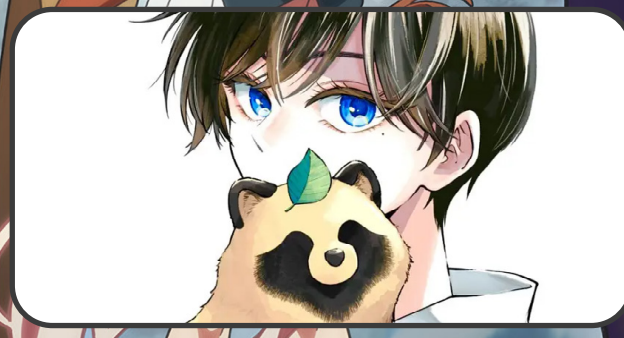


Animemagazin



UMA MUSUME JÁTÉK, ANIME ÉS A VALÓSÁG



AME TO KIMI TO



ŐSZI SZEZON



SEGA TÖRTÉNELEM

ANIME

- 03 Uma Musume: Pretty Derby
- 12 Ame to Kimi to
- 14 Nyaight of the Living Cat
- 16 Fureru
- 18 Tasogare Otome x Amnesia
- 20 Őszi szezon 2025
- 31 Szezonos animékről
- 34 Királyok királya

MANGA

- 41 Aku no Hana
- 43 Sengoku Yuuko

LIVE ACTION

- 45 Nine Puzzles
- 47 Kingdom: Daishogun no Kikan
- 50 Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

KONTROLLER

- 51 Sega történelem I. - A 2D-s Sega konzolok

RENDEZVÉNY

- 59 Nyári Fantasy Expo

RIPORT

- 61 Interjú B.J. Alexandrával

TÁVOL-KELET

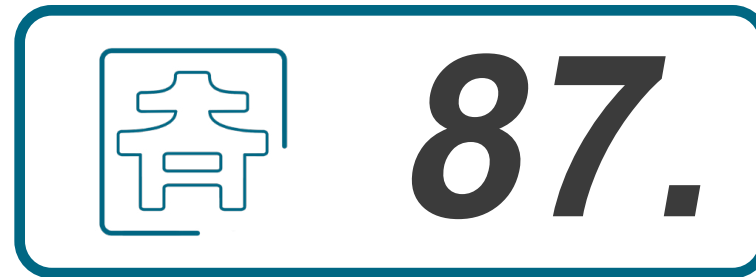
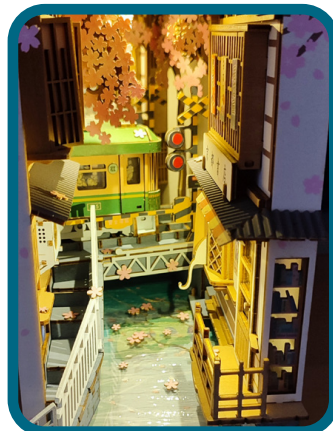
- 63 Ikigai, avagy önismeret japán módra

ZENE

- 65 TOP 20 K-pop-szám 2024-ből

KREATÍV

- 69 Booknook
- 72 Cosplay Photoshoots



Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektorok: Risa, Netima
Webfejlesztő: pintergreg
Szerzők:
A. Kristóf, Venom, Iskariotes, Yuuko, Kiss Tamás (tomyx20), supermario4ever, Balu, Kuroko Ai

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

AnimeFordítások / Animegun / Anime Odyssey
Anime Raptors / Cosplay.hu / Ricz/Ronin Factories
DragonHall TV / AnimeAddicts / Anime Sekai Team
AnimeWeb / AoiAnime / BLHUNSUB / Nanashi
Dragon Hall + / Namida Fansub / Uraharashop

Kedves Olvasók! Itt a legújabb AniMagazin, tartalmát pedig a kattintható tartalomjegyzékünkben is láthatjátok, így a szokásoktól eltérően arra használok ezt a köszöntőt, hogy őszi anime premiereket promózzak. Mármint azokat a címeket, amik sikeresen bekúsznak a magyar mozikba.

Bizonyára sokan tudjátok, hogy a *Demon Slayer: Infinity Castle* film már fut a Cinema City mozikban, október 30-án pedig érkezik a *Chainsaw Man: Reze-hen* movie. Remélem, minél több hazai animés jegyet vált rájuk. Ráadásul egy donghua is érkezik október 23-án, a legújabb *Nezha* film, ami bár gyerekes, betekintést ad a kínai mitológiába.

Ősszel egymást érik a filmfesztiválok is, ahol szintén animékre bukkanhatunk. Október 6-10. között Japán Filmhét lesz a Toldi Moziban, ahol 8-án megtekinthető *A tenger gyermekei (Kaijū no Kodomo)* című 2019-es animefilm. Október 19-én a Cinemira Youth keretében vetítik az idei *ChaO* movie-t a Mammutban, de a fesztivál rövidfilmjei között dél-koreai válogatást is találunk. És ha már Dél-Korea, az említett programok közé ékelődik az idei Koreai Filmfesztivál: október 10-17., Corvin Mozi. Ezen ugyan animációs film most nem lesz, de így is érdekelheti a magazin olvasóit.

Bizonyára idén is lesz november végén AniMagazin az Urániában. Itt mindig számíthatunk pár animére, nem lepne meg, ha a már említettekből vetítenének valamit, illetve a Hosoda movie-k hagyományából ítélve azon sem csodálkoznék, ha legfrissebb filmje, a *Scarlet* is terítéken lenne.

Nos kellemes mozikást, a következő AniMagazinban talán írunk is valamelyikről, addig is jó olvasást kívánunk. Köszönjük a letöltést, valamint a cikkírók és szerkesztők lelkes munkáját!

- Catrin



UMA MUSUME: PRETTY DERBY

Játék, anime és a valóság

Írta: Venom

De sok deli mén
a pálya peremén.
Csupa finom formás!
Egyre fogam fenem én!
Húszat tettem tétre,
erre a sötétre.
Másik húszat helyre,
itt e helyre pejre.
Helyén van már mind itt!
S az indító indít.
Most galopp, majd vágta,
mert oldalba vágta
lovát a lovasa vasa a hasán,
most érnek a kanyarba
nyargalva???

De nézni ezt nem élvezet.
Nem látszik, hogy melyik vezet,
egy ember ordít nyersen:
csalás ez a verseny!

Verseny ez a csalás: ordítom fordítva,
s kezemben a „Turf”-ot fordítom ordítva.
Odanézek, s bennem háborog az ebéd
legelől látni a legsilányabb gebét,
s én csak nézem, nézem elmerengőn:
így tehát elúszott mind a negyven pengőm!
Negyven kerek pengő,
ez hatalmas vagyon!
Üssenek agyon!

Romhányi József: Lóverseny

Az **Uma Musume** bár már több éve hatalmas sikernek örvend Japánban, de nyugaton valahogy egészen 2025-ig csak amolyan „aranyos japán furcsaságként” volt számon tartva. Idén viszont a készítő stúdió, a **Cygames** szinte teljesen lehengerelte az egész világot. Egyrészt megjelent a Cinderella Gray sorozat, ami simán elvitte mindenhol a tavaszi szezon legjobbjá címét, és talán jelenleg az egyik legkiválóbb sportanime is egyben. Majd végre angolul is elérhetővé vált az **Uma Musume: Pretty Derby** játék, ami szintén egy csapásra a toplistákra került. De mitől is ilyen sikeres? Miért szeretik ennyien? Honnan is indult és miről szól? Ebben a cikkben ezt fogom picit boncolgatni, de a teljes képhez (a tőlem már megszokott módon) vissza kell utaznunk az időben... olyan 5000 évet.

„Szalad a fényes legelőn, táncol s hátsó lábára áll. Sörénye szélben repdeső madár, madár, boldond madár.

Csillag-virágú homlokát lehajtja bársony fű fölé, prüszköl, fújtat és fölnyerít, mekkora világ az övé!” (Bényei József: Kiscsikó)

A ló (*Equus caballus*) és ember első kapcsolatának bizonyítékául nagyjából időszámításunk előtt 3500 évvel, a mai Közép-Ázsia területéről kerültek elő leletek, de barlangrajzokon már 30000 évvel ezelőtt is ábrázolták őket elődeink. Az emberiség történelme szinte teljesen egybeforrt ezekkel a többnyire békés, növényevő, páratlan ujjú patás állatokkal.

Háziasításuk során elsősorban utazásra használták őket, de hasznosak voltak a mezőgazdaságban vagy akár a háborúk során is, arról nem is beszélve, hogy a húsuk tápláló, csontjából, bőréből, szőréből pedig használati tárgyak készültek (akár a mai napig is).

A különböző civilizációkban a ló státuszszimbólummá is vált, a királyi és császári udvarokban felékesített lovak és pompás hintók jelezték a hatalmat és a gazdagságot. Az ókori Egyiptomban a harci szekerek meghatározó szerepet kaptak, a görögöknél és a rómaiaknál pedig a lovas harcosok és a kocsiversenyek hozták el a ló kultuszát. A középkorban a lovagi tornák a hősiesség és a bátorság jelképei lettek, míg a nomád népek, például a magyarok, a mongolok vagy akár az amerikai őslakos indiánok életmódja már-már elképzelhetetlen volt a ló nélkül. Szinte természetes módon alakultak ki a különféle lovas sportok, a különböző népek pedig a saját hagyományaik szerint formálták a játékokat és versenyeket. Az ókori görögöknél a lovaglás és a kocsiversenyek az olimpiai játékok részei voltak. A veszélyes és véres kocsiversenyek nem véletlenül vonzottak hatalmas nézőközönséget. (Ajánlom megtekintésre a klasszikus *Ben-Hur* film máig felülmúlhatatlan lovaskocsi-versenyét.)

Keleten és Ázsiában a lovas íjászat a harci kultúra egyik legmagasabb fokát jelentette, amit a magyar és a mongol harcosok is tökélyre fejlesztettek (emlékezzünk csak vissza a legendás magyar „hátrafelé nyilazásról lóháton” taktikára).



A modern értelemben vett lovas sportágak, mint a díjlovaglás, a díjugratás és hasonlóak a 18–19. században alakultak ki, főként katonai kiképzési gyakorlatokból. Ezeket később egységes szabályokkal rendszeresítették, és a 20. század elején bekerültek a modern olimpiai játékok programjába is.

A ma is ismert lóversenyzés eredete Angliában keresendő, a 17-18. században, amikor a nemesség szenvedélyesen kezdett foglalkozni a lovak tenyésztésével és versenyeztetésével. Ekkor alakult ki az az angol telivér (Thoroughbred), amely a világ legtöbb versenylovának alapját adja. A versenyekhez természetesen hamarosan fogadás is társult, amely új szintre emelte a sportág népszerűségét és gazdasági súlyát, és máig milliárdos üzlet.

A lóversenyzés gyorsan elterjedt az egész világon. A legismertebb versenyek, mint például az **Epsom Derby** Angliában, a **Kentucky Derby** az Egyesült Államokban, a **Prix de l'Arc de Triomphe** Franciaországban vagy a japán **Arima Kinen** és a **Takarazuka Kinen** világszerte hatalmas presztízszt jelentő események lettek.

(Igen, tudom, mindenki a japán pacilányokra kíváncsi, eljutunk oda is, türelem!)

A lóversenyzésnek több formája alakult ki, mint például a galoppversenyek, ami a legklasszikusabb formája a versenyzésnek: ennek során a lovak vágtában versenyeznek. Az ügetőversenyek, ahol a lovak speciális jármódban, ügetve futnak, gyakran egy könnyű kocsit húzva. Aztán ott vannak az olyanok, mint a lovaspóló és más lovas labdajátékok vagy ügyességi viadalok is.

A lovassportok különlegessége, hogy nem csupán az ember testi és mentális teljesítményére épülnek, hanem a lóval való együttműködésre is. Az állat viselkedése, hangulata, intelligenciája és fizikai ereje olyan szintű harmóniát és figyelmet követel a lovastól, amely egyedülálló az összes sportág között.

Bár a ló és az ember közel 5000 évig elválaszthatatlannak tűnt, mára teljesen kiszorította őket a technológia. Lovaskocsik és hintók helyett már 100 éve autókkal járunk, a mezőgazdaságban is gépekkel helyettesítették őket, és bizony, ma már a háborúkban sem látunk lovasrohamokat. Bár néhány országban még előfordulnak lovasrendőrök, de mára már inkább csak hobbiállatok, főleg a gazdagabb réteg körében, de gyermekterápiás célra is használják őket, és természetesen a fentebb említett sportolásra is, ami máig elképesztően népszerű (abba pedig már bele sem megyek, hogy a filmekben mekkora szerepük van – szerintem mindenki látott már elég kalandfilmet, amelyben a hősök ellovagolnak a naplementébe).



The Derby Day (1856-58) - William Powell Frith



Doncaster Grand Stand (1836) - James Pollard



És most térjünk át Japánra!

A japán lóversenyek valamikor a 8. század-ból származnak, amikor még nem sportként, hanem katonai gyakorlatként tartották számon. A Heian-korszakban (794–1185) például létezett egy versenyszerű esemény, a kiba-dō, amely lovas ügyességi bemutatók formájában zajlott, és a samurájok kiképzésére szolgált. Ezek a korai versenyek még nem hasonlítottak a mai értelemben vett versenyekhez, de azok elődei voltak.

A modern lóverseny Japánban a Meiji-korszakban (1868–1912) kezdett elterjedni. Brit hatásra hívták életre az első szervezett versenyeket 1862-ben Jokohamában, amelyeket főként külföldi diplomaták és kereskedők látogattak.

Magyarországon is nagy múltja van a lóversenyzésnek, bár ebbe most nem szeretnék mélyebben belemenni, ugyanis oldalakat lehetne írni róla, de annyit érdemes tudni, hogy hagyományát idehaza Széchenyi Istvánnak köszönhetjük, az első versenyt pedig 1827-ben rendezték. Ekkor alapították meg a Pálya futási Társaságot (mely később az Állattenyésztő Társaság nevet vette fel). További érdekesség, hogy 25 ezer néző előtt Széchenyi István saját telivére, **Babieka** nyerte meg az első versenyt.

1925 óta a Budapest X. kerületében található Kincsem Parkban rendezik a versenyeket, melyet az egyik legismertebb magyar versenylóról, **Kincsem**ről neveztek el. A ló életéről 2017-ben Herendi Gábor rendezésében filmet is készítettek, érdemes megnézni, nagyon érdekes lett. Fontos megemlíteni hazánk másik széles körben ismert versenylovát, **Overdose**-t is, aki 2008 decemberében a világranglista harmadik helyén állt, Európában pedig a legjobb eredményt elérő ló volt. 2015-ben pusztult el.



Ezek még kisebb versenyek voltak, ám népszerűségük rohamosan nőtt. 1910-ben megalakult a Japan Racing Club, az első hivatalos szervezet, amely felügyelte a versenyeket és bevezette a szabályozott fogadási rendszert, majd 1954-ben létrejött a **Japan Racing Association (JRA)**, amely a mai napig az ország legfontosabb lóverseny-szervezete. A JRA működteti a legfontosabb versenyeket és pályákat, például Tokió, Kiotó és Hanshin városaiban. Ezek a versenyek országos és nemzetközi figyelmet kapnak, és rendkívül magas díjazásuk miatt világszerte elismertek. Éves szinten több mint 20 milliárd dolláros forgalmat bonyolítanak le, ezzel pedig Japán a világ egyik legnagyobb lóversenyiparának számít. Érdemes megemlíteni még egy másik szervezetet

is, a **National Association of Racinget (NAR)**, ami a helyi önkormányzatok által működtetett kisebb pályákat és regionális versenyeket felügyeli. Ezeket **chihō keibā**nak (helyi lóverseny) nevezik, és általában kevésbé híresek, de fontos szerepet töltenek be a sport világában...

A legtöbb versenyen telivér lovak indulnak. A JRA-nál csak 2–6 éves telivérek indulhatnak. A zsoké (így nevezik sportnyelven a lovas) speciális képzési rendszeren mennek keresztül, a fiatal tehetségeket iskolákban készítik fel a profi versenyzésre. És aztán ott vannak a trénerok és tulajdonosok, akik a lovak felkészítéséért és nevezéséért felelősek.

A versenyek különböző távokon zajlanak (általában 1000–3200 méter között). Startgépből történik az indítás, majd a versenybírók kamerákkal és szenzoros technológiával figyelik a lovak célba érkezését.

Természetesen a lóversenyek legnagyobb részét a fogadások teszik ki, ahol kisebb vagyonokat lehet nyerni vagy inkább... elveszíteni. És akkor még ott van a jakuza is, akik szintén nyakig benne vannak a lóversenybizniszben, de erről ennyi elég is.

És ezen a ponton térjünk is át a cikk valódi tárgyára, a futóversenyző, anime pacilányokra!

Uma Musume: A kezdetek

2016-ban az akkor már elég népszerű japán játékfejlesztő, a Cygames – aminek olyan já-

tékokat és animéket köszönhetünk, mint a *Princess Connect! Re:Dive*, a *Granblue Fantasy* vagy a *Shadowverse* – bejelentette, hogy egy új, nagyszabású projektbe kezd, ami összehozza a lóversenyzést az idolkultúrával. Az első trailer felemás reakciókat váltott ki, főleg nyugaton, mivel az alapkoncepciója kissé furának hatott. Idollányok, akik híres versenylovak után kapták a nevüket, futóversenyen küzdenek meg egymással, majd idolkhoz illően táncra perdülnek és énekelnek. A mobiljátékot és az animét egyszerre jelentették be, melyekre aztán 2018-ig kellett várni, amikor is egyértelművé vált, hogy a Cygames ezt nagyon is komolyan gondolta, a végeredmény pedig több mint érdekes lett.



Lóverseny Uenóban - fametszet illusztráció - Sekisai Kuniyasu 1885



Lóverseny a Kamo Szentélynél - Edo-kor - késő 17. - korai 18. század

Uma Musume: A történelmi és isekai anime

Létezik egy világ, ami nagyon hasonlít a mi modern világunkhoz, csak hogy sosem léteztek benne lovak, viszont teljesen mindennapos, hogy úgynevezett Uma Musumék (Lólányok) születnek. Úgy néznek ki, mint az emberek, de a füleik olyanok, mint a lovaké, hátul farkuk van, és mindenük a futás és a versengés. Minden Uma Musume (vagy legalábbis a többségük) egy valóban létezett versenyló reinkarnációja. **Special Week, Oguri Cap, Tokai Teio, Haru Urara, Gold Ship** és még sokan mások, akiket Japánban vagy akár az egész világon tiszteltek és szerettek.

Itt jön be egy másik nagyon fontos eleme a lóversenyeknek – maguk a lovak. Ők ugyanis nemcsak állatok vagy eszközök a sportágban, hanem ők a versenyek igazi sztárjai. Minden ló egy külön egyéniség: van, aki szelíd, van, aki szilaj, van játékos és van agresszív. A versenyek során hatalmas rajongótáborok alakultak ki egy-egy ló körül, mint ha csak rocksztárok lennének. Nem ritka, hogy haláluk után szobrokat emeltek nekik, emléktáblák, emlékművek őrzik dicső győzelmüket, sok közülük jelenleg is aktív turisztikai látványosság (főleg mostanában, az *Uma Musume* sikere után). Ezek a lovak sokak szemében igazi hősök, legendák, így a Cygamesnek nagyon óvatosan kellett a témához hozzányúlani. És bizony tették ezt a legnagyobb alázattal: minden egyes ló ábrázolásához engedélyt kértek, felkeresték a régi tulajdonosokat vagy azok leszármazottait, beszéltek a zsokékkel,

hatalmas adatbázist vezettek a versenyekről és a lovak jellemzőiről, sikereiről vagy épp bukásukról.

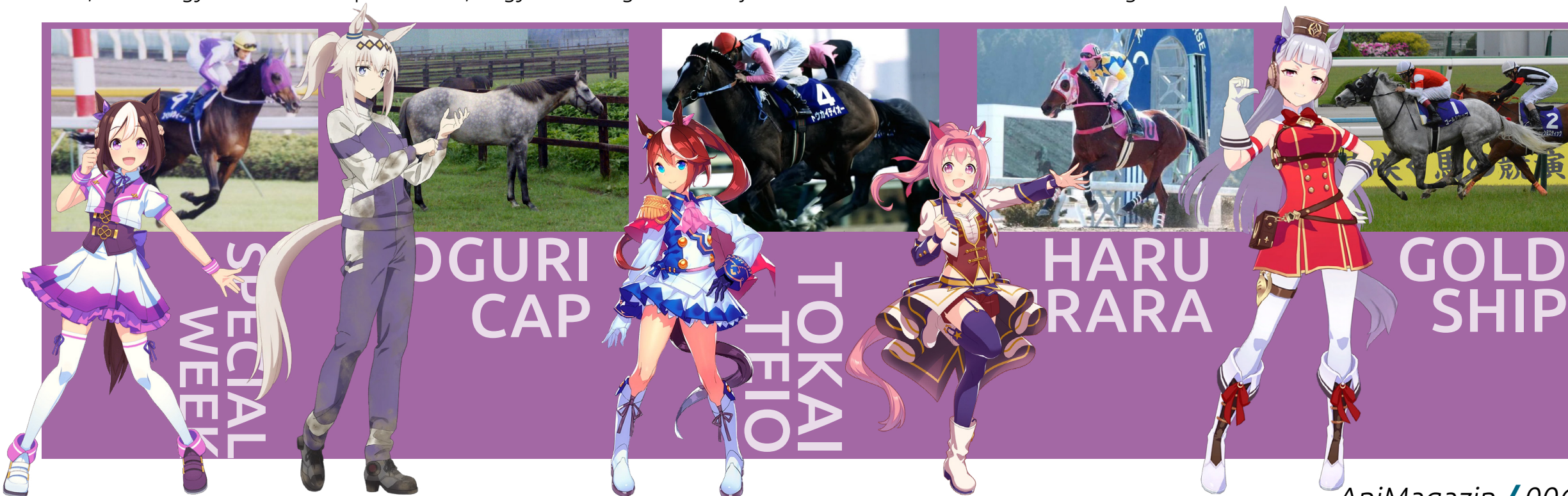
Az animén pedig ez nagyon is meglátszott. A gyártásra a P.A. Works lett felkérve, akik igyekeztek annyi utalást elhelyezni az epizódokban, amennyit csak lehetett. Akik pedig ismerték a valódi lóversenyek történetét, azokat igazi kincsésbánya fogadott. Minden egyes karakter a legnagyobb alapossággal lett megtervezve: a történetük és a személyiségük a lovak és a zsokék valódi jellemzői alapján lettek megalkotva. Akárcsak a külsejük, ruhájuk, megjelenésük is – olyannyira, hogy veterán lóversenyrájonók képesek felismerni a lovakat az animelányok alapján is.

Természetesen a rajongók részéről felmerültek kérdések, az alkotók pedig néha kicsit ködösítve, de elmagyarázták őket – például azt, hogy

Uma Musume és ember között lehet romantikus kapcsolat és házasság, viszont Uma Musume csak nő lehet, nincsenek fiúk. A versenyből kiesett/kiöregedett lányok általában könnyűszerrel találnak „normális”, civil munkát.

És aztán ott vannak a versenyek. Ha rákerestek Youtube-on, akkor nem egy olyan összevágást lehet találni, ahol az animét és a valódi felvételeket tették egymás mellé. Apróbb eltérések itt-ott vannak ugyan (pl. olyan versenyző is szerepel az adott futamon, aki a valóságban nem is élt akkor), de alapvetően szinte teljesen hűen követi a sorozat az eredeti eseményeket. Persze kiszínezve, dramatizálva vagy éppen poénkodva. Aki viszont egyáltalán nem ismeri a japán lóversenyeket, nos, ő is kap egy nagyon vicces, jópofa sportanimét, amin garantáltan jól lehet szórakozni.

Az Uma Musume világának van egy további érdekes jellemzője: a folyamatos anakronizmus. Mivel a történet próbálja követni a valódi történelmi eseményeket, így bizony nagyon furcsa helyzetek alakulnak ki időnként, ami a vizualításban is megjelenik. Ebben a világban ugyanis a 80-as, 90-es évek mintha összeolvadt volna a modern kor technológiájával, és így egy érdekes, kortalan érzetet ad az egésznek. Jó példa erre, hogy pl. Oguri Cap története 1987-ben játszódik, ahol kezdetben még régies tévéket, rádiókat látunk, majd hirtelen előkerülnek a mobiltelefonok és az internet is, miközben az újságírók írógéppel írják cikkeiket a nyomtatott sajtóba. Nagyon érdekes apróságok ezek. Olyan is van, hogy Oguri Cap még vígan elcseveg Kitasan Blackkel, pedig a valóságban Oguri már elhunyt, mire Kitasan egyáltalán megszületett.





Vagy olyan, hogy Symboli Rudolf az iskola diákelnökeként tevékenykedik már vagy úgy... harminc éve? Szóval történelmi háttér ide vagy oda, az évszámokon senki se akadjon fenn, az Ume Musume világa inkább egy amolyan „lómenyország”, ahol az idő elvont fogalom.

Uma Musume: A sport- és idolanime

Oké, szóval vannak legendás lovak lányokként reinkarnálódva, de miről is szól maga a történet? Nem véletlenül írtam a hosszás felvezetőt, ugyanis az Uma Musume nagyon arra épít, hogy a néző valamilyen szinten képben van a sport szabályaival és történelmével. A történet helyszíne leginkább a Tracen Akadémia, egy gigantikus iskola, ahol több ezer pacilány tanul, és készül a versenyekre. Naponta edzenek, a jobbakat trénerek (akik többnyire közönséges emberek) válogatják be csapatokba, és képességeikhez mértén próbálják őket a különféle derbikre bejuttatni, hogy minél jobb eredményeket érjenek el. Ezek a versenyek négy nagyobb távot jelenthetnek, a legrövidebb a Sprint (kevesebb mint 1000 méter), aztán

a Mile (1200-1600 méter körül), majd a Medium (1800-2600 között) és végül a Long (3000 és felette). Mindez lehet Turf és Dirt, avagy játszódhat füves és földes pályán, aztán szerepet játszanak az évszakok is, de az már egyértelmű. Ezeket érdemes megjegyezni, mert a játékban ezek még inkább központi szerepet játszanak. Minden versenyző más és más távon erős, és más stílusban fut: van, aki szeret végig az élen maradni, és bízik abban, hogy lesz elég ereje tartani a tempót, míg mások tartalékolják az erejüket, hogy az utolsó kanyarban vagy utána mindent beleadva az élre tornjenek. Ehhez kell némi stratégiai érzék is, hogy mikor és hogyan kell kitörni a tömegből, na meg egy adag szerencse is, mert egy elrontott lépés – és bizony, még a leggyorsabb versenyző is hirtelen a mezőny végén zárhatja a futamot. A trénerek dolga, hogy felmérjék a lányok képességeit, habitusát, és arra alapozva építsenek fel egy taktikát, amivel jó eséllyel lehetnek győztesek.

Az egyik legnagyobb dicsőség a Hármaskorona (**Triple Crowns**) megszerzése, ehhez három év alatt kell három rangos versenyt megnyerni, és erre minden versenyzőnek élete során csak egyetlen lehetősége nyílik. Ezek a versenyek: **Oka**

Sho (Hanshin, áprilisban), **Satsuki Sho** (Nakayama, szintén április), **Yushun Himba** (Tókió, május), **Tokyo Yushun** (május vagy június) és a **Kikka Sho** (Kiotó, október). Ez egy nagyon komoly kihívás, nem is sokaknak sikerült. Pár sikeres példa: **Symboli Rudolf** (1984), **Narita Brian** (1994), **Still in Love** (2003), **Orfevre** (2011), **Gentildonna** (2012).

Amennyiben valaki az első három helyen fut be egy versenyen, akkor bizony jogosult a győzelmi koncertre. Itt érhető tetten az idol rész, ugyanis – a *Love Live*, az *Idolmaster* és a többi sorozathoz hasonlóan – a főhősök gyakran dalra fakadnak, és hatalmas, tomboló közönség előtt táncolnak egy koncert keretein belül. Ez elsőre (és másodkra is) nagyon fura lehet, de megszokható, pár dal pedig kimondottan fülbemászó (számomra a *Tracen Ondo* hatalmas kedvenc, érdemes meghallgatni). A lányoknak természetesen hatalmas rajongóbazisuk van, akik először a versenypályán szurkolnak teli tüdőből kedvenceiknek, majd a koncerten rázzák ritmusra a fényrudakat.

Szintén érdekes, hogy az anime stílusa folyamatosan változott az évek alatt, a kezdeti cuki idolaniméből a Cygames nagyon jó érzékkel váltott egyre komolyabb témákra. Bár a szereplők szinte mindig állandóak, a főhőse az adott szezonnak vagy mozifilmnek mindig más és más. Aki nek megismertük a történetét, az onnantól átvált mellékszereplőbe, vagy csak időnként cameózik egyet a háttérben.



Nemcsak történetileg, hanem vizuálisan is látszik a fokozatos fejlődés: a mozifilm látványa például totálisan más, mint a sorozaté – de vegyük is sorrendbe a jelenleg elérhető animéket.

Uma Musume: Pretty Derby (1. szezon, 2018): Special Week egy kedves, lelkes fiatal lány Hokkaidóból, aki a történet kezdetén érkezik meg a Tracen Akadémiára, hogy ő legyen Japán legjobbja. Persze gyorsan rájön, hogy az a teljesítmény, ami vidéken még különlegessé tette, az magasabb szinten már nem feltétlenül elég, de szerencsére felfigyel rá egy tréner, majd bekerül a Spica csapatba, ahol megismerkedik a csendes, szerény, de hihetetlenül gyors **Silence Suzukával**, az örökké veszekedő **Daiwa Scarlet** és **Vodka** párosával és

a fura, kiszámíthatatlan bajkeverő **Gold Shippel**. Suzukával szobatársak, majd legjobb barátok lesznek annak ellenére, hogy csak egyikük kerülhet ki győztesen a végén. A csapathoz hamarosan csatlakozik a végtelen energiával pörgő **Tokai Teio** és a kissé hűvös, elegáns és gyönyörű **Mejiro McQueen**. Innentől a történet adott, a lányok edzenek, versenyeznek, majd a végén Special Week megmutathatja, hogy valóban ő Japán legjobbja.

Uma Musume: Pretty Derby – BNW no Chikai (2018): három extra epizód, ami a híres BNW trióról szól: **Biwa Hayahidéről**, **Narita Taishinről** és **Winning Ticketről**. Nem igazán tartozik a „kánonhoz”, inkább csak egy ráadás poénkodás, de annak nagyon jó.

Uma Musume: Pretty Derby (2. szezon, 2021): Folytatódik Spica csapatának története, ám a fókusz most a két újoncra, Teióra és McQueenre helyeződik: az ő barátságukra és rivalizálásukra. Bár az első szezon sem volt rossz, de érezhetően itt indul el az az Uma Musume, ami tényleg kiemelkedik a sablon sport/idolanimék sorából. A projekt közben stúdiót is váltott, a **Studio KAI** vette át a gyártását.

Teio története már nem olyan vidám és dicsőséges, mint Special Weeké volt, a lánynak szembe kell néznie azzal, hogy a többszörös láb-törések és sérülések miatt álma, a Triple Crowns elérhetetlenné válik. Hiába gyors és erős, ha hónapokat tölt begipszelt lábbal. A rajongók is egyre jobban aggódnak, hiszen a mindenki által várt Teio vs. McQueen verseny egyre bizonytalanabbá válik. Nagyon szép és megható sorozat, ami hatalmasat robbantott Japánban, a blu-ray eladások ugyanis rekordokat döntöttek, és máig a legjobb animék között tartják számon.

Uma Musume: Pretty Derby (3. szezon, 2023): **Kitasan Black** és **Satono Diamond** veszik át ezúttal a főszerepet, a történet pedig továbbra is kö-

veti a korábbi szezonok eseményeit. Mint sorozat nem rossz, de érezhetően gyengébb lett minden téren, mint a 2. szezon, a legnagyobb probléma, hogy túl sok a (felesleges) dráma és kevesebb a humor.

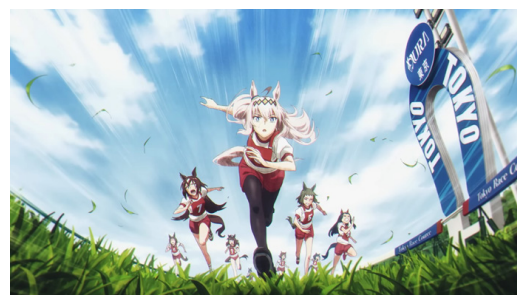
Uma Musume: Pretty Derby – Road to the Top (2023 és 2024): 4 epizódos OVA, amit egy évvel később egy mozifilmmé vágtak össze. Az 1999-es Japán Classic versenyek történetét meséli el, főszerepben **T.M. Opera O**, **Admire Vega** és **Narita Top Road**. Izgalmas kis történet, de a legjobbak csak ezután jöttek.

Uma Musume: Pretty Derby – Beginning of a New Era (2024): Az első valódi mozifilm, ami tényleg egy új korszak kezdete. Egyrészt itt már egy teljesen új vizuális stílust használtak, ami sokkal nyersebb, vadabb és látványosabb: a versenyek alatt brutális effektparádét láthatunk, ami szinte a végletekig növeli a feszültséget. A másik pedig a történet komolysága, hiszen itt már a cuki idolkodásnak nem sok hely szorul – a hangsúly a szereplők személyes drámáján van, mindezt úgy tálalva, hogy már a pszichológiai jelzőt is nyugodtan emlegethetjük.



Tartalomjegyzék





A főszereplő ezúttal **Jungle Pocket** vagy csak Pokke, aki természetesen a legjobb szeretne lenni, de szerencsétlenségére összehozza a sors **Agnes Tachyon**nal, aki finoman szólva sem egy barátságos rivális, sőt kimondottan pszichopata vonásai vannak. A kezdeti versengésből egy kegyetlen megszállottság alakul ki, Agnes pedig örült tudós módjára élvezi, hogy megtörheti riválisai lelkét.

Kiváló film minden téren, Japánban hatalmas kasszasiker lett a mozikban.

Uma Musume: Cinderella Gray (2020 és 2025):

2020-ban indult el az Uma Musume egyik mellékszála, a Cinderella Gray manga. Nem véletlen, hogy a címből elhagyták a „Pretty Derby” szavakat, ugyanis itt már szinte teljesen elengedték az idol részt: a mű sötétebb, komolyabb, és egyértelműen egy érettebb, idősebb közönségnek szól. 2021-ben alig pár szavazattal csúszott le az első helyről a Next Manga Awardon, ahol végül az *Oshi no Kóval* szemben veszített. 2025-ben megkapta régen várt animeadaptációját, és a Cygames hét év után végre meghódította a nyugati közönséget is. A *Cinderella Gray* szinte mindenhol begyűjtötte a szezon legjobb animéje címet, hozzá egy rakat

kisebb díjat és elismerést is, és ezzel hivatalosan is versenyben van az év legjobb sorozata elismerésért. Minden túlzás nélkül állítom, hogy maximálisan megérdemel minden dicséretet. A főszereplő **Oguri Cap**, aki egy kisvárosban, Kasamatsuban iratkozik be egy helyi iskolába, hogy versenyző lehessen. Oguri egy nagyon fura szerzet, látszólag nem túl eszes, naiv, és nem is igazán érdekli semmi és senki a futáson, na meg az evésen kívül. A külseje elhanyagolt, ruhája mindig koszos, arcán pedig ritkán látszik bármiféle érzelm. Emiatt többen is gúnyolják, de Oguri ezt fel sem veszi. Ám gyorsan kiderül, hogy amikor a pályára kerül, akkor egy valódi szörnyeteg, elképesztő erejével és gyorsaságával döbbenetet vált ki mindenkiből. A Kitahara nevű tréner veszi a szárnyai alá (**Berno Light**tal együtt, aki az iskolában egyetlen diákként képes Ogurit beilleszteni a civilizációba), és sorra nyerik a versenyeket, olyannyira, hogy hamarosan rájönnek, Oguri világbajnoknak született...

Nem tudom eleget hangoztatni, hogy ez az anime mennyire fantasztikus: a látvány, a történet, a karakterek, a humor és a dráma... minden szinte tökéletes. Plusz érdekesség: itt fordult elő először, hogy sok szereplő fiktív, vagyis kitalált lo-

vak után kapta a nevét, mivel az írók szerették volna elkerülni a rajongói felháborodást, akiknek a kedvencei nagyon ellenséges módon viselkedtek volna Ogurival.

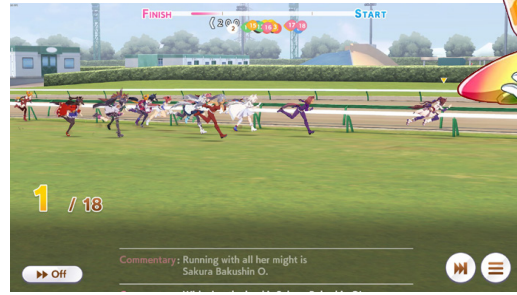
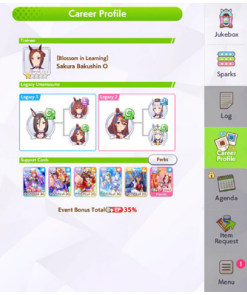
Itt érdemes megemlíteni, hogy az évek alatt több manga is indult *Uma Musume* cím alatt, illetve folyamatosan rendeztek előszereplős koncerteket, rádióműsorokat, bemutatókat, Youtube csatornát, meg mindent, ami egy multimédiás projektnél megszokott. Viszont most már ideje áttérni a játékokra is.

