Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2025.01. - 83. szám

AniMagazin

DANDADAN


AO NO HAKO


RANMA 1/2


ÉVÉRTÉKELŐ 2024


VILLAINESSEK

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

Impresszum

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

Szerzők:
Venom, A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, supermario4ever, Kuroko Ai, ChEebor

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

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

83.

Boldog animés 2025-öt mindenkinek! Elérkeztünk az idei év első *AniMagazinjához*. Juhéé!

A január valahogy mindig kicsit nehezebben indul el, mint a többi hónap. Erős a gyanúm, hogy ez bizonyos december végi eseményeknek köszönhető. De valami hasonlót érzek a nyári szabadság után is. Ebből adódóan a januári szám is döcögősebben készül, ám sebaj, mert a sok remek cikk kárpótol.

A 83. szám kicsit "fejnehézre" sikerült, mert az elejét teletömtük jobbnál-jobb animék ismertetőivel meg érvértékelővel. Kiemelném a *Ranma ½* és az *Urusei Yatsura* cikkeket, amivel nemcsak Takahashi Rumiko munkássága előtt tisztelgünk, hanem össze is hasonlítjuk a régi és az új adaptációkat. Utóbbi keretében pedig egy új cikkírót is köszönthetünk a magazin oldalain, ChEebort. Reméljük, még többször találkozhattok írásaival. De ugyanilyen tisztelettel megemlékeztünk a 20 éves *Vándorló Palotáról*.

És mivel cikkíróink úgy döntöttek, hogy most inkább animékről írnak, a magazin második fele rövidebbre sikerült. De nem kell megijedni, ettől még jutott a Kontroller, a Rendezvény és a Távol-Kelet kategóriába is olvasnivaló. És egyre bővebb a Manga kategóriánk is, habár Catrin a danmei bemutatóját most egy manhwaajánlóra cserélte. Viszont Kuroko mesél nektek a villainessek szerepéről.

Nagy változás, hogy idéntől Iskariotes fog írni a rendezvényekről, legyen az MondoCon, Fantasy Expo vagy Comic Con. Az első con pedig már le is zajlott, Isk írt is róla ebben a számban, és menjetek el a február 22-i Fantasy Expóra is, ami a Bálnában lesz.

Bevezetőnek legyen ennyi elég, és az időt sem óhajtom húzni. Ismét hála és köszönet a cikkíróknak tavalyi munkájukért, és biztos vagyok benne, hogy idén is remek írásokat pakolnak elétek.

Az egész szerkesztőség nevében pedig köszönöm kedves olvasó, hogy velünk tartottál tavaly, és letöltötted a legújabb *AniMagazint* is. Ha új olvasó vagy, akkor pedig üdvözlünk! Kövessetek minket a közösségi oldalainkon, az *FB*-n, az *Instán* és az *X*-en (Twitteren), hisz igyekszünk a friss animés híreket eljuttatni hozzátok, valamint keresgéljetek *cikkadatbázisunkban*.

- Hirotaka

A 84. szám várható megjelenése: 2025.03.25.

tartalomjegyzék

ANIME

Dandadan 04
Hirotaka

Ao no Hako 08
supermario4ever

Blue Lock vs. U-20 Japan Team 10
supermario4ever

Ranma 1/2 13
Venom

Urusei Yatsura 19
ChEebor

Anzu, a szellemmacska 22
Iskariotes

Mairimashita! Iruma-kun 25
Yuuko

A vándorló palota 28
Yuuko

Téli szezon 2025 31
Hirotaka

Animés évértékelő 2024 41
Hirotaka, Catrin

The Lord of the Rings:
The War of the Rohirrim vélemény 46
A. Kristóf

MANGA

Strange House 49
Hirotaka

Jagaaaaaan 51
A. Kristóf

Bűnös Beszélgetések 54
Catrin

A villainess szerepe az ázsiai kultúrában 57
Kuroko Ai

KONTROLLER

PlayStation történelem 3. rész 62
supermario4ever

RENDEZVÉNYEK

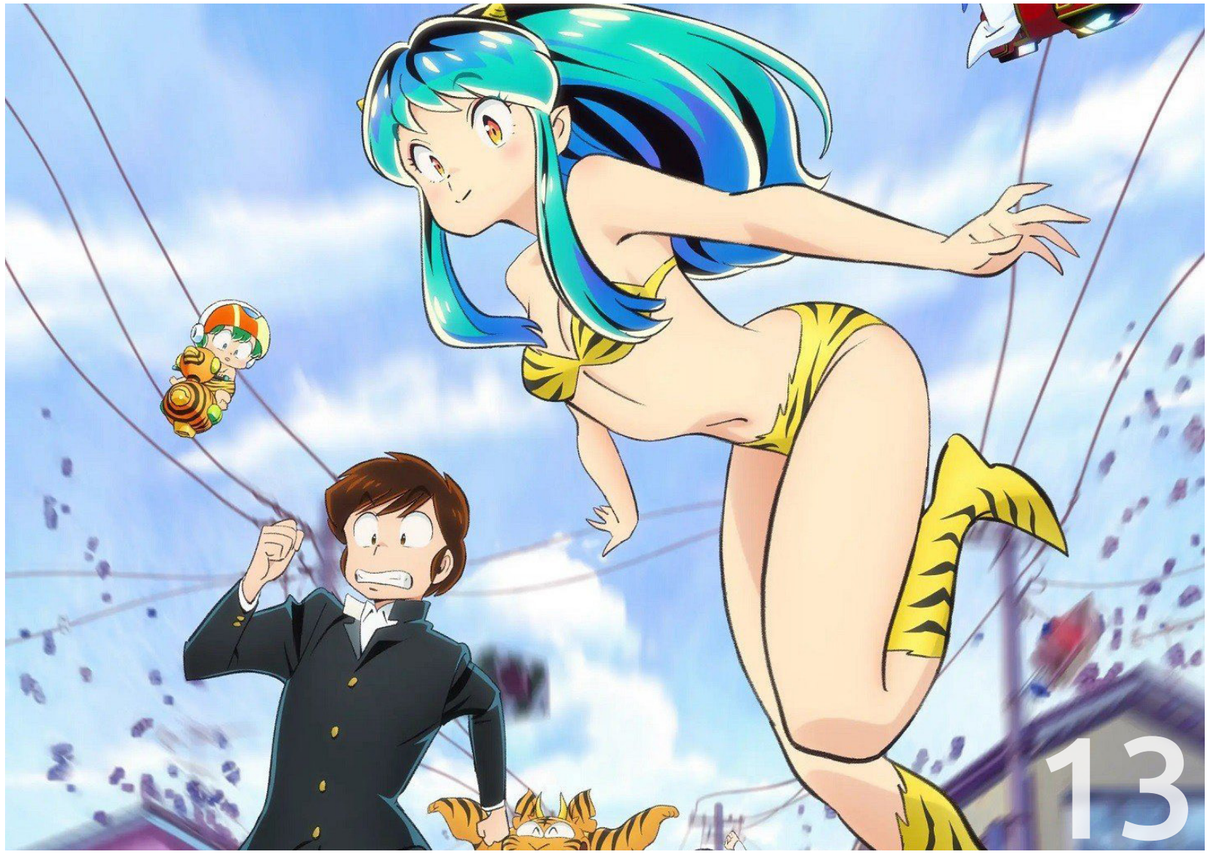
Téli MondoCon 68
Iskariotes

TÁVOL-KELET

Japán értelmetlen háborúja 71
A. Kristóf

Újévi szokások Japánban 75
Hirotaka










anime
DANDADAN
Írta: Hirotaka

A Dandadan jött, látott és győzött, vagy legalábbis feldobta az év utolsó harmadát. Az animés szavazó oldalakon laza könnyedséggel lett az őszi szezon no. 1-ja nem kevés mémmel ajándékozva meg az internet népét.

Nem is csoda a népszerűség, hiszen már a sorozat indulása előtt is bárhol belefuthattunk a talán kissé túltolt hájpvonaton érkező reklámkampány valamely elemébe. De mitől is ette ennyire a nép a *Dandadant*, és miért kaptak páran inkább kiütést egy olyan címtől, ami még az év anime díját is elvihetné.

Ayase Momo egy igazi menő csaj, aki barátnőivel pasikról, sminkekről és egyéb csajos dolgokról dumál. Takakura Ken pedig magának való, csendes, aki egyedül ül a teremben, olvassa a conteómagazint, és tűri néhány osztálytársának negatív megnyilvánulásait. Sablon 1 pipa, bármelyik romkom kezdődhet így. Ám a csavar ott van, hogy Momo hisz a szellemekben, Ken (továbbiakban Okarun) pedig az ufókban, és amikor összeakadnak, váltig tagadják a másik érvelését.

Bátorságpróbára invitálják egymást, Momo egy elhagyatott kórházba megy, ahol Okarun nagy ufótevékenységről tud, míg a lány egy szellemalagúthoz küldi hitetlen iskolatársát. Nos, nem sokkal később mindkettejük fejvesztve menekülve söpri fel a leesett állát a padlóról, merthogy szellemek és ufók is léteznek. Momo baj nélkül megússza a harmadik típusú találkozást, Okarun viszont nem jár ilyen jól, és egy átok mellett szó szerint a tökeit is elveszti. Kettejük kalandja pedig még csak most veszi kezdetét, amiben ufók, démonok és szellemek támadása elől kell kitérni, közben pedig szépen alakul nyersen őszinte kapcsolatuk.

A *Dandadan* egyszerre szeretne kicsit komoly lenni és parodisztikus is, ami jól működik. Vagy fogalmazzunk úgy, hogy komolyan veszi a viccet. Akármennyi súlyos vagy életveszélyes helyzetbe kerülnek főhőseink, nehezen lehet őket komolyan venni, de ha mégis ezt tennénk, a cselekmény azonnal fejbe csap valami abszurd jelenettel.

Ez a harcokra és a sima párbeszédekre is igaz. Előbbiek látványosak, elképesztően dinamikusak, kreatívak, és még pont nem olyan hosszú, hogy unalmas legyen. A shounen harcokat nem kedvelők örömére. Az ufók/szellemek kinézete karikaturisztikus és inkább pozitív értelemben röhejes, valamint nem is ők a legélesebb kések a fiókban, ami újabb poénforrás.

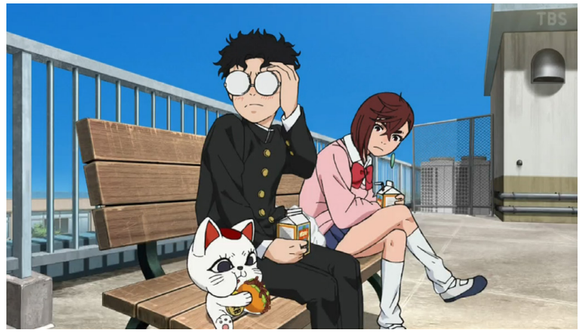




Karaktereink acélossága a bosszúállókat is megszégyenítené, hiszen keményebbek, mint a betonfal, ahová becsapódtak, gond nélkül repülnek 10 métereket és landolnak. Szóval különösebben nem kell aggódni sem Momo, sem Okarun testi épségéért, kivétel utóbbi heregolyói, ami egy hosszantartó poénforrás, így sok nézőnél már túlmehet egy határon.

A párbeszédek hasonló szinten operálnak, a komoly és normális kommunikációnak kevés nyomát találjuk, Momo és Okarun szeret ordibálva beszélgetni egymással, egymás fejéhez vágni különféle érveket látszólag koncepció nélkül, de van benne logika.

A harc és párbeszédek rendszere már az elejétől arra emlékeztet, mintha a *Tatamy Galaxyt* a Trigger készítette volna. Előbbit a klasszikus különlegességek kedvelői jól ismerik, így tudják, hogy kevés szünet van két mondat között és az sem mindig halk. A Triggert pedig keveseknek kell bemutatni, elég ha a *Kill la Killt* említem. A színes, elnagyolt és abszurd harcot ők vitték csúcsra.







A *Dandadan* csatái alatt pihenhetünk, mert akkor kevesebb a beszéd, a szövegelés közben pedig a harcoktól kapunk mentességet, ami az egész anime alatt jól kiegyensúlyozott, ugyanakkor a cselekmény szeret játszani ezzel, hogy jobban húzza a dolgokat.

A sztoribeli őrületet a többi karakter sem próbálja orvosolni. Momo nagyiját, Seikót, aki önmagában mém lett a hálón, nehéz lenne bemutatni, annyira laza, hogy már-már szétesik, és nem úgy tűnik, mintha lenne bármi ezen a világon, ami miatt aggódna. Ennek ellenére remek támogató karakter hőseinknek.

A legdrámaibb szituáció talán Aira karakterének bemutatása és a hozzá tartozó harc, ami elég nagy kontrasztot alakított ki az bevezető agymenéssel. Ám egy percig se gondoljuk, hogy Aira nem hibbant. Hasonló az ötödik borítókarakter is, Jin, akit körülbelül 2 másodpercig lehetett komolyan venni, viszont Airához hasonlóan nem szerepelt annyit, hogy az ember szívéhez nőjön. Kialakult viszont a Momo x Okarun ship, és az



anime is többször tudatja velünk, hogy ez bizony valid, és lesz itt a későbbiekben valami. De párosuk nagyon is kedvelhető, aranyosak, jól működik a kémia – ha megszoktuk az anime stílusát –, és szurkolhatunk is nekik, hogy szintet lépjenek. Ha már a harcok során sikerült némi power up-ot nyerni, hátha itt is.

Tatsu Yukinobu még futó mangáját a Science SARU pakolta képernyőre, és fantasztikus munkát végzett. A stúdió az elmúlt években amúgy is kiemelkedően jó animéket tett elénk, mint a *Heike Monogatari* (*AM65*), az *Inu-Oh* (*AM71*) vagy a *Kimi no Iro* (*AM82*). Utóbbi két filmet még itthon is nézhettük moziban. A *Dandadan* pedig csak gazdagítja ezt a sort a stúdió palettáján.

Az anime elképesztően színes, a cselekmény nem nagyon áll le, nem sokat hagy pihenni. A sztoriból eddig öt arcot kapunk, amikből egy-egy elem visszaköszön a későbbiekben is, akár plusz karakter, akár plusz képesség formájában. Életmódtanácsadást, válságkezelést és világmegváltó gondolatokat ne várjunk az animétől, ez nem az az anime. A zene is megér egy misét, habár az OST nem lesz megragadó, a szintén mém státuszba emelkedett egyedi opening és az ending biztos, hogy többeknek landol majd a lejátszási listáján. Előbbinek az eredeti videóklipjét is érdemes megnézni.

Viszont van egy stílusa, a humora kissé nyers, a szöveg kapkodó és a témaváltások is élesek. Aki az első pár részben rákattan a ritmusára és a humorára, az remekül szórakozthat az animén, aki viszont nem tudja ezt magáévá tenni, az nem biztos, hogy jól fog szórakozni az évad többi részén. Ezenkívül a túlzott hype is eltántoríthat néhány embert az animétől. Mindentől függetlenül idén nyáron érkezik a második évad.

Nem meglepő, hogy némi pihenő után, júliusban startol a Dandadan második évada, ami folytatja a történetet, és ha továbbra is tudja tartani a színvonalat a harcok, a humor és a szereplők közti kémia terén, akkor még több is fogja követni.

Hossz: 12 rész
Premier: 2024. ősz
Stúdió: Science SARU
Forrás: manga
Műfaj: akció, vígjáték, természetfeletti

HÁTTÉRKÉP: DANDADAN



Letöltéshez kattints a képre!

ANIMAGAZIN



anime

AO NO HAKO

Írta: supermario4ever



Elsősorban azért vagyok nagy rajongója a sportaniméknek, mert amelyik kellőképp komolyan veszi magát, az a karakterek által ugyanúgy megmutatja a sportolói erényeket, mint egy-egy kiváló sportoló a való életben. Nagyjából tudhatjuk, hogy miért veszik annyira komolyan a japánok a sportot, de az mindig is elgondolkodtatott, hogy attól, hogy valaki aktívan sportol, miért ne élhetné egy középiskolás életét? Hát már hogyne élhetné! Tessék csak egy pillanatást vetni a legújabb sportanimés remekműre, az Ao no Hakóra!

Inomata Taiki a tollaslabda klub tagja. Láthatóan szereti a sportágat és jó is benne, ám van más is, ami a sportpályára ösztökéli: a másodéves Kano Chinatsu, aki az iskola legjobb kosárlabda játékosa. Taiki fülig szerelmes a lányba, és bár Chinatsu megközelíthetetlennek tűnik, hősünk kap az alkalmon, hogy folyamatosan közelebbről is megismerje a lányt. Hamar kiderül, hogy a fiú szerelme messze nem annyira reménytelen, hiszen Chinatsut is motiválja Taiki kitartása és rajongása. Hősünk bár van annyira jó, hogy az edző is felfigyeljen rá, sokat kell még fejlődnie, hogy a kezdőcsapat tagja legyen. Ezért is küzd annyira elszántan.

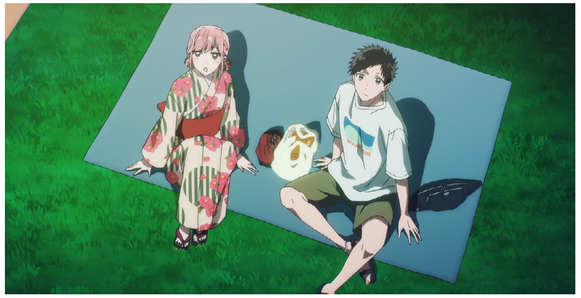






Az *Ao no Hako* leginkább az egyszerűségével káprázthatat el minket. Sok anime kezdődik *„x egy átlagos középiskolás volt, míg egy napon…”*-szinopszissal. Jelen anime esetében: *„Taiki egy átlagos középiskolás.”* És itt vége! A szereplők ugyanis megmaradnak hétköznapi szereplőnek. Taiki is láthatóan nem kapott nagyon különleges sportolói képességeket. Nem üti akkora erővel a tollaslabdát, hogy visszhangzik tőle a tornaterem, nem ugrik akkorát, hogy magasabbra kellett miatta építeni a tornatermet, ő egyszerűen csak keményen dolgozik, hogy sikert érjen el. A készítők ennél többet nem is tehettek volna azért, hogy az *Ao no Hako* elnyerje az egyik legvalóságosabb sportanime címét. Az anime nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik.

A mindennapi történéseket is csupán egy esemény kavarja fel: Chinatsu családja Taiki családjához költözik, így a fiú bőven kap lehetőséget arra, hogy meghódítsa a szerelme szívét. Ezt leszámítva a jelenetek teljesen hétköznapiak. Az anime ügyesen egyensúlyoz a sport és a mindennapi élet eseményei között. Lassan ugyan, de fokozatosan alakul ki a kapcsolat a páros között. A közösen megélt események kovácsolják fokozatosan össze Chinatsut és Taikit. A tornateremben is kölcsönösen szurkolnak egymásnak, mindezek mellett megismerjük a csapattársakat is.



Ugyanakkor időven megjelenik a ritmikus sportgimnasztika csoport egyik szépsége, Chouno Hina, aki szintén Taiki szívére pályázik. Bár nyilvánvaló, hogy hősünk Chinatsu szívét szeretné elnyerni, azért Hina kedvessége is megérinti, és eltölt vele is néhány kellemes órát, főleg a nyári fesztiválon. Ez okoz némi zavart, de szerencsére szó sincs komoly rivalizálásról. Ennyi kijár Taikinek, melyik férfitársam ne álmodna arról, hogy egyszerre két lány is pályázik rá?

A grafika gyönyörű. A színek élénkek, erősek, a karakterdizájn csodálatos, a háttér is részletgazdag, szépen kidolgozott. CGI itt-ott felfedezhető, de egyáltalán nem zavaró mértékben. Ami nagyobb hiba, hogy Taiki futását egyszer nagyon leegyszerűsítették, ahogy az egyik jelenetnél az egyik férfi arcát borzalmasan eltorzították. Remélhetőleg ezek csak figyelmetlenségek, és nem lesz erre példa a későbbiekben.



Mivel az Ao no Hako egy minden szempontból teljesen átlagos anime, ezért inkább azok fogják érdeklődéssel követni, akiknek szimpatikusak a karakterek. Erre viszont minden esély megvan, mert a szereplők szerethetőek, és a hétköznapi események is bár átlagosak, de valóságosak. Ahogy a sportágakat is igyekeztek a maguk valóságában megmutatni. Remekül bemutatja az anime, hogy a tollaslabda valójában nagyon nehéz sportág, nagyon nehéz benne jónak lenni. Taiki pedig igen nagy akaraterőről tanúskodik, ha ilyen sportágban akar jeleskedni. Egy esélyt mindenképp érdemes neki adni, jó esélylyel megkedveljük a karaktereket.

anime

BLUE LOCK VS. U-20 JAPAN TEAM

Írta: supermario4ever



A Blue Lock az utóbbi évek egyik legnagyobb sportanimés ígérete. Nagyot ment az első évad a 2022-es őszi szezonban, egy teljesen új, bizonyos szempontból realistább képet mutat az élsportról, annak akár sötét oldaláról is. Az anime után a mangának is ugrásszerűen megnőtt az olvasottsága, és most itt a második évad, vele együtt az első tétmérkőzés.

Akik látták a moziban az *Episode Nagi* alcímmel ellátott movie-t, azok a végefőcím után komoly ízelítőt kaptak abból, hogy miről fog szólni a második évad. Hiszen ott megjelent a sportpálya, az őrjöngő közönség. Az első évad amolyan alapozó volt. Ott megismerhettük a *Blue Lock* rendszerét, szabályzatát, néhány izgalmas meccs keretében láthattuk, mekkora a tétje és mivel jár az, ha valaki tényleg a világ egyik legjobb sportolója akar lenni. Remekül alapozta meg a második évad első tétmeccsét, a különböző feladatokkal és meccsekkel kirostálták a leggyengébbeket, így nagyjából összeállt egy olyan csapat, akik alkalmasak lehetnek arra, hogy kiálljanak az U-20-as csapat ellen. Gyakorlatilag most kapunk először visszajelzést arról, hogy működőképes-e a Blue Lock rendszer.



Sajnos nem lövi a gólokat

Azt gondolom, mindnyájan tudunk példát mondani arra, amikor az anime színvonala a második évadra jelentősen bezuhant. Sajnos ezen listára a *Blue Lock*-ot is felírhatjuk… Az első évad sem szerénykedett az állóképekkel, belső monológokkal, de a második évadra ezt olyannyira csúcsra járatták, hogy konkrétan meg lehet kérdőjelezni, hogy egyáltalán sportanimét nézünk-e. Nemcsak sokkal több az állókép, mint az animáció, hanem annyi beszélgetés van a tétmérkőzésen is, mintha csak egy átlagos hétköznapi eseményt néznénk. Egy focimeccsen a játékosok terelgetésén, a bíró látásának és ítélőképességének megkérdőjelezésén kívül nincs konkrét beszélgetés.

Még azt se lehet mondani, hogy az állóképekkel, monológokkal akarják a focimeccs jelentőségét emelni, mert annyira sok van belőle, hogy már azért nem lehet érezni a mérkőzés súlyát. Ugyanakkor valószínűleg az is a gyenge animáció oka, hogy sok embert kirúgtak az 8bit stúdiótól.

Ez önmagában rondít az anime hitelességén, de az animáció nemcsak az állóképek miatt katasztrofális, hanem a háttér miatt is. A meccsen a háttérben lévő közönség animációja, némi túlzással ugyan, de konkrétan a Super Nintendóra megjelent *International Superstar Soccer* játékot juttatta eszembe. Csak egy egyszerű mozdulatsort ismételnek. Vannak gólok, amiket szépen meganimáltak, lehet érezni, hogy mennyire nagyszerű volt.

Nem mellesleg, ha nem meccset látunk, hanem ténylegesen egy slice of life jelenetet vagy visszaemlékezést, akkor egész szépen mutat az animáció.







A Blue Lock jelentősége

Ahogy a bevezetőben utaltam rá, úttörő a *Blue Lock* a sportmangák körében, hiszen ez az első olyan történet, amely remekül rámutat arra, hogy aki a világ legjobbja akar lenni, nemcsak komoly áldozatokat kell hozzon, hanem történető személyiséggé is kell válnia, hogy akár másokon átgázolva is, de a világ legjobb játékosa legyen. A manga ezt nemcsak az erőteljes vonalakkal, tónusokkal érzékelteti, hanem olyan feladatokat is kapnak a játékosok, melyek nemcsak a fizikai, szellemi, de a mentális erejüket is próbára teszik. Ebben a rendszerben tényleg nincs helye a gyengéknek – aki elbukik, annak nincs visszaút.

Ugyanakkor a manga kiválóan visszaadja azt is, hogy az egoizmusnak is van határa. Emlékezzünk, hogy járt Kuon, amikor elárulta a csapatát. A fentiek fényében nagy kár, hogy ilyen kevés munkát fektettek az anime változatba.

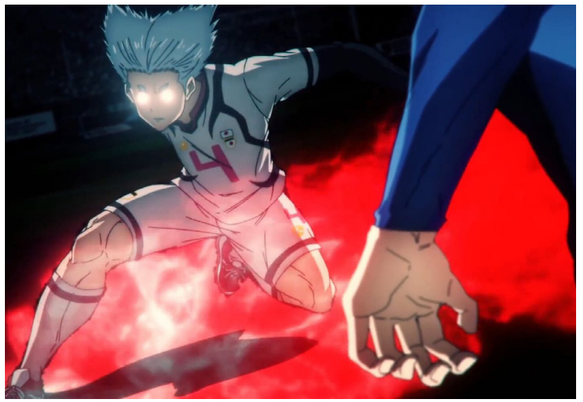
Zene

Az animében hallható zenék szerencsére ütősre sikeredtek. A soundtracket ezúttal is Murayama Jun szerezte, aki most is ütős dalokat írt az animéhez. Az openinget ezúttal is a dallamtalan zenéjéről híres UNISON SQUARE GARDEN énekelte. Sokkal inkább említést érdemel a Snow Man által énekelt *One* című dal, mely remekül visszaadja a csapatszellem és az összetartozás jelentőségét. Remek dal lett.



Összegzés

Az utolsó két részt az év végén egyszerre adta ki a Crunchyroll. Rögtön utána meg is ugrott az anime átlagértékelése. Ez nem csoda, ugyanis minden, de minden hibát kijavítottak, és egy olyan ütős lezárást láthattunk, mely méltó volt a manga színvonalához. Lehetett érezni az utolsó percek szinte szó szerinti háborús hangulatát, a gólok is kiválóak voltak, a búcsú is egyértelműen jelezte, hogy a 3. évadra emelni fogják a tétet. Bízom abban, hogy az 8bit is magára talál, és az animáció is jó lesz.





Hossz: 14 epizód
Premier: 2024. ősz
Studió: 8bit
Forrás: manga
Műfaj: sport

anime

RANMA ½

Írta: Venom



©Rumiko Takahashi / Shogakukan

Ezt a cikket egy kicsit személyes bevezetővel kezdeném. Valamikor a 1990-es évek második felében, amikor már az internet kezdett elérhetővé válni, megalakult idehaza az első animés rajongói társaság. Kezdetben alig páran voltunk, és az akkori nagyon kezdetleges üzenőfalakon meg IRC csatornákon keresztül vitattuk meg azon kevés animét, amihez hozzáfértünk. Az anime és manga ebben az időben még nem volt nagyon ismert Magyarországon, sokan csak az 576 Kbyte magazinban olvashattak egyáltalán arról, hogy ilyen létezik, de igazán csak a *Dragon Ball* és *Sailor Moon* TV-s megjelenése után kezdett el elérhetővé válni. Aki abban az időben animét szeretett volna nézni, nos annak nem volt könnyű helyzete, ugyanis nemhogy a TV-ben nem voltak, de még az interneten is maximum pár nagyon rossz minőségű képet lehetett találni. De persze leleményesek voltunk már akkor is, a legtöbb anime sorozat és film másolt VHS kazettákon cserélt gazdát, kezdetben eléggé esetlen módon (elküldeni az üres kazettákat egy interneten megismert idegennek, majd reménykedni, hogy valami nézhetőt küld vissza), de miután megalakult a „meet", avagy a heti személyes találkozó Budapesten, ahol összegyűltünk csereberélgetni és sztorizgatni, már egy fokkal könnyebben ment a dolog. Egyik ilyen alkalommal kaptam a kezembe egy sorozatból pár epizódot, aminek csak annyi volt a címe, hogy „Ranma". Máig emlékszem, hogy szinte megbabonázva néztem a homályos felvételt, annak ellenére, hogy angol szinkronos volt és bizony akkoriban még a nyelvtudásom elég gyér volt, de így is érhetőek voltak a poénok és a történet, szinte azonnal a kedvencem lett. És nem csak nekem tetszett, villámgyorsan terjedt el, és hangosan nevettünk, mikor meséltük egymásnak a legjobb jeleneteket. Volt aki a *Ranma* hatására kezdett harcművészetet tanulni, de életem első találkozása a cosplayjel is a Ranmához köthető, én pedig sorban skicceltem fel a karaktereket, hogy megtanuljam ezt a fura, kicsit egyszerű, nagyon kifejező rajzstílust (a pandák iránti rajongásom is itt kezdődött). Idővel nemcsak a sorozathoz, de a filmekhez is hozzájutottunk, megtudtuk, hogy Takahashi Rumiko írta és rajzolta, majd ahogy terjedt el idehaza az anime a 2000-es évek elején, a Ranma iránti rajongást sokaknál felváltotta a hozzá nagyon hasonló *Inuyasha*… de nem nálam! Aztán, mint minden, a Ranma és az Inuyasha láz is elmúlt, több mint 20 év telt el azóta, animék jöttek-mentek, mi pedig szinte már el is felejtettük, hogy valaha milyen népszerű volt…

Egészen 2024-ig, amikor a semmiből berobbant a hír, hogy a MAPPA bizony leporolja a *Ranma ½* mangát, és egy vadonatúj adaptációt készít belőle, ami megy egyenesen a Netflixre! Hát alig hittem a szememnek, hirtelen feltörtek a sok-sok éves emlékek, és csak egyetlen fohász hagyta el a számat… „kérlek ne csesszétek el!"

