

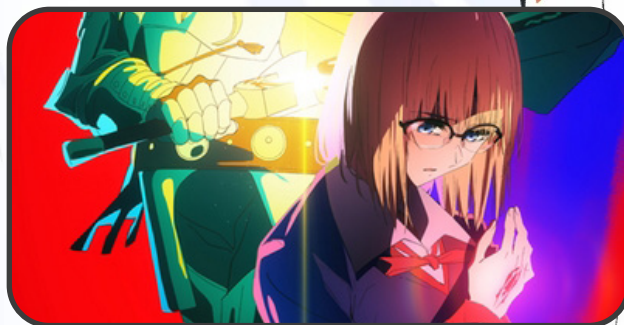
AnimMagazin



Chainsaw Man Movie: Reze-hen ajánló és interjúfordítás



KARAOKE IKO!



TÉLI SZEZON



HAZAI MANGAKÖRKÉP I.

ANIME

- 03 Chainsaw Man Movie: Reze-hen interjúfordítás
- 07 Chainsaw Man Movie: Reze-hen
- 11 Who Made Me a Princess
- 12 Karaoke Iko! / Muchuu sa, Kimi ni
- 15 Ruri no Houseki
- 17 Nezha 2
- 19 Uramichi Oniisan
- 21 Téli szezon 2026
- 32 Uma Musume: Pretty Derby II.
- 38 Devil May Cry régen és most

MANGA

- 41 Hazai mangakörkép I. - 2025. év
- 45 The Marshal King
- 47 Takopii no Genzai
- 49 Cesare
- 51 Sengoku

LIVE ACTION

- 53 S-Line
- 54 Koreai filmfesztivál 2025
- 65 Japán filmhét 2025 őszi
- 68 Choujin Bibyun

KONTROLLER

- 70 Sega történelem 2. rész - 3D-s Sega konzolok

RENDEZVÉNY

- 78 Őszi MondoCon

RIPORT

- 82 Interjú m00nnal, a Bor és kard balladája illusztrátorával

TÁVOL-KELET

- 88 A japán automaták története



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)

Főszerkesztő: [Catrin](#)

Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)

Lektorok: [Risa](#), [Netima](#)

Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Szerzők:

[A. Kristóf](#), [Venom](#), [Iskariotes](#), [Yuuko](#),
[Kiss Tamás \(tomyx20\)](#), [supermario4ever](#), [Balu](#),
[Daisetsu](#), [Kuroko Ai](#), [Dózsa Gergő](#), [Anila](#)

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](#)

Amikor elindult itthon az anime szubkultúra növekedése, néhány év alatt mondhatni „zero to hero” szintre emelkedett a közösség. Aztán sok minden történt a 2010-es évek elején, a manga és anime kiadás/vetítés pedig beleállt a földbe – remélhettük, hogy csak álomba merült. Ez a történet végül mítosszá vált, mint az Egy Gyűrűé. Reméltük azért, hogy egyszer még sikeresen találkozhat egy japán és egy magyar kiadó.

Most, 2025 év vége felé leírhatom, hogy főnixként támadt fel a hazai mangakiadás az elmúlt két évben, és olyan művek kerülhettek a polcainkra, amikre sok rajongó büszke lehet. A kiadók (szerencsére több van) remek ajánlatot tettek le a közösség asztalára, rajtunk múlik tehát, hogy elfogadjuk-e és fenntartjuk ezt a piacot, mert még egy bukásból már nem kel fel.

A streamingnek köszönhetően nagyon sok anime elérhető itthon. De a legnagyobb öröm, hogy a legújabb anime sikerfilmeket hivatalos mozi forgalmazásban nézhetjük meg a japán premierrel kvázi egyidőben vagy ahhoz közel. Régebben elképzelhetetlen volt, hogy ezek bekerüljenek itthon a mozikba.

Örüljünk tehát, és támogassuk őket, hogy ez így maradjon vagy még jobb legyen. Mindezek fényében külön öröm, hogy hazai vonatkozás miatt írhatunk egy-egy címről a magazinban. A hab a tortán, hogy új cikkírókat is köszönhetünk, Anilát, aki egy japán magazinban megjelent interjú fordítását hozta nektek, a *Chainsaw Man* film kapcsán. Remélhetőleg több ilyen is lesz még.

Ezzel zárom az idei évet az AniMagazinban, köszönjük mindenkinek a támogatást és segítséget, boldog ünnepeket kívánunk előre is, és találkozunk januárban, addig is kövessetek minket Facebookon, Instán és Twitteren.

- Hirotaka



☐ anime - interjú



CHAINSAW MAN MOVIE: REZE-HEN INTERJÚFORDÍTÁS

Fordította: Anila

A Chainsaw Man Reze Arc movie Japánban 2025. szeptember 19-én került a mozikba, ennek alkalmából a Davinci októberi számában Kurata Motoki készített interjút megannyi stábtaggal, köztük Yoshihara Tatsuyával és Nakazono Masatóval. A cikkben maga a mangaka, Fujimoto Tatsuki is megszólalt:

„Én magam még nem láttam a filmet, de alig várom, hogy beszélhessek a rendezővel és a rendezőasszisztenssel, és lássam, milyen hihetetlen dolgokat alkottak.

Az előzetesben láttam olyan akciójeleneteket, amelyeket még én magam sem tudtam ábrázolni – ezek most sokkal nagyobb léptékben elevenednek meg. Nagyon izgatott vagyok, hogy lássam, hogyan adaptálták az eredeti munkámat!”

Denji története jól ábrázolja a perifériára szorult japán mindennapokat, ahol nincs magától értetődő „happy end” – akárcsak Fujimoto többi művében –, a fiú, aki démonokra vadászik, és akit megszáll a Chainsaw Devil. A *Chainsaw Man* groteszk, vérrel és érzelmekkel teli története a túlélésről és az emberi lélek határaitól szól igazán. A több mint 30 millió példányban elkelt nagy sike-

rű manga első filmadaptációja, a *Chainsaw Man: Reze Arc* október 23-án érkezett a magyar mozikba, közvetlenül a 2022-ben bemutatott, nagy visszhangot kiváltó tévésorozat után. Denji, aki már sem teljesen ember, sem teljesen démon, a Közbiztonsági Hivatal ördög vadászájának, Makimának felügyelete alá kerül. A Chainsaw Devil segítségével folytatja a harcot – ám a kérdés továbbra is ott lebeg: létezhet-e megváltás egy ilyen világban? A sorozat Fujimoto Tatsuki eredeti mangáján alapul, aki a tavalyi, nagy sikerű *Look Back* című filmmel ismét bebizonyította, hogy drasztikus és végtelesen emberi történetekre képes. A szerző következő animeadaptáció-sorozata *Fujimoto Tatsuki 17-26* névre hallgat, amelyben 2025. november 8-tól a mangaka nyolc különálló rövid történetét ismerhetjük majd meg. A most bemutatásra kerülő Reze Arc a tévésorozat történetének közvetlen folytatása. Miután Denji a korábbi küzdelmek során elvesztette sok bajtársát – köztük Himenót is –, úgy tűnik, végre békére lelhetne. Ám a boldogság nem tart sokáig: egy új, végzetes összecsapás közeleg, amely ismét próbára teszi Denji szívét, akinek ismét szembe kell néznie az emberi természet borzasztó mivoltával.

Tartalomjegyzék

AniMagazin / 003

Vajon hogyan sikerült a készítőknél életre kelteniük ezt a különleges epizódot az animáció nyelvén? A produkció kulisszái mögé enged betekintést Yoshihara Tatsuya rendező és Nakazono Masato rendezőasszisztens, akik megosztják gondolataikat a film készítéséről, az adaptáció kihívásairól és arról, hogyan próbálták visszaadni Fujimoto Tatsuki eredeti művének intenzív hangulatát.

Yoshihara Tatsuya – rendező, animátor
Akciórendezőként és kulcsanimátorként dolgozott a *Chainsaw Man* tévésorozatban. Korábbi munkái: *Black Clover* (főrendező), *Wisteria of the Staff and Sword* (rendező, forgatókönyvíró).

Nakazono Masato – rendezőasszisztens, rendező
A *Chainsaw Man* tévésorozat főrendezője. Főbb munkái: *Jujutsu Kaisen*, *Forgetful Battery*, *A3! Season Spring & Summer*.

„Egy történet, ahol a brutalitás és a gyengédség kéz a kézben jár”

Yoshiwara: „Amikor először olvastam az eredeti mangát, lenyűgözött, mennyire gyönyörűen fonódnak össze a karakterek történetei – különösen Reze körül. A Reze Arc egy olyan dráma, amelyben számos érzelm, szenvedély és fájdalom keveredik, és mindezt szerettem volna úgy bemutatni, hogy közben megőrizzük a MAPPA-ra jellemző intenzív akciót és vizuális energiát. Ahogy Nakazono rendezőasz-



Yoshihara Tatsuya és Nakazono Masato
Fotó: Nakagawa Mariko

szisztens is mondta, ez a fejezet gyönyörűen áll össze egyetlen, mélyen emberi narratívává. Számomra személy szerint a Reze Arc volt az, ami igazán megfogott a *Chainsaw Man*-ben. Ez a rész Denji fejlődéséről szól – arról, hogyan nyitja meg újra a szívét, hogyan szeret bele ismét Rezébe, és végül hogyan hoz meg egy fájdalmas, mégis elkerülhetetlen döntést. Ez a döntés annyira szokatlan, hogy pont ettől vált számomra különlegessé.”

Nakazono: „A Reze Arc mindig is az egyik legnépszerűbb volt az eredeti mű rajongói körében. Amikor megtudtam, hogy ebből film készül, egyszerre éreztem izgalmat és felelősséget. A *Chainsaw Man* karakterei elsőre talán durvának tűnnek, mégis mindegyikükben van valami szerethető, sőt aranyos vonás. (nevet) A rendezés során az volt a célunk, hogy ezek az ellentétek – a brutalitás és az emberi



oldal – egyensúlyba kerüljenek. Az eredeti mangában rengeteg „fujimotós” torzítás és sajátos humor rejlik, amelyek a történetet igazán különlegessé teszik. Arra törekedtem, hogy ezeket az elemeket átültessük az animáció nyelvére úgy, hogy a drámai részek is még erősebben hassanak.”

„Hogyan valósult meg a gyakorlatban az akció és az érzelmek fúziója?”

Yoshiwara: „A célom az volt, hogy ne csupán akciófilmet készítsünk, hanem egy olyan művet, amelyben az érzelmek hullámvölgyei és csúcspontjai természetesen váltják egymást. A *Chainsaw Man* nemcsak a démonok elleni harcról szól, hanem azokról a kis pillanatokról is, amelyekben a szereplők – bármilyen megtörték is – még mindig képesek szeretni és remélni.”

„Különc, de jószívű szereplők?”

Yoshiwara: „A *Chainsaw Man* minden karaktere külön a maga módján, de nemcsak ezt szerettem volna megmutatni, hanem az emberségüket, kedvességüket is érzékeltetni. Ez belső kihívás volt számomra – megőrizni azt a finom egyensúlyt, ahol a brutalitás mögött mindig ott bujkál valami gyengéd. Bár mindannyian sajátos személyiséggel és bájjal rendelkeznek, mindegyiküknek megvan a maga sötét oldala és titka. Szerintem ez a *Chainsaw Man* egyik legmélyebb rétege: hogy a karakterek nem egyszerűen jók vagy rosszak – csak emberek, akik próbálnak túlélni egy démonoktól sújtott világban.

Denji története különösen megrázó. Kilátástalan helyzetben élte a napjait, és Makima volt az, aki kinyújtotta felé a kezét. Nemcsak Makima, hanem a Közbiztonsági Hivatal 4. Különleges Démó-nellenes Ügyosztályának tagjai is fontos szerepet játszottak abban, hogy Denji új életet kezdjen – a tévésorozat ezt a folyamatot rendkívüli gondossággal mutatta be.”

Nakazono: „Amikor Makima megjelent Denji életében, olyan volt, mintha visszatértek volna a színek az életébe. Elkezdte megmutatni az igazi arcát, amire korábban még Pochitával sem nagyon volt képes. Agresszív, ez igaz, de ugyanakkor a gyermeki öröm is ott rejtőzik benne valahol nagyon mélyen – boldog attól, hogy Makima „kutyája” lehet. (nevet) Ahogy a kapcsolatuk elmélyül, Denji elkezdi megnyílni, emberiben viselkedni, amit korábban eltemetett magában.”

„Denji és Makima – A fény és az árnyék tánca”

Yoshiwara: „Nagyon érdekes a kettejük közötti dinamika. Denji tele van nyers, ragyogó energiával, míg Makima körül ott lebeg egy sötét, kiismerhetetlen aura. Ez a kontraszt elsőre össze nem illőnek tűnik, mégis pont ez az ellentét teszi őket ellenállhatatlanul izgalmassá. Egyszerűen muszáj tovább figyelni, hogy megértsd, mit rejtenek el egymás elől.”

Nakazono: „A Reze Arc-ban van egy különösen emlékeztető jelenet, ahol Denji és Makima együtt néznek meg egy filmet. Ugyanazt a történetet látják, ugyan-

azt érzik – és ebben a rövid pillanatban kiderül, hogy mennyire hasonló az értékrendjük, bármennyire is különböző világban élnek. Ez a jelenetsor rendkívül fontos volt a számomra, amire az első évad opening-je is utalást tesz.”

Yoshiwara: „Ez a jelenet az egyik legnehezebb volt, amit értelmeznünk kellett. A finomsága miatt minden Denji érzékenységén múlt – hogy a néző ne csak lássa, hanem át is érezze, mit jelent számára ez a pillanat. Nem tudjuk, hogy amit Denji érez, az pusztán az ő saját érzelme, vagy Pochita szívének visszhangja-e, aki benne él. Nincs rá egyértelmű válasz, és talán nem is kell. Ez a történet pont attól érdekes, hogy többféleképpen lehet értelmezni – mindenkinek mást jelenthet. A film egyik jelenetében, ahol a két karakter könnyei hullanak, én egy egyszerű, anya és gyermeke közti pillanatot akartam megmutatni. Nem akartam túlmagyarázni vagy erőltetetten túl meghatóra írni a részt – inkább laposan, hétköznapien ábrázoltam, hogy mindenki maga dönthesse el, mit lát bele. Biztos vagyok benne, hogy Fujimoto-sensei fejében létezett egy konkrét válasz, de úgy éreztem, nem lenne tiszteletteljes, ha ezt kikényszeríteném. A Chainsaw Man lényege éppen az, hogy a néző maga találja meg a jelentést. Denjit az eddigi történet során több nő is befolyásolta – Makima, Power, Kobeni –, de Reze teljesen más. Ő volt az első, aki igazán hatott a szívére. Az érzelmek, amelyeket Reze vált ki belőle, gyökeresen eltérnek attól, amit korábban érzett. Ez a kapcsolat egyszerre megható és fájdalmas, nem véletlenül viseli az arc az ő nevét.”



Nakazono: „Szerintem Reze volt az első nő, aki valóban jó benyomást tett Denjire. Makima állandóan figyelmeztette: „Ha elhagyod a Közbiztonsági Hivatalt, vagy engedetlenné válsz, Denji, te is démon leszel.” Power eleve ellenséges volt, Kobeni pedig gyakran megbotráncoztatta őt. Reze viszont már az elejétől fogva őszintének és kedvesnek tűnt – annyira, hogy Denji elhitte, a lány talán tényleg szereti. Ezért volt számára a Rezével való találkozás szenzációs, szinte életet megváltoztató élmény.”

Yoshiwara: „Ha már a szenzációs kapcsolatokról tartunk: Hayakawa Aki a tévésorozatban a Himenóval való kapcsolatán keresztül kezdte visszanyerni emberségét.



Korábban olyan volt, mint egy üres héj – rideg, bezárkózott. De Himeno jelenléte megnyitotta a szívét, és ez a változás tovább rezonál a Reze Arcban is. Itt egy új partnerrel, Angel Devillel dolgozik együtt, és az ő kapcsolatuk szorosan összefonódik Himeno emlékével.”

„Kedvenc párosaink? Talán Denji és Power.”

Yoshiwara (nevetve): „Ha a személyes kedvenceket kell mondanom, talán Denji és Power. Kettejük kapcsolata egyszerre testvéri, kaotikus és őszinte – valahogy mindig emlékeztet arra, miért szeretem ezt a világot. De azt hiszem, Reze volt az első nő, aki valóban nyomot hagyott Denji szívében. És ez a felismerés – hogy talán tényleg van neki szíve – az egész Reze Arc legszebb pillanata. Ha a tévésorozatra gondolok, akkor egyértelműen Denji és Power a kedvenc párosom. Rendezőként imádtam dolgozni velük, mert hihetetlen szabadságot adnak. A jelenetekben mindig van valami őrült energia – mintha két tornádó rohanna be Hayakawa Aki nyugodt házába, hogy mindent felforgasson. A Hayakawa-lakás epizódjai különösen közel állnak a szívemhez; annyira szabad szelleműek és kiszámíthatatlanok, hogy az ember már-már irigyli őket, még ha potyázók is.” (nevet) – Yoshiwara a tévésorozat 12. epizódjára utal, a „Heaven” részre, ahol Denji és Power teljesen felforgatják Hayakawa mindennapjait.

Nakazono: „A Reze Arc-ban számomra Hayakawa Aki és Angel kapcsolata volt különösen érdekes. Aki

eredetileg azért lett démonvadász, hogy bosszút álljon a démonokon, így érthető módon nehéz lehetett számára együtt dolgozni egy démonnal. De ahogy közösen küzdöttek, lassan valódi bajtársiasság alakult ki közöttük. Elkezdtek megnyílni egymás előtt, kimondani, amit valóban éreznek. Ebben az értelemben a Reze Arc Hayakawa gyászának és továbblépésének története is – Himeno elvesztésétől addig a pillanatig, amikor újra képes kapcsolódni valakihez. Szóval kérlek, erre is figyeljetelek oda, amikor megnézik a filmet. Ebben a filmben viszont beleszerettem Denji és Beam párosába.

Már a mangában is bírtam őket, de az animációban valahogy még előbbé és emberibbé váltak. Beam egyoldalúan rajong Denjiért, folyton „uram”-nak szólítja, és vakon követi minden őrült ötletét – mégis, Denji valahol viszonozza ezt a lojalitást. Szerintem ez az egyoldalú, mégis kölcsönös kötődés valahol megható... és közben elképesztően vicces is.” (nevet)

Forrás: Davinci October 2025
(ダヴィンチ 10月2025年)





CHAINSAW MAN MOVIE: REZE-HEN

Írta: Daisetsu

Korábbi cikkeimben elég sokszor megemlítettem, hogy mostanában nem nézek animéket. Ennek több oka is van, de az egyik – s tán ez a legfontosabb szempont –, hogy engem nagyon kevés új anime ér el, amire azt tudnám mondani: „Na ez egyedi. Ilyet még nem láttam!” Aztán 2022-ben megérkezett a Chainsaw Man, aminek megtekintését – balga módon! – sokáig halogattam. Végül 2024-ben vettem rá magamat a megtekintésére, és nálam ez szerelem volt első látásra. Gyorsan „ledaráltam” a mangát is, ami mára az egyik legnagyobb kedvencemmé vált, és akkor eljött a 2025-ös év, amikor Denji története végre animációs folytatást kapott. Egészen pontosan egy filmet.

Ebben a cikkben a tegnapi friss, mozis tapasztalataimat szeretném megosztani veletek.

Mi az a Chainsaw Man?

A Chainsaw Man Fujimoto Tatsuki 2018-ban indult ~~agymenése~~ mangája, ami – a cikk írásának pillanatában – a 22. kötetnél, valamint annak 217. fejezeténél jár. Műfajilag leginkább a horror-vígjáték kategóriába tudnám sorolni, egy csipetnyi ecchivel és egy liszteszáknyi akcióval fűszerezve. A manga 2022-ben kapott animefeldolgozást,

ami 12x24 perces lett. Ezután következett a film, ami idén ősszel került a mozikba.

A történet faék egyszerű: van egy tizenhat éves kamaszfiú, Denji, akit a házikedvenc démonjával, Pochitával együtt törbe csálnak és megölnék. Azonban Pochita – a Parasyte-ből ismerős Migi és Izumi példájához hasonlatosan – egyesülve Denjivel megmenti a fiút, így az szert tesz a démon képességeire. Miután a kamasz új életre kel, immáron a láncfűrészdémon tulajdonságait magában hordozva, csatlakozik a Tokiói Démonvadászok Központjához azért, hogy a világban fellelhető démonoktól megtisztítsák a bolygót.

Innentől kezdve azonban nem mennék bele a részletekbe, mert aki ezt a cikket olvassa, az bizonyára ismeri az animét vagy a mangát, így beszéljünk végre a movie-ról!

The Reze Arc

A film lényegében egy az egyben folytatja a sorozat cselekményét (a manga 38. fejezetétől az 52.-ig). Miután Denji és Aki elkapták a katanadémont, és megbosszulták Himenót, minden visszatért a megszokott kerékvágásba.



Egy furcsaság történik csupán, méghozzá az, hogy Powernek újabb szarvai nőnek, aminek következtében Makima vértúladagolást gyanít, s az ördögöt le kell csapolni – ezzel pedig a vérdémont az egész filmre ki is írták a sztoriból. (Bocs, Power-fanok!) Ekkor kap Aki és Denji új társakat, az angyaldémont és a cápadémont: Beamet. A főszereplők közül azonban egyik sem tud önfeledten örülni az új kollégának. Hayakawát nagyon bosszantja az angyaldémon állandó lustasága, Beam pedig nagy rajongója Denjinek, aminek következtében a cápadémon állandóan a fiú seggében van.

Egy nap azonban egy „véletlen” folytán Láncfűrész összefut egy telefonfülkében a Reze nevű leányzóval, aki a fiút pillanatok alatt megbabonázza, az ujjai köré csavarja – és ekkor kezdődik el az igazi kalamajka! Spoiler ide vagy oda: gondolom, már az előzetesekből mindenki számára nyilvánvalóvá vált, hogy ezzel a Rezével bizony gondok lesznek. S ez így is fog történni. Ugyanis a film felénél fény derül Reze valódi kilétére, ami nem más, mint hogy valójában ő a bombadémon, akinek szintén ugyanaz a célja, mint Denji korábbi ellenfeleinek: megszerezni a fiú láncfűrészdémon szívét. Tehát a movie során ezeket az eseményeket követhetjük nyomon.

