Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2023.09. - 75. szám

AniMagazin

WATASHI NO SHIAWASE NA KEKKON

HORIMIYA: PIECE

DOULUO DALU

ŐSZI SZEZON

ONE PIECE LIVE ACTION

AniPalace

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

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

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

További partnerek

AnimeAddicts
Anime 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

75.

Impresszum

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

Szerzők:
A. Kristóf, Iskariotes, tomyx20, Yuuko, supermario4ever, Balu, GentleRain

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:
info@anipalace.hu

Weboldal: *animagazin.hu*
Facebook: *fb.com/anipalace*
Twitter: *twitter.com/anipalace*

Sziasztok!

Véget ért a nyár és elkezdődött az ősz. Bár az időjáráson ez kevésbé látszik. Az évszakváltás viszont egyetjelent az új anime szezon kezdetével, mivel hamarosan lezárul a nyári. Nálunk már olvashatjátok az őszi szezonos animék ismertetőit. A nyári szezon vélemények ezúttal viszont kimaradtak, mivel cikkíróink kevésbé találták inspirálónak az anime felhozatalt; ami viszont tetszett, arról teljes cikket írtunk, így az újdonság sem marad el. Ha már az újdonságnál tartunk, megnéztük a ***One Piece*** live action adaptációját is.

Ritka pillanatok egyike, amikor hazai mozikban, ráadásul a legnagyobb moziláncban animét vetítenek, szomorú, hogy ezzel a ritka alkalommal sem él a hazai közösség. Csupán egy hétig adták a ***The First Slam Dunk*** című remek anime filmet, s bár mi megnéztük, és írtunk róla, szomorú, hogy érdeklődés hiányában került le ilyen hamar a műsorról. Reméljük, a következő alkalom - már ha ezek után lesz -, már sikeresebb lesz.

Ha már hazai anime, a Dragon Hall TV műsorán szeptember 12-én indult a ***Steins;Gate*** magyar szinkronnal. Aki szereti a szinkront, mindenképp nézze szombat esténként 22 órakor, hiszen egy izgalmas animéről van szó, és még anno a *8. számban* írtunk róla.

Ezeken kívül persze még sok minden másról is írtunk, szóval lessétek át a tartalomjegyzéket a következő oldalon. További animék, mangák, live actionök, Fantasy Expo beszámoló és távol-keleti cikk is vár rátok Japán erdőborítottságáról, ami elgondolkodtató.

Nem húzom tovább az időt, köszönetet mondok a cikkíróknak és a szerkesztőknek a remek munkáért, és köszönöm ismét neked kedves olvasó, hogy letöltötted ezt a lapszámot is. Jó olvasást és jó szórakozást kívánunk. Ha véleményed és hozzászólásod lenne, nyugodtan írj az info@anipalace.hu címre, vagy keress minket Facebookon vagy Twitteren.

- Hirotaka

Magyar szinkronnal szeptember 12-től a Dragon Hall TV műsorán.

tartalomjegyzék

ANIME

Watashi no Shiawase na Kekkon 04
Balu

Horimiya: The Missing Pieces 08
Hirotaka

Zom100: Zombikkal, szabadon 11
Hirotaka

The First Slam Dunk 14
Iskariotes

C épület 18
tomyx20

Record of Ragnarok 21
Yuuko

Douluo Dalu 25
GentleRain

F-Zero: Falcon Densetsu 29
supermario4ever

Őszi szezon 2023 32
Hirotaka

Super Mario Bros. movie 44
supermario4ever

MANGA

Három királyság mangák 47
A. Kristóf

6000 méterrel a mélységben 50
A. Kristóf

LIVE ACTION

One Piece live action 52
Yuuko

Old Fashion Cupcake 56
Balu

Hell is Other People 58
Yuuko

Early Rain 61
GentleRain

KONTROLLER

Az F-Zero játékok története 63
supermario4ever

RENDEZVÉNYEK

Fantasy Expo 68
Hirotaka

TÁVOL-KELET

Japán erdőborítottsága 71
A. Kristóf, Hirotaka

KREATÍV

Cosplay Photoshoots 76
cosplay.hu

anime

WATASHI NO SHIAWASE NA KEKKON

Írta: Balu

Nem írtam most szezonos cikket, ennek pedig az az egyszerű oka, hogy az egyetlen anime, amit hétről hétre követek a szezonban, az a Watashi no Shiawase na Kekkon, angol címén My Happy Marriage. Amire nem igazán számítottam a szezon elején, ugyanis a cím teljesen félrevezetett.

A 19. századi japán Hamupipőke

A történet a Meiji-korszak vége felé játszódik, amikor az ipari forradalom már épp betette a lábát Japánba, bár ez inkább még csak a nagyobb városokra jellemző. A 19 éves Miyo egy sok szolgálóval rendelkező, jómódú családból származik és a család birtokán is él még. Azonban mióta meghalt az édesanyja, az édesapja elvett egy másik nőt, és Miyo helyzete teljesen megváltozott. Az apja nem törődik vele, míg féltestvére, Kaya és mostohaanyja kegyetlenek a lánnyal, annyira, hogy Kaya mindent megkap, viszont Miyo szolgálóként él a házban. Folytonos szidással és kritizálással teljesen leépítik a lány önbecsülését, és már azt sem gondolja, hogy valaha boldog élete lehet.

Megtörténik a varázslat

Nincs az animében varázslatos tündérkeresztanya, sem bál, ahogy éjfélkor tökké változó hintó sem. Azonban a mágia megjelenik, ugyanis az embereknek lehet különleges spirituális képességük. Lehet, hogy valaki csak látja a szellemeket, míg más mondjuk tárgyakat tud mozgatni vagy a tűzzel játszani. Vagy akár mások gondolatait befolyásolni. Miyo sajnos egyiket sem, azért is veti meg ennyire az apjával együtt a mostohaanyja, hiszen az anyukája egy nagy presztízsű, különleges vérvonallal rendelkező családból származott.

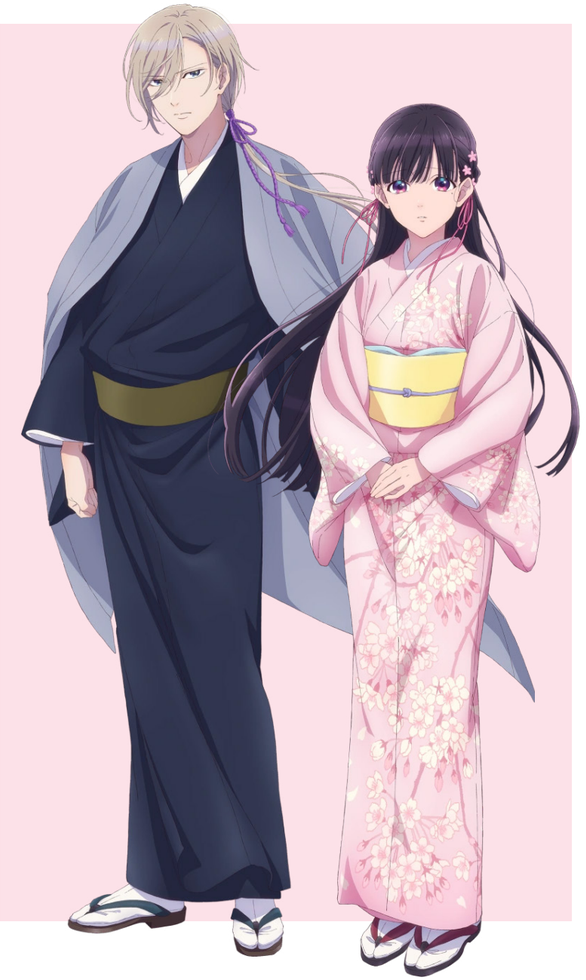
Amikor Kouji, az egyetlen kedves személy Miyo számára, eljegyzi Kayát, elveszik minden reménye. Ezzel együtt a család azt is bejelenti, hogy Miyót elküldik a háztól, hogy a hírhedten kegyetlen és rideg Kudou Kiyoka jegyese legyen, akitől minden lány elmenekült eddig. A valódi cél persze az, hogy miután Kiyoka megalázta és elüldözte a házától, Miyo valahol éhen haljon az erdőben.

De nem ez történik. Kiyoka ugyan valóban nem túl kedves és minden idegennel nagyon elővigyázatos (például nem hajlandó megenni, amit Miyo főzött neki, mert biztos mérget rakott bele), de idővel enyhül. Egyre jobban megismerik egymást, és egymásba szeretnek. De tényleg boldog lehet Miyo a házasságban? Úgy is elvenné Kiyoka, ha tudná, hogy nincs különleges képessége? És persze Miyo családja sem nézi jó szemmel, hogy Kiyoka nem dobta ki a lányt a házból.

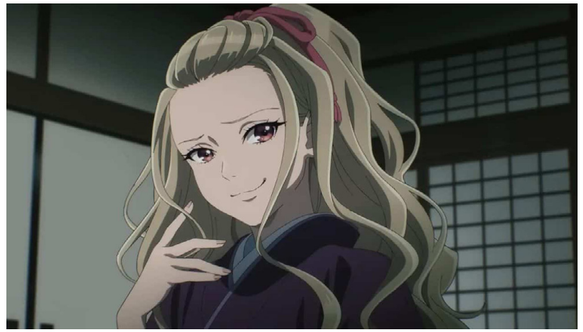
Szereplők

Miyo önbizalomhiányban szenved a neveltetése miatt, nem tartja magát sem szépnek, sem jónak. Sokat gondol az édesanyjára, rendszeresen időzött annak a kivágott cseresznyefának a tuskójánál, amelyhez az anyuka jelenlétét köti. Rendszeresen gyötrik rémálmok is. Azonban miután elhagyja a családot, tényleg megváltozik az élete és Kiyoka pozitív hatással van rá. Megtanulja értékelni önmagát és kiállni magáért. Jó nézni a karakterfejlődését.

Kiyoka már fiatalon katonanevelést kapott. Főparancsnokként neki és a beosztottjainak a dolga a gonosz szellemekkel felvenni a harcot. Sokszor elfoglalt a munkájával, de a kezdeti nehézségek ellenére szívesen tölt időt Miyóval, elviszi a városba valamiféle korabeli randira, és ragaszkodik hozzá, hogy Miyo hordja magánál a tőle kapott szerencsetalizmánt, amely megvédi a gonosz erőktől. Hiába őt tartják a legerősebb képességhasználónak, mégis tart tőle, hogy nem tudja megvédeni a jegyesét.



Sokszor jelen van még Yurie, Kiyoka szolgálója, aki egy imádnivaló idős hölgy, mindig meg tud mosolyogtatni a dolgaival.



Például az aggódásával, meg hogy úgy foglalkozik Kiyokával, mintha az édesanyja lenne, és persze Miyónak is ott van, amikor szüksége van rá.

De Kaya, a mostoha, az édesapa és Kouji sem tűnik el az első rész után. Folyamatosan tárul elénk Miyo múltja egy-egy visszaemlékezéssel vagy rossz álommal, de a jelenben is követjük, hogy mi történik éppen a családdal, ugyanis ennek is fontos szerepe van.

Személyes vélemény

Nagyon mást vártam az animétől, mivel nem nagyon olvastam eredetileg sem leírást, sem PV-t nem láttam előtte, csak úgy vágtam neki, hogy népszerű a sorozat, szeretem a cuki romcomokat, úgyhogy nézzünk bele. Aztán már az első részben is megfogott a történelmi-fantasy koncepció, majd csak egyre és egyre jobban tetszett, ahogy elértünk a jegyes élethez.

Van benne valami titokzatos, nem sokat tudunk Miyo anyukájáról, nem sokat tudunk a világ és a képességek működéséről, de mégsem ezt helyezi előtérbe a sorozat, hanem Miyo kapcsolatát Kiyokával, illetve tulajdonképpen saját magával. A fantasy részét és a képességeket nem szeretné az anime az arcunkba nyomni, hanem teljesen természetesen vannak jelen, én nagyon szeretem, amikor ilyen fantasyvel van dolgom. Az egyetlen probléma, amit felróhatnék a történetnek, hogy a negatív szereplők nagyon úgy vannak beállítva, mint akik velejéig gonoszak, és tényleg csak utálni lehet őket, de úgy érzem, hogy ha az anime jelenleg hátralévő 3-4 részben nem is, a light novel későbbi fejezeteiben ez változni fog, és kapunk hozzájuk is háttértörténetet. (Véletlenül sem azért érzem így, mert olvastam spoilereket.)

Az eddig látott animéim közül a ***Watashi no Shiawase na Kekkon*** a legjobban a ***Taishou Otome Otogibanashira*** emlékeztet, amely egy nagyon kellemes történelmi romcom slice of life volt. Miyo története azonban valamivel sötétebb, több a dráma, és persze az említett hasonló animében fantasyelemek sincsenek. De mindkettőt nagyon tudom ajánlani azoknak, akiket megfogott a leírás!

Szinkron, egyéb adaptációk

Kiyoka hangját az egyik kedvenc szinkronszínészem adja, mégpedig Ishikawa Kaito. Őt ismerhetjük például a ***Haikyuu!!***-ból (Kageyama), a ***One Punch Man***ből (Genos), a ***BNHA***-ból (Iida) vagy a ***Tate no Yuushá***ból is (Naofumi), de még számtalan népszerű szerepe volt. Miyo hangját Ueda Reina szolgáltatja, aki például a ***Dr. Stone***-ban Ruri, a ***Fruits Basket***ben pedig Kisa hangja. De megjelenik még mellékszereplőként Ishida Akira, Shimono Hiro és Kimura Ryouhei is.

Viszont Netflixes animéről beszélünk, úgyhogy sokféle szinkron készült hozzá az eredeti japánon túl. Jelenleg elérhető angolul, németül, franciául, spanyolul, portugálul, lengyelül, thaiul és még magyarul is. A főszereplőket Molnár Ilona, Markovics Tamás, Hermann Lilla és Kocsis Judit kapták. Én jobban szeretem az eredeti japánt, de aki szeret magyar szinkronos animéket nézni, azoknak ajánlom figyelmébe ezt a sorozatot. Netflixen a magyar címe az, hogy Van remény a boldogságra.

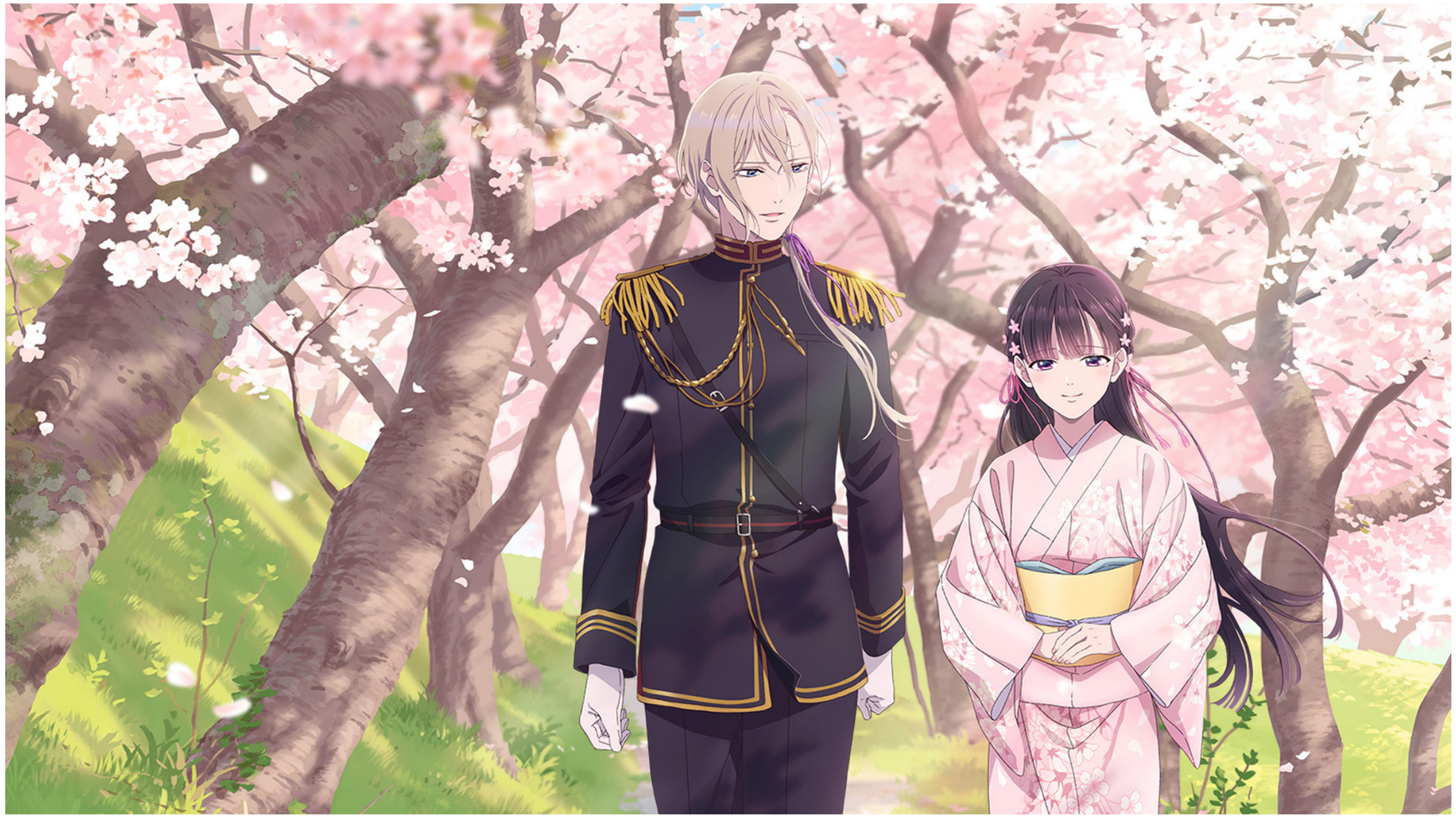
Az anime alapvetően a light novel adaptációja, amelyből eddig 7 kötet jelent meg, ebből 4 már angol kiadásban is. A mangából eddig 4 kötetet adtak ki, az is a light novel adaptációja. Márciusban pedig megjelent a live action is a japán mozikban, egy közel kétórás film, ami angolul *As Long As We Both Shall Live* címre hallgat. Egyelőre csak az animét láttam, de fontolgatom, hogy mivel folytassam, ha lefutott mind a 12 rész.

Egy részlet az openingből:

„Tényleg létezik Hamupipőke története? Szabad hinnem ebben a boldogságban? Szabad szeretnem téged?”

Angol cím: My Happy Marriage
Japán cím: Watashi no Shiawase na Kekkon
Magyar cím: Van remény a boldogságra
Év: 2023
Hossz: 12 × 24 perc + OVA
Műfaj: dráma, romantikus, természetfeletti, történelmi
Értékelés: MAL 8,34 / AL 81%

HÁTTÉRKÉP: WATASHI NO SHIAWASE NA KEKKON



Letöltéshez kattints a képre!

ANIMAGAZIN

anime

HORIMIYA: THE MISSING PIECES

Írta: Hirotaka

A 2021-ben futott első Horimiya sorozat méltán lett szezonjának egyik legjobbja. Szerethető karakterei, szórakoztató jelenetei, műfajához képest reálisabb romantikus elemei miatt sok rajongó szívébe belopta magát.

Azonban a mangát ismerő rajongónak elég szomorú volt az a tény, hogy az alapcímnek csupán kb. a felét adaptálták, nemhogy fejezeteket, hanem köteteket hagytak ki a mozgó változatból. A CloverWorks valószínűleg nem számolt ekkora sikerrel, ugyanakkor nem akart egy befejezetlen művet kiadni a kezéből, ezért egy nagy ugrással az utolsó fejezet is kapott adaptációt.

Szóval nagyon nagy öröm volt, amikor a 2023-as AnimeJapanon bejelentették, hogy jön az új évad. Ráadásul jómagam a bejelentés napján pont ott voltam ezen a rendezvényen, és ott értesültem e nagyszerű hírről. Remek érzés volt.

Az elmúlt évek....

A Missing Piece alcímre keresztelt sorozat nem árul zsákbamacskát, pont azt adja, amit vártunk: a kimaradt fejezeteket, a kiotói kirándulást, a kotatsus élményeket, a sportnapot és még nagyon sok slice of life elemet, gag-et és több új jelenetet Horival és Miyamurával.

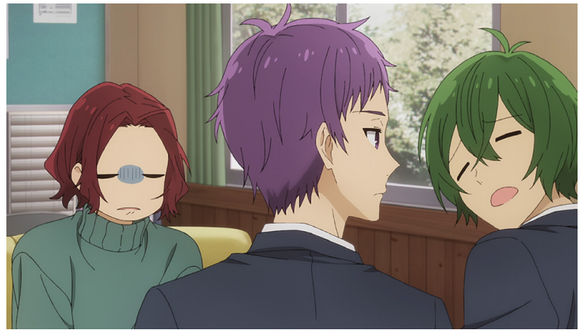
Ennek értelmében az új évad minden eleme az utolsó rész előtt játszódik, és úgymond visszaemlékezés még sok felejthetetlen iskolai emlékre. Ne is keressünk semmiféle koherenciát, egyedül arra figyeltek a készítők, hogy az összetartozó poénok, valamint a hosszabb fejezetek egy részbe kerüljenek, még ha - előbbi esetben - a mangában nem is feltétlen követik egymást. Ezenfelül igyekeztek minél többet adaptálni a kimaradt fejezetekből, de így is maradt jópár, ami a „vágóasztalon" végezte. Talán specialok keretében ezek is animálásra kerülnek majd.

Továbbá, ha valaki szigorúan kronológiai sorrendben szeretné nézni az eseményeket az első évaddal együtt, az bajban lesz, mert nemcsak a régi évad részei közé kéne az újakat beilleszteni, de még egy-egy részt szét is kéne darabolni. De mivel ez egy school life romkom, teljesen felesleges ilyen szintű sorrendhez ragaszkodnunk. A manga viszont tökéletesen kielégíti ezt az igényt. A Missing Piece részei legalább a mangához hű sorrendben vannak, és tényleg csak néhány jelenet került máshová, ami egyáltalán nem zavaró.

...vidám emlékei....

Az új évad természetesen amellett, hogy adaptálja a kimaradt fejezetek nagy részét, kimondottan azokra a rajongókra épít, akik szerették az első évadot, és még több jelenetet és interakciót szeretnének látni a karakterek között. A mangát ismerőknek persze sok újat nem mutat, de jó látni animálva is az eseményeket.

Értelemszerűen az első évad ismerete nélkül is meg lehet nézni a Missing Piece-t, de nem érdemes.



Ebben az etapban, így mindenkiből többet kapunk, több Hori X Miya jelenetet, amik nagyon cukik, romi pillanatok, veszekedések és családi szituk. Azok különösen örülhetnek ennek, akik az első évad második feléből hiányolták a címszereplőket. Bár, akik a domináns jelenlétükre vágynak, csalódni fognak, mivel ismét az anime első felében kaptak több szerepet. Ugyanakkor ez a hiba kevésbé róható fel ennek az évadnak, jobban sikerült megtartani az egyensúlyt. Mindazonáltal ha már az elejétől fogva teljes adaptációt készítettek volna, akkor ez a hiba nem létezne, mivel a manga kiegyensúlyozottan foglalkozik a karakterekkel, egyik sem lesz hosszabb időre dominánsabb.

A Horimiya egyik nagy erénye, hogy a mellékkarakterek sincsenek elhanyagolva, amitől jobban érződik, hogy egy csapatot alkotnak a szereplők. Így hasonlóan többet kapunk a többiekből is: Tooru, Yuki, Remi, Sengoku, Sakura, Shu mind visszatértek.

Bár a Missing Piece nem mutat semmi olyat, amit hasonló animében ne láttunk volna, mégis jár a süveg emelés, hogy a Horimiya igyekszik minden szemszöget bemutatni, vannak lányok egymás között, srácok egymás között és közös jelenetek is. Az anime - és a manga is - kimondottan ebben domborít nagyon jól, hiszen vannak poénok, beszélgetések, amik inkább csajosak, és vannak azok a témák, amikről a fiúk beszélnek inkább. A Horimiya karakterei működnek klikkekben és együtt is.

A Missing Piece legnagyobb hátránya, hogy nem az eredeti évaddal együtt készült, úgy sokkal koherensebb, kiegyensúlyozottabb lett volna az anime a karakterjelenetek szempontjából, és kronológiailag is jobban a helyén lettek volna a dolgok, már ha figyel erre valaki.

...egybe csomagolva.

Az új évadra visszatértek a készítők és a seiyuuk is, valamint a stúdió is maradt természetesen. A seiyuuk ismét remekül tejlesítenek; s bár ennél a műfajnál nincs olyan nagy szükség grafikai vagy rajzolási bravúrra, kicsit mintha visszavettek volna a minőségből, mondván, a népszerűség úgyis elviszi a hátán a címet. (Bár ez alig észrevehető, mindössze egy ici-picit részletszegényebb.) És végül is ez igaz, mert egyrészt szeretjük a Horimiyát, másrészt annyira jópofa és szórakoztató az egész, hogy ezt a hibát elnézzük neki. Az opening egy kellemes melódia, ami ezúttal már vidámabb, mint elődje, és valahogy nosztalgikus hangulatunk lesz tőle. Az ending meg szimplán kedves dallam. Fülbemászó, de a fejünkbe nem ragad bele.

Aki tehát szerette az első évadot, annak kötelező darab. Nyilván oda-vissza dicsértem, mert nagy rajongója vagyok a címnek, de valahol tényleg hiánypótló, hogy bár él a műfaja sablonjaival, mégis remekül keveri azokat, és elejétől a végéig reálisabban mutat be szituációkat.

Hossz: 13 epizód
Premier: 2023 nyár
Studió: CloverWorks
Forrás: manga
Műfaj: romantika, slice of life, vígjáték

anime

ZOM 100: ZOMBIKKAL, SZABADON

Írta: Hirotaka

A zombik menők vagy legalábbis nagyon népszerűek. Sokaknak ilyen-olyan módon, de beették magukat a szívébe. Nem egy jó, rossz és komikus alkotás született már ebben a témában. A Zom 100 az utóbbit szeretné erősíteni, amihez egy kis társadalomkritika is csapódott.

Aki az életét köszönheti a zombiknak

Tendou Akira az urbánzombi faját erősíti. A tipikus kizsákmányoló cég, kibírhatatlan főnökkel minden életkedvet kiszipolyoz Akirából és a többi munkatársból is, akik nem igazán mennek haza. A japán munkapszichológia - ami bár változik, de nagyon lassan - megkapta ismét a jól ismert görbetükrét. A jól kinéző női alkalmazott kihasználásáról ne is beszéljünk.

Akira akármennyire is törekedett élvezni az életet, három év alatt gyakorlatilag élőhalott lett. De beütött a zombiapokalipszis, és egyszerre minden gondja és baja elszállt, a városlakók életével

együtt. Újra mosoly jelent meg az arcán, élete tele lett lehetőségekkel és színekkel. Kitakarítja a lakását, egész nap játszik, leugrik a boltba sörért, és közben nem rest megkérdezni a nyakig parában lévő szomszédot, hogy nem kell-e valami, ha már úgyis „vásárolni” megy. Új világ, új élet, új lehetőségek… zombikkal… és még fizetni sem kell semmiért.

Bakancslista egy új élethez

Új életében Akirának rengeteg terve van, amiről listát ír, és mivel az urbánzombinak a legáltalánosabb dolgokra sincs túl sok ideje, így főhősünk is általános dolgokkal kezd. A kitakarítás az első pont és az egész napos sörözés is dobogós a listán, valamint megkeresi gimnáziumi haverját, Kenichirót is, akit ironikus módon egy love hotelből kell kimentenie. Együtt folytatják, és egészen összkomfortos helyet alakítanak ki egy ház tetején. Van sör, grill és nagyképernyős TV, ahol Akira zombiölős játékkal tolja. Városi kalandjaik során pedig a nyomukban jár/fut/esik/csetlik-botlik rengeteg zombi és a mellékszereplők, akik a rész elején még rettegnek, nos… az epizód végén már nem fognak. A kiruccanás végén pedig a bakancslista újabb eleme mellé kerül a „megtettem” pipa. A különféle kalandok közepette, Akira többször belefut Mikazuki Shizukába, aki szereplőink tökéletes ellentéte, és többeknek waifu jelölt. Fitten tartja magát, ellenőrzi az étel és folyadékbevitelét, és minden tevékenysége alaposan megtervezett.

Remek párhuzam őrült pasipárosunkkal, akik csak kedvből és ösztönből cselekszenek. Épp ezért Shizuka minden kapcsolatfelvételi módot elutasít Akirával, pedig szegény srác nagyon próbálkozik, ám szerencsére azért alakul ez. Együtt könnyebb túlélni ugyebár, akár zombi az ellenfél, akár embertársaik. Az itt-ott fellelhető társadalomkritika mellett alapvetően egy humoros alkotásról van szó, még ha ezt a rendet meg is töri egy kis (túlnyújtott) dráma az évad közepén, de ennek köszönhetően Akira tényleg továbbléphet, és karaktermúltat is kapunk, plusz a szituációnak van azért realitása is.

Egyértelmű, hogy ez alatt a 12 rész alatt a 100-as listának csak csekély részét láthatjuk, de reméljük, hogy kapunk folytatást is, és nem csak egy reklám évad lesz a mangához.

Zombieland Tokyo

No de mi van a zombikkal, hiszen mégiscsak a sorozat gerincét képezik. Mit mondhatnék, a zombik….olyan zombisak. Hülyén és röhejesen néznek ki, vannak gyorsak, lassúak, és többnyire falkában hörögnek. Jaaa, és kellően undik is, mivel nyáladzanak, és képesek kifingani magukat a világból. Ezenkívül rendkívül színesek: a ruhájuk és a vérük is. Főleg az utóbbi, mert zöld, rózsaszín, kék, sárga és persze piros színekben pompáznak, az utca pedig úgy néz ki, mintha az OBI összes festékét kilocsolták volna.

Igazi színorgiát látunk, amikor zombizúzás van. A Bug Films stúdió nagyon új, mivel eddig nem gyártottak animét, ennek ellenére szép munkát végeztek, a zombikat szépen animálták, elég változatosak is, mind a ruházatuk, mind a pofájuk kinézete alapján. Persze a stáblistában ott figyel a Shaft, akik a zombi nyakmozgás szakértői. De szumma grafikailag és animáció szempontjából is jár a piros pont. Valamint még egy kalapemelést is kapunk Ito Junji *Gyo* című művére. A nyitó és záró zene is emlékezetesre sikerült. Különösen az openingnek jár a dicséret, a Kana-Boon remek darabot pakolt össze.

A Zom 100 egy kellemesen lökött alkotás lett, és még a zombikat nem kedvelők is tehetnek vele egy próbát, pusztán Akira életöröme miatt megér egy próbát. Végre valaki, aki nem élet-halál harcnak és túlélésnek tekinti a zombiapokalipszist, hanem hosszantartó szabadságnak és a lehetőségek tárházának.

