Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2024.05. - 79. szám

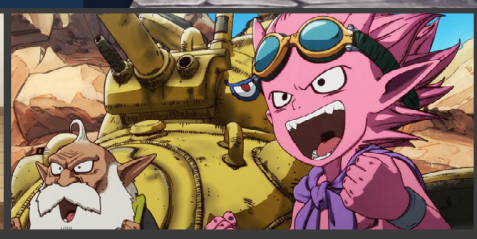
AniMagazin

KUSURIYA NO HITORIGOTO

SPY X FAMILY MOVIE

TAVASZI SZEZON

NYÁRI SZEZON



SAND LAND

AniPalace

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

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

Animefordítások
Animegun
Anime Raptors
Animológia
Cosplay.hu
Anime Odyssey
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

79.

Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektor: Risa
Webfejlesztő: pintergreg

Szerzők:
Venom, A. Kristóf, Yuuko, tomyx20, supermario4ever, Balu, GentleRain, Jucuky, Kuroko Ai, Doris Gr., Fazekas Lili, Kalina Martina, Nagy Dorina Kitti

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

Sziasztok! Valami remény van a levegőben hazai animés-mangás fronton. Főleg az előbbi ad okot optimizmusra. Az elmúlt egy évben sokszor mehettünk moziba animefilmeket nézni, ráadásul új filmeket, ismert franchise-okból. Januárban a ***Kimetsu no Yaiba***, áprilisban a ***Spy x Family*** filmre válthattunk jegyet. Ez utóbbit sajnos meglepően kevesen nézték meg, de mi azért írtunk róla. Szerencsére a sor folytatódik, május 30-tól vetítik a ***Haikyuu!!*** movie-t, június 27-től a ***Blue Lock*** filmjét, július 28-29-én pedig két napra beköszön a ***Gundam Seed Freedom*** is. Reméljük, marad a tendencia, és sorra jönnek majd az animefilmek kis hazánkba, köszönhetően a Crunchyrollnak.

Mangák terén nehezebben indul be az élet, de júniusban tényleg megjelenik a Fumaxtól a ***Reincarnated as a Sword*** manga, vegyétek minél többen.
Ha pedig már újdonságok, örömünkre szolgál, hogy új cikkírót köszönthetünk a magazin hasábjain, Doris Gr.-t, aki a nemrég megjelent ***Az afrikai szamuráj*** című könyvről írt nekünk egy remek bemutatót. Olvassátok el a cikket, utána biztos, hogy kedvetek lesz a könyvhöz is. És ha már könyv, e hónap végén Dazai Oszamu ***Többé nem ember*** című klasszikusa is végre olvasható lesz magyarul.

Nyakunkon a nyár és a veszett meleg, de szerencsére a tavaszi rendezvényszezont kellemesen letudtuk. Megjártuk a MondoCont, a Regamexet és az eddigi legnagyobb hazai Comic Cont. Beszámoltunk, hogy tetszik nekünk a tavaszi animeszezon, de már olvashattok a nyári címekről is. Emellett pedig segítünk kanjit is tanulni. Egyszóval tényleg remek kis tartalmat sikerült összepakolni ebbe a számba, és méltón zárjuk a 70-es szakaszt. Júliusban már a 80. számhoz jutunk, ami kimondva is félelmetes, nagyon örülünk neki.

Köszönjük tehát a cikkíróknak és a szerkesztőknek a sok-sok munkát és a remek cikkeket, valamint köszönjük nektek, hogy letöltöttétek az AniMagazin 79. számát. Reméljük, találtok benne sok olvasnivalót. Ezenkívül menjetek moziba, olvassatok könyvet, igyatok bubble tea-t, és élvezzétek a jó időt. Találkozunk júliusban, addig is elérhettek minket, és kommentálhattok a weboldalon, a facebook vagy twitter oldalunkon.

- Hirotaka

ANIME

Kusuriya no Hitorigoto 04
Kuroko Ai

Spy x Family Code: White 09
Hirotaka

Sand Land 12
tomyx20

Dosanko Gal wa Namara Menkoi 16
Hirotaka

Meiji Gekken 1874 18
Hirotaka

Pokémon Horizons 21
supermario4ever

Kyuuketsuki Sugu Shinu 23
Yuuko

Fairy Tail 26
Yuuko

Nyári szezon 2024 31
Hirotaka

Szezonos animékről 42
Venom, Catrin

Kelet és nyugat összehasonlítása a Debreceni Egyetem hallgatóinak szemén keresztül 48
Fazekas Lili, Kalina Martina, Nagy Dorina Kitti

MANGA

Sensitive Boy 51
supermario4ever

AD Police 53
A. Kristóf

Wolsmund 56
A. Kristóf

Olvassunk danmei manhuát! 3. 58
Catrin

LIVE ACTION

Low Cafe 65
Yuuko

Gannibal 68
GentleRain

KÖNYVTÁR

Az afrikai szamuráj 71
Doris Gr.

Kelet madara, nyugat virága 75
Jucuky

KONTROLLER

Star Ocean: The Second Story R 79
Venom

Super Mario RPG 81
Venom

Persona 3 Reload 83
Venom

Final Fantasy VII: Rebirth 85
Venom

RENDEZVÉNYEK

MondoCon 88
Catrin

Regamex 91
supermario4ever

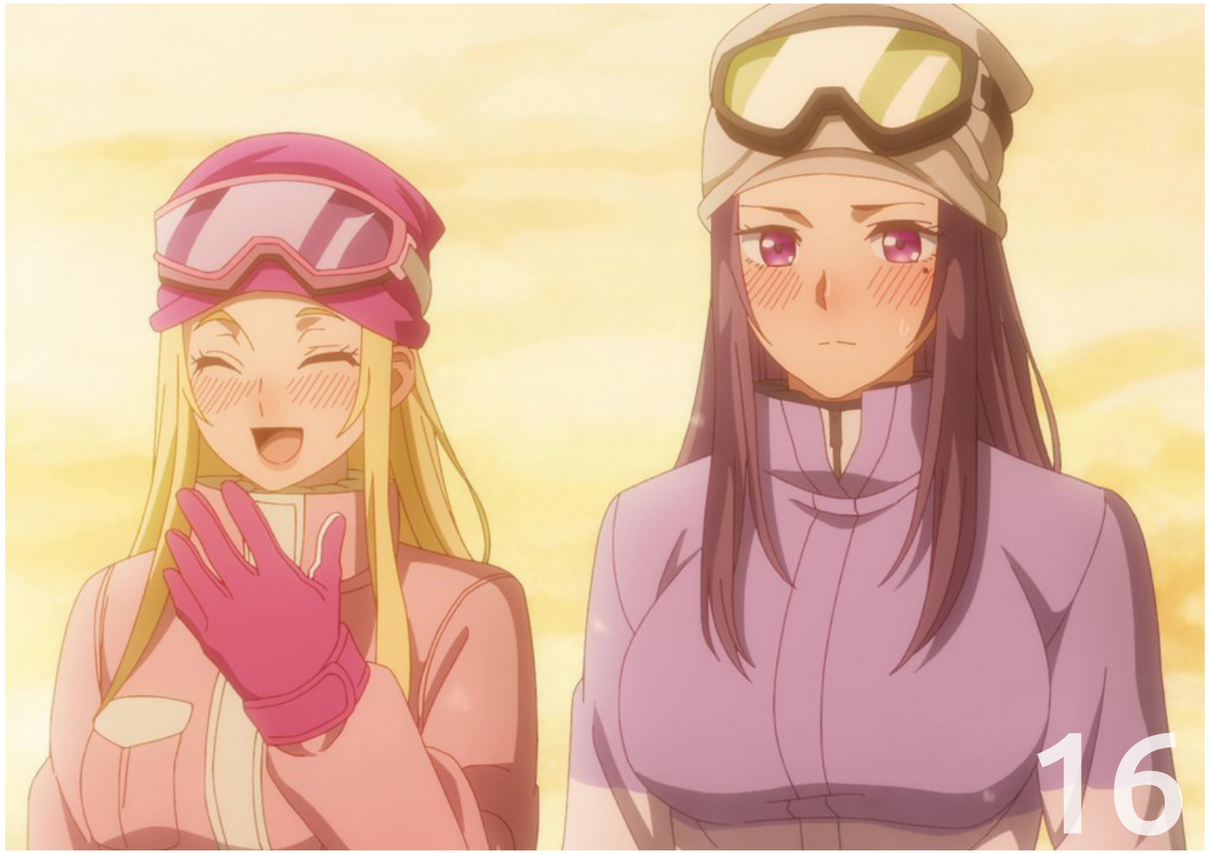
Budapest Comic Con 93
Hirotaka

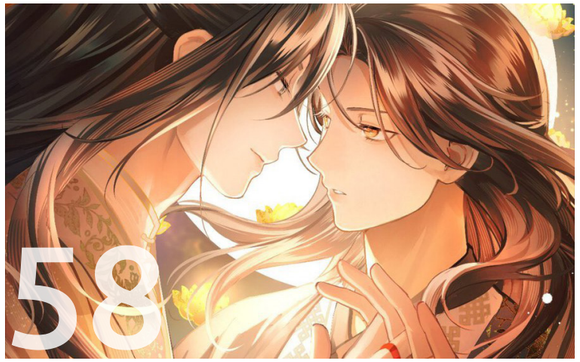
SENSEI TUTORIAL

Hogyan tanuljunk Kanjit? 97
Balu

KREATÍV

Cosplay photoshoot ajánló 104
cosplay.hu





anime

KUSURIYA NO HITORIGOTO

Írta: Kuroko Ai

Nem tudod eldönteni, hogy egy rejtélyekkel teli animét vagy egy történelmi animét nézz meg? Mi van, ha van egy anime, ami a kettőt ötvözi?

Történet

Történetünk a császári Kínáról mintázott kitalált országban játszódik a Tang dinasztia idején. Főhősnőnket, Maomaót láthatjuk az anime kezdetén, amint épp elindul gyógyfüveket gyűjteni, de útközben emberrablók fogják el, és eladják szolgának a császári palotába. Bár eladták, az élet megy tovább, neki pedig dolgoznia kell, de megfogadja, hogy nem tűnik ki a többi szolga közül, nehogy elrablói több pénzhez jussanak miatta – azonban fogadalmát egy incidens során megszegi.

Nem sokkal a palotába kerülése után kíváncsiságával nem bírva belebonyolódik a palota titokzatos ügyeibe, és hamar felkelti a jóképű eunuch, Jinshi és a császár figyelmét, melynek következményeképp a palota rejtélyeit kezdi megoldogatni az eunuch támogatásával.

Karakterek

Főszereplők

Maomao: Egy piros lámpás negyedből származó fiatal lány, aki egy gyógyfüves lánya. Magas intelligenciával rendelkezik, emellett pedig széles körű tudással is a mérgek és gyógynövények terén. Miután felkelti Jinshi figyelmét, az eunuch hamarosan előlépteti, előbb Gyokuyo méregtesztelőjének, később pedig a saját szobalányának, hogy segítsen neki megoldani a palota titkokkal teli belső ügyeit.

Jinshi: Rejtélyes eunuch, aki a palota bajos ügyeinek megoldása mellett a hárem ügyeivel is foglalkozik. Hamar felfigyel Maomaóra, és maga mellé veszi, hogy kihasználja a tudását. Gyönyörű arca miatt férfiak és nők egyaránt odavannak érte, hősnőnk az egyetlen, aki undorral néz rá, valahányszor megpróbálja elcsábítani.

Gaoshun: Jinshi szolgája, aki már gyerekkora óta mellette van. A háttérből Maomaót is gyakran támogatja.

Ágyasok

Gyokuyo: A császár kedvenc ágyasa. Vörös haja van (animében inkább rózsaszín árnyalatú) és zöld szeme. Vidám természetű nő, aki nagy becsben tartja az embereit. Miután Maomao figyelmeztetésének köszönhetően életben maradt a lánya, hálából udvarhölgyének fogadja. Egyike azoknak, akik támogatják Maomaót és Jinshit.

Lihua: Egyike a négy magas rangú ágyasnak. Fia elvesztése után a császár parancsára Maomao segít neki talpra állni. Ennek köszönhetően később már barátságosabban bánik főszereplőnkkel, és megfogadja a tanácsait.

Lishu: Az egyik legfiatalabb ágyas, még az előző császár uralkodása idején került a palotába. Élete a politika és jelenlegi körülményei miatt nem egyszerű, azonban udvarhölgyei sem segítenek a helyzetén. Fiatal kora miatt lenézik, félrevezetik, és ételallergiája miatt válogatós természetűnek hiszik.

Cselédjei gyakran zaklatják, egészen addig, míg Maomao az udvari díszlakomán történt incidens után kezébe nem veszi a helyzetet.

Ah-Duo: A négy vezető ágyas egyike. Szoros kapcsolatban áll Lishuval. Idővel elhagyja a hátsó palotát, hogy egy különálló palotában éljen délen.

Egyéb karakterek

Luomen: Maomao nevelőapja, egykori udvari orvos és eunuch. Hatalmas tudású, jószívű ember. Ő tanította az orvoslásra Maomaót. Jelenleg a piros lámpás negyedben dolgozik, mint füvesember. Lakan nagybátyja.

Lakan: A császár seregének stratégája. Híres rejtélyes, rókaszerű természetéről, és taktikai sikereiről. SPOILER: Maomao biológiai apja, aki odavan a lányáért. Később elveszi feleségül Maomao biológiai anyját.

Lihaku: Feltörekvő katona. A kerti díszlakoma során találkozik először Maomaóval, és udvariasságból hajtűt ad neki. Ezt a lány később kihasználja, hogy hazajuthasson, így a férfi találkozik a Verdigris bordély három hercegnőjének egyikével, akibe rögtön bele is szeret. Idővel Maomao támogatóinak egyike lesz.

Xiaolan: Szolgálólány, aki Maomaóval egy időben került a palotába. Hamar összebarátkoznak, Maomao a legtöbb pletykát tőle tudja meg. Barátságos, kissé naiv, de jó természetű lány.

A három „hercegnő”: Pairin, Joka és Meimei a bordély magas rangú kurtizánjai, ahol Maomao felnőtt. Nagy szerepük volt a lány nevelésében, Maomao a nővéreiként tekint rájuk.

Madam: A Verdigris bordély vezetője. Szigorú idős asszony, mindenből és mindenkiből hasznot akar húzni. Amikor Maomao először megy haza, ridegen viselkedik vele, de a „hercegnők” elmondása alapján nagyon is aggódott érte.

Fengxian: SPOILER: Egykori híres kurtizán és Maomao biológiai anyja. Egy betegség miatt már nem tud dolgozni, ezért – míg Lakan ki nem vásárolja – egy elkülönített épületben él. Betegsége miatt a mentális állapota folyamatosan romlott, melyen az sem segített, hogy Lakan nem válaszolt a leveleire. Legvégső próbálkozásként levágta saját és Maomao kisujját, majd elküldte őket a férfinak.

Média

A mű alapja egy Hyuuga Natsu által írt 2011-es regény, ami a Shōsetsuka ni Narō nevű oldalon futott először. 2017-ben mangaadaptációt kapott. Egyik változatát a Square Enix jelentette meg a *Monthly Big Ganganban*, a másikat pedig a *Shogakukan a Monthly Sunday Gene-X*-ben.

A regényt Észak-Amerikában a J-Novel Club, nyomtatásban pedig a Square Enix licenszeli, a Nekokurage által illusztrált mangát pedig szintén a Square Enix. A Toho Animation Studio és az OLM által készített animesorozat adaptációja 2023 októberétől 2024 márciusáig került adásba. A második évad premierje 2025-ben várható.

Saját vélemény

Személy szerint én a mangával kezdtem, amire még a kezdetek kezdetén találtam rá. Fontos kiemelni, hogy kétféle manga van: **1.** Az animével egy címen futó Nekokurage által illusztrált manga, ami a másikhoz képest kissé le van maradva.

Viszont (véleményem szerint) szebben rajzolt, jobban hasonlít az anime rajzolásához. **2.** A másik pedig *Kusuriya no Hitorigoto ~Maomao no Koukyuu Nazotoki Techou~* (*The Apothecary Diaries: Maomao's Rear Palace Mysteries Journal*) címen fut, ami elvileg sokkal jobban követi a regényt, és előrébb is jár (nem olvastam a regényt, szóval ezt pontosan nem tudom).

Én az első számú mangát követem, és már rögtön az elején magával ragadott. Maomao nem az a tipikus főhősnő, akit megszokhattunk, és a történetvezetés sem olyan, amit első blikkre várnánk. A mi macskaszerű főszereplőnket nem érdekli a románc (Jinshi nagy bánatára), annál inkább a mérgek és a gyógyfüvek. Nem tökéletes, nem mindentudó, de ezek miatt is magával ragadó karakter. A tudását folyamatosan bővíti, az ügyek megoldásánál igyekszik nem szűk látókörű lenni.

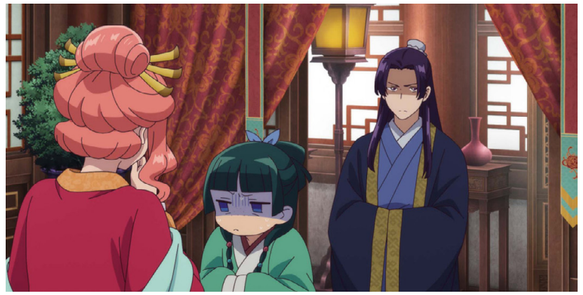
A hasonló típusú mangák általában egy ponton unalmassá válnak számomra, mivel azonban itt nemcsak a rejtélyeken van a hangsúly, hanem a palota belső ügyein is, amik a háremet is érintik, így a történet változatos, és a cselekmény során betekintést nyerhetünk az udvar világába. Mi hogyan épül fel, mennyire fontosak a rangok, egy-egy döntésnek milyen következménye lehet.

A történet remekül bemutatja, milyen árnyalt lehet egy számunkra egyszerű dolog – mint például a család. Ami nekünk mára már természetes, az régen sokkal bonyolultabb volt. Vehetjük példának az ágyasok helyzetét is a történet elejéről. Gyokuyo és Lihua rangja megegyezett, mivel azonban Lihuának fia volt, az ő gyermeke a trón és öröklés miatt elsőbbséget élvezett, hiába volt Gyokuyo a császár kedvence. Másik példának ott van az anyacsászárné és Ah-Duo helyzete. Bár mindketten egy időben szültek, a császárné rangjánál fogva elsőbbséget élvezett, így az akkori szülészorvost akarata ellenére is elrángatták az ágyas mellől, hogy a császárné szülését segítse. Később mindezek ellenére a szülészorvost vonták felelősségre és büntették meg, mivel Ah-Duo gyermeke meghalt.

Maomao az ügyek megoldása közben többször is említi származását, emlékeztetve az olvasót (és az adott karaktert), hogy korlátok között mozog. A legtöbb ügyet annak köszönhetően sikerül megoldania, hogy Jinshi nevét használja. Maomao rangjánál fogva alapesetben semmit sem tehetne. Az anime elején a két csecsemő esete kapcsán hiába jött rá, hogy mi okozza a betegséget, mégsem tudta személyesen jelezni a két ágyasnak. Még ha sikerült is volna valahogy eléjük állnia, egyáltalán nem biztos, hogy hittek volna neki, ezért hagyott inkább üzenetet.

A mű odafigyel a társadalmi rangokra, és nem arra épít, hogy valami csoda folytán hatalmat nyer a főszereplő, és mindent megtehet. Személy szerint a realisztikussága miatt szeretem nagyon ezt a történetet. Akit érdekelnek a kínai udvart bemutató, rejtélyekkel teli művek, vagy akár csak kikapcsolódásra keres egy színvonalasabb mangát/animét, annak csak ajánlani tudom.

Az anime grafikája szintén szép, a TOHO animációs stúdió dicséretes munkát végzett. A zenék remekül illeszkednek a jelenetekhez, és véleményem szerint a történetvezetés is elsőrangú. Összességében én nagyon pozitívan állok ehhez a műhöz, és várom az anime következő évadát.



Linkgyűjtemény:

Hivatalos oldal, ahol az animét tudjátok megnézni (angol felirattal): Crunchyroll
Magyar animefordítás (fansub): Astarosub
A manga hivatalos japán oldala: Jp.square
Manga angol fordítása (nem hivatalos): theapothecarydiaries.com
Alternatív manga (Kusuriya no Hitorigoto ~Maomao no Koukyuu Nazotoki Techou~) fanfordítás: mangadex
Kiadott manga itthon (angolul): libristo
Regény hivatalos angol oldala: J-novel club
Kiadott regény itthon (angolul): libristo
A regény magyar fanfordítása

Műfaj: dráma, rejtély, történelmi
Premier: 2023. ősz
Studió: OLM, TOHO animation STUDIO
Forrás: light novel

HÁTTÉRKÉP: KUSURIYA NO HITORIGOTO

Letöltéshez kattints a képre!

ANIMAGAZIN

anime

SPY×FAMILY CODE: WHITE

Írta: Hirotaka

A Spy x Family már két éve töretlen népszerűséggel szórakoztatja a nézőket. Anya jelenetei és mimikái hamar megvettek mindenkit, és úgy viszi a hátán a sorozatot, hogy nem is törődünk az anime más területein mutatott hiányosságaival.

Április 25-én landolt a hazai mozikba a Japánban már decemberben debütáló *Spy x Family Movie: Code: White* című film. Sajnos azonban úgy fest, nem sokan haraptak rá itthon, mivel az első hétvégén mindössze 2355 nézőt vonzott, míg a *Kimetsu no Yaiba* 12398 látogatót csalt a mozikba a premierhétvégén. Ez elég jól mutatja a hype különbséget kis hazánkban, és sajnos arra is rávilágít mennyire érheti meg Magyarországra egyre több animefilmet behozni.

Hozzáteszem, a cselekmény nem annyira bonyolult, hogy ne lehetne bárhol bekapcsolódni, valamint egy könnyed filmről van szó, így tényleg akár családdal is be lehetett ülni rá. Egyébként láthatóan a Cinema City sem tud mit kezdeni az anime, mint olyan bekategorizálásával, mivel a film

előtti trailerek között ugyanúgy felbukkant egy süniről szóló gyerekmese, a *Garfield* és a *Mad Max*-es *Furiosa* előzetese.

Mission: Impossible - Sütivadászat

Az alaptörténettel nem vesződnék, főleg, hogy az első évadról született már cikkünk (*AniMagazin 68.*), fókuszáljunk csak a filmre.

A *Code: White* az első perceiben elmeséli az alapsztorit és bemutatja a karaktereket, ha valaki nem ismerné. Utána meg is kapjuk Anya új iskolai feladatát: sütisütő verseny lesz, amit az igazgató fog elbírálni, és a nyertes egy stella csillaggal lesz gazdagabb. Mivel sem Anya, sem Yor nem konyhatündérek, Loidra hárul a feladat, hogy segítsen, aki jó kémhez híven, persze hogy tudja, mi az igazgató úr kedvenc desszertje. Összepakolják hát a családi mótyót, és elindulnak ~~Svájcba~~ az északi Frigis városába, hogy a legjobb helyen kóstolják meg a Meremere nevű nasit. Ez így túl idillinek hangzik, viszont több minden is bonyolítja a sütikóstoló vakációt. Loidot visszavonhatják az Operation Strix hadműveletről, ami jelenlegi életétől és családjától érzékeny búcsút jelentene. Ezt nem engedheti, és ha Anya megkapja a sütiért a csillagot, akkor visszakerülhet az akcióba. Yor pedig, miután egy ismeretlen nővel látja Loidot, valamint a kolleganőivel is a megcsalás a beszédtéma, ő emiatt kerül érzelmi válságba. Anya természetesen mindent tud, és mindent bele is ad, hogy segítsen szüleinek, ergo Anyás dolgokat csinál a jövőbe látó Bonddal karöltve, amivel még pluszban tesz róla, hogy ne legyen minden felhőtlen, és az egész kirándulás egy másik kémműveletbe torkolljon, ami megakadályozza a háborút Ostania és Westalis között.

A *Code: White* szerkezete nem különbözik egy szokványos epizódtól, csak a játékidő hosszúsága miatt kidolgozottabb és tartalmasabb, minden téren, ami jót is tesz a történetnek. A cselekmény kellemesen halad előre, építi a sztorit és húzza egyre közelebb egymáshoz a szálakat.

Ritka pillanatok egyike, hogy a Froger család tényleg igyekszik családként működni, kár, hogy ez a rész még így is harmatgyenge, de legalább aranyos. A „sütivadászat” szála pont megfelelően fejlődik ki, és csavarodik össze a hadműveleti eseményekkel, majd adja át domináns helyét neki: egy kedves kisvárosból egy léghajóra ugorva, megváltoztatva a helyszínt, a környezetet és a hangulatot is. Az ezt követő és a film nagyjából felét uraló akció pedig izgalmas, rendkívül eseménydús, habár kissé túlhúzott és persze totálisan irreális. Anya jelenetei minden komolysága ellenére viccesek, amikben nem egyszer odakacsint a Looney-Tunesnak, és már-már abszurd módon, groteszkül csúcsosodik ki. Loid végtelenül profi, mindig egy másodperc alatt át tud öltözni, és felvenni a megfelelő álcát, Yor pedig bármennyi golyó elől el tud ugrani, akár százat, akár ezret lőnek ki rá. Minden próbálkozás ellenére az egyensúly valahogy még sincs a helyén. Míg a film első fele próbálja a családot és a gyereknevelést kidomborítani, a másik fele teljesen akcióba fullad, elfelejtve, mi is történt az első egy órában.

De annak legalább örülhetünk, hogy most tényleg kimerítő harcot kaptunk. Ám, ami az előnye, az a hátránya is. Az elhúzott végjáték miatt az epilógust hamar lerendezi a film, és azt is hiányosan.

A technikai megvalósításra nem lehet panasz, szép munkát végzett a WIT és a Cloverworks. A grafika hozza a sorozatnál elvárt színvonalat, itt-ott kicsit részletesebb is. A karácsonyi vásár kimondottan hangulatos lett. Viszont pár helyen akadt némi spórolás az animáció terén, de ezt betudhatjuk annak, hogy az energiát inkább a filmvégi akciójelenetekre használták fel, ami pörgős, gördülékeny. Ennek mindenképp örülhetünk a sorozat szegényes akciófelhozatala miatt. A zene remek aláfestésként szolgál, növeli a hangulatot, és bár openinget nem kapunk, az endinget hallgathatjuk pár percig.

Minden hibája ellenére jól működik a Spy x Family mozi, vagy legalábbis jobban, mint a sorozat epizódjai, pláne ha nem várunk tőle többet. Mindenképp élvezhetőbb a kompaktabb, de hosszabb sztori, mint a kisebb történések hétről hétre, mégha nem is volt minden a helyén. Aki szereti a franchise-t, annak a Code: White is nagyon fog tetszeni, és tényleg egy szórakoztató, vicces alkotás. Aki viszont eddig sem favorzálta a címet, az nem ezzel fogja megszeretni.

Cím: Spy x Family Code: White
Hossz: 110 perc
Premier: 2023. december 22.
Studió: Wit Studio, CloverWorks
Forrás: manga
Műfaj/téma: akció, vígjáték, shounen, gyereknevelés

anime

SAND LAND

Akira Toriyama egyik legkomolyabb műve

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

Toriyama Akira alkotásai közül a Dragon Ball után most a Sand Land a legnépszerűbb, amiből mozifilm, animesorozat és videojáték is készült az elmúlt évben. Az animesorozat a szerző márciusi halála után jelent meg, de ő még dolgozott nemcsak az alapanyagon és a filmen, de a sorozaton is.

A manga, a film és a videojáték változat ismerete nélkül kezdtem el nézni a sorozatot, olyan prekoncepcióval, hogy biztos csak a szerző hírneve miatt készült ennyi változat, ezért elvárások nélkül fogtam neki, ám nagyon pozitívat csalódtam.

1. történet: Az ördögfajzat herceg története

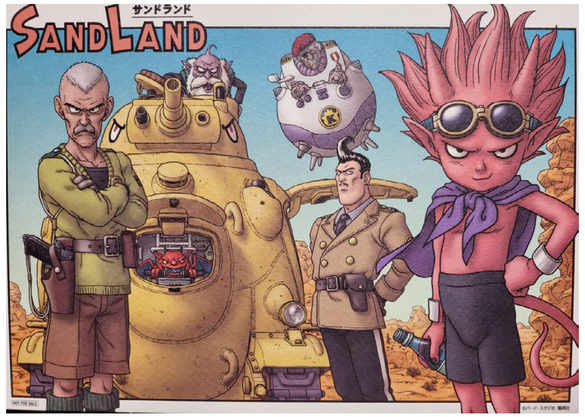
Vizet szállítanak a démonok földjén, amikor egy banda megtámadja őket. A démonherceg, Belzebub az embereknek és a démonoknak adja a királytól lopott vizet. 50 éve egész Sandland sivataggá vált. A sivatagban nincs víz, a királyi vízforrásból drága vásárolni, mivel monopolhelyzetben van.

Rao seriff segítséget kér a démonoktól egy mitikus forrás felkutatásához, és játékkonzolokért cserébe segítenek is neki. Ő volt a hős megmentő, a nagy taktikai érzékkel rendelkező Shiva tábornok. A hatóságok úgy tudják, hogy meghalt 30 éve.

Belzebub démon herceg segít Raónak. Kíváncsi, jószándékú, erős és becsületes démon, aki szeret játszani. Nagyon jó a látása és a hallása. Magukkal viszik Szarkát, egy öreg, szakállas démont, aki sokat tud és ügyesen lop.

Az első történet igazi főszereplője nem Belzebub, hanem Rao.

A királyi hadsereg kiirtotta a picchiket. Vizet próbáltak létrehozni egy géppel, ezért a király kiirtatta őket a hadsereggel, hogy ne apadjanak a bevételei. A katonák azt hitték róluk, hogy terroristák, akik el akarják pusztítani Sandlandet. Rao vezette az akciót még katonakorában. Őt is ki akarta iktatni a felettese, Zeu főparancsnok, mert sokszor nem értett egyet a döntéseivel. Ekkor halt meg Rao felesége is.

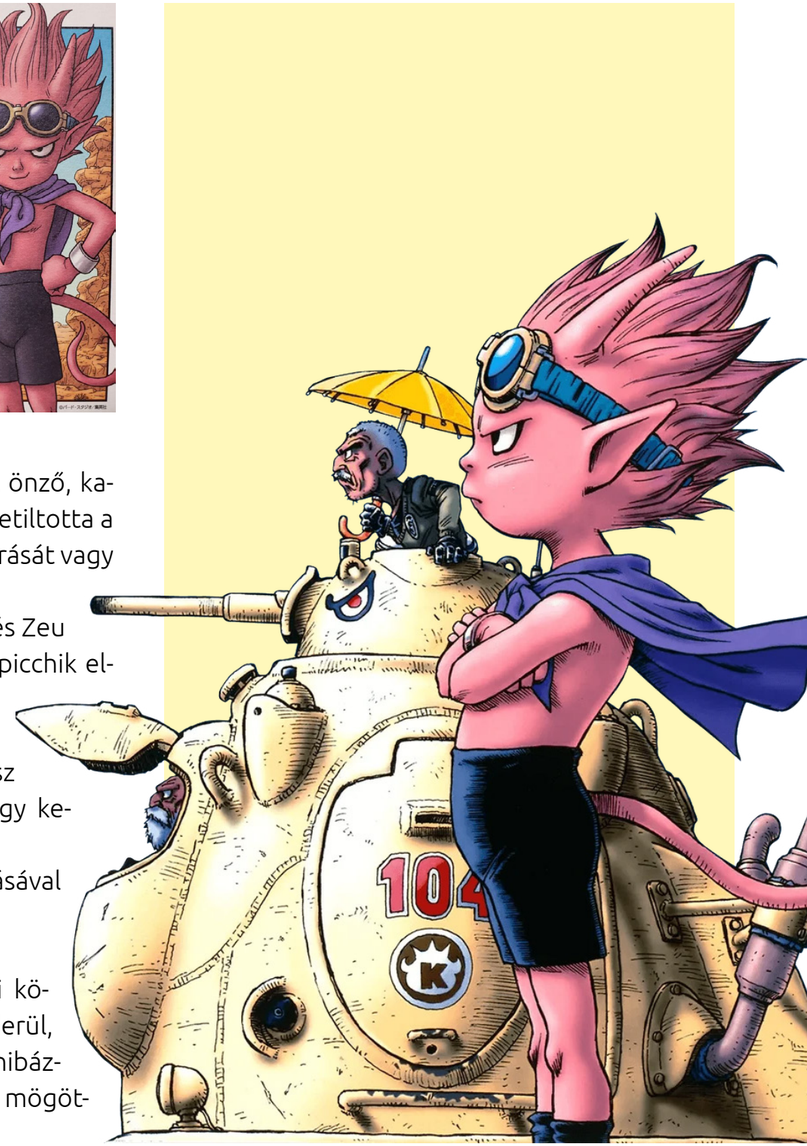


Sandland uralkodója egy alávaló, önző, karikatúraszerű, buta, elhízott király, aki betiltotta a repülést, nehogy valaki megtalálja a forrását vagy esetleg egy másikat.

A hősök ellenfelei Are tábornok és Zeu főparancsnok lesznek. Are tábornok a picchik elleni támadásban veszítette el az apját, aki együtt szolgált Shivával. Megadja magát Raónak, és segít nekik. Egy rossz rendszert árul el. Zeu főparancsnok egy kegyetlen, manipulatív félkiborg.

Ki az ördög? A víz monopolizálásával irányítja az országot.

Ami kiemeli a sorozatot a többi közül, az nem is az, hogy a démonokról kiderül, hogy ők a jók, mivel csak az emberek hibáztatják őket a sorscsapásokért, hanem a mögöttes gondolatok.



Arra tanít, hogy ne ítéljünk el olyanokat, akiket nem is ismerünk személyesen, csak pletykákat hallunk róluk. Az előítéletek elhomályosítják a józan belátást. Azt is bemutatja, hogyan lehet a médiát manipulálni úgy, hogy az uralkodó érdekeivel szembehelyezkedők ellen fordítsák a lakosságot hazugságokkal. Azt is hangsúlyozza, hogy menynyit számít a tapasztalat. Rao így nyeri meg a tankcsatát. Tankcsaták vannak benne, amit animében ritkán látni. A parancsok vak betartásával lehet fenntartani a békét a parancsokat osztók szerint. Aki nem engedelmeskedik, az veszélyessé válik.

A környezetben felfedezhető némi hasonlóság a *Trigun*hoz: egy sivatagi világ, ahol a víz nagy érték, a vízi banditák egy család, ahogyan a Nebraska család; illetve ez is egy komoly történet humorba csomagolva, tragikus múltú főszereplővel.

Sandlandben zeni a pénznem, ahogyan a *Dragon Ball* világában is, illetve itt is vannak dínók. De a hasonlóság ebben ki is merül. Nincsenek benne a *Dragon Ball*ra jellemző harcok. Az utolsót leszámítva minden küzdelem egy-két ütésből áll. A karakterdizájnon már elsőre látszik, hogy Toriyama keze munkája. A gegmangák és *Dragon Ball* után azonban meglepően filozofikus, némi politikai tartalommal bíró, egyaránt elgondolkodtató és szórakoztató alkotás Toriyamától, aki még a halála után is meg tudja lepni a közönséget.

Bár a 14 fejezetes manga 2000-ben íródott, nem tűnik elavultnak, mivel más világban játszódik, mint a miénk. Habár azért akadnak hasonlóságok, mint például a hatalommal való visszaélés. Sok apró eltérés van a mangához képest, például a pénznem a mangában jen. Illetve a tankcsata is rövidebb, mint az animében. Végül a befejezés egy kicsit eltér.

A film feldolgozza a mangát. A sorozat első fele, azaz az első hat rész a filmből van összevágva, hasonlóan a *Dragon Ball Super* elejéhez, ahol a két korábbi filmet szerkesztették be a sorozat elejére.

Vannak olyan történetek, amelyeknek a végén azt kívánjuk, bárcsak folytatódnának, mivel megkedveljük a szereplőket. Ez esetben a kívánságunk teljesült.

2. történet: A hős angyal története

A mangában van egy háromoldalas epilógus, ami azt mutatja be, hogy mi történt kilenc nappal később, az epilógust itt dolgozzák fel.

Lucifer a démonkirály, Belzebub apja, aki nagyon hasonlít Daburára a *Dragon Ball*ból, itt kap egy kicsit több szerepet.

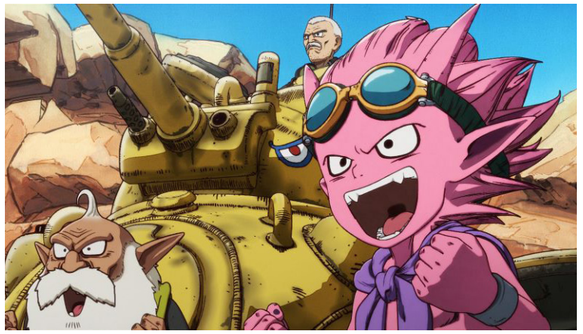
Rao, Belzebub és Szarka ellátogatnak a picchikhez. Útközben megállnak a piacon bevásárolni, és bár Belzebub és Szarka a hősök, akik visszszahozták a vizet Sandlandbe, még mindig sokan nem kedvelik a démonokat. Köztük egy angyal, aki rátámad Belzebubra, és tönkreteszi az új játékát.

Az angyal megjelenésében és felszerelésében hasonlít a *Dragon Ball Super*ben látott angyalokhoz, valamint van nála egy démonok elzárására használható urna. Itt is létezik egy urna, amibe az ördögöket el lehet zárni, hasonló van a *Dragon Ball*ban is, amibe Szívtelen Sátánt zárták.

Rao segélyszállítmányokkal vezekel a picchik ellen elkövetett támadásért, noha ő csak parancsot teljesített. Ám azok nem haragszanak rá, habár okuk lenne rá. Visszafelé megmentenek egy lányt, akitől egy drón ellop egy aquaniumot, ami egy robbanékony anyag. Rao elviszi őt az Elátkozott Földre, ahol felrobbantotta az aquaniumot, és azóta sem él meg a kráterben semmi.

Sandland déli határán túl van Forestland, melynek hadserege, Bred tábornok és Muniel, a hős vezetésével, akik 10 éve puccsal megszerezték a hatalmat az ország felett, a Nagy Háború fegyvereit akarják újraalkotni, hogy leigázzák a világot. Ezért lopta el az aquaniumot tőlük Ann hercegnő, aki Jam király lánya, az Ellenállás tagja, komoly, szigorú, elszánt, félördög. Profi szerelő. A bajbajutott hercegnő kliséjének megfordítása az, hogy Ann menti meg a királyt és az országát.

Rao, Belzebub és Szarka elmennek Forestlandbe segíteni az ellenállásnak. Jam király volt a korábbi uralkodó, az ellenállás azért harcol, hogy az ő hatalmát visszaállítsa.



A történet ellenségei Bred tábornok és Muniel. Bred tábornok félkiborg Forestlandben, aki uralni akarja a világot az aquanium által biztosított hatalommal. Muniel, Forestland hőse egy angyal, aki képes az időjárást és az embereket irányítani, a becsvágy és a bosszú vezérli. Angyal létére nem viselkedik angyalian. Gyűlöli a démonokat.

Itt is akadnak mögöttes tartalmak. A katonák kényszerítik az embereket a kivégzés megnézésére, hogy tudják manipulálni a tömeget. Azzal vádolják az előző királyt, hogy összejátszott az ördögökkel, hogy ellene fordítsák a népet. Az emberek minden különösebb ok nélkül utálják az ördögöket, és elítélik őket. Miközben az emberek nyilvánosan kivégzik embertársukat.

Egy tömegpusztító fegyver csak addig szolgál elrettentésnek, amíg azt valaki nem használja, de onnan már nincs visszaút. Vajon tényleg szükség van ilyesmikre?

A második történetben már inkább Belzebub a főszereplő, mivel ő és a családja kerül az ellenség célkeresztjébe, de marad az eredeti felállás kiegészülve Ann-nal.

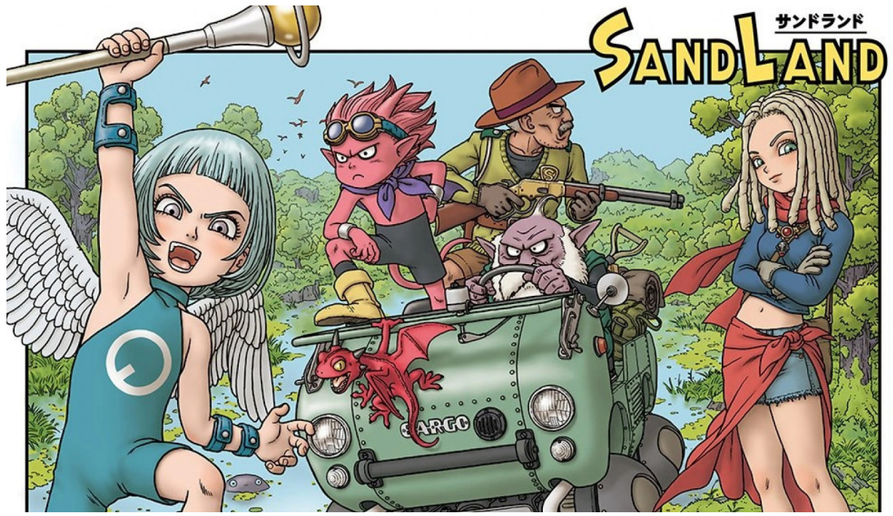
Forestland megjelenésében is különbözik Sandlandtől. Egy erdő, amely Sandland pusztaságával szemben tele van élettel és hangokkal.