A Chainsaw Man egyik legjobb arc-ja!

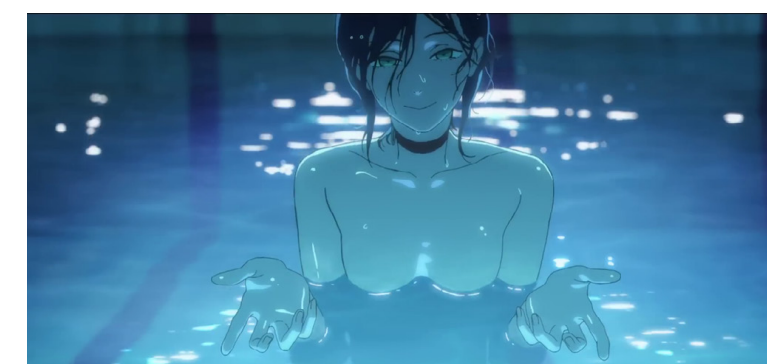
Miután végignéztam az animét, azonnal elkezdtem olvasni a CM mangáját, ugyanis – ha

valaki eddig nem tudta volna – Dewilnek köszönhetően ez a manga jelenleg teljes magyar fanfordítással rendelkezik. Így a MangaDex oldalán bárki végigolvashatja Denji kalandjait hétről hétre.

A manga tanulmányozása során azt a következtetést vontam le magamnak, hogy a Reze-arc az egész történet egyik legeslegjobb része! Így hatalmas érdeklődés övezte a filmet a rajongók körében – pláne, ha valaki ismerte a manga eseményeit!

De miért is gondolom azt, hogy ez a manga egyik legkirályabb része? Egyrészt azért, mert hiába agymenés-zseniális és örült alkotás a láncfűrészfiú mindennapjairól szóló sztori, azért a rengeteg akció között egy felnövéstörténet is lapul, amelyben – legalábbis számomra – értékelhető, mély érzelmek és némi mondanivaló is fellelhető.

Elsősorban az animesorozat cicitapizós részeiben jön rá Denji arra a felismerésre, hogy hiába is akarják a fiúk mindig AZT (többek között ő maga is), az egyáltalán nem mindegy, kivel is akarja megélni élete első intim pillanatait. Láncfűrész vágyódása Makima iránt, és az, hogy „tartogatja magát” a NAGY dologra és az igaz szerelemre, szerintem olyan gondolatok, amit minden tisztességes fiú/férfi megtapasztal élete során. Vannak dolgok, amiket nem szabad elkapkodni, és egyáltalán nem mindegy, kivel éljük át életünk legfontosabb pillanatait. Véleményem szerint ez egy rendkívül érett, hiteles beismerés és karakterfejlődés.





S erre tett rá még egy lapáttal Fujimoto a Reze arc-ban, amikor Denji újabb döntéskényszerbe kerül. Vár türelmesen a bizonytalannak tűnő Makima szerelmére, vagy összejön Rezével, aki határozottan érdeklődik iránta, és akit „szexmániásnak” (a hivatalos fordításban erre fordították az „ero” szót) tart, ami egyenes útnak tűnik a hálószobáig, még ha eleinte közömbös is a lány iránt.

Aztán az extrán nyomulós Reze csak eléri, hogy Denji teljesen belehabarodjon, ám amikor úgy tűnik, a fiú és új csajsziuk végre összejönnek, a kávézóban dolgozó lány feltárja Láncfűrész előtt a valódi céljait, ami nem más, mint az ő szívének megszerzése.

Értékelés

A film szinte egy az egyben ugyanaz, mint a manga. Az eleje rendkívül érzelmes és humoros, a második fele pedig egy városokat romba döntő óriási akciócunami. Hatalmas csaták, ütközetek, állandó robbanások és karakterek, akik elmondják, milyen kemények, majd pár percen belül már ki is nyírták őket.



A MAPPA Stúdiónál ezúttal sem lehet panasz az animációra és a látványra, bár a karakterdizájn kapott egy kis vérfrissítést, aminek a fogadtatása a közösségi médiában nem volt egységes, de ettől függetlenül teljesen rendben van.

A másik, amit mindenképpen kiemelnék: az a movie zenéi. Az openinget az előzetesben is nagyon nyomatták, még a magyar trailerben is kiemelték Yonezu Kenshi *Iris out* című openingjét, amit rendkívül jól építettek be a film elejébe. Ráadásul a teljes verziót meghallgatva méltó vetélytársa elődjének, a *Kick back*-nek.

Ám nemcsak az openinget emelném ki. A film során a nyugisabb és az akciódús jelenetek is szuper OST-t kaptak. Bizonyos pillanatokban lágy muzsika szólt, a harc közben pedig azt vettem észre, hogy zúz a hörgős metál.

Fogadtatás

A Chainsaw Man első filmje nekem hosszú évek egyik legjobb mozis élményét adta. Nagyon szórakoztató alkotás lett, amit nemcsak a saját ra-



jongásom miatt merek kijelenteni, hanem azért is, mert a Rotten Tomatoes oldalán jelenleg 100%-on áll, az IMDB-n 8,1/10-es 6000 értékelés után, a MyAnimeList-en pedig jelenleg a 3. legnépszerűbb anime. Utóbbinál a cikk írásának pillanatában 20.800 vélemény alapján 9,08/10 pontot kapott. Tehát kijelenthető, hogy ezt a movie-t nagy általánosságban is kedvelte a közönség.

„Absolute cinema!”

A Sonynek köszönhetően idén meg lehetett nézni az új *Demon Slayer* filmet a Cinema City és más mozik kínálatában, amihez október 23-tól csatlakozott a Chainsaw Man is. Számomra óriási öröm volt, hogy végre nemcsak a művészfilmes-fesztiválos animék jutnak el kis hazánkba, hanem az olyan movie-k is, amiknek már kicsivel rétegeltebb (az animéseket jobban célzó) a célközönsége.

Mindenesetre ez a film egyértelműen mozis élményért kiált! Nem tudom, vetítik-e még, mire megjelenik a legújabb *AniMagazin*, de aki tudja,



mindenképpen nézze meg, ha eddig nem tette! Kíváncsi leszek, a CM mekkora sikert fog elérni itthon. A Demon Slayer azért csak „összekapart” Magyarországon 150 millió forintot, szerintem erre a filmre is lesz érdeklődés, és reméljük, a későbbiekben más animefilmeket is meg tudunk nézni a magyar mozikban.

A Chainsaw Man – The Movie: Reze Arc 2025. október 23-tól került a hazai mozik kínálatába, és sikerétől függetlenül várhatóan 4-5 hétig lesz része a filmkínálatnak. Megtekintése ERŐSEN AJÁNLOTT! Jó szórakozást!

Hossz: 101 perc

Premier: 2025. 09. 19.

Stúdió: Mappa

Forrás: manga

Műfaj: akció, urban fantasy, gore





HÁTTÉRKÉP: CHAINSAW MAN MOVIE: REZE-HEN



Letöltéshez kattints a képre!



WHO MADE ME A PRINCESS

The Fated Magical Princess donghua

Írta: Kuroko Ai



anime - ajánló



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

Egy nap főszereplőnk egy ismeretlen világba reinkarnálódott mint egy újszülött. Hamar rájön, hogy egy regénybe került, és bizony ő nem a főszereplő, hanem a tragikus sorsú hercegnő. Mivel nem áll szándékában úgy végezni, mint az eredeti Athanasia, elhatározza, hogy még mielőtt találkozna hidegvérű apjával, elszökik a palotából.

Főszereplőnk tervez, de a sors végez, így egy véletlennek köszönhetően hamarabb össetalálkozik édesapjával, mint kellene, és a túlélés érdekében létrehoz egy C tervet: játssza az édes hercegnőt, hogy megolvassa apja jégszívét. Bővebben a magazin [66. számában](#) olvashattok róla.

Az anime (donghua) az első 3 résszel indított, és már előtte is rengeteg promókép került napvilágra a rajongók legnagyobb örömeire, így érthető módon, amikor a sorozat startolt, a fanok lázban égtek, és hatalmas sikert ért el közöttük. A grafika és a karakterábrázolások nagyon szépre sikerültek, különösen, ahogy a gyémántszerű szemeket oldották meg Athanasiánál és Claude-nál. Spoon (a manhwa rajzolója) munkája után azoknak, akik olvasták a manhwa-t, nagy elvárásaik voltak, amit a donghua igyekezett megvalósítani. A manhwa egyik kiemelkedő eleme volt Athanasia ruháinak ábrázolása, amit a fanok nemcsak a so-

rozatban, hanem az openingben és az endingben is viszontláthatnak.

Bár az első 3 részben nem voltak nagy eltérések a regénytől és a manhwa-tól, az apró változtatásokat is pozitívan fogadták a fanok, elvégre olyan dolgokat is kaptak, amiket az alapművekben nem. Persze akadtak olyanok is, akiket zavartak az eltérések, viszont a legtöbben izgatottak voltak, hiszen új dolgokat tudtunk meg a szereplőkről és háttérükről. A kezdeti nagy start után az anime továbbra is igyekszik hozni a színvonalat, hogy a fanok izgatottan várhassák az új részeket.

Összességében nagyon félttem, hogy nem tudják átadni a történet hangulatát, és sok dolgot meg fognak változtatni, amitől már nem lesz ugyanolyan a mű. Amikor anno a trailer kijött sok mindent megváltoztattak, így megjelenésakor, mint sokan, én is kétes reményekkel és izgulva néztem meg az első 3 részt. Miután túlvoltam rajtuk pozitívan csalódtam, elvégre nemcsak a grafikát találták el, hanem a történetvezetést és a karaktereket is. A szinkronok passzolnak hozzájuk, és a leglényegesebb pillanatokat nem hagyták ki a történetből.

*Elsősorban hölgyeknek ajánlott a fantasy és a hercegnő elem miatt – aki szereti az ilyeneket, annak tetszeni fog. Ugyanakkor bátran ajánlom férfiaknak is, mivel a történet érdekes, humoros és drámai, így akik szeretik a csavarokkal teli fantasy sztorikat, azoknak megér egy próbát. Viszont számoljanak az-
al, hogy ez elsősorban shoujo mű.*



KARAOKE IKO! / MUCHUU SA, KIMI NI.

Írta: supermario4ever

☐ anime - ajánló



Ritka az, amikor egy szezonban egy alkotónak két mangája is animációt kap. Wayama Yamát e megtiszteltetés érte, hiszen a 2025-ös nyári szezonban animeadaptációt kapott a Karaoke Iko! és a Muchuu sa, Kimi ni. című mangája is. Nem minden mangakának adatik ez meg, nézzük is meg őket.

Karaoke Iko!

Oka Satomi iskolája kóruscsapatának vezetője. Gyönyörűen énekel, operaénekesekhez mérhető hang adottságokkal rendelkezik. Egyik előadását meghallgatja egy yakuza is, Narita Kyouji, aki a fiút hallva elhatározta, hogy megkörnyékezi. No, nem homoerotikus vágytól túlfűtve, és nem is a bűnözés útjára akarja vinni a fiút – egyszerűen csak meg akar tanulni énekelni. Erre nyomós oka van, ugyanis a yakuzafőnöke negyedévente karaokeversenyt tart a tagok között, és aki a leggyengébben énekel, annak tetováltatnia kell. Ez egy yakuza számára ugyan nem tűnik olyan nagy árnak, ám ha hozzávesszük azt, hogy a yakuzafőnök dönti el, hogy mit és hova, ráadásul ő maga kivitelezte a tetoválást, akkor bizony, van oka hősünknek felkötni azt a bizonyos alsóneműt. Egy rosszul sikerült Hello Kitty a kézfejen, és az életben nem mossa le magáról a szégyent, arról a kínról nem is beszélve, ahogy a yakuzavezér személyében egy kezdő tetovál.

Narita ennek fényében elviszi Okát egy karaokebárba, ahol elmeséli a részleteket. A fiút eleinte megijeszti, hogy egy yakuzával kell együtt-

működni, de végül beadja a derekát. Megtanítja énekelni, de hamar látjuk, hogy nem kis viszon tagságok árán. Az első énekeit hallgatva joggal gondolhatjuk, hogy Naritának tényleg van mitől félnie. Oka-kun jól nevelt, illedelmes, udvarias fiú, de ez még neki is sok. Sajnos nincs mit finomítani a véleményén, de türelmesen tanítgatja tévúton járó tanítványát a helyes hangképzésre, így szere tett(?) yakuzánk szépen lassan, olykor a fiút halláskárosodás veszélyének kitéve is, de összehoz egy értékelhető előadást.

Bár Narita nem akarja, időnként mégis beviszi Okát az élet sűrűjébe. A tanítvány az ingyen énekórákért cserébe hazaszállítja fiatalkorú oktatóját. Itt ugyan láthatunk ijesztő jeleneteket, de a mangaka igyekezett nem túlzásba esni. Hiszen a célja egy slice of life történet, nem egy krimi.

Az anime csupán 4+1 epizódos, ahogy a manga is csak három fejezetből áll (az 5. lényegében egy ráadásepizód, viszont a történet folytatódik a *Famiresu Iko.* mangában, ahol Oka már egyetemista). A mangaka eleinte a *Morning* című magazin szerkesztőségét kereste meg, hogy írna a yakuzákról egy történetet, de elutasító választ kapott. Mivel Wayama Yama már ismert volt mint doujinshi mangaka, ezért úgy döntött: így adja ki a történetét. Eredetileg fordítva képzelte el a szereposztást, tehát a yakuza lenne a tanár, de idővel megfordította, és így született meg a két, jelentős különbséggel élő férfi közötti bromance kapcsolat.



A szerepcsere azért is volt jó ötlet, mert így sokkal több humoros és szürreális jelenet szemtanúi lehetünk. Bár időnként volt olyan érzésem, hogy a mangaka nagyon vigyáz arra, hogy ne lépjen túl egy határt, hiszen az egyik főszereplő kiskorú.

Live action movie

Live action movie is készült a mangából. A történet és a menet teljesen ugyanaz, különbséget alig lehet észrevenni. Ami feltűnő, hogy sokkal

jobban kijön a két főszereplő közti különbség. Az igazat megvallva, eleinte kellemetlen is volt nézni, de amint úgy konvertáltam át az agyamban, hogy egy kialakuló apa-fiú kapcsolat szemtanúja leszek, már másképp festett a dolog.

A színészek nagyszerűen játszották a szerepüket. Az Oka Satomit alakító Saitou Jun előtt is ígéretes színészi karrier áll, ahogy a Narita Kyoujit alakító Ayano Gou is hozta az olykor ijesztő gengszter szerepét. A film legemlékezetesebb (egyben talán legviccesebb) jelenete egyértelműen a yakuza tagok éneke, de Oka-kun dala a film végén is legalább annyira szép és megható lett, mint az animében. Érdeemes megnézni.

Muchuu sa, Kimi ni.

A két történet között csupán annyi a kapcsolat, hogy ugyanaz a mangaka. És ha ez még nem lenne elég, a *Muchuu sa, Kimi ni.* manga egyes fejezetei között sincs szoros kapcsolat. Lényegében egy doujinshi-antológiáról van szó, ahol két iskola egy-egy tanulójának, Hayashi Miyoshinak és Nikaidou Akirának egy-egy történetét követhetjük nyomon.

Hayashi Miyoshi egy fiúiskola tanulója, csendes, magának való srác, aki mindent úgy csinál, ahogy jónak lát. Úgyszólván, kérlelhetetlenül hű önmagához. Hobbija az értelmetlen tevékenységek űzése, mert az számára a szabadság szimbóluma. Emellett folyamatosan fényképezi az utcátlák kanijait, majd azokból egy képsorozatot alkotva szavakat posztol a közösségi oldalára.

Vele két történetet követhetünk nyomon. Első ízben Ema Joujit kapja el lépten-nyomon azal a kérdéssel, hogy milyen aranyosnak találja-e őt ekkor és ekkor. Szegény Ema-kunre így is rájár a rúd, hiszen fiúiskolában csak fiúkat lát, így aranyosságnak jele sincs. És hogy egy osztálytársa pont ezzel traktálja... Az osztálytársai mondják is neki, hogy Hayashi-kun „aranyossági erőszakot” követ el rajta. A másik történetben pedig Komatsu Yutaka, a művészklub tagja kéri meg Hayashit: álljon neki modellt, hogy megrajzolhassa őt.

Nikaidou Akira ezzel ellentétben koedukált iskolába jár. Szintúgy csendes, magának való srác, de ő dolgozik is azon, hogy ne érezze jól magát. Mindez annyira sikeres, hogy senki még csak a közelébe sem mer merészkedni, mondván: nemcsak hogy el van átkozva, de fertőző is. Bárki, aki megkönyékezi őt, ugyanúgy el lesz átkozva.

Medaka Yuuichi találkozik egy régi osztálytársnőjével, aki Nikaidounak is volt osztálytársa. Ő teljesen más képet fest a fiúról. Ennek hatására elhatározza, hogy kihozza Nikaidouból azt a kedves, szerethető egyéniségét, amiről a lány beszélt neki. Egy osztálykirándulás keretében csapatokra

osztják őket, így Nikaidout is beosztják három fiútársa mellé. Medaka Yuuichi – akciótervét végrehajtva – nemcsak összebarátkozik Nikaidouval, de ki is hozza belőle az erényeit.

Bónusztörténetként megkapjuk Hayashi egyik iskolatársának, Yamada Shoutarounak a történetét. Ő csicskáztatás áldozata lesz, általa pedig arra láthatunk példát, miként szabadulhatunk meg a bántalmazónktól.

Live Action sorozat

Ez a történet is kapott egy élszereplős adaptációt. Ahogy az anime is, úgy a dorama is ötrészes rövid sorozatban dolgozza fel a mangát. Az első rész némileg zavarosnak tűnik, ugyanis Hayashi és Nikaidou történetét párhuzamosan mutatja be. Ez egyrésztől tűnhet jó ötletnek, hiszen még az elején megismerjük mindkettejüket, ugyanakkor megítélésem szerint a megvalósítás felemásra sikeredett, mert egyikük történetében sem tudunk jobban elmerülni. Másrészt úgy tűnt, mintha az alkotók és a színészek nem értették volna a manga lényegét, ezért csapongónak is tűnik az egész.

De szerencsére ez csak az első részre áll. A második résztől, amint elkezdődik a lényegi rész, mind a megvalósítás, mind a színészi játék lényegesen javul, ráadásul teljes mértékig sikerül visszaadni azt a szerethető közeget, amit a mangaka megalkotott a mangájában, és amit az animében is láthattunk.



A színészek egyszerűen lubickolnak a szerepükben, szinte érezni, hogy imádják a sorozatot, mert az egyedi karakter sajátos színt visz a repertoárjukba.

Amibe esetleg bele lehetne még kötni, hogy Nikaidout egy szép arcú színész alakítja, így kevésbé jön át az a horrorisztikus karakter. A mangaka kifejezetten ügyelt arra, hogy tényleg úgy tűnjön: Nikaidou átkot szór arra, aki megkörmökezi. Nem véletlen említi Medaka, hogy úgy néz ki, mintha egy Itou Junji mangából kelt volna életre. (A mangaka nagy tisztelője a munkásságának. Elmondása szerint nyitott arra, hogy később horror-mangát is rajzoljon.) A live action adaptációban a színész nemhogy nem ijesztő, hanem kifejezetten kellemes látvány, ettől függetlenül ugyanúgy végigmegy azon a jellemfejlődésen, amelyen a mangában is – amitől nagyon példaértékű a személye.

Egy barátság mindenekfelett

Többen is próbálkoztak a bromance-szal, ebben Wayama Yama kiemelkedőt alkotott. Sokat inspirálódott BL-mangákból is. Célja az volt, hogy a férfi karakterei között egy kifejezetten szoros

barátságot mutasson be, ami épphogy nem megy át a romantika határán. Ezeket a kapcsolatokat nagyon nem is lehet felcímkézni. Az igazi, tiszta, feltétel nélküli barátság a legnagyobb ajándék, ami megadhat. Ebben az ajándékban részesülnek a Wayama Yama által megalkotott karakterek is.

És ebben kiváló alakított. Karaktereit olyan szituációkba helyezi, amelyekben adott, hogy közletről megismerjék egymást, szinte érezzék egymás jelenlétét, és ezt érezze az olvasó/néző is. Ezért lettek népszerűek a mangái, mindkét műve jól fog, ráadásul dicsérettel illetik művészi részletességgel megalkotott jeleneteit – ahogy a valósághű karakterábrázolás is segíti az olvasót, hogy még jobban átélje a történetet.

Egy bekezdés erejéig bemutatnám a mangaka harmadik nagyobb művét is, az **Onna no Sono no Hoshi**-t is. Itt kivételesen egy lányiskolában járunk, a főszereplő azonban egy tanár, nevezeten Hoshi Mitsuhiko, akinél jobb oktatót a diákjai nem is kívánhatnának. Beszáll a shiritori játékukba, mangarajzolásban ad tanácsot, de azt se bánja, ha a tanítványai kémkednek utána, vagy a füle hallatára cikizik. Ha a kollégái bárba hívják, zokszó

nélkül velük megy. Jelen esetben Kobayashi Keiji hívja meg szeretett tanárunkat egy kis iszogatásra, sztorizgatásra. De hogy mi lesz ebből a beszélgetésből... Érdeemes megnézni a 24 perces OVA-t. De a manga későbbi fejezetei is bővelkednek szürreális és abszurd jelenetekben, így a humor biztosított.

A 2025-ös nyári szezon egyik legkellemesebb meglepetésének tartom ezt a két rövid animét. Szinte elmegyünk ma már a sok sablonos anime mellett. Ahogy sorozatgyártásban készülnek ezek a művek, úgy a néző is egyre inkább fásultabban veszi az újabb és újabb animációkat.

Ebben a kulturális rohanásban felüdülésként hat egy-egy olyan remekmű, amely ki akar tűnni a sokaságból. Ebben Wayama Yama mangái jeleskednek. Már-már frázisszerűen terjed a „légy önmagad” és társai, de mintha igazán csak nagyon-nagyon kevés ember lenne ténylegesen hű magához. Inspiráló látni azt a kérlelhetetlen önazonosságot, azt a szabadságot, amit a mangaka megalkot, ráadásul egy kellemes közegben. Így nemcsak szerethetők, átélhetők lesznek a történetek, hanem egyikei lesznek azon nagyon kevés kulturális műnek, amelyek leckét

adnak a valódi önazonosságból. Inspiráló volt, úgyhogy a magam részéről nemhogy kellemes meglepetésként ért, hanem különleges ajándékként is – és ha élünk ezzel az ajándékkal, akkor jobba tehetjük a környezetünket. Hálás vagyok ezért a két animéért.