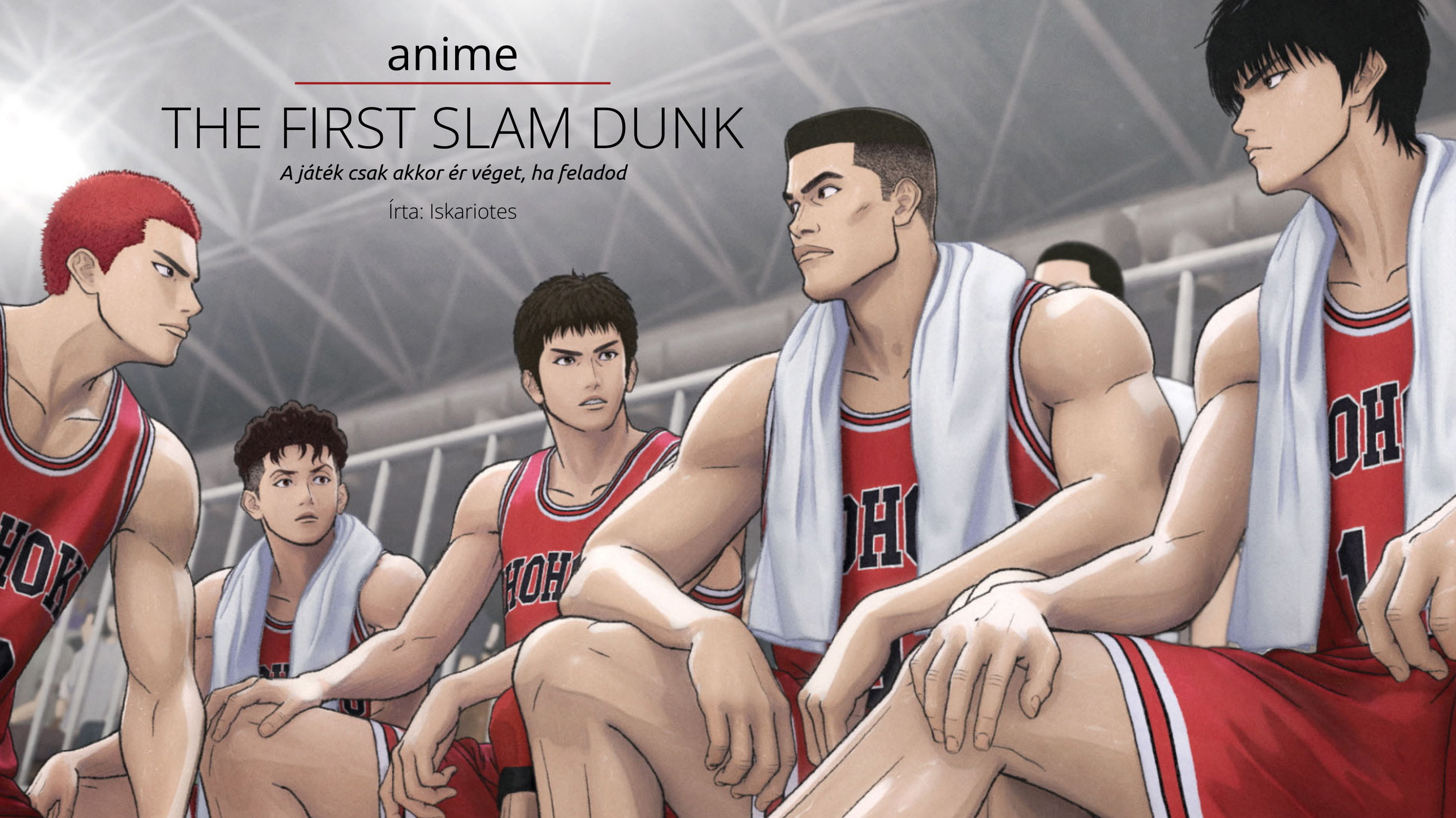
Cím: Zom 100: Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto
Hossz: 12 epizód
Premier: 2023 nyár
Studió: BUG FILMS
Forrás: manga
Műfaj: akció, vígjáték, horror, természetfeletti

anime

THE FIRST SLAM DUNK

A játék csak akkor ér véget, ha feladod

Írta: Iskariotes



A sport népszerű. Sokan szeretik nézni a sportműsorokat.

A manga népszerű. Sokan szeretik olvasni a mangákat.

A sportról szóló mangákat kevesen szeretik. A mangákat, amelyekben sport van, kevesen olvassák. (Legalábbis itthon.)

Mi itt ez az ellentmondás? A legtöbb ember, aki szereti a sportot, az a szabadidejében sportközvetítéseket néz, vagy elemzéseket/memoárokat olvas. Nem akar elveszni kitalált birodalmak fikciós csatáiban vagy sohasem létezett emberek érzelmei között.

A legtöbb mangafan kevés sportközvetítést néz, hiszen inkább képregényt olvas, vagy annak az adaptációját nézi. Miért érdekelné egy harmincnyolc fordulós bajnokság tizenötödik fordulójában megrendezett mérkőzés a húszcsapatos bajnokság tizenharmadik és tizennegyedik csapata közt? Ha helyette azt is olvashatja, hogy kedvenc hőseinek épp a világot kell megmenteniük a gonosz démonszörnyektől?

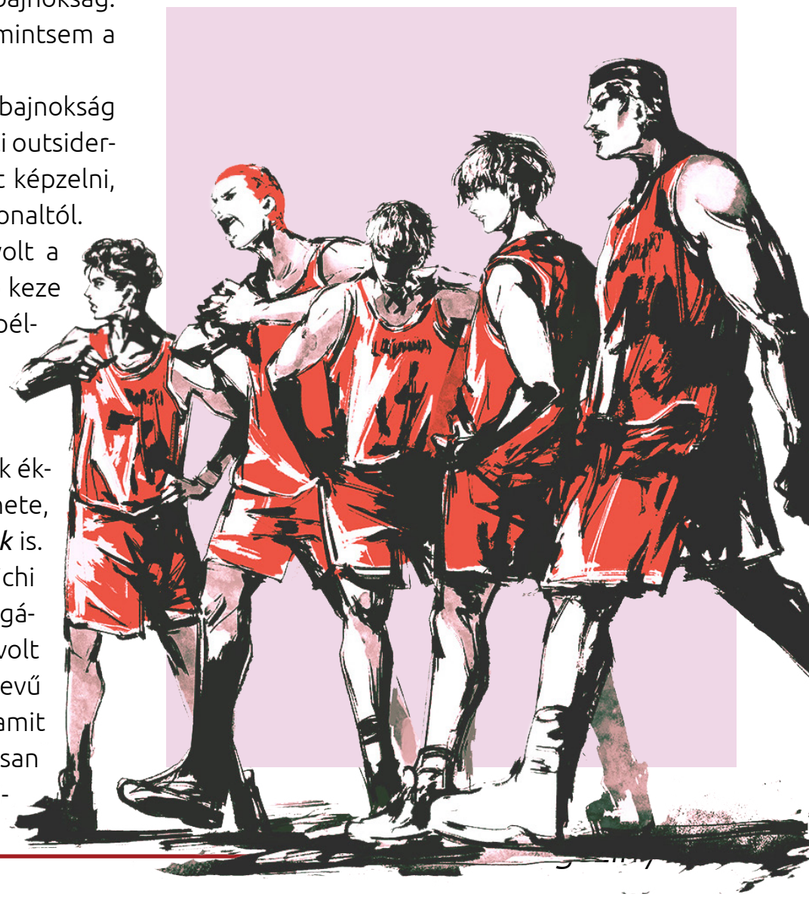
Talán nem meglepő, hogy a legnépszerűbb sportmangák/animék mind nem létező sportágakon alapulnak (pl.: ***Pokémon, Yu-gi-oh!*** stb.). Ha ezeket nem vesszük figyelembe, akkor láthatjuk, hogy a sportrajongók és a képregénykedvelők két halmazának nagyon szűk a metszete. Ezt pontosan tudják a mangakiadók is, így nagyon nehéz elérni, hogy egy sport tematikájú történet megjelenjen.

Mivel Japánban a legnépszerűbb sportág a baseball, így értelemszerűen az olyan történetek kerülnek előtérbe, ahol ez a sportág van fókuszban. Másodsorban a boksz a kedvelt téma – köszönhetően annak, hogy a fiúk szeretni szokták ezt a sportot (és a sportmangák leginkább őket célozzák meg). Természetesen idővel sorban jöttek a kivételek, mint amilyen a ***Mila a szupersztár*** (1968-1970), ami női röplabdával foglalkozott. Sikerét többek közt annak köszönhette, hogy 1964-ben a tokiói olimpián a japán csapat aranyérmes lett női röplabdában.

A helyzet – mint oly sok esetben – a nyolcvanas években változott meg. Takahashi Youichi 1981-es mangája, a ***Tsubasa kapitány***, a labdarúgással foglalkozott. Innen Európából ez nem látszik olyan nagy dolognak, de Japánban egészen 1993-ig nem volt professzionális focibajnokság. Tehát a sportág inkább outsider volt, mintsem a mainstream tagja.

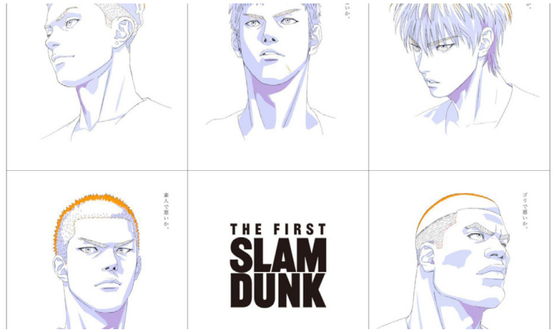
NBA szintű profi japán kosárlabdabajnokság meg egészen 2005-ig nem volt. Ha a foci outsidernek számított Japánban, akkor el lehet képzelni, hogy a kosár mennyire távol volt a fővonaltól. Szerencsére akkoriban Gotou Hiroki volt a Shounen Jump főszerkesztője – az ő keze alatt vált a magazin a legnagyobb példányszámú mangakiadvánnyá. Ezt olyan címeknek köszönhette többek közt, mint a ***Dragon Ball*** vagy a ***Yu Yu Hakusho*** is. Az aranykorszak egyik ékköve volt Inoue Takehiko kosaras története, az 1990 októberében induló ***Slam Dunk*** is.

A főszerepet Sakuragi Hanamichi vitte, akit a mangaka részben saját magáról mintázott. Sakuragi két dologról volt hírhedt. Egyrészt a Sakuragi Légió nevű ötfős csapatával félelmetes bunyós, amit még fokoz a „punch perm” (vagy japánosan „panchi paama”) jakuzás/bousouzoku frizurája is. A másik dolog, amivel hírnevet szerzett magának, hogy ötven randevúkéréséből ötven elutasítást kapott ötven lánytól. Aztán tizedikben (azaz a felső középiskolában) új iskolába kerül, a Shouhokuba, ahol Akagi Haruko odalép hozzá, és megkérdezi: szereti-e a kosárlabdát. Sakuragi persze igent mond, és instant szerelmes lesz a lányba. Ezek után a vadóc srác belép az iskola kosárcsapatába, hogy imponáljon szíve hölgyének, a többi meg már történelem, ahogyan szokták mondani.



A sorozat hatalmas népszerűségnek örvendett. A manga 1996-ig futott, és 120 millió eladott példánya talált gazdára. 101 részes animeváltozata pedig 1993-1996-ig volt a képernyőn, amihez jött még négy (immáron öt) mozifilm is. Sikerei ellenére Inoue hirtelen befejezés mellett döntött, bár az utolsó mangaoldalra azt írta, hogy vége az első fejezetnek, ami azt sugallta, hogy lesz még folytatása a történetnek. Azóta lassan harminc év telt el, és semmilyen változás nem állt be ezen a téren. Így a manga bántóan sok kérdést hagyott megválaszolatlanul.

A Slam Dunk sikerét egyrészt annak köszönhette, hogy az 1992-es barcelonai olimpiára már profi kosárlabdázók is mehettek. Így az USA a csak Dream Teamként nevezett csapattal utazott a játékokra. A keretnek olyan tagjai voltak, mint Magic Johnson, Michael Jordan vagy Larry Bird. A világ pedig ámulattal nézte ezt a csapatot, így a sportág iránt is megnőtt az érdeklődés. A manga egyébként is bővelkedett a különféle



NBA-s utalásokban, így pl.: Sakuragi alakjában sokan Dennis Rodmant vagy Charles Barkley-t vélték megtalálni.

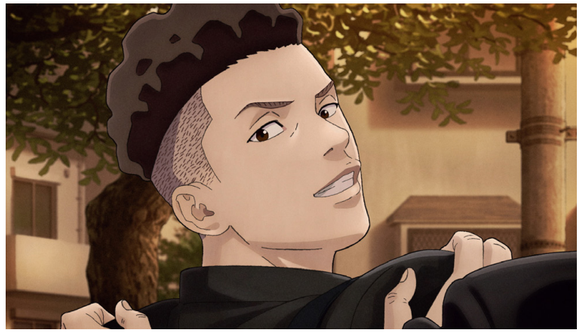
Másrészt – és elsősorban talán ennek köszönhette a sikereit – a Slam Dunk egy zsigeri világ, melyet az izzadság, a lélegzet és az izom hajt. A lelátón, régen a tévé előtt ülve, és most, a mozikban mindenki lélegzetvisszafojtva figyeli a pályán zajló csatát. Minden egyes mozdulat az agyakba ég, amit szinte képtelenség elfelejteni. Ráadásul a sorozat nem csap át nevetséges shounen fightba, mint ahogyan teszi a Tsubasa, és nem is lesz érzelmektől túláradó, mint a Chihayafuru.

A sorozat népszerűsége hamar meghozta a gyümölcsét, így 1993-ban elindult a fiatalabbakat célzó Dan Dan Dunk! manga, az 1994-es Manatsu no Koibito és a BB Paradise pedig a shoujo vonalban jelent meg.

Felkészülés

Inouét egy filmötlettel már 2003-ban felkereste Matsui Toshiyuki, a Toei egyik producere. Mindezt azért, mert a DVD eladások szép számokat hoztak, és úgy érezték, a Slam Dunk tudna még több pénzt termelni. De a szerző nem állt kötélnek – talán hitt abban, hogy még befejezi a mangát úgy, ahogyan mindig is elképzelte. Végül Inoue ügynöke csak 2009-ben kereste meg Matsuit, hogy amennyiben még mindig nyitottak a filmkészítésre, akkor kezdjék el a közös munkát. Talán azért is állt kötélnek, hogy a film segítségével kárpótolhassa a rajongókat a csonkán hagyott történet miatt.

A Toei fejlesztési fázisában Miyahara Naoki (Dragon Ball filmek) és Oohashi Toshio (***Zero: Shisei no Koe***) vettek részt a folyamatban. A feladatuk az volt, hogy olyan animációs programot alkossanak, ami a lehető legjobbat tudja kihozni a CGI és a hagyományos technika kombinációjából. Erre azért volt szükség, mert a sorozat a kilencvenes években készült, és nem akartak nagyon modern,



csak 3DCGI-re hagyatkozó filmet készíteni. Végül csak a harmadik verzió nyerte el a csapat tetszését – ezzel dolgozva készítették el a filmet is.

2014 decemberében Matsui és Inoue együtt vacsoráztak, ahol végül a mangaka megadta az engedélyt a gyártási folyamat elindításához. A producer pedig rábízta a rendezést és a forgatókönyv kifejlesztését is. A szerző kezdetben nem volt biztos, hogy milyen irányba induljon el a forgatókönyvet tekintve. Az ihletet végül egy könyvesboltban, egy könyv címében találta meg. A könyv címe ez volt: Belső vezető. Ahogy egy interjújában is megfogalmazta: szunnyadó gondolatok sokasága tört elő belőle, de leginkább az körvonalazódott benne, hogy karakterei fejlődjenek, és kitartóan, de nehézségek árán fizessék meg az árát fejlődésüknek. Újra végigtekintett magán, és felidézte, mennyi ötlethez nem nyúlt korábban. Olyan karakterekre szeretett volna rávilágítani, akik gyengék, de gyengeségeik ellenére haladnak előre – fájdalmukat és akadályaikat hátrahagyva lesznek egyre jobbak.

A különböző fejlesztési fordulók után végül 2018-ban kezdődtek el a tényleges munkálatok. A film animációs rendezője Ebara Yasuyuki lett, aki olyan népszerű sorozatokon dolgozott, mint a ***Titan***, a ***Naruto*** vagy a ***Jojo***, de olyan mívesebb animációs munkákban is részt vett, mint a ***Gankutsuou***. Sportanimét azonban még nem készített. Ogura Kazuo (***Égenjárók, Jin-Roh***) lett a művészeti vezető.

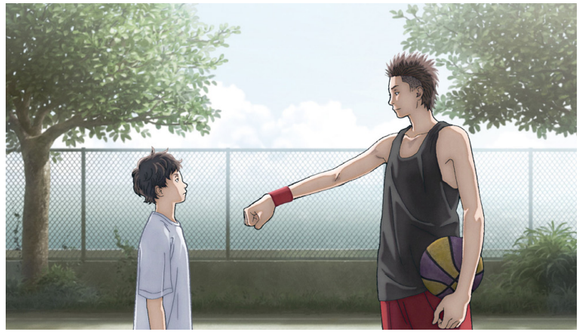
Inoue elmondása szerint kulcsfontosságú felfedezést tett a gyártási folyamat során. Míg a képregény esetében maga a művész határozza meg, hogy egy-egy pillanatot mikor és hogyan merevít ki, addig ezt egy mozgóképpel nem lehet megtenni. És persze a közönség is másképpen fogadja be az adott művet. A könyvet bármikor meg lehet állítani, a nekünk tetsző képet akármeddig nézegethetjük, sőt akár vissza is lapozhatunk, hogy valamit újra elolvassunk. De egy film során mindezekre nem lehet építeni. A mozgóképet nem lehet megállítani, egy-egy jelenetet nem lehet olyan részletességgel és olyan árnyaltan bemutatni, mint egy képregényoldalon.

Hogy azért valamilyen mangás hatás maradjon a filmen, jó pár közelképet használtak, és még fekete-fehér mangaeffektes képeket is beletettek, melyekkel jobban tudták kelteni a feszültséget, és a csúcspontokat is jobban el tudták húzni.

A nagyközönség végül 2021. január 6-án tudta meg Inuoétől, hogy készül egy Slam Dunk film, amit aztán 2022. december 3-án mutattak be Japánban.

The last dance

A „The First Slam Dunk” egy nagyszerű kosárlabdafilm, mert érti, mi a jó ebben a sportban. Amikor az ember elkap egy passzt, amikor megáll a hárompontos vonal előtt, és elrugaszkodik a talajtól, miközben felemeli a kezét és eldobja a labdát, ami szépen száll a levegőben, és egyedül



a háló halk susogását lehet hallani a tökéletes dobás után.

Persze ez még nagyon kevés lenne a sikerhez. Inoue elhagyja a sorozat főhősét: a filmben Sakuragi helyett Miyagi személyes története került a középpontba. Csapatának legalacsonyabb tagja, keserű múlttal. Nem született zseni, mint Sakuragi, nem nagy, és nem is nyugodt, mint a többiek. Neki kell a legtöbbet dolgoznia azon, hogy egyáltalán bekerüljön a csapatába, és ott számításba vegyék. A film üzenete is ez: nincs abszolút hiányosság az életben – amíg keményen dolgozol, te lehetsz életednek a kapitánya.

A filmnek meg kellett oldania a sorozat indulása és a bemutatója között eltelt harminc év változó világát. A karakterek nem használnak modern eszközöket, sőt a kosaras magazinok lapozgatásával és a régebbi csukák mutogatásával inkább egyfajta analóg nosztalgiát érez az ember.

A mozi egy utolsó fejezet, amely több mint húsz évet váratott magára, de végül is elkészült. Meg lehet tekinteni úgyis, hogy valaki előtte soha

semmit nem látott belőle, és úgy is élvezni fogja. De azok is tudják élvezni, akik végigkövették Anzai Mitsuyoshi tanítványainak az útját. Így láthatták azt is, hogy Rukawa Kaede életében először passzol Sakuraginak.

Levezetés

A Slam Dunk a japán mozikban összesen kétszázhetvenhárom napot töltött, többször is volt listavezető. Több mint százmillió dollárt termelt a pénztáraknál, így minden idők ötödik legnagyobb bevételét hozó animefilmje, Japánban pedig minden idők tizenharmadik legnagyobb bevételét hozó filmje lett (beleértve a külföldi mozikat is).

A kiugró nemzetközi pénzügyi siker mellett (pl.: Kínában négy nap alatt tízmillióan nézték meg) a szakmai elismerés sem váratott magára. A 46. Japán Filmakadémia animációs díját a The First Slam Dunk hozta el.

Magyarországon kevés animét mutatnak be. Még kevesebb kerül a mozikba. Olyan pedig,

hogy a Japán Filmakadémia öt jelöltjéből (*Suzume*, *One Piece: Red*, *Inu-oh*, ***Kagami no kojou, The First Slam Dunk***) négyet is bemutassanak, és ebből három kereskedelmi forgalomba is kerüljön, igazán páratlan. A First Slam Dunk egy anyagi és szakmai sikerű anime, amit itthon a legnagyobb mozik tűztek műsorra, kiemelt időpontokban. Egy hét alatt azonban lekerült a műsorról, mert annyira kevesen mentek el rá. Minden magyar animefan, akinek lett volna rá lehetősége, de nem ment el megnézni, szégyellje magát! Ez egy újabb szégyenfolt a magyar anime fandom lelkén. Szégyen!

Hossz: 124 perc
Premier: 2022 december
Stúdió: Toei Animation, DandeLion Animation Studio
Műfaj: sport

anime

C ÉPÜLET

amikor a Barátok Közt, a Kamichu és a Higurashi találkozik

Írta: tomyx20

A C épület egy négyrészes horror anime, mely az észak-amerikai Cartoon Network felnőtteknek szóló Adult Swim blokkjába készült 2022 októberében, japánul nem vetítették. A 2016-ban alakult Akatsuki stúdió munkája, akik ezen kívül önállóan az Irodorimidori 8 részes animét tették le az asztalra, ami egy ritmusjátékadaptáció volt.

Kimi egy kedves kilencéves kislány, aki kíváncsi a világra és az emberekre. Egy lakótelepen él egy Kurosaki nevű tengerparti kisvárosban. A többnyire öregekből álló lakóközösség élete megváltozik, amikor külföldi gyakornokok költöznek be munkaadójuk családjával. Kimi új barátra talál a 10 éves Yuri személyében, de az idősek, akik még soha nem hagyták el az országot, eleinte rossz szemmel néznek a bevándorlókra.

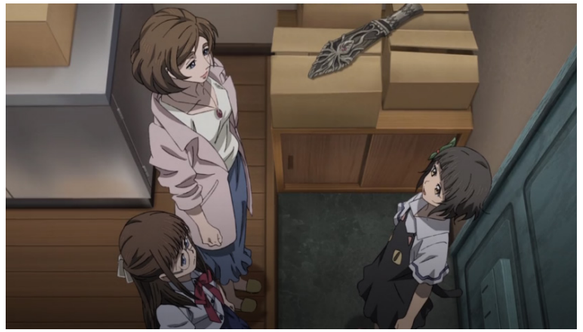
„Figyelj a szomszédaidra és ők is figyelnek rád.”

A legtöbb animével ellentétben nem az iskola, a munkahely vagy egy másik világ adja a környezetet és a szereplőgárdát, hanem egy lakóközösség, mint amilyen a Szomszédok vagy a Barátok Közt című méltán népszerű sorozatokban is található.

Annál is inkább érdekes a helyzet, mivel a bevándorlás és a kulturális eltérések okozta súrlódást veszi alapul, ami az elmúlt években aktuálpolitikai téma Magyarországon is. A magyaroknál már csak a japánok félnek jobban az idegenektől. Érdekes módon közülük is azok, akik még soha nem találkoztak külföldiekkel, mint arra az anime is utal.

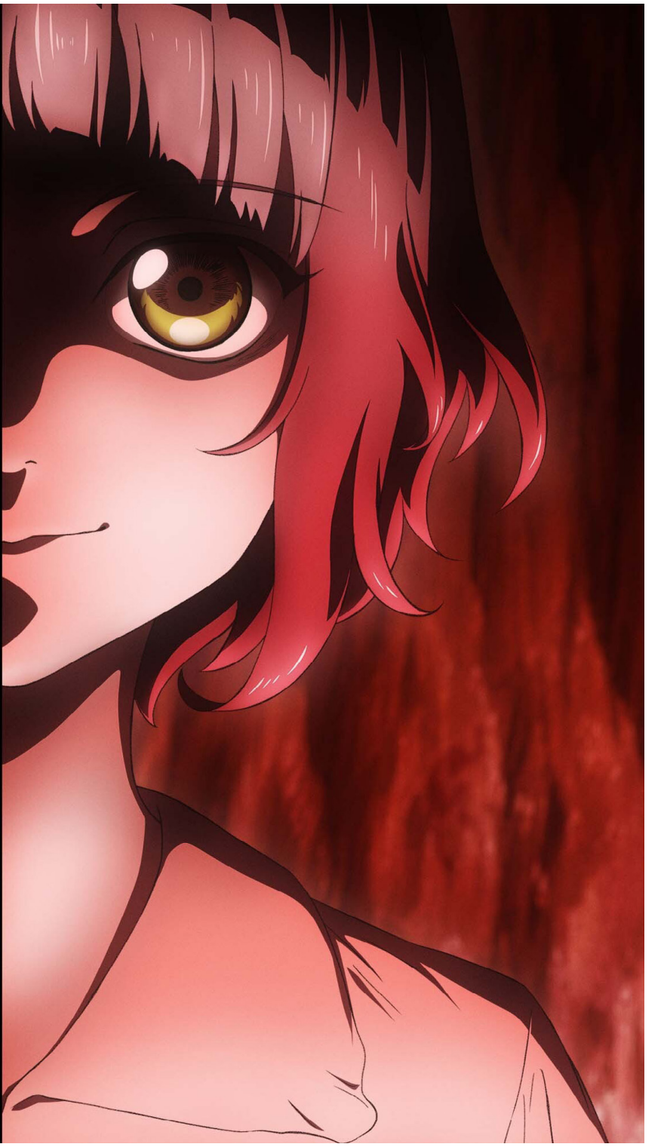
Az is kiderül, hogy az embereknek csak akkor sikerülhet megérteniük egymást, ha megpróbálják. A külföldiekkel való viszony során a kommunikáció fontosságát emeli ki a mű, hiszen ha nem is akarunk megismerni másokat, akkor abból lesz a baj.

A másik pillére az animének Kuzululu, egy ismeretlen tenger ősi istene, és a követői. Kululû egy ősi mezopotámiai mitikus szörnyeteg volt, neve magyarul halembert jelent. Tehát innen ered az inspiráció.



Ha valaki még nem látott horror animét, és csukott szemmel nézi az openinget – ami lássuk be, nehéz – akkor nem fog rájönni, hogy a kislányokhoz fognak kapcsolódni a gyilkosságok. Másokat nem lep meg a végkifejlet. Sok dolog van a világon, amitől félhetünk, de ez az anime nem tartozik közéjük.

Magyarországon az HBO MAX-on elérhető angol szinkronnal és magyar felirattal. Az angol szinkronos animékkel nem a – mind az eredeti japántól, mind a saját magyartól való – nyelvi különbség a baj, hanem a megvalósítás olyan érzést kelt a nézőben, mintha a szinkronhangok elfelejtenék, hogyan kell normálisan beszélni, és rettenetesen túljátsszák a szerepeket. Miközben az amerikai rajzfilmeknél tudnak normális hangon beszélni, úgy, mint a Rigó utcai nyelvvizsga magnóhallgatás feladatában.



Spoileres részek

Az animének nem a története, a horror eleme, a rajzolása vagy a zenéje érdekes, hanem ezeken kívül szinte minden. Innentől azok olvassák, akik már megnézték a művet.

A sorozat végén kiderül, hogy Kimi egy isten reinkarnációja, ebben hasonlóságot mutat a Magyarországon szintén felirattal vetített Kamichu animével, ahol szintén egy iskolás lány az emberek közt élő istenség, kicsit még jellemben is hasonlítanak a főszereplők. Már a neve is árulkodó, mert a vezetékneve Shirokado, és a kurokado törzs dalával és temetési szertartásával kezdődik az anime. Míg a kurokado fekete kaput, a shirokado fehér kaput jelent.

A torii kapuk ezért is fontosak, mivel azok szent helyeken is megtalálhatók, például hegyek lábánál, mint jelen animében, és választóvonalak, szimbolikus határok a hétköznapi világ és az azon túli föld, az emberek és az istenek, a kamik világa közt.

„Az animének nem a története, a horror eleme, a rajzolása vagy a zenéje érdekes, hanem ezeken kívül szinte minden”

Fontos nyom a moha is. Ezzel újszerűen szemléltetik az idő múlását. Mivel istenről van szó, korlátlan hatalma van az idő és a tér felett, és mint kiderül, már hússzor játszotta újra a 2000-es évet a várossal, mert az emberek mindig elrontották az idillt, és nem voltak képesek békésen együtt élni. A folyton ismétlődő nyár jelensége a Higurashi no naku koro ni horror franchise-ban is megjelenik, bár ott más okból.

Az idő ismétlődéséhez vezető nyom, anakronizmus, hogy az első feltűnésekor Yuri okostelefonnal játszik és szelfizik, ami 2000-ben még nem létezett. Ekkor az egyszer látjuk a falun kívüli világot.

Aki a nyomokat észreveszi, annak még kevésbé izgalmas. Ajánlott, nyári hétvégi délutáni anime, ami inkább érdekes, mint hátborzongató.

Cím: Housing Complex C
Hossz: 4 rész
Év: 2022
Műfaj: horror
Értékelés: MAL: 5,3
Források: HBO MAX, Wikipédia

anime

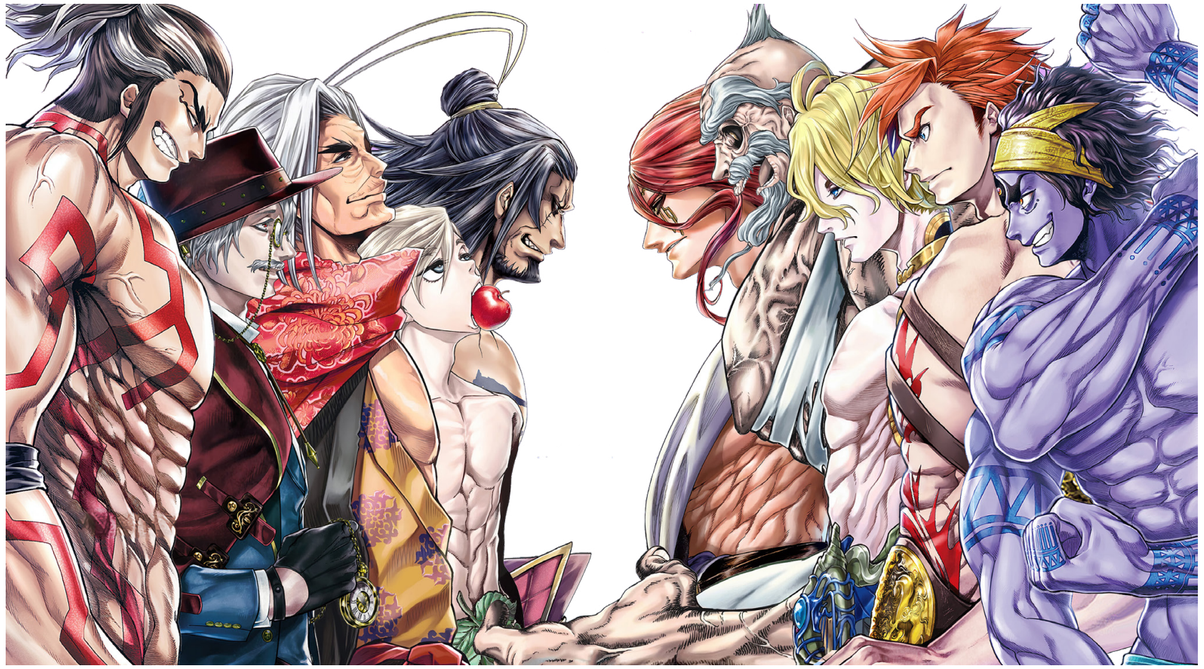
RECORD OF RAGNAROK

Írta: Yuuko

Az anime első évada még 2021-ben jött ki a Netflix jóvoltából. Annak megnézése után kedvem támadt beleolvasni a mangába is, és már akkor elgondolkodtam azon, hogy írok róla, de végül nem tettem meg. Ennek a fő oka az volt, hogy havonta csak egy fejezet szokott belőle megjelenni, így a beharangozott 13 körből még csak 8 fejeződött be a 2017 óta futó mangában. Tehát nagyjából még ugyanennyi évet kell várni a befejezésre. Viszont idén kijött az új évad hozzá, és valahogy újra megjött a kedvem a történethez – vagyis hát őszintén szólva a harcokhoz, mert nagyon sok hagyományos értelemben vett története nincs a mangának/animének. De ezt úgy is megfogalmazhatom, hogy a Record of Ragnarok éppen azt nyújtja, mint amit ígért. Izgalmas harcokat híres hősök között, átívelve téren és időn. Ezt pedig a már jól bevált mitológia – kifordításának – segítségével teszi.