Uma Musume: A gacha játék

Japánban elképesztően sikeres az úgynevezett „gacha” vagy „gachapon” rendszer, melynek lényege, hogy nem egy általad kiválasztott tárgyért, figuráért vagy kártyáért (legyen az valós vagy digitális) fizetsz, hanem a szerencsén múlik, hogy a megvett kis dobozkából/kapszulából mi esik ki. Ez mára milliárdos üzlet, és a videójátékokban is mindennapos, gondoljuk csak a *Genshin Impact*a és társaira. Az **Uma Musume: Pretty Derby** is ilyen játék, ezt fontos az elején leszögezni. Bár

alapvetően ingyenesen letölthető, és bizonyos korlátok között simán játszható is anélkül, hogy bármit fizetnél érte, de egy idő után bizony eljön az a pont, hogy ha nem nyitod ki a digitális pénztárcádat, akkor csak végtelenül lassan tudsz előrehaladni vele. Hogy ez most jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga.

A játék 2021-ben jelent meg, először csak Japánban, és azonnal bankot robbantott. A formula egyszerű, kapsz néhány Uma Musumét (majd még többet idővel, ha szerencséd van), és egyet kiválasztva indítasz egy „karriert”. Itt az a feladat, hogy három év alatt bajnokot nevelj belőle. Minden lányhoz egy történet tartozik, amiket nagyon jópofa 3D-s visual novel stílusban mesélnek el. A játékosnak kell eldönteni, hogy minden hónapban edzést tart, pihenteti vagy versenyezteti (rosszabb esetben kórházban ápolgatja) a pacilányt, és ha jó időben jól választ, akkor fejlődik, ha nem, vagy nincs nincs szerencséje, akkor a pacilány bizony megsérül vagy depressziós lesz. Szóval taktikusan, átgondoltan kell hozzáállni.



Egy ilyen karrier olyan 30-60 percbe telik, szóval pontideális egy vonat/villamosútra. Amennyiben sikerül megnyerni a végén a nagy URA bajnokságot, akkor jönnek az extra jutalmak is. A bajnokokat ezután csapatba gyűjthetjük, majd a többi játékkal szemben is versenyeztethetjük őket. Egyszerű, letisztult, szórakoztató, bár néha túlságosan is a szerencsére épül, de ez a gacha sajátossága. A sikereinkért pontokkal jutalmaz a játék, amiket elkölthetünk random karakterekre vagy kártyákra (ezek bónuszokat adnak). Gyűjteni kell mindenféle virtuális pénzt meg egyéb kacatok, és mindig van valami új kihívás vagy időszakos minibajnokság, hogy soha ne unatkozzunk.

2025 óta nyugaton is elérhető angol nyelven, és természetesen a sikere itt sem maradt el. A kezdeti rácsodálkozásokat felváltotta a hangos nevetés, mert lássuk be, egy pillanatig sem lehet azért komolyan venni a pacilányok kalandjait, főleg ha **Gold Ship**ről van szó, aki lényegében a játék mascotja és a rajongók nagy kedvence, hiszen akkora troll, hogy még a játékosokat sem kíméli.

Androidra, IOS-re és PC-re is elérhető, szóval bárki letöltheti – egy próbát garantáltan meg-

ér; csak arra figyeljen mindenki, hogy az elején nem sok győzelem lesz, mert ki kell tapasztalni a játék szabályait, és ez rengeteg újrapróbálkozást igényel. Mindenképpen adjatok neki egy esélyt, főleg ha sok szabadidőtök van.

2024-ben egy másik játék is megjelent **Uma Musume: Pretty Derby – Party Dash** címen. Ez egy aranyos, de teljesen debil pixelgrafikus minijáték-gyűjtemény, illetve egy rouge-like szerepjáték Gold Ship főszereplésével. Nagyon agyament egy cucc, bár nem ingyenes, de érdemes kipróbálni, partijátéknak is tökéletes.

Uma Musume: A sikerek

Ahogy azt többször is megjegyeztem, az Uma Musume az évek alatt kulturális jelenség lett Japánban, a lóversenyek népszerűsége jelentősen megnőtt, fiatalok is egyre gyakrabban járnak ki újra, a lányok pedig gyakran cosplayben, amitől egy-egy bajnokság extra színezetet kap.

2021. december 26-án a Nakayama Versenypályán, a 66. Arima Kinen során a JMSDF Tokyo

Band, amely a nap fanfárját adta elő, egy ebédszüneti koncerten lépett fel az **Umapyoi Densetsu** című dallal, amiért óriási ovációt kaptak. Azóta rendszeressé vált, hogy az Uma Musume dalait a Japán Derby és a Japán Kupa ebédszüneti koncertjein adják elő, ahol a JGSDF és a JASDF zenekarai felelősek az élő fanfárokért. Idén már a *Cinderella Gray* openingjét és endingjét játszották.

Az olyan versenylovak emlékművei, mint Oguri Cap, Rice Shower vagy Silence Suzuka, már nemzetközileg is komoly turisztikai úticélnak szá-

mítanak. Az anime szereplőivel pedig gazdagon dekorálták a versenypályák, nem is beszélve a sorban nyíló ajándékboltokról.

A még élő versenylovakat, mint – pl. Haru Urara – az internet már-már sztárként kezeli, a tulajdonosok pedig csak kapkodják a fejüket, hogy milyen népszerűek lettek egy csapásra.

Haru Urara kapcsán az interneten elindult egy mozgalom, hogy mindenki küldjön neki füvet, össze is jött pár tonna... kedvenc pacink soha többé nem fog éhezni. (Lapzárta után érkezett a szomorú hír, hogy Haru Urara 2025. szeptember 9-én elhunyt.)

Annyi mindenről lehetne még írni, hogy a következő AniMagazin számban folytatjuk is az olyan érdekességekkel, mint a fontosabb karakterek valódi és kitalált története, és más érdekes triviák. Addig is jó versenyzést mindenkinek, és lehetőleg ne költsétek el a teljes vagyontokat gachára vagy lóversenyre!

Uma Musume. Futásra születtek. Túlvilági nevet örökölnék, a legdrámaibb és legcsodálatosabb álmok ihletik őket. Mindig csak futnak. Ez a sorsuk. Senki sem tudja, hogyan végződnek a jövőjükben rejlő versenyek. Mégis tovább futnak, csak az előttük álló cél felé tekintve.



HÁTTÉRKÉP:



Letöltéshez kattints a képre!



AME TO KIMI TO

Írta: Hirotaka

A slice of life műfajon belüli iyashikei alműfaj egy remek példája annak, hogyan lehet eladni a semmit. Hiszen még annyi esemény sincs bennük, mint az átlagos SoL művekben, kevesebb a karakter, kukázva van bármiféle dráma, és a történetvezetés is lassabb. Mégis egész népes rajongótáborral rendelkezik ez a műfaj, habár lehet az is közrejátszik ebben, hogy a legtöbb ilyen műre a „cuki lányok cuki dolgokat csinálnak” téma jellemző. Akad azonban egy kevés kivétel, aminek az Ame to Kimi to (With You and the Rain) egy remek példája.

Fuji-san író, aki egy esős napon hazafelé menet meglát az út szélén egy tanukit egy kartondobozban, aki esernyőt kínál neki, és kéri, hogy vigye haza, mert könnyű őt eltartani, szemlátomást tud írni, és állítja magáról, hogy ő egy kutya. Fuji-san haza is viszi, onnantól kezdve pedig kettejük mindennapjait követhetjük, és a cuki tanuki szemén keresztül ismerjük meg Fuji mindennapjait, barátait, életét.

Újdonsült tanuki barátunk egyébként nem lő mellé azzal, hogy kutyának titulálja magát, habár tény, hogy nem tartozik a kutya, mint házikedvenc csoportba. A tanuki magyarul nyestkutya, és tényleg a kutyafélék családjába tartozik biológiai-

gailag. Habár sokan a mosómedvével keverik ki-nézetük miatt, a két fajnak azonban semmi köze egymáshoz. Szóval ő kutya, és fogadjuk el őt így, ahogy a többi karakter teszi. A tanuki egyébként nem kis kulturális jelentőséggel bír a japán folklórban, többek között szerencsehozó mitikus lényként van számon tartva, és még sok más jelentés tartozik hozzá ábrázolástól függően, ami külön cikket érdemelne. Nem csoda hát, hogy sok animében előfordul, ilyen a Pom Poko vagy az Uchouten Kazoku.

Fuji-san napjai igazából nem túl izgalmasak, viszont annál nyugodtabbak. Sétál a parkban, barátokkal találkozik, otthon pedig többnyire igyekszik az írással foglalkozni. Habár könyveket ír, néha felkérlik más projektekre is, hogy írjon történetet egy mangához vagy filmhez. Saját bevalása szerint nem szeret írni, ez okozza számára a legtöbb fejtörést, mégis élvezi ezt az életet. Megismerkedünk a Fuji szomszédjában lakó aranyos kislánnyal és a cukiállat-fan apjával, aki nem győzi szétfotózni főszereplőnk új házi kedvencét.

Fuji életét is el tudnám nézegetni, de a sorozat egyértelmű esszenciája az Anata (a címben Kimi, magyarul Te, angol fordításokban You) névre hallgató tanuki, bocsánat, kutya.

A jelenetei elképesztően cukik, egyszerre okos és butuska is, és emotional support minden egyes jelenete, ahogy igyekszik megszokni újdonsült életét. Fuji-sannal való viszonyuk is mókás, aranyosan tudnak beszélgetni (Anata ezt egy jegyzetfüzettel teszi), amit olykor-olykor egy szarkasztikusan őszinte beszólás tesz humorossá. Anata reakciója pedig mindig fantasztikus. Szinte azonnal megkedveltem ezt az animét már az első résztől, és képes voltam felkutatni Japán összes elérhető second-hand felületét, hogy egy nagy tanuki plüsszt szerezzek magamnak. Sikerült, akárhányszor ránézek, mindig jó kedvem lesz, és a három hónapos fiam is imádja. Erre egyébként a marketing is rájátszik, mert nem restek aranyos rajzokat közzétenni a tanukiról az X-en. Ugyanígy a hamarosan induló pop-up store-ok is a tanukit ábrázoló termékeket fognak árulni. De jól van ez így, elégre ő viszi a hátán a sorozatot, bár Fujiról is szívesen szeretnék be terméket.

Az *Ame to Kimi to* talán még kategóriájában is a lassabbakhoz tartozik, összehasonlítva a *Yuru Camp* vagy a *Non Non Biyori*-val, még beszűkültebb is, hiszen a történetek Fuji lakására, a parkra és néhány egyéb helyszínre korlátozódnak.

A címmel ellentétben nem sokat esik az eső, igazából többször van jó idő. Az *Ame to Kimi to* nézése olyan, mintha leülnénk egy csendes sarokban egy teával vagy kakaóval, és olvasnánk vagy csak néznénk ki egy ablakon át, közben pedig adnánk egy simogatást kutyánknak vagy macskánknak, ha van. Megyek is, és iszom is egy kakaót. Ez az anime megnyugtat, ellazít, jókedvre derít.

Technikai oldalról is rendben van az *Ame to Kimi to*. A hangok kellemesek, Fuji seiyuuje, Hayami Saori nagyon megnyugtató hangon szólal meg. Az opening egyedi képi és hangzásvilágot ad, és aláhúzza, hogy Fuji egy csinos, elegáns nő. Az ending viszont már egyszerű, melankolikus darab. A grafika és a karakterdizájn is nagyon jó, főleg utóbbira helyeztek nagyobb hangsúlyt.

A Lesprit remekül adaptálja Nikaidou Kou 2020 óta futó mangáját. Ez talán a stúdió eddigi legnagyobb munkája, mivel eddig többnyire cuki gyerekaniméket készítettek, és a *Cinderella Girls Gekijou Idolmaster* specialt. A mangakának is ez az első animeadaptációja és a leghosszabb mangája is, mert ez idáig egy-két kötetes alkotásokat készített.

Bizonyára sokan mondanák, hogy iyashikei műfajú történetet írni könnyű, de nem az. Ebben az esetben nagyobb feladat hárul a karakterek jellemére és viszonyára, mint egy szimpla *SoL* történetben, és nagyon fontos, hogyan teremti meg az író a szituációt és a környezet hangulatát, és azt hogyan adja át. Persze szubjektív, kinek milyen karakter jön be, de míg az *Ame to Kimi to* könnyen kedvelhető karakterekkel és aranyos szituációkkal operál, addig a szintén szezonba futó *Futari no Solo Camp* inkább bosszantó és fárasztó, de erről a szezonvélemények cikkben írok bővebben.



Hossz: 12 rész
Premier: 2025. nyár
Stúdió: Lesprit
Forrás: manga
Műfaj: slice of life



NYAIGHT OF THE LIVING CAT.



NYAIGHT OF THE LIVING CAT

Írta: Catrin

☐ anime - ajánló

Nem igazán értem, miért nincs minden animés-mangás adatlapján feltüntetve, hogy ez bizony egy hatalmas paródia. Nemcsak úgy humoros, mint bizonyos közönségnek (pl. én) bizonyos horror elemek (kb. mindegyiken tudok röhögni), hanem a készítők elég nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy ez a macskatasztrófa (cat-astrophe) bizony mindent is kifestő.

De miért is akarok én egy sokadik ránézésre is zs-kategóriás sorozatot ajánlani?

Nos nem csak a humora miatt, persze az is fontos tényező, hiszen nem merül ki annyiban a dolog, hogy trash movie-kat parodizál. Sőt, lépten nyomon filmes referenciákat öntenek a nyakunkba, ismert és klasszikus alkotások legemlékezetesebb jeleneteit. És ez itt a másik lényeg! Nemcsak a horror/zombifilm vonal, hanem bármilyen (főként ismert amerikai) film visszaköszön a sorozat során. Csodálkozom azon is, hogy a review-kat író animések ezt alig emlegetik (bár az előző szezonvéleménymnél még én sem írtam róla). Talán nincsenek eléggé otthon a filmes fandomban, azért veszik komolyabban ezt a tisztelgés- és paródiaorgiát?

Van persze egy harmadik adalék is, ami miatt ajánlható sorozat ez: cicák minden mennyiségben (nagyon imádom, ahogy minden tulajdonságuk és hülyeségük megjelenik).

Összefoglalva, ha valaki szereti az agyzsibasztó humor mellett a kiváló paródiát, valamint film- és/vagy macskarajongó, annak bizony bele kell néznie ebbe a nem is annyira zsé sorozatba...

Tartalomjegyzék



Tényleg működik?

Hehe, nem mindig (vagy mégis!?), mert hát ugye nem feledkeznek meg trash horror mivoltáról (azt is -mondom- remekül parodizálja), és persze az animáció/dizájn sem a csúcsok csúcsa... De ezek ne tántorítsanak el senkit, a NyanCat egyedi és szórakoztató anime lett, még úgy is, hogy minden jelenetével találkoztunk már valahol.

De vegyük az alapot: miről is szól ez a cucc? Hát kitört egy jó nagy nyandemic, vagyis nyandémia, vagyis macskapokalipszis... valamilyen vírustól minden ember macskává változott. A minden alól persze itt is vannak kivételek: az a maréknyi szerencsétlen, aki bujkál és küzd ember mivoltáért. A vírus egyébként úgy terjed, hogy a cicák hozzádörgölöznek az egyénhez, aki aztán jól meg is fertőződik (a francokat, instant macskává válik). Persze ezeket a négylábú kedvenceket nem lenne annyira nehéz legyőzni, csak van egy kis bökkenő... a vírus előtti világban jóval több macska élt, mint manapság, az emberiségnek pedig döntő százaléka (értsd egésze) cicaimádó lett. Ebből következik, hogy a karakterek annyira szeretik a macskákat, hogy kicsit sem akarnak ártani nekik, még úgy sem, hogy ők maguk a megtestesült rémálom, minden cukiságuk ellenére. Igen, az ebből következő abszurdabbnál abszurdabb jelenetek és humor szintén csúcsra vannak járva: pl. a világ kormányai, mikor a megoldásról meetingnek még véletlenül sem akarják, hogy a hadsereg valódi fegyverekkel lépjen fel a szörnyek ellen (és ez csak a jéghegy csúcsa).

Az epizódok tartalmától első ránézésre senki sem dobna hátast, hiszen többnyire a szokásos zombifilmek receptjét követi: az elhagyatott helyszíneken különböző stratégiákkal igyekeznek megúszni a macskasimit sablonos karaktereink, a nyandémia és a „harcos” közösséggé szerveződés pedig egyre jobban zajlik. Unalmasan hangzik, pláne úgy, hogy egyik karakter sem kiemelkedő vagy szerethető (bár mókás klisék). És tovább ronthat a helyzeten, hogy úgy tűnhet, komolyan veszi magát ez az egész zs-akcióhorrorosdi... De aztán felsejlik a *Titanic* vagy az *Alien*, megjelenik Freddie



Mercury, az egyik macska Jack Nicholsons imitál-ja a *Ragyogás*-ból, úgy lőnek vizipisztolyból, mint Trinity és Neo a *Mátrix*-ban, egyszerre láthatjuk a *Gyűrűk ura* és az *Attack on Titan* legendás jeleneit, és még oldalakon át sorolhatnám, mi minden köszön vissza minden egyes epizódban. Ha már említettem a Shingekit, természetesen más animék vagy japán címek is felbukkannak, de a nyugati filmes referenciák a dominánsak.

Ami viszont még a személyes kedvencem animés paródia vonalon: az epizódokat mindig telepakolják macskás infókkal, érdekességekkel, praktikákkal a gondozásukat illetően... Ezeket tényleg ilyen hasznos vagy ismeretterjesztő című perceknek szánják... De miért is mókás ez? Ha már láttunk slice of life vagy iyashikei animét (pl. főzős, kempinges stb.), akkor tudjuk jól, hogyan narrálják ezeket a kaját/bármit bemutató percek... Nos ugyanezt kapjuk macskákkal kapcsolatos kivitelben, bármilyen jelenetből kitekintve, szokásos kedves bácsis seiyuu játékkal (itt Chiba Shigeru hangján), zseniális. Ha ezen nem mosoly-



gunk egy jót, akkor azon biztosan nevetni fogunk (kínunkban tuti), hogy a következő jelenetben már megint hatalmas fanságot mutatnak a cicák felé az aktuális karakterek, így meg aztán harcoljon ellenük a hóhér... (NE!)

Tetszetős chillezés még az ending után játszódó macskakávézós jelenet, mert hát oda jártak / ott dolgoztak a nyandémia előtt az egyes karakterek... Legalább láthatjuk azt is, amikor még nem ellenség funkciót töltöttek be az aranyos cicusok.

Érdekes megfigyelni a főcím mellett az epizódcímeket is, szintén híres filmekre utalnak velük (pl. Cat Max, Nyarmageddon), illetve az ending képeket, amik mind valamilyen moziplakátot (pl. Ómen) parodizálnak... (Miért nem fedezték fel ezt az animét még többen???) Egyébként akár az ending, akár az opening zene kiváló.

Szerintem ez a sorozat minden abszurditásával remek szórakozást nyújt, ha nem állunk ellen neki. Az első néhány rész előtt mindig elterveztem,



hogy a következő után dobni fogom, mert fárasztó marhaság, de minden héten rá kellett jönnöm, hogy nagyon is működik a humora, sőt totál beszippanzott, sőt a négyzetten: már megint mi ez a sok jelenet, amit biztosan láttam már valahol??? Persze nem tudtam minden fimes-animés utalást felismerni, de így is szembetűnő a mennyiségük. Gondolom ez inkább az anime készítők, és nem (csak?) az eredeti manga érdeme. Mindenesetre ez utóbbi még fut, szóval ha valakit sikeresen megfertőzött a NyanCat, akkor van hova menekülni. Pláne, hogy az anime utolsó része elég laposra sikerült... Kár érte.



Hossz: 12 epizód
Premier: 2025. nyár
Stúdió: OLM
Forrás: manga
Műfaj: horror, akció, paródia





FURERU

Írta: supermario4ever

anime - ajánló



Messze nem annyira egyértelmű, hogy a gyermekkori barátságok felnőttkorban is kitartanak. Ahhoz, hogy két ember között megmaradjon a barátság, mindkét félnek ugyanúgy dolgozni kell érte. Ám ezt a munkát jelentősen megnehezíti, ha a felek útja időközben különválik, más élmények, tapasztalatok vezetik őket életük során. Erről mesél nekünk a Fureru., mely véleményem szerint az egyik legszebb anime a barátság fontosságáról.

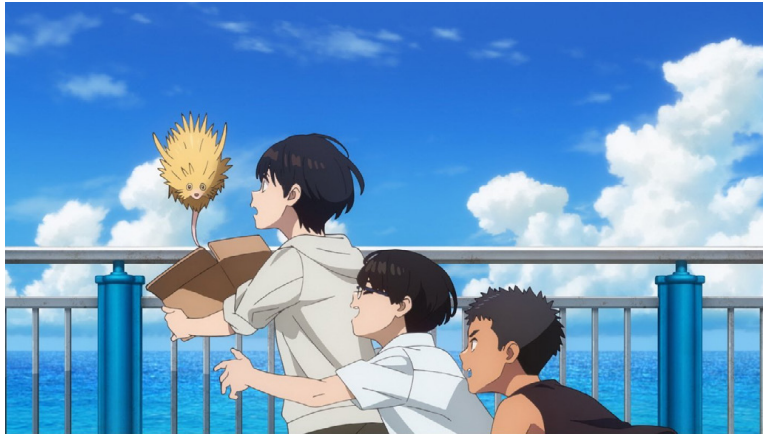
Három srácról, nevezetesen Onoda Akiról, Sobue Ryouról és Inohara Yuutáról szól a történet. Egy szigeten nőttek fel, majd 20 évesen Tokióba költözve együtt indulnak el a felnőtté válás útján. És annak ellenére, hogy már az elején másfelé tereli a fiúkat az élet, eleinte minden simának tűnik. Volt is olyan érzésem az első felét illetően, hogy a barátság tényleg a magasba emeli az embert.

Eleve pozitív példával indít az anime. Onoda Aki ugyanis nemcsak hisz a természetfeletti lényekben, jelenségekben, hanem őriz is egy furcsa, sündisznószerű állatot. Ezért kinézik az iskolában – eleinte a fentebb említett két barátja is. Ám ahogy meglátják nála a kisállatot, és megtapasztalják a képességeit, úgy fogadják barátjuknak a fiút. Innen indul a közös útjuk, mely egészen felnőttkorukig vezeti őket.

És hogy mi ez a kisállat? Nagyon hasonlít arra a misztikus lényre, mely annak a szigetnek a jelképe, ahonnan származnak. A hiedelem szerint az állatnak köszönhetik, hogy a sziget lakói összetartanak, segítik egymást a nehéz időszakban.

Az ő neve Fureru. Nagyon találó a sündisznószerű formája, hiszen az animében is látni lehet, hogy az emberek mind láthatatlan szálakkal vannak összekötve. Az igaz barátok között pedig csodálatosan fénylik ez a bizonyos szál. Ez abban is megnyilvánul, hogy a fiúk, ha megérintik egymást, hallják a másik gondolatait. Ez remek szimbóluma a „szavak nélkül is megértik egymást” jellegű baráti kapcsolatnak. Innen származik a „Fureru.” (érintés) cím; és a lény is innen kapta a nevét.

Ám később azért próbára lesz téve ez a barátság. Nemcsak az okozza a bonyodalmat, hogy másfelé viszi őket az élet, hanem a személyiségük különbözősége is, ami a főváros forgatagában csak még jobban kiéleződik. Onoda Aki a legcsendesebb hármójuk közül, mégsem véletlen, hogy az ő szemszögéből követjük leginkább nyomon az eseményeket. Hiszen, ahogy a mondás tartja, a csapat legcsendesebb tagja van a leginkább jelen a közösségben. Igaz ez a hősünkre is, aki ugyan nem sokat beszél, de nonverbális jelekkel nyilvánvalóvá teszi, hogy ő figyel a leginkább a történetekre, ő viseli mások sorsát leginkább a szívében. Onoda egyébként egy bárban dolgozik felszolgálóként. Sobue Ryou viszont szinte tökéletes ellentéte barátjának. Vígkedélyű, hangos, mindenkivel megtalálja a közös hangot. Egy ingatlancégnél dolgozik ügynökként. Azért is vállalta be a fővárosi életet, hogy a családjá nehéz körülményein segítsen. Inohata Yuuta az, aki talán a legkevésbé vonja magára a figyelmet. Őt a divat érdekli és divattervező szeretne lenni.



Háromjuk közül ő az, aki leginkább túlgondolja a dolgokat, és néha azt hiszi, hogy barátai szándékai ártóak vele szemben.

További bonyodalmat okoz az is, amikor a fiúk rájönnek arra, hogy Fureru csak azokat a gondolatokat, érzéseket közvetíti a barátok között, melyek a barátságot építik. Ez nem feltétlen jelenti azt, hogy a fiúknak mindenben egyet kell érteni, de ha az érzéseik ártanak a barátságuknak, azt Fureru nem adja át. Ez okozza a bizonytalanságot és a félreértést. Yuuta például azt hitte, végleg megszakadt a barátsága a két fiúval, és el akart tőlük költözni.

A film végére teljesen elvonttá, misztikussá válik a történet. Merthogy a szálak, amik összekötik az embereket, néha összegabalyodhatnak. És hát ember legyen a talpán, aki ki tudja bogozni... Talán az egyik hátránya a filmnek, hogy ez a jelenet jobban elhúzódott a kelleténél. Pár nappal a film megnézése után is csupán jeleneteket tudok visszaidézni a fejemben a majdnem fél órás ese-



ményből. Így a vége azt az érzetet adja, hogy talán túl hosszú a 106 perc a movie-nak.

De nem ez a fő ok nálam, amiért nem érdemli meg a maximális értékelést, hanem a betétdal. Az OST nagyon szép. Ketten írtak zenét a movie-hoz. Yokoyama Masaru remekül érzékeltette a film mondanivalóját. Egyébként igen változatos repertoárral büszkélkedhet, hiszen olyan animéknek írt zenét, mint a *KimiKiss Pure Rouge*, *Nobunaga the Fool*, *Aoashi* vagy a *Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e*. A *Fureru*-höz írt dalai remekül közvetítik a film mondanivalóját, valósággal megelevenednek előttem a jelenetek, ahogy hallgatom most is az OST-t. A másik zeneszerző TeddyLoid inkább DJ-ként dolgozik. Így elsősorban a vidámabb, oldottabb jelenetek háttérzenéjéről gondoskodott. Az OST-t tehát mindenképp érdemes meghallgatni. A dalok jól megvannak írva, és bár a két zeneszerző stílusa ugyan különbözik, de sokkal inkább kiegészítik egymást, semmint kontrasztban állnának egymással.



A betétdalt illetően viszont nem is lehettek volna jobban mellé. A YOASOBI *Monotone* dala annyira elűt az anime mondanivalójától, hogy konkrétan az egész összképet elrontja. Annyira egyben van az egész movie, annyira átélhetően közvetíti a mondanivalót, hogy több jeleneten is elérzékenyültem. Szintén minden egyes snittnél éreztem, hogy nagyon kell figyelni, és nem okozott csalódást a film. Erre a végére megszólal egy semmitmondó popsong, ami úgy hatott, mint egy gyönyörű szép álomból a kijózanító valóságra ébredni. Mintha csak azt akarná üzeni, hogy „Hiába álmodozol, úgysem lesz jobb az életed!”, és visszatérek a monoton hétköznapiakba. Nincs bajom a YOASOBI-val, megvan a maguk stílusa, és meg is van a megfelelő anime, melynek mondanivalóját tudják közvetíteni, nem véletlen lett világhíres az *Idol*, az *Oshi no Ko* openingje. De a *Monotone* nemcsak hogy nem illeszkedik az anime mondanivalójába, hanem megítélésem szerint a gyengébb dalaik közé tartozik.



De minden hibájával együtt is magasan ajánlott movie. Nem sok animáció van, amelyik ennyire csodálatosan és átélhetően érzékelteti a barátság jelentőségét és értékét. Ha folyamatosan ápoljuk a gyermekkori barátságunkat, felbecsülhetetlen kincs-csel leszünk gazdagabbak. Ez volt számomra az anime legfőbb tanulsága, és felemelő volt látni erre egy ilyen csodálatos példát.

Hossz: 106 perc
Premier: 2024.10.04.
Stúdió: CloverWorks
Forrás: original
Műfaj: dráma, természetfeletti





TASOGARE OTOME X AMNESIA

Írta: Kuroko Ai

Te mit tennél, ha egy nap találkoznál egy gyönyörű szellemlánnyal, és attól kezdve számos rejtélyt fedeznél fel az iskolában?

Történet

A történet a Seikyou Magánakadémián játszódik: egy rendkívül régi iskola több épülettel, amelyek mindegyike a történelem különböző pontjain épült, nem törődve a kor építészetével.

Niiya Teiichi, az adémia elsőéves középiskolás diákja találkozik egy Kanoe Yuuko nevű szellemmel, miután betévedt az iskola egyik elhagyott épületébe. Yuuko, akinek nincsenek emlékei a múltjáról, elmagyarázza, hogy ő az iskolához kötődő szellem. Teiichi hamar elhatározza, hogy feltárja a halála mögött meghúzódó igazságot az iskola hét rejtélyének vizsgálatával, amelyek összefonódnak létezésével. Miközben utána járnak és feltárják ezeket a szellemtörténeteket, segítenek másoknak, akiket természetfeletti jelenségek érintenek. Végül megtudják, hogy Yuuko emlékeit elzárta önmaga sötétebb megnyilvánulása, az úgynevezett „Árnyék Yuuko”, és csak ennek elfogadásával tudja felidézni végső kívánságát, amiért szellem maradt.

Főbb karakterek

Kanoe Yuuko – a szellem, aki elvesztette az emlékeit. Kedves, de árnyalt személyiséggel rendelkezik; egyszerre bohókás, romantikus és tragikus figura.

Niiya Teiichi – az élő diák, aki képes látni a szellemeket. Segít Yuukónak felidézni a múltját és megoldani a rejtélyt.

Kanoe Kirie – Yuuko rokona. Teiichin és a saját nagymamáján kívül ő az egyetlen karakter, aki láthatja Yuukót. Eredetileg azt hitte, hogy Yuuko egy gonosz szellem, amíg meg nem tudja az igazságot: hogy Árnyék Yuukót látja.

Okonogi Momoe – a klub tagja, aki vidám, energikus, és gyakran oldja a feszültséget a misztikus események között.



Halálon túli szerelem

A történet során hamar feltűnik a nézőknek, hogy Teiichi és Yuuko kapcsolata nem átlagos (eltekintve a tényről, hogy ember és szellem közti kapcsolat van). A párost a rejtély és a dráma hamar még közelebb hozza egymáshoz, és egy gyönyörű szerelmi szál bontakozik ki, miközben Yuukónak szembe kell néznie a múltjával, amit el akar felejteni. Szerencsére a főszereplőket a klub többi tagja támogatja, leginkább Okonogi, miután felfedezte a páros kapcsolatát.

A sorozat elején a néző azt hihetné, hogy vicces iskolai anime lesz egy szellemmel, ahol pár fiatal paranormális ügyeket nyomoz. De miután szépen sorban fényt derítenek a rejtélyek mögött megbúvó igazságra, kiderül, hogy milyen sötét titkot is rejteget az iskola.

Yuuko halála jól bemutatja, hogy régebben mennyire babonások voltak az emberek, és meny-



nyire megváltozott a világ. Ma már egy-egy komolyabb betegséget meg tudunk előzni megfelelő orvosi kezeléssel, viszont akkor az emberek felfogása teljesen más volt. Hiába a haladó technika, az orvosok átlagos tudása nem tartott még ott, ahol a mai emberé, ez vezetett ahhoz, hogy amikor járvány köszöntött be, azt hitték, mivel az iskola egy szentélyre épült, gonosz szellemekátkozták meg a falut. Sajnos ez a gondolkodásmód vezetett ahhoz, hogy végül Yuuko lett az áldozat, és a törté-



tek miatt az iskolához ragadt a szelleme, így nem tudott túllépni.

Az anime a kezdeti vidám hangulatból fokozatosan vált át drámaiba, ahogy a klub tagjai feltárják a rejtélyeket, Yuukónak szembesülnie kell az emlékeivel. Szerencsére a végére szép befejezést láthattak a nézők, miközben Teiichi és Yuuko kapcsolata megerősödött, hála a megpróbáltatásoknak, amin keresztülmentek.

Anime és manga közti különbségek

Míg az anime leginkább a páros szerelmét helyezte előtérbe, nézőbarát szempontot kialakítva, addig a manga története tragikusabb, így érzelmileg erősebb. A manga inkább a horrorra és a misztikumra koncentrált, kicsit sötétebb hangulatot teremtve ezzel. Az animében inkább az akkori elvárások szerint a szerelmes, némi vidám hangulat volt előtérben, mellette meghúzódva pedig a horror és a misztikum.



Hossz: 12 epizód
Premier: 2012
Stúdió: Silver Link
Forrás: manga
Műfaj: horror, rejtély, romantikus, természetfeletti





☐ anime - szezon



ŐSZI SZEZON 2025

Írta: Hirotaka



Akujiki Reijou to Kyouketsu Koushaku: Sono Mamono, Watashi ga Oishiku Itadakimasu!



fantasy, gurmé, romantika / Asahi Production / manga

Minden rendes nemes hölgynek vannak bizonyos megszokott ízlései. Melpiera Marchalraydnak ez egy meglehetősen egzotikus fehérje: a szörnyeké! A rossz híre ellenére a szörnyhús ínycsiklandó ételekhez is felhasználható, és Melpiera elhatározta, hogy megváltoztatja a királyság véleményét róla! Egy banketten egy szörny támad Melpierára, és a rettegett, mégis rejtélyes és sármos „Vérszomjas Herceg” menti meg.



Alma-chan wa Kazoku ni Naritai



vígjáték, romantika, sci-fi / Studio Flad / manga

Kicsi, aranyos és három másodpercen belül meg tud semmisíteni egy tankot?!

Alma a tökéletes, önállóan tanuló mesterséges intelligencia, amit Enji és Suzume, a két alulértékelt zseniális tudós épített. Csak egy gond van: Alma azt hiszi, ők az anyja és az apja! Most mint újdonsült „szülők”, el kell rejteniük feltörekvő romantikus érzéseiket, miközben belevágnak a legzavarosabb kísérletbe: a családi életbe!



Ansatsusha de Aru Ore no Status ga Yuusha yori mo Akiraka ni Tsuyoi no da ga



akció, kaland, fantasy, isekai / Sunrise / light novel

Oda Akira az a fajta srác, akit észre sem vesznek. Az ártatlan természetében azonban kifizetődik, amikor az egész osztálya átkerül egy fantasy világba, és ő könnyedén beleilleszkedik új szerepébe mint orgyilkos. A gyanúsán magas kezdő statisztikái és a túl sok fura részlet miatt Akira biztos benne, hogy valami nem stimmel. Ám a királyi titkokban kutakodni veszélyes játék, és amikor Akira felfedez egy gonosz tervet, ádáz ellenséget is szerez: magát a királyt, aki elhozta őt ebbe a világba! Az elf szellem-médium Amelia segítségével megleli-e az erőt, hogy helyrehozza a dolgokat, és bosszút álljon?



Bukiyou na Senpai.



vígjáték, romantika, munkahely / Studio Elle / manga

Kannawa-senpaira sok dolog jellemző, de a simulékonyság biztosan nincs köztük. Találkozik Kamegawával az új kouhaiával. Aranyos, kicsit kocka és könnyű vele beszélgetni. Hogy fogja ez az ügyetlen senpai kezelni ezeket az új érzéseket?



Chanto Suenai Kyuuketsuki-chan



vígjáték, iskola, természetfeletti, vámpír / feel./ manga

Ishikawa Luna egy rejtélyes vámpír, vagy legalábbis ezt szeretné elhitetni osztálytársaival. Ám az igazság az, hogy nem igazán passzol a mitikus vérszívó képéhez. Alacsony, ügyetlen, és még vért sem tud rendesen szívni. Amikor osztálytársa, Ootori Tatsuta megtudja Luna „ivási problémáját”, megpróbál segíteni neki. Vajon sikerül Lunát az éjszaka félelmetes lényévé változtatni?



Chichi wa Eiyuu, Haha wa Seirei, Musume no Watashi wa Tenseisha.



fantasy, isekai, fordított hárem / J.C.Staff / light novel

Ellen egy fiatal lány, aki félszellemként reinkarnálódott a modern Japánból. Apja Rovel, a legendás hős, aki megmentette a királyságot, anyja, Origin pedig az ősi királynő, aki minden szellem felett uralkodik. Ezenkívül Ellen is rendelkezik azzal a túlzó képességgel, hogy manipulálja az elemeket.

Ez az imádnivaló és tökéletes lány visszanyúl múltbeli tudásához és a szellemek erejéhez, hogy megvédje a családját!



Chitose-kun wa Ramune Bin no Naka



vígjáték, hárem, romantika, iskola / feel. / light novel

Népszerűnek lenni nem könnyű, és ebben Chitose Sakut nehéz legyőzni. A legnépszerűbb a középiskolában? Pipa. Megkérdőjelezhetetlen hírneve van, amely még a legrosszindulatúbb online támadásoknak is ellenáll? Pipa. Egy baráti társaság, amely kívülről épp olyan vonzó, mint belül? Pipa. De amikor egy tanár a segítségét kéri, hogy kimozdítson egy diákot a szobájából, ahol hónapok óta bezárva él, Saku tökéletes világa soha nem lesz már ugyanaz.



Debu to Love to Ayamachi to!



vígjáték, romantika / Marvy Jack / manga

Yumeko egy édességgyártó cégnél dolgozik, de egy balesetben elveszti az emlékezetét. A bizonytalanság és önutálat teljesen eltűnt, és egy pozitív és magabiztos személyként ébredt. Az ismerősei tétlenül állnak a jelenség mögött, de Yumeko attitűdje pozitívan befolyásolja őket.





Egao no Taenai Shokuba desu.



vígjáték, otaku kultúra, munkahely / Voil / manga

A kezdő shoujo manga művész, Futami Nana minden nap keményen dolgozik. Munkájában szerkesztője, Satou Kaede és asszisztense, Hazama Mizuki segíti. Nana bevallása szerint nappal folyamatosan foglalkozási betegségekről vízionál.