Takahashi Rumiko 1/2



1957. október 10-én született Japán Niigata prefektúrájában. Már nagyon fiatalon szeretett rajzolni, de igazán csak gimnazista korában kezdett komolyabban foglalkozni a mangákkal, majd egyetemi évei alatt döntötte el, hogy ő bizony ezt a pályát választja. Koike Kazuo, legendás mangaka volt a tanára, de kezdeti időszakban a híres horror szerző Umezu Kazuo mellett is dolgozhatott, közben pedig nagyon igyekezett megtalálni a saját stílusát.

Az első elismerést kapott műve az 1978-ban megjelent *Katte na Yatsura (Those Selfish Aliens)*, ami lényegében egy sci-fi komédia, és egyben az első nagy sikersorozatának, az *Urusei Yatsurának* az elődje is volt. Az *Urusei Yatsura* hatalmas sikert hozott neki, a kicsit perverz, de végtelenül harsány és humoros manga szinte azonnal a közönség kedvence lett, 1981 és 1986 között egy több mint 190 epizódos anime sorozat is készült belőle, majd 2022-ben egy teljesen új anime projekt is elindult, szintén nagy sikerrel.





Takahashi Rumiko 2/2

Rumiko viszont nem akart megmaradni egy zsánernél, így szinte mindenben kipróbálta magát, mint a romantikus dráma (*Maison Ikkoku*), de alkotott fantasy-horror (*Mermaid Saga*) és sport-komédia (*One-Pound Gospel*) kategóriákban is. Az igazi áttörést viszont az 1987-es *Ranma ½*, majd az 1996-os *Inuyasha* hozta meg számára, gondolom az utóbbit már tényleg senkinek nem kell bemutatni, hiszen a magyar televízión is futott egy időben az anime adaptációja.

Minden kétséget kizáróan Japán egyik legismertebb és legprofibb manga alkotója, akinek jellegzetes humora és rajzstílusa azonnal felismerhető. A több mint 45 éves pályafutása alatt 230 milliónál is több példányban keltek el a művei, mellette pedig számtalan díjat, elismerést és kitüntetést érdemelt ki. Az egyik olyan női mangaka, akit kérdés nélkül lehet olyan legendás alkotók közé sorolni, mint Tezuka Osamu, Toriyama Akira vagy Miyazaki Hayao.



Hatalmas rajongói bázisa pedig folyamatosan csak bővül, hiszen napjainkban is jelennek meg új mangái, mint a 2019-ben indult *Mao*, és szerencsére még nem is tervez visszavonulni.

Fontosabb díjai:

- Shogakukan Manga Award (1980 Urusei Yatsura, 2001 Inuyasha)
- Seiun Award (1987 Urusei Yatsura, 1989 Mermaid Saga)
- Inkpot Award (1994)
- The Will Eisner Award Hall of Fame (2018)
- Grand Prix de la ville d'Angoulême (2019)
- Medal with Purple Ribbon (2020)

Harcművészet faji és nemi korlátok nélkül!

De mi vagy ki is ez a Ranma, és miért olyan fantasztikusan zseniális? Takahashi Rumiko munkásságát szerintem sokan ismeritek (ha nem, akkor érdemes gyorsan elolvasni a keretesben található rövid ismertetőt), a 80-as években főleg a romantikus, vicces mangáiról volt híres, de már akkor is érezhető volt, hogy szeretne valami igazán újat alkotni. Az *Urusei Yatsura* történetében egy földlakó, vagyis egy átlagember, Ataru bonyolódik egy nagyon se veled, se nélküled szerelmi kapcsolatba Lummal, a földönkívüli hercegnővel. Rengeteg perverz, debil és idiótábbnál idiótább helyzetekbe kerülnek hőseink, miközben sorra bukkannak fel a fura új karakterek, akik csak bonyolítják az életüket. A *Maison Ikkokunál* viszont Rumiko elhagyta a sci-fi elemeket, és egy sokkal földhözragadtabb, humoros, de alapvetően komolyabb megközelítést alkalmazott a történetvezetése során. A *Mermaid Saga* viszont bár szintén maradt a romantikus vonalon, de erősen fantasy és horror elemekkel volt megtöltve. A *Ranma ½* talán ennek a három vonalnak a metszésében születhetett meg, és az is közrejátszhatott a megalakulásában, hogy a 80-as években az egész világon átsöpört a harcművészet láz. Nindzsák, kung-fu mesterek és karate kölykök taroltak a mozikban, ekkor reformálták meg az akciófilmeket az olyan sztárok, mint Jackie Chan, Sammo Hung vagy a fiatal Jet Li. Akárcsak a mangákban, hiszen 1984-ben indult el hódiító útjára a *Dragon Ball* is, mely a *Weekly Shōnen Jump* egyik legsikeresebb sorozata lett. A konkurens *Weekly Shōnen Sunday*-nek, ahol Rumiko mangái megjelentek, nagyon kellett egy hasonló harcművész sorozat, ahol fura, vicces karakterek rugdossák egymást, és egyre erősebbek lesznek. Rumiko ezt egy nagyon érdekes kihívásnak vette, hiszen a harcművészetek főleg a fiúkat vonzzák, így azon gondolkodott, hogy miként lehetne ezt a női közönség felé is úgy tálalni, hogy számukra is érdekes legyen. Az első fontos döntése az volt, hogy mindenképpen egy fiatal srác lesz a főszereplő, ami kezdetben elég nagy fejtörtést okozott neki, hiszen addigi mangáiban főleg női karakterek domináltak, a férfiak inkább alapklisékből lettek összerakva. Innen jött az az ötlet, hogy mi lenne, ha Ranma egyszerre lenne fiú is és lány is… innentől pedig a többi jött magától. Romantika, dráma, fantasy, harcművészek, hozzá egy nagy adag humor, és máris kész az új manga!

Fiú, lány, panda… és egy fura házasság

A történet egy átlagos reggellel indul, a Tendo család feje és a Musabetsu Kakutō Ryū (szabad fordításban: „Itt bármi megengedett") harcművészeti iskola vezetője, Soun levelet kap régi barátjától, Saotome Genmától, hogy hamarosan visszatérnek fiával, Ranmával Tokióba, mert végeztek az edzésükkel és kalandjukkal a kínai Csinghaj provinciában.

Bár Soun még sosem látta Ranmát, de nagyon boldog, hogy végre a két család egyesülhet, hiszen neki három lánya van, egyikük pedig feleségül fog menni Genma fiához. Közli is a jó hírt a lányokkal, a kedves, házias Kasumival, a folyton ügyeskedő, pénzéhes Nabikivel és a tsundere harcművész Akanéval, hogy bizony bármelyik pillanatban megérkezhetnek a vendégek, aztán jöhet is az eljegyzés.

Majd mindenki legnagyobb meglepetésére egy hatalmas panda sétál be a házba, vállán egy roppant morcos fiatal lánnyal, aki némi feszengés után bemutatkozik, ő Saotome Ranma. Kasumi, Nabiki és Akane azonnal fellélegeznek, hogy szerencsére félreértés volt az egész, hiszen Ranma nem is fiú, így nincs eljegyzés sem (bár a pandát azért továbbra is furcsállják). Akane szeme felcsillan, hogy végre egy másik lány, aki szintén harcművész, gyorsan át is viszi a dojóba, hogy egy barátságos párbajt megejtsenek, de hamar kiderül, hogy Ranma valami hihetetlenül erős és gyors, esélye sincs szinte ellene. Ranmát el is küldik utána fürdeni, hiszen azért mégiscsak most érkezett meg Kínából, viszont mikor Akane utána megy a fürdőbe, a kádból egy fiatal, izmos srác mászik ki…

Miután egy kiadós sikítással felverték a környéket, kiderül a nagy rejtély, a panda ugyanis nem más, mint Genma, akit Ranmához hasonlóan elátkoztak.

Kínában ugyanis a páros valahol a Bayan Har hegyekben rátalált egy tiltott helyre, Jusenkyóra, ahol rengeteg apró kis forrás található. A helyi biztonsági őr minden figyelmeztetése ellenére apa és fia itt estek egymásnak edzés gyanánt, de végül mindketten egy-egy pici tavacskába estek. Genma pandává, Ranma pedig lánnyá változott azonnal, mivel minden egyes forrás elátkozott. Innentől ha hideg víz éri őket, akkor átváltoznak, majd meleg víz hatására visszatérnek az eredeti alakjukba.

Miután jól kinevették magukat a tragikus történeten, Kasumi és Nabiki betolják maguk elé Akanét, hogy ő lesz Ranmának a megfelelő feleség, hiszen egyezik a hobbijuk, és innentől az sem lesz gond, hogy ki nem állhatja a fiúkat. Így indul kettőjük se veled, se nélküled kapcsolata, hiszen se Ranma, se Akane nem akar megházasodni, bár tudják, hogy elkerülhetetlen lesz, így ugyan próbálnak megismerkedni, de a srác finoman szólva is egy tuskó a legtöbb esetben (lány formájában pedig méginkább), ami nagyon gyorsan kihozza a sodrából Akanét, aki ilyenkor igyekszik laposra verni a vőlegényét… több, de inkább kevesebb sikerrel.

Természetesen mint minden romantikus tini dráma, itt is az iskolában folytatódik a civakodás, Akanéről pedig kiderül, hogy szinte minden srác a suliból szerelmes belé, és napi szinten át kell (szó szerint) verekednie magát az udvarlókon, hogy egyáltalán bejusson az épületbe. Mind közül a legrosszabb Tatewaki Kuno, a kendo csapat jóképű, de félbolond kapitánya, akinek egójánál csak a kitartása nagyobb, de amikor meglátja Ranmát lány alakjában, egyből iránta is szerelembe esik… ami finoman szólva is egyoldalú.

Hamarosan megérkezik Ranma nagy riválisa is, Ryouga, aki elképesztően erős, szinte egyenrangú harcművész, és csak a harag élteti, de egy egyirányú utcában is képes eltévedni, és már számtalanszor járta be a bolygót, hogy bosszúját beteljesítse. Ranma viszont azt sem tudja, mit követett el ellene vagy mit nem…

Ryouga viszont Kínába is követte a Saotome párost, és természetesen ő is belepottyant az egyik forrásba, így született meg P-chan, a kicsi, aranyos fekete malacka, aki gyorsan Akane kedvenc háziállata lesz, nem is tudván, hogy Ryougát ölelgeti és puszilgatja.

De itt nem áll meg Ranma ellenfeleinek a sora, mert Kínából előkerül egy gyönyörű és halálos amazon lány, Shampoo, aki végtelenül szerelmes a fiú Ranmába, és halálos ellensége a lány Ranmának… igen, őt sem az eszéért szeretik.



Természetesen Shampoo is vett egy fürdőt Jusenkyóban, így lett belőle egy nagyon cuki kiscica, kár, hogy Ranma betegesen retteg és irtózik a macskáktól. És így jönnek sorban a furábbnál furább karakterek, akik hol Ranma életére törnek, hol Akanét akarják elrabolni, vagy éppen fordítva, garantálva, hogy az ifjú pár élete egy percig se legyen unalmas. Persze mindezt nagyon harsány humorral és kimondottan látványos harci jelenetekkel bemutatva.

Ahogy halad a történet, a szereplők egyre többet edzenek, és végül bizony már, akárcsak a *Dragon Ball* hősei, Ranmáék is qi bombákkal dobálják egymást, sorban tanulva a legelborultabb harcművészeti technikákat. A manga vége felé pedig már annyira átmegy fantasybe, hogy egyértelműen érezhető rajta, hogy Rumiko ott már erősen az *Inuyashát* tervezte. A sulis romantikus komédiából egy agyament harcművész fantasy lesz, ami mai napig megosztja a rajongókat, hogy mennyire volt jó vagy rossz irány.

Ranma meghódítja a világot

Rumiko mangájának sikere talán abban rejlik, hogy szégyentelenül képes viccelni a legkényesebb témákból is, főleg a korai fejezetekben egész sok a meztelenkedés és a szexuális humor, de mindezt valahol olyan ötletesen és szellemesen teszi, hogy garantáltan mindenki legalább elmosolyodik rajta. Ez volt az első mangája Rumikónak, ami Japánon kívül is hihetetlenül népszerű lett. Persze, már akkor is voltak, akik fanyalogtak, hogy „gúnyt űz” a transzneműekből, de legyünk őszinték, amikor egy dagadt panda kerget egy lányt, aki egy kis malaccal küzd életre halálra, miközben egy törpe öregember női bugyival a fején szaladgál a háttérben… hát ki tudja ezt komolyan venni?

Ugyanakkor az is biztos, hogy ez a humor nem mindenkinek jön be, egy idő után eléggé önismétlővé is válik, főleg az előbb említett kis öregember, Happosai miatt, akinek a perverzitása már azért néha inkább fárasztó, mint vicces. Gyakran éri az a vád is, hogy lényegében a hárem mangák/animék előfutára, és Akane tsunderesége is elég megosztó volt már akkoriban is (Rumiko valamiért különösen szereti, ha a hősnői fizikailag bántalmazzák a férfiakat).

A manga 1987 és 1996 között futott, és 2021-ig több mint 55 millió példányt adtak el belőle, csak Japánban. Amerikában 1992-ben indult el a terjesztése és 2003-ra fejezték be, majd utána is számos újrakiadást ért meg, de rengeteg más országban is kiadták. Jelenleg is a világ legtöbbet eladott mangái között szerepel.

1989. április 15-én elindult az anime változat is a TV-ben, a Studio Deen adaptálta a mangát és olyan gyenge volt a nézettség, hogy 18 epizód után „cancel”-t is kapott a sorozat. A készítők gyorsan újratervezték a koncepciót, majd októberben már új címet kapott, „Ranma ½ Nettōhen”, és átrakták másik idősávba is. Több lett a humor és az akció, kevesebb a meztelenség, a nézettség pedig hatalmasat ugrott, innentől további 143 epizódon át futott a sorozat egészen 1992-ig. 1993 és 1996 között még 11 OVA epizód jelent meg, illetve két hosszabb és egy rövidebb mozifilm is készült.





Amerikában kezdetben VHS-en, szinkronizálva terjedt el (hozzám is ez a változat jutott el elsőként), majd később kapott DVD és Bluray kiadásokat is.

Az anime bár rengeteg pozitív kritikát kapott, és mai napig az egyik legjobb sorozatok között tartják számon, azért sok helyen lényegesen eltér a mangától. Kiírtak szereplőket, de cserébe alkottak újakat, felcserélték az epizódok sorrendjét, és lényegében a történet felét nem is adaptálták, hogy csak pár változtatást említsek. Persze ez maximum azokat zavarhatja, akik előbb olvasták a mangát.



Amit viszont ki kell emelni, az a japán szinkron. Ranmának ugyanis két nagyon tehetséges és akkor még szinte teljesen ismeretlen seiyuu adta a hangját: fiúként Yamaguchi Kappei, lányként pedig Hayashibara Megumi. Mind a ketten szinte azonnal sztárok lettek, és máig a legismertebb seiyuuk között vannak. Persze a többi szereplőnek is sztárparádé jutott, az évek alatt szinte minden rangosabb seiyuu megfordult a sorozatban, de erre még hamarosan visszatérek.

A *Ranma ½* nem csak mangaként és animeként lett sikeres, de az évek alatt 17 videójáték is készült belőle különféle konzolokra. A többsége *Street Fighter 2*-höz hasonló verekedős játék, de azért jelent meg visual novel, szerepjáték, puzzle és persze pacsinkó is.

Amit még ki kell emelni, az a zenei oldala, ugyanis ez volt talán az egyike azon animéknek, ahol a seiyuuk saját pop csapatot alkottak DoCo néven, és így adtak ki zenei albumokat, persze mindenki a saját karakterét játszva. A tagok: Hayashibara Megumi (Ranma), Hidaka Noriko (Tendo Akane), Takayama Minami (Tendo Nabiki), Inoue Kikuko (Tendo Kasumi) és Sakuma Rei (Shampoo). Ez a projekt olyan népszerű lett, hogy az amerikai szinkronszínészek is megalkották a maguk DoCo USA csapatát.

2011-ben készült egy élőszereplős TV film is, érdekes próbálkozás volt, de ha sosem hallottál róla, akkor az nem a Te hibád.







Ranma visszatér!

Ahogy fentebb már írtam, hatalmas meglepetés volt, hogy ennyi év után újra ismét *Ranma ½* animét láthatunk, bár eddig csak 12 epizód készült el, annyi már biztos, hogy sokkal hűebben követi a mangát, viszont cserébe a meztelenséget ismét kicsit enyhítették (de szerencsére nem törölték el teljesen). A rajzstílus is sokkal közelebb áll a mangához, szerintem jól áll neki, de olvastam elég sok negatív kritikát is, hogy a 89-es változat szebb volt, legalábbis stílusra. Ami viszont nemcsak meglepett, de egyenesen ledöbbentett, hogy szinte az összes régi seiyuu visszatért, óriási nosztalgia bomba ez nekik is és nekünk is, régi rajongóknak. Sajnos van, aki már elhunyt a régi stábból, de az új hangok is teljesen jók, maximális tisztelet a készítőknek, hogy ezt sikerült összehozniuk. De itt nem ért véget a kellemes meglepetések sorozata, ugyanis a Netflix jóvoltából magyar szinkront is kapott a sorozat, és bár csak itt-ott hallgattam bele, de kimondottan színvonalasra és igényesre sikeredett. Sosem hittem volna, hogy ez valaha is megtörténik, *Ranma ½* magyarul… Fiatalkori énem most elmorzsol néhány könnycseppet, bár lett volna ilyen 25 évvel ezelőtt is.

A Ranma ½ mangát és animét is csak ajánlani tudom mindenkinek, akinek eddig kimaradt az életéből ez a fantasztikus sorozat. A fiataloknak talán az új változat befogadhatóbb lesz, de a klasszikussal bátran lehet tenni egy próbát.

Ranma 1/2 (1989)
Hossz: 161 epizód+OVA
Studió: Studio Deen
Forrás: manga
Műfaj: akció, vígjáték, romantika, ecchi

Ranma 1/2 (2024)
Hossz: 12+?
Studió: Mappa
Forrás: manga
Műfaj: akció, vígjáték, romantika, ecchi





anime

URUSEI YATSURA

Írta: ChEebor

Takahashi Rumiko neve a magyar animerajongók számára sem mondható ismeretlennek, elvégre legkésőbb 2004-ben sokan találkozhattak az Inuyashával, amely a rajzoló munkáinak egyik leghíresebb adaptációja. Két évvel korábban pedig a német csatornákat elérő kábeltévék birtokosai a Ranma ½ című sorozatot nézhették. Hazánkban azonban nagyon kevés szó esik a szerzőhöz köthető első animéről, az Urusei Yatsuráról, pedig kora és azt tükröző szellemisége mellett is egy igen színes, jópofa sorozatról van szó.

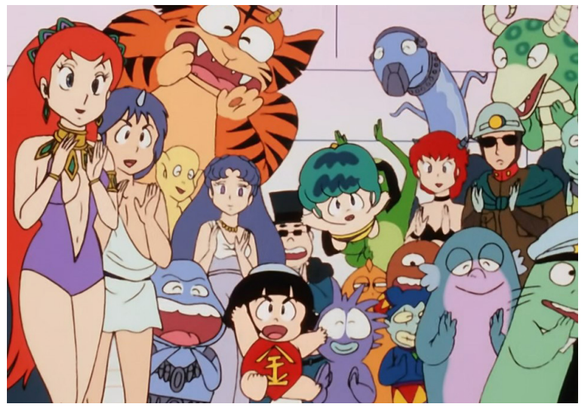
Miről szól?

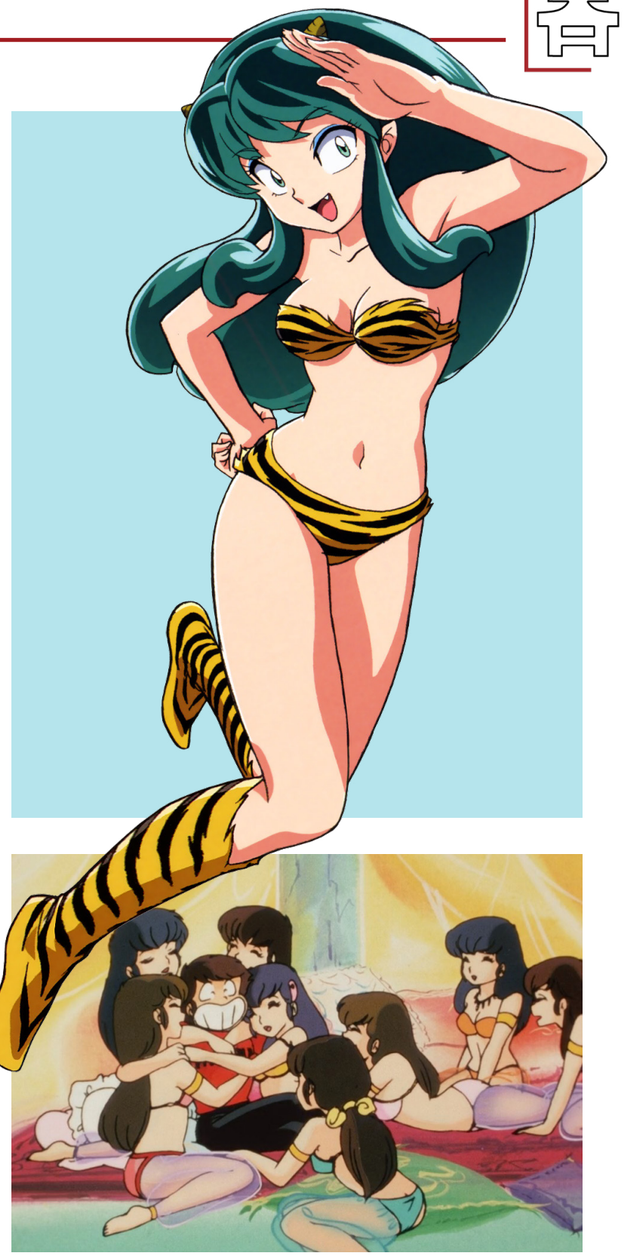
Az *Urusei Yatsura* alaptörténete elég egyszerű. Főhőse Moroboshi Ataru, aki mindenki szerint a „világ legszerencsétlenebb embere". Ez valószínűleg igaz, de hozzá kell tenni, jellemzően mindent megérdemel, amit kap, hiszen arrogáns és rosszindulatú. Legnagyobb jellemhibája azonban kétségkívül az, hogy betegesen nőmániás. Amint meglát egy szebb lányt, máris utánaered és megpróbál összejönni vele, de persze mindig kudarcot vall. Ennek ellenére is van vele egy állandó barátnő, Shinobu, aki szintén nem nézi jó szemmel a fiú kilengéseit. Egy nap egy öregember figyelmezteti Atarut, hogy ne a szokott úton menjen haza, amit ő kinevet. Ezzel rögtön a Föld sorsát eldöntő ütközet közepébe kerül, ugyanis az Oni-bolygó űrlényei el kívánják foglalni a bolygót, de hagyományuknak megfelelően adnak az emberiségnek egy esélyt: ha egy véletlenszerűen kiválasztott földlakó megnyeri a játékukat, akkor lemondanak ambícióikról. A Földet tehát Ataru képviseli, az onikat pedig a főnök lánya, Lum, aki véletlenül egy igen helyes lány, ráadásul csak egy bikinit visel (nem mellesleg ő a sorozat poszterkaraktere). Ataru teljesíti a feladatot, de mielőtt igazán elmerülhetne a sikerben, házassági ajánlatot tesz Shinobunak. Lum azonban azt hiszi, az ő kezét kérte meg. Így hát beköltözik a Moroboshi házba, Ataru pedig kap egy lány lakótársat, aki folyton „Darlingnak" hívja, áramot tud fejleszteni magában és roppant féltékeny típus, mindig egy-egy erős áramcsapással torolva meg nem éppen hűséges szerelme jellemzően el sem kezdődő kalandjait.

A sorozat világa

A sorozat fő pozitívumát egyértelműen a világa és főképp azon belül a karakterei jelentik. Takahashi egyfajta komolytalan, light sci-fit alkalmaz, hiszen időnként felbukkanó idegen technológiái, bolygói tervezésében nyilvánvalóan nem játszott szerepet a tudomány. Helyette érdekes, de egy témára épülő tájak és karakterek jelennek meg. Sokkal érdekesebbek a különleges tárgyak, amelyekkel Ataru és a többiek sekélyes vágyaikat akarják megvalósítani, noha ezek nem szerepelnek sok részben. Nincs is rá szükség, elvégre a legjobb aspektusa a sorozatnak a színes, változatos karakterek. Főleg az emberi szereplők között rengeteg olyat találunk, akik később a Ranma ½ hőseinek szellemi alapját adják. A Mendou-testvérek nagyon emlékeztetnek Kunoékra, bár Mendou Shuutarou kifejezzen népszerű figura, hiszen jóképű, udvarias és gazdag, de titokban maga se jobb, mint Ataru. Ryouko pedig sokkal inkább egy veszélyes troll a maga kedves álcája mögött. De érdemes megemlíteni Ryuunosukét, a fiúként nevelt lányt, aki apjával teljesen egyértemű előképe Ranma és apja, Genma párosának.







És persze ott vannak Lum barátnői és riválisai, akik sokkal kisebb szereppel bírnak és jellemzően a nyolcvanas évek szexis ponyváinak alakjait idézik fel. Ezek a karakterek ugyan mind meglehetősen komoly emberi hibákkal küszködnek, de jó megírásuk és az általuk képviselt humor mégis szerethetővé teszi őket. Az abszurd szituációk pedig végső soron remekül használják ki egyéni tulajdonságaikat, képességeiket.

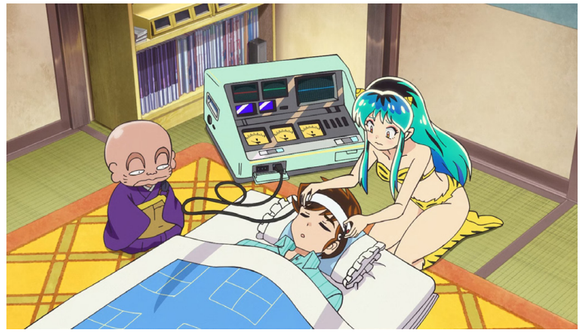
Eredeti és remake

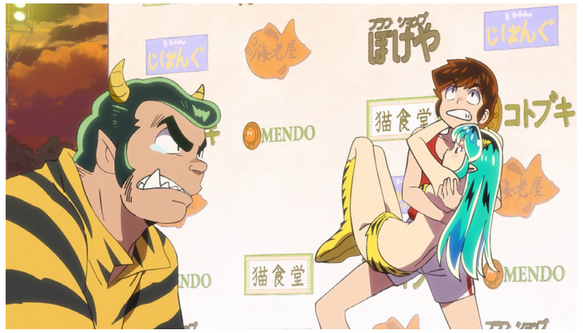
Takahashi mangája kilenc évig futott, 1978 és 1987 között. Ez alatt 366 fejezet készült, ami hatalmas mennyiség, jelenleg nincs olyan adaptáció, ami az egészet lefedné. Az eredeti sorozat 195 részt és később 11 OVA epizódot ért meg, és 1981 és 1986, majd az OVA 1985 és 1991 között futott. Közben hat darab film készült hozzá, amelyek közül általában a másodikat, a *Beautiful Dreamert* szokták emlegetni, hiszen Oshii Mamoru rendezte, és mind művészetileg, mind történetileg egy kiemelkedő darab, valamint fontos az ötödik (*Kanketsuhen*), amely 1988-as és a manga utolsó fejezeteit filmesíti meg. Ez a sorozat tulajdonképp őrzi a nyolcvanas évek korai műveinek a stílusát. A rajzstílus kicsit egyszerűbb, kicsit homályosabb, mégsem lehet csúnyának mondani. Nyilván a korszellemhez tartozik a hátterek ábrázolása, a kissé cringe humor és az, hogy minden probléma nélkül bikinis lányok szaladgálnak a városban. Bár a kedvenceim közé tartozik, nem érzem úgy, hogy abszolút korfüggetlen, hiszen muszáj a kiadási időszak világát ismerni, hogy az ember megértse, miért jó ez, tudni, hogy akkoriban ez volt a divat. Az animéhez készült egy remake is, ami még egy 2008-as OVA bemutatása után, 2022 és 2024 között ment. A *JoJo no Kimyou na Bouken*-ről híressé vált David Production munkája, és hozzák az ott is látott remek vizuális stílust. Bár ez teljesen újszerű megvalósítást jelent, az animáció elég sima és a rajzstílus okos megválasztása is elég ahhoz, hogy jól működhessen. Az új sorozat ugyan modern környezetbe helyezi az eredetit (a főszereplőknek okostelefonjuk van), de a stílus, a szellemiség és a humor is egyértelműen a régit idézi, és a manga fejezeteinek válogatott, de hűséges megvalósítása volt a cél. Ennek megfelelően itt egy kicsit jobban megállja a helyét a kritika, hogy idejétmúlt a története, de én úgy érzem, ez nem gond. Lehet, hogy a humor kicsit régiesebb, alapabb, de igenis lehet rajta jókat nevetni, főleg, mert tulajdonképp ez is egy olyan közösséget mutat be, ami csak kívülről vicces, hiszen kedvesen gonosz és némileg veszélyesen őrült figurák alkotják.