Történet

Az alapötletre mondhatnánk azt, hogy egyszerű, de nagyszerű. Ezer évente az istenek összegyűlnek, hogy eldöntsék az emberiség sorsát. Eddig valahogy mindig sikerült megúszniuk, azonban hétezer év után már az isteneknek is elfogyott a türelme. Istenek tekintetében a görög és északi mitológia istenei dominálnak a történetben, ugyanakkor pár másik panteon istenei is tiszteletüket teszik a sok arctalan kisisten mellékszereplő mellett. Mivel az emberiség már nem tiszteli és féli őket úgy, mint régen, és egyre jobban dühítik őket a Percy Jackson-fanfictionök is, úgy döntenek, hogy ideje kipróbálni, milyen lesz egy emberek nélküli világ. Jó, az utóbbi nem teljesen igaz: elegük lett abból, hogy az emberek csak pusztítják a földet, nem törődve senkivel és semmivel (amivel őszintén nehéz vitatkozni). Azonban mielőtt berekeszthetnék a gyűlést, hirtelen valaki felszólal a javaslat ellen.



A 13 valkűr vezetője, Brünhild egy sokkal szórakoztatóbb lehetőséget ajánl fel, mint megnyomni a nagy piros gombot, majd hazamenni tovább… istenkedni. Brünhild javaslata nem más, mint a Ragnarök megtartása, ami itt egy 13 fordulós versenyt takar. 13 mérkőzés 13 isten és 13 ember között, és amelyik oldal több meccset nyer meg, az győz. De mi is a nyeremény? Míg az emberek számára egyértelmű, hogy győzelmük esetén újabb 1000 évig nyugodtan folytathatják addigi életüket, addig az istenek mégis mit nyernek azzal, ha reggeli előtt lecsapnak 13 embert? Egyértelműen nem akarják elfogadni Brünhild javaslatát, aki azonban ennyi évezred alatt jól kiismerte az isteneket, ezért könnyedén ráveszi őket, hogy beleegyezzenek a Ragnarök megtartásába. Mert hát melyik isten félne pár gyenge halandótól? Ideje emlékeztetni a népet, hogy miért is kéne rettegniük az istenek hatalmától!

Mitológiai alap

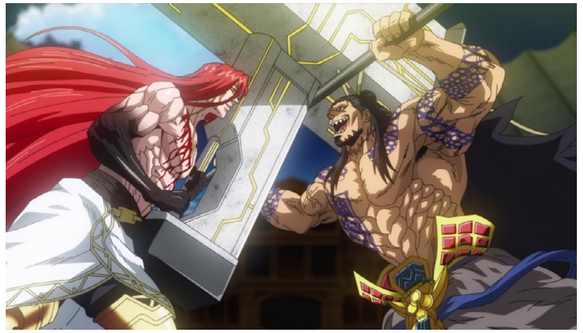
Ez talán a legtöbb vitát kiváltó része a történetnek, lévén, hogy a mangaka meglehetősen szabadon értelmezte a különböző mítoszokat. Az istenek nevein és címein kívül nem sok minden egyezik meg a klasszikus értelemben vett mítoszokkal: újabb háttértörténeteket, illetve kapcsolatokat kreál közöttük, ami érthetően felzaklathatja azokat, akik az adott mitológiában jártasak – vagy például Buddha esetén maguk is a buddhizmus tanainak követői. Azt meg már csak halkan merem megjegyezni, hogy Jézus is felbukkan a nézők között, mint a „négy bölcs” egyike, bárkik is legyenek ők.

Ragnarök

A manga történetében az istenek és az emberek végső harcaként jelenik meg (de eredetileg csak az istenek szórakoztatására került kitalálásra), melyben mindkét oldalról 13 kiválasztott harcos küzd meg egymással. De a skandináv mitológiában a Ragnarök a kozmikus ciklust lezáró csata, melyet számos előjel előzött meg. A nagy összecsapásban az Odin vezette istenek és az óriások, Lokival az oldalukon vívnak egymással. Az összecsapásban a részt vevő istenek és óriások szinte mindegyike, illetve a világ teremtményeinek többsége szintén meghal. A két túlélő ember és a néhány életben maradt isten lesznek az új világ benépesítői.

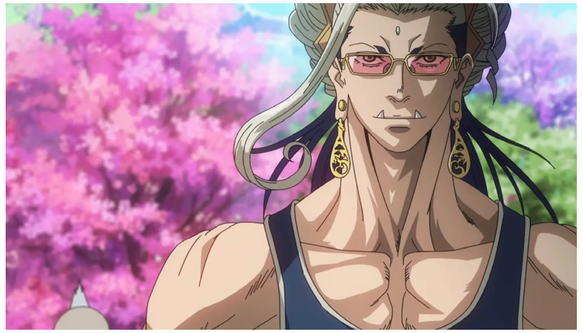
[Mindenesetre én szeretem azt hinni, hogy például Zeusz azért néz ki itt egy leharcolt vénembernek – míg a testvérei fiatal bishounen külsőt kaptak –, mert meglátszik rajta a nőfaló múltja.]

Minden harc közben betekintést nyerhetünk az adott isten, illetve ember háttértörténetébe, melyek egyértelműen eltérnek az eredeti mítoszoktól. Erre a néző és a karakter közötti érzelmi kapocs megteremtése miatt volt szükség: hiszen ha az olvasó/néző nem tud egyik karakternek sem szurkolni, akkor el fogja unni magát a történet olvasása/nézése közben. Illetve az eredeti



háttértörténet nem mindig tudná megadni azt a pluszt, amit a mangaka el szeretett volna érni. De természetesen meg lehet érteni azokat, akiket érzékenyen érintettek ezek a változtatások, viszont akkor azok egyszerűen ne kövessék tovább ezt a mangát/animét, mivel ezek a változtatások a szerves részei a történetnek.

Ami viszont a mitológia felhasználása esetén ténylegesen felróható a mangakának, az az istenek esetén a görög, illetve az északi panteon tagjainak; míg az emberek esetén a japán harcosok túlnyomó aránya. A képek közé beraktam a résztvevők listáját, amely az első fejezetekben jelenik meg, úgyhogy nem számít nagy spoilernek. Ebből is látszik, hogy a 13 isten közül 5 a görögök közül kerül ki (Zeusz, Poszeidón, Apollón, illetve a képen nincs rajta Herkules, pedig neki is ott kéne lennie, valamint a történet előrehaladtával még egy görög isten beugrik harcolni). Három pedig az északi mitológiából – és/vagy a Marvel-filmekből – lehet ismerős az embereknek: Odin, Loki és Thor. Míg a japánok esetében 4 harcos képviselte-



ti magát az emberek oldalán (Sasaki Kojiro, Raiden Tameemon, Okita Souji és Sakata Kintoki), arról pedig ne is beszéljünk, hogy Susanoo no Mikoto és ebben az esetben Bishamonten (meg a többi szerencseisten) szintén japán istenek. Bizonyos tekintetben érthető, hogy általában az emberek a görög, illetve az északi mitológiáról tudják a legtöbbet, és a mangaka japánként szintén a saját hőseit ismeri a legjobban, de azért hiányzik kicsit a változatosság.

És mondhatjuk azt, hogy azért nincsenek női harcosok, mert az emberek képviselői a valkűrökkel együtt harcolnak (a valkűrök válnak a

fegyvereikké, hogy képesek legyenek felvenni a harcot az istenekkel), de azért mégis… Legalább akkor az istenek képviselői közé kerülhetett volna pár istennő: ha már görögöknél tartunk, ott van Athéné, Artemisz vagy akár Hekaté is például, akiket nagy erejűnek hittek.

Az anime megvalósítása

Anno amikor kijött az anime első évada, rengeteg lehúzó értékeléssel találkoztam, ami őszintén szólva engem egy kicsit meglepett. Sokan sérelmezték a harcokat megszakító flashback jeleneteket, illetve a történet hiányát. Pedig ahogy már írtam, ennek az animének éppen az a lényege, hogy nincsen története. Egy 13 összecsapásból álló küzdelemmel a középpontban azért nehéz számonkérni, hogy nincsen összetett sztorija egy adott műnek szerintem (ami a mangát tekintve már nem teljesen igaz). A visszaemlékezésekre pedig szükség van ahhoz, hogy szurkolni tudjunk valamelyik karakternek egy összecsapás alatt.

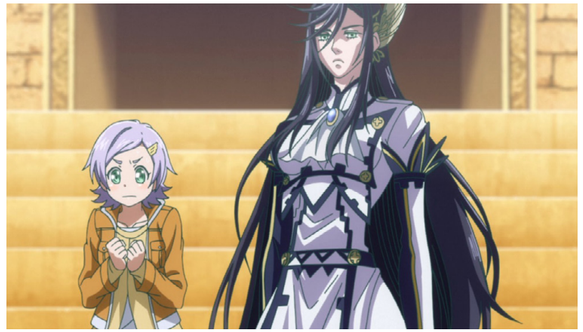
Volt, ahol ez sikerrel járt és sikerült teljesen belevonnia engem az adott küzdelembe, míg egy másik esetén annyira egyértelmű volt a kimenetel, hogy igazából csak azt vártam, legyen vége az adott körnek. Úgyhogy azt meg tudom érteni, aki egy-egy harc alatt kissé elunta magát, de azért engem a három kedvenc harcom teljesen kárpótolt (kár, hogy ezekből egy még nincs meganimálva).

Valkűrök és einherjarok

A valkűrök szintén az északi mitológiának a szüleményei. Eredetileg Odin szolgálói, akiknek feladatuk a csatákban meghalt leghősiesebb emberek Valhallába (az elesett harcosok csarnoka) kísérése, ahol einherjarok (fordítása: magányos/kiváló harcosok) válnak belőlük: olyan harcosok, akik Odin oldalán küzdenek majd a Ragnarök ideje alatt. Amíg az einherjarok nem harcolnak, addig a Valhallában mulatoznak, ahol a valkűrök szolgálják ki őket. A manga története esetén a valkűrök egy „völundr" technika segítségével az emberek képviselőihez leginkább illő fegyverekké válnak, melyek képesek megsebezni az isteneket. Ugyanakkor az életük is összefonódott, így ha az einherjar (itteni értelmezésben: istengyilkos) meghal, akkor a valkűr is. A valkűrök nevei az Edda-énekekből valóak, a leghíresebb közülük az itteni főszereplő valkűr: Brünhild.

Viszont azokat már jobban meg tudtam érteni, akik a rajzolást sérelmezték. Ugyanis ha egy animének nincsen kimondott története, akkor legalább a rajzolásnak a topon kell(ene) lennie, hogy fenntartsa az ember érdeklődését. Ami itt őszintén szólva… tényleg nem a legszebb. De én egyáltalán nem találtam nézhetetlennek, bár aki például ufotable minőséget várt, az nyilván nagyot csalódhatott. Én a netflixes animék esetén nem szoktam reménykedni a lenyűgöző rajzolásban, úgyhogy nekem nem volt vele bajom. (De lehet bennem van a hiba, mert az első animéimet a csodás indás 360-as felbontásban néztem, úgyhogy minden, ami annál jobban néz ki, már jó nekem…)

De ha már a rajzolás nem a legjobb, legalább a seiyuukon nem spóroltak. Elég csak Seki Tomokazura (*Fate* – Gilgamesh), Suzuki Tatsuhisára (*Seven Deadly Sins* – Ban) vagy éppen a *Moriarty the Patriot*ból ismerős Saitou Soumára (William James Moriarty) gondolni. És aki szereti a *Jujutsu Kaisen*t, az onnan is számos ismerős hanggal találkozhat. Mindkettőben szerepel ugyanis Suwabe Junichi (Sukuna seiyuuja), valamint Sakurai Takahiro is (Geto seiyuuja). De ha ez még nem lenne elég Nakamura Yuuichi adja a hangját mind Gojou Satorunak, mind pedig a *Record of Ragnarok 2*. évadában feltűnő Buddhának. Ez már csak azért is érdekes, mert Gojou karaktere Buddhán alapul és Gojou gyakorlatilag Buddhától „kölcsönözte" ikonikus idézetét („throughout Heaven and Earth, I alone am the honored one").



Mindenesetre szerintem ha valaki nem irreális elvárásokkal kezd neki az animének vagy akár a mangának, az nem fog csalódni, mert nincs benne hiány izgalmas harcokból. És aki képes kibírni Zeusz látványát az elején, azt megnyugtatom, hogy utána már sokkal menőbb karakterdizájnnal rendelkező versenyzőkkel lehet találkozni. Az én egyetlen problémám az, hogy mivel a manga havonta jelenik meg, jelenleg csak két harcnyi anyag van hátra belőle. Ami tekintve, hogy eddig évadonként 3-3 harcot kaptunk azt jelenti, hogy az esetleges harmadik évadra is kell várni minimum 2 évet. (Mondjuk hallottam olyan tippeket, hogy már októberben visszatér a sorozat, úgyhogy lehet, tévedek.) Mindenesetre én szívesen várok rá, már csak azért is, mert 70+ fejezet után kezd úgy tűnni, hogy a Ragnarök bizonyos karakterek számára sokkal többet jelent, mint az emberek és istenek harca.

Cím: Record of Ragnarok / Shuumatsu no Walküre
Év: 2021
Hossz: 12 x 24 perc
Értékelés: MAL: 6,75

Cím: Record of Ragnarok II. / Shuumatsu no Walküre II.
Év: 2023
Hossz: 10 x 24 perc
Értékelés: MAL: 7,52

Cím: Record of Ragnarok II. Part 2. / Shuumatsu no Walküre II. Part 2.
Év: 2023
Hossz: 5 x 24 perc
Értékelés: MAL: 7,58

anime

DOULUO DALU

Írta: GentleRain

Mágia, lélekállatok, léleknövények és sok-sok kaland. Ki ne álmodozna arról, hogy egyszer hőssé válik, megmenti a világot, és megtalálja a boldogságot? Nos, ennek a történetnek a hősei pont ezt teszik. Harcolnak, küzdenek, szeretnek, vesztenek, de mindig talpra állnak.

Tartalom

Tang San a külső Tang klán tagja, így nincs bejárása a belső klánba. Ám egy nap ellop valamit a belső klánból, amelyért árulónak bélyegzik és üldözőbe veszik, hogy végezzenek vele. Végső kétségbeesésében végül leveti magát egy szikláról, ám egy kovács fiaként újjászületik Douluo Dalun, ezen a varázslatos földön, ahol minden pezseg a mágiától. Itt mindenki valamilyen lélekkel születik, ami lehet hasznos vagy haszontalan, erős vagy gyenge. Tang San, aki pontosan emlékszik az előző életére, hat éves korában azzal szembesül, hogy egész Douluo Dalu leghaszontalanabb lelkét, a satnya és gyenge Kék Ezüst Füvet kapta. Ám annak ellenére, hogy mindenki hasznavehetetlennek tartja a fiút, Tang San eldönti, hogy csak azért is megmutatja, képes elérni a csúcsokat.

Alapvetően nem vagyok az isekai történetek nagy rajongója, ezt előre kell bocsátanom. Azonban a donghuákat pár éve ismertem meg, a Douluo Dalu pedig azon kevés első donghuáim közé tartozott, amik megragadták a figyelmem. Elsőre nem egy nagy történet, beleillene bármelyik másik fantasy-isekai történetbe, ahol a hős az elején gyenge, de egyre erősebbé válik, míg végül legyőzi a világot fenyegető gonoszt. Azonban a Douluo Dalu mégis más, hiszen nem hiába vált az egyik legnagyobb, húzó névvé az elmúlt öt év alatt. Az alapjául szolgáló regény pedig az egyik legtöbbet eladott példánnyal büszkélkedhet. És van is mire büszkének lennie!

A történet elején Tang San meghal, önkezével vet véget az életének, majd az emlékeivel együtt egy másik világban születik újjá. Bár egy látszólag hasznavehetetlen lelket kap, emlékeinek és előző életbeli tudásának hála, sokkal okosabb a vele egykorúaknál. Ezenkívül képes rejtett fegyvereket készíteni, amelyeknek tudását szintén az előző életéből hozta magával. Egyébként megjegyzendő, hogy nagyjából az első évadban és a második évad elején foglalkozunk Tang San előző életével, ahol egyébként kiderül, pontosan mit lopott el, és miért. És nem is tudtam haragudni rá azok után, amiken a Tang klánban keresztülment. Pont ezért, amikor lehetősége van rá, megragadja, hogy tanulhasson, még akkor is, ha apja eleinte ezt ellenzi. Ráadásul hamar kiderül, hogy Tang San nem is egy, hanem két lélekkel született, a másik pedig egy hatalmas kalapács, aminek használatát az apja szigorúan tiltja a fiú számára. Pedig a későbbiekben a kalapács is hasznos fegyvernek bizonyul Tang Sannál.

„...beleillene bármelyik másik fantasy-isekai történetbe (...) Azonban a Douluo Dalu mégis más...”

Tang San több iskolába jár, az elsőben, ahol Yu Xiaogang a mestere, még hat évesen ismeri meg Xiao Wut, egy vele egykorú lányt, akinek amellett, hogy a lelke egy nyúl, még egy hatalmas titka is van, amire csak jóval a sorozat előrehaladtával derül fény. Xiao Wu lesz Tang San első igazi barátja, vele együtt kerül a Shrek Akadémiára, egy elég lerobbantnak tűnő helyre, ahová csak a legjobbak nyernek bebocsátást. Tang San és Xiao Wu itt nemcsak az erejüket tanulják meg kiaknázni és használni, hanem megismerkednek az iskola többi tanulójával is. Szám szerint a maradék öt diákkal. Ők pedig Dai Mubai, a csapat vezetője – lelke a tigris –, Ning Rongronggal, aki támogató lélekkel rendelkezik, Ma Hongjunnel – azaz Dagival –, akinek a lelke egy főnix, Oscarral, aki a lelke segítségével kolbászokat képes létrehozni (nagyon hasznosnak bizonyulnak ezek a kis ételfalatok), valamint Zhu Zhuqinggal, aki egy feketepárduc lelkét birtokolja. Zhuqing nem mellesleg Mubai menyasszonya, bár a lány néha legszívesebben elfelejtené a tényt. Ők heten lesznek a Shrek Akadémia Hét Szörnyetege, ahogy tanáruk, Flender hívja őket. A hét diák között a közös edzéseknek és kalandoknak hála nagyon erős kötelék alakul ki, amely életük végéig meg is marad. Mindegyikük egy külön személyiség, ki gondoskodó, ki harcias, ki kissé lusta és így tovább. Viszont mindig minden körülmények között számíthatnak egymásra, még akkor is, ha eleinte nem is akartak egy csapat lenni.

Bár a sorozat alapvetően Tang Sanra koncentrál, de a többiek is megkapják a maguk történetét és tizenöt perc hírnevét a donghua folyamán. Vannak olyan történetszálak, amik kifejezetten a többiekre koncentrálnak, akár együtt, akár külön-külön. Különösen igaz ez azokra az epizódokra, ahol a csapat tagjai különválnak, hogy mindegyikük egymagában eddzen, ami még erősebbé teszi őket. Közben persze mindenféle események zajlanak, bajnokságok, versenyek, különféle fenyegetések, és egy hatalmas háború is tarkítják a donghua történetét. Szóval, izgalmakból nincs hiány.

A csapat a majdnem háromszáz rész alatt számtalan veszélytől óvja meg a világot, nem egy hatalmas démon vagy hatalomra éhes ember akarja meghódítani a kontinenst és annak minden országát. Árulások, veszteségek, szerelmek, egymásra találások is vannak szép számmal, miközben nemcsak Xiao Wu, de Tang San múltja is szépen kiderül. Bár Tang San nem foglalkozik az előző életével, legfeljebb annyira, hogy rejtett fegyvereket készít, és létrehoz egy újabb Tang klánt, de az itteni anyjáról semmit sem tudunk. Nos, az ő rejtélye is megoldódik szépen, nagyon hosszan, részletesen kibontva. Szóval, eseményekből és rejtélyekből sincs hiány.

Még a negatív karakterek háttere is nagyon részletes, szépen megismerjük az ő múltjukat is, így valamennyire érthetővé válnak a motivációik. A donghua egyébként töméntelen mennyiségű karaktert vonultat fel mindkét oldalon, így mindenki megtalálja a kedvencét. A negatív karakterek közül nekem kifejezetten tetszett Bibidong története.

Hosszú utat járt be, és valahol érthető, miért ott kötött ki, ahol. Bár a végén azért annyira nem tudtam sajnálni.

Mivel maga a cselekmény nagyon szerteágazó, és rengeteg esemény történik, nehéz róluk írni. De elég annyi, hogy Tang Sannak és a barátainak is az az álma, ami mindenkinek, aki harcol ebben a világban. Douluo-vá, vagyis Mesterré válni, ami a legmagasabb fokot jelenti. Ehhez pedig sok kitartás, sok munka és persze szerencse is kell. Közben persze sokszor az életben maradás is a tét, hiszen az idegen hatalmak nem tétlenkednek, ha világuralomról van szó.

A harci jelenetek, az egyes támadások vagy éppen átváltozások nagyon szépen meg vannak animálva. Nem is csoda, mert bár az első évad animációja még picit döcögős és néhol fura, a második évadnál már látszik, hogy toltak bele pénzt rendesen. Sőt, az epizódok előrehaladtával egyre szebb és szebb az egész, így már csupán a látványért is megéri nézni ezt a jó hosszú donghuát. Az első évadnál a stúdió még valószínűleg nem bízott annyira a sikerben, de úgy tűnik, a rajongóknak nagyon bejött.

Az openingek és endingek is nagyon szépek, kár, hogy kevés van belőlük. Elbírtak volna még egy párat, de ez van.

A donghua egyébként full 3D animáció, ami nem a kedvencem, de a kínaiak annyira jól

csinálják, hogy most már el sem tudnám képzelni ezt a donghuát 2D-ben. A hangok pedig szintén zseniálisak lettek, imádom a kínai nyelvet, szóval nem volt kérdés, hogy nem is akarom más nyelven nézni. Bár úgy tudom, sem japán, sem más nyelvű szinkronja nincs is.

Én csak egyet mondhatok, ezt a donghuát senki se hagyja ki, mert egy remek élménytől fosztja meg magát. Habár az elején picit lassabban indul be, de amikor megteszi, nincs megállás. Az egyes történetek ugyan hosszúnak tűnnek – különösen igaz ez a Tengeristenes történetszálra –, de soha nem válik unalmassá. Mindig van valami, ami miatt az ember aggódhat, izgulhat, örülhet vagy szomorkodhat. Én komolyan, nem egy halált megkönnyeztem mindkét oldalon.

Szóval, aki még nem látta, kezdjen neki! Idén egyébként elindult a következő Douluo Dalu donghua, Douluo Dalu: The Peerless Tang Sect címmel, ami tízezer évvel az eredeti történet vége után játszódik.

A regény egyébként – én még nem olvastam – 2021-ben Xiao Zhan és Wu Xuanyi főszereplésével kapott egy 40 epizódos élőszereplős feldolgozást is. Nekem nem nyerte el a tetszésem, túl sokat változtattak. Valamint a regényből létezik egy befejezett manhua sorozat is.

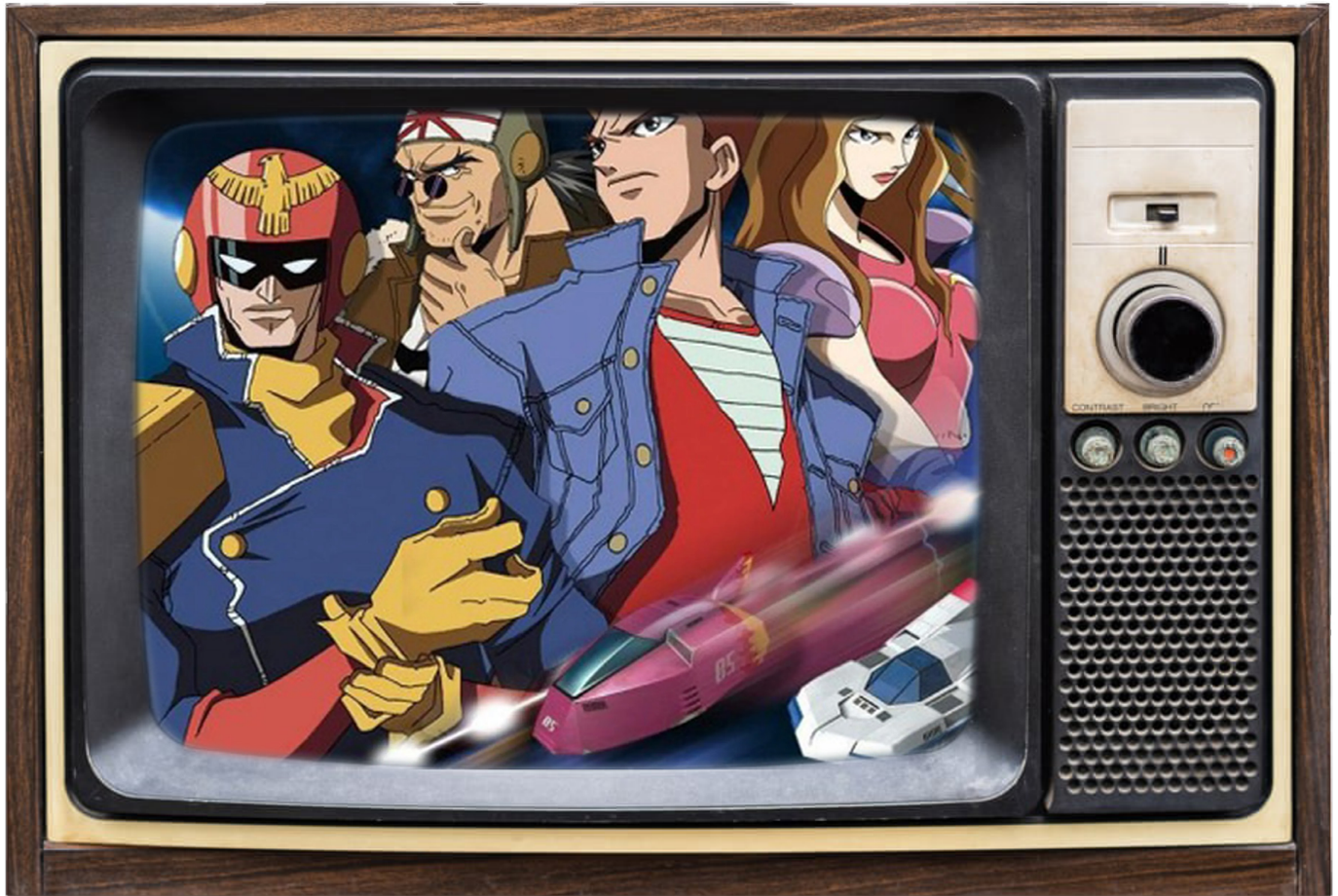
Személyes értékelés: 9/10

Cím: 斗罗大陆 / Douluo Dalu
Angol cím: Douluo Continent / Soul Land
Magyar cím: Lélekföld
Eredeti mű: Tang Jia San Shao azonos című regénye
Hossz: 263 epizód
Műfaj: fantasy, kaland, dráma, akció, romantikus
Stúdió: Sparkley Key Animation Studio
Sugárzás: 2018. január 20. - 2023. június 10.
Első opening: Jam Hsiao – Douluo Dalu
Második opening: Angela Zhang – Cocoon-Break
Első ending: Cai Tiannan - 斗罗大陆片尾曲风舞
Második ending: Lala Hsu – Bu Se
Rendezte: Shen Le Ping

anime

F-ZERO: FALCON DENSETSU

Írta: supermario4ever



Ahhoz képest, hogy a Nintendo az elmúlt évtizedekben kategorikusan elzárkózott attól, hogy a franchise-aiból komolyabb sorozat is készüljön, egészen meglepő, hogy az F-Zero: Falcon Densetsu kapott egy ötvenegy részes animesorozatot. Hiszen nem ez a Nintendo legnagyobb sorozata, 2004 óta nem érkezett új F-Zero játék. De vajon örülünk-e az animeadaptációnak? Lássuk, hogy milyen lett a magyarul is vetített anime.

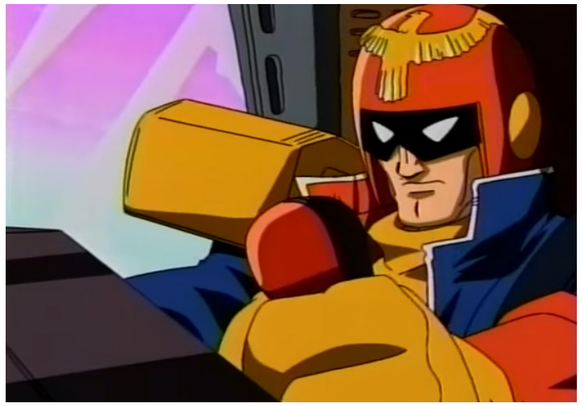
2201-ben járunk, amikor a bolygóközi utazások már az emberiség mindennapjainak részévé váltak. Az emberiség nemcsak terraformálta a különböző bolygókat, hanem megtanult együtt élni az ott lakó fajokkal. A Föld is alaposan megváltozott, melyre egyik jó példa, hogy New York teljesen átalakult és a Némaváros (Mute City) nevet kapta.

Ebben a világban ébresztik fel Ryuu Suzakut (Rick Wheeler) százötven évnyi hibernált állapot után. Hősünk a 21. század közepén nemcsak autóversenyeket nyert meg, hanem rendőrként is sikerrel vette fel a harcot a bűnözőkkel szemben. Egyedül Zoda volt az, aki kifogott rajta. Olyannyira, hogy Ryuu egy autós üldözés során szerzett súlyos sérüléseibe bele is halt. Ekkor hibernálták, így a testét is épen tartották. Százötven év után fokozatosan felébresztve, gyakorlatilag második életet kapott. Felébresztésére azért volt szükség, mert a Mobilrendőrségnek annyi munkát okoz a sok bűnöző – akik csak azért vesznek részt az F-Zero versenyeken, hogy az abból származó pénznyereményből finanszírozni tudják ördögi tevékenységüket –, hogy erősítésre van szükségük. Úgy tűnik, Ryuu-vel egy távoli jövőben számolt a rendőrség, ha már ilyen gondosan őrizték hibernált testét. Ahogy Ryuu feleszmél, eleinte azt hiszi, hogy még 2051-et írnak. Keresné is a barátnőjét, ugyanis a tragédia pont akkor történt, amikor megkérte volna a kezét. Erre természetesen nem kerülhet sor – döbbenten néz körbe, hogy menynyit változott a világ, amíg hibernálva volt.

Azonnal közli is vele a Mobilrendőrség, hogy mi a helyzet: mi történt vele, hol van most, és mi a teendő. Ryuu teljes kétségbeeséssel veszi tudomásul, hogy milyen más lett körülötte a világ. Leginkább a barátnőjét hiányolja, de végül sikerül feldolgoznia a szituációt. Tagja lesz a Mobilrendőrségnek, segíti őket, amiben csak tudja, emellett megtanulva új autójának vezetését, ő is részt vesz az F-Zero versenyeken, hogy ott is hátráltassa a bűnözőket.

Már a Mobilrendőrségnél is fellelhetők a játéksorozatból ismerős karakterek. Az esetlen rendőrfőnök: John Tanaka, a Mobilrendőrség legerősebb tagja: Jody Summer, az autószerelő Dr. Clash, a tudós Dr. Stewart, illetve Jack Levin, aki inkább a nők iránti imádata okán ismert, mintsem a képességei alapján érdemelné ki az elismerést.

Sajnos Ryuu Suzaku az új életében sem szabadul Zodától. A balesetben ő is súlyosan megsérült, és őt is hibernálták. Őt Black Shadow élesztette újjá, hogy ördögi ambícióiban erősítse. De nemcsak őt ébresztette fel hosszú álmából, hanem Ryuu volt szerelmét, Harukát is, akinek Black Shadow szolgálata érdekében átmosták az agyát, és most Miss Killer néven dolgozik neki. Meglepetésre Ryuu nem dől be a trükknek, de a Sötét Milícia így is komoly fejtörést okoz a Mobilrendőrségnek.