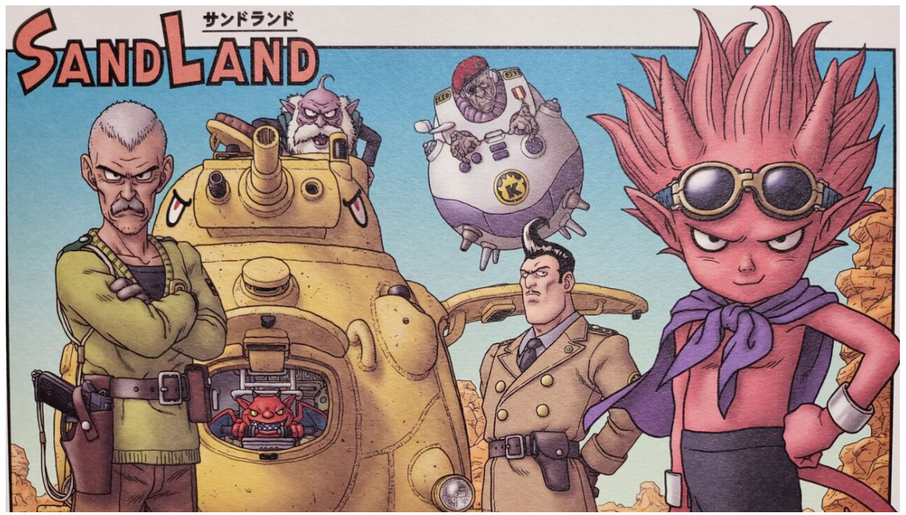
A sorozat egészéről

Az animáció 2D CGI cel shaded, hasonlóan a *Dragon Ball Super: Super Heroes* című mozifilmhez. Az opening animáció egyszerű, amiben a szereplők táncolnak, illetve láthatjuk Belzebubot harcolni, de vannak benne látványos részek, mint amikor a főszereplők homokszobrokként jelennek meg. Az ending nyugodtabb, lassabb, a három plusz egy főszereplővel. A célját ellátja, de semmi extra.

A sorozat fantasy környezetben játszódó kalandvígjáték. A történetek eleje inkább könnyed hangulatú geg, de ahogy halad, egyre komolyabbá és izgalmasabbá válik, és fontos kérdésekkel foglalkozik (előítélet és hatalom). Tizenévesek közül a fiatalabbaknak szóló shounen, a 16-os korhatár, amelyet a Disney+-on kapott – ahol magyar felirattal is elérhető – nem indokolt.

Nem tökéletes, van néhány hibája és néhol kiszámítható, de szerethető anime, ami nincs feleslegesen elnyújtva, és méltó lezárást kapott. Csak egy Toriyama Akira (1955-2024) emlékére feliratot hiányoltam a végéről.





Cím: Sand Land
Hossz: 13 rész
Stúdió: Sunrise, Anima, Kamikaze Douga
Műfaj: akció, kaland, fantasy
Év: 2024

anime

DOSANKO GAL WA NAMARA MENKOI

Írta: Hirotaka

Ha könnyed szórakozásra vágyunk nagyon sok lehetőség áll előttünk, amiből választhatunk. Vagy mondhatnánk úgy is, hogy se eleje, se vége a könnyed slice of life animéknek, amikből vannak jobbak, vannak rosszabbak, akad viccesebb, drámaibb. Mindegyik kicsit mással próbálja elérni, hogy azt válasszuk a kétezer másik közül. Így van ez cikkünk alanyával, a Dosanko Gal wa Namara Menkoi animével is.

Üdvözlet Hokkaidón, Japán északi főszigetén, a hófödte hegyvidék és a hófesztiválok otthonában. Ide érkezik Tokióból főhősünk, Tsubasa, aki pechjére – ugyanakkor szerencséjére –, rossz helyen száll ki a taxiból, és sétálhat a fagyban. A buszmegállóban találkozik egy gyönyörű, jócskán lengébben öltözött lánnyal, Fuyukival, és indulhat a történet.

A plot maga faék egyszerűségű, Tsubasa igyekszik beilleszkedni, és Fuyukival múlatja az időt, aki megtanítja a hokkadiói életre, annak pozitívumaival és negatívumaival együtt.

Akárhonnan nézzük a *Dosanko Gal* a kötelező minimumot hozza. De úgyis mondhatnám, hogy mindenből ad semmit, nem igazán akarja eldönteni, hogy most hárem ecchi legyen vagy romkom school life. Hokkaido szép tájaiból vajmi keveset látunk a 12 rész alatt, és az ottani életvitelről is csak alapdolgokat ismertet a cím. -X fok alatt nem megyünk suliba, gyakran viszik a gyerekeket kocsival, hogy ne kelljen a buszmegállóban megfagyni. Lehet síelni, és van hófesztivál, na meg helyi étel. Nagyjából ezzel le is van tudva a térség, de mivel még fut a manga, gondolom fokozatosan kerül be több minden a sztoriba slice of life elemként/helyszínként. A karaktereknek csupán a minimál jelleme lett megírva, gyakorlatilag a sablonkönyvből lettek kimásolva. Tsubasa a tipikus szerencsétlen srác, aki túlzott gyermeki naivitással tud rácsodálkozni bármire, ami egy idő után fárasztó és bugyuta. Viszont őt jól ellensúlyozza Fuyuki extrovertáltsága, ahogy mindenféle ok nélkül tapad Tsubasára. Sayuri és Rena megjelenésével erősödik a háremhatás, de van annyi kémia a két főszereplő között, hogy nincs miért aggódni Tsubasa és Fuyuki alakuló kapcsolatán.

Az anime hiányosságait Fuyuki (és a többiek) mellei próbálják kitölteni, amik sokszor kerülnek fókuszba, és annyira nagyok, hogy még Tsubasa jellemtelenségét is képesek lennének leplezni, de nem tudják.

A Dosanko Gal egy 12 részig tartó karakterbemutató olyanokról, akiket egy mondatban lehet jellemezni (a többi karakter abszolút töltelék), miközben a kötelező school life elemeken megyünk át. Osztálykirándulás, Valentin-nap, vizsgára tanulás és az ezekkel járó kötelező elemek, azok is a lehető legsablonosabban bemutatva, bár a síelés érdekes elem. Jó ötlet volt Hokkaidót választani helyszínnek, de ezt nem használja ki eléggé az anime, pedig a kuriózuma lehetne.

Vannak tehát a sorozatnak szórakoztató elemei, és élvezhető, ha nincs nagy elvárásunk, a karakterek is tudnak kedvelhetők lenni a maguk módján, ugyanakkor műfaján belül bőven találunk jobbat, ami tartalmi és karakter szempontból is többet ad.

A megvalósítás azért korrektre sikerült, hozza, amit elvárunk tőle, de nem is ebben a műfajban kell csodát alkotni, szóval megfelelő. A zenét viszont kicsit kiemelném, mind a nyitó-, mind a zárózene mókásra és szórakoztatóra sikerült. Igazából mindkettő viccesebb, mint maga az anime.

Ha valaki gal szereplőket szeretne nézni, akkor a Dress-up Darling (AniMagazin 67.) vagy a KimiZero (AniMagazin 76.), ha csak egy kicsit is, de többet ad minden szempontból. Ha viszont school romkom vagy hárem témára vagyunk kíváncsiak, akkor meg pláne akad jobb is.

Cím: Dosanko Gal wa Namara Menkoi Hokkaido Gals Are Super Adorable!
Hossz: 12 epizód
Premier: 2024. tél
Studió: SILVER LINK., Blade
Forrás: manga
Műfaj: vígjáték, iskola

anime

MEIJI GEKKEN 1874

Írta: Hirotaka

A történelmi animék meglehetősen réteg státuszt töltenek be az elmúlt években. A műfaj nem tűnt el, de kiemelkedni sem nagyon tudott. Viszont talán fordulópont előtt állunk, hiszen kaptunk több közkedveltté vált címet, mint a Kusuriya no Hitorigoto vagy a Watashi wa Shiawase no Kekkon, de újjáéledt a Rurouni Kenshin is. Emellett csőben van már a Mononoke film és az Ao no Miburo is. Amíg a japánok maguk előtt rugdosták a műfajt, addig a kínaiak úgy gyártják a „történelmi" animéket, mintha nem lenne holnap. Igaz ezek szinte mindegyike fantasy, így hitelesebb történelmi donghuák alig léteznek.

A Meiji Gekken: 1874, amilyen csendesen jött, úgy el is tűnt, de hogy jól van-e ez így vagy kár, hogy nem lett sikeres, azt a cikkből megtudjátok.

A Meiji-kor 1868-as kezdete minden szempontból korszakalkotó váltás volt Japán számára. Más politikai rendszer, reformálódó gazdaság és átalakuló társadalom. A sógunátus életben maradt hívei a Bakumatsu után, vagy próbáltak beolvadni a társadalomba, vagy titkos szervezetekhez csatlakoztak, hogy megdöntsék a Meiji kormányt. Ez a történet róluk szól.

Origasa Shizuma aizui szamurájból lett riksafutár Edóban, egyetlen célja, hogy megtalálja elveszett menyasszonyát, Sumiét, akit még a bakufu alatt tűnt el. Az események úgy fordulnak, hogy Shizuma csatlakozik a rendőrséghez. Egyik ügy követi a másikat, és úgy tűnik, van köztük összefüggés, ami nemcsak egy kormányellenes összeesküvéshez, de eltűnt kedveséhez is vezeti Shizumát. A történet másik fókuszában egy rejtélyes szamuráj, Shuragami Kyoushirou áll, akinek csapatát követve ismerkedünk meg a helyi jakuzával, ám céljai az anime végéig a történet ködében maradnak. A harmadik fókusz pedig egy titkos szervezetet mutat be, ami gyilkosságok révén igyekszik gyengíteni a kormány és a császár hatalmát.

A sorozat első harmada szépen építkezik, megismerjük a főbb karaktereket, és igyekszik ellensúlyozni a rájuk szánt időt. Mind a három fő történetszál érdekes, ígéretes, kellően rejtélyes és izgalmas, hogy tovább akarjuk nézni, Shizuma és Kyoushirou többszöri találkozása, illetve „barát vagy ellenség" viszonya is növel az élvezhetőségen.

Az anime közepe felé viszont megakad a történet, és kicsit elveszti addigi önmagát. Egy harcművészeti viadalt kapunk. Ezzel még nem lenne akkora gond, de túl hosszúra sikerült, ezért megakasztja a történet folyását, ami így nagyon lassan csordogál, háttérbe szorul, emiatt pedig elveszíthetjük érdeklődésünket, mivel az eleje sem volt körömrágós, csupán érdekes. Itt további karaktereket hoz be az anime, amivel végül semmit nem kezd a történet.

A viadal után újra eredeti nyomvonalára helyeződik a sztori, az anime feloldja a rejtélyeket, megtudjuk Kyoushirou és a konspiláró szervezet motivációját, terveit. Sumie karaktere is árnyalódik. A végkifejlet kielégítő, és elvarrja a szálakat, az egész eset pedig csak egy újabb lap lesz a zavaros Meiji-kor korai éveinek történelmében.

Történelmi anime lévén nem lenne igazi, ha nem szerepelnének valós személyek benne.

Meiji-kor

Az 1868. október 23-tól 1912. július 30-ig tartó időszak alatt Japán hatalmas változáson ment át, mind gazdaságilag, mind társadalmilag. A Tokugawa-sógunátus bukása után az ország megnyitotta határait a külföldi országok számára. Megindult a kereskedelem és a különféle gazdasági együttműködések. Az egyik rendszerből a másikba való átmenetet több esemény láncolata hajtotta előre, ami külön cikket érdemelne. A Meiji császár által szorgalmazott reformok sorozata lett a Meiji restauráció. Megszületett a nyugati mintára alkotott alkotmány, kialakult a kormányzat modern szerkezete. A feudális állam végleg letűnt a felkelő nap országában. A Meiji-kor alatt Japán egy elmaradott országból egy rendkívül modern állam lett a XX. század elejére. A relatíve rövid idő alatt végbement drasztikus változást nem mindenki fogadta örömmel. Így nemesek vagy korábbi szamurájok többször fellázadtak a kormány ellen. A legismertebb a Satsuma lázadás lett 1877-ben.

A legismertebb talán Ookubo Toshimichi, aki a Meiji kormány belügyminisztere, Fujita Goro, régi nevén Saito Hajime, a Shinsengumi kapitánya, Kawaji Toshiyoshi, Edo rendőrfőnöke, Nakazawa Koto, női szamuráj és Edwards Schnell, német fegyverkereskedő.

A Meiji Gekken mindössze 10 rész, opening és ending nincs, és 27 perc egy epizód. Történetileg kompakt, elejétől a végéig lezárt és original. A grafika szép, élénkebb színei vannak, a környezet és a karakterek részletesen megrajzoltak, az animáció élvezhető, bár a csatáknál kicsit spóroltak. A helyszínek nagyon hangulatosak, érződik a Meiji-kori Edo hangulata. Mágikus és fantasy elemeket teljesen mellőz a cím, Kyoushiro emberei használnak kicsit irreális ninja technikákat, de ez bőven elnézhető.

A Meiji Gekken mindenféle sallang nélkül mutatott be egy képzelt történetet a Meiji-restauráció időszakáról. Afféle korrajzként is tekinthetünk rá, ahol az emberek próbálnak alkalmazkodni a változásokhoz, és egy modern Japánért dolgozni. A múlt, a Tokugawa sógunátus frissen él mindenki elméjében, és valamelyest még része is az életüknek. Mindössze hat évvel a sógunátus bukása után, többen vannak, akik nem fogadják el az új rendszert, és ellenállnak, harcolnak ellene.

Mivel az anime nem kapott szinte semmilyen reklámkampányt, és nem is tartalmaz manapság hájpolt elemeket, így eleve nem lehetett sikeres, de lehetett volna belőle hidden gem, ám sajnos ez sem sikerült. A történet kiszámítható, és

Ookubo Toshimichi

nem tartalmaz különösebb csavart, a karakterek is egyszerűek. Kyoushiro és Sumie kicsit részletesebbre sikerült, de ez nem elég. Emellett több mellékszereplő is felszínes maradt, pedig lenne bennük potenciál.

A Meiji Gekken egy közepes mű lett, egyáltalán nem rossz, és aki szereti a történelmet, az tegyen vele egy próbát, de nem biztos, hogy bekerül a toplistánkba. Ígéretesen indult, és sok eleme kimondottan jó, ami egy komplexebb történettel maradandó alkotás lehetett volna.

Cím: Meiji Gekken 1874
Hossz: 10 epizód, 27perc/rész
Premier: 2024. tél
Studió: Tsumugi Akita Animation Lab
Forrás: original
Műfaj: akció, történelmi, szamuráj

anime

POKÉMON HORIZONS

Írta: supermario4ever

©Nintendo • Creatures • GAME FREAK • TV Tokyo • ShoPro • JR Kikaku ©Pokémon

Nagy meglepetést váltott ki a Pokémon-rajongókból, amikor nintendós- és animés híroldalak közzétették, hogy Ash Ketchumot huszonöt év után kiírták a sorozatból. Szinkronszínészei, a japán Matsumoto Rica és az angol Veronica Taylor mind érzékeny búcsút vettek karakterüktől a közösségi oldalukon. Innen csak sejthető volt, hogy új irányt fog venni a 2023-as Pokémon-sorozat. Lássuk, jó-e az új irány.

Az anime a Nintendo Switch-re megjelent *Pokémon Scarlet* és *Pokémon Violet* játék történésein alapul.. Fő helyszínünk a Paldea régió, és immár a kilencedik generációs Pokémonokkal indulhatunk kalandunkra. Mielőtt új Pokémon-mester jelöltünk, Liko útnak indul, a nagymamájától kap egy medált, melynek különleges ereje van. Első társa pedig a fű típusú starter Pokémon: Sprigatito – akivel útra kel, hogy Pokémon-edző lehessen. Úticélja a Kanto régió, hogy az ottani Indigo Academy-ben kitanulhassa a Pokémon-edzőség csínját-bínját. Viszont keresi őt az Explorers nevű szervezet, hogy megszerezze tőle a titkos erővel bíró nyakláncot. Talán ők tudják, hogy pontosan mi van Likónál? Mindenesetre – hogy Liko biztonságban jusson el a Kanto régióba – a Rising Volt Tackles kíséri útján. Ennek vezetője Friede, aki a Kanto régió Pokémon-professzora. Társa pedig nem más, mint Captain Pikachu, aki Friede távollétében felelős a hajó irányításáért.

Liko társa Roy, akinek lételeme a kalandozás, az új helyek felfedezése. Igazán élénk és hangos gyerek. Az ő Pokémonja a tűz típusú starter Pokémon, Fuecoco, akivel egészen eszményi párost alkotnak. Igazi szimbiózis van köztük, gyakran énekelnek együtt a közös útjaikon. Neki is van egy különleges tárgy a birtokában, méghozzá egy ősi Pokélabda, amit a nagyapjától kapott. Ereje szintén titokzatos. Célja, hogy minél több Pokémont begyűjtsön.

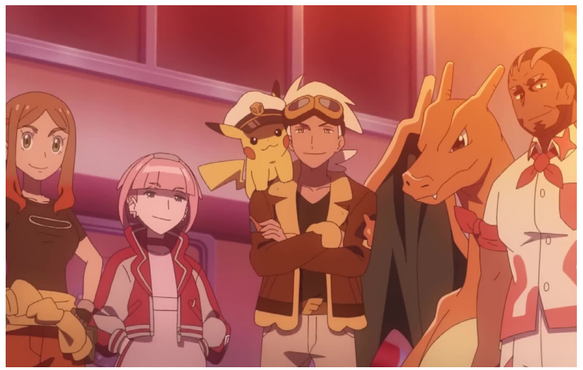
A Rising Volt Tackers tagja egy Dot nevű lány is, aki sokkal inkább streamerként ismert. „Nidothing" néven tart online előadásokat különböző pokémonos témákban. Valódi kiléte sokak számára ismeretlen, ugyanis Nidorina jelmezben lép online közönsége elé. De egyébként sem ismernénk rá, hiszen vidám, élénk hangjával szerzett magának ismertséget. Ám a privát életében rendkívül visszafogott és szégyellős. Inkább Likót tartja barátjának, Roy hangos és szertelen személyisége gyakran zavarja a lányt. Az ő partnere a víz típusú starter Pokémon: Quaxly. Akkor nyílik meg igazán, amikor először vesz részt Pokémon-harcban. Úgy tűnik: ez az, ami igazán lelkesíti őt.

Egyéb újdonságok

A *Pokémon Horizons* nemcsak abban innovatív, hogy Ash nem szerepel, vele együtt a Rakéta-csapat is búcsút intett az animének. Ez az első olyan Pokémon-sorozat, amelyben egy starter Pokémon a főszereplő partnere. Az is újdonság, hogy Liko és Roy nem mindig utaznak együtt. Mivel a két gyereknek más célja van, alkalmanként elválnak útjaik. De a sorozat oly módon is szakít a hagyományokkal, hogy a főszereplők nem találkoznak teremvezetőkkel, és nem harcolnak jelvényekért. Továbbá a japán és az angol opening megegyezik.

Összegzés

Bár eddig csupán 47 részt adtak le az új sorozatból, mindenképp ígéretes az irány, amerre tart az anime. A medál és az ősi Pokélabda rejtélyét (és kapcsolatát) azóta felfedték, ám a sorozat így is tartogat izgalmakat. Örömteli látni, hogy végre egy valamire való negatív csapat is van, akinek komolyabb céljai vannak, és van némi sütnivalója is.



Mert azért lássuk be, sokszor volt idegesítő a Rakéta-csapat. Jelenlétüknek semmi komoly célja nem volt, ellenben szerves részt vállaltak abban, hogy a sorozat egy idő után repetitív legyen. Az összes eddigi *Pokémon* részt megnéztem, de többször megszakítottam, amikor már nem bírtam tovább idegekkel az anime folytonos önismétlését. A hatodik generációtól ugyan már nem szerepeltették kényszeresen mindenhol a Rakéta-csapatot, minőségi ugrást mégis csupán a nyolcadik generációs Journeys sorozat produkált. Itt Ash partnere Goh volt, akinek konkrét célja volt az összes Pokémon begyűjtése. Milyen érdekes, hogy csak most kaptunk olyan karaktert, akinek álma, hogy minél több Pokémonnal találkozzon – amikor a Pokémon játéksorozat egyik fő célja a legelejétől fogva az, hogy teljessé tegyük a Pokédexünket.

Az új sorozat ugyan tartalmaz a régiekre emlékeztető elemeket, mint például az epizodikus történések, vagy hogy Roy hasonlóképp próbál szót érteni Pokémonokkal, mint Ash, de az új irány csak jót tett a sorozatnak. Egyáltalán nem ismétli önmagát az anime, komolyabban veszi a célközönségét, így az idősebb korosztály számára is nézhető. Remek lehetőség, hogy újra belevessük magunkat a Pokémon animék világába.

anime

KYUUKETSUKI SUGU SHINU

avagy a vámpír, aki állandóan meghal

Írta: Yuuko

Anno a 2021-es őszi szezonértékelőben egész pozitív véleményem volt az első évadról, de valahogy eszembe sem jutott hosszabban is írni róla. Akkor úgy éreztem, hogy az első rész után túl nagy elvárásokat állítottam a sorozat elé, amit az végül nem tudott megugrani. De aztán érkezett a hír a második évadról, és adtam még egy esélyt az animének. Aztán a második évadot már az elsővel ellentétben hetente néztem, nem pedig egyben. És rájöttem, hogy igazából ez a sorozat tökéletes kikapcsolódás egy-egy fárasztó nap után. Így újranéztem az első évadot is, és sokkal jobban szórakoztam rajta napi egy részt nézve, mint anno első nézésre.

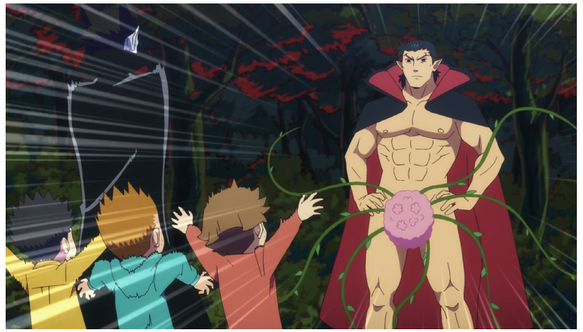
Történet

Na, de miről is szól ez a sorozat? A történet elején a vámpírvadász Ronaldo felkérést kap egy gyerek megmentésére, akit a „legyőzhetetlen Draluc" névre hallgató ősi vámpír kastélya környékén láttak utoljára kóborolni a helyiek. Ronaldo halált megvető bátorsággal löki be a kastély ajtaját, hogy megküzdhessen a nagy erejű vámpírral. A harc azonban azelőtt ért véget, hogy rendesen elkezdődött volna, ugyanis a kinyíló ajtó telibe találta az épp előtte álló Dralucot, aki abban a szempillantásban hamukupaccá változott… A rettegett vámpír ugyanis a valóságban borzasztóan gyenge: akár egy hirtelen zajtól vagy egy mentális megrázkódtatástól is képes rögtön meghalni (bár utána rögtön fel is támad). De azért Ronaldo sem egy tökéletes úriember vámpírvadász, hiába van egy bestseller önéletrajza eddigi kalandjairól és töltött sok időt a makulátlan hírnevének fenntartásával. És hogy mi történt valójában a gyerekkel? Kiderül az első részből, mindenesetre az epizód Draluc drágalátos kastélyának felrobbantásával ér véget, így új lakóhelyet kell keresnie magának. És hát mi más lenne a tökéletesebb megoldás, mint hogy beköltözzön Ronaldo Shin-Yokohamában lévő lakásába – ha már épp az ő hibájából lett hajléktalan? (Valami tényleg van Shin-Yokohamában, ha már a legtöbb animében ott tanyáznak a fura alakok.)

Így kezdődik a vámpírvadász és a vámpír közös története, aminek már csak azért is folytatódnia kell, mert Ronaldo könyveinek ijesztő szerkesztője szerint pozitív visszajelzések érkeztek rá. Elég sok mindent kell megírnia hősünknek önéletrajza folytatásaiban, ugyanis ebben a városban tényleg bármi megtörténhet. Vagy furábbnál furább vámpírok keserítik meg Ronaldo életét, vagy pedig volt iskolatársa igyekszik tönkretenni a hírnevét. És ha mindez még nem lenne elég a garantált agybajhoz, még Draluc is lépten nyomon bajba keveredik, és ilyenkor mindig igyekszik Ronaldót is magával rántani. A hivatalos szervekről (avagy a vámpírellenes divízió tagjairól), illetve a többi vámpírvadászról pedig még nem is beszéltünk. Egy szó, mint száz, Ronaldo élete még sokkal kaotikusabbá vált, mint előtte volt, a nézők pedig végigkövethetik, ahogy perverzebbnél perverzebb, akarom mondani furcsábbnál furcsább alakok bukkannak fel a városban. E kettő jelző nem feltétlenül zárja ki egymást.

Karakterek

Először is ott van nekünk Ronaldo, a híres/hírhedt vámpírvadász, akiért úriember viselkedése miatt csak úgy odavannak a hölgyek. A valóságban viszont egyáltalán nincs ilyen könnyű dolga, hiszen állandóan vigyáznia kell a hírnevére, ráadásul sem a barátai, sem a vámpírok nem hagynak neki egy perc nyugtot sem. Emellett szinte már betegesen retteg a zellertől, így annak látványától is képes totál idegronccsá válni. Ronaldón kívül a vámpírvadász céh többi tagját is viszonylag gyakran láthatjuk a képernyőn (gyakran ráadásul mikrobikiniben). Illetve a rendőrség vámpírellenőrző osztályának néhány munkatársa is sokszor teszi tiszteletét Ronaldóék lakásán: a fiatal kora ellenére fontos pozíciót betöltő Hinaichi-san Draluc főzőtudományának a megszállottja lesz, míg a dhampir Handa Ronaldo megszállottja (antifanja) már évek óta – egész pontosan mióta az édesanyja Ronaldo fanja lett, neki pedig életcéljává vált egykori osztálytársának lejáratása.



A Ronaldo lakásában/irodájában csövező Draluc önmagától, illetve Ronaldo hathatós közreműködésével is rengeteg abszurd kalandba keveredik, melyek esetén egyedül Draluc kockáztatja az életét (de tekintve, hogy szinte epizódonként minimum ötször meghal, így nem olyan vészes a dolog). Ronaldo élete nincs ilyenkor annyira veszélyben, viszont a méltósága már annál inkább. Tekintve, hogy a környék vámpírjai is mind durván furák és/vagy perverzek, így a vámpírvadászok – meg az ártatlan járókelők is – könnyen ruha nélkül vagy éppen bikiniben találhatják magukat egy-egy vámpír támadása során.

Minden felbukkanó vámpírnak van egy fixációja: például van nekünk a már korábban emlegetett mikrobikini-megszállott, aki ha megharap valakit, az szintén mikrobikiniben találja magát (valamint szintén az említett ruhadarab agymosott rajongójává válik). Vagy éppen ott van a kő-papír-olló megszállott vámpírunk, akinek az ereje a játék folytatására és vereség esetén a ruhadaraboktól való megszabadulásra kényszeríti aktuális áldozatát. És igazából a végtelenségig lehetne folytatni annak a felsorolását, hogy milyen random dolgok megszállottjai mászkálnak Shin-Yokohamában.. Ha pedig egy valójában vérszomjas vámpír tévedne a környékre, az egyrészt hamar megtörik ennyi bolond közelében, másrészt pedig gyorsan kirúgnák Shin-Yokohamából – vámpírvadászok, rendőrök és helyi vámpírok egyaránt.

Vélemény

Anno a grafikája volt az, ami először felkeltette a figyelmemet, mert nagyon elütött a sok csilivili bishoujo-bishounen karakterdizájntól. És végül egyáltalán nem bántam meg, hogy megnéztem, sőt, örülnék, ha lenne majd 3. évada is. Összefüggő történetívekből ugyan nem sok van, de nem is erre helyezi a hangsúlyt az anime. Mivel az epizódok is 2-3 különálló történetet dolgoznak fel, így maguk a visszatérő karakterek kötik őket össze, a főszereplő duó, akarom mondani trió mellett. Mert Draluc és Ronaldo jó dinamikáját még jobban tudja fokozni Draluc familiárisa. Különc vámpírunknak ugyanis egy aranyos, John névre hallgató tatu a familiárisa, akinek még rajongói klubja is alakul a részek alatt (ami nem is meglepő).

Szerintem ez a sorozat megfelelően adagolva tökéletes kikapcsolódás egy fárasztó nap után. Vannak benne sírva röhögős és azért kissé laposabb részek is, de John garantáltan képes bármikor feldobni a hangulatot. (Az enyémet legalábbis mindenképpen.) Úgyhogy akit érdekel a minden hangosabb zajtól homokká omló vámpír és a kissé szerencsétlen vámpírvadász története, az vágjon bele nyugodtan!

Cím: Kyuuketsuki Sugu Shinu
The Vampire Dies in No Time
Év: 2021
Hossz: 12 x 23 perc
Értékelés: MAL: 7,27

Cím: Kyuuketsuki Sugu Shinu 2
The Vampire Dies in No Time 2
Év: 2023
Hossz: 12 x 23 perc
Értékelés: MAL: 7,45

anime

FAIRY TAIL

az elfelejtett shounen

Írta: Yuuko

Nemrég valahogy kedvem támadt újra belenézni a Fairy Tailbe, és annyira fellelkesültem, hogy megnéztem, van-e már róla cikk. Meglepetésemre még egy sem volt, így már csak azért is belekezdtem egy ajánlóba, mert ha már a többi „neverending" shounen mind kapott magának egy-két cikket, akkor a Fairy Tail se maradjon ki belőle. Anno a Naruto, a Bleach és a One Piece ikonikus hármasa mellett nehéz dolga volt kiemelkedni, de azért még így is érdemes neki egy esélyt adni.

De még mielőtt rátérnék a történetre, előtte szeretnék egy kicsit a mangaka korábbi műveivel foglalkozni. Pontosabban szólva főleg a karakterek kinézetével. Lehet, néhányan anélkül is ismerősnek találjátok a *Fairy Tail* karakterdizájnját, hogy láttátok volna az animét. Mashima Hiro ugyanis szereti „újrahasznosítani" őket – egy frizura innen, egy színpaletta onnan, és már kész is van az új karakter. Jó, nyilván ez azért nem teljesen ilyen egyszerű, de tagadhatatlan, hogy vannak nagyon hasonló karakterei (mint például Sieghart és Jellal), és olyanok is, akik két másik karakter mixeként láttak napvilágot (szinte minden más karaktere). Bár a *Fairy Tail* a legismertebb műve, de a régi motorosok a *Rave Master*, míg az újak talán az *Edens Zero* alkotójaként ismerhetik még. Emellett egy új történetet tervez nemsokára elindítani, így a jövő generációja lehet majd úgy fogja gondolni, hogy arról kopizták a fentebbi műveket.

Ezt a szokását lehet szeretni vagy nem szeretni, mindenesetre tagadhatatlan, hogy könnyen felismerhető Mashima stílusa. Elég csak a manga borítójára vagy az anime plakátjára pillantani, és már tudni lehet, hogy ő áll az adott történet mögött. Így bizonyos tekintetben jó döntés volt a részéről, hogy ilyen egyértelmű a kézjegye. Másrészről viszont nehéz lehet egy-egy új karakterre másképpen tekinteni, mint XY kopijára, és nem gyakran összehasonlítani az „eredetijével". Mindenesetre nekem a *Fairy Tail* volt az első anime, amit Mashimától láttam, így ez nem rontotta el számomra az élményt.

Emellett akik követik a mangaka munkásságát, azok észrevehetik, hogy szokása még a főszereplőit az évszakokról elnevezni. A *Rave Master* főszereplőjét Harunak (tavasz), a *Fairy Tail* főszereplőjét Natsunak (nyár) hívják, míg a kevésbé ismert *Monster Soul* főszereplője Aki (ősz). Ezek után logikusan következne a Fuyu (tél), amire még nem került sor – már ha nem vesszük a *Fighting Force Mixture* című one-shot mangát, ahol van egy Mafuyu nevű karakter. Illetve mind a *Monster Hunter Orange* (ez szintén egy kevésbé ismert, rövidebb manga), mind pedig az *Edens Zero* főszereplője a Shiki nevet viseli, ami japánul az évszakokat jelenti. Ezt a sort némileg majd megszakítja a *DEAD ROCK*, aminek főszereplője Yakuto lesz, mely névnek nincsen köze az évszakokhoz.

Történet

Mielőtt rátérnénk a tényleges történetre, feltennék egy költői kérdést, miszerint miben jobb a *Fairy Tail*, mint hasonszőrű társai? Persze, azért nem kell rögtön kinyílni a bicskának a zsebetekben, ezzel nem azt akarom állítani, hogy a *Fairy Tail* jobb, mint a te kedvenced (kivéve, ha éppen a *Fairy Tail* az) – bár azt sem állítom, hogy rosszabb. Az viszont tagadhatatlan, hogy a fillerek kezelése terén a *Naruto* és főleg a *Bleach* tanulhatna tőle egy s mást (a *One Piece*-nek inkább az időhúzással van baja). Mindössze 3 fillerarc került bele az összesen 338 részes sorozatba. Ez ugyan 56 résznyi fillert jelent, de fontos kiemelni, ezeket leszámítva nem jellemzőek a random harcokat/történetszálakat megszakító epizódok.

(Kivéve a három szerencsétlen rablós epizódot, mert azokat mind gyűlölöm.) Ráadásul még ha könnyen ki is lehet őket hagyni az anime nézése során, de maguk a fillerek eseményei konzisztensen követik a mangát, bizonyos tekintetben pedig vissza is utalnak rájuk a mangahű történetszálak során is.

Kiindulópont

Egy olyan világban játszódik a történet, amely gazdag a mágiában, és nagyjából a népesség 10%-a varázsképességekkel is rendelkezik. Ez a Földvilág, melynek Ishgar nevű kontinensén, egész pontosan Fiore Királyság egyik városában, Magnoliában van a Fairy Tail nevű máguscég „főhadiszállása". Az ő kalandjaik állnak az anime középpontjában. Döntő részében Fiorében zajlanak az események (legalábbis a sima Fairy Tail manga/anime esetén), bár azért néhány másik királyságba, illetve világba (egész pontosan két világba) is eljutnak majd a karakterek a történet folytatása során.

Lucy Heartfilia gyerekkora óta arról álmodozott, hogy egy nap a Fairy Tail mágusává válik. Így 16 évesen megszökött otthonról, és Magnoliába ment, hogy valóra váltsa az álmát. A szerencse úgy hozza, hogy rögtön az első napon belebotlik Natsuba, a Fairy Tail egyik mágusába, és az ő beszélő kék macskájába, Happybe. Bár először egy imposztorral fut össze, aki a Fairy Tail népszerűségét kihasználva csábítja el a lányokat... De az imposztor gyors kiiktatása után a valódi Natsu el is rángatja Lucyt a Fairy Tailbe, ahol azonnal befogadják a céhbe. Ám Lucy öröme nem tart soká, mivel Natsu mellett egyáltalán nincs biztonságban az élete: lévén a srác nulla félelemérzettel rohan egyik veszélyes helyzetből a másikba, ráadásul ezentúl már a lányt is állandóan magával rángatja.

Persze ők hárman kevesen lennének a teljes káoszhoz, így általában a küldetéseken csatlakozik még hozzájuk a jégmágus Gray és a harcos Erza, akitől még a két élénk srác is retteg. Rajtuk kívül még számos fontosabb karaktert ismerünk meg a későbbiekben, de ők alkotják a „kemény magot", akik minden balhéban nyakig benne vannak.

Főbb karakterek

Natsu Dragneel: egy első generációs tűzsárkányölő, vagyis olyan ember, aki személyesen egy sárkánytól tanult meg mágiát használni (amely

képes megölni még a sárkányokat is). Igneel, a tűzsárkány nevelte fel, majd az ő rejtélyes eltűnése után csatlakozott a Fairy Tailhez, de a sok kalandja közben sem adta fel a sárkány keresését. Erzával, Greyjel és Happyvel együtt alkotják a „Team Natsu" csapatot, vagyis általában együtt mennek csoportos küldetésekre, majd később Lucy is csatlakozik hozzájuk. Egy, a barátaihoz végtelenül hűséges és nagyon bátor srác, aki bármikor kész – szó szerint – tűzbe jönni a kedvükért. Nem a legélesebb kés a fiókban, de jók az ösztönei, és időnként pont ő az, aki megtalálja a megfelelő szavakat. Viszont erős

járműiszonya van, így mozgó szekereken/hajókon/vonatokon szinte teljesen használhatatlan.

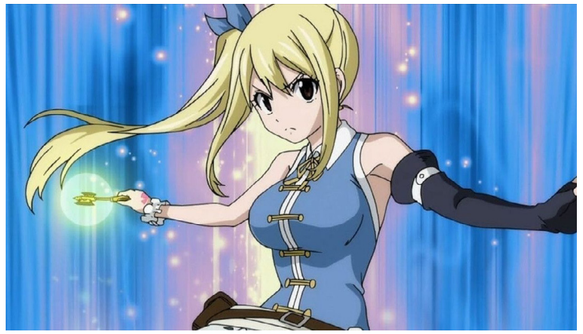
Happy: Natsu állandó társa, aki egy repülő macska. Szerencsére nem csak egy „comic relief" karakter, akinek az egyetlen érdeme, hogy cukin néz ki (bár őszintén szólva én nem tartom annak). A fajtájának a valódi eredete egy egész önálló történetívet is kapott. Happy nem túl erős, és nagyon bátornak sem mondható, de ennek ellenére nem hajlandó Natsut cserbenhagyni. Gyakran segít a srácnak közlekedni, mivel ez az egyetlen olyan „utazási mód", ami nem teszi Natsut használhatatlanná.

Lucy Heartfilia: Bár Natsu a tipikus shounen főszereplője az animének, mégis általában Lucy szemszögéből követhetjük az eseményeket. Elég kedvelhető főhősnő, pedig a történet elején kifejezetten gyengének mondanám, és ő a fanservice egyik főbb elszenvedője is.

Lucy egy csillagmágus, vagyis különböző csillagszellemeket képes kulcsok segítségével megidézni. Az anime elején még csak három aranykulcsa van (a 12 zodiákust megidéző kulcsok), de ezek száma egyre növekedik. A csillagszellemek ereje a gazdájuk szellemi erejétől függ, így logikus módon a történet előrehaladtával válnak csak erősebbé. Intelligens, empatikus és cserfes karakter, aki gyorsan a Fairy Tail nélkülözhetetlen tagjává válik. Még ha nem is mindig tűnik úgy, de ő a csapat legnormálisabb tagja.

Gray Fullbuster: Natsu riválisa, akivel már gyerekként is állandóan harcoltak egymással. Egy tehetséges jégmágus, aki valahogy bármikor képes elveszteni a ruháit. Ahhoz képest viszont, hogy a mágiája a jéghez kötődik, meglehetősen forrófejűen tud viselkedni, főleg, ha Natsuval kerül egy térségbe. Ami gyakran történik meg, mivel mindezek ellenére közel állnak egymáshoz. A Fairy Tailhez való csatlakozása előtt a mesterével és egy másik sráccal élt a hegyekben, miután egy démon megölte a családját. Mestere elvesztése után került a céhhez, de ezzel még nem zárul le múltjának ez a része. Külön történetív foglalkozik múltjával és a tanítványtársával való újbóli találkozásával, aki egy teljesen más módot választott a gyász feldolgozására.

Erza Scarlet: Lucy mellett ő a másik női főszereplő. Elég tragikus múltja volt neki is, amit szintén egy külön történetívben bontanak ki. Mindenesetre nagyobb spoilerek nélkül annyi elmondható, hogy egy bizonyos kultusz rabolta el gyerekkorában, akik rabszolgaként dolgoztattak rengeteg gyereket. Bár Erzának végül sikerült megszöknie, de nem menekülhet el a múltja elől. Nagyon hasznos mágiája van, mely használatával képes számos páncélt és fegyvert másodpercek alatt felölteni/lecserélni. Valamint tehetséges harcos is, hiszen egy-egy jó páncél és fegyver azért még nem elég a győzelemhez. Általában felelősségteljes és komoly, de van egy aranyosabb oldala is. Illetve borzalmas színész a lelkesedése ellenére.



Rajtuk kívül még rengeteg más karaktert ismerhetünk meg már csak a Fairy Tailen belül is. Közöttük vannak olyanok, akik a fenti négyeshez (plusz-mínusz Happy) hasonló fontosságú karakterré válnak, és olyanok is, akik ritkán kerülnek reflektorfénybe. De szinte mindannyian megkapják a maguk nagy pillanatát. Sokuk mondjuk sajnos hiába rendelkezik nagy potenciállal, de szándékosan háttérbe lesznek szorítva a főbb szereplők érdekében. Ugyanakkor érdemes megemlíteni a többi sárkányölőt: Gajeel, a vas sárkányölő, aki eredetileg a Fairy Tail ellenfeleként kezdte pályafutását, vagy Wendy, az égi-sárkányölő, aki viszont támogató karakterből válik az évadok során az egyik legerősebb céhtaggá.

„Két dolog van, amiben a Fairy Tail mindenképpen megelőzi a többi „neverending" shounent. Ebből az első a fanservice mennyisége. (...) Míg a másik, az a „barátság ereje"..."

Vélemény

Két dolog van, amiben a *Fairy Tail* mindenképpen megelőzi a többi „neverending" shounent. Ebből az első a fanservice mennyisége. Elvégre Erza páncéljainak a mellvértjei nem sokat hagynak a képzeletre, meg persze Lucy mindennapi öltözékei is eléggé merészek. Valamint szinte minden női karakter – de főleg Lucy – ruháinak nagy része általában cafatokban szokta végezni az összecsapások alatt. De említhetnénk a Nagy Mágiajátékok egyik fordulójának rögtönzött szépségversenyét, illetve a fürdőruhás-strandolós részeket is. De a mangaka nem diszkriminál a nemek között, mivel a férfi karakterek kidolgozott hasizmai is gyakran kerülnek a néző szemei elé – elég csak arra gondolni, hogy Gray általában hogyan szokott flangálni… Míg a másik, az a „barátság ereje", mert míg a többi shounen főszereplő is szeret erőt meríteni a barátaiból, de ezt a *Fairy Tail* egy másik szintre emelte.

Ebből ha az első valakiknek nem is, de a második már viszonylag elrettentően hangozhat mindenki számára. De szerintem azért érdemes egy esélyt (és legalább 10-20 epizódnyi időt) adni az animének. Nagyon örültem volna, ha kicsit visszafogják benne a fanservice-t, ugyanakkor maga a történet és a karakterek azért kárpótoltak.

Illetve néha szükség van a „barátság erejére”, vagyis egy olyan sorozat megnézésére, amiben ugyan sok szereplőnek van tragikus múltja vagy éppen vannak benne háborús helyzetek is, de közben az egész sorozatot áthatja egyfajta optimista hangulat.