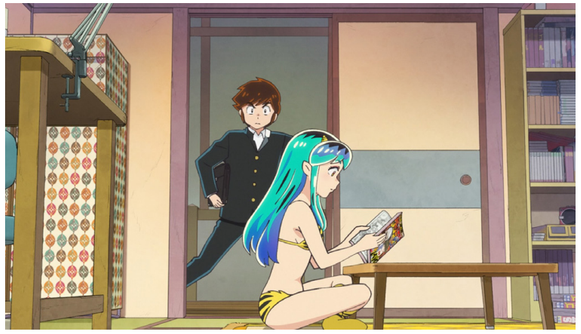
Összegzés

Érzésem szerint mindkét mű, az eredeti és a remake is jó képet adnak Takahashi Rumiko korai munkásságáról. Már látható benne a későbbi *Ranma ½* szellemisége, karakterrajza, ugyanakkor önmagában is egy kicsit egyszerűbb, de jól elkészített mű. Az eredeti anime némileg szegényesebb rajzolással bír, de a későbbi részekben, valamint az OVA- és filmepizódokban ez is sokat javul. Az új sorozat pedig animációs szinten nemcsak hogy felnő a korhoz, de a jobb darabok közé tartozik. Mindkét sorozat remek szinkront kapott, bár itt teljesen más stábot kapott a kettő.









Eredeti sorozat:
Cím: Urusei Yatsura
Év:1981-1986 (TV), 1985-1991 (OVA)
Hossz: 195*25 + 2*25 (TV), 2*60+9*30 (OVA)
Stúdió: Pierrot, Studio Deen
Műfaj: sci-fi, vígjáték

Remake:
Cím: Urusei Yatsura
Év: 2022-2023,2024
Hossz: 23*23 perc + 23*23 perc
Stúdió: David Production
Műfaj: sci-fi, vígjáték

anime

ANZU, A SZELLEMMACSKA

Írta: Iskariotes



A kiscicák élete játék és felelőtlenség, a felnőtt cicáké kalandozás és felelőtlenség, a szellemcicáké pedig lazulás és felelősség.

Az alom

Az *Anzu, a szellemmacska (Bakeneko Anzu-chan)* alapmangáját Imashiro Takashi (1960-) alkotta meg. Hogy a vájt fülű anime/manga rajongó sem hallott róla, leginkább annak köszönhető, hogy nem túl termékeny alkotóról van szó.

Az *Anzu* mellett a myanimelisten még egy mangáját találjuk, a háromkötetes *Genpatsu Genma Taisen*-t, ami a 2011-es tóhokui földrengés- és cunamikatasztrófát próbálja feldolgozni, egy férfi szemén át, aki a különböző nagyvállalatokkal és hivatalokkal hadakozik a katasztrófa enyhítése érdekében.

Imashiro műveiből élőszereplős filmek is készültek. A 2009-es *Demekingu* például egy kaijufilm, ahol a monszta egy hatalmas nagy meztelencsiga. A *Haado Koa* pedig egy kicsit fura bányász film, némi sci-fi beütéssel, talán ez a legismertebb movie-ja.

Visszatérve az *Anzura*. A manga 2006 júliusa és 2007 októbere között futott a *Comic Bonbon*-ban. A magazin 1981 és 2007 között volt kapható, itt futottak a különböző *Gundam* képregények, illetve több nyugati történet mangás verziója (pl.: *Deltora Quest, Szörny Rt.* stb.). Az *Anzu* megjelent fejezeteit végül egykötetben adták ki.

Színes gombolyag

A manga alaptörténete ott kezdődik, hogy egy buddhista szerzetes egy viharos estén megpillant egy pici, cukmuk cicakölyköt. Az ázott-fázott kölyköt hazaviszi a Sousei-Ji templomba, és elkezdi felnevelni. A szerzetes és családja érdeklődve figyelik, hogy Anzu bár felnőtt, egy idő után nem öregszik. Sőt a cica harmincéves korára szellemmacskává alakul át, elkezd beszélni, két lábon járni és kisebb-nagyobb megszorításokkal, de emberként élni.

A film kezdetére Anzu már 37 éves (a mangában 32, míg a kötetváltozatban 35 éves). Ha nem is egy komoly jellem, de valamilyen egzisztenciával rendelkezik. Van egy segédmotoros kerékpárja, sőt egy flip telefonnal is fel van fegyverkezve (a mangában leteszi a jogsit, és vesz egy kocsit is). Eljár pacsinkózni, emellett pedig különböző alkalmi munkákból tesz szert némi zsebpénzre (pl.: öregeket masszíroz, ételstandokat vezet a különböző matsurikon), miközben még mindig a buddhista szentélyben héderel.

Egy nyári napon a templom bejáratánál megjelenik Tetsuya, a szerzetes fia, aki 20 éve lépett le otthonról „csá, elmentem profi pankrátornak” szöveggel. Spoiler: nem jött be. De van egy 11 éves lánya, Karin és egy millió jenes tartozása a jakuza felé. Miután apja nem hajlandó kipengetni a pénzt, Tetsuya, Karint hátrahagyva elmegy rendezni az adósságát. Lányának pedig megfogadja, hogy anyukája halálának évfordulójára visszatér.



Karin nagyapja nem nagyon tud mit kezdeni a dühös és frusztrált Karinnal, aki a tini- és gyermekkor vékonyka nyarán billeg. Ezért Anzu-chan gondjaira bízza a lányt. A történet ekkor nem ígér túl nagy bonyodalmakat, de szerencsére a cselekmény idővel egészen széles mélységig is elmegy.

L’anime

Az Anzuból végül a 2020-as években kezdtek el animét készíteni, méghozzá a japán Shin-Ei Animation és a francia Miyu Productions kooperációjának hála.

A Miyu Productions a maga eszközeivel próbálja segíteni a különféle rendezők munkáit. Így közreműködtek az itthon is bemutatásra került *Több tucatnyi észak (Ikuta no Kita)* filmnél. Valamint az idén érkező *Hanarokushou ga Akeru Hi ni* című film készítésében, melyet a Shinkai-tanítványnak számító Shinomiya Yoshitoshi rendez.





A Shin-Ei Animation leginkább arról ismert, hogy a híres nagy kék macskáért, Doraemonért és a Crayon Shin-chan nevű istencsapásért felelősek.

A stúdiók felosztották a munkát: a japánok feleltek a karakterekért, míg a franciák a háttereket alkották meg. Tehát a kimondottan Japánhoz kapcsolódó tájakat a Miyu Productions készítette. Ezzel az volt a céljuk, hogy a hazai közönség is friss nézőpontból lássa a saját, „tipikus” japán tájait (egyébként a városka nincsen külön megnevezve a történetben).

A filmet a nem túl gyakori rotoszkópos technikával készítették. Tehát az egyes jeleneteket a színészek eljátszották, majd azokat a gesztusokat, mimikákat animálták meg. Így a filmben felbukkanó youkaiok, kamik stb. sokkal hitelesebb arckifejezéseket és gesztusokat kaptak. Az érzelmek egyedibbek és összetettebbek lettek, ezáltal sokkal valóságosabbak. Hátránya ugyanakkor, hogy az animéknél megszokott könnyebb vagy inkább egyenletes animáció helyett egy nehézkesebb, kicsit darabosabb művet kaptunk.

A forgatáson csak a színészek, a két rendező, valamint egy hangmérnök és egy operatőr vettek részt. De hogy egyébként mennyire jó megoldás ez, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a forgatás után is volt olyan seiyuu (a Tetsuyát alakító Aoki Munetaka), aki még a végén sem értette, hogy ez az egész mire volt jó.

A film szerencséje (vagy nem), hogy Anzu szerepére meg tudták nyerni Moriyama Mirait, akit a magyar közönség az *Inu-oh* animében Tomonaként hallhatott az Anilogue-on. A nyauzást egészen jól tudta hozni a színész, de sajnos végig monoton hangon beszélt, ami így nem adott sokat hozzá a karakteréhez (még egyszer: egy macska monoton, pedig a cicák szeszélyesek és erősen hangulatingadozók). Karin hangját az abszolút újonc – akkor 12 éves – Gotuo Noa szolgáltatta.

A film nagy szerencsétlensége, hogy a forgatókönyvet Imaoka Shinji írta, aki a közel másfélórás anime első 60 percét mindenre felhasználta, csak egy normális cselekmény felépítésére nem. Elég nagy türelmet kér a nézőktől, és gyakorlatilag alig kapunk valamit cserébe. Ráadásként semmire sem kapunk választ. Anzu miért lett szellemmacska? Az emberek miért nem lepődtek meg a démonok jelenlétén a városban?

A történet első harmada Anzura fókuszál, a karakter pedig ahhoz vékony, hogy egymaga vigye a showt. Egy sorozatban elférne egy ilyen karakter, de egy 90 perces moziban ráépíteni… hát eléggé meredek megoldás. A történet nagyon jól működött volna egy 30 perces rövidfilmként, de így sajnos nem jött össze a bravúr.





Talán bölcsebb lett volna Karin karakterfejlődésére építeni a filmet. Egy félárva leány, aki idegen helyre kerül; még gyermek, de már kezdi felfedezni, hogy a fiúkat miképpen tudja manipulálni angyali mosolyával. Lelke televan dühvel és bánattal, csalódottsággal és magánnyal. Érdekesebb karakter, mint egy fingó macska. De sikerült még ebből a helyzetből is minimálisat kihozni. Szóval miért érdektelen Anzuval és a későbbi haverjaival kapcsolatban? Elvileg első ízben lát beszélő óriás macskát, és semmi döbbenet, semmi értetlenkedés?!

Míg a film első kétharmada eléggé semmilyen, semmi extra nem történik, amit a Masni nevű kutyám ki ne találna jó előre. De az az utolsó 30 perc erősen számonkéri az elvesztegetett időt a forgatókönyvön. Az addig inkább tévésorozatos megoldásokkal és tempóval dolgozó, recap movie hatást keltő alkotás hirtelenjében vált, és úgy kezd el mozogni, mint egy nagyjátékfilm. Hirtelen felfedezi az író és a direktor páros, hogy eddig rosszul ütemeztek, nincs koherencia a film eddigi és a most következő cselekmény szálai közt. Egy jó rendező esetében az egyes cselekmények egymásután fonódnak össze, itt erről szó sincs. Az eddigi tét nélküli hülyéskedést felváltja az élet-halál fogócskázás.

Noha az animációs technika egyedi, és a művészi nyári színek oly kellemesen hatnak, nem tudják teljesen kompenzálni a film narratív hiányosságait. Ezért 6 pontot kap.



Hossz: 94 perc
Premier: 2024. július 19.
Studió: Shin-Ei Animation, Miyu Productions
Forrás: manga
Műfaj: fantasy



anime

MAIRIMASHITA! IRUMA-KUN

Írta: Yuuko

Ha olvastátok anno Balu cikkét öt különleges isekairól (AniMagazin 63.), akkor már ismerős lehet számotokra ez az anime, de úgy gondoltam, hogy megér egy külön cikket is. A Mairimashita! Iruma-kun nem egy tipikus reinkarnációs isekai, hiszen főszereplőnk nem halt meg a történet elején, hogy aztán egy új világban új testben térjen magához – bár lehet elég közel járt hozzá.

Történet

Suzuki Iruma egy átlagos 14 éves japán srác, az életkörülményei azonban rossz értelemben nem átlagosak. Iruma szülei már kiskorától kezdve kihasználták kedves és segítőkész természetét, emiatt pedig az iskolába járás helyett a család megélhetéséről való gondoskodás vált a srác legfőbb problémájává. Éppen egy halászhajón gürizett szegény főszereplőnk az anime elején, amikor is a fagyasztott halak majdnem agyonnyomták. Azonban még mielőtt sajnálatosan fiatalon átkerült volna a túlvilágra, hirtelen felbukkant előtte egy démon, és megmentette az életét. Ez a démon viszont azzal a hírrel érkezett, hogy Iruma szülei eladták neki a srác lelkét, így most magával viszi az alvilágba…

Azért nem kell annyira sajnálnunk főhősünket, ugyanis ez a démon nem más, mint a nagyhatalmú Sullivan, aki a démonok iskolájának az igazgatója, és éppen unokát keres magának (ignorálva a tényt, hogy nincsen gyermeke). Iruma múltjából kifolyólag képtelen nemet mondani Sullivannak, így beleegyezik, hogy az unokája legyen. Az újdonsült státusszal jár egy lakosztály, napi többszöri és bőséges étkezés, valamint számos egyéb holmi is, amire Irumának szüksége lesz a démonok iskolájában. Nincs más hátra, mint hogy Iruma végre megtapasztalja, milyen egy szerető családban élni és iskolába járni, mint minden átlagos fiatal. Nincs is ezzel semmi probléma, ugye?

Az egyetlen dolog, amire Irumának oda kell figyelnie, az az, hogy ne derüljön ki ember mivolta, akkor ugyanis a többi démon lakomájává válna. Sullivan mindent megtesz, hogy ez ne történjen meg, azonban ő sem tud változtatni azon a tényen, hogy főhősünk egy átlagos ember, akinek nincsen varázsereje. Ebben az iskolában viszont a lényeg az a varázserő, és hogy milyen „szinten” (összesen 10 szint van) áll az adott démon. Irumának minden vágya meghúzódni a háttérben, és egy nyugodt életet élni, ezzel is csökkentve a lebukás veszélyét. De már az első nap sikerül felhívnia magára a figyelmet, amikor a szerencséjének köszönhetően legyőzi az egyik legismertebb új diákot egy párbajban. És ha Iruma tudná, hogy ez még csak a kezdet!



Karakterek

Suzuki Iruma: történetünk főhőse, egy kedves és segítőkész srác, aki egész eddig a túlélésért küzdött. Eközben szerzett képességei (főleg a reflexei) elég jól jönnek a démonok mellett. Tényleg képtelen nemet mondani másoknak, de szerencsére jó közösségbe kerül, így a démonok nem használják ki. Bár igyekszik nem kitűnni, de mint az igazgató unokája, ez már eleve lehetetlen. Nem is beszélve a hatalmas étvágyáról és a számos furcsa dologról, ami körülötte történik. Nincsen varázsereje, azonban egy gyűrű segítségével ez a probléma megoldódik. A probléma ott kezdődik, hogy a gyűrű beszél hozzá, azonban ő az egyetlen, aki hallja is a hangját.



Asmodeus Alice: mint a legjobb képességű elsőévesnek (aki a feminin név ellenére egy srác), neki kellett volna megtartani a megnyitón a beszédet. Azonban Iruma felbukkanása mindezt meghiúsította, amit érthető módon nem vett jó néven. Az előkelő családból származó, erős tűzmágiával rendelkező srác azonban veszít Iruma szerencséje és nevetségesen jó reflexei ellen. A vereséget követően hűséget fogad Irumának, és az egyik leglelkesebb támogatójává, első barátjává válik.

Valac Clara: Iruma második barátja az iskolában. Clara szintén egy elég különc karakter, mágiája pedig lehetővé teszi, hogy bármit létrehozzon, amit egyszer már látott. Mivel Clara nagyon szeretne másokkal együtt játszani, így ezt a képességét nagyon sokan kihasználják ingyen holmikért cserébe. Iruma az egyetlen, aki kissé fárasztó személyisége ellenére őszintén élvezi a vele való játékot, és nem is kér semmit érte cserébe. Egy nagyon különc családból származik, akikkel az évadok során szintén találkozhatunk.



Azazel Ameri: Ameri nem más, mint a diáktanács nagy tiszteletnek örvendő elnöke. Nagyon szorgalmas és karizmatikus lány, aki mindent megtesz, hogy minden rendben menjen az iskolában. Ő az első, aki elkezdi gyanítani, hogy Iruma ember. Azonban van egy gyenge pontja: a családja birtokában van egy, az emberek világából származó titkos könyvsorozat, aminek a lány a megszállottja. Ez nem más, mint a *First Love Memories (Az első szerelem emlékei)* című romantikus manga. Egy sor véletlennek köszönhetően Iruma rájön Ameri hobbijára, és felajánlja neki, hogy felolvassa neki a történetet – mivel Ameri eddig nem tudta elolvasni a szöveget, hiszen az japánul íródott.

Rajtuk kívül is számos karaktert ismerhetünk meg, ugyanis hármasunk – Ameri kivételével – a „Misfit Class" (kb. bajkeverő osztály) tanulói lesznek: ide rakták azokat az elsősöket, akik valamilyen módon már az év elején zűrt okoztak. 13 diákkal ismerkedhetünk meg az osztályban, akik tényleg egy nagyon színes bagázst alkotnak: néha elég idegesítőek is, ugyanakkor mindannyiukra igaz, hogy valódi démonként nem félnek a vágyaikat követni. Ide jár többek között Sabnock Sabro, aki rátámadott egy tanárra, illetve Andro M. Jazz, aki képességének köszönhetően számos diákot fosztott meg a tárcáiktól. A tanár pedig, aki felügyeli őket, nem más, mint Kalegro-sensei, aki a legrettegettebb tanár egész Babyls-ben. Nagyon szigorú, de mégis szem előtt tartja a diákok érdekeit. Ez ugyan néha nem így tűnik, például amikor Iruma véletlen őt idézi meg familiárisként…

Bár az anime főleg a komédia részére koncentrál a történetnek, vannak átívelő szálak is, amik előrevetítik, milyen problémák fognak majd felmerülni a későbbiekben. De eddig leginkább egy szórakoztató slice of life fantasy történetet kaptunk egy csapat különcből álló osztályról. Átívelő szálként pedig kaptunk egy próféciát és a korábbi démonkirály nyomtalan eltűnésének rejtélyét, melyre máig nem derült fény. Ráadásul a démonkirály utódja még nem lett megnevezve, ami szintén okozhat problémát főhősünk számára is. Van egy antagonistánk is, aki már az első évadban feltűnt a színfalak mögött, és okozza a problémákat – ekkor még csak – az iskola számára. Az ő célja visszatérni a démonok eredetéhez, így a jelenlegi békés állapot egyáltalán nem tetszik neki. De az animében az ő – illetve a szervezetének a – tevékenysége eddig csak mellékszálként jelenik meg, a fókusz Iruma mindennapjain van. Az eddigi 3 évad alatt végigkövethettük a „Misfit Class" összecsiszolódását, a számos mágiával foglalkozó tanórát és délutáni foglalkozásokat, a kimaradhatatlan iskolai fesztivált, különféle versenyeket, iskolán kívüli programokat, sőt, még randikat is.

Ajánlom mindenkinek, aki egy kellemes fantasy történetet szeretne nézni, ahol a fókusz a szórakozáson és a karaktereken van, nem pedig a háremgyűjtésen. Bár csinos lányokból itt sincs hiány – és néha a romantika is felüti a fejét, de szerencsére nem ez van a fókuszban. A negyedik évadot is már bejelentették, a mangában pedig még bőven vannak adaptáció nélküli történetszálak, úgyhogy ha minden jól alakul, akkor animeként is még sokáig nézhetjük Iruma kalandjait!









Cím: Mairimashita! Iruma-kun
Angol cím:
Welcome to Demon School! Iruma-kun
Év: 2019-2020
Hossz: 23 x 23 perc
MAL: 7,74

Cím: Mairimashita! Iruma-kun 2nd Season
Év: 2021
Hossz: 21 x 24 perc
MAL: 8,03

Cím: Mairimashita! Iruma-kun 3rd Season
Év: 2022
Hossz: 21 x 24 perc
MAL: 7,82

anime

A VÁNDORLÓ PALOTA

Írta: Yuuko



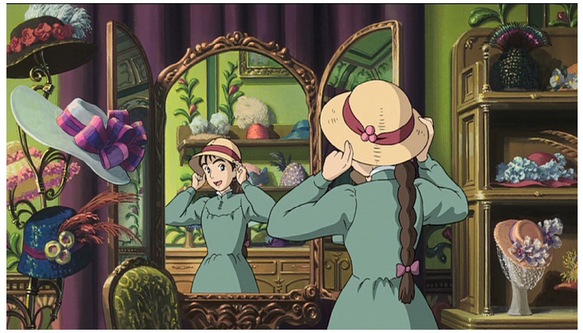
2024 decemberének első felében újra lehetett animét nézni a mozikban: ezúttal Miyazaki Hayao egyik klasszikusát, az idén (mire a cikk kijön már tavaly) 20 éves évfordulóját ünneplő A vándorló palotát lehetett nagyvásznon megtekinteni. Mivel mind a film alapjául szolgáló könyv, mind pedig maga a film is gyerekkorom nagy kedvence, így sem a vizsgaidőszak, sem pedig a legyengült immunrendszerem nem állított meg abban, hogy moziban láthassam Howl és Sophie történetét. (Ezt a döntésemet nem bántam meg, bár az árát később megfizettem.)

Bevezetés

Nem hiszem, hogy sokatoknak be kellene mutatni Miyazaki Hayao munkásságát. A Ghibli-filmek még Magyarországon is viszonylag ismertnek számítanak, készült hozzájuk magyar szinkron is, illetve DVD formátumban is be lehetett őket szerezni. Ezenkívül a Ghibli-filmek azok, amiket általában kezdő animéseknek (és kíváncsi szülőknek) bátran szoktak ajánlani az emberek, az én anyukám is például szinte mindet látta már. Ezeken belül is *A vándorló palota* szerintem jó választás lehet legelső animének is.

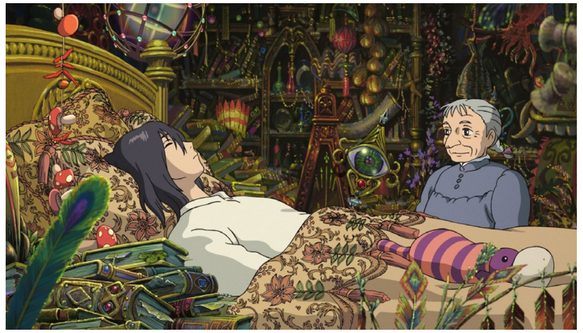
Történet

De miről is szól maga a film? A történet egyszerre egyszerű és bonyolult. Főszereplőnk, Sophie édesapja halála után átvette a családi kalapboltot, és éjt nappallá téve dolgozik. Fiatal kora



ellenére alig mozdul ki otthonról, amikor viszont mégis megteszi, egy furcsa kalandban lesz része, ami végül azzal ér véget, hogy a hírhedt varázslóval, a meglepően lovagias és jóképű Howllal szó szerint repülve menekül a férfi hirtelen felbukkanó üldözői elől. Ezután Sophie visszatér(ne) mindennapi szürke életéhez, ám este megjelenik a boltjában a Puszták Boszorkánya. Félreértve főhősnőnk „kapcsolatát" Howllal, megátkozza őt, amitől a lány egy idős nénivé válik. Szerencsére Sophie egy talpraesett lány (vagyis most már néni), gyorsan túlteszi magát a sokkon, és mivel nem akar mostohaanyja és nővére terhére lenni, elhatározza, hogy elhagyja a várost.

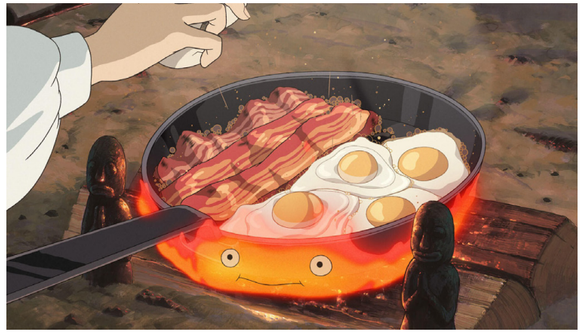
Útja során Sophie szembe találja magát a pusztában Howl kastélyával, ami – ahogy a film címéből is kikövetkeztethető –, állandóan mozgásban van. Sem az időskor, sem a mozgó kastély nem állíthatja meg Sophie-t abban, hogy fedél alatt töltse az éjszakát, így gyakorlatilag betör a kastélyba, ahol éppen csak Howl fiatal tanonca és a kastélyt mozgató tűzdémon, Calcifer, tartózkodott. Ezután alkut köt Calciferrel, majd egyoldalúan kinevezi magát Howl házvezetőjévé. Közben a Puszták Boszorkánya sem adja fel Howl üldözését, a szomszédos országok pedig épp háborúban állnak egymással, és mindkét oldal szeretné Howl segítségét igénybe venni. És persze Sophie átkát sem ártana megtörni.



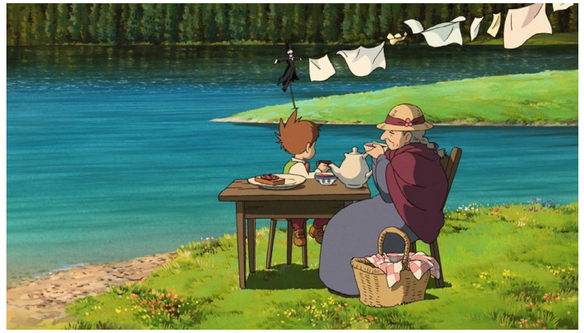
A regény és a film

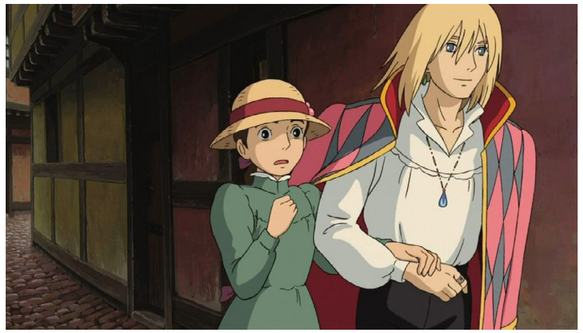
Miyazaki filmje alapjául Diana Wynne Jones 2001-ben kiadott regénye szolgált. Maga az írónő szintén látta a filmet, ami a változtatások ellenére tetszett neki, és gyönyörűnek találta az animációt is. (Elfogult) véleményem szerint nem igazán látszik meg a filmen, hogy 20 éve készült. Az animáció stílusán természetesen észrevehető, de az évek nem mentek a minőség rovására.

Az alaptörténet egyébként megegyezik, azonban számos különbség fedezhető fel a regény és a film között. Bár mindkettőt nagyon szeretem és tudom ajánlani mindenkinek, fontos kihangsúlyozni, hogy a két történet hangulata erősen eltér egymástól. Lehet, hogy aki a filmet szerette, annak maga a regény nem fog tetszeni, és fordítva. Ugyanis bár a fő történetszálat hűen követi a film, számos dolog eltérően (szükségesen leegyszerűsítve) történik benne. Például míg a könyvben is a Puszták Boszorkánya az egyik fő ellenfél, addig a második „főgonosz" karakterét a filmben megváltoztatták, illetve magát a boszorkány karakterét is kevésbé gonosszá tették. Valamint a boszorkány több áldozatából csak egyet csináltak és Howl átka sem kapott nagy szerepet a filmben. Howl tanoncát pedig jelentősen megfiatalították.



Míg a filmben nagy szerepet kap az, hogy két ország aktív háborút vív egymással, addig a könyvben erről szó nincsen, és csak egy belső konfliktus áll fenn a király és Howl között, aki mindenképp ki akar bújni az udvari mágusi felelősség alól. Mind az írónő, mind pedig Miyazaki átélte a második világháborút, de a megközelítésük a háborúhoz teljesen eltérő.





Míg Diana igyekszik kihagyni a regényeiből, addig Miyazaki belevitte azt a filmbe, megmutatva a háború szörnyűségeit (bár nem ez van a fő fókuszban azért). Miyazaki bemutatja milyen pusztítást okoznak a fegyverek (a 12+ korhatár miatt inkább a környezet rombolásán van a fókusz) és azt is, hogy bár láthatjuk, ahogy Howl igyekszik felvenni velük szemben a harcot, viszont emiatt ő maga is kezdi elveszíteni az emberségét – ezzel is utalva arra, hogy végső soron nem az erőszak a megoldás. És mivel Miyazaki-filmről van szó, elkerülhetetlen volt a repülő szerkezetek bemutatása, és maga a „mozgó palota" is sokkal steampunkosabb beütésű, mint a regényben. [Erről egyébként kicsit bővebben egy korábbi számban olvashattok, ugyanis már készült a filmhez egy rövid ismertető (*AniMagazin 12.*)]

De a legeslegnagyobb különbség a karakterek személyiségében rejlik, és ezt mindenképp érdemes fejben tartani, ha valaki megpróbálkozna a könyv olvasásával is. Ugyanis a filmbeli Sophie és Howl sokkal „nemesebb" karakterek, mint a regényben. Mind a regénybeli, mind pedig a filmbéli Sophie egy nagyon kíváncsi, kicsit előítéletes lány, azonban a regényben többet foglalkoznak azzal, hogy miért hagyta el szó nélkül az otthonát, illetve szó esik a komplexusáról is, ami abból fakad, hogy ő a legidősebb lány a családjában. Láthatjuk azt is, hogy Sophie sokkal felszabadultabbá válik idős néniként, le meri vetkőzni a gátlásait. Ezenkívül a regényben neki is van varázsereje, így bizonyos tekintetben sokkal talpraesettebb, mint a filmben (és nem fél akár terrorizálni is Howlt).

A filmbeli Howl egy igazi úriember, mármár egy hős, aki ugyan kissé piperkőc, de végig egyetlen lányt szeret, és érte képes a végletekig is elmenni. A könyvben viszont Howl tényleg egy „drámakirálynő": egy nárcisztikus piperkőc, aki szó szerint órákat tölt a szépítkezéssel, és igyekszik kibújni mindenfajta felelősség alól. Hűséges szerelmes helyett pedig inkább tűnik úgy, mintha magába a hódításba lenne szerelmes: mindig a megszállottjává válik az aktuális kedvesének, azonban amint az adott lány beleszeret, Howl szinte azonnal elveszíti az érdeklődését.