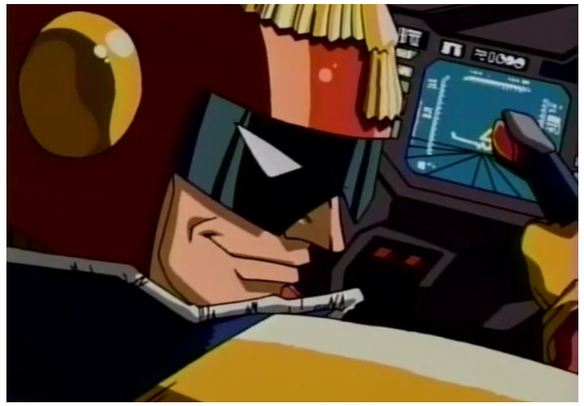


„a bolygóközi utazások már az emberiség mindennapjainak részévé váltak. Az emberiség nemcsak terraformálta a különböző bolygókat, hanem megtanult együtt élni az ott lakó fajokkal.”

Az anime a Game Boy Advance-re megjelent ***F-Zero GP Legend*** játékot hívatott promotálni. A játéknak van egy hosszabb Story Mode-ja, lényegében az kapott egy animációt. Ryuu Suzaku, Lucy Liberty (aki később csatlakozik a Mobilrendőrséghez) Miss Killer és Lisa Brilliant a GP Legendben voltak játszható karakterek. Az anime története alapvetően két szálon fut. Egyrészt vannak epizodikus történetek, melyek a részek végeztével le is zárulnak. Jellemzően itt találkozunk az F-Zero X és F-Zero GX játékok valamennyi karakterével. Másrészt van a Mobilrendőrség és a versenyek mellett egy fő történetszál is, hiszen fokozatosan derül ki, hogy ki is valójában Captain Falcon, és mik is Black Shadow valódi tervei.

A játékot az Ashi Productions animálta meg, nekik köszönhetjük például a ***Macross 7***-t, a ***Gravitation***t vagy a ***Nijiiro Days***-t. Jelen esetben animáció terén meglehetősen gyenge munkát végeztek, hiszen – bár a karakterek hasonlítanak a videojátékbeli énjükhöz (ez alól kivétel Beastman, akit Captain Falcon alapján rajzoltak meg, a játékban másképp néz ki), de – a versenyek animációjához elég sok CGI-t használtak fel. Ráadásul némelyek fájdalmasan gyenge minőségűre sikeredett. A zene is átlagos, de az opening kiemelkedik. Az a HIRO-X énekli, aki a ***Prince of Tennis*** első két openingjével mutatkozott be. Az endinget pedig Maeda Ai előadásában hallgathatjuk meg, aki elsősorban ***Digimon*** endingekkel szerzett magának hírnevet.

Az animét Amerikába a „legendás" múltú, 2017-ben megszűnt 4Kids Entertainment hozta be, szokásukhoz híven alaposan megváltoztatva az eredeti művet. Kezdve azzal, hogy az eredetileg ötvenegy részes sorozatot huszonhat részesre redukálták, illetve saját opening és ending zenét szereztek hozzá. Az anime az RTL Klubnak köszönhetően kapott magyar szinkront is, melyet a szép emlékű A+ sugárzott. A szinkron a veterán animések számára nyújt nosztalgikus élményt olyan színészekkel, mint Bogdányi Titanilla (Lucy Liberty), Szokol Péter (Jack Levin) vagy Faragó András (Dr. Clash). A magyar szinkron miatt érdemes megnézni a vágott verziót, mert kifejezetten a jobb szinkronok közé tartozik. Nemcsak hogy az angol nevek (karakterek keresztneveit leszámítva) kaptak magyar fordítást, de ráadásul még kifejezetten jól is hangzanak.



„...Ashi Productions animálta meg, nekik köszönhetjük például a Macross 7-t, a Gravitationt vagy a Nijiiro Days-t. Jelen esetben animáció terén meglehetősen gyenge munkát végeztek.."

De természetesen teljes élményt csak az eredeti, japán változat ad, hiszen abban találkozunk az összes karakterrel. Az amerikai verzióból ráadásul kihagytak egy fő történetszálat, ami nélkül ugyan élvezhető a sorozat, de sokat hozzáadott volna a történethez. Az anime összességében nem nagy szám, elsősorban az F-Zero rajongók fogják értékelni. Bár az egyes történetek egész jók, így nézeti magát a sorozat, a hibái mellett azonban nagyon nehéz elmenni. Ennek ellenére érdemes megnézni, akár a magyar változatot, érdekességképpen vagy nosztalgiázásul, de a teljes élményt az eredeti, japán verzió adja.

Hossz: 51 epizód
Év: 2003-2004
Studió: Ashi Productions
Forrás: Game
Műfaj: akció, kaland, sci-fi

anime

ŐSZI SZEZON 2023

Összeállította: Hirotaka

16bit Sensation ANOTHER LAYER

vígjáték, slice of life		
Sakuma Takashi	st.Silver	manga

Uehara Meiko egyetemi diák, és részmunkaidőben kezd dolgozni 1992-ben. Azonban a színfalak mögött a bolt erotikus játékokat gyárt. Meiko tehetséges művész, és felveszik helyettes grafikusnak miután a személyzet erősen megcsappant. Viszont Meiko azelőtt sosem rajzolt még 18+-os illusztrációkat.

Képes lesz sikeresen befejezni az eroge játékot? Egy 16 bites pc-vel az alkotói karrierje beindul

Rendező korábbi munkái: Room Mate
Stúdió korábbi munkái: Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai, Idol☆Sister

Atarashii Joushi wa Do Tennen

vígjáték, slice of life		
Abe Noriyuki	A-1 Pictures	manga

A 26 éves Momose éppen állást váltott, mert a korábbi főnöke zaklatta. Attól tart, hogy új felettese is hasonló lesz, és megkeseríti az életét. Momose próbálja leplezni nagyfokú aggodalmát, amikor először találkozik Shirasakival, az új főnökkel. Azonban meglepetésére egy egyszerű, flúgos jellemmel találkozik, ami eltünteti Momose idegességét.

Rendező korábbi munkái: Kuroshitsuji Movie: Book of the Atlantic, Oooku
Stúdió korábbi munkái: Mashle, NieR:Automata Ver1.1a, SAO

BIKKURI-MEN

akció		
Tsukimisato Tomohiro	Lesprit	egyéb

A világban a Bikkuri-Man matricák olyan értékesek, hogy pénzszállító autóban szállítják őket. Egy éve történt a híres „300 milliós Bikkuri-Man matrica ügy”. Egy nap a gimis, részmunkaidős futár Yamato belekerül egy matrica háborúba, ami két bolt között zajlik. Az Angel Mart és a Devil Store tulajdonosai társakból ellenségekké válnak, és elkezdődik a csata.

Rendező korábbi munkái: Yurumates, Kirakira Kirari
Stúdió korábbi munkái: Cinderella Girls Gekijou, Kirakira Kirari

Bokura no Ame-iro Protocol

dráma		
Yamamoto Yasutaka	Quad	original

A gimis Tokinoya Shun anyjával és húgával él. Miután apját megölték egy balesetben, és a nővére súlyosan megsérült, Shun abbahagyta a videójátékozást és, egy Fox One nevű esport kávézóban dolgozik. Minden idejét tanulásra és munkára fordítja, és a gyerekkori barátaival bandázik. Rájön, hogy a kávézónak nagy tartozása van. Shun és barátai remélik, hogy ha megnyerik a Xaxerion bajnokságot, a pénznyeremény elég lesz a tartozás visszafizetésére. Shun visszatér az online játékok világába, ahol szembekerül Bakuretsu-kunnal, akivel régen játszott.

Rendező korábbi munkái: Servant x Service, Nekopara
Stúdió korábbi munkái: Inu ni Nattara Suki na Hito ni Hirowareta., Kaijin Kaihatsu-bu no Kuroitsu-san

Boukensha ni Naritai to Miyako ni Deteitta Musume ga S-Rank ni Natteta

akció, kaland, fantasy		
Mori Takeshi	Typhoon Graphics	light novel

Egy kalandor élete nem mindig mesés. Belgrieve akkor jön erre rá, amikor egy halálos találkozás miatt elveszíti a lábát és a képességeit, hogy tovább üldözze álmát. De a végzet mást is tartogat még. Amikor gyógynövényeket gyűjtöget az erdőben, rátalál egy csecsemőre és Angeline-nek nevezi el, majd úgy dönt, sajátjaként neveli fel. Miután felnő, egy igazi kalandor akar lenni, szeretne hírnevet és dicsőséget szerezni. Szíve vágya azonban, hogy újra láthassa az apját.

Rendező korábbi munkái: Vandread, Stratos 4
Stúdió korábbi munkái: Sengoku Night Blood, One Room

Boushoku no Berserk: Ore dake Level to Iu Gainen wo Toppa suru

akció, fantasy		
Yanagisawa Tetsuya	ACGT	light novel

Fate egy kastélyőr egy olyan világban, ahol a képesség teszi az embert. Fate képessége, hogy falánk, és emiatt folyton éhes, ami megkeseríti az életét. De egy nap legyőzi a kastélyba behatolókat, és a világa megváltozik. Így kezdődik egy fiatalember története, aki a tehetségtelenségből felkapaszkodik a legjobbak közé.

Rendező korábbi munkái: High School DxD New, Orient
Stúdió korábbi munkái: Dies Irae, Minami Kamakura Koukou Joshi Jitensha-bu

BULLBUSTER

mecha, sci-fi		
Aoki Hiroyasu	NUT	vegyes média projekt

A 20 éves Okino Tetsurót áthelyezik a Namidome Kogyo nevű céghez, ahol robotokkal irtanak kártevő lényeket. Okino lelkesen kezd el dolgozni, de a cég hamarosan kifogy a pénzből, így a robotok üzemanyagán és a lőszeren is spórolni kell. Ez belső konfliktusokat eredményez és a kegyetlen valóság köszönt mindenkire.

Rendező korábbi munkái: Hero Mask
Stúdió korábbi munkái: Youjo Senki, Blue Giant

Buta no Liver wa Kanetsu Shiro

vígjáték, fantasy, isekai		
Takahashi Masayuki	project No.9	light novel

Egy otaku, miután disznómáj evés közben meghal, egy sertés testében ébred. Pig társasága egy Jess nevű lány, aki gondolatolvasó, és elfogadja őt unalmas gondolatai ellenére… habár a lány terve, hogy megeszi őt. Vajon, amikor Jess veszélybe kerül, és behódol a sötét végzetének, Pig képes lesz megmenteni a gyorsaságával, bölcsességével és kifinomult szaglásával?

Rendező korábbi munkái: Jidou Hanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyuu wo Samayou (rendező asszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Otonari no Tenshi-sama ni Itsunomanika Dame Ningen ni Sareteita Ken, Jaku-Chara Tomozaki-kun

Dekoboko Majo no Oyako Jijou

vígjáték, fantasy, slice of life, természetfeletti		
Takata Masahiro	A-Real	manga

A boszorkány Alyssa egyedül él az erdőben, és egy nap rátalál egy gyerekre. Alyssa úgy dönt, felneveli és Violának nevezi el. 16 évvel később a lány előnyös adottságú nővé érik, így őt hiszik Alyssa anyjának. Egy slice of life, amit anya és lánya mesélnek el, kimondottan jó szórakozás.

Rendező korábbi munkái: Super Seisyun Brothers, Nil Admirari no Tenbin

Stúdió korábbi munkái: Musashino!, Urawa no Usagi-chan

Hametsu no Oukoku

akció, kaland, fantasy, gore, sci-fi		
Motonaga Keitaru	Yokohama Animation Lab	manga

A boszorkányok egyszer bölcsességgel és békével áldották meg az emberi fajt. De a Redia Birodalom olyan technológiát fejlesztett, ami messze felülmúlja a mágiát, és a boszorkányokat a civilizációs fejlődés ellenségévé nyilvánították. Elkezdődött a boszorkányüldözés. Egy ember, Adonis, akit egy boszorka, Chloe nevelt felt, bosszút esküszik az emberek ellen, akik elvették tőle szeretett mentorát

Rendező korábbi munkái: Katanagatari, Date A Live

Stúdió korábbi munkái: Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu, Lapis Re:LiGHTs

Hikikomari Kyuuketsuki no Monmon

vígjáték, fantasy, vámpír		
Minamikawa Tatsuma	project No.9	light novel

Három évnyi elzárkózás után a vámpír Terakomari Gandesblood (röviden Komari) arra ébred, hogy kinevezték a Mulnite birodalomi hadsereg parancsnokává. Az egység olyan figurákból áll, akik a legkisebb gyengeségre is fellázadnak vezetőjük ellen. Komari pedig - bár nemes családból származik - nem iszik vért, és a mágiában is alkalmatlan. Van azonban egy megbízható szobalánya, Vill, de ki tudja, hogy ő elég lesz-e a sikerhez.

Rendező korábbi munkái: Enen no Shouboutai: Ni no Shou, Nami yo Kiitekure

Stúdió korábbi munkái: Otonari no Tenshi-sama ni Itsunomanika Dame Ningen ni Sareteita Ken, Jaku-Chara Tomozaki-kun

Hoshikuzu Telepath

vígjáték, lányszerelem, iskola, természetfeletti		
Kaori	Studio Gokumi	4-koma manga

Umika félénk lány, és nem igazán tud jól beszélni a lámpaláza miatt. Fel is adta, hogy barátokat szerezzen, de egy nap megjelenik Yu, egy földönkívüli, aki az Odekopathy képességével megérti mások érzéseit, ha homloka a másikéhoz ér. Egy fantasztikus történet „yuriról” és „űrről”.

Rendező korábbi munkái: 5-toubun no Hanayome ∫∫, Endro~!

Stúdió korábbi munkái: Kami Kuzu☆Idol, Jidou Hanbaiki ni Umarekawatta Ore wa Meikyuu wo Samayou

KamiErabi

akció		
Seshita Hiroyuki	UNEND	original

Goro átlagos, kissé kiégett elsőéves gimis egy magániskolában, és kedveli Honokát. Barátjával Akitsuval unalmas életet élnek. Egy nap Goro üzenetet kap: „Kiválasztottak, mi a kívánságod?” Mivel spamnek gondolja Goro, azt kívánja, hogy „Szexelni akarok Honokával, álmaim nőjével.”

Másnap Honoka elhívja egy népszerűtlen játékterembe, hogy tolja le a gatyáját. Jött az üzenet: „Gratulálunk a remek teljesítményhez.” Majd egy rejtélyes lány, Lall hirtelen megjelenik. Gorót kiválasztják, hogy istenné váljon, aki teljesíti a kívánságokat. Több ilyen jelölt is van, de csak egy maradhat. Az első jelölt, aki Gorót meg akarja ölni, az Honoka.

Rendező korábbi munkái: Ajin, Blame! Movie
Stúdió korábbi munkái: -

Kamonohashi Ron no Kindan Suiri

detektív, rejtély		
Ibata Shouta	diomedéa	manga

Ez a szokatlan páros felszínre hozza a rejtett igazságot. Kamonohashi Ron (egy magándetektív komoly problémákkal) és Ishiki Totomaru (egy tiszta szívű rendőrnyomozó) összefognak, hogy megoldják a legzűrösebb rejtélyeket. Egy izgalmas detektívtörténet egy új generációnak Amano Akirától, a Reborn! és az elDLIVE alkotójától.

Rendező korábbi munkái: Gi(a)rlish Number, Domestic na Kanojo
Stúdió korábbi munkái: Seijo no Maryoku wa Bannou desu, Tensei Oujo to Tensai Reijou no Mahou Kakumei

Kawagoe Boys Sing

vígjáték, zene, iskola		
Matsumoto Atsushi	evg	original

Dei Tenshi, egy kórus korábbi tagja privát otthoni stúdiójába zárva énekel. Egy korábbi karmester, Hibiki Haruo hirtelen megjelenik Tenshi előtt, akinek az élete teljesen felfordul. Haruót problémás természete miatt kirúgták az orchestrából, de visszaveszik, ha megnyeri a nemzeti fiúkórus versenyt egy teljesen új tagokból álló kórussal a Kawagoe iskolából. Így Tenshi és még jópáran kénytelenek csatlakozni. Haruo hiába tehetséges, kibírhatatlan természetű. Vajon a személyiségzavaros és gyerekes Haruót kibírják a kórustagok, és megtudják nyerni a versenyt?

Rendező korábbi munkái: Boku ga Aishita Subete no Kimi e, Persona: Trinity Soul
Stúdió korábbi munkái: -

Keikenzumi na Kimi to, Keiken Zero na Ore ga, Otsukiai suru Hanashi.

romantika, iskola		
Ooba Hideaki	ENGI	light novel

Az introvertált gimis, Ryuuto fogadásból arra kényszerül, hogy szerelmet valljon kiszemeltjének, a népszerű és gyönyörű Lunának. Meglepő választ kap: „Nos, akkor járjunk? Úgysincs párom most.” Utána pedig elhívja Ryuutót a szobájába…?!

Annak ellenére, hogy teljesen különböznek szerelmi tapasztalat és barátok terén, összejönnek, és egyre jobban megismerik egymást.

Rendező korábbi munkái: Kai Byoui Ramune, Koroshi Ai
Stúdió korábbi munkái: Uzaki-chan wa Asobitai!, Tantei wa Mou, Shindeiru.

Kikansha no Mahou wa Tokubetsu desu

akció, fantasy, zene, iskola, időutazás		
Kawaguchi Taishi	Arvo Animation	digital manhwa

A világ a pusztulás szélére került az „árnyék labirintusban” vívott 10 éves háború után. Desir Herrmann az utolsó képzett mágus, aki talpon maradt, de még ő sem tudja megállítani az embereket fenyegető veszélyt. Ahogy közeleg a vég, visszakerül abba az időbe, amikor még a Hebrion Akadémián tanult. Ezzel a második eséllyel Desir elhatározza, hogy megment mindent, ami elveszett. Ismereteivel felvértezve sikerül megváltoztatnia a jövőt, vagy újra megtörténik minden?

Rendező korábbi munkái: Tsuki to Laika to Nosferatu (rendező asszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai!, Tsuki to Laika to Nosferatu

Kimi no Koto ga Daidaidaidaidaisuki na 100-nin no Kanojo

vígjáték, hárem, szerelmi sokszög, romantika, iskola		
Satou Hikaru	Bibury Animation Studios	manga

Aijo Rentaro száz lányt hívott el randira, és mindig nemleges választ kapott. Elkeseredettségében iránymutatásért imádkozik. Isten azt mondja neki, hogy szerencsétlensége egy kozmikus hiba miatt adódott. Isten most helyrehozza a hibát, és megadja Aijónak a száz randit. De ahogy ez ilyenkor lenni szokott, mind a száz lány Aijo lelki társa, és ami még rosszabb, mindegyiknek viszonoznia kell az érzéseit, különben szörnyű és egyben mulatságos balesetben halnak meg.

Rendező korábbi munkái: Jashin-chan Dropkick X, Kitaku-bu Katsudou Kiroku
Stúdió korábbi munkái: 5-toubun no Hanayome ∫∫, Prima Doll

Konyaku Haki sareta Reijou wo Hirotta Ore ga, Ikenai Koto wo Oshiekomu

vígjáték, fantasy, romantika		
Asami Takashi	Digital Network Animation, Zero-G	light novel

Allen egy erős varázsló, akitől mindenki úgy fé,l mint egy „démonkirálytól”. Ő viszont csak nyugodtan szeretne élni az erdő mélyén. Egy nap egy fiatal eszméletlen lányt ment meg egy csapat lovagtól. Megtudja, hogy a lány neve Charlotte, és egy szomszédos királyság hercegével jegyezték el, ezért elmenekült. Allen megígéri, hogy vigyázni fog Charlotte-ra, és a legboldogabb nővé teszi a világon.

Rendező korábbi munkái: Nessa no Wakusei, Ginga Eiyuu Densetsu (epizód rendező)
Stúdió korábbi munkái: Grand Blue, Kimi wa Kanata

Kusuriya no Hitorigoto

dráma, történelmi, rejtély, orvostudomány		
Naganuma Norihiro	TOHO animation, OLM	light novel

Maomao boldogan él patikus apjával, amíg egy nap eladják szolgának a császár palotájába. De Maomao nincs felkészülve a palotai életre. Amikor az örökösök megbetegszenek, azonnal nekilát, hogy megtalálja a gyógymódot. Ez felkelti a palota jóképű hivatalnokának, Jinshinek a figyelmét, aki előlépteti. Így nevet szerezve magának, rejtélyes egészségügyi eseteket old meg.

Rendező korábbi munkái: Mahoutsukai no Yome, Yowamushi Pedal Movie
Stúdió korábbi munkái: Detarame na Sekai no Melodrama, Dark Gathering

Megumi no Daigo: Kyuukoku no Orange

akció, dráma		
Murata Masahiko	Brain's Base	manga

Toake Daigo elszántság és tehetség lázában ég. Onoda Shun falakkal küzd, amik az útját állják. Nakamura Yuki reméli, hogy azon kevés nők egyike lesz, akik tagjai lehetnek a különleges mentőosztagnak, az Orange-nak. Amikor ez a három fiatal tűzoltó ugyanazzal a céllal összekerül, kezdetét veszi Japán megmentésének története… az egész országot fenyegető veszély leselkedik rájuk.

Rendező korábbi munkái: Fumetsu no Anata e, Baby Steps
Stúdió korábbi munkái: Golden Kamuy 4th Season, Kyokou Suiri

Migi to Dali

vígjáték, rejtély		
Mankyuu	Geektoys, CompTown	manga

Az asztal alatt van az angyal titka. Egy fiú, akit Hitorinak hívnak. Egy gólya hozta az angyalt egy gyermektelen középkorú párhoz. Szülei kedvesek, a ház tágas, az étel meleg. Annak érdekében, hogy megvédje a boldogságát, Hitori egy fontos titkot rejteget a szülei elől.

Rendező korábbi munkái: Koori Zokusei Danshi to Cool na Douryou Joshi, Cinderella Girls Gekijou
Stúdió korábbi munkái: Date A Live IV, Dead Mount Death Play

Ojou to Banken-kun

romantika, iskola		
Takamoto Yoshihiro	project No.9	manga

A 15 éves Senagaki Isaku, a Senagaki bűnszervezet harmadik vezetőjének az unokája. Átlagos barátokat szeretne, átlagos románccal. Ezért egy messzi város iskolájába iratkozik be, de a túlpörgő fiatal vezér, a 26 éves Uto Keiya eltitkolja a korát, és ugyanabba az iskolába jelentkezik. Szerinte Isaku még túl fiatal a szerelemhez, és Keiya célja, hogy minden fiút elüldözzön. De igazából Isakunak viszonzatlan érzései vannak Keiya felé.

Rendező korábbi munkái: Beelzebub, Dragon League
Stúdió korábbi munkái: Jaku-Chara Tomozaki-kun, Otonari no Tenshi-sama ni Itsunomanika Dame Ningen ni Sareteita Ken

OVERTAKE!

motorsport, sport		
Ei Aoki	Troyca	original

Madoka Kouya szabadúszó fotós, aki nincs a legjobb passzban. Amikor egy sztorin dolgozik a Fuji Nemzetközi Versenypályáról, találkozik a gimis F4 versenyzővel, Asahina Harukával, és újra rátalál a lelkesedésére. Elhatározza, hogy támogatja Asahinát, és segít neki megvalósítania az álmát a Komaki Motors csapatában. Így a két teljesen különböző személyiségű és korú Madoka és Asahina élete kereszteződik.

Rendező korábbi munkái: Fate/Zero, Re:Creators
Stúdió korábbi munkái: IDOLiSH7 Third Beat!, Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note

Paradox Live THE ANIMATION

zene		
Andou Naoya	Pine Jam	vegyes média projekt

A Phantom Live mozgás újjászületik a közeljövőben. A rapperek Phantom Metalból készült kiegészítőket hordanak. Illúziókat hoznak létre, amik kötődnek az érzelmeikhez és a DNS-ben található kémiai reakciókhoz, megőrjítve ezzel a közönséget.

A Paradox Live eseményen négy csapat versenyzett, a BAE, a The Cat's Whiskers, a cozmez és az Akanyatsura. A cozmez nyert, elnyerve a legendás rapper, Buraikan szívét, és egy új eseményt hívott életre. Buraikan körbeutazta Japánt, hogy hirdesse az eventet, ahol eldől, ki lesz a legendás művész. Rengeteg jelentkező közül a nyolc legjobb csapat kezd versenyezni.

Rendező korábbi munkái: Hi-DRIVERS!
Stúdió korábbi munkái: Kageki Shoujo!!, Do It Yourself!!

Ragna Crimson

akció, fantasy, isekai		
Ken Takahashi	Silver Link	manga

A sárkányok uralják a földet, a tengert és az eget. A hivatásos sárkányvadászoknak, mint Ragna, meg kell találniuk a módját, hogy fel tudják ellenük venni a harcot. Ragna egy rejtélyes férfival, Crimsonnal társul. Bár a férfi motivációi ismeretlenek, a célja teljesen egyezik Ragnáéval, így együtt indulnak a harcba.

Rendező korábbi munkái: Fate/kaleid liner Prisma☆Illya 3rei!!, Butlers: Chitose Momotose Monogatari
Stúdió korábbi munkái: Non Non Biyori Nonstop, Jahy-sama wa Kujikenai!

Potion-danomi de Ikinobimasu!

fantasy, isekai, reinkarnáció		
Nakanishi Nobuaki	Jumondou	light novel

Nagase Kaoru 22 éves hivatali dolgozó, aki hirtelen reinkarnálódik egy másik világba. Segítségül, hogy túlélje, Kaoru fiatalabb testet kap, és egy képességet, hogy hihetetlenül erős bájitalokat készítsen. Kaorunak minden tudását be kell vetnie, hogy túlélje.

Rendező korábbi munkái: Shin Koihime†Musou, Mangirl!
Stúdió korábbi munkái: Kono Healer, Mendokusai, Akuyaku Reijou Level 99

Saihate no Paladin: Tetsusabi no Yama no Ou

akció, kaland, fantasy, isekai, reinkarnáció		
Iwanaga Akira	OLM, Sunrise Beyond	light novel

Két év telt el azóta, hogy az akkor 17 éves Will elhagyta a holtak városát. Mint uraság, létrehozta a „Fáklya kikötő, a fény folyami kikötője" helyet, így az emberi tevékenység és mosoly visszatért Beast Woods-ba. Ám abnormális jelenségeket fedeznek fel az erdőben. Will és barátai útnak indulnak, és az erdő királyától egy baljós próféciát hallanak.
„A Rozsdás hegyekben, a „fekete vész tüze" lángra csap, és felégeti az egész földet."

Rendező korábbi munkái: Kingdom 2nd Season, Fukigen na Mononokean
Stúdió korábbi munkái: Kyoukai Senki, Dark Gathering

Seiken Gakuin no Makentsukai

akció, fantasy, hárem, reinkarnáció, iskola		
Morita Hiroyuki	Passione	light novel

A háború ókori királyságok között semmi ahhoz képest, amit az osztályok vívnak. Ezer év után felébred a sötét úr, Leonis, aki egy 10 éves fiú testében találja magát. Találkozik Riseliával, aki az Üresség ellen harcol, egy lény ellen, ami majdnem kiirtotta az emberiséget. Leonis fel akarja tárni ennek a világnak a titkait, ezért beiratkozik az Excalibur Akadémiára, ahol szörnyek elleni harcra képeznek. Vajon ezeknek az ürességeknek van közük Leonis múltjához?

Rendező korábbi munkái: Neko no Ongaeshi, Bokura no
Stúdió korábbi munkái: Isekai Meikyuu de Harem wo, Mieruko-chan

Shangri-La Frontier

akció, kaland, fantasy, videojáték		
Kubooka Toshiyuki	C2C	manga

A közeljövőben minden olyan játékot, amit klasszikus képernyőn játszanak, retrónak tekintik, és ami nem tud lépést tartani a legújabb VR technológiával, azt gagyinak titulálják. Azokat, akik ilyen játékot szeretnének végigvinni, „vacakvadászoknak” hívják. Hizutome Rakuro is ezek közé tartozik. A következő játéka a Shangri-La Frontier, ami egy „isten szintű játék”, 30 milliós játékos bázissal. Online barátok, kiterjedt világ. Ez megváltoztatja Rakuro és a többi játékos sorsát.

Rendező korábbi munkái: Berserk: Ougon Jidai-hen, Majo no Tabitabi
Stúdió korábbi munkái: Edomae Elf, Harukana Receive

SHY

akció, dráma, szupererő		
Andou Masaomi	eightbit	manga

A 21. század közepére minden háború megszűnt a Földön. Az úgynevezett „Hősök” megjelenése, akik békére vágytak, drasztikusan átformálta a világot. A hősök minden országban őrzik a békét, Japánt pedig egy fiatal lány védi, Shy, aki kimondottan félénk.

Rendező korábbi munkái: Kanata no Astra, Saijaku Muhai no Bahamut
Stúdió korábbi munkái: Blue Lock, Tensei shitara Slime Datta Ken

Sousou no Frieren

kaland, dráma, fantasy, mágia		
Saitou Keiichirou	Madhouse	manga

A mágus Frieren együttműködve Himmel csapatával legyőzte a démonkirályt egy 10 éves küldetésben. A béke visszatért a királyságba. Mivel elf, ezért több mint ezer évig is élhet. Megígérte Himmelnek, hogy visszatér hozzájuk. De 50 év elteltével Frieren mit sem változott, ellenben régi csapata megöregedett, majd Himmel meg is halt. Frieren elhatározza, hogy jobban megismeri az embereket, ezért szomorúsággal a szívében elindul, hogy más emberekkel találkozzon.

Rendező korábbi munkái: Bocchi the Rock!,
ACCA: 13-ku Kansatsu-ka - Regards
Stúdió korábbi munkái: Mushikaburi-hime, Overlord IV

Tearmoon Teikoku Monogatari: Dantoudai kara Hajimaru, Hime no Tensei Gyakuten Story

vígjáték, dráma, fantasy, romantika, időutazás		
Ibe Yuushi	Silver Link	light novel

A Tearmoon Birodalom 20 éves hercegnőjét, Miát, akit önző hercegnőnek is ismernek, kivégzik. A következő pillanatban viszont a saját 12 éves testében ébred. Kapott egy második lehetőséget, így Mia elhatározza, hogy újjáépíti a birodalmat. Az emberekért? A katonákért? A birodalomért? Nem. Mindent csak azért csinál, hogy elkerülje a guillotine-t. Ezért a hercegnő sok csodás dolgot tesz, hogy megmentse saját magát.

Rendező korábbi munkái: Meikyuu Black Company (rendezőasszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Maou Gakuin no Futekigousha, Itai no wa Iya nanode Bougyoryoku ni Kyokufuri Shitai to Omoimasu.

Toaru Ossan no VRMMO Katsudouki

akció, kaland, vígjáték, fantasy, videojáték		
Nakazawa Yuuichi	Maho Film	light novel

Egy újfajta VRMMO, a One More Free Life Online éppen megjelent. Tanaka Taichi 38 éves, és szeret játszani, egy fiatal fiúként lép be a játékba, Earth néven. Elhatározza, hogy teljesen haszontalan képességeket sajátít el. Olyan főzeteket készít, amiket nagyon nehéz, olyan ételeket főz, amik túl finomak, és fura fegyverekkel harcol.

Rendező korábbi munkái: Fullmetal Alchemist: Brotherhood (kulcsanimátor)
Stúdió korábbi munkái: Akuyaku Reijou nanode Last Boss wo Kattemimashita, Yaku nara Mug Cup mo

UNDEAD UNLUCK

akció, vígjáték, természetfeletti		
Yase Yuki	david production	light novel

Mi történik, amikor egy szerencsétlen lány találkozik egy élőholt fiúval? Tiszta káosz! Izumo Fuuko belefáradt abba, hogy véletlenül embereket öljön, ezért véget akar vetni mindennek. De amikor találkozik Andyvel, a férfival, aki nem tud meghalni, mégis talál okot, hogy éljen. Az élőhalott pedig végre talál valakit, aki megadja neki azt a halált, amire vágyott.

Rendező korábbi munkái: Enen no Shouboutai
Stúdió korábbi munkái: Urusei Yatsura (2022), Spriggan (ONA)

Under Ninja

akció, vígjáték, dráma, slice of life		
Kuwahara Satoshi	Tezuka Productions	manga

A második világháború után Japán új ügynökséget állít fel, hogy segítse a terrorizmus és a bűn kezelését a csendes-óceáni régióban. A tagok ninják, és eredetileg belföldi problémák kezelését bízták rájuk. Ahogy nőtt a program, húszezer ninja szolgált belföldi és külföldi ügyeken. Egyikük Kudo, a 14 éves lúzer, aki a következő védelmi vonal, nehogy a külföldi bérgyilkosok ellepjék Tokiót.