A *Fairy Tail* összesen 3 + 1 évadot élt meg, ami legjobb tudásom szerint végigadaptálta a mangát. Maga a történetfelépítés szerintem egyenletes: az első történetívek inkább a főbb karakterek bemutatására és összecsiszolódására szolgálnak, és csak utána nőnek meg a tétek a céh számára. Minden történetívnek megvannak a maga ellenségei, de a legnagyobb elleneséget szinte végig Zeref, illetve inkább az ő követői és létrehozott démonai jelentik. Zerefnek, a hallhatatlan feketemágusnak a kapcsolatát a Fairy Taillel a *Fairy Tail Zero* néven futó 10 epizódos évadból ismerhetjük meg, aminek a megnézését a 3. évad előtt ajánlom.

Összességében a 328 rész alatt rengeteg karaktert lehet megismerni és megkedvelni, és számos izgalmas harcnak lehetünk a tanúi. Viszont azért pozitív hangulat meg barátság ereje ide vagy oda, azért voltak benne bőven megható vagy éppen szomorú részek. Mert bár főszereplőink rengetegszer menekülnek meg a halál torkából, de attól még a múltjuk ugyanolyan tragikus marad. Ráadásul ha ez a szál kimaradt volna a történetből, akkor már nem shounen kategóriában lennénk… Mert enélkül a fele karaktergárda halott vagy mentálisan instabil lenne.

Új manga

A legtöbb szál el lett varrva, illetve néhány karakter romantikus élete is gyakorlati síkra került a történet végére, de azért még bőven van elmesélendő/adaptálandó történet. Ennek érdekében indult 2018-ban a *Fairy Tail: 100 Years Quest*. Ezt ugyan nem Mashima rajzolja, hanem ő csak a történetet szolgáltatja hozzá, de a rajzstílus ezzel nem szenvedett minőségromlást. És így attól sem kell tartani, hogy a romló egészsége miatt sosem tudjuk meg a történet végét. Az eredeti animében erről csak annyi van említve, hogy ez egy olyan nehéz küldetés, amit vagy száz éve senki sem tudott teljesíteni, és még a Fairy Tail legerősebb mágusa, Gildarts is feladta (igaz, ő rossz sárkánnyal futott össze). Mi sem kell több a Team Natsu csapatnak, akik nagy lelkesedéssel vágnak bele a 4 újabb sárkány felkutatásába és legyőzésébe. De azért ez nem épp egyszerű feladat: jelenleg 159 fejezetnél járunk a mangában, és még bőven vannak kihívások a küldetés teljesítése előtt. Elvileg 2024 nyarán anime adaptáció is érkezik hozzá, amit személy szerint már nagyon várok!

Cím: Fairy Tail
Év: 2009-2013
Hossz: 175 x 24 perc
Értékelés: MAL: 7,57

Cím: Fairy Tail (2014)
Év: 2014-2016
Hossz: 102 x 24 perc
Értékelés: MAL: 7,65

Cím: Fairy Tail: Final Series
Év: 2018-2019
Hossz: 51 x 24 perc
Értékelés: MAL: 7,59

Stúdió: A-1 Pictures, Satelight, Bridge
Műfaj: akció, kaland, fantasy, shounen
Forrás: manga

anime

NYÁRI SZEZON 2024

Összeállította: Hirotaka

2.5-jigen no Ririsa

vígjáték, ecchi, hárem, otakuság, iskola	
J.C.Staff	manga

„Nem érdekelnek az igazi lányok!” Ezt állítja Okumura, az iskola manga klubjának elnöke. Egy tipikus otaku, aki bele van zúgva a szexi mangakarakterbe, Lilielbe. Az új tanév elején azonban csatlakozik a klubhoz Lilysa, akinek szenvedélye a cosplay. Lilysa meggyőzi Okumurát, hogy legyen a fotósa – és még ki is találja, ki Okumura kedvence. Ezenkívül Lilysát a fétis téma is érdekli! A 2D és 3D közötti határok kezdenek elmosódni ebben a romantikus vígjátékban.

ATRI -My Dear Moments-

dráma, romantika	
Troyca	visual novel

A közeli jövőben úgy megnövekedett a tengerszint, hogy az emberi civilizáció nagy része víz alá került. Ikaruga Natsuki elvesztette az anyját és a lábát egy balesetben, és visszatér a kegyetlen nagyvárosból régi, vidéki otthonába, amit félig elnyelt a tenger. Családja után pusztán csak egy hajó, egy tengeralattjáró és adósság maradt.

Egyetlen esélye, hogy megvalósítsa álmát, egy gyanús behajtó, Catherine ajánlata. Lemerülnek Natsuki nagymamájának laborjához, kincset remélve, de csak egy tengerfenekén koporsóba zárt lányt találnak. Ő Atri, aki egy robot, és kiszabadításáért cserébe teljesíti Natsuki utolsó kívánságát, „amíg nem teszem, én leszek a lábad”.

Boku no Tsuma wa Kanjou ga Nai

vígjáték, romantika, sci-fi, slice of life	
Tezuka Productions	manga

Takuma egy egyedülálló fickó, aki csak dolgozik, aztán hazamegy. Túl fáradt a házimunkához, ezért beszerez egy robotot, aki főz és takarít. Mina-chan annyira jól csinálja ezt, hogy Takuma azzal viccel, még feleségül is venné. Mina komolyan veszi a viccet, és elkezdenek egyre több mindent együtt csinálni, például piknikezni. Egy idő után Takuma beleszeret Minába, de vajon egy ember és egy robot lehet egyenlő egy szerelmi kapcsolatban?

Bye Bye, Earth

akció, kaland, fantasy	
Lidenfilms	light novel

Az antropomorf állatok világában Belle Lablac egyedüliként embernek született.

Agyarak, bunda vagy pikkely nélkült „arctalannak” hívták, és magányosan élt.

“A világ része akarok lenni…”

Ezért elhatározza, hogy útra kel, hogy megtalálja a gyökereit. Magával viszi Rundingot, a hatalmas kardot is, ami olyan magas, mint ő. Nem tudja, milyen viszontagságok várnak rá az úton.

Delico's Nursery

vámpír	
J.C.Staff	egyéb

Dali Delico, a gazdag Delico családból származik, és a Vérszerződés tanács ígéretes jövővel rendelkező tagja. A tanács, ami a vámpírok legfelsőbb testülete feladatot ad Dalinak, de visszautasítja. Gerhard, Dino és Henrique megpróbálják jobb belátásra bírni Dalit, akiről kiderül, hogy egy gyermeket nevel.

Közben rejtélyes vámpírgyilkosságok történnek, és úgy fest, kapcsolat van Dali és az antiszociális szervezet, a Pendulum között, ami a bűntettek hátterében áll.

Dungeon no Naka no Hito

kaland, vígjáték, fantasy	
OLM	manga

Egy feltáratlan katakomba, tele szörnyekkel és csapdákkal. Egy tapasztalt tolvaj keresi elveszett apját. Clay mélyebbre merészkedik, mint bármely más kalandor előtte, és a katakomba gondnoka állást ajánl neki. Így a felfedezés helyett Claynek meg kell tanulnia, hogyan interjúvolja meg az új szörnyeket, állítson csapdákat és helyezzen el slime-okat a katakombában. Vajon ez az új karrierlehetőség előreviszi Clayt, hogy megtalálja az apját?

Elf-san wa Yaserarenai.

vígjáték, ecchi, fantasy	
Elias	manga

Naoe-kun egy masszázsterapeuta. Hazafelé tart, amikor egy furcsa pácienssel hozza össze a sors. Kedves hölgy, smaragdzöld szemekkel, hegyes fülekkel. Lerí róla, hogy elf, kivéve egy dolgot, a testét. Kiderül, hogy szereti a gyorskaját, és ez bizony meglátszik rajta. Vajon Naoe-kun segíteni tud ennek a szeretni való lánynak lefogyni?

Giji Harem

vígjáték, romantika, iskola, slice of life	
Nomad	manga

Kitahama Eiji egy felsőbbéves, aki olyan háremet akar, amilyet a mangákban lát. Míg Nanakura Rin (aki titokban szereti) eltérő „karaktert" alakít, különleges személyiséggel, amikor Eiji mellett van. Kettejük románca vajon merre tart? Rin képes lesz önmagát adni, és kifejezni érzelmeit?

Gimai Seikatsu

romantika, slice of life	
Studio Deen	light novel

Yuuta apja újranősült, így most lett egy mostohatestvére, Saki, a legszebb lány a suliban. Először nem igazán tudják, hogy viselkedjenek egymással, de végül egyre jobban összeszoknak. Lassan, de biztosan, türelmesen a két idegen egyre közelebb kerül egymáshoz. Így kezdődik ez a szokatlan szerelmi történet.

Grendizer U

mecha, sci-fi	
Gaina	original

A Fleed bolygót megszállták a Vega erői, ezért Fleed és Grendizer a Földre szöktek. Amikor odaértek, Dr. Amon, az Űrkutatási Központ vezetője örökbe fogadta Fleedet, és a Daisuke nevet adta neki. Együtt dolgoznak, hogy megtudják, milyen furcsa objektumok jelentek meg a város egén. Meglepte őket egy támadás, ami felrázta Daisuke memóriáját.

Hazurewaku no „Joutai Ijou Skill” de Saikyou ni Natta Ore ga Subete wo Juurin suru made

akció, kaland, fantasy, isekai	
Seven Arcs	light novel

Touka Mimori és osztálytársai egy másik világba kerültek, ahol a világ istennője arra kérte őket, hogy szolgáljanak hősökként. A legtöbb diák szuper képességeket kapott, kivéve Mimorit, akinek az alacsony E osztályú szint jutott. Haszontalansága miatt az istennő Mimorit katakombába zárja, ahonnan még senki nem tért vissza élve. Ám Mimori képessége nem értéktelen, csak abnormális. Hihetetlenül erős, sőt. Ha Mimori vissza tud jutni a felszínre, semmi sem állítja meg, hogy bosszút álljon.

Isekai Shikkaku

kaland, vígjáték, fantasy, isekai	
Atelier Pontdarc	webmanga

Kalandozás egy másik világban, aranyos lányokkal az oldaladon, és persze videójátékszerű erők. Ez minden animefan álma, nem igaz? Nem annyira a melankolikus írónak, Dazai Osamunak, aki inkább meghalna. A videójátékok kora előtt, 1948-ban egy másik világba kerül. A fantasztikus kaland, amibe állandóan belefut, az útjába áll, hogy megtalálja azt a tökéletes helyet, ahol meghalhat. Ebben a vidáman sivár, isekai vígjátékban ezt a nyomorult hőst követhetjük.

Isekai Yururi Kikou ~Kosodateshinagara Boukensha Shimasu~

vígjáték, fantasy, isekai, slice of life	
EMT Squared	light novel

Takumi Kayanót véletlenül megöli egy isten, és reinkarnálódik. Sokféle képességet kap, és egy veszélyes szörnyekkel teli erdőbe küldik. Itt találkozik egy fiatal fiúval és lánnyal, majd úgy dönt, gondoskodik róluk. Allennek és Elenának nevezi el a gyerekeket. Mivel nagyon könnyen legyőzik a szörnyeket, ezért Takumi a közeli városban egy kalandor céhbe jelentkezik, hogy meglegyen számukra a betevő falat. Így kezdődik egy kellemes, kalandos élet, ahol Allen és Elena felnő.

Katsute Mahou Shoujo to Aku wa Tekitai shiteita.

vígjáték, fantasy, mahou shoujo, romantika, slice of life	
Bones	manga

A lány egy mahou shoujo, aki harcol a békéért, a szerelemért és az igazságért. A fiú egy hadnagy, aki katonai családban született, és egy gonosz birodalmat szolgál. És mégis szerelem volt első látásra.

Kijin Gentoushou

akció, kaland, történelmi, pszichológia, szamuráj, természetfeletti	
Yokohama Animation Lab	regény

Generációk óta áll egy szentély Kadono hegyi falujában. Minden generációban a szentélynek volt egy Itsukihiméje, vagyis papnője, a papnőnek pedig őrzője. Az Edo-korszakban egy fiatal férfi, Jinta védelmezi a várost és az Itsukihimét. Amikor Jinta egy démonnal küzd, az megjövendöli egy démonisten eljövetelét, aki mindenhol és minden embert fenyegetni fog, és ez az isten ebből a faluból emelkedik majd fel. Elkezdődik egy démon által megfertőzött ember évszazadokat átívelő utazása, hogy megkeresse az igazságot, amit elvesztett, és okot találjon, hogy folytassa a harcot.

Koi wa Futago de Warikirenai

vígjáték, szerelmi sokszög, otakuság, romantika, iskola	
Roll2	light novel

Jun gyerekkori barátai két ikerlány, különböző személyiségekkel. A fiú így egy szerelmi háromszögben találja magát, Rumival, aki fiúsan néz ki, de legbelül otome és Naorival, aki aranyos otaku.

Kono Sekai wa Fukanzen Sugiru

kaland, fantasy, videójáték	
100studio, studio palette	manga

Nikola egy falusi lány, aki a helyi fogadóban dolgozik. Egy nap sárkányok támadják meg, amikor találkozik Hagával, egy mindentudóval. Haga egy elit társaság, a Seeker tagja, amit azért hoztak létre, hogy a békés világot sújtó betegséget kezelje. Nikolának és Hagának megvan a maga titka, ami létüket is megváltoztatja.

Madougushi Dahliya wa Utsumukanai: Kyou kara Jiyuu na Shokunin Life

fantasy, slice of life	
Typhoon Graphics, Imagica Infos	light novel

Dahlia belehalt a túl sok munkába, és egy varázslatokkal teli világban születik újjá. Egy mágikus szerszámkészítőmester nevelte fel, és el is jegyzi magát az apja tanítványával. De apja meghal, és a vőlegény is bejelenti, hogy másba szerelmes. Dahliának egyedül kell boldogulnia, és a családi mesterségnek szenteli magát, még ha ez nem is jelent csendes életet. Egy lovaggal való véletlen találkozástól egy új cég megalapításáig rengeteg kihívás vár rá. De a fiatal lány készen áll arra, hogy megbirkózzon mindezekkel.

Make Heroine ga Oosugiru!

vígjáték, romantika, iskola	
A-1 Pictures	light novel

Az egyszerű, unalmas és barátságtalan Nukumizu Kazuhiko elképesztő dolognak volt szemtanúja. Yanami Annát, a népszerű lányt viszszautasítja a gyerekkori barátja és szerelme. Az igazság az, hogy minden körülötte lévő lányt kikosaraznak a nekik tetsző fiúk. Kazuhiko belebonyolódik egy kapcsolati hálóba, ahol minden hősnő elveszíti a szerelmét. Vajon képes tartani bennük a lelket, és segíteni nekik, hogy megtalálják a boldogságot?

Maougun Saikyou no Majutsushi wa Ningen datta

akció, kaland, fantasy, isekai, reinkarnáció	
studio A-CAT	light novel

Ike a legerősebb mágus a démonkirály seregében, és egykézzel elfoglal egy erődöt. Szövetségesei és ellenségei egyaránt félik, amiért erős varázslatokkal pusztítja el az ellenséget; egy igazi szörnyeteg. De van egy titka, amit nem mondott el: valójában ember. Az emberek és démonok együttélésére törekszik, miközben a démonsereg vezetője titkolja, hogy valójában ember!?

Mayonaka Punch

vígjáték	
P.A.Works	original

Egy vígjáték két „NewTubersről”, akik a NewTube-on, a világ legnagyobb videómegosztó oldalán aktívak.

Mob kara Hajimaru Tansaku Eiyuutan

kaland, fantasy	
Gekkou	light novel

Takagi Kaito egy alacsony szintű középiskolás, aki hétköznapjait slime-ok vadászatával tölti. A Japánban megjelenő katakombákban gyűjti a zsebpénzt, közben pedig gyerekkori barátját, az osztály királynőjét csodálja. Egy nap egy arany slime tűnt fel a szeme előtt. Legyőzése után egy nagyon ritka tárgyra tett szert, ami százmilliókat ér: egy szolga kártyára, ami mitikus lényeket tud megidézni. Az kártya használatakor egy gyönyörű, harcos lány jelenik meg. Lépj túl saját korlátaidon, Kaito! Kezdetét veszi egy modern, harcos, fantasy történet.

na-nare hana-nare

?	
P.A. Works	original

Hat gimis lány, különböző hobbikkal, képességekkel és személyiséggel. Saját gondjaikkal futnak, kiáltanak, összeütköznek, álmodoznak… Támogatásra vonatkozó vágyaik összekötődnek a szívükben. Ez a Gunmából származó hat lány vajon megváltoztatja kicsit a világot?

Naze Boku no Sekai wo Daremo Oboeteinai no ka?

akció, fantasy, sci-fi	
project No.9	light novel

Az öt faj közötti nagy háború az emberek győzelmével ér véget. Azt beszélik, hogy Sid próféta a négy másik fajt elzárta egy fekete piramisban, amit kriptának neveznek. Kai munkája, hogy felügyelje a kripta biztonságát, és hogy zárva is maradjon. Közben edz, hogy megvédje az embereket, ha a többi faj feltörné a pecsétet. Minden csendesnek tűnt, de Kai megérezte, hogy a világ elhajlik előtte…és minden megváltozott. A „World Rebirth” aktiválva lett. Kai egy másik világba került, ahol senki sem ismeri, de ő emlékszik mindenkire.

Nige Jouzu no Wakagimi

kaland, vígjáték, történelmi, szamuráj	
CloverWorks	manga

Houjou Tokiyuki a Kamakura sógunátus igazi utódja, de nem szereti a konfliktust, és folyamatosan elfutott az edzések elől. 1333-ban a Kamakura sógunátus megbukott, így Tokiyuki elvesztette családját és otthonát, majd elmenekült, hogy túlélje. A fiú megfogadta, hogy visszaszerzi otthonát. A szamurájok akkoriban a „harcolj” és „halj meg” elvét követték. A „menekülj” és „élj” ennek ellentéte, de így ismerjük meg Tokiyuki történetét, aki zavaros időket élt át.

Ore wa Subete wo „Parry” suru: Gyaku Kanchigai no Sekai Saikyou wa Boukensha ni Naritai

akció, kaland, fantasy	
OLM	light novel

Lynneburg hercegnő ellen merényletet kíséreltek meg. A környező országok árgus szemmel figyelik az eseményeket, és várják a királyság bukását. Ez a konfliktus évszázadokra meghatározhatja a kontinens sorsát… de Noornak minderről fogalma sincs. Több mint tíz év edzés után visszatér a királyi fővárosba, hogy végre megvalósítsa álmát: kalandorrá válik, még ha egyetlen képessége haszontalan is. Hősünk útja az álma megvalósításához hosszú(?) és fáradságos(?), de ha van valami, amitől Noor nem riad vissza, az a régi vágású, kemény munka.

Ramen Akaneko

antropomorf, vígjáték, munkahely	
E&H Production	manga

Tamako állásinterjúra megy egy macskák vezette ramen étterembe. Amikor a menedzser megkérdezi, hogy szereti-e a macskákat, Tamako elismeri, hogy inkább a kutyákat kedveli. A munkaköri leírása viszont nem az, amire számított. Nem rament szolgál fel, hanem inkább macskagondozó lesz.

Senpai wa Otokonoko

crossdressing, romantika, iskola	
project No.9	webmanga

Az igaz szerelem tényleg mindent túlél? Saki, a gimis diák bevallja érzéseit Makotónak, aki felfedi Saki előtt a titkát, de a hirtelen felfedezés nem zavarja Sakit. A visszautasítás után Saki felkeresi Makoto gyerekkori barátját, Ryujit, hogy adjon tanácsot, miként nyerhetné el a fiú szívét. Egy szerelmi háromszög alakul ki, amikor Ryuji rájön, hogy ő is szereti a régi barátját.

Shikanoko Nokonoko Koshitantan

vígjáték, iskola	
WIT Studio	manga

Senki sem tudja, hogy Torako bűnöző volt. Minden osztálytársa tökéletes diáknak gondolja, de minden megváltozik, amikor Nokotan megérkezik az iskolába. Szarvai nem az egyetlen furcsa dolog Nokotanban, az őzike orr kiszagolja Torako titkos múltját. Akár az iskolában, akár az állatkertben, káosz övezi az őzike szemű lány minden lépését. Torakónak sok kérdése van. Nokotan őz vagy lány, vagy valami a kettő között?

Shinmai Ossan Boukensha, Saikyou Party ni Shinu hodo Kitaerarete Muteki ni Naru.

akció, kaland, fantasy	
Yumeta Company	light novel

Köztudott, hogy minél fiatalabb korban érdemes kalandorrá válni, mert a mágikus erő aligha fog nőni, ha nem fejlesztik elég korán. De Rick Gladiator harmincéves korában lett kalandor, az ereje pedig S-rangú, ami a legmagasabb a világon. Rick valójában az Orihalcon Fist-tel, a kontinens legerősebb kalandoraival élt együtt. Sárkányoktól a vámpírokig, Rick harci képességeit szó szerint a szörnyek edzették. Emiatt bármilyen elit kalandort legyőz, aki alábecsüli.

Shoushimin Series

rejtély	
Lapintrack	regény

Kobato Jogoro és Osanai Yuki egy 15 éves, furcsa, gimis pár. Az előző iskolájukban több kellemetlen élmény érte őket, amiért rejtélyeket akartak megoldani. Megegyeznek, hogy személyiséget váltanak: csendes, hétköznapi életet élő, tiszteletre méltó diákok lesznek. De alig, hogy elkezdődött az év, máris furcsa rejtélyek történnek, és Kobato alig bírja megállni, hogy ne akarja megoldani azokat, barátja, Kengo segítségével. Egy elveszett kézitáska, egy rejtélyesen összetört palack igazán remek mentális gyakorlás és szórakozás. Viszont amikor Osanai biciklijét ellopják a kosárban lévő epertortával, a nyomok egy váratlan veszély felé vezetik a párt.

Suicide Squad ISEKAI

akció, isekai	
WIT Studio	képregény

Gotham városában Amanda Waller, az A.R.G.U.S. vezetője hírhedt bűnözőket gyűjtött össze egy küldetésre: Harley Quinn, Deadshot, Peacemaker, Clayface és King Shark. Egy kapun keresztül egy másik világba küldik őket, ahol kard és mágia uralkodik, az orkok tombolnak, és sárkányok uralják az eget. A csapat tagjainak robbanóanyag van a nyakában, így nem opció sem a bujkálás, sem a kudarc. Meg tudja hódítani Harley Quinn és csapata ezt az isekai birodalmat? Az Öngyilkos Osztag fantasztikus kalandja vár rád!

Tasogare Out Focus

boys love, iskola	
Studio Deen	manga

A filmrajongó Tsuchiya Mao és a magányos farkas szobatársa, Otomo Hisashi három ígéretet tesznek. 1: Mao nem mondja el senkinek, hogy Hisashi meleg, és barátja van, 2: Hisashi sosem fogja „úgy” megközelíteni Maót, 3: tisztelik egymás „privát idejét”.

A szabályoknak biztosítaniuk kéne a békés együttélést, de a valóság nem olyan egyszerű, mint a filmekben, és valamit nem könnyű betartani.

Tokidoki Bosotto Russia-go de Dereru Tonari no Alya-san

vígjáték, romantika, iskola	
Doga Kobo	light novel

Alisa Mikhailovna Kujou a Seiren Magániskola elit tanulója. A félig orosz szépség osztályelső, diáktanács tag és teljesen megközelíthetetlen. Magára vállalja a feladatot, hogy kicsit felrázza a mellette ülő, lusta és hanyag társát, Kuze Masachikát. Bár kívülről szigorúnak tűnik, de sokkal enyhébben bánik a fiúval, még azt is hagyja, hogy a nicknevén, Alyának szólítsa. Mivel senki nem érti, amit oroszul mond, így kimondhatja valódi érzéseit, de nem tudja, hogy Masachika valójában érti őt, és amíg tudatlanságot tettet, azon agyal, mit is jelenthetnek Alya flörtölős megjegyzései.

Tsue to Tsurugi no Wistoria

akció, kaland, fantasy	
Actas, Bandai Namco Pictures	manga

Will keményen küzd, és bekerül a mágia akadémiára, azzal a reménnyel, hogy nagy mágus lesz. A terv ott sántít, hogy nincs mágikus képessége. Társai és oktatói sem biztatják sokat, ezért Will kissé csüggedtté válik. Pálcát ugyan nem, de kardot forgathat, és így kíván elérni a varázsvilág csúcsára. Csak hinnie kell saját erejében és az ígéretben, amit egy számára értékes embernek tett.

VTuber Nanda ga Haishin Kiri Wasuretara Densetsu ni Natteta

vígjáték	
TNK	light novel

A húszéves egykori bérrabszolga, Tanaka Yuki most idolok között dolgozik a Live-Onnál, Japán egyik vezető VTuber cégénél. A szép Kokorone Awayukiként a legnőiesebb tartalmat nyújtja, de feliratkozóinak száma és megtakarítása mélyponton van. Egy este, amikor azt hitte, befejezte a streaminget, de mégis online maradt, pár régi Live-On videót durva poénokkal illet. A részegen kommentált videók hamar elterjednek, és bár Yuki azt hiszi, ezzel vége a karrierjének, a menedzsere szabad kezet ad neki, és stream alatt is ihat az óriási siker miatt. Felszabadulva kezd bele új karakterébe, és VTuber társai is szívesen látják, akikről kiderül, hogy ugyanolyan őrültek...

Folytatások a nyári szezonban

Fairy Tail: 100 Years Quest

Kami no Tou 2nd Season

Kimi to Boku no Saigo no Senjou, Aruiwa Sekai ga Hajimaru Seisen II

Megami no Café Terrace Season 2

Oshi no Ko Season 2

Sengoku Youko: Senma Konton-hen

Shy 2nd Season

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Venom, Catrin

Bartender
Jiisan Baasan Wakagaeru
Henjin no Salad Bowl
Kaiju No. 8
Karasu wa Aruji wo Erabanai
Kuroshitsuji
Sasayaku You ni Koi wo Utau
Seiyuu Radio no Uraomote
Shuumatsu Train Doko e Iku?
Spice and Wolf
Tadaima Okaeri
Yoru no Kurage wa Oyogenai
Yuru Camp 3

Venom véleményei

Egyre inkább kezd valahogy kialakulni az a trend, hogy felváltva kapjuk a gyenge és a piszok erős szezonokat. Akárcsak most, hogy a szerintem kissé erőtlen téli felhozatal után ismét a nyakunkba öntöttek egy rakás jobbnál jobb sorozatot, végre van téma, amiről lehet írni.

Első körben szokásosan összefoglalnám a nagy visszatérőket, avagy a folytatásokat. Ezekről nem igazán szeretek hosszabban írni, hiszen már többször is megtettük a kollégákkal, így inkább csak a legfontosabbakat emelném ki. Kezdésnek a legtragikusabb sorsú stúdió, a Kyoto Animation **Hibike! Euphonium 3** (*Sound! Euphonium 3*) sorozatát említeném meg. Már több év eltelt azóta, hogy a *Dragon Maid* 2. szezonja megjelent, így nagy öröm, hogy ha időnként életjelet adnak magukról. Zene rajongó animéseknek kötelező sorozat. Aztán a három isekai nagyágyú is egyszerre startolt el, a **KonoSuba** 3. szezonjában Aqua, Megumin, Darkness és Kazuma dilinyós kalandjai folytatódnak, a **Mushoku Tensei II: Isekai Ittara Honki Dasu Part 2** (*Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation Season 2 Part 2*) újabb epizódjaiban Rudeus és Sylphiette románcán lehet olvadozni, míg a **Tensei shitara Slime Datta Ken 3rd Season** (*That Time I Got Reincarnated as a Slime Season 3*) sorozatban a kedvenc szupererős kék taknyunk története bővül ismét. A nyugisabb és aranyosabb animék kedvelői örülhetnek, mert a **Yuru Camp△ Season 3** is befutott, és kellemesen melengeti a lelkünket. Ami pedig ugyan nem folytatás, hanem amolyan reboot, az **Ookami to Koushinryou: Merchant Meets the Wise Wolf** (*Spice and Wolf: Merchant Meets the Wise Wolf*) kapott egy teljes ráncfelvarrást, érdemes belenézni!

Na de térjünk át a valódi újdonságokra, mert van itt pár amit nagyon érdemes megemlíteni, mint például a **Kaiju No. 8**-at. Ha esetleg szeretted az *Attack on Titan*-t, vagy a *One Punch Man*-t meg alapvetően a shounen animéket, akkor a *Kaiju No. 8* pont neked való. Valamikor a közeljövőben játszódik, ahol Japánt hatalmas szörnyek (kaiju-k, mi mások) támadják rendszeresen. A civil lakosság megvédésére megalakult egy speciális katonai osztag, akik super erőt adó hacukájukban, házak között ugrálva vadásszák le a 10-20 méteres rosszaságokat. A főhősünk Kafka (fontos név) már 32 éves, és jelenleg a kaiju eltakarító brigádban dolgozik, akiknek feladata, hogy a tetemeket felvagdossák és elszállítsák. Persze szeretne tagja lenni a harcosoknak, de mindig megbukik a vizsgán, ám egy kalandos nap után egy különös parazita szállja meg a testét, amitől emberfeletti képességei lesznek. Ezen felbátorodva a legjobb haverjával nekivágnak újra a vizsgának, hogy beléphessenek a katonai csapatba…

Hossz	12 rész
Műfaj	akció, sci-fi
Forrás	manga

Oké ez az anime konkrétan NULLA eredeti ötlettel rendelkezik, és nem is annyira látványos eddig, mint a *Chainsaw Man* vagy más hasonló sorozatok, de még talán egész népszerű is lehet. Tucat shounen, de első pár rész alapján egész szórakoztató.

Ha valakit érdekel a seiyuuk és idolok világa, viszonylag valóságosabb megközelítéssel, azoknak nagyon tudom ajánlani a **Seiyuu Radio no Uraomote**-t (*The Many Sides of Voice Actor Radio*). Két fiatal, még iskolás szinkronszínész lány, akik történetesen ugyanabba az osztályba járnak, egy nap azt a feladatot kapják, hogy vezessenek egy rádióműsort. Persze mind a ketten művésznéven, így még az osztálytársaik sem tudják, hogy valójában mi is a foglalkozásuk. Yasumi és Yuuhi a mikrofon mögött a legjobb barátok, akik vidáman csacsogva sztorizgatnak a hallgatóknak közös kalandjaikról, ám amint vége az adásnak a két lány felölti a valódi arcát, és gyorsan kiderül, hogy messze nem olyan szép az igazság. A lányok ugyanis bár nem utálják egymást, de teljesen ellentétes személyiségűek, és bizony időnként féltékenyek is egymás sikereire. Ugyanakkor valahol mégis egymásra vannak utalva, és ha fogcsikorgatva és némi sírással meg drámával is, de lassacskán összecsiszolódnak.

Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, girls love
Forrás	light novel

Nagyon jópofa kis sorozat, sokat nem kell tőle várni, de aki szereti az ilyen sztorikat, az ne hagyja ki.

A tavaszi szezon egyik „hidden gem”-je, amit szerintem nem sokan néznek, mert szinte nem is lehetett hallani róla semmit, viszont piszok szórakoztató, az a **Henjin no Salad Bowl** (*A Salad Bowl of Eccentrics*). Kaburaya Sousuke magándetektív, egy nap az utcán sétálva találkozik egy 13 éves szőke kislánnyal… pontosabban a fejére zuhan, ugyanis egy másik univerzumból érkezett.

Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, fantasy
Forrás	light novel

Sara da Odin a neve, és egyrészt hercegnő, másrészt nagyon komoly mágikus erővel rendelkezik. Némi egyezkedés (és zsarolás) után Sara beköltözik Sousuke lakásába, majd elmerül a mangák és az internet világában. Közben pár utcával arrébb Sara személyi testőre, Livia de Udis is megjelenik, a célja, hogy megtalálja a hercegnőt, de mivel fogalma sincs merre és hogyan keresse, ezért első körben megpróbálja felfedezni az új világot, vagyis Gifu belvárosát. Így lesz belőle (büszke) hajléktalan, hostess lány, szektás és mindenféle hasonló, mivel fogalma sincs, hogy mi micsoda, ezért csak úszik az árral, nem igazán aggódik semmi miatt. Persze miután teljesen véletlenül megtalálja Sara-t, kiderül, hogy a fiatal hercegnőnek esze ágában sincs visszatérni a saját világukba, inkább mangát olvas, jókat eszik, karaokézik, videójátékozik, és próbál segíteni Sousuke-nak a nyomozó munkájában… több-kevesebb sikerrel.

Bár a történet nem túl eredeti, sőt lényegében a *Hinamatsuri* pofátlan másolata, de ez nem változtat azon a tényen, hogy hihetetlenül vicces és ötletes. Főleg Livia kabaréba átforduló „kalandjai” a japán munka világában, ami önmagában megérne egy anime sorozatot. Talán a legnagyobb hibája a látható, vagyis leginkább szemet szúró alacsony költségvetése, de humora kárpótol mindenért.

Na a **Shuumatsu Train Doko e Iku?** (*Train to the End of the World*) animétől az első trailerek alapján nem igazán tudtam, hogy mit várjak. Bár első ránézésre egy szokásos „aranyos kislányok aranyos dolgokat csinálnak” sorozatnak látszik, de valójában inkább egy horror-fantasy-komédia, nagyon cuki tálalásban.

Tokióban, a nem is olyan távoli jövőben egy látványos prezentáció során aktiválják a 7G hálózatot, ami messze jobb mint a mostani 5G, sőt a még nem is létező 6G-nél is, olyannira, hogy mikor élesedik a rendszer, egész Japán alapjaiban változik meg. Mármint, szó szerint alapjaiban. Ugyanis a 7G valami dimenziók közti csatornát nyit meg,

Hossz	12 rész
Műfaj	kaland
Forrás	original

amitől mindenféle anomáliák szabadulnak el, és minden városban bizarr változások történnek. Pár év alatt Japán majdnem 100 évet ugrik vissza az időben, a települések elzárkóznak egymástól, nincs internet, se semmi más lényegében, az ételt és a postát is páncélzott kamionok szállítják városról városra. Az egyik ilyen eltorzult kisváros, Agano, ahol minden 21. életévüket betöltő személy valami random állatá változik, így csak a gyerekeknek van emberi alakjuk. Négy tinilány viszont egy nap úgy dönt, hogy elkötik a helyi kis vonatot, és megkeresik régi barátjukat, aki Tokióban volt a 7G robbanás idején. A cél Ikebukuro, de addig olyan 30 állomás van, ahol furcsábbnál furcsább településeken vezet át az útjuk. Van ahol barátságosan fogadják őket, de bizony van, amikor menekülniük kell. Parazita gombák, kecskeemberekkel zombikkal és mindenféle más furcsaságokkal találkoznak, melyek a legtöbb esetben inkább viccesek, mintsem félelmetesek, de nagyon tetszik, hogy sosem lehet tudni, hogy a következő vonatállomáson mi vár a lányokra.

Hossz	12 rész
Műfaj	girls love, iskola
Forrás	manga

Nagyon jópofa sorozat szintén, csak ajánlani tudom, látványos, kalandos, humoros, aranyos, de megvan azért benne a misztikum, némi horror és persze a dráma is. Adjatok neki esélyt bátran.

Legyen valami romantikus is, a mostani szezonban az én ajánlatom a **Sasayaku You ni Koi wo Utau** (*Whisper Me a Love Song*). Egyrészt a képek alapján gondolom mindenkinek gyorsan leesik, hogy bizony itt a nagy szerelem két (vagy több) fiatal lány között fog kibontakozni, de szerintem ez azért ma már nem annyira meglepő.

A története igazából faék egyszerűségű, Asanagi Yori egy magas, komoly, kicsit fiús, vagány lány, aki nagyon tehetséges énekes és gitáros, de ha szerelemről van szó, akkor nagyon zárkózott. Kino Himari viszont pont az ellentéte, hiperaktiv, cserfes, cuki, energiabomba, akit elbűvöl Yori-sempai éneke az egyik sulis fellépésük során. Pár nappal később Himari a suli előterében összefut Yorival, majd teljes fangirl üzemmódba kapcsolva lerohanja, hogy lelkesen elhadarja neki: első látásra (hallásra) beleszeretett (... az énekhangjába)! Yori viszont ezt egy szerelmi vallomásként értelmezi, ami ámor nyilaként hasít bele, azonnal fülig beleesik a kis Himariba. Bátortalanul, de egy találkozót beszélnek meg, Yori pedig egész nap úgy kóválygog a suliban, hogy a barátai se ismernek rá. Délután a két lány találkozik, ahol összeismerkednek, majd egy „randit” is megbeszélnek. Yori a fellegekben jár, Himari pedig boldog, hogy a senpaijal tölthet egy délutánt. Ám a vidám randi egyikőjüknek sem úgy ér véget, ahogy azt gondolták, Yori megvallja szerelmét, Himari pedig megszeppenve próbálja elmagyarázni, hogy is „szerelmes”, de nem „úgy”. Pár nap kellemetlen feszengés után a két lány megegyezik abban, hogy barátok lesznek, de Yori mindent elkövet majd, hogy Himari beleszeressen, amit a lány boldogan elfogad.

Természetesen innentől már mindenki sejti, Himari nem sokáig fog tudni ellenállni Yorinak, de ahogy kell, feltűnik majd a rivális is, lesz itt szerelmi háromszög (vagy négyszög?), és persze az összes létező romantikus klisét megkapjuk, amit az ilyen történetektől várni lehet.

Miért is ajánlom mégis? Mert valami hihetetlenül aranyos az egész, fantasztikusan szép a rajza, a hangulata, olyan kis habos, csajos, szivárványos kis csacskaság, ami néha kell az ember lelkének ebben a nyomasztó világban. Ha nem zavar az LMBT téma és szereted a romantikus animéket, akkor kötelező darab!

És persze a végére hagytam a személyes kedvencemet, ami nagyon jó eséllyel pályázahat a szezon egyik legjobb sorozata címre, a **Yoru no Kurage wa Oyogenai** (*Jellyfish Can't Swim in the Night*)! Original anime, vagyis a fentebb felsoroltakhoz képest ez nem adaptáció, hanem egyenesen a Doga Kobo 50. évfordulójára készült, és bizony mindent megtalálunk benne, amiért szeretjük a stúdiót.

Miharu már gyerekként is nagyon tehetséges rajzos volt, egy hatalmas, medúzát ábrázoló falfestménye évek múltán is népszerű a környékbeliek között. Viszont egy ideje már felhagyott az alkotással, miután nehezen tudta feldolgozni, hogy pár ismerőse kinevette a festmény miatt. Egy nap viszont találkozik Kano-val, a szöszi ex-idollal, aki meggyőzi arról, hogy újra kezdjen bele a rajzolásba, de nem is akárhogy, készítse el a mascot figuráját neki, ugyanis neten szeretne énekesi karrierbe kezdeni JELEE néven. A két lány összehaverkodik, és eldöntik, hogy belevágnak ebbe a projektbe, Miharu készíti a grafikákat, Kano énekel… de kellene valaki, aki tud komponálni is. Persze ahogy az lenni szokott, összefutnak Kano egyik hatalmas rajongójával, Meijel, aki elvakultan imádja az idolját.

Hossz	12 rész
Műfaj	zene
Forrás	original

Persze nem igazán dolgozza fel könnyen, hogy a rajongásának tárgya már szeretne többet visszatérni a régi csapatába (ahonnan egy botrány miatt kellett távoznia), viszont a jó hír, hogy Mei profi zenész, így némi győzködés után a duóból trió lesz… Most már csak valaki olyan kell, aki ért az internethez. Erre is azonnal jön a megoldás: Miharu gyerekkori barátnője, Kiui igazi NEET és Vtuber, majd ismét némi ismerkedés és könnyes dráma után kvartetté bővülnek, és megkezdik a virtuális karrierjüket. Ami bizony finoman sem indul zökkenőmentesen…

Imádom ezt a sorozatot, a képi világa, humora, zenéje, hangulata valami hihetetlenül igényes. Élmény nézni ezt a négy művész csajt, akik a saját pici démonjaikkal küzdenek, hogy megtalálják a valódi útjukat az életben. Ugyanis a sok humoros jelenet és szerencsétlenkedés között azért felsejlenek az emberi drámák, amikkel nagyon lehet azonosulni. Alapvetően egy igazi Doga Kobo-ra jellemző aranyos, bájos, csajos történet, ahol tényleg kuncogva lehet nézni, ahogy ez a négy lány próbálja meghódítani az internetet, majd időnként bedobnak egy-egy olyan jelenetet, ami viszont tényleg szíven talál.

Ezeket a sorozatokat tudom nektek ajánlani, szerintem egyikkel sem jártok rosszul, ha szántok rájuk időt. Csak remélni tudom, hogy a nyári felhozatal is legalább fele ennyire érdekes lesz. Pár hónap, és kiderül.

Catrin véleményei

Hét címet is követek a tavaszi szezonban, ami nálam már soknak számít. Persze ezekből kettő korábbi sorozat alternatívája, kettő folytatás, így hármat mondhatok ténylegesen újnak.

Az alternatívák alatt a **Bartender** és a **Spice and Wolf** új verzióit értem. A *Bartender: Kami no Glass* elsőre jobban megfogott, mint elődje, sőt bevallom, a régi epizodikus sorozatra már alig emlékszem. Az új most látványra és hangulatra is egész jól indult, mintha valamivel hangsúlyosabbak lennének az állandó szereplők slice of life

elemei, ugyanakkor kezd az epizodikussága néha ennek is érdektelenségbe fulladni nálam... Szóval sokkal közelebb nem került hozzám a történet. A koktélok mindenesetre látványosak.

Az *Ookami to Koushinryou: Merchant Meets the Wise Wolf* évad szintén jól porolta le a régi verziót, a dizájn modernebb, a történetvezetés változatlanul epizodikus, de jól működő. Igazából én kissé feleslegesnek érzem az újramesélést, bár a light novel rajongói biztos mást mondanak. Úgy lesz ennek értelme, ha továbbadaptálják a sztorit, ahhoz meg végülis nem rossz egy ilyen újraindulás.