Úgyhogy aki a film dinamikáját várná, az lehet csalódik, de egyébként egy nagyon szórakoztató regényről van szó, sokkal részletesebben kidolgozott háttértörténettel és több érdekes karakterrel, így például megismerhetjük Sophie két nővérét (a filmben csak az egyikkel találkozhatunk, ha megtartották volna az eredeti csavart, akkor akár kettővel is), néhány másik mágust, és még Howl családját is. Én pedig kifejezetten élveztem a főszereplők dinamikáját, tényleg egyiküket sem kellett félteni, mindketten keresztbe tettek a másiknak rendesen. Ráadásul kalandjaik az első könyv végén nem zárultak le (a film többé kevésbé azt adaptálta), hiszen egy trilógiáról beszélhetünk, így további két könyvnyi kalandnak lehetünk a részesei – bár ezeknek már nem Howl és Sophie a főszereplői (de szerencsére feltűnnek bennük).

Ha valaki érdeklődik a könyv iránt, annak jó hír, hogy 2024-ben a Ciceró kiadó újra elkezdte kiadni a sorozatot (ugyanis a korábbi kiadások már csak irreális áron voltak kaphatóak). Az első rész már meg is jelent magyarul, a másik kettő pedig valószínűleg idén fog érkezni. Számomra kicsit későn érkezett a hír, mivel addigra már feladtam a magyar verziót, és beszereztem a Fairyloot gyönyörű, élfestett kiadását angolul, de nagyon örülök, hogy a kiadó felkarolta a sorozatot.

Összességében egy olyan filmről van szó, aminek az üzenete – sajnos – továbbra is aktuális, ezenfelül viszont egy izgalmas, olykor humoros kalandot kínál a nézőknek. A grafikája pedig tényleg nagyon szép, amit moziban hatalmas élmény volt újra megnézni. Nem tökéletes, azonban számomra tipikusan az a film, amit egy-két évente újra szoktam nézni. Ajánlom első animéseknek, újranézésnek és mindenkinek, aki szereti a szórakoztató fantasy filmeket!



Magyar cím: A vándorló palota
Eredeti cím: Howl no Ugoku Shiro
Angol cím: Howl's Moving Castle
Év: 2004
Hossz: 1 óra 59 perc
MAL: 8,67



anime

TÉLI SZEZON 2025

Összeállította: Hirotaka

Akuyaku Reijou Tensei Ojisan



vígjáték, fantasy, iskola	
Ajia-do	manga

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

Ameku Takao no Suiri Karte



orvosi, rejtély, feszültség	
project No.9	regény

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

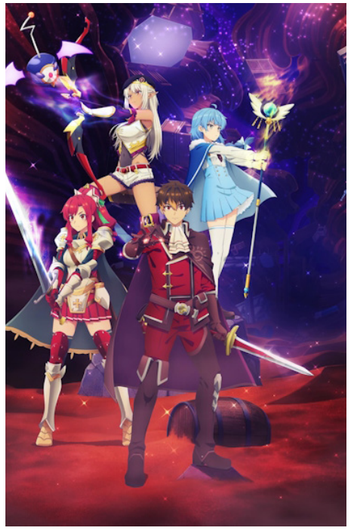
Arafo Otoko No Isekai Tsuhan Seikatsu



ecchi, fantasy, harem, isekai	
East Fish Studio	manga

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

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



akció, kaland, fantasy	
Bandai Namco Pictures	light novel

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

Babanba Banban Vampire



boys love, vígjáték, természetfeletti, vámpír	
Gaina	manga

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

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



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

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

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



vígjáték, romantika	
Studio Gokumi, AXsiZ	light novel

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

Douse, Koishite Shimaunda.



dráma, romantika, iskola	
Typhoon Graphics	manga

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

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



akció, kaland, fantasy	
Okuruto Noboru	light novel

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

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



akció, kaland, vígjáték, fantasy	
CloverWorks	light novel

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

Hana wa Saku, Shura no Gotoku



dráma, iskola	
Studio Bind	manga

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

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



kaland, akció, fantasy	
Asahi Production	manga

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

Honey Lemon Soda



romantika, iskola	
J.C.Staff	manga

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

Izure Saikyou no Renkinjutsushi?



kaland, fantasy	
Studio Comet	light novel

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

Kono Kaisha ni Suki na Hito ga Imasu



felnőtt szereplők, vígjáték, romantika, munkahely	
Blade	manga

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

Kuroiwa Medaka ni Watashi no Kawaii ga Tsuujinai



vígjáték, iskola	
SynergySP	manga

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

Magic Maker: Isekai Mahou no Tsukurikata



fantasy, isekai, reinkarnáció	
Studio Deen	light novel

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

Mahotsukai no Yakusoku



fantasy, mágia	
Lidenfilms	játék

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

Medalist



dráma, sport	
Engi	manga

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

Momentary Lily



akció	
GoHands	original

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

Murder Mystery of the Dead



rejtély	
?	játék

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

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

NEET Kunoichi to Nazeka Dousei Hajimemashita



vígjáték, romantika, természetfeletti	
Quad	manga

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

Nihon e Youkoso Elf-san.



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

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

Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hougen Sugite Tsura Sugiru



vígjáték, szerelmi sokszög, romantika, iskola	
Millepensee	webmanga

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

SAKAMOTO DAYS



akció, vígjáték	
TMS Entertainment	manga

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

Salaryman ga Isekai ni Ittara Shitennou ni Natta Hanashi



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

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

Sentai Red Isekai de Boukensha ni Naru



akció, kaland, fantasy, szupererő	
Satelight	manga

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

Sorairo Utility (TV)



golf, sport	
Yostar Pictures	original

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

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

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



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

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

TASOKARE HOTEL



rejtély	
PRA	játék

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

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

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

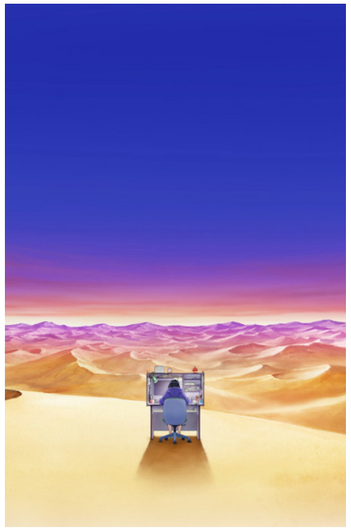
Übel Blatt



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

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

ZENSHU



otaku kultúra, munkahely, isekai	
Mappa	original

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

Folytatások a téli szezonban



Dr. Stone: Science Future



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



Kusuriya no Hitorigoto (2025)



Ore dake Level Up na Ken: Arise from the Shadow



Unnamed Memory Act.2



Watashi no Shiawase na Kekkon (2025)



Jibaku Shounen Hanako-kun 2

anime

ANIMÉS ÉVÉRTÉKELŐ 2024

Írta: Hirotaka, Catrin





Hirotaka véleményei

Nem én voltam a legaktívabb animenéző 2024-ben, ezt bevallom, de úgy gondoltam, megosztok néhány gondolatot a tavalyi év animéiről.

Akik olvassák a marhaságaimat itt a magazin hasábjain, azok tudhatják, hogy kerülöm a fantasy, isekai és shounen fight címeket, így az animék bő 80%-a ki is esett. Szóval igyekszem a magam ízlése szerint válogatni abból a maradékból, ami marad.



Azokból, amiket néztem, a legnagyobb csalódást a *P.A. Works* címek okozták. Mind a **Mayonaka Punch**, mind a **Na nare Hana Nare** bőven alulmúlta a stúdiótól általam elvárt minőséget. Grafikailag korrektek voltak, de a karakterek és történeteik nem működtek. A *Mayonakában* pedig volt potenciál a youtuber témájával, és akadtak benne értékelhető pontok, de túl felületes volt. A *Hana Nare* pedig minden elemében gyenge, a pomponlányok kalandja teljesen üres maradt.

Hasonlóan alakított a **Shoushimin Series**, ami a végére lett érdekesebb, de minden egyes percét úgy kellett vontatni, annyira lassú sorozat, emiatt érdektelenségbe is fulladt. Lesz folytatása, hátha az jobb lesz.

Volt egy **Dosanko Gal wa Namara Menkoi** anime is, amit bizonyára legtöbben a plot (csöcsök) miatt néztek. Hiába school romkom, hiába Hokkaido, egyik része sincs jól kihasználva, és van a kategóriájában jobb. Számomra ez elég üres és lélektelen volt.



Sajnos közepesen teljesített **Chi cica nyári története**. Bőven nem érte utol az eredetit, és Okinawa sem volt kihasználva eléggé. Mindenesetre Chi továbbra is cuki, és kalandjai aranyosak voltak, ami így is remek kikapcsolódást nyújtott.

A **Meiji Gekken** egy ígéretes történelmi animének látszott, sablonos története és karakterei ellenére érdekelt a cselekmény, és alapvetően nem rossz cucc. A közepén lévő viadal az, ami számomra megtörte a sztorit és elvette a kedvem, emiatt kár érte. Korábban írtam róla cikket, akit jobban érdekel, olvassa el. (*AniMagazin 79.*)

A közepeshez tartoznak még azok a sorozatok, amiktől azt kaptam, amit vártam, így nem is sajnálkoztam annyira, mint az előző címeknél.

Az **Uzumaki**, ami több sebből is vérzik, nem kevés grafikai hibával küszködik, a sztori adaptálása pedig erősen kapkodós lett, emiatt jó sok erőt veszített a feszültségéből. A hangulata ennek ellenére többé-kevésbé megvan, és még mindig talán ez a legjobb Ito Junji adaptáció. Erről is született cikk. (*AniMagazin 82.*).



A **Shuumatsu Train Doko e Iku** szórakoztató agymenés, mindenféle logika nélkül. A 7G incidens után Ikebukuróba vonatozó lányok története végig megfelelő tempóban halad, a szereplőket is meg lehet szeretni, a vége felé pedig egyre szürreálisabb. A grafika korrekt, a cselekmény pedig lezárt, egyszerű posztapokaliptikus kaland. Szintén olvashattok róla bővebben a 80. számban. (*AniMagazin 80.*)

Még mindig nem lépek át a „tetszett" kategóriába. Az újak helyett viszont itt vannak a régen népszerű címek új évadjai.

A **Monogatari** kiegészítő évadja úgy ment, ahogy jött. A széria csillaga már leáldozott, a népszerűsége sem a régi már, de pont azt hozta, amit vártunk tőle és a Shafttól. Mindenesetre kaptam egy új kedvenc karakternevet: Destopia Virtuoso Suicide Master (aka Desztópia Virtúózó Szuiszáido Masztaa – fúú de vacakul néz ki).



A **Code Geass** franchise a **Dakkan no Rozé** képében kapta meg a folytatást, ami szórakoztatóra sikerült: nézhető, nem unalmas, akciódús, de mégis halvány árnyéka régi önmagának. Hosszabb cikk a 81. számban (*AniMagazin 81.*)

Sok év után folytatódott a **Kuroshitsuji**, ami szintén vesztett már korábbi népszerűségéből.

De a jól sikerült *Book of Atlantic* után nem egy szimpla sulis arc-ra vágytam. Azért megvoltak a maga értékes pontjai, ami a túl pozőr és inkább röhejes perfect four-ban csúcsosodott ki. Minden másban azt hozta, amit a korábbi évadok.

Ahogy a **Kimi ni Todoke** is. Anno sokan szerették, én pedig sokat szenvedtem rajta, és még annál is többet, ahogy a főhőseink szánalmasan bénáznak.

Sokak örömére érkezett meg tavaly a befejezőévad, és hiába jöttek össze a karakterek anno, nem lettek sem cukibbak, sem élvezhetőbbek. A többi karakter fárasztó drámája is csak lejjebb hozott az életről. Szerencsére ez a fajta nyögvenyelős romantika rosszul öregedett.

Felújították az **Ookami to Koushinryou**-t is, és most regényhűbbre sikerült az adaptáció. Nagyon szeretem Holo történetét és világát, de mivel nem sokkal előtte néztem végig a régit újra, így ez most nem esett annyira jól. Mindenesetre a grafika szép lett, a zene és a hangulat ugyanolyan, és jönni fog a folytatás.

Jöjjenek a jó és nagyon jó cuccok, sorrend nélkül. Kezdjük a folytatásokkal.

Volt egy **Kingdom 5. évad**, és mit mondhatnék, tökéletes volt. Elfogultság ON. Jól adaptálták a mangát, izgalmas, érdekes évad lett, és persze tele harccal. A *Kingdom* franchise-ról, ami még mindig Japán egyik legnépszerűbb címe, már több magazinszámban is írtunk. (AM *26.*,*52.*,*53.*,*71.*,*78.*)

Hosszú idő után kapott egy folytatásfilmet a **Gundam Seed**, ami a kedvenc *Gundam* sorozatom. Mivel tetszik a sorozat zárása, így nagyon féltem a **Freedom** filmtől. És bár volt jó pár pillanatom, amikor aggódtam, hogy megruinolják a kedvenceim kapcsolatát, sikerült helyrehozni, és alapvetően egy menő, a franchise-hoz méltó movie-t kaptunk. Külön öröm, hogy hazai moziban nézhettem. Szintén írtam róla. (*AniMagazin 80.*)

Hasonlóan tetszett a **Kimi no Iro** című film, amit szintén moziban nézhettünk itthon. Egyszerűsége egyben a nagyszerűsége is, mégis érdekes témákat dob fel. Erről is írtunk elég részletesen a 82. számban. (*AniMagazin 82.*)

Hasonlóan cuki volt a **Yubisaki to Renren**, amiről szintén a 82. számban (*AniMagazin 82.*) olvashattok. A karakterdizájnja nekem fura, vagyis inkább szokatlan, de ezenfelül egy nagyon aranyos, kedves történet, aminek szívesen nézném a folytatását. Öröm, hogy egyetemisták a főszereplők, nem pedig gimisek. Egészen népszerű is lett a szezonjában.

Nem tud nálam mellélőni a **Yuru Camp** sem, aminek tavaly futott a harmadik évada. Egyszerűen minden perce imádnivaló, chill, szép, és szinte azonnal utazni/kirándulni támad kedvem tőle. Azóta elkezdtem a mangát, az sem okoz csalódást, sőt a mangaka (Afro) másik mangája, a *Mono* (idén kap animét) hasonlóan chillesnek ígérkezik.

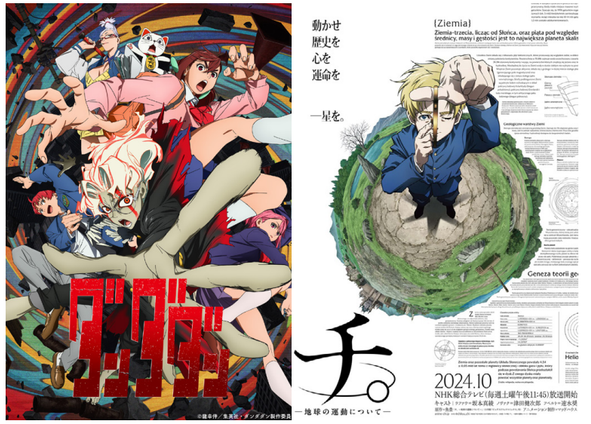
Év végére berobbant a **Dandadan**, amiről ebben a számban írtam bővebben. Nekem ez az anime kicsit kimozdulás a komfortzónámból, mert rég néztem úgymond őrültséget/zagyvaságot. A túlhype ellenére nekem szinte minden pillanata tetszett, élveztem a poénjait, túlzásait, elborult párbeszédeit. Várós a második évad.

Végül, de nem utolsósorban pedig itt a **Chi. Chikyuu**, ami még tart, és a következő számban várhattok belőle cikket. Számomra talán ez az év legnagyobb meglepetése. Ez a tudománytörténeti anime nagyon közel került hozzám (eléggé kedvelem a témát), minden fikciója ellenére fantasztikusan bemutatja a modern tudomány hajnalát, hogy indult el és hogyan „mozdult el" a Föld az univerzum központjából, és milyen nehéz volt ez a harc az egyházzal, az inkvizícióval. Egymástól független, de egymásra ható emberek és generációk érdeme ez, akik próbáltak és mertek máshogy gondolkodni. Remek anime, igazi hidden gem.

Hogy animés szempontból szumma milyen volt az év, értékelje mindenki maga. Én jó élményekkel gazdagodtam, és akadt pár emlékezetes darab. Tavaly ismét a shounen és a fantasy isekai uralkodott, amit kiegészített a school romkom. De továbbra is népszerűek a sport és a villainess sztorik, bár utóbbi beletartozik az isekaiba.







A *Kimetsu no Yaiba* még mindig töretlen népszerűségnek örvend, és befutott a *Solo Leveling* is. Jött *Mushokou Tensei, Re:zero, Slime Datta Ken* és *Konosuba* folytatás is. Sokan szerették *Alya-sant* és izgultak az *Oshi no Ko* testvérpárjáért.

2025-ben sem maradunk folytatások nélkül, érkezik a One Punch Man 3, a Wind Breaker és Kaiju második évadai, Dr Stone és Spy x Family folytatás és Chainsaw Man film is. Hosszú idő után pedig befejeződik a Boku no Hero Academia. Szóval izgalmas év lesz. Egy év múlva pedig én valószínüleg azokról írok majd, amik itt nem szerepelnek.

Catrin véleményei

Jól kezdődött a tavalyi év, még futott a 2023-ban indult ***Kusuriya*** *első évada, ami a 2024-es felhozatalból az egyik (ha nem a) legjobb címnek számít. Nekem is nagy kedvencem lett, örülök, hogy nem kellett sokat várnunk a folytatására. Címlapcikk is érkezett róla. (AniMagazin 79.)*

Ahogy Hirotaka már említette a *Chi cica, Uzumaki, Monogatari, Code Geass, Kuroshitsuji, Kimi ni Todoke* és *Ookami* címeket, nálam is hasonlóan gyengén vagy közepesen szerepeltek.

De akadt még néhány csalódás tavalyról. Egészen kár a **Jiisan Baasan** sorozatért: mivel általában kedvelem az idős karaktereket, itt is nagyon aranyosnak találtam a történetüket, csak rémesen önismétlő, visszafogott és gagyi jelenetekből



tevődött össze az évad nagy része. Sokkal színvonalasabb sorozat pl. az **Ao no Hako** sportanime, de azért emlegetem már most, mert néhány rész után elegem is lett belőle. Hiába a jó témaábrázolás és a működő slice of life, a karakterek sajnos nem fogtak meg, így semmi kedvem nem lett a döcögős sulis romantikájukat követni. Supermario4ever érthetően jobb véleményen van róla: *8. oldal*.

Erős közepesnek mondanám a **Delico's Nursery** és a **Raise wa Tanin ga Ii** évadokat, amiktől szintén többet vártam. Előbbinél jó lett volna, ha a vámpírtársadalom igazán vámpírosra sikerül és/vagy a bishounen fanservice bevállalósabb lett volna. Ezek hiányában viszont kevésbé szórakoztatott... a gyerekek aranyosak, de rajtuk is lehetett volna nagyobb fóksz, az antagonisták pedig felejthetők. A *Raise* esetében pedig nem igazán értem, miért állították a net bugyraiban, hogy itt milyen



toxikus románc/kapcsolatábrázolás lesz, amikor egyrészt yakuzákról beszélünk (=hol itt a probléma?), másrészt az első évad el sem jutott bármiféle románcig. Így egy elég lightos maffiasztorit kaptunk, érdekes, de önismétlő karakterekről.

Mindezek ellenére a **Xiao Lu He Xiao Lan, Ya She** és **Juan Siliang** kínai évadokon pl. jobban unatkoztam, pedig azok is tisztességes közepesre sikerültek (többnyire). Sajnos eddig hozzájuk sorakozik fel a még futó **Link Click** évad is, ami 1-2 momentjében és vizualitásában azért menti a helyzetet.

Szintén futnak még a **Kenshin** és **Dragon Ball Daima** sorozatok, amiknél hasonló a lelkesedésem: követem, mert a korábbi cuccaikat is láttam, és mert alapvetően nem rosszak, de sajnos a jótól is messze vannak.

Ilyen felejthetőbb/egyszernézős élmény volt még tavalyról a **Bartender** új változata, a



cukiskodó **Katsute Mahou Shoujo to Aku...** (kár, hogy itt sem voltak bevállalósabbak a románcot illetően), és az **Anzu-chan** film. Ez utóbbiról Iskariotes írt is egy kritikát: *22. oldal*.

Hazai moziban néztem még a **Blue Lock: Episode Nagi** filmet is, amire úgy ültem be, hogy korábban nem ismertem a franchise-t. Nos ezt nem bántam meg, hiszen így is teljesen érthető, a moziban remekül szórakoztam, de ennyi elég is volt belőle... nem az én világom a foci. Ahogy a röplabda sem, de a **Haikyuu!! Movie** hatásosabbra sikerült, és a franchise-t is kedvelem. Aktívabb sportanime fogyasztó mondjuk ennek hatására sem lettem, de imádtam, hogy tarthattunk egy közös csajos mozizást a barátnőkkel a hazai vetítése miatt.

És ha már szóba kerültek a magyar mozikban vetített jobb címek...

A *Gundam SEED: Freedom* és *Kimi no Iro* movie-kat Hirotakához hasonlóan nagyra értékelem. De szintén tetszettek vagy kedvenc gyanúsak nekem is a *Kingdom* és a *Yuru Camp* tavalyi évadai, új címek közül pedig a *Chikyuu, Dandadan* és *Yubisaki* hármas, így ezekről nem ismételném a már elhangzottakat. Utóbbi kettőnek várom a folytatását, a *Chikyuu* pedig a mostani szezonban is remekel.

Kedveltem még a **Karasu wa Aruji wo Erabanai** regényadaptációt. A japános fantasy hangulata, a látványa és a zenéi mellett a szimpatikus főszereplői fogtak meg. Viszont ami a cselekményt illeti, a háremes kavarással, politikai helyezkedésekkel és a szezon végén belengetett kinti világgal kapcsolatban, hát, lehetne izgalmasabb, de az alapmű elég hosszú, így gondolom, van még benne bőven potenciál, ha folytatják.

Maradjunk a fantasy címeknél, a **Loop 7-kaime no Akuyaku Reijou…** (amit én csak lúposlánynak hívok) érdekelt a legjobban a tavalyi villainess animék közül. Szintén még futó light novelt adaptált, így kicsit kevés, kicsit gyenge, de főhősnője teljesen megfogott. Hét korábbi „életének” köszönhetően tényleg mindenben IS tapasztalt, erős karakter, aki jól lavírozott az egyébként szintén szimpatikus (bár még sablonosabb) vőlegénye körül. Örülnék, ha jönne hozzá folytatás, a regénye is érdekelni kezdett.

Aranyos slice of life-ként a **Tadaima, Okaeri** ugyan nem megy a kedvenceim közé, de jó volt látni a család interakcióit és szeretetét. Történetük kellemes kikapcsolódás, ha kedveljük az omegaverse és a gyereknevelős témákat, bár hozzá kell tenni, a hangulata és pláne a gyerekek megnyilvánulásai túlságosan idilli képet festenek.

Boys love animékből viszont a **Tasogare Out Focus** ment a kedvenceim közé! A filmklubos témája, az ehhez kapcsolódó vizualitása, a szerethető párosai mind-mind tetszettek, pedig ez is szokványos, idilli BL képet festett, és hozta a sulis slice of life kliséket. De nagyon kedveltem a srácok kémiáját, interakcióit, gondolatait, pláne a második pár esetében. Az endingje pedig szintén nagy kedvencem.

Nem sokkal marad le a **30-sai made… (Cherry Magic)** szintén BL cím, aminél nem lehet nem imádni, ahogy a 30 éves szűz srác hallja mások gondolatait. Így jön rá, hogy munkatársa teljesen belé van habarodva, ami mókás pillanatokhoz, majd aranyos romantikához vezet. Kicsit kapkodósan adaptálták a mangát, de működött így is. Nekem (bevállalóssága miatt pláne) jobban tetszett, mint a live action változata, bár az sem rossz.

Viszont az év egyik legjobbja és egyben legnagyobb meglepetése nálam egyértelműen a **Bang Brave Bang Bravern** mecha lett! Egészen megfeledkeztem róla, és csak az utolsó epizód előtt jöttem rá, hogy hát én ezt nézni akartam! Így még aznap lemaratonoztam a teljes évadot. Miben működik totálisan a *Bravern*? Az első epizód, amikor átvált fergeteges super robot és mecha paródia cuccá, majd a további számos utalásai, a felnőtt karakterei, a főszereplők közt bevállalt (és valamennyire BL-paródiaként használt) vonzalom, a remek seiyuu-gárda, az isteni opening és a mókás ending, a naaaagy fordulata (ha gondoltunk rá, ha nem) és még sorolhatnám. Pl. tetszetős a kellemes waifu felhozatala is, ami az uniszex jellegét erősíti, hadd örüljön minden mecha kedvelő az itt feleleventített és/vagy újragondolt kliséknek. Miben nem remekel? A sablonok, pláne a komolyabban vett csaták/ellenfelek esetében, azért mégiscsak sablonok maradtak (bár az akcióra nem volt panaszom), a kapkodósabb események, a szereplők mélyítésének feláldozása a poén és az akció kedvéért. Így is imádnivalók egyébként, pláne a főhősök, de az ember várt volna még több interakciót. Ettől függetlenül nem panaszkodom, a szokásosan mechás zárása így is nagyon tetszett. A műfaj kedvelőinek különösen ajánlom, de ne is ragozzam tovább, erről is született már hosszabb cikkünk. (*AniMagazin 82.*)

A fentieken kívül talán specialokat és valamilyen rövidke, kínai, vécés horrort (Jiu Wo) láttam még, illetve fut a Tono to Inu kutyás cukiság, ami nagyon rövidke, de mókás. Így telt animefronton a 2024-es év.











anime

THE LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE ROHIRRIM VÉLEMÉNY

Írta: A. Kristóf

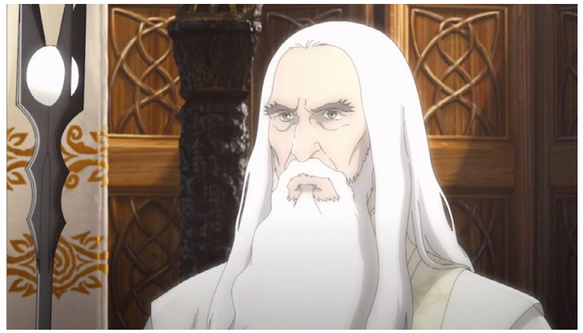
Ez a cikk folytatása az előző számban megjelent írásomnak, ahol a Rohirrim háború című filmhez készítettem egy bevezetőt. Nem szükséges az első cikk ismerete a mostanihoz. Ezúttal a saját véleményemet mondom el a filmről, de spoilerek nélkül, abban a reményben, hogy ha valaki még nem látta, elmegy és megnézi.

A film története meglepően jól megírt, nyilvánvaló ellentmondások nélkül. Normális körülmények között ez lenne a minimum, de manapság a filmek íróinak/rendezőinek nem mindig van kedvük tiszteletben tartani a már meglévő alkotásokat a film univerzumában. Időnként erőfeszítést sem tesznek abból a célból, hogy a filmnek legyen értelme, vagy egyszerűen nem akarnak mást, mint a saját véleményüket ráerőltetni a rajongókra (azaz intellektuálisan maszturbálnak mindenki előtt). Hogy végül nem így lett, az egy kellemes meglepetés volt. Őszintén reméltem, hogy a film új lesz ebből a szempontból, és abból is, hogy egy új fejezetet kapunk *A Gyűrűk Ura* világához. Örömmel tölt el, hogy mindkettővel kapcsolatban beváltak a reményeim. A film tiszteletben tartja az eredeti anyagot, Tolkien könyveit, története mégis teljesen új.

A szereplők, pláne a fontosabbak szépen hozták az elvártakat. Természetesen a legjobban megírt karakter a történet főhőse, Héra. Azonban a többiek is jól sikerültek, kellően illeszkednek. A támogató karakterek valós segítséget nyújtanak a főhősnek és a történetnek, a gonoszok valódi kihívást jelentenek és valóban gonoszok. Ezalatt azt értem, hogy a történet főgonosza valóban egy velejéig romlott karakter, valaki, aki nem egy közhelyes „igaz barátságot” vagy „segítő kezet” vár. Szépen látszik az ellenfél útja, hogy hogyan vált azzá, aki – ez mindenképp a karakterépítést dicséri. Ha pedig karakterépítésről beszélünk, akkor természetesen a főhős érdemli a legtöbb szót. Héra egy merész, intelligens és jószívű fiatal lány. Nos nekem, aki Miyazaki-filmeken nőtt fel, ez egy teljesen természetes leírása egy átlagos lánynak, a mai filmiparban azonban igazán üdítő dolog látni egy női főszereplőt, aki nem férfiasabb, mint Arnold Schwarzenegger fénykorában. Sajnos napjainkban az erős nő azt jelenti, hogy férfiasabb, mint bármelyik férfi (valós vagy kitalált), tisztelet a kivételnek természetesen, így én nagyon örülök neki, hogy Héra egy határozott és ízig-vérig főszereplő úgy, hogy mindvégig női es maradt. Mindezen túl, amit sokra értékelek, az az, hogy Héra „betartja” a klasszikus főszereplő szerepét. Azaz három szakaszon (nevezhetjük felvonásnak is) megy át a személyiségfejlődése. Az első szakasz, amikor megismerjük a szereplőket és a kontextust. A második szakasz az akcióról szól, a harcról, a szenvedésről, az árulásról, az igazi barátságról, a lemondásról, az értékekért való küzdelemről. Végül pedig az út végéhez érve jön az elszámolás, a katarzis, amikor a főszereplőnk mindezek után egy jobb jellem lesz, az erőfeszítés és akarat révén, amit mindaddig elszenvedett. Ahogy mondani szokták, a növekedés fájdalommal jár, az új dolgok pedig mindig ijesztőek (első alkalommal), főleg, ha nem te választod ezeket az új dolgokat.