Rendező korábbi munkái: Black Jack 21, Megami no Café Terrace
Stúdió korábbi munkái: My Home Hero, Mahoutsukai Reimeiki

Watashi no Oshi wa Akuyaku Reijou

vígjáték, fantasy, lányszerelem, iskola		
Ooba Hideaki	Platinum Vision	manga

Az átlagos irodai dolgozó, Ohashi Rei a kedvenc otome játékának főhőseként ébred. Az első karakter, aki köszönti, a kedvence, Claire Francois, a történet antagonistája. Rei célja így, hogy Claire-rel keveredjen romantikába, és ne a férfi főszereplővel.

Rendező korábbi munkái: Kai Byoui Ramune, Koroshi Ai
Stúdió korábbi munkái: Kono Oto Tomare!, Kai Byoui Ramune

Yuzuki-san Chi no Yon Kyoudai.

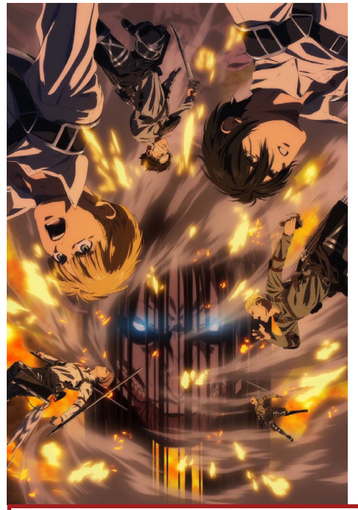
iskola, slice of life		
Hongou Mitsuru	Shuka	manga

A Yuzuki család csak négy fiú testvérből áll, mivel szüleik két éve meghaltak. A legidősebb Hayato, a család eltartója. Makoto nyugodt és összeszedett, de a gyegne pontja öccse, Minato, akit imád és cukinak tart. Minato energikus, imádja a testvéreit, de ügyetlen. Gakuto a negyedik, aki érett elsőosztályos, és mindenki „bölcs embernek” hívja. A történet négyük életét mutatja be.

Rendező korábbi munkái: Honzuki no Gekokujou, World Trigger
Stúdió korábbi munkái: 91 Days, Natsume Yuujinchou Roku

Folytatások az őszi szezonban

JUJUTSU KAISEN Season 2



Shingeki no Kyojin: The Final Season Kanketsu-hen

SPY x FAMILY Season 2

Tian Guan Ci Fu 2

Magyar szinkronnal szeptember 12-től a Dragon Hall TV műsorán.

Nézd te is online: *https://tv.dragonhall.hu*

Steins;Gate
シュタインズ・ゲート

anime

SUPER MARIO BROS. MOVIE

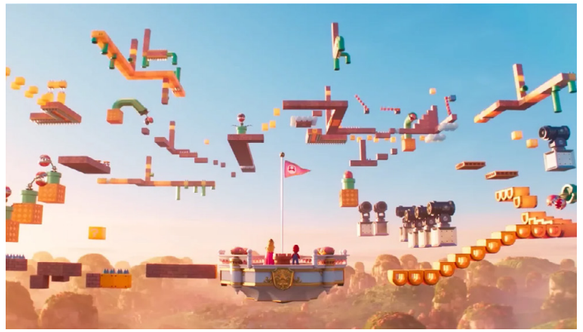
Írta: supermario4ever

A Nintendo hosszú évtizedeken át következetesen elzárkózott attól, hogy a franchise-aiból nyugati kulturális termék készüljön. Persze voltak erre vonatkozólag próbálkozások, kezdve a finoman szólva is felejthetőre sikeredett 1993-as Super Mario Bros. filmről, a DiC Entertainment által 1990-ben gyártott The Adventures of Super Mario Bros. 3 rajzfilmsorozat viszont egész jól sikerült. De összességében a Pokémon animesorozaton kívül talán csak a Hoshi no Kirby és az F-Zero: Falcon Densetsu animesorozat voltak említésre érdemesek. Most viszont végre megtört a jég: 2023-ban készült egy komolyan vehető mozifilm a Super Mario franchise-ból.

Mario és Luigi New Yorkban próbálnak vízvezeték-szerelőként érvényesülni. Az első nagy reklámfilm után, ha nem is azonnal, de megérkezik az első megrendelés. Az egyik ház fürdőszobájában dugult el a vízvezeték – világos, hogy mi a dolguk. Ám Luigi véletlenül belelép a család kutyájának kajájába. Itt kezdődnek a gondok, hiszen a házikedvenc ezen súlyos bűntettet nem hagyhatja megtorlás nélkül. Így – bár a Mario fivérek jó munkát végeznek – az üldöztetés következtében végül nagyobb lesz a baj, mint előtte volt. Aznap este az olaszos stílusú vacsora (az egész nagy család együtt) is kedves utalás a Mario fivérek származására.

Ez a film is hűen követi az amerikai mozik által diktált trendeket, hogy már az elején erős képi és hanghatásokkal alapozza meg a film hangulatát. Erre tesznek rá egy lapáttal a több Nintendo franchise-ból is felismerhető karakterek. A Donkey Kong-féle Jumpman árkád gépen játszik a játékkal, miközben a maga olaszos akcentusával hecceli a Mario fivéreket. Ugyanígy megjelenik a Wrecking Crew főszereplője, de az is félreérthetetlen utalás a Super Mario Makerre, amikor Marióék egy építkezésen át tartanak hazafelé. És ha nagyon szemfülesek vagyunk, egyéb Nintendo sorozatokat is észrevehetünk. Például az egyik plakát Hayami Ryotát mint új jet-ski bajnokot ünnepli. Sokan a Wave Race 64-re is jó érzésekkel emlékeznek.

A főtörténet úgy indul, hogy Brooklynban a csatornarendszerből ömleni kezd a víz. A polgármester, Pauline (a ***Donkey Kong*** játékokból), biztosítja a lakosságot, hogy ura a helyzetnek. A pánik az arcán mindenképp erről tanúskodik… De a Mario testvérek jelen esetben is tudják, mi a dolguk. A csatornarendszert vizsgálják hosszasan, amikor Luigit beszippantja egy cső. Mario utánamegy, de ő is áldozatul esik. Így kerülnek hőseink a Gomba Királyságba. Ám a testvérek nem egy helyen kötnek ki, hiszen amíg Mario jó helyre kerül, addig Luigi a Sötétség Országába, ahol Bowser az úr. A sárkánykirálynak ezúttal is csak egy célja van: uralma alá hajtani a Gomba Királyságot. Ám jelen esetben most nem elrabolni akarja Peach hercegnőt, hanem feleségül venni (ahogy ezt tette elsősorban a ***Paper Mario*** sorozatban). Peach hercegnő természetesen nem áll kötélnek, hiába a hősszerelmes dal, amit Bowser komponált (és ami Jack Black zseniális előadásában világhírű lett), a hercegnő egyszerűen hajthatatlan. Bowser tudomást szerez arról, hogy a Hercegnőt meglátogatta egy daliás férfi, akit ráadásul nem utasít el. A sárkánykirály éktelen haragra gerjed. Amikor megtalálja Luigit, őt kérdezgeti, hogy mit tud a bajszos fiatalemberről. Nyomás alatt Luigi színt vall, ám jutalma a ketrec, mely egy lávatenger felett függ. Tudható, mi lesz a vég, ha Mario nem siet öccse segítségére.



Tehát a cél: megakadályozni, hogy Bowser akarata ellenére feleségül vegye Peach hercegnőt, Brooklynban pedig helyrehozni a csatornarendszert. A filmben egyéb karakterekkel is találkozunk. Ellátogatunk a Donkey Kong szigetre, ahol Mario megmérkőzik Donkey Konggal, illetve természetesen találkozunk a Gomba Királyság legfőbb lakóival, a Toadokkal. Kifejezetten nehéz volt megszokni, hogy a Toadok – és Peach hercegnő is – menő személyiséget kaptak a filmben.

Hiszen a Toadok pont a kedves, ártatlan természetük miatt voltak szerethetők, de a hercegnőt is szerény mivolta miatt szerettük. Ehelyett ő is és a Toadok is kifejezetten vagányak lettek. Hercegnőnek is sokkal nagyobb szerepe lesz a mentőakcióban, mint a Mario játékokban megszokhattuk. Ezeket leginkább azért volt kellemetlen látni, mert ezáltal a jelen hollywoodi trendekre uniformizálták a játékokban megszokott személyiségektől jelentősen eltérő karaktereket. Ez is az egyik oka annak, hogy miért nem lehet felhőtlenül szeretni a filmet. Sokkal szerethetőbb lett volna, ha a karakterek megőrzik a játékosok által már megkedvelt személyiségüket. Nem véletlen, hogy Yoshi csak a film legvégén szerepel egy rövid jelenet erejéig (illetve amikor Mario és a Hercegnő a Donkey Kong sziget felé utaznak). Yoshi aranyossága annyira a névjegyévé vált, hogy őt vagánnyá tenni már-már bűn lenne. Szerencsére nem lépték meg, talán nem is lett volna rá ötletük, hogyan tegyék meg. Viszont akiket rettenetesen hiányoltam, azok a Koopalingek.

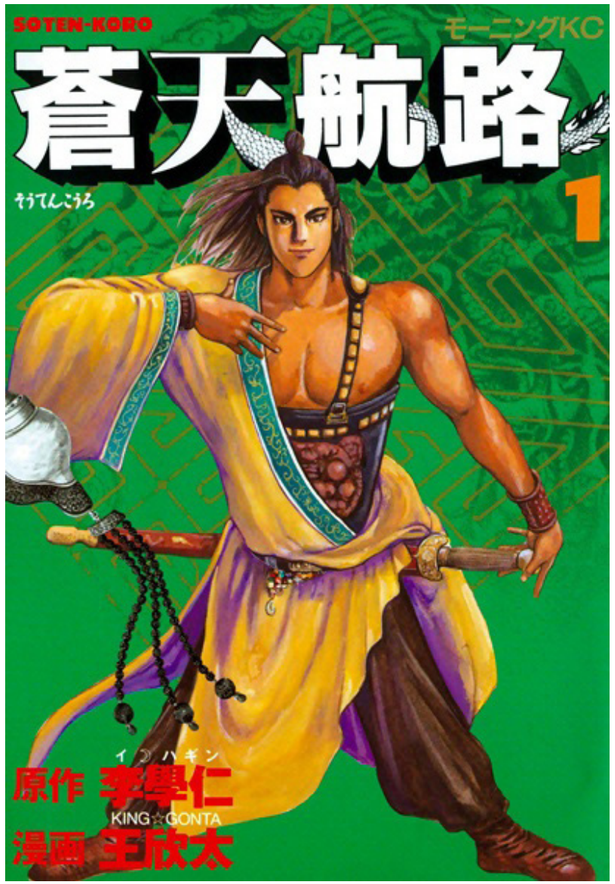
A filmet egyéb jelenetekkel is igyekeztek mariósabbá tenni. Végül könnyű megbocsátani azt, hogy jó eséllyel a feminista kurzus diktálta azt a jelenetet, amikor Peach hercegnő mutatja meg Mariónak: miként menjen végig a gyakorlópályán, hogy erősebb legyen. Gyerekkorunk részévé vált az, hogy sok szenvedés árán végre teljesítünk egy pályát az egyik klasszikus Mario játékban. Sok eleme és válfaja van a videojátékoknak, és ezek méltán tették népszerűvé a videojátékot mint modern szórakozási formát, de azt nyíltan ki merem jelenteni, hogy akinek az életéből kimaradt, hogy a ‘90-es években ahányszor ment neki az egyik klasszikus Mario játék pályájának, annyiszor halt meg, annyiszor kapott Game Overt – és sok esetben valami buta hibán vérzett el, de végül mégis elérte a célt… azt gondolom, hogy aki ezt az érzést nem tapasztalta meg életében, az soha nem fogja igazán megérteni a Mario játékok varázsát. Ezt kiválóan visszaadta a film, ott én is újraéltem a sokszori gyerekkori próbálkozásaimat a *Super Mario All-Stars*-ban. Az igazán veterán játékosok számára meg jó eséllyel hatalmas élmény volt látni a Mario és Donkey Kong közti párbajt, általa megtapasztalni az 1981-es klasszikust.

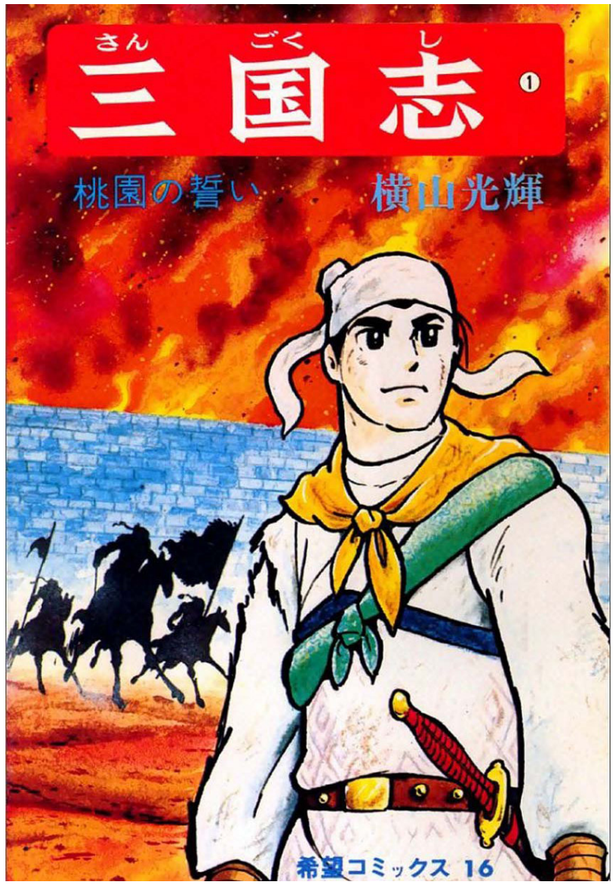
Ezzel együtt a Donkey Kong rapet igazi nosztalgia volt hallgatni a Donkey Kong 64-ből, ahogy a Mario Kart versenyt is nagyon jó volt nézni. Talán a verseny indítása volt az egyedüli jelenet, ahol Toad vagánysága tényleg vicces volt.

Viszont akármekkora részt is vállalt a Nintendo a film készítésében, akármennyire is áthatja a nosztalgia, a film vesztett a varázsából azáltal, hogy a hollywoodi trendekre uniformizálták. Pedig a Mario játékok egyedi és semmivel össze sem hasonlítható hangulata miatt van annyi rajongója a sorozatnak. Persze ebből azért valamennyi megmaradt. Sikerült elérniük, hogy azért ne csak névlegesen legyen Super Mariós a film, hiszen a pályaelemeknek köszönhetően a rajongók által ismert játékélmény egészen jól megmaradt a filmben. Úgy tűnik, az arányt sikerült tartani, hiszen több mint egymilliárd dolláros nyereségével minden idők legjövedelmezőbb animációs filmje lett. Sem a Disney-nek, sem a DreamWorksnek nem sikerült ezt elérni, így az Illuminations, amely céggel a Nintendo együtt készítette az animációs filmet, harmadik erővé lépett előre. Így talán mondhatjuk: kompromisszumos megoldással tudták elérni azt, hogy szélesebb közönség térjen be a mozikba, hiszen ha Toad és Hercegnő megőrizték volna kedves, ártatlan személyiségüket, talán túlzottan gyerekes lett volna a film. De meggyőződésem szerint nem jártunk sokkal jobban, lehetett volna egyedibb is a film. Viszont ha igazak a pletykák és a Super Mario Bros. movie sikerének hatására várhatunk egy *The Legend of Zelda* filmet, akkor talán megérte. Hátha az még jobban visszaadja a játék hangulatvilágát.

Műfaj: vígjáték, kaland
Premier: 2023. április 5.
Hossz: 92 perc
Stúdió: Universal Pictures, Nintendo, Illumination Entertainment

IMDb





manga

HÁROM KIRÁLYSÁG MANGÁK

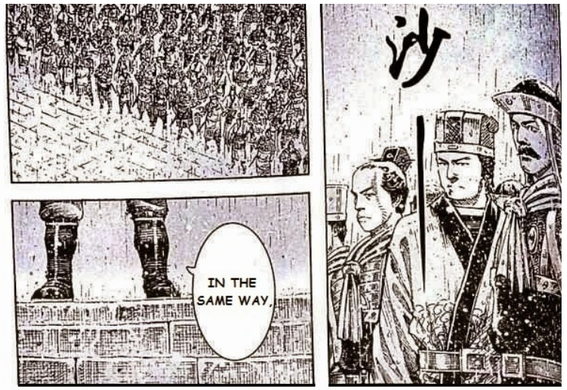
Írta: A. Kristóf

Bevezető

Ebben a cikkemben egy új dologgal próbálkozom: jól ismert és népszerű történelmi időszakról szóló történeteket (mangákat) fogok ajánlani. Mivel egy éráról lesz szó, mangából viszont sok van, ezért úgymond fordítva haladok, azaz leírom a valós történelmi időszakot, a mangákat pedig csak felsorolom (ez volna az újdonság a cikkben). Több oknál fogva döntöttem emellett a módszer mellett. Elsősorban azért, mert feltűnt, hogy az utóbbi időben egyre népszerűbb ez a történelmi időszak, ami Kínában Kr. u. 220-280 között zajlott le, és amit három királyság néven szoktak emlegetni. A második érv, ami meggyőzött, azt Jared Diamond fogalmazta meg nagyon találóan: „sem az élet, sem pedig a történelem nem megfelelő vállalkozás azok számára, akik egyszerűséget vagy következetességet keresnek” (“neither life nor history is an enterprise for those who seek simplicity and consistency”). Mivel egy történelmi eseményről beszélünk, biztosak lehetünk benne, hogy a valóságnak csak a töredéke maradt meg feljegyezve. Így helyénvaló, hogy elfogadjunk több egyszerre létező alternatívát, mivel őszintén senki sem tudja megmondani, melyik áll közelebb ahhoz, ami egykor megtörtént. Tehát a különböző mangák, amelyek eltérően mutatják be ugyanazon eseményeket és személyeket, nem feltétlenül állítanak hamis dolgot, ugyanakkor a teljes igazságot sem. Sokkal becsületesebb, ha azt állítjuk, hogy jól informált alternatívák, melyek közül nem szükséges/tudunk dönteni. Természetesen észben kell tartani, hogy irodalmi művekről beszélünk, amelyek szórakoztatásra készültek, tehát figyelembe kell venni az írói szabadságot is.

A valós történelmi esemény

Habár az időszak hivatalosan Kr. u. 220-ban kezdődött, természetesen az előzmények sokkal korábbiak. Kína területe (ami sokkal kisebb, mint az ország mostani régiói) egyeséges volt a Han dinasztia alatt. Azonban az uralkodó gyenge volt (nos, ami azt illeti, egy fiatal gyerekről van szó), a bürokrácia és a korrupció pedig az egekig ért. Így nem meglepő, hogy az átlagember élete nemcsak hogy tele volt szenvedéssel, de kilátástalannak is látszott. Az országban már Kr. u. 180 körül lázadások és zavargások törtek ki az alacsony életszínvonal és az elit passzivitása miatt. Ahogy az lenni szokott, ez az időszak nagyszerű talajként szolgált azon nemesek számára, akik személyes ambícióval rendelkeztek. Ahogy a helyzet egyre keservesebbé vált, úgy egyre több hadúr próbálta megragadni a hatalmat magának. A számos hadúr közül három nevet érdemes mindenképp megnevezni. Az első és talán legismertebb Cao Cao Mengde, akit a fő felbujtóként tartanak számon, a többiek Liu Bei Xuande, aki erényesként és a nép reményeként maradt meg a történelemben, valamint Sun Quan Zhongmou, aki a Sun családból származik (azaz Sun Tze leszármazottja, a Háború művészete című könyv írójáé), fiatal és vakmerő személyként emlékeznek rá.



Az ő táboraik, valamint a kisebb-nagyobb hadurak és lázadások voltak azok, amelyek végül az egységes ország és a Han dinasztia felbomlásához vezettek. A felbomlás hivatalosan Kr. u. 220-ban történt meg, és egészen Kr. u. 280-ig tartott, amikor a Jin dinasztia ismét egyesítette a területeket, amelyek egykor a Han dinasztia alá tartoztak.

Ez az időszak Kína történelmében egy rendkívüli periódus, különösen két oknál fogva. Elsősorban Kína egyik legvéresebb időszakáról beszélünk. A korabeli statisztikák nem a legmegbízhatóbbak, ennek ellenére a történészek megegyeznek abban, hogy a lakosság majdnem megtizedelődött ebben az időszakban. Másrészt a versengésnek köszönhetően számos technológiai áttörés is történt.

A mangák

Ahogy már említettem, rengeteg manga készült erről az időszakról. Egyesek történelemhűek, mások egyáltalán nem törekednek arra. Természetesen nem fogom felsorolni az összes mangát, ami készült ebben a témában, aki szeretné, az a forrásoknál megtalálja a wikipédia oldalt a listával, amelyen 12 darab kínai manga (manhua), 19 darab japán manga és 4 darab dél-koreai manga (manhwa) található a regények, filmek és animék mellett.

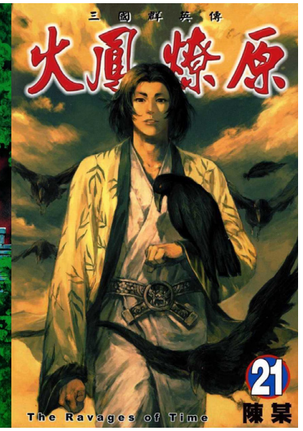
Én ebben a cikkben csupán három mangát szeretnék megemlíteni, amelyek az én véleményem szerint megérdemlik az olvasó idejét és türelmét.

Souten Kouro – ebben a mangában a történet Cao Cao köré épül, aki ugyan gonosztevőként maradt meg a történelemben, és a manga sem titkolja, hogy szembement minden törvénnyel és hagyománnyal, mégis rámutat arra a tényre, hogy Cao Cao mindezt azért tette, hogy megmentse az országot a széteséstől. Habár a rajzstílus hagy némi kívánnivalót maga után, a történet érdekes és jól felépített. Ugyanakkor az anime adaptáció nem lett túl sikeres, szóval érdemes inkább az eredeti manga történetet olvasni.

Sangokushi – a manga klasszikusnak számít, mivel még 1971-1987 között jelent meg 60 kötettel. A 14. századi A három királyság regényes története című híres kínai mű alapján készült, így bár

többnyire történelemhű, az írói szabadság erősen érződik benne. A manga rajzstílusa a ’70-es és ’80-as évek gyakori képeit adja vissza, ami mai szemmel talán szokatlan lehet, de ennek ellenére élvezhető, és hamar megszokja az olvasó. Ugyanakkor a mű kiegyensúlyozottabb képet ad a történelmi időszakról, amit egy átfogó, részletes történetben mutat be. A manga alapján egy 47 részes anime is készült, ami 1991-1992 között futott a TV-ben.

Az idő vasfoga (Ravages of time) – úgy gondolom, hogy a három mű közül ez a legkiemelkedőbb. A manhua jelenleg is publikálás alatt áll, de már most látszik, hogy egy elképesztően pontos és részletes alkotásról van szó. Egy ajánlót már írtam róla az *53. számban*, így nem fogom most szaporítani a szót. A manhua rajzstílusa nagyon részletes és precíz; mint történet elképesztően összetett és részletes, olyan alkotás, amelynek az olvasása jelentős figyelmet és időt igényel. Azoknak, akik részletesen szeretnének megismerkedni ezzel az időszakkal, csak ajánlani tudom. Akik pedig nem szeretnék elolvasni, megnézhetik a 16 részes animét, ami a manhua alapján készült.



„...rengeteg manga készült erről az időszakról. Egyesek történelemhűek, mások egyáltalán nem törekednek arra.”

Források:

Three Kingdoms

Sangokushi

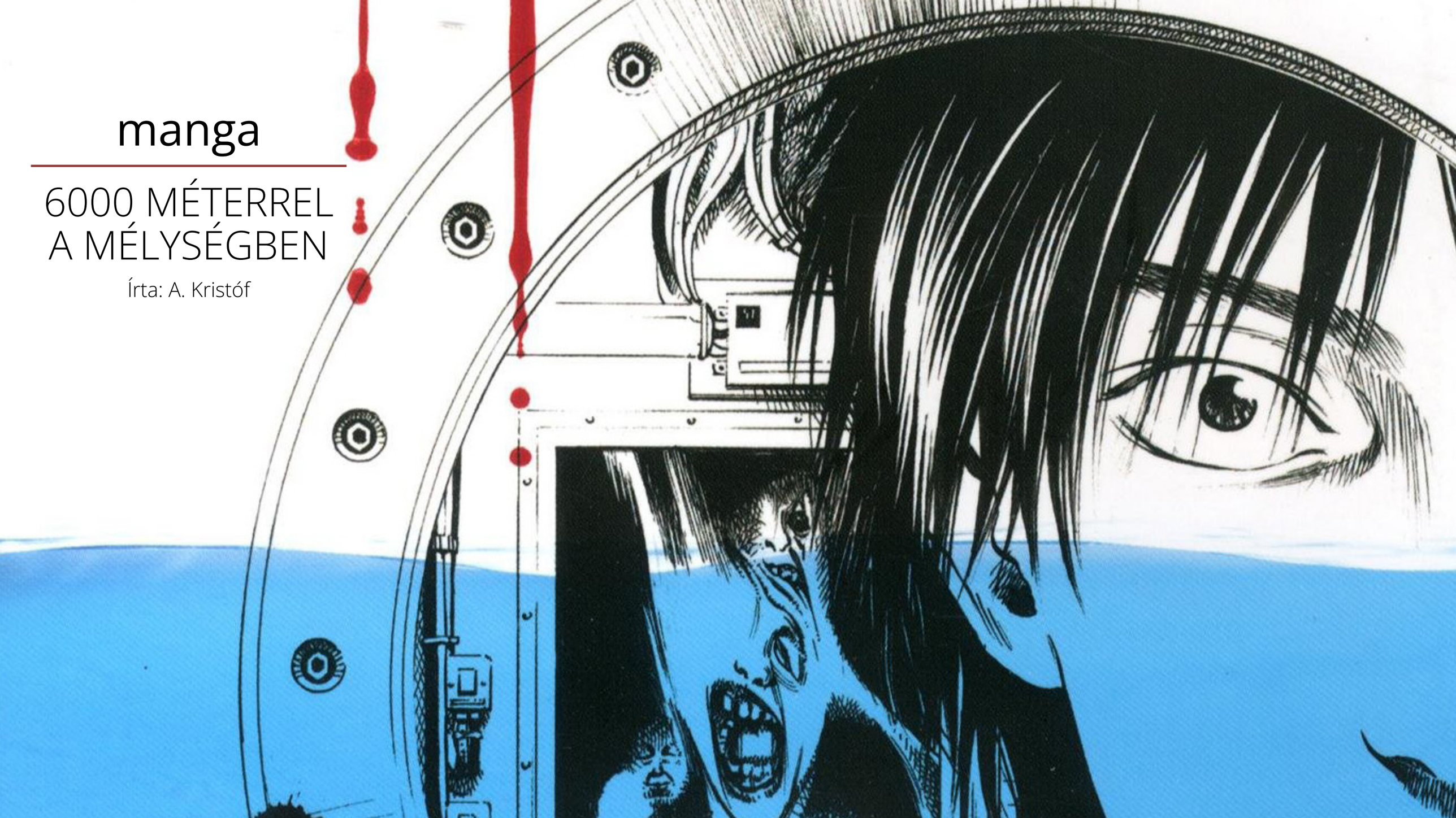
Souten Kouro

Media adaptations of Romance of the Three Kingdoms

manga

6000 MÉTERREL A MÉLYSÉGBEN

Írta: A. Kristóf



Ezúttal egy ízig-vérig horror történetet ajánlok olvasásra. Mi a legjobb hely egy ijesztő történet számára? Elgondolkodva kicsit az ismert horror történetek és filmek széles választékán, sokszor egy egzotikus hely jelenik meg: lehet egy eldugott esőerdő, lehetnek az Antarktisz határtalan jégmezői, az űr végtelen sötétsége, és természetesen ebbe a kategóriába illeszkedik a manga esete is, amely az óceán mélyére viszi el az olvasót. Ezekben egy közös van, mind oly távoliak és az általgember fantáziájában létező helyek, ahol az olvasó könnyen el tud képzelni egy másik, rémségekkel teli világot. A manga nem is aprózza el a dolgot ugyanis nem kevesebb, mint 6000 méteres mélységbe helyezi az eseményeket. Ez meglepő, mivel jelen pillanatban a legmélyebb víz alatti platform 2450 méter mélységgel rendelkezik (a lebegő Perdido a Mexikói-öbölben), ami ugyan eléri ezt a hatalmas mélységet, de úgy, hogy nincs emberi jelenlét rajta. Így tehát a 6000 méter valóban olyan mélységet jelent, ahová eddig csak nagyon kevés betekintést nyert az emberiség (néhány mély óceánkutató tengeralattjáró, amelyek ebből a célból épültek, készítettek felvételeket ilyen mélységben). Mindaz, ami ismeretlen a számunkra, félelmet kelt bennünk, így tehát minden adott egy jó, hátborzongató történethez.

A történet

A cselekmény során a 6000 méter mélyen található platformról értelmetlen jelentések érkeznek mindenféle horror-jelenségekről, majd kevés idő után bizarr halálról szóló jelentések is megjelennek. Eme eseményre reagálva a vezetőség úgy dönt, hogy egy tudósokból és kadétokból álló csapatot küldenek a platformra abból a célból, hogy kinyomozzák, pontosan mi történik a mélyben. Amikorra megérkeznek, látszólag a helyzet megnyugodott, és minden rendben van, azonban hamar megmagyarázhatatlan dolgok kezdenek el történni a csapat tagjaival. Ahogy a pánik és az érzelmek eluralkodnak rajtuk, a helyzet egyre inkább irányíthatatlanná válik, és a káosz elkerülhetetlen lesz. Azonban felmerül a kérdés: vajon ezek az események, amelyektől a jelenlévő személyzet szenved, valóban megtörténnek vagy mindössze a képzelet, a stressz és a klausztrofóbia együttes súlyának eredményei?

A manga rajzstílusa

Ahogy az a témától elvárható, a manga rajzstílusa sötét. Itt nem arra gondolok, hogy sok benne a gore és az erőszakos jelenet. Természetesen rengeteg benne a vér és a vérfagyasztó kép, de illeszkedve a témához, a manga gyakran homályos, félig megrajzolt oldalakat nyújt az olvasónak. Úgy gondolom, hogy ez egy leleményes húzás volt az alkotóktól, mivel nem csupán jól fekszik a történetnek, de vizuálisan is visszaadja egy fontos elemét. (Ilyen téren hasonlít a H.P. Lovecraft mangákra, amelyekről írtam a *62. számban*.)

Másrészt a mangában szépen kidolgozott a szereplők megjelenése, már amennyire szépnek lehet nevezni egy torzszülöttet vagy egy hullát.

Kinek ajánlom

A mangát elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a horrortörténeteket, ahol a nyilvánvalón túl egy kicsit az emberi pszichével is játszik az alkotó. A történet rendelkezik mindennel, amivel egy horrornak rendelkeznie kell. Mivel a manga rövid, így érdemes lehet belekezdeni azoknak, akik nem szeretnének sok időt szánni rá, valamint természetesen azoknak, akik nem szeretnének új fejezetekre várni (mivel már véget ért). Mindezeken túl a rajzolása valóban kiemelkedő, itt különösen az élethű megjelenésre gondolok. A karakterek, a szörnyek, de még a platform is teljesen hihetőnek tűnnek a rajzstílus alapján.

Amennyire utána tudtam járni, a mangából nem készült semmilyen adaptáció.