Folytatások közül a **Kuroshitsuji új évada** egész sokára érkezett a legutóbbi 2017-es filmhez képest... Mindenesetre most „sulis-arc” következett, Ciel és Sebastian egy elit fiúiskolába épültek be, hogy felkutassák a királynő egyik rokonát, ami persze nem megy könnyedén. Az új közeg egyfajta Harry Potter koppintásként és paródiaként is felfogható az iskola hangulata, a négy ház és a Perfect Four sablonbishik miatt. Az valahol fárasztó, hogy ahogy szállingóznak be a képbe régebbi karakterek, úgy válik egyre kínosabbá, hogy Ciel (és az új tanár) jelenlétét az iskola nagy része miért nem kérdőjelezi meg... Mert akik ismerik őket, azok kapásból átlátnak az „álcájukon”, de úgy látszik, annyira már nem híresek, hogy az új arc fontosabb karakterei ezt észrevegyék. (Vagy csak nem akarják észrevenni.) Mindenesetre ez

Hossz	11 rész
Műfaj	akció, fantasy, rejtély
Forrás	manga

valahol röhejes, valahol nagyon mókás, elvégre melyik fan ne örülne Ciel és Sebastian „még játékosabb” kapcsolatának, haha. Egész szórakoztató évad, remélhetőleg a következőre már nem kell ennyi évet várni majd. Ami még tetszett, az az új, fülbemászó opening (persze az ending sem rossz), ami viszont nem túl jó, az a helyenkénti kínos túlanimálás... Egy-két jelenet pl. Sebastian és egyéb bishi fókuszok nevetségesen belassított és részletes látványt kaptak, bár lehet sokaknak ez inkább tetszik, de én mindig fogom a fejem az ilyen „menőnek szánt, de cringe” megoldásoktól.

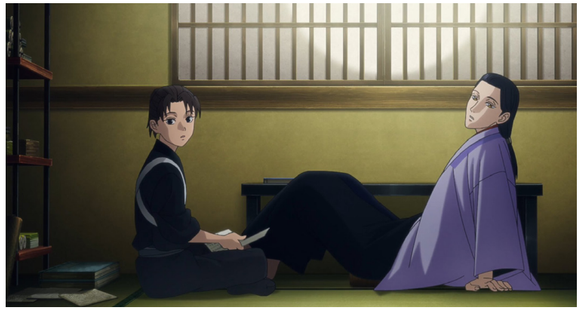
Még a **Yuru Camp 3.** évadát követem a folytatások közül, ami nagyon szerethető és eddig az első hangulatát idézi. A félig-meddig új lány, Ayano is szimpatikus, kellemes volt végigkövetni, ahogy Rinnel és Nadeshikóval együtt több részen keresztül beutazták az egyik hatalmas gát környékét. Olyan nyugisan kempingeztek, mindig jobban szeretem az ilyen részeket, mint a csajosabb-mókázósabb epizódokat, ahol a többi lány is tobzódik. Azok sem rosszak, de a nyugisabbak a legjobbak a *Yuru Campben*. Persze az évad előrehaladtával várhatóan vegyes arányt kapunk majd a chilles és aktívabb kirándulásokból. A látvány már az eddigieknél is részletesebb, vagy inkább úgyis mondhatnám, hogy még kevésbé effektelték/rajzolták át az eredeti felvételeket, tájképeket animésre. Néha kicsit furcsa, és már-már kilógnak belőle emiatt a karakterek, de szumma inkább működik, és gyönyörű a háttér, szóval nem panaszkodom. Jó látni ezeket a japán helyszíneket.

Új címek közül a **Jiisan Baasan Wakagaeru** először érdekesnek tűnt: az idős házaspár hirtelen újra fiatal testben találja magát, mit kezdenek ezzel a szerencsével? A történet részben komolytalanul kezeli az amúgy is mesés témát... de annyira, ami hamar válik fárasztó, unalmas kategóriává, rossz viccekkel karöltve. Részben viszont szép témákat és üzeneteket is kapunk: generációs különbségekről, családi szeretetről, az öregség és elmúlás feldolgozásáról, hűséges kitartásról stb-stb. Sajnálom, hogy ezt a szeletét elnyomja

Hossz	11 rész
Műfaj	vígjáték, romantika, természetfeletti
Forrás	webmanga

a sztorinak a sok japános hülyeség és visszafogottság. Így inkább lesz ez egy gagyi, hullámzóan mókás sorozat, pedig a szépsége sokkal jobban kidomborodhatna.

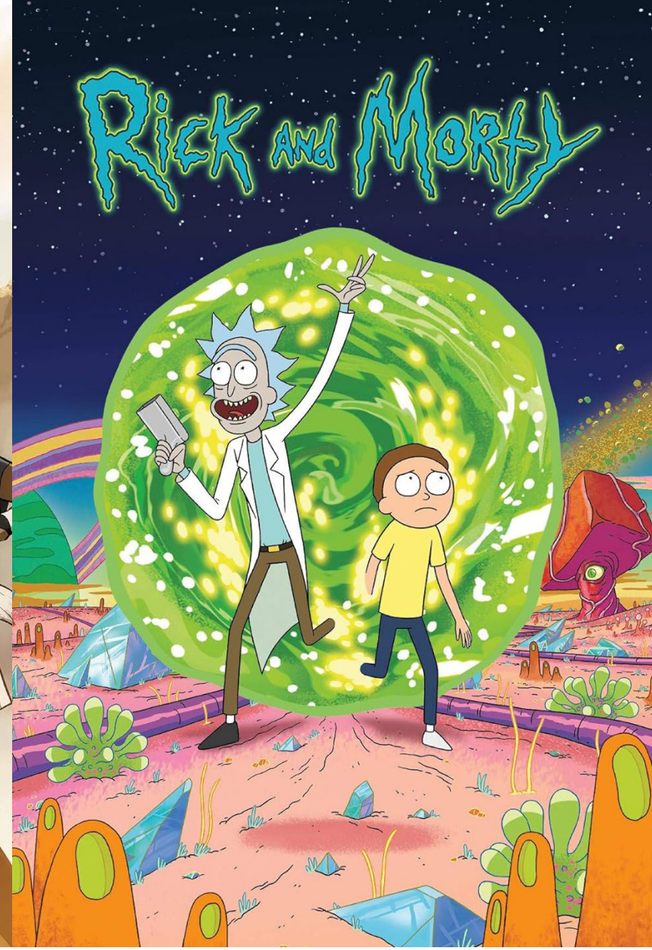
A **Karasu wa Aruji wo Erabanai** egy történelmi fantasy, ahol egy japános közegben a Yatagarasu klán uralkodik. A yatagarasu megnevezés nagy varjút takar, egy mítikus lény, amit gyakran ábrázolnak három lábbal. A történet karakterei könnyedén váltanak az emberi és óriásvarjú alakjuk között. Bár nem jártam utána, hogy az eredeti



regényfolyam melyik részét adaptálja az anime, de főszerepben a klán hercegére, Wakamiyára és annak újdonsült segédjére, Yukiyára fókuszál. Érdekes, ahogy ez a fiatal srác belecsöppen a palotai intrikák és politikai érdekek kellős közepébe. Mestere és a többi szereplő motivációit is szép lassan megismerjük, közben pedig nevethetünk a fiúk kémiáján, illetve a háremhölgyek mellőzésén... Eddig egész kellemes, lassan építkező sorozat, 20 részes lesz, ami jó jel. Az openingje nagyon tetszik, és az ending zenét is imádom.

Végül, de nem utolsó sorban a **Tadaima Okaeri** BL animét követem még. A következő számban Jucuky hosszabb cikkel fog érkezni róla, szóval csak röviden a benyomásaim: nagyon aranyos, gyereknevelős sorozat, ráadásul az első omegaverse anime adaptáció! Az kicsit meglepett, hogy itt az átlagos ABO kliséket enyhén megkavarta a szerző, de az erre építkező dráma szépen működik. Szumma a gyerekek bemutatott momentjei és a körülöttük csillogó boldogság elég idilli, de nagyon jó látni, és mosolyogni rajtuk. A

felnőtt szereplők kapcsolatai, problémái, kommunikációja viszont egész jól ellensúlyozza a gyereknevelés itteni cukormázát. Tetszenek az apró részletek és a családkép, hamar kedvelhetők és aranyosak a főszereplők, a mellékpárosnak pedig szurkolhatunk is. Igazából szerintem ez nemcsak ABO témában első, hanem családos-gyereknevelős animeként is valamennyire az. Persze láttunk már számos sorozatot, ahol kisgyereket nevelget egy közösség vagy többnyire egy egyedülálló apa/férfi(rokon)/ritkábban anya. Olyat is kaptunk, ahol megvan anyuka és apuka, de egyikük meghal, vagy csak egy tényleges mű kisebb szakasza a kisgyerekes időszak, netán átmegy az egész fantasy filmbe... stb-stb. De a teljes családkép elenyésző, és sosincs ekkora fókuszban. Nagyon jó és hiánypótló, hogy ezt most egy BL-ben megkaphattuk, és szerintem ciki, hogy hetero párokról nem igazán készítettek még hasonló sorozatot. Szóval jöhetne több ilyen gyereknevelős slice of life, akár omegaverse, akár meleg szülők, akár hetero szülők, mindegy, csak ne csonka családdal, mert azt minden második animében látunk.



anime

KELET ÉS NYUGAT ÖSSZEHASONLÍTÁSA A DEBRECENI EGYETEM HALLGATÓINAK SZEMÉN KERESZTÜL

Írta: Fazekas Lili, Kalina Martina, Nagy Dorina Kitti

A következő három szöveg a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudomány szakos hallgatóinak a Rétegmédiumok órára készített írásai, melyek az amerikai comicsot és a japán mangát, illetve az amerikai cartoont a japán animével hasonlítják össze.

Fazekas Lili: Mi a különbség az amerikai és a japán rajzfilmek között?

Az amerikai és japán rajzfilmek mind szerkezeti és felépítési, mind narratív szempontból jelentős eltéréseket mutatnak. Mindkét ország animációs ipara hatalmas népszerűségnek örvend, ennek ellenére rendkívül gyakran előfordul, hogy az emberek összekeverik a kettőt.

Az amerikai cartoon és a japán anime is egyaránt az adott ország képregényeiből fejlődött ki, illetve azokat adaptálja, azonban míg az előbbi viszonylag lazán kezeli az alapanyagot, és bátran eltér tőle, addig az utóbbi a nézői elvárások miatt szigorúan, a lehető legkevesebb változtatással követi az eredeti művet.

Az amerikai rajzfilmeknél az epizódok hossza általában néhány perccel rövidebb, mint az animénél, ahogyan az egyes részek elején és végén lévő opening és ending esetében is. Az animékre jellemző, hogy az opening egy pörgősebb, éneket is tartalmazó, az ending pedig általában egy lassabb, érzelmesebb és szintén éneket tartalmazó külön egységet képez. Fontos szerepet töltenek be, ugyanis megadják az adott évad hangulatát, és egyből bevonják a nézőt a történetbe. Általában ezek a dalok a sorozaton kívül is hihetetlenül népszerűek lehetnek, és akár olyanok is ismerhetik, akik magát az animét nem is nézik. A cartoon esetében viszont már nincsen ekkora szerepe sem az openingnek, sem az endingnek, éppen ezért akár az endinget el is hagyhatják, vagy megegyezhet az openinggel, jellemzően instrumentális, ráadásul nem változtatják meg minden évad során, igen gyakori, hogy az egész sorozat alatt ugyanaz marad.

Fontos különbség narratív szempontból a szerialitás. Az animéknél a történet sok részen keresztül folytatódik, ugyanakkor a cartoon sorozatokra inkább az epizodikus történetmesélés a jellemző. Ez lehet az oka annak, hogy az anime története általában sokkal komplexebb és több odafigyelést igényel, mint az egyszerűbb felépítésű és könnyebben megérthető cartoon.

Természetesen a rajzstílus sem ugyanolyan. Az anime szereplőire jellemzőek a hatalmas, rendkívül kidolgozott szemek és az árnyékolás, míg a cartoon esetében inkább az egyszerűbb formák dominálnak.

Talán a leglényegesebb eltérés azonban csak akkor fedezhető fel, ha a célközönséget vizsgáljuk. Az amerikai rajzfilmeknek két típusa van: a gyerek-, illetve felnőttanimáció, a japán rajzfilmek között viszont szinte bármelyik korosztály és nem válogathat. Az eddigi tapasztalataim alapján ez a legfőbb oka a tévhiteknek, ugyanis rengetegen gyerekmesének hiszik az animéket, és nem adnak nekik esélyt. Éppen ezért az animékben lévő, sokszor igen véres jelenetek is komoly felháborodást tudnak okozni a szülők körében, mivel abban a hitben élnek, hogy mindegyik sorozat gyermekek számára készült.

Személy szerint én inkább az animét preferálom, azonban nagyon sok fantasztikus cartoon is készült az évek során, és én éppen a fentebb leírt különbségek miatt élvezem nézni mindkettőt. Nagyon érdekes olyan sorozatokat is látni, amelyek egy másik kultúrából merítenek ihletet, például az *Avatár – Aang legendája* című sorozat esetében, amely egy, a japán animék mintájára készült amerikai cartoon. Érdemes nyitottnak maradni mind a japán, mind pedig az amerikai rajzfilmek felé is, és nem szabad egyből elutasítani egyiket sem, mivel könnyen lehet, hogy véletlenül egy olyan alkotásra bukkanunk, amely teljesen beszippant a világába.

Kalina Martina: Mi a hasonlóság az amerikai és a japán képregények között?

Az amerikai és a japán képregények között szemmel láthatóan sok hasonlóságot fedezhetünk fel. Annak ellenére, hogy az amerikaiak és a japánok között nagyon eltérő kulturális különbségek vannak, mégis elmondhatjuk azt, hogy több szempontból is láthatunk egyezéseket a képregényeik között.

Akik már láttak életük során „távol-keleti képregényeket”[1] (más szóval mangákat) és amerikai képregényeket is, azok már észrevehették azt, hogy hatalmas hangsúlyt fektetnek a képkocák megalkotására. Ez alatt azt értem, hogy elképesztően nagy tehetséggel, precizitással és nem utolsósorban lenyűgöző kitartással végzik el ezeket a részletes munkákat. A két példámon is látható, hogy mind a mangáknál, mind a képregényeknél a leglényegesebb dolog a képek egymás utáni sorozatában – tehát képsorozatokban való ábrázolás[2], amelyek egy értelmes történetet tudnak így bemutatni az olvasóknak.

Ezen kívül meg kell említeni azt is, hogy szövegekkel szokták kiegészíteni és egyben díszíteni is a képeket. Ezek a szövegek hangeffektek vagy általában párbeszédek, amelyeket ún. szóbuborékokban szoktak elhelyezni, bár ez nem minden esetben jellemző rájuk.

Jól látható még az is, hogy használnak keretezést, hiszen ennek a segítségével tudjuk a képregényeket olvasni. A paneleket elválasztják bizonyos „fehér sávok”, ezt csatornáknak nevezzük. A csatornák segítségével tölti ki az olvasó a saját gondolatait. Hatással lehet még a képkockák mérete az idő észlelésére, tehát ez azt jelenti, hogy sokszor a befogadón múlik a befogadás ideje[3].

Az tagadhatatlan, hogy az amerikai és japán képregényekről mindenki hallott, hiszen mind a kettőnek van egy régebbre visszanyúló múltja. Ebből azt a következtetést tudjuk levonni, hogy a képregénypiac világában óriási hatással voltak a japán és az amerikai képregények is[4].

[1] http://mangafan.hu/a_mangarol/stilus/9
[2] https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A9preg%C3%A9ny
[3] https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Hogyan_mesel_tortenetet_a_kepregeny
[4] https://hu.wikipedia.org/wiki/Manga

Nagy Dorina Kitti: Mi a különbség az amerikai és a japán rajzfilmek között?

Az animék és amerikai rajzfilmek, a laikus szemlélő nem talál sok különbséget a két animációfajta között. De ha közelebbről megfigyeljük, hamar rájövünk, hogy bizony sok megkülönböztető jeggyel rendelkeznek. Ezekből szeretnék az alábbiakban párat bemutatni.

Kulturális különbségek

Talán ez az egyik legegyértelműbb különbség a médium két változata között. Mindkét műfajban leginkább a saját országuk szokásai, vallásai, kultúrái alapján készítik el az alkotók műveiket. Vegyük például a „slice-of-life” műfajt (pl. *Kimi ni Todoke* és *Artur*). Nevéből adódóan, a szereplők mindennapi életének egy szeletét láthatjuk az animációban, legtöbbször középiskolásokat. Sok különbséget találhatunk meg az öltözködésükben, az étkezésben, mindennapi életükben.

De kulturális különbségnek tudhatjuk be azt is, hogy milyen korcsoportokat céloznak meg az animációs műfajjal. Japánban az animáció mindegyik korosztálynak szól, míg Amerikában még mindig főként gyerekműfajnak tekintik, még úgy is, hogy egyre több kifejezetten felnőtteknek készült animáció látja meg a napvilágot (pl. *Rick és Morty*).

A munkamorál is más a két országban. Japán hírhedt arról, hogy az ott élő emberek túldolgozzák magukat. Ez az animátorok esetében sincs másként. Nem ritka, hogy kevés bérért iszonyúan sok munkát végeznek. Persze, ez az USA-ban is előfordul, de közel sem olyan mértékben, mint keleti társaiknál. A nemrég befejeződött írói sztrájkban sok rajzfilmíró és egyéb, rajzfilmekkel foglalkozók is részt vettek (pl. animátorok).

Animációs stílus

Bár mindkét országban sokféle, különböző animációs stílust fedezhetünk fel, mégis vannak olyan jegyek, amiket valamelyikkel asszociálunk.

A japán animációban sokszor előfordulnak a nagy szemek, hosszú végtagok, nagyszabású mozdulatok. A nem hétköznapi hajak és hajszínek is tipikus animés vonások (pl. *w*-ban Yugi haja).

Az amerikai animációs karakterek általában realisztikusabb kinézetűek (itt most az emberi karakterekre gondolok). A szereplők mozgása is visszafogottabb.

Összességében, ha megnézünk egy pár animét vagy amerikai animációt, ezen különbségek többsége hamar feltűnik bárki számára. Mindkét animációfajtának megvannak a maga szépségei, legtöbbjükbe sok munkát beleöltek a készítők. Úgy gondolom, érdemes nekik esélyt adni, mielőtt bármelyikről negatívan ítélkezünk.

manga

SENSITIVE BOY

Írta: supermario4ever

Seto Kaede egy fiúgimnázium tanulója, aki a társaihoz hasonlóan igyekszik teljesíteni az iskolában, barátkozik, folyamatosan felfedezi önmagát, ráadásként pedig tesz egy fogadalmat: barátnője lesz!

Messze nem olyan egyszerű ez hősünk életében. Sokáig élte az átlagos gyerekek életét, mígnem tizenhárom-tizennégy éves korában egy szörnyű tragédia megrekesztett minden folyamatot: megerőszakolta az egyik tanárnője. Ez olyan szintű elakadást okozott Kaede életében, hogy egy teljes évig nem ment iskolába. Az (eddig) rejtély, hogy miként tudta ez idő alatt is teljesíteni az iskolai követelményeket, és hogy miért nem kezelte szakember, de az biztos, hogy évekre megpecsételte a fiú életét. Előtte is szerény, visszafogott gyerek volt, de az erőszakot követően rendkívül érzékeny és sírós lett. Emellett konkrétan rettegni kezdett a nőktől. Csak úgy tudott újra iskolába járni, ha fiúiskolába megy. Gondolhatnánk, hogy ez még jót is tehet neki, hiszen ha csak srácok körében van, akkor nemcsak biológiailag érik férfivá, hanem jellemben is. Ha úgy vesszük, ez az, ami szépen lassan megtörténik. Tizenhét éves korában elhatározza: ha talál egy lányt, aki megtetszik neki, akkor megragadja a lehetőséget, és szerelmet vall neki. Össze is jönnek a dolgok, az utcán véletlenül „belegabalyodik" (szó szerint) egy Akisaka Tsubasa nevű lányba. Miután kiszabadítják magukat, Kaede jobban megnézi magának a lányt, és úgy érzi, mintha a mennyországba került volna. Kell ennél biztosabb jel arra, hogy nemcsak a szerencse mosolygott rá, hanem a szerelem is? Főleg hogy a lánynak is szimpatikus a fiú.

A manga nagyon jól érzékelteti, hogy hiába határozza el magát valaki, és teszi meg az első lépéseket, egy ilyen traumával nem ugyanolyan ismerkedni, mint annak, akinek nincsenek nehézségei. Lesznek problémák bőven – még az is zavart okoz, amikor Kaede azzal próbál segíteni magán, hogy diákmunkát vállalva kávézóban kezd dolgozni.

De Kaedének bármilyen problémája is legyen, két osztálytársa, Koga Asahi és Ayase Izumi mindig a fiú rendelkezésére állnak. És azt kell, hogy mondjam, ilyen barátai legyenek mindenkinek! Testvérei Kaedének, a legnagyobb krízisből is segítenek hősünknek felállni. Mert lesz miből… Nagyon tetszett az is, hogy különböző nézőpontokat ütköztet a mangaka, de nem tesz igazságot. Mindkét álláspontot legitimnek mutatja be, és az olvasó személyes igazságérzetére bízza, hogy kinek ad igazat. Az egyedüli dolog, amiben nyíltan álláspontot tesz az alkotó, az Kaede tragikus múltja. Ugyanis bevállalta, hogy bemutatja: mitől traumatizálódott. Kétségtelenül a manga legsötétebb jelenete volt maga az erőszak. Nyilván magát az esetet nem ábrázolja nyíltan, de kellőképpen hátborzongató módon – az olvasó szinte beleborzong, ahogy Kaedével megtörténik a szörnyűség. Az alkotó nyilvánvalóvá teszi, hogy a pedofil bűncselekményre nincs mentség! Senkinek nincs joga arra, hogy egy gyerek életét tönkretegye!

A manga még fut, eddig 47 fejezet jelent meg. Az alkotó később nemcsak Kaede traumatizált múltján keresztül mutatja be, hogy milyen az, ha egy fiú érzékeny, hanem tesz egy fordulatot, melynek során a párkapcsolatot tárgyilagosan vizsgáló Ayase Izumi is szerelembe esik. Ő maga is megtapasztalja, hogy egy dolog bölcs és okos szerelmi tanácsot adni, és más benne lenni. Mivel egy idollal lesz kapcsolata, a történet ezáltal egy másfajta életet mutat be. Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy egy ilyen életben is lehet traumatizálódni, így Izumi személyes tragédiája is szolgál tanulsággal.

Mindenképpen érdemes olvasni, mert hihetetlenül hitelesen mutatja be a fiúk felnövéstörténetét. Nemcsak a srácok személyisége szerethető, hanem a karakterdizájn és a rajzstílus is nagyon szép és kifejező. A mangakának sikerült egy olyan egyensúlyt megtalálnia, hogy az érzelmeket intenzíven jeleníti meg a karakterek arcán, mégis az az érzésünk a fiúk láttán, hogy ezek az érzelmek inkább csak férfiasabbá teszi őket. Megszokott, hogy egy romantikus slice of life történetben a fiúk is érzékenyebbek, de nagyon kevesen vállalják be azt, hogy erre helyezik a hangsúlyt. Ez a manga remekül ábrázolja, hogy mi játszódik le a tinédzser srácok lelkében, akiket csak még szimpatikusabbá tesz az, hogy elébe mennek az élet lehetőségeinek, és vállalják a vele járó következményeket. Jó szívvel ajánlom olvasásra.

Kiadás: 2022. május 26. - ?
Műfaj: dráma
Téma: iskola
Mangaka: 46 (Story & Art)

manga

AD POLICE

egy ízig-vérig cyberpunk történet

Írta: A. Kristóf

Bevezető

Egy valamivel régebbi mangát szeretnék most olvasásra ajánlani (az utolsó fejezete megjelent még mielőtt megszülettem volna), ugyanis a mű egy nagyszerű cyberpunk stílusú alkotás. Ez nem meglepő, ha szem előtt tartjuk, hogy a ’80-as évek még abba az időszakba tartozik, amikor ez a stílus kedveltebb, népszerűbb és ezek következtében növekedő volt. Ebben az időszakban számos markáns alkotás látta meg a napvilágot a témában, talán a legismertebb közülük a *Ghost in the Shell* (1995) anime. Az *AD Police* nem az első alkotás a mű univerzumában, mivel először egy 8 részes OVA, a *Bubblegum Crisis* jelent meg. Ezt követte a manga (*AD Police*), majd később két újabb animével bővült ki a mű világa.

A manga előélete

Talán egy kicsit humorosan, de ezúttal előélete is van a mangának, a már említett *Bubblegum Crisis* anime. Első epizódja 1987-ben jelent meg, majd egészen 1991-ig tartott. Ennek ellenére mindössze 8 epizód készült belőle, holott amikor a munkálatok megkezdődtek, akkor egy 13 epizóddal rendelkező mű volt tervben. Talán ez is az oka annak, hogy az alkotók úgy érezték, sok minden kimaradt az animéből. Ennek az orvoslására készítettek egy mangát, ami 1989-1990 között jelent meg. Ez szépen beágyazódik az anime megjelenésének az időszakába, hogy a manga kiegészíthesse az anime világát. Ez természetesen azt jelenti, amit sejtet, a manga története hamarabb játszódik, mint az anime cselekményei, és alapvetően egy bevezetőként szolgál az anime világához. Eme kapcsolat ellenére természetesen a két alkotás különálló mű, és anélkül lehet olvasni/nézni őket, hogy rá lenne kényszerítve az ember a másik ismeretére.

A manga története

A történet 2032-ben játszódik, nem sokkal azután, hogy egy elsöprő erejű földrengés jóformán elpusztította Tokió városát. Az újjáépítést egy magáncég, a Genom vette a vállára, aki mindezért természetesen busás jutalmat kapott a kormánytól. A cég fő terméke az úgynevezett „boomer”, egy magas szinten fejlett, emberszabású robot, ami különböző munkákat végez el, amelyek által az emberek élete könnyebb lesz. A robotok, habár normális körülmények között nem jelentenek veszélyt az emberekre, mégis néha „hibásan működnek”, így igencsak kompetens fegyverré válnak. Ezekkel az esetekkel és a robotok megfékezésével foglalkozik a „Magas rangú rendőrség” (Advanced Police vagy röviden AD Police).

A történet természetesen ennél sokkal többről szól, ahogy a *Ghost in the Shell* világában, úgy itt is fő téma a társadalmi szegregáció, az igazság keresése, a politikai játszmák és így tovább. Habár a manga a jövőben játszódik, a központi kérdései napjainkban is helytállóak. Főleg, mivel számtalan ponton a 80-as évek végi, 90-es évek eleji gazdasági buborék kipukkanására utal. Innen a fent említett anime címe is, a *Bubblegum Crisis*.

A manga rajzstílusa

Ahogy a mű témája, úgy a rajzstílusa is hozza a tipikus ’80-as évek hangulatot. A karakterek részletesen kidolgozottak, és az események megjelenítésére is sok figyelem került. A történetvezetés egy kicsit más, mint ahogy a jelenlegi mangákban történik, ez meglepő vagy fura lehet, de ha az ember figyelmes, akkor hamar ráérez arra, hogyan kell ezt a mangát olvasni.

Kinek ajánlom a mangát

Elsősorban a cyberpunk rajongóknak (sokat segít, ha az olvasó ismeri és kedveli a *Ghost in the Shell*-t), de azok is megpróbálkozhatnak a művel, akik még nem jártasak ebben a stílusban, különösen, mert egy rövid alkotásról van szó. Mivel a manga mindössze 9 fejezettel rendelkezik, viszonylag hamar el lehet olvasni. És ha valaki folytatni szeretné, nem kell várnia, anime formában készültek el a folytatások.

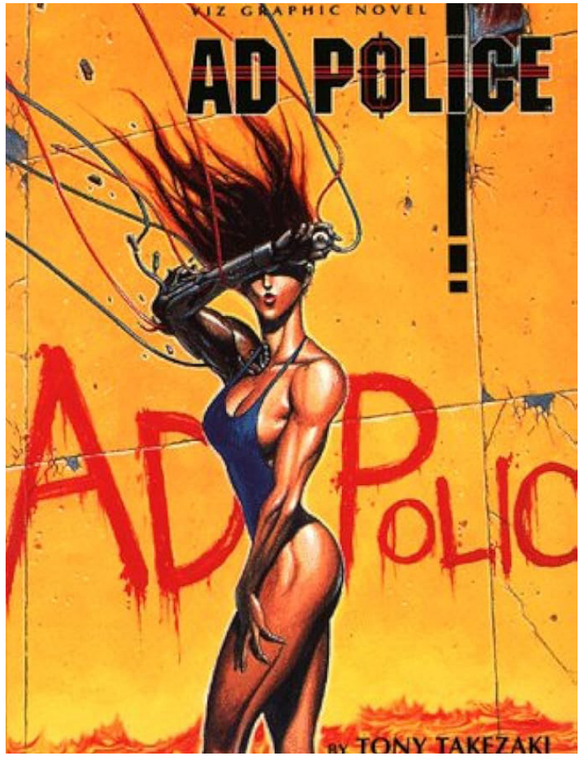
Mindezen túl még érdekes lehet azok számára, akik kedvelik a disztópikus történeteket, vagy alapvetően szeretnének egy krimit olvasni/megnézni. A manga ugyan rövid, de a történet velős, nem szabad alábecsülni a hosszúsága alapján.

A manga utóélete

Ahhoz, hogy a humor teljes legyen, beszéljünk a manga utóéletéről. Miután a *Bubblegum Crisis* anime véget ért 1999-ben, egy új anime készült, név szerint *AD police: To protect and Serve*. Ez azonban elüt témájában a mangától, mivel a *Bubblegum Crisis 2040* animéhez (a *Bubblegum Crisis* alternatívája) készült. Habár a téma más, az univerzum ugyanaz, így tehát, aki érdekesnek találta a mangát és a *Bubblegum Crisis* animét, folytathatja ezzel a két animével (ismét először az *AD Police* és utána a *Bubblegum 2040*).

2003-ban megjelent még egy OVA-sorozat *Parasite Dolls* néven, ami folytatása a manga történetének, ugyanis az után játszódik, hogy véget ért a *Bubblegum Crisis* anime. Ebben az esetben a sorrend: *AD Police* manga, *Bubblegum Crisis* OVA és végül *Parasite Dolls* anime. A *Parasite Dolls*-ban ismét az AD Police egység van a reflektorfényben.

Még megemlíteném, hogy 1990-ben készült egy anime az *AD Police* manga alapján, *AD Police Files* néven. Azonban a két stúdió, akik ezt az animét készítették nem egyeztek meg egymással, így végül mindössze három OVA készült el a sorozatból.



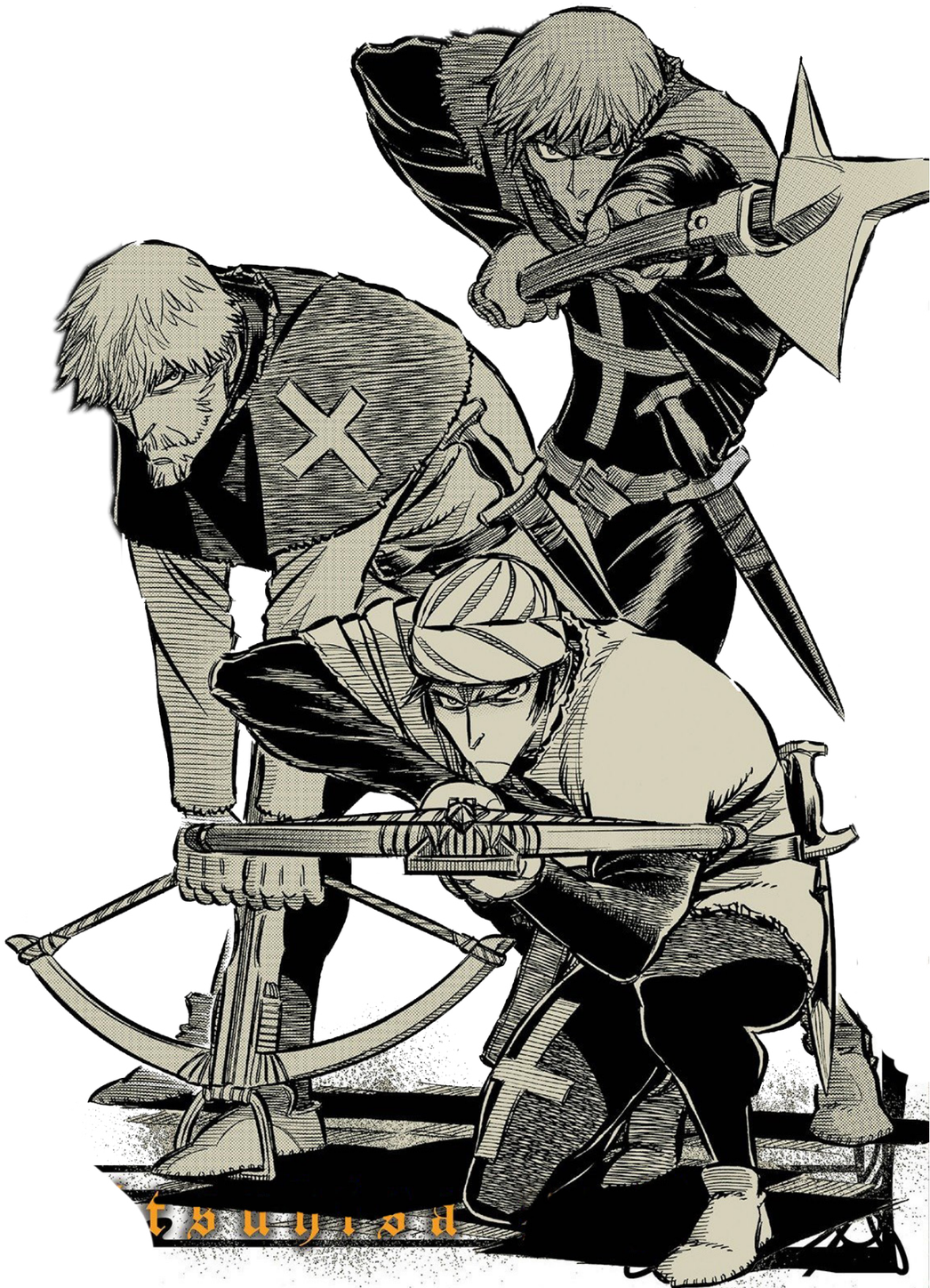
Író: Suzuki Toshimitsu
Rajzoló: Takezaki Tony
Műfaj: cyberpunk, disztópia, sci-fi, akció stb.
Hossz: 9 fejezet, egy kötetben
Megjelenés ideje: 1989. 11. – 1990. 08.

manga

WOLFSMUND

Svájc véres függetlensége

Írta: A. Kristóf



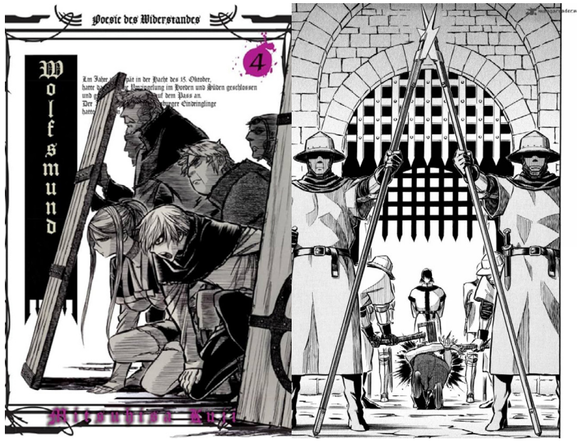
A mű egy történelmi alkotás, ugyanakkor egy seinen manga is. Ez a két pont, ami leginkább meghatározza a történet kinézetét. Egyrészt a manga a történelmi tényeket tiszteletben tartva mutatja be a mai Svájc területét az 1300-as években, másrészt mivel egy seinen alkotásról van szó, ezért rengeteg benne az akció és a fordulat (mindenképp több, mint amennyi a valóságban megtörtént). Első ránézésre ez ellentmondásosnak tűnhet, azonban ebben a mangában a kettő jó párost alkot. Ezen két műfajra alapozva, hitelesen mutatja be az eseményeket, mégis teszi ezt nem száraz, untató, hanem pörgős, figyelmet megragadó módon.

A manga történelmi háttere

A történelmi esemény egy több évtizeden átnyúló időszak, amelynek a középpontjában nem meglepő módon a pénz áll. A mai Svájc területén található a Szent Gotthárd-alagút, mely a legrövidebb és leggyorsabb módja annak, hogy valaki Svájcból Olaszországba jusson. Ez az út már a középkorban is ezt a szerepet töltötte be, összekötvén a németalföldi és a milánói kereskedelmet. Így tehát, aki ezt az utat birtokolta, nem kevés bevételre tett szert pusztán azzal, hogy megadóztatta az áthaladó kereskedőket. Az út tulajdonosai a svájci kantonok voltak (afféle megyék, amelyek később a mai Svájcot alkotják), ezek azonban kicsi és gyenge államok voltak. Így tehát a 13. század végére a Habsburg család szemet vetett erre a biztos jövedelemforrásra. Válaszul három svájci kanton katonai szövetséget kötött egymással (1291-ben), abban a reményben, hogy ezzel ellensúlyozni tudják a Habsburg fenyegetést. Ez azonban nem sokat ért, mivel a Habsburg család I. Leopold vezetése alatt elfoglalta az utat, és uralma alá vonta a svájci kantonokat. Ezt természetesen a svájciak nem vették jó néven, és aktív ellenállásba kezdtek, amit éveken át tartó kisebb-nagyobb harcok, valamint egy egyre keményebb elnyomás követtek. Végül 1315-ben a morgarteni ütközetben a svájci kantonok tőrbe csalták Leopold seregét, és ezzel sikerült kitaszítaniuk országukból a Habsburg családot. A kantonok között ekkor kötött katonai szövetség lett az alapja a majd sokkal később hivatalosan létrejövő Svájc államnak.

A manga története

A manga az 1300-as évek elején kezdődik, amikor Leopold már uralma alá helyezte a Szent Gotthárd átjárót, és az elnyomás megkezdődött. A történet fő témája az ellenállás bemutatása, egészen a Habsburg család eltávolításáig. Ahogy írtam, a manga nem csupán egy történelmi mű, hanem seinen is, szóval az események fordulatosak és számottevők. Az író nem fogta vissza magát, amikor az elnyomást mutatta be, így számos durva jelenet is megtalálható a történetben (gondolok itt kínzásra és kivégzésre).



Ezek minden bizonnyal meg történetek a valóságban is, így tehát nem tartom őket túlzásnak. Ugyanakkor a történetben megjelenik a legendás Tell Vilmos is, akit a svájci mondák is említenek, így jó eséllyel egy kitalált (vagy legalábbis eltúlzott) személy, mégis szerves része ennek az időszaknak.

A manga rajzstílusa

A rajzstílus modern, letisztult, mondhatni jellemző a seinen mangákra. A karakterek és a hátterek részletesen kidolgozottak és egyediek. Túlzás nélkül mondható, látszik, hogy hónapokig tartott ameddig egy-egy kötet elkészült. Szép, kidolgozott és aprólékos munka a manga rajzolása, úgy gondolom, hogy mindenki élvezni fogja.

Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik a történelemhű mangákat. Másodsorban természetesen a seinen műfaj kedvelői számára lehet még igencsak érdekes az alkotás. Itt is meg szeretném jegyezni, hogy a mű témája és a történet megjelenítése nem barátságos vagy kellemes, egyenesen megmondva, a manga sokszor brutális. Érdemes szem előtt tartani ezt is, mielőtt valaki hozzákezd az olvasáshoz. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy ez is hozzátartozik a valósághoz, szóval én ezt pozitív dolognak tartom, bármennyire is ellentmondásnak tűnik.

A manga utóélete

Itt rövid leszek, mivel tudtommal a manga nem kapott semmilyen folytatást. Ennek ellenére megjelent hivatalosan az Egyesült Királyságban, a Vertical kiadó által és Franciaországban, a Ki-oon kiadó által (több nyelven is kapható Európában).

Író és rajzoló: Kuji Mitsuhisa
Hossz: 8 kötet
Műfaj: történelmi, seinen, háború, 18+, akció
Megjelenés éve: 2009-2016

manga

OLVASSUNK DANMEI MANHUÁT! 3.

Ajánlók és Meng Xi Shi

Írta: Catrin

Úgy látszik, ez a rovat erősen függ az aktuális kedvemtől és motivációimtól, így a múltkori 4+1 ajánlóval ellentétben most 4+2(+1) manhuát hoztam. A felosztásban persze van logika, mert ahogy a cikk alcíme is mutatja, be szerettem volna csempészni Meng Xi Shi regényeinek adaptációit is. De mivel ezekből nagyon kevés és rövidke manhua van, így nem akartam velük kezdeni a felsorolást.

Ajánlók

There Goes Your Cover Again, Your Highness
regényadaptáció

Címváltozatok: Your Royal Highness, Your Vest Is off Again; Your Highness the Crown Prince, Your Mask Has Dropped Again; Your Highness, Your Mask Has Fallen Again; Your Royal Highness, Please Dress Up Your Clothes; eredeti regénycím: My Love Comes to See the Grass on my Grave; My Beloved Visits My Grave
Kínai cím: Tianzi Dianxia Ni de Majia You Diaole, eredeti regénycím: Xinshangren Laikan Wo de Fentou Cao
Készítők: eredeti író: Zhang Yan (Changyan), manhua író: Ning Yuan, manhua rajzoló: Yijiu
Hossz: 67 fejezet, lezárt, angol fordítása még fut
Év: 2021-2023
Műfaj/téma: történelmi fantasy, császári udvar, politika, álcázás, katonaság, harcművészet, vígjáték

Ahogy a *múltkori ajánlót* is az egyik kedvencemmel, a *Pixiuval* kezdtem, úgy most is rajongással indítok. Ez a manhua egyike azon kevés címnek, amit 10/10-re értékeltem. Egyszerűen minden tetszik benne, a történelmi-harcművész közeg, a karakterek, de az is, hogy kiszámítható, sablonosan happy end, olyannyira, hogy mindegyik pár összejön benne (akár homoszexuálisok, akár heterók), a rajzolásáért pedig megveszek!