Ganglion



akció / studio maf / manga

Tokió, a 2000-es évek elején. Isobe, a gonosz Ganglion vállalat harcosa a csatatéren tölti napjait. Akár a „Tokiói Cédrus Pollen Művelet”, akár a „Fudzsi-hegy Lebontási Terv” esetében, ő mindig csak egy szimpla ruhában indul bevetésre, hogy újra és újra legyőzze a Hopeman nevű hős. Miközben az alkalmatlan főnök alatt megfelelési kényszertől szenved, feltárul története: egy munkahelyi dráma, amit minden dolgozó embernek látnia kell.



Gnosia



dráma, rejtély, sci-fi / domerica / játék

A Gnosia hazug. Magukat embernek álcázva beépülnek, megtévesztik és becsapják, majd egyenként eltüntetik az áldozatokat. Egy sodródó űrhajó legénysége szembenéz a „Gnosia” néven ismert titokzatos és halálos fenyegetéssel, és fogalmuk sincs, ki közöttük az igazi ellenség. Kétségbeesésükben egy túlélési tervet dolgoznak ki. A leggyanúsabbakat egyesével hibernációba helyezik, hogy megszabaduljanak a hajót fenyegető Gnosiától.



Kao ni Denai Kashiwada-san to Kao ni Deru Oota-kun



vígjáték, romantika, iskola / Studio Polon / manga

Kashiwada és Oota osztálytársak az alsó-középiskolában. Oota mindig ugratni próbálja őt, de sosem sikerül neki. Kashiwada szereti Ooda arcát nézni, mert minden érzélem megmutatkozik rajta. Hiába tűnnek úgy, hogy ellentétei egymásnak, mégis törődnek a másikkal. Még a többi osztálytársuk is szereti figyelni különleges kapcsolatukat.



Kikaijikake no Marie

vígjáték, romantika / Zero-G, Liber / manga

Marie 100%-ban ember, azonban különös új munkaadója szemmel láthatóan megveti az embereket, ezért bizonyos befolyásos személyek szép summát fizetnek neki, hogy úgy viselkedjen, mintha ő lenne a legújabb és legkiválóbb android, miközben megóvjá külön gazdáját a merényletektől. Ami rendben is lenne, de elfelejtették megemlíteni, hogy ez a fickó annyira rajong az élettelen tárgyakért, hogy Marie el sem hiszi. Nem biztos benne, hogy mi fogja megölni először: a bérgyilkosok vagy a fiú vonzalma...?



Kimi to Koete Koi ni Naru

romantika, természetfeletti / Millepensee / manga

Amikor a gimis Mari összefut egy másik késésben lévő diákkal, meglepődik, hogy ő az állatnéphez tartozik, és egy iskolába fognak járni! Végül is nem ritka, hogy együtt élnek az emberekkel, de még mindig szokatlan, az előítéletek és minden más miatt is. Mari eleinte ideges volt a találkozás miatt, de hamarosan rájön, hogy több van benne, mint a szőrös külseje. Valójában minél jobban megismeri őt, annál inkább vonzódik hozzá, az állhatatosságához, a kedvességéhez, és... a testéhez...



Let's Play: Quest Darake no My Life

vígjáték, romantika / OLM / képregény

Samara „Sam” Young fejlesztő Los Angelesben él, és éppen készül megvalósítani álmát az első videojátékával, a Ruminat-tel. Ám egy népszerű streamer lesújtó kritikát ad a játékról, de ami még rosszabb, Sam rájön, hogy a bosszantó kritikus a szomszédja!



Mikata ga Yowasugite Hojo Mahou ni Tesshiteita Kyuutei Mahoushi, Tsuihou sarete Saikyou wo Mezashimasu

akció, kaland, fantasy / Gekkou / light novel

„Nincs szükségem egy értéktelen mágusra, aki csak támogató mágia tud használni. Ki vagy rúgva.”

Alec a koronaherceg titkos támogatója, ám hirtelen száműzik a királyi udvarból. Most munkanélküliként ellátogat a varázslóakadémiára, és összefut Yorhával, régi iskolai csapattársával. Híres csapatuk egykor rekordot állított fel a királyi katakombában – és most itt az ideje, hogy újra közösen induljanak el, és egy teljesen új legendát kezdjenek!





Mushoku no Eiyuu: Betsu ni Skill Nanka Iranakatta n da ga



akció, kaland, vígjáték, fantasy / studio A-CAT / light novel

Ebben a világban egy istennő osztályt és képességeket adományoz mindenkinek, amelyek meghatározzák az adott egyén életének irányát. Arel annak ellenére, hogy a Kard Hercegnőjének és egy Főmágusnak a fia, nem kapott sem osztályt, sem képességeket. Így Arelnek saját kitartására, elszántságára és természetes tehetségére kell támaszkodnia, hogy egy újfajta hőssé váljon. Egy osztály nélküli hőssé!



Ninja to Gokudou



akció, szervezett bűnözés / Studio Deen / manga

Ősidők óta a nindzsák és a jakuzák háborúban állnak egymással, vért ontva a világ bármely részén, miközben birodalmak emelkednek és buknak el. Amikor a modern korban Shinoha, egy nindzsa találkozik Kiwamival, a jakuzával, rájönnek, hogy érdekeik közösek, amiből semmi jó nem sülnhet ki. De lehet, hogy egy virágzó brománc felrázza ezt a 300 éves viszályt?



Nohara Hiroshi: Hiru Meshi no Ryuugi



vígjáték, gurmé, slice of life / DLE / manga

Nohara Hiroshinak saját ebédfilozófiája van. Eszerint választja ki és élvezi a napközbeni étkezéseit, amiben az árak és az ebédszünet szűkösége is korlátozza. De nem csak az ételek élvezetéről esik szó – Hiroshi belemerül a főzés érdekességeibe, az elkészítési módokba, és egy alkalmazott mindennapi dilemmáiba is. Attól kezdve, hogy elgondolkodik, meghívja-e a beosztottjait ebédre, addig, hogy hogyan találjon gyorsan étkezdét a megbeszélések között, sőt, még a főnökéről is panaszkodik.



Saigo ni Hitotsu dake Onegai shitemo Yoroshii deshou ka



akció, vígjáték, romantika / Lidenfilms / manga

A bál közepén Kyle, a második herceg oktanul felbontja az eljegyzését Scarlettrel, egy herceg lányával. Ráadásul bejelenti, hogy van egy új menyasszonya, és alaptalan vádak emelnek Scarlet ellen. Scarlet évek óta tűrte, hogy Kyle fiatal koruk óta gyötri, mindezt az eljegyzésük érdekében, de már nem tudta tovább visszatartani magát...

„Ez az utolsó kérdésem. Elküldhetem ezt a hülye kurvát a fenébe?”
A szép hercegnő, Scarlet öklöbe szorítja a kezét és táncol!



Sanda

akció, rejtély, iskola / Science Saru / manga



2080-ra Japán lakosságának mindössze 0,1%-a gyermek. A csökkenő lélekszámú társadalom legfiatalabb tagjait úgy őrzik, mint a kincseket. A tizennégy éves Kazushige Sanda ezáltal védett életet él – legalábbis addig, amíg osztálytársa, Fuyumura Shiori meg nem kéri, hogy ismerje be: ő az újjászületett Mikulás. A lány arra kéri, hogy használja a szupererejét, aminek segítségével megtalálja eltűnt barátját. Csak annyit kell tennie, hogy felvesz egy piros pulóvert, hogy átalakuljon az igazi formájába. Kazushige kezdetben rossz viccnek gondolja, amíg Shiori elő nem húz egy kést. Mert a vér is vörösre festi a ruhákat...



Shabake

fantasy, történelmi / Bandai Namco Pictures / regény



Az Edo-korban Ichitarou a Nihonbashi egyik legnagyobb üzletének, a Nagasakijának a fiatal mestere. Születése óta rossz az egészsége, és nem tud kimozdulni. Azonban Ichitarou-t olyan démonok védik és szolgálják, mint Shirasawa és Inugami. Egy éjszaka Ichitarou titokban ki merészkedik, és szemtanúja lesz egy gyilkosságnak. Attól a naptól kezdve furcsa gyilkosságok történnek egymás után Edóban... A démonok segítségével megkezdődik Ichitarou nyomozása a tettes után!



Sawaranaide Kotesashi-kun

ecchi, hárem, iskola, sport / Quad / webmanga



Kotesashi Kouyou kivételes masszázstudással rendelkezik, és arról álmodik, hogy sportorvos lesz. Az ösztöndíj megszerzése érdekében az atlétikában erős Seiwa Egyetemhez tartozó gimnáziumba iratkozik be.

A szegény családból származó Kouyou munkát vállal az iskola kollégiumában, hogy fedezze a költségeit. Hamarosan egy csapat rendkívül tehetséges, mégis különc női sportoló között találja magát. A feladata? A kollégium irányítása, miközben gondoskodik a fizikai és mentális jólétéről is.



Shinjiteita Nakama-tachi ni Dungeon Okuchi de Korosarekaketa ga Gift „Mugen Gacha” de Level 9999 no Nakama-tachi wo Te ni Irete Moto Party Member to Sekai ni Fukushuu & „Zamaa!” Shimasu!



akció, fantasy / J.C. Staff / light novel

Lightot kirúgják a Törzsek Szövetségéből, majd korábbi bajtársai azonnal ellene fordulnak. Light épphogy megmenekül az árulástól, de az Abyss legmélyebb részében találja magát. Hogy elkerülje, hogy szörnyek egyék meg, használnia kell a „Korlátlan Gachát”, az egyetlen mágikus képességét, ami korábban értéktelen tárgyakat adott. Ám most Mei – egy gyönyörű, maid ruhás 9999-es szintű harcos – bukkant fel!

Három évvel később Light saját birodalma virágzik a dungeonben, egyre több gyönyörű, 9999-es szintű harcost idézve meg, akik teljes hűséget esküsznek neki. Most mint egy hatalmas 9999-es szintű Overlord, Light azt tervezi, hogy felemelkedik a felszínre, és sorra bosszút áll az árulóin!



Shuumatsu Touring

kaland, slice of life / Nexus / manga



A világvége után Japán elhagyatott romjain keresztül két lány motorozik – de nem hagyják, hogy a civilizáció összeomlása megakadályozza őket a városnézésben! A hakonei forrásoktól a hatalmas Tokyo Big Sight-ig az ország legnépszerűbb turisztikai helyeit mind magukénak tudhatják, szóval miért ne használják ki a lehetőséget?



SI-VIS: The Sound of Heroes

zene / ? / original



A YOSUKE vezette SO-VIS zenekar egyedi énekhangjaival és előadómódjával felkavarja a globális zenei világot. De igazából ők álcázott superhősök, akik rejtélyes erők ellen harcolnak. A közönség energiáját alakítják át harci energiává, de a nézők számára minden egy normális koncertnek tűnik.



Sozai Saishuka no Isekai Ryokouki

kaland, fantasy, isekai / Tatsunoko Prod., SynergySP / light novel



Kamishiro Takeru egy átlagos srác átlagos munkával, de megidézik egy másik világba. Madeusban kezd új életet, melyet a kard és a mágia ural. Nemcsak fejlett fizikai és lenyűgöző mágikus képességekkel rendelkezik, de különleges tehetsége van az értékes tárgyak keresésében is. Ezekkel a cheater képességekkel Takeru új kalandba kezd ebben az isekai világban!



Taiyou yori mo Mabushii Hoshi

romantika, iskola / Studio Kai / manga



Sae mindig is magasabb és erősebb volt az átlagos lányoknál. Koki régebben kisebb és gyengébb volt, mint az átlagos fiúk. De most, hogy középiskolás lett, már magas és nagyon népszerű! Újjáéled-e gyermekkori barátságuk, és talán több is lesz belőle?



Tensei Akujo no Kuro Rekishi

vígjáték, fantasy, romantika / Studio Deen / manga



Satou Konoha múltja sötét. Végül is tinédzser éveit önkényeztető romantikus fantasy fanfictionok írásával töltötte – mint a Sötét Történelem. De mivel ő lett a legrosszabb főgonosz, minden egyes részletet megjegyezni most már élet-halál kérdése. Miután elkerülte az első pár akadályt, Satou hirtelen a sötétben tapogatózik, amikor egy titokzatos idegen visszatér a Lili Királyságból – egy karakter, akire nem emlékszik, hogy írt volna róla az eredeti könyvben. Bár Yomi azt állítja, hogy szövetségese, de Satou valóban megbízhat egy olyan karakterben, akiről semmit sem tud?



Tomodachi no Imouto ga Ore ni dake Uzai

vígjáték, romantika, iskola / Blade / light novel



Ha egy lány piszkál, az azt jelenti, hogy tetszel neki! Sajnos Akiteru tapasztalatból tudja, hogy ez nem így van, mert minden lány, akivel kapcsolatba kerül, csak megvetést mutat iránta, és ezért a randizás sem sikerül. Szerencsére inkább az foglalkoztatja, hogy ő és a játékfejlesztő barátai a nagybátyja üzletében lógnak. Ám a nagybátyja váratlan feladatot ad neki: játssza el a lánya barátját. Akiterunak nem marad más választása, mint elfogadni. Mit fog ehhez szólni Akiteru legjobb barátjának a húga, Iroha, aki könyörtelenül zaklatja őt?



Toujima Tanzaburou wa Kamen Rider ni Naritai

akció, vígjáték, szupererő / Lidenfilms / manga



Toujima Tanzaburou egész életében egy álmod kergetett: Kamen Rider akart lenni. Most 40 évesen szembejön a valóság, és a gyermekkori fantáziájáról való lemondás szélén áll. Vagyis addig, amíg bele nem keveredik egy bűnözési hullámba, amelyet a „Fake Shocker” banda vezet – így hosszú ideje dédelgetett álma valami sokkal veszélyesebbé válik.



Towa no Yugure

romantika, sci-fi / P.A. Works / original



Hosszú kriogén alvásból felébredve Himegami Akira gimis diák egy olyan világban találja magát, amelyet már nem ismer. A város romokban hever, a társadalmat egy OWEL nevű szervezet irányítja, a hagyományos házasságot pedig egy új rendszer váltotta fel, amelyet „Elsie”-nek neveznek.

Akira előtt egy ismerős jelenik meg – Yuugure, aki nagyon hasonlít a barátnőjére, Towasára. Megdöbbenésére Yuugure gyengéden mosolyog, és megkéri: „Akira... kérlek, vedd el feleségül.”

Akira beleegyezik, hogy Yuugurével utazzon, reménykedve, hogy valahol ebben a világban még mindig él az igazi Towasa.



Wandance

iskola, sport / Madhouse, Cyclone Graphics / manga

Kotani Kaboku újdonsült gimisként azt tervezi, hogy haverokkal lóg, és nem kelt túl nagy feltűnést. Végül is elég nehéz meglenni ilyen dadogással, miért akarna kitűnni a tömegből. Ám megpillantja Wanda Hikarit, aki úgy táncol, mintha senki sem figyelne, vagy nem érdekelné, ki látja meg őt. Kaboku elgondolkodik, hogy vajon ő is el tudná-e érni ezt a szabadságot? Nagy elhatározást tesz: csatlakozik a táncklubhoz.



Watashi wo Tabetai, Hitodenashi

dráma, girls love, természetfeletti / Studio Lings / manga

Hinako a tengernél él egyedül. Egy nap egy Shiori nevű sellő lány megfogja a kezét, és gyengéden megszólítja. Hinako húsáról azt mondják, kivételesen finom – annyira, hogy számtalan szörnyet vonz. Shiori megfogadja, hogy megvédi Hinakót, amíg felnő és eléri tökéletes állapotát, hogy végül ő falhassa fel. Abban a pillanatban mély, szívből jövő remény támad Hinakóban: „Talán végre valóra válthatja az álmomat”, és aztán...



Yano-kun no Futsuu no Hibi

vígjáték, romantika, iskola / Ajia-do / manga

A mindig megbízható és jószívű Yoshida Kiyokót kinevezik a 2-1-es osztály elnökének. Az első iskolnapon egy Yano Tsuyoshi nevű fiú késve érkezik, tele sérülésekkel. Gondoskodó természete miatt Kiyoko nem tudja megállni, hogy ne aggódjon érte, és azon gondolkodik, vajon hogyan szerezte a sérüléseket. Egy nap óvatosan követi, és megtudja az igazságot: csak rendkívül ügyetlen. Kiyoko hamarosan azon kapja magát, hogy állandóan aggódik Yanóért, anélkül, hogy rájönne, beleszeretett. Elsősegélykészlettel felszerelve Kiyoko küldetésévé teszi, hogy ápolja Yano balesetből eredő sérüléseit, miközben a kettejük közti románc virágozni kezd.



Yasei no Last Boss ga Arawareta!

akció, kaland, fantasy, isekai / Wao World / light novel

2800-ban Lufas Maphaahl – A Fekete Szárnyú Zsarnok, Nagy Hódító, és a Tizenkét Mennyei Csillag vezetője – visszatér. Egy férfi felébred az MMO-beli karakterének testében 200 évvel azután, hogy az Exgate Online-ban egy játékos által kreált event során legyőzték. Most e karakter testében ragadt, de ez nem játék, hanem a valóság. Uralkodása rég véget ért, és öröksége a félelem. Lufasnak át kell utaznia Exgate világán válaszokat, lehetséges társakat és azokat a szörnyeket keresve, amiket a „halála” szabadított a világra.





Boku no Hero Academia FINAL SEASON



Fumetsu no Anata e Season 3



Kingdom 6th Season



One-Punch Man Season 3



Ranma1/2 (2024) 2nd Season



SPY x FAMILY Season 3



Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi 2



Umamusume: Cinderella Gray Cour 2



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Hirotaka, Catrin

Osomatsu 4, Futari Solo Camp, Dandadan 2, My Dress-up Darling 2, Sakamoto Days 2, Grand Blue 2, Ruri no Houseki, Seishun Buta Yarou wa Santa Claus, Anne Shirley, Busu ni Hanataba wo., Lord of the Mysteries, Hikaru ga Shinda Natsu, Karaoke Iko!, Muchuu sa, Kimi ni.

☐ anime - szubjektív

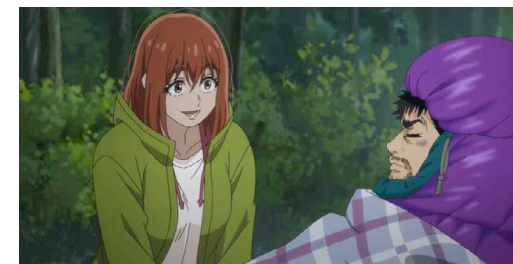


Hirotaka véleményei

Már sokadjára csinálom, hogy az adott szezonkedvencemet kiemelem a szezonvélemény cikkből, és külön, kicsit hosszabban mesélek róla. Ez most az Ame to Kimi to lett, amiről a [12. oldalon](#) olvashattok. Pont azt a kellemes, megnyugtató atmoszférát teremtette meg, amire vágytam. Viszont lássuk, az előző számhoz és a szezonkezdéshez képest hogyan változott a véleményem a többi címről.

Osomatsu 4

Kevésbé viccesen, de ígéretesen kezdődtek a hatosikrek új kalandjai. Azóta viszont az ígéretség elszállt. Hiába a több éves szünet a harmadik évad óta, valahogy nem gyűlt össze annyi ötlet, hogy az egy koherens, összeszedett marhaság legyen. Vannak benne mókás pillanatok, és elborult szituk, de az egész valahogy nem teljesít úgy, ahogy a korábbi évadok. Sok az elnyújtott és fárasztó jelenet, és a már meglévő karaktereket sem húzza be a cselekménybe annyira, mint elődei. Kicsit kevesebb lett a társadalomkritika, az animeparódiák pedig teljesen eltűntek. Szóval jót tenne a címnek egy hosszabb pihenő, bár a két



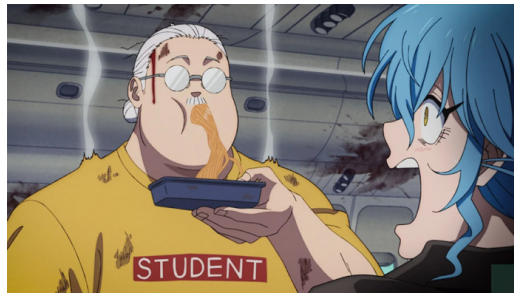
évad közötti filmek működtek, lehet abban a formátumban lenne érdemes próbálkozni.

Futari no Solo Camp

Nos, ez fárasztóan indult és az is maradt. A karakterek nem tudták levetkőzni idegesítően gyerekes mivoltukat. Egyáltalán nem szerethetők. A behozott új szereplők teljesen súlytalanok maradtak. A kempingezés sem jön át annyira, a 90%-a csak a főzésről, illetve a kajáról szól, és őszintén azt is láttuk már más animében jobban bemutatva. Az a kevés táj, amit láthatunk, az szép, meg az ending zene és az alatta lévő élőképek hangulatosak, de itt meg is áll a jó dolgok sora. Az rendben van, hogy Gen elmondja a kempingezés részleteit, tanítva Shizukut, de ez is kicsit vérszegény és száraz, hiába tartalmaz hasznos információkat. Nemhogy trónon marad a *Yuru Camp*, de ez az anime meg sem közelíti azt.

Dandadan 2

Nem szeretnék beszélni a *Dandadan* körül kirobbant plágiumos botrányról, mert úgyis a többség értesült róla (mi is írtunk róla az [sns felületeinken](#)). A Sony ügyvédei majd lerendezik egymással. A második évad első története kicsit hosszúra nyúlt, de szórakoztató, vicces és elborult maradt.



Sakamoto Days 2

A zeneszerzős részt kimondottan kreatívnak tartom. Sajnálom viszont, hogy nem sok pihenőt kaptak a karakterek a következő ellenfél előtt. Ezt kicsit hiányolom, némi slice of life jelenet segítené a karakterkapcsolatok fejlődésének, és nem csorbulna egyáltalán a történet menetének üteme. Viszont úgy fest, ez kicsit parkolópályán van, és hangyahajszál mértékben, de vannak apró jelenetek. Mindenesetre senki nem lesz továbbra sem normális, ahogy új karakterünk, Kinta sem. A Dandadant így is élvezet nézni, és a szereplőit nem lehet nem kedvelni, vagy minimum röhögni rajtuk. Habár elhiszem, hogy Jiji sokaknak került a kedveltségi lista aljára.

My Dress-up Darling 2

Erről az előző számban ([AniMagazin 86.](#)) értekeztem hosszabban, amin nem kívánok változtatni. Annyit tennék hozzá, hogy így egyben nézni jobb, élvezhetőbb, szerethetőbb az egész anime és persze a mindig aranyos és olykor butácska Marin is. Ettől függetlenül mindent fenntartok, amit a korábbi cikkben írtam, sok a hiányérzetem.

Kedvelem ezt az animét, minden sablonossága ellenére szórakoztat. Habár már korábban is féltő volt, hogy az alapformula előbb-utóbb kifog merülni. Ez a második évadban már látványosabban érződik, de még megmarad szórakoztató szinten. Sajnálom, hogy a karakterek egyik szituból a másikba esnek át, minden átvezető vagy vicces slice of life elem nélkül, ami azért jól állna ennek a címnek. Kicsit kezd önmaga paródiájává válni, az újdonsült karakterek kevésbé jönnek át, és elég hullámozó a humor mértéke. Az első pár rész mókás volt, a Tokyo Toweres harc tetszett, az assassin iroda megtámadása már fárasztó volt, aztán a repülő rész jó lett, azóta viszont megint laposabb. Szóval nem rossz, de lehetne ennél sokkal jobb is.

Grand Blue 2

Erről nem tudok rosszat mondani. Sok vicces/gag anime között ez az, ami számomra legjobban megtartotta a színvonalat. Olvasva a mangát, sok meglepetés nem ért ebben az évadban, de a

poénok ugyanúgy ütnek. Nem lehet nem röhögni minden egyes gyökérségen, amit a csapat bármely tagja vagy tagjai elkövetnek. Ioriék szinte mindig tátott szájjal és széles mosollyal sétálnak abba a bizonyos erdőbe, és naná, hogy ráfáznak. De a „búvárklub” tagjai közötti interakciók is veszett szórakoztatóak, még egy percre sem komoly. Ez az évad kicsit többet foglalkozik a karakterkapcsolatokkal, a köztük lévő kémiaiával, cserébe kevesebb a pucér, részegen töltött idő, de ez is kell bele. Sok jó dolog lesz még.

Ruri no Houseki

Amikor elkezdtem nem gondoltam volna, hogy ez lesz a második szezonkedvencem. Először nagyon nem tetszett a karakterdizájn, és Ruri karaktere is bosszantott, de azóta mindkettőt megszoktam, és nem zavar. Nagyon szeretem nézni, ahogy Ruri és Arato, majd a később csatlakozó Youko és Shouko keresik az ásványokat, módszertanukat pedig elmondják nekünk is. Az anime ásványokról adott információi teljesen pontosak, amiket részközbeni infókártyákkal még ki is bővítenek. Valamikor könnyebben, valamikor ne-



hezebben jutnak el az ásványok lelőhelyéig, ahol sokszor mikroszkóppal és sok-sok dokumentálással kezdődik a munka. Ez az anime több mint cuki lányok cuki dolgokat csinálnak. A Ruri no Houseki-nak tényleg helye van a tudományokat bemutató animék között. Emellett némi történelem is kerül a képbe, amikor régi, elhagyatott bányába vagy volt középkori szentély felé visznek a nyomok.

Seishun Buta Yarou wa Santa Claus...

Ezt az animét, sőt az egész franchise-t misztikus urbán slice of life-nak mondanám. Sakuta továbbra is igyekszik segíteni még az egyetemi évei alatt is a pubertás szindrómában szenvedőknek. Az előző évadokhoz és filmekhez hasonlóan ez is ugyanazt adja, csak egyetemi settingben. De ahogy az előző számban elmondtam, ugyanolyan volt ennek az évadnak a kezdete és a vége is, mind tempóra, mind hangulatra, mind karakterekre, mint a korábbiaknak.

Ennyi volt részemről a szezonvélemények. Nem tudom, mit nézek ősszel, a Kingdomot biztos, de a többi majd kiderül a novemberi számban.

Catrin véleményei

A hetekben záródnak a nyári szezón animéi, bár magamhoz képest sok mindent követtem, új kedvencet egyelőre nem avattam.

Hiroataka már írt a *Dress-up, Sakamoto, Dandadan, Solo Camp, Grand Blue* címekről, egyet is értek a véleményével. Ezek közül a Dandadan szórakoztatott a legjobban. Minden shounen kli-sége ellenére nagyon mókás ötletei és karakterei vannak. A Solo Camp pedig még a nyakunkon marad... hátha a második fele jobb lesz.

Az **Anne Shirley** második fele fogalmam sincs hány kötetet adaptált, de a lány hangulatos (és szerelmi) élete a várakozásoknak megfelelően alakul. Ha nem ismerjük az eredeti művet, akkor egész jól működik kosztümös sorozatként. Legalábbis a második fele kevésbé érződött súlytalan rohamtempónak. Jó lenne, ha több hasonló regényt vennének ismét elő, persze még jobb kivitelben.

A Hamupipőke (**Zutaboro Reijou...**) és a kínai romantikus (**Tong Ling Fei 2**) animéket továbbra sem tartom sokra, annyit fűznék talán hozzá, hogy előbbi elég korrekt zárást kapott, de szumma elég lapos sztori. Persze nem is voltak elvárásaim. A donghuát viszont régebben jobban kedveltem.

Ami pedig a csúnyalányos (**Busu ni Hanataba wo.**) animét illeti, nem ajánlom senkinek. Nem

lenne rossz a téma, de rémesen unalmasak a karakterek... és szerintem nemcsak a hősnő, de úgy kb. senki sem néz ki jól benne.

A **Lord of the Mysteries**-ről annak ellenére, hogy az epizódok mellett összefüggő arcot láthattunk, szintén nem tudok teljesen pozitívan nyilatkozni... A látvány menő, a sztori pedig ködös, hiányos, kapkodós és hatásvadász, erősen a drámára építve... Elvileg érkezik majd a folytatás, de nincsenek nagy elvárásaim. Az endingje még tetszetős, csak a fene sem érti, hogy miért fekete credittel kezdődik, biztos vannak, akik így idő előtt le is állítják a részt. (Mondjuk voltak nem egyszer ED utáni jelenetek, szóval talán mégsem.)

Néztem még a NyanCatet (**Nyaight of the Living Cat**), ami közepes attitűdjé ellenére annyi meglepetést és mókát rejt magában, hogy úgy gondoltam, külön cikket érdemel. (*14. oldal*)

És utoljára hagytam azokat az animéket, amik a legjobban tetszenek a szezónból: **Hikaru ga Shinda Natsu; Karaoke Iko!; Muchuu sa, Kimi ni.** Ezek mind olyan címek, amikről supermario4ever kolléga valamilyen formában írt vagy írni fog a következő *AniMagazinban*. De szerettem volna én is némi véleményt mondani.

Hikaruval kapcsolatban mondjuk csak annyit tennék hozzá az előző szezócikkemhez, hogy még mindig az enyhe horrorhangulatát és a vidéki misztikumát kedvelem a legjobban, meg persze

a főszereplők kapcsolatát. Érdekes, ahogy a lény reagál Yoshiki érzelmeire, tetteire, és ahogy a fiú is partner nem(csak) Hikaru pótlékként, hanem új barátként tekinteni rá. Hatásos volt az is, amikor végre az ördögűző és a fiúk egy jelenetbe kerültek... Jöhetne belőle folytatás évad.

A *Karaoke Iko!* talán mégis pályázhat nálam a szezónkedvenc címre, bár sok múlik az utolsó epizódján is, amivel jól megváratnak minket. Ugyanis 4 rész alatt adaptálták a mangát, az ötödik pedig elvileg original zárás lesz, noha van a mangának folytatása (*Famiresu Iko.*). Kíváncsi vagyok, arra reflektál-e a zárórész vagy teljesen új jeleneteket kapunk. Utóbbinak jobban örülnék, mert illene a sztorihoz – pláne így az időugrás után – valami plusz móka a dalos kedvű yakuzát és a már nem tini srácot illetően.

A szerző másik művének (*Muchuu sa, Kimi ni.*) adaptációja szintén öt részt kapott, ahol három egy fiúiskolát, kettő pedig egy koedukáltat mutatott be, érdekes tinikkel a főszerepben. Tetszetős az egyes epizódok karakterfókusz és slice of life-ja. Elég beszédes, hogy ez és a karaokés mi-

nisorozat 5-5 rész alatt többet mesélt el, mint más animék 25 rész alatt. Igazi egyéniségek és japán iskolai élet humoros játéka ez, fókuszban a serdülő fiatalok interakcióival és gondolataival.

A karaokés sztoriban szinte minden epizódon egyformán nevettem, de kimondottan tetszett a yakuzák viselkedése. (Érdekeség, hogy itt ugyanaz az X Japan dal kapott fontos szerepet, aminek a jogait a *Dandadan* elfelejtette elkérni... Meg is lepődtem, miért ilyen ismerős a zene: hát mert egy másik animében pont előtte hallottam. Mindenesetre nagyon tetszett Kyouji és Satomi eltérő előadásmódja.) A *Muchuu sa* részek közül pedig az Ito Junji karaktereire hajazó srác már az openingben szemet szűrt, így különösen mókás volt, amikor ezzel poénkodtak a 4. és 5. epizódokban.

*Az őszi felhozatalból még nem tudom, az új címek közül mire lesz időm, de Hirotakával jó pár folytatást követni fogunk. Azért a novemberi szám-ban biztosan véleményezünk majd néhányat, addig is ajánlom figyelmetekbe a szezónajánló rovatot. (*20. oldal*)*





KIRÁLYOK KIRÁLYA

Egy animációs film teológiai és kulturális olvasata

Írta: Iskariotes

anime - kritika

A Királyok királya című dél-koreai animációs film figyelemre méltó sikert aratott, különösen hazai viszonylatban. A film nemcsak a koreai animációs rangsorban emelkedett előkelő helyre, hanem az amerikai nyitóhétfévén is meglepően jól teljesített. Sokan az Egyiptom hercege óta hiányzó bibliai gyerekfilm utódját látják benne – ám a kérdés az, hogy valóban sikerült-e méltó módon visszahozni e bibliai történetet a vászonra.

Fejlesztési háttér és célközönség

A filmet közel tíz éven át készítették. A forgatókönyvet hárman jegyezték: a rendező, Jang Seong Ho, Rob Edwards (aki többek között *A hercegnő és a béka* forgatókönyvírója), és az operatőr Kim Woo Hyung. A rendező, Jang egy interjúban elmondta, hogy alkotásukkal kifejezetten az észak-amerikai, elsősorban a 6-12 éves fiúközönséget és a 35 év feletti, Hallmark-filmeken edződött, tipikus amerikai keresztyén „soccer mom”-okat célozták.

Az Örökkévaló igéje imigyen változott át „contenté” – egy terméké, amelyet célcsoportokra szabva próbáltak eljuttatni a nézőkhöz. Ehhez pedig az alábbi kvalitásokat nélkülöző cselekményt eszelték ki.

A kerettörténet születése

Ennek megfelelően Jézus történetét úgy kívánták elmesélni, hogy a közönség érzelmileg is



kapcsolódni tudjon hozzá. Már a tervezés korai fázisától kezdve gondosan odafigyeltek arra, hogy karaktere befogadható és szerethető legyen – így vált Isten Fia egy filmszereplővé, egy narratív konstrukcióvá.

A készítőik úgy vélték, hogy a Megváltó története önmagában tökuncsi lenne, ezért valami újszerű vagy friss szemléletre van szükség, amivel az alfagenerációt is meg tudják szólítani. Így született meg az ötlet, hogy a film kapjon egy kerettörténetet – egy olyan narratív keretet, amely hidat képez a bibliai világ és a modern nézői elvárások között.

Dickens, Excalibur és a kereszt: egy új karácsonyi parabola

A készítők választása a XIX. századi neves angol íróra, Charles Dickensre és családjára esett. A történet középpontjába az apa, Charles és fia, Walter közötti dinamikát tették. Az apa egy hosszú téli estén meséli el gyermekének Krisztus Urunk történetét. Mintha a karácsonyi történet újraíródna: nem Betlehemben, hanem egy londoni lakásban, nem pásztorokkal, hanem egy kíváncsi fiúval és egy mesélő apával. Az apa abban reménykedik, hogy fia a történet hatására megváltozik, és elhagyja a rajongva szeretett Artúr király mondakörét, valamint annak mágikus kardját, az Excaliburt. Fontos azonban látni, hogy Dickens nem elnyomni akarja a gyermeki rajongást, hanem átalakítani azt – Krisztus történetének fényében.

Az Excalibur és a kereszt közötti feszültség szimbolikusan is izgalmas: az egyik a világi hatalom, a másik a lelki megváltás jelképe. Dickens mintha azt mondaná: a valódi hős nem karddal győz, hanem szeretettel. Teológiai állásfoglalás is: a világi hősiesség és a lelki megváltás közötti választás dilemmája.

Posztmodern nyitány

A film rögvest in medias res kezdődik: a *Karácsonyi ének*, Dickens egyik legismertebb művének kulcsjelenetébe csöppenünk, ahol a főszereplő Ebenezer Scrooge a temetőben kijelenti, hogy meg fog változni. Ekkor derül ki, hogy a készítők egy posztmodern játékba vittek bele: egy színházi felolvasáson vagyunk, amit a szerző, Dickens tart – a készítők tehát egy posztmodern játékba invitáltak minket, ahol a fikció és a valóság határai elmosódnak.

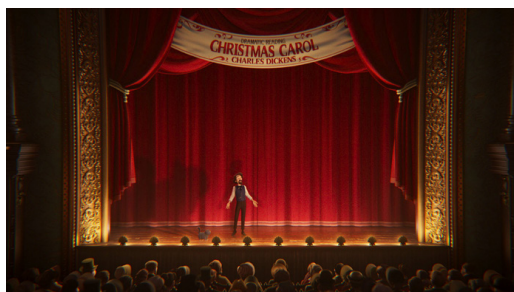
Az előadást azonban Walter, Dickens fia megzavarja: több perces intermezzo szakítja meg a jelenetet, mivel az apának rendet kell raknia gyermeke körül, aki sikeresen tönkretette a kö-

zönség élményét. Ez a jelenet egyszerre ironikus és szimbolikus – mintha a film már az első percekben jelezné, hogy nem a hagyományos narratív struktúrákat követi, hanem egy játékos, önreflexív keretben kívánja elmesélni Jézus történetét.

Bocsánatkérés és a történet ereje

Hazaérve az író – felesége biztatására – bocsánatot kér a fiától, amiért túl keményen megszigta. Hogy visszanyerje gyermeke szeretetét, egy királyról kezd el mesélni, pontosabban a királyok királyáról, Krisztusról. Ez egy fontos üzenet a szülők felé: a hitről való beszélgetés a gyermekkel egyszerre teszi szorosabbá a szülő-gyermek kapcsolatot és gazdagítja mindkét fél hitét is.

Walter eleinte meglehetősen szkeptikusan fogadja apja meséjét, ám Jézus története egyre jobban magával ragadja – olyannyira, hogy egy idő után követeli a folytatást. (Amúgy jogos a kérdés, hogy Walter eddig egy kavics alatt élt-e? Egy ennyi időes gyereknek már minimum kellett volna hallania a karácsonyról meg Kisjézuskáról, itt pedig úgy reagál, mintha apja a III. Nagy Nindzsa Háborúról mesélne neki).



Jézus története a filmben lineárisan bontakozik ki, bemutatásra kerül a születése, a szolgálata, illetve passiója és feltámadása. A szemelvényeket, amelyeken keresztül megismerjük életét, a négy evangéliumból válogatták össze. Így láthatjuk a vak gyógygyógyítását (János 9), a gutaütött történetét, akit a tetőn át juttatták el a Mesterhez (Márk 2), vagy éppen a csodálatos halfogást is (Lukács 5). És még számos más ismert csodatételt.