Cím: 6000, Rokusen
Műfaj: horror, seinen, fantázia, természetfeletti, krimi
Hossz: 4 kötet, 22 fejezet
Publikálás éve: 2010. 09. 30. – 2012. 07. 30.
Író és rajzoló: Koike és Nokuto

live action

ONE PIECE LIVE ACTION

Írta: Yuuko

Mostanában lassan már a csapból is a One Piece live action folyik. Legyen negatív vagy pozitív véleménye róla az embernek (akár látatlanban is), de valamilyen úton-módon a legtöbb animés kapcsolatba került ezzel az adaptációval. Én igazából a bejelentés óta várakozó állásponton voltam, és igyekeztem nem lehúzni már előre a sorozatot. Ami valljuk be, elég nehéz volt, főleg, hogy mivel hetente követem az anime történéseit (és a mangából is olvasom az új fejezeteket), azért van némi előismeretem és elfogultságom a történet felé. De végül rászántam magam, és igazából ez a 8 rész csak úgy elrepült.

Történet

Nem hiszem, hogy sokaknak be kellene mutatni a One Piece kiindulópontját, de akik csak most ismerkednek meg vele mélyebben, azoknak itt egy nagyon rövid összefoglaló róla (a live action verzió szerint, ha már arról van szó): főszereplőnk Monkey D. Luffy, egy fiatal srác, aki kis faluját elhagyva a Grand Line felé veszi az útját, hogy megtalálja a kalózkirály, Gold Roger kincsét, amit a legendák szerint ott rejtett el mintegy 20 éve. Egy kis csónakban indul útnak, azt azonban már az első nap elönti a víz, így egy hordóba húzódva vészeli át az utazást mindaddig, amíg a hordót egy kalózhajó legénysége ki nem húzza a vízből. Luffy itt találkozik Kobyval, akit a kapitány egy éve ejtett foglyul és azóta rabszolgaként dolgoztat. Luffy segítségével Koby végre elhagyhatja a hajót, és a legközelebbi tengerészbázist veszik célba, ahol a fiú régi álmát valóra váltva bevonulhatna, míg Luffy megszerezhetné a Grand Line térképét egy kis régimódi betörés segítségével. Közben pedig még nem ártana főszereplőnknek egy rendes hajót, valamint legénységet szereznie – kezdve mondjuk egy jó navigátorral...

És mindez még csak az 1%-át sem teszi ki a One Piece szövevényes történetének, mivel a live action első évada gyakorlatilag csak a bevezetése ennek a hatalmas kalandnak (az East Blue Sagát dolgozza fel a Loguetown történetszál kivételével, úgyhogy ez természetes), mert az igazi bonyodalmak a Grand Line után kezdődnek. Viszont itt történik meg az alapok lerakása, vagyis a karakterek megismerése, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy bevonzza a nézőket: Luffy mellett természetesen Zoro, Nami, Sanji és Usopp múltját és motivációit is megismerhetjük. Bár történtek változtatások, mégis a fő történetszálak megmaradtak (Baratie esetében ugyan ki kellett vágni a Don Krieg harcot, ami érthető döntés volt). Jó munkát végeztek a karakterek múltjának a bemutatásával, ahogy fokozatosan adagolták az információkat, és nem egyben zúdították rá a nézőkre egy-egy karakter háttértörténetét. Különösen tetszett, ahogy megoldották a Luffy – Zoro – Nami trió első találkozását, ami jól megalapozta az ekkori kényszerű együttműködésük dinamikáját.

Megvalósítás

A live action bejelentése után szerintem mindenkinek eszébe jutott, hogy mennyire nevetségesen fognak kinézni Luffy megnyújtott végtagjai, és hogy egyáltalán hogy gondolhatták, hogy jó ötlet egy élőszereplős „gumiember". Nos, az évad befejezése után a válasz az, hogy egész jó. Mert bármilyen meglepő is, de a CGI egész elfogadhatóan néz ki, mind a fent említett esetben, mind pedig például Buggy esetében, aki ugye képes apró részekre választani magát, és azokat a levegőben mozgatni. Emellett a „halemberek" is tűrhetően festenek, nem olyan elrugaszkodottak, mint az anime esetében, de ahogy megfogalmazták az egyik behind-the-scenes videóban: olyan megjelenésre törekedtek, ami másvilági, de mégis elképzelhető, hogy ténylegesen létezik (valószínűleg emiatt maradt ki belőle Hachi).

A másik nagy kérdés a színészek, illetve az ő kinézetük volt, és itt is főleg pozitív csalódások érték a nézőket.

A főbb karaktereket szerintem tökéletesen eltalálták, de még a mellékszereplők nagy részét is (kivéve szerencsétlen Benn Beckmant). Sokaknak nem tetszett Shanks kinézete, pedig szerintem személyiségre tökéletesen visszaadta őt, és a kinézetében sem volt túl nagy eltérés. Sőt, néhányan kifejezetten jóképűbben néztek ki itt, mint az animében (Koby, Helmeppo), ami miatt szintén nem fogok panaszkodni, és ezzel úgy érzem, nem vagyok egyedül.

Mivel ez egy netflixes sorozat, így az eredeti angol hangok mellett több szinkron is készült hozzá. A japán szinkron az eredeti animés szereplőgárdát alkalmazta, akik szokás szerint tökéletesen hozták a megszokott hangszínt. Nekem viszont furcsa volt ezeket az ismerős hangokat hallani valódi színészek „szájából", így inkább az angol változat mellett tettem le a voksomat, akik szerintem remek munkát végeztek. A magyar 50-50% volt (bár csak egy kicsit hallgattam bele), tehát vagy eltalálták az adott karaktert, vagy pedig nem.

Ezenkívül számos easter egg került bele a sorozatba leginkább a későbbi történszálakra utalva (főleg a körözési plakátok esetében), de tisztelegtek például Nami korai karakterdizájn-terve előtt is. Ha pedig már körözési plakátok, nagyon kreatív megoldásnak tartom, hogy minden fontosabb kalóz plakátját egyedi módon mutatták be: miután megjelent az adott plakát, utána az illető személyiségétől függően széttépte/szétvágta/összegyűrte azt. De a részek elején a logó is minden részben új, az adott történetszakaszhoz illő dizájnt kapott. És a soundtrackek is jók voltak (még Bink's Brew is belekerült), ami mondjuk nem csoda, ha azt nézzük, hogy Sonya Belousova és Giona Ostinelli készítette őket, akikhez többek között még a Witcher első évadának a soundtrackje fűződik. A legnagyobb kedvencem a My Sails Are Set (feat. AURORA) lett, ami ment is a kedvenc számaim közé.

Érdemes-e megnézni a One Piece live actiont?

Az én rövid válaszom erre a kérdésre az „igen", a hosszabb pedig a „miért nem kezdted még el" – és ebből szerintem könnyű kideríteni, hogy tetszett-e nekem a sorozat. Ráadásul az értékelések, százalékok és rekordok mind azt mutatják, hogy mások is ezen a véleményen voltak rajtam kívül. Pedig amikor bejelentették, hogy live action készül a One Piece-hez, nem hiszem, hogy sok ember hitt a sikerében, vagy hogy egyáltalán tényleg elkészül. Elvégre az ilyen adaptációk rendre csúnyán elbuknak (elég csak a szintén amerikai *Death Note*-adaptációra gondolni, de a *Cowboy Bebop* sorozat talán még mélyebbre üt a viszonylagos frissessége miatt). Az internet népe már a bejelentés hallatára elásta ezt az adaptációt. Szinte bárkit kérdezett meg az ember, mindenki azon a véleményen volt, hogy ez egy abszolút bukás lesz. És mégsem lett az, ráadásul meg is törte a live actionök átkát is – amit mi sem támaszt alá jobban, mint hogy számos országban érte el a Netflix toplista első helyét, ráadásul imdb-n is 8,5 az értékelése.

Hogyan törhette meg az „átkot”?

Erre a kérdésre is viszonylag egyszerű a válasz, de az eddigi tapasztalatok alapján mégsem tűnik annak: ez pedig az alapanyag tiszteletben tartása. Oda-sensei (a mangaka) bele volt vonva a sorozat készítésébe, minden fontosabb résznél, változtatásnál kikérték a véleményét, majd utána tiszteletben is tartották azt. A stáb sok tagja – köztük a showrunner és executive producer Matt Owens – a manga rajongói, így sikerült megtartaniuk a történet főbb elemeit, mondanivalóját és karaktereit a változtatások ellenére is. A színészek egy része szintén ismerte és szerette a történetet már korábban is, például Nami színésze, Emily Rudd a One Piece-en nőtt fel, míg a Zorót alakító japán származású Mackenyu úgy gyűjtögeti az élőszereplős animeadaptációkat, mintha azok Pokémonok lennének (Fullmetal Alchemist, Rurouni Kenshin, Saint Seiya).

Gondolom, így valamivel egyszerűbb és gyümölcsözőbb lehetett a munka, hogy mind a stáb, mind pedig a színészek tisztelték az alapanyagot, és nem nézték le azért, mert rajzfilm. A többiek közül sokan szintén belenéztek az animébe, valamint a promóció részeként Iñaki Godoy találkozott Luffy eredeti seiyuujával, sőt magával Oda-senseijel is, akik mindketten elismerték őt Luffyként. A legtöbb harcjelenetben is ők szerepelnek: Mackenyu tapasztalt harcművész, Emily pedig gyerekként karatézott, míg a Sanjit alakító Taz Skylar a szerep kedvéért napi 8-10 órát gyakorolt, hogy képes legyen átadni Sanji harcstílusát (és még főzőleckéket is vett), míg Jacob Romerónak lőni kellett megtanulnia (Usopp színésze). Az öt főszereplő között nagyon jó volt a kémia mind a sorozatban, mind pedig a promóciós videókban, és bár Mackenyu kivételével egyiküket sem ismertem, most már mindegyiküket megszerettem. Főleg Tazt, akinek a Sanjija sokkal szerethetőbb és kevésbé perverzebb, mint amerre az animében haladt a személyisége.

Összességében tökéletes kezdés lehet a live action azoknak az embereknek, akik már régóta nézegetik távolról a One Piece franchise-t, de mégsem mertek belekezdeni az anime és a manga hossza miatt. (Pedig ahogy a régi motorosok mondják, addig kell örülni, amíg van megnézendő epizód…) Minden nagyobb shounen kicsit döcögősen kezd szerintem – főleg, hogy a mostani animések nagy része a 12 részes történetekhez szokott, ahol a rövid hossz miatt kötelező a feszes tempó –, így a live action a maga 8 részével kevésbé tűnhet lehetetlen küldetésnek. És remélhetőleg még a kezdő One Piece fanok kedvét is meghozza az anime elkezdéséhez (a live action nagyjából 44 epizódot dolgoz fel), amíg várnak a live action második évadára.

Cím: One Piece
Év: 2023
Hossz: 8 x 56 perc
Értékelés: imdb: 8,5

IMDb

live action

OLD FASHION CUPCAKE

Van élet az egyetemen játszódó thai BL-eken is túl 4. rész

Írta: Balu

Kicsit belevetettem magam a japán doramákba, azon belül elsősorban a szimpatikus BL-sorozatokba. Az egyik első cikk, amit Yuukótól olvastam anno, ennek a cikksorozatnak az első része volt (30-sai made Doutei dato… aka. Cherry Magic 62. szám), de határozottan nem gondoltam volna, hogy beszállok ebbe a cikksorozatba. Viszont mivel találtam egy olyan BL-t, ami tényleg jó, és még cikk sem volt róla, nem volt mit tenni.

A felvetés és a főszereplők

Az Old Fashion Cupcake tökéletesen beleillik a *Van élet az egyetemen játszódó thai BL-eken is túl* sorozatba, hiszen sem thai, sem pedig egyetemen játszódó történet, de cserébe BL. A két főszereplő – az említett Cherry Magichez hasonlóan – már rég elhagyta nemcsak a középiskolát, de az egyetemet is, és egy cégnél helyezkedett el. Nozue-san már 39 éves, és úgy érzi, hogy semmi szórakozás nem vár rá a munkájában, csak az unalmas szürke hétköznapok. Ugyanakkor ebből nem is mer kiszakadni, hiába ajánlanak neki sokadszorra előléptetésre lehetőséget. Ráadásul annyira nem tart lépést a korral, hogy még okostelefonja sincs a sorozat elején. De ezeken a hiányosságokon lehet változtatni.

A 29 éves Togawa a legjobb beosztottja Nozue-sannak, és talán a legjobb barátja is. Megbízható, segítőkész, bár kicsit tsundere. A kissé fiatalosabb lendületével meggyőzi Nozue-sant, hogy ne csak irigykedve nézze, ahogy a lányok szórakoznak, hanem utánozzák le őket és játsszák azt, hogy középsulis lányokként élvezik a kikapcsolódásra szánt időt. Ez vezet ahhoz, hogy minden hétvégén elmennek egy kávézóba, egy fagyizóba, egy cukrászdába és egyéb helyekre, ahova jellemzően gimis barátnők járnak együtt. Ezt pedig követik a szelfik, kajás képek, helyes srácok kibeszélése, szerelmi vallomások és hasonlók…

Értékelés

Elsőre csak azért volt szimpatikus a dorama a trailer és a borító alapján, mert mindkét szereplő jól néz ki. De aztán sokkal több lett a sorozat, mint néhány látványelemekkel teli epizód. Nagyon tetszett az anti-aging program is, ahogy Nozue és Togawa szinte randiról járt randira. (Nem is tudom, hány szponzort tudtak (volna?) belesűríteni ebbe a pár részbe.) Volt egy kellemes slice of life-hangulata a doramának, és sok másik BL-lel ellentétben nem a visszatérő és egyre inkább fokozódó (sokszor értelmetlen) dráma adta a központi elemét. Ráadásul azzal ellentétben, amit a korábbi sorozatokban láttam, itt nem volt egyértelműen egy feminin és egy maszkulin karakter, hanem mindketten valamilyen arányban a kettő között voltak, ami talán közelebb áll a valósághoz.

Talán a legnagyobb hibája az Old Fashion Cupcake-nek az, hogy ennyire rövid. Pusztán öt rész volt az egész, pedig nagyon szívesen néztem volna még a párosunkat. A rövid epilógust mindenképp ajánlom, az gyakorlatilag 3 percnyi tiszta fanservice.

Összességében egy nagyon kellemes feel-good BL, ami nem középiskolások vagy egyetemisták tinidrámájáról szól, hanem arról, hogy felnőttként is lehet apró örömökre lelni a mindennapokban és szerelemre is találni.

Cím: Old Fashion Cupcake
Év: 2022
Hossz: 5 × 25 perc
Értékelés: MDL 8,0 / IMDb 8,1

live action

HELL IS OTHER PEOPLE

Írta: Yuuko

Mostanában egyre több dorama kelti fel az érdeklődésemet. És egyre több olyan koreai sorozattal találkozom, amiről kiderül számomra, hogy webtoonadaptációk. Eredetileg a webtoont kezdtem el olvasni, amely szerencsére befejezett. Amikor pedig befejeztem és megtudtam, hogy van élőszereplős verziója, a történet depresszív hangvételének ellenére szinte rögtön elkezdtem néni. Bár kissé tartottam tőle, ugyanis az adaptációk mindig komoly hátránnyal indulnak nálam, amennyiben ismerem az eredetijüket, mert akaratlanul is állandóan összehasonlítom őket. Ritkán mondok olyat, hogy az adaptáció tetszett jobban, most viszont ez történt. Igaz, lehet, ebben a két főszereplő színészei is közrejátszottak.

De miről is szól ez a sorozat?

A sorozat angol címei között szerepel egyrészt a Hell is Other People mellett a Strangers from Hell, illetve az Others are Hell is. A dorama első pár percében elhangzik az a mondat, hogy: „Míg ide nem költöztem, azt hittem, hogy a világ a legrosszabb, amiben élek, és nem ez a hely. Viszont… ez volt a valódi pokol.” De miért is gondolja úgy a főszereplő, hogy az őt körülvevő emberek jelentik a poklot?

Nos, kiderül, ha végignézitek a sorozatot, ugyanis az első részben még egyáltalán nem így fest a helyzet. Az első öt percben ugyan rögtön betekintést nyerhetünk az utolsó rész pár másodpercébe, ami azért kellően megalapozza az egész

sorozatot végigkísérő fullasztó hangulatot. Ekkor főszereplőnket valaki leüti, majd elvonszolja valahová. De vajon ki és miért teszi ezt? És mi lesz vele? Mivel egy thrillerről van szó, jó sok minden, de egyelőre maradjon titokban. És rögtön egy jó tanács: nem érdemes megnézni akkor, ha éppen albérletkeresésben van az ember…

A sokkoló bevezető után egy meglepően átlagos esemény bontakozik ki a nézők szemei előtt. Yoon Jong Woo, a húszas éveiben járó fiatal srác vidékről költözik fel Szöulba, mivel egy főiskolai barátja munkát ajánlott neki. Pénze nincsen túl sok, így hajlandó bárhol ellakni egy ideig, amely hely elég olcsó ahhoz, hogy meg tudja fizetni. Ez egy olyan élethelyzet, amit kisebb-nagyobb mértékben sokan át tudnak érezni. Így köt ki végül Jong Woo az Édes Goshiwon elnevezésű ócska bérház egyik nevetségesen olcsó icipici szobájában. A szobák arányiak, a falaik pedig papírvékonyak, valamint a konyha meg a fürdő is közös. De az még ennél is rosszabb, hogy egyik lakó

furcsább, mint a másik. Az egyik valószínűleg egy maffiózó, a másik állandóan vihog, míg a harmadik csak némán bámulja őt, a többiről pedig inkább ne is beszéljünk.

Ugyanakkor nem túl udvarias dolog csak ránézésre ítélkezni. Ettől még lehetnek teljességgel átlagos és normális emberek is, ugye? Jong Woo először csak szánalmasnak és furcsának tartja a többi lakót, de aztán egyre jobban kezd tartani tőlük. Pedig látszólag nincs is rá komoly oka, senki sem bántja őt, sőt, a lakók nagy része, élükön a házinénivel kimondottan szívélyesen fogadja. Az egyetlen, aki először teljesen normálisnak tűnik Jong Woo számára, az Seo Moon Jo, a jóképű és

karizmatikus fogorvos. Azonban miért lakik egy stabil egzisztenciával bíró férfi ezen a helyen?

Eközben a helyi rendőrség egyik lelkes rendőrnőjének feltűnik, hogy az Édes Goshiwon környékén egyre több állatot ölnek meg. Éppen úgy, mint egy korábbi gyilkossági eset előtt… Jong Woo erről azonban még semmit sem tud, épp elég baj neki, hogy új munkahelyén sem túl rózsás a helyzet. Egyik új munkatársa ki nem állhatja őt, és mindent megtesz, hogy ne tudja elvégezni a rábízott munkát. És a főnöke is állandóan megjegyzéseket tesz a barátnőjére. Éjjelente pedig nem tud aludni, mert fura suttogást hall, amikor pedig munkában van, akkor mintha valaki bejárna kutakodni a szobájába.

„Az első öt percben ugyan rögtön betekintést nyerhetünk az utolsó rész pár másodpercébe, ami azért kellően megalapozza az egész sorozatot (...) És rögtön egy jó tanács: nem érdemes megnézni akkor, ha éppen albérletkeresésben van az ember…”

Fokozás

Nagyon tetszett a sorozat felépítése. Az egész egy provokáció: fokozatosan adagolja a főszereplő életébe a zavaró tényezőket. A főnöke, aki el akarja csábítani a barátnőjét; a munkatársa, aki igyekszik mindenhogyan keresztbe tenni neki; a barátnője, aki nem hallgatja meg és persze az Édes Goshiwon lakói. Beosonnak a szobájába, megjegyzéseket tesznek rá, egyre furább és gyanúsabb dolgokat csinálnak, főszereplőnk pedig kezd becsavarodni. Senki sem akar hinni neki, először ő sem akar hinni magának. Mindenki azt mondja neki, hogy túlreagálja a dolgokat, csak kimerült a munka miatt, rémeket lát. Hiszen lehet, hogy a lakók kicsit furák, de ettől még nem lesznek gyilkosok! Ha pedig ennyire zavarják a zajok, akkor egyszerűen költözzön el. És ha nincsen pénze más lakásra, akkor minek panaszkodik? Ennyiért nem kaphatna sehol jobb helyet… Jong Woo egyre labilisabb állapotba kerül, a bérház bábjátékosa pedig mesterien manipulálja és taszítja egyre mélyebb kétségbeesésbe. Sőt, nemcsak a főszereplő kezd a sorozat folyamán becsavarodni, hanem maga a néző is. Szinte olyan, mintha mi is ott lennénk a fullasztóan szűk, koszos lyukban, vagyis a főszereplő szobájában, és hallgatnánk a folyosóról kiszűrődő kiabálást, majd este a hátborzongató suttogást. És azon gondolkodnánk, hogy vajon mi lehet a házinéni szerint elhagyatott negyedik emeleten.

Az egész sorozatban az a legijesztőbb, hogy nincs benne semmilyen misztikum. Teljesen valós alaphelyzetet tár az olvasó elé. Jong Woo-val könnyen lehet azonosulni a történet elején: átlagos élete van átlagos problémákkal, átlagos munkával és hobbival. Ha egy másik szállást talál magának; ha idejében képes lelépni; ha jobban odafigyel; ha nem ilyen meggondolatlan; ha képes csöndben kihúzni azt a 6 hónapot… akkor talán egyáltalán nem így végződött volna a történet. Igen, túl sok a ha, főleg amikor egy thrillerről van szó…

Karakterek

A karakterek mintha csak a webtoonból léptek volna elő: mind a kinézetüket, mind a személyiségüket tökéletesen visszaadták. Már maga a tény is para volt számomra, hogy úgy néztek ki, mintha egyenesen a webtoonból léptek volna ki. Pedig a Seo Moon Jót alakító Lee Dong Wookot láttam már egy másik sorozatban (***Tale of the Nine Tailed***), ahol egy hősszerelmes természetfeletti lényt alakított. Ott rajongtam érte, itt viszont frászt kaptam tőle. Illetve a főszereplőt játszó Siwan is kimondottan jóképű színész. A sorozatban jobban meg tudtam kedvelni, mint a webtoonban, így még erősebben bevonzott a történet.

Behoztak néhány újabb karaktert, de az összes fontosabb karaktert megtartották. A Jong Woo után érkező új srác háttérsztoriját megváltoztatták, de ez sem zavart igazán. Sőt, ezek a változtatások csak még izgalmasabbá tették a történetet, így ez azon kevés adaptációk közé tartozik, amit éppen a változtatások miatt élveztem jobban. Pedig általában éppen ezek szokták nekem elrontani az élményt. Tudtam szurkolni a rendőrnőnek, tetszett Jong Woo új hobbija, mert tényleg sokat adott hozzá a személyiségéhez, és még az sem zavart, hogy egy karakterből kettő lett. Ilyen egy jó adaptáció számomra: megőrzi az eredeti mű üzenetét, de nem fél változtatni sem a történeten, ha kell. Ráadásul a végén lévő csavar így még jobban tetszett, ami nem gyakran fordul elő.

Összességében én nagyon élveztem a sorozatot. Izgalmas és idegtépő volt végigkövetni Jong Woo „fejlődését". Az elejétől kezdve nagyon lehetett drukkolni neki, és éppen ezért üt ekkorát a befejezés. Mivel egy eléggé elborult thrillerről van szó, mindenképpen erős idegzetűeknek ajánlom. De aki bírja az ilyesmit, az tényleg egy emlékezetes történetet fog kapni

Cím: Hell is Other People
Év: 2019
Hossz: 10 x 60 perc
Értékelés: MDL: 8,7 / IMDb: 7,8

live action

EARLY RAIN

Írta: GentleRain

Ritkán nézek régi, főleg fekete-fehér filmeket, pedig vannak köztük jók. Régi dél-koreai filmet pedig még kevesebbet nézek, pedig kéne. Hiszen ott is vannak zseniálisak. Ahogy a következő alkotás is, ami ugyan nem sok újat tud nyújtani, de mégis érdemes egyszer legalább megnézni.

Tartalom

Cheol egy alsó társadalmi osztályba tartozó autószerelő, aki egy esős napon véletlenül találkozik a francia nagykövet házában cselédlányként dolgozó Yeong Huival. Cheolnak nagy tervei vannak az életben, és azt hazudja a lánynak, hogy ő egy gazdag üzletember fia, és van egy nagy autója is. Yeong Huinak szimpatikus a férfi, ő pedig azt hazudja, hogy a francia nagykövet lánya, hogy Cheol ne nézze le. A páros megegyezik abban, hogy mindig az esős napokon találkoznak, mert akkor Yeong Hui el tudja rejteni, kicsoda valójában, úgy, hogy egy drága, francia esőkabátot visel. Cheol és Yeong Hui minden esős napon randevúznak, és a szerelmük alkalomról-alkalomra egyre nő. Ám eközben mindkettőjüket nyomasztja a titkaik súlya.

Ismét nem egy új, hanem egy meglehetősen régi dél-koreai filmről írok most, ami nekem egyszerűen nagyon tetszett. Szeretem ezeket a régi alkotásokat, mert olyan természetesek, annyira egyszerűek, magával ragadóak, még akkor is, ha kiszámítható a végkifejlet. Az Early Rain egy 1966-os film, tehát így is kell rá tekinteni. Kicsit suta, néhol kicsit butuska és talán lassú is, de valahol mégis szerethető.

A film két emberről szól, akik mind az alsó társadalmi osztályhoz tartoznak, de többre vágynak, ami hazugságba hajszolja őket. Mindketten szeretik egymást, éppen ezért titkolóznak egymás elől, meséket találnak ki arról, kik ők, miközben tudják, hogy egy nap az igazság biztosan felszínre bukkan. A film talán pont ettől olyan nagyszerű, mert míg a néző drukkol a két főszereplőnek, hogy jöjjenek össze, legyenek boldogok, valahol mélyen lehet tudni, hogy talán mégsem lesz boldog a történet vége.

Cheol és Yeong Hui mindketten ki akarnak törni a társadalmi helyzetükből, így úgy hiszik, a másik mellett erre lehetőségük is van. Hiszen Cheol azt hiszi, hogy Yeong Hui a francia nagykövet lánya, míg Yeong Hui Cheolt hiszi egy gazdag ember fiának. Egyikük sem tudja, hogy a másik hazudik, hogy leplezze a nincstelenségét. Ez pedig elkerülhetetlen tragédiához vezet, hiszen bármit is mesélünk be magunkról a másiknak, az igazság előbb-utóbb csak kibukik. Nem lehet örökké tettetni, ahogy a film is mutatja. Tetszett, hogy Cheol egyre nehezebben tudja megszervezni az esőnapos randikat, hogy egyre keményebben kell küzdenie érte, hiszen barátai nem adnak neki pénzt, nem akarják már fuvarozgatni, és a főnöke is ki akarja rúgni. Ő nehezebb helyzetben volt, mint Yeong Hui, aki esős napokon kimenőt kapott, drága esőkabátban sétálhatott, amit úgy kapott ajándékba.

A randevúk egyként nagyon aranyosak voltak, ahogy a két szerelmes együtt sétált az esőben, vagy csak üldögéltek valahol, ahogy beszélgettek, tervezgették a közös jövőjüket. Szóval voltak benne nagyon aranyos, igazán cuki pillanatok is. Nem lövök le mindent, de volt egy rettentően édes pillanat egy teherautóval, amin én felkuncogtam, mert egyszerűen annyira aranyos volt az egész jelenet. Ma már nem forgatnának ilyet, de abban az időben ez teljesen normális volt. És a filmet így is kell kezelni.

A színészi játék egyébként szerintem kitűnő volt, a színészek nagyon ráéreztek a szerepekre, kiválóan alakították azokat. Egyszerűen természetes volt a játékuk. A díszletek, a ruhák mind az akkori kornak megfelelőek voltak, a zene is stimmelt. A film egyébként fekete-fehér, így szerintem máris elriasztottam a potenciális nézőknek legalább a felét. Pedig érdemes megnézni, mert egy könnyed, ugyanakkor nem egészen happy endes történettel van dolgunk. Én csak ajánlani tudom. Hogy a végén igazából kinek volt igaza, és kinek nem, nem lehet eldönteni. Mindkét fél hibázott, mégis a vége olyan keserédes, de valahogy illik is ez a végkifejlet a filmhez. Mert ennek így kellett lennie.

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a régi, fekete-fehér filmeket, a könnyed történeteket, és nem feltétlenül ragaszkodnak a happy endhez.

Személyes értékelés: 8/10

Szereplők:

Shin Seong Il mint Cheol
Moon Hee mint Yeong Hui

Cím: 초우 / Choyeon
Angol cím: Early Rain
Magyar cím: Korai eső
Ország: Dél-Korea
Hossz: 100 perc
Műfaj: romantikus, dráma
Stúdió: Keukdong Entertainment
Bemutató: 1966
Rendezte: Jung Ji Woo

kontroller

AZ F-ZERO JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Írta: supermario4ever

A Mario Kart sorozat hűen bizonyítja, hogy a Nintendo nagyon is ért a versenyjátékokhoz. Már a Super Mario Kart is nagy siker volt, és kétségtelen, hogy aki meg akarta mérettetni a versenyzői képességeit, az sem nyúlhatott mellé a Super Nintendo játékkal, de a Mario Kart sorozat elsősorban a szórakoztató mivolta miatt lett igazán közkedvelt. Aki a Nintendo berkein belül az igazi, kőkemény kihívást keresi a versenyjátékokban, az az F-Zero sorozattal megtalálhatja a számítását.

Háttértörténet

A játékokhoz mellékelt leírásokat nemcsak azért volt nagyon jó lapozgatni, mert hangulatos screenshotokkal, artworkökkel mutatták be a játékot, hanem mert leírásokban ismertették a történetet, amikor még a konzolok nem voltak technikailag annyira fejlettek, hogy a játék elején videóval illusztrálják a történetet. Egyesekhez egészen szép mesét találtak ki, de még az olyan játékokhoz is írtak történetet, amelyek ezt nem feltétlen igényelték. Az F-Zero sorozathoz a következő történetet alkották meg:

„A 20. század második felében az emberiség attól félt, hogy földönkívüliek támadják meg őket. Ezeket az űrlényeket annak idején UFO-knak (azonosítatlan repülőtárgy) nevezték el. A mi időnkben ez már tündérmesének hangzik.

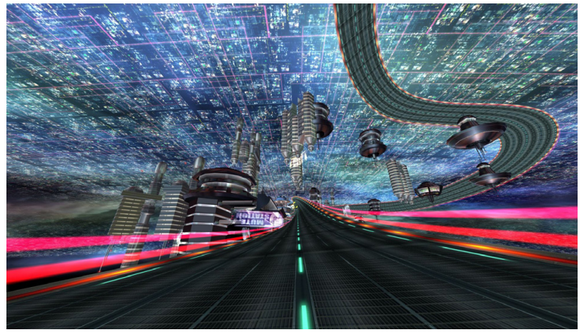
Mostanra, 2560-ra az emberek számtalan alkalommal találkoztak idegenekkel az univerzumon át, így a Föld lakossága kozmikussá nőtte ki magát. A kereskedelem, a technológiai átvitel és a kulturális sokféleség bolygóközi bázisú lett.

A multimilliárdosok hatalmas vagyonra tettek szert az intergalaktikus kereskedelem által, és bár elégedettek voltak a gazdag életvitelükkel, mégis valami új szórakozásra vágytak, ami felpezsdíti unalmas életüket. A vágyaik egybehangzottak azzal a projekttel, amit egy ideje már tervbe vettek: 'Miért ne lehetne olyan galaktikus verseny, mint amilyen a Forma-1 volt évszázadokkal ezelőtt?'

Mindenkinek tetszett az ötlet. Felhők és aszteroidák városainak gazdag kereskedői csaknem teljesen lakhatatlan környezetekbe fektették a vagyonaikat, hogy oda építsenek versenypályákat.

Ezek a versenypályák közel tízezer méter magasan vannak a föld felett, melyeket antigravitációs fénysugarak tartanak a magasban.

A versenyautók kifejezetten ezekre a pályákra lettek fejlesztve, a legmodernebb szupermágneses technológia alapján. Úgy lettek megalkotva, hogy ne kerekek hajtsák, hanem kb. harminc centiméterrel a pálya fölött lebegjenek.