Adott egy menő, harcos koronaherceg, aki Murong álnéven összebarátkozik az egyik palotaőrrel, Gu Langgal. Hamar egymásba szeretnek, azonban a „Murong-alteregónak” véget kell vetni, így „Murong meghal”, Gu Lang hatalmas fájdalmára. A koronaherceg persze szeretne újra közel kerülni hozzá, így ismét álcázza magát, ezúttal sokkal jobban... A sztori első fele főként arról szól, hogy Rong Yan herceg miként fedi fel végül

magát szerelme, Gu Lang előtt, addig persze összevissza provokálja, hogy vallomást csikarjon ki belőle. Mindez politikai intrikák közepette, így az álcázással nemcsak védi, hanem segíti is magukat. A manhua második fele már a páros őszinte együttműködésére és románcára, valamint a mellékszereplők háborús küzdelmeire és szerelmére fókuszál. A főszereplők mellett kedvencem volt még a tábornok és orvos páros (minden jelenetük imádnivalóan aranyos), illetve a főszereplő(k!) feleségjelöltjeként megjelenő harcos hölgy és Rong Yan egyik embere közti románc. Jó látni, ahogy rajonganak egymás erős képességeiért. De akadt egy fujoshi lány is a sztoriban, akihez szintén próbált közelkerülni egy kedves srác.

A manhua végig kalandos és mókás, csak minimálisan drámai. Mondhatjuk inkább, hogy tömény fanservice, mert mindegyik karakter szexi és menő benne; akár kinézetről, akár megnyilvánulásról van szó, rajongunk értük, és persze aranyosak is. Nagy dolgokat tehát ne várjunk a sztoritól, tényleg a karakterek közti feszültség és románc viszi itt a hátán az egészet, de a történelmi közeg nagyon jó hangulatot biztosít mindehhez.

A látványa egész egyedi, már ami a karakterarcokat/szemeket illeti – szeretem Yijiu (Nineteen, 19) stílusát, pláne ha van ideje minél részletesebben színezni, de a kevésbé kidolgozott manhua oldalaknál is érződött ez a vonzó hatás. A háttereket is feldobja néha a remek fény-árnyék technikáival, és tetszenek a karakterek ruhái, különbségei is.

Például mikor Murong arcmaszkot viselt, más hatása volt tényleg az arcának, vagy a tábornok és az orvos srác alkatának különbsége is jól kedvez az erős-vékony, magas-alacsony sablonok kedvelőinek.

Mivel alig ismert műről van szó, így minimális a cenzúra, a csókok átlátszódnak a szövegbuborékokon, vagy épp csak egy hajszállal vannak kitakarva, többször van szexjelenet is, nem csak a főszereplők között. Persze visszafogott mezetelenkedésre számítsunk.

A manhua és a regény is befejezett, amikor beértem az angol fordítást, még 10-20 fejezet hiányzott a manhua végéig, így azokat lefordítgattam magamnak, mert nem akartam várni. A zárás is nagyon tetszett, úgy tűnik nekem, hogy végigadaptálta a regényt, bár biztos némi kihagyással. Sajnos a regényt nem ismerem, de mindenképp elolvasom majd, elvileg ahhoz készült végig fanfordítás. Remélem, hamarosan a manhua fordítása is befejeződik, mert nagyon ajánlom minden danmei és BL rajongónak.

Értékelésem: 10/10
AniList: 83%

In the Name of Bai Ze
original manhua

Címváltozatok: The Name of White Marsh, Baize's Name
Kínai cím: Bai Ze Zhi Ming
Készítők: író: Ning Yuan, rajzoló: Yijiu
Hossz: eddig 19 fejezet, jelenleg szünetel
Év: 2023-
Műfaj/téma: modern, fantasy, isekai, harcművészet, szellemek

Itt az adatok között a „jelenleg szünetel" miatt ezt vehettem volna a múltkori „kevésbé ajánlott" kategóriába. Ugyanis aggodalomra ad okot, hogy még csak 19 fejezet készült el, és március óta szünetel a cím, így kérdéses, hogy egyáltalán folytatják-e. A képekből viszont látható, miért is vettem be ebbe az ajánlóba: a borítója miatt kezdtem el, mivel feltűnt, hogy ezt is Yijiu rajzolja, ahogy az előző manhuát. Sőt az ottani szövegíró dolgozik ezen is, az adatlapok alapján pedig úgy tűnik, hogy ezúttal ez a saját történetük, nem regényt adaptálnak. Minden adott tehát, hogy ez a manhua érdekeljen, és eddig bár lassan csordogál a sztori, nem csalódtam benne.

Bai Ze gyerekként átkerül egy fantasy világba, ahonnan egy halhatatlan férfi segít neki hazajutni. A fiú gyetemista korában indul az igazi cselekmény: azóta is foglalkoztatja az a szellemektől hemzsegő világ, és szívesen találkozna régi mentőjével. Vágya végül teljesül, és ismét átkerül abba a világba. Rögtön találkozik is halhatatlan segítőjével, aki sokkal inkább tűnik már egy magányos istenségnek. Némi bonyodalom után magával hozza a férfit modern világunkba. Itt tartunk lényegében, a karakterek személyiségébe, az egyes világok részleteibe és eseményeibe ennél jobban nem is mennék bele.

A látvány szépséges, ahogy azt az alkotótól már megszokhattuk, a főszereplők közti kémia pedig érdekes. Elsőre azt hittem, a fiatal srác

lesz a shou, de elnézve a halhatatlan jelenlegi viselkedését (és a magasságukat, hehe), úgy tűnik, pont fordítva alakul majd a klisé. Mindenesetre a kémia és a vonzalom alakulása jó közöttük, különösebb előrelépés még nem történt fanservice fronton sem.

Nem merem egyelőre ajánlani ezt a címet, amíg így döcög. Tényleg csak azok lessenek bele, akik kedvelik az alkotók stílusát. És reménykedjünk, hogy csak a rajzstílus minőségének megőrzése miatt szünetel a manhua… hátha hamarosan folytatódni fog!

Értékelésem: még bármi lehet (de ha itt elkaszálnák a sztorit, akkor emiatt az eddigiek alapján 5-6/10)
AniList: 85%

It's Not As If I Wanted to Dress Like a Woman
original manhua

Címváltozatok: It's Not That I Want to Wear Women's Clothing; It's Not Like I Want to be a Secretary
Kínai cím: első változat: Bing Bushi Wo Xiang Chuan Nü Zhuang, későbbi változat: Bing Bushi Wo Xiang Dang Mishu
Készítők: BingmaoWW, Cat Island Studio
Hossz: 124 fejezet, lezárt
Év: 2020-2022
Műfaj/téma: modern, vígjáték, crossdressing, irodai munka

Folytatva kicsit az álcázós vonalat... Lin Zicheng egy magát heterónak gondoló férfi, de annyira szép nőies arccal, hogyha nőnek öltözik, senki sem jön rá, hogy egy crossdresserrel van dolga! Igen, ez az átöltözős, félreértésekre épülő nonszensz klisé a sztori alapja, de mivel ez főként mókás cucc, rajzolva pedig minden működik, így egy kicsit sem fogjuk bánni a történet hülyeségeit. A cselekmény ott indul, hogy Zicheng háromszoros fizetésért elvállal egy irodai munkát, ahol végig nőnek kell kiadnia magát a felvételi követelmények miatt. Viszont erről az álcázásról, csak a HR-es tud, főnökük, Gu Fang nem... aki viszont annak ellenére a crossdresser Zichengbe szeret, hogy korábban nem érdeklődött a nők iránt…

Szerencsére nem kell a történet végéig várni, hogy az álcázás kiderüljön, persze a romantikus szembesítésre azért sokára kerül sor, de ilyen szempontból szépen építkezik a manhua, nem válik idegesítővé. Részben azért, mert érdekes, ahogy Zicheng is realizálja az érzéseit, másrészt pedig elég hamar elindul az a szál is, ahol a valódi fiús kinézetével és szokásaival is találkozik Gu Fang, ami csak még tovább növeli a barátságukat. Meg persze a köztük húzódó hazugságot is... de ez adja a manhua fő humorát és izgalmát.

A cég ügyei, a főszereplők élete és személyes problémái, valamint a mellékszereplők is mind megfelelő arányt kaptak. Utóbbi tekintetében Zicheng barátja az, aki itt-ott szintén növeli a dráma faktort: mivel régóta szerelmes viszonzatlanul Zichengbe, és fáj látnia, ahogy az addig heterónak hitt srác egy meleg kapcsolatba kezd... De miatta sem kell aggódnunk, picit fárasztóan, de a mellékpár egyik tagjaként ő is megkapja a boldogságot, amiért még az extra fejezetekben is szurkolhatunk. Szerencsére a főszereplők sokkal hamarabb komfortossá válnak. Nem egy csók/intim jelenetet is kapunk, persze valamennyire visszafogottan, de róluk még van jó pár cenzúrázatlan kép is.

A rajzolás nagyon tetszik, különösen ami a crossdressinget illeti, mert tényleg jól látszik, hogy csak a frizura és a ruha (meg némi smink) változik a főszereplőn. Más kérdés, hogy tud így átverni mindenkit, de ezt vagy a hangján agyalást ugyebár engedjük el. Nagyon precízen és szépen rajzol az alkotó, kedveltem a színhasználatát is. A hátterek szokásosan szerkesztettek, egyszerűbbek, de jól működnek.

Igazából ezt a manhuát minden BL fannak ajánlom, tökéletes, ha egy kis könnyedségre vágyunk. Persze előny, ha nem zavar a crossdress téma, ugyanakkor jelzem, a történet végére nem válik domináns fétissé vagy transz témává ez a megoldás. A karakterek meleg párként élnek majd együtt, teljesen elfogadó közegben, így komolyabb problémákat nem igazán vet fel az alkotó, de itt nem is várnánk.

Értékelésem: 7/10 (igazából ennél talán jobban szórakoztatott, csak én pont kevésbé kedvelem az itteni kliséket, illetve a mellékpárosról örültem volna kicsit több boldog momentnek a végén)
AniList: 75%

Trapping the Foxy Doctor
original manhua

Címváltozatok: Voice of the Heart, Doctor Zhi Was Charmed By Me
Kínai cím: Tao Zhu Huli Yisheng
Készítők: író: Zhishi Bang, rajzoló: Kun Fan
Hossz: 110+ fejezet, az extrák még tartanak
Év: 2021-
Műfaj/téma: modern, dráma, vígjáték, pszichológus x fül-orr-gégész (X'D), crossdressing, streaming

Igen, ez is original és crossdressing cím. Mivel a témában mind a két manhua eléggé tetszett nekem, így gondoltam, együtt ajánlom ezeket.

A fiatal orvos, Zhi Banyi imád egy női streamert, de az egyik adás közben véletlenül rájön, hogy kedvence valójában férfi... ettől az infótól pedig kissé meghasonlik. Hogy kibeszélje magából imádatát, ami azután sem múlt el, hogy kiderült, a saját neme iránt rajong, felkeres egy pszichológust. A jóképű Lin Li fogadja őt, majd az első beszélgetésük után további alkalmakra invitálja Banyit, amihez még kedvezményt is adna neki... Zhi Banyi azt gondolja, ez csak a pszichológus marketingje, valójában viszont Lin Li az a streamer, aki nőnek adja ki magát! Így miután meghallotta újdonsült alanya sztoriját, és megtudta, hogy a férfi érte rajong, jobban is meg szeretné ismerni, persze eleinte csak titokban.

Nagyon mókás a főszereplők kémiája, és itt még a történet feléig sem kell várni, mire összejönnek... bár a streamer kiléte Banyi számára csak később derül ki, ez sem volt zavaró vagy idegesítően túlhúzott. Főleg, hogy Lin Li streamer tevékenysége csökken azután, hogy az orvos érdekelni kezdi őt. A mellékszereplők itt is kicsit bonyolítják a dolgokat, de igazán nem nehezítenek meg semmit, viszont részben nekik is köszönhető, hogy ebben a manhuában komolyabb témák, problémák is helyet kaptak. Akár Lin Li lelki és családi gondjai, miért is lett crossdresser streamer vagy pszichológus, akár a mindig vidám Banyi múltja és magánya, plusz a színész ismerősök miatt a gazdag testvérek függőségi gondjaiba is beleláthatunk.

Amit nagyon kedvelek ennél a manhuánál, azok a belső monológok. Lépten nyomon megismerjük, a karakterek épp mit gondolnak, különösen Banyi rajongásai, belső kiáltásai a dominánsak, ami részben remek humorforrás, részben picit már sok... de szumma szórakoztató. Az is jó, hogy a főszereplők, akármilyen akadályba is ütköznek, mindent hamar megbeszélnek és megoldanak. Az együttlétjeik is mókásak emiatt, ugyanakkor szép érzelmesek is. Ezzel kapcsolatban résen kell lenni, mert sem a hivatalos, sem a fanfordítások nem egységesek. Sok helyen kihagyják vagy csak rövidítve tartalmazzák a szexjeleneteket, így érdemes a teljes verzió után kutatni, mert több helyen elérhető az is.

Rajzolására szinte ugyanaz jellemző, mint az előző manhuánál, itt is a crossdresser karakter kapta az egyik legszebb arcábrázolást. A színvonal végig jó, a hátterek ugyanúgy sablonosak, de körültekintően szerkesztettek. Viszont itt egész sok a mangásabb stílusban rajzolt poén - shoujókat idéző hülyéskedés, és egyéb mókás elemek, főleg a kissé flúgos Zhi Banyi körül.

Ezt a manhuát is bátran ajánlom, ebben kevésbé dominál a crossdressing, sőt, a klisé ellenére itt nem is irreális, hogy Lin Li titka csak később derül ki. Hiszen élőben nem használja női alteregóját, csak a filterezett streamelés alatt. Talán azt is könnyebben elnézzük, hogy a hangja sem azonosítható. A főszereplő párt mindkét manhuában hasonlóan szeretem, a mellékszereplők az előzőben voltak jobbak, a sztori viszont itt.

A kínai Bilibilin már véget ért a fősztori, az extra fejezetek még nem tudni, meddig tartanak, és az angol fordítás is egész jól fel van zárkózva. Idén talán olvasható lesz angolul az egész, szóval érdemes belekezdeni.

Értékelésem: 7 vagy 8/10 (utóbbi felé hajlok, mert bár voltak események/karakterek, amik fárasztottak, a problémákat tök jól ábrázolta a sztori, így ha nagyon tetszik a zárás és az extrák, akkor 8/10 marad)
AniList: 76%

Ízelítők

Igazából ez lenne a múltkori (és a későbbiekre is tartogatott) „kevésbé ajánlott” kategória, mert épp csupa olyan manhuát hozok, amik sajnos nem adaptálták végig az eredeti regényt. Ugyanakkor Meng Xi Shi művei miatt most ezeket a címeket igenis ajánlom, annak ellenére, hogy a manhuák ilyen szomorú sorsra jutottak. Egyrészt olvasásuktól kedvet kaphatunk az alapművekhez, és legalább látunk belőlük egy kis ízelítőt. Másrészt, ha nem is hozok kedvet ezekhez a rövid manhuákhoz, legalább itt is ajánlom az írónőt és regényeit.

Meng Xi Shi ugyanis az egyik legismertebb danmei szerző, több mint 10 BL regénye van, és szintén több mint 10 BG (romantikus) vagy egyéb alkotása.

Egyik legjobb és legnépszerűbb története a *Qian Qiu* (*Thousand Autumns*), amiről mi is cikkeztünk korábban (*AniMagazin 62.*). A regény angol kiadása hamarosan befejeződik, nyáron pedig érkezik az első *Peerless* kötet is, emiatt még inkább fontosnak éreztem, hogy írjak kicsit a manhuaváltozatról.

Peerless (kétféle manhuaváltozat)
regényadaptáció

Kínai cím: Wushuang
Készítők: eredeti író: Meng Xi Shi, első manhua írója: Yutang, rajzolója: Qichuan Wu, második manhua alkotója: Yi Tao He
Hossz: első manhua: 3 fejezet, félbehagyott, második manhua: 23 fejezet, félbehagyott
Év: 2022-2023
Műfaj/téma: történelmi, krimi, császári udvar, politika, harcművészet, civakodó pár

A *Peerless* valamennyire a *Thousand Autumns* folytatásának tekinthető: a TA végén bemutatott új uralkodói család, és az extrákban megismert egy-két új karakter és politikai érdek kerül terítékre. Több felbukkanó karakterre ne számítsunk, utalások és valós történelmi elemek persze ugyanúgy összekötik a két művet, de pl. Shen Qiao és Yan Wushi a regényben is csak említés szintjén vagy egy-két extra jelenetben tűnt fel. Meng Xi Shi tehát tovább építette/használta ezt a történelmi világot, de nem keverte igazán őket, hogy a főszereplők és történetük külön-külön is működhessenek. A harcművészeti fókuszról is áttért a politikaira, főhősei, Cui Buqu (Ququ) és Feng Xiao (Feng-er) így közvetlen a császári család beosztottjai, nyomozói. Uttóbi persze harcművész is, mert menő összecsapásokból sosem elég, Cui Buqu azonban egy betegeskedő, gyenge férfi, ami hiába hátráltatná, igazi túlélő típus, és mindemellett egy hatalmas zseni!

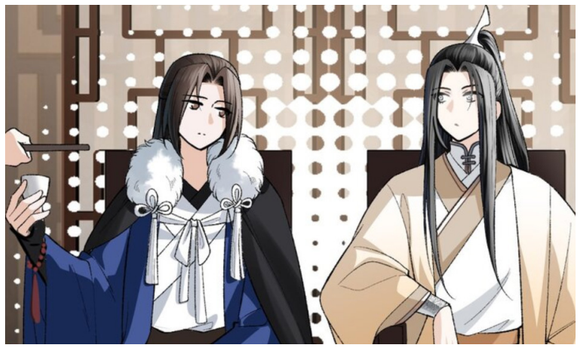
Ququ és Feng-er bár különböző hivatalok vezetői, útjaik könnyedén keresztezik egymást, így kénytelenek együtt dolgozni. De ha egy ravasz róka és egy nárcisztikus páva találkozik, az nem könnyíti meg a dolgokat. A történet jelentős részében főhőseink nemcsak együttműködnek, hanem folyamatosan vermet is ásnak egymásnak, saját szórakozásukból és érdekükből. Mindeközben persze egyre nyilvánvalóbb lesz számukra is, mennyire vonzódnak a másik iránt. A fengcui páros tényleg az egyik legszerethetőbb és legszórakoztatóbb danmei pár, akik mellett a politikai és nyomozós sztori is végig fontos és izgalmas marad. Ők is igazi „power-couple”, akik megmentik a birodalmat. Közben egyre jobban megismerjük múltjukat, nehézségeiket, tehetségüket. A többi karakter a *Qian Qiuhoz* hasonlóan sokszor visszatérő és egyre ismerősebb lesz. Néhányuk kedvelhető, de az antagonista válik közülük igazán érdekesebbé.

első manhuaverzió

második manhuaverzió

Az első manhua verziót azért állították le 3 fejezet után, mert a kínai fanok jelentős része kritizálta a rajzstílust. Tény, hogy az alkotó nem tűnt jártasnak képregényalkotásban. Rajzai, színezései a legtöbb helyen elnagyoltak voltak, pedig a dizájnja nagyon szép, csak sokan nem érezték illeszkedőnek. Nekem tetszettek az elképzelései, ahogy már írtam az előző cikkben is, sajnálom azokat az alkotókat, akik így járnak, de tény, hogy a második rajzoló sokkal jobb választás lett a manhuához.

A *Wushuang* újabb verziója kb. az első történetív kétharmadát adaptálta, és egy fontosabb fengcui momentnél záródott. Nagyon sajnálom, hogy nem folytatták, mert hűségesen követte a regényt, a rajzolása pedig precíz és részletes volt. Háttereit tekintve ez tetszik a legjobban az ajánlóban felsoroltak közül, mivel nagyon egységes hatást alkot a karakterekkel. Tényleg minőségi, a chibi jelenetei is szükségesek és mókásak. Yi Tao He az artist, aki ráadásul a regény cenzúrázott kínai kiadásának és hangoskönyvének volt az illusztrátora.



Karakterdizájnja emiatt a legismertebb és legkedveltebb Feng Xiao és Cui Buqu ábrázolás lett, így nem csoda, hogy rajongóként örültünk neki, amiért végül ő vette át a manhua alkotását.

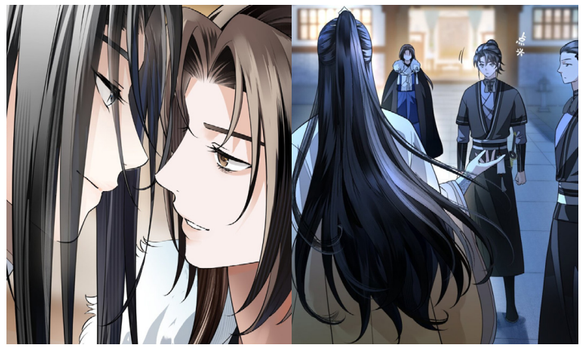
Érdemes tehát belenézni a manhuákba, de angol fordítás sajnos csak néhány fejezethez található, így marad a kínai tudás vagy a képfordítós megoldások... Mindenesetre illusztrációként az eredeti műhöz nagyon ajánlott, és minden danmei és *Qian Qiu* fant arra biztatok, hogy olvassák el a *Peerless* regényt is, akár a fanfordítását, akár a most nyáron érkező hivatalosat.

Az első manhuát a 3 rövidke fejezet miatt felesleges pontokkal értékelni, AniListen sincs átlaga.

Második manhua esetében:

Értékelésem: 8/10 (amiben persze a regény iránti fanságom is benne van, nagyon kár, hogy nem folytatták, mert ez a bevezető arc is nagyon hűséges és szép adaptáció lett)

AniList: 80%



Bu Tian Gang
regényadaptáció

Címváltozatok: Treading the Sky; Essential Part of Skywalker; Please Don't Cry, It Hurts My Heart
Kínai cím: Bu Tiangang
Készítők: eredeti író: Meng Xi Shi, manhua alkotó: Da E E
Hossz: 49 fejezet, félbehagyott
Év: 2022-2023
Műfaj/téma: urban fantasy, dráma, szellemek

Ennek kivételesen a kínai címét hagytam kiemelve, mert egyik fanfordítós címe sem került elő sűrűn a különböző mangagyűjtő oldalakon... És bár még ezt sem fordították végig, jóval több fejezet elérhető belőle, a ***Wushuanggal*** ellentétben.

Tehát ez a mű is Meng Xi Shi egyik regényét adaptálja, ezúttal modern fantasy témában, de sajnos ez sem jutott a történet végére. Mivel a sztori itt nem igazán fogott meg, ezt a manhuát én tényleg csak azoknak ajánlanám, akik a regény előtt vagy annak olvasásához szeretnének egy kis illusztrált verziót. Ebbe a cikkbe is azért válogattam bele, mert ez az egy Meng Xi Shi cím van még, ami manhua verziót kapott. Jó lenne, ha a többi művét is adaptálnák, de úgy lenne igazán értelme, ha végig is viszik a sztorit... viszont ilyen hosszúságú regényeknél erre elég kicsit az esély.

A történet egyébként egy démonölő szervezetről szól, ahová bekerül a fiatal Dong Zhi, egy kedves, tehetséges srác, aki elég hamar belehabarodik az érzéketlennek tűnő, jóképű mesterébe, Long Shenbe. Az első vonatutas találkozó, valamint Dong Zhi edzései és fejlődése mellett néhány démonokkal kapcsolatos ügybe nyerünk bepillantást a manhua fejezetei alatt. A szervezet további tagjaival is szép lassan megismerkedünk, illetve pár fanservice jelenetnek is örülhetünk, ahol már egyértelmű a főszereplők érdeklődése, de többre ne számítsunk.

A látvány szokványos webmanhuás, nekem nem igazán tetszik a karakterdizájn, de különösebb baj nincs vele, nem lóg ki a mai ajánlások nagy részéből.

Értékelésem: 5/10
AniList: 45%

Ennyi lett volna a mostani ajánló, szeretnék még pár ismertebb danmei alkotót kiemelni a manhuák során, így hamarosan MXTX és priest adaptációk is várhatók, de még nem döntöttem el, milyen sorrendben.

live action

LAW CAFE

Írta: Yuuko

Ha valaki megkérdezné tőlem, hogy melyik műfaj a legnépszerűbb Koreában az élőszereplős sorozatokat tekintve, akkor habozás nélkül a romantikus „limonádékat” mondanám. A komolyabb témákat boncolgató sorozatok – legyenek bármilyen népszerűek is nyugaton – általában alacsony nézettségi százalékokat produkálnak szülőhazájukban. Elég csak az It's Okay to Not Be Okayre (Gyógyító szerelem) vagy éppen a Tomorrowra (Holnap) gondolni. Mindkettő népszerűnek számított a nemzetközi rajongók körében, míg Koreában elég átlagos nézettséget produkált csak.

Mindenesetre a romantikus történetek tagadhatatlanul népszerűek, és van még mellettük egy erős thriller-krimi felhozatal is. (Meg persze a történelmi sorozatokat is szokták szeretni a népek, de ha abba most jobban belemennék, akkor az már egy másik cikk lenne.) A krimi/thriller esetében megkülönböztethetünk egy mostanában eléggé népszerű „alműfajt” is, vagyis a jogi sorozatokat. Ezek szintén nagyon sokfélék: lehetnek inkább komolyabbak *(Fiatalkorúak Bírósága*), humorosabbak (*A maffia ügyvédje*, bár az inkább fekete humor), és persze vannak olyanok, amelyekben a romantikus szál nagyobb szerepet kap, mint a jogi történetszál. Valamint van külön ügyészekről, ügyvédekről, joghallgatókról és bírókról szóló sorozat is (mármint a főszereplők foglalkozását tekintve a kiemelést). Most egy olyan sorozatot szeretnék bemutatni nektek, ami az „örök klasszikus” (romantika) és a „feltörekvő újonc” (jogi világ) műfajokat egyesíti.

„az „örök klasszikus” (romantika) és a „feltörekvő újonc” (jogi világ) műfajokat egyesíti.”

Történet

Kim Yu Ri egy ambiciózus fiatal ügyvédnő, aki egy jó hírű ügyvédi irodában kapott állást. Tagja az ottani közjóléti alapítványnak is. Fő célja pedig a hátrányos helyzetű emberek képviselete, illetve ingyenes jogi tanácsadás azoknak, akik nem tudnák azt megfizetni. Ő intézi a közérdekű pereket is, és hajlandó akár egész nagyvállalatoknak is nekimenni a védencei érdekében. Emiatt azonban az iroda kissé mínuszba került (lévén ezek az ügyek nem hoznak pénzt a konyhára). A felettesei meg is próbálják emiatt rávenni arra, hogy hagyja az elveit, és legyen inkább egy bizonyos politikai párt szóvivője. Yu Ri azonban hajthatatlan, és úgy dönt, hogy stabil állásást otthagyva megvalósítja a régóta dédelgetett álmát. Ez pedig egy Jogi Kávézó (Law Café) megnyitása, ahol a betérő vendégek egy csésze kávé áráért ingyenes jogi tanácsadást is kapnak, ha szükségük van rá. Ki is nézi a tökéletes helyet a kávézónak, be is fizeti a letétet, és már csak a szerződés aláírása van hátra. Azonban amikor a személyes találkozásra kerül sor, nem lehet tudni, hogy melyikük lepődött meg jobban: Yu Ri vagy a főbérlő Kim Jung Ho. Jung Ho és Yu Ri ugyanis együtt jártak középiskolába, majd

a jogi karra is, ugyanannak a négyesfogatnak voltak az elválaszthatatlan tagjai, ja és egy ideig még jártak is egymással!

Azonban Jung Ho egy nap hirtelen otthagyta ügyészi állását (pedig ilyen fiatalon hatalmas teljesítménynek számított annak megszerzése), és annyira kerülni kezdte Yu Rit, hogy még a legjobb barátaik esküvőjén – az egykori négyesfogat másik két tagja – is inkább olajra lépett. Mint kiderült, erőfeszítései feleslegesek voltak, hiszen Yu Ri teljesen véletlenül éppen az ő házának egyik lakását nézte ki magának… Jung Ho a leendő bérlő kilétének megismerése után hallani sem akar arról, hogy aláírja a szerződést. Mivel azonban Yu Ri már kifizette a letétet, és nem hajlandó lemondani a lakásról, kezdetét veszi a jogi csatározás kettejük között – először csak elméleti alapon, de aztán a lány még a polgári pertől sem riadna vissza kávézója megszerzése érdekében.

Kim Yu Ri

Édesapját elveszítette egy munkahelyi baleset következtében amikor ő még csak középiskolás volt. A vállalat az édesapját hibáztatta a tűzért és minden más kárért is, ráadásul egy felelőtlen alkoholistának állították be a tárgyalások alatt, pedig egyáltalán nem ivott életében. Yu Ri édesanyja nem hitte el, hogy a férje volt a felelős, de mivel egy ügyvéd sem vállalta el az ügyet, így elkezdett jogot tanulni, hogy egyedül küzdjön tovább.

Yu Ri vele együtt tanult, és végül jogi egyetemre ment, hogy segíthessen azoknak, akik hasonló helyzetben vannak, mint ő volt. Jung Ho később került a középiskolájukba, de hamar beilleszkedett Yu Ri és a másik két barátja közé. Állandóan együtt lógtak, így mindenki azt hitte, hogy együtt vannak, majd végül Yu Ri javaslatára tényleg össze is jöttek. Aztán egy nap Jung Ho minden előjel nélkül szakított vele, és el is tűnt a nő életéből.

Kim Jung Ho

Középiskolában és egyetemen is zseninek tartották, mert egy olvasásra szinte mindent megjegyzett. Az apja a főügyész, azonban a srác azóta nem beszélt vele, amióta otthagyta az ügyészi állását, és erre elég komoly oka van. A kilépése után vett egy épületet, és annak a bérlői díjaiból éldegél a legfelső lakásban. Nem ment vissza dolgozni, ráadásul állandóan melegítőnadrágban mászkál. „Hobbiból" webregényt ír, amelyek egy korrupt vállalatról szólnak: és mint kiderül, egy bizonyos vállalat számára zavaróan bizalmas információkat tartalmaznak. 17 éve változatlanul szerelmes Yu Riba, de anno egy olyan információt tudott meg, ami miatt igyekszik olyan távol tartani magát a lánytól, amennyire csak lehet. De persze nincs könnyű dolga, mert Yu Ri elég makacs típus, ráadásul mindig kimondja egyenesen a véleményét. Nemcsak, hogy nem hajlandó más lakást keresni, de eltökéli, hogy kideríti, miért próbált meg eltűnni a férfi az életéből.

Mivel Yu Rit lehetetlen megállítani, Jung Ho hamarosan azon kapja magát, hogy a nő megnyitotta kávézóját, és olyan ügyekbe veti bele magát, amelyek elég befolyásos illetőknek okoznak kellemetlenséget. (Köztük annak a vállalatnak is, amely a nő apjára hárított egykor minden hibát.) A férfi igyekszik távol tartani magát tőle, ami elég nehezen megy, tekintve, hogy szinte mindenhol ott van, ahol a nő is. De természetesen csak azért, mert a jóképű barista mégiscsak egy börtönben szerezte a képesítését, nem azért, mert féltékeny lenne… Aztán a vállalat is megunja, hogy Yu Ri állandóan nehézségeket okoz nekik, és így már nem egy másik hódoló miatt kell Jung Hónak aggódnia.

Összegzés

A sorozat 2 kérdés körül forog: ha Jung Ho még mindig szereti Yu Rit – és a nő is érez még valamit iránta –, akkor miért próbálja állandóan ellökni magától? A korrupt vállalat pedig végül elnyeri a büntetését?

Nos, mindez kiderül a sorozatból, és még ennél sokkal több minden is. Szerencsére a történetet nem vitték el egy szerelmi sokszög irányába, pedig az elején tartottam tőle. A kezdetektől fogva egyértelmű volt, hogy a két főszereplőt egymásnak teremtették, csak elég sok időre volt szükségük, hogy leküzdjék a múlt „kísérteteit". De igazából még ez sem volt idegesítő, mert tényleg nem műdrámák miatt halogatták a nagy összeborulást. A két főszereplőn kívül még megismerjük Yu Ri édesanyját, Jung Ho szinte egész családját, valamint az épület többi lakóját, az egykori négyesfogat másik két tagját, valamint a kávézó dolgozóit is. Meg persze a gonoszokat is, bár belőlük nem kapunk olyan sokat, de azért kavarják rendesen a dolgokat a háttérben.

Minden háttérbeli korrupció és támadás ellenére a sorozat inkább a történet romantikus és humoros oldalára koncentrál. Meglepően sokat lehetett nevetni az előforduló helyzeteken vagy reakciókon, de azért nem mondanám a karakterek viselkedését sem eltúlzottnak. Összességében ez egy kellemes kikapcsolódás némi jogi szakzsargonnal, úgyhogy aki egy olyan romantikus történetet keres, amiben ugyan van egy enyhe krimibe kínálkozó szál, de cserébe nincsenek irritáló főszereplők vagy szerelmi sokszögek, annak mindenképpen tudom ajánlani.

Cím:
The Law Cafe/Love According to the Law
Év: 2022
Hossz: 16 x 80 perc
Elérhető: KBS2, Viki
Értékelés: MDL: 8,1

live action

GANNIBAL

Írta: GentleRain

Agawa Daigo egy fiatal rendőrtiszt, akit egy incidens után egy távoli, hegyi faluba, Kugába vezérelnek. Ide is költözik családjával, az első látásra idillinek tűnő, gyönyörű, békés kis településre abban a reményben, hogy mindannyian maguk mögött hagyhatják a múltat. Mindezt teszi a család annak ellenére, hogy Daigo elődje, az ott szolgáló idős rendőr nyomtalanul eltűnt, és azóta sem került elő sem élve, sem holtan. Már az első nap meglepetés éri Daigót, amikor egy idős asszony holttestét találják meg a faluhoz közeli hegyen. A területet uraló Goto család szerint egy medve támadta meg az idős asszonyt, ám Daigo emberi harapásnyomokat fedez fel a nő karján. Hamarosan pedig világossá válik, hogy a békés, nyugodtnak tűnő kis faluban semmi sem az, aminek elsőre látszik.

Ha valaki fél éve azt mondja nekem, hogy én egy ilyen sorozatért fogok rajongani, valószínűleg azt hittem volna, hogy az illetőnek elment a józan esze. A doramába igazából kíváncsiságból vágtam bele még idén februárban, de abszolút nem bántam meg. Az első pillanattól kezdve beszippantott, mert már az elején is érzi az ember, hogy valami nem stimmel abban a békés kis Kuga nevű falucskában, ahová hőseinket a sors vetette. A dorama egyébként roppant feszülten és egyszersmind nagyon hatásosan és erőszakosan is kezdődik, és még azután sem ül le. A mangát sajnos még nem olvastam, de tervben van, mert érdekel az is.

A dorama maga egyszerűen sokszor nyomasztó, máskor nagyon izgalmas, van, hogy feszült tempót diktál, de mégis megvan benne az a sok kis japán dolog, ami miatt szeretni lehet. Vagy nem, de ezt mindenki döntse el maga. Maga a történet lassan építkezik egyébként, nem rohamtempóban derülnek ki a dolgok, Daigo pedig egyre inkább beleássa magát az eltűnt rendőr és a halott, idős asszony ügyébe. Ezzel pedig egy lavinát is elindít, mert olyan dolgok után kutat, amik után nem egészséges dolog kérdezősködni Kugában. Főleg, mert nemcsak ő, hanem a családja is veszélybe kerülhet, ha sokat ugrál.

Közben persze rengeteg dolog kiderül a terület uraiként tisztelt Goto családról, akik egyébként egy meglehetősen nagy gyárat működtetnek, de van elég takargatnivalójuk. Ahogy a lakosoknak is, akik szemmel láthatóan mindent tudnak Daigóékról, és azzal is tisztában vannak, valójában mi folyik a színfalak mögött. Mégis úgy tesznek, mintha semmit sem tudnának, de folyton a közösségi elvet hajtogatják. Daigo szkeptikusabb, míg a felesége, Yuki inkább próbál beilleszkedni, és jó ideig nem érti a férje heves ellenállását.

Persze Daigo nem egyedül nyomoz, hanem segítőtársa is akad, aki mesél a valódi Goto családról, valamint a hozzájuk fűződő kapcsolatáról. Ez persze megrendíti a fiatal rendőrt, aki elsőre nem nagyon akar hinni az illetőnek, de mikor bizonyítékot is kap, már inkább hajlik az együttműködésre. Persze, mindkettőjüknek ettől kezdve még óvatosabbnak kell lenniük, hiszen ha bárki rájön, hogy olyat tudnak, amit nem kéne, könnyen a fűbe haraphatnak.

Időközben természetesen az is kiderül, hogy mi volt a valódi oka annak, hogy Daigót konkrétan ebbe a kis faluba száműzték, és a kislánya, Mashiro miért nem képes megszólalni, de még csak mosolyogni sem. Ennek elég durva oka van, részben ebben Daigo is felelős, de nem akarom lelőni, hogy miért. Ez az egyik legnagyobb spoiler a sorozatban, a másik ugye a Goto család titka, amire az évad vége előtt fény is derül Daigo áldozatos nyomozásának hála.

Közben azért feltűnnek más karakterek is. Közéjük tartozik Kamiyama Munechika, a helyi templom papja, aki szintén mindenről tud, de nem igazán ért egyet a faluban folyó dolgokkal, bár lépni ő sem mer.

De ott van még az eltűnt rendőr lánya, Kano Sumire is, aki az apját szeretné megtalálni, valamint valamilyen módon neki is köze van a Goto családhoz. További szereplő Yamaguchi Kanako is, az egyik falusi, Yamaguchi Sabu lánya, akit mindenki elmebetegnek tart, de valószínűleg épelméjűbb, mint sokan mások, akik a homokba dugják a fejüket. De ugyanígy kiemelhetném Daigo főnökét is, aki szintén sokkal többet tud vagy sejt, mint amennyit elmond, hiszen maga is Kugában nőtt fel. Eleinte nem pártolja, hogy Daigo nagyon beleártsa magát a Goto család dolgába, hiszen nemcsak a beosztottját félti, de a saját életét is. Ami azért szerintem érthető.

A történetben bár történnek elég durva dolgok, jó ideig inkább csak a feszült hangulat tapasztalható. A titkolózás, fenyegetőzés, a hallgatás, de egy-egy erőszakosabb jelenet már van. Viszont nem ez a mérvadó, mégis megérdemli a horror címkét.

A színészi játék szerintem fergetegesen jó. Yagira Yuya, akit sokan az Anyátlanok című filmben ismerhettek meg, kiváló választás volt Agawa Daigo szerepére. De Kasamatsu Sho szintén, aki Goto Keisukét, a Goto család frissen megválasztott fejét alakítja. A kettőjük közötti, nem éppen baráti, inkább rendőr és gyanúsított között húzódó kapcsolat igencsak jól meg van komponálva. A két karakter között tapintani lehet a feszültséget, ahogy kerülgetik egymást szinte az első pillanattól. De a többiek is nagyon jók, bár én talán Yoshioka Riho játékát kissé gyengének találtam, pedig Yukinak is fontos szerepe van.

Az első évad valódi cliffhangerrel ér véget, de nem kell aggódni, mert jön a második évad. Habár még pontos dátum nem ismert, de a folytatás hivatalosan is meg van erősítve.

Én azt mondom, megéri egy esélyt adni a sorozatnak, és senki se az első rész alapján ítéljen! Engem nagyon berántott, pedig nem vagyok az ilyesfajta történetek híve, habár a thrillert és a horrort kedvelem. De engem meggyőzött, és nagyon várom a második évadot.

Személyes értékelés: 9/10

Szereplők:

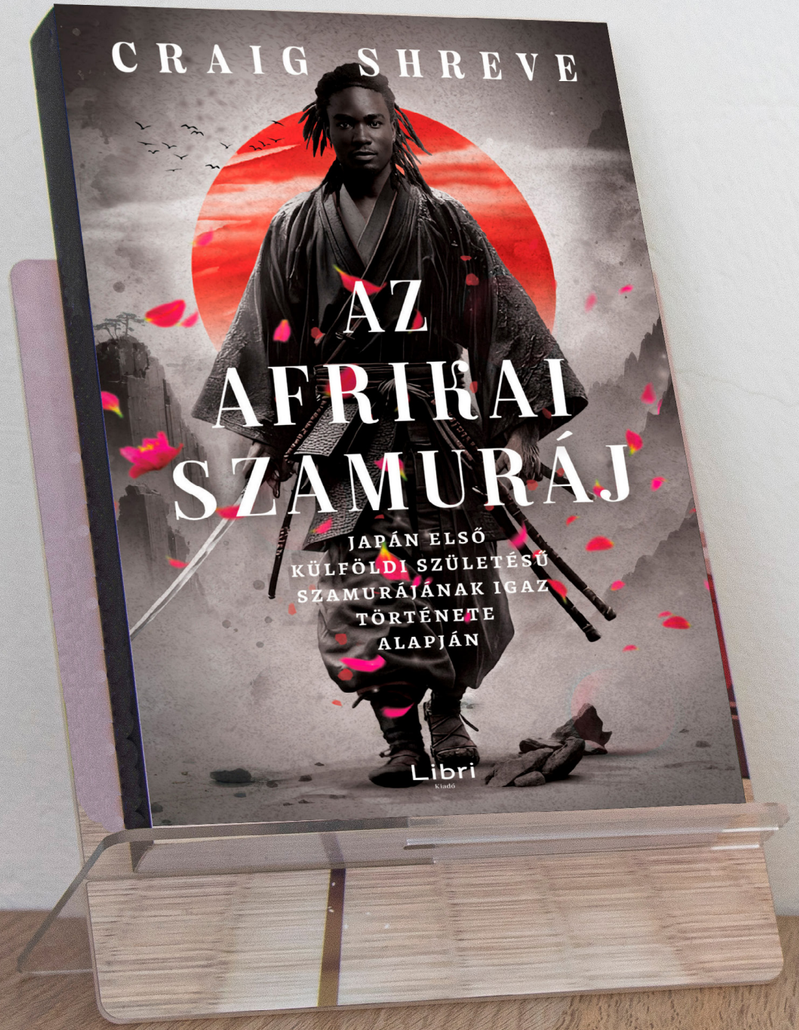
Yagira Yuya mint Agawa Daigo
Yoshioka Riho mint Agawa Yuki
Shimizu Kokone mint Agawa Mashiro (Daigo lánya)
Takasugi Mahiro mint Terayama Kosuke
Kasamatsu Sho mint Goto Keisuke
Nakamura Baijaku mint Yamaguchi Sabu
Baisho Mitsuko mint Goto Gin
Kita Kana mint Kano Sumire
Yamashita Rio mint Yamaguchi Kanako (Sabu lánya)
Kawai Aoba mint Goto Ai
Sawai Kazuki mint „Az a személy”

Cím: ガンニバル / Gannibal
Ország: Japán
Eredeti mű: Ninomiya Masaaki azonos című mangája
Hossz: 7 epizód
Műfaj: live action, thriller, horror, krimi, dráma
Stúdió: Stardust Pictures
Streaming: Disney+
Sugárzás: 2022. 12. 28. - 2023. 02. 1.
Korhatár: +16!

könyvtár

CRAIG SHREVE - AZ AFRIKAI SZAMURÁJ

Írta: Doris Gr.