Easter eggs, amennyit csak szeretnétek. A filmben lépten-nyomon felbukkannak az apró utalások a Gyűrűk Ura univerzumában már létező eseményekre és karakterekre. Még én is, aki nem egy abszolút rajongó, könnyedén felismertem ezeket, és mindig elmosolyodtam rajtuk.

Figyelembe véve, hogy a Gyűrűk Ura menynyire ismert és gazdag világgal rendelkezik, úgy gondolom, nagyszerű ötlet volt telepakolni a filmet ezekkel az apró utalásokkal. Mindig kellemes érzés volt, amikor felismertem egyet közülük.

Az animáció, CGI jó minőségű. Még emlékszem, amikor először kezdtek el Japánban CGI-t használni az animék készítésénél: ha nem is volt mindenki felháborodva, mindenképp baljós szemekkel tekintettek erre az új jelenségre. Ez természetesen nem volt alaptalan, sok CGI anime csapnivaló minőségű, viszont erre a filmre ez nem igaz. A CGI animék hosszú utat tettek meg első megjelenésük óta, és manapság számos jó minőségű létezik. A film úgyszintén ebbe a kategóriába tartozik. Az animáció meglepően jól sikerült, élveztem a film látványvilágát. Szépen kiépítették Rohan kulturális elemeit úgy, hogy közben tiszteletben tartották a korábban látottakat (amelyek már megjelentek az első trilógia filmjeiben). Így bár a CGI-nak van egy stílusa, amit meg kell szokni, ebben a filmben én kellemesnek találtam.

A zenék szerintem a film egyik erőssége. Minden egyes alkalommal, amikor zenei aláfestést hallhattunk, nagyszerűen működött a történettel. Nagyon jól illenek, mind a film világához, mint pedig a cselekményéhez. Egy jó zene sokat segíthet a film élvezhetőségének mértékén. Ebben az esetben túlzás lenne azt mondani, hogy ez vitte a hátán a filmet, de mindenképp dicséretet érdemel a zenei világa.

És ami még kimaradt: nagyon élveztem még a sok apró viccet, a számos utalást, amelyek sejtették a film történetét, még mielőtt beigazolódtak volna, a folytonosságot a film hátterében, ami kiegészítette a cselekményt, a tényt, hogy az egyszerű háttérszereplők sem ostobák, esetlenek, még ha csak azért is vannak a filmben, hogy a főszereplőket kiegészítsék. Amit még igazán sokra értékelek, hogy a történet szépen beleillik *A Gyűrűk Ura* univerzumba. A teljes film alatt egyszer sem éreztem azt, hogy valahol ellentmondás lenne közte és a Tolkien által alkotott univerzum között. Úgy gondolom, hogy ez egy nagyon fontos dolog, amiért dicséretet érdemel a film.

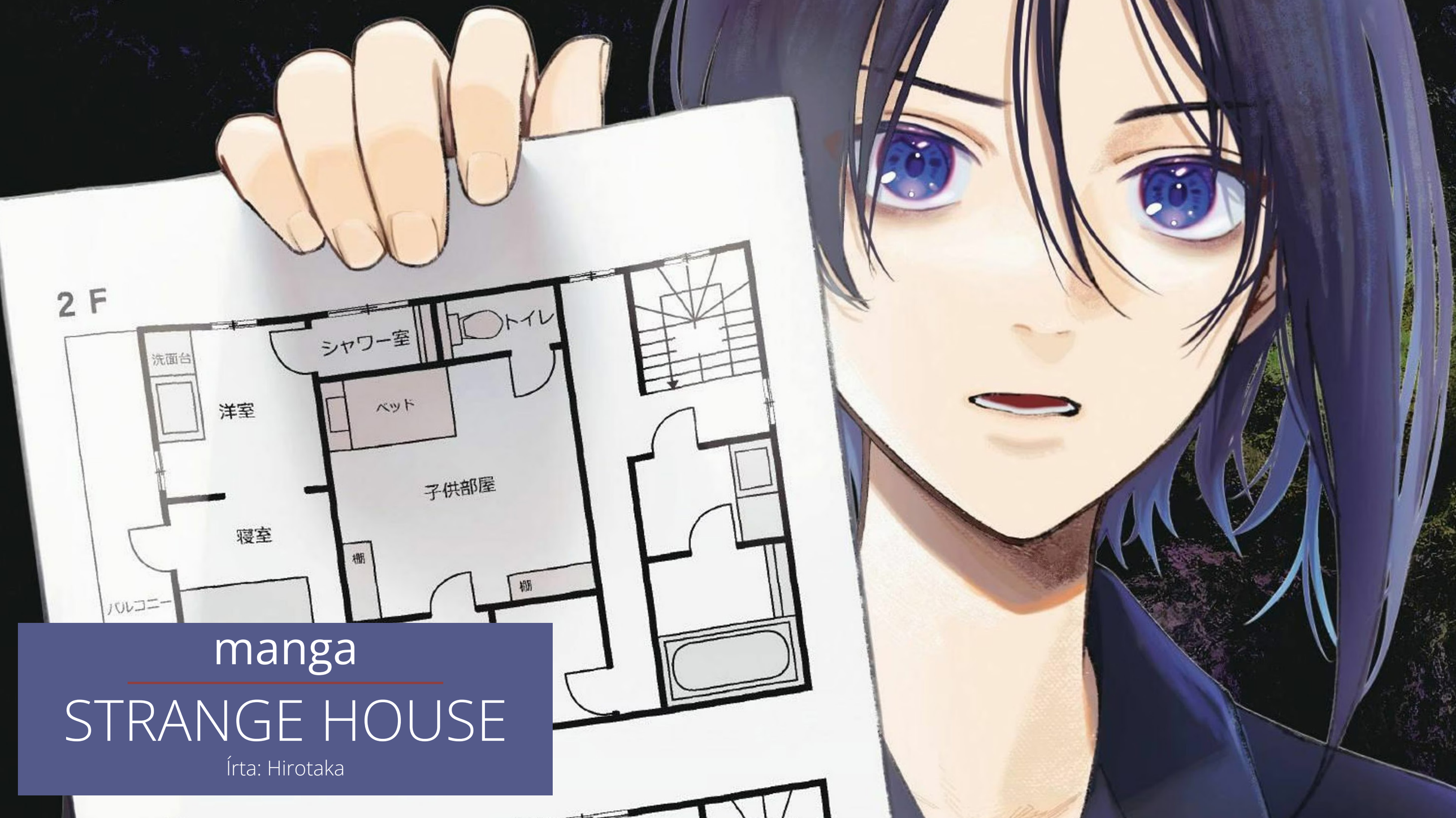
Összegzés? Őszintén nem tudom, mit mondhatnék még. Remélem, hogy sikerült meggyőznöm az olvasót, hogy a film megérdemli az idejét és a pénzét. Ha több ilyen film jelenne meg, valószínűleg én is gyakrabban járnék moziba. Remélem, hogy más is annyira élvezte ezt a történetet, mint én, és hogy a továbbiakban még több ilyen film megjelenése várható.





Rendező: Kamiyama Kenji
Év: 2024
Hossz: 134 perc
Műfaj: fantasy, dráma, akció, kaland

IMDb



manga

STRANGE HOUSE

Írta: Hirotaka

Agyaltatok már azon, milyen a ház/lakás alaprajza, ahol laktok? Akadnak fura megoldások?

A Strange House erre alapoz, és húzza fel a történetet, amiben egy japán ház alaprajza több titkot rejt, mint ami elsőre látszik. A furcsa tervezéssel a ház egy precízen kidolgozott gyilkos eszköz.

A főszereplőnk névtelen (szóval kvázi maga az író és egyben narrátor Uketsu), szabadúszó újságíró, aki okkult és egyéb furcsa dolgokra specializálódott, épp egy barátjával találkozik, aki házat szeretne venni családjával, ennek kapcsán egy tervrajzot mutat főhősünknek. Nagyon tetszik neki a ház, de egy falakkal elzárt holttér zavarja a tervben, és nem tudja, mi lehet az. Segítőkész barátunk megmutatja a terveket egy építész ismerősének, Kurihara-sannak, aki szobáról szobára felfedi a házzal kapcsolatos aggodalmait. Ezek alapján arra következtetnek, hogy a kétszintes épületet gyilkosságok elkövetésére tervezték. Történetünk vezetője ír egy cikket a házról, emiatt felkeresi egy Yuzuki Miyae nevű nő, aki szerint egy másik, de hasonló házban ölték meg a férjét.

A *Hen na Ie* című manga Uketsu azonos című regényén alapul. A mangaverziót Ayano Kyou készíti, és 2023 óta négy kötet jelent meg a japánoknál. Angolul a második kötetnél tart a Seven Seas Entertainment. Ezt az ajánlót e két kötet alapján írtam. A harmadik kötet idén áprilisban jelenik meg.

A történet alapja borzasztóan egyszerű: egy kétszintes ház emeleteinek tervrajza és kettő (később három) karakter. Különböző helyszíneken, hol személyesen, hol telefonon beszélnek a házról, a tervekről. Először a történetet beindító tokiói házról, később egy Saitamában lévő tervrajzon agyalnak.

A cselekmény kézenfogva vezet minket át a terveken, emeletről-emeletre, szobáról-szobára, minden egyes részletet kielemez és beleépíti a gyilkos ház elméletbe.



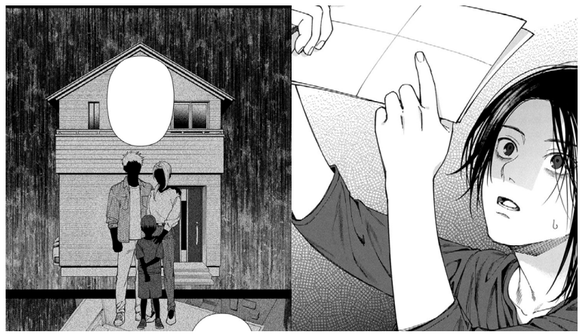
A feszültség folyamatosan jelen van, mondatról mondatra bővíti a manga a szituációt, és csak néha-néha iktat be egy kis szünetet. Attól sem kell félnünk, hogy elvesztenénk a fonalat a sok agyalásban, mindig, amikor a tervről van szó, oda is van rajzolva, hogy miről is szól a társalgás. A cselekményt tovább mélyíti és bővíti a háznál tett látogatás vagy a szomszéd beszámolója, de amennyi kérdést megválaszol, legalább annyi újat is feltesz, és a két fő karakteren kívül mindenki, aki rendelkezik valami információval a házról az gyanús. A névtelen főhőssel, az író nemcsak saját magát, hanem minket olvasókat is a középpontba helyez, nekünk magyaráz, minket kérdez és később meg is adja a válaszokat.

Bár a főműfaj krimi, a feszültség mértéke, valamint az, ahogy elképzelik a karakterek a feltételezéseiket, belekarcol a thrillerbe, de egy-egy pillanatban horror jegyeket is visel magán. Hasonló címként talán a *Subete ga F ni naru* kevésbé ismert animét hoznám fel, bár más a történet és egy zártszoba rejtélyt kell megoldani, de a tempó, a feszültség hasonló.



Nehéz úgy írni a címről, hogy ne ütközzek spoilerbe, ezért sem érdemes tovább tekerni a mondatokat. Javaslom, hogy aki szereti az agyalós, feszült krimit, amiben kevés a helyszín és a karakter is, az mindenképp lapozzon bele a Strange House-ba.

Publikálás: 2023.01.25. -
Műfaj: horror, rejtély, természetfeletti
Antológia: Comic Howl
Alkotó: Uketsu (történet), Ayano Kyou (rajz)





manga

JAGAAAAAAN

amikor csak az eleje jó

Írta: A. Kristóf

Ki ismeri a Gantz és a Parasite című műveket? (Mindkettő sikeres volt manga és anime formában egyaránt.) Nos, akik ismerik, nem mondom, hogy feltétlenül kedvelni fogják a Jagaaant is (sose tudom hány a-val, szóval inkább rövidítem), de mindenképp számos hasonlóságot fognak felfedezni a művek között. Ezt természetesen már sejteti, hogy a manga véres, harccal és földönkívüliekkel teli világban játszódik, ahol a főhősnek bizony nem fenékig tejfel az élete, sőt.

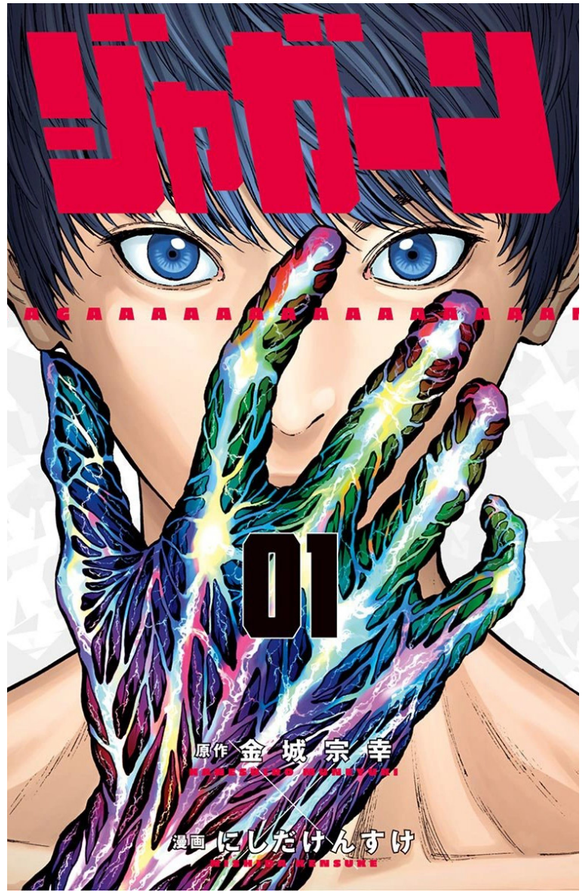
A történet világa

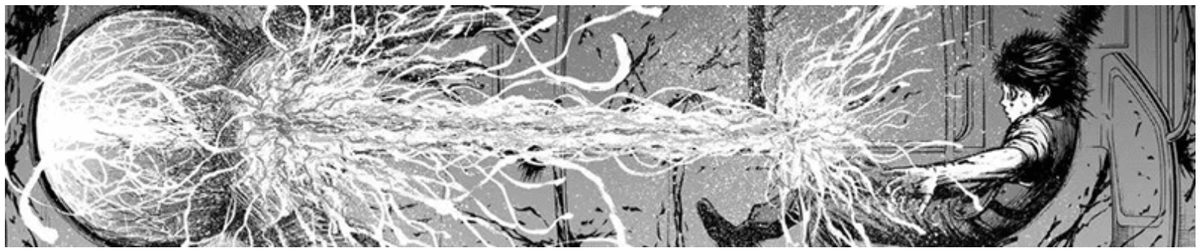
A főszereplő ezúttal egy ábrándos természetű, átlagos helyi rendőr, aki napjai nagy részét azzal tölti, hogy a munkahelyén egy fantáziavilágról ábrándozik, ahol ő egy szuperhős, valamint arról, hogy hamarosan összeházasodik a barátnőjével. A szürke napok azonban egyszer s mindenkorra véget érnek, amikor egy visszautasíthatatlan ajánlatot kap. A napi munka során megjelenik egy szörny, ami elkezd embereket gyilkolni, azonban főhősünk meglepetésére, ő se különb náluk. Első alkalommal ő sem hiszi el, mit történt, annak ellenére, hogy egy fura bagoly megpróbálja elmagyarázni ezt. Amikor hazaérve a barátnőjét is szörnyként találja, nincs más választása, mint szembenézi a valósággal. Egyetlen reménye egy ígéret, mely szerint az utolsó ember-szörnynek, aki talpon marad, teljesül egy kívánsága, legyen az bármi. Így tehát a mi hétköznapi emberünk akarva akaratlanul szuperhős lett, és egyetlen célja, hogy legyőzze a gonosz emberevő szörnyeket. Milyen egyszerű lenne így. Azonban a helyzet nem ilyen egyoldalú: ahogy egyre több szörnnyel harcol, azok egyre inkább érző és gondolkodó emberekre hasonlítanak. Eleinte eszeveszett szörnyek ellen küzd, akik pusztán a gyilkolásra és a pusztításra tudnak gondolni. Később azonban kiderül, hogy nem ő az egyetlen ember-szörny, aki nem csupán emberfeletti képességre tett szert, hanem megőrizte emberi tudatát is. Így tehát a történet hamar összetettebbé válik, mint egy egyszerű túlélésért folytatott harc vagy egy a Szent Grál elnyeréséért folytatott küzdelem.

A manga rajzstílusa és saját vélemény

A manga rajzstílusa pazar, legalábbis az elején. E szempontból két, megközelítőleg egyenlő részre lehet osztani. Az első rész az, amikor a rajzolás elképesztően jó, és megérdemel minden dicséretet. Itt jól látható, hogy a manga elkészítésébe kellő mennyiségű időt és energiát fektettek. A második rész azonban siralmas, különösen, ha szem előtt tartjuk, milyen jó minőségű volt az eleje a mangának. Egyszerűen túlzás nélkül érezhető és látható, ahogy a manga rajzstílusa fejezetről fejezetre gyengébb minőségű lesz. Nehéz megmondani, pontosan mit történhetett, az én tippem az volna, hogy mivel a manga népszerű lett, az írót és a rajzolót megsürgették. Ez a kapkodás pedig bizony nyomot hagyott a mangán.







Mind a rajzstílusban, mind pedig a történetben. Hiszen a történetvezetést is efféleképpen lehet kezelni. A két jelenség egyszerre tűnik fel, ezért gondolom, hogy ugyanaz a kiváltó ok. Sajnálatos módon a történet is érezhetően hanyatlik a mangában: az eleje nagyon jó, de idővel az egész csapnivalóvá válik. Nagy csalódás volt számomra, amikor a hanyatlás kezdetét vette, és még inkább, hogy ez a probléma nem került megoldásra. A történet vége pontosan olyan rossz és gyenge, mint az azt megelőző fejezetek, az író nem tudott egy szépség tapaszt tenni az egészre, még az utolsó szó erejével sem. Így tehát azt javaslom mindenkinek, hogy kezdje el a mangát olvasni, mert az eleje megéri az időt és az erőfeszítést, de amikor úgy érzi, hogy a munka minőségen aluli vagy egyszerűen nem ragadja meg többé, akkor nyugodtan tegye le, mivel jobb nem lesz.



Ajánlás

Az eddigiek alapján úgy gondolom, hogy senkit nem lep meg, ha azt mondom, hogy a mangának két arca van. Az egyik a jó rész, ahol a rajzstílus pazar, a történetvezetés jó és a karakterek érdekesek. A másik, ahol mindez hiányzik, ahol érezhető a minőség nem csupán romlása, de gyakorlatilag annak eltűnése. Az első rész egy nagyon jó manga, ami érdekes szereplőkön keresztül kutat az emberi elmében, keresi, hogy ki miért követ el bizonyos cselekedeteket, mi lapul az emberek fejében. Összegezve a jó rész egy komoly mű, amelyet csak dicsérni tudok. Ezzel szemben a második rész egy teljes mértékben sablonos shounen, ahol a főhős körül forog az egész, és minden egyszerűen a jó rossz elleni harcáról szól. Nincs többé semmi, ami azt mutatná, hogy a világon létezik más, mint két ellentétes oldal és egy központi személy, akinek a vágyai mindenkit magukkal ragadnak. Csak ismételni tudom magamat: érdemes elolvasni a mangát, de csak addig, ameddig az olvasó nem veszi észre, hogy megváltozott a történet, amit olvas.

Végezetül szeretnék még egy figyelmeztetést írni. Eddig nem említettem, mert nem szerettem volna spoilerezni, de a manga határozottan 18+. A történetben rengeteg a véres jelenet, erőszak, nemi erőszak, szexuális kapcsolat, és alapvetően (a jobbik része) felnőtt témával rendelkezik. Mindenki ismeri saját magát, de ha valaki el akarja olvasni a művet, számítson ilyen jellegű jelentekre is. Félreértés ne essék, ezek nem a fő pontjai a történetnek, de ugyanúgy szerves részei.

Egy utolsó megjegyzés: a manga nem kapott animefeldolgozást, és mivel már 2021-ben véget ért, valószínűleg nem fog az anime stúdiók listáira bekerülni.





Író: Kaneshiro Muneyuki
Illusztrátor: Nishida Kensuke
Műfaj: 18+, seinen, shounen, emberfeletti, harc, gore, horror stb.
Hossz: 14 tankobon kötet, 163 fejezet
Publikálás ideje: 2017.02.06. – 2021.11.08.



manga

BŰNÖS BESZÉLGETÉSEK

INTERVIEW WITH A MURDERER

Írta: Catrin

Szeretnék koreai boys love manhwákat is bemutatni, így időhiány miatt a danmei manhuarovat most kimarad. Van ugyanis pár webtoon, amiket követek, illetve amiket már befejeztem, így nem ártana írni róluk. A danmei címekkel ellentétben itt egyesével haladnék, mivel annyira sokat azért nem ismerek, hogy szükséges lenne összefoglalóbb ajánlóra váltani.

Első alanyként a magyarul is megjelent Hyungakbeom-gwa-ui Myeondam (Bűnös beszélgetések / Criminal Interview / Interview with a Murderer) manhwát választottam. Tavaly a Vad Virágok kiadta az utolsó kötetét is, így érdemes megnézni, milyen BL is ez.

Sztori

Jonathan April – leendő újságíró – bátyja helyett segédkezik egy sorozatgyilkossal készített interjú során. Kister, „a mészáros” eléggé felfigyel a naiv fiúra, emiatt Jonathan hamar kényelmetlenül érzi magát. A jóképű bűnöző egyébként 33 idősebb férfit ölt meg, de amíg a börtönben csücsül, felbukkan egy őt utánzó gyilkos. Kister bizonyos okok miatt meg akarja állítani ezt az utánzót, így megszökik a börtönből, az ügybe pedig Jonathan is belekeveredik, aki kénytelen egy időre együtt lakni vele. Mindeközben a fiú bátyja, Baron eltűnik, barátja, Robert egyre megszállottabban nyomul rá, és felbukkan még néhány nem kevésbé gyanús karakter. Ahogy egyre jobban beindul a sztori, úgy lesz az is nyilvánvalóbb, ki az utánzó, és mik Kisterrel a motivációik. Jonathannak pedig kijut az agyalásból, a rettegésből és a naiv főhős szerepéből rendesen…

A BL címke ellenére nagy románcra ne számítsunk, ritkán akadnak Kisterrel feszült és intimebb pillanatok, de az érzelmek csak a történet zárásakor válnak igazán hangsúlyossá.

Tálalás

Webtoonként eredetileg 2018 és 2019 között futott a sztori, 68 fejezetet ért meg (extrákkal együtt 70), amit Dél-Koreában három kötetbe és 16 (extrákat különbontva 18) fejezetbe rendezve adtak ki.

Írója Queensa, rajzolója Ppyong, egyiküktől sem olvastam korábban. Az író stílusát elég kezdőnek, kicsit esetlennek, de szimpatikusnak és kitartónak éreztem ebből a történetből. Örülök, hogy a zárást ennyire optimistára írta, még ha ez egy sorozatgyilkosos témánál eléggé gyerekes választás is. A rajzoló már gyakorlottabbnak tűnik, egységes a stílusa, egyedivé tudja varázsolni a karaktereket, jól hozza a szokásos színes, szerkesztett vagy minimalista hátterű webtoonok stílusát, ami kötetbe rendezve is működött. Tetszik a dizájnja, de nem lett a kedvencem, inkább egyszerűbb, letisztultabb, helyenként közepes, helyenként szépséges a hatása. A borítók lehettek volna jobbak, kivágott panelek helyett kicsit érdekesebbek, kevésbé üresek, de az utolsó köteté jól sikerült. Az szép, a többi sajnos gagyibb érzetet kelt.



Magyar kiadás

A kiadó a három vaskosabb kötetet nálunk szétszedte ötre, így bár csábítóbbnak tűnt az egységár, ami valószínűleg könnyebben bevonzotta az embereket, de összességében nem lett gazdaságosabb kiadás... Tovább is tartott emiatt bevárni az egyes részeit, bár azért jó tempóban, folyamatosan érkeztek a kötetek.

Ami a minőséget illeti, a „démoni út” kiadványokkal ellentétben itt nem fényes papírra nyomtatták a színes oldalakat. Ezt én elsőre nem bántam, de a képek felbontása itt-ott problémás lett.



És helyenként a sötétebb tónusúakat is nehezebb kivenni. Érdekes még a borítón lévő cím betűtípusa is... a témához talán valami nyersebb/szögletesebb stílusú illene. Tehát a látvány mindenképp lehetett volna jobb. A fordítás dettó: hol rendben van, hol ráerősít a fogalmazásmód is a történet gyengeségeire.

Összességében azért nem rossz begyűjteni hazai BL kötetként, eléggé olvastatja magát így is, és jól mutat a polcon! Böngészve a véleményeket,



sokaknak bejött ez a krimis téma és a rajzolás is, így senkit nem akarok én sem elrettenteni attól, hogy támogassa a magyar kiadásokat. Pláne ha ezzel még több és remélhetőleg még jobb minőségű történet érkezik.

Személyes pozitív élményem egyébként az utolsó kötettel kapcsolatban az „Utószó” extra fejezet. Már amikor megvettem az első kötetet, megkerestem a manhwa online, angol verzióját is, hogy tovább haladjak az olvasással. (Türelmetlen típus vagyok, és minden egyszerűsége/hibája ellenére érdekelt a sztori.) Mikor így a végére értem, az utolsó fejezettel kapcsolatban kissé csalódott voltam, kevésnek éreztem zárásként. Utána keresgéltem, hátha van még valami ráadás extra, de akkor nem találtam semmit, így nem foglalkoztam tovább vele. A nyomtatott magyar kiadásban szembesültem a főszereplőkkel kapcsolatos záró extrával (a kis rövideket a legvégén már ismertem), aminek nagyon megörültem, ennek köszönhetően sokkal kellemesebb utóízt hagyott maga után a történetük. Lehet fellelhető valahol a neten is a fejezet, de nekem emiatt a meglepetés miatt duplán megérte megvenni a kötetet.



Vélemény

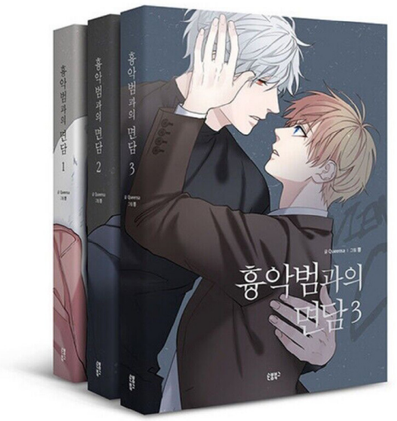
Hiába az izgalmas sorozatgyilkos téma, meg az állítólagos „dark romance” besorolás, egyikben sem erős a cselekmény. Megmarad egy szórakoztató kikapcsolódásnak a könnyedebb BL vonalon, ami bár fenntartja a kíváncsiságunkat, nem mélyül el egyik témájában sem. Ráadásul egy-két nonszensz név vagy szemszín is a hülyeségeit erősíti.

A karakterek közül Kister érdekes és szimpatikus igazán... őt sikerült jobban árnyalni, de akár az ő motivációinak, akár mások cselekedeteinek a logikája már erősen megkérdőjelezhető. Túl egyszerűek, túl mesések vagy helyenként butaságok. Jonathan esetében például elég fárasztó a túlzott jóhiszeműsége, de azért neki is vannak kedvelhető pillanatai, működő agyalásai.

A mellékszereplők elég vegyesek, valaki szimpatikus (pl. Jerome), valaki idegesítő (pl. Robert), a többiek pedig kiegészítők.

A románc kevéske, nem hangsúlyos, de ez a része sikerült talán az egyik legjobban a sztorinak. A hangulat sem rossz, végig tempós a cselekmény, emiatt nagyon gyorsan olvasható. Az is tetszett még, hogy a bűnök alól senkit sem mentettek fel, valahogy mindenki megkapta, ami neki járt. Emiatt is elégedettek lehetünk a történet ívével és befejezésével... talán egy-két szereplőről belefért volna még pár extra fejezet.

Szumma tehát BL manhwaként nem túl erős, de nem is rossz történet, megvannak a maga szépségei és hibái, így ha nincsenek nagy elvárásaink, akkor szórakoztatni fog. Annak mindenképp érdemes beszerezni, aki gyűjti vagy támogatja a hazai manga/manhwa/manhua kiadást, illetve annak is, aki magyarul ismerkedne a koreai webtoonokkal (ilyen nyomtatott formában is).



Címváltozatok: Criminal Interview, Hyungakbeom-gwa-ui Myeondam, 흉악범과의 면담
Hossz: 5 kötet (18 fejezet)
Státusz: befejezett
Kiadás: 2018-2019
Műfaj: boys love, pszichológiai

manga

A VILLAINESS SZEREPE AZ ÁZSIAI KULTÚRÁBAN

Írta: Kuroko Ai







Mit is takar a „villainess” szó?

A villainess egy olyan személy/szerepkör, aki általában a női főszereplő riválisa. Jellemzőjük, hogy féltékenységből vagy egyéb okokból zaklatják a kiszemelt főhősnőt, és rendszerint gonosz, egoista karakterek.