Az első nagydíjak megrendezésekor az embereknek nem tetszett a verseny brutalitása. A tervezők a pályákra különböző akadályokat és csapdákat helyeztek el. Ahogy azonban telt az idő, az emberek megszokták ezeket a veszélyeket, és csakhamar még több izgalmat igényeltek a versenyre. Aki megnyert egy ilyen versenyt, annak a legmagasabb elismerésben volt része, ami csak megadathatott neki az univerzumban.

Rövid időn belül az emberek ezeknek a nagydíjaknak az F-Zero nevet adták."

(saját fordítás az F-Zero játékhoz mellékelt leírásból)

Találó név az F-Zero, ugyanis lényegében a Forma-1 nevet írták át Forma-0-ra, és azt úgy módosították, hogy ne sértsen szerzői jogot. Ugyanis a névválasztás oka részben az, hogy a játéksorozat egyfajta paródiája a Forma-1-nek. Hiszen a mi időnkben játszódó versenyeken rendkívül óvatosnak kell lenni, mivel a hatalmas sebesség következtében még a kisebb koccanásoknak is komoly technikai, személyi következménye lehet. Az F-Zeróban viszont olyan masszívak a kocsik, hogy 400-1000 km/h-s sebességnél egy kis ütközés, az semmi. És amíg a Forma-1-ben súlyosan büntetik a szabálytalanságot, addig az F-Zeróban még díjazzák is, ha kiütöd az egyik ellenfél játékost. Kifejezetten morbid elképzelni, hogy ülnek abban a felrobbant, összetört kocsikban, illetve ha az autó a magasból lezuhan a mélybe.

De még mielőtt bárkit elijesztenék a játéktól, lássuk egyesével a szabályrendszert és a sajátosságokat.

F-Zero

Az első, Super Nintendóra megjelent játék nyitócím volt, ennek ellenére kiválóra sikeredett. A Mode 7 trükk segítségével teljesen 3D-ssé tudták alakítani a pályákat.

Négy versenyző közül választhatunk, mindegyiknek más a gyorsulása, végsebessége, irányíthatósága.

A verseny olyan, hogy tizenöten indulunk, de mindig csak meghatározott számú versenyző folytathatja a versenyt. Ötkörös egy verseny, és csak az első három helyezett lesz végül értékelve. Egy bajnokságban öt pálya van, és csak akkor mehetünk tovább, ha mi is az első három hely egyikén végzünk. Klasszikus pontozás – mint egy átlag versenyjátékban – itt nincs: minden egyes megtett kör után kapunk pontot (értelemszerűen minél jobb helyen végzünk, annál több pontot kapunk) és ha összegyűjtünk tízezer pontot, egy élettel gazdagszunk. Három élettel kezdünk, akkor vesztünk el egyet, amikor a kocsi teljesen tönkremegy, vagy ha lezuhanunk a pályáról. A képernyő jobb felső sarkában látható egy erőmérő – ez akkor kezd el fogyatkozni, ha falnak vagy egy másik kocsinak ütközünk. Amikor már kevés ereje marad a kocsinak, fokozatosan lassul, ha pedig teljesen elfogy az ereje (vagyis a mi értelmezésünkben totálkáros lesz), akkor felrobban a jármű alattunk, és elvesztünk egy életet.

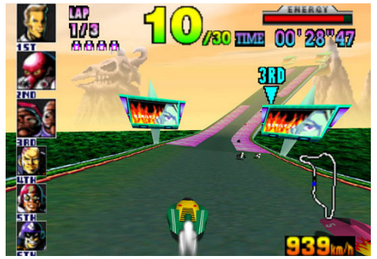
Akadályok meg vannak bőven, hiszen nemcsak az a kocsi akadályozhat minket, amelyikkel versenyben vagyunk, hanem a második körtől megjelennek olyan egyéb járművek, melyeket jó eséllyel diszkvalifikáltak a versenyből. Nem nehéz észrevenni, hogy sokan közülük szándékosan úgy állnak be, hogy nekik ütközzünk, rosszabb esetben épp akkor robbannak fel. Ekkor kell nagyon résen lenni: úgy kell irányítanunk a kocsinkat, hogy kikerüljük őket, de lehetőleg ne menjünk neki semmilyen akadálynak, és be tudjuk venni a kanyart.

Három nehézségi szint van, és minél nehezebb szinten játsszuk a játékot, az ellenfél gépi versenyzők annál gyorsabbak. Már a Beginner szinten is sokat kell gyakorolni, hogy teljesítsük a rendelkezésre álló három bajnokságot, majd a Standard után az Expert olyan, hogy ott nagyon keveset szabad hibázni. Érdemes megfigyelni, hogy amikor sikerrel abszolváltunk egy pályát, és a gép átveszi az irányítást a kocsink fölött, akkor a kocsi beáll egy állandó sebességre. Ez az az átlagsebesség, amelyen a gépi ellenfelek versenyeznek. Ez Expert fokozaton 410 km/h körül van. Ha azt vesszük, hogy egy kocsi végsebessége 427-478 km/h között van, amit el is kell tudni érni, ráadásul ha nekiütközünk valaminek, simán lelassulunk akár 300 km/h alá, akkor sejthető, hogy mennyire nehéz játékról van szó.

A pályán különböző akadályozó tényezők is vannak, mint például jeges rész, aknák – de az ugratóknál is nagyon kell vigyázni, hogy a pályán belül érjünk földet. Igazán nehéz játék, de aki sikerrel teljesíti az Expert nehézségi szintet, az méltán megérdemli a dicsőséget, és próbára teheti magát a Master nehézségi szinten, ahol aztán tényleg nem szabad hibázni.

F-Zero X

A folytatás Nintendo 64-re jött, ami szerencsére nem nyitócím volt, így a konzol technikai tudását kellőképp kiismerve tudták fejleszteni a játékot egyre jobbra és jobbra. És a fejlődés igencsak látványos. Érdekes visszagondolni arra, hogy amíg csak *Mario Kart 64* volt (ami a Nintendo 64 után nem sokkal jelent meg), addig nem tűntek olyan végzetesnek a hibái, mert nem tudtuk, hogy lehet annál jobbat is csinálni. Majd jött később a *Diddy Kong Racing* vagy az *F-Zero X*, ami már lényegesen jobb volt technikailag. Ekkor világlott ki az, hogy jobb, ha egy technikai játékkal várnak egy darabig, amíg az adott konzol technikai sajátosságait kiismerve sokkal kevesebb (ideális esetben semmilyen) látható hibával nem rendelkezik. Az egyik nagy különbség a Super Nintendós F-Zeróhoz képest az, hogy már nem négy versenyző közül választhatunk, a létszám harmincra bővült! Persze fokozatosan lehet őket megnyitni. A szabályrendszer is teljesen más. Itt mindnyájan végigmegyünk a versenyeken (már aki végig tud menni), és mindenki értékelve lesz. A pontrendszer viszont már hasonlít a klasszikus versenyjátékokéhoz. Ugyanis a verseny végén kapunk pontszámot a helyezésünk függvényében. Az 1. helyezett száz pontot kap, de a 30. helyezett is tizenöt ponttal vigasztalódhat. Egy bajnokságon belül hat pálya van, így hatszáz a megszerezhető maximális pontszám. A játszható karakterek hatosával vannak öt sorban, elsőként az első sor játékosai játszhatók. Soronként, fokozatosan nyílnak meg a játékosok, ahogy megnyerjük mindegyik nehézségi szinten a bajnokságokat. Lesz vele dolgunk bőven! Az F-Zero X ugyanis kevésbé technikai versenyjáték, mint a Super Nintendós elődje. Kisebb különbség van a kocsik között, sokkal inkább múlik a győzelmünk a saját tudásunkon. Sokat számít például az, hogy hogyan vesszük be a kanyarokat. Ha ugrunk, tudjuk szabályozni az esést, amelynek fokát szintén nagyon fontos felmérni.



Hiszen ha sokat lebegünk a pályán, akkor sokat megyünk előre a levegőben, de belassul a kocsink. Ha pedig meredeken zuhanunk, akkor gyorsan érünk földet, de amíg a levegőben vagyunk, alig halad a kocsink.

Emellett ebben a játékban is díjazzák, ha ki tudunk ütni a pályáról egy ellenfél játékost. Egy csillagot kapunk, és ha egy pályán belül tíz játékost ki tudunk ütni, akkor gazdagszunk egy élettel. Csábítóan hangzik, de a versenyen érdemes inkább saját magunkból kihozni a legtöbbet, mert ha folyamatosan csak az ellenfél játékosokkal foglalkozunk, akkor nem tudunk érdemben előre haladni.

A játék a kiválósága mellett azzal maradt meg az emlékezetekben, hogy ez az első olyan játék az egész videojáték történelemben, amelynek kemény rock, heavy metal stílusú soundtrackje van. Meg is jelent CD-n a Pony Canyon kiadásában, a Nintendo 64 Sound Series sorozat nyolcadik albuma volt. Egy évvel később egy Guitar Arrangement Soundtrack album is megjelent. Az eredeti soundtrackben is dominál az elektromos gitár – a Guitar Arrangement albumra a pályák zenéjét teljesen élő hangszerekre hangszerelték.

F-Zero: Maximum Velocity

Az első kézikonzolos F-Zero játék Game Boy Advance-re jelent meg, rögtön nyitócímként. A játék visszatér a Super Nintendós gyökerekhez, a szabályrendszer szinte teljesen olyan, mint a sorozatot nyitó játékban. Tizenöten kezdjük a versenyt, ami ötkörös, és a végére csak hárman érünk célba. A második körtől ebben a játékban is akadályoznak a diszkvalifikált játékosok, ám ebben a játékban könnyebb őket kikerülni. Pontszámot viszont nem oszt a gép – ha sikeresen teljesítettük mindegyik bajnokságot egy nehézségi szinten, akkor az alapból játszható négy kocsi mellett újak nyílnak meg. A különböző nehézségi szintek: „pawn”, „knight”, „bishop”, mind egy-egy sakkbáburól vannak elnevezve.

Teljesen mások a játszható karakterek: a játék az eredeti F-Zero után huszonöt évvel játszódik, amikor Captain Falconnak és társainak neve már csak legenda. Új versenyzőket várnak, akik továbbviszik az F-Zero csillogó hírnevét, a játék pedig minden eddiginél keményebb.

A játékban ennek köszönhetően olyan karakterekkel játszhatunk, akik egyik korábbi F-Zero játékban sem tűntek fel. A játékot grafikailag továbbfejlesztették a Super Nintendós változathoz képest, ún. pszeudo-3D-ben játszunk, és minden elem rasztergrafikus alapon mozog. Emellett kettős rétegű, az egyik réteg a mélység illúzióját kelti.

Mivel ez a játék se nem pontoz, se nem oszt érméket, csak a megnyitott kocsik számából, és az extra nehézségi szintek és bajnokságok megnyitásából tudjuk, hogy hányadán állunk a játékban. Ebben a játékban is vannak különböző akadályozó elemek a pályán, nem beszélve a diszkvalifikált versenyekről – itt is nagy feladat minden rejtett kocsit, bajnokságot megnyitni.

F-Zero GX

A következő asztali konzolos F-Zero játék Nintendo GameCube-ra jelent meg 2003-ban. Visszatérünk a Nintendo 64-es játék rendszeréhez, tehát harminc választható játékosunk lesz, ám ebben a játékban csak közvetve, a bajnokságok megnyerésével nyithatjuk meg őket. Az a lényeg, hogy egy-egy győzelemmel jegyeket kapunk, és ha elégséges mennyiségű összegyűlt, akkor az F-Zero Shopban ezekkel vásárolhatunk többek között karaktereket.

Két dologra lehetünk azonnal figyelmesek, ha betesszük a lemezt a játékba, és bekapcsoljuk a konzolt. Az egyik az, hogy a játék gyönyörű. A legszebb grafikájú Nintendo GameCube játékok között van. A karakterek, a kocsik nagyon jól ki vannak dolgozva, a pályák részletgazdagok. Ami azért jelentős, mert még a Nintendo 64-es játékban is olyan érzésünk lehet, mintha kihalt bolygókon versenyeznénk. Ehhez képest a Nintendo GameCube-os pályák nagyon élettel teliek. Több pályaelem gazdagítja a versenyt. Ha nem mennénk annyira gyorsan (1500-1800 km/h) még szétnézni is élmény lenne a pályákon. Nem túlzás kijelenteni, hogy elég lenne natív HD-re konvertálni a játékot, és némi grafikai ráncfelvarrással talán még a mai játékok között is megállná a helyét.

A másik, amire a fülünk fog felfigyelni, hogy teljesen más stílusú a játék zenéje, mint az F-Zero X zenéje volt. Amíg a Nintendo 64-es játék szinte heavy metal zenét kapott, addig a Nintendo GameCube-os játékra elektronikus zenét írtak.

Ez volt az a része a játéknak, amit meg kellett szoknom, mert teljesen elütött a játéksorozat eddig megszokott hangulatától. Itt jön ki igazán, hogy a játék egy Nintendo-Sega korpodukció, ugyanis olyan zeneszerzők írtak zenét az F-Zero GX-hez, akik a Segánál dolgoznak. Ékes példája annak, hogy mennyire egyedi a Nintendo játékok hangulatvilága, hogy azonnal szemet (vagy jelen esetben fület) szúr, ha valami nem olyan, mint lenni szokott.

Ettől függetlenül érdemes játszani a játékkal, mert bár nagyon nehéz, de rendkívül módon élvezetes. Hihetetlenül jól érzékelteti a száguldást, extrém gyorsan halad el a pálya mellettünk. A kocsik sebessége akár a 2000 km/h-t is elérheti. A játékban ugyanúgy harmincan versenyzünk, még a pontozási rendszer is ugyanaz, mint a Nintendo 64-es játékban. Jelen esetben is megkapjuk az extra boostot a második körtől, de ebben a játékban jobban észnél kell lenni, hogy mikor használjuk, mert a játék nagyon nehéz. Legfőképp a kanyarnál kell figyelni, mert ha rosszul vesszük be, akkor az ellenfél gépi játékosok testületileg

előznek meg minket. És nehéz visszavenni eredeti helyezésünket. Tehát ebben a játékban tényleg sokat kell gyakorolni, ha jók akarunk lenni.

A játék másik fő eleme a Story Mode, amelyben különböző küldetéseket kell teljesíteni különböző karakterekkel. Kilenc fejezetből áll az egész, és a játék legfurcsább eleme, hogy az újabb és újabb fejezeteket is az F-Zero Shopban kell megvásárolni. Emellett az F-Zero Shopban különböző autórészeket is vehetünk, így akár saját autót is összebarkácsolhatunk.

A játéknak van árkád változata is, F-Zero AX néven. Ha magunkkal visszük a GameCube memóriakártyánkat, amelyen az F-Zero GX mentésünk van, és belehelyezzük a megfelelő foglalatba, akkor az árkádban elért eredményeket, megszerzett karaktereket (a játéknak egyedi karakterei vannak) elmenthetjük, és otthon is játszhatunk velük.

F-Zero GP Legend

Ez volt az utolsó Japánon kívül megjelent F-Zero játék (bár a japánoknak is csak egygyel több F-Zero játékuk van), mely Game Boy Advance-re jelent meg. Bár ebben a játékban is lehet versenyezni, teljes mértékig a Story Mode-on alapul. Nyolc karakter közül választhatunk, mindegyikkel más-más küldetéseket kell teljesíteni.

A játéknak már csak azért is a Story Mode a fő eleme, mert a versenyhez bizonyos karaktereket a Story Mode-ok küldetéseinek teljesítésével lehet megnyitni. A történetet nem kötelező lineárisan követni, de úgy nyílnak meg az újabb karakterek a játékmódban, ahogy a történet szerint megjelennének.

A játék grafikája az előző Game Boy Advance-es játékon alapul, azt fejlesztették tovább. A verseny viszont az F-Zero X és F-Zero GX elvén működik, tehát harmincan vagyunk versenyben, száz pontot kap az első helyezett, tizenöt pontot az utolsó. Öt karakter van alapból megnyitva, a többit a Story Mode-ban a teljesített küldetésekért lehet megnyitni. Ez a legkönnyebb F-Zero játék, ezért kezdőknek ezt ajánlott választani.

Ezen játék alapján készült el a Magyarországon is vetített animesorozat. (*29. oldal*)

F-Zero 99

Korábban is pletykálták, hogy közel 20 éves kihagyás után újabb F-Zero játék jelenik meg, ez mára megvalósult. A Nintendo a szeptember 14-én tartott Direct-ben jelentette be az F-Zero 99 játékot, melyet azonnal le is lehetett tölteni. Lényegében a Super Nintendós játék jelent meg online lehetőségekkel. Egy versenyben akár 99-en is játszhatunk. Három pályán játszunk, az elsőben 80 játékosnak kell célba érni, a második pályát 60 játékosnak kell abszolválni, de a harmadik pályán csak az első 40 játékos lesz díjazva. Nagyon jó ötlet, ráadásul ingyenesen letölthető, úgyhogy ajánlott mindenkinek.

Összegzés

Nagyon jó sorozat volt, és az F-Zero 99-nek köszönhetően úgy tűnik, hogy a Nintendo mégsem temette a sorozatot teljes egészében. Bár addig is játszhattunk F-Zeróhoz hasonló versenyjátékkal Nintendo konzolokon, hiszen a FAST Racing megjelent Wii-re, Wii U és Nintendo Switch-re egy másik versenyjáték-sorozat, ami nagyon hasonlít az F-Zeróra, de azon is látszik, hogy nem a Nintendo fejlesztette – teljesen más a hangulata. Meg hát természetesen a kocsik is mások, így folytatásról semmiképp sem beszélhetünk. De érdemes velük egy próbát tenni – jó eséllyel az F-Zero játékok is hasonlóak lennének az újabb Nintendo konzolokra. Nagyon jó sorozat, egy igazi, vérbeli versenyjáték, komoly kihívást jelent még azok számára is, akik szeretik a nehéz játékokat.

F-Zero Wiki / *F-Zero Fandom* / *F-Zero Facts Fandom*

rendezvény

FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka

Eljött a szeptember, és bár ez az iskolakezdés kevésbé örömteli hónapja, azért van lehetőség kikapcsolódásra. A szeptember a Fantasy Expo ideje is, és van akkora szerencsénk, hogy ilyenkor mindig kellemes idő fogad. Kellett is, mert ezúttal a nagyobb volumenű kitelepülés kajalelőhelyként szolgált. De erről később.

A kajás pultok áthelyezését - ami nagyon jó döntés volt - leszámítva, az elrendezés maradt a megszokott, így aki már járt a rendezvényen, az reflexből is tudta, mit hol keressen. Az aulában és a tornateremben árusok, a kis szobákban workshopok és konzol, a földszinti klubteremben előadások, az emeleten ***Genshin*** teázó és ***Just Dance*** kaptak helyet. A főattrakció, azaz a cosplayverseny, beszélgetések és koncert pedig a színházteremben.

Helyezzük fókuszba a japán kultúrát és az animéket. Gyakorlatilag kettéosztanám a napot, ami az animékhez és Japánhoz köthető programokat illeti. Délelőtt a rövid anime vetítésen és anime kvízen kívül főleg más fandom kedvelői találtak maguknak programot, aki ezeket kihagyta, volt ideje átnézni a vásárt (erről később), vagy akár megcsinálhatta a bingó játékot.

Így délelőtt voltak az írói, képregénykészítői bemutatkozó előadások, hastánc bemutató, Fantasing koncert, és egy másik előadás erejéig elképzeltük, milyen lenne a ***steampunk Budapest***. Bevallom, szórakoztató elgondolás, körbejárnám IRL.

Miután pedig mindenki befejezte a körbenézést/vásárlást/bingót/kertben bandázást és az ebédet, jöhetett az animés programdömping. Kora délutántól egészen estig a nagyszínpadnál kempelhettek a látogatók, kezdve a cosplayversennyel, ami továbbra is a legnépszerűbb program, még a kisszínpadon is streamelték. Utána jött a ***képregény kifejezőeszközei*** című előadás. Halmi Zsoltot egy ideje már ismerheti a rendezvényre járó közönség, remek előadásai vannak, és sokat meg lehet tudni általa a képregények világáról, technikáiról stb. Ezt követően a most már hagyománnyá vált ***Anime Dumaparti*** csalogatta az animés nézőket, ahol a vendégek meglovagolták a Barbenheimer-jelenséget, ajánlottak hasonló témájú animéket, illetve bemutattak olyan címeket, amik egyszerre indultak és lettek sikeresek, közben érintve a hype és a népszerűség okainak témáját. Egy érdekfeszítő beszélgetést hallhattunk, ahol Dokuro mellett főszerkesztőnk, Catrin és cikkírónk, Iskariotes, valamint Ricz is vendégek voltak. Ez után sem távolodtunk el az animéktől, a ***kínai animációs ipar történetéről*** kaptunk egy előadást Ricz tolmácsolásában. Informatív műsor volt, és ahogy legutóbb, a koreai animáció bemutatónál, itt is részben politikatörténetet kaptunk. De ezen országokban (Észak-Korea, Kína) sajnos ez az ipar is jócskán összefügg a mindenkori állampárttal és annak történetével.

Maradva Kínánál, egy ***táncbemutató*** zárta a programsort az eredményhirdetés és a tombola előtt. Ez egy rövidke program volt, pedig késő délutáni időpont ellenére sokan ültek a teremben. Igazából a Dumapartival kezdve egyre többen lettek, ami eddig kevésbé volt jellemző az Expón. Egy rövid előadást kaptunk, hogy milyen kínai táncok vannak, majd két rövid bemutatót is.

És igazából mind előadásból, mind táncból szívesen látnánk még többet, és egy oktatásnak is biztos többen örülnének. Szóval ezt érdemes lenne meglovagolni.

A kisszínpad sem maradt japán téma nélkül, volt előadás az ***idol cosplayekről***, és Yuriko is tartott élménybeszámolót ***Japánban tett útjáról***. Sajnos mivel ezek egybeestek a nagyszínpados műsorokkal, akit mindegyik érdekelt, annak döntenie kellett. Ez talán nem volt egy szerencsés műsorbeosztás.

Akik inkább az interaktívabb programok felé orientálódnak, azoknak a workshopok voltak a legjobb lehetőségek. A földszinti kis szobákban az Alkimista Labor (Teru Teru Bozu, papír hárfa) és az Omamori (japán szerencsetalizmán) is tartott különféle foglalkozásokat, valamint egész napos képregényworkshop is várta az érdeklődőket, akiknek van némi hajlama a képregényrajzoláshoz. Valamint a BeWe Ceramics is tartott kerámiafestős workshopot, ahol egyébként nagyon szép japán mintás edényeket, tányérokat lehet venni. A Larpos fegyverekkel pedig bárki levezethette a fölös energiáit.

Ennyi minden után jól jön a pihenés, aminek két módja van. Az egyik, hogy leülünk enni, akár egy padra, akár a fűbe. A Fantasy Expo látogatottsága és reputációja évről évre emelkedik, amit nehéz nem észrevenni, a jobb területkihasználás miatt sokkal jobban eloszlottak az emberek. Szóval mindenki elfért kényelmesen.

Ha viszont kaja és pia: a szimpla büfé mellett lángos, taiyaki, sushi, bubble tea és különféle nasik várták, hogy áldozzunk rájuk nem kevés garast. Jó ötlet volt kitelepíteni az étel árusokat, az eddigi kis szoba aligha volt kényelmes bárki számára. Természetesen emellett az emeleten Genshin témájúra díszített teázó is várta a rajongókat.

A pihenés másik módja - bár kicsit aktívabb -, a vásárlás. Nos be kell, hogy valljam, csalódott vagyok. Animés szempontból kissé vérszegényre sikerült. Ellenben volt rengeteg saját készítésű, animés és játékos ihletésű mütyür, plüss, kitűző, nyakpánt, kulcstartó, ékszerek stb. Az pedig, hogy szinte minden árusnál van valamilyen Genshines termék, unalmas, még ha játszom is a játékkal. Az aulában és a tornateremben lévő kb. 50 árus közül körülbelül 6 pultnál láttam ténylegesen eredeti animés dolgokat. És az eredeti szót külön kiemelem, mert árultak bizony hamis figurákat is, ráadásul annyiért, amennyiért az eredeti is megkapható. Nagyon dominált a kézzel készített áru (mégha animés témájú is), és nem nagyon tudtam meghatározni, hogy hol végződik az anime piac, és hol kezdődik az artist alley, nekem személy szerint az Anime Piac névre keresztelt rész pont azt a jellegét veszíti el így, amire épült, az animét és a piacot.

Amiért viszont továbbra is jár a hatalmas dicséret, az az online programfüzet. Elképesztően hatékony és informatív. Nemcsak a térképen, a helyszínek szerint tudjuk listázni a programokat és eseményeket, hanem jelzi, hogy éppen hol milyen műsor megy, és mi váltja azokat a következő órában. Gyakorlatilag csak rá kell nézni a telefonunkra, frissíteni, és máris up to date infónk van. Ez mindenképp élen jár a hazai rendezvények között.

Mindent egybevetve egy sikeres expót tudhatunk magunk mögött. Nagyon sok mindent lehetett csinálni, sokan jöttek el, hiszen délben is még állt a sor. Nagyon jó volt a hangulat, biztos, hogy mindenki talált magának valamilyen elfoglaltságot. A szemfülesek pedig nemcsak Comic Conos merchet, de 50%-os jegyvásárlást is szerezhettek a jövő évi BCC-re. A szervezők ismét megpróbálták minden érdeklődő igényét kielégíteni, és úgy vélem, ez sikerült is. Mindenképpen várjuk a folytatást.

távol-kelet

JAPÁN ERDŐBORÍTOTTSÁGA

Írta: A. Kristóf, Hirotaka

Ez a cikk egy manapság szerencsére egyre népszerűbb témáról, a környezetvédelemről, egész pontosan az erdő fenntarthatóságáról fog szólni. Japán a fejlett államok közé tartozik, ezt nem kell bizonygassam senkinek, mivel mindenki tudja, hogy a japán gazdaságot általában a világ 3. helyén szokták rangsorolni. Ismerjük a fényes városokat, tudjuk, hogy vonataik az egyik leggyorsabbak a világon, és sorolhatnám tovább azokat a tényezőket, amelyekkel általában a magas életszínvonalat szokás mérni (vagy legalábbis szinonimaként említik őket). Így ha nem tévedek, amikor Japánról beszélünk általában az ember egy felhőkarcolókkal, éjjel-nappal pezsgő élettel teli nagyvárosra gondol. Mégis ha a statisztikákat nézzük, azt látjuk, hogy japán erdőborítottsága az ország 68%-át lefedi (Magyarországnak mindössze a 20%-át takarja erdő), ami önmagában egy kiemelkedően magas szám, de a fejlett államok között még inkább torony magas. (Persze ez jórészt a kiterjedt hegységekeknek is köszönhető.) Felmerül tehát a kérdés, hogyan lehetséges, hogy Japán ennyire jól áll ilyen téren? Van valami különösebb oka ennek a jelenségnek, vagy csupán egy földrajzi véletlenről beszélünk? Azaz az éghajlat kedvezőbb Japánban az erdők számára, vagy a japán kormány és társadalom aktívan tesz eme eredményért? Ezen kérdéseket szeretném röviden megválaszolni ebben a cikkben, majd a forrásokban ajánlok számos művet (könyvet és online anyagot is) azoknak, akik szeretnének részletesebben megismerkedni ezzel a témával.

Japán erdőinek rövid története

Elsősorban a történelmi környezetet kell megvizsgálnunk ahhoz, hogy egy átfogó képet kapjunk Japán erdőinek helyzetéről. Ekkor egy meglepő tény tárul elénk, ami tönkre tette és majdnem teljesen eltörölte Japán eredeti (nem mesterségesen ültetett) erdőit, nem egy háború volt, hanem a béke. Az ország sokáig számos apró királyságnak adott otthont, amelyek állandó háborúban álltak egymással mindaddig, amíg az 1600-ban lezajlott sekigaharai csata után a megalakult Tokugawa sógunátus egyesítette Japánt. Az így kialakult béke és központi állam addig soha nem látott jólétet, békét és fejlődést hozott a szigetország számára. Ugyanakkor elzártságot is jelentett, leszámítva néhány inváziót a Koreai-félsziget ellen, és egy maréknyi holland kereskedőn kívűl Japán nem tartotta a kapcsolatot a külvilággal. Így a nemesség nem tudta többé a harcmezőn és a hadseregek fenntartása révén (mindkettő tiltott volt) megmutatni hatalmát, új módot kellett keresniük a befolyásuk és a pénzük csillogtatására. Az új lehetőség az építőiparban testesült meg. Ebben az időben Japánban a fa volt a legkönnyebben elérhető alapanyag, így amihez csak lehetett, azt használták. Az új nemesek hatalmasabbnál hatalmasabb házakat, palotákat és egyéb épületeket építettek. Ezáltal a fa létfontosságú használata mellett (mint például a mezőgazdaságban) egyre többet fogyasztották mint státuszszimbólum. Ez egy darabig ment, mivel az ország jelentős fa tartalékokkal rendelkezett, különösen Hokkaido szigetéről kezdtek el importálni, ami ekkor még nem tartozott Japánhoz. Azonban még ez sem volt elég, akkora volt a társadalom fa éhsége. A problémák már az 1600-as évek elején jelentőssé váltak, de a pontot az i-re az 1657-ben történt Meireki-tűzvész tette fel. Ez a tűz Edóban (Japán fővárosában) tört ki, és akkora kárt okozott az épületekben, hogy az addigra jelentősen megcsappant fatartalkékok alig tudták fedezni a város újjáépítését.. Ez volt az a katasztrófa, ami felhívta a sógun figyelmét, hogy ha Japán továbbra is ekkora ütemben fogyasztja a fát, belátható időn belül a szigetország bármiféle faanyag nélkül marad. A központi kormány a sógunnal az élen komoly megszorításokat vezetett be minden téren, ahol faanyagot használtak. Szabályozták a házak és paloták méretét, az erdőterületeket állami birtokba helyezték és állami felvigyázás alá kerültek, ahol lehetett a faanyagot helyettesíteni, arra kötelezték az embereket, hogy használjanak más anyagokat. Ami itt történt, az nem volt más, mint hogy Japán kiépítette saját erdőmenedzsment politikáját.

1657-es Meireki-tűzvész ábrázolása - kézitekercs, az Edo-Tokyo múzeum gyűjteményéből

(Érdekes lehet megjegyezni, hogy sokáig az egyetlen ilyen politika a német államokból származott, amely az 1500-as években jött létre, és befolyásolta a nyugati világ erdőpolitikáját. Azonban Japán egy szükségre válaszolva építette ki a saját módszerét, függetlenül másoktól.) A megszorításokon túl Japán erőteljesen elkezdett importálni faanyagot Hokkaidóból, így csökkentve a faigényt a saját országában. Ezen megszorítások révén Japán visszaerdősítette a területe nagy részét 1867-re. A képet árnyalja, hogy Hokkaidón hatalmas területen irtottak ki őserdőt, hogy helyére vörösfenyőt telepítsenek a szénbányák faellátásának biztosítása érdekében.

Ekkor azonban új korszak kezdődött Japán történelmében, egész pontosan a Meidzsi restauráció. Japán erőltetett menetben belépett a fejlett államok sorába, ennek viszont ára volt. Sok mindenbe került az országnak ez az elképesztően gyors és látványos fejlődés, közöttük az erdőborítottságba. Amikor ez a korszak véget ért, a II. világháborúval a szigetország erdői ismét komoly csonkítást szenvedtek. Habár a kár ezúttal nem volt olyan súlyos, mint a Tokugava korszak elején, az ország számos problémával nézett szembe az erdők eltűnésén túl. Ekkor a kormány a már bevált és ismert módszerekhez nyúlt, ahol lehetett, más anyagokat használtak, valamint a saját erdőik kivágása helyett inkább importálták a nyersanyagokat. Így lehetséges, hogy Japán napjainkban elképesztő 67%-os erdőborítottsággal rendelkezik. Mindezen tevékenységek mellett Japán erdőborítottságának helyreállításában segített a földrajzi helyzete, valamint a szigetország talaja is. Japán a monszun útján fekszik, ami azt jelenti, hogy átlagosan nedves és esős éghajlattal rendelkezik, ami kedvez a növények gyors növekedésének. Továbbá Japán szigetei vulkanikus eredetűek, ennek köszönhetően a talajréteg vulkáni hamuval keveredett. Ez elősegítette a jó minőségű termőtalaj létrejöttét. Tápértéküket segíti továbbá az úgy nevezet „ázsiai homok”, az ázsiai kontinens belsejéből az erős szelek tápanyagokban gazdag homokot hoznak a szigetországba. Így bár a japán kormány célzottan tett azért, hogy visszaültesse az erdőket, az ország természetes adottságai is jelentősen segítették a folyamat megvalósulását.