A Nagyhét és a vizuális kettősség

A Nagyhét bemutatása vegyesre sikerült, de Walter kérdései dramaturgiailag kifejezetten hasznosak voltak: „Mi is az a pészah?” és „Mi az eredendő bűn?” – ezek a kérdések nemcsak a történet előrehaladását segítették, hanem a nézők számára is értelmezési kapaszkodót nyújtottak.

Mindkét magyarázatot eltérő animációs stílusban jelenítették meg. A képi világ néhol olyan hatást kelt, mintha egy Gustave Doré-stílusú fametszet elevenedne meg – sötét tónusok, erőtel-



jes kontúrok, drámai kompozíciók. Ez a kettősség jól tükrözi a film azon törekvését, hogy hidat építsen múlt és jelen között, hagyomány és modernitás között.

A kontrasztos megoldás kifejezetten tetszetős volt, és a magyarázatok is minden szempontból jól megírtak – világosak, didaktikusak, mégsem túlmagyarázóttak.

A szenvedéstörténet ábrázolásának dilemmája

Jézus kínszenvedésének és kereszthalálának megjelenítése különösen nehéz feladat, főként akkor, ha a cél az, hogy gyerekkompatibilissé akarják tenni. Ez a bravúr ezúttal sem sikerült. A történetív – Jézus elfogása, kínzása, keresztre feszítése – önmagában is rendkívül brutális, és a film nem találta meg azt az érzékeny egyensúlyt, amely egyszerre lenne őszinte, hiteles és a fiatalabb közönség számára befogadható.

A megváltás képe: Walter és Jézus helycseréje

Walter az elhangzott történetek hatására teljesen elveszíti a talajt a lába alól – szó szerint és átvitt értelemben is. A néző azt látja, ahogy a fiú lassan alámerül a vízbe, mintha a bűnök és kétségek tengerébe süllyedne. A jelenet nemcsak erőteljes, hanem mélyen szimbolikus is: a belső vívódás külső képpé válik.

Ekkor váratlanul Jézus nyúl le érte, és kihúzza őt a mélységből. Ám nem csupán megmenti – helyet cserél vele. Jézus alámerül, míg Walter a szárazföldön tér magához. Ez a gesztus nemcsak fizikai megváltás, hanem teológiai üzenet is: Krisztus átvállalja a bűn terhét, hogy az ember megmenekülhessen.

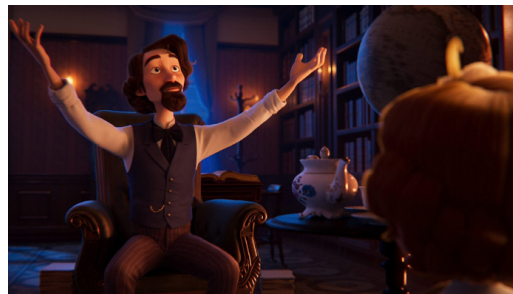
A jelenet végén Jézust szem előtt veszítjük, Walter pedig már csak az üres keresztet látja. Ekkor érti meg: Krisztus áldozata személyes, érte történt. A bűnök tengerébe való alámerülés nem pusztán szenvedés, hanem megváltás – Walter számára a biztos halálból való szabadulás.

A feltámadás és a megtérés

A történet egy lírai, felemelő jelenettel zárul. Walter maga mellett látja a feltámadott Jézust, aki rámosolyog – nem szól, de tekintete mindent elmond. Ez a pillanat a csend erejével hat: Jézus elindul a felkelő nap felé, mintha magával vinné a remény, az új kezdet és az örök élet ígértét.

A frissen megtért Walter a kora reggeli órákban rohan testvéreihez, hogy elmesélje nekik a legnagyobb király történetét – azt a történetet, amely örökre megváltoztatta az életét. Ez a rohanás nem csupán fizikai mozgás, hanem lelki lendület: a megtérés öröme, a megosztás vágya, a belső tűz, amit nem lehet elhallgatni.

A jelenet egyszerre zárja le a történetet és nyit új utat: Walter már nem ugyanaz, mint aki el-



indult. A napfelkelte nemcsak a reggel kezdete, hanem egy új élet hajnalának szimbóluma.

Az apa megnyílása

A zárócreditben Dickens dolgozósobájáról lekerül a „Dolgozom: Ne zavarj” tábla. Ez az apró jelenet kettős üzenetet hordoz. Egyrészt a dolgozó apa, aki korábban falat emelt maga és családja közé, most beengedi őket – megérti, hogy a velük töltött idő értékesebb bármilyen munkánál. Már nemcsak ír, hanem jelen van: nemcsak alkot, hanem kapcsolódik is.

Másrészt szimbolikus értelemben is olvasható: az életünkből nem érdemes kizárni Jézust. Nem lehetünk túl elfoglaltak, túl fontosak vagy túl elzártak ahhoz, hogy ne foglalkozzunk Isten

dolgaival. Az Atya jelenléte nem zavaró tényező, hanem maga az élet értelme – a kapcsolat, amely minden másnál mélyebb.

A film végén János 14:6 verse olvasható, mely szerint: „Monda néki Jézus: Én vagyok az út, az igazság és az élet; senki sem mehet az Atyához, hanemha én általam.”

Bekerült a filmbe több olyan történet, narratíva, amelyek nehezen értelmezhetőek egy kisgyereknek, és talán teológiailag sem oldották meg jól a feladatot a készítők.

Az ördögűzés jelenete – teológiai és korosztályi kérdések

A film egyik jelenete az ördögűzésről szól, amely során kétezer disznó rohan a tengerbe és

pusztul el (Márk 5:13). Kérdéses, hogy egy ilyen jelenet bemutatása mennyire indokolt egy gyerekekre és családokra szabott közönség esetében – és vajon képesek-e értelmezni, mi is történik valójában? Az esetet úgy kommentálta a filmbéli Dickens, hogy az ördögök azért engedelmeskedtek Jézus szavának, mert ő Isten fia, és tudták, milyen erős a hite. Tehát nem azért sikerült, mert ő (Jézus) Isten, hanem azért sikerült, mert erős volt a hite. Ez a megfogalmazás – bár talán pedagógiai szándék vezérelte – teológiailag problematikus, hiszen mintha azt sugallná, hogy Jézus csak egy különösen hívő ember, nem pedig egylényegű az Úrral.

Lázár feltámasztása: az elhagyott üzenet

A mozi egy másik kulcsfontosságú jelene Lázár feltámasztását dolgozza fel (János 11), azonban sajnos ennek a történetnek a legfontosabb üzenetét nem adták át. Jézus nem azért várakozott, mert közömbös lett volna barátja szenvedése iránt, hanem mert célja az volt, hogy az emberek szemtanúi legyenek: neki nemcsak a betegség, hanem a halál felett is hatalma van. Ez a teológiai mélység – miszerint Jézus tudatosan választja a feltámasztás pillanatát, hogy kinyilatkoztassa isteni természetét – nem kapott kellő hangsúlyt a filmben. Így a jelenet inkább egy drámai fordulatként hat, mintsem egy isteni kijelentésként, amely a hit megerősítését szolgálná.

A zsidó főpapság ábrázolása – teológiai és kulturális aggályok

A film egyik legsúlyosabb problémája a zsidó főpapság ábrázolása volt – különösen motivációjuk és viselkedésük bemutatása. A narratívából az a kép rajzolódik ki, mintha Jézus haláláért kizárólag a zsidók lennének felelősek, akik ráadásul kifejezetten gonosz szándék vezérelte alakokként jelennek meg. Ezzel szemben Pontius Pilátus, a római helytartó szinte mártírként tűnik fel: ő szeretne jót tenni, de a zsidó törvények és nyomás ezt nem teszik lehetővé.

A készítők erre vizuálisan is rásegítettek egy lapáttal, amikor a Jézus elleni összeesküvést sötét, zárt szobában beszélik meg – klasszikus filmes eszköz a titokzatosság és gonoszság érzékeltetésére. Kajafás főpap pedig úgy néz ki, mintha a *Völkischer Beobachter* gúnyrajza lett volna.

Természetesen elképzelhető, hogy a koreai alkotók nem voltak teljesen tisztában az ilyen ábrázolás kulturális és történelmi terhével – különösen a nyugati világban, ahol az antiszemitizmus évszázados traumákat okozott. Éppen ezért lenne különösen fontos, hogy egy vallási témájú film készítésekor az alkotók érzékenyen reagáljanak a nemzetközi kontextusra, és tudatosan kerüljék az olyan megoldásokat, amelyek akaratlanul is felerősíthetik a történelmi előítéleteket.

nösen a nyugati világban, ahol az antiszemitizmus évszázados traumákat okozott. Éppen ezért lenne különösen fontos, hogy egy vallási témájú film készítésekor az alkotók érzékenyen reagáljanak a nemzetközi kontextusra, és tudatosan kerüljék az olyan megoldásokat, amelyek akaratlanul is felerősíthetik a történelmi előítéleteket.

A tanítás hiánya és a ki nem bontott mélység

Sajnálatos módon további problémák is felmerülnek. Krisztust gyakran Tanítónak nevezték a filmben, amivel természetesen semmi probléma, ám ehhez képest meglepően kevés tényleges tanítás hangzik el tőle. A film mindössze egyetlen alkalommal tesz kísérletet arra, hogy valódi tanítást közvetítsen: amikor Jézus elé vezetik a parázna asszonyt, és ő így szól – „az vesse rá az első követ, aki büntelen” (János 8:7).

Ebben a jelenetben Dickens azt kezdi el fejtegetni, hogy egyesek a Mindenható szavait

arra használják fel, hogy másokat manipulációra használjanak, hatalmat gyakorolva mások felett. Ez nagyon aktuális és releváns kérdés, különösen egy olyan korban, amikor a vallási retorika gyakran politikai vagy társadalmi célokat szolgál. Kár, hogy ezt a gondolatmenetet nem bontják ki mélyebben – ez lehetett volna a film egyik legérettebb és legmaradandóbb pillanata.

És hogy mindez egy tál sütemény miatt szakad félbe (amit Dickens felesége, Catherine hoz be) – nos, ez egyszerre ironikus és szimbolikus. Mintha maga a film is elbizonytalanodna: merjen-e mélyre menni, vagy inkább maradjon a családi filmek biztonságos felszínén?

Ami különösen csalódáskeltő, hogy a stáblista alatt különböző idézeteket olvashatott a nagyérdemű, de mindegyik Dickenstől – egyik sem Jézustól. Ez a döntés szimbolikusan is azt sugallja, hogy a film inkább az irodalmi (világi) kerethez ragaszkodik, mintsem a krisztusi tanításokhoz.

Üzenet

A film célja, hogy történetén keresztül elmesélje a gyerekeknek a Názáreti Jézus életét. Csak hát ez a mese... túlságosan is unalmas ahhoz, hogy felkeltse a fiatalság érdeklődését, vagy kiváltsa belőlük a kívánt érzelmi reakciókat. A mozi gyakran egy feloldhatatlannak tűnő paradox helyzetet teremt: bár a három főszereplő mind férfi,

a tempó és a látvány mégis olyan megnyugtató, mint egy meleg takaró egy kanapén a pattogó tűz közelében.

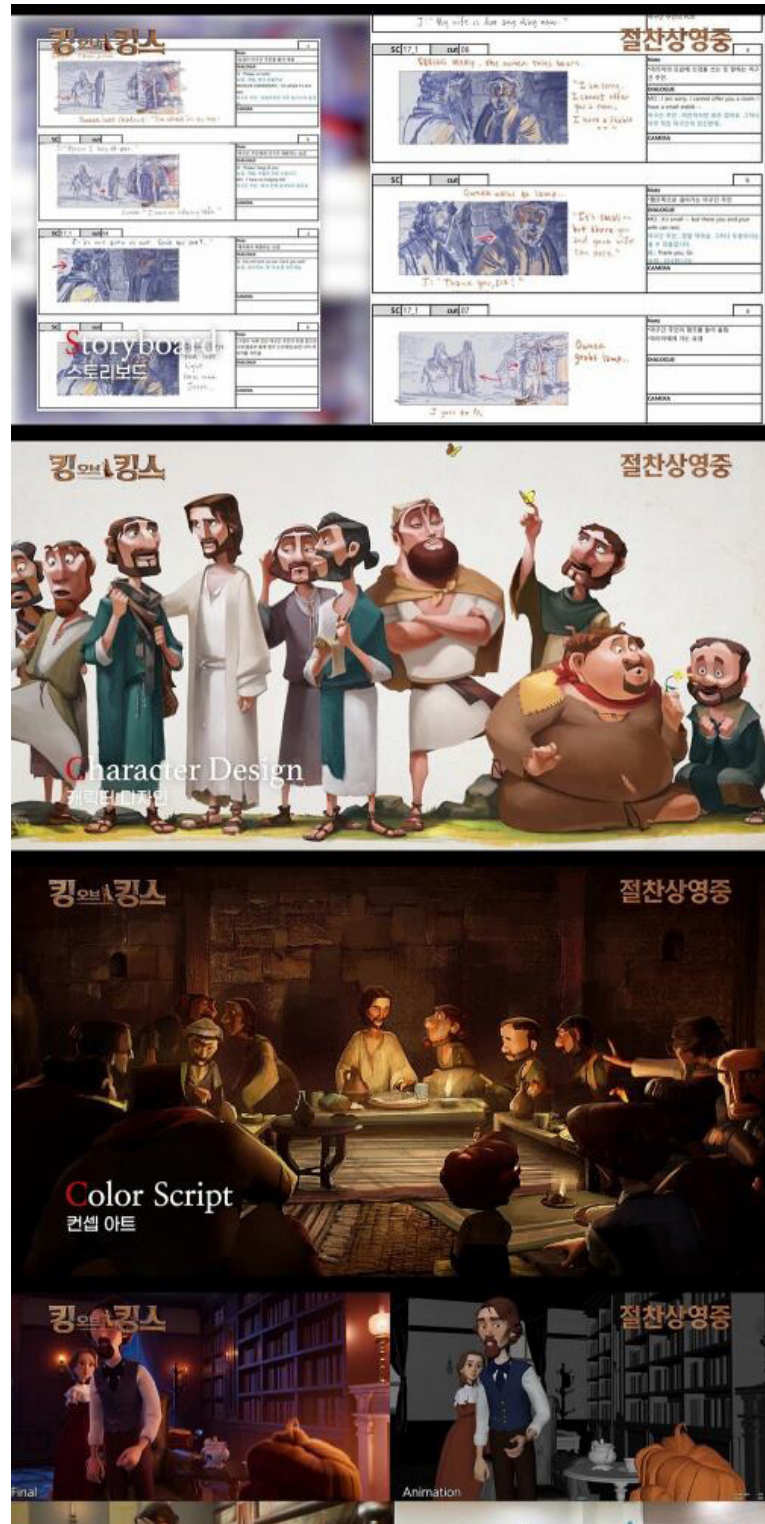
Mivel a movie nem igazán nyújt érzelmi hullámvasutat, az embernek inkább az az érzése támad, mintha a *Kanapé Tv* adását nézné. Ez a hangulat chillezéshez tökéletes, de másra aligha alkalmas. Természetesen felhozható érvként, hogy egy gyerekeknek készült keresztyén rajzfilmről van szó, a harsányságnak vagy az extrémitásnak itt nincs helye. Szerencsére a *Coco* készítői erről nem tudtak.

Mondhatnánk azt is, hogy a téma nem enged meg a nagyobb érzelmi kitöréseket, de azt hiszem, hogy az *Agymanók* például remekül feldolgozott egy komoly témát anélkül, hogy unalmas lett volna.

Míg Dickens eredeti műve főként arra fókuszált, hogy gyermekeit a jóságra nevelje, a film arra törekszik, hogy a gyerekeket ösztönözze: Jézusra tekintsenek példaképként olyan kitalált hősök helyett, mint Artúr király (vagy a mai kontextusban Batman).

Számomra ez a vonal kissé fárasztó volt, mert ugyanazt az érzést keltette bennem, amikor a hittanórán/gyerekistentiszteleten elhangzik (ahogyan ez a mai napig is gyakori): „Tudod ki a legnagyobb szuperhős? Jézus!” Én ilyenkor mindig úgy voltam vele: „Ugyan már, miért kellene Jézusnak versenyeznie Batmannel, hogy melyikük öve a menőbb? Nyilván Batmané – de hát ő nem tud a semmiből galaxisokat teremteni.”





Ez így nagyon egyoldalú összevetés. Ráadásul szerintem egyetlen szuperhős sem akarna versenyezni Jézussal... semmiben.

Teológia kérdések

Egy vallási témát középpontba állító film-mel van dolgunk, így felmerül a kérdés: milyen értéket akar átadni a közönségnek? Jang, a rendező azt nyilatkozta: egyetlen dologra akart fókuszálni, ez pedig Jézus szeretete. Azt szeretne volna, hogy a nézők érezzék Jézus áldozatának az okát és az irántunk érzett szeretetét. Természetesen van még dicséretre méltó teológiai üzenete a filmnek.

A krisztológiai alapvetés

A film egyértelműen Isten Fiaként mutatja be Jézust. Ez önmagában helyes, ám fontos kiemelni, hogy a keresztény hit egyik megkérdőjelezhetetlen fundamentuma az, hogy Jézus nem csupán Isten Fia, hanem maga is Isten – egylényegű az Atyával. A világon számos olyan felekezet létezik, amelyek keresztyénnek vallják magukat, de ezt a tanítást elutasítják, és Jézust „csak”

egy különleges prófétának vagy erkölcsi tanítónak tekintik.

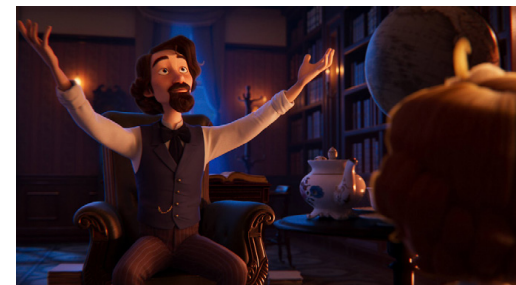
Ezért különösen fontos, hogy egy vallási témájú film – különösen, ha gyerekeknek és családoknak szól – világosan és félreérthetetlenül közvetítse ezt a tanítást. A Jézus isteni természetének hangsúlyozása nem dogmatikai szigor, hanem az üdvtörténet értelmezésének kulcsa.

További pozitívumok

- A pészah és az eredendő bűn elmesélése pontos és hatásos volt. Mindkét esetben éles kontraszt volt a film animációja és a két magyarázat alatt látható animáció között.

- Örökéletet csak Jézus Krisztuson keresztül nyerhet el az ember – benne kell hinni. Őt kell elfogadni életünk királyának. Aki ezt nem teszi meg, az nem léphet be a Mennyek országába.

- A Názáreti Jézus Krisztus a mi bűneinkért halt meg mint helyettesítő áldozat. Az eredendő bűn következtében minden ember vétkes, aminek zsoldja a halál. Mégis, Jézus minden bűnösért meghalt, és aki elfogadja ezt az áldozatot, az elnyerheti az üdvösséget.



Sajnálatos, hogy a film bizonyos hittudományi kérdéseket nem megfelelően ábrázol – remélhetőleg ez csupán félreértés, és nem valamilyen mélyebb szándék áll mögötte.

A krisztológiai hangsúly elmosódása

Bár a film Jézust Isten Fiaként mutatja be, nem jelenik meg egyértelműen az a hittani alapvetés, hogy Jézus maga is Isten. A megfogalmazás több ponton esetlen, ami félreértelmezésre adhat okot. A film nem tagadja Jézus isteni természetét, de nem is hangsúlyozza kellőképpen – így akár azt a következtetést is levonhatjuk, hogy Jézus csupán az Úr fia, egy ember, akinek rendkívüli és őszinte hite van.

Ez a fajta elmosódás különösen problémás lehet egy olyan történetben, amely éppen Jézus megváltó szerepét állítja középpontba. Hiszen a keresztdozat teológiai ereje éppen abban rejlik, hogy az áldozatot nem egy ember hozza meg, hanem maga az Isten – az emberiségért. Ha ez a dimenzió háttérbe szorul, a történet spirituális mélysége is csorbul.

Félrefordítás a Márk 10:45-ben – teológiai torzulás veszélye

A filmben sajnálatos módon félrefordították a Márk 10:45-öt, ami teológiai szempontból különösen káros.

Károli Gáspár a következőképpen fordította: „Mert az embernek Fia sem azért jött, hogy néki szolgáljanak, hanem hogy ő szolgáljon, és adja az ő életét **váltságul** sokakért.” Tehát Jézus váltságul adta életét a miénkért cserébe. A filmben azonban ehelyett a „haszon” szó szerepel, ami súlyosan torzítja az eredeti üzenetet. A „haszon” kifejezés üzleti, önérdékű jelentést tartalmaz, míg az „áldozat” és „váltság” a krisztusi szeretet és önfeláldozás lényegét tükrözi. Ez a fordítási hiba azt a veszélyt hordozza, hogy a nézők félreértelmezik Jézus küldetésének lényegét.

A képi ábrázolás teológiai kockázata

Érdemes szem előtt tartani az első és a második parancsolatot, amelyek megtiltják, hogy az ember bármilyen, emberkéz alkotta alakot imádjon. A film nem törekszik közvetlenül erre, de fennáll annak a veszélye, hogy a kisebbek tévesen egy olyan Jézust kezdhettek el tisztelni vagy kedvelni, amelyet a filmben láttak, nem pedig azt, akit az Írások mutatnak be. Ez téves irányba terelheti a hitbéli fejlődést, különösen akkor, ha a vizuális élmény mélyebb benyomást tesz, mint a teológiai tartalom.

Szinkronhangok

A film angol nyelvű szinkronjához impozáns szereplőgárdát sikerült megnyerni. Oscar

Isaac alakítja Jézust, Mark Hamill Heródes királyt, Uma Thurman Catherine Dickenst, Pierce Brosnan Pontius Pilátust, Ben Kingsley a Kajafás főpapot, Kenneth Branagh Charles Dickenst, Forest Whitaker pedig Péter apostolt szólaltatja meg.

Ez nagyon impozáns névsor, de sajnos Hamill kivételével a többi kollégának kevés tapasztalata van az animációs filmek szinkronizálásában. Ehhez társul még, hogy a brit és amerikai akcentus folyamatosan változik, ami rontja a filmélményt azok számára, akik eredeti nyelven nézik.

Érdekesség, hogy maga a rendező is elismerte: a karakterdizájn nem lett különösebben esztétikus – költségvetési korlátok miatt. A hangokon viszont nem akartak spórolni, mivel az volt a céljuk, hogy a produkció az élvonalba kerüljön. Ez a döntés jól mutatja, milyen prioritásokat állí-



tottak fel: a hangélményre építettek még akkor is, ha a vizuális megvalósítás nem érte el a kívánt szintet.

Terjesztés és marketingstratégia

A film nemzetközi terjesztési jogait az Angel Studios szerezte meg. A mormon háttérű cég az elmúlt években egyre markánsabb szereplővé vált az alternatív filmforgalmazás világában. Első komolyabb sikerük *A szabadság hangja* volt. A film két dologgal tűnt ki marketing szempontból:

Megosztó narratíva: Az Egyesült Államokban érkező vagy oda készülő bevándorlókról nagyon becsmérően fogalmazott, ami miatt sokan elítélték, ugyanakkor sok néző – főként konzervatív körökben – szívükbe zárta az alkotást.

Innovatív jegyértékesítés: A másik egy rendhagyó értékesítési stratégia volt: a film végén megjelent egy QR-kód, aminek beolvasásával a néző valakinek jegyet ajándékozhatott. Tehát úgy sikerült jegyet eladni és egyben növelni a nézőszámot, hogy egyáltalán nem volt biztos, hogy a megajándékozott el tud-e menni a mozira vagy sem. A gesztus azonban közösségi élménnyé emelte a mozizást, és erőteljesen épített a nézők aktivitására.

QR-kódos trükk és társadalmi kontextus

A cég marketinggépezete most is jól működött. Az amerikai mozik már két hónappal a premier előtt megnyitották a jegyvásárlás lehetőségét. Ennek eredményeként a vetítések előtt már egymillió jegyet adtak el, ami nyolcmillió dolláros előbevételezt generált a filmnek. Az Angel tovább fokozta az érdeklődést: aki regisztrált az ő oldalukon, ingyenes gyerekjegyet kapott.





A filmet tökéletes időpontban (húsvétkor) küldték a mozikba. Nem meglepő, hogy az USA-ban rögtön 3200 vásznon lehetett megtekinteni.

A produkciós cég itt is bevetette a QR-kódos trükköt. Ezúttal nem jegyvásárlásra buzdították a nézőket, hanem arra, hogy támogassák a céget. Ezt a „különleges üzenetet” – ahogyan ők hivatkoztak rá – rajzolt kisgyerekek reklámozták. A helyzetet még különösebbé teszi, hogy az összes gyermek fehér volt, ami sokak számára kérdéseket vethet fel a reprezentáció és az inkluzivitás kapcsán.

Persze mit várhatunk egy mormon cégtől?! Az ortodox mormon egyházak a mai napig nem állnak ki a faji egyenlőség mellett, korábban nyíltan korlátozták a fekete hívek csatlakozását. Ez a hát-

tér nem hagyható figyelmen kívül, amikor a cég kommunikációját és vizuális döntéseit értékeljük.

A film koreai és nemzetközi sikere

A *Királyok királya* dél-koreai szempontból sikeres lett, a legnagyobb bevételt hozó koreai animációs filmek örök rangsorában második helyre került, ami önmagában is jelentős eredmény. Az első helyet a *Heartsping: Teenieping of Love* birto-
kolja, egy mágikus lányos fantasy musical, amely 2024 augusztusában debütált, és hatalmas közönségsikert aratott. A harmadik helyen a *Leafie, A Hen Into the Wild* áll, amely már 2011-ben történelmet írt mint az első igazán nagy közönségsikert elért koreai animációs film.

A koreai sajtó büszkén emelte ki, hogy a *Királyok királya* több pénzt termelt az amerikai nyitóhétvégéjén, mint a *Chihiro szellemországban* (~450 ezer dollár) vagy a *Pokémon: The First Movie* (~31 millió dollár). A *Chihiro* ugyan szerényebben indult az USA-ban, de világszinten ~400 millió dollárt hozott, és Oscar-díjat is nyert. A *Pokémon* végül 163 millió dolláros globális bevételt ért el. A *Királyok királya* jelenlegi becsült bevétele 68,2 millió dollár.

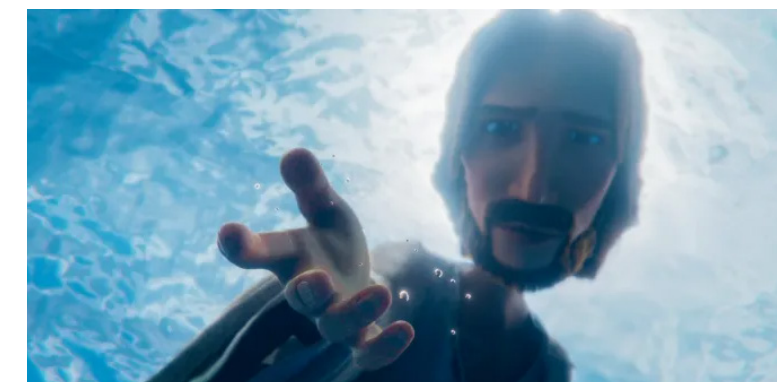
Üzenet kontra minőség – a keresztyén filmek dilemmája

Gyakran előfordul, hogy a készítők és a nézők is azzal védekeznek: nem a minőség vagy a látvány számít, hanem az üzenet. Ami természetesen igaz, egy határig – hiszen a tartalom valóban lehet mély és értékes akkor is, ha szerényebb köntösben jelenik meg. A készítőknél el kellene fogadniuk, hogy keresztyén filmeket nem csak és kizárólag az amerikai fehér, protestáns felső középosztály néz. Ezeket az alkotásokat világszerte nézik – különböző kulturális háttérrel, teológiai látásmóddal és esztétikai elvárásokkal.

Zárszó

A hívőknek is érdemes lenne elfogadniuk, hogy nem kell minden alkalommal a mozipénztárhoz rohanni, csak mert egy film bibliai témát dolgoz fel. Ha egy alkotás művészileg gyenge,

nem válik értékké pusztán attól, hogy „szép és fontos üzenete van”. Az üzenet önmagában nem mentség a gyenge kivitelezésre – különösen akkor, ha a nézőknek a torkukon akarják lenyomni, hogy a hit nevében minden kritika elhallgatható.



Hossz: 105 perc
Premier: 2025.04.11.
Stúdió: Mofac Studio
Műfaj: dráma, történelmi





☐ manga - ajánló



AKU NO HANA

a konfliktusok korában

Írta: A. Kristóf

Ezúttal egy olyan témakörben ajánlok mangát, amely talán nem annyira felkapott, de annál érdekesebb. A fókusz a kamaszkoron van, de ha pontosabb akarok lenni, akkor sokkal inkább az „út” kereséséről szól. Nem könnyű ezt elmagyarázni annak ellenére, hogy mindenki átélte ezt a jelenséget (vagy fogja, ha az olvasó fiatalabb). A történet arról a korszakról szól, amikor az ember első alkalommal kezd el igazán gondolkodni azon, hogy mégis mi történik körülötte. Nem a tudatosabb viselkedésről beszélek, hanem arról, amikor értelmet próbálunk keresni ebben az életben. Ez természetesen a kamaszkorban szokott történni, amikor az emberek változásokon mennek át, és mint minden ilyen, ez is fájdalommal jár. Vagy ha komikusan szeretném megfogalmazni, én is voltam kamasz, nekem senki ne mondja, hogy az a legjobb időszak.

Miért érdemes ezt a korszakot újra átélni? Nos, elsősorban mert szórakoztató, és tényleg az. Újra visszagondolni, hogy milyen is volt, és hogy milyennek tűnhetett egy felnőtt szemével, bizony megmosolyogtatja az embert. Másrészt a manga nem csupán egy nosztalgiajavonat, hanem komoly témákat és kérdéseket vet fel,

amelyek a felnőttek számára is aktuálisak. Így tehát a történet nemcsak szórakoztató, hanem elgondolkodtató is.

A manga története

Ez a manga tipikusan abba a kategóriába tartozik, amit nem az „akcióért” olvas az ember, hanem a történet miatt. A cselekmény mindössze annyira üt el a hétköznapiól, hogy táptalajt biztosítson a történetben megjelenő témák és kérdések bemutatására, és azok továbbhaladására. A hangsúly, kérdés nélkül azon van, hogy a kamaszok hogyan látják a világot, hogyan próbálnak értelmet keresni benne, valamint az ezen az úton elszenvedett baklövéseken és szenvedéseken. A három főszereplő szemén és interakcióján keresztül bontakozik ki a manga története. Személyiségük, gondolataik és érzelmeik részletesen tárulnak eléink.

A történet abban különbözik az ilyen témájú japán alkotásoktól, hogy az író nem az extrém helyzetekre koncentrált, hanem egy szélesebb témakört célzott meg. Annak ellenére, amit a cím sejtet, a manga nem kizárólag a romlottsággal foglalkozik.

Címét a francia költő, Charles Baudelaire *A romlás virágai* című kötete ihlette, és valószínűleg az egész történet is sokat merített az említett alkotásból. Számos alkalommal olvashatunk idézeteket A romlás virágai kötetből, amik szerves részei a történetnek, és segítenek még nyomatékosabbá tenni egy adott témát vagy kérdést.

Saját vélemény

A történetet a három főszereplő viszi a háttérbe, akiknek a belső gondolatai, érzelmei és cselekedetei adják a manga sava-borsát. Mégis úgy gondolom, hogy az író nem volt elég bátor ahhoz, hogy végigkövesse a felvetett témákat és kérdéseket. Sokszor az az érzésem volt, hogy egy lépéssel túl hamar állt meg egy karakter. Ha egy kicsit tovább ment volna, ha lett volna bátorsága szembenézni a következő lépéssel a gondolatmenetben, talán érdekesebb lett volna. Ez természetesen egy teljesen személyes vélemény, és lehet, hogy pont ez kellett a mangába, hiszen a kamaszkor egy igencsak befejezetlen dolog. Ettől eltekintve azonban jó dolgokat tudok mondani a mangáról. A történet tetszetős, élveztem, gyakran elmosolyodtam, ugyanakkor a felvetett kérdések és témák elgondolkodtattak. Úgy vélem, hogy a főszereplők szépen kidolgozottak és jól kiegészítik egymást. A történet jó ütemű és van célja, nincsenek kósza mellékszálak benne, így az olvasó nem veszíti el a fonalat, és meg is ragadja a figyelmét. Összességében mindenképp egy érde-



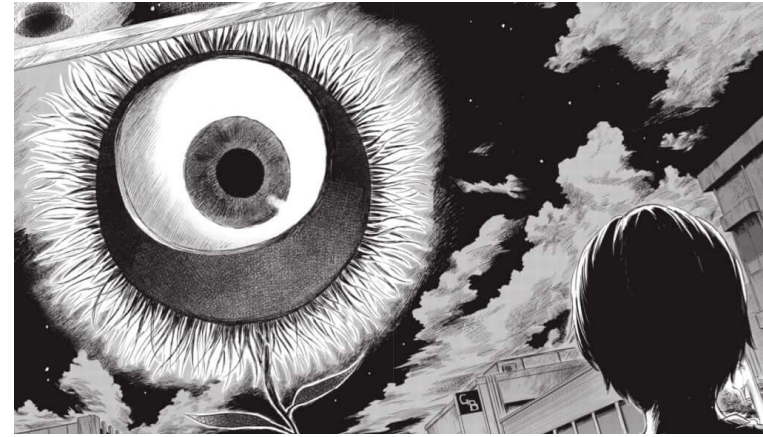
kes történet, ami bár nem rendkívüli, mégis megéri a részánt időt.

A manga rajzstílusa

Szerintem a rajzstílus a manga egyik erőssége. A rajzolás részletes és tiszta, jól illeszkedik a történethez, és szépen visszaadja a szereplők helyzetét és érzelmeit. Szerves része is a történetnek, mivel nem csupán kiegészíti azt, hanem sokszor segít a fontosabb részeket előtérbe helyezni.

A manga utóélete

A manga 2013-ban kapott egy 13 részes animét, amely az Uraharashop jóvoltából magyar felirattal is elérhető. A sorozat kedvelt volt a nemzetközi és hazai közönség által egyaránt, így azok, akik nem kedvelik a mangákat, megtekinthetik anime formában a történetet. Ezenkívül 2019-ben a manga alapján készült egy film is. Tudtommal a film nem érhető el magyar nyelven, viszont



angol fordításban igen. Továbbá a mangát kiadták hivatalos angol fordítással is a Vertical kiadó jóvoltából.

Itt fontosnak tartom megjegyezni, habár nem tartozik szigorúan a cikkhez, hogy az anime készítése nem ment éppen zökkenőmentesen. A készítés során rotoszkóp technikát használták. Ez egy olyan módszer, amely során egy valós mozgásról készült felvételt használnak alapként egy animált vagy digitális kép létrehozásához, gyakran stilizálva vagy más effektusokkal kiegészítve. Így az anime egyedi látványt kapott, de ennek ellenére, ahogy már említettem, jól fogadták.



Hossz: 11 kötet
Premier: 2009 – 2014
Író: Oshimi Shuuzou
Műfaj: dráma, kamaszkor, shounen





SENGOKU YOUKO

fantázia és történelem

Írta: A. Kristóf

manga - ajánló

A Sengoku Youko manga Japán egyik, ha nem a legérdekesebb időszakában játszódik, a Sengoku-korban. Biztos vagyok benne, hogy mindenki hallott már róla, mivel ez az időszak gyakran megjelenik mangákban és animékben egyaránt. Szóval nem meglepő módon a Sengoku Youko egy történelmi alkotás, legalábbis részben, mivel a történet át van itatva a természetfelettel. Nagyszerűen ötvözi a történelmi tényeket és szereplőket a japán néphagyománnyal. Ennek köszönhetően a manga egy összetett és érdekes korszakban játszódik, egy olyan történettel, mely magában foglal számos kulturális és fantasyelemet.

A manga történelmi háttere

Ez Japán azon időszaka, amikor a társadalom a feje tetejére állt, és ezúttal ez nem csak egy metafora. Hogy mikor kezdődött ez az időszak, az a mai napig vitatott, az biztos, hogy a 15. századra szokták tenni (általában az 1467-1477 közötti Oonin háborútól számolják), és egészen a 16. századig tartott (Oda Nobunaga bevonulása Kyotóba 1568-ban, ám szokták a Sekigaharai csatához [1600] vagy a Tokugawa-sógunátus kezdetéig [1603] is jelölni). Ebben a korszakban a központi hatalom, az Ashikaga-sógunátus elvesztette uralmát Japán fölött, és a helyi nemesek elkezdtek saját kis királyságukat kialakítani, ami miatt majdnem állandó volt a háborúzás a különböző helyi kiskirályok között. A központi hatalom befolyása nélkül az egyszerű emberek nem fogadták el a

helyi nemesek uralmát, és gyakran lázadások robbantak ki az országban. Továbbá a samurájok társadalmi rétege is megingott. Az addigi nemesek helyett ebben a korszakban az egyszerű emberek is samuráj rangba kerülhettek, ha kellő hatalomra tudtak szert tenni. Sőt, egy adott időpontban Toyotomi Hideyoshinak egyszerű rangnélküli pozícióból sikerült a császár régensévé válnia. Így tehát túlzás nélkül kijelenthető, hogy ebben a korszakban a japán társadalom teljes mértékben megrázkódott és átalakult. Ez egy olyan időszak volt, ahol senki sem lehetett biztos többé abban, hogy ki hol áll a társadalmi ranglétrán, ugyanakkor hatalmas lehetőségek tárultak fel azok előtt, akiknek volt elég bátorságuk és tehetségük, hogy megragadják őket. Ez a periódus a Tokugawa-sógunátussal ért véget.

A manga története

A manga története gyakorlatilag a Sengoku-kor emberfeletti lencsén keresztül. Ez azt jelenti, hogy képzeljük el, hogy nemcsak az emberek harcoltak egymás ellen, hanem a démonok (yokaiok) is. Így tehát az egész korszak újra lett gondolva egy hozzáadott dimenzióval. A történet során a valós történelmi események változatlanul megmaradtak, és gyakran találkozunk ismert történelmi szereplőkkel. Ennek ellenére az események és személyek újra lettek gondolva ebből az új, emberfeletti szempontból.