A villainess szerepe

A női gonosztevő szerep sokáig abból állt, hogy kiemelte a női főszereplőt, de miután elkezdett divatba jönni ennek az ellenkezője, változott a helyzet. Az új szerepkör szerint legtöbbször egy hölgyemény reinkarnálódik egy olvasott regény vagy egy ismert játék világában, és azon belül is a gonosz riválisa testében. A legtöbb történetben alapdolgok, hogy főszereplőnk igyekszik elkerülni a villainessként ráváró balsorsot, és megváltoztatni az eredeti történetet, miközben teljesen az ellenkezője lesz annak, amit el akar érni. A férfi karakterek utálat és elutasítás helyett érdeklődést mutatnak felé, és néha előfordul az is, hogy az eredeti főszereplőről kiderül, hogy mégsem olyan szent.

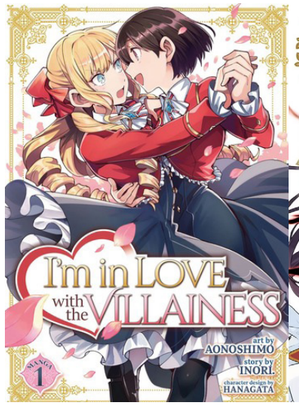




Az új fordulat megjelenésével az eredeti női gonosztevő szerepe már nem olyan lényeges, ő maga került a főszerepbe. Miután ez az újfajta nézőpont népszerű lett, rengeteg mű jelent meg, ami a villainess karaktere köré épít. Általában két népszerű alapfelállás van. Reinkarnáció miatt a hölgyemény (vissza)emlékszik az előző életére, és kiderül, hogy egy általa ismert mű világában van, innentől kezdve vagy próbálja elkerülni a halálos véget, vagy éppen a fordítottja: bosszút áll azokon, akik miatt abba a helyzetbe került. A cselekmény felépítésétől függően, számos vége lehet a gonosztevő történetének. Mangákban elterjedtebb, hogy a hölgyemény szembemegy a szerepével, és így éri el a boldog befejezést, míg manhwákban előfordul, hogy a főszereplő nem reinkarnálódott, hanem visszautazott az időben. Ilyen esetben általában a bosszú van főszerepben, és a villainess igyekszik megváltoztatni a jövőjét.

Villainess a mangákban /light novelekben

A japán történetekben a női gonosztevő leginkább olyasvalaki, aki modern világból került át a nemesekkel teli, középkori környezetbe. Legtöbb esetben ezek a helyek fantasy világok vagy





otome játékok világai. Ilyenkor a villainess, vagy bátran játssza a szerepét, de ennek ellenére sem az eredeti vég vár rá, vagy pedig teljesen ellentétesen viselkedik, azonban így is előfordulnak konfliktusok. Általában a japán villainess mangák helyszíne egy iskola, az adott főszereplő pedig fiatal lány.

Villainess a manhwákban /regényekben

A koreai művekben a reinkarnálódott villainess nemcsak nemes hölgy lehet, hanem előfordul, hogy többször is újjászületik, vagy akár egy modern környezet is lehet a történet helyszíne. A legelterjedtebb háttér azonban a középkor jellegű világ és a nemes hölgy szerep. Ilyenkor általában a japán műfajjal ellentétben felnőtt ember is lehet a főszereplő, akit eljegyeztek vagy már házas. Az esetek többségében ennél a felállásnál az eredeti gonosztevő és a jegyese/férje között konfliktus van, vagy épp nem jönnek ki jól. Ez adódhat az eredeti karakter viselkedéséből vagy a jegyes/férj hűtlenségéből. Ebben a helyzetben a reinkarnálódott hölgyemény igyekszik felbontani az eljegyzést, vagy elválni a túlélés érdekében, vagy esetleg azért, hogy ne legyen a főszereplő hősnő útjában.





Az isekai villainess témában a reinkarnálódott hölgyeményt általában elfogadják annak tudatában, hogy megváltozott, jobb ember lett, vagy éppen kiderül, hogy a múltban elkövetett rossz dolgok valójában nem az ő művei.

Kapcsolat az eredeti történettel

Sok reinkarnálódott villainess elsősorban az alaptörténetre támaszkodik, így gyakran megzavarodnak, ha olyan dolog történik, ami az eredeti cselekményben nem volt benne.





Rendszerint ilyenkor kiderül, hogy a cselekedetei miatt a történet megváltozott, vagy valamelyik karakter (általában a főhősnő) nem olyan, mint az alapsztoriban.

Az eredeti történetekben a gonosztevő hölgy szerepe volt, hogy kiemelje a főhősnőt, azonban főként a shoujo villainess műfajban ez az ellenkezőjére változott. Gyakran előfordul, hogy az eredetileg tökéletes főszereplő hölgy valójában nem épp egy szent, és mindent megtesz annak érdekében, hogy eltávolítsa vagy tönkretegye a villainesst. Ilyenkor a történet szempontjából hiába lenne eredetileg főhősnő, a megváltozott felállásban már ő maga a gonosztevő.

Reinkarnálódás, időutazás

Az eredeti történettől eltérően viselkedő villainess leggyakoribb oka, hogy reinkarnálódott vagy visszautazott az időben.

Reinkarnáció esetén a legtöbbször modern hölgyemény reinkarnálódik egy már ismert műbe, és a halál elkerülése végett viselkedik az eredetitől eltérően. Ez sokszor vagy ahhoz vezet, hogy a villainesst mindenki imádja, és fordított háreme lesz, vagy ahhoz, hogy az eredeti női főhős párjával, a férfi főszereplővel jön össze, és családot alapít.

Az időutazás esetén legtöbbször az eredeti villainess van a középpontban, és a már átélt események alapján változtatja meg a dolgokat. Ilyenkor általában azok, akik ártottak a főszereplőnek (villainessnek) megfizetnek, és a hölgyemény eléri a boldog befejezést. Az ilyen karakterek gyakran számítóak, tudásukat felhasználva igyekeznek legalább mindig egy lépéssel a célpont előtt járni. Nem viselik jól, ha valami keresztbe tesz a tervüknek, ilyenkor az érintett személy pórul jár. Legtökéletesebb példa erre a *The Villainess Turns the Hourglass* című manhwa. A főszereplő hölgyemény visszautazik az időben, és teljesen megváltoztatja a sorsát. A mostohatestévértől kezdve egészen az egyik főhercegnőig* mindenkit eltávolít az útból, és végül ő maga is eléri a boldog befejezést.

*bár nálunk tudtommal nem létezett ilyen cím, de az angolban van külön cím olyanra, akit főhercegnek/-hercegnőnek neveztek, azonban nem a királyi családhoz tartozott. Angolul a duke/duchess cím általában az uralkodói család utáni legmagasabb cím. Shoujo művekben népszerű főszereplők a duke címmel ellátott férfiak, főként az északi duke. Általában ezek a férfiak kegyetlen, nagy hatalmú emberek, akiktől a királyi család is fél.





Előfordul, hogy az adott villainess nem egy modern hölgy, hanem férfi. Erre néhány példa:

From Bureaucrat to Villainess: Dad's Been Reincarnated (Akuyaku Reijou Tensei Ojisan) – Egy 52 éves otaku férfi hirtelen egy otome játékba reinkarnálódik. Otaku révén gyorsan felismeri a helyzetét, de mivel nem otthonos az otome műfajban, így az eredetileg kegyetlen villainess helyett egy törődő, szorgalmas karakter lesz, aki nemcsak az eredeti főszereplőt, hanem a szerelmi célpontokat is magával ragadja. A mostani szezonban fut az animeváltozata.

Villainess Speedrun Stream – Főszereplőnk életét veszti egy baleset során, de új esélyt kap. Ha el tudja érni, hogy a lehető leghamarabb kirúgják az iskolából, akkor a következő élete annál jobb lesz, minél hamarabb eltanácsolják. Így reinkarnálódik főhősünk egy OP villainessként, aki állandóan csatázik, és igyekszik mindent megtenni annak érdekében, hogy eltanácsolják.





Azonban minden próbálkozását félreértik: a jegyese és a főhősnő odavannak érte, mindenki más pedig tiszteli az erejét. Ha ez nem lenne elég, villainessünk próbálkozása közben egy streamet vezet, ahol nézői hamar szembesítik vele, hogy milyen szerencsés az új életében, és hogy mennyire nincs érzéke a gonoszsághoz.

Összességében elmondható, hogy a reinkarnációs és az időutazós történeteknek is számtalan fajtája lehet, minden a főszereplőtől függ.

A villainess szerepe olykor változhat, és cselekedeteitől függően a valódi gonosztevő akár maga az eredeti főhősnő is lehet.

Az eredeti főhősnő szerepe

Általában az eredeti művek főhősnője egy kedves és aranyos lány, akit mindenki szeret. Lehet a története tragikus, megpróbáltatásokkal teli, vagy éppen egy könnyed történet, ahol garantált a boldog vég.

Amikor a villainess reinkarnálódik, és változik a cselekmény, a hősnőknek általában kétféle reakciójuk van:

1. megpróbálják bemocskolni, megállítani a riválist,
2. barátjává, rajongójává válnak.

Fehér lótusz főhősnő

A fehér lótusz kifejezést általában olyan hölgyszereplőre használják, aki kedvesen és tökéletesen viselkedik mindenkivel, de mindent megtesz, hogy a riválisa útjába álljon. Rendszerint az eredeti főhősnőre hárul ez a szerep, de néha feltűnik egy-egy olyan karakter, aki nem szerepelt az eredeti történetben, vagy nem volt nagy jelentősége, viszont a változások miatt neki is megváltozott a szerepe.

Az ilyen típusú karaktereknek általában nem kell sok idő, hogy felfedjék valódi szándékaikat. Fő céljuk, hogy a főszereplő (nem az eredeti, hanem az aktuális) helyét átvegyék. Ez a karakter lehet a már említett eredeti hősnő, egy féltékeny fiatal testvér/féltestvér, egy olyan karakter, aki az eredeti villainess egyik csatlósa volt stb.

Előfordulhat, hogy ez a szereplő amellett, hogy ő az eredeti főhősnő, szintén reinkarnálódott. Általában olyan hölgy, aki azt hiszi, hogy övé mindegyik karakter, és nem viseli jól, ha a dolgok nem az eredeti történet szerint mennek. Áldozatként viselkedik, hogy felhívja magára a figyelmet, és hogy eltávolítsa a megváltozott villainesst.

Barátságos főhősnő

Néha előfordul, hogy az eredeti hősnőről kiderül, hogy közel sem olyan, mint ahogy megírták, ugyanis megváltozott a villainess hatására, vagy jobban megismerték. Ez a fajta karakter általában az egyik legjobb barátja lesz a villainessnek, és bármit megtenne érte.

Olvashatunk arról is, hogy bár a környezete és a szerelmi célpontok elutasítják a villainess



karakterét és a változásra törekvéseit, a főhősnő elfogadja, és mindenkivel szembeszáll, hogy megvédje a riválisát.

Előfordul, hogy az eredeti ellenségeskedésének az az oka, hogy egy másik reinkarnálódott vagy egyéb karakter megszállta a testét és irányította. Ilyenkor sajnos megesik, hogy bár az eredeti lélek szabad lesz, de mire visszanyeri a testét, már túl késő, és tragikus véget ér a szerepe.



A villainess szerepe összességében

A villainess szerepkör összességében vonatkozhat az új hősnőre, de vagy csak névlegesen (eredeti villainess miatt), vagy cselekedetei miatt ténylegesen (nem játssza a jó szereplőt, kegyetlenül viselkedik, mindent megtesz a célja érdekében); továbbá a valódi villainess akár maga az eredeti főhősnő is lehet.

Ez a szerepkör, ami eredetileg egy fix karakterre utalt, mára már odáig fejlődött, hogy egy népszerű, különálló műfaj lett, és számos cím épít erre az elemre. Véleményem szerint mindenki találhat legalább egy olyan történetet, ami elnyeri a tetszését.

Ha szeretnél belevágni ebbe a műfajba, vagy csak új műveket keresel, ne aggódj, számos forrás van erre. *Redditet* ajánlom elsősorban, mert ott személyesebb véleményt is kapsz az adott műről, és ajánlásokat is kérhetsz. *Anime-planeten* számos manga és manhwa közül válogathatsz, és leírást is találsz róluk, ha megnyitod az adatlapjukat. De számos egyéb oldal van még, ahol jó pár címet ajánlanak, viszont itt van pár személyes ajánlás is extra segítségnek:





Egy történet, amiben egyaránt van reinkarnálódott villainess és az eredeti villainess, érdekes fejleményekkel és az elmaradhatatlan, pórul járt eredeti főhősnővel: *Akuyaku Reijou no Naka no Hito*

Történet röviden: Egy fiatal, morden, japán lány reinkarnálódik a villainess Remiliaként. Mindent megtesz, hogy elkerülje az eredeti véget, és hogy tisztára mossa Remilia nevét, azonban az eredeti főhősnő érkezésével minden felborul, és hamisan megvádolják. Amikor nem bírja tovább, és összeomlik, az eredeti villainess Remilia színre lép, és megfogadja, hogy bosszút áll mindenkin, aki bántani merte Emit.

Egy manhwa, ahol a reinkarnálódott villainesst számos dologra kényszeríti a rendszer, de a túlélés érdekében engedelmeskednie kell: *Villains Are Destined to Die*

Történet röviden: Főszereplőnk épphogy elszakadt toxikus családjától, de bekerült egy általa játszott játék gonoszának testébe: Penelope Eckhart. A helyzet rosszabbítására még a játék rendszerét is követnie kell: nehéz módban elérni 100%-ot az egyik célpontnál, mielőtt az eredeti főhősnő visszatér.

Egy főszereplő hölgyemény, akit nem érdekel az eredeti történet, kezébe veszi a sorsát, és megvédi az eredeti főhősnőt a szerelmi célpontoktól: *Beware the Villainess!*

Történet röviden: egy modern egyetemi diák reinkarnálódik mint Melissa Foddebrat, egy klisékkel teli, fordított hárem történetének gonosz riválisa. A szerelmi kadétok viselkedése miatt elhatározza, hogy kezébe veszi az ügyet: megvédi a főhősnőt a pocsék férfiaktól.

Egy manga gyűjtemény, ami sok rövid villainess sztorit gyűjt egybe, mind különböző történettel és fejleményekkel: *Though I May Be a Villainess, I'll Show You I Can Obtain Happiness!*

Történet röviden: Felbontott eljegyzések, reinkarnálódott főszereplők, kitagadásos végkifejletek... népszerű villainess sztorik egy helyen.

Források: sok évnyi olvasás, a felsorolt történetek, reddit, a spoilerező emberek, google (legjobb barátom), a témakör.



kontroller

PLAYSTATION TÖRTÉNELEM – 3. RÉSZ

PlayStation 3

Írta: supermario4ever



A Sony első két konzolja hangos volt a sikertől és a rekordoktól. Úgy tűnt, a PlayStation dominanciája generációkra szól, és a többiek örülhetnek, ha egy kis helyen meghúzhatják magukat. Ehhez képest a hetedik generációra nagyot fordult a konzolipar, és a Nintendo visszavette az uralmat. Helyreállt volna a rend? Valamit rosszul csinált a Sony? Ezekre a kérdésekre is keressük a választ a cikkben.

Fejlesztés

Talán a PlayStation 2-t ért kritikákra reagálva is azon volt a Sony, hogy a PlayStation harmadik konzolja mindennél erősebb legyen. A PS3 fejlesztése 2001. március 9-én kezdődött, amikor a Sony Computer Entertainment elnöke, Kutaragi Ken bejelentette, hogy Toshibával és az IBM-mel együtt egy Cell mikroprocesszort fejlesztenek. Ez egy olyan architektúra, mely egy rendszerbe foglalja az általános célú és teljesítményű magokat a modern, nagyteljesítményű koprocesszoros elemekkel. Ez jelentősen felgyorsítja a multimédiás, vektoros és egyéb számításokat. Ezzel a PlayStation 3 az akkori szuperszámítógépek tudásával vetekedett, ennek volt köszönhető, hogy ez volt az első olyan konzol, mely Full HD felbontást tudott progresszív módon megjeleníteni, nem utolsósorban Blu-ray lejátszóval is rendelkezett.



2004 szeptemberében közölték az első részleteket a PS3-mal kapcsolatosan. Ekkor tudható volt, hogy a beépített Blu-ray lejátszó DVD-t és CD-t is le tud játszani, valamint visszafele kompatibilis lesz a PS1 és PS2 játékokkal. 2005 elejétől fókuszáltak az új játékok fejlesztésére. Ennek vezetője Yoshida Shuhei volt. A konzolt először a 2005-ös E3-on, május 16-án láthatta a közönség. Ekkor még a bumeráng-alakú prototípus controllerrel mutatták be. A konzolt a *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* játék egy korai verziójával promotálták (a játék csak 2008-ban jelent meg). Egyéb funkcióját még a 2005. szeptemberi Tokyo Game Show-n sem láthatta a közönség.



A PlayStation 3-at két HDMI, egy ethernet és hat USB porttal mutatták be 2005-ben, de 2006-ra egy HDMI- és négy USB bemenetet tartalmazott a konzol költséghatékonyság céljából. Két modellt, egy 20 GB-os és egy 60 GB-os modellt terveztek 2006 novemberére megjelentetni világszerte, de végül a Blu-ray meghajtó hiánya miatt az európai megjelenést 2007 márciusára halasztották.

Megjelenés és eladások

A PS3 2006. november 11-én jelent meg Japánban, és a Media Create szerint 81.639 példány kelt el az első nap. Már akkor is „lehangolónak” nevezték az eladási adatokat, ráadásul a konzolok egy részét üzletemberek vették meg, akik kínaiaknak fizettek azért, hogy eBay-en tovább értékesítsék. Ennek következményeként több konzolt adtak el, mint játékot. Akik viszont játék céljából vették meg, azok legtöbbje a *Ridge Racer 7* játékot választotta a konzol mellé.

Amerikában pár nappal később jelent meg, november 17-én. Sajnos nagyon rosszul jártak, akik jó előre vártak az üzletek kinyitására, ugyanis kirabolták a várakozókat, az ügyfelek közé meg kocsiból lőttek. Ezzel oly módon is hatalmas pánikot okoztak, hogy már azért is verekedtek a várakozók, hogy ki-ki a leghamarabb jusson a konzoljához, hogy biztonságban tudja magát.

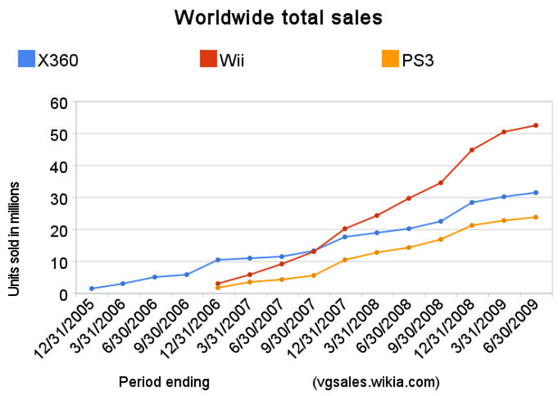
Az európai megjelenés pedig a késés miatt volt problémás. Mivel az utolsó pillanatban jelentették be a halasztást, ezért sokan már úgy rendelték elő a konzolt, hogy ki is fizették az árát. A Sony természetesen visszatérítette a pénzt azoknak, akik igényt tartottak erre. De nem tarthattak erre sokan igényt, ugyanis Európában 600.000 PS3-at adtak el az első két napon. Ahogy a PlayStation 2 is Európában volt a legsikeresebb, úgy a PS3 is sikeresen rajtolt az öreg kontinensen. Nagy-Britanniában volt a legnagyobb igény a konzolra, ott előrendeléseket kellett törölni, mert a Sony nem tudta kielégíteni az igényeket.





Drámai változások

Ugyanakkor a konzoleladások rapid sebességgel zuhantak. A következő héten Európában 82%-kal csökkentek az eladások, de a világ többi részén is jóval kevesebbet adtak el a konzolból az azt követő hetekben. Ehhez képest a Nintendo aktuális konzoljainak (Wii és Nintendo DS) eladásai soha nem látott számokat ostromoltak. Sokan, főleg játékosok, tanácstanul álltak az eladási adatok előtt. Elemzők tudni vélték, hogy a PS3 eladása elsősorban a magas ára miatt zuhant be nagymértékben. Az első napokban megvették az elkötelezett rajongók, a játékosok többsége viszont sokallta az árát. A másik komoly kritika a konzollal kapcsolatosan, hogy hiányolták a Wii-re jellemző egyedi játékokat. A PS3-ra sokáig nem jelent meg olyan exkluzív cím, ami miatt megérje megvenni. A multiplatform címek közül általánosságban jobbnak tartották az XBOX360 változatot.



A Sony-nak megvolt az oka a magas árra: Papíron jól hangzik a Full HD felbontás, de 2006-ban a Full HD TV még felsőkategóriás terméknek számított, ezért a konzol tudását nagyon kevés készülék tudta teljes körűén kihasználni. PlayStation 3-at így is veszteséges volt eladni. A 60GB-os modellt 599 dollárért értékesítették, ezzel együtt éves szinten milliárd dolláros mértékű veszteséget volt kénytelen elkönyvelni a Sony. 2007-ben mondott le Kutaragi Ken a Sony Computer Entertainment elnöki székről. Helyét Hirai Kazuo vette át. Célja volt fokozatosan nyereségessé tenni a Sony konzolrészlegét A trend 2010-ben fordult meg, a későbbi modelljeivel már tudott nyereséget realizálni a cég. Ez annak is volt köszönhető, hogy a konzolban található chipek árai drasztikusan csökkentek, ami természetesen csökkentette a konzol előállítási költségét.

Annak következtében, hogy a játékok XBOX360 verziói jobbak voltak, a PlayStation 3 volt a sereghajtó a 7. generációban. Ugyanakkor a játékosok, főleg a Sony rajongók felháborodva konstatálták, hogy a Nintendo eladásai szárnyalnak, hiszen a Wii technológiája nagyon olcsó. Ezen a ponton igazuk van a Sony-soknak. Jóllehet, a Wii megjelenésekor feleannyiba került, mint a PlayStation 3, de a benne lévő mozgásérzékelős és egyéb technológia valójában már elavult és olcsó volt. A Nintendo konkrétan azt érte el, hogy a konzoleladásuk a kezdetektől fogva nyereséges volt. Fontos tudni, hogy a bevett gyakorlat az, hogy veszteségesen értékesítik a konzolt. A gépet csak egyszer veszi meg a játékos, aztán a játékok kompenzálják a veszteséget. Viszont az, aki nem volt jártas a technológiákban, csak azt látta, hogy a Nintendo konzolja lényegesen olcsóbb, a mozgásérzékelésnek köszönhetően sokkal interaktívabb, egyedibb, ezért a Wii mellett döntött.

Ez volt az az időszak, amikor a Nintendo olyan szintű növekedésről tett tanúbizonyságot a negyedéves üzleti jelentéseiben, mint amit a világ leghatalmasabb cégei produkálnak. Tehát nagyot fordult a piac, most a Sony küzdött azzal, hogy talpon tudjon maradni. Évek kellettek, amíg a PlayStation 3 iránt fellendült az érdeklődés. Végül 87,4 millió példányt adtak el a PS3-ból, amivel ugyan az első PlayStation eladásaitól elmaradt, de nem sokkal.

Későbbi modellek

Ahogy az első két PlayStation, úgy a PS3 is megélt egy slim kiadást.

PS3 Slim

2009. augusztus 18-án jelentette be a Sony a Slim változatot, mely nemcsak kisebb volt az első kiadásnál, hanem kevesebb áramot fogyasztott, és a hűtése is csendesebb volt. A konzol szeptemberben jelent meg az aktuális *Spider-Man* film játékadaptációjával. A konzol logóját is megújították, csak „PS3” felirat volt olvasható rajta.









PS3 Super Slim

A PlayStation 3 az első olyan konzol, mely „Super Slim” kiadásban is megjelent 2012 végén. Ahogy a neve is utal rá, a konzol még kisebb volt, valamint ez az egyedüli kiadás, melyet 500 GB-os háttértárral lehetett kapni. További különbség, hogy a lemezmeghajtó tálcás volt, nem motorizált (tehát „benyelte” a lemezt, amint behelyeztük a nyílásba). A konzol alapvetően fekete színben volt kapható, de később fehér, kék, piros színben is került a boltok polcaira.

Játékok

A PlayStation 3 Amerikában 17, míg Európában 24 játékkal jelent meg. Az európai megjelenésbe jó eséllyel beleszámított a késés, illetve több olyan játék is megjelent nálunk, ami a nyugati kontinensen nem. A *Formula One Championship Edition, MotorStorm, Virtua Fighter 5* sikeresen rajtoltak Európában, 2007 legsikeresebb játékai voltak. Amerikában a *Resistance: Fall of Man* játékot vették legtöbben a konzol mellé. A japán piacot meg leginkább a *Ridge Racer 7* és a *Final Fantasy XIII* lendítette fel.

Az új konzolra is folytatódtak az olyan nagysikerű sorozatok, mint a *Ratchet & Clank, Metal Gear Solid, Gran Turismo*, de új sorozatokkal is kísérletezett a Sony. PlayStation 3-on debütált a mai napig nagy sikernek örvendő *Uncharted*, melyből könyvadaptáció is készült, valamint nemrég a moziba is beülhettünk egy *Uncharted* filmre.



De a Nintendóra jellemző szerethető, gyermeki hangulatvilággal is kísérleteztek a *LittleBigPlanet* képében.

Közel 600 millió PlayStation 3 játékot értékesítettek összesen, az utolsó játék a *Shakedown: Hawaii* volt, mely 2020. augusztus 20-án jelent meg.

Technikai specifikációk

A PlayStation 3 dizájnja alapvetően nem változott az újabb modellek megjelenésekor. Maradt a fekete műanyag váz, a teteje homorú volt. A logó betűtípusát a *Spider-Man* filmből vették, amit szinte elsők között találtak ki, amikor elkezdték fejleszteni a konzolt.

A PS3-at a Sony, a Toshiba és az IBM által közösen fejlesztett Cell mikroprocesszor hajtja. Eredetileg grafikus processzor nélkül tervezték megjelentetni, hiszen a Cell processzora képes lenne a megfelelő grafikai feladatok ellátására.



De mivel kiderült, hogy akkor a PlayStation 3 még az XBOX360-nál is gyengébb lenne, végül megkérték az Nvidiát, hogy gyártsanak egy RSX chipet. Ez az első grafikus processzorok egyike volt, mely képes natív 1080p-s felbontásra.

A konzolban Blu-ray meghajtó kapott helyet, a játékok is Blu-ray lemezen voltak kaphatók. A PS3 médialejátszóként is funkcionált, hiszen le tudta játszani a Blu-rayeket, DVD-ket és CD-ket, sőt még a Super Audio CD-ket is. A konzol Bluetooth-szal (2.0-ás verzió), Ethernettel, USB-vel, Wi-Fi-vel volt ellátva, az internetes webáruházában online streaming alkalmazások (pl.: YouTube, Netflix) is vásárolhatók voltak.

Kiegészítők

A PlayStation 3 eredetileg egy Sixaxis controllerrel jelent meg, majd később jött ki vezeték nélküli DualShock 3 vezérlő. A controller nemcsak rezgő funkcióval, hanem mozgásérzékeléssel is rendelkezik.



Mind a kettő használható anélkül, hogy az egyik zavarná a másikat. Bluetooth-on keresztül a PSP Go, a PlayStation TV is vezérelhető a controllerrel.

Egy USB mini-B porton keresztül tölthető, a controllert egy 3,7 V-os Li-ion akkumulátor működteti, mely 570 mAh tárolására képes. Ezzel akár 30 órán át is használható egy töltéssel.

A Wii sikerét meglovagolva, a Sony is kiadott egy mozgásérzékelős controllert PlayStation Move néven. Hasonlóan távirányító-szerű controller volt, mely ún. „Tehetetlenségi érzékelővel" lett ellátva. Ezzel pontosan tudta érzékelni a játékosok mozgását a PlayStation Eye segítségével.

A versenyjátékok realisztikus irányításához a Logitech kiadott egy Driving Force GT-t. Ez volt a *Gran Turismo* játékok hivatalos kormánya, és szinte teljes mértékig úgy irányíthattuk vele az autónkat, mintha a való életben versenyeznénk. A kormány



900°-ban volt elfordítható, és az autók kormányával megegyező méretű. Az erő-visszacsatolást a játék fizikai motorja hajtja, ennek köszönhetően teljesen valóságosnak tűnik az autó vezetése.

A Logitech is biztosított vezeték nélküli controllert a PS3-hoz. A fő különbség, hogy a Logitech vezérlője két darab AA elemmel működik, ami nagyjából 50 óra játékra volt elegendő.

A Blu-ray lejátszáshoz külön távirányító volt kapható, amellyel sokkal könnyebben tudtunk navigálni a Blu-ray menüjében. A PlayTV-nek köszönhetően digitális TV adásokat is lehetett nézni a konzollal, de kapható volt a Memória kártya adapter is, hiszen a konzol korábbi modelljei le tudták játszani az első két PlayStation játékot.



PlayStation Network

A PlayStation 3 volt az első olyan PS konzol, mely alapból csatlakozott az internetre. Ekkor hozta létre a Sony a saját ingyenes online szolgáltatását, a PlayStation Network-öt. Ennek keretében játszhatunk online, illetve biztosította a különböző internetes szolgáltatásokat.

A PSN hamar kapott magyar támogatást. Regisztrálhattunk magyar profilt, illetve a webáruházban is forintban láthattuk az árat.

PlayStation Plus

A 2010-es E3-on jelentették be a PlayStation Network előfizetéses prémium szolgáltatását, a PlayStation Plus-t. Ennek része volt a játékok korai változatának kipróbálása, demo verziók, valamint fizetős DLC-k is ingyen letölthetők lettek.