A történet a XVI. század végén játszódik, főleg Japánban, a Szengoku-kornak (magyarul: a hadakozó fejedelemségek kora) nevezett időszakban. Ez európai oldalról nézve egyben a gyarmatosítás korszaka, amikor virágzik a rabszolgakereskedelem, és nagy erőkkel zajlik az elfoglalt területeken a hittérítés.

Ezt a két világot köti össze a könyv főszereplőjének személye, az afrikai származású rabszolga, Jaszuke, aki sokéves harc és szenvedés után az akkori Japán legnagyobb hatalmú emberének, Oda Nobunagának az oldalán találja magát, hogy aztán az első külföldi szamurájként váljon ismertté a történelemben.

A regényről

1579-ben egy portugál hajó köt ki a japán Kucsinocu kikötőjében. Fedélzetén utazik a jezsuita atya, Alessandro Valignano, aki az Indiák vizitátora címet viseli. Hatalma szinte a pápáéval egyenlő a világ keleti felében. Célja nem kevesebb, mint hogy áttérítse a japán népet a katolikus vallásra. Ehhez a japán tartományurak, a daimjók közötti bizonytalan politikai helyzetet is szándékában áll kihasználni.

Az ő kíséretében utazik az afrikai rabszolga, Izsák, aki testőrként vigyáz Valignanóra. Az atya, ahogy kísérete minden tagjától, úgy a fiatal férfitól is elvárja, hogy ismerje a japán kultúrát, nyelvet és történelmet, hogy a leghatékonyabban tudja szolgálni az igaz hit terjesztését a szigetországban, Izsák pedig remek tanítványnak bizonyul.

Az ő szemén keresztül ismerjük meg a Japánban zajló eseményeket, miközben mesél a rabszolgaság előtti és utáni életéről is. Emlékeiben felidézi a falut, ahol felnőtt, a szüleivel való szeretetteljes kapcsolatát, a népe szokásait, majd a szörnyű napot is, mikor fehér emberek támadtak rájuk, és önkényesen bilincsbe verték őket. Emlékeit akaratlanul is párhuzamba állítja a jelennel. A japán emberek viselkedését és szokásait hasonlítja össze a saját népének kultúrájával és az európai embereknél tapasztaltakkal.

A belső területeken élő japánokat ledöbbenti a fekete bőrű férfi megjelenése, minthogy még sosem láttak ilyet. Ijesztőnek tartják, de kíváncsiak is rá. A Japán egyesítésén fáradozó Oda Nobunaga is felfigyel rá, aki érdeklődéssel fogad minden újdonságot, ami hazáján kívülről érkezik. Valignano kap a lehetőségen, és Oda Nobunaga támogatásáért cserébe neki ajándékozza Izsákot.

Izsák felkészül, hogy egy újabb urat kell szolgálnia, de Oda Nobunaga teljesen másnak bizonyul, mint korábbi fogvatartói. Ő adja neki a Jaszuke nevet, legbelsőbb köreiben látja vendégül, és tisztelettel bánik vele, szabad emberként kezeli. Innentől Jaszuke egyre inkább belesimul a japán környezetbe, és hamar otthonosan kezd mozogni a szamurájok világában.

A történelem kereke azonban tovább forog, és a Honnódzsi összeesküvés néven ismertté vált lázadás új erőviszonyokat teremt, Jaszukénak pedig döntenie kell, ki mellé áll.

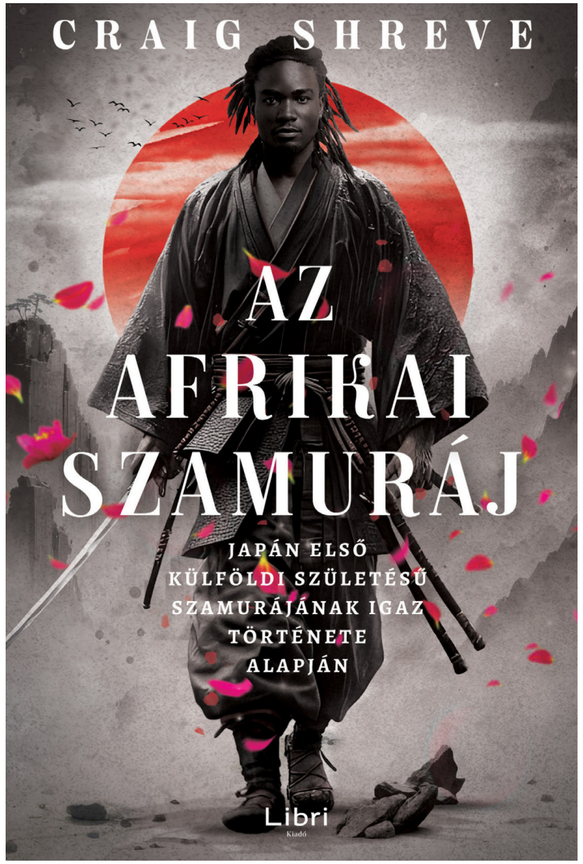
Craig Shreve

A könyv A5-ös nagyságú, puhatáblás, kényelmes kézbe venni.

A beszédmód E/1. személyben íródott, így elég könnyű beleélnie az olvasónak magát az eseményekbe.

A könyv elején megtalálható Japán térképe, amelyen végigkövethetjük Jaszuke útját a szigetországban, utána pedig van egy névmutató is a legfontosabb szereplőkről. Ha az olvasó úgy érzi: valakiről elfelejtette, hogy kicsoda, ott vissza tudja keresni. Különösen tetszettek a klánok jeleit ábrázoló kis illusztrációk.

Érdekesnek találtam a szerző, Craig Shreve utószavát, amelyben megosztja velünk, hogy miért döntött úgy, megírja Jaszuke történetét, illetve melyek voltak azok a valós események, amelyeken kicsit változtatott, hogy feszesebb legyen a könyv tempója.



„Az ő szemén keresztül ismerjük meg a Japánban zajló eseményeket, miközben mesél a rabszolgaság előtti és utáni életéről is.”

Mivel Jaszuke életében sok az ismeretlen tényező, ezeket a szerző igyekezett következetesen kiegészíteni, és történelmileg hiteles hátteret adni a főszereplőjének. Így egy olvasmányos és kalandos regényt sikerült alkotnia.

A regény nem arra törekszik, hogy bemutassa a japán kultúrát vagy a történelmi eseményeket. A cselekmény sokkal inkább Jaszuke személye körül forog, hogy miként fogadja el magát teljes értékű emberként, és miként jön rá, hogy ugyanannyit ér és ugyanolyan szabad, mint bármelyik másik ember.

Alessandro Valignano

Jaszuke fiatal, de élete nagy részét rabszolgaságban töltötte, ezért először furcsa és érthetetlen számára a Nobunaga és kísérete felől érkező tisztelet, de végül ez lesz az, ami növeli az önbecsülését. Kapcsolatuk Nobunagával pedig megmutatja, hogy a különböző kultúrákból érkező személyek – megértéssel és befogadó hozzáállással – barátokká is válhatnak.

Élveztem az olvasást, mert egy olyan történetet ismerhettem meg általa, amiről korábban nem hallottam. Ugyan úgy érzem, egy pár oldalnyival több jutott a gyermekkor és a rabszolgaság bemutatásának – sokszor ismételve bizonyos elemeket –, mint a japán időszaknak, de a maguk nemében azok is érdekesek voltak.

Mi a valóság?

Jaszuke valóban létezett, de pontos származása nem ismert. Az egyik legkézenfekvőbb feltételezés, hogy a mai Mozambik területéről származott, amelynek nagy része a XVI. században Portugália fennhatósága alá tartozott. Minden más adat – valódi születési neve, születési helye, családi állapota, etnikuma, anyanyelve – a múlt homályába vész.

Oda Nobunaga adta neki a Jaszuke nevet, de ahogy Jaszukéval kapcsolatban sok mindenre, úgy erre is létezik több magyarázat. Keresztségben kapott neve Isaac (magyar megfelelője: Izsák) lehetett, amit a japánok nem tudtak kiejteni, így jöhetett a szájukra a hasonló hangzású Jaszuke. Egy japán televíziós program, a *Sekai Fushigi Hakken! - Discovery of the World's Mysteries* (magyarul: *A világ rejtélyeinek felfedezése*) egyik részében pedig arra utaltak, hogy Jaszufe lehetett az igazi neve, innen a Jaszuke kiejtés. De egyik feltevésre sincs bizonyíték.

Jaszuke nevét több japán és Japánnal kapcsolatos forrás is feljegyezte. Egyértelműen dokumentált, hogy részt vett az 1582-es tenmokuzani csatában és a Honnódzsi összeesküvésnél is jelen volt.

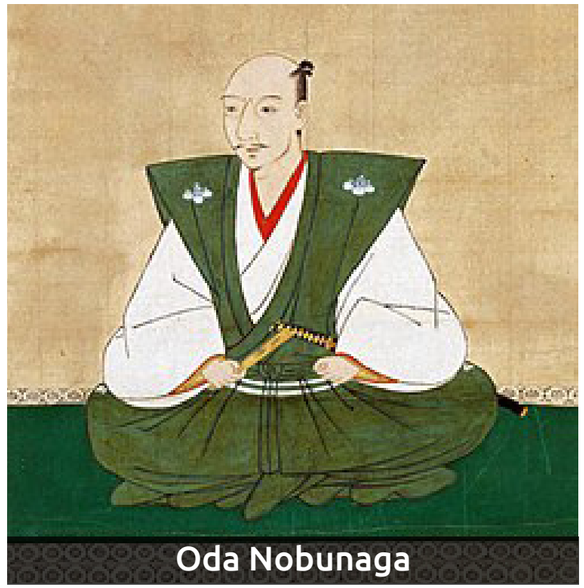
Jaszuke jelenlétét Luis Frois és Lorenço Mexia jezsuita misszionáriusok 1581-es levelei is feljegyezték. Emellett szerepel a japán jezsuita misszió 1582-es éves jelentésében.

Feltűnik még a *Shinchōkōki - Lord Nobunaga Chronicle* (magyarul: *Nobunaga nagyúr kónikái*) tizenhat kötetből álló gyűjteményben is, amit elég megbízható forrásnak tartanak a korszakkal foglalkozó történészek.

Valignano atya valószínűleg Mozambikban vagy Indiában találkozhatott vele, ugyanis japán útja előtt a jezsuita atya mindkét helyen tartózkodott hosszabb-rövidebb ideig. Arról, hogy Jaszuke rabszolgaként vagy szabad emberként, talán zsoldosként állt-e Valignano szolgálatába, nem lehet pontosan tudni.

1579-es Japánba érkezése után már jobban nyomon követhető az élete – hála a korábban már említett forrásoknak –, még ha csak nagy léptékben is, és mindösszesen három évig.

Ő volt az első afrikai származású ember, aki Japán belső területein járt, megjelenésével pedig rögtön nagy figyelmet sikerült magára vonnia. Többek között az ország akkori leghatalmasabb emberének, Oda Nobunagának is felkeltette a kíváncsiságát. A *Shinchōkōki*ban leírást kapunk fekete bőréről, ami „olyan sötét, mint egy bikáé", hatalmas termetéről és erejéről, ami „tíz emberével ér fel". Nobunaga első találkozásukkor állítólag azt hitte, a férfi testét tintával kenték be, ezért levetkőztette és megmosdatta. Mivel nem történt változás, a daimjó végül elhitte, hogy igazi Jaszuke bőrszíne.


Oda Nobunaga

Frois leírásából tudjuk, hogy Jaszuke tudott kicsit japánul, Nobunaga pedig szívesen beszélgetett vele. Ez, valamint egzotikus külseje és hatalmas ereje annyira megtetszett a daimjónak, hogy megkérte Valignano atyát, adja neki a férfit. Így került Jaszuke a japán hadúr szolgálatába, és kapta meg nevét, ami ismertté tette. Jaszuke ezután Nobunagával tartott a daimjó Azucsi várkastélyába, és később az ő személyes kíséretében tűnt fel többször is. Szintén a *Shinchōkōki*ban említik, hogy két karddal járhatott, mint a szamurájok, illetve házat és járandóságot kapott Nobunagától.

Ezek alapján sokan őt tekintik Japán első külföldi származású szamurájának, illetve szeretik a hangzatos „Fekete szamuráj” névvel illetni.

Jelen volt akkor is, mikor sor került a Honnódzsi összeesküvésre, és a bekerített Oda Nobunaga szeppukut – öngyilkosságot hajtott végre. Erre is van egy feltételezés, hogy talán Jaszuke volt a segítője, aki megadta urának a végső kegyelmi lefejezést.

Jaszuke ezután Nobunaga örököséhez, Oda Nobutadához akart csatlakozni, de a fiút és kíséretét szintén támadás érte, és ő is öngyilkos lett. Frois azt írta, hogy Jaszuke is fogságba került, de mivel nem volt japán, ezért lekezelően bántak vele – vagy tényleg csak érdektelen volt számukra –, és visszaküldték a jezsuitákhoz, akik állítólag nagy örömmel fogadták visszatérését. Azt nem tudjuk, Jaszuke véleménye mi lehetett erről.

Jaszuke tehát valószínűleg tovább élt, de innentől letűnt a történelem színpadáról. Élete hátralévő részéről nincs pontos információnk, bár a forrásokban felbukkan olykor-olykor egy afrikai harcos leírása – pl. a Tojotomi Hidejosi sógun által indított 1592-es Korea elleni támadásban is részt vett fekete bőrű harcos –, de egyik esetben sem bizonyított, hogy az Jaszuke lett volna.

Jelenléte a popkultúrában

Jaszuke alakja a mai napig népszerű. Sok, a XVI. századi Japánnal foglalkozó sorozatban, mangában, könyvben és játékban feltűnik.

1968-ban megjelent egy róla szóló gyerekkönyv, a *Kurosuke*. Szerzője Kurusa Yoshio volt, az illusztrátor pedig Mita Genjirō. A könyv rengeteg elismerésben részesült, és 1969-ben elnyerte a *Nihon Jidō Bungakumono Kyōkai-shō-t* (magyarul: *Japán Gyermekirodalmi Szövetségi díj*).

Az Okazaki Takashi által rajzolt *Afro Samurai* főszereplőjét Jaszukéról mintázta a mangaka.

Jaszuke karaktere szerepel a *Nioh* és *Samurai Warriors 5* játékokban.

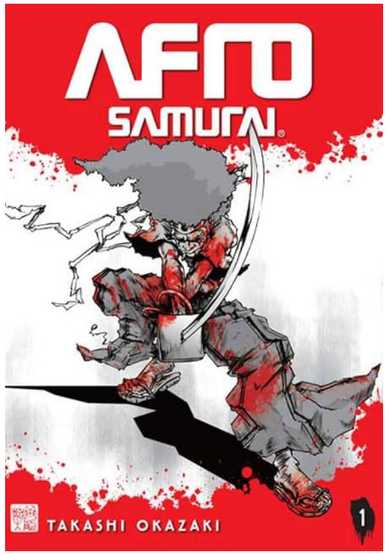
A Netflixen 2021-ben debütált egy hatrészes animációs sorozat *Yasuke legendája* címmel, ami az Oda Nobunaga halála utáni életét mutatja be, alternatív történelmi események közepette. A hős Jaszuke szörnyekkel és robotokkal küzd meg, hogy megvédjen egy különleges képességekkel rendelkező kislányt.

Hollywood régóta tervezi megfilmesíteni a legendás férfi életét, a főszerepre pedig nem mást, mint Chadwick Bosemant szánták. Sajnos azonban a színész tragikus hirtelenséggel bekövetkezett halála miatt ez a projekt elnapolódott. Jelenleg ismét a Netflix dolgozik egy Jaszukéról szóló sorozaton, amit pont a cikkben szereplő könyv, Az afrikai szamuráj alapján akarnak elkészíteni. A főszereplőt Omar Sy játssza majd.

> *„...sokan őt tekintik Japán első külföldi származású szamurájának, illetve szeretik a hangzatos „Fekete szamuráj” névvel illetni.”*

Cím: Az afrikai szamuráj
Szerző: Craig Shreve
Kiadó: Libri Könyvkiadó Kft.
Oldalak száma: 372
Megjelenés: 2024. március 04.
Kiadvány: puhakötés, ebook

moly
lira.hu
Libri



könyvtár

KELET MADARA, NYUGAT VIRÁGA

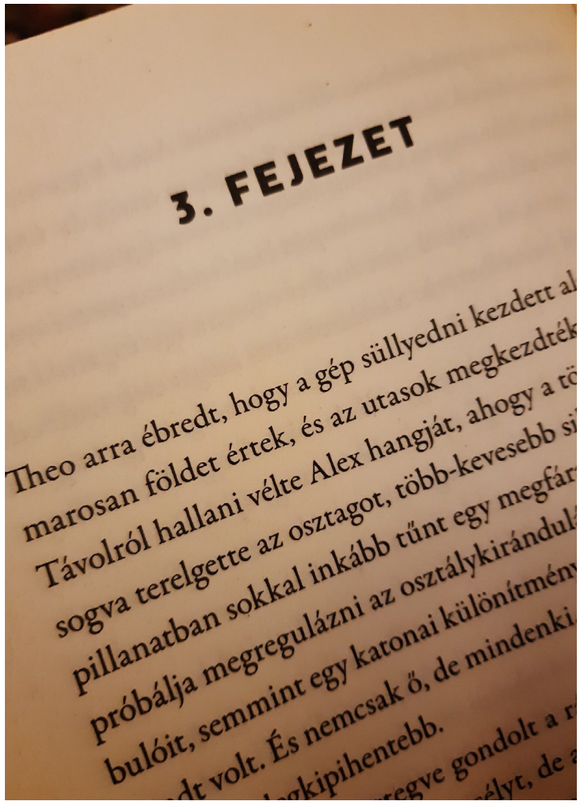
könyvajánló

Írta: Jucuky

A magyar szerzőnő, B. J. Alexandra február közepén boltokba került könyve egy különleges világot tár elénk. 260 évvel történetünk kezdete előtt, a Zavargások korában idegen lények megjelenése és természeti katasztrófák átrajzolták a világ földrajzát, aminek következményeként megváltoztak a politikai viszonyok is. A máslényeknek nevezett élőlények az emberekkel maradtak, akiknek meg kellett tanulniuk kezelni őket és az új helyzetet. Ezért hozták hát létre a kirendeltségeket, azokat a katonai szervezeteket, akik a különleges képességű Áldotakkal karöltve próbálják féken tartani a máslényeket, és megelőzni a természeti katasztrófákat, miközben azért egymással is versengenek. Ebben a világban nő fel történetünk hőse, Theodore, akinek útitársául szegődünk az olvasás során.

Theodore Bloom sok tekintetben átlagos fiatalembernek tűnik, azonban nagyon eltökélt céljait illetően. Mindenáron be kell kerülnie a Déli Kirendeltségbe, és ez igen fontos küldetés, olyannyira az, hogy még a Hontalan Sivatagon történő átkelést is megkockáztatja, annak ellenére, hogy ott él a sivatagi világ titokzatos ura, akit eddig soha senki nem látott, elkapni pedig pláne nem tudott. És bár Theót egy félreértés vezette erre a kietlen helyre, mint kiderül, a lehető legjobban járt vele, mert innen egyenes út vezet a kirendeltséghez. Ám, hogy ez miért olyan fontos Theo számára, azon túl, hogy segítsen anyagilag nővérének, aki kómában lévő szüleiket gondozza, fokozatosan derül ki a könyvből. És bár az első fejezet első néhány sorát olvasva az alapfelütésben láthatunk hasonlóságot a *Dűne* című klasszikussal, hamarosan egyérelmű lesz, hogy a történet itt gyakorlatilag teljesen más irányt vesz, és ez még annak is egyértelmű, aki nem olvasta a szerzőnő azon bejegyzését, miszerint ő nincs mélyebb ismertségben a ***Dűnével,*** így az inspirálni sem tudta. Itt a homoki szörny feltűnése, majd annak kiiktatása csak a kezdet, ami elindítja az eseménysort,

„...a homoki szörny feltűnése, majd annak kiiktatása csak a kezdet, ami elindítja az eseménysort, és ebben a részben az akciók helyett a világ és a szereplők megismerésére kerül a hangsúly."



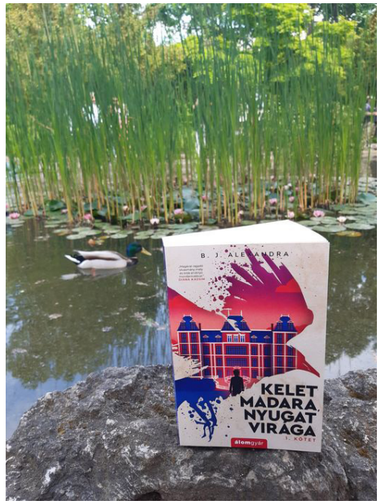
és ebben a részben az akciók helyett a világ és a szereplők megismerésére kerül a hangsúly.

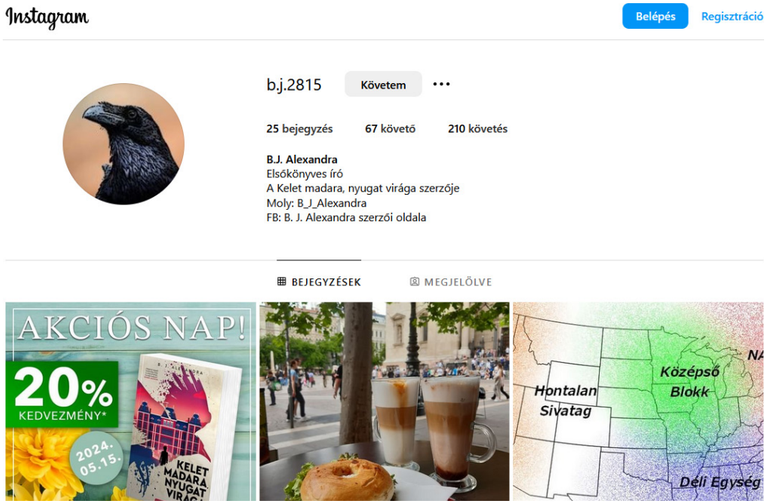
Mielőtt jobban belemélyülnék a könyv elemzésébe, fontos megjegyeznem, hogy ez egy trilógia első része. Így aki minden kérdésre választ akar kapni, az csalódni fog, hiszen az első kötet még éppen csak felvázolja a viszonyokat, egyes szereplők motivációit, és a háttérben meghúzódó politikai szálakat. Így előfordulhat, hogy több kérdéssel állunk fel, mint válasszal, ám ez úgy gondolom, természetes. Ha már az első kötet minden felmerült talányt megoldana, miért lenne okunk várni a további köteteket. Ez az írói eszköz már számtalan, mára kultikussá vált trilógia módszere arra, hogy továbbolvasásra ösztönözze a közönségét.

Szereplők tekintetében meglehetősen változatos karakterek tűnnek fel a könyv lapjain. Theo első pillanatban egy kissé naiv fiúnak tűnhet, akinek grandiózus céljai vannak, melyek talán kissé túl is nőnek rajta. Bár neki is van egy különleges képessége, ami a Mindenség Szeme nevét viseli, és mint ez a név sejtetni engedni, Theót egyedi látással ruházza fel, minden másban egy átlagos fiatalember jelenik meg lelki szemeink előtt. Fel is merülhet bennünk, hogy egy ilyen fiú miért áll katonának, hogy jut eszébe ilyen, már ha azt a nyilvánvaló magyarázatot félretesszük, miszerint kómában fekvő szüleinek gyógykezelése felemészti a család tartalékait, és a kirendeltségek tagjainak busás fizetés üti a markát.

A könyv elejétől érezni lehet, hogy ez csak a felszín, és más okok húzódnak meg a háttérben. Ez bizonyossá is válik Annak az Embernek a megjelenésével, és ahogy haladunk előre, úgy derül fény Theo küldetésének igazi céljára és arra, hogy közel sem olyan naiv fiatalember, mint amilyennek kezdetben látszott. Na persze, Theo motivációinak a megértése egy picit sem visz közelebb titokzatos szövetségesének megértéséhez, aki úgy látszik, pontosan tudja, hogy mit akar és hogyan érje el céljait. Az egyetlen, ami biztosnak tűnik vele kapcsolatban, hogy Theót folyamatosan zűrös helyzetekbe löki valami, csak számára világos terv mentén, így a fiú belekeveredik egy eljegyzési drámába és egy kirendeltséget fenyegető összeesküvés leleplezésébe, miközben veszélyes máslényekkel kénytelen megküzdeni.

A kirendeltség egyes tagjai is megérnek egy misét. Ebben a kötetben leginkább a Japán kirendeltség két tagja mutatkozik be alaposabban, Kaminari Hibiya és Hoshizuki Rokumo, illetve a velük szoros kapcsolatban álló Catherine kisasszony, Hibiya menyasszonya, aki egyben a kirendeltség vezetőinek húga. Fontos még melette testőre és legjobb barátja, Kenneth. Ők négyen meglehetősen bonyolult viszonyt ápolnak, és egyelőre – mivel Theo jobban el van foglalva a rábízott küldetéssel, mint azzal, hogy szerelmi kalandokba keveredjen – ők adják majd a romantikus feszültséget a történetben. Hibiya egy szigorú és elég tekintélyes ember, aki bizonyos okok miatt hatalmas fegyvertény a külső politikai támadásoktól sújtott és belső feszültségekkel egyaránt fenyegetett Déli kirendeltségnek. Miután a Lounsbury család utolsó Áldottja azelőtt meghalt, hogy utódot nemzett volna, a nagypapa pedig botrányos körülmények között adta át vezető helyét, így a kirendeltség jelenlegi vezetőjének, Catherine kisasszony bátyjának létfontosságú lenne, hogy Hibiya családba házasításával stabilizálja a helyüket a kirendeltség élén. Valamint hogy Hibiya gyermeket nemzzen Catherine-nek, ami szintén annak záloga lenne, hogy a család tekintélye helyreálljon. Azonban míg Catherine kisasszonynak ez a jegyesség egyáltalán nincs ellenére, addig Rokumónak és Kenneth-nek nem igazán tetszik a helyezt, hiszen egyik a vőlegénybe szerelmes, míg másik a menyasszonyba. Theo közben ahogy halad előre, egyre közelebbi viszonyba kerül mind Rukomóval, mind Hibiyával, így szinte páholyból nézi végig a szerelmi sokszöget, ám ahogy Theo esetében, úgy ebben a négyesben is több van, mint ahogy elsőre tűnik. Vajon Hibiya tényleg annyira közömbös Rukomo iránt, mint azt mutatja? És ki lehet az a fiú, aki újra és újra felbukkan emlékei között?





Catherine kisasszony kapcsán kifejezetten értékeltem, hogy egy olyan nőről van szó, aki akar tenni a családjáért, a férfiért, akit szeret – vagy akit azt hiszi, hogy szeret –, és a kirendeltségért. Pedig ha valaki, ő megtehetné, hogy ül a babérjain, és várja a sült galambot. Ehhez képest talpraesett, és bár érződik, hogy a világtól elzártabban nevelkedett, igenis próbálkozik, hogy hasznára váljon a szeretteinek. Ráadásul megvan a magához való esze, és bár sokat kell még tanulnia a világról, a lelkesedés már ott van.

A vőlegénye kapcsán pedig azt szeretném megjegyezni, hogy olvasás közben az ő múltja az, ami leginkább felkeltette a kíváncsiságomat. Abból, amit a családjáról mesél, kiderül, hogy nem volt könnyű gyerekkora, de a felnőtt élete sem éppen egy leányálom, annak ellenére, hogy neki is nagy hatalma van, és úgy fest, a családtagjai sem kispályások. Őszintén örülök annak az ígéretnek, amit az írónő tett, miszerint a történet későbbi pontján el fogunk látogatni majd a Japán Kirendeltségbe, ahol remélhetőleg többet is megtudunk Hibiyáról, és vele arról a roppant összetett anomáliáról, amit Rokumónak hívnak.

A többi karakterből egyelőre bőven nem kapunk ennyit, hiszen bár Theo mellett állandóan ott vannak újonnan szerzett barátai, sokat eddig a pontig nem tettek hozzá a történethez, ahogy a Déli kirendeltség két vezetőjéből is csak felvillanásokat kapunk. Azonban ezek a felvillanások azt sejtetik, hogy ők is rejtegetnek meglepetéseket. Ami engem Hibiya előélete mellett nagyon foglakoztatott a történet folyamán, az Louis és az öcscse viszonya. Kezdetben úgy tűnt, mintha Louis lenne minden téren a vezető kettejük közül, azonban a történet egy pontján mintha fordulnának az erőviszonyok. Nagyon remélem, hogy a későbbi kötetek során még többet fogunk kapni ebből a kettőből, és jobban meg fogjuk ismerni őket, valamint azokat a hatásokat, amik alakították őket és a kapcsolatukat.

Ahogy fentebb jeleztem, ez még csak a bevezetés, az első kötet egyelőre inkább felvázolja az emberi és politikai viszonyokat, amiket később ki fog fejteni. Nem állíthatom, hogy akciójelenetek nincsenek a kötetben, hiszen máslényekkel ugyanúgy fognak harcolni Theóék, mint vallási fanatikusokkal, és még egy nagyon jól megírt akciójelenetet is kapunk, amely során Hibiya, Catherine kisasszony és Kenneth életéért is izgulhatunk, de nem ez fogja a kötet nagy részét kitölteni. Így aki azt reméli, hogy az írónő arra használja ezt a fantasy világot, hogy mindenféle akcióba rángassa bele Theót és társait, attól félek, nem azt kapja,

amit várt, ám azoknak, akik szeretik, ha egy történetben az emberi viszonyok és politikai játszmák ugyanúgy jelen vannak, azok jól fognak járni ezzel a kötettel. És mint mondtam, azért az, hogy inkább ezek kerülnek előtérbe, nem jelenti, hogy az akciójelenteket teljesen el kell felejtenünk. Azoknak, akik romantikusabb lelkületűek, ez a kötet azért még szintén nem fog kedvezni, hiszen a fantasztikus négyes között ott a feszültség, ám romantikustól messze áll ez a könyv, és várnunk kell, mire kiderül, hogy végül ki ki mellett köt ki. Az én ízlésemnek viszont pont megfelelő volt, hiszen a kevesebb több elven azt szeretem, ha egy történet több szálat is érint, így pont megfelelő mennyiséget kaptunk mindenből. B. J. Alexandra többször is elmondta, hogy szereti a videójátékokat, az animéket és mangákat, illetve úgy általánosságban a japán kultúrát, így ezek is hatottak rá írás közben, és azt is említette az AniMagazin számára készült interjúban (*AniMagazin 78.*), hogy ez tulajdonképpen egy shounen manga regény köntösben. Nos, mivel ez alapvetően egy amimés-mangás magazin, úgy gondolom, mind értjük, mire gondolt, és tulajdonképpen egyet tudok érteni vele, azzal a kiegészítéssel, hogy a könyv is prímán megmutatja, hogy miért lehet érdekes egy női szerző által írt, érzelemvezéreltebb „shounen történet". Ugyanazokat az erényeket fedeztem fel benne, mint mondjuk az FMA-ban, hogy csak egy klasszikus példát mondjak, miszerint a mozgalmas sztorinak a jól felépített emberi kapcsolatai adják meg a sava-borsát.

Amiből még egy kicsit többet szeretnék, az a világ megismerése. Remélem előbb-utóbb az is napvilágra kerül, hogy pontosan mik ezek a máslények, hogyan kerültek ide. Szerencsére azért cseppeket kapunk abból, hogy élnek együtt az emberek ezekkel a lényekkel, milyen katasztrófákat képesek okozni, és hogyan veszik fel a harcot ellenük, valamint, hogy jelenleg milyenekek a világ erőviszonyai, ám kicsivel még több nem lenne rossz. De mint mondtam, ez még csak az első kötet, a bevezetés, így elvárni, hogy ne maradjanak nyitott kérdések, balgaság lenne.

Az írónő stílusa első kötetes íróhoz képest szerintem remek. A nyelvezet gördülékeny, olvasmányos, a történet érdekes, tele van jó ötletekkel, így ezt csak dicsérni tudom a magam részéről. Tényleg öröm volt olvasni, és ahogy haladunk előre, úgy fog egyre jobban behúzni magával a kötet. A végére már letenni is alig bírtam, annyira érdekelt, hogy mi fog történni a következő oldalakon.

Összegezve, aki egy akciódús kötetet vár, lehet csalódni fog, ám én nagyon élveztem az olvasást. Természetesen szeretném tudni, hogyan alakul tovább Theo és társai története, már csak azért is, mert a nyitott kérdések kellőképpen birizgálják a fantáziámat, azonban sajnos erre a következő kötetig várnunk kell. Azoknak tudnám ajánlani ezt a könyvet, akik hozzám hasonlóan szeretik a fanatasy elemekkel megtűzdelt, de az emberi természetről mesélő könyveket, amik úgy tűnik, mit sem változnak, akár a múltról, akár a jövőről van szó.

moly
lira.hu
Libri
álomgyár könyvesboltok

Cím: Kelet madara, nyugat virága
Szerző: B. J. Alexandra
Kiadó: Álomgyár Kiadó
Oldalak száma: 576
Megjelenés: 2024.
Kiadvány: puhakötés, ebook

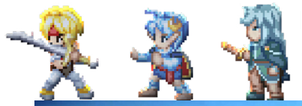
kontroller

STAR OCEAN: THE SECOND STORY R

Retro klasszikusok felmelegítve 1.

Írta: Venom

A *Star Ocean* játéksorozat 1996-ban indult, az első játék a Super Nintendóra jelent meg, csak Japánban. A tri-Ace csapat első játéka bár nem lett elsöprő siker, de a technikai oldala és kreativitása vitathatatlan volt. Az Enix gyorsan meg is bízta őket, hogy Playstationre készítsék el a „folytatást”, ami nemes egyszerűséggel a *Star Ocean: The Second Story* címet kapta. Minden téren hatalmas fejlődésen ment át a játék, a grafika, zene, játékmenet azonnal a konzolos szerepjátékos rajongók egyik kedvencévé tette… még a botrányosan rossz angol szinkron és lokalizáció ellenére is. Bár japánban 1998-ban jelent meg, nálunk csak 2000-ben került a boltokba. Aztán a 10. évfordulón bejelentették, hogy a *Playstation Portable* kap egy remastert *Second Evolution* alcímmel, kijavítva a kisebb-nagyobb hibákat. Új szinkront kapott, sok új tartalmat, egy extra játszható karaktert, a játékmenetet is könnyítették, és a grafikát is picit modernizálták (főleg a karakter kinézetét). Nagyon jó kis remaster volt, nem is gondolta volna senki, hogy újabb 10 év múlva a Square-Enix leporolja, és nemcsak egy újrakiadást kap, hanem egy teljes ráncfelvarrást.



A játék története időszámításunk szerinti 2452-ben játszódik, 20 évvel az első *Star Ocean* történései után. Az (egyik) főszereplő Claude C. Kenny, az előző játékból megismert Ronyx J. Kenny fia, akik amolyan Star Trekes küldetésen vesznek részt, egy elhagyatott építményt vizsgálnak egy különös bolygón. Ám történik egy kis baleset és Claude elteleportálódik egy Expel nevű bolygóra, ahol a civilizáció nagyjából a földi középkornak felel meg. Egy kis falu melletti erdőben találkozik Rena Lanforddal, aki azt hiszi, a srác a megjövendölt hős, aki megmenti majd a világukat. Persze Claude kezdetben ellenkezik, de hamarosan nyakig találja magát a tényleges világmegmentésben, Renával közösen.

A *Star Ocean* játékok mindig is kicsit speciálisak voltak, mert a játékmenetük nagyon eltért a korábban megszokottól. Kezdésnek mindjárt az indulásnál választhatunk, hogy Claude vagy Rena szemszögéből szeretnénk látni a történetet, így lényegében, hogy ha szeretnénk a teljes sztorit megkapni, akkor bizony kétszer kell végigjátszani. Vagy akár többször is, ugyanis rengeteg befejezése lehet a játéknak, attól függően, kiket veszünk be a csapatba, és mennyire barátkozunk össze velük. Mivel összesen csak limitált számú csapattag lehet, így bizony lesz, aki kimarad a kalandból, de cserébe minden végigjátszás egy picit eltér majd az előzőektől. A játék hossza sem piskóta, itt tényleg akár 100 órát kell egy-egy végigjátszásba beleölni, főleg, ha minden mellékküldetést is szeretnénk teljesíteni.

A harcok valós időben zajlanak, négyfős csapatot kell összeraknunk, akik közül egy általunk választottat irányíthatunk. Nem túl bonyolult, de cserébe gyorsak és látványosak a küzdelmek, bár a vége felé kimondottan nehezek. Vannak karakterek, akik közelharcosok, mások mágusok, szóval ha jól stratégiázunk, akkor gyorsan lehet darálni az ellenfeleket.

Fontosak még a „skill”-ek, amik a karaterek képességeit jelentik, ezeket szabadon fejleszthetjük, növelve velük a harci erejüket, vagy éppen a barkács tudásukat, vagy esetleg a zsebtolvajlási ügyességüket (hasznos tudás, de óvatosan használjátok).

És akkor egy picit magáról a „remake” részről is, azt nem lehet eltagadni a fejlesztőktől, hogy ne dolgoztak volna rajta keményen. Minden város, erdő, labirintus és egyéb terület a régi pixeles 2D-helyett most fantasztikusan modern (még ha néha egy picit steril) 3D-ben pompázik. A zenéket, hangokat és minden mást is természetesen feljavítottak… kivéve a karaktereket. Azok ugyanis megmaradtak az eredeti mütyür kis pixeles sprite formájukban, nagyon minimális animációval. Van aki szerint ez nagyon jó ötlet volt, szerintem meg inkább kimondottan zavaró, de összeségében azért nem ront a játékélményen, csak erősen szokni kell.

Elérhető Nintendo Switchen, Steamen, Playstation 4-en és 5-ön is, nagy eltérés nincs is köztük, szóval bármelyik verziót nyugodtan szerezzétek be, ha egy klasszikus japán sci-fi szerepjátékot szeretnétek.

kontroller

SUPER MARIO RPG

Retro klasszikusok felmelegítve 2.

Írta: Venom

A 80-as évek második felétől végigsöpört a világon a *Mario* láz. A kezdeti ugrálós, platform játékból hamarosan számos más stílus is kibontakozott, gokart versenytől a puzzle játékokig, de a legnagyobb meglepetést mégis az 1996-os *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* okozta, amit gondolom már a címéből ki is találtátok, egy szerepjáték. A fejlesztő csapat az akkoriban fénykorát élő Squaresoft volt, akik a *Final Fantasy*-k játékmenetét ötvözték a Mario rajzfilmes univerzumával, mindezt harsány humorral és fülbemászó zenékkel megfűszerezve. A Super Nintendóból mindent kifacsartak, amire a limitált hardware képes volt, sőt még annál is többet, ugyanis a játék kártyája egy speciális chipet tartalmazott, amivel jóformán megduplázták a kis konzol erejét. A játék megjelenése után a Nintendo és a Squaresoft kapcsolata pár évre ugyan megromlott, de a *Super Mario RPG* igazi közönségsiker lett, melyet mai napig a legjobbak között tartanak számon.

Majd 27 év elteltével, tavaly nyáron, a Nintendo nem várt bejelentést tett: 3D remake-et kap a *Mario RPG* Switchre, méghozzá az ArtePiazza stúdióval, akik eddig főleg a klasszikus *Dragon Quest* játékokat remake-elték modernebb konzolokra.

Na de akkor valamit a játék történetéről. Mert bizony van neki. Nem azt mondom, hogy komplex, sem azt, hogy emlékezetes vagy éppen fordulatos… de hogy nagyon vicces, az tuti. Adott mindenki kedvenc olasz vízvezeték-szerelője, aki a Gomba-királyságban már heti rutinnal menti meg Peach hercegnőt a gonosz Bowser fogságából. A játék nyitányában is láthatjuk, ahogy Bowser egy laza mozdulattal felnyalábolja a Hercegnőt és viszi is a kastélyába, Mario pedig lohol utánuk. Némi bunyó után pufók olasz barátunk győztesen kerül ki, de nem sokáig tudja élvezni a sikert, ugyanis az égből egy hatalmas kard zuhan le, felnyársalva Bowser kastélyát, és mellékesen szétzúzza a Csillag Utat, ami az királyság lakóinak kívánságát hivatott teljesíteni. Az élő kard neve Exor, és bizony nem jók a szándékai. Mario, Peach és Bowser a robbanásban messzire repűlnek, így Mario kezébe kerül ismét a királyság sorsa. A feladat nem könnyű, meg kell találni hét csillagot, amikkel újjá lehet építeni a Csillag Utat, megkeresni a Hercegnőt, és végül legyőzni a Bowser kastélyát elfoglaló Exor-t és az igazi nagy bajkeverőt, Smithy-t. Ehhez a kalandhoz fog csatlakozni Mellow, aki egy fura felhőszerű lény, de szentül hiszi, hogy ő egy béka, aztán Geno, az életre kelt fabábú, akinek a lelke egy az égből leszálló kis csillag, küldetése pedig a Csillag Út. Természetesen miután ismét megmentjük, Peach is beáll a kis csapatba, akárcsak maga Bowser is, aki roppant morcos, hogy földönfutó lett, de kénytelen Marióval szövetkezni, hogy visszaszerezhesse a kastélyát.