Hossz: 5 epizód
Premier: 2025. nyár
Stúdió: Doga Kobo
Forrás: manga
Műfaj: vígjáték, zene, szervezett bűnözés



Hossz: 5 epizód
Premier: 2025. nyár
Stúdió: Doga Kobo
Forrás: manga
Műfaj: slice of life, iskola





☐ anime - ajánló



RURI NO HOUSEKI

Írta: Hirotaka

Egy ideje külön kategória az animés listaoldalakon a cuki lányok, cuki dolgokat csinálnak típusú animék. Horgásznak, kirándulnak, társasoznak, zenélnek, játszanak és így tovább. A leghíresebbek természetesen a populáris témákat bemutató címek, mint az utazás (Yuru Camp, Mono) vagy a zene (K-On!!, Girls Band Cry), ám a CGDCT kategóriában is vannak niche témák, amik csak egy szűk réteget fognak érdekelni. Ilyen a Ruri no Houseki is, ami talán egy kicsit több, mint CGDCT.

A főszereplőnk Ruri, aki épp nagy duzzogásban van, mert nem kapott meg valami drágakövet, és épp összefut a hegyre induló Aratóval, aki felvilágosítja, hogy szép köveket bizony nem csak a boltból lehet szerezni. Vele tart a kaptatón felfelé, majd némi fejtágítás, valamint bányászkodás után Ruri meg is leli első „drágakövet”, ami egy hétköznapi ásvány. További kincseket remélve, Rurit teljesen beszippantja az ásványkutatás.

A CGDCT animék többségében a karakterek főleg hobbitevékenységeket mutatnak be, ezalól a zenélés a kivétel. A *Ruri no Houseki* viszont ennél is továbbmegy: egy konkrét tudományterületet ismertet meg velünk, az ásványtant, miközben

érinti az általános földrajzot, geomorfológiát és geológiát is, olykor pedig a történelemben is belekukkant. A Rurit kalauzoló Arato Nagi és kollégája, Imari Youko doktoranduszok az egyetemen. Ők lesznek Rurinak és később osztálytársának, Shoukónak is a kalauzai az ásványfeltáró utakon. Ezenkívül ők a mi narrátoraink is, akik részletesen elmagyarázzák egy-egy ásvány keletkezésének folyamatát.

Ruri eleinte főként kincsvadászatnak tekintti az ásványkeresést, valami értékes dologban reménykedve, de ez szép lassan megváltozik, és átalakul egy fontos, és szórakoztató időtöltéssé, tényleges hobbivá. Arato segítségével egyre jobban megismeri az ásványok világát, fajtáit, keletkezését, egyre több időt tölt Arato és Youko egyetemi szobájában, és megismerkedik a kutatómódszertannal is.

A többnyire epizodikus részek igyekeznek minél többféle ásványt bemutatni, ráadásul itt-ott némi történelmet is belekeverni a sztoriba. Gondolok itt régi bányavasút mentén talált ásványokra vagy a középkori hiedelmekre, amikor még nem létezett ez a tudományág.

A részek szerkezete is ugyanolyan. A karakterek találkoznak, elindulnak egy ismert vagy feltételezett ásványlelőhely felé, kutatnak egy kicsit, amíg megtalálják a keresett ásványt, közben pedig elmagyarázzák annak szerkezetét, anyagát, keletkezésének módját. Ez önmagában elég unalmasnak tűnhet, de akit kicsit érdekel a természettudomány, annak fenn fogja tartani az érdeklődését. Tehát pont ez is teszi érdekessé, hiszen egy ásvány keletkezése nem egyszerű, a nyomás, a hőmérséklet, a víz jelenléte és egyéb más anyagok különféle mértékei befolyásolják, hogy adott területen milyen ásvány alakul ki a földtörténeti időskálán.

Mint megannyi anime, a Ruri no Houseki is romantizálja a témát. Tény, hogy Japán esetében, ahol a hegyvidéki területek az ország 70%-át te-

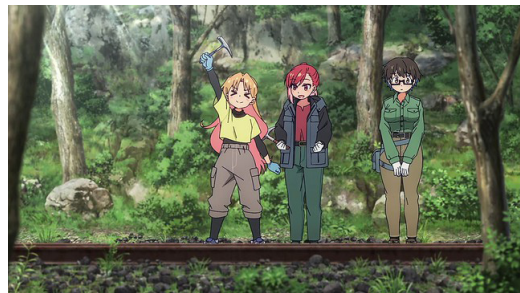
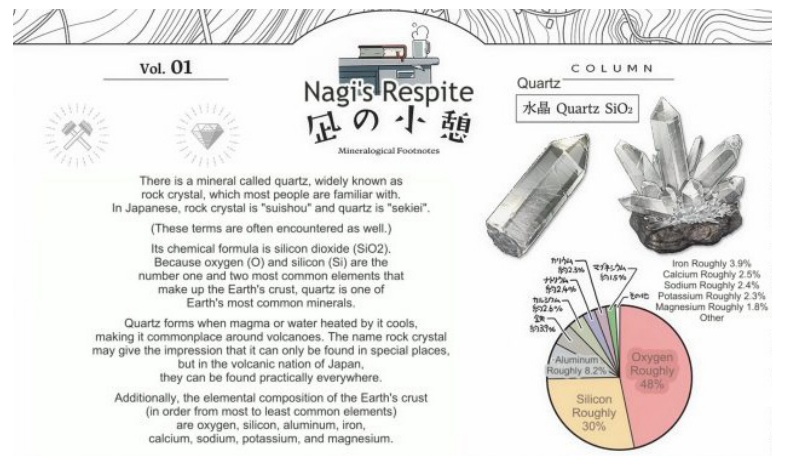
szik ki, valamint a vulkanizmus miatt gazdagabb ásványokban, azért ott sem botlunk lépten nyomon álmaink kristályába, és a keresés is komplexebb és hosszabb lehet egy-egy ásvány esetében, mint amit az anime mutat. Ugyanakkor a szereplők által elmondott ismeretek, a keletkezések módja és folyamata, a rész közbeni infókártyák mind-mind hiteles és pontos információkat tartalmaznak. Ez utóbbit pláne érdemes elolvasni, hiszen kiegészítőismeretekhez juthatunk az adott részben elhangzottakkal kapcsolatban, mint az adott ásvány vegyi képlete, hogyan fedezték fel, vagy éppen milyen ipari felhasználása van.

A manga 2019 óta fut, Shibuya Keiichirou írja és rajzolja. Sajnos hivatalos angol kiadása nincs, de talán valamelyik kiadó felfedezi az anime után.

Sokak számára bizonyára furcsa lesz az anime grafikája, hiszen eltér attól a tipikus karakterdizájntól, amit manapság megszoktunk, de még a CGDCT kategóriájától is. A szereplők alacsony, tömzsi testalkatúak, a rajzolásuk nyersebb, és van egyfajta retró flingje. Ez nem az anime sajátja, a mangának ez a stílusa, amit nagyon jól sikerült a sorozatba áthozni, és 2-3 rész alatt könnyen megszokható. A tájak, a hátterek és az ásványok megjelenítése teljesen korrekt, utóbbi kimondottan szépek nevezhető. A Studio Bind szépen adaptálta, és bizonyára felüdülés volt nekik ezt elkészíteni a sok Mushoku Tensei között. Folytatásról egyelőre nincs hír, esélyes, hogy csak egy kis reklámot akartak csinálni a mangának, és aki szeretné, ott folytathatja a történetet.

Természettudományi szakot végzett emberként különleges helyet foglal el nálam a Ruri no Houseki, hiszen nemcsak hogy egy általam tanult szakmát, hanem az egyik kedvenc tárgyat vegyíti a hobbimmal.

Ettől függetlenül is különleges darab lehet a Ruri no Houseki, mivel egy egyedi témát tár elénk a már megszokott séma keretein belül. Ha pedig kedvünk támad egy kis ásványvadászatra, akkor ki lehet menni a közeli hegyekbe kutatgatni kicsit, hiszen üledékes és vulkanikus kőzetű terepet is találunk kis hazánkban.



Hossz: 12 epizód
Premier: 2025. nyár
Stúdió: Studio Bind
Forrás: manga
Műfaj: slice of life, CGDCT





NEZHA 2

Írta: Yuuko

anime - ajánló

Néhányan talán emlékeztek rá, hogy a legelső cikkemet a Nezháról írtam (AniMagazin 54.). Furcsa belegondolni, mennyi minden történt azóta. Majdnem úgy jött ki, hogy szép kerekén a 100. cikkem lett volna ez az ajánló, de sajnos a Kínai Filmhét vetítéséről lecsúsztam. Szerencsére a Cinema Cityben adták októberben több alkalommal is, úgyhogy ha később is, de mégis sikerült moziban látnom. És milyen jól tettem!

Történet

Spoilerek következnek az első részről, úgyhogy ajánlom a cikk elolvasása előtt annak a megnézését. Nem meglepő módon szerintem mindenképpen megéri, főleg annak, aki egy izgalmas fantasy filmet szeretne látni sok humoros és megható jelenettel. Ez a film pontosan ott folytatódik, ahol 2019-ben a történet abbamaradt: Nezha és Ao Bing szembeszegültek a sorsukkal, de ennek folyamán – még ha Nezha szülőfaluja meg is menekült – mindkettőjük teste elpusztult. Szerencsére Nezha mestere, Taiyi Zhenren meg tudta menteni a lelküket egy varázstárgy segítségével. A Lótusz ráadásul képes testet is létrehozni, úgyhogy nincs semmi gond, igaz? Sajnos akad egy apró probléma, nevezetesen az, hogy Ao Bing apja, a Sárkánykirály, azt hiszi, meghalt a fia.

Bosszúból engedélyt ad Ao Bing mesterének, Shen Gongbaónak, hogy három sárkánnyal és egy sereg démonnal együtt vonuljon Nezha szülő-

falujához, és így álljon bosszút Ao Bing haláláért. Aki ugye nem halt meg. Eddig. Nyilván nem lenne ilyen hosszú a film, ha békésen meg tudnák beszélni ezt a félreértést. A harc során Ao Bing feláldozza a pár perce megszerzett új testét, hogy megmentse Nezha és szülei életét. A Lótusz viszont, mely segítségével újra testet öltöttek, elvesztette az erejét. Ideiglenesen ugyan Ao Bing lelke Nezha testébe tudott költözni, de ez a megoldás csak egy hétig tarthat. Nincs más esélyük a túlélésre: el kell menniük a halhatatlanok klánjának udvarába, kiállni a próbáikat, jutalmul pedig egy olyan eszközt kérni, mely újra erőt ad a Lótusznak. Eközben egy testet kell közösen elnavigálniuk, arról nem is beszélve, hogy a próbák alatt Nezha nem használhatja démoni képességeit, hiszen a halhatatlanok klánja éppen a démoni lények ellen harcol. Hogy még nagyobbak legyenek a tétek, a sárkányok nem vonulnak el Nezha otthonától, hanem mindaddig zár alatt tartják azt, amíg Nezha ki nem állja a próbákat. Ha elbukik, készen állnak porig rombolni mindent. Ha mindez még nem lett volna elég, többen is gonosz szándékkal munkálkodnak a háttérben, és hamarosan Nezhának és Ao Bingnek rá kell jönnie, hogy az elixír megszerzése a legkisebb gondjuk.

Megvalósítás

A film gyártása közel 5 évig tartott. Készült hozzá egy 45 perces dokumentumfilm, ami részletesen bemutatja, hogyan zajlott az elkészítése.

Bár az első rész is lenyűgöző vizuálisan, de a folytatás minden téren szintet lépett. Míg az első filmnél is közel 20 stúdió 1600 alkalmazottja dolgozott a jeleneteken, addig itt már 138 stúdió 4000 alkalmazottja vett részt a munkában. Szükség is volt rájuk, mivel több speciális effektus van ebben a filmben, mint ahány kockája az első résznek összesen.

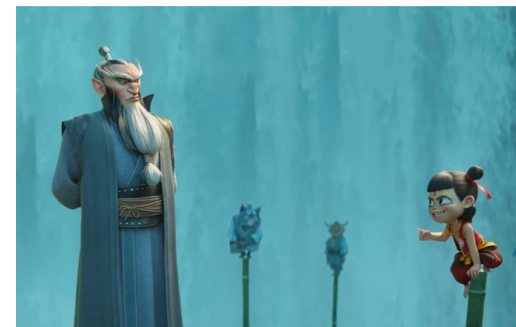
A harcjelenetek egyszerűen fantasztikusak. A film második fele szinte végig akció, de egy cseppet sem vált ismétlődővé. Sőt. Elképesztő, hogy milyen változatos koreográfiákat találtak ki, tényleg ahány főbb karakter, annyiféle különböző



stílus lett felvonultatva a képernyőn. Emberek és démonok, démonok és démonok, valamint démonok és halhatatlanok is küzdenek egymással a film során, földön, levegőben, sőt a víz alatt is.

A karakterek száma tekintetében is történt egy ugrás, hiszem mintegy háromszor annyi karaktert mozgatott meg a folytatás – igaz, továbbra is Nezha és Ao Bing áll a középpontban. A halhatatlanok tanítványai között ugyan keveseknek lett egyedi megjelenése, de itt is találhatunk könnyen megkülönböztethető karaktereket. Ráadásul még a démonok is kreatív dizájnnal rendelkeznek, az őket egymáshoz kötő láncok megalizálása pedig valami zseniális.

Még totál laikusként is érezni lehetett, milyen hatalmas munka állt a film elkészítése mögött. Arról nem is beszélve, hogy nézőként borzasztóan látványos és izgalmas volt minden. Nem véletlen, hogy a film megdöntött több bevételi rekordot is: Kínában és nemzetközi szinten egyaránt. Ez lett az első animációs film, ami 2 milliárd dollár feletti bevételt hozott. Ugyan a gyártás költségei is hatalmasak voltak, de maga a film többszörösen is nyereséges lett. Teljesen megérdemelten.



Vélemény

A humor itt kicsit jobban működik szerencsére. Kevesebb a gyerekes poén, helyette több a karakteralapú, természetesebben ható jelenet. Ami nem változott, az az, hogy ugyanúgy jelen van a család és a barátságok fontossága. Viszont az előző filmhez képest itt már jobban kinyílt a világ: a számos új karakter hozott be új nézőpontokat, így kevesebb idő jutott Nezha és Ao Bing lelkivilágának kibontására. Ez azonban nem feltétlen hátrány. Az újabb karakterek – még ha nem mindegyiket ismerjük meg mélyebben – érdekesek, és külön értékeltem, hogy az első film két főgonosza mennyire mélyebb, már-már kedvelhető, de legalábbis megérthető karakterré vált. Megismerhetjük Ao Bing mesterének a múltját és motivációját, valamint a Sárkánykirály alakja is sokkal emberibb lett. De természetesen újabb gonosz figurákból sincs hiány, sőt. Nem szeretnék semmit sem elárulni, de az egyértelmű gonoszon kívül érhetik meglepetések a nézőket a történet során.

Őszintén szólva engem nagyon meglepett ez a film. 2019 óta rengeteg minden történt, és

bár nem feledkeztem meg a Nezháról, de egyre inkább belenyugodtam, hogy sosem kapjuk meg a (közvetlen) folytatását. Főleg, miután 2020-ban megjelent a Jiang Ziya (*AniMagazin 63.*), ami ugyanabból a mitológiai világból inspirálódott. Amikor megláttam, hogy mégis lesz második része, borzasztóan megörültem neki. Ugyan a film hangulata kissé másabb, mint az elsőé, és eléggé kinyílt benne a világ Nezha szülőfaluján kívülre is, de a fő mondanivaló megmaradt. Mindenki a saját sorsának alakítója, illetve nem szabad külső alapján ítélni valaki fölött.

Én borzasztóan élveztem a filmet, talán a sok harc miatt még jobban is, mint az előzőt. Izgalmas harcjelenetek, szerethető vagy legalábbis érdekes karakterek és fordulatos események követik egymást a képernyőn. Mindez pedig nagyon szép animációval, jelenetekhez illő zenével és remek szinkronhangokkal egészül ki.

Nagyon várom a – már bejelentett – folytatását, és persze ajánlom mindenkinek mindkét filmet!

Hossz: 145 perc
Premier: 2025. január 19.
Stúdió: Coco Cartoon
Forrás: regény (inspiráció)
Műfaj: akció, vígjáték, dráma, fantasy





☐ anime - ajánló



URAMICHI ONIISAN

Írta: Kuroko Ai

Egy kiégett felnőttekből álló csapat, akik gyermekműsort vezetnek, igazán jó párosítás, nemde?

Történet

Történetünk központja egy reggeli gyermekműsor, név szerint az Együtt a mamannal, amit barátságos felnőttek vezetnek, akik az életre tanítják a gyerekeket énekek és mondókák segítségével, vidám mosollyal az arcukon.

Mindez azonban csak a felszín, ugyanis a társulat tagjainak nagy része olyan felnőtt, akik kiégették, és valamilyen úton-módon egy gyermekműsorban kötöttek ki. Főszereplőnk, Omota Uramichi egyike ezeknek a felnőtteknek. Az egykori tornász a műsor egyik fő vezetője, akinek szokása – akár még a kamerák előtt is – a gyerekek ártatlanságát azzal lerombolni, hogy felfedi, milyen durva is az élet valójában.

Eredet

A *Life Lessons with Uramichi Oniisan* egy vígjáték mangasorozat, amit Kuze Gaku írt. 2017 májusában az *Ichijinsha's Comic Pool* online ma-

gazin jóvoltából online is megjelent. A mangát Észak-Amerikában a Kodansha USA adta ki. Az animeadaptációt a Studio Blanc készítette, 2021 júliusától szeptemberig sugározták.

Karakterek

Uramichi-san / Uramichi Onii-san (Omota Uramichi): történetünk főszereplője, 31 éves, egykori tornász. A frissnek látszó mosoly mögött mentális probléma húzódik. Annak ellenére, hogy a műsor alatt vidámnak látszik, néha az élet gyötrelmei erőt vesznek rajta, ilyenkor pedig egy-egy kegyetlen igazságot vet fel a gyerekeknek az életről.

Usahara Tobikichi: 28 éves férfi, aki egy „Usao” nevű nyúl kabaláját alakítja a műsorban. Egykori szaktársa a főszereplőnek, gyakori szokása, hogy eljár a szája olyan dolgokról, amikről nem kéne, aminek hatására Uramichi mindig megleckézteti.

Kumatani Mitsuo: 28 éves férfi, aki a „Kumao” nevű medvejelmezben dolgozik. Csakúgy, mint Usahara, ő is ugyanarra az egyetemre járt, mint Uramichi. Gyakran igyekszik megvédeni Iketerut az átverésektől.



Singing Onii-san (Daga Iketeru): egykori musicalsztár. Annak ellenére, hogy jól néz ki, Iketeru szereti a gyerekes, mocskos vicceket, és láthatóan képtelen analóg órákat olvasni. Sok rejtett képességgel rendelkezik, mint például a színészi képesség, a rajz és a pingpong.

Singing Onee-san (Tadano Utano): Utano egykor zenei iskolát végzett, de a balszerencse és a rossz időzítések miatt többször munkát váltott. Jelenleg a nem éppen népszerű komikus barátjával él, akivel 6 éve együtt vannak.



A történetről és a karakterekről

Bár első pillantásra egy vicces, könnyed animének tűnik, azonban a rejtett, sötét humor mögött visszatükröződik, hogy milyen is, amikor valakinek az élete nem sikerrel teli. A stáb fő tagjai mind olyan emberek, akiknek nem jött össze az álmuk, és kiégtek legbelül az élet megpróbáltatásaitól.

Uramichi-san a legjobb példa erre. Az egykori profi tornász álmai nem jöttek össze, és egy

gyerekműsorba került, ahol minden egyes adásban mosolyognia kell, még akkor is, ha nem akar. Negatív természete miatt gyakran az élet sötét részének felfedezésével vág vissza, ha valamelyik műsorban résztvevő gyerek a lelkébe gázol valamivel. Ellenben a gyerekekkel, Usahara már nem ilyen szerencsés, hiszen minden egyes alkalommal, amikor Uramichiről mond valami rosszat, a férfi épp megjelenik a háta mögött, és nem fél kihasználni az izmait: emlékezteti az ifjút, hogy tisztelni kell az idősebbeket.

Vélemény

Összességében, aki egy könnyed, de kicsit komolyabb animére vágyik, annak ajánlani tudom. Hála Uramichi gyakori élet-leckéinek, a néző remekül szórakozhat a történeten és a szereplőkön. A sorozat sötét humora is élvezhető, remek szórakozást nyújt azok számára is, akik nem kifejezetten a hétköznapi animéket részesítik előnyben. Végezetül pedig ki tudja, fiatalabb nézők talán még tanulnak is egy-két élet-leckét, elvégre nem véletlenül ez a címe a műnek.



Hossz: 13 epizód
Premier: 2021. nyár
Stúdió: Studio Blanc
Forrás: webmanga (még fut)
Műfaj: gag, showbiznisz





☐ anime - szezon

TÉLI SZEZON 2026

Összeállította: Hirotaka



[Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 021

29-sai Dokushin Chuuken Boukensha no Nichijou



kaland, fantasy / Hornets / manga

A főszereplőnk, Shinonome Hajime a Silver Range kalandora. Elkötelezett, hogy mindenképp teljesítse a céh küldetéseit. Egy nap egy Lily nevű furcsa lányt talál egy katakombában, aki nagy bajban van. Hajime végül megmenti a lányt a biztos haláltól, akinek története a saját múltjára emlékezteti, így gondjaiba veszi...



Akuyaku Reijou wa Ringoku no Outaishi ni Dekiai sareru



fantasy, romantika / Studio Deen / light novel

Tiararose-t száműzték volna az országból, miután a jegyességét felbontották. „Ez az az otome játék, amit játszottam!” Egy nappal a történet vége előtt jött rá erre. „Az az egyetlen dolog, amit tehetek, hogy várom az ítéletemet? De nem követtem el semmi kegyetlenséget.” Így gondolta, folytatódik a befejezés, azonban az ítélet során olyan történet, ami a játékban lehetetlen lenne. A szomszédos ország koronahercege megkérte Tiararose kezét.



Arne no Jikenbo



detektív, rejtély, vámpír / Silver Link / játék

Arne Neuntöte egy vámpírnnyomozó, aki képes a természetfeletti erőket manipulálni.

Lynn Reinweiß egy nemes lánya, aki szereti a vámpírokat, és egy sötét éjszakán, amikor segítségre szorul, besétál a titokzatos „Lügenberg” városába, ahol nem emberek élnek. Itt találkozik Arnéval, akit a városban „a legrosszabbnak” neveznek.

Este újabb gyilkosságra kerül sor. Mi az igazság a furcsa események mögött egy olyan világban, ahol az emberiség és a különös dolgok találkoznak?



Champignon no Majo

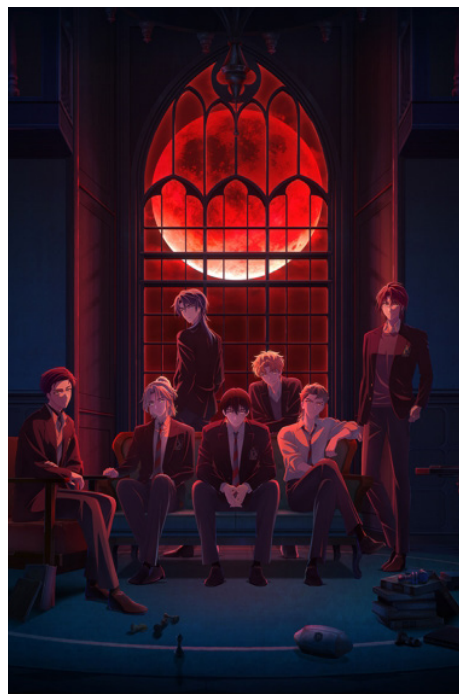


kaland, fantasy, romantika / Typhoon Graphics, Qzil.la / manga

Az emberek félnek az erdőben élő Lunától, mert nyomában mindenhol mérgező gombák nőnek, ezért a városiak „Gombás Boszorkánynak” hívják. Annak ellenére, hogy Luna sosem kap pozitív érzelmeket tőlük, mégis vonzódni kezd hozzájuk...? Ez a szerelem, a kaland és az érzelmek varázslatos fantasyja!



Dark Moon – Kuro no Tsuki: Tsuki no Saidan



fantasy, iskola, vámpír / Troyca / webmanhwa

Üdvözljük Riverfieldben, ahol két rivális iskola legnépszerűbb fiú tagjai vámpírok és vérfarkasok. Amikor egy titokzatos új diák, Soo-ha átiratkozik Riverfieldbe, a riválisok megmagyarázhatatlanul vonzódni kezdenek hozzá. Ahogy szörnyű események rázzák meg a várost, a fiúk elfeledett múltja lassan kibontakozik, és világuk a feje tetejére áll.



Darwin Jihen



sci-fi / Bellnox Films / manga

Az Állatfelszabadítási Szövetség, egy ökoterrorista szervezet ki-mentett egy vemhes csimpánzt egy állatkísérleti laborból, csak azért, hogy megszüljön egy félig ember, félig csimpánz lényt, akit Charlie-nak neveztek! Tizenöt évvel később Charlie ember nevelőszülei végre ké-szen állnak arra, hogy átlagos középiskolába küldjék őt, és első barátja egy Lucy nevű emberlány lesz. Azonban az ÁFSZ álláspontja egyre szél-sőségesebbé vált, és most azért jönnek, hogy Charlie-t is belekeverjék egy terrorista tervbe.



Dead Account



akció, természetfeletti / SynergySP / manga

Mindig készen áll a harcra! Pusztítás a pusztítás kedvéért! Az on-line streamer, Aoringo egy troll, aki a legrosszabb bicskanyitogató, gyű-löletkeltő tartalmakat készíti, és az ezt gyűlölő nézőkből származik a be-vétele. De valójában ő, Enishiro Souji nem a társadalom söpredéke. Bár a középiskolából kimaradt, ő egy gondoskodó báty, aki szereti az édes-séget és még jobban a kishúgát. Videói csak eszközök, hogy fizethessék testvére kórházi számláit. Nem érdekli, hogy az emberek utálják őt, ha a húga meggyógyul. De aztán valami igencsak furcsa dolog történik



Eris no Seihai



fantasy, történelmi, természetfeletti / Ashi Production / light novel

Egy vikomt lányaként Constance Grail egészen átlagos, egyetlen említésre méltó tulajdonsága az őszintesége, emiatt tehetetlenül áll, amikor valaki elorozza a vőlegényét, és hamisan lopással vádolja egy báb-lon. Miközben Connie a büntetését várja, egy szellem alkut ajánl neki. Ő nem más, mint Scarlett Castiel, egy nemes hölgy, akit egykor szépségé-ért, származásáért és kisugárzásáért dicsértek, de tíz évvel korábban ki-végezték gonosz tetteiért. Amikor Connie elfogadja az alkut, megszállja a hírhedt szellem, aki azonnal megfordítja az állást, így mentve meg a lányt nyomorúságos sorsától. Bár nem bölcs dolog megállapodást kötni anélkül, hogy pontosan tudnád, mire kötelezed el magad... különösen egy bosszúra éhes szellemmel!



Fate/strange Fake

akció, természetfeletti, urban fantasy / A-1 Pictures / light novel

A Szent Grál Háborúban Mágusok (Mesterek) és Hős Szellemeik (Szolgák) a Szent Grál irányításáért küzdenek. Egy mindenható eszközért, amelyről azt mondják, hogy bármilyen kívánságot teljesít. Évek teltek el az Ötödik Szent Grál Háború vége óta. Most jelek mutatkoznak egy új Szent Grál felbukkanására az amerikai Snowfield városában.



Goumon Baito-kun no Nichijou

vígjáték, munkahely / Diomedéa / manga

Ebben a világban a gyilkosság és a kínzás legális. Sero részmunka-idős egy kínzással foglalkozó cégnél, és Siuval, az idősebb kollégájával élvezi, hogy embereket kínozhat minden nap. Hozzájuk csatlakozik két újonc, Mike és Hugh. A otthoni, laza munkahely és e kegyetlenség közötti óriási különbség sok függőt vonz.



Hanazakari no Kimitachi e

vígjáték, crossdressing, szerelmi sokszög, iskola / Signal.MD / manga

A japán-amerikai atléta, Mizuki átiratkozott egy japán középiskolába, de nem akármilyenbe! Egy fiúiskolába, ahol közel lehet az általa imádkozott magasugróhoz, Sano Izumihoz, ezért fiúnak álcázza magát! A sors úgy hozta, hogy nemcsak osztálytársak, hanem szobatársak is lettek! Mizukinak így meg kell őriznie titkát az osztályteremben, az öltözőben és a saját hálószobájában is.



Hell Mode: Yarikomizuki no Gamer wa Hai Settei no Isekai de Musou suru

akció, kaland, fantasy, isekai / Yokohama Animation Lab / manga

Yamada Kenichi egy 35 éves egyedülálló üzletember, aki felnőttkorának nagy részét azzal töltötte, hogy minden MMORPG-t kipróbált, ami megjelent a piacon. Beleunva az ismétlődő, kezdőcentrikus játékmenet állandó körforgásába, azonnal magával ragadja egy új játék ígérete, amely amellel, hogy soha nem ér véget, egy „Hell Módot” is kínál: egy nehézségi szintet, ami kvázi lehetetlenné teszi a szintlépést, ráadásul korlátlan fejlődési potenciál mellett. A karakterosztály kiválasztása után Kenichi egy jobbágy családban születik újjá Allenként, ahol csupán esze és régi emlékei segítik. Allen szorgalmasan dolgozik azon, hogy szintet lépjen, miközben igyekszik felszabadítani a családját a jobbágyság alól.



Hikuidori: Ushuu Boro Tobi-gumi



történelmi / SynergySP / regény

Az Edo-korban egy hősökből álló csapat számtalan életet mentett meg. Amikor egy sor rejtélyes gyűjtogatás káoszba taszítja Edót, a fáradhatatlan tűzoltók versenyt futnak az idővel, hogy megmentse a várost.



Ikoku Nikki



dráma / Shuka / manga

A 35 éves fiatal regényíró, Kodai Makio nővére és annak férje autóbalesetben meghalnak, így magához veszi lányukat, Takumi Asát. A szülei elvesztése után Asa elkezd keresni önmagát, amivé válni akar.



Isekai no Sata wa Shachiku Shidai



boys love, fantasy, isekai / Studio Deen / manga

Egyszer volt, hol nem volt, a nem is olyan távoli múltban megidézték egy szent szüzet. Nem is akármilyet, egy modern Japánból származót. De ez nem az ő története. Ez Kondou, egy szerény könyvelő története, aki elkísérte őt. De egyetlen történet sem teljes szerelmi szál nélkül. És ki más játszhatná ezt a szerepet jobban, mint a jóképű lovag, Aresh? Elindul a küldetésre, hogy megmentse a könyvelőt, vagy Kondou örökre a munkájához lesz kötve...?



Jingai Kyoushitsu no Ningengirai Kyoushi



dráma, iskola, természetfeletti / asread. / light novel

A nevem Hitoma Rei, azt hittem, az új tanári állásom nyugodt és frissítő lesz, ám ebbe az iskolába olyan félig ember lények járnak, akik teljesen emberré akarnak válni! Egy sellő, egy vérfarkas, egy nyúl és egy madár... mindannyian az én osztályomban vannak, és az a feladatom, hogy az emberiségről tanítsak nekik, lehet, közben én is tanulok pár dolgot. Ez nem alternatív világ vagy reinkarnáció, ez csak egy történet egy tanárról és az ő diákjairól.





Kaya-chan wa Kowakunai

iskola, természetfeletti / East Fish Studio / manga

Kaya-chan hírhedten problémás gyerek az óvodában, de a felnőttek egyike sem ismeri a titkát, egészen addig, amíg Chie-sensei át nem veszi a csoportját, és rá nem jön, hogy Kaya-chan látja a gonosz szellemeket, és egy ütéssel elpusztítja őket! Mi lesz ezzel az ötéves kislánnyal, aki bajba kerül, miközben csak segíteni próbál?



Kirei ni Shitemoraemasu ka.

vígjáték, slice of life / Okuruto Noboru / manga

Egy tengerparti üdülővárosban, Atamiban Kinme Wakana egy mosodát üzemeltet immár két éve. A Kinme Cleaning egy nagyon kedvelt vállalkozás, és a lakosok csodálják Wakana szakma iránti elkötelezettségét. Teljes életet épít azzal, hogy barátkozik a helyiekkel és meglátogatja a termálforrásokat. Bár Wakanának nincs tudomása a saját múltjáról, takarítási szolgáltatásai megőrzik az ügyfelek tárgyaiba zárt emlékeit.



Kizoku Tensei: Megumareta Umare kara Saikyou no Chikara wo Eru



akció, kaland, fantasy, reinkarnáció / CompTown / light novel

Noa korábbi falusi élete említésre sem volt méltó. De most újjá-született egy birodalom 13. hercegeként! A statisztikai képernyője felfedi, hogy arányosan erősödik a neki dolgozó emberek számával. A végső hatalom megszerzéséhez bármit megtesz, hogy azok, akik szolgálják, egész életükben szolgálják őt!



Majutsushi Kunon wa Mieteiru

fantasy / Platinumvision / manga

Kunon egy vak fiatalember, célja, hogy vízmágia segítségével új szemeket készítsen. Mindössze öt hónapnyi tanulás után Kunon felülmúlta saját mentorát, és folyamatosan csiszolta a tehetségét, hogy olyan bravúrt próbáljon végrehajtani, amit még soha senki sem csinált előtte. Fantasy egy vak zseniről, aki a kíváncsiságán keresztül tárja fel a világot.



Maou no Musume wa Yasashisugiru!!



gyermekgondozás, vígjáték, fantasy / EMT Squared / manga

Annak ellenére, hogy démonként született, Dou kedvessége háttartalan. Olyan kedves, hogy képes megnyugtatóni a legszörnyűbb démonokat, az erőszakos szörnyeket, az emberi rabszolgákat és még az angyalokat, fájának esküdt ellenségeit is. Hasonlóképpen, apját, a Démonkirályt is annyira lefoglalja, hogy nem tud rajtaütéseket vezetni. A Démonkirály segédje, Jahi látja ezt, és egy sor próba elé állítja Dou-t, hogy méltó démonná tegye. Ám nem is sejt, hogy ezek a próbák csak elmélyítik Dou kedvességét, ami hatással lesz a nem is olyan kedves világra.



Odayaka Kizoku no Kyuuka no Susume.



kaland, fantasy, slice of life / SynergySP / light novel

Lizel rejtélyes módon egy olyan városban találja magát, amely furcsa hasonlóságokat mutat a sajátjával, de mégsem az. Ennek ellenére Lizel nem az a típus, aki pánikba esik, azonnal útnak indul, hogy többet tudjon erről a furcsa helyről. Felfogadja Gilt, a tapasztalt kalandort túra-vezetőjének és védelmezőjének.

Amíg nem talál hazautat, Lizel úgy gondolja, ez tökéletes alkalom, hogy felfedezzen egy új életmódot, kalandozva, egy céh tagjaként. Végül is, biztos benne, hogy egyszer hazamegy, addig pedig miért is ne élvezné e másvilági nyaralást!



Mayonaka Heart Tune



vígjáték, hárem, romantika, iskola, showbiznisz / Gekkou / manga

Egy nehéz nap végén a gögös, de tiszta szívű gazdag srác, Arisu egyetlen vigaszát egy másik, vele egykorú lány hangjában találta meg, aki „Apollo” álnéven tartott élő közvetítéseket. Aztán egy napon megszűntek az adások. Arisu az azóta eltelt éveket Apollo kilétének felkutatására szentelte, és egyetlen gimire szűkítette a kört. Átiratkozik, és azt hiszi, így könnyű lesz megtalálni Apollót, de rá kell jönnie, hogy a műsorkészítő klub bármelyik lánya lehet az! Az igazi Apollo viszont saját okai miatt nem fedi fel magát! Ennek a négy lánynak semmi haszna Arisu személyiségéből, de mindegyikük arról álmodik, hogy a hangjukkal karriert építsenek, így biztosan jól jönne nekik a pénze... lányt, akinek a hangjához kötődik?



Okiraku Ryoushu no Tanoshii Ryouchi Bouei: Seisankei Majutsu de Na mo Naki Mura wo Saikyo no Jousai Toshi ni



fantasy / NAZ / light novel

Van, egy márki negyedik fia még csak kisgyerek, de rájön, hogy újjászületett. Egy egész életre való tudásának köszönhetően csodagyerekként nevelik, amíg meg nem nyilvánul a termelési mágiája, az utolsó dolog, amit a sznob máguscsalád látni akar. Csalódott apja száműzi egy isten háta mögötti, összeomlás szélén álló kisvárosba. Van azonban csak a helyben rejlő lehetőségeket látja.



Osananajimi to wa LoveCom ni Naranai



vígjáték, hárem, romantika, iskola / Tezuka Productions / manga

Eeyuu egy gimis fiú, akinek van egy problémája. Shio és Akari, a két gyermekkori barátja, akik ugyanabba a gimibe járnak, túl aranyosak. Ha kiderülne, hogy ő az egyetlen, aki szexuális vonzódást érez most, hogy felnőttek, az nagyon kínos lenne. Másrészt a két gyermekkori barátjának is megvannak a saját titkai. Túl csábító! Bonyolult! De a gyerekkori barátok a legjobbak.



Saioishi no Gikei wo Mederu tame, Nagaiki Shimasu!



boys love / Imagica Infos, Imageworks Studio / light novel

Alba egy szegény nemes fiaként születik újjá. Nem képes mágiát használni, és rövid életre kárhoztatott, ezért egy herceg családja befogadja. Ott találkozik Orisszal, akit az előző életében kedvelt. Mindez túl szép, hogy igaz legyen, bár emlékszik, hogy szerelme miatta vesztette el a mosolyát. Elkezdi keresni a hosszú élet módszerét, hogy minél tovább szerethesse őt.



Seihantai na Kimi to Boku



vígjáték, romantika, iskola / Lapintrack / manga

Suzuki egy szerelmes gimis lány, de a srác, akibe beleszeretett, teljesen más! Míg ő vidám, nyitott, és mindig próbál beilleszkedni, osztálytársa, Tani Yusuke komoly, csendes, és úgy tűnik, nem érdekli, mit gondolnak róla az emberek. Suzuki vajon le tudja győzi a szorongásait, és elhívja őt randira, vagy rájön, hogy az ellentétek tényleg nem vonzzák egymást?



Shibou Yuugi de Meshi wo Kuu.



akció, játék, feszültség / Studio Deen / light novel

Yuki arra ébred, hogy cselédruhában fekszik egy ismeretlen kastély luxuságyában. Hamarosan felfedez még öt lányt, ugyanolyan öltözékben, mint ő. A Szellemházba kerültek, és az egyetlen módja, hogy túléljék, ha átjutnak a rájuk leselkedő csapdákon ebben a halálos játékban, tele fúvócsövekkel, körfűrészekkel, bezárt szobákkal és fegyverekkel. Reménytelen, szörnyű helyzet ez mindenkinek, kivéve Yukit, akinek tizenhét évesen ez a karrierje: haláljátékokkal keresi a kenyerét.



Tamon-kun Ima Docchi!?

vígjáték, romantika / J.C.Staff / manga

A gimis Kinoshita Utage rész munkaidőben takarít, hogy finanszírozni tudja a fangirlségét Fukuhara Tamon, a F/ACE fiúbanda egyik tagja iránt. Amikor a munkának köszönhetően véletlenül a bálványa otthonában köt ki, felfedezi, hogy az igazi Tamon nem is különbözhetne jobban a vad és szexi színpadi személyiségtől!



Toumei Otoko to Ningen Onna: Sonouchi Fuufu ni Naru Futari

vígjáték, romantika, természetfeletti / project No.9 / manga

Tounome Akira egy láthatatlan úriember, aki nyomozóirodát vezet, Yakou Shizuka pedig egy szelíd természetű nő, aki ott dolgozik. Shizuka mindig megtalálja Akirát, még akkor is, ha teljesen láthatatlanná válik. Szerelem kezd virágozni közöttük, ahogy a láthatatlan ember és a vak lány közelebb kerülnek egymáshoz...



Uruwashi no Yoi no Tsuki

romantika, iskola / East Fish Studio / manga

Takiguchi Yoinak hosszú lábai vannak, mély hangú és jóképű, más szóval Yoi annyira helyes srác, hogy a legtöbben észre sem veszik, hogy valójában lány. Amióta az esztét tudja, a „Herceg” becenevet viseli. Vagyis addig, amíg meg nem ismeri Ichimura-senpait, az egyetlen embert, aki úgy látja, ahogy ő saját magát. Meglepődve tapasztalja, hogy nem tudja, hogyan kezelje ezt az új kapcsolatot, különösen mivel az új barátja maga is herceg (és ráadásul egy fiúherceg).



Yoroi Shin Den Samurai Troopers

kaland, samurai, sci-fi / Sunrise / original

Folytatása három 1988 és 1991 között futott OVA sorozatnak.



Yuusha-kei ni Shosu: Choubatsu Yuusha 9004-tai Keimu Kiroku



akció, kaland, fantasy / Studio Kai / light novel

Egy olyan világban, ahol a hősiesség büntetés, Xylo Forbartz, egy elítélt istenölő szörnyűséges torzszülöttek végtelen hordáival küzd a 9004-es Büntető Hős Egység tagjaként. A halál nem opció, csak az újjászületés és a könyörtelen harc örök körforgása. De amikor Xylo találkozik egy titokzatos, új istennővel, valószínűtlen szövetségük lázadást robbant ki, amely összetörheti az örök büntetés láncait.



Yuusha no Kuzu



fantasy / OLM / light novel

Egy alternatív 21. században a gazdag maffiózók „Démonkirályokká” válhatnak az egyre népszerűbb éter-erősítő műtét segítségével. A „Braves” nevű fejvadászokat hívják segítségül, hogy legyőzzék őket. Yashiro csak egy egyszerű életet és annak örömeit akarja: pizzát, sört és kártyajátékot. Amikor három fiatal Braves harcos hatalmas összeget ajánl neki, hogy a magántanáruk legyen, kizárólag a pénzért egyezik bele. De vajon megéri, hogy belebonyolódjon mindebbe?



Yuusha Party ni Kawaii Ko ga Ita node, Kokuhaku shitemita.



kaland, vígjáték, fantasy, isekai, romantika / Gekkou / manga

Középszintű démonként újjászületve, Youkinek egyetlen feladata volt: szétzúzni a hős csapatát. Aztán meglátta a csapat papnőjét, Cecíliát, és nagyon beleszeretett. Most ez a szerelmes démon esküt tesz, hogy bevallja az érzéseit, még ha ez azt is jelenti, hogy elárulja a Démonkirályt. Virágzik majd a szerelem e két esküdt ellenség között?



Yuusha Party wo Oidasareta Kiyou binbou



akció, kaland, fantasy / animation studio42 / manga

Orhun Dura egy kalandor, akit Oliver – gyermekkori barátja és a csoport vezetője – kizár a Hős csapatából. Oliver kigúnyolja Orhunit, amiért nincs képessége, és „mindenhez ért semmit”, annak ellenére, hogy Orhun kardforgatóból varázslóvá vált, hogy támogassa a csapatot. Orhun így kedvetlenül és céltalanul útnak indul, hogy egyedülálló kalandorként bizonyítson, és arra törekszik, hogy a legerősebb „ezermester” legyen, hogy megvédhesse barátait és szembeszállhasson az igazságtalansággal.



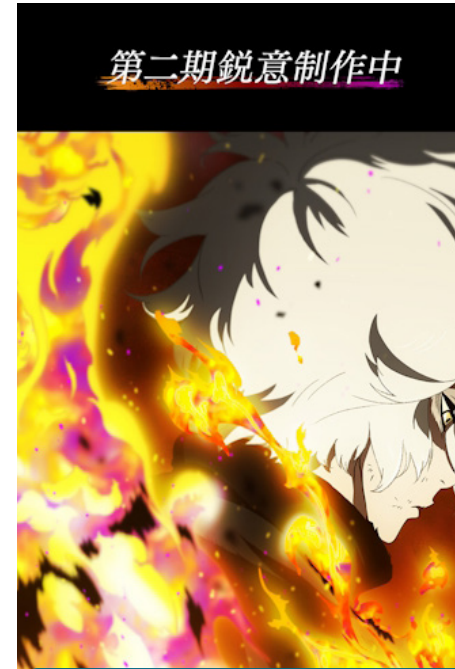
Néhány folytatás a téli szezonban



Enn Enn no Shouboutai San no Shou Cour 2



Golden Kamuy Saishuushou



Jigokuraku Dai Ni Ki



Jujutsu Kaisen: Shimetsu Kaiyuu



Mato Seihei no Slave 2



Oshi no Ko 3rd Season



Sousou no Frieren 2nd Season



Trigun Stargaze



Az előző, *szeptemberi AniMagazinban* már olvashattatok egy kimerítő cikket tőlem az *Uma Musume* anime sorozat és játék kapcsán, de ahogy már ott is megjegyeztem, ez egy akkora nyúlüreg, amibe ha valaki fejest ugrik, akkor bizony nehéz szabadulni belőle. Mivel az animét már alaposan kiveséztem, ebben a kis cikkben leginkább érdekességeket tudhatsz majd meg az *Uma Musume* szereplőiről. A készítők nem is titkolták, hogy bizony az összes fontosabb (és a legtöbb kevésbé fontosabb) karakter mögött valódi élt vagy máig is élő személy vagy ló található. Felhasználták személyiségüket, ismertebb jellemzőiket, nevüket, de főleg a mellékszereplőknél gyakorta több személyt vontak össze egy karakterbe, hiszen egy-egy versenyló mögött a valóságban egy kisebb csapat áll.

Csapjunk is a lovak közé és ismerkedjünk meg az *Uma Musume* néhány olyan szereplőjével, akinek fontos szerep jutott a történetben vagy szimplán közönségkedvenc. Ígérem, hogy lehetőség szerint igyekszem spoilermentes maradni, de ugye sok esetben ez ma már sporttörténelem, szóval aki nagyon nem szeretné, hogy lelőjem a poént, az előbb nézze meg az animét, aztán térjen vissza a cikkhez!



UMA MUSUME: PRETTY DERBY

Játék, anime és a valóság 2. rész

Írta: Venom



Becenév: Spe-chan

Szülők: Sunday Silence X Campaign Girl

Japánul: スペシャルウィーク

Nevének eredete: Máig ismeretlen, valószínűleg a tulajdonosa szerint jól hangzott, a Week (hét) utalhat az apja nevére (Sunday - vasárnap), a Special meg csak különlegesnek hangzott.

Seiyuu: Waki Azumi

Special Week (1995-2018)

17 versenyből 10-et megnyert.

- Az első szezon főhősnője, később fontosabb mellékszereplő. Barátsága Silence Suzukával legendás és a sorozat egyik központi szála is egyben.
- Az animében Special Week egy hokkaidói vidéki lány, akcentussal, de a valóságban a lovak 95%-a Hokkaidóból származik.
- Kétanyukájaisszerepeltörténetben, valójában viszont három volt. Az egyik gondozója pedig valóban nem Japán volt, egy Tina Price nevű új-zélandi hölgy, az animében is szőke a mostohaanyja.
- A történetben igazi éhenkórásznak ábrázolják, a valóságban is így volt, gyakran azért vesztett, mert túlsúlyos volt.
- Az emberekkel szemben barátságos volt, de a többi lóval szemben kimondottan ellenséges. Barátsága és rivalizálása Silence Suzukával teljesen kitaláció, valójában sosem versenyeztek, viszont mind a két lónak ugyanaz volt a zsekéja, Yutaka Take, és apai ágról testvérek voltak.

Szülők: Sunday Silence X Wakia

Japánul: サイレンススズカ

Nevének eredete: Silence az apjától jött, Suzuka pedig a gazdájának tenyészetének „klán neve”.

Seiyuu: Kouno Marika



Silence Suzuka (1994-1998)

16 versenyből 9-et megnyert.

- Máig az egyik legtragikusabb versenylő története az övé, karrierje csúcsán az 1998-as Tenno Sho Autumn-on bár az istállóban azt állapították meg, hogy teljesen egészséges, de a verseny alatt eltörte a bal első lábát.

- Pontosan úgy, ahogy animében is, Silence Suzuka a sérülése után lelassított, majd kísértalt a pályáról, vigyázva arra, hogy a zseké ne essen le. Csak ezután kezdett sírásba, a helyszínre érkező orvos pedig megállapította, hogy menthetetlen a sérülése. Silence Suzukát ezután elaltatták.

- Halála kisebb nemzeti gyászt okozott, még abban az évben emlékművet kapott és máig emlégetik legendás versenyait és szomorú sorsát.



- Az animében ezzel szemben Suzuka valóban le-sérül, de sikeresen felépül és boldogan él tovább, amolyan „mi lett volna ha...” történetként.

Gold Ship (2009-)

28 versenyből 13-at nyert.

- Sokan minden idők egyik legjobb versenylovának tartják, amit beárnyékol hírhedt makacssága és kiszámíthatatlansága, ami miatt sokszor nem tudták kihozni belőle a maximumot.
- Az animében is teljesen kiszámíthatatlanul viselkedik, és ez a sorozat egyik fő humorforrása, GolShi mindent elkövet, hogy megússza az edzéseket, ha kell, akkor fejen állva énekel operát, csak hogy magát szórakoztassa.
- Legendás Japánban a 2015-ös Takarazuka Kinen, ahol szinte biztos befutónak számított, így 12 milliárd yent tettek fel rá a fogadóirodákban. De a verseny kezdetén Gold Ship nem volt hajlandó elindulni, a közönség legnagyobb döbbenetére.

Becenév: GolShi

Szülők: Stay Gold X Point Flag

Japánul: ゴールドシップ

Nevének eredete: Gold az apjától jött, a Ship pedig... pontosan annyira random, mint GolShi maga.

Seiyuu: Ueda Hitomi

A verseny kommentátor, Hosoe Junko kétszer is hangosan felkiáltott a látottakra... amit aztán az animében is újra előadott, eljátszva saját magát. A versenyt Gold Ship elvesztette, 12 milliárd yent buktak az emberek, a zsoké pedig csendesen ennyit jegyzett meg a sajtónak, hogy „Hát... Gold Ship az ilyen...”

- Az animében gyakran trollkodik Mejiro McQueennel, pedig a valóságban sosem találkoztak...

... ugyanis McQueen nem más, mint GolShi nagypapája.

- A szinkronmunkálatok során Ueda Hitomi annyira vicces átéléssel hozta GolShi karakterét, hogy a rendező teljesen szabadkezet adott neki, így sokszor nem is kapott szövegkönyvet, a seiyuu a stúdióban rögtönözte a teljesen random bolondságokat.

Symboli Rudolf (1980-2011)

16 versenyből 13-at megnyert.

- Máig az egyik leginkább tisztelt versenyló Japánban, karrierje elején minden versenyt megnyert, így nemcsak a Triple Crowns díjat kapta meg, hanem azon lovak egyike, akik 7 G1-es versenyt is nyertek.

- Az animében kevésbé jön elő, de a játékban imádja fárasztó szóviccekkel szórakoztatni... leginkább magát.

- A Tracen akadémia szinte örökös diákelnöke. Az irodájában egy hatalmas felirat látható: „Eclipse first, the rest nowhere.” Ezt sokan nehezen tudják

Becenév: A császár

Szüelő: Partholon X Sweet Luna

Japánul: シンボリルドルフ

Nevének eredete: IV. Habsburg Rudolf után kapta a nevét.

Seiyuu: Tadokoro Azusa



értelmezni (és nem csak a seiyuu borzalmas angol kiejtése miatt), valójában ez Eclipse-re utal, a híres 18. századi versenylóra, aki mind a 18 versenyt megnyerte, és leszármazottai máig szerte a világban sorban nyerik a versenyeket (pl. Gold Ship, Kitanasan Black stb.).

- Az anime első, 2016-os promóvideójában szerepelt egy máig hírhedt jelenet, ahol Rudolf és Oguri korcsolyáznak, majd csókolóznak, ezzel



utalva egy köztük lévő szerelmi szálra. Ezt később a készítőik teljesen kukázták, mivel a lovak tulajaitól nagyon negatív visszajelzés jött, akik azzal is fenyegetőztek, hogy visszavonják a névjogokat.

- Híres volt a lovak között is ritka jó memóriájáról, szinte minden hozzá közel álló embert és lovat azonnal felismert még 10 év távlatából is.

- Büszke és méltóságteljes, néha kimondottan agresszív ló volt, egyedül akkor esett pánikba, ha meglátta az állatorvost... akárcsak Tokai Teio.

- Japánban egy szaké márka is viseli a nevét.

Tokai Teio (1988-2013)

12 versenyből 9-et nyert meg.

- A második szezon főhősnője, leváltva Special Weeket.

- Egyszer átugrotta a 150 centi magas kerítését, de a ló nem szökött el, egyszerűen csak szerette volna megmutatni, hogy képes rá.

- Az animében gyerekesen rajong Symboli Rudolfért, ami érthető is, hiszen valójában az apja.

- Az egyik leggyorsabb ló volt, viszont nagyon sérülékeny is egyben.

Szüelő: Symboli Rudolf X Tokai Natural

Japánul: トウカイテイオー

Nevének eredete: Teio annyit jelent, hogy „monarch”, vagyis uralkodó, utalva ezzel az apjára

Seiyuu: Machico



Szülők: Mejiro Titan X Mejiro Aurora

Japánul: メジロマックイーン

Nevének eredete: Mejiro a klán/család neve, a McQueent pedig a híres amerikai színész, Steve McQueen után kapta.

Seiyuu: Ohnishi Saori

Az animében is jól bemutatták, hogy bizony többször is lesérült, és kétséges volt a felépülése. Szerencsére mindig meggyógyult és sorban nyerte a versenyeket egészen a 4. lábtöréséig, ami után sajnos vissza kellett vonulnia. Ezt az animében kihagyták a „happy end” érdekében.

- Mejiro McQueennel valóban „barátok” voltak a valóságban is, egy időben közös istállóban is tartották őket, de nem voltak rivális versenyzők.

- Teio hírhedten imádta az almát, bárki, aki vitt neki egyet, azt azonnal barátként fogadta.

- Gyönyörű lónak tartották, saját fotóalbumja jelent meg *Yume o Kakeru!* címen, egyben ez a 2. szezon openingjének is a címe.

Mejiro McQueen (1987-2006)

21 versenyből 12-őt nyert.

- McQueen volt az első versenyló, aki 1 milliárd yent keresett. Ugyanakkor akárcsak az unokája, Gold Ship, ő sem volt mentes a botrányoktól. Az 1991-es őszi Tenno-sho versenyből kizárták a zsokéja miatt (szintén Yutaka Take), ezzel 15 milliárd yen veszteséget okozva.

- Hírhedten édesszájú ló volt, ami miatt állandóan diétára kellett fogni. Visszavonulása után több mint 600 kilóra hízott. Korai halálát is szívelégtelenség okozta.

- Bár az animében Tokai Teióval voltak a legjobb barátok, a valóságban ezt a szerepet sokáig



Szülők: Nippo Teio X Heroine

Japánul: ハルウララ

Nevének eredete: Dicsőséges Tavasz a jelentése, hogy miért kapta... ki tudja.

Seiyuu: Shuto Yukina

Sunday Silence töltötte be, annyira, hogy McQueen kimondottan hisztissé vált, ha nem láthatta a másik lovat. Mikor Sunday Silence elhunyt, McQueen szemmel láthatóan megrendült és depressziós lett.

- Zsokéja Yutaka Take hatalmas baseball rajongó volt, különösen a Hanshin Tigers csapatának szurkolt. Az animében McQueen is baseball rajongó, aki a Hanshin Takes-nek szurkol... kedvenc játékos a Yutaka.

- Az animében gyakran használ pankrátor mozdulatokat a trénerén... ezek a mozdulatok a *Kinnikuman* mangából származnak.

Haru Urara (1996-2025)

113 versenyből egyet sem nyert... versenyló korában. Visszavonulása után sikerült végül egy baráti versenyt megnyernie.

- Bár a világ leghíresebb „legszerencsétlenebb” lova, de valójában messze nem ő veszítette a legtöbb versenyt. Jelenleg ennek a dicsőtelen címnek a birtokosa Dance Saber a maga 229 versenyével, amiből egyet sem tudott megnyerni.

- Haru Urara mivel egyetlen versenyt sem nyert, így nem is lehetne a Tracen akadémia tanulója, sokan azt tippelik, hogy annyira lelkes és aranyos, hogy Symboli Rudolf megsajnálta, és beengedte az iskolába.

- Az animében és a játékokban egy kedves és vidám karakter, de a valóságban hírhedten lusta, mogorva és nehezen kezelhető ló volt, viszont a versenyek alatt mindent beleadott, amit csak tudott... azt a keveset.

- Haru Urara Japánban hatalmas hírességnek számított miután a média felkapta az örök vesztes ló történetét. Annyira népszerű lett, hogy lényegében megmentette a Kochi versenypályát, melyet el is neveztek Haru Urara Boomra. Gyakran feltűnt reklámokban és plakátokon is.

- Miután idén megjelent nyugaton is az *Uma Musume* játék, Haru Urara egycsapásra világszenzáció lett a nagyon cuki dizájnya és örökké vidám személyisége miatt, aki mindig veszít, de sosem adja fel.

- A rajongók több tonna füvet küldtek a nyugdíjas korát élő Haru Urarának, sajnos nem sokáig élvezhette a neki küldött ajándékokat, ugyanis szeptemberben elhunyt, a halál oka bélelzáródás... remélhetőleg a két dolog nem függ össze.

Oguri Cap (1985-2010)

32 versenyből 22-őt nyert meg.

- Az egyik, ha nem a legismertebb versenyló Japánban (és az egész világon). Népszerűsége és meghatározó, igazi shounen mangákba illő története miatt külön sorozatot kapott *Cinderella Gray* címen, ami jelenleg is fut hatalmas sikerrel.

- Sírja és emlékműve a Yushun emlékparkban ta-



Szülők: Dancing Cap X White Narubi

Japánul: オグリキャップ

Nevének eredete: Oguri a tulajdonosa neve (Oguri Kouichi), Cap pedig az apjától jött. Eredeti neve Haturatsu volt, 1987-ben keresztelték át Oguri Capra.

Seiyuu: Takayanagi Tomoyo

lálható, Hokkaido Niikappu városában. Egész évben látogatható.

- A *Cinderella Gray* manga/anime szinte tökéletesen viszi végig Oguri élettörténetét, emiatt ebbe nem is mennék bele bővebben, nézzétek meg!

- Ami viszont eltér, azok a nevek, a legtöbb lovat a sorozatban jogi okokból át kellett nevezniük a készítőknél. Oguri legjobb barátja, Belno Light valójában Twin Bee (lásd a hajában lévő két B betűt) és Masaru Minowa patkolókovács. Az első nagy ellenfele Fujimasa March, igazi neve March Tosho, rivalizálásuk pedig jóval tovább tartott mint a mangában.

- Oguri Cap valóban nagyon szerény körülmények között nőtt fel, születése után az anyja nem volt hajlandó szoptatni, ezért nagyon sokat éhezett, bármit megevett, amit csak talált, még az istálló tetején lévő szalmaborítást is. Az animében is és a valóságban is igazi éhenkórász volt, folyton evett, de kellett is neki az energia, mert versenyek alatt magát sem kímélte, mindent beleadott.

- Nem véletlenül kapta meg a „Szürke Szörnyeteg” becenevet, iszonyat erővel rendelkezett, és futás közben a fejét előre tartotta, amitől még gyorsabb volt. A szíve is nagyobb volt az átlag lovakénál, és lassabban is vert.

- Háromszor kapott ünnepséget a visszavonulása tiszteletére, Kiotóban, Tokióban és természetesen Kasamatsuban, ahol 40 000 fős tömeg gyűlt össze... a 23 000 fős városban.



Beceneve: Tama-chan

Szülők: C.B. Cross X Green Chateau

Japánul: タマモクロス

Nevének eredete: Tamamo a tulajdonosa cégének neve, Cross pedig az apjától jött. Születési neve Nishikino Cross volt.

Seiyuu: Ohzora Naomi

- Az 1990-es Arima Kinen győzelme után a rajongók olyan hangosan kiáltoztak, hogy kilométerekre is elhallatszott. Kasamatsuban versenyt neveztek el róla ezután, Oguri Cap Kinen néven.

- Ő volt az első versenyló, akinek saját plüssfigurája volt, a rajongók megjelenés után el is kapkodták, szinte mindig készlethiány volt belőle. A lányok körében különösen népszerű volt, magukat Oguri Csajoknak nevezték, az animében Norn Ace, Rudy Lemono és Mini The Lady töltik be a fangirlök szerepét.

- Oguri Cap, Super Creek és Inari One volt a híres Heisei Nagy Hármas, akik a lóversenyzést ismét népszerűvé tették a 90-es évek legelején.

Tamamo Cross (1984-2003)

18 versenyből 9-et nyert meg.

- Még Ogurinál is rosszabb körülmények között született és nevelkedett. A tenyészet csődbe ment, kétséges volt, hogy mi lesz a fiatal lovak sorsa. Anyját gyorsan elvesztette, és nagyon kicsi korában továbbadták egy másik gazdának. Emiatt fiatalon nagyon félős és bátoratlan volt, ha versenyben érezte magát, akkor harapott. Később viszont hírhedten agresszívvá és indulatosá vált, a többi ló messze elkerülte, mert könnyedén rájuk támadt. Mejiro Bright volt az, aki nem ijedt meg tőle, ha a két ló találkozott, akkor elszabadult a pokol, és senki se mert a közelükbe menni. Taiki

Shuttle is egyszer megpróbálta felvenni a harcot, de nagyon gyorsan sírás lett a vége... többet nem próbálkozott.

Az animében sem véletlenül kapott tsundere személyiséget.

- Versenyek alatt iszonyatosan gyors és agilis volt, innen is kapta a Fehér Villám becenevet, az animében pedig innen jön a villám aurája.

- Sokáig élt az a babona, hogy a fehér szőrű lovak rossz versenyzők... nos, erre Oguri Cap és Tamamo Cross alaposan rácăfolt.

- Tamamo nagyon erős kansai akcentussal beszél az animében.

- Bár az animében Inari One-nal komoly a rivalizálásuk, a valóságban sosem versenyeztek.

- Ő volt az első versenyló, aki képes volt Oguri Capot legyőzni miután csatlakozott a JRA-hoz.

- Nemcsak az Uma Musumét ihlette meg Tamamo élete, hanem egy jóval korábbi mangát is: a *Midori no Makibaō* is (elég lazán) valahol róla szól. Készült is egy hivatalos kép a két karakterről, ahogy épp versenyeznek.

Remélem, sikerült egy kicsit felkelteni az érdeklődésedet az Uma Musume és a lóversenyek kapcsán. Még sok-sok oldalon lehetne mesélni a karakterek érdekességeit, végtelen szinte a nyúlüreg mélysége. A neten találhattok több száz oldalas dokumentációkat az anime és a valóság közti áthallásokról, szóval akit érdekel a téma, az hetekre talál magának elfoglaltságot.



Hossz: 4 TV évad és specialok

Premier: 2018. tavasz

Stúdió: P.A. Works, Studio Kai, Cygames Pictures

Forrás: játék

Műfaj: versenysport, dráma

A cikk első része: AniMagazin 87.



FROM VISIONARY
ADI SHANKAR

A NETFLIX SERIES

DEVIL MAY CRY

ONLY ON **NETFLIX** | NOW PLAYING

☐ anime - bemutató



DEVIL MAY CRY RÉGEN ÉS MOST

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

Az első Devil May Cry animesorozat 2007-ben jelent meg, a második 2025-ben. Bár igaz, hogy az animesorozatokhoz érdekes lehet a videójátékok ismerete, de a műveknek önmagukban is meg kell állniuk a helyüket. Ezért a cikk és írója csak az animékkel foglalkozik a játékok ismerete nélkül.

Hogy tisztábban értsük, miről van szó, a hasonlóságokkal kezdem.

A Resident Evil 2 1998-as befejezése után a Team Little Devil Kamiya Hideki irányításával megkezdte a Resident Evil sorozat PlayStation 2-es részének előkészítését. A prototípus azonban radikálisan eltért a RE formulájától és a túlélőhorror műfajától. Kamiya Dante Alighieri olasz költő *Is-teni színjáték* című művéből merítve átírta a történetet és megváltoztatta az alapötletet a Devil May Cry című játékhöz.

A Devil May Cry egy 2001 óta tartó japán dark-fantasy, akció és kaland videójáték-sorozat, melyet a Capcom gyárt. A misztikus-akcióműfajú sorozatok ezen franchise alapján készültek. Főhőse Dante, a démonvezér Sparda fia és démonvadász, aki a Földet védelmezi az alvilág teremtményeitől, különös ismertetőjegye, hogy szereti

az eperfagyit. A Devil May Cry Dante démonvadász irodájának neve. Nevében a D neonja villog – (d)evil. Fontos karakter még Lady, azaz Mary Ann Arkham, a démonvadásznő. Az animékben, ahogy a játékokban is, a főhősnek meg kell mentenie a világot.

Annyira különbözik a két sorozat, amennyire lehetséges.

A 2007-es anime története a Devil May Cry és a Devil May Cry 4 videójátékok cselekménye között játszódik. A 2025-ös sorozat eseményeit az eredeti játékokhoz képest egy másik idővonalra helyezték.

A 2007-es 12 részes sorozatot a japán Madhouse stúdió készítette, Japánban a televízióban vetítették másodpercre pontosan egyforma játékidőjű epizódokkal. A 2025-ös, eddig 8 részes sorozatot a dél-koreai Mir alkotta meg amerikai koprodukcióban a Netflixre a streaming szabályainak megfelelően változó 21 és 32 perc közötti játékidővel.

A vetítés módja miatt a sorozatok cselekményének felépítése is különböző. A 2007-es a „hét démona” elvet követi.

Nyugis sorozat, megvan az ezredforduló környéki animék hangulata, nem kapkod, és nagyon epizodikus. A 2025-ös viszont egyetlen összefüggő történetet mesél el a 8 rész alatt. Illetve a 2007-esben kevésbé véresek a harcok, míg a 2025-ös gyakran átmegy gore-ba a kamerára fröccsenő vérrel, lefejezéssel és szétrobbanó testekkel.

Az animáció a 2007-es sorozatnál nem kiemelkedő, azonban nem is rossz. A 2025-ösnél sem tökéletes, bár nyilvánvaló a különbség és a nagyobb költségvetés, valamint a technológia fejlődése.

A démonok is mások. A 2007-es sorozatban a démonok általában ocsmányok, de akik a jó oldalon állnak, azok embernek néznek ki. Bár elég hasonlóak a nem emberi külsejűek is. A 2025-ösben változatos kinézetűek és képességűek.

Mindkét sorozatban közvetítőn keresztül lépnek kapcsolatba Dantéval az ügyfelek. A 2007-es sorozatban J.D. Morrison az, aki támogatja a főhőst, míg a 2025-ösben Enzo Ferino, egy vicces karakter, akivel hiába törődik Dante, eléggé megbízhatatlan.

A karakterek a 2007-es animében nem nagyon változnak, a 2025-ös sorozatban viszont némi fejlődésen mennek keresztül: például Dante fokozatosan felfedezi, hogyan képes démonná alakulni.

A 2007-es sorozat openingje instrumentális, a 2025-ösé angol nyelvű.

Mindkét animéhez készült magyar szinkron, mert mindkettő megjelent magyarul is, ha-

bár egyik sem a televízióban. A szinkronhangok viszont eltérnek a két sorozatban annál a kevés szereplőnél is, akik mindkettőben jelen vannak (Dante és Lady). Magyarul a 2007-es sorozat DVD-n jelent meg, a 2025-ös a Netflixen.

Íme néhány érdekesség.

2007:

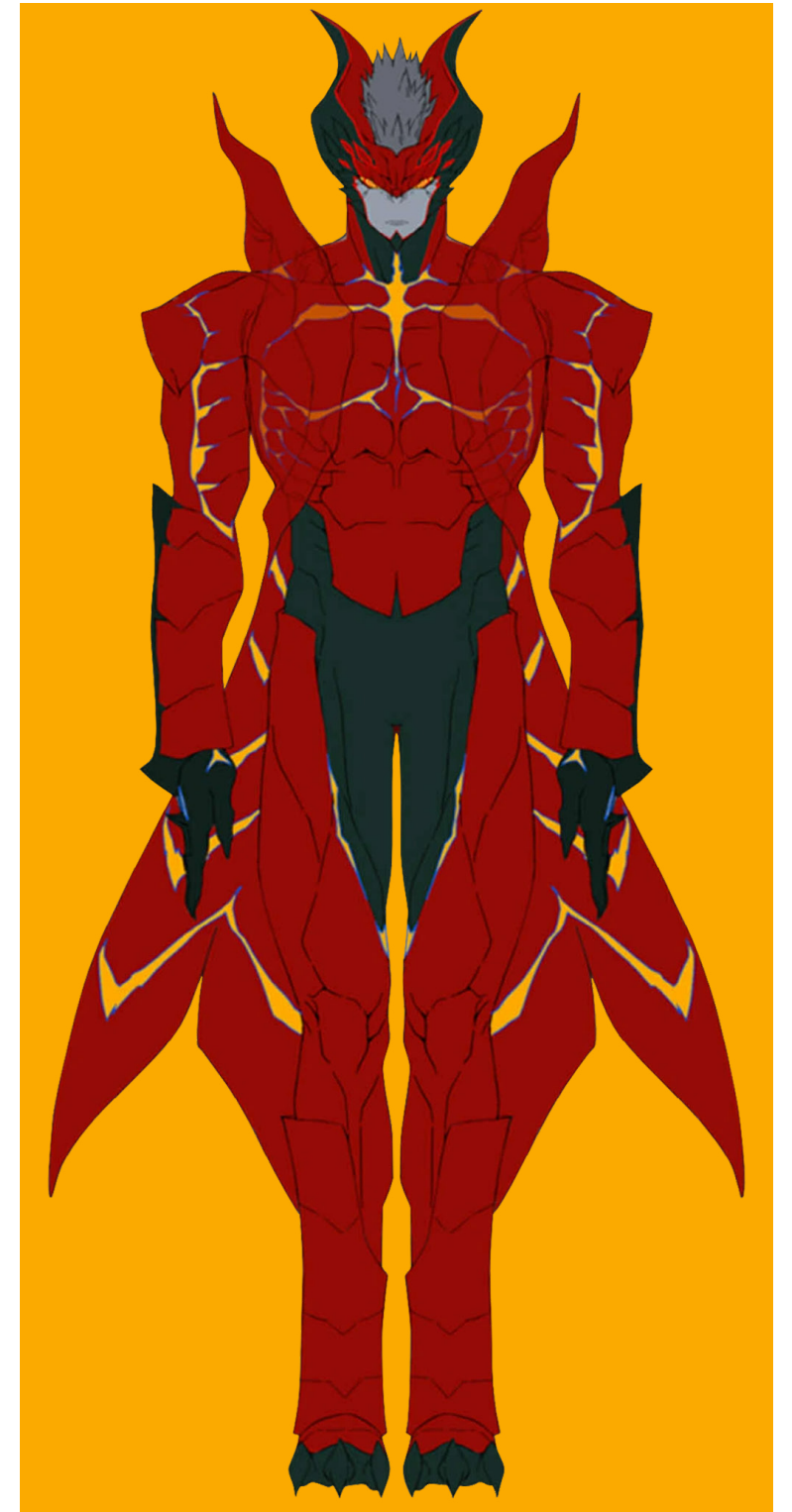
Dante utal az első találkozásaira Trish-sel és Ladyvel, mondván, hogy a nőkkel kapcsolatos balszerencséje olyan dolgokhoz vezet, mint például egy kard a gyomrába (1. játék) vagy egy lövés a homlokába (3. játék).

Dante elárulja, hogy ő és Trish már nem partnerek, amiben az első videójáték eseményei után egyeztek meg, és hogy a különválás Trish ötlete volt. Ezt az eseményt az anime dráma CD-jének 1. részében bővebben kifejtik, ami megmagyarázza a bolt nevének változását is, a Devil Never Cryról a Devil May Cryra.



Az 5. részben egy férfi, Isaac elkezdi követni Dantét, hogy imponáljon Cindynek, és bemutatja, mennyire furcsa egy átlagember számára az, amivel ő foglalkozik. Amikor Cindy elmondja Danténak, hogy Isaac azzal gyanúsítja, hogy ő egy démon, Dante megjegyzi, hogy „félíg igaza van”, elismerve félíg démon természetét.

Az epizód elején, amelyben Elena megjelenik, utalás történik a Kis hableány meséjére, de ironikus módon Elena története pont fordítottja az övének; ahelyett, hogy feláldozta volna a hangját, hogy emberré váljon, ő az emberségét áldozta fel, hogy sikeres énekesnő legyen. Az epizód vége mintha lezárná az utalást. Miután megszabadult a démon megszállásától, Elena egy sebhelyet mutat a torkán (ugyanott, ahol Dante kardja eltalálta a démont). Ez – azzal a ténnyel együtt, hogy ő és kedvese nem váltanak szót utolsó megjelenésükkor, illetve a démon ígéretével, miszerint megbánja a megölését – arra utal, hogy Elena emberségének ára az éneklési képessége.





Dante a Devil May Cry regényre utalva elmondja, hogy gyakran használta az Anthony álnevet gyerekkorában. Tonyként véletlenszerű zsoldosmunkákat vállalt, majd édesanyja halála után továbblépett, és megpróbált felejtetni. Amíg a Devil May Cry a Resident Evil játékaként állt fejlesztés alatt, a főszereplőt Tonynak hívták.

2025:

Ez az utolsó médium, amelyen Kevin Conroy halála előtt dolgozott, és tisztelgés is szerepel a sorozatban előtte.
Dante táncos játékában előadott mutatványa tisztelgés a Devil May Cry 5-ben a Kalaptrükk képesség használatakor végrehajtott mozdulatai előtt. Dante egy olyan kalapot is visel, amely ugyanúgy néz ki, mint az említett fegyver.

Miután Dante meggyógyul egy katona lövéseből, egy Street Fighter 2 játékgépbe repítik őt, ahol Ken egy Shoryukennel üti meg M. Bisont, aki tökéletes KO-t kap. Ez utalás arra, hogy mindkét sorozat a Capcomtól származik, valamint Reuben Langdonra, aki a játékokban Dante és Ken hangját is adja.

Enzo megemlíti, hogy Dantét korábban egy Raccoon Cityben játszódó feladatra szerződtette. Raccoon City a Capcom Resident Evil franchise-ának fő helyszíne. A két mű kapcsolata továbbra is az, hogy a DMC eredetileg RE játéknak indult.

A 6. rész egy AMV a főellenség Fehér Nyúl és Mary múltjáról. Az epizód két különböző animációs stílust használ a megjelenített helyszíntől függően. Az Emberi Világot a standard animációval ábrázolják, monokrómabb spektrummal. A

Démonvilágot pedig színesebb és rajzfilmszerűbb animációval érzékeltetik.
Kiderül az is, hogy mi történik a lemészárolt démonokkal.
A sorozatot jelölték a 2025-ös Video Game Awards legjobb adaptáció kategóriájában.

Vélemény

A 2007-es sorozat közepszerű, ezért ezredik animének unalmas. De ha valaki az első között látja, akkor ez fel sem tűnik neki. Vagy ha hosszú kihagyás után kezd újra animézni, akkor a korábban látott sorozataira fogja emlékeztetni, és hatalmába keríti a nosztalgia.
Ennek a sorozatnak inkább az emberi példázatok az erősségei (pl. kapzsiságról, szülői féltésről, szerelemről és testvéri szeretetről szólók).

A 2025-ös sorozat a változatos démonok ellen való érdekesebben megkoreografált harcokkal többé-kevésbé aktuális témákról szól, mint Amerika gyarmatosítási mániája és a migráció (vannak démonok, akik azért menekültek el a saját világukból, mert ott nem tudtak élni, a Földön viszont az előítéletek miatt félnek tőlük az emberek).

Hiába alapul mindkét anime nagyjából ugyanazon az alanyon, és hiába ugyanaz a címük, mégis elég nagy a különbség ahhoz, hogy akár mindkettőt megnézzük anélkül, hogy azt éreznénk, ugyanazt adják el nekünk duplán.



Hossz: 12 epizód
Premier: 2007. nyár
Stúdió: Madhouse
Forrás: játék
Műfaj: akció, fantasy, gore

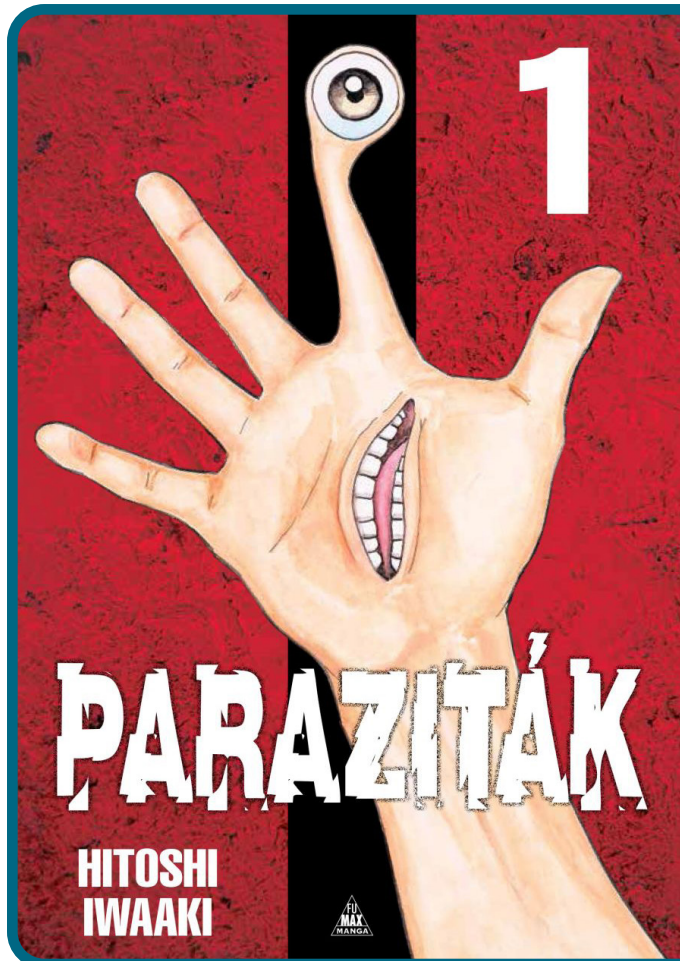


Hossz: 8 epizód
Premier: 2025
Stúdió: OLM
Forrás: játék
Műfaj: akció, fantasy, gore





☐ manga - bemutató



HAZAI MANGAKÖRKÉP I. – 2025. ÉV

Írta: Daisetsu

Az elmúlt évben kettő AniMagazin számba is írtam cikket a hazai mangázás fellendülésével kapcsolatban. (AniMagazin 85.) Az mára már senkinek sem titok, hogy lassan egy éve ez a majdnem teljesen kihalt piaci szegmens a hamvaiból feltámadt fénixszé változott. Innentől kezdve pedig úgy érzem, hogy létjogosultsága van annak, amire a videós „karrierem” során csak vágyódhattam: Ettől a számtól kezdve félévente fogok jelentkezni az itthon megjelenő ázsiai képregények körképével, amikor is közösen átvesszük, mi is történt a magyar képregénypiac ezen szegletében!

Figyelem! Ez a cikk csak az ázsiaiaktól származó képregényekkel foglalkozik!

Mivel 2025. október 22-én íródott, most csak az addig megjelent bejelentéseket vizsgáljuk.

Előzmények: Négy kiadó, rengeteg manga

A nagy „mangadömping” itthon már 2024-ben érzékelhető volt. A Fumax és a Kolibri Kiadók voltak azok, akik elkezdtek behozni az újabb címeket kis hazánkba. Megjelent nagyon sok kitűnő alkotás pl.: a **Star Wars** mangák (Kolibri), az **Alita, a harc anyala** vagy a **Penge az új életem** (Fumax), és több Marveles/DC manga (pl.: a **Joker: Bat-bébi-hadművelet** szintén a Fumaxtól).

Tovább folytatódtak a 2023-ban vagy korábban elkezdett címek, amik közül néhánynak már a végére is értek. Ilyenek voltak például a

Bűnös Beszélgetések (Vad Virágok Kiadó) vagy a **Cagaster – Rovarak és emberek** (Fumax).

Nem lehetett okunk panaszra: végre jelentek meg új mangák itthon, valamint néhány befejezésre is került. Így joggal reménykedhettünk benne, hogy a 2025-ös is remek év lesz a mangázás terén. Szerintem nem fogok túlozni, ha úgy fogalmazok: a végeredmény mindenkit sokkolt. (És ezúttal pozitív értelemben!)

2025 címei

A következő év nagy meglepetése volt, hogy a Gabo Kiadó is csatlakozott a hazai mangapiachoz. Összesen öt címet indítottak útnak 2025-ben, melyek között szerepel a **Vinland Saga** vagy a **Könnyhold Birodalom**.

A Gabo mellett a korábban említett kiadók is bejelentették további újdonságaikat. Ráadásul nem is keveset! A Vad Virágok hatot, a Fumax szintén hatot, a Kolibri pedig egy sorozatot. (Összesen tizenhetet!)

Elég szubjektív az, kinek melyik mangasorozat számít „nagy névnek”, így a saját meggyőződésem szerint a legérdekesebb kiadványok között szerepelnek a Vad Virágoktól az **Orange**, a Gabótól a **Vinland Saga**, a Fumaxtól pedig a **Ghost in the Shell** (a cikk írásáig csak bejelentés történt meg), a **Planetes** és a **Paraziták**. (Egyébként a tavalyi év két legnagyobb címe szerintem vitán felül a **Solo Leveling** és az **Attack on Titan** volt!)



	Magyar megjelenés ideje	Manga neve	Kötetei	Magyarul megjelent	Kiadó
1.	2022. július 30. – 2024. november 26.	Devil's candy – Pandora szerencséje	4	4	Fumax
2.	2023. április 29. – 2024. január 14.	Assassin's Creed: Sao Jün pengéje	5	5	Fumax
3.	2023 július 7. – 2024. október 26.	Bűnös beszélgetések	5	5	Vad Virágok
4.	2023. október 24. – napjainkig	A démoni út nagymestere	13	7	Vad Virágok
5.	2023. július 17. – 2024. október 17.	Cagaster - Rovarok és emberek	6	6	Fumax
6.	2023. október 24. – napjainkig	Bolygóvándor	5	2	Vad Virágok
7.	2024. május 2.	Betwixt	1	1	Fumax
8.	2024. május 23.	Demon Wars – Démon-polgárháború	1	1	Fumax
9.	2024. június 25. - napjainkig	Reincarnated as a Sword - Penge az új életem	17	3	Fumax
10.	2024. július 4.	Pókember – Hamis pók	1	1	Fumax
11.	2024. augusztus 14.	Stich és a samuráj	3	1	Kolibri Kiadó
12.	2024. szeptember 30.	Joker: Batbébi-hadművelet	3	1	Fumax
13.	2024. október 1.	Star Wars: Egy új remény	4	2	Kolibri Kiadó
14.	2024. október 7.	Ito Junji macskanaplója: Yon és Muu	1	1	Fumax
15.	2024. augusztus 30. - napjainkig	Solo Leveling	13	2	Fumax
16.	2024. október 24.	Star Wars: Lázadók	3	1	Kolibri Kiadó
17.	2024. október 25. - napjainkig	Alita, a harc anygala	9	1	Fumax
18.	2024. november 11.	Batman – Az igazság ostroma	2	1	Fumax
19.	2024. november 29. - napjainkig	Attack on Titan gyűjtemény	12	1	Fumax



Táblázat 1: 2022. július 22. és 2024. december 31-ig Magyarországon megjelent mangasorozatok (vastaggal a befejezett alkotások)

Bár nem mindegyik címről mondható el, hogy a kiadó gyorsan haladna velük (pl.: Gabo mangák), azért voltak olyan sorozatok, amelyeket elég gyorsan „pörgettek”. Ezeket is bemutatom táblázatba rendszerezve, illetve egy-kettőt ki is emelnék. Az egyik a **Solo Leveling**, aminél nem kizárható, hogy decemberre a nyolcadik (idén a hatodik) kötetével is előrukkol a Fumax. A másik kettő pedig a **Penge az új életem** és az **Alita, a harc anygala**, amiknek 2025-ben további öt-öt kötetete is megjelent. De ezeket is „kenterbe veri” terjedelemben az **Attack on Titan**, amelynek három kötetét is kézbe foghattuk idén. Ám mivel gyűjteményes kiadásról beszélhetünk, ami 3x3 kötetet jelent, így a történetet az eredeti kilencedik kötetéig fordította le magyarra a Fumax! Ez pedig elképesztő tempó!

A 2025-ös év egyéb észrevételei

Míg 2024-ben kilenc mangának jutottunk a végére, addig 2025-re ez a szám nyolcra módosult. Mondjuk az idei évig kifutott mangák közül egyik sem volt több évig futó, hosszabb mű. (A leghosszabb a **Star Wars: Egy új remény** volt a négy kötetével.)

Viszont akad egy sokkal fontosabb szempont, amiről érdemes szót ejteni. Ez pedig nem más, mint a hazánkba eljutó mangák terjedelme. Míg a 2024-ben megjelent ázsiai képregények terjedelme átlagosan **5,3 kötet** volt, addig a számuk az idei évre **7,7-re** növekedett! Tehát 2023

és 2024 után a kiadók már határozottan mernek hosszabb terjedelmű alkotásokhoz is nyúlni. Ezek közül a nagyobb terjedelmű művek közül kirívó a **Penge az új életem** (jelenleg) tizenhét kötettel, és a **Vinland Saga** huszonnyolc kötettel.

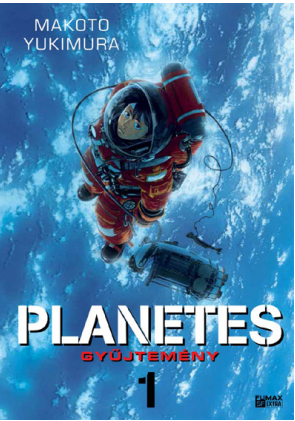
Az előző cikkeimben egyértelműen jelzésre került, hogy itthon a mangakiadók nem óhajtának hosszabb terjedelmű képregényekkel foglalkozni, mivel tartanak a későbbi kötetekre jutó vásárlási kedv csökkenésétől. Erre talált 2024-ben megoldást a Fumax az **Attack on Titan** gyűjteményes (omnibus) kiadásával, amely stratégiát 2025-ben még további három alkalommal is választotta. Gyűjteményes kiadásban jelent meg a **Planetes** (négy kötet helyett kettő), a **Paraziták** (tíz kötet helyett nyolc) és az **Attack on Titan - Bármilyen áron** (2 kötet helyett egyben kerül kiadásra). Sőt! **Ezek közül a kiadások közül külön kiemelendő a Planetes, amely az első olyan manga, ami Magyarországon keményfedeles borítóval jelent meg! Valamint az Attack on Titan – Bármilyen áron, mely az első keménykötetes és teljesen színes manga lesz itthon!**

Mit hozhat a jövő? Mit tartogathat számunkra 2026?

A Fumax Facebook-bejegyzéseiből arra a következtetésre jutottam, hogy a kiadónak nagyságrendileg tíz mangája van, amit egyszerre, maximálisan vinni tud a többi kiadványa mellett.



	Magyar megjelenés ideje	Manga neve	Kötetei	Magyarul megjelent	Kiadó	Megjelenési tempó
1.	2023. október 24. – napjainkig	A démoni út nagymestere	13	7	Vad Virágok	2 kötet / év
2.	2023. október 24. – napjainkig	Bolygóvándor	5	2	Vad Virágok	kevesebb, mint 1 kötet / év
3.	2024. június 25. - napjainkig	Reincarnated as a Sword - Penge az új életem	17	8(?)	Fumax	5 kötet / év
4.	2024. szeptember 30. – 2025. július 17.	Joker: Batbébi-hadművelet	3	3	Fumax	2 év / kötet
5.	2024. október 1. – 2025. május 15.	Star Wars: Egy új remény	4	4	Kolibri Kiadó	2 kötet / év
6.	2024. augusztus 14. – 2025. szeptember 18.	Stich és a szamuráj	3	3	Kolibri Kiadó	2 kötet / év
7.	2024. augusztus 30. - napjainkig	Solo Leveling	13	7	Fumax	5 kötet / év
8.	2024. október 24. – 2025. július 10.	Star Wars: Lázadók	3	3	Kolibri Kiadó	2 kötet / év
9.	2024. október 25. - napjainkig	Alita, a harc angyala	9	6	Fumax	5 kötet / év
10.	2024. november 11. – 2025. március 25.	Batman – Az igazság ostora	2	2	Fumax	1 kötet / év
11.	2024. november 29. - napjainkig	Attack on Titan gyűjtemény	12	4	Fumax	3 kötet / év
12.	2025. március 27. - napjainkig	Toé táblái – az animák könyve	3	2	Vad Virágok	2 kötet / év
13.	2025. május 7. - napjainkig	Könnyhold birodalom	9	3	Gabo Kiadó	3 kötet / év
14.	2025. május 7. - napjainkig	Vinland Saga	28	3	Gabo Kiadó	3 kötet / év
15.	2025. május 7. - napjainkig	Boszorkánysüveg műhely	13	3	Gabo Kiadó	3 kötet / év
16.	2025. május 7. - napjainkig	A szerelem jelei	13	3	Gabo Kiadó	3 kötet / év
17.	2025. május 10.	My Love Story with Yamada-kun at Lv999	10	4	Vad Virágok	4 kötet / év
18.	2025. május 13. - 2023. október 3.	Suzume	3	3	Fumax	3 kötet / év
19.	2025. július 11.	Radiant	19	1	Vad Virágok	1 kötet / év
20.	2025. július 27.	Az istenek hazudnak	1	1	Gabo Kiadó	1 kötet / év
21.	2025. szeptember 8. – napjainkig	Planetes	2	1	Fumax	1 kötet / év
22.	2025. október 25. - napjainkig	Paraziták	8	1	Fumax	1 kötet / év
23.	2025. október 25. - napjainkig	Pókember – Octo-girl	3	1	Fumax	1 kötet / év
24.	2025. október 25.	Egy csillag hangja	1	1	Fumax	1 kötet / év
25.	2025. október START	Orange	7	1	Vad Virágok	2 kötet / év
26.	2025. október START	Agatha Christie	3	1	Vad Virágok	1 kötet / év
27.	2025. december START	Ghost in the Shell	1	0	Fumax	1 kötet / év(?)
28.	2025. december START	Attack on Titan: Bármí áron	1	0	Fumax	1 kötet



Ugyanakkor, amint „kiesik” egy sorozat, már rögtön be is jelentenek egy másikat. Lásd: idén kifutott náluk a **Suzume**, az **Egy csillag hangja**, kettő **Batman** képregény, és máris bejelentették, hogy a felszabaduló kapacitásuk miatt nekiállnak a hosszabb terjedelmű **Parazitának**, a jóval rövidebb **Octo-girlnek** és az **AoT** spin-offnak!

Véleményem szerint – mivel a **GitS** egykötetes lesz, és hamarosan a **Planetes** második darabját is kiadják – újabb mangák bejelentése várható az év végétől vagy a következő év elejétől.

Ráadásul, ha ilyen gyors megjelenések mellett még idén kijönne az **Alita** hatodik része (*frissítés: már tudjuk, idén sajnos ez nem várható*), akkor 2026 első felében az a projektjük is véget érhetne, csakúgy, mint a **Solo Leveling**, aminek az utolsó kötete (legjobb esetben) 2026 nyarának végére esedékes.

Ebből a szempontból a Vad Virágok kiadónál a **Toé Táblái** helyzete sokkal egyértelműbb: mivel háromrészes sorozatról van szó, amiből kettő már megjelent, kizárásos alapon jövőre annak a mangának a magyar kiadása is lezárásra kerülhet. Az **Agatha Christie** mangára ugyanez vonatkozik. S bár szerintem elég necces, és „sok víz lefolyik a Dunán addigra”, de az **Orange** befejezőkötetét 2026. decemberére tervezi a kiadó.

A **Yamada-kun lv999** megjelenése pedig lelassul. Jövőre csak két kötetet terveznek kiadni belőle, 2027-ben pedig hármat – ezzel be is érve az eredeti japán kiadást (feltéve, ha ad-

digra nem jelenik meg a tizenegyedik kötet a szigetországban.)

Ami biztosnak látszik 2026-tal kapcsolatban:

- Az **Alita, a harc angyala** végére érhetnek (jelenleg négy kötet hiányzik még).
- A **Solo Leveling** végére érhetnek (jelenleg hat kötet hiányzik még).
- A **Pókember – Octo-girl** végére érhetnek (jelenleg kettő kötet hiányzik még).
- A **Toé táblái – az animák könyve** végére érhetnek (jelenleg egy kötet hiányzik még).
- A **My Love Story with Yamada-kun at Lv999**-ból csak két kötet fog megjelenni.
- A tervek szerint az **Orange** 2026 decemberére teljes fordítást kap.

Ami bizonytalan 2026-tal kapcsolatban:

- Az **Alita, a harc angyalának** van egy tizenkilenc kötetes folytatása. Elég erős a bizonytalanság, hogy kiadja-e a Fumax. Véleményem szerint nem fogják, mert valószínűleg nem szeretnék leragadni egy franchise-nál. Ám ez ellen szól, hogy 2-3 havonta jönnek ki belőle az újabb kötetek, ami azért lehetséges, mert az emberek szeretik ezt a szériát.
- Egyedülálló módon a **Bolygóvándornak** 2025-ben nem jelent meg egyetlen új kötete sem. Vajon folytatni fogják-e?
- A Kolibri Kiadó elhozza-e a további klasszikus *Star Wars* filmek mangaváltozatait?

Összegzés

A 2025-ös évben rengetegen írták le a közösségi médiában, hogy „be fogják perelni a kiadókat”, mivel ennyi remek mangát megjelentetni szinte már bűncselekmény, és lopásnak számít. Valahogy át tudom érezni a dolgot, mivel jómagam is simán elköltöttem csak az idei évben egy százast mangákra!

Óriási lett a kínálat és jelenleg szinte **MIN-DEN IS** megjelenik kis hazánkban. Próbáltam a cikk írása közben valamiféle műfaji meghatározással előrukkolni, de ennek sajnos nem lett eredménye. Épp azért, mert mostanra a lehető legtöbb műfaj (kivételesen a hentai) képviselteti magát magyarhonban: shounen, mecha, seinen, shoujo, boys love, horror, isekai stb. Ráadásul mindenféle korszakból jelennek meg remek alkotások. A két legrégebbi

darab a **Ghost in the Shell** (1989 – 1991) és a **Paraziták** (1990 – 1995), de vannak még a mai napig is futó sorozatok, mint a **Szerellem jelei** (2019-től napjainkig) vagy a **Yamada lv999** (2019-től napjainkig).

A Fumax-faggatóban (*AniMagazin 86.*) kifejtésre került, hogy a kiadók is érzik egymás között a versenyt a bővülő kínálat miatt. Mindenki próbál jobbnál jobb címekkel előrukkolni, hogy a lehető legtöbb mangagyűjtőt meg tudják nyerni maguknak. Nagy a választék, az emberek pedig nem lettek gazdagabbak, így nemcsak fellendült a mangapiac itthon, de már egyfajta küzdelem is kialakult a vásárlókért.

Főleg a Fumax esetében érződik – bár ők nem is titkolják –, hogy nemcsak az animerajongókat célozzák meg, hanem próbálnak olyan képregényeket elhozni Japánból, amik az animék

iránt cseppet sem érdeklődőket is képesek megszólítani. Taktikájuk, hogy a képregények a saját műfajukon belül, nemzetközi szinten is meghatározó alkotások legyenek (pl.: **Attack on Titan** vagy **Paraziták**), ezzel is megszólítva más-más csoportokat.

És egy tipp így a cikk legvégére. Mindenki azzal „bombázza” a kiadókat, hogy a saját kedvenc történetét mikor fogják kiadni. Minden manga legvégén fellelhető, hogy az adott kiadvány melyik japán cégtől lett licenszelve. Például a Gabo és a Fumax a Kodanshával (is) le vannak szerződve. **Próbáld ki!** Írd be a chatGPT-be, hogy sorolja fel a 100 legismertebb címet a kiadótól! Valószínűleg a hazai könyvkiadók is ugyanabból a listából válogatnak.

Szóval, ha a magyar kiadók előtt ugyanaz a lista szerepel, mint amit a ChatGPT is kidob, akkor olyan (20 kötet alatti) címek is megjelenhetnek itthon a Kodanshától, mint pl.: **Inuyashiki, Ajin, Blame!, Love Hina, Akira, Say I love you, Your Lie in April, Chobits...**

Egy szó, mint száz! A hazai mangázás – ahogyan korábban is írtam – egy új virágkorát éli. Kíváncsi leszek, hogy ez a fellendülés kitart-e még jövőre is, vagy a sok cím miatt elérünk egy olyan képzeletbeli plafont, ahol a piac már annyira túltelítődik, hogy az emberek pénztárcája nem fogja elbírn...

Nagy bizodalommal várom a 2026-os esztendőt. Jövő nyáron újra körbenézünk a hazai mangapiacon – akkor is tartsatok majd velünk!

TIPP

Idén vettem észre, hogy a MangaFan egykori kiadványainak egy része ismételten elérhetővé vált. Ha hézagos a gyűjteményed, ajánlom felkeresésre a kepregenymarket.hu oldalát. Azonban légy résen! Az 1500-2000 forintos mangák most már duplájába kerülnek!

Egy kis matek

Olybá tűnik, a Gabo Kiadó évente három új kötettel jelentkezik mangaként, amik rendszeresen a tavaszi-, a nyári- és az őszi MondoConra jelennek meg. Ha ez nem változik, akkor a Vinland Saga 28. kötete 2033-ra, tehát 8 év múlva fog megjelenni!

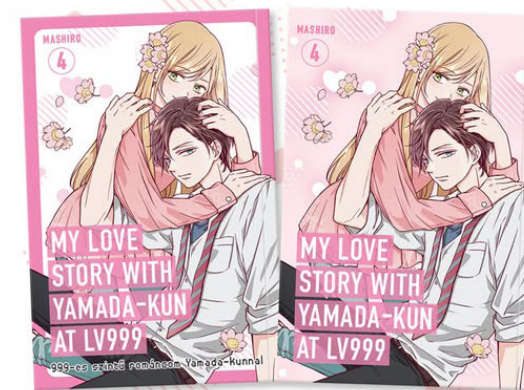
(Te jó ég! Addigra az ovis fiam közel 12 éves lesz!!!)



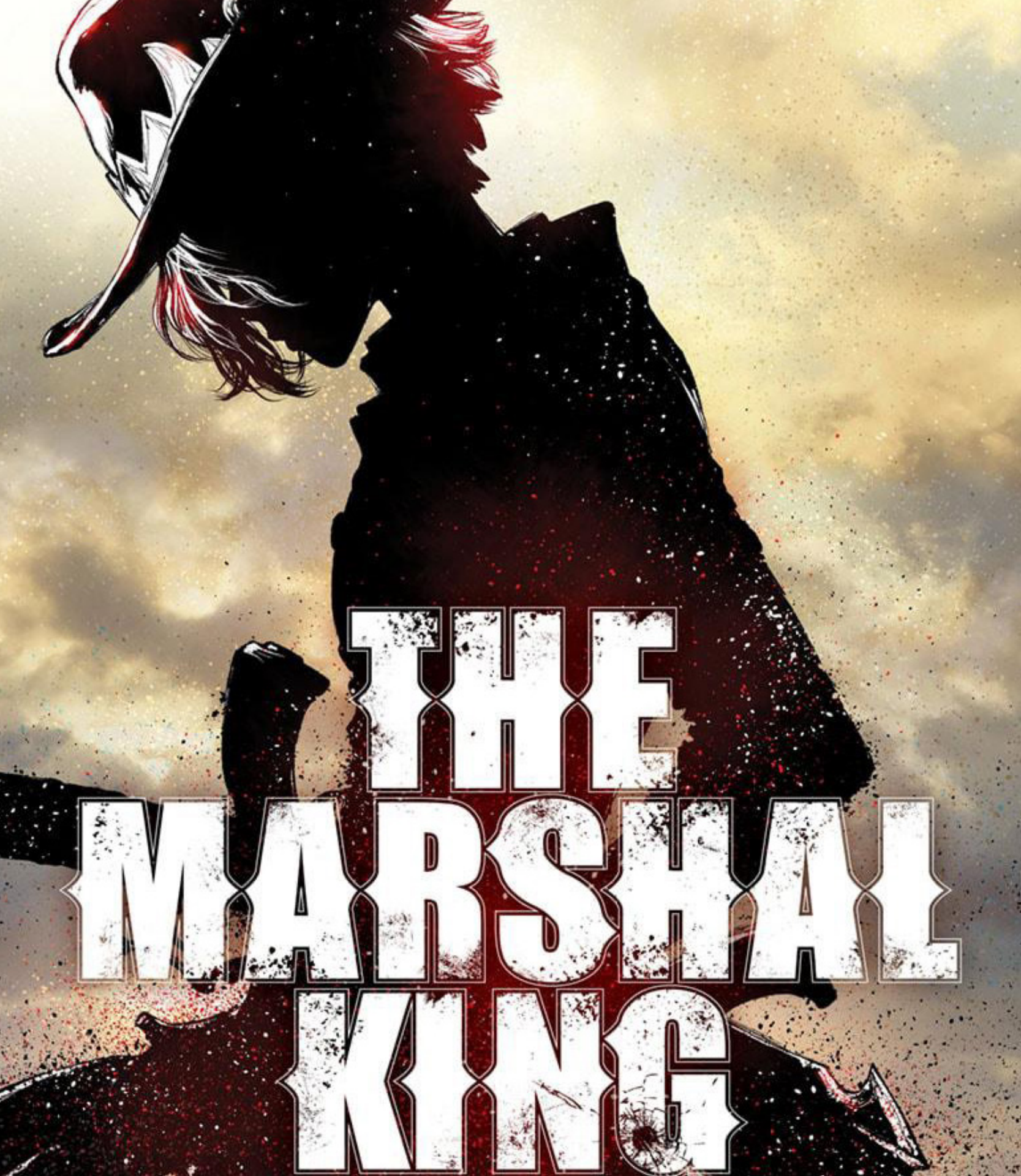
A Fumax előrendelhető mangái
2025 szeptemberében



A Vinland Saga harmadik kötete a nyomdában



Yamada-kun lv999 magyar és angol nyelvű borítója a Vad Virágok Könyvműhely oldalán



THE MARSHAL KING

Írta: Hirotaka

Western témájú mangákkal/animékkel kevésbé vagyunk ellátva, de fogalmazhatunk úgy is, hogy ez a műfaj, mintha nem is nagyon létezne. Az animés keresőoldalakon sincs ilyen „tag”. Találni néhány címet, de ezek többnyire ismeretlenek vagy régiek. Persze a műfaj tágabb a klasszikus értelemben vett vadnyugati történeteknél, ám így is kutatni kell, ha valaki western környezetben játszódó címet akar olvasni. A legismertebb mangában talán a Green Blood, míg animében a Trigun kaphatná a virtuális koronát, habár ez utóbbi sci-fi is.

Talán a westernrajongók így valamennyire örülhetnek, hogy a Dr. Stone mangát rajzoló Boichi vadnyugati környezetbe helyezte legújabb, 2024-ben indult történetét a The Marshal Kinget.

Wanted:

Mindenki hallott M. Godspeedről, a legendás törvényenkívülről, aki nem ismer kegyelmet, és senki sem tudja megállítani. Nos, a magát a bandita fiának, Jim Godspeednek nevező fiatal bizony az örök vadászmezőkre küldi a gazembert. Egyetlen célja, hogy ő legyen az a marshal, aki eltöröl minden törvényenkívülit a földről, amihez a legendás fegyverre, a Super Magnumra, az úgynevezett Excaliburra van szüksége. M. Godspeed

vérdíjának bizonyítékával be is kopog a marshal-képző iskolába, ahol kő kövön nem marad.

Dead

Legegyszerűbben úgy lehetne megfogalmazni, hogy egy steampunk sci-fi világban járunk. Ezt a vegyes képet mutató, mégis száraz, sivatagos környezet tökéletes színtere egy western témájú történetnek, ahol a biztonság ismeretlen fogalom, pisztolyból is jobb, ha kettő van, és még jobb, ha gyorsan elő is tudjuk kapni (értsd: 0,07 sec alatt lőnek ki egy tárat).

A *Marshal King* az a cím, amiben már jóval több golyót lőttek ki, mint amennyi betű van a mangában. Ugyanezt a tempót kapjuk a cselekményben is, már az elejétől fogva kapjuk az információkat, az eseményeket és az akciót, ami ennek megfelelő szájkaratéval társul, miközben mindenkinek a pisztolyán van a keze. Boichi nem húzza sokáig az egyes történéseket, a legnagyobb hirtelenséggel, ugyanakkor tökéletes időzítéssel tudja beadni a kritikus információt az olvasónak, és ezzel továbbblendíteni a cselekményt. Habár a marsall csillagért folyó kihívás kicsit hosszúra és elborultra sikerült és az iskola ötlete is sablon.

Ez egy ízig-vérig shounen történet, és ezt büszkén hirdeti is. A mangaka a végletekig húzza az akciót és a pisztollyal való zsonglörködést, miközben ügyesen egyensúlyoz a nonszensz és az elborult határán. Amikor pedig már besokallnánk, pont akkor csap majd fejbe egy kretén poén. Minderre pedig szintén a csúcsra járatott pózorködés teszi fel a koronát.

A Marshal King úgy tud önálló és egyedi lenni, mind hangulatában, mind történetileg, hogy közben több helyen is kezet fog a *Dr. Stone*-nal. Utóbbi visszaköszön a poénokban, szituációkban, perspektívában. Akik ismerik a *Trigun*-t, azok is felfedezhetnek hasonlóságot a két mű között, legyen az a setting vagy a művétagok terén. Ez utóbbi sem meglepő, hiszen a *Trigun: Multiple Bullets* című mangaantológia egyik történetét Boichi jegyzi.

or Alive

A helyszín és a történet egy dolog, de mi a helyzet a karakterekkel? Jimmu a tökéletes kiegyensúlyozatlanság, előbb lő, aztán még lő, és csak utána nézi meg, mire is lőtt. Csak az van a fejében, hogy véget vessen a törvényen kívüliek korszakának, de ehhez kell neki a marsall csillag, mert hát egy jó főhősnek helyén van a szíve, és társak is szegődnek mellé, mint Mira Black és Age-ra Shaeffer. Jimmu amennyire bugyuta, annyira szerethető is, minden menősege mellett. A két hölgy remek egyensúlyt ad neki, próbálják józan



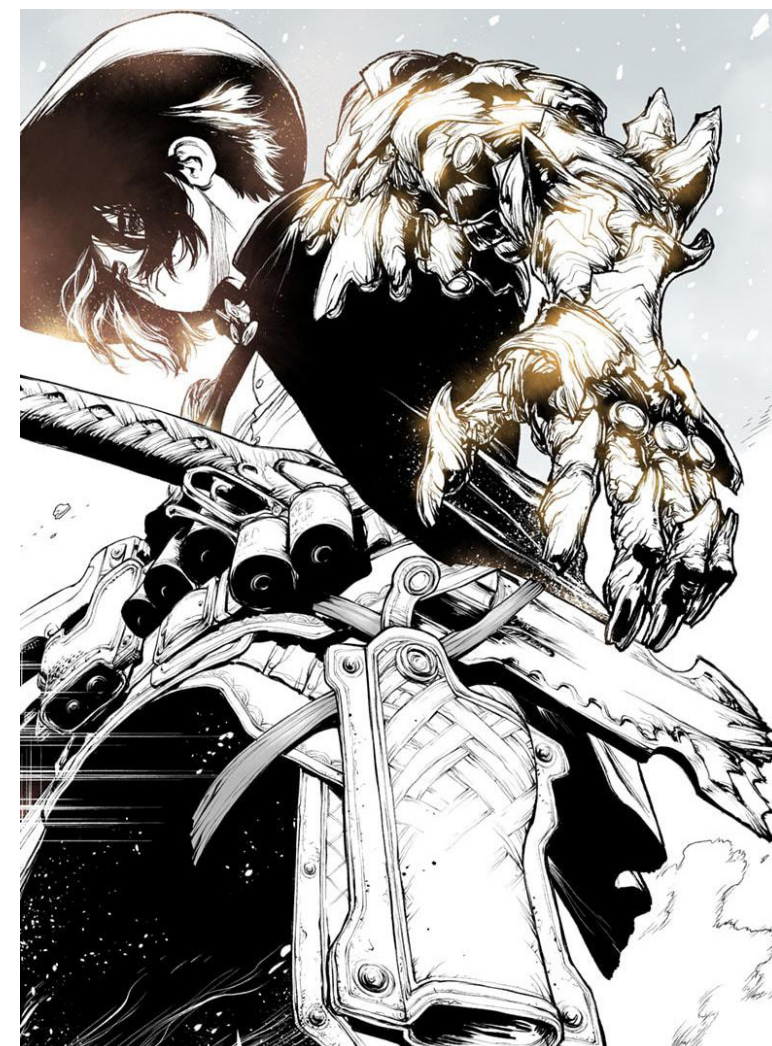
ésszel kordában tartani és kicsit okítani Jimmut.

Nano karaktere meglehetősen új, de a legkönnyebben úgy lehetne leírni, hogy ő ebben a történetben Senku, vagyis hasonló.

Boichi remekül rajzol, elképesztően egyedi a stílusa. A Marshal King is nagyon részletes, a karakterdizájn pazar, a fegyverek ábrázolása gyönyörű, és a környezetnél is átjön, hogy ez egy kvázi élettelen, száraz, banditák uralta sivatag, amin csak emelnek és rejtélyesebbé teszik a hatalmas steampunk berendezések. A vizualizációra ráerősít, hogy egy-egy oldal minimális színezést is kapott, ami főként sárga, barna, halványkék színeket jelent. Ezek a félig-meddig színezett oldalak nagyot emelnek a hangulaton, és még nyomatékosabbá teszik az adott paneleket, amik főleg nagytotálók, tájképek, extrém menő jelenetek.



A *The Marshal King* tavaly indult, és a *Shounen Jump Manga Plus* alkalmazásban az első olvasása ingyen van. Szóval akit érdekel, az könnyen elérheti. Animeadaptációról viszont még korai lenne beszélni, de meglepne, ha 1-2 éven belül nem kapnánk legalább egy bejelentést róla. Viszont úgy fest, Boichi hosszú távon tervez a mangával, hiszen van mit kifejtetni.



Hossz: eddig 26 fejezet
Premier: 2025. 02.
Mangaka: Boichi
Olvasható: Manga Plus
Műfaj: akció, western





☐ manga- ajánló



TAKOPII NO GENZAI

Írta: Yuuko

A korábbi animeszezonokat böngészve találtam rá egy plakátra, ahol az aranyos karakterdizájn és a cuki, rózsaszín úrlény egy kellemes történetet harangozott be. Pont amire szükségem volt. Minden további ismeret nélkül vettem bele magamat a sorozatba, hogy aztán hangosan koppanjak a padlón érzelmileg. Utólag visszagondolva, a címnek eléggé árulkodónak kellett volna lennie. És azt sem mondhatom, hogy nem figyelmeztettek, hiszen az első rész elején két figyelmeztetés is található. Ezért mindenképpen csak azoknak ajánlom az anime nézését, illetve a manga elolvasását, akik kezelni tudják az olyan felkavaró tartalmakat, mint az öngyilkosság, a családon belüli erőszak és az iskolai zaklatás. Tehát teljesen mást kaptam, mint amire számítottam, a rész befejezése után mégis rohantam elolvasni a befejezett mangát. Megbánni nem bántam meg, de tényleg figyeljetelek a figyelmeztetésekre.

Történet

Egy rózsaszín polipra emlékeztető úrlény érkezik a Földre, azzal a céllal, hogy boldogságot vigyen az emberek életébe. Az első ember, akivel találkozik, a negyedik osztályos Shizuka. A kislánytól a Takopii (tako: polip, pii: mindig ezzel fejezi

be a mondatait) nevet kapó úrlény a rendelkezésére álló eszközökkel igyekszik őt mosolyra bírni. Azonban a „boldogság eszközei” – mint felvehető szárnyak vagy éppen egy álcázásra alkalmas virágos kitűző – nem képesek megvédeni Shizukát az osztálytársai zaklatásától. Takopiit a külső tényezőkön kívül a saját naivsága is gátolja a feladata teljesítésében. Még akkor is, amikor a saját szemével látja, milyen élete van Shizukanak, minden helyzetben a legpozitívabb végkifejletet feltételezi. Nagyon sokáig tart, mire megérti, hogy nem mindent lehet megoldani bolygójának bevett eszközeivel. Emellett nagy nehézséget okoz számára annak az elfogadása is, hogy ami az emberek többsége számára nem más, mint egy szörnyű tragédia, az lehetséges, hogy valaki számára éppen maga a boldogság. Nem lehet mindenkit boldoggá tenni.

A történet elején Shizuka áll a középpontban, majd egy bizonyos esemény hatására a fókuszba kerül Shizuka két másik osztálytársa is. Így két másik karakter „boldogságfogalmát” is körbejárja a történet. Az egyik Azuma, aki ugyan tisztában van a lány által elszenvedett zaklatással, azonban nagyon sokáig nem mer semmit sem tenni ellene.

A másik pedig a Shizukát zaklató Marina, aki elsőre furcsa választásnak tűnik, de valójában nélkülözhetetlen az ő nézőpontjának a megismerése is. Ő és Shizuka egymás tükörképei, és ezt nagyon szépen körbejárja a történet. Fokozatosan tudjuk meg azt is, hogyan került Takopii a Földre, és miért képtelen visszajutni a szülőbolygójára. Hogy milyen véget ér a történetük? Olvasd el a mangát, és megtudod.

Megvalósítás

A manga mindössze 16 fejezetes (2 kötet), de ez egyáltalán nem érződik kevésnek. Sőt, néhol már-már túl sok is, hiszen a mangaka egyáltalán nem fogta vissza magát a zaklatás ábrázolásakor. Mutatják a vért, a sérüléseket, még a holttesteket is, de azért nem megy el teljesen gore irányba. Nincs is rá szükség: enélkül is nagy hatást tud gyakorolni az olvasókra a történet. Maga a rajzstílus a fentiek ellenére is megtévesztően aranyos,



ami szép kontrasztot alkot a gyermeki ártatlanság elvesztéséről szóló történettel. Igazából a karakterek (élettelen) szemei és arckifejezései (vagy éppen azok hiánya) árulják el, hogy mi is zajlik valójában a szemeink előtt. A 6 részes animét pedig szinte tökéletes adaptációnak mondanám, úgy-hogy aki inkább azt a formátumot preferálja, bátran tudom ajánlani. Ha nem is panelről panelre, de hűen adaptálták a manga történéseit, és külön értékelem, hogy nem cenzúráztak benne egyes jeleneteket.

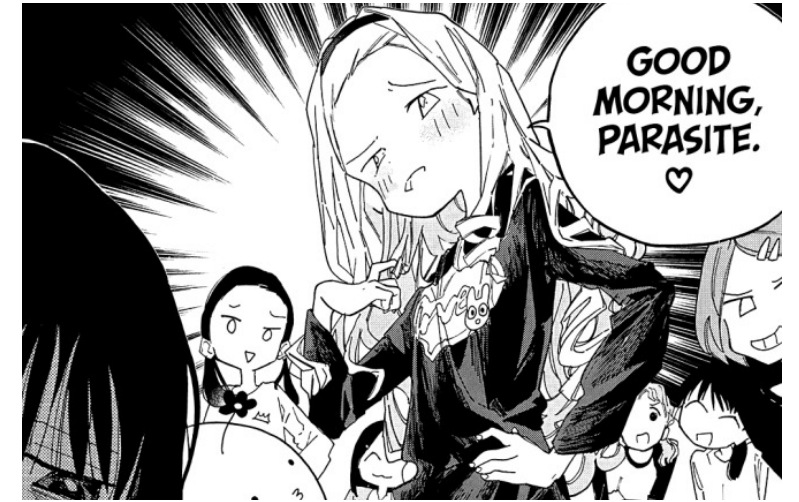
Vélemény

Az emberek tudják, mit jelent, ha valakinek tele van firkálva a padja, a füzetei és a hátizsákja gyűlölködő szavakkal, egy úrlény azonban nem. Az emberek kontextusba tudják helyezni, mi a kapcsolat egy üres tekintet és egy ráközelített tárgy között, egy úrlény viszont nem. A történet legnagyobb tragédiája és egyben erőssége abban rejlik,



hogy egy olyan karakter szemszögéből mutat be egy alpból tragikus eseménysort, akinek sokáig fogalma sincsen arról, hogy milyen kegyetlenül is tudnak egymással bánni az emberek.

Összességében egy megrázó, ugyanakkor elgondolkodtató történetről van szó, ami az elolvasása után egy ideig biztosan az olvasóval marad. Ha kritikát kéne megfogalmaznom, az az lenne, hogy a vége felé sok mindent bíztak a deus ex machinára, de végül is miből is áll az élet, ha nem „random” mozzanatok összefüggéseiből?



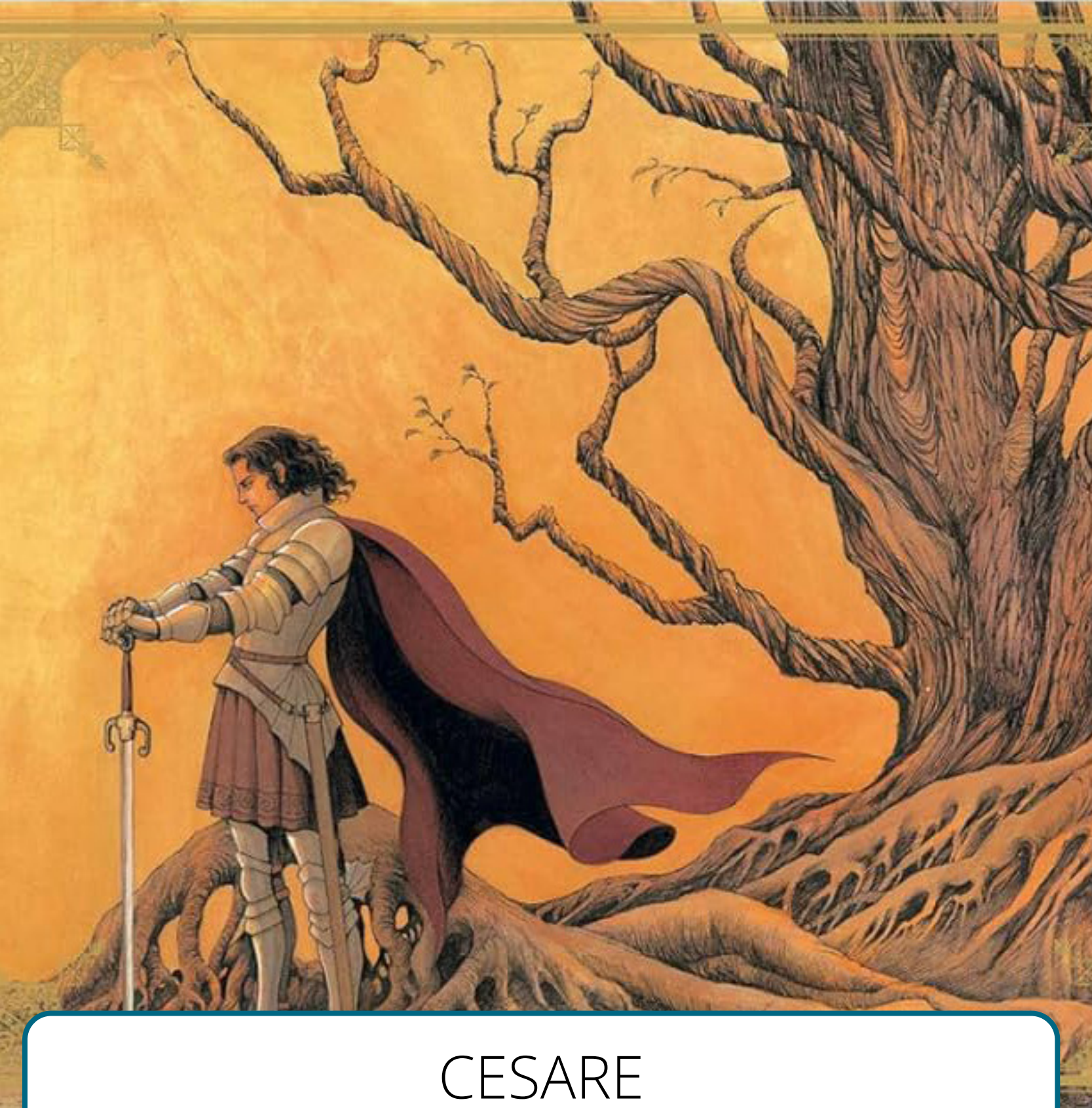
Hossz: 2 kötet (16 fejezet)

Futási idő: 2021-2022

Alkotó: Taizan 5

Műfaj: dráma, sci-fi, pszichológia (17+)





CESARE

betekintés a Reneszánsz világába

Írta: A. Kristóf

manga - ajánló

Ismét egy történelmi mangát ajánlok, ezúttal egy kevésbé népszerű és ismert időszakból. Egész pontosan a reneszánszról van szó, annak is a kezdetéről. Ilyenkor legtöbbször minden bizonnyal Leonardo da Vincire vagy más Olaszországban alkotó mesterre gondolnak, vagy esetleg arra, hogy ez az időszak jelentette a váltást a sötét középkorból a megújulás és a felvirágzás irányába. Ez természetesen így igaz, a reneszánsz valóban magában foglalja mindezt, és ennél még sokkal többet. A Cesare manga egy kevésbé ismert, de nem kevésbé érdekesebb időszakát és aspektusát mutatja be ennek a korszaknak. A reneszánsz kérdés nélkül egy hatalmas előrelépés volt a középkorhoz képest, de ugyanúgy jelen voltak a háborúk és a politikai játszmák. Ennek a két, kéz a kézben járó jelenségnek a nagymestere volt Cesare Borgia, aki természetesen a manga főszereplője.

Még mielőtt elkezdeném nagy vonalakban bemutatni a főszereplőket, még annyit szeretnék megjegyezni, hogy a manga elkészítésében nagy segítség volt Hara Motoaki szakértelme. Ő különösen Dante Alighieri életét, alkotásait és korszakát tanulmányozó történész. A mangaka és Hara közösen dolgoztak azért, hogy a történet minél pontosabban és élethűbben adja vissza a reneszánsz világát. Így tehát a manga egy ízig-vérig történelmi alkotás, annak ellenére, hogy a történet szál maga tényekre alapozott fantázia.



A történet világa és Cesare Borgia a valóságban

A „reneszánsz pápák” korszakaként ismert 1417-1534 közötti időszakot a Római Katolikus Egyház szívesen elfelejtené. Ekkor a pápák mindegyike volt csak egyházi személyek nem. Minden egyes pápa ebben az időszakban politikai alapon jutott hatalomra, korrupt politikusként viselkedett, és a vallást csak arra használta, hogy igazolja saját politikai ambícióit. Ez egy roppant érdekes szakasza a korszaknak, amely során megmutatkozott, miért kell a vallást és az állami hatalmat szétválasztani. Akik szeretik a történelmet, azoknak mindenképp ajánlom, hogy olvassanak utána, de csak szigorúan nem vallásos forrásokból. Találni fognak a pápa vezette háborútól a prostitúáltakig mindent a Vatikánban. Így talán már nem lep meg senkit, hogy Cesare Borgia házasságon kívüli gyereke volt VI. Sándor pápának, aki mint a többi „reneszánsz pápa”, nem a vallásos élete miatt került a szent székbe. Cesare megörökölte az apja ambícióit, és mivel pápa már nem lehetett, lemondta az apjától kapott kardinális rangot az Egyházban, és helyette inkább politikai és katonai pályafutásba kezdett. Hamar kiderült, hogy nemcsak az apja vágyait, hanem a rátermettségét is megörökölte. Olaszország ebben az időszakban nem volt egységes, számos apró királyság alkotta, köztük a Vatikán.

Ezen apró államok állandó háborúban álltak egymással, ám egyik sem tudott felülkerekedni a többin. Ezen politikai helyzetet a francia királyok kedvezőnek találták, és emiatt számos kísérletet tettek arra, hogy elfoglalják az egész félszigetet. Emiatt Cesare Borgia XII. Lajosnak ajánlotta szolgálatait, és a francia király támogatásával elfoglalta Milánót és Nápolyt is. Ezt követően saját magának akart egy királyságot építeni Közép-Olaszországban, de miután az apja meghalt, és emiatt elvesztette az Egyház támogatását, nem tudta ezeket a területeket megtartani. Talán senkit nem lep meg, hogy Cesare alig 31 évesen a harcmezőn esett el. Így bár élete rövid volt és kalandokkal teli, mégis

jellegzetesen mutatja be a korai reneszánsz világát. Olyannyira, hogy Niccolo Machiavelli később az ő élete alapján írta meg A herceg című könyvét a 16. században, abból a célból, hogy a különböző hercegeknek útmutató legyen a politikai életben. A manga mindezen eseményeket részletesen mutatja be egy érdekes és jól kigondolt történeten keresztül.

A manga rajzstílusa

A manga rajzstílusa aprólékos és kidolgozott. Látható, hogy sok munka volt abban, hogy a reneszánsz világa feltáruljon az olvasó előtt.



Ez jól felismerhető a szereplők öltözkéiben, az épületek megrajzolásában, a különböző eszközök megjelenésében (evőeszközök stb.), de a szereplők divat orientáltságában és beszédstílusában is. A manga rajzstílusa nem csupán szép, hanem szerkesztés része a történetnek. Úgy gondolom, hogy sokat segít a mangán, hogy amennyire lehetséges, történelemhű lett.

Kinek ajánlom?

Természetesen a történelmi mangák kedvelőinek. Ez a manga inkább a politikai oldalra koncentrál az eseményeknek, így tehát kevesebb benne az akció. Szóval, ha valaki el szeretné kezdeni, jobb ha felkészül rá, hogy az átlagosnál több szöveget kell olvasnia, és hogy figyelni is érdemes. Emellett ajánlom azoknak is, akik kedvelik a politikai-bűncselekmény történeteket, ahol sosem lehet tudni, hogy a kacskaringós történet éppen hová fog kilyukadni.

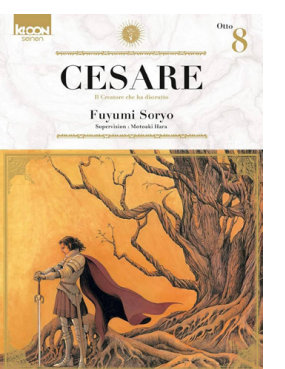
A manga utóélete

2025 februárjában egy spin-off manga indult Canzoniere címen. Mivel ez a manga még ennyire új, nehéz megmondani, hogy mi lesz belőle. Ezenkívül 2020-ban egy zenei darab készült a manga alapján, de a Covid miatt csak 2023-ban láthatta a közönség. 2020-ban a zenei előadás helyett egy élő koncertet adtak elő a manga történetéből.



Hossz: 13 tankobon kötet
Premier: 2005.03.24. – 2021.11.21.

Író és rajzoló: Soryo Fuyumi
Műfaj: történelmi, kaland, politika stb.





 manga - ajánló



SENGOKU - A VÁLTOZÁSOK KORA

Írta: A. Kristóf

Ismét a Sengoku-korszak. Remélem, hogy a kedves olvasó még nem unja, mert én minden bizonnyal nem. De hogyan is lehetne megunni egy ennyire dinamikus és színes korszakot. Az [előző számban](#) már ajánlottam egy mangát, amely ugyanebben a korban játszódik, azonban most egy történelemhűbb művet ajánlok. Miért? Mert néha a valóság bizony sokkal fordulatosabb és meglepőbb, mint a fantázia. A Sengoku-korszak a nagy változások időszaka volt, amelyben senki nem tudta, hogyan fog véget érni, és hogy a végeredmény mennyivel másabb lesz, mint a kiindulási pont. Nem véletlen, hogy ez a korszak napjainkban is termékeny talajként szolgál számos alkotáshoz, nem csupán a mangák és animék világában.

A történet világa

A történet a korszak kiemelkedő személyisége, Oda Nobunaga életét követi nyomon. Hogy pontosan mire is számíthat az olvasó, azt a manga legelején elhangzó sorok mutatják a legjobban: „Lovas harcosok sorakoznak fel, és rohamozzák meg egymást. A harcosok lóháton kardokat lengetve csapják-vágják egymást... A feudális harcnak ez a képe mind hazugság. Nos, akkor hogyan

harcoltak valójában a samurájok? Most hadat üzenek az Edo-korban koholt képnek, ami a mai napig megcáfolhatatlanul folytatódó hazugság.”

Eme sorok szépen mutatják a manga szándékát. Ahogy az lenni szokott, a távoli dicsőséges korszakokat az új generációk kiszínezik és átfestik, úgy, ahogy látni szeretnék, és nem úgy, ahogy az a valóságban történt. Mivel Japán egyik legdinamikusabb időszakáról beszélünk, ezért nem meglepő, hogy számos változat létezik arról, mi is történt akkoriban. Szerencsére a Sengoku-kor nem volt annyira régen, hogy ne lehessen megállapítani, hogyan zajlottak az események a valóságban. A manga célja pedig ez, hogy fényt derítsen a valós eseményekre.

Cselekménye nagyszerűen egyensúlyoz a történelmi információk, az akció és a fantasy elemek között. Mint minden történelmi mangánál, ebben az esetben is a mangaka kénytelen a saját fantáziájával kitölteni olyan részeket, amelyekről nem maradtak fenn feljegyzések. Ez természetesen többnyire a különböző szereplők közötti párbeszédre és eseményekre vonatkozik. A történetben nagyon jól el van találva, hogy mikor koncentrálni a lassú időszakokra, amikor a szereplők személyiségét építi, és mikor a pörgős eseményekre.

A mangaka kiemelten figyel arra, hogy a korban használt fegyvereket, taktikákat és stratégiákat valósághűen és érthetően mutassa be. Emellett fontos szerepet kaptak a korszak valós diplomáciai kapcsolatai, a szövetségek és az árulások bemutatása is. Ez különösen fontos, mivel ezek az együttműködések és árulások sorsdöntőek voltak a korszak és Japán jövőjében. Továbbá a mangaka türelmesen építi a szereplők személyiségét a „csendes” időszakokban. Ez természetesen a készítő fantáziáján alapszik, ugyanakkor egyik pozitív része a mangának: egyetlen szereplő sem marad bemutatás vagy karakterépítés nélkül. A történetben zajló események látható nyomot hagynak a szereplőkön, ezáltal az olvasó is jobban átérzi, hogy egy-egy eseménynek milyen komoly súlya van. Összegezve, a manga nagy erőssége, hogy kitűnően jól tartja egyensúlyban a történelmi tényeket és a mangaka által hozzáadott fantázia részeket.



A manga rajzstílusa

Itt is csak pozitív dolgokat tudok mondani. A mangaka nemcsak arra figyelt különösen, hogy a fegyverek korhűek legyenek, de az öltözékek és az épületek is egyaránt visszaadják a korszak valóságát.

Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik a történelmi mangákat és érdeklődnek a történelem iránt. A mangaka különös figyelmet fektetett arra, hogy a történelmi tények tiszteletben legyenek tartva, valamint hogy helyesen és érthetően legyenek bemutatva. Ezenkívül, akik a pörgős mangákat szeretik, szintén nem fognak csalódni. A mangaka jól eltalált történetvezetése sokat segít abban, hogy a manga könnyen olvasható legyen, és igazán jól megragadja az olvasó figyelmét.



A manga utóélete

Ebben a tekintetben is jól áll a manga, ugyanis bár az eredeti alkotás már 2007-ben véget ért, a szerző nem hagyta új manga nélkül a rajongókat. Egész pontosan még készített egy mangát, ami a *Sengoku* manga előzményeit dolgozza fel, és nem kevesebb, mint három mangát, ami a későbbi eseményekkel foglalkozik. Az előzményekkel a *Sengoku Gaiden: Okehazama Senki* című manga foglalkozik