Így, habár egy történelmi mangáról beszélünk, a történelmi jelleg inkább csak a háttérrel szolgálja, míg a központi térben a manga shounen jellege található.

A történet során számos markáns téma kerül bemutatásra, mint például az emberek természetfeletti lények elleni harca, az identitás és a valahová tartozás kérdése, a hatalom és a politikai játszmák megjelenése, a hűség és az árulás témája, és természetesen ezt az egészet felöleli a háború pusztítása és annak következményei. A manga elsősorban egy shounen alkotás, és ez azt jelenti, hogy minden, ami ehhez a műfajhoz tartozik, megtalálható a Sengoku Youkóban is. De a



manga egy sokkal szélesebb és összetettebb témával rendelkezik. Összegezve, a történet több, mint egy egyszerű shounen, habár ezt a jellegét nem lehet letagadni, mivel lépten-nyomon bele fog botlani az olvasó.

Saját vélemény

Többet is ki lehetett volna hozni ebből a mangából. Hiába shounen, számos egyéb érdekes dolog is megjelenik a történetben. Ha az író egy kicsit többet koncentrált volna arra, ami végül a háttérbe szorult, és kevesebbet a shounen elemekre, úgy gondolom, a manga jobb lett volna. Amikor olvastam a történetet, az az érzésem volt, hogy több potenciál van benne, mint amennyi végül napvilágra került.

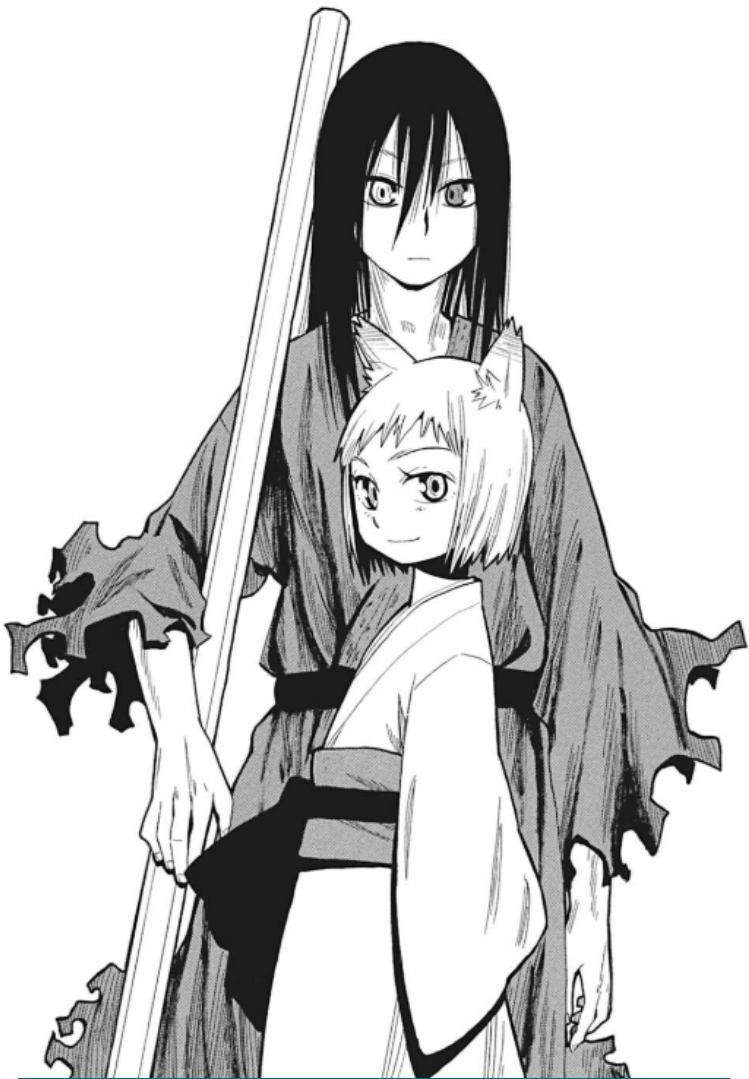
A manga rajzstílusa

Érdekes és egyes helyeken meglepően jó minőségű a rajzolás. Általában egy átlagos shounenmanga szintjén áll, azonban ezt nem kritikának szánom. A műfajba tartozó művek rajzstílusa bár nem elképesztő, nem is rossz, ezért úgy gondolom, hogy a rajzolás olyan, ahogy az elvárható tőle, néhány kellemes meglepetéssel.

A manga utóélete

A manga két animét is kapott összesen 35 részzel. Mindkét évad 2024-ben jelent meg, és

egy shounen animéhez képest átlagos értékeléseket kaptak. Az első anime, a *Sengoku Youko: Yonaoshi Kyoudai-hen* 13 részes, és 6,99 értéken áll a MyAnimeListen. A második szezon 22 részt tudhat magáénak *Sengoku Youko: Senma Konton-hen* néven, és 7,58-as értékelést kapott.



Hossz: 17 kötet
Év: 2007 – 2016
Alkotó: Mizukami Satoshi
Műfaj: történelmi, kaland, emberfeletti, shounen





NINE PUZZLES

A halál kirakós játéka

Írta: Yuuko

live action - ajánló



Már viszonylag régen néztem olyan koreai thrillert, amiben nem volt természetfeletti szál. De újra rá kellett jönnöm, hogy milyen jó nyomozós do-rama-felhozatala van Koreának, és hogy nem feltétlen kell a természetfeletti vonal ahhoz, hogy megál-líthatatlannak tűnjön egy gyilkos. De hogy miről is szól a Nine Puzzles, vagyis a magyarosított címén A halál kirakós játéka?

Történet

Egy átlagos este iskola után Yun I Na úgy dönt, hogy meglátogatja a nagybátyját, a hirtelen látogatás azonban hamar nem várt fordulatot vesz. I Na a lakásba lépve megdöbbenve fedezi fel nagybátyja holttestét a földön. Első látásra is egyértelmű, hogy valaki meggyilkolta az egykori rendőrpárancsnokot! A rendőrség nagy erővel kezd hozzá egykori kollégájuk gyilkosának megtalálásához, az első gyanúsítottjuk pedig nem más, mint maga I Na. A lánynak ugyanis mind motivációja, mind pedig lehetősége is volt a gyilkosság elkövetésére, a helyzetét pedig tovább nehezíti, hogy nem emlékszik, mi történt a lakásba való belépése és a rendőrség értesítése között eltelt tíz percben. Azonban nincs elég bizonyíték a bűnössége mellett, így a rendőrkapitány halálának a rejtélye mintegy tíz évig megoldatlan marad.

Ezalatt az idő alatt I Na profilozóvá képezte magát, és a rendőrséget segíti az ügyek megoldásában. Ráadásul annyiszor jár volt nagybátyja egykori kapitányságán, hogy már-már minden ott

dolgozót személyesen is ismer. Az évek alatt a rendőrök egyre inkább hozzászoktak a jelenlétéhez, és Kim Han Saem nyomozón kívül már senki sem gyanúsítja őt aktívan a gyilkosság elkövetésével. Han Saem még újonc volt a rendőrpárancsnok halála idején, és azóta is zavarja, hogy az ügy megoldatlan maradt. Főleg, mivel meggyőződése, hogy I Na volt a tettes. I Na szintén nem könnyíti meg a dolgát, mivel cseppet sem visszafogott, szóki-mondó természete és a tendenciája, hogy gyanús helyzetekbe kerüljön, mind ellene szólnak a nyomozó szemében. A lány ennyi év eltelte és folyamatos pszichoterápia után sem emlékszik, mi is történt azon az éjszakán. Az egyetlen dolog, ami az ártatlansága mellett szól, az a furcsa puzzle darab, ami a nagybátyja holtteste mellett hevert. Ezt azonban a rendőrség akkor nem vette komolyan. De minden megváltozik, amikor I Na egy újabb furcsa puzzle-t kap a postán, amivel párhuzamosan pedig egy újabb gyilkosság történik.

Először senki sem hisz a sorozatgyilkosos teóriájában, sőt, Han Saem még jobban gyanúsítja a lányt. Hiszen mi közös lenne egy rendőrfőnökben és egy bártulajdonosban, akik sosem találkoztak egymással I Nán kívül, aki mindkét tetthelyen ott volt? De ahogy egyre több gyilkosság történik, és ezzel egyidőben pedig újabb és újabb puzzle darabok tűnnek fel, a rendőröknek el kell ismerniük, hogy I Na igazat mond. Létrejön egy csoport a rendőrségen belül, akik ezzel az üggyel foglalkoznak, és I Na is csatlakozik hozzájuk.

Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne ő lenne a gyilkos. Senki sincs biztonságban a gyanúsítás alól, főleg, hogy a szálak egyre inkább a rendőrségen belülre vezetnek. De vajon sikerül-e megakadályozni a puzzle befejezését akkor, ha még egymásban sem bízhatnak?

Megvalósítás & Vélemény

A színészi játékra nem lehet kifogás, mindenki jó alakítást nyújtott, de a két főszereplő közülük is kiemelkedett. Az *Itaewon Class* (*AniMagazin* 60.) óta figyelemmel kísérem Kim Da Mi munkásságát, és elmondható, hogy mindig izgalmas karaktereket szokott megszemélyesíteni. Még ha nem is esik az adott történet az érdeklődési körömbé, akkor is biztos lehetek abban, hogy nem egy felejthető sorozatról, filmről van szó, ha ő játszik benne. Ez ezúttal sem volt másként. Ugyan a többiek alakítására sincs panaszom, de messze az általa alakított I Na volt a legérdekesebb karakter. Nagyon tetszetek a ruhái is, mivel olyan ruhákat adtak rá, mint amiket egy anime-karakter hordana. A sorozat rendezője egy interjúban azt nyilatkozta, hogy a forgatókönyv nem

igazán tűnt „realistának”, emiatt nagyon sokat gondolkodott azon, hogyan tegye hihetővé a történetet és végül I Na karakterét tette ehhez még különcebbé és „nyomozósabbá”, ezzel is kiemelve őt a többi karakter közül. A dinamika közte és a Son Suk Ku által alakított Kim Han Seam között nagyon szórakoztató volt, egyikük sem tette könnyebbé a másik karakter életét, és valahogy mégis közösen voltak a leghatékonyabbak. Jó volt nézni hogyan alakul ki a közöttük húzóódó gyanúból egy abszolút bizalmon alapuló kapcsolat – még akkor is, ha egyikük szinte végig az egyik főgyanúsított volt.

Én nagyon élveztem a sorozatot, végig fent tudta tartani az érdeklődésemet. Itt igazából egy idő után mindenkit lehetett gyanúsítani, még – vagy főleg – a két főszereplőt is. Utólag visszagondolva mondjuk sejthettem volna, ki is a gyilkos valójában, de nem ezen volt a hangsúly. Rengeteg kérdésre kell választ kapnunk a történet során, és meg is kapjuk őket – de, hogy erre meddig (és hány halálesetig) kell várni, az kiderül a sorozat megnézése során. Az külön tetszett a történetben, hogy nem ma-



gukra a gyilkosságokra koncentráltak elsődlegesen, hanem azok előzményeire és a következményeire: mi vette rá a gyilkost, hogy éppen ezeket az embereket és ilyen módon ölje meg, és mi történik a hátramaradottakkal, milyen hatása volt az egyes gyilkosságoknak mások életére. A gyilkos leleplezése egyszerre volt drámai és nem is. Tényleg nem a kiléte volt a lényeges – igaz, az is meglepetésként érheti a nézőt a sok gyanúsított mellett – hanem a motivációja. A sorozat nem tudja le annyival, hogy csak az élvezet miatt tette, itt tényleg oka volt annak, hogy ki halt meg, és milyen puzzle került mellé. Minden gyilkosság precíz végrehajtást igényelt és a részletekig meg volt tervezve – különösen a legutolsó.

Az egyetlen dolog, amibe bele tudnék kötni, az a sorozatnak a legeslegvége. Bár a fő szál viszonylag szépen lezárták, az utolsó pár perc azonnali folytatásért kiált – amit azonban még nem jelentettek be. Ha lesz, akkor már van egy biztos nézője a személyemben, mert nagyon kíváncsi vagyok, hogyan vinnék tovább a történeteket.

Összességében azoknak ajánlom ezt a sorozatot, akik egy izgalmas thrillert keresnek, amelyben a hangsúly inkább a karaktereken van, mintsem magukon a gyilkosságokon. Nem mondanám annyira ijesztőnek, mint például a *Hell is Other People*-t (*AniMagazin* 75.), így azoknak is tudom ajánlani, akik nem bírják a sok vért, de szeretik az izgalmas nyomozós sorozatokat.

A színészek közötti jó dinamika és a történet végig fenn tudja tartani a figyelmet az újabb és újabb gyanúsítottak felvezetésével és a lezárás – valamint a gyilkos motivációja – is nagyon jól lett kigondolva és megvalósítva. Mindez pedig az elmúlt évek egyik legjobb koreai thrillerévé tette számomra a sorozatot.



Angol cím: Nine Puzzles
Hossz: 11 epizód
Premier: 2025
Forrás: original
Műfaj: thriller





☐ live action - ajánló



KINGDOM: DAISHOGUN NO KIKAN

Írta: Hirotaka

Éljen! Ünnepeljünk! Ismét van Kingdom cikk a magazinban! Oké, tegyük félre kicsit a rajongást, de előre is mindenkitől elnézést kérek, ez bizony egy fancikk lesz.

Nem győzöm eléggé hangsúlyozni, hogy a Kingdom Japán egyik legnépszerűbb címe. Az új kötetei rendre az Oricon heti eladási listáinak az élén vagy az élműnyében landolnak, valamint bérelt helye van az éves eladási lista TOP10-ében. A mangának különleges kötésű kiadványa is van, valamint üzleti tanumánykötet is készült már belőle.

A manga egyre népszerűbb, az utóbbi években pedig szépen jönnek az anime évadok (összességben a hatodikat), és végre hivatalos angol fordítás is érkezik (a franciák és a spanyolok már régóta felfedezték). A VIZ Media novemberben adja ki az első kötetet, decemberben pedig a másodikat. Sietniük is kell, ha be akarják hozni az elmúlt 19 évet, hiszen Japánban már a 76. kötetnél tart.

A Kingdom nagyvászonra vitele igazi mindblowing volt a rajongók számára, és 2019 óta úgy gyártják a filmjeit, mintha nem lenne holnap, eközben pedig mit sem veszített a hangulatából, minőségéből és népszerűségéből, sőt!

2024-ben landolt a japán mozikban a *Return of the Great Generals (Daishogun no Kikan)* címet viselő negyedik rész, és természetesen akkorát tarolt, hogy jó pár hónapig kibérelte az első helyet a mozik toplistáján. A negyedik Kingdom film pont olyan helyen adaptálja a sztorit, ahol ha abbahagyták volna sem lenne hiányérzetem, elvégre valljuk be, egy ilyen hosszú történetet filmekben elmesélni, nemcsak költséges, de hosszú folyamat is, amibe már belekalkulálandó a színészek ideje, és hogy meddig akarnak a filmek részesei lenni. Ugyanez igaz a rendezőre is. Ám úgy tűnik, a lelkesedés sem készítői, sem színészi, sem rajongói oldalról nem lankad, hiszen júliusban bejelentették az ötödik Kingdom filmet, ami jövő nyáron fut be a japán mozikba.

No de milyen is lett a negyedik mozifilm, a Kingdom: Return of the Great General?

Aki olvasta a mangát vagy látta az animét, az tudja, hogy azon kívül, hogy folytatás, ez a film főleg Ouki karakterét helyezi középpontba, de akik még nem látták, azoknak írok pár sort a sztoriról.

Rövid plot

A történet ott folytatódik, ahol az előző film abbamaradt, név szerint a Battle of Bayou történetét viszi tovább. Shin és megmaradt emberei menekülnek a korábbi sikeres csatából, ám egy ismeretlen idegen útjukat állja. Épphogy megúszsák a találkozást, és az azt követő rajtaütést, majd némi áldozat árán sikerül elmenekülniük.

Nincs pihenés, jön az új csata, a hadsereg főparancsnoka pedig továbbra is (az udvari tanácsadók és tábornokok legnagyobb megdöbbenésére) Ouki, a híres-hírhedt, a hatalom mellett és attól távol, kicsit még felette is álló entitás. A csatasorban továbbra is ott vannak az előző részekből megismert karakterek, Oukinak pedig szembe kell néznie saját múltjával, haragjával és egy új ellenféllel.

A film két részre tagolódik, az első negyede gyakorlatilag az előző film cselekményének lezárása, ahogy az újdonsült százfős Hi-Shin egység megmaradt része ünnepli a sikeres csatát és Shin

megszerezte első trófeáját is. A harmadik rész elég nagy cliffhangerrel hagyta félbe a filmet Hou Ken megjelenésével, bár ez csak a sztorit nem ismerőknek volt az. Már az előző rész is megmutatta, hogy Hou Ken nagyon erős, az új film pedig az elején alá is húzza ezt egy látványos párharc keretében, mivel sem Shin, sem Kyou Kai, sem más nem tudja megizzasztani a veterán idegent.

Shinék menekülése, szétválása, majd keserű találkozója uralja a film elejét, ami talán egy kicsit hosszúvá vagy elnyújtottra sikerült, és szomorúság meg dráma ide vagy oda, nézőként örülünk, hogy továbblépünk.

Ouki, a legenda

A film további szakaszának fókusza megoszlik Ouki személye, múltja és az aktuális csata között, amit mégis a különc generális karaktere köt össze. Miközben pedig nézzük Qin ádáz és egyre elkeseredettebb harcát, benézünk Ouki mókás, laza, kissé flúgos álarca mögé, ami egy elképesz-

tően látványos párharcban csúcsosodik ki Hou Kennel. Emellett bemutatkozik a Kingdom legnagyobb antagonistája, a stratégá zseni Ri Boku.

A film két szakasza markánsan elkülönül, és a hangulata is teljesen más, így két teljesen eltérő érzést vált ki belőlünk. A Shinre és csapára fókuszáló rész főleg drámai, kisebb léptékű és szentimentálisabb. Még Shinék és Hou Ken csatáját is inkább a drámához tenném, minden menősége ellenére. A következő történetívben is megvan a dráma és a szentimentalizmus is, és egy bizonyos pontján még mélyebbek is ezek, de itt már kiegészül a monumentalitással, pózörködéssel és látvánnyal. A korábbi filmeknél nem nagyon érzékelünk ennyire éles váltást a filmek szakaszai között, mint a Return of the Great General esetében, ugyanakkor jól kontrasztba állítja, hogy Shin jelenleg még úgymond jelentéktelen figura a harctéren, és van hova fejlődnie, ahogy a csapattársainak is.



A másik oldalon viszont ott van Ouki, a legendás tábornok, minden nagyságával, vezetői képességeivel és a történelem során keményre edzett, de mégis érzékeny lelkével.

Kicsit belegondolva jól látható, hogy Shin-nek sok tanulnivalója van a csatatéren, amiből az egyik legnehezebb a harctéri veszteség elfogadása és feldolgozása.

Shin mestereként és követendő példaként tekint Oukira, aki szívesen tereli a fiú kezdeti csatatéri karrierjét, a filmvégi kilovagolásuk a harcterről, majd az ezt követő események a Kingdom legemócionálisabb pillanatai. Ouki jelene és múltja egymás mellett mutatja meg igazán, mennyire összetett karakter ő, valamint megmagyarázza minden eddigi cselekedetét, és ez az egész teszi őt mindmáig a Kingdom egyik legnépszerűbb karakterévé. Öröndötes, hogy ezt filmben is ilyen jól át tudták adni.

Megvalósítás

A Return of the Great General – ahogy a többi film is – kimagasló minőséget képvisel. Egy olyan mangaadaptáció, amiben mindenre odafigyeltek.

A helyszínekre, a jelmezekre, a casting-ra, a jelenetekre, egyszerűen fantasztikus. Nem érződik rajta a japán live actionökre jellemző erőltetettség és túljátszás. A színészek remekül teljesítenek, Yamazaki Kento még mindig fantasztikusan érzi Shin karakterét, ahogy Osawa Takao is gyakorlatilag tökéletes Ouki, meg is kapta a Japán Filmakadémia díját. A Ri Boku szerepében érkező Oguri Shun is remek választás lett, sikerült átadni a rideg, számító vezér karakterét. Arról viszont már nem tehet, hogy a mangában és animében jól kinéző tollgallérja a live actionben inkább röhejes. Kikkawa Koji is fantasztikusan hozta a zord Hou Kent, tényleg rémisztő lett a kisugárzása.

A karakterekre fókuszáló képek jól teljesítenek, átjönnek a párbeszédék és az érzelmek. A nagytotálók, hadmozdulatok pedig veszett menőn festenek. Sato Shinsuke rendező remekül vált a hatalmas sereget bemutató képről a közeli eseményekre. Tényleg átjön, hogy itt csata van. Persze ne gondoljunk hatalmas pénzügeztő hollywoodi CGI superprodukciókra. Ouki és Hou Ken párharca pedig elképesztően izgalmas, feszült és monumentális, ahogy a két legenda egymásnak esik.

A munka kifizetődött, mivel ez lett a legsikeresebb Kingdom film, míg az első három egyenként kicsit több, mint 5 milliárd yent szedett össze a kasszáknál, addig a negyedik már felkúszott 8 milliárd fölé, ezzel 2024 legjobban teljesítő előszereplős filmje lett.

Hogy meddig menetel a Kingdom live action adaptációja, ez kérdéses. Az bizonyos, hogy készül az 5. film. Hogy pontosan mit fog adaptálni, azt még nem tudni, sorban a Coalition Army jönne, ami nagy vállalás lenne, és nem is biztos, hogy egy filmben adaptálják. Nem gondolnám, hogy a kétórnyi non-stop csata jól működjön a filmvásznon. Viszont az eddigi filmek is hagytak ki a mangából és a sorrenden is változtattak. Mindenesetre a mangaka, Yasuhisa Hara most is ott lesz a forgatókönyvírók között.



Hossz: 145 perc
Premier: 2024.07.12.
Forrás: manga
Műfaj: akció, dráma, történelmi





KAZE GA TSUYOKU FUITEIRU

Írta: supermario4ever



live action - ajánló



Ahhoz képest, hogy az animeadaptáció elég későn érkezett, a live action movie a manga végeztével szinte egyszerre került a mozivásznakra. Ebből is kiderül, hogy olyan szintű változtatásokat eszközöltek az animációban, hogy több a különbség, mint a hasonlóság. A Production I.G a saját képére formálta a mangát. A *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* tehát annak az esete, amikor a movie jobban hasonlít az eredeti műre. Vizsgáljuk is meg, hogy milyen lett.

Kurahara Kakeru a gimnázium futócsapatának legjobbja volt, ám egy súlyos incidens miatt feloszlatták a csapatot. Kakeru azóta egyedül fut. Futása közben fedezi fel Kiyose Haiji. A jól ismert kérdés a movie-ban is felhangzik: „*Hashiru no suki ka?*” / „*Szeretsz futni?*” (bolti lopás viszont nincs). Így lesz Kakeru az egyetemi csapat tagja, és így költözik a többiekhez.

Ahogy utaltam rá, a színészeket a manga alapján választották ki, így össze sem lehet hasonlítani őket az animében látható karakterekkel. Hiszen a karakterdizájn teljesen egyedi, csak a stúdió átrajzolta őket is a saját stílusa szerint. Csak akkor derül ki, hogy ki kicsoda, amikor bemutatkoznak. A csapat a movie-ban is nehezen kovácsolódik össze. Ugyanúgy megrökönyödést vált ki Haiji nagy bejelentése, hogy a Hakone Ekidenre készítené fel a csapatot, viszont a movie-ban komolyan összebalhézik a csapat, amikor végképp képtelenek dűlőre jutni. De a film a maga 133 perccel is ugyanúgy csodálatosan végigmegy azon a

folyamaton, amin az anime, melynek eredményeként végül célba érnek.

Ugyanakkor ez a film is igazolja, hogy miért van egyre inkább létjogosultsága a sorozatnak. Itt csak Kakeru és Haiji múltjába nyerünk komolyabb betekintést, de ezen kívül is sok jelenetet kihagytak, amik ugyan nem kulcsfontosságúak a történet szempontjából, de általuk jobban megismerhetjük a többiekét, így tudunk kötődni hozzájuk.

Emiatt sajnos nem annyira emlékezetes a film, hiába nagyon jók a színészek egyébként. Ez Hayashi Kento harmadik sportanime adaptációs filmje a 2007-es *Battery* és a 2008-as *DIVE!!* után. Nagyon jól hozza Kurahara Kakeru szerepét. Az első filmjeiben is tetten érhető egy furcsán mogorva tekintet, ami alkalmassá tette az eleinte barátságtalan, magának való karakter megformálására. Ijesztő volt, ahogy nekiment Kiyose Haijinak, és hihető, hogy komolyan össze fognak verekedni. Ezzel együtt átmegy azon a metamorfózison, ami a csapat teljes értékű tagjává teszi. Jól látható, hogy leginkább azon volt a fókusz, hogy átadják a futás fontosságát, ami ennek köszönhetően átélhető lett. Leginkább ez adja a film mélységét, ami miatt érdemes megnézni.

A hiányosságaival együtt is azt gondolom, hogy a manga nivójához méltóképp dolgozta fel a film a történetet. Érdemes megnézni – némileg más szemszögből mutatja be a történetet. Eddig a manga mindegyik adaptációja nagyon jóra sikeredett.



□ kontroller - bemutató

Sokáig a Nintendo fő riválisa a Sega volt. A mai napig úgy emlékeznek a nagyok, hogy a Nintendo és a Sega között volt a legkiegyenlítettebb a konzolháború. Úgy is említik a '90-es évek első felét, mint a konzolozás aranykora. Mind a két cég mást nyújtott, és mind a ketten a legtöbbet hozták ki a konzoljaikból, játékaikból. A Nintendo-történelmét már kutattuk, vizsgáljuk most meg a '90-es éveket a Sega szemszögéből.

Röviden a cégről

Bár a cég japán, a gyökerek az Egyesült Államokig vezetnek vissza. 1940-ben alapították meg az American Standard Games vállalatot, majd az '50-es években a Service Games of Japan céget. A mai formájában Hawaii hozta létre Martin Bromley és Richard Stewart 1960. június 3-án, ekkor még „Nihon Goraku Bussan” néven. Nem sokkal megalakulása után megszerezte a Service Games of Japan vagyont, ennek rövidítése a „Sega”.

A vállalat a megalakulása óta érdekelt a játékokban. Martin Bromley az apjával a 2. világháború alatt észrevette, hogy ahogy egyre növekszik a katonai személyzet, szükségük van valamire, amivel elfoglalhatják magukat a szabadidejükben. Apa, fia és egy közös barátjuk, James Humpert megalapították a Standard Games vállalatot, és pénznyerő automatákkal látták el a katonai bázisokat. Az automaták nem üzemelhetek sokáig, ugyanis 1951-ben a Szerencsejáték-eszközök

Szállításáról Szóló Törvény betiltotta a nyerőautomatákat az Egyesült Államok területén. 1952-ben Martin Bromley elküldte két alkalmazottját, Richard Stewartot és Ray LeMaire-t Tokióba, hogy alapítsanak egy új forgalmazót. Több névváltoztatás után 1953-ban állapodtak meg a Service Games of Japan névben.

Majd folyamatosan növekedtek, egyre több országban terjesztették a játékgépeket. Ez már a kormányzat figyelmét sem kerülhette el. 1959-ben ugyan felmentették a vesztegetés és adócsalás vádjától, de kitiltották a japán és Fülöp-szigeteki amerikai légi bázisokról. 1960. május 31-én a Service Games of Japan feloszlott végül, de pár napra rá megalapították a már fentebb említett Nihon Goraku Bussan céget és a Nihon Kikai Seizou-t. A két vállalat játék- és zenegépek forgalmazásával foglalkozott. Felvásárolták a Service Games of Japan eszközeit, majd 1961-ben úgy adták el a „Service Games Hawaii-t”, hogy megtartották a nevet. 1964-ben Sega Entertainment Ltd. néven egyesült a két cég.

Ezek után kizárólag a játékgépekre fókuszáltak, és Japán-szerte több árkádjátékcentrumot alapítottak. A '70-es évek második felében óriási nyereségre tett szert a cég. A Sega több híres játékot is licenszelt, mint például a *Frogger*, a *Head Ont*, vagy a *Pac-Man*t. A cég játékgépei Amerikában is nagyon népszerűek voltak, 1981-ben 214 millió dollár nyereséget realizált. Ennek ellenére az év végén David Rosen óvatosan nyilatkozott a Cash Box magazinnak.



SEGA-TÖRTÉNELEM

A 2D-s Sega konzolok

Írta: supermario4ever

Ekkor ugyanis már csökkent a növekedés üteme, és a lehetőségük is egyre inkább korlátozott volt. Ekkor változtatták meg a cég nevét Sega Electronics Inc.-re, és ekkor kezdtek el a videójátékok felé orientálódni. Megvalósult, amit Rosen megjövendölt: súlyosan visszaesett az árkádgépek iránt az érdeklődés, ami a Segát is súlyosan érintette. Ennek következtében a cég eladta a gyártási- és licenzjogait a Ballynak.

A konzolok ekkor még gyerekcipőben ugyan, de a Nintendo útját járták, és 1983-ban „SG-1000” néven olyan játékgépet dobtak piacra, mely csak játékokat játszott le. A konzol egy napon jelent meg a Nintendo Famicomjával. És mivel a készlet folyamatosan biztosított volt, plusz a Nintendo konzolját egy hiba miatt vissza kellett hívni, a Sega kezdett jobban. 160 ezer példány talált gazdára belőle, ami messze meghaladta az 50 ezres várakozásokat. Ám a siker hamar meg-

torpant, hiszen amint a Nintendo kijött a javított Famicom konzollal, vele együtt kiadták a *Super Mario Bros* is. A játékkal a kiotói cég uralta a piacot. Az sem segített a Sega helyzetén, hogy a cég nem volt hajlandó együttműködni azokkal a fejlesztő cégekkel, melyek játékgépeket is gyártottak, hiszen riválisnak tekintették őket. Így a nagy sikerek mind a Nintendo konzoljára jelentek meg. Végül összesen szolid 2 millió példány talált gazdára.

Master System

Így jutottunk el a Master System konzolig, mely tulajdonképpen nem más, mint az SG-1000 egyik kiadásának, a Sega Mark III-nak egy újragondolt változata. Néhány fejlesztéstől eltekintve technikailag szinte ugyanazt tudta. Japánban eredetileg a Sega Mark III jelent meg 1986-ban, ennek az exportált változata volt a Master Sys-

tem. Később Japánban is napvilágot látott az exportált változat. Különlegessége, hogy nemcsak cartridge bemenetet tartalmazott, hanem a „Sega Card”-nak is volt egy csatlakozása. Ez egy memóriakártya méretű cartridge, és a Sega lényegében ezzel valósította meg azt, amit a Nintendo a Famicommal, hogy floppyn és cartridge-en is kiadta a játékait. Csak a Sega a Nintendóval ellentétben világszerte megjelentette őket mindkét kiadásban. Ugyanakkor a másik komoly különbség az volt, hogy a Sega Card jóval kisebb méretekkel rendelkezett, ami egyrésztől biztosította az alacsonyabb előállítási költséget, ugyanakkor tárhelye is kisebb volt, így bizonyos játékok butított változatban jelentek meg kártyára. Bár a cél a fejlesztési költségek csökkentése volt, és több kiadást is megélt, nem tudott lépést tartani a játékok rohamos mértékű fejlődésével. Így 1987-re le is állították a gyártást, és csak cartridge-re jelentek meg játékok.

Japánban nehezen indult be a Master System, melynek egyik fő oka az volt, hogy a Nintendóval ellentétben a Segának nem létezett még saját mascotja. Emellett a Nintendo licenszelési gyakorlata erősen problémás volt, hiszen nemhogy a saját játékaik nem jelenhettek meg más konzolra és számítógépre, de a harmadik féltől származó játékok is csak úgy voltak elérhetőek náluk, hogy azt semelyik másik gépre nem adhaták ki. Ezért van az, hogy szinte egyáltalán nincs közös halmaza a NES és a Master System játékoknak. A Sega ugyan fejlesztett saját játékokat, és



licenzelt más cégektől is, de ezek egyáltalán nem fogtak jól.

Nyugati várakozások

A Sega a nyugati piactól remélte a megváltást. 1986-ban megalapították a Sega of America céget, mely a nyugati piacot látta el konzolokkal, játékokkal. Székhelyük San Fransiscóban volt. Ahogy korábban szó volt róla, a Sega Mark III konzolokat csomagolták újra, és azok jelentek meg Master Systemként.



A nevet érdekes módon választották ki. Felírták az ötleteket egy papírra, majd egy darts táblára helyezték. Amelyik a legtöbb találatot kapta, arra esett a választás. A nevet Japánban is jóváhagyták. Egyfajta videójáték és küzdősport egyvelege volt, hiszen csak egy versenyző lehetett: a mester. A konzol futurisztikus külseje tetszett az amerikaiaknak. Ezzel együtt a csomagolás is jól elkülöníthető volt a Nintendóétól, hiszen amíg a kiotói cég doboza fekete alapú volt, addig a Segáé fehér, melyet az Apple cég csomagolása ihletett.

A Sega Chicagóban mutatta be a konzolt 1986 júniusában. „Power Base”-ként hirdette, mely két kontrollert, egy fénypisztolyt, és egy számos játékot tartalmazó cartridge-et is rejtett. A Master System szeptemberben jelent meg, és az év végéig 125.000 példány kelt el. Ez ugyan több,

mint az Atari 7800 100.000-es eladása, de jelentősen elmarad a NES 1,1 milliószámától.

A helyzet a későbbiekben sem javult. A Nintendo nyugaton ugyanúgy folytatta a Japánban alkalmazott licenszelési gyakorlatát, aminek következtében a Sega lehetőségei Amerikában is korlátozottak voltak. Csak két külsős céget tudott megnyerni magának: az Activision és a Parker Brothers. A Sega azzal is próbálta hirdetni magát, hogy a játék dobozán lévő grafika ténylegesen megegyezik a játék grafikájával, és a Master System „árkád-élményt” kínál otthonra. A marketing részlegén ugyanakkor csak két ember dolgozott, ami hátrány volt, hiszen nem tudtak hatékony stratégiát kialakítani. Amíg a Nintendo a családi játékra helyezte a hangsúlyt, addig a Sega a játékok által különböző motoros képességek fejlesztésére. Ennek jegyében több szabadidőközpontban állítottak ki Master System gépet, hogy a gyerekek ne csak kipróbálják, de fejlesszék is magukat. Erre minden lehetőség adott volt, hiszen az olyan Sega által fejlesztett játékok, mint az *Out Run* vagy a *Shooting Gallery*, korukat megelőzve komplexebbek voltak, így ténylegesen szükség volt reflexekre, finommotoros mozgásokra, hogy jó eredményt érjenek el a játékosok.

Ennek ellenére az 1987-es év küzdelmes volt a Sega számára. A cég eladta a forgalmazási jogokat a Tonka játékgyártó cégnek, amelynek ugyan semmi tapasztalata nem volt elektronikus játékok forgalmazásában, ám a Sega elgondolása az volt, hogy a Nintendo is játékként (toy) adja el



a konzolját, talán ez a siker kulcsa. Ezzel együtt a Sega of America az ügyfélszolgálatra fókuszál. A Tonka több, Japánban népszerű játék megjelenését elutasította, valamint 1988-ra kevesebb EPROM-ot akart venni, mely a cartridge gyártáshoz elengedhetetlen. A videójátékokba való befektetési hajlandóságuk is csökkent. Ehelyett óriási hitelt felvéve felvásárolták a Kenner Products céget, mely szintén játékok forgalmazására szakosodott, ezért a cég súlyosan eladósodott.

Így a Sega továbbra is rosszul teljesített Amerikában. Ráadásul Japánban sem javult a helyzet, amikor 1987 októberében ott is megjelent a nyugaton ismert Master System konzol. Egyik kiadás sem volt a Nintendo méltó ellenfele, a japán konzolpiac csupán 10%-át birtokolta a Sega.

Európai megjelenés

A Sega nem nyitott külön „Sega of Europe” céget, helyette országonként más-más vállalatok forgalmazták a konzolt. Az Ariolasoft volt az, mely nemcsak Nyugat-Németországra, hanem az Egyesült Királyságra is megvette a Sega cég forgalmazási jogait, de nem értettek egyet a brit árpolitikával, ezért végül a Mastertronichoz került a Sega szigetországi kiadása.

A Master System Európában is nehezen indult be, de más okból. Az öreg kontinensen pont hogy volt igény a Sega konzoljára, de a cég nem tudta kielégíteni azokat, ezért sorra le kellett mondania az előrendeléseket.

Kizárólag a december 26-i brit „Boxing Day”-re normalizálódott a helyzet, ám akkorra a Mastertronic súlyos anyagi krízissel nézett szembe. Az Ariolasoft pedig nem kívánt a Segával tovább együttműködni.

A Mastertronic cég végül a Virginbe olvadt; és nehézségek után folytatta a Sega termékeinek forgalmazását. A cég már a kezdetektől a Sega árkád-képességeire helyezte a hangsúlyt, ezen az úton haladt a továbbiakban is. A ZX Spectrum és a Commodore 64 fölé pozícionálták a Sega Master Systemet. Ezek beváltak, és a Sega helyzete jelentősen javult Európában, annak is köszönhetően, hogy a Nintendo marketingstratégiája kevésbé volt hatékony. Ezzel szemben a Sega által nyújtott lehetőségek nagyon is vonzották nemcsak a játékosokat, de a fejlesztőket is. Ennek köszönhetően 1988-ra beindult a Master System. A Mastertronic országos Sega videójáték-bajnokságot is hirdetett az Egyesült Királyságban, melynek győztese Japán és Amerika legjobbjaival mérhette össze tudását. Különböző platformer- és sportjátékokban méretettek meg a résztvevők. A sikernek köszönhetően 1988 végére több Master Systemet adtak el, mint NES-t. 1990-re a Sega sikere még tovább nőtt. Abban az évben 915.000 Master System konzol kelt el, szemben a NES 655.000-es példányával.

Magyar megjelenésről röviden

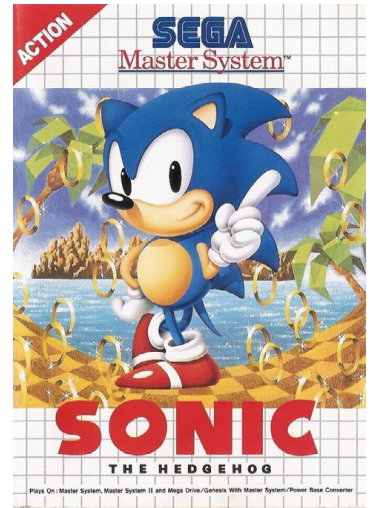
Magyarországon kevésbé terjedt el a Master System, mivel a kisebb európai országokban

nem volt dedikált forgalmazója a Sega konzoljainak. Ezért nemcsak, hogy későn, de elsősorban a nagyobb konzolboltoknak köszönhetően terjedt a Sega kis országunkban. Jeles forgalmazója volt az 576 KByte Shop, az *576 KByte* magazinokban is szép számmal jelentek meg cikkek a játékokról. A magazin egyik írója, Martin nyíltan a Segát támogatta a Nintendóval szemben. Saját TV műsora is volt SzEGAsztok címmel. Dévényi Tibor Elektor Kalandor adásának köszönhetően a Nintendo és a Sega nagyjából egyenlő arányban volt jelen Magyarországon.

A '90-es évek második felében furcsamód elárasztották a magyar elektronikai boltokat a Sega Master System II konzolok. Hegyekben álltak a jóárasított gépek, mely részint azért volt örömteli, mert a piaci klóngépekről átirányította a figyelmet, hiszen az alacsony árának köszönhetően szélesebb rétegnek volt lehetősége eredeti játékokkal játszani.

Sega Master System II

A Sega európai sikere nem volt hatással az amerikai és a japán piacra. Amerikában a konzolpiac 83%-át a Nintendo uralta. A cég egy utolsó nekirugaszkodás gyanánt megjelentette a Sega Master System II gépet, amely nemcsak külsőleg lett újragondolva, hanem kivették belőle a Game Card bemenetet is, így a készülék olcsóbb lett. Habár a Sega promotálta a konzolt, de az eladá-



sok így is szegényesek maradtak. A Master System teljes életideje során csupán 2 millió példányt adtak el Amerikában. Ezzel szemben Európában 6,25 millió példányt, ami nem sokkal maradt el a NES 7,26 milliós eladásától. A Master System II is sikeres volt Európában. Többek között annak köszönhetően, hogy időközben megjelent a *Sonic the Hedgehog* az elődkonzolra is, ami olcsóbb alternatíva volt azok számára, akiknek a Sega Mega Drive nem volt elérhető.

Játékok

A játékkínálaton is meglátszott, hogy a Master System Európában volt a legnépszerűbb. Hiszen amíg Japánban és Amerikában kb. 100 játék jelent meg a konzolra, addig Európába több mint 300 játék került kiadásra. Amíg Amerikában a *Sonic the Hedgehog* volt az utolsó, addig Európában évekkel később is folytatódott a játékok for-



galmazása. Gyakori volt a Sega Mega Drive 8-bites portja, mely a már említett okok miatt jól fogyott.

A Sega eleinte az Alex Kidd nevű karaktert próbálta mascotjává tenni. Bár az *Alex Kidd in Miracle World* kedvelt játékká vált, inkább a későbbi *Sonic the Hedgehog* játékkal csomagolt konzol volt a kelendőbb. Néhány játék, mint például a *Phantasy Star*, mentési lehetőséggel is rendelkezett.

Az európai piacról pedig a dicséret hangján beszéltek az újságírók. Nagyon jól tett, hogy a Mega Drive játékok 8-bites portja évekig életben tartotta a Master Systemet. Sok játék csak Európában jelent meg.

Emellett később találtak megoldást a Nintendo licenszelési gyakorlatára: ugyanazzal, vagy hasonló névvel a fejlesztőcégek egy másik játékot készítettek. Ez főleg a Disney játékok terén volt tetten érhető, mindkét konzolra kimerítő mennyiségű játék látott napvilágot, ezeknek megvolt a maga különlegessége, és kihasználták a készülékek egyedi képességét.

A Sega Master System technikailag is erősebb volt, ráadásul az árkádjátékok jobban is néztek ki, a grafika részletgazdagabb volt, és több szín is jelent meg egyszerre. A kritikák is megoszlottak a konzol irányába. Voltak, akik nehezményezték, hogy a Sega így elhanyagolta az amerikai piacot, a *Retro Gamer* szerint a Master System egy „kriminálisan alulértékelt” konzol volt.

A NES-hez képest kevés játék jelent meg Master Systemre, aminek az említettek mellett az is oka volt, hogy a Segánál szigorú három hónapos határidőt kellett tartani. Ez hatással volt a játékok

minőségére, tehát igazán jó játékot is nehéz találni a konzolra. Erről Mark Cerny beszélt, aki később a Sonyhoz ment át. Ő volt a PlayStation 5 főmérnöke.

Sega Mega Drive

A Sega relatíve gyorsan, 1989-ben jött ki a 16-bites konzoljával, mely Mega Drive néven jelent meg Japánban és Európában. Amerikában „Sega Genesis”-ként látott napvilágot, amely név Európában is terjedt.

A gyors megjelenést nemcsak az elődkonzol kudarcra ösztökölte, hanem az is, hogy a japán számítógépes cég, a NEC kiadta a PC Engine nevű készüléket (TurboGrafx-16 néven is ismert), mely magasan meghaladta a 8-bites konzolok tudását. Ezért a Sega azt találta ki, hogy nemcsak az árkádjátékaik erősségére építenek, hanem kifejlesztenek egy 16-bites mikroprocesszort. Ez volt a Sega System 16, de ezzel messze voltak még a céltól. A fejlesztési időszak vége felé született meg a döntés, hogy a Motorola 68000 lesz a konzol fő processzora, míg a Zilog Z80 a másodlagos processzor, mely elsősorban a hangot kezelte. A Motorola CPU-ja nagyon drága volt, így hogy a fogyasztói áron ez ne tükröződjön, a Sega alkut kötött egy forgalmazóval, hogy a CPU árának egy részét megfizetik, további megrendelésekre számíthatnak a konzol népszerűségétől függően.

Amíg a Master System a futurisztikus kinézetével nyerte meg a vásárlókat, addig a Mega

Drive az „érett” külsejével akart minél szélesebb korosztályt megszólítani. A dizájnerek csapat vezetője, Shiraiwa Hitsushige szerint amíg a Famicom a gyerekeket szólítja meg, addig a Mega Drive minden korosztályt be kíván vonni a videójátékozásba. A konzol japán külseje egy zenelejátszó készüléken alapult, rajta fémbevonattal a „16-bit”, hogy felhívja magára a figyelmet.

A konzolt először 1988 nyarán egy japán videójátékos magazinban jelentették be. Itt tették közzé, hogy a Mega Drive nevet több mint 300 jelölt közül választották ki. A *Sega of America*nak, viszont nem tetszett a Mega Drive név, ezért úgy döntöttek, hogy átírják „Genesis”-re, mellyel az új kezdetet akarták promotálni.

Megjelenés

A konzol 1988. október 29-én jelent meg Japánban, hogy beárnyékolják a *Super Mario Bros*

3 sikerét, mely játék pár nappal korábban jelent meg. Bár a Nintendo legendás játékának sikerére végül nem volt hatással, a Sega Mega Drive sikeresen indult Japánban. A nyitókészlet két nap alatt elfogyott. Ugyanakkor az első éves várakozásaiktól alulmaradtak a maguk 400.000-es eladásával. Az eladások növelése érdekében gyorsan jelentek meg a játékok, de így is a Super Famicom és a NEC PC Engine mögötti 3. helyen voltak kénytelenek sátrat verni.

Az amerikai megjelenés váratott magára, mert a Tonka céggel a fentebb említett okok miatt elégedetlenek voltak, és más forgalmazót kerestek. Az Atari Corporationnel is folytak tárgyalások, nekik még nem volt 16-bites konzoljuk, de mivel nagyon drágállották a készüléket, végül a Sega of America maga forgalmazta a Sega Genesis néven 1989 szeptemberében megjelent konzolt.

Hogy mennyire drága volt a Sega Mega Drive, jól jelzi az európai ára is.



1990 szeptemberében jelent meg az Egyesült Királyságban 189,99 fontért, ami 2024-es árfolyamon 647 eurónak felelne meg. Mivel az európai forgalmazással maradéktalanul elégedettek voltak, ezért továbbra is a Virgin Mastertronic terjesztette a Sega konzoljait. A céget a Sega 1991-ben felvásárolta, és ebből lett a Sega of Europe. A konzolt és a játékokat az 1990-es „European Computer Entertainment Show” (ECES) eseményen mutatták be. A Virgin kezdetben 20.000 példány Mega Drive-ot rendelt, de az előrendelések jóval meghaladták a várakozásokat, így végül 40.000 példányt szállítottak le az év végére csak az Egyesült Királyságba.

Eladások és marketing

Az észak-amerikai piacra két fronton kívánt betörni a Sega. Egyrészt továbbra is az árkádjátékokra helyezték a hangsúlyt, mintegy kiemelve a konzol technikai képességeit, másrészt kemény támadásokat indítottak a Nintendo ellen. A Sega rajongók körében szállóigévé vált a „Genesis does what Nintendo can't” szlogen. A Sega marketingjéért az a Michael Katz felelt, akivel a cég még az Atari embereként folytatott tárgyalásokat. Ő volt az Atari Corporation elektronikai szórakoztató részlegének elnöke, aki később a Sega of America marketingese lett.

Az árkád részre ugyanakkor nehezen tudott gyúrni, mert a Nintendo birtokolta az árkádjátékok jogait, és a Nintendo ekkor még folytatta a

kizárólagos üzletpolitikáját. Ezért a Sega olyan ismert személyiségek nevével igyekezett játékokat megjelentetni, mint például Michael Jackson, Pat Riley, Arnold Palmer, James „Buster” Douglas, Joe Montana. Az ismert énekest leszámítva a többiek mind Amerika jeles sportolói, akik nevével különböző sportjátékokat igyekeztek eladni. Ám a Nintendo amerikai dominanciáját nem tudták végül megtörni. Jelzi ezt az is, hogy az első évben 1 millió eladni tervezett példány helyett 500 ezret voltak kénytelenek realizálni. Ha nem árkád, akkor „árkád-minőségű” játékokkal promotálta magát a Sega. 1990-ben a Winter Consumer Electronics Show-n (Winter CES) nagy csinnadrattával jelentették be a *Phantasy Star II*-t, melyet korának legfejlettebb játékaként aposztrofáltak.

A '90-es évek közepén Tom Kalinke ült a Sega szórakoztatási részlegének elnöki székébe. Kevés tapasztalata volt videójátékok terén, ezért szakértőkkel dolgozott együtt. Egy négyponos tervet dolgoztak ki, mely a következőkből állt: 1. Csökkenteni a konzol árát, 2. Egy amerikai fejlesztési részleg megalapítása, mely az amerikai és az európai piac igényeit elégíti ki, 3. Folytatni az agresszív reklámkampányt, 4. *Sonic the Hedgehog* játékot csomagolni a konzol mellé. A japán igazgatótanács, bár ellenezte a terveket, mégis jóváhagyták, hiszen azért vették fel őt, mert nyugati elmével és gondolkodással megfelelő döntéseket hozott.

Stratégiáit pedig siker övezte. A *Sonic the Hedgehog* általánosan elismert és kedvelt játék



lett. A *Super Mario* méltó kihívójává vált. A Sonic titka abban rejlik, hogy bár látszólag nincs sok képessége az extrém gyors futáson és ugráson kívül, de a zónák nemcsak hogy jól megkülönböztethetők egymástól, hanem egyediségeiket kihasználva Sonicnak mindig más képessége kerül fókuszba. Így a zónák is egyedi kihívást rejtenek magukban. Ezzel legalább akkora változatosságot kínál a játékosoknak, mint egy Mario játék. És ez annyira bejött a rajongóknak, hogy számos karácsonyi szezonban is több Mega Drive-ot adtak el, mint Super Nintendót.

Ebben a megvalósult árcsökkentés és a szélesebb játékkínálat is segítette a Segát. Valamint az is, hogy a Nintendo feloldotta a kizárólagosságot a játékok megjelenését illetően. Megjelentek az első multikonzolos játékok. Ráadásul az is a Sega malmára hajtotta a vizet, hogy mivel a Nintendo továbbra is a családbarát üzletpolitikát folytatta, ezért bár keményebb játékok is megjelenhettek



SNES-re, de cenzúrázni kellett azokat. Így a *Mortal Kombat* kedveltebb volt a Sega konzolján, hiszen fröccsent a vér, a kivégzéseket illetően embertelenebb nem is lehetne a játék.

Eközben a Sony is lesben állt, hogy a PlayStationjével becserkésze a konzolpiacot. Rájöttek, hogy a tizenévesek fele nem ismeri el, hogy Super Nintendója van. Ez azért is történhetett meg, mert a Sega kifejezetten menő konzolként aposztrofálta a Mega Drive-ot.

Már akkor is ment a harc a vásárlói kegyekért valótlan eladási számok közlésével. A Nintendo folyamatosan azt szajkózta, hogy több SNES kelt el, mint Mega Drive, a valóság ezzel szemben az volt, hogy volt olyan időszak, hogy a Sega konzoljából és játékaiból 2:1 arányban értékesítettek a SNES-hez képest. Ugyanakkor az eladásokkal való trükközés miatt nehéz volt meghatározni, hogy melyikük a tényleges piacvezető. A Nintendo piaci részesedése 1993-ban 60%-ról 37%-ra csökkent Amerikában. Bár az olyan nagy címek, mint a *Donkey Kong Country* sorozat segítették a Nintendót, és volt időszak, amikor SNES-ből fogyott több a Mega Drive-hoz képest, nem egyértelmű, hogy melyikük nyerte meg valójában a 16-bites amerikai piacot. Egy 2004-es NPD kutatás szerint a Sega végig megőrizte a piacvezetői szerepét, míg 2014-ben a Wedbush Securities felmérése alapján végül a Super Nintendo került a trónra 1,5 milliós plusz eladással.



Az európai piacon is sokáig vezetett a Sega. A cég nagy népszerűségéhez a kabalafigurájuk, Sonic is nagyban hozzájárult. Van úgy, hogy az vezet sokkal nagyobb sikerhez, ha nem hisznek a sikerben. Tom Kalinke ugyanis annyira nem hitt abban, hogy Sonic karaktere meg fogja nyerni a nyugati gyerekeket, hogy a konzol mellé csomagolták, hogy így talán jobban fog fogyni. Ezzel szemben annyira megtetszett a nyugati játékosoknak, hogy a Mega Drive eladásai az egekbe szöktek, hiszen a konzol nemcsak hogy olcsóbb volt a SNES-hez képest, de egy kiváló játékot kaptak mellé. Volt idő, amikor Európában is a konzolpiac 65%-át uralta a Sega. Ám 1995-től kezdve kérelhetetlenül a Super Nintendo dominált. Európában egyértelmű, hogy végül a SNES került ki győztesen.

Erőszakos videójátékok

Ahogy szó volt róla, a *Mortal Kombat* Sega változatában nem viccelték el a verekedést. Ezzel együtt folyamatosan jöttek az egyre keményebb játékok, amely már a kormányzat figyelmét sem kerülhette el. Korábban, főleg a Nintendo üzletpo-



litikája miatt, a videójátékozás kifejezetten a gyerekek szórakozásaként volt aposztrofálva, ezért különböző játékboltokban is lehetett konzolt kapni. Ám az egyre brutálisabb és hátborzongatóbb játékok már nem mutattak jól egy gyerekeknek szánt piacon. Volt játék, amelyben valódi színeseket alkalmaztak, hogy a lehető leghatásosabb legyen a jelenet. Erre kiváló példa a *Night Trap* nevű interaktív mozifilm, amelyben olyan jelenetek is láthatók, melyek erősen utalnak a szexuális erőszakra. Nagy nevű amerikai napilapok is, mint például a *Washington Post* vagy *USA Today*, vezető híreinek egyike voltak az egyre erőszakosabb játékok. Nagy-Britanniában is csak 15+ besorolással jelenhetett meg a játék. Ez valójában erősítette a Sega merész és határozott üzletpolitikáját. Hiába keltett közfelháborodást a *Mortal Kombat* brutalitása, négyszer többet adtak el a Sega változatából, mint a SNES-éből.

Hogy a Sega elejét vegye a további szitokszavaknak, bevezette a saját korhatárbesorolási rendszerét. Ez volt az első a videójáték-történelemben, melyet hivatalosnak tekintettek. Ezzel együtt a médiában továbbra is fókuszban voltak

a játékok. Megjelentek az első pszichológiai kutatások is a videójátékok hatását illetően. Innen eredeztethetőek az első tézisek, hogy a játékok hatására lesznek erőszakosak a gyerekek.

Játékkínálat

A Sega Mega Drive játékkínálata kezdetben szerény volt. A konzol mellé eleinte az *Altered Beast* játékot mellékeltek, amit megjelenésekor felváltott a *Sonic the Hedgehog*. A legnépszerűbb a Sonic első két játéka mellett a *Disney's Aladdin* volt. A konzol fő vonzerejét továbbra is az árkádjátékok adták, valamint az olyan nehezebb, egyedibb játékok, mint például a magyar fejlesztésű *Ecco the Dolphin*. A Sega Enterprises az akciójátékokat helyezte fókuszba, míg a Sega of America a sportjátékok fejlesztésében volt érdekelt. Erre a konzol alkalmas is volt technikailag, hiszen gyorsabban rajzolta meg a grafikai elemeket.





Sokat segített a sportjátékok terjedésében az Electronic Arts-szal való szerződés, mely cég az első nagyobb sportjátékait a Sega konzoljára jelentette meg.

Mivel a Nintendo eltörölte a játékok kizárólagos megjelenését, egyre-másra jöttek a multiplatform játékok. A *Disney's The Lion King* közkedvelt volt mindkét konzolra. Ezzel együtt még mindig az egyedi játékok domináltak. Olyan is volt, hogy ugyanazon címmel, karakterekkel nem volt teljesen azonos a két kiadás. Elég csak a *Disney's Aladdin*-ra gondolni. Ha csak annyit mondom, hogy a két változat más kiadó keze alól került ki, rögtön tudható, hogy két, teljesen eltérő játékról van szó. Bár a Super Nintendo változat közelebb áll a Disney klasszikusához, a Mega Drive változat közkedveltebb volt. Ennek egyik fő oka, hogy a Sega kiadás megjelent DOS-ra is, amely az iskolákban az informatika órák egyik kedvelt időtöltése volt. Hasonlóképpen más képet fest a *Street Fighter*

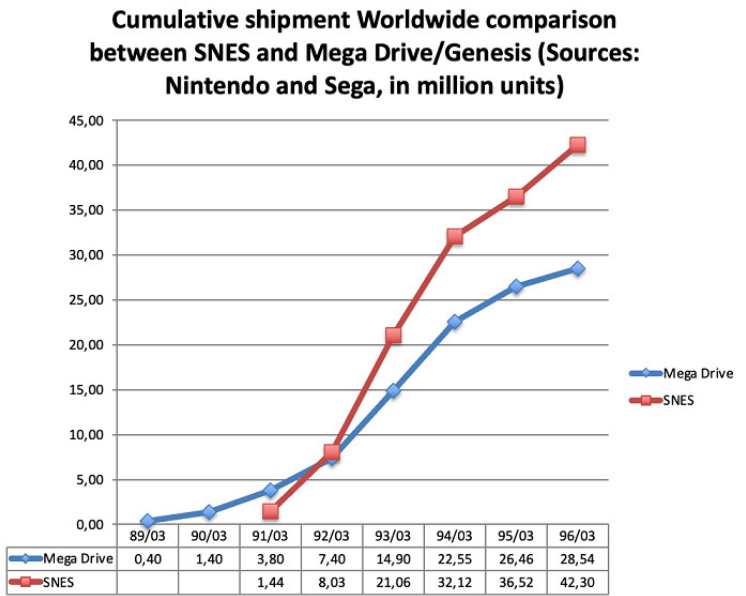


// a Sega konzolján. Az eredetileg Super Nintendo-ra kiadott játék egy évvel később jelent meg Mega Drive-ra *Champion Edition* alcímmel, mely nemcsak sikeres volt, de a kritikák is elismerően nyilatkoznak róla. A *Mortal Kombat* meg annak ellenére volt népszerűbb Segára, hogy a Super Nintendo változat a maga cenzúrázott mivoltában is jobban hasonlított az árkád gépeken játszható változatokra.

Hatása

A konzoltörténelem legemlékezetesebb időszaka a '90-es évek első fele. Vannak, akik a mai napig a Sega Mega Drive-ot tartják minden idők legjobb konzoljának. Valamennyi videójátékos magazin előkelő helyen rangsorolja a Sega konzolját. A *GameTrailers* szerint a Mega Drive örökre otthagya nyomát a videójáték-történelemben.

A Sonic the Hedgehognak köszönhetően a konzoltörténelem legjobb és legkiegyenlítettebb konzolháborúját hozta meg. Az az időszak volt, amikor a Super Mario és a Sonic a saját egyediségével, egymást nem másolva küzdöttek a videójátékosok kegyeiért. Ezért sokáig nem lehetett eldönteni, hogy melyikük teljesít jobban. Nagyon jót tett a konzoliparnak, hogy a Sega megtörte a Nintendo monopolhelyzetét. Bár SNES-re is jelentek meg emlékezetes sportjátékok, mint például az *International Superstar Soccer*, de igazán a Sega volt az inkubátora azoknak a sportfranchise-oknak, melyekkel a mai napig játszunk. A Mega Drive



volt az első igazi nemzetközi konzol. Elsősorban az idősebb korosztályt célozták meg vele, míg a Nintendo a gyerekeknek szóló játékok mellett a japán RPG stílusú játékaival hívta fel magára a figyelmet.

Mind a SNES-nek, mind a Mega Drive-nak voltak elkötelezett hívei. Általános beszédtema lett a videójáték. Konzolboltokban, játszótéren, utcán ugyanúgy vitatéma volt a konzol, mint a politika vagy a környezetvédelem. A Sega of America marketingstratégiáját sokan utánozták, így generációkra befolyásolta a konzolok stratégiáját.

A 16-bites generáció az, ahol tényleg nem lehet megmondani, hogy melyik konzol a jobb. Érdemes kipróbálni a SNES-t és a Mega Drive-ot is, és amelyik jobban megszólít minket, az legyen a választásunk. Egy biztos: Mind a kettő kiváló választás, és mind a kettő a konzoltörténelem egyik legkülönlegesebb ékköve.

Konzoltörténeti cikksorozataink

PlayStation

- PS1: 81. szám
- PS2: 82. szám
- PS3: 83. szám
- PS4: 84. szám
- PS5: 85. szám
- PS kézikonzolok: 86. szám

Nintendo

- Game Boy korszak: 56. szám
- Nintendo DS korszak: 57. szám
- A 2D-s Nintendo korszak: 59. szám
- A 3D-s Nintendo korszak: 61. szám
- Wii-korszak: 63. szám
- Nintendo Switch: 64. szám



NYÁRI FANTASY EXPO

Írta: Iskariotes / Fotó: Écsi Dávid

rendezvény - beszámoló



A 2025-ös nyári Fantasy Expo egy igazi geek-közösségi élmény volt. A jegy kifejezetten baráti áron volt kapható, a prémium jegykategória is megérte, mivel emellé menő Fantasy Expós nyakpasszt, legyezőt, poharat és tombolát is adtak. Előbbi hármat viszont a rendezvény újonnan nyílt merch pultjánál bárki beszerezhetette. A programkínálat szokás szerint változatos volt.

Színpadi programok

A legelső program a Két Kard Iskolája Sportegyesület bemutatója volt. Emlékszem, hogy régebben minden animés conon volt valamilyen harcművészeti bemutató. De ahogy egyre több lett a kapcsolódó fandom (pl. Fantasy csoportok), a japán jelleg, és így ezek a bemutatók is szépen kikoptak, vagy legalábbis háttérbe szorultak. Sajnos.

Az új *Fantasztikus Négyes* film miatt a Marvel kedvelt csapata újra reflektorfénybe került, így érdemes volt róluk egy előadást tartani. Halmi Zsolt, mint mindig, most is érdekes előadással világitotta meg a témát.

A cosplayverseny magas színvonalú lett. Bár érthető okok miatt a nagy hőségben azért az emberek jobban megfontolják, milyen jelmezt viselnek. Úgy gondolom, hogy ilyen szempontból jobbak a tavaszi és az őszi cosplayversenyek.

Animés szempontból kiemelendő az Animológia előadása, Saci a gyomrunkat vette célba

az Anime Gasztronómia Rejtélyei és Varázsa című előadásával. És tényleg, az ember annyira éhes lesz, ha animében kaját lát, hogy futna egy japán étterembe.

A nagyszínpad utolsó komolyabb programja Polacsek Larion bemutatója volt, amelyen keresztül fantasztikus *Jurassic Park* szobrokat, mondhatni egyedi garage kiteket láthattunk.

Vásártér

Ez volt a leghűvösebb hely, így klassz volt, bár sajnos kevesebb árus jött, mint legutóbb. Magam részéről ezt annak tudom be, hogy ez volt a nyár legmelegebb időszaka. Plusz az embereknek meg kell fontolniuk, hogy a hobbijukra mennyi összeget szánhatnak. Sajnos. Remélem azért lesz annyi vásárló, hogy az újraéledező magyar manga kiadást aktívan vásárolja. Szerencsére a legnagyobb hazai mangakiadó meg tudja engedni magának azt a luxust, hogy több animés rendezvényt is ignoráljon, „csak” alapon.

Az artist vásártér sajnos évek óta stagnálást mutat. Sem kreativitásban, sem anyaghasználatban nem látok fejlődést. Ha tehetném, többeknek adnék jegyet Bécsbe, hogy megnézhessek, milyen a színvonal ott. Ha nem figyelnek oda, a pozsonyiak is le fogják hagyni őket egy-két év múlva.

Kiállítók

Míg a Comic Conon az egyik furcsaság, hogy másfél méterenként egy *Star Wars* kiállítóba botlik az ember, addig a többi rendezvényen minimálisra csökkent a megjelenésük. Se nem vonulnak fel, se nem tesznek ki látványos díszleteket. Tökre szomcsi a dolog.

Én szeretem a *Gyűrűk Urát*, szóval ezt most tényleg segítő szándékkal írom. Ha már egyszer van egy iszonyú drága sorozat az adott univerzumból, nem lehetne rá valahogyan reflektálni? Vagy valami ortodox egyház a fantáboruk, hogy csak a Gyűrűk Ura létezik számukra, oszt jó napot?

De volt egy giga csalódásom. :(A *Star Trek*-ből folyamatosan érkeznek az újabb és újabb sorozatok, de nem látom ezeket sehogy sem megjelenítve a kiállítótéren.



K-Pop

Van olyan ismerősöm, aki csak ezért a programpontért megy ki az összes ilyen rendezvényre. Megnézi, végighallgatja őket, aztán megy is haza. Nekem tetszik, hogy ilyen sokan aktívak ebben a szubkultúrában. Szóval hajrá!

Erről jut eszembe: nem lenne hátrányos, ha lenne más zenei program (karaoke vagy zenekvíz).

Workshop – Alkimista Labor

Mindegy, melyik Conra megyek, mindig megnézem a barkácsprogramokat, és mindig találok valami érdekeset. Mindig megállapítom, hogy lesz, ami érdekel. Aztán végül soha nem jutok el egyikre sem. Ez olyan tragikus. De amikor benéztem, jó hangulat volt a „laborban”.

Kitsuko Teaház

Ha Fantasy Expo van, akkor fix, hogy itt elvagyok egy ideig. Jó kicsit pihizni meg teát iszogatni. Meglepő volt viszont, hogy külön fel kell hívni a látogatók figyelmét, hogy a maidekkel illik kedvesen viselkedni. Mégis kinek nem evidens ez?

Előadói színpad

Szokás szerint jók voltak az előadások. Lőrincz József előadása „A szerepjáték második aranykoráról” érdekes volt. Mindig érdeklődéssel hallgatok bármilyen előadást a szerepjátékok világáról, mert nagyon érdekesnek tartom. Ahogyan a Fegyverek történetét is érdeklődéssel figyeltem, mert hát, amikor kicsi voltam, havonta minimum egyszer el kellett menni a Hadtörténeli Múzeumba, csak hogy Pistike múlt iránti rajongása ki legyen elégítve.



A Dumaparti nagyon jóra sikeredett. Szerencsére két szakértőt tudtam meggyőzni, hogy jöjjenek fel a színpadra, és osszák meg tudásukat/tapasztalataikat a figuragyűjtés univerzumáról. Szóval szerényen 5 csillagot kiosztok magunknak.

Az anime szubkultúra tagjainak tetszetős volt még az animekvíz és az Obon történetmesélés kísértetiesen érdekes programszáma.

Gamer Zóna

Ha valahol lehet érezni a retro feelinget az Expón, az a Gamer Zóna: klasszikus játékok, szenvedélyes gamerek és nagyon lelkes programszervezők. És még a Mozilla is kint volt újra! *csillogó szemek*

Steampunk Liget és Írói Műhely

Sajnos sem a hazai steampunk, sem pedig a fantasy szcénában nem mozgok túl otthonosan. Maximum annyit tudok hozzátenni, hogy az első *Slayers* sorozat pont 30 éves lett idén. Viszont jónak tartom, hogy ha más nem is, de a Fantasy Expo teret enged az ilyen ötleteknek, hogy az írók bemutathassák a műveiket, elérve ezzel, hogy személyesen is tudjon találkozni az alkotó és az olvasó.

Találkozunk 2025. december 6-7-én, Mikulás napján a Bálnában!

INTERJÚ A KELET MADARA, NYUGAT VIRÁGA KÖNYV SZERZŐJÉVEL, B. J. ALEXANDRÁVAL

Készítette: Catrin



interjú



Megjelent a Kelet madara, nyugat virága című jövőben játszódó fantasy második kötete, B. J. Alexandra (korábbi cikkírónk) első regényének folytatása. Ennek és a történet japán vonatkozásának apropóján ismét interjúval készültünk.

Gratulálunk a második kötet megjelenéséhez! Bár a könyv ismertetője sokat elárul a történet irányáról, mi az, amit mindenképp kiemelnél a folytatásból? Kiket láthatunk pl. a borítón?

Köszönöm. Ez a kötet kicsit inkább kapcsolati drámákra fókuszál és a szereplők lelkiállapotára, főleg a borítón látható hármaséra. Az első kötetben az akciók, intrikák és a rejtélyek váltogatták egymást, az olvasó Theóval együtt próbálta megérteni ezt az új világot. A folytatásban ezek továbbra is ott lesznek, de sokkal jobban előtérbe kerül Rokumo, Hibiya és Catherine furcsa szerelmi háromszöge, ami a legtöbb dráma forrása lesz. Ha pedig valaki eddig nem értette, miért van „érzékeny témájúnak” besorolva a könyv, nos, ebből a kötetből nagyon-nagyon ki fog derülni.

Tetszetős, hogy ez a kötet jobban fókuszál az érzelmekre, karakterkapcsolatokra, de hozzá az elsőnél megszokott hangulatot is. Mivel nem a romantika a fő zsánered, milyen volt ezeket a jeleneteket, párbeszédet megírni?

Kínos, azt hiszem. Elég érzékeny ember tudok lenni, de bizonyos pozitív érzelmek kimu-

tatása kicsit nehézkes nekem. Nehezen mondom másoknak, hogy szeretem őket, és ölelkezni sem szeretek annyira (de barátoknak meg anyukámnak megengedtem, mert szeretem őket, még ha nem is mondom nekik XD). Úgyhogy érzelmes jeleneteket írni mindenhogyan a komfortzónámon kívül esett, mert sajnos a romantika sem tartozik a kedvenc műfajaim közé. Nagyon bele kell invesztálnom a karakterekbe, hogy érdekeljen a szerelmi életük, és sok romantikus könyvnek annyira egydimenziósak a szereplői, hogy ez kb. lehetetlen vállalkozás. De a saját karaktereimet szeretem (még ha nem is mondom nekik XD), ezért a belső kínos érzés ellenére is izgalmas volt megírni ezeket a jeleneteket. Bár nem is a megírás, hanem a visszaolvasás volt inkább a nehéz.

Az első kötetnél már említetted, hogy a folytatás egy része már kész van. Mennyi időbe telt a végleges fejezetek megírása, a könyv elkészülése?

A maradék fejezeteket szerintem olyan 3-4 hónap alatt írtam meg, de akkor elég intenzíven ráfeküdtem, már amennyire az időm meg az energiám engedte. Úgy nem telhetett el egy nap, hogy minimum egy oldalt nem írok, de hogy be tudjam fejezni az írást, ennél többet kellett egy napon termelnem. Aztán utána persze át kellett nem egyszer, nem kétszer olvasni; kiszedni, ami nem kellett, átfogalmazni, ahol nem érthető; a béta olvasó javításait végigvenni, ez mind idő volt.

A kiadónak elküldött kézirattal is volt még kéthavi munkánk, ami mellett persze ment a borítótervezés, marketing stb. Februártól júliusig zajlott az élet, az biztos.

Mi a kötetből a kedvenc jeleneted? Ha belefér egy kis spoiler...

Ez fogós kérdés. Mint mondtam, az érzé-
gősség nem az erősségem, így a drámai jelenetek
közül nehezen tudok választani. Hacsak nem azt
a bizonyos beszorult végtagos fejezetet. Nagyon
régóta formálódott a jelenet a fejemben, úgy-
hogymindenképpen izgalmas élmény volt végre
megírni, de azóta sokszor elgondolkodtam, hogy
normális vagyok-e? A könyv legromantikusabb pil-
lanatához pont egy fejsze és örök trauma kellett?
De valamiért megmaradt bennem az a jelenet is,
mikor Mugen – az egyik új szereplő – oldalakon ke-
resztül ecseteli Theónak a Japán Kirendeltség tit-

kait, és hogy miben kellene segítenie, mire Theo
baltaarccal közli, hogy nem tud. Nem tudom, a fe-
jemben mindig olyan vicces a csattanó.

Mivel a cselekmény egy része Japánban játszódik, jobb is érezhető egyfajta animés hatás. Konkrét animék inspirálták az új karaktereidet, vagy „csak” a hobbid miatt érezhető ez a hangulat?

Is-is szerintem. Ez azért elsődlegesen még-
iscsak egy könyv, ezért nem szeretném, ha telje-
sen „anime érzetű” lenne, ha érthető, mire gondo-
lok. Ettől függetlenül ezt a sok-sok év animézést
mégsem tudom teljesen levedleni, így lehet még
úgy is beférkőzik a weeb énem a sorok közé, hogy
nem veszem észre. Viszont a szereplők nagy ré-
szét tényleg létező animekarakterek inspirálták,
bár inkább csak azt, ahogyan elképzelem a kiné-
zetüket. A személyiségük egyáltalán nem, vagy

csak nyomokban tartalmaz némi hasonlóságot az
„eredetijükkel”. Pl. azt már az elején eldöntöttem,
hogy Louisnak vállig érő szőke haja lesz, amiről
egyből Howl jutott eszembe a Vándorló palotá-
ból. Szóval ha bárkit érdekel, hogy néz ki szerin-
tem Louis: egy sokkal fáradtabb és stresszesebb
megjelenésű Howl, fülbevalók és fancy ruhák
nélkül.

Ebben a kötetben derül ki, mit jelent pontosan a történet címe. Szándékosan a sztori közepére szántad ezt az infót?

Inkább véletlenül jött ki így. Azt tudtam,
hogy hol szeretném, ha először elhangzana a
könyv címe, és hogy legyen egy Peter Griffines
„haha, kimondta” pillanata az olvasónak, de azt
nem tudtam megjósolni, hogy konkrétan ez a je-
lenet majd hova fog esni a sztoriban.

A második kötet kicsit rövidebb lett, mint az első. Mi a helyzet a harmadik, befejező résszel? Mikorra várható és mekkora terjedelemben?

Még nagyon-nagyon kezdeti stádiumban
van a harmadik kötet. Fejben tudom, merre aka-
rom vinni a történetet, és a zárás is megvan, csak
le kell írni. Nem tudom, mikor sikerül befejezni, de
nem szeretném egy évnél tovább húzni. Remé-
lem, jövő nyáron meg tud jelenni a befejező rész.

Hamarosan könyvfesztivál, találkozhatnak ott majd veled az olvasók?

Sajnos nagyon úgy áll, hogy nem tudok el-
menni, de jövő évtől szeretnék egy kicsit aktívabb
lenni az ilyen találkozókön. Az idei könyvhét volt
az első lépés efelé.

Köszönjük az interjút! Üzennél még valamit zárásként?

Először is nagyon köszönöm ismét az Ani-
Magazinnak a lehetőséget. És köszönöm a maga-
zin olvasóinak is, hogy elolvasták ezt az interjút,
ha felkeltette a kíváncsiságukat a könyv, akkor az
Álomgyár oldalán megvásárolható a Kelet mada-
ra, nyugat virága mindkét kötete. Akiknek pedig
már megvan, kérlek, várjátok izgalommal a befe-
jező részt!

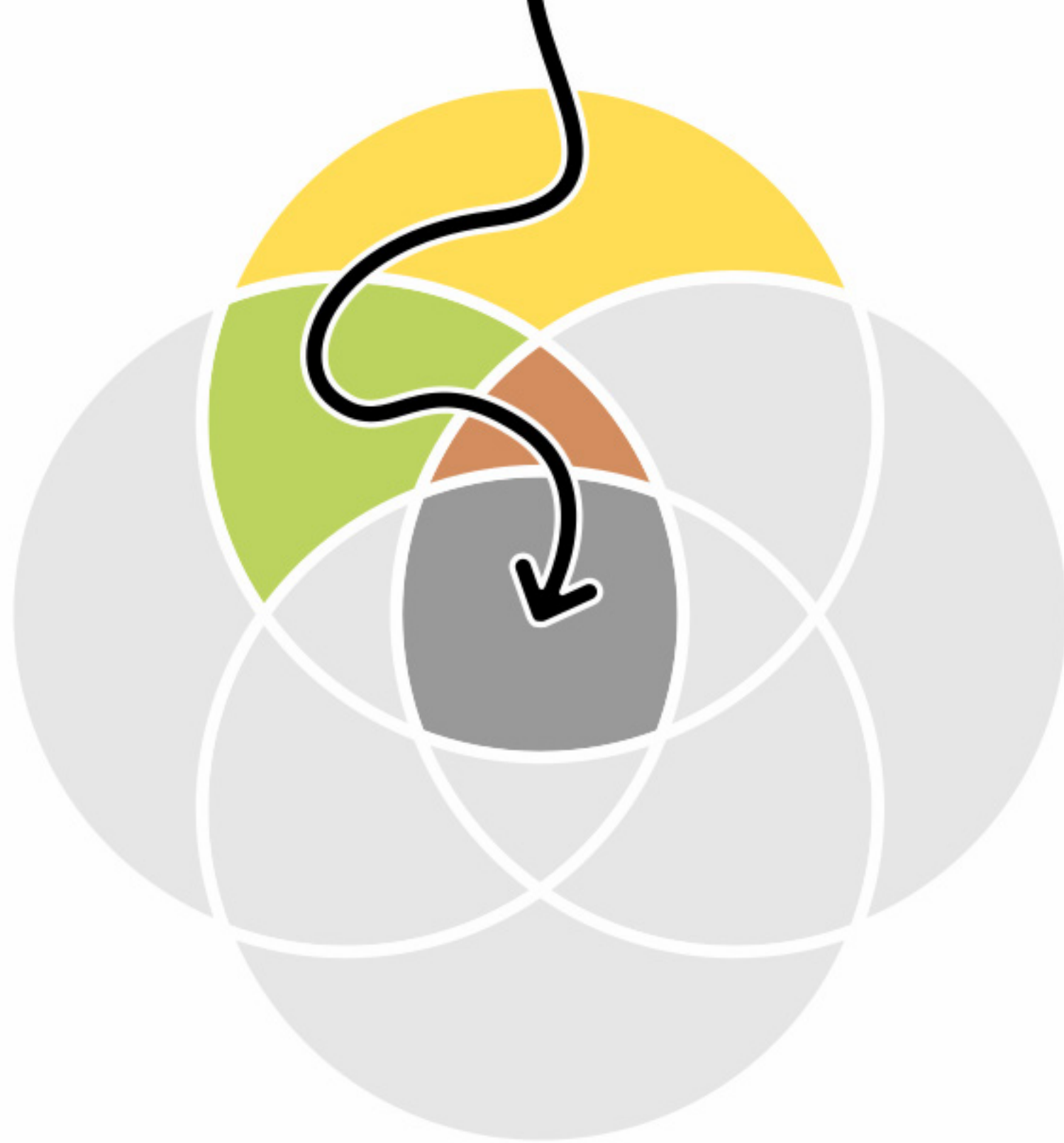


Könyvadatlap és rendelés:



Szerzői oldalak:





IKIGAI, AVAGY ÖNISMERET JAPÁN MÓDRA

Írta: Kiss Tamás

távol-kelet - életmód

Léteznek japán szavak, amelyeket a világon mindenhol megértenek, mert nem igazán lehet őket lefordítani, ilyen többek között a karate és a kincugi (AniMagazin 30.). Ilyen fogalom továbbá az ikigai is, amit ez a cikk mutat be.

Néhány évtizeddel ezelőtt még nem volt nagy eltérés a különböző életutak között: az ember szakmát vagy diplomát szerez, majd az egész életében ugyanazt a munkát végzi, és egy-egy helyen 10-20-30 évet is dolgozik. Ez mindennapos volt. Mára azonban elterjedtek az atipikus foglalkoztatási formák, rengetegen dolgoznak részmunkaidőben, lehet távmunkát végezni, a Covid óta ott a home office is. Ez egyszerre áldás és átok. Áldás, mert többé-kevésbé van lehetőség arra, hogy azzal foglalkozz, ami érdekel. Átok, mert ha sok minden érdekel, akkor nehéz dönteni és összeegyeztetni ezeket egymással (például már csak két részmunkaidős vagy egy fő- és egy mellékállást is).

Japán egyike a világ azon országainak, ahol legmagasabb a várható rokkantságmentes életkor (nőknél 87, férfiaknál 81 év). Az ikigai Okinawa szigetén alakult ki, amely a világ egyik leghosszabb életű lakosságának otthona.

Az ikigai egy japán fogalom, amely az élet értelmét, célját és örömet jelenti. Az „iki” (élet) és a „gai” (érték, érdem) szavakból áll. Az ikigai koncepciója arról szól, hogy megtaláljuk azt a tevékenységet az életünkben, ami motivál, amiért érdemes minden nap felkelni.



Négy fő terület kapcsolódik össze benne:

- amit szeretsz
- amiben jó vagy
- amire a világnak szüksége van
- amiért fizetnek

Ez a teszt egy önismereti és karriertanácsadási eszköz (például egyetemeken is használják). Egy kérdéssorból áll. Az eredmény egy Venn-diagram formájában jelenik meg, ami bemutatja az ikigai négy fő elemének (a szenvedélynek, a küldetésnek, a hivatásnak és a szakmának) metszéspontját.

A teszt segítségével a karrierünkhöz és az életünkhöz kapcsolódó döntéseinket is megalapozhatjuk. Egy folyamatos önismereti munka, amely segíthet az életünkben felmerülő kihívásokkal való megküzdésben.

Az ikigai megtalálásához nem feltétlenül szükséges egy teszt kitöltése, a lényeg, hogy tudatosan keressük azokat a tevékenységeket és területeket, amelyek örömet okoznak és értelmet adnak az életünknek (például a magazinírás).

Hogyan csináld?

A legegyszerűbb az, ha keresel egy online kitölthető tesztet. Angolul van például [itt](#). Magyarul bonyolultabb találni, ezért inkább leírom a lényegét, és akit ez mélyebben érdekel, már el tud indulni ezen.

Négy terület van, amikről listát kell készíteni:

1. Mit szeretsz? A teszt első része megmutatja, hogy milyen tevékenységek dobogtatják meg a szívedet, és melyeket nem szeretsz. Ne gondolkodj túl sokat, csak hallgass az első megérzéseidre! Mi az, amit igazán szeretünk? Bármilyen alkalmas lehet arra, hogy az általunk szeretett tevékenységként azonosítsuk, legyen szó irodai vagy fizikai munkáról, a családdal vagy egy általunk szeretett személlyel való időtöltésről, olvasásról, kirándulásról, kreatívkodásról, sütésről vagy főzésről. A gyerekkori hobbi az egyik legjobb kiindulópont, ha az ikigai megkeresésére adod a fejedet.

2. Miben vagy jó? A teszt második része a legjobb képességeidet keresi, még akkor is, ha nem igazán élvezed a használatukat, ezért légy nyitott a teszt ezen részének megválaszolásakor. Első körben nem muszáj nagy dolgokra gondolnunk, hiszen tehetségünk apróságnak tűnő képességekben is megnyilvánulhat. Lehet például, hogy jó hallgatóság vagyunk, és empatikusan tudunk mások problémája, aktuális helyzete felé fordulni – de ide sorolhatjuk a rajzolást, az írást, a számolást, a kertészkedést és a sportot is.

3. Mire van szüksége a világnak tőled? A japán kultúrában az egyéni célok túl a társadalmi igények is alapvető fontosságúak. A kérdőív harmadik része arra a tudásra összpontosít, amivel rendelkezelsz, vagy amit szeretnél megszerezni. Ezen a ponton érdemes lehet végiggondolnunk, hogy az előző részekben azonosított tevékenységek közül van-e olyan,

ami pozitív hatással van a világra. Ide sorolhatóak az olyan cselekedetek, mint egy idős vagy rászoruló ember támogatása, a menhelyen lévő kutyák sétáltatása, de akár a szelektív hulladékgyűjtés is.

4. Miért kaphatsz fizetést? Az eddig említett tevékenységek akkor támogatják a testi és lelki jóllétünket, ha hosszútávon is fenntarthatóvá válnak, azaz megfizetnek érte bennünket. „Munkánkért” cserébe fizetség lehet bármi, ami gazdagítja az életünket, azaz aminek pozitív hatása van. Ez lehet egy elismerő mosoly, egy konkrét dicséret, egy támogató közösség vagy csak egy apró visszaigazolás egy pozitív komment formájában. A munkánkért kapott fizetségből finanszírozhatjuk a hobbinkat, de közben arra is lehetőségünk nyílik, hogy időt töltsünk számunkra fontos emberekkel.

Ha megírtad a listákat, akkor készítsd el a saját Venn-diagramodat az ikigai módszer szerint! Az előbbi kérdésekre adott válaszaidat helyezd el a diagram megfelelő részén. Ezután nézd meg,

mik vannak a halmazok metszeteiben. Ha mind a négy halmaznak a metszetében van valami, akkor megtaláltad az ikigaidodat.

Végül tedd a diagramot olyan helyre, ahol minden nap látod!

Ha ez nem volt elég, akkor az alábbi könyvekben olvashatsz róla még többet magyarul:

Justyn Barnes:

Ikigai: Találd meg az élet értelmét

Bettina Lemke:

Ikigai: Megtalálni az élet értelmét a mindennapokban

Héctor García Kirai – Francesc Miralles:

Ikigai – A hosszú élet japán titka

Héctor García – Francesc Miralles:

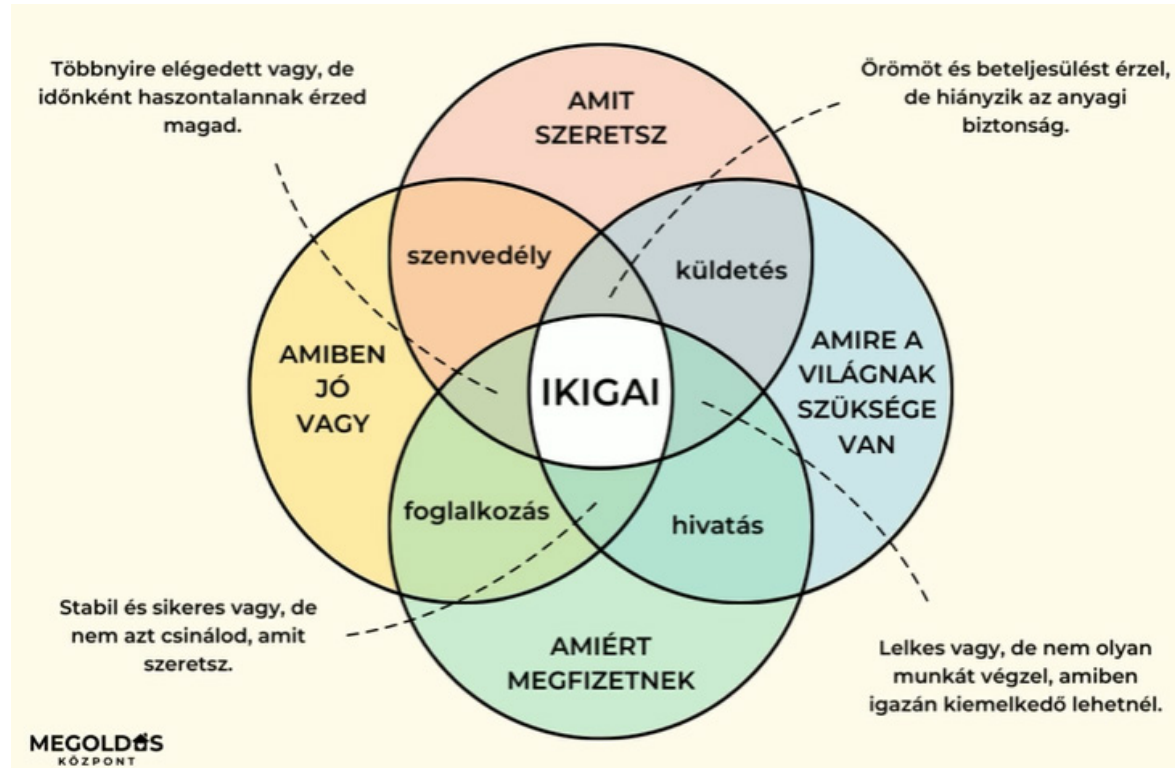
Ikigai – A boldogság japán titka

Mogi Ken:

Az ikigai kis könyve: Az örömteli élet titka

Marilyse Trécourt:

50 gyakorlat az ikigai megtalálásához: Élj aszerint, ami hajt téged



Válaszd, amit **SZERETSZ.**

Csináld, amíg **JÓ LESZEL BENNE.**

Találd ki, hogyan **SZOLGÁLHATSZ VELE MÁSOkat.**

És meglátod, hogy a **PÉNZ IS JÖNNI FOG.**



TOP 20 K-POP-SZÁM 2024-BŐL

Írta: Balu

zene - k-pop



Eléggé megcsúsztam ezzel a cikkel, mert lassan már inkább a jövő évit kéne írni, de úgy voltam vele, hogy jobb később, mint soha. Szóval itt a 20+1-es lista a személyes kedvenceimből, amiket kiadtak a K-pop világában még 2024-ben. Úgy ahogy a tavalyi cikknél, most sincs már semmilyen szabály, hogy egy bandától egy szám, vagy hogy csak koreai számok kerülhetnek a listára. Igazából most már sokkal inkább az a probléma merül fel, hogy mit tekinthetünk K-pop-bandának, de úgy vagyok vele, hogy amíg koreai kiadónál vannak, addig elmegy annak, így például a KATSEYE is szerepel a listán.

+1 VCHA – Girls of the Year

Miután néztem a válogató műsort, amiben összeállt a JYPE első amerikai bandája, örültem neki, hogy egy olyan számmal debütáltak, amit tényleg nagyon megszerettem (ellentétben a predebut-számukkal). A videóklipet is szerettem, jók a piros outfitek, Camila jelenete pedig, amiben önmagát látja a színpadon, egészen megha-

tóra sikerült. Csak aztán jött a per, a távozások a bandából, és jelenleg nem tudom, hogy álljak hozzájuk. De úgy döntöttem, hogy ez egy elég meghatározó szám volt nekem az év első felében, és mindentől függetlenül megérdemli az említést.

20. ENHYPEN – XO (Only If You Say Yes)

Eleinte nem szerettem a számot. Őszintén szólva kicsit most is vannak kétségeim, mert elnézve a szövegét, a fő érzés, amit hagy maga után, az a cringe. Viszont annyira belemászott a fülembe a szám, hogy akármikor hallgatom, nem tudom nem élvezni. Igazából csak szeretem az effektet, amit a hangjukra raktak. A videót figyelmesen most néztem meg először szerintem a cikk írásakor, de az Enhypen-videókban nem szoktam csalódni. Nem véletlen tőlük van az egyetlen albumom is, a photobookjaik is tetszeni szoktak. (Sunoo néhány hajstílusát leszámítva, de itt az is tökéletes.)



19. Red Velvet – Cosmic

A legjobban a Feel My Rhythm esztétikájára és hangzására emlékeztet ez a szám, de attól még egyedinek tartom a Red Velvet diszkográfiájában. Igaz, nem elsőre áldoznak fel embereket a videóklipjeikben, de ezúttal Midsommar ihlette környezetben teszik ezt egy abszolút pozitív hangulatot árasztó dallam alatt. A kedvenc részeim a számból a prechorus és az utolsó refrén.

18. XG – Howling

Folytatjuk a horror jellegű klipek sorát, si-mán el tudnék képzelni ebből egy thriller filmet. Nagyon sok minden történik a videóban, néha nehéz követni, meg habár nem raktak rá külön figyelemztetést, de szerintem epilepsziát is okozhat, viszont mindenképp érdekes sztorit mutat be. Azt gondolom, hogy ez a klip egy jó példa arra, hogy hogyan lehet az AI-generált animációkat jól felhasználni egy videóhoz. Jók az XG-re jellemző rappes részek is a számban, de a prechorus és a bridge a kedvenc részeim, illetve imádom a refrénben azt, hogy a szöveg része a farkasüvöltés.

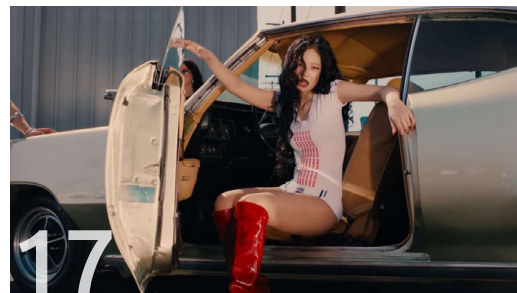


17. Jennie – Mantra

Elsőre ezt a számot sem értékeltem annyira, viszont annyira megszerettem azóta, hogy itt a helye. A refrén ritmusa (ami egyébként az egész számon átível), nagyon fülbemászó, de az abszolút kedvenc részem a második verze. A videót annyira nem tudtam hova tenni, gyakorlatilag kocsi és nők. (Miért van egy kocsi egy medencében az út közepén?) De azt egyszerűen imádom, hogy az elején a kislány éneklí a számot és arcokat vág hozzá, ha már feleennyire jól tudnám csinálni, akkor is sztár lehetnék.

16. MADEIN – Uno

Ez egy másik olyan banda, ahol a szám kiadása után peres ügyek folytak, és nem akarom támogatni a céget és a CEO-t. Viszont ezt a számot nagyon szeretem, és ezért nem vettem le a toplistáról. Nagyon szórakoztató, ahogy spanyolul számolnak a refrén előtt, meg a refrén is különleges tempójú, ami tetszik. A Howlinggal ellentétben viszont itt feleslegesnek éreztem azt a rengeteg AI-virágot, amit beletettek a klipbe, mert habár a



színvilága tetszett, annyira mű volt az egész, nem tudott lenyűgözni.

15. LISA – Rockstar

Ez egy igazán girl crush koncepciójú szám, ami nagyon illik Lisához. A videóklip is menő, nagyon szeretem azt a részt, ahol ugyanolyan kapucnis emberek között váltogatják, hogy ki van középen. A refrén is fülbemászó, a másik kedvenc részem pedig a bridge. Lisa énekes hangjának van egy autotune-os hangszíne, amit általában szeretni szoktam, és talán itt is ez vett meg, amikor legelőször hallottam a számot.

14. NCT DREAM – Rains In Heaven

Ez a szám azért van itt, mert mind a hangzása, mind a szövege gyönyörű. Egészen elvarázsolt, álmodozó hangulata van a számnak. A helyszín, ahol forgattak, pedig szintén erre erősít rá. A növényekkel benőtt épületek itt nem disztópiára emlékeztetnek, hanem valahogy ezeket is pozitívként fogom fel a szám miatt. De lehet, azért, mert kifejezetten szeretem az ilyen esztétikát. Ér-

dekesség egyébként, hogy ez egy teljesen angol nyelvű szám az NCT Dreamtől.

13. aespa – Supernova

Nagyjából ugyanannyira tetszett az aespától mindhárom title track, amit kiadtak, szóval az alapján választottam, hogy superhősös koncepciókat én nagyon élvezni szoktam. Ez pedig még hozzá kifejezetten vicces is. A szám igazából olyan furcsa, mint amit az aespától már megszokhattunk, ezért ezen a ponton ez nem is lep meg. Az utolsó refrén alatt megvannak a tőlük tipikus magas hangok is, szóval ez a szám tényleg minden, amit szeretek tőlük.





12. LIMELIGHT – Twenty Twenty

Habár Limelight néven adták ki a számot, igazából MiU szólószáma, de ettől még abszolút olyan a hangzása, mint a Limelight-számoknak (amiket nem mellesleg már tavalyelőtt is szerettem). Ezt a számot pedig a szülinapi számomnak nyilvánítottam tavaly, szóval már csak emiatt is van hozzá egy kötődésem. A videóban nagyon szeretem MiU különböző outfitjeit, még ha nem is történik sok minden benne, csak különböző helyszíneken különböző ruhákban énekel és táncol. Az kifejezetten érdekes, hogy a szám első fele koreaiul van, a második fele pedig japánul, de elég jól összehozták, mert egyik sem üt el a másiktól. Ami kihívás, mert eléggé más a két nyelvnek a ritmusa.

11. RESCENE – YoYo

Ebben a számban a refrén fogott meg, méghozzá a prechorus utáni antidrop rész, ahol az ének helyett is szinte csak suddognak benne. Több száma is szimpatikus volt már a bandának, de eddig mindenképp ez a kedvencem. Mivel ez nem title track, nincs hozzá videóklip, viszont egy



10. Kep1er – Shooting Star

Ez volt a Kep1er egyik utolsó száma 9 fővel, és engem teljesen megvett, az egyik legjobb számuk szerintem. Nagyon szeretem benne a tempósabb részeket, de közben jól egyensúlyban vannak azokkal, ahol dob nélkül harmonizálnak. És valahogy a *da ra ra* rész hangzása is visszaadja a hullócsillag fényét, nem tudom leírni, hogy miért. A Kep1er csillagverziója is kreatív volt, de végig az űr színeit reprezentálják az outfitjeikkel. A koreográfia ujjnyitogatós része kifejezetten szórakoztató, bár amikor próbálkoztam vele, akkor csak megfájdult a kezem tőle.

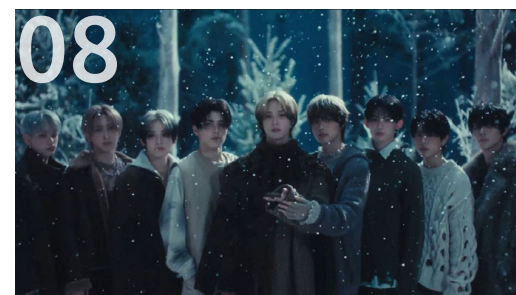


performance videó van a koreográfiával. Abban is tetszik, hogy vannak jóóra emlékeztető elemek a táncban.



9. XG – IYKYK

Maradunk az úrnél ezzel a nagyon furcsa űrlényes koncepcióval. Első hallásra szerelem volt ez a szám, már amikor a teasert hallottam, akkor tudtam, hogy imádni fogom. Aztán amikor kiadták, napokig alig hallgattam mást, olyan fülbemászó a refrén. De persze rapból sincs hiány, hiszen az XG-ről van szó. Hangzásában leginkább a New Dance-re emlékeztet, ami szintén toplistás volt korábban. Pluszpont a macskás paravánkéért az MV-ben.



8. &TEAM – Yukiakari

Idén ez az egy japán szám került rá a toplistára. Nosztalgikus hangulatot kelt bennem ez a szám. Az is szép, hogy a tél nem valami végét jelenti, hanem pont hogy megerősíti a pozitív érzéseket ebben a számban. A klipben szeretem a havas jeleneteket, azért karácsonyi számnak nem mondanám emiatt, de télinek mindenképp. Amiket sokszor nem szeretek, mert számomra unalmasak, de erre ez szerencsére egyáltalán nem igaz.



7. STAYC – Cheeky Icy Thang

A STAYC visszatért egy RUN2U-ra hasonlító hangzással, amit már eleve szerettem, és ráadásul olyan extra effekt van a hangjukon, ami nekem különlegesebbé teszi a számot, bármikor szívesen hallgatok ilyen jellegű hangzást. Még ha nincs is sok értelme a szövegnek vagy a videóklipnek, egyszerűen megszállottja vagyok ennek a számnak, ezért kérdés nélkül itt a helye.

6. IVE – Accendio

Egy videó, ahol nemcsak úgy történnek dolgok, hanem tényleges cselekmény van. Ha egy animét vagy K-dramát csinálnának abból, ahogy az IVE mahou shoujo szettekben harcol a saját gonosz hasonmásai ellen, én lennék az első, aki nézné. Nagyon szórakoztató az egész klip, az outfiteket pedig imádtam, nagyon jól visszaadja a mahou shoujo animéket. A számot is nagyon szeretem, de a klip vonzott be először, és ahogy egyre többit hallgattam, úgy szerettem meg a zenét is. A verzéket és a refrént is kimondottan szívesen hallgatom, de talán a postchorus a kedvencem.





5. ILLIT – Midnight Fiction

Az egész albumot sokat hallgattam, de ez a szám volt az abszolút kedvencem róla. Néhány számra már írtam, hogy olyan álombeli a hangulata. (Elég sok van belőle a toplistán, mert ezek a kedvenc típusú számaim.) Erre pedig ez még inkább igaz, már ha csak a címéből is indulunk ki. De tényleg nagyon szeretem a hangzását a számnak, az albumról a title track, a Magnetic is hasonló, de a Midnight Fiction nekem még azt is felülmúlja. Klip sajnos nincs hozzá, mivel b-side.

4. KATSEYE – Touch

Eleinte nagyon szkeptikus voltam a bandával – de minden megváltozott, amikor kijött a Touch. Nagyon fülbemászó az egész szám, meg a koreográfia is megvett a hirtelen mozdulatokkal. A legnagyobb hibája, hogy ennyire rövid, kb. csak fél szám hosszúságú, ha a 4 perces számokat vesszük alapul. Sajnos mostanában az a trend, hogy egyre rövidebbek a számok, és sem bridge, sem dance break nincs bennük. A prechorus is jól hangzik, aztán a refrént még a koreográfiája is fel-



dobja. Összességében egyértelműen az év egyik legmeghatározóbb száma volt nekem.

3. DK – LTNS

Ez egy egyszerre szép és nagyon szomorú szám. Még az év első felében megszerettem, aztán szinte teljesen megfeledkeztem a létezéséről, majd utána újra felfedeztem. Olyan jó hallgatni DK hangszínén ezt a számot. A videóklip színvilága kicsit sötét az ízlésemhez képest, de a pillanók tetszettek benne, meg főleg az a jelenet, ahol a könnyekből átváltunk a víz alatti jelentre. Nem tudom, mennyire ismeri mindenki ezt a számot, viszont ha csak egy új dolgot hallgat meg valaki a listáról, akkor mindenképp ez legyen az szerintem! (Feltételezve, hogy az első két helyezett mindenki ismeri, aki meghallgatja a népszerűbb bandák új számait.)

2. RIIZE – Impossible

Eddig az volt a tapasztalatom, hogy kevésbé jön be a RIIZE zenéje, leszámítva ezt a dalt. Erre nem tudok nem vibe-olni, bármennyiszer le-

tudnám játszani. Az elejétől a végéig az egészet szeretem. A videóban is jók a metrós jelene-tek, a helyszínek, kivételesen az outfitek is tetszenek, pedig nem szoktam szeretni, amikor ilyen színes minden. A koreográfia meg szinte utánozhatatlan szerintem. Ezzel megszerezték a második helyet a listámon.



1. TWICE – Strategy

Ilyenkor látszik, hogy a Twice az ult bandám, akiket legelőször megszerettem, és akárhányszor kiadnak egy olyan számot, amit imádok, instant első helyet jelent. És még úgy is ez lett számomra

2024 legmeghatározóbb száma, hogy decemberben adták ki. Nagyon fülbemászó az egész, és már Megan Thee Stallion rapjét is megszoktam benne, akármilyen szokatlan is ez az együttműködés. De egy személyes szinten is rezonál velem a szám, meg egyébként is nagyon tetszik a témája. A videó tökéletes, nagyon jól kiemeli a lányok szépségét, főleg a rózsaszín outfiteket szeretem. Így ez lett 2024 top 1-es K-pop-száma.

Ahogy a korábbi években is, idén is összeállítottam egy afféle honorable mention listát azokból a számokból, amik nem kerültek be a top 20+1-be, de eléggé szerettem őket, és megérdemelnek egy említést:

- | | | |
|-------------------------|-------------------------|---------------------------|
| aespa – Armageddon | EPEX – UNIVERSE | NewJeans – Bubble Gum |
| aespa – Whiplash | HELLO GLOOM – MAMACITA | NMIXX – Love Is Lonely |
| AleXa – sick | ILLIT – Magnetic | P1Harmony – Killin It |
| BABYMONSTER – CLIK CLAK | ILY:1 – IMMM | PURPLE KISS – BBB |
| BABYMONSTER – FOREVER | ITZY – Imaginary Friend | RESCENE – UhUh |
| BADVILLAIN – BADVILLAIN | IVE – All Night | SUNMI – Balloon in Love |
| BADVILLAIN – HURRICANE | LE SSERAFIM – Smart | THE BOYZ – TRIGGER |
| BOBBY – moon+너가 그러하려면 | MISAMO – NEW LOOK | WENDY – Wish You Hell |
| Dreamcatcher – JUSTICE | NCT 127 – Walk | XG – SOMETHING AINT RIGHT |
| ENHYPEN – No Doubt | NCT DREAM – BOX | YooA – Rooftop |



BOOKNOOK

könyvek közé bújt világ

Írta: Hirotaka

kreatív - DIY



Az igazán hardcore könyvmolyok nehezen tűrnek meg mást a polcukon könyveken kívül, ám talán néha ők is tesznek kivételt. Aki viszont kevesebb könyvet birtokol, mint egy könyvtár, vagy kevésbé hardcore gyűjtő, már szívesebben díszíti a polcát valamivel. Erre jó az elmúlt pár évben elterjedt booknook vagy magyarul könyvkuckó. Egészen találó és aranyos név, valljuk be.

Habár én nagy részüket még külföldi útjaim során szereztem be (a bécsi Thalia könyvesboltban a Mariahilfer Strassén), most már itthon is lehet rendelni különféle D.I.Y. termékeket árusító webshopokban, csak keressetek rá a könyvkuckó kifejezésre.

És hogy miért került be ez a cucc a magazinba? Nos azért, mert nagyon sok, veszett menőn kinéző japános darabok is vannak.

Mi is a booknook?

A könyvespolcunk (majdnem) haszontalan dísz. A porfogó, ami még 1-2 könyv helyét is elfoglalja a polcon, nem más, mint egy könyvtámasz. Tudom, van helytakarékosabb is, de az kevésbé néz ki jól. Ezek viszont elképesztően hangulatosak, izgalmas minden részét felfedezni, tényleg, mintha egy kis világ kelne életre a könyveink között. Akárcsak a Man in Black szekrénylakói.

A hangulatot pedig csak emeli, hogy minden booknookban van világítás is, amit felkapcsolva, még nagyobb fokra emeli az élményt, akár

nappal, akár este. Szóval egyszerre könyvtámasz, polcdísz, hangulatvilágítás (habár olvasni mellettük nem lehet), amit percekig csodálhatunk.

A díszén túl

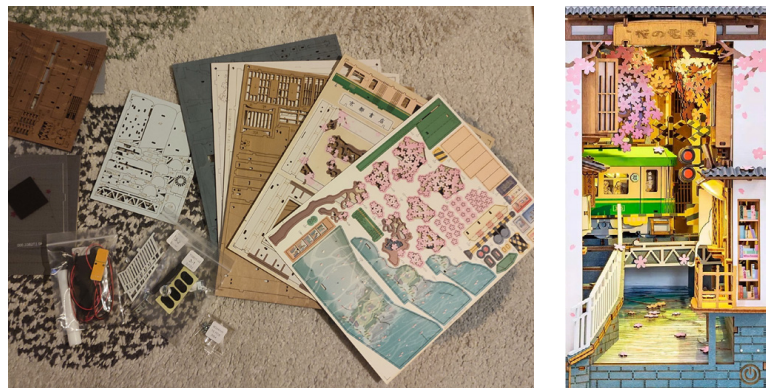
Aki ismeri, hallott már róla, vagy belefutott valahol (nem értem, hogy a nagyobb könyvesboltokban miért nem árulják még itthon, csak a Lírában rendelhető, illetve egy kisebb boltban láttam), az észrevehette, hogy a termék képei félrevezetőek. A booknookot nem így egyben kapjuk meg, hogy kivesszük a dobozból, fel a polcra és örülünk. Ezt bizony össze kell rakni! Aki pakolt már össze akármilyen repülő- vagy hajómodellt, esetleg Gunplát vagy Moderoid mechát, annak nem kell tovább olvasnia, gyakorlott eléggé, hogy egy booknook nem fog kifogni rajta. A kezdőknek érdemes lehet végigolvasni a cikket.

A teljes booknookot táblákba rendezve kapjuk, apró és kisebb-nagyobb darabokból kell magunknak összeilleszteni a mellékelt rajz alapján. Öröm az örömben, hogy a legtöbb részt elég összepattintani, ám néhol nem tudjuk elkerülni a ragasztó használatát. Ezt nem minden készlet tartalmazza, így mindenképp érdemes beszerezni valamilyet a hobbiboltból, ami lehetőleg átlátszó vagy átlátszóra szárad. Mivel több helyen vékony vagy pontszerű felületet kell ragasztani, ha kifolyik mellette és meglátszik, az bizony nem szép. Szóval bánjunk csínján vele.

A booknookok anyaga nagyrészt könnyű, előre festett dekorfa, néhány helyen használ papírt és műanyagot. Ilyen anyagokra megfelelő ragasztót érdemes keresni.

Csiszolniuk is kell kicsit, mivel az adott alkatrész táblából való kipattintása után kicsit sorjás marad, ezt a jobb összeilleszthetőség miatt érdemes a mellékelt dörzspapírral leszedni. Nem nagy művelet, és sok kellemetlenségtől mentjük meg magunkat. Ha ezt kihagyjuk, előfordulhat, hogy két alkatrész nem fog megfelelően illeszkedni.

Az összerakás során a mellékelt útmutató vezet majd mindenkit, érdemes e szerint haladni, enélkül aligha fogja bárki is összerakni. Vagyis össze lehet, de akkor esélyes, hogy a kész mű eltér majd a dobozon látható darabtól. Az utasítások egyértelműen rajzokkal mutatják, hogy mit és hogyan kell összeilleszteni. Ezek gyártótól függőek, hogy mennyire rajzolják le, van, ami színes ábrákkal mutatja, és van, ami színtelen, szóval figyelmesen kövessük az utasítást. Az biztos, hogy mindegyik egy szinttel a Lego útmutató felett van, az eléggé level 0-ás.



A booknook alkatrészeket több táblába elrendezve találjuk, amelyeket betűkkel jelölnek (A, B, C...), kiegészítő táblaként jelennek meg műanyagok vagy matricák, ezeknek változó jelölésük van, de a K, L, M, O jellemző. Az összerakási útmutatóban az adott rajzoknál jelölik, hogy mely alkatrészek kellenek a művelethez. Pl. illeszd össze a rajz által mutatott módon a B24 és a C12 darabokat. Utána erre illeszd még a B26-ot, majd ragaszd rá a D2-est és kiegészítésként az O2 matricát. Ezt 2-3 ábrában mutatják meg. Ekkor a jelölt darabokat kinyomjuk a táblából, lecsiszoljuk a sorját, majd összeillesztjük, és haladhatunk tovább.

Az összeállítás egy pontján eljutunk a világítás beszereléséig. Nyugalom, nem kell villanyszerelői kurzust elvégezni hozzá, forrasztani sem kell. A teljes elektronikát készen kapjuk, és a rajz alapján a megfelelő helyen kell csak elvezetni a drótokat. A legbonyolultabb, amivel eddig találkoztam, hogy két drótot össze kellett sodorni.



Amikre érdemes figyelni

Alapvetően nem bonyolult egy booknookot összerakni, de azért vannak érzékenyebb, macerásabb részei, de a végeredmény mindent megér. Először is szükség lesz türelemre. Ne foglalkozz azzal, mit ír az útmutató, hány óra alatt lehet összerakni, nem kell ezt tartani. És nem is kötelező egyszerre, én napokig csinálom, amikor időm van rá, van, hogy fél órát, van, hogy egy órát foglalkozom csak vele.

Egy-egy műveletnél is szükségünk lesz türelemre, pl. megvárni azt a pár percet, mire a ragasztó tényleg megszárad, vagy a nagyon apró részekkel való művelethez. Bizony vannak olyan kisebb alkatrészek, amiket jobb csipesszel megfogni vagy csak szimplán kényelmetlen a fogásuk és beillesztésük.

Ne használjunk erőt! Valamennyire persze szükség lesz rá az összepattintásnál meg a na-



gyobb modulok és az oldalfalak összeillesztésénél, de inkább óvatosan, lépésről lépésre haladjunk, különben eltörünk valamit. Ha két alkatrész nagyon nehezen megy össze, akkor inkább csiszoljunk kicsit a pöcökből, mintsem túlerőltessük és eltörjük, mert akkor ragaszthatunk. Ha viszont túl laza az összeillesztés, akkor is marad a ragasztó.

Érdemes az összerakást egy olyan helyen végezni, ahonnan nem kell elpakolni, amíg csináljuk, csak simán odaülhetünk bármikor.



Ez a kényelem mellett azért is fontos, mert ha véletlenül olyan alkatrészt törünk ki, ami nem kell, esetleg kiesik valamelyik, amikor egy másikat törünk ki, akkor azokat egy helyre gyűjtsük, hogy emlékezzünk rá ha kell, és ne kallódjon el.

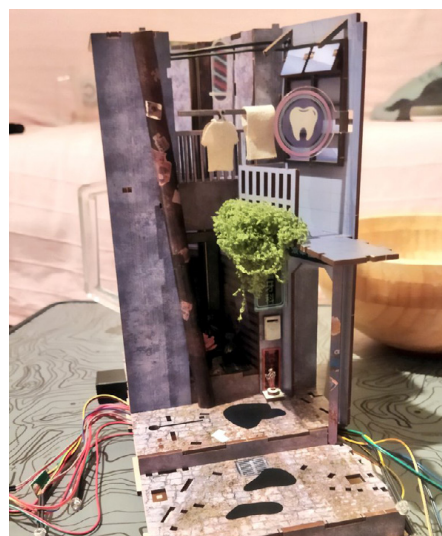
Sok eszközt említettem: ragasztó, csiszolópapír, csipesz, és mondom egy új dolgot, a csavarhúzó. Jelenleg háromféle booknook márkát próbáltam ki, és az a tapasztalatom, hogy csiszolópapír mindegyikben van, ragasztó inkább nincs. Csipesz csak egyben volt, és kicsi csavarhúzó is adtak, ahol az elemtartót csavarhúzóval lehet kinyitni. Hogy biztos ne akadályozzon semmi, jobb ha minden van otthon. Plusz elemet egyáltalán nem adnak egyikhez sem, így az legyen, 2 vagy 3 db AAA-val működik az összes.

Mielőtt beszerzünk egy ilyen polcfoglalót, érdemes a márka hivatalos oldalán elolvasni a teljes leírást, mivel nem minden webshop leírása teljeskörű.

A megadott nehézségre nem fontos figyelni, márkánként mást jelent a 4 csillag. Van olyan, ami 4-es, és pikk-pakk összeraktam, és van olyan 4-es, ami jóval komplexebb.

Márkák, stílusok

Eddig öt booknookom van, a cikk írásának pillanatában van úton a hatodik. Ez utóbbi kivételével mind japán stílusú, de a legújabbal sem távolodtam el Ázsiától, egy cyberpunk Kowloon stílusú lesz.



Ezekből hármat a már említett bécsi Thalia könyvesboltban vettem, egyet a bécsi conon, a legutóbbit pedig a gyártótól rendeltem.

A Sakura Densha és a Falling Sakura a Rolife márkából van. Ezekben volt ragasztó, csiszoló és csavarhúzó is. Mind nehézségben, mind az útmutatók részletességében középre tenném ezt a márkát. Kellő kihívást jelent, de mégsem annyira, hogy eltántorítson bárkit a továbbiaktól. A fény pedig érintőkapcsolós. Szélességre 11 centisek, néhány könyvhelyet foglalnak.

A Sakura's Travel és a Japanese Grocery Store a Tonecheer márkából 8 cm szélesek, szóval keskenyebbek, mint az előzők. Ezeket volt a legkönnyebb összerakni, és a Rolife után kicsit csalódottabb is voltam emiatt, de lehet, hogy valakinek pont ez jön be. A Grocery Store egy kicsit összetettebb. Viszont itt vannak emberek rajtuk, amikkel élettél telibb hatásuk van. Az útmutató itt-ott kevésbé egyértelmű. Ragasztó nekem nem

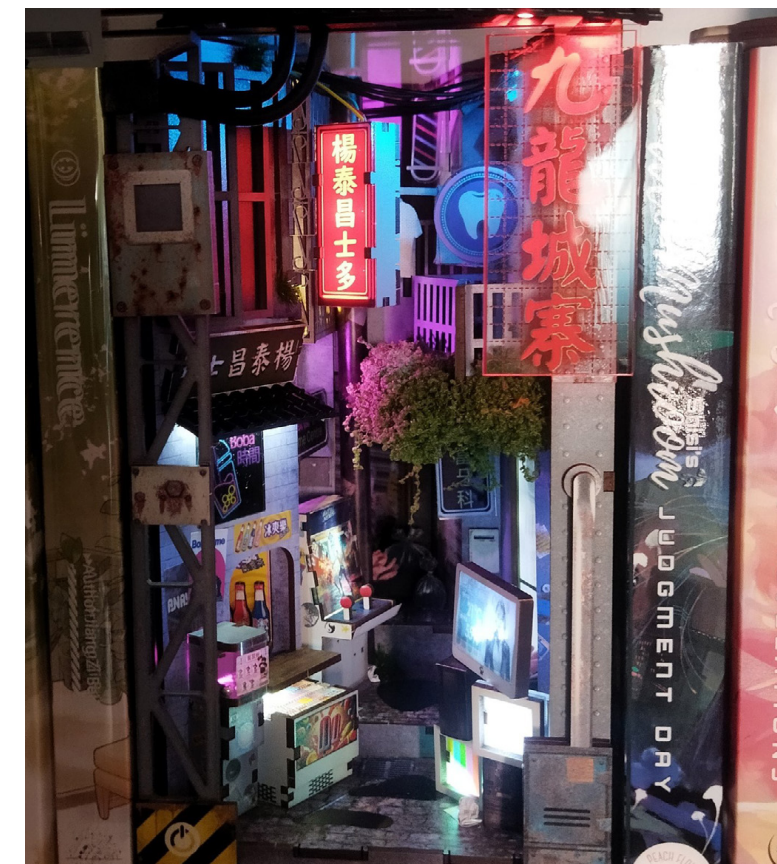
volt, de csavarhúzót itt is kapunk, és ez három AAA elemmel működik. Ami plusz, hogy a világítás mozgásérzékelős, szóval ha elmegyünk előtte, akkor felvillan. Roppant hangulatos.

A harmadik, amit a gyártótól szereztem be, az az Omoide Yokocho az Anavrintól. Ezt volt eddig a legbonyolultabb összerakni, sokkal több darabból áll, és eddig a legszelebb: 12 cm. Az útmutató viszont nagyon részletes és egyértelmű. Ehhez csak csiszolópapír volt, csavarhúzó nem kellett. A világítás ennél is érintésérzékelős, és sokkal több helyen világít, mint a Rolife, figyelni kell a kábelek elrendezésénél, hogy mi hova megy, nehogy összekeverjük, mert körülöleli az egész booknookot. De ezeknek is érthető leírása van, jelöléssel.

Létezik még a Cutebee márka is, de ezzel még nincs tapasztalatom.

Márkától függetlenül mind Kínából jön, ha a gyártótól rendelünk, de mint mondtam, érdemes hazai D.I.Y. webshopoknál körbenézni, az áruk sem drága. Körülbelül húszezer forintért már be tudjuk szerezni, de a bécsi boltban is kb. 50 euróért ragadhatjuk magunkhoz. Az Anavrin márkát máshol még nem láttam, azt rendelni kellett, de áfát nem kell fizetni, az benne van az árban. Érte viszont 32 ezret kellett eltüntetni a számlámról.

A booknook tehát minden tekintetben jó móka, akár összerakni, akár később nézegetni. Könyvespolcunk éke lesz, és biztos, hogy mindenkinek elnyeri majd a tetszését. Ha nem akarunk ázsiai stílusút venni, akkor van sok másféle: könyvesbolt,



vasútállomás, városi kisutca, tényleg találunk kedvűnkre valót. Sőt ha ismerünk valakit, akinek tetszene, akkor ajándéknak sem utolsó, különleges darab. Ha pedig az illető nem tudja összerakni, akkor magunk is megtehetjük ezt neki, és úgy adjuk át, az öröm meglesz így is, és a saját kezűnk munkáját is hozzáadjuk.

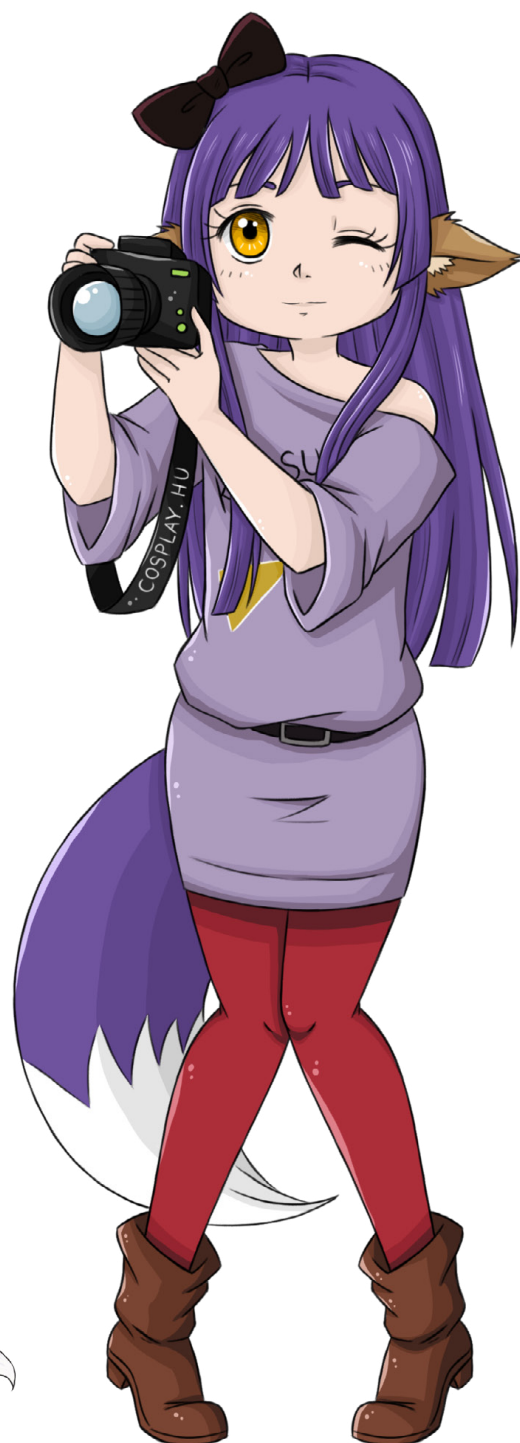
Annyira elterjedt a booknook, hogy időközben a Lego is felült erre a vonatra, bár véleményem szerint ezek kevésbé néznek ki jól, és borsosabb is az áruk, akármennyire szeretem a Lego készleteket. Jelenleg két ilyenük van: az egyik egy Sherlock Holmes-os, a másik pedig a Balrog a Gyűrűk Urából.

Photoshoot Ajánló

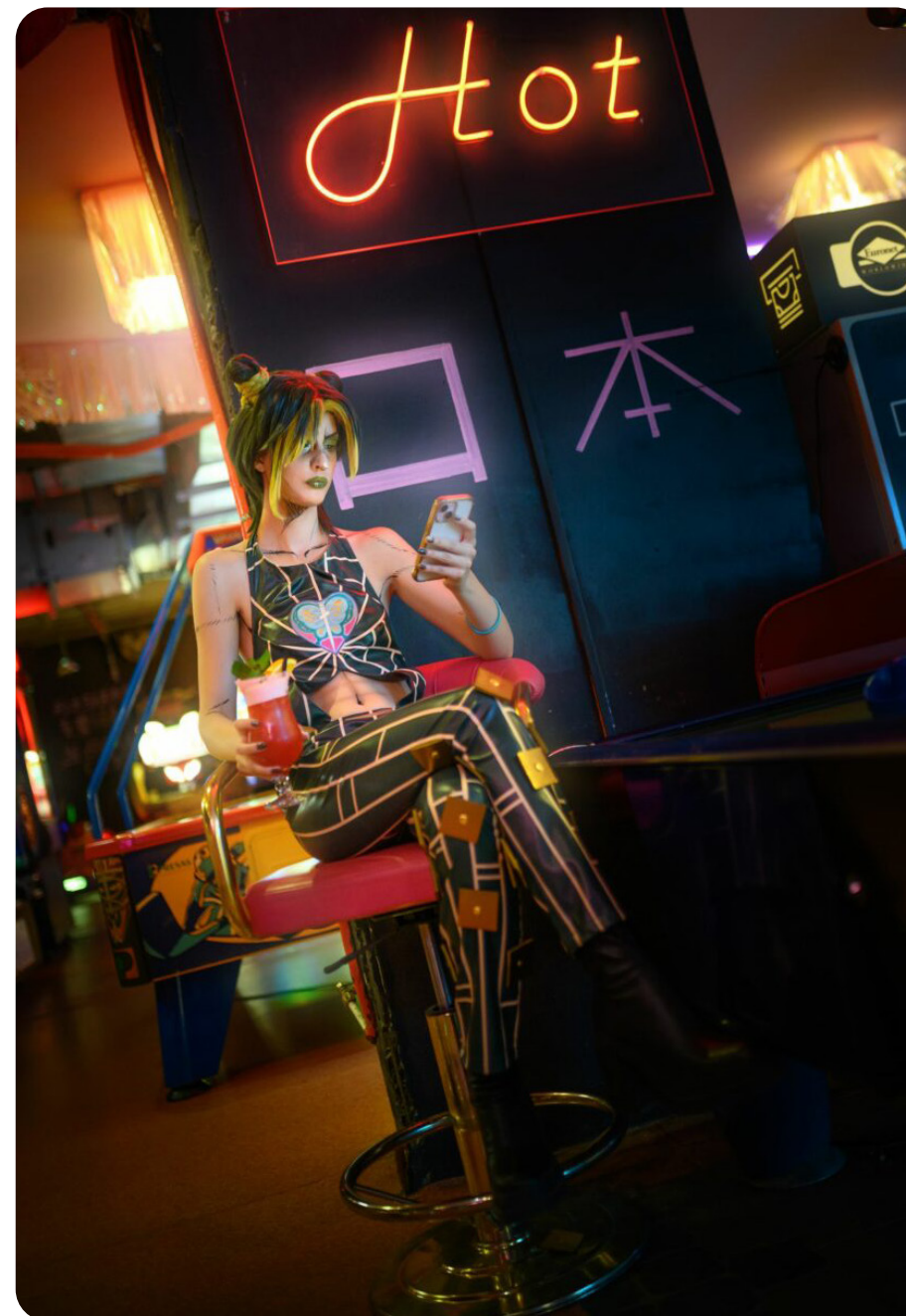
Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhetek meg, ha felkeltette az érdeklődésedet.

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

(<https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



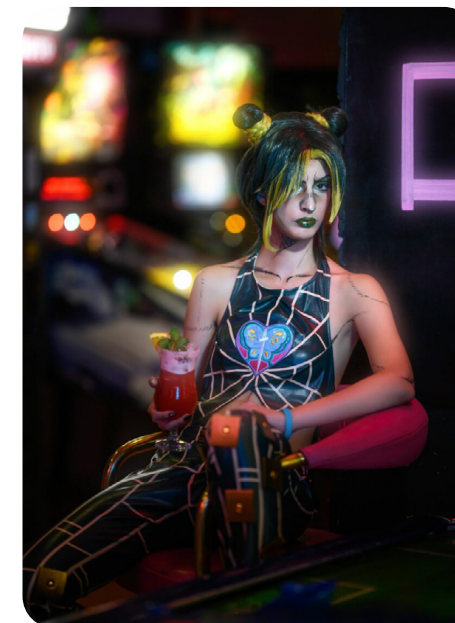
Shizl



Fotós: Cosplayphoto.hu
Tovább a Galériába...



Forrás: JoJo's Bizarre Adventure
Karakter: Jolyne Cujoh
Helyszín: Gozsdú udvar



Nekovi Cosplay Factory

Forrás: Lovely Complex
Karakter: Ootani Atsushi
Helyszín: Budapest



Fotós: Vig Félix
Tovább a Galériába...



Sophie (SunShineGirls Cosplay)

Forrás: League of Legends
Karakter: K/DA Ahri
Helyszín: Bálna Honvédelmi Központ

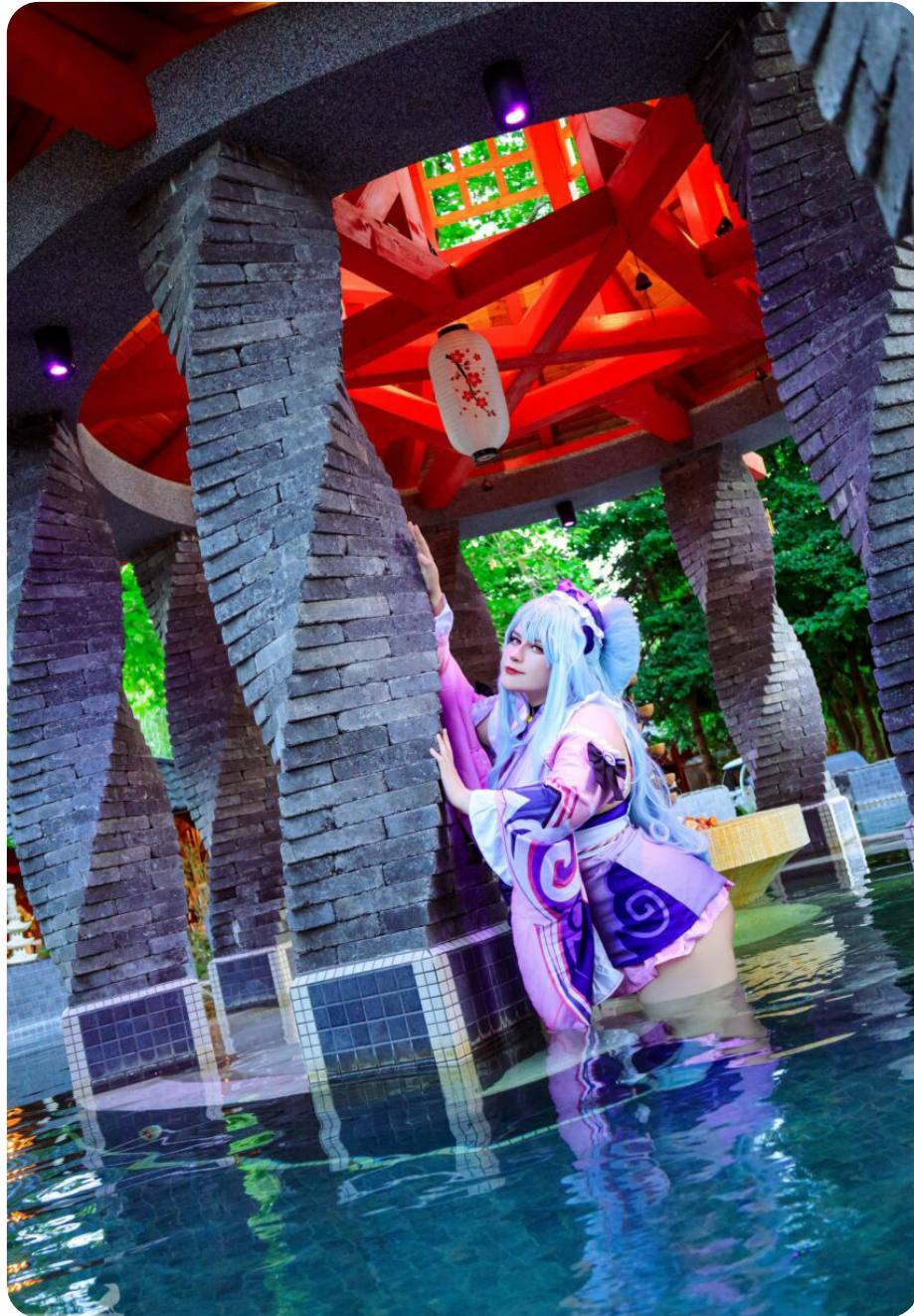


Fotós: REKAPH
Tovább a Galériába...



Roromiya Ruka

Forrás: Genshin Impact
Karakter: Yumemizuki Mizuki
Helyszín: Ráckeve

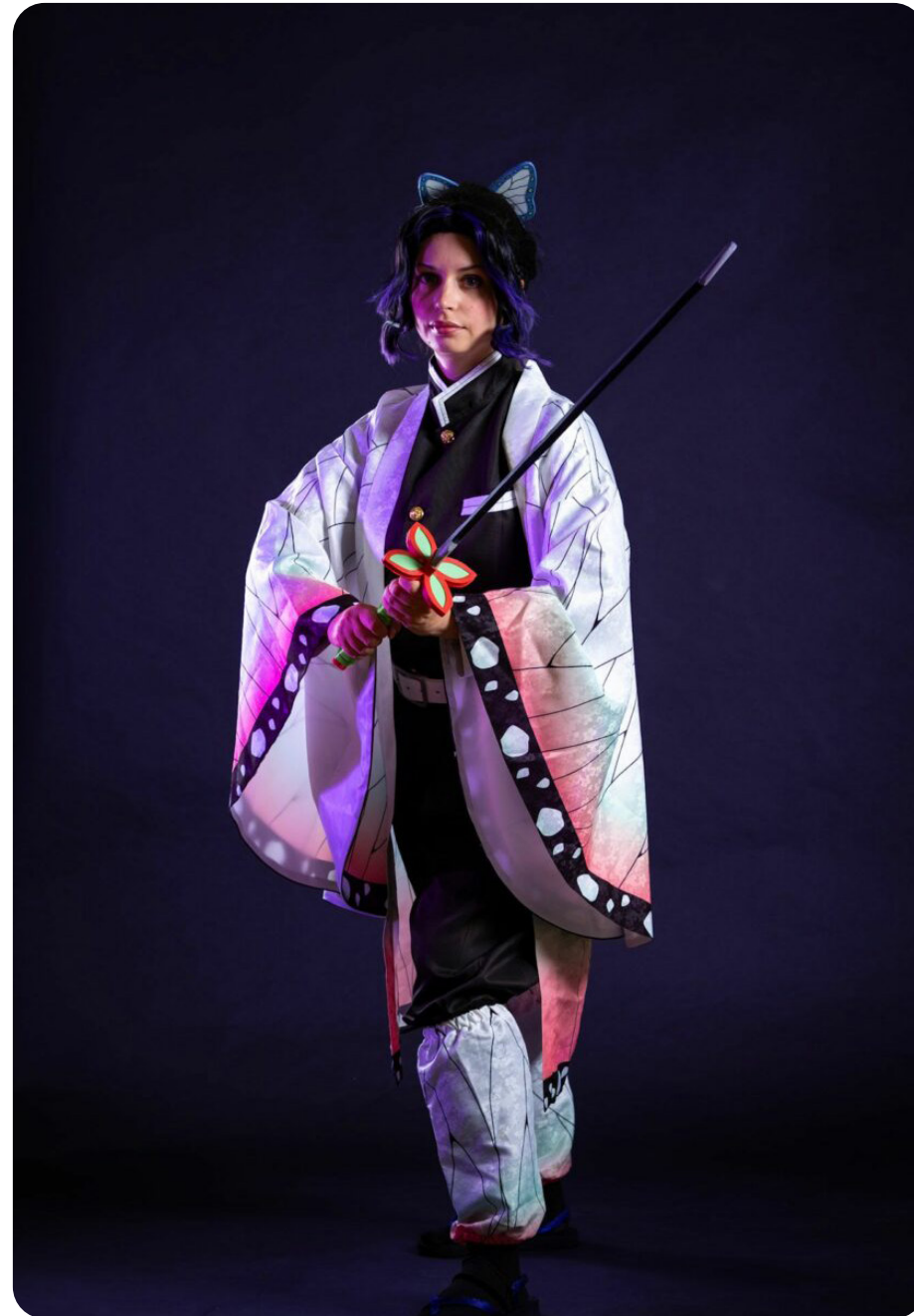


Fotós: 3ve_capture
Tovább a Galériába...

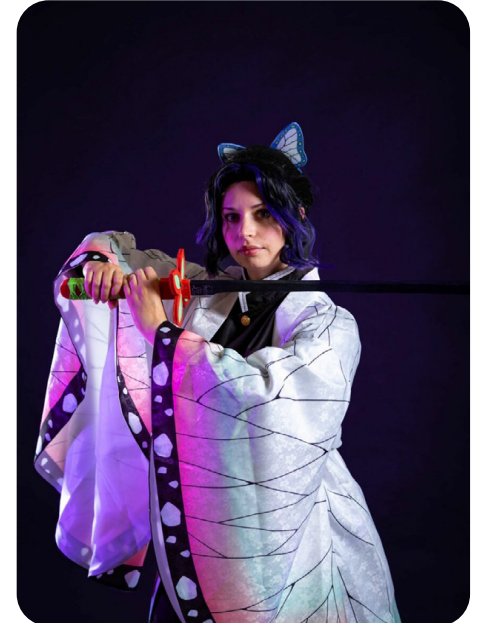


Honey Cosplay

Forrás: Demon Slayer
Karakter: Kochou Shinobu
Helyszín: LUCE Fotóstúdió Szeged



Fotós: Godó Norbert
Tovább a Galériába...



Dragon Hall TV - műsorrend



október

2025. szeptember 29. - 2025. október 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 48	A gumimacik 49	A gumimacik 50	A gumimacik 51	A gumimacik 52	Grimm legszebb meséi 5	Hüvelyk Panna nyomában
20:30	A hosszúlábú apu 18	A hosszúlábú apu 19	A hosszúlábú apu 20	A hosszúlábú apu 21	A hosszúlábú apu 22	Grimm legszebb meséi 6	
21:00	Dragon Ball Super 32	Oban csillagfutama 25	Huntik - A titánok nyomában 19	Inazuma Eleven 22	Kétség sincs afelől... 12	Dragon Ball Super 32	
21:30	Dragon Ball Super 33	Oban csillagfutama 26	Huntik - A titánok nyomában 20	Sailor Moon 35	Kétség sincs afelől... 13	Dragon Ball Super 33	
22:00	Inazuma Eleven 19	Inazuma Eleven 20	Inazuma Eleven 21	Bújj, bújj, szellem! 10	Inazuma Eleven 23	Oban csillagfutama 25	Bújj, bújj, szellem! 10
22:30	Sailor Moon 32	Sailor Moon 33	Sailor Moon 34	Bújj, bújj, szellem! 11	Sailor Moon 36	Oban csillagfutama 26	Bújj, bújj, szellem! 11
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 20	D.I.C.E - A mentőcsapat 21	D.I.C.E - A mentőcsapat 22	D.I.C.E - A mentőcsapat 23	D.I.C.E - A mentőcsapat 24	Huntik - A titánok nyomában 19	Kétség sincs afelől... 12
23:30	Sámán király 42	Sámán király 43	Sámán király 44	Sámán király 45	Sámán király 46	Huntik - A titánok nyomában 20	Kétség sincs afelől... 13

2025. október 6. - 2025. október 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 53	A gumimacik 54	A gumimacik 55	A gumimacik 56	A gumimacik 57	Grimm legszebb meséi 7	Encanto
20:30	A hosszúlábú apu 23	A hosszúlábú apu 24	A hosszúlábú apu 25	A hosszúlábú apu 26	A hosszúlábú apu 27	Grimm legszebb meséi 8	
21:00	Dragon Ball Super 34	Steins;Gate 1	Huntik - A titánok nyomában 21	Conan, a detektív 1	Lovely Complex 1	Dragon Ball Super 34	
21:30	Dragon Ball Super 35	Steins;Gate 2	Huntik - A titánok nyomában 22	Sailor Moon 40	Lovely Complex 2	Dragon Ball Super 35	
22:00	Inazuma Eleven 24	Inazuma Eleven 25	Inazuma Eleven 26	Bújj, bújj, szellem! 12	Conan, a detektív 2	Steins;Gate 1	Bújj, bújj, szellem! 12
22:30	Sailor Moon 37	Sailor Moon 38	Sailor Moon 39	Bújj, bújj, szellem! 13	Sailor Moon 41	Steins;Gate 2	Bújj, bújj, szellem! 13
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 25	D.I.C.E - A mentőcsapat 26	D.I.C.E - A mentőcsapat 27	D.I.C.E - A mentőcsapat 28	D.I.C.E - A mentőcsapat 29	Huntik - A titánok nyomában 21	Lovely Complex 1
23:30	Sámán király 47	Sámán király 48	Sámán király 49	Sámán király 50	Sámán király 51	Huntik - A titánok nyomában 22	Lovely Complex 2

2025. október 13. - 2025. október 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 58	A gumimacik 59	A gumimacik 60	A gumimacik 61	A gumimacik 62	Grimm legszebb meséi 9	Vaiana
20:30	A hosszúlábú apu 28	A hosszúlábú apu 29	A hosszúlábú apu 30	A hosszúlábú apu 31	A hosszúlábú apu 32	Grimm legszebb meséi 10	
21:00	Dragon Ball Super 36	Steins;Gate 3	Huntik - A titánok nyomában 23	Conan, a detektív 6	Lovely Complex 3	Dragon Ball Super 36	
21:30	Dragon Ball Super 37	Steins;Gate 4	Huntik - A titánok nyomában 24	Sailor Moon 45	Lovely Complex 4	Dragon Ball Super 37	
22:00	Conan, a detektív 3	Conan, a detektív 4	Conan, a detektív 5	Bújj, bújj, szellem! 14	Conan, a detektív 7	Steins;Gate 3	Bújj, bújj, szellem! 14
22:30	Sailor Moon 42	Sailor Moon 43	Sailor Moon 44	Bújj, bújj, szellem! 15	Sailor Moon 46	Steins;Gate 4	Bújj, bújj, szellem! 15
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 30	D.I.C.E - A mentőcsapat 31	D.I.C.E - A mentőcsapat 32	D.I.C.E - A mentőcsapat 33	D.I.C.E - A mentőcsapat 34	Huntik - A titánok nyomában 23	Lovely Complex 3
23:30	Sámán király 52	Sámán király 53	Sámán király 54	Sámán király 55	Sámán király 56	Huntik - A titánok nyomában 24	Lovely Complex 4

Dragon Hall TV - műsorrend



október - november

2025. október 20. - 2025. október 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 63	A gumimacik 64	A gumimacik 65	Macskafogó	Chip és Dale - A Csipet Csapat 1	Grimm legszebb meséi 11	Rontó Ralph
20:30	A hosszúlábú apu 33	A hosszúlábú apu 34	A hosszúlábú apu 35		A hosszúlábú apu 36	Grimm legszebb meséi 12	
21:00	Dragon Ball Super 38	Steins;Gate 5	Huntik - A titánok nyomában 25		Lovely Complex 5	Dragon Ball Super 38	
21:30	Dragon Ball Super 39	Steins;Gate 6	Huntik - A titánok nyomában 26	Vili, a veréb	Lovely Complex 6	Dragon Ball Super 39	Ralph lezúzza a netet
22:00	Conan, a detektív 8	Conan, a detektív 9	Conan, a detektív 10		Conan, a detektív 11	Steins;Gate 5	
22:30	Sailor Moon 47	Sailor Moon 48	Sailor Moon 49	Steins;Gate 6			
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 35	D.I.C.E - A mentőcsapat 36	D.I.C.E - A mentőcsapat 37	Hófehér	D.I.C.E - A mentőcsapat 38	Huntik - A titánok nyomában 25	Lovely Complex 5
23:30	Sámán király 57	Sámán király 58	Sámán király 59		Sámán király 60	Huntik - A titánok nyomában 26	Lovely Complex 6

2025. október 27. - 2025. november 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 2	Chip és Dale - A Csipet Csapat 3	Chip és Dale - A Csipet Csapat 4	Chip és Dale - A Csipet Csapat 5	Scooby-Doo 1-10	Scooby-Doo 11-20	Scooby-Doo 21-25
20:30	A hosszúlábú apu 36	A hosszúlábú apu 37	A hosszúlábú apu 38	A hosszúlábú apu 39			
21:00	Dragon Ball Super 40	Steins;Gate 7	Huntik - A titánok nyomában 27	Conan, a detektív 15			
21:30	Dragon Ball Super 41	Steins;Gate 8	Huntik - A titánok nyomában 28	Sailor Moon 53			
22:00	Conan, a detektív 12	Conan, a detektív 13	Conan, a detektív 14	Bújj, bújj, szellem! 16	Furcsa amcsik 1-10	Furcsa amcsik 11-20	Furcsa amcsik 21-31
22:30	Sailor Moon 50	Sailor Moon 51	Sailor Moon 52	Bújj, bújj, szellem! 17			
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 39	D.I.C.E - A mentőcsapat 40	Megaman NT Warrior 1	Megaman NT Warrior 2			
23:30	Sámán király 61	Sámán király 62	Sámán király 63	Sámán király 64			

2025. november 3. - 2025. november 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 6	Chip és Dale - A Csipet Csapat 7	Chip és Dale - A Csipet Csapat 8	Chip és Dale - A Csipet Csapat 9	Chip és Dale - A Csipet Csapat 10	Grimm legszebb meséi 13	Zootropolis - Állati nagy balhé
20:30	A hosszúlábú apu 40	Kilari 1	Kilari 2	Kilari 3	Kilari 4	Grimm legszebb meséi 14	
21:00	Dragon Ball Super 42	Steins;Gate 9	Huntik - A titánok nyomában 29	Conan, a detektív 19	Lovely Complex 7	Dragon Ball Super 42	
21:30	Dragon Ball Super 43	Steins;Gate 10	Huntik - A titánok nyomában 30	Sailor Moon 57	Lovely Complex 8	Dragon Ball Super 43	
22:00	Conan, a detektív 16	Conan, a detektív 17	Conan, a detektív 18	Bújj, bújj, szellem! 18	Conan, a detektív 20	Steins;Gate 9	Bújj, bújj, szellem! 18
22:30	Sailor Moon 54	Sailor Moon 55	Sailor Moon 56	Bújj, bújj, szellem! 19	Sailor Moon 58	Steins;Gate 10	Bújj, bújj, szellem! 19
23:00	Megaman NT Warrior 3	Megaman NT Warrior 4	Megaman NT Warrior 5	Megaman NT Warrior 6	Megaman NT Warrior 7	Huntik - A titánok nyomában 29	Lovely Complex 7
23:30	A kardforgató legendája 1	A kardforgató legendája 2	A kardforgató legendája 3	A kardforgató legendája 4	A kardforgató legendája 5	Huntik - A titánok nyomában 30	Lovely Complex 8



2025. november 10. - 2025. november 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 11	Chip és Dale - A Csipet Csapat 12	Chip és Dale - A Csipet Csapat 13	Chip és Dale - A Csipet Csapat 14	Chip és Dale - A Csipet Csapat 15	Grimm legszebb meséi 15	Hős6os
20:30	Kilari 5	Kilari 6	Kilari 7	Kilari 8	Kilari 9	Grimm legszebb meséi 16	
21:00	Dragon Ball Super 44	Steins;Gate 11	Huntik - A titánok nyomában 31	Conan, a detektív 24	Lovely Complex 9	Dragon Ball Super 44	
21:30	Dragon Ball Super 45	Steins;Gate 12	Huntik - A titánok nyomában 32	Sailor Moon 62	Lovely Complex 10	Dragon Ball Super 45	
22:00	Conan, a detektív 21	Conan, a detektív 22	Conan, a detektív 23	Bújj, bújj, szellem! 20	Conan, a detektív 25	Steins;Gate 11	Bújj, bújj, szellem! 20
22:30	Sailor Moon 59	Sailor Moon 60	Sailor Moon 61	Chrono Crusade 1	Sailor Moon 63	Steins;Gate 12	Chrono Crusade 1
23:00	Megaman NT Warrior 8	Megaman NT Warrior 9	Megaman NT Warrior 10	Megaman NT Warrior 11	Megaman NT Warrior 12	Huntik - A titánok nyomában 31	Lovely Complex 9
23:30	A kardforgató legendája 6	A kardforgató legendája 7	A kardforgató legendája 8	A kardforgató legendája 9	A kardforgató legendája 10	Huntik - A titánok nyomában 32	Lovely Complex 10

2025. november 17. - 2025. november 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 16	Chip és Dale - A Csipet Csapat 17	Chip és Dale - A Csipet Csapat 18	Chip és Dale - A Csipet Csapat 19	Chip és Dale - A Csipet Csapat 20	Grimm legszebb meséi 17	Aranyhaj és a nagy gubanc
20:30	Kilari 10	Kilari 11	Kilari 12	Kilari 13	Kilari 14	Grimm legszebb meséi 18	
21:00	Dragon Ball Super 46	Steins;Gate 13	Huntik - A titánok nyomában 33	Conan, a detektív 29	Lovely Complex 11	Dragon Ball Super 46	
21:30	Dragon Ball Super 47	Steins;Gate 14	Huntik - A titánok nyomában 34	Sailor Moon 67	Lovely Complex 12	Dragon Ball Super 47	
22:00	Conan, a detektív 26	Conan, a detektív 27	Conan, a detektív 28	Chrono Crusade 2	Conan, a detektív 30	Steins;Gate 13	Chrono Crusade 2
22:30	Sailor Moon 64	Sailor Moon 65	Sailor Moon 66	Chrono Crusade 3	Sailor Moon 68	Steins;Gate 14	Chrono Crusade 3
23:00	Megaman NT Warrior 13	Megaman NT Warrior 14	Megaman NT Warrior 15	Megaman NT Warrior 16	Megaman NT Warrior 17	Huntik - A titánok nyomában 33	Lovely Complex 11
23:30	Enyo legendája 1	Enyo legendája 2	Enyo legendája 3	Enyo legendája 4	Enyo legendája 5	Huntik - A titánok nyomában 34	Lovely Complex 12

2025. november 24. - 2025. november 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 21	Chip és Dale - A Csipet Csapat 22	Chip és Dale - A Csipet Csapat 23	Chip és Dale - A Csipet Csapat 24	Chip és Dale - A Csipet Csapat 25	Grimm legszebb meséi 19	Csodacsibe
20:30	Kilari 15	Kilari 16	Kilari 17	Kilari 18	Kilari 19	Grimm legszebb meséi 20	
21:00	Dragon Ball Super 48	Steins;Gate 15	Huntik - A titánok nyomában 35	Conan, a detektív 34	Lovely Complex 13	Dragon Ball Super 48	
21:30	Dragon Ball Super 49	Steins;Gate 16	Huntik - A titánok nyomában 36	Sailor Moon 72	Lovely Complex 14	Dragon Ball Super 49	
22:00	Conan, a detektív 31	Conan, a detektív 32	Conan, a detektív 33	Chrono Crusade 4	Conan, a detektív 35	Steins;Gate 15	Chrono Crusade 4
22:30	Sailor Moon 69	Sailor Moon 70	Sailor Moon 71	Chrono Crusade 5	Sailor Moon 73	Steins;Gate 16	Chrono Crusade 5
23:00	Megaman NT Warrior 18	Megaman NT Warrior 19	Megaman NT Warrior 20	Megaman NT Warrior 21	Megaman NT Warrior 22	Huntik - A titánok nyomában 35	Lovely Complex 13
23:30	Enyo legendája 6	Enyo legendája 7	Enyo legendája 8	Enyo legendája 9	Enyo legendája 10	Huntik - A titánok nyomában 36	Lovely Complex 14

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi felíratra!



ANIMAGAZIN