A *Super Mario RPG* egy végtelenül cuki és egyszerű kis játék, amihez tényleg nem nagyon kell szerepjátékos gurunak lenni. Izometrikus nézetből látjuk a pályákat, ahol Mariót irányíthatjuk, vannak bár egyszerűbb ugrálós részek is, de legalább csak kisebb fejtörőket kell megoldani, meg harcolni, na de azt sokat. A csaták körökre osztottak és nagyon szórakoztatóak, bár kell némi ügyesség vagy akár ritmusérzék hozzá, de gyorsan kézreáll, és könnyen kitapasztalható minden ellenfél. Tényleg a teljesen kezdők is bátran nekivághatnak. A hosszával sincs gond, nagyjából 30 óra alatt könnyedén teljesíthető.

Maga a remake viszont szerintem fenomenális, az ArtePiazzás srácok megtartották az eredeti pályákat, ellenfeleket, történetet, csak átrakták az egészet gyönyörű 3D-be. Persze itt-ott azért csiszoltak rajta, de mindenhol csak az előnyére változtattak, semmi felesleges hozzáadott modernizáció vagy átírás, a játék pontosan olyan, mint 1996-ban, csak modern külsővel. Egyetlen hátránya, hogy sajnos jelenleg csak Nintendo Switchre elérhető, és sanszosan nem is fog változni, szóval a többi konzol tulajdonosai most hoppon maradnak, de akinek megvan rá a lehetősége, az ne hagyja ki! Iskolapéldája annak, hogy miként kell ízlésesen modernizálni egy klasszikust. Sok ilyet szeretnék még!

kontroller

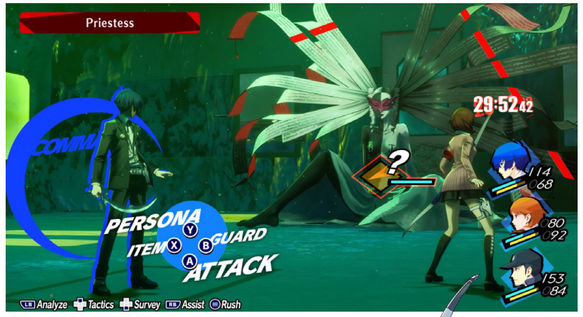
PERSONA 3 RELOAD

Retro klasszikusok felmelegítve 3.

Írta: Venom

A *Persona* sorozatot szerintem nem sokaknak kell bemutatnom, az elmúlt bő 15 évben az Atlus folyamatosan gondoskodott arról, hogy minden fronton letámadjanak minket a *Personához* köthető sorozatok, mangák, színpadi előadások, zenei albumok, filmek és természetesen a játékok. Amikből nincs is olyan sok, mint azt várnánk, főleg, hogy az első *Persona* még 1996-ban jelent meg Playstationre, mint a Shin Megami Tense sorozat mellékszála. Bár az első két rész sem volt rossz a maguk módján, de az igazi nagy áttörést a harmadik epizód hozta el, 2006-ban. A Playstation 2-re megjelent *Persona 3* valami igazi kis csodának számított, remekül ötvözte a randi szimulátorokat, a visual novel-eket és klasszikus japán szerepjátékokat. Szinte azonnal egy új stílust is teremtett, megalkotva lényegében a „sulis rpg" zsánert, ahol a játékosnak (többnyire) a modern Japánban kell iskolába járnia, barátkoznia, dolgozatokra készülnie, és szabadidőben természetfeletti szörnyekkel küzdenie. Mindezt szigorú időkorlátoz kötve.

Alig egy év múlva meg is jelent a kibővített változata, *Persona 3 FES* címen, majd 2009-ben egy kézikonzolos átiratot (és lényegében újragondolást) kapott PSP-re, ez volt a *Persona 3 Portable*. Utóbbit 2023 elején minden létező játékplatformra kiadtak újra, vegyes fogadtatással, tekintve, hogy sok változtatást nem kaptunk. Majd az Atlus, talán hallgatva a morgolódásokra, egy meglepő bejelentést tett: a *Persona 3* teljes remake-et kap, és csak egy évet kell rá várni. Mondjuk akik



megvették a *Portable*-t nem biztos, hogy nagyon tapsoltak örömükben, de már az első trailerek alapján nagyon ígéretesnek tűnt.

Aki esetleg nem látta az animét, vagy eddig egyik változatával sem játszott, annak röviden a történet annyi, hogy hősünk (akit mi nevezhetünk el) új iskolába iratkozik be, majd megkezdődnek a furcsaságok. Éjjelente árnyak lepik el a várost, az emberek koporsókká változnak, az iskola pedig átalakul egy Tartarus nevű bizarr toronnyá. Kollégiumi társairól kiderül, hogy ők rendszeresen küzdenek az árnyakkal, és próbálják kideríteni, hogy mi is okozza ezt a „25. órának" nevezett jelenséget. Hősünk hamarosan a kis csapat vezetője lesz, majd ahogy telnek a hónapok, úgy lesz a helyzet egyre sötétebb és drámaibb.

Persze a démonszerű árnyakkal nem fegyvertelenül küzdenek, itt jön be ugyanis a címadó persona, amik megidézhető túlvilági lények, akik segítik a gimis csapatot a harcokban. Minden szereplőhöz tartozik egy persona, amit fejleszteni lehet a harcok után járó szintlépesek során, de ha elég jó kapcsolat alakul ki a főhőssel, akkor a végén még át is alakul egy erősebb formájává. A hősünknek viszont más képessége van, ő ugyanis képes több personát is „befogadni", majd azokat cserélgetni, esetleg összeolvasztani egy teljesen új personává. Ez amolyan pokémonos, gyűjtögetős rész a játékban, a számukat tekintve pedig olyan 100 körül vannak, így aki szeretné mindet begyűjteni, annak nagyon sok időt kell rászánnia.

Nappal iskolába kell járni, szocializálódni,

tanulni, vásárolgatni, bejárni a környező helyeket, vagy kisebb küldetéseket megoldani. Este viszont foghatjuk a kollégista társakat (illetve egy intelligens kutyát… vagy egy árnyékok ellen kifejlesztett robotlányt), és nekivághatunk a Tartarus szintjeinek, ahol egyre magasabbra jutva kell kipucolni az árnyakat. Itt jön be a körökre osztott harc, itt lényegében élet-halál kérdése, hogy minden ellenfélnek megtaláljuk a gyenge pontját, és a megfelelő mágiával vagy fegyverrel csapjunk oda nekik.

A remake valami hihetetlenül igényesre sikerült, a grafika sokat javult, a történetet alapvetően meghagyták, de rengeteg mellékszál került bele, akárcsak sok hasznos funkció és miegymás. Ugyanakkor mégsem lehetünk teljesen boldogok, kimaradt a lehetőség, hogy válasszunk női és férfi főhős között, illetve az epilógus fejezet is, bár utóbbit fizetős DLC-ben kapjuk majd meg, ami azért kissé pofátlan, de ez van.

Ezeket leszámítva fantasztikus játék még mindig, elérhető Switchen kívül minden modern konzolra, érdemes beruházni rá, de készüljetek fel, mert nem lesz rövid kaland.

FINAL FANTASY VII: REBIRTH

Retro klasszikusok felmelegítve 4.

Írta: Venom

A *Final Fantasy VII*, talán a Squaresoft, avagy mostani nevén Square Enix legnagyobb húzócíme 1997 óta. A világrengető sikert számos újabb *Final Fantasy* rész követett, de a 2000-es évek végére érezhetően megtört a sikerszéria, bár a rajongók még kitartanak a sorozat mellett, de az újabb részeket nem igazán övezi már az a dicsfény, mint a klasszikusokat. Ezt talán a fejlesztők is érzik, így rendszeresen előszedik a 7. részt, hogy újabb rókabőröket húzzanak le róla, legyen az sokadik újrakiadás vagy mindenféle mellékesztorik. Az igazi bombát mégis 2020-ban dobták le, amikor megjelent a *Final Fantasy VII: Remake*, ami az alapjaitól építette fel újra az eredeti játékot, összeségében egész pozitív kritikákat és szép bevételt hozva. Viszont, amit mindenki kritizált, hogy a történetnek nagyjából csak a harmadát kaptuk meg, lényegében a felvezetését, a Square Enix ugyanis úgy döntött, hogy három felé vágja az *FF7*-et, viszont a *Remake* után a folytatásra 4 évet kellett várnunk, de idén végre befutott a második rész, *Rebirth* alcímmel.

Mivel a játék teljes mértékben feltételezi, hogy játszottál az első résszel (bár a készítők ezt tagadták kezdetben), így most azt ajánlom, hogy olvasd el az *AniMagazin 55. számában* megjelent cikkemet a *Remake*-ről. Kész? Oké… akkor haladjunk!

A történet pontosan ott kezdődik, ahol az előző epizód véget ért. Cloud, Aerith, Tifa, Barret és Red XIII elhagyták Midgar városát, és útjuk a békés, vidéki Kalm faluba vezet, ahol mindjárt egy visszaemlékezést kapunk. Cloud ugyanis végre elmeséli, hogy miért is üldözi megszállottan Sephirothot, és mi is történt pontosan azon a végzetes napon, amikor a Nibelheim melletti Mako reaktor vizsgálata tragikus fordulatot vett. Cloud és Tifa szülőfaluja a lángok martaléka lett, miután Sephiroth elborult elmével lemészárolt mindenkit. Bár Tifa a történet hallattán kicsit kényelmetlenül feszeng, mintha Cloud elbeszelése nem teljesen fedné a valóságot, de a csapat végül úgy dönt, hogy folytatják küldetésüket, megtalálni Sephirothot, és elmenekülni a Shinra üldözők elől.

Ezen a ponton a játékos előtt megnyílik a világ, és szabadon bejárhatja… vagyis, ez volt a reklámszöveg, de a valóság nem ilyen szép. Az *FF7 Rebirth* bár „open-world" játéknak lett beállítva, valójában viszont a bejárható terület nagyon limitált, a különféle zónák, melyeket a történet során megnyitunk látszólag nagyok, de gyorsan rájövünk, hogy lineárisak, és nincsenek is igazán telerakva felfedezendő küldetésekkel vagy kincsekkel. Senki se számítson itt *Skyrim* vagy *Witcher 3* méretű világra, annál jóval kisebb léptékekkel operál a játék. Mondhatnánk, hogy sebaj, a kevesebb néha több, de jelen esetben ez sem igaz, ugyanis a legtöbb küldetés borzalmasan unalmas, feleslegesen hosszú vagy körülményes. Ami viszont különösen próbára fogja tenni minden játékos türelmét, azok a minijátékok. Rengeteg van belőlük, van ügyességi és logikai játék is, lényegében bárhova megyünk, bármit is csinálunk, az *FF7R*-ben mindenhol minijátékokba botlunk. Nem azt mondom, hogy nincs pár egészen szórakoztató (mint a Chocobo Verseny), de a többsége olyan gyalázatosan primitív és bosszantó (és kötelező), hogy tényleg hihetetlen türelem és kitartás kell leginkább hozzájuk.

Akik szeretik a kártyajátékokat, azok örülhetnek, mert most is kaptunk egy egész szórakoztató változatot, természetesen itt is lehet gyűjtögetni a kártyákat, megmérkőzni a városokban az erre kijelölt npc-kkel, és… valami történetet is alkottak köré, ami jóval komolyabban veszi magát, mint az szükséges lenne.

A harcok cserébe egész szórakoztatóak, bár itt sincs nagy változás az előző részhez képest. Hőseink kapnak pár új képességet, de a fejlődés cserébe sokkal egyszerűbb.

A látvány is felemás, ugyanis bár alapvetően jól néz ki a játék, de érezhetően elavult már a technikai oldala. Csúnyának véletlenül se nevezném, de a 2020-as elődjéhez képest nem sok javulást találunk.

Az átvezető videóktól, melyekből sok órányi van, továbbra is leesik az állunk, annyira szépek, néha már egy hollywoodi film minőségét súrolják. A hibák leginkább akkor kezdenek szemet szúrni, mikor megkapjuk az irányítást. Alacsony felbontású textúrák, statikus növényzet, pár méterrel a karakterek előtt megjelenő objektumok és instabil képfrissítés mindenhol. Persze ez nem mindenkit fog zavarni, de tekintve, hogy jelenleg csak Playstation 5-re érhető el, azért ennél már egy picit többet vártunk volna.

Szintén sok kritikát kapott az az „új" történet, már a *Remake*-ben is kaptunk új jeleneteket, mellékszálakat vagy dialógusokat, de itt most végleg eltávolodtak az eredeti játéktól. Mondhatnám, hogy csak nyomokban tartalmazza az *FF7* történetét, amit viszont kaptunk… nos, zavaros, helyenként fájdalmasan bugyuta, de cserébe vizuálisan látványos halandzsa, ami igazán sehova nem fut ki.

Bár nagyvonalakban, vagy akár úgy is mondhatnám, hogy nyomokban azért tartalmazza a fontosabb történeti elemeket, de itt talán azok lesznek előnyben, akik nem játszottak az 1997-es eredeti *FF7*-tel, vagy nem is ismerik. Mert aki abból indul ki, hogy na majd XY jelenet milyen jó lesz, az bizony pislogni fog. Belértve ebbe a játék végén lévő ikonikus és drámai fordulatot, ahol az egyik főszereplő életét veszti… vagy mégsem? …vagy mégis? …vagy… a fene se érti. Főleg, hogy behoznak még alternatív időszálakat, más dimenziókat és hasonló marhaságokat, amik elsőre jól hangzanak, de nagyrészt csak arra jók, hogy teljesen összezavarják a játékost, és minden lelkesedését elveszítse a történet iránt.

Új szereplők terén sem teljes az örömünk, bár megkapjuk Yuffie és Cait Sith felett az irányítást, de az olyan közönségkedvencek, mint Cid és Vincent most csak a kispadon ülnek. Sőt, pár (teljesen felesleges) jelenetben még Zacket is irányíthatjuk, de itt se várjunk semmi komolyat, csak pár perces cameoról van szó.

Amibe viszont nem lehet nagyon belekötni, az a zenei rész, Uematsu Nobuo legendás dallamai most is pontosan olyan fülbemászóak, mint 25 éve, az új szerzemények, bár nem kimondottan emlékezetesek, de nagyon jól aláfestik a jeleneteket.

Gondolom ezek után sejtitek, hogy nem voltam maradéktalanul elégedett a *Rebirth*-szel, és bizony ez így is van. Ennek ellenére nem bántam meg a végigjátszást, mert rengeteg a lehetőség, mégis könnyű benne elveszni; az a bizonyos *Final Fantasy* hangulat, még ha kicsit gyengébben is, de még mindig érezhető, órákra le tudott kötni minden nap. A humora, bár a legtöbb esetben inkább arcpirítóan kínos, mégis tud szórakoztatni. Akik szerették a korábbi *Final Fantasykat*, azok most is nagy kalandra számíthatnak, de azt is tartsuk észben, hogy ez csak a trilógia középső része, a történet befejezésére még legalább 3-4 évet kell várnunk.

Emiatt leginkább tényleg csak azoknak tudom ajánlani, akik nagy rajongók, vagy nagyon bejött nekik a 2020-as Remake, mindenki másnak én azt mondanám, hogy várjanak még pár évet, mikor egyben megkapjuk az egészet, és talán akkor végre értelmet is nyer a történet.

rendezvény

TAVASZI MONDOCON

Írta: Catrin

Idén április 27-28-án rendezték meg a tavaszi MondoCont, a nyári pedig július 13-14-én várható, szokásosan a Hungexpón. Mindjárt az is itt van, de addig nézzük, hogyan telt az áprilisi.

Röviden azt mondanám, hogy a MondoCon egy színes és tömény rendezvény, minden tekintetben, és pont ezért minden látogató találhat magának valamit, ami szórakoztatni fogja. Persze minél több érdekességet talál az ember, annál inkább érzi úgy egy – pláne vidékről felutazó – conozó, hogy megérte kifizetni az emelkedett jegyárat.

Újítás volt egyébként pont a messzebbről utazók kedvére téve, hogy a szervezők igyekeztek némi felárért alvási lehetőséget biztosítani a con helyszínén. Hogy ez mennyire vált be, arról nincs tapasztalatom, de a kezdeményezés jónak tűnik, a megvalósítása viszont nem könnyű. Sajnos néhány nappal a rendezvény előtt derült ki, hogy mégsem lesz zuhanyzási lehetőség a csarnokoknál... Remélhetőleg a várhatóan melegebb nyári conon már nem lesz ilyen probléma. Mindenesetre régen is voltak szállással kapcsolatos kezdeményezések, valami kevésbé „kempinges” megoldás talán jobb lenne, de mindenképp jó, hogy a szervezők foglalkoznak a témával, és annak költséghatékony megoldásaival.

De térjünk át a programokra, hiszen a színes-tömény jelzőt részben azokra értettem. Az események teljes felsorolásába többek közt ezért sem bocsátkozom, hiszen legutóbb is rengeteg jól ismert, jól bevált program közül választhattunk. Legyen az pl. amv-, rajz-, gamer-, karaoke- vagy a még mindig legnépszerűbb cosplayverseny, a kulturális és kocka előadások/kvízek, kerekasztal-beszélgetések, a koncertek, az egyre hosszabb k-pop események vagy a workshopok – témák tekintetében igazán változatos a felhozatal.

Minket leginkább a Japánnal, távol-kelettel kapcsolatos előadások, tánc- és harcművészeti bemutatók szoktak érdekelni, így pl. most is megnéztük Dózsa Gergő előadását, aki „A modern Japán kihívásai” témát tálalta a tőle megszokott töménységgel. Kaptunk még japános fronton pl. Ameagari Yosakoi táncbemutatót és Nito Jutsu Sei Shin Ryu harcművészeti gyakorlatokat. Sajnálom azonban, hogy az ilyen kulturális bemutatók elég kevés embert érdekelnek, részben talán azért, mert már sok hasonlót láthattak az aktív conra járók.

Előadások közül még bármilyen rajzos, írói és/vagy képregényalkotós téma érdekelni szokott, így örültem, hogy kicsit szó esett a Webtoon és Tapas oldalak használatáról, egyéb alkotóknak szóló tanácsokról.

Amit még a szombati napból kiemelnék, hogy a nagyszínpadon vetítették Miyazaki Oscar-díjas alkotását, *A fiú és a szürke gém*-et, illetve az esti koncert a *Final Fantasy* jegyében telt az olasz Chocobo Band-nek köszönhetően. Nem utolsó sorban pedig fontos és szép dolognak tartom, hogy a conon is megemlékezhettünk Toriyama Akiráról.

Vasárnapi programok tekintetében a szinkronszínész beszélgetés, az AMV Mortal Kombat és a Zenekvíz szokásosan lefoglalt minket. A színészeket mindig érdekes hallgatni, pláne, mert mostanság ismét egyre több animéhez készül szinkron a Netflix miatt, a minőség viszont közel sem olyan, mint régen, hogy higgadtan fogalmazzak... Így olykor érdekes látni, hallgatni, hogy a színészek milyen nehézségekről számolnak be, vagy egyáltalán, hogy állnak az animékhez.

Az AMV Mortal lehetne változatosabb... már sokadjára látom rajta ugyanazokat a magyar amv-ket. Persze jó dolog reklámozni és többször kiemelni a hazai sikereket, de nagyon hiányzik a legújabb külföldi felhozatal. Lehet napközben láthatunk ilyeneket is a conon, de nem tudom, mert nem ülök egész nap a Nagyszínpadnál. A Zenekvíznek viszont kicsit jót tett a változatosság, mókás a kahootos megoldás (persze így még nehezebb nyerni, mivel nemcsak a jó válasz, hanem a gyorsaság is számít). Csak azt sajnálom, hogy ugyanazok a shounen címek még mindig túl nagy szeletét teszik ki a versenynek... Több új, szezonos, 1-2 éven belüli animezene kéne ide is, de nem a hájp-vonatról.

Napközben tetszetős volt a „villámkvíz" is, ahol 5 random animés-geek kérdésre válaszolhattunk, most „anyák" témában, ha már közeledett az anyák napja. Ha 3 kérdésre helyesen válaszoltunk, kaptunk egy kis ajándékot, aki pedig mindegyikre jól válaszolt, az mehetett később a fődíjért, ami egy Yor figura volt a *Spy x Family* animéből. Lehetne egy con alkalmával még több hasonló minikvíz és nyereményjáték a Nyuffy-kunos kihívások mellett.

Tetszett még a mostani MondoConon, hogy a jó időnek köszönhetően kint volt az udvaron a pankráció, így nem zavart bele semmibe az ottani zaj; illetve az evős-ivós felhozatalt is jónak/színesnek találom az utóbbi időben.

Nem tetszett viszont, hogy az egyik legkedveltebb sushis pultot sikerült a csarnok térelválasztós felébe berakni... Ráadásul vele szemben is voltak asztalok, így néha rémesen nagy volt a torlódás ott az átjárónál, pedig bőven elfértek volna ezek a pultok máshol is a csarnokokban. Valamint az sem túl jó, hogy rémesen sok a nem hivatalos terméket áruló bolt, és hogy angol nyelvű mangákat dupla és tripla árakon lehet kapni.

Egyszer lehetne ezen a téren is változás, mert az viszont nagyon jó, hogy elképesztően nagy lett az árufelhozatal. Rengeteg időbe telt, mire minden boltot végigjártam, hiszen gyűjtőként szeretek bóklászni a vásárlós csarnokban. Ennek ellenére én nagyon kevés terméket találok, amire pénzt adnék ott. Vagy mert nincs a kedvenceimből semmilyen (eredeti) merch kint (a tömény pultok ellenére - hájp-betegség itt is), vagy mert sokkal olcsóbban meg tudom rendelni külföldről.

Magyar kiadásokat azonban most is vettem, örülök, hogy a Vad Virágok legalább a *Bűnös beszélgetések* BL manhwából hozott ki új kötetet, sajnálom, hogy a *Mo Daóból* még nem, illetve az is kár, hogy a Fumaxnak sem sikerült még kiadni az ígért *Reincarnated as a Sword* mangát. De majd talán a következő conon beszerzem azokat is.

Így telt tehát számunkra a negyedéves MondoCon adag: félnapos árunézegetéssel, jól bevált programokkal és új kvízekkel. Meg persze a baráti találkozókkal, mert anélkül nincs con! Szerencsére végig jó idő volt, így rengetegen piknikeztek a Hungexpo udvarán. Hasonlót kívánok nyárra is, elviselhető melegben.

rendezvény

REGAMEX – RETRO VIDEOJÁTÉK KIÁLLÍTÁS

Írta: supermario4ever

Idén ünnepli megalakulásának 15. évfordulóját a Regamex. Alapítójának, Sakmannak talán a legnagyobb videojátékos gyűjteménye van az egész országban. Jellemzően a saját számítógépes és videojátékos gyűjteményét állítja ki, melyeket a rendezvényre ellátogatók ki is próbálhatnak. De az évek elmúltával már olyanok is gazdagítják a Regamex programkínálatát, mint a Futu-Retro, akinek országszerte a legnagyobb Game Boy gyűjteménye van, de a flippermúzeum is biztosított néhány flippergépet. Aki viszont a kurrens generációval kíván játszani, az a Nintendolgoknál játszhat a Nintendo Switch újdonságaival.

Szinte hagyomány, hogy a Kispesti Művelődési Központ (KMO) biztosítja tavasszal a helyszínt a Retro videojáték kiállításnak. A látogatók a Videoton *Pong* játékától kezdve az Atari, Commodore gépein át a Nintendo, Sega, Playstation konzolokig bezárólag valamennyi gép egy-egy emlékezetes játékát kipróbálhatták. Jó látni, ahogy az apukák mutatják a gyereküknek, hogy „amikor én olyan idős voltam, mint te most, ilyenekkel játszottunk”, és a kicsik olyan elmélyülten játszanak a klasszikus játékokkal, mint a legújabb trendekkel.

A Regamex évek óta lehetőséget biztosít arra is, hogy indie fejlesztők saját játékaikkal mutatkozzanak be. Ezek a helyszínen kipróbálhatók, a készítőkkel is lehet beszélgetni, így tényleg közelebb hozzák az érdeklődőkhöz a játékaikat. Erre a rendezvényre jelent meg a Moleman Film legújabb magyar videojáték-fejlesztéssel foglalkozó dokumentumfilmje Blu-ray-en, *Stamps Back* címmel. Korábbi dokumentumfilmjeik is kaphatók képhordozó formában, ezeknek az az egyediségük, hogy a kiadványok rajongói adományokból készülnek. Szemügyre véve őket azt kell mondjam, hogy a legigényesebb kiadványok egyike, amit a DVD megjelenése óta valaha is láttam. A borító nagyon szép, stílusos, jól reprezentálja a dokumentumfilm témáját, a díszdoboz is olyan, hogy bármelyik blockbuster film DVD és Blu-ray díszdobozos változata mellett megállná a helyét. Nem ez az első eset, amikor rajongói kezdeményezésekből nagyon jó dolog sül ki. Néhány, a filmben interjút adó fejlesztő személyesen volt jelen, hogy dedikálja a frissen megvásárolt Blu-ray-t.

Retro játéktudásunkat is próbára tehettük a kvízjátékon. Ezeket az Ahaslides-on lehetett játszani (ezt most láttam először, a Kahoot szinte már a köznyelvben is elterjedt), a nyertesek regamexes ajándékcsomagot kaptak. Három 10 kérdésből álló kvízsor volt. Ezeken én is mind részt vettem, és meglátszott, hogy a konzoltörténelem melyik szegmensében vagyok jártas. Ahol több Nintendo-tárgyú kérdés volt, a harmadik helyen végeztem. Viszont az egész konzoltörténelmet átfogó kérdéssoroknál a hátsó helyek egyikén küzdöttem a becsületemért.

Összességében színvonalas volt a rendezvény, látogatók is szép számmal voltak jelen. Talán előadásokkal lehetne színesíteni, meghívni nevesebb gamer újságírókat, fejlesztőket. Azt gondolom, a velük készített interjúkra lenne érdeklődés. Érdemes figyelni a kisebb rendezvényeket is, mert itt érvényesül igazán a „rajongóktól rajongóknak” szemlélet. Talán gazdagabban térhetünk haza egy olyan rendezvényről, amelybe a szervezők szívüket-lelküket beleadták.

rendezvény

BUDAPEST COMIC CON

Írta: Hirotaka

Ismét eltelt egy év, ami azt jelenti, hogy megint eljött a Budapest Comic Con ideje, amit rendben meg is tartottak a pünkösdi hétvégén. Rendhagyó módon most több rendezvényt vontak egybe, amivel az eddigi legnagyobb és legváltozatosabb hazai Comic Con jött létre, mert a BCC jegygyel szabadon bejárhattuk az összes programot.

Így egyszerre volt maga a Comic Con, a társasjátékos Board Game Expo, a KoreaOn, koreai kulturális fesztivál és az OGEX, az Országos Gaming Expo. Ez utóbbi kettő ingyenesen is látogatható volt.

Hogy ez mind elférjen, kellett a Hungexpo B, E és D pavilonja is, plusz a szabadtér. Hogy pontosan milyen kiállítók és vendégek voltak kint, azt nem fogom mind felsorolni, de rengetegen részt vettek. Cosplay klubok, hazai képregénykiadók, alkotók és árusok, artistok, a Magyar Filmintézet, Magyar Honvédség, Magyar Társasjátékos Egyesület, Piatnik, Lego, Cinema City, Funko, K&H, Magyar Posta, NMHH és így tovább. Viszont továbbra is hiányoltam a streaming szolgáltatókat, mint a Netflix vagy a Disney+. Bár azt nem tudom, hova tettem volna őket, mert tele voltak a csarnokok.

Nem lenne Comic Con meghívott színészek és képregényalkotók nélkül. Ennek megítélése többnyire szubjektív, mert az, hogy ki tud / akar / fog jönni, akit meg tud fizetni a rendezvény, és kit szeretne a közönség, aki nem tud / nem akar / nem fog jönni, mert nem tudjuk megfizetni, vagy lemondja például forgatás miatt, az két különböző dolog. Ez utóbbi már megtörtént a BCC esetében, és most is így lett: Graham McTavish és Alexander Ludwig sem tudott eljönni forgatás miatt. Ennek ellenére szerintem nem lehet okunk panaszra, hiszen népszerű sorozatokból jönnek színészek, akiknek meghallgathattuk a beszélgetést, lehetett tőlük kérdezni, és megfelelő jeggyel egy fotó, valamint egy aláírás is landolhatott a zsebünkben.

A legismertebb név a listán Eric Roberts volt, aki számos filmből lehet sokaknak ismerős (*A szökevényvonat, A sötét lovag, A feláldozhatók*). Eljött még Erick Avari (*A múmia*), Clive Standen (*Vikingek*), Deep Roy (*Charlie és a csokigyár, Star Trek*), Jerome Flynn (*Trónok Harca*) és Afshan Azard (*HP*).

Hazai és nemzetközi képregényalkotókkal is lehetett találkozni, valamint dedikáltatni. Kim Hyun Jin koreai illusztrátor és festő, Park Jae Kwang, aki DC műveiről lehet ismert, John Higgins például a *Watchmen* készítésében vett részt, Manuel García szintén többször dolgozott a DC-nek, ugyanígy Marco Mastrazzo, de ő még a Marvelnek is rajzolt. Patricia Martín és Raúl Allén a *Dűne* képregényváltozatát készítették. És bizony két hazai alkotóval, Felvidéki Miklóssal és László Márkkal is találkozhattunk a BCC-n.

Az egész rendezvényen összesen hat színpadon mentek folyamatosan a programok. A BCC-hez tartozott egy nagyszínpad, ahol a színészekkel való beszélgetések, kvízek, valamint tematikus előadások zajlottak. Volt egy képregényes színpad, egy magyar filmszínpad és egy cosplay színpad. Előbbi kettőn a témájához illő panelbeszélgetéseket nézhettünk végig. A magyar filmszínpadnál beszéltek a szinkronról, hogy lehet ebbe a szakmába bekerülni, és persze itt is akadtak kvízek. A képregény színpadon a meghívott alkotókkal voltak interjúk, betekinthettünk a munkájukba, elmondták hogyan építik fel saját világukat, és többször volt „rajz harc", amiben időre kellett rajzolni valamit. Kicsit elszégyelltem magam a saját pálcikaember rajztudásommal. Természetesen itt is voltak kvízek.

A cosplay színpad nevéből adódóan a cosplay szerelmeseinek kedvezett, de a cosplayversenyen kívül cosplay bemutató, képregényes előadás, kpop cover dance verseny és az anime dumaparti is helyet kapott itt. Utóbbi témája az animék megjelenése a nyugati rajzfilmekben volt. De kaptunk egy rövid megemlékező előadást Toriyama Akiráról is. A Cosplay Kids bemutató pedig nagyon aranyos program. A színpad körül még cosplay klubok, egy impozáns Gyűrűk ura kiállítás, és az Amai teaház is helyet kapott, ahol óriás mahjonggal üthettük el az időt. Ezt a részleget a cosplay.hu csapata dirigálta, remek munkát végeztek, jár a dícséret.

A BoardGame Expónak és a KoreaOnnak is volt saját színpada. Előbbin társasjátékokról és azok készítéséről szóló előadások kaptak helyet. A társasoknak szánt csarnokban ezek mellett rengeteg asztalon lehetett játszani, vagy szuszszanhattunk egyet az utazó planetárium egyik műsorán. A KoreaOn színpadán pedig kulturális előadások, táncok, énekesek szórakoztatták az érdeklődőket. Ezt az eseményt a Koreai Köztársaság budapesti nagykövete, Hong Kyudok nyitotta meg. Itt még hagyományos koreai játékokban és kézműves foglalkozásokon vehettünk részt, továbbá koreai nasikat és kozmetikumokat is vásárolhattak az érdeklődők.

Mindent összevetve nagyon sok és változatos programmal lehetett lefoglalni magunkat, és akit több minden érdekelt, annak érdemes volt saját időbeosztást készítenie, emellé jött még a sok kvízjáték. A Cinema City, a NYX, a Honvédség és sok más pult is készült valamilyen játékkal, ahol rengeteg ingyen terméket tudtunk belootolni. A Cinema Citynél popcorn dobálásáért lehetett törölközőt, poharat, szatyrot nyerni, vagy akár poszterek közül választhattunk. A NYX-nél gumikacsát díszíthettünk, és sminkterméket nyerhettünk. Az NMHH pecsétgyűjtős próbával készült, szintén remek nyereményekért. Az OGEX-nél egy szerencsekerék megpörgetéséért bögre vagy egérpad is üthette a markunkat. És még lehetne sorolni az ilyen játékokat. Minden kvíz, az anime kvízek kivételével kahoot-on történt, ami talán a legkényelmesebb módja az ilyen játékoknak.

Ha akadt időnk két program között, akkor az árusokat érdemes volt átböngészni, természetesen rengeteg termékkel készültek, sok képregény volt, valamint figurák, merch cuccok különféle sorozatból vagy játékból, aminek egy geek rendezvényen lennie kell. Fontos megjegyezni, hogy a BCC a kezdetektől készpénzmentes rendezvény, tehát csak bankkártyával tudtunk fizetni mindenhol. Legjobban a képregényeket és könyveket kedvelőknek volt érdemes kutakodni, meg azoknak, akik az artistos termékeket szeretik. Animés és mangás fronton a felhozatal szokás szerint szegényesre sikerült, vagy fogalmazhatnék úgyis, hogy szinte észre sem lehetett venni. Az árusok elrendezése logikus volt, ugyanakkor zsúfolt, inkább késő délután lehetett kényelmesen végignézni.

A különféle cosplay, illetve rajongói klubok impozáns kiállításokkal készültek, amikkel fotózkodni is lehetett. Ezek főleg a *Star Warst* képviselték, és talán egy kicsit túl domináns is volt ez a cím, szívesen látnék hasonlót a többi franchise-ból is. Gondolok itt életnagyságú bábukra, díszletrészletre, fotófalra és Legóra. Merthogy kint volt a Lego is, és kiállítottak egy közel 46 m2-es lego SW diorámát, ami a világ legnagyobbja jelenleg. Talán ez sokaknak kedvet hozott egy kis lego vásárláshoz.

Jártunkban-keltünkben pedig érdemes volt vigyázni, nehogy a sétáló Transformersek, R2D2 vagy a biciklis birodalmi droid útjába kerüljünk. De feszültségünket oldhattuk ingyen Pepsivel, Fantával vagy Nescaféval.

A szabadtér a némi fellélegzésen és a jó idő kihasználásán túl a food truckoknak adott helyet. Rengeteg, de így is kevés sörpaddal. Ehettünk több helyen hamburgert, hot dogot, sima és buborékos gofrit, taiyakit, amit bubble teaval leöblíthettünk.

Röviden és tömören ez volt az idei Budapest Comic Con. Egyáltalán nem lehetett unatkozni a két nap alatt, és még így is volt olyan, amit időhiányában (és mert nem vártuk végig a sort) nem tudtunk kipróbálni. Ilyen volt a Mindflex, ahol agyhullámokkal tudtunk volna kis labdát irányítani, vagy az IkarosVR. De így is bőven elégedettek lehetünk. Az animés oldalam persze kicsit csalódott, ahogy azt is sajnálom, hogy külföldi árusok sem jöttek, de a többi geek énem viszont örül és elégedett. Jó volt látni, ahogy sok család együtt szórakozik és osztozik ugyanabban a hobbiban. A következő rendezvény bő egy év múlva lesz, a szervezők nem várattak senkit: 2025. június 14-15-én tartják a negyedik Budapest Comic Cont.

2024 - NYÁRI FANTASY EXPO

AUGUSZTUS 25. - VASÁRNAP

VASÚTTÖRTÉNETI PARK

COSPLAY.HU

MAGYAR VASÚTTÖRTÉNETI PARK

PLAYIT ENTERTAINMENT

sensei tutorial

HOGYAN TANULJUNK KANJIT?

Írta: Balu

Hogyan tanuljunk kanjit?

Miután leküzdöttük a hiragana, de főleg a katakana nehézségeit, jöhetnek a kanjik. Ez elengedhetetlen, hiszen nélkülük nem tudunk olvasni, csak ha furiganázva van a szöveg. Ezt a cikket alapvetően azoknak szántam, akik már tanulnak japánul és tudnak hiraganát olvasni, ezért a példák nem szerepelnek rōmajival.

Miért kellenek a kanjik?

A kanji jelentősen megkönnyíti az olvasást. Bármennyire is abszurdnak hangzik ez elsőre, a japán szöveg tényleg úgy van kitalálva, hogy a kanji folyékonyabbá teszi az olvasást. Kész rémálom egy olyan szöveget olvasni, ami csak hiraganával van írva, még úgy is, ha szóközt is használnak benne tagolásra – hiszen alapvetően a japán szövegben a különböző írásrendszerek váltakozása adja a szöveg tagolását és nincs benne szóköz.

A kanji sokkal kompaktabb módon adja át az információt, és már ránézésre is egyből átjön a jelentés, nem egy hosszú hangalak tárolja a szót. Oké, az 承る (うけたまわる) egy extrém eset, de egy csomó összetételre igaz, hogy egy négy szótagú szóhoz két kanjikarakter elég – ezek pedig a jelentésre is utalnak. A jelentés hordozása pedig egy rendkívül fontos szerepe a kanjiknak, mivel nagyon sok azonos alakú szó van a japán nyelvben, amiket máshogy írunk kanjival. Maga a かんじ szó is jelentheti a kínai írásjegyeket: 漢字, de jelenthet érzést is: 感じ. (Ha valaki akar szórakozni szintén egy extrém esettel, *ezt a videót* ajánlom a こうしょう lehetséges jelentéseiről.)

Az azonos alakú szavakon túl jelentésbeli árnyalatkülönbséget is ki tudunk fejezni írásban a kanjik segítségével. Például hogy csak önkéntelenül hallunk valamit: 聞く, vagy figyelünk rá és tudatosan hallgatjuk: 聴く. Persze mindkettőt きく-nek olvassuk, és nyugodtan használhatjuk a 聞く kanjit általánosan bármiféle *hallgat* jelentésben, de aki szeretné pontosabban kifejezni magát,

belevinni valamilyen többletjelentést a szövegbe, annak jól fognak jönni ezek az írásváltozatok.

Mennyi kanji?

Jelenleg 2136 *jōyō kanji* van, amit a japán diákoknak meg kell tanulniuk a kötelező oktatásban. Az újságokban, hivatalos dokumentumokban elsődlegesen ezek szerepelnek (valamennyi egyéb gyakori kivétellel – amikről a japánok is simán azt hinnék, hogy beletartoznak a *jōyō kanjik* közé). Minden mást erősen ajánlott furiganázni a sajtóban, szóval ha ezeket tudjuk, akkor nagyon nagy meglepetés talán nem fog érni ennél a műfajnál.

Ennél a 2136 kanjinál azonban sokkal többet el tudnak olvasni az anyanyelviek általában, egy átlag tanult japán simán ismer 3000-4000 kanjit, a könyvmolyok meg 5000 fölé is mehetnek. Ez persze nem azt jelenti, hogy nekünk is ennyit tudnunk kell a boldoguláshoz. A saját tapasztalatom az, hogy olyan 1500 körül már egész kényelmesen lehet mangát vagy híreket olvasni, de ez persze műfajtól és témától is függ.

Már az 1500 is elég soknak hangzik (igazából az is), de egy idő után úgy hozzászokunk, hogy nem okoz különösebb nehézséget megjegyezni egy új karaktert. Vagy tízet. (Vagy százat?) Az elején nehéz csak belerázódni, de utána jobb lesz. Főleg, ha nem ellenségként tekintünk a karakterekre.

A kanjik olvasatai

A kanjik olvasatait két nagy kategóriába szokás sorolni: *on'yomi* 音読み, azaz kínai olvasat és *kun'yomi* 訓読み, azaz japán olvasat. (~~Ironikus módon a *kun* a *kun'yomiban on'yomi*.~~) Amikor átvették a japánok a kínaiaktól a kanjikat, ez több hullámban történt, és ekkor érkezhetett vele akár 3 különböző *on'yomi*, amiknek a mai kínaihoz sokszor viszonylag kevés közük van. (De régen valaki valahol úgy hallotta, hogy egy kínai egyszer így ejtett ki egy karaktert, és így adta tovább.) A *kun'yomi* olvasatát pedig úgy kapta általában a kanji, hogy létező japán szavakat elkezdték az azonos/hasonló jelentésű kínai karakterekkel írni. Ebből is lehet, sőt, gyakran van is több, bár olyan is előfordul (főleg magasabb szinten), hogy egy sincs, és csak *on'yomija* van egy írásjegynek. A kanji után kiírt *okuriganák* segítenek eldönteni, hogy hogy kell kiolvasni éppen. De a három *on'yomin* és a végtelen *kun'yomin* kívül egyéb speciális olvasatok is lehetnek, hogy a japánok szórakoztassák magukat.

„A kanjik olvasatait két nagy kategóriába szokás sorolni: on'yomi 音読み, azaz kínai olvasat és kun'yomi 訓読み, azaz japán olvasat."

(Ezeknél elég nehéz belőni, hogy hol van az egyik kanji olvasatának a vége, és hol kezdődik a másik eleje, nagyjából megpróbáltam, viszont talán jobb nem szétválasztva tekinteni ezekre. De az おとな-t már tényleg nem tudtam sehogy szétszedni részekre.)

Hogy példákat is bemutassak:
Viszonylag korán megtanuljuk a(z) 生 kanjit.

On'yomi

学生	がく・せい diák
一生	いっ・しょう egész élet(ében
誕生	たん・じょう születés

Kun'yomi

生まれる	う・まれる megszületni
生きる	い・きる élni
生やす	は・やす növeszteni
生	なま nyers
生地	き・じ szövet

Különleges olvasatok:

芝生	しば・ふ gyep
生憎	あい・にく sajnos
生業	なり・わい megélhetés, munka
弥生	や・よい Yayoi (japán korszak)

A(z) 人 pedig az elsők között szokott lenni.

On'yomi

人間	にん・げん ember
人口	じん・こう népesség

Kun'yomi/különleges olvasatok

人	ひと ember
二人	ふた・り két ember, ketten
旅人	たび・びと utazó
素人	しろ・うと amatőr
狩人	かりゅ・うど vadász
大人	おとな felnőtt

Ezek pedig csak azok a szavak/olvasatok, amiket én is ismerek, azoktól már jobbnak tűnt megkímélni másokat, amiket még életemben nem hallottam, csak benne vannak a szótárban.

Felmerül a kérdés, hogy akkor mégis honnan a fenéből tudjuk, hogy a szóban az olvasat せい vagy しょう, esetleg zöngésedik és じょう, vagy hogy にん, じん, esetleg ひと vagy びと. A válasz pedig az, hogy megnézzük a szótárban. Általában semmiféle logika nincs mögötte, nem lehet csak úgy kikövetkeztetni. Legfeljebb annyi támpontunk van, hogy összetételekben az *on'yomi* olvasat sokkal, sokkal gyakoribb, az *okurigana* pedig segít, hogy *kun'yomi* fog kelleni, jobb esetben az is kiderül belőle, hogy melyik. (Khm, kivéve például a 通った, ami szövegkörnyezettől függően lehet かよった vagy とおった is. Vagy az 行った, ami lehet いった, de akár おこなった is. Szerencsére ennél például gyakran segítenek annyit, hogy nem sztenderd módon kiírják a な-t: 行なった.)

A kanjik jelentései

Kényelmesnek tűnhet minden kanjihoz megtanulni egy konkrét jelentést, hogy majd ezekből kikövetkeztetjük az összetételek és a szavak jelentését. Például *utazás* + *ember* = *utazó* (旅人). Vagy *ember* + *száj* = *népesség??* (人口). Sajnos sokszor nem működik kulcsszavak alapján, hogy kitaláljuk az összetétel jelentését. Persze nem mondom azt, hogy sosem található ki, mert igenis sokszor meg lehet tippelni jól a karakterek alapján a szó jelentését, de még több olyan eset van, amikor nekünk nem jön logikusan vagy egyértelműen, hogy mit jelent a két (vagy több) kanjiból alkotott összetétel. (Arról nem is beszélve, hogy van egy olyan típusa is az összetételeknek, aminél a kanji kiejtését, és nem pedig a jelentését veszik alapul, ez az *ateji* 当て字.)

A kanji valóban hordoz valamiféle jelentést, azonban ez nehezen megadható egyetlen kulcsszóval. Nem véletlenül sorolnak fel a kanjiszótárak is sokféle jelentést. Például a 口 kanjihoz kapásból négyféle jelentés szerepel a szótárban: *1) a száj mint testrész; 2) beszéd; 3) emberek száma; 4) lyuk, átjáró.* Ebből máris látszik, hogy a népesség szó a harmadik jelentésből jön.

„Sajnos sokszor nem működik kulcsszavak alapján, hogy kitaláljuk az összetétel jelentését."

こう【口】

［音］**コウ**（漢）　**ク**（呉）　［訓］**くち**

［学習漢字］1年

1〈コウ〉

1 体の器官の一。くち。「口角・口腔(こうこう)／経口・虎口(ここう)・糊口(ここう)・閉口」

2 口で言う。口ぶり。ことば。「口外・口語・口実・口述・口吻(こうふん)／悪口・衆口・利口」

3 人数。「戸口・人口」

4 穴。出入り口。「火口・河口・銃口」

2〈ク〉口。口で言う。ことば。「口説・口調・口伝／異口同音」

A 口 kanji a goo szótárban

Mit tanuljunk?

Remélhetőleg az illusztrált példákon keresztül látszik, hogy nem igazán effektív megoldás minden kanjihoz bemagolni az *on'yomikat* és a *kun'yomikat*, megtanulni egy jelentést, és elégedetten nyugtázni, hogy tudjuk a kanjit, jöhet a következő. Ahogy már erre utalgattam, a kanjinak mind az olvasata, mind a jelentése az adott szótól függ. A megoldás tehát az, hogy megtanuljuk a szót.

Az is egy jó taktika, ha rögtön minden szót kanjival együtt tanulunk meg, és gyakorlatilag a szótanulásba beleolvad a kanjitanulás. Viszont úgy vettem észre, hogy a japánoktatásban a kanjira egy szókincstől elválasztható (vagy elválasztandó?), külön aspektusként tekintenek. Azaz külön vannak tesztek, nyelvkönyvek, akár nyelvórák a szókincsre, a kanjira, a nyelvtanra és így tovább. Ami érthető, hiszen nekünk, európaiaknak, akik kanjianalfabétaként kezdenek bele általában a japánba, nehéz megszokni ezt az írásrendszert. Ezért is kell különös hangsúlyt fektetünk a kanjik tanulására. Nem győzöm azonban kiemelni, hogy ne elkülönítve tanuljunk kanjikat, mert az nem ad biztosan használható tudást, pusztán valami kétes választékot, amiből tippelni tudunk, hogy vajon mit jelenthet a szó és hogyan kell kiolvasni.

Ha a kanjit a szavak kontextusában tanuljuk, az annyit jelent, hogy a kanjihoz megtanulunk bizonyos szavakat, amikben szerepel. Tök jó, ha ismerünk olyan szavakat, amikben különböző olvasatai kerülnek elő egy kanjinak, illetve akár a különböző jelentései. Ha már tudunk sok szót, amiben szerepel a kanji, akkor önkéntelenül is megfogalmazódik bennünk valamiféle absztrakt jelentés, és tudni fogjuk, hogy milyen jellegű szavakban gyakori az a kanji. Azt meg még nem is említettem, hogy ezzel két legyet üthetünk egy csapásra, hiszen a szókincsünk is bővül. Szerintem a szókincsemnek egy jelentős részét olyan szavak teszik ki, amiket egy bizonyos kanji miatt tanultam meg, és valóban hasznos szavaknak bizonyultak.

Nézzünk néhány példát erre!

食

A(z) 食 kanji elég korán előkerül. Mindenképpen tudni kell hozzá a 食べる igét, ami annyit tesz, hogy *enni*. Tehát megtanuljuk, hogy van vele az *enni* szó, amit úgy írunk, hogy 食べる, és úgy olvasunk ki, hogy たべる. (Semmiképpen sem csak azt jegyezzük meg, hogy a *kun'yomija* a た! Rengeteg problémához fog vezetni, ha csak azt a részét jegyezzük meg a szónak, ami nincs *okuriganával* kiírva a kanji után.) Aztán vannak még hozzá gyakori, evéssel kapcsolatos összetételek: 食事　しょくじ *étkezés;* 飲食　いんしょく *evés-ivás;* 食堂しょくどう *menza*. És máris tudunk az *enni* igén kívül további három hétköznapi szót, amikből bármikor meg tudjuk mondani azt is, hogy az *on'yomi* alapvetően しょく.

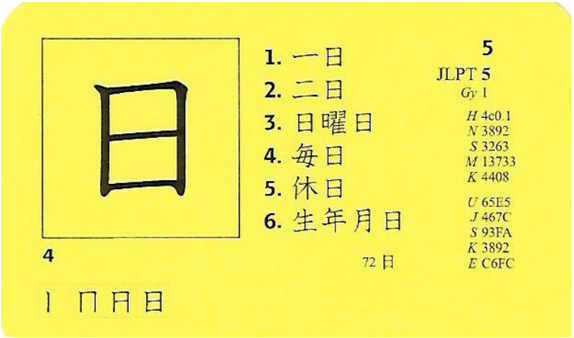
政

A(z) 政 kanji egy haladó(bb) N3-as kanji. Van egy cuki 5 kanás *kun'yomija* (まつりごと), de ezt még nem hallottam élesben, szóval valószínűleg nem annyira fontos megjegyezni. A gyakori szavak ennél a kanjinál inkább csak az összetételek: 政治　せいじ *politika;* 政治家　せいじか *politikus;* 政府　せいふ *állam;* 政党　せいとう *politikai párt*. Ebből leszűrhettük, hogy az *on'yomi* せい, a jelentés pedig valami politikához köthető dolog.

薇

Szembetaláljuk magunkat a(z) 薇 kanjival. Ehhez mit akarunk megtanulni? Az egyetlen dolog, amire szükség lesz, hogy a 薔薇　ばら *rózsa* szót ezzel írjuk. Az égvilágon semmi mást nem kell tudni róla. Ha valaki megtanulja, hogy önmagában ez a ぜんまい, a *japán királypáfrány* (vagy latin nevén *Osmunda japonica*), akkor hajrá, én biztos nem leszek botanikus.

Egyébként érdekesség, hogy a japánok is az összetételekkel szoktak a kanjikra hivatkozni. Egy jól ismert szónak mondják meg, hogy melyik kanjijára gondolnak. Például valószínűleg ha szóban emlegetnénk a(z) 薇 kanjit, az úgy lenne megemlítve, hogy 薔薇の「ら」. Tehát megadjuk a szót és az olvasatot. Ez is mutatja, hogy mennyire a szavakban gondolkozunk, amikor kanjikról beszélünk. Hiszen a kanji egy eszköz, amivel le tudjuk írni a szavakat.



„Az is egy jó taktika, ha rögtön minden szót kanjival együtt tanulunk meg, és gyakorlatilag a szótanulásba beleolvad a kanjitanulás. Viszont úgy vettem észre, hogy a japánoktatásban a kanjira egy szókincstől elválasztható (vagy elválasztandó?), külön aspektusként tekintenek."

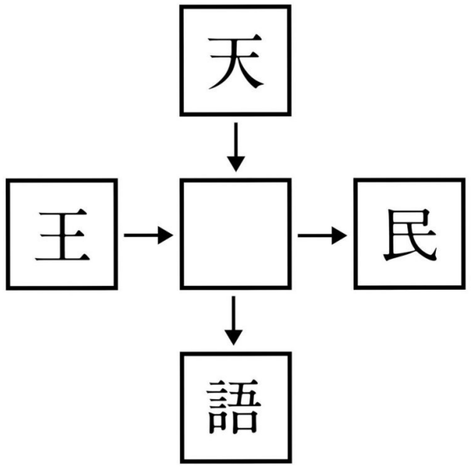
Honnan tanuljunk kanjit?

Jogos a kérdés, hogy de mégis honnan tudjuk, hogy milyen szavakat és összetételeket érdemes megtanulni, amikor haladunk a kanjikkal. Ehhez nekem tanári segítségem volt, úgyhogy szerencsére nem egyedül kellett megbirkózni a feladattal. A *Shirokuma webáruházban* is beszerezhető kanjikártyákat használtam, ezen a tanárom mindig bejelölte, hogy melyik összetételeket tanuljam meg, és így végigmentem a több mint 1000 kártyán N2-ig, és tényleg rengeteg szót megtanultam. Nem tökéletesek ezek a kártyák, vannak rajtuk elgépelések, hibák néha, de nekem beváltak így is.

Viszont az a jó hírem, hogy van *Anki deck* is, ami szavakkal tanítja a kanjikat egészen az alapoktól kezdve, valamint a *Genki* is mindig hoz egy csomó példát a kanjikra. Mellesleg a *jisho* online szótár is kiírja, hogy mik a gyakori szavak (még a hozzávetőleges JLPT-szintet is), kis csillagok segítségével mindenféle összetételt kiad nekünk, ha megfelelően írjuk be a keresőjébe:*政*. Úgyhogy semmi akadálya nincs annak, hogy összekössük a szótanulást és a kanjitanulást.

Maga a tanulás folyamata

A kanjik szépek, jók és a barátaink, nem az ellenségeink, hiába tűnhet úgy. Az elején nehéz belerázódni a kanjitanulásba. Nem azért, mert olyan bonyolult dologról van szó, hanem azért, mert annyira idegen tőlünk az egész koncepció, hogy az agyunk nincs hozzászokva az ilyen információk (kanjik) tárolásához. K-pop-rajongóként szoktam a bandák tagjaihoz hasonlítani a kanjikat. Amikor először néztem videókat, lehetetlen feladatnak tűnt megkülönböztetni a bandán belül az előadókat, *mind ugyanúgy nézett ki*. Aztán ahogy egyre jobban megismertem egy bizonyos bandát, megmaradtak a nevek, egyre könnyebb lett felismerni a különböző tagokat. Ahogy többször látom őket, egyre több mindent tudok kötni hozzájuk, egyre inkább feltűnnek a jellegzetes arcvonásaik, és egy idő után már elölről, oldalról, akár hátulról is felismerem, hogy kit látok. Na, valami ilyesmit kell elképzelni a kanjikkal is. Elsőre mind hasonlónak tűnik, de ahogy egyre többet látjuk őket, egyre több szót ismerünk, egyre több mindent tudunk hozzájuk kötni, úgy lesz egyre egyszerűbb beazonosítani őket, megkülönböztetni őket, és a másodperc töredéke alatt felismerni, hogy milyen kanjit látunk. Akár fejjel lefelé is.



Kanjikvíz: melyik kanji szerepel a következő összetételekben? 王○、天○、○民、○語

Lehet, hogy az elején nem ötször, nem húszszor, hanem negyvenszer kell alaposan megnéznünk a kanjikat (vagyis a szavakat, amikben vannak), mire meg tudjuk őket jegyezni. Viszont ha már sikerült hozzászokni ahhoz, hogy ezek a karakterek hogy épülnek fel, hogy néznek ki, akkor fokozatosan egyre könnyebben barátkozunk meg az új kanjikkal, és egyre kevésbé tűnik lehetetlennek megjegyezni ezeket a madárkaparásnak kinéző firkákat.

De ismét ott vagyunk, hogy ha elkülönítve tanulmányozzuk a kanjikat, akkor arra specializálódunk, hogy ha elénk raknak egy random kanjit, akkor felismerjük. Ezek azonban a gyakorlatban nem önmagukban, hanem a szövegben kontextusban vannak, szóval sokkal praktikusabb arra trenírozni az agyunkat, hogy a szavakkal együtt ismerje fel őket. Ha egyben tanuljuk meg a 食べる szót, akkor ezt az alakot látva nem kezdünk el gondolkodni, hogy mi van utánaírva, hogyan kell ilyenkor kiolvasni. Gyakorlatilag az sem probléma, ha nem tudjuk a(z) 微 és a(z) 徵 közti különbséget, de gond nélkül el tudjuk olvasni a 微妙　びみょう *leheletnyi* és a 特徵　とくちょう *sajátosság* szavakat. Olvasáskor nincs is idő arra, hogy vonásonként elemezgessük a kanjit, hanem abba kell belejönni, hogy ránézésre nagyjából felismerjük a körülötte lévő dolgok segítségével. Csak ekkor fogunk tudni gyorsan és gördülékenyen olvasni.

Mnemonika és a kanjik etimológiája

A tanulásnál nagyon hasznos dolog tudni, hogy a kanjikat hogy alkották meg anno, milyen elemekből épülhetnek fel, ugyanis ezeket ki tudjuk használni a tanulásnál. A Xu Shen által összeállított etimológiai szótár 4 nagy csoportra osztja a karaktereket, és ezeket a kategóriákat ma is használjuk, hiába van több mint 2000 éves a szótár. Az első ilyen csoport a *piktogramma*, ami azt jelenti, hogy kép alapján szinte lerajzolták a tárgyat. Ez segíthet, ha ránézésre látjuk egyértelműen a képet a karakterben. A(z) 山 például valóban úgy néz ki szerintem, mint egy *hegy*. De nekem ne mondja senki, hogy a(z) 日 pont úgy néz ki, mint a *Nap*.

piktogrammák

Valamikor biztos jobban hasonlított rá, viszont most szerintem elég távol áll bármiféle Naptól, hamarabb mondanám könyvespolcnak. Ám ha segít, akkor rajzoljuk le, képzeljünk köré sugarat, rajzoljunk lombot a fára (木), bármit megtehetünk, ami megkönnyíti az írásjegy megjegyzését. Ebből a csoportból sajnos vagy szerencsére (kinek mi) nincs olyan sok.

A második csoport az *ideogramma*. Valamiféle ötletet ábrázolnak vonalakkal, például a számok egytől háromig 一・二・三 vagy a *felett* és az *alatt* 上・下. Ezek tényleg elenyésző százalékát teszik ki a kanjiknak, szóval nem foglalkozunk velük különösebben.

A harmadik csoport az *ideogrammatikus összetételek* csoportja. Ebben a csoportban azért már jóval több van, mint az előző kettőben összesen. Ilyenkor az egyszerű karaktereket fogjuk, és valami értelmes (bár nem mindig intuitív) jelentéssel összerakjuk őket. Például az *ember* a *fa* mellett *pihen* 休 vagy a *Nap* és a *Hold* együtt a *világosság* 明. Ezek pont emiatt tök jól megjegyezhetőek, úgyhogy érdemes átgondolni legalább egyszer azt, hogy miből raktuk össze az újabb kanjit, és máris könnyebben megmarad az egész. Ehhez hasznos ismerni az alkotóelemeket, azon belül is a gyököket. Nem feltétlen kell megtanulni mind a 214-et, de a leggyakoribbakkal (erősen) ajánlott megbarátkozni, hogy utána megkönnyítsük a dolgunkat.

A kanjiknak több mint a felét viszont a *fonoszemantikus összetételek* teszik ki. Ez azt jelenti, hogy van egy olyan gyök, ami a jelentésre utal, és van egy olyan komponense a kanjiknak, ami pedig a kiejtésre, és konkrétan semmi köze nincs a jelentéshez. Hiába próbálunk értelmet találni benne, nem lesz, legfeljebb valami mondvacsinált sztori jöhet össze. A fonetikai komponensnek ugyanis csak és kizárólag az a dolga, hogy az *on'yomira* utaljon valahogy. Egy tök jó példa:

試験	しけん	*vizsga*
冒険	ぼうけん	*kaland*
刀剣	とうけん	*kard*
検査	けんさ	*vizsgálat*
倹約	けんやく	*takarékosság*

Mindegyik szóban szerepel egy けん olvasatú kanji, mindegyiknek más a gyöke, de megegyezik bennük a kiejtésre utaló komponens. A fonoszemantikus összetételeknek ezt a tulajdonságát pedig nagyon jól tudjuk hasznosítani, hiszen meg lehet tippelni, hogy egy hasonló kanjinak is ugyanaz lesz az *on'yomija*. De ne vegyük készpénznek a dolgot, mert változhat például a fonetikai komponens olvasata (pl. 寸　すん, de 村　そん); lehet több *on'yomija* is egy kanjinak; sőt, még az is előfordul, hogy nem is *on'yomit*, hanem *kun'yomit* használ az összetételben. Szóval végső soron tényleg csak akkor lehetünk biztosak a dolgunkban, ha ismerjük magát a szót, amit ki akarunk olvasni. De egy kis támpontnak hasznos, ha tisztában vagyunk a fonoszemantikus összetételek létezésével.

Ez a fajta rendszerezés valódi etimológián alapul, de mi, mezei nyelvtanulók teljesen nyugodt szívvel alkothatunk magunknak valami teljesen abszurd magyarázatot arra, hogy hogyan épül fel a kanji, vagy mire hasonlít, ez a mnemonika. Minél elborultabb ötletekkel állunk elő, annál biztosabb, hogy meg fogjuk jegyezni. Például 乗る kanjiját sokáig úgy képzeltem el, mint egy lábakon sétáló palotát, ami az utcán közlekedik, és *fel lehet rá szállni*. Nyugodtan a szabadjára engedhetjük a fantáziánkat, amikor mnemonikát, mnemotechnikát használunk, hiszen az a fő cél, hogy megjegyezzük a karaktereket és a szavakat. Vannak előre elkészített mnemonikák is, de az nem ugyanaz, mint amikor magunknak találunk ki egy magyarázatot a kanjira, kevésbé effektív, úgyhogy inkább a kreatív megoldást javaslom.

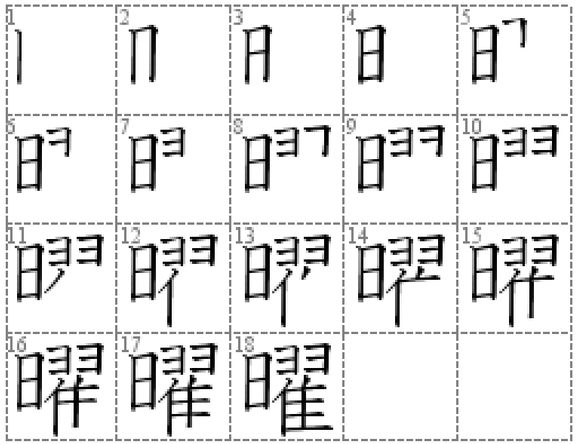
Viszont fontos leszögezni, hogy időpazarlás lenne minden egyes kanjihoz előállni egy ilyennel, ez rengeteg plusz infó megjegyezni, ami gyakorlatilag a nyelvtudás szempontjából felesleges, hiszen a karakter/szó megjegyzését szolgálja csak. Az elején lehet, hogy több kanjihoz, akár minden kanjihoz kell, de később én mindenképpen ajánlanám, hogy csak akkor forduljunk mnemonikához, ha nem boldogulunk egy kanji megjegyzésével, és már negyedszerre kell ismételni, mert nem sikerült megtanulni. (Tapasztaltam például kanjitanuláskor, hogy ha hallottam már korábban valahol valamikor egy szót és nagyjából megvan a jelentése is, akkor sokkal könnyebben megmarad a kanji hozzá, hiszen van mihez kötni. Ha nincs mihez kötni, nehezebben tudom megjegyezni, ilyenkor szoktam előállni valamilyen mnemonikával.)

„Az elején lehet, hogy több kanjihoz, akár minden kanjihoz kell, de később én mindenképpen ajánlanám, hogy csak akkor forduljunk mnemonikához, ha nem boldogulunk egy kanji megjegyzésével"

Kell-e írást tanulni?

A kanjik írásának a tanulása teljesen más tészta, mint az olvasás. Sokkal részletesebben meg kell tanulni a kanjinak a részeit, hogy azt bármikor le tudjuk írni. Ehhez különösen hasznos lehet a különböző mnemonikák használata és a gyökök ismerete. Viszont elég ellentétes vélemények vannak arról, hogy egyáltalán érdemes-e 2024-ben a kanjik írását megtanulni.

Az, hogy érdemes-e, nagyon függ attól, hogy valaki mit szeretne kezdeni a japán nyelvvel. A legtöbb munkához valószínűleg teljesen felesleges megtanulni kanjikat írni, hiszen számítógépen dolgozunk, szinte egyáltalán nem írunk kézzel. Ismerek olyat, aki Japánban él és dolgozik, folyékonyan beszél, olvas, gépel japánul, de még a hiraganát sem tanulta meg írni, mert egyszerűen nem volt rá szüksége. Én azt tapasztaltam, hogy rengeteg időt vesz el az írás tanulása, és nem segít megjegyezni a kanjikat olyan mértékben, hogy a befektetett idő megtérüljön. Elvégre az írásnál a részletekre is figyelnünk kell (bár egy idő után valószínűleg izommemóriából megy), olvasásnál pedig pont hogy nem szabad elvesznünk a részletekben, hanem az összkép és a szövegkörnyezet alapján kéne minél hamarabb rájönni a szóra és az olvasatára. De ettől még teljesen jogos, ha valaki úgy jegyzi meg a legkönnyebben a karaktereket, ha megtanulja őket írni, mindenkinek más módszer válik be. Nekem hatékonyabb volt az írás nélkül tanulni, így sokszorosan gyorsabban fejlődtem az olvasásban.



Vonássorrend 曜 kanjira (Pl. 日曜日 vasárnap)

Szóval mindenkinek azt tanácsolnám, hogy gondolja át, mennyit fog kézzel írni a jövőben, és ez alapján döntse el, hogy akar-e a kézírással foglalkozni. Elég kellemetlennek hangzik, ha valaki folyton gyakorolja a kanjik írását, hogy ne felejtse el őket, és ennek ellenére sosem ír semmit a gyakorláson kívül a hétköznapokban. Akkor mégis minek tudni, ha sosincs rá szükség?

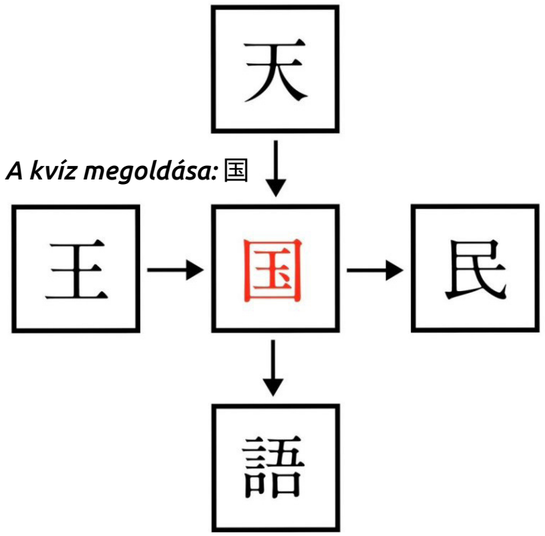
Sajnos vagy nem sajnos más a helyzet, ha az ember japán szakos. Akkor kötelező megtanulni az írást, a szövegolvasás-óra végképp nem kímél senkit. Viszont ha azt vesszük, hogy a szakon valamiféle japános alapműveltséget szeretnénk összeszedni, akkor ebbe beletartozik a kanjik írása is, hiszen a japánok is tanulják az iskolában. Szerintem épp annyira fontos kanjit írni, mint tudni, hogy *Iwate prefektúra* központja *Morioka*, vagy hogy a *dogū* a *Jōmon-korban* készültek.

Összefoglalva

A kanjiknak annyiféle olvasatuk és sokszor olyan elvont jelentésük (vagy akár többféle jelentésük) van, hogy nem igazán előnyös a kanjit önmagában, kizárólag olvasatokat és jelentéseket bemagolva megjegyezni. Hasznosabb, ha szavakat tanulunk, amikben előkerül a kanji, de fordítva is működik: ha az új szavakhoz egyből megtanuljuk az írásmódot, azaz a kanjit. (A legjobb talán mindkét módszer egyszerre.) Az elsajátítást segítheti a kanjik etimológiája, felépítése, de a mnemonika, azaz a saját magunk által gyártott rövid magyarázat vagy belelátott kép is nagyban megkönnyíti egy kanji megjegyzését – egy idő után pedig egyre könnyebb lesz, és elhagyhatjuk ezeket. A kanjik írását szerintem csak akkor érdemes megtanulni, ha később valóban sokat fogunk kézzel írni.

Nagyjából ezek voltak a gondolataim a kanjitanulásról, kicsit hosszú lett. Remélem, sikerült valami újat vagy érdekeset mutatni, és valakinek hasznos lesz ez a cikk.

Még egyszer a fő üzenetek: *a kanjik a barátaink*, illetve *szótanulás mindenek felett.*

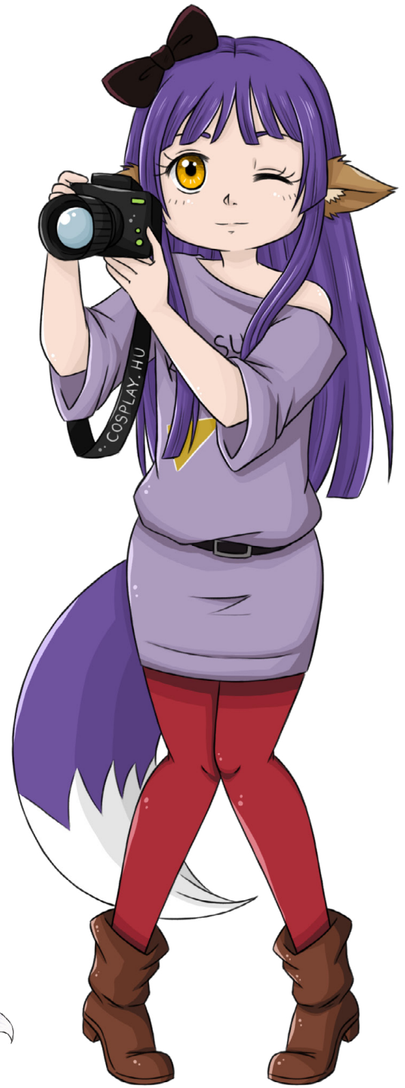


A cikk eredetileg a *lingojuku* oldalán jelent meg.

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*)



Pilly Tita

Forrás: League of Legends
Karakter: Ahri (K/DA POP/STARS skin)

Fotós: Rekaph
Tovább a Galériába...

Sweetmaniacgirl & Yoleimiyako

Forrás: Paripi Koumei
Karakter: Eiko & Koumei
Helyszín: Fészek Fotó Stúdió

Fotós: Vivico's Art
Tovább a Galériába...

Mantis

Fotós: REKAPH
Tovább a Galériába...

Forrás: Original
Karakter: Spring Fairy

Lunathra

Forrás: Love Live!
Karakter: Matsuura Kanan
Helyszín: Érd

Fotós: Foxframe
Tovább a Galériába...

Saya Cosplay

Forrás: Sousou no Frieren
Karakter: Frieren

Fotós: Jara Cosphoto
Tovább a Galériába...

Dragon Hall TV - műsorrend

június

2024. június 3. - 2024. június 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 2	Maja, a méhecske 3	Maja, a méhecske 4	Maja, a méhecske 5	Maja, a méhecske 6	Grimm legszebb meséi 30	Méz és lóhere: Élőben 3
20:30	Kilari 61	Kilari 62	Kilari 63	Kilari 64	Kilari 65	Grimm legszebb meséi 31	
21:00	Dragon Ball Z 190	Steins;Gate 13	Bastard!! 39	Vampire Knight 5	Varázslatos Álmok 159	Dragon Ball Z 190	Méz és lóhere: Élőben 4
21:30	Dragon Ball Z 191	Steins;Gate 14	InuYasha 1	Iron Kid - A legendás ököl 11	Varázslatos Álmok 160	Dragon Ball Z 191	
22:00	Vampire Knight 2	Vampire Knight 3	Vampire Knight 4	Bújj, bújj, szellem! 5	Vampire Knight 6	Steins;Gate 13	Bújj, bújj, szellem! 5
22:30	Iron Kid - A legendás ököl 8	Iron Kid - A legendás ököl 9	Iron Kid - A legendás ököl 10	Bújj, bújj, szellem! 6	Iron Kid - A legendás ököl 12	Steins;Gate 14	Bújj, bújj, szellem! 6
23:00	Bleach 83	Bleach 84	Bleach 85	Bleach 86	Bleach 87	Bastard!! 39	Varázslatos Álmok 159
23:30	Naruto 62	Naruto 63	Naruto 64	Naruto 65	Naruto 66	InuYasha 1	Varázslatos Álmok 160

2024. június 10. - 2024. június 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 7	Maja, a méhecske 8	Maja, a méhecske 9	Maja, a méhecske 10	Maja, a méhecske 11	Grimm legszebb meséi 32	Méz és lóhere: Élőben 5
20:30	Kilari 66	Kilari 67	Kilari 68	Kilari 69	Kilari 70	Grimm legszebb meséi 33	
21:00	Dragon Ball Z 190	Steins;Gate 15	InuYasha 2	Vampire Knight 10	Varázslatos Álmok 161	Dragon Ball Z 190	Méz és lóhere: Élőben 6
21:30	Dragon Ball Z 191	Steins;Gate 16	InuYasha 3	Iron Kid - A legendás ököl 16	Varázslatos Álmok 162	Dragon Ball Z 191	
22:00	Vampire Knight 7	Vampire Knight 8	Vampire Knight 9	Bújj, bújj, szellem! 7	Vampire Knight 11	Steins;Gate 15	Bújj, bújj, szellem! 7
22:30	Iron Kid - A legendás ököl 13	Iron Kid - A legendás ököl 14	Iron Kid - A legendás ököl 15	Bújj, bújj, szellem! 8	Iron Kid - A legendás ököl 17	Steins;Gate 16	Bújj, bújj, szellem! 8
23:00	Bleach 88	Bleach 89	Bleach 90	Bleach 91	Bleach 92	InuYasha 2	Varázslatos Álmok 161
23:30	Naruto 67	Naruto 68	Naruto 69	Naruto 70	Naruto 71	InuYasha 3	Varázslatos Álmok 162

2024 június 17 - június 23

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 12	Maja, a méhecske 13	Maja, a méhecske 14	Maja, a méhecske 15	Maja, a méhecske 16	Grimm legszebb meséi 34	Méz és lóhere: Élőben 7
20:30	Kilari 71	Kilari 72	Kilari 73	Kilari 74	Kilari 75	Grimm legszebb meséi 35	
21:00	Dragon Ball Z 192	Steins;Gate 17	InuYasha 4	Vampire Knight: Guilty 2	Varázslatos Álmok 163	Dragon Ball Z 192	Méz és lóhere: Élőben 8
21:30	Dragon Ball Z 193	Steins;Gate 18	InuYasha 5	Iron Kid - A legendás ököl 21	Varázslatos Álmok 164	Dragon Ball Z 193	
22:00	Vampire Knight 12	Vampire Knight 13	Vampire Knight: Guilty 1	Bújj, bújj, szellem! 9	Vampire Knight: Guilty 3	Steins;Gate 17	Bújj, bújj, szellem! 9
22:30	Iron Kid - A legendás ököl 18	Iron Kid - A legendás ököl 19	Iron Kid - A legendás ököl 20	Bújj, bújj, szellem! 10	Iron Kid - A legendás ököl 22	Steins;Gate 18	Bújj, bújj, szellem! 10
23:00	Bleach 93	Bleach 94	Bleach 95	Bleach 96	Bleach 97	InuYasha 4	Varázslatos Álmok 163
23:30	Naruto 72	Naruto 73	Naruto 74	Naruto 75	Naruto 76	InuYasha 5	Varázslatos Álmok 164

Dragon Hall TV - műsorrend

június - július

2024. június 24. - 2024. június 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 17	Maja, a méhecske 18	Maja, a méhecske 19	Maja, a méhecske 20	Maja, a méhecske 21	Grimm legszebb meséi 36	Méz és lóhere: Élőben 9
20:30	Kilari 76	Kilari 77	Kilari 78	Kilari 79	Kilari 80	Grimm legszebb meséi 37	
21:00	Dragon Ball Z 194	Steins;Gate 19	InuYasha 6	Vampire Knight: Guilty 7	Varázslatos Álmok 165	Dragon Ball Z 194	Méz és lóhere: Élőben 10
21:30	Dragon Ball Z 195	Steins;Gate 20	InuYasha 7	Iron Kid - A legendás ököl 26	Varázslatos Álmok 166	Dragon Ball Z 195	
22:00	Vampire Knight: Guilty 4	Vampire Knight: Guilty 5	Vampire Knight: Guilty 6	Bújj, bújj, szellem! 11	Vampire Knight: Guilty 8	Steins;Gate 19	Bújj, bújj, szellem! 11
22:30	Iron Kid - A legendás ököl 23	Iron Kid - A legendás ököl 24	Iron Kid - A legendás ököl 25	Bújj, bújj, szellem! 12	Enyo legendája 1	Steins;Gate 20	Bújj, bújj, szellem! 12
23:00	Bleach 98	Bleach 99	Bleach 100	Bleach 101	Bleach 102	InuYasha 6	Varázslatos Álmok 165
23:30	Naruto 77	Naruto 78	Naruto 79	Naruto 80	Naruto 81	InuYasha 7	Varázslatos Álmok 166

2024. július 1. - 2024. július 7.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 22	Maja, a méhecske 23	Maja, a méhecske 24	Maja, a méhecske 25	Maja, a méhecske 26	Grimm legszebb meséi 38	Méz és lóhere: Élőben 11
20:30	Kilari 81	Kilari 82	Kilari 83	Kilari 84	Kilari 85	Grimm legszebb meséi 39	
21:00	Dragon Ball Z 196	Steins;Gate 21	InuYasha 8	Vampire Knight: Guilty 12	Kétség sincs afelől... 1	Dragon Ball Z 196	Kétség sincs afelől... 1
21:30	Dragon Ball Z 197	Steins;Gate 22	InuYasha 9	Enyo legendája 5	Kétség sincs afelől... 2	Dragon Ball Z 197	Kétség sincs afelől... 2
22:00	Vampire Knight: Guilty 9	Vampire Knight: Guilty 10	Vampire Knight: Guilty 11	Bújj, bújj, szellem! 13	Vampire Knight: Guilty 13	Steins;Gate 21	Bújj, bújj, szellem! 13
22:30	Enyo legendája 2	Enyo legendája 3	Enyo legendája 4	Bújj, bújj, szellem! 14	Enyo legendája 6	Steins;Gate 22	Bújj, bújj, szellem! 14
23:00	Bleach 103	Bleach 104	Bleach 105	Bleach 106	Bleach 107	InuYasha 8	Blood - Az utolsó vámpír
23:30	Naruto 82	Naruto 83	Naruto 84	Naruto 85	Naruto 86	InuYasha 9	

2024. július 8. - 2024. július 14.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 27	Maja, a méhecske 28	Maja, a méhecske 29	Maja, a méhecske 30	Maja, a méhecske 31	Grimm legszebb meséi 40	Ghost in the Shell - A páncélba zárt szellem
20:30	Kilari 86	Kilari 87	Kilari 88	Kilari 89	Kilari 90	Grimm legszebb meséi 41	
21:00	Dragon Ball Z 198	Steins;Gate 23	InuYasha 10	Blood+ 4	Kétség sincs afelől... 3	Dragon Ball Z 198	
21:30	Dragon Ball Z 199	Steins;Gate 24	InuYasha 11	Enyo legendája 10	Kétség sincs afelől... 4	Dragon Ball Z 199	
22:00	Blood+ 1	Blood+ 2	Blood+ 3	Bújj, bújj, szellem! 15	Blood+ 5	Steins;Gate 23	Bújj, bújj, szellem! 15
22:30	Enyo legendája 7	Enyo legendája 8	Enyo legendája 9	Bújj, bújj, szellem! 16	Enyo legendája 11	Steins;Gate 24	Bújj, bújj, szellem! 16
23:00	Bleach 108	Bleach 109	Bleach 110	Bleach 111	Bleach 112	InuYasha 10	Kétség sincs afelől... 3
23:30	Naruto 87	Naruto 88	Naruto 89	Naruto 90	Naruto 91	InuYasha 11	Kétség sincs afelől... 4

Dragon Hall TV - műsorrend

augusztus

2024. július 15. - 2024. július 21.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 32	Maja, a méhecske 33	Maja, a méhecske 34	Maja, a méhecske 35	Maja, a méhecske 36	Grimm legszebb meséi 42	Porco Rosso - A mesterpilóta
20:30	Kilari 91	Kilari 92	Kilari 93	Kilari 94	Kilari 95	Grimm legszebb meséi 43	
21:00	Dragon Ball Z 200	Steins;Gate 25	InuYasha 12	Blood+ 9	Kétség sincs afelől... 5	Dragon Ball Z 200	
21:30	Dragon Ball Z 201	Ghost in the Shell - SAC 1	InuYasha 13	Enyo legendája 15	Kétség sincs afelől... 6	Dragon Ball Z 201	
22:00	Blood+ 6	Blood+ 7	Blood+ 8	Bújj, bújj, szellem! 17	Blood+ 10	Steins;Gate 25	Bújj, bújj, szellem! 17
22:30	Enyo legendája 12	Enyo legendája 13	Enyo legendája 14	Bújj, bújj, szellem! 18	Enyo legendája 16	Ghost in the Shell - SAC 1	Bújj, bújj, szellem! 18
23:00	Bleach 113	Bleach 114	Bleach 115	Bleach 116	Bleach 117	InuYasha 12	Kétség sincs afelől... 5
23:30	Naruto 92	Naruto 93	Naruto 94	Naruto 95	Naruto 96	InuYasha 13	Kétség sincs afelől... 6

2024. július 22. - 2024. július 28.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 37	Maja, a méhecske 38	Maja, a méhecske 39	Maja, a méhecske 40	Maja, a méhecske 41	Grimm legszebb meséi 44	Kiki - A boszorkányfutár
20:30	Kilari 96	Kilari 97	Kilari 98	Kilari 99	Kilari 100	Grimm legszebb meséi 45	
21:00	Dragon Ball Z 202	Ghost in the Shell - SAC 2	InuYasha 14	Blood+ 14	Kétség sincs afelől... 7	Dragon Ball Z 202	
21:30	Dragon Ball Z 203	Ghost in the Shell - SAC 3	InuYasha 15	Enyo legendája 20	Kétség sincs afelől... 8	Dragon Ball Z 203	
22:00	Blood+ 11	Blood+ 12	Blood+ 13	Bújj, bújj, szellem! 19	Blood+ 15	Ghost in the Shell - SAC 2	Bújj, bújj, szellem! 19
22:30	Enyo legendája 17	Enyo legendája 18	Enyo legendája 19	Bújj, bújj, szellem! 20	Enyo legendája 21	Ghost in the Shell - SAC 3	Bújj, bújj, szellem! 20
23:00	Bleach 118	Bleach 119	Bleach 120	Bleach 121	Bleach 122	InuYasha 14	Kétség sincs afelől... 7
23:30	Naruto 97	Naruto 98	Naruto 99	Naruto 100	Naruto 101	InuYasha 15	Kétség sincs afelől... 8

2024 július 29 - augusztus

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 42	Maja, a méhecske 43	Maja, a méhecske 44	Maja, a méhecske 45	Maja, a méhecske 46	Grimm legszebb meséi 46	Yesterday - Vissza a gyerekkorba
20:30	Kilari 101	Kilari 102	Az Avatár - Aang legendája 1	Az Avatár - Aang legendája 2	Az Avatár - Aang legendája 3	Grimm legszebb meséi 47	
21:00	Dragon Ball Z 204	Ghost in the Shell - SAC 4	InuYasha 16	Blood+ 19	Kétség sincs afelől... 9	Dragon Ball Z 204	
21:30	Dragon Ball Z 205	Ghost in the Shell - SAC 5	InuYasha 17	Enyo legendája 25	Kétség sincs afelől... 10	Dragon Ball Z 205	
22:00	Blood+ 16	Blood+ 17	Blood+ 18	Elfen Lied 1	Blood+ 20	Ghost in the Shell - SAC 4	Elfen Lied 1
22:30	Enyo legendája 22	Enyo legendája 23	Enyo legendája 24	Elfen Lied 2	Enyo legendája 26	Ghost in the Shell - SAC 5	Elfen Lied 2
23:00	Bleach 123	Bleach 124	Bleach 125	Bleach 126	Bleach 127	InuYasha 16	Kétség sincs afelől... 9
23:30	Naruto 102	Naruto 103	Naruto 104	Naruto 105	Naruto 106	InuYasha 17	Kétség sincs afelől... 10

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