Edo-kori faházak

A Takashima szénbánya, 1870-es évek

Az erdők helyzete napjainkban

Bár a japán erdőállomány megsínylette a történelem egyes korszakait, mégis sikerült megtartani és magas szintre emelni. De nézzünk rá ténylegesen az erdőborítottságra földrajzi szempontból is, bár beköszönünk kicsit a gazdasági oldalra is.

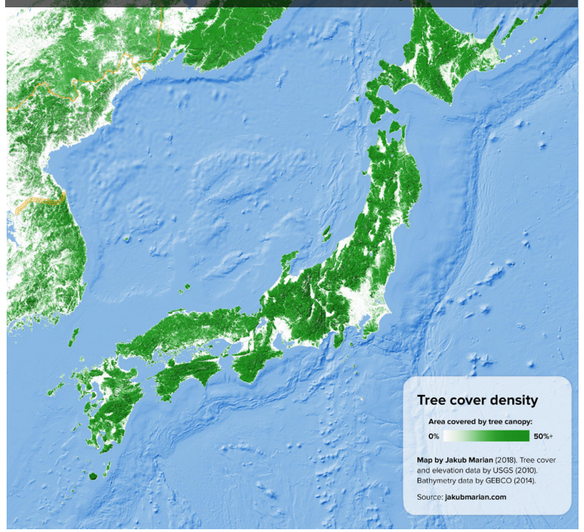
A japán fafajok diverzitása igen magas (kb. 1500 őshonos faj), köszönhetően az ország észak-déli irányú kiterjedésének. Ez jóval több, mint ami előfordul Európában (kb. 500 fafaj) vagy éppen Észak-Amerikában. Ennek oka a földtörténetben keresendő, míg az európai területeken a glaciális időszakban, illetve a jégkorszak alatt nagyon sok fafaj kihalt, addig Japánban ez az eljegesedés nem történt meg.

A meleg éghajlatú területeken örökzöldek fordulnak elő, mint a Japán babérfa vagy Japán gesztenye félék. A hűvösebb és hegyi régiókban többnyire tölgyesek és bükkösök találhatók. A magasabb hegyeken és hideg élőhelyeken tűlevelű erdő a jellemző, jegenyefenyővel és lucfenyővel. Ezek nagy halmazok, amiket persze kisebb régiókra is lehet osztani, mint a szubtrópusi, trópusi erdők, mangrovék stb., amiknek mind megvan a saját erdőösszetétele. Japánban jelenleg körülbelül *63 millió hektáron* fekszik erdő ez az ország 68%-a. Összehasonlításként Magyarországon ez kicsit több, mint 20%, az EU-ban 39%. A japán erdők 40%-a telepített, és ennek nagy részét (70%-át) japán cédrus és hinoki ciprus alkotja. Előbbi faj egyébként japán erdőinek 20%-át teszi ki.

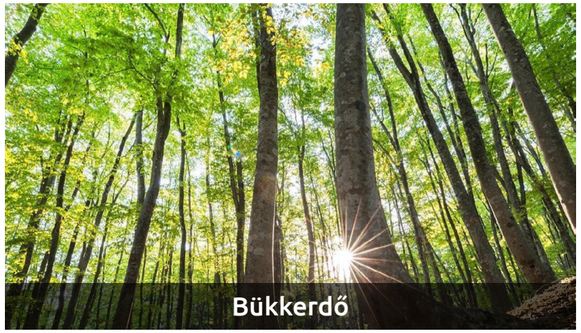
A II. világháború utáni nagyerdősítés és rekultiváció során főleg tűlevelű erdőket telepítettek.

Sok helyen sajnos nem figyeltek a sokféleségre, és egyfajú erdőket hoztak létre, jelentős azon erdők száma, ahol emiatt az aljnövényzet is ritkás vagy hiányzik, ami összefüggésben áll a madarak és emlősök hiányával. Az erdőprojektek ellenére Japán még a 70-es években is faigényének 80%-át fedezte saját állományból, ez az érték a 2010-es évekre 26%-ra csökkent, amit a régióból importálnak.

Térkép Japán erdőborítottságáról



Japán babérfa



Bükkerdő

Habár létezett egy terv, ami 2020-ra ezt 50%-ra szerette volna növelni, utólag tudjuk, hogy ez nem sikerült, 42%-ot értek el. Egy 2011-es cikk szerint bár a főszigeten szépen megmaradtak a bükkerdők, de a legtöbb őshonos örökzöld erdőterület a melegebb éghajlatú területeken mára eltűnt, például a rizstermesztés vagy a fémmegmunkálás miatt. Az örökzöld erdők irtásának problémáját remekül példázza a Princess Mononoke című anime.

A japán kormány keresi a lehetőségét az erdészeti ipar bővítésére, hogy csökkentsék a nyersanyag függésüket, és növeljék a hazai fakitermelést. 2022-ben több mint *200 milliárd jenes üzlet* volt az erdészet. A helyzet azért nem sötét. A kormány továbbra is keresi az egyensúlyt az erdőtulajdonosok (amik vagy cégek, vagy magán/családi vállakozások), erdészeti vállalkozások és a természetvédelem között. A *Mezőgazdasági, Erdészeti és Halászati Minisztérium 2020-as jelentésében* az 50 évnél idősebb erdők megduplázódtak 10 év alatt.

Ennél jobban nagyon nem szeretnék belemenni, mivel az erdőgazdálkodás és ennek hatásai külön cikkeket érdemelne.

Mindent egybevetve Japán világszinten kimagasló erdőborítottsággal rendelkezik, és bár itt is bőven akad telepített erdő és invazív faj is, úgy néz ki, hogy az faipar növelése mellett is szeretnék megtartani ezt az arányt. A fejezet végére pedig egy személyes élmény: japán erdőben sétálni elképszetően remek élmény, már csak az eltérő fák miatt is. - Hirotaka

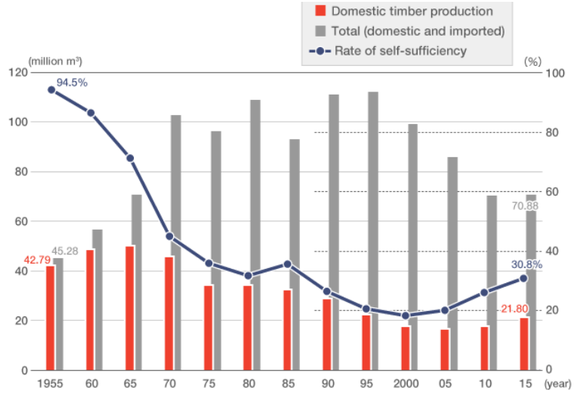
Saját vélemény

Mindössze a statisztikákat nézve Japán rendkívül jól áll, ha környezetvédelemről beszélünk. A látszat azonban félrevezeti az embert. Japán első sorban azért áll ilyen jól, mert külföldre szállítja a problémáit. A nyersanyagok terén az exportra való támaszkodás nem újdonság a szigetországban. Első alkalommal a Tokugava sógunátus tette ezt, amikor a faanyag használat nem volt többé kielégíthető belső forrásokból, majd a Meidzsi-korszakban az iparosodott gazdaság még erőteljesebben az exportra alapozott. Napjainkban Japán továbbra is úgy tartja fenn a magas életszínvonalat (anélkül, hogy ez az ország környezetének a rovására válna), hogy külföldről szerzi be a nyersanyagok nagy részét. Azaz többnyire nem a japán erdőket vágják ki, hanem a kevésbé fejlett államok erdőit.

Ez a hozzáállás hosszútávon nem fenntartható. A gyakran hallott ellenkérdés, „jobb lenne, ha a mi erdőnket vágnánk ki?” nem vezet sehová. Mindaddig ameddig többet fogyasztunk, mint amennyi természetes úton visszanő, lényegtelen, hogy ki veszít rajta, globális szinten veszteségben vagyunk. Itt azonban nem szeretném tovább fejtegetni, helyette inkább egy történetet szeretnék megosztani, amit Douglas Adams és Mark Carwardine Az utolsó esélyed, hogy lásd című könyvében olvastam (saját fordítás), mivel úgy gondolom, hogy ez a történet mindenki számára világossá teszi a helyzetet. A sztori egy virágzó városról szól. Nem számít, hogy hol volt, nem kell egy országba sem helyeznünk.

„Egy nyári, napon, amikor a város lakói azzal voltak elfoglalva, hogy élvezzék mindazt, ami jó és kellemes, egyszercsak egy fura öregasszony érkezett a város kapujába, aki 12 könyvet kínált a város lakóinak. Az öregasszony azt állította, hogy a könyvek tartalmazzák a világ összes tudását és bölcsességét. Mindezért cserébe az ár egy zsák arany lenne.

A város lakói azonban jót nevettek ezen az



Japán faellátásának alakulása

ajánlaton. Gúnyt űztek az öregasszonyból, mondván, nyilvánvalóan nincs tisztában az arany értékével, és azt mondták neki, legjobb lenne, ha továbbállna. Az öregasszonynak nem kellett kétszer mondani, azonban mielőtt távozott volna, úgy döntött, hogy elpusztítja a könyvek felét a város lakóinak szeme láttára. Egy kisebb máglyát rakott, majd elégetett rajta hat könyvet a világ összes tudásából és bölcsességéből, majd miután ezt befejezte, továbbállt.

Majd eljött a tél, egy hideg és könyörtelen tél, de a város, bár nehezen, mégis pompáját és kényelmét megőrizve, átvészelte azt. A nyár megérkeztével ismét eljött az öregasszony is.

– Ismét maga? – kérdezték a város lakói. – Hogy megy az üzlet tudással és bölcsességgel?

– Hat könyv – válaszolta az öregasszony. – Csak ennyi maradt. Mindössze a fele a világ összes tudásának és bölcsességének.

Ismét lehetőségetek van rá, hogy megvegyétek tőlem.

– Oh, valóban – nevettek a város lakói az öregasszony ajánlatán.

– Habár az ár változott – folytatta az öregasszony.

– Nem meglepő – válaszoltak a város lakói.

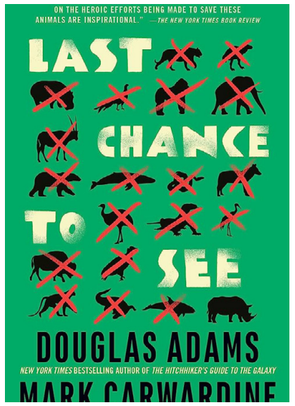
– Két zsák arany.

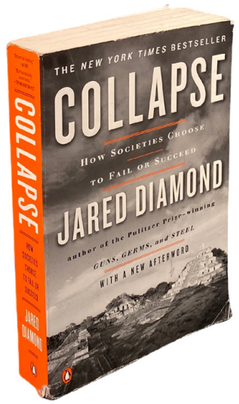
– Micsoda?

– Két zsák arany a világ összes tudásának és bölcsességének feléért. Kell vagy sem? – válaszolt az öregasszony.

– Az az érzésünk – válaszolták a város lakói –, hogy te magad nem lehetsz se túl okos, se túl bölcs, ha úgy gondolod, hogy megnégyszerezni egy indulásból pofátlan árat, helyes üzletpolitikai választás. Ha ez az a tudás és bölcsesség, amit árulsz nekünk, akkor őszintén, inkább tartsd meg magadnak, mindegy, mennyiért akarod adni.

– Szóval megveszitek vagy sem? – kérdezte még egyszer az öregasszony.





– Nem.

– Ahogy gondoljátok. Mindössze egy kis tűzifát kérnék még tőletek.

Mielőtt távozott volna, ismét rakott egy kisebb máglyát az öregasszony, és a város lakói szeme előtt elégetett három könyvet. Azon az éjszakán egy pár kíváncsi ember kiszökött a városból, és átnézte a hamut, hátha talál benne egy vagy két oldalt, ami megmenekült a tűztől, de a tűz alapos munkát végzett, az öregasszony pedig szétgereblyélte a hamut, hogy biztos ne maradjon ép oldal.

A nyarat ismét egy nehéz tél követte. Ezúttal a városnak problémái voltak az étellel és a betegségekkel, de mégis mindenhez képest jól átvészelték a telet. A gazdaság továbbra is erős volt, és az emberek átlagosan még mindig jól éltek. Majd a nyár megérkezésével ismét eljött az öregasszony is.

– Hamarabb ideértél, mint szoktál – mondták a város lakói, amikor meglátták.

– Kevesebb a súly – adta magyarázatként az öregasszony, majd elővette a megmaradt 3 könyvet. – Egynegyede a világ összes tudásának és bölcsességének. Meg akarjátok venni?

– Mennyit kérsz érte?

– Négy zsák arany.

– Teljesen elment az eszed öregasszony. Minden mást figyelmen kívül hagyva a gazdaságunk jelenleg sántít egy kicsit, szó se lehet arany zsákokról.

– Egy kis tűzifát kérnék.

– Várj egy kicsit – válaszolták a város lakói –, ezzel nem nyer senki semmit. Gondolkodtunk az ajánlatodon, és úgy döntöttünk, hogy kinevezünk egy kis létszámú bizottságot, amely átnézi a könyveidet. Engedd meg, hogy átolvassuk őket, hagyd itt pár hónapra, és amikor jövőre visszatérsz, ha találunk benne valami hasznosat, biztosak vagyunk benne, hogy meg tudunk egyezni. Habár azt tudnod kell, hogy mi nem zsák aranyra gondolunk.

Az öregasszony csak csóválta a fejét.

– Nem – mondta. – Hozzátok a tűzifát.

– Fizetned kell a tűzifáért.

– Nem számít – rázta meg vállait az öregasszony –, ezek a könyvek jól fognak égni tűzifa nélkül is. Nekilátott cafatokra tépni két könyvet, amelyek ezután könnyen elégtek. Ezt követően várakozás nélkül távozott, és magára hagyta a várost, hogy szembenézzen még egy évvel.

Következő évben már késő tavasszal a város előtt állt az öregasszony.

– Mindössze egy könyv – mondta az öregasszony, amikor letette maga elé a portékáját –, így tudtam hozni tűzifát is magammal.

– Mennyi az ára? – kérdezték a város lakói.

– 16 zsák arany – válaszolta az öregasszony.

– Mindössze nyolc zsákra elegendőt tettünk félre.

– Kell vagy sem?

– Várj egy keveset – válaszolták a város lakói.

A lakók nagy zsibajban távoztak, majd egy fél óra múlva visszatértek.

– 16 zsák arany az összes, amink van. Nehéz idők járnak, hagyj valamit számunkra is – kérlelték a lakók az öregasszonyt.

Az öregasszony azonban csak dúdolt magának, ahogy hozzálátott a gyújtást megrakni.

– Rendben, rendben – kiáltották a város lakói. A város kapuján két ökör húzta szekér gurult ki, mindegyiken nyolc zsák arany. – Reméljük, hogy a könyv jó lesz.

– Köszönöm – válaszolta az öregasszony. – Bizony, hogy jó. Kár, hogy nem láttátok a többit.

Az öregasszony elvezette a két szekeret, és magára hagyta a várost, hogy túléljen, ahogy tud, mindössze egy könyvet használva a tizenkettőből, ami magába foglalta a világ összes tudását és bölcsességét."

(Tehát minél tovább várunk, annál többe fog kerülni, és annál kevesebb fog maradni.)

Források:

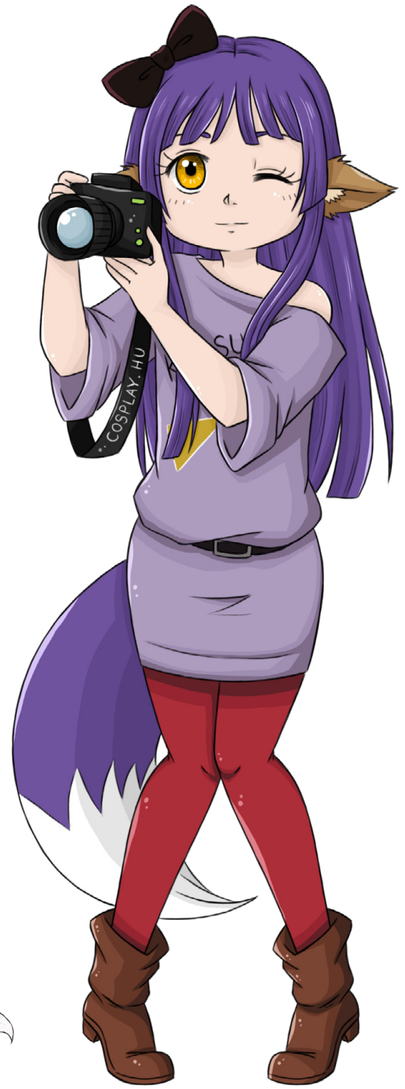
- Aki egy tudományos írást szeretne:
Jared Diamond: Collapse, How societies choose to fail of survive
- Aki egy személyes tapasztalatot szeretne, egy elképesztően szívhez szóló könyv:
Douglas Adams, Mark Carwardine: Last chance to see

Környezetvédelmi Minisztérium, Mezőgazdasági, erdészeti és halászati minisztérium

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*)



Roromiya Ruka

Forrás: Genshin Impact
Karakter: Kamisato Ayaka
Helyszín: Little Grandma

Fotós: SilverfoxZoe
Tovább a Galériába...

Shidoni

Forrás: The Legends of Zelda
Karakter: Princess Zelda
Helyszín: Hungexpo

Fotós: Jara Photo
Tovább a Galériába...

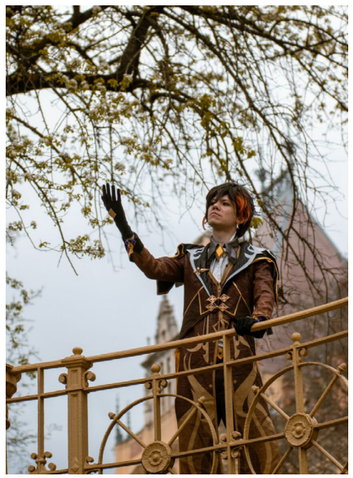
Saya_cosplay

Fotós: Farkas Krisztián
Tovább a Galériába...

Forrás: Fate Stay Night
Karakter: Saber

Nobody Cosplay Works & Tracsi

Forrás: Genshin Impact
Karakter: Zhongli



Fotós: Varga-Fekete Dániel
Tovább a Galériába...

Sweetmaniacgirl Cosplay & Art

Fotós: Tóth Evelin Photography
Tovább a Galériába...

Forrás: Super Mario
Karakter: Boosette
Helyszín: PixelRoom

Dragon Hall TV - műsorrend

október

2023. október 2. - 2023. október 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 58	A gumimacik 59	A gumimacik 60	A gumimacik 61	A gumimacik 62	Óz, a nagy varázsló 14	A legelő hősei
20:30	Kaleido Star 15	Kaleido Star 16	Kaleido Star 17	Kaleido Star 18	Kaleido Star 19	Óz, a nagy varázsló 15	
21:00	Dragon Ball Z 126	Steins;Gate 4	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Rómeó és Júlia 10	Varázslatos Álmok 93	Dragon Ball Z 126	
21:30	Dragon Ball Z 127	Blue Gender 19	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Soul Eater - Lélekfalók 41	Varázslatos Álmok 94	Dragon Ball Z 127	
22:00	Rómeó és Júlia 7	Rómeó és Júlia 8	Rómeó és Júlia 9	Hellsing 2	Rómeó és Júlia 11	Steins;Gate 4	Hellsing 2
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 38	Soul Eater - Lélekfalók 39	Soul Eater - Lélekfalók 40	Hellsing 3	Soul Eater - Lélekfalók 42	Blue Gender 19	Hellsing 3
23:00	Cowboy Bebop 22	Cowboy Bebop 23	Cowboy Bebop 24	Cowboy Bebop 25	Cowboy Bebop 26	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Varázslatos Álmok 93
23:30	Slayers - A kis boszorkány 74	Slayers - A kis boszorkány 75	Slayers - A kis boszorkány 76	Slayers - A kis boszorkány 77	Slayers - A kis boszorkány 78	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Varázslatos Álmok 94

2023. október 9. - 2023. október 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 63	A gumimacik 64	A gumimacik 65	Chip és Dale - A Csipet Csapat 1	Chip és Dale - A Csipet Csapat 2	Óz, a nagy varázsló 16	Csodacsibe
20:30	Kaleido Star 20	Kaleido Star 21	Kaleido Star 22	Kaleido Star 23	Kaleido Star 24	Óz, a nagy varázsló 17	
21:00	Dragon Ball Z 128	Steins;Gate 5	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Rómeó és Júlia 15	Varázslatos Álmok 95	Dragon Ball Z 128	
21:30	Dragon Ball Z 129	Blue Gender 20	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Soul Eater - Lélekfalók 46	Varázslatos Álmok 96	Dragon Ball Z 129	
22:00	Rómeó és Júlia 12	Rómeó és Júlia 13	Rómeó és Júlia 14	Hellsing 4	Rómeó és Júlia 16	Steins;Gate 5	Hellsing 4
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 43	Soul Eater - Lélekfalók 44	Soul Eater - Lélekfalók 45	Hellsing 5	Soul Eater - Lélekfalók 47	Blue Gender 20	Hellsing 5
23:00	Trigun 1	Trigun 2	Trigun 3	Trigun 4	Trigun 5	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Varázslatos Álmok 95
23:30	Slayers - A kis boszorkány 79	Slayers - A kis boszorkány 80	Slayers - A kis boszorkány 81	Slayers - A kis boszorkány 82	Slayers - A kis boszorkány 83	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Varázslatos Álmok 96

2023. október 16. - 2023. október 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 3	Chip és Dale - A Csipet Csapat 4	Chip és Dale - A Csipet Csapat 5	Chip és Dale - A Csipet Csapat 6	Chip és Dale - A Csipet Csapat 7	Óz, a nagy varázsló 18	Aranyhaj és a nagy gubanc
20:30	Kaleido Star 25	Kaleido Star 26	Kaleido Star 27	Kaleido Star 28	Kaleido Star 29	Óz, a nagy varázsló 19	
21:00	Dragon Ball Z 130	Steins;Gate 6	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Rómeó és Júlia 20	Varázslatos Álmok 97	Dragon Ball Z 130	
21:30	Dragon Ball Z 131	Blue Gender 21	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Soul Eater - Lélekfalók 51	Varázslatos Álmok 98	Dragon Ball Z 131	
22:00	Rómeó és Júlia 17	Rómeó és Júlia 18	Rómeó és Júlia 19	Hellsing 6	Rómeó és Júlia 21	Steins;Gate 6	Hellsing 6
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 48	Soul Eater - Lélekfalók 49	Soul Eater - Lélekfalók 50	Hellsing 7	Megaman NT Warrior 1	Blue Gender 21	Hellsing 7
23:00	Trigun 6	Trigun 7	Trigun 8	Trigun 9	Trigun 10	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Varázslatos Álmok 97
23:30	Slayers - A kis boszorkány 84	Slayers - A kis boszorkány 85	Slayers - A kis boszorkány 86	Slayers - A kis boszorkány 87	Slayers - A kis boszorkány 88	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Varázslatos Álmok 98

Dragon Hall TV - műsorrend

október - november

2023. október 23. - 2023. október 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Üzenet a jövőből - A Mézga család különös kalandjai 1-13	Chip és Dale - A Csipet Csapat 8	Chip és Dale - A Csipet Csapat 9	Chip és Dale - A Csipet Csapat 10	Chip és Dale - A Csipet Csapat 11	Óz, a nagy varázsló 20	Rontó Ralph
20:30		Kaleido Star 30	Kaleido Star 31	Kaleido Star 32	Kaleido Star 33	Óz, a nagy varázsló 21	
21:00		Steins;Gate 7	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Rómeó és Júlia 24	Varázslatos Álmok 99	Óz, a nagy varázsló 22	
21:30		Blue Gender 22	Animátrix 1-3	Megaman NT Warrior 4	Varázslatos Álmok 100	Óz, a nagy varázsló 23	
22:00		Rómeó és Júlia 22	Rómeó és Júlia 23	Hellsing 8	Lovely Complex 1	Steins;Gate 7	Hellsing 8
22:30		Megaman NT Warrior 2	Megaman NT Warrior 3	Hellsing 9	Megaman NT Warrior 5	Blue Gender 22	Hellsing 9
23:00		Trigun 11	Trigun 12	Trigun 13	Trigun 14	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Varázslatos Álmok 99
23:30		Slayers - A kis boszorkány 89	Slayers - A kis boszorkány 90	Slayers - A kis boszorkány 91	Slayers - A kis boszorkány 92	Animátrix 1-3	Varázslatos Álmok 100

2023. október 30. - 2023. november 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 12	Furcsa amcsik 1-10	Furcsa amcsik 11-20	Furcsa amcsik 21-31	Chip és Dale - A Csipet Csapat 13	Óz, a nagy varázsló 24	Hős6os
20:30	Kaleido Star 34				Kaleido Star 35	Óz, a nagy varázsló 25	
21:00	Dragon Ball Z 132				Varázslatos Álmok 101	Óz, a nagy varázsló 26	
21:30	Dragon Ball Z 133				Varázslatos Álmok 102	Óz, a nagy varázsló 27	
22:00	Lovely Complex 2				Lovely Complex 3	Óz, a nagy varázsló 28	Hellsing 10
22:30	Megaman NT Warrior 6				Megaman NT Warrior 7	Óz, a nagy varázsló 29	Hellsing 11
23:00	Trigun 15				Trigun 16	Dragon Ball Z 132	Varázslatos Álmok 101
23:30	Slayers - A kis boszorkány 93				Slayers - A kis boszorkány 94	Dragon Ball Z 133	Varázslatos Álmok 102

2023. november 6. - 2023. november 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 14	Chip és Dale - A Csipet Csapat 15	Chip és Dale - A Csipet Csapat 16	Chip és Dale - A Csipet Csapat 17	Chip és Dale - A Csipet Csapat 18	Óz, a nagy varázsló 30	Agymanók
20:30	Kaleido Star 36	Kaleido Star 37	Kaleido Star 38	Kaleido Star 39	Kaleido Star 40	Óz, a nagy varázsló 31	
21:00	Dragon Ball Z 134	Steins;Gate 8	Animátrix 4-6	Lovely Complex 7	Varázslatos Álmok 103	Dragon Ball Z 134	
21:30	Dragon Ball Z 135	Blue Gender 23	Animátrix 7-9	Megaman NT Warrior 12	Varázslatos Álmok 104	Dragon Ball Z 135	
22:00	Lovely Complex 4	Lovely Complex 5	Lovely Complex 6	Hellsing 10	Lovely Complex 8	Steins;Gate 8	Hellsing 10
22:30	Megaman NT Warrior 9	Megaman NT Warrior 10	Megaman NT Warrior 11	Hellsing 11	Megaman NT Warrior 13	Blue Gender 23	Hellsing 11
23:00	Trigun 18	Trigun 19	Trigun 20	Trigun 21	Trigun 22	Animátrix 4-6	Varázslatos Álmok 103
23:30	Slayers - A kis boszorkány 95	Slayers - A kis boszorkány 96	Slayers - A kis boszorkány 97	Slayers - A kis boszorkány 98	Slayers - A kis boszorkány 99	Animátrix 7-9	Varázslatos Álmok 104

Dragon Hall TV - műsorrend november - december

2023. november 13. - 2023. november 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 19	Chip és Dale - A Csipet Csapat 20	Chip és Dale - A Csipet Csapat 21	Chip és Dale - A Csipet Csapat 22	Chip és Dale - A Csipet Csapat 23	Óz, a nagy varázsló 32	Zootropolis - Állati nagy balhé
20:30	Kaleido Star 41	Kaleido Star 42	Kaleido Star 43	Kaleido Star 44	Kaleido Star 45	Óz, a nagy varázsló 33	
21:00	Dragon Ball Z 136	Steins;Gate 9	Arcane - League of Legends 1	Lovely Complex 12	Varázslatos Álmok 105	Dragon Ball Z 136	
21:30	Dragon Ball Z 137	Blue Gender 24		Megaman NT Warrior 17	Varázslatos Álmok 106	Dragon Ball Z 137	
22:00	Lovely Complex 9	Lovely Complex 10	Lovely Complex 11	Hellsing 12	Lovely Complex 13	Steins;Gate 9	Hellsing 12
22:30	Megaman NT Warrior 14	Megaman NT Warrior 15	Megaman NT Warrior 16	Hellsing 13	Megaman NT Warrior 18	Blue Gender 24	Hellsing 13
23:00	Trigun 23	Trigun 24	Trigun 25	Trigun 26	Oban csillagfutama 1	Arcane - League of Legends 1	Varázslatos Álmok 105
23:30	Slayers - A kis boszorkány 100	Slayers - A kis boszorkány 101	Slayers - A kis boszorkány 102	Slayers - A kis boszorkány 103	Slayers - A kis boszorkány 104		Varázslatos Álmok 106

2023. november 20. - 2023. november 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 24	Chip és Dale - A Csipet Csapat 25	Chip és Dale - A Csipet Csapat 26	Chip és Dale - A Csipet Csapat 27	Chip és Dale - A Csipet Csapat 28	Óz, a nagy varázsló 34	Vaiana
20:30	Kaleido Star 46	Kaleido Star 47	Kaleido Star 48	Kaleido Star 49	Kaleido Star 50	Óz, a nagy varázsló 35	
21:00	Dragon Ball Z 138	Steins;Gate 10	Arcane - League of Legends 2	Lovely Complex 17	Varázslatos Álmok 107	Dragon Ball Z 138	
21:30	Dragon Ball Z 139	Blue Gender 25		Megaman NT Warrior 21	Varázslatos Álmok 108	Dragon Ball Z 139	
22:00	Lovely Complex 14	Lovely Complex 15	Lovely Complex 16	Conan, a detektív 1	Lovely Complex 18	Steins;Gate 10	Conan, a detektív 1
22:30	Megaman NT Warrior 18	Megaman NT Warrior 19	Megaman NT Warrior 20	Conan, a detektív 2	Megaman NT Warrior 22	Blue Gender 25	Conan, a detektív 2
23:00	Oban csillagfutama 1	Oban csillagfutama 2	Oban csillagfutama 3	Oban csillagfutama 4	Oban csillagfutama 5	Arcane - League of Legends 2	Varázslatos Álmok 107
23:30	Sakura háborúja 1	Sakura háborúja 2	Sakura háborúja 3	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5		Varázslatos Álmok 108

2023. november 27. - 2023. december 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 29	Chip és Dale - A Csipet Csapat 30	Chip és Dale - A Csipet Csapat 31	Chip és Dale - A Csipet Csapat 32	Chip és Dale - A Csipet Csapat 33	Óz, a nagy varázsló 36	Kaleido Star: A feltámadt főnix
20:30	Kaleido Star 51	Kaleido Star 52	Kaleido Star: Csodálatos pillanatok	A hosszúlábú apu 1	A hosszúlábú apu 2	Óz, a nagy varázsló 37	
21:00	Dragon Ball Z 140	Steins;Gate 11	Arcane - League of Legends 3	Lovely Complex 22	Varázslatos Álmok 109	Dragon Ball Z 140	Blue Gender: Harcra született
21:30	Dragon Ball Z 141	Blue Gender 26		Megaman NT Warrior 26	Varázslatos Álmok 110	Dragon Ball Z 141	
22:00	Lovely Complex 19	Lovely Complex 20	Lovely Complex 21	Conan, a detektív 3	Lovely Complex 23	Steins;Gate 11	Conan, a detektív 3
22:30	Megaman NT Warrior 23	Megaman NT Warrior 24	Megaman NT Warrior 25	Conan, a detektív 4	Megaman NT Warrior 27	Blue Gender 26	Conan, a detektív 4
23:00	Oban csillagfutama 6	Oban csillagfutama 7	Oban csillagfutama 8	Oban csillagfutama 9	Oban csillagfutama 10	Arcane - League of Legends 3	Varázslatos Álmok 109
23:30	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Sakura háborúja 8	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10		Varázslatos Álmok 110

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