PlayStation Store

A PlayStation 3-on debütált a Sony digitális webáruháza, a PlayStation Store. Itt nemcsak az új játékokat vásárolhatjuk meg digitális formában, de innen tölthetjük le a demókat, streaming alkalmazásokat.

A Sony 2021. március 29-én bejelentette a PlayStation Store megszűnését, de a rajongói visszajelzésekre reagálva április 19-re visszavonták, így a PS3 webáruháza a mai napig él.

A konzol életideje alatt több online szolgáltatás volt elérhető, mint például PlayStation Home (a Sony közösségi oldala), Life with PlayStation (a Sony híroldala), de ezeket mind megszüntették. Népszerű alkalmazások voltak, a PlayStation Home-nak több mint 41 millió aktív felhasználója volt.

Fogadtatás

A PlayStation 3-at megjelenésekor sok kritika érte a magas ára és a minőségi játékok hiánya miatt. Ennek elsődleges oka, hogy az előző két PlayStation konzollal ellentétben PS3-ra sokkal nehezebb volt játékot fejleszteni. A Full HD felbontást viszont kedvezően fogadták.

Ahogy fokozatosan talpra állt a konzol, és érkeztek rá a jobbnál jobb játékok, úgy kapott egyre kedvezőbb kritikákat. Az *Ars Technica* internetes magazin a kezdeti 6/10-es értékelését 9/10-re javította a játékkínálatnak köszönhetően.

Az *IGN* szerint a PlayStation 3 minden idők 15. legjobb konzolja. A *PC Magazine* 2012-ben jobb konzolnak tartotta a PS3-at, mint az XBOX360-at.

Többek szerint a Sony méltatlanul bánt a PlayStation 3-mal. A *GamesRadar* szerint a konzol marketingje katasztrofálisan sikerült, hiszen valójában a 7. generáció legjobban várt gépe volt. Elgondolásuk szerint a Sony nem aknázta ki a konzoljában rejlő lehetőségeket. A *Business Week* nevű magazin is úgy fogalmazott, hogy sokkal jobban lenyűgözi őket az, hogy a PS3 mire lenne képes, mint amit kihoznak belőle.

A fejlesztők is panaszkodtak, hogy nehéz volt PS3-ra játékot fejleszteni. A Valve munkatársa, Gabe Newell úgy fogalmazott, hogy a PlayStation 3 totális katasztrófa, a Sony nem veszi figyelembe a játékosok és a fejlesztők igényeit. Ahogy felhasználóbarátabb lett a PS3, úgy fogalmaztak meg ők is kedvezőbb véleményt, valamint keményen dolgoznak azon, hogy a *Portal 2* PS3-on legyen a legjobb. Az Activision Blizzard vezérigazgatója pedig a Sony támogatásának leállítását helyezte kilátásba, ha nem csökken a konzol ára.

Voltak, akik már a megjelenésekor pozitívan értékelték. A CNET sokoldalú és lenyűgöző jelzőkkel illette a PlayStation 3-at. Dicsérte a csúcsminőségű grafikát és a stílusos dizájnt. Szerintük megéri a konzol a borsos árát. Bár a játékkínálat náluk is kritika tárgya volt. Több mozis magazin szerint a PlayStation 3 Blu-ray lejátszása jobb minőségű, mint az átlag Blu-ray lejátszóé. A *Hexus* internetes magazin szerint, ha kiaknázzák a benne rejlő lehetőségeket, minden idők legjobb konzolja lesz. Egy fejlesztőcsapat, nevezetesen a Shiny Entertainment szerint a PlayStation 3 hardvere a legjobb.



Slim modellek

A Slim modell nagyon kedvező fogadtatásban részesült. Amazonon akkor minden idők legsikeresebben fogyó terméke volt. Az alacsonyabb árát és a nagyobb tárhelyet is általánosságban dicsérték.

A Super Slim modell is pozitív fogadtatásban részesült. Méltatták a csendes működését, a ventilátor is halkabb lett, valamint hogy még kisebb, még könnyebb, ezzel együtt minden funkciót megőrzött. Ekkorra már sokkal több játék is volt elérhető PlayStation 3-ra, amelyek minőségét általánosságban elismerték. Könnyű elérni a merevlemezt is, tehát könnyű nagyobb tárhelyűre cserélni.

Ugyanakkor a Super Slim modell lemeztálcáját nem találták megfelelő minőségűnek. Jó eséllyel a költséghatékonyság okán döntöttek így, ennek fényében nem sokkal olcsóbb a Super Slim, mint az elődje.



Összegzés

Valószínűleg a pozitív értékeléseknek is köszönhető, hogy a Slim modellekre fellendült a PlayStation 3 eladása. Emellett a konzol kínálta technológia az évek előrehaladtával egyre több ember számára vált elérhetővé, valamint az igazán jó játékok is csak később jelentek meg.

Alapvetően jó konzol a PlayStation 3, a korai modellek az előző PS játékokat is le tudták játszani, a Blu-ray lejátszó és az online funkciója is meghaladta a korát. És innen hova lehet tovább fejlődni? A következő számban részletesebben is megismerkedünk a PlayStation 4-gyel.



A cikksorozat korábbi részei:

PS1: *AniMagazin 81. szám*

PS2: *AniMagazin 82. szám*

rendezvény

TÉLI MONDOCON

Írta: Iskariotes



Megint volt téli MondoCon. Sokan nem szeretik különböző okok miatt, de itt egy lista, hogy miért a Téli a legjobb.

Csak egynapos: Így a kétnapos hétvégéből egy nap nettó megmarad animézni vagy a conon vett mangákat elolvasni. Ráadásul most volt is mit, hiszen frissen megjelent az *Alita* 2., valamint a *Solo Leveling* 3. kötete. De a korábban megjelent *Attack on Titan* vagy a *Bolygóvándor* köteteit is érdemes beszerezni. Szóval érdemes volt a Fumax és a Vad Virágok pultjánál nézelődni.

Csak jó program van: Mivel csak egynapos, ezért az összes klassz programot beleszuszakolják egy napba a szervezők. Nincsenek sallang progik. Csak a legjobb előadók és a legfontosabb/legértékesebb programok maradnak meg.

Időjárás: A nyári connal ellentétben itt nem fogsz megsülni. Illetve a tavaszi és az őszi szeszélyes, de a téli stabil időjárás szempontjából.

Csak a legjobbak: Az előző év legjobb AMV-i és cosplayesei versengenek egymással. Rögtön színvonalasabb versenyeken izgulhatunk!

Csak a legjobb árusok: Sok árus nem jön ki, mert csak egynapos a con. De hé! A legnagyobb áruval rendelkező, legjobb cuccokat kínáló boltok képviseltetik magukat, szóval hol itt a probléma?

Csak kevesen: Mivel egynapos a con, így nem jönnek el annyian, mint szoktak. Ez nekünk, látogatóknak jó különösen, mert kényelmesebben és alaposabban lehet az árukat átfésülni, és a programoknál is könnyebben találhatunk helyet.

Kiegészítő programok: Egy conon sok kiegészítő program van, de ekkor csak a legjobbak vannak jelen. Például nincsen pankráció meg egyéb ilyen klassz dolgok.

Így röviden ez az a hét pont, amiért érdemes kinézni a téli conokra.

Az idei 2025-ös Téli MondoCon nekem személy szerint tetszett.

Balogh Miklós előadását a japán maszkokról sajnos nem tudtam az elejétől végighallgatni, de amit hallottam belőle, abból azt éreztem, hogy hozta a már megszokott információdús prezentáció minőségét. Jó volt újra találkozni Dózsa Gergővel, aki jó szokásához méltóan színvonalas előadást tartott a sintó vallásról és annak szerepéről a japán kultúrában.

Magam részéről az Animés Kerekasztalon vettem részt, ahol a kodomo műfaja volt terítéken. Ama klasszul tudta menedzselni a beszélgetést még akkor is, amikor hirtelen a tervezett 4 darab mikrofon helyett 2 darab mikrofonra csökkent a készlet. A téma pedig érdekesebb volt, mint amire számítani lehetett első hallásra. Sok olyan anime van, ami bár a fiatalabbakat célozza meg, mondanivalójuk univerzális. Bármilyen témát be lehet mutatni a gyerekeknek, a lényeg, hogy az ő világképükhöz/gondolatvilágukhoz igazítsuk az üzenetet/történetet. Az előadás során több animecím is elhangzott, amiket javallok megtekinteni mindenki számára.

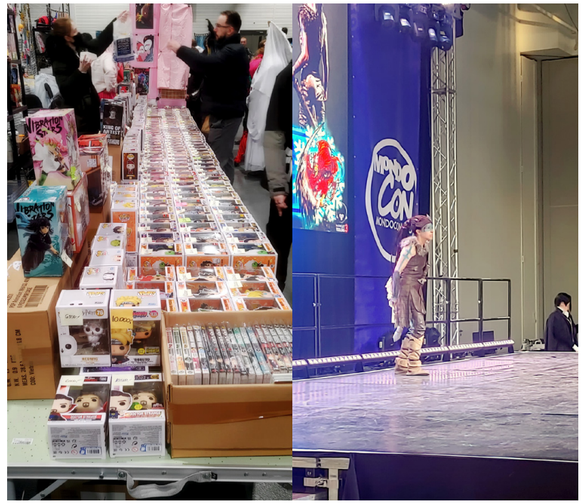
Riczet nem csak a Kerekasztal alatt hallgattam, de utána a Tezukáról tartott előadását is megnéztem. Ami hallatlanul felkészült prezentáció volt, de tőle ez a minimum.

A cosplayverseny is magas színvonalú volt, így érdemes volt végignézni, akinek ideje engedte. Az AMV Gálán pedig korábbi, klasszikus darabok lettek bemutatva, így azokon is jól szórakoztam.

Árusok tekintetében is jó volt a felhozatal, bár volt egy-két hiányzó, de az ő bajuk. Egyébként a Mondo merchet és a Mangafan kiadványokat miért két különböző helyen árulják?

Mindezen kívül pedig a szokásos felhozatal várta a con emberét: konzol- és társasjátékok, karaoke, *One Piece: Red* filmvetítés stb.

A különböző versenyek tehát jók voltak, lásd a fenti felsorolás miatt. Ahogyan az egész cont is élveztem. Félreértés ne essék, nem ez volt életem best of conja, de egy tisztességes napot hoztak össze.











BÁLNA 365 PROGRAM

PLAYIT ENTERTAINMENT

COSPLAY.HU

BHK
BÁLNA HONVÉDELMI KÖZPONT

FANTASY EXPO
2025. 02. 22.
FARSANG



AKIK MÁR BIZTOSAN VELÜNK LESZNEK!

HOGLET INTERACTIVE

PANGEA CUT

pamootka

stock master

KOSTYÁL VIKTOR

Black Lace Design

Magiertama

STEAMPUNK LIGET

ARTS OF AKIO

SW LEGO

RAGESABERS

TAMAISHI DESIGN

Medera Mole

DAVE'S comic shop

Mr. Sci-Fi & Fantasy

Tiny Cat

Yetushen cute as fluff

CORRADOR DESIGN

4. N-Con Nintendo nap

EGRI SZENTELY SCI-FI KLUB

MANDO MANIA

WEEBVERZUM

RollCats

GYŰRŰK URA

MARU MARU

Fantasy Market World

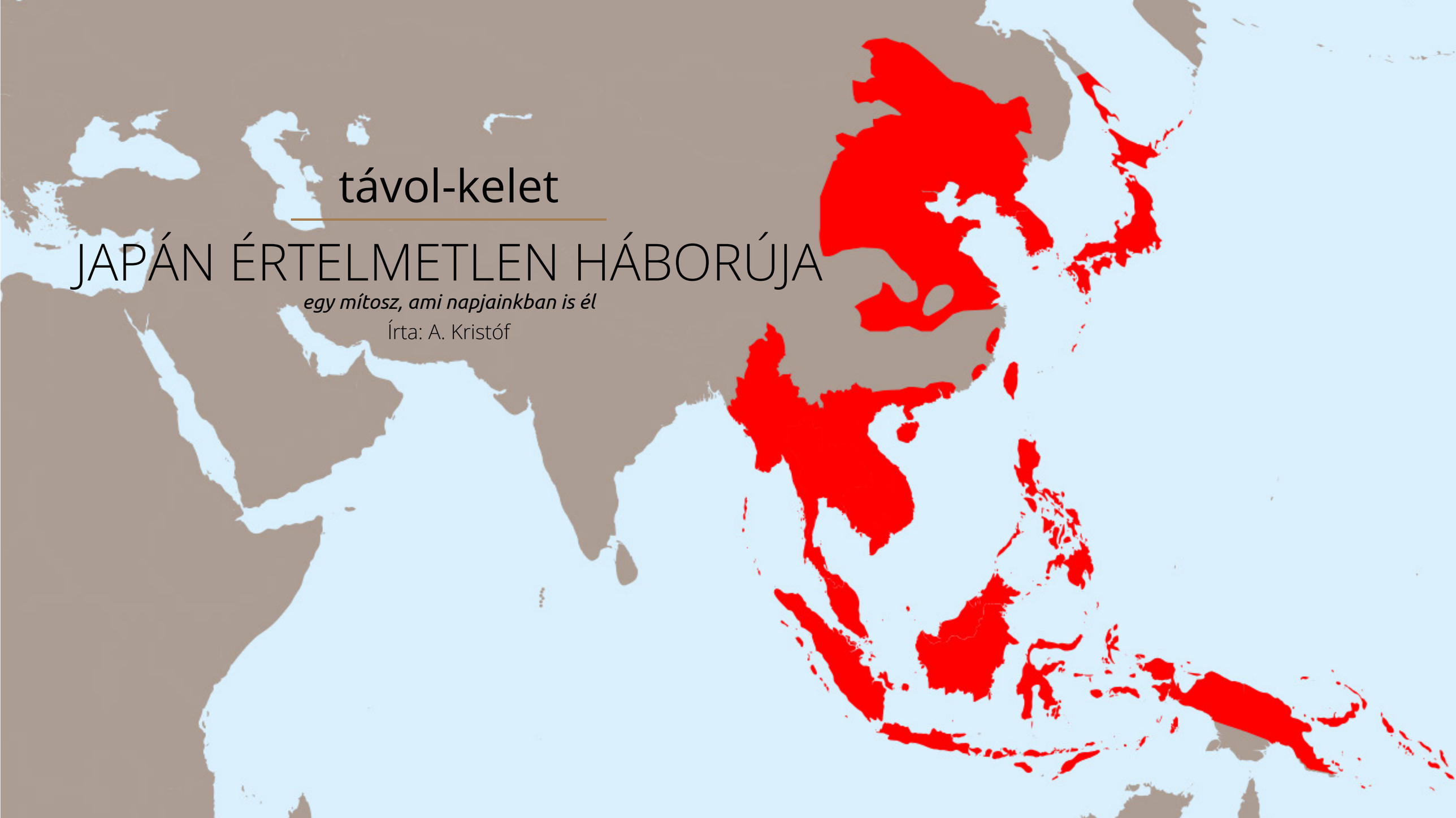
GREGUS BOOKS

CARBONLIGHT DESIGN

VADER LIU

Anime Land

DDD Printed ART



távol-kelet

JAPÁN ÉRTELMETLEN HÁBORÚJA

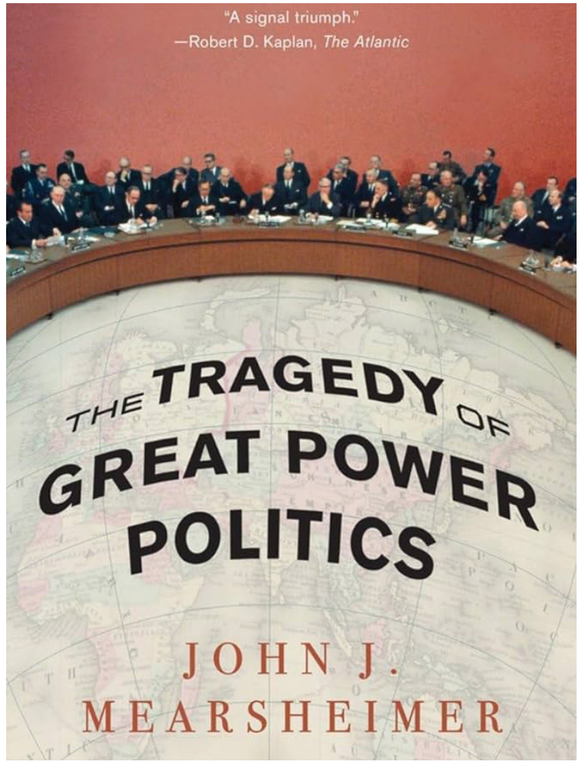
egy mítosz, ami napjainkban is él

Írta: A. Kristóf

Ez a cikk azok közé tartozik, amelyekben Japán modern történelmében kutakodom. Modern történelem alatt értem az 1868-1945 közötti időszakot. Ez a két évszám fontos a japán történelemben, az első a Meiji-restauráció kezdete, a második Japán feltétel nélküli kapitulációjának az éve a második világháború után. Azonban ez az időszak több ennél, a két dátum egy út eleje és vége. 1868-ban Japán elindul a nagyhatalmak útján, amikor úgy dönt, hogy helyi nagyhatalom lesz, és uralma alá hajtja egész Észak-Kelet Ázsiát. 1945-ben azonban Japán egy lerombolt ország, ami elvesztette minden addig megszerzett területét (a Japán-szigeteken kívül), és lemond arról, hogy valaha is katonai nagyhatalom legyen. A választ arra, hogy ez hogyan történt, mindenki tudja, Japán vakmerő és értelmetlen háborúba kezdett először Kínával, majd végül és végzetes módon az Amerikai Egyesült Államokkal. Valóban értelmetlen volt az a háború Japán szempontjából? Ebben a cikkben amellett szeretnék érvelni, hogy a japán vezetők nem voltak eszeveszettek, pontosan tudták, hogy mit csinálnak, és hogy az összes lehetőség közül, ami előttük állt, a legjobbat választották.

A cikk háttere

Ahogy már említettem, számos cikket írtam ebben a témában, beszéltem eddig a Meiji-restaurációról Próbál Ferenc könyve alapján (*AniMagazin 47.*), a Japánban uralkodó politikai és vallási helyzetről Brian Victoria könyve alapján (*AM66.*), valamit számos háborúról és területfoglalásról ebből az időszakból, különböző forrásokat használva. Ahogy eddig, úgy a mostani cikket sem a saját tudásom alapján írom, hanem egy nagyszerű könyvre alapozom. Ezúttal John J. Mearsheimer – napjainkban egyre aktuálisabb – könyve, a *The Tragedy of Great Power Politics* a forrás. A könyvben Japán esete mindössze egy példa az író geopolitikai elmélete mellett, azonban ez a cikk túl rövid ahhoz, hogy az elméletét bemutassam. Továbbá a cikkem Japán történelméről szól, így mindössze annyit szeretnék mondani az elméletéről, hogy az író szerint a világ egy anarchia uralta hely (nincs felső hatalom jelen, mint például egy világbíróság vagy világkormány), így az államok magukra vannak utalva, hogy túléljenek ebben a kaotikus világban. Ebben a közegben az egyetlen dolog, ami biztosítja egy állam túlélését az az, ha a legerősebb állammá válik a világon. A világuralom azonban jelenleg nem megoldható (a földrajzi távolságok túl nagyok, valamit a technológiai fejlettség túl alacsony), így tehát az államok arra törekednek, hogy helyi nagyhatalmak legyenek. Mivel, ha egy állam nagyhatalommá válik (például az Amerikai Egyesült Államok, ami a legerősebb állam az Amerikai kontinensen), akkor nem kell félnie senkitől. Ugyanakkor, ha még egy nagyhatalom megjelenik valahol, akkor már bajban van, mivel létezik még egy elég erős állam ahhoz, hogy legyőzze őt. Röviden minden állam két dologra törekszik: hogy ő legyen Godzilla, és hogy ne legyen más Godzilla a



világon. Hihetetlennek hallatszik? Nos, ennél többet itt nem tudok mondani, de bárkinek bátran ajánlom az író könyvét, aki több mint 400 oldalon át érvel (hibátlanul ráadásul) amellett, hogy bizony a világunk így működik.

Japán a nagyhatalmi út elején

Japán egészen 1853-ig izolációs politikát folytatott. Ez azt jelenti, hogy elzárkóztak a világtól politikai, gazdasági és katonai szempontból. Ez azonban véget ért, amikor 1853-ban az amerikai (innentől az Amerikai Egyesült Államokról csak mint Amerika/USA fogok beszélni) Perry parancsnok erővel rákényszerítette Japánt, hogy kinyissa kikötőit a világ számára. Japán kénytelen volt aláírni egy sorozat „előnytelen" egyezséget a nyugati nagyhatalmakkal, amelyek kihasználták, hogy még feudális állam volt gazdaságilag és politikailag, így tehát rá tudták erőltetni akaratukat. A japán politikai vezetőség ezt természetesen nem vette jó néven, és bele kezdett abba, amit találóan Ishiwara Kanji tábornok mondott 1946. májusában, amikor a győztes amerikai ítélőbíróság elé állították háborús bűnök miatt:


Perry 1854-es partraszállása - Wilhelm Heine

„Nem hallottál Perry-ről? Nem tudsz semmit egyáltalán a saját országod történelméről? Tokuwaga a japánizolációs politikában hitt, az a Japán nem akart bármiféle kapcsolatot egyéb országokkal, emiatt szorosan zárva tartotta a kapuit.

Majd megjelent Perry a te országodból a fekete hajóival [modern hadihajók abban az időben, Japánban „fekete hajókként” maradtak fenn], abból a célból, hogy tágra nyissa az ajtókat. Perry Japánra szögezte az ágyúit, és így szólt: »Ha nem vagytok hajlandóak kereskedni velünk, nézzetek ezekre [az ágyukra], nyissátok ki a kapukat, és folytassatok kereskedelmet más országokkal is.« Amikor Japán kinyitotta a kapuit, és elkezdett több országgal kereskedni, arra kellett rádőbennie, hogy a többi ország is ijesztően agresszív. Szóval a saját védelmének érdekében Japán Amerikára nézett, és megtanulta tőletek, hogy hogyan legyen agresszív ő is. Mondhatjuk, hogy mi a ti tanítványotok lettünk. Miért nem idézed be Perryt a másvilágról, és vádolod meg háborús bűnökkel?”(forrás: pp. 173-174, saját fordítás)

Ez az idézet szépen bemutatja Japán útját 1868-tól 1945-ig. Japán miután sikeresen megújította a gazdaságát és a hadseregét, amikor lehetősége volt rá, nem hagyta veszni az alkalmat, hogy új területeket foglaljon el, és ezáltal növelje hatalmát. Japán miután megtehette, háborút kezdett Koreával, Mandzsúriával, Kínával, provokálta a Szovjetuniót, elfoglalta Indokínát és számos apró szigetet, valamint Amerikával is háborúba lépett. Ezen cselekedetek tudatos lépések voltak afelé, hogy Japán nagyhatalommá váljon, ami biztosította volna az állam fennmaradását, és hogy többé ne kelljen megalázó egyezségeket elfogadnia. Japán mégis mindent elveszített, hogy történhetett ez meg?

Japán logikátlan logikus döntése

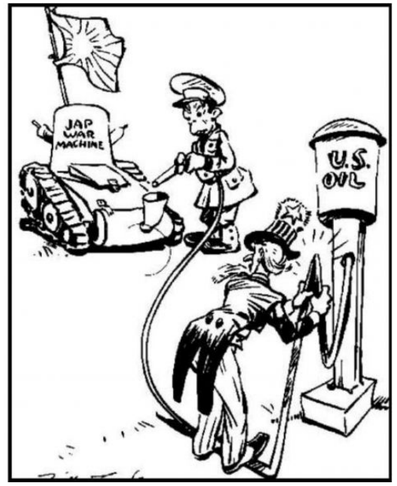
1940-ben vagyunk, Japán az uralma alá hajtotta Koreát, Mandzsúriát, számos szigetet Japán körül és Indokína egy kis részét. Továbbá elfoglalta Kína nagy részét is, melynek túlélését csupán a nagyhatalmak által nyújtott segítségek teszik lehetővé. Japán mindössze pár lépésre van attól, hogy igazi nagyhatalommá váljon. Ez azonban komoly fejfájást okozott az amerikaiaknak, akik nem akartak még egy riválist nagyhatalmat. Mindemellett Európában már dúl a második világháború, a náci Németország épp ekkor tiporja maga alá Franciaországot és kényszeríti menekülésre a brit csapatokat. Az amerikaiak kellemetlen helyzetben vannak, Németország és Japán is egyenes úton van, hogy nagyhatalommá váljon. Az egyetlen remény a Szovjetunió, ami mindkét állam határán ellensúlyozni tudja azokat. Az amerikaiak azonban nem jósolnak hosszú jövőt a Szovjetuniónak. Németország villámgyors győzelme nyugaton azt sejteti, hogy a vörös hadsereg sem fog jobb eredményt elérni. Emiatt az USA már 1940-ben komoly diplomáciai és gazdasági nyomást fejt ki Japánra, hogy adja fel háborúját Kínában, mondjon le indokínai területéről, és alapvetően mondjon le nagyhatalmi vágyairól. A japán vezetőség tudja, hogy nem elég erősek ahhoz, hogy egyedül harcoljanak és nyerjenek az amerikaiak ellen, emiatt tárgyalni próbálnak. Japán felajánlja, hogy lemond indokínai területéről, „igazságos” békét ír alá Kínával, majd 25 évvel a béke után kivonul Kínából, viszont Koreáról és Mandzsúriáról nem akar lemondani. 1941-ben azonban a helyzet tovább romlik. Két tényező miatt válik feszültebbé: elsősorban, mert Németország lerohanja a Szovjetuniót, kezdetleges sikerekkel, a második pedig, hogy a tárgyalások nem vezetnek eredményre. Az USA köti az embet a karóhoz: Japán mondjon le a megszerzett területeiről. Az amerikaiak félelme egyre nagyobb, hogy Japán kihasználja a Szovjetunió helyzetét, és megtámadja azt a keleti végeken. Így 1941-ben az USA embargó alá helyezi Japánt, mindaddig amíg nem teljesíti az amerikaiak követeléseit. Japán Amerikából importálta a benzin 90%-át, több mint 60%-át a gépalkatrészeknek és több mint 75%-át a hulladék vasnak (szükséges az acélgyártáshoz). Ezen nyersanyagok nélkül a japán gazdaság nem tudott volna működni, valamint a hadsereg tovább harcolni Kínában.



A japán birodalmi hadsereg tör előre Indokínában, 1940-ben.



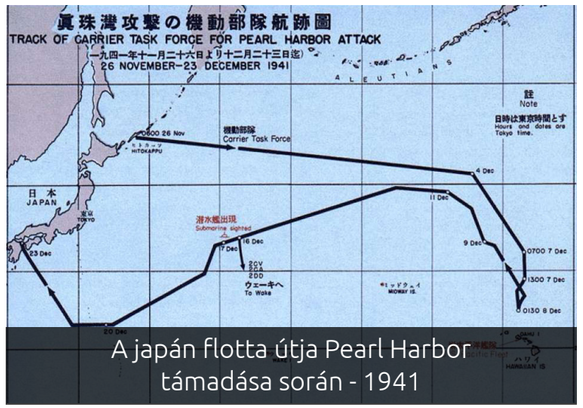
Cordell Hull külügyminiszter és Kichisaburō Nomura admirális



Willard Combes illusztrációja az embargóról, 1940

A japán vezetőség kétségbeesetten próbált tárgyalni 1941 augusztusában, de mindhiába. Az ország előtt egy igencsak kellemetlen választás állt: békésen vagy háború útján, de nagyhatalomként lerombolják.

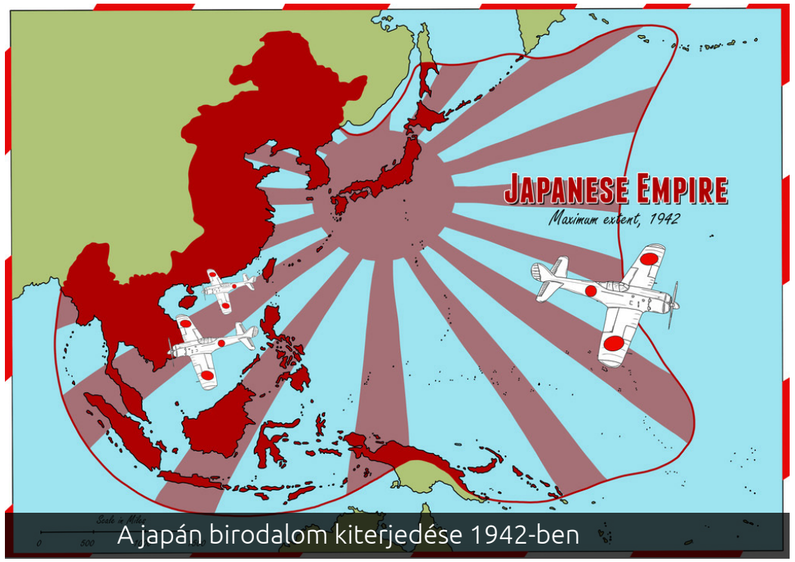
Azonban 1941 még nem ért véget. November 22-én a német hadsereg Moszkva kapui előtt áll (ez ezúttal nem metafora). A japánok nem voltak ostobák, tudták, hogy nem képesek háborút nyerni az amerikaiak ellen. De ha a Szovjetunió elesik, és az USA kénytelen háborúba menni Európába (ráadásul egy egyre erősebb náci Németországgal szemben, mindössze a britek segítségével), valamint Japán sikeresen véghez tud vinni egy meglepetés támadást (Pearl Harbor), talán ki tudnak harcolni egy békét, kedvezőbb feltételekkel annál, amit Amerika kínál. A japánok abban reménykedtek, hogy az amerikaiak kénytelenek lesznek egy kétfrontos háborút vívni, kevés segítséggel az oldalukon. Ha ez igaznak bizonyul, az amerikaiaknál gyengébb Japán képes lehet, ha nem is döntetlent kiharcolni, de egy olyan háborút ígérni, amelyet az USA abban a pillanatban nem engedhet meg magának. Még egyszer: a japán vezetőség tudta, hogy Amerika sokkal erősebb, így nem nyerhetnek, de két rossz választás közül inkább a látszólag kisebb rosszat választották.



A japán flotta útja Pearl Harbor támadása során - 1941

Összefoglaló

Ebben a cikkben be akartam mutatni, hogy Japán döntése, hogy háborúba menjen az amerikaiak ellen, mikor tudta, hogy veszíteni fog, nem volt egy értelmetlen döntés. Természetesen az utólagos tudás kényelméből könnyű megállapítani, hogy Japán jobban járt volna, ha harc nélkül lemond nagyhatalmi vágyairól, és elfogadja, hogy másodrangú állam lesz a világpolitikai harctéren. De amikor a döntést meg kellett hozni 1941-ben, a háború egy logikus döntésnek tűnt. Senki sem vádolhatja meg a japán vezetőséget, hogy elrugaszkodott volt a valóságtól, vagy hogy nem vettek figyelembe minden lehetőséget. A japán vezetőség logikusan cselekedett, úgymond betartotta a játékszabályokat. Az, hogy a sors ellenük fordult, és a számításik nem valósultak meg, aligha az ő hibájuk.



A japán birodalom kiterjedése 1942-ben

Itt még egy megjegyzést tennék: a japán vezetők egy másik (második világháborús) alkalommal kapcsolatban is azzal vannak megvádolva, hogy értelmetlenül cselekedtek. 1945 nyarára nyilvánvaló volt, hogy Japán elvesztette a háborút, és ki van szolgáltatva az Egyesült Államoknak. Sőt mi több, május 5-én Németország kapitulált, így Japán magára maradt. Ennek ellenére továbbra is elutasította a kapitulációt. Sokan azzal vádolják a vezetőket, hogy hajlandóak voltak feláldozni több százezer japán életet (ha nem milliókat) abban a reményben, hogy az amerikaiak nem mernek partra szállni (a nagy veszteségek miatt), és e révén kedvezőbb feltételeket csikarnak ki a tárgyalásokon. Ez azonban nem igaz. Nézzünk kicsit körül, hogy álltak a világ nagyhatalmai 1945-ben. Az amerikaiak sikeresen megőrizték pozíciójukat mint nagyhatalom, Németország, Nagy-Britannia, Franciaország, Olaszország hatalmas pusztításon ment át, emiatt nem számítottak nagyhatalomnak többé. A Szovjetunió azonban előrelépett, és bár embertelen mennyiségű embert veszített a háborúban, kérdés nélkül az USA szintjére lépett. Habár Japán elvesztette szigetbirodalmát, Mandzsúriában, Kínában és Koreában még jelen volt, mivel a szovjetek Európára koncentráltak. Ez adott egy utolsó reményt a japánoknak. Azt remélték, hogy mivel a Szovjetunió és az USA egymás ellenségei lesznek hamarosan (annak ellenére, hogy a második világháborúban szövetségesek voltak), a szovjetek segítenek Japánnak egy kedvezőbb békeszerződés elérésében, abból a célból, hogy szövetségest találjanak maguknak az amerikaiak ellen. Ez a remény azonban szertefoszlot, amikor 1945. augusztus 9-én a vörös hadsereg lerohanta Mandzsúriát. A Szovjetunió alig foglalta el Mandzsúriát, amikor szeptember 2-án Japán kapitulált.

Így tehát a japánokat sok mindennel lehet vádolni ebben az időszakban, nacionalisták, fanatikusok és gyakran vakmerőek, de mindenekelőtt racionalisták voltak.

Forrás:
John J. Mearsheimer, 2014,
The Tragedy of Great Power Politics,
Updated Edition, Norton kiadó



távol-kelet

ÚJÉVI SZOKÁSOK JAPÁNBAN

Írta: Hirotaka

Akik kicsit többet foglalkoznak Japánnal, illetve kultúrájával, bizonyára hamar belefutottak az újévi hagyományokba. Animékben is rendszeresen látjuk ezeket, főként az újévi szentélylátogatást, ahol hosszú sorokban állnak az emberek, hogy tiszteletüket tegyék a helyi istenség előtt. Nálunk is akad jó pár szokás, mint a „ne egyél csirkét”, „ne lógjon ruha a szárítón”, „lencsefőzés” és persze a szerencsehozó malac vagy kéményseprő.

No de lássuk, mi a helyzet a világ másik oldalán, és így újév (Shougatsu) alkalmából összeszedtük a helyi hagyományokat. Ha nem ismered ezeket, akkor azért, ha pedig felelevendítenéd, akkor azért olvass tovább.

Japánban 1873 óta – hozzánk hasonlóan – a Gergely-naptár szerint ünneplik az újévet, ezelőtt ők is a holdnaptárt használták. Az egyes tradícióknak pedig sintó vagy buddhista gyökerei vannak.

A szigetországban már az óév végén elkezdődik az újévi készülődés, ami a nagytakarítás, vagyis a **susuharai.** Ilyenkor általában kiporolják rendesen a tatami matracokat, valamint a törött dolgoktól is megválnak, így ezeket már nem viszik át az új évre. De nem csak az otthonokból, a templomokból, szentélyekből is száműzik a koszt. Ez nem azt jelenti, hogy év közben ne takarítanának, de ilyenkor még az asztalláb alá is benéznek. A múlt elmúlt, annak pora ne szálljon át az új évbe. A tradíció eredete a Heian-korig (794-1185) nyúlik vissza, akkor kezdte el a császári udvar az éves nagytakarítást. A 927-ben íródott Heian törvénykönyv, az *Engishiki* írja le ennek helyes módját. A takarítás oka az volt, hogy a gonosz szellemeket elűzzék a házból, és helyet csináljanak az isteneknek.



A takarítás után jöhet a dekoráció, név szerint a **shimekazari.** Ezeket mindig újonnan készítik, szalmakötélből, fenyőgallyból, papírból és sintó rizsből. Ezek a cukiságok karácsony után kerülnek ki az ajtókra, hogy távol tartsák a rossz szellemeket. Eredete a sintó vallásban gyökerezik, a szentélyekben találkozni ilyenekkel, amik távol tartják a már említett, kevésbé kedvelt entitásokat.

Szintén dekoráció a **kadomatsu**, ami bambuszból, valamint fenyő- és szilvafából készül. Ez az istenek ideiglenes lakhelye, és elvileg megáldja a lakókat. A kadomatsu január 7-én kerül ki a házak elé, majd 15-én elégetik, hogy kiengedjék az istent, hadd menjen a dolgára. Ez a dekoratív dísz – mint annyi minden – Kínából származik. A VII. században említenek először fenyőből és egyéb anyagokból készült dekorációt. Japánban ez a VIII. században jelent meg, ám a mai formáját először csak a XIV. században írták le.

Jöjjön egy kissé hasznosabb dekoráció, a **kagami mochi**. Ez gyakorlatilag két mochi (egy nagyobb és egy kisebb) egymáson, a tetejükön pedig egy narancs parkol. Ezek szintén az eltelt és az eljövő évet szimbolizálják, a narancs pedig a család folytonosságát. A mochit január 11-én összetörik és megeszik, addig pedig a házi oltáron vigyorog, hogy mindenki nyálcsorgatva nézhesse.

A kagami mochi vagy tükör mochi név az alakjára utal, ami a régi bronz vagy réz tükröket jelképezi, de jelenti még az ó- és újévet, esetleg a napot és a holdat, lehet választani. Amikor Toshigami, vagyis újév istene ellátogat a házunkba, jó szerencsét hoz, ha kagami mochit ajánlunk fel. A szokás a Muramochi-korszakban (1336-1573) jelent meg először.





Ez a hagyomány összefonódik a kagami biraki (tükör nyitása) szokással: 300 éve terjedt el a negyedik Tokugawa ságun által, aki a háború előestéjén a buddhista szokás miatt felnyitott egy szakéshordót. A csatát megnyerték, ezért a szaké-nyitás is hagyománnyá vált, ami azóta az élet nagy átmeneteit képviseli – szakét bontanak esküvőkor vagy cégalapításkor is. A szakéshordók törtelése a sportban is fontos, különösen a harcművészeti iskolában, ahol az új szemesztert nyitják meg vele.









Most, hogy magunkról gondoskodtunk, ideje a család távolabb eső tagjaira is gondolni. Erre hivatott a **nengajo**, az újévi üdvözlőkártya, aminek január 1-jén MEG KELL érkeznie a címzetthez. A nengajókat december 15-25. között lehet feladni, és garantáltan megérkeznek elsején. A Japán Posta ennek biztosítására kisegítőket is alkalmaz. Ezek többnyire hálát kifejező, köszöntő és jókívánság kártyák az adott év zodiákus állatával (idén tehát kígyó). Olyan családnak, ahol haláleset történt az évben, nem illik ilyet küldeni.

Habár a távoli rokonok/barátok üdvözlése levélben már a Heian-kori nemesek közt is szokás volt, a mai formáját a Japán Posta vezette be 1871-ben. 2020-ban a kézbesített nengajók száma elérte a kétmilliárdot, annak ellenére, hogy mára elterjedt az e-mailes forma.

Kiegészítésként: a japánok nem lennének japánok, ha nem csinálnának ebből is lotteryt. A Japán Posta által eladott különleges nengajók egy számmal rendelkeznek, amit január 15-én sorsolnak. A nyeremények pedig utazástól kezdve a TV-n át a játékkonzolig bármi lehet.

Együnk inkább tovább, ezúttal a **toshikoshi soba** a tradicionális menü. A jó hosszú tésztát éjfél előtt szokás elkészíteni, és hosszú, egészséges élet a jutalma annak, aki falatozik az ételből. Eredete az Edo-korig (1603-1868) nyúlik vissza, amikor azért ették, hogy szakítsanak a múlt év gondjaival. Mivel a soba tészta könnyen rágható és téphető, remekül reprezentálja ezt a hagyományt. 1814-re Oszakában annyira népszerűvé vált, hogy a kereskedőcsaládok minden hónap végén ették.

Kellemes hidegben érdemes sétálni egyet, már csak azért is, hogy lemozogjuk a kaját. Na nem buliból buliba, hanem megnézni az új év első napfelkeltéjét. A **hatsunohide** a megújulást és a törekvést szimbolizálja. A sintó hagyományok szerint Toshigami, vagyis az újév istene ekkor bukkan elő, és híveit megáldja jó egészséggel, szerencsével, továbbá jóléttel. A *Yuru Camp* animében jól bemutatták ezt.

Hazafelé pedig érdemes útba ejteni egy sintószentélyt vagy buddhista templomot, hogy köszönetet mondjunk az előző évért, és imádkozzunk az újért. Ez a **hatsumode**. Ilyenkor talizmánt is érdemes vásárolni. Ám ha lusták vagyunk, vagy nem akarunk hosszú sorban állni (ami több órát is jelent), a hagyomány ebben az esetben kicsit megengedő, mivel az új év első napjainak bármelyike alkalmas a szentély- vagy templomlátogatásra. A nagy és népszerű templomok/szentélyek előtt külön terelőkordon áll az új év első 2-3 napjában, hogy kezelhetőbb legyen a tömeg. Bölcsebb félreeső helyet választani imánk megtételéhez. Ez bármelyik slice of life vagy romkom animében fellelhető, szinte kötelező elem. A hagyomány kicsit változott a Heian-kor óta, amikor a családfő bezárkózott a családi vagy a városi szentélybe, és estétől reggelig imádkozott.









Ha már buddhizmus. Éjfél előtt a buddhista templomokban 108-szor ütik meg a harangot. Ez a **joja no kane**. A szám azokat a földi vágyakat és érzéseket jelképezi, amik mérgezik az embereket, és minden kongatás eltávolít egyet. Ezt legelőször a kínai Sung-dinasztia (960-1279) idején a zen templomokban alkalmazták, Japánban a Kamakura-korszakban (1185-1333) terjedt el.

Ennyi mozgás után mi más jönne, ha nem ismét egy kis kaja. Az **osechi ryori** egy 3-4 szintes bento, tele olyan finomságokkal, mint főtt hínár, halpogácsa, fekete bab stb, és a boldogságot jelenti. Az úgynevezett jubekóban érkező ételekből az egész család eszik. Szintén egy Heian-korban elterjedt szokásról van szó, amikor az évszakok változásakor ételt ajánlottak fel az isteneknek. Ide tartozott az újév is. A megfelelő napokat akkoriban a kínai naptár jelölte.

A következő tradíció, amit szerintem mindegyikünk nagyon gyorsan magáévá tett volna gyerekkorában, de még most is, az az **otoshidama**.

Újévkor a felnőttek pénzt adnak a gyerekeknek a puchibokuro névre hallgató különleges borítékban. Ezzel a felnőttek nagyrabecsülésüket fejezik ki a gyerekek felé, és reményt adnak nekik az új évre.

Meglepő lehet, de ez a hagyomány a kagami mochiból ered. Ezen sintó rituálé során otthon összetörték a mochit, és a darabjait becsomagolva osztották szét a családtagok között. Ez később átalakult arra, hogy szimplán ajándékot adnak a családtagoknak (onenshi). Az otoshidama az Edo-korszakban terjedt el, amikor gazdag családok mochit és mandarint kezdtek szétosztani. Mára pedig maradt a pénz a gyerekeknek. Hogy mennyit, arra nincs egzakt szabály, de óvodásoknak 2000, általános iskolásoknak 3000, gimnazistáknak 5000 yent ildomos adni.

Persze ezeknél is, mint minden hagyománynál, egyéni kérdés, hogy tartjuk-e vagy sem. Talán a szentélylátogatás és a nenjago, amik a mai napig a legnépszerűbbek. Az újévi köszöntésnek is megletttek a modern formái, mint az utcán lebzselés vagy bulizás, társaságban vagy a turisták között. Mert bőven kijut az utóbbiból azoknak, akik a felkelő nap országában akarnak az új évbe lépni. Szóval tömegre készüljünk, ha erre vágyunk. Ennek ellenére ha mazochisták vagyunk, akkor vár minket a shibuyai gyalogátkelős újévi „buli". Ahol biztonsági okokból már nem tartanak külön visszaszámlálást, ettől függetlenül tömegek akarják itt megvárni az éjfélt, amit igazából nem lehet, mert folyamatosan terelik a népet tovább a rendőrök.

Személyes kiegészítés: van egy általam követett youtuber, Rion Ishida, aki – japán utazóvideói mellett – live-ban közvetítette az előbb említett shibuyai újévet, és több hagyományról is beszélt. Ha érdekel, nézzetek bele ebbe vagy a többi videójába: *Rion Ishida Youtube*

Japánba utazós cikkek az AniMagazinban. Kattints a címre és töltsd le az adott számot.

Tudnivalók Japánba utazáshoz
Itsukushima Shrine
Fushimi Inari szentély
Kinkaku-Ji
Yanaka Ginza
Oszakai Várkastély
Sensoji templom
Mt. Fuji Panoramic Ropeway
Chureito Pagoda
Tokiói Nemzeti Múzeum
Hachiko szobor
Unicorn Gundam Statue
Roppongi Hills - Mori Tower
Kyoto Manga Múzeum
Tokyo Character Street
Tempozan Óriáskerék
Ghibli óra
Umeda Sky Building
Nakano Boradway
J-World Tokió
Tokiói császári palota
Tokyo Tower
Tokyo SkyTree
2 és fél hét japán kalandozás II.
2 és fél hét japán kalandozás

Források:
sakuro.co blog
kobejones.com.au
matcha-jp.com
japantoday.com

Dragon Hall TV - műsorrend

február

2025. február 3. - 2025. február 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 11-12	Dini, a kis dinoszaurusz 13-14	Dini, a kis dinoszaurusz 15-16	Dini, a kis dinoszaurusz 17-18	Dini, a kis dinoszaurusz 19-20	Okko szállója 17-18	Akira
20:30	Óz, a nagy varázsló 11	Óz, a nagy varázsló 12	Óz, a nagy varázsló 13	Óz, a nagy varázsló 14	Óz, a nagy varázsló 15	Okko szállója 19-20	
21:00	Dragon Ball Z 258	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 26	InuYasha 66	Tsubasa kapitány 94	Monte Cristo grófja 20	Dragon Ball Z 258	
21:30	Dragon Ball Z 259	Űrzavar 1	InuYasha 67	D.Gray-man 21	Monte Cristo grófja 21	Dragon Ball Z 259	
22:00	Tsubasa kapitány 91	Tsubasa kapitány 92	Tsubasa kapitány 93	Devil May Cry 7	Tsubasa kapitány 95	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 26	Devil May Cry 7
22:30	D.Gray-man 18	D.Gray-man 19	D.Gray-man 20	Devil May Cry 8	D.Gray-man 22	Űrzavar 1	Devil May Cry 8
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 18	Soul Eater - Lélekfalók 19	Soul Eater - Lélekfalók 20	Soul Eater - Lélekfalók 21	Soul Eater - Lélekfalók 22	InuYasha 64	Monte Cristo grófja 20
23:30	Blue Gender 7	Blue Gender 8	Blue Gender 9	Blue Gender 10	Blue Gender 11	InuYasha 65	Monte Cristo grófja 21

2025. február 10. - 2025. február 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 21-22	Dini, a kis dinoszaurusz 23-24	Dini, a kis dinoszaurusz 25-26	Dini, a kis dinoszaurusz 27-28	Dini, a kis dinoszaurusz 29-30	Okko szállója 21-22	Appleseed - A jövő harcosai
20:30	Óz, a nagy varázsló 16	Óz, a nagy varázsló 17	Óz, a nagy varázsló 18	Óz, a nagy varázsló 19	Óz, a nagy varázsló 20	Okko szállója 23-24	
21:00	Dragon Ball Z 260	Űrzavar 2	InuYasha 68	Tsubasa kapitány 99	Monte Cristo grófja 22	Dragon Ball Z 260	
21:30	Dragon Ball Z 261	Űrzavar 3	InuYasha 69	D.Gray-man 26	Monte Cristo grófja 23	Dragon Ball Z 261	
22:00	Tsubasa kapitány 96	Tsubasa kapitány 97	Tsubasa kapitány 98	Devil May Cry 9	Tsubasa kapitány 100	Űrzavar 2	Devil May Cry 9
22:30	D.Gray-man 23	D.Gray-man 24	D.Gray-man 25	Devil May Cry 10	D.Gray-man 27	Űrzavar 3	Devil May Cry 10
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 23	Soul Eater - Lélekfalók 24	Soul Eater - Lélekfalók 25	Soul Eater - Lélekfalók 26	Soul Eater - Lélekfalók 27	InuYasha 68	Monte Cristo grófja 22
23:30	Blue Gender 12	Blue Gender 13	Blue Gender 14	Blue Gender 15	Blue Gender 16	InuYasha 69	Monte Cristo grófja 23

2025. február 17. - 2025. február 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 31-32	Dini, a kis dinoszaurusz 33-34	Dini, a kis dinoszaurusz 35-36	Dini, a kis dinoszaurusz 37-38	Dini, a kis dinoszaurusz 39-40	Hello Kitty 1	Appleseed Alpha
20:30	Óz, a nagy varázsló 21	Óz, a nagy varázsló 22	Óz, a nagy varázsló 23	Óz, a nagy varázsló 24	Óz, a nagy varázsló 25	Hello Kitty 2	
21:00	Dragon Ball Z 262	Űrzavar 4	InuYasha 70	Tsubasa kapitány 104	Monte Cristo grófja 24	Dragon Ball Z 262	
21:30	Dragon Ball Z 263	Űrzavar 5	InuYasha 71	D.Gray-man 31	Monte Cristo grófja 25	Dragon Ball Z 263	
22:00	Tsubasa kapitány 101	Tsubasa kapitány 102	Tsubasa kapitány 103	Devil May Cry 11	Tsubasa kapitány 105	Űrzavar 4	Devil May Cry 11
22:30	D.Gray-man 28	D.Gray-man 29	D.Gray-man 30	Devil May Cry 12	D.Gray-man 32	Űrzavar 5	Devil May Cry 12
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 28	Soul Eater - Lélekfalók 29	Soul Eater - Lélekfalók 30	Soul Eater - Lélekfalók 31	Soul Eater - Lélekfalók 32	InuYasha 70	Monte Cristo grófja 24
23:30	Blue Gender 17	Blue Gender 18	Blue Gender 19	Blue Gender 20	Blue Gender 21	InuYasha 71	Monte Cristo grófja 25

Dragon Hall TV - műsorrend

február - március

2025. február 23. - 2025. március 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 41-42	Kacsamesék 1	Kacsamesék 2	Kacsamesék 3	Kacsamesék 4	Hello Kitty 3	Blue Gender: Harcra született
20:30	Óz, a nagy varázsló 26	Óz, a nagy varázsló 27	Óz, a nagy varázsló 28	Óz, a nagy varázsló 29	Óz, a nagy varázsló 30	Hello Kitty 4	
21:00	Dragon Ball Z 264	Űrzavar 6	InuYasha 72	Tsubasa kapitány 109	Monte Cristo grófja 26	Dragon Ball Z 264	
21:30	Dragon Ball Z 265	Űrzavar 7	InuYasha 73	D.Gray-man 36	Rómeó és Júlia 1	Dragon Ball Z 265	
22:00	Tsubasa kapitány 106	Tsubasa kapitány 107	Tsubasa kapitány 108	Death Note 1	Tsubasa kapitány 110	Űrzavar 6	Death Note 1
22:30	D.Gray-man 33	D.Gray-man 34	D.Gray-man 35	Death Note 2	D.Gray-man 37	Űrzavar 7	Death Note 2
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 33	Soul Eater - Lélekfalók 34	Soul Eater - Lélekfalók 35	Soul Eater - Lélekfalók 36	Soul Eater - Lélekfalók 37	InuYasha 72	Monte Cristo grófja 26
23:30	Blue Gender 22	Blue Gender 23	Blue Gender 24	Blue Gender 25	Blue Gender 26	InuYasha 73	Rómeó és Júlia 1

2025. március 3. - 2025. március 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 5	Kacsamesék 6	Kacsamesék 7	Kacsamesék 8	Kacsamesék 9	Hello Kitty 5	Égenjárók
20:30	Óz, a nagy varázsló 31	Óz, a nagy varázsló 32	Óz, a nagy varázsló 33	Óz, a nagy varázsló 34	Óz, a nagy varázsló 35	Hello Kitty 6	
21:00	Dragon Ball Z 266	Űrzavar 8	InuYasha 74	Tsubasa kapitány 114	Rómeó és Júlia 2	Dragon Ball Z 266	
21:30	Dragon Ball Z 267	Űrzavar 9	InuYasha 75	D.Gray-man 41	Rómeó és Júlia 3	Dragon Ball Z 267	
22:00	Tsubasa kapitány 111	Tsubasa kapitány 112	Tsubasa kapitány 113	Death Note 3	Tsubasa kapitány 115	Űrzavar 8	Death Note 3
22:30	D.Gray-man 38	D.Gray-man 39	D.Gray-man 40	Death Note 4	D.Gray-man 42	Űrzavar 9	Death Note 4
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 39	Soul Eater - Lélekfalók 40	Soul Eater - Lélekfalók 41	Soul Eater - Lélekfalók 42	Soul Eater - Lélekfalók 43	InuYasha 74	Rómeó és Júlia 2
23:30	Slayers - A kis boszorkány 1	Slayers - A kis boszorkány 2	Slayers - A kis boszorkány 3	Slayers - A kis boszorkány 4	Slayers - A kis boszorkány 5	InuYasha 75	Rómeó és Júlia 3

2025. március 10. - 2025. március 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 10	Kacsamesék 11	Kacsamesék 12	Kacsamesék 13	Kacsamesék 14	Toldi	Tarts velem, Doraemon
20:30	Óz, a nagy varázsló 36	Óz, a nagy varázsló 37	Óz, a nagy varázsló 38	Óz, a nagy varázsló 39	Óz, a nagy varázsló 40		
21:00	Dragon Ball Z 268	Űrzavar 10	InuYasha 76	Tsubasa kapitány 119	Rómeó és Júlia 4		
21:30	Dragon Ball Z 269	Űrzavar 11	InuYasha 77	D.Gray-man 46	Rómeó és Júlia 5	Az ember tragédiája	
22:00	Tsubasa kapitány 116	Tsubasa kapitány 117	Tsubasa kapitány 118	Death Note 5	Tsubasa kapitány 120		Death Note 5
22:30	D.Gray-man 43	D.Gray-man 44	D.Gray-man 45	Death Note 6	D.Gray-man 47		Death Note 6
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 44	Soul Eater - Lélekfalók 45	Soul Eater - Lélekfalók 46	Soul Eater - Lélekfalók 47	Soul Eater - Lélekfalók 48		Rómeó és Júlia 4
23:30	Slayers - A kis boszorkány 6	Slayers - A kis boszorkány 7	Slayers - A kis boszorkány 8	Slayers - A kis boszorkány 9	Slayers - A kis boszorkány 10		Rómeó és Júlia 5

Dragon Hall TV - műsorrend

március

2025. március 17. - 2025. március 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 14	Kacsamesék 15	Kacsamesék 16	Kacsamesék 17	Kacsamesék 18	Hello Kitty 7	Tarts velem, Doraemon 2
20:30	Óz, a nagy varázsló 41	Óz, a nagy varázsló 42	Óz, a nagy varázsló 43	Óz, a nagy varázsló 44	Óz, a nagy varázsló 45	Hello Kitty 8	
21:00	Dragon Ball Z 270	Űrzavar 12	InuYasha 78	Tsubasa kapitány 124	Rómeó és Júlia 6	Dragon Ball Z 270	
21:30	Dragon Ball Z 271	Űrzavar 13	InuYasha 79	D.Gray-man 51	Rómeó és Júlia 7	Dragon Ball Z 271	
22:00	Tsubasa kapitány 121	Tsubasa kapitány 122	Tsubasa kapitány 123	Death Note 7	Tsubasa kapitány 125	Űrzavar 12	Death Note 7
22:30	D.Gray-man 48	D.Gray-man 49	D.Gray-man 50	Death Note 8	Vasember 1	Űrzavar 13	Death Note 8
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 49	Soul Eater - Lélekfalók 50	Soul Eater - Lélekfalók 51	Trigun 1	Trigun 2	InuYasha 78	Rómeó és Júlia 6
23:30	Slayers - A kis boszorkány 11	Slayers - A kis boszorkány 12	Slayers - A kis boszorkány 13	Slayers - A kis boszorkány 14	Slayers - A kis boszorkány 15	InuYasha 79	Rómeó és Júlia 7

2025. március 24. - 2025. március 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 19	Kacsamesék 20	Kacsamesék 21	Kacsamesék 22	Kacsamesék 23	Hello Kitty 9	G.I.Joe - A mozifilm
20:30	Óz, a nagy varázsló 46	Óz, a nagy varázsló 47	Óz, a nagy varázsló 48	Óz, a nagy varázsló 49	Óz, a nagy varázsló 50	Hello Kitty 10	
21:00	Dragon Ball Z 272	Űrzavar 13	InuYasha 80	Tsubasa kapitány (2002) 1	Rómeó és Júlia 8	Dragon Ball Z 272	
21:30	Dragon Ball Z 273	Űrzavar 14	InuYasha 81	Vasember 5	Rómeó és Júlia 9	Dragon Ball Z 273	
22:00	Tsubasa kapitány 126	Tsubasa kapitány 127	Tsubasa kapitány 128	Death Note 9	Tsubasa kapitány (2002) 2	Űrzavar 13	Death Note 9
22:30	Vasember 2	Vasember 3	Vasember 4	Death Note 10	Vasember 6	Űrzavar 14	Death Note 10
23:00	Trigun 3	Trigun 4	Trigun 5	Trigun 6	Trigun 7	InuYasha 80	Rómeó és Júlia 8
23:30	Slayers - A kis boszorkány 16	Slayers - A kis boszorkány 17	Slayers - A kis boszorkány 18	Slayers - A kis boszorkány 19	Slayers - A kis boszorkány 20	InuYasha 81	Rómeó és Júlia 9

2025. március 30. - 2025. április 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 24	Sárkány és papucs	Kacsamesék 25	Kacsamesék 26	Kacsamesék 27	Hello Kitty 11	Final Fantasy: A harc szelleme
20:30	Óz, a nagy varázsló 51		Óz, a nagy varázsló 52	Vadmacska kommandó 1	Vadmacska kommandó 2	Hello Kitty 12	
21:00	Dragon Ball Z 274	Camelot bűvös kardja	InuYasha 82	Tsubasa kapitány (2002) 5	Rómeó és Júlia 10	Hello Kitty 13	
21:30	Dragon Ball Z 275		InuYasha 83	Vasember 9	Rómeó és Júlia 11	Hello Kitty 14	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 3	A kőbe szúrt kard	Tsubasa kapitány (2002) 4	Death Note 11	Tsubasa kapitány (2002) 6	Dragon Ball Z 274	Death Note 11
22:30	Vasember 7		Vasember 8	Death Note 12	Vasember 10	Dragon Ball Z 275	Death Note 12
23:00	Trigun 8	Sárkányok: Tűz és jég	Trigun 9	Trigun 10	Trigun 11	InuYasha 82	Rómeó és Júlia 10
23:30	Slayers - A kis boszorkány 21		Slayers - A kis boszorkány 22	Slayers - A kis boszorkány 23	Slayers - A kis boszorkány 24	InuYasha 83	Rómeó és Júlia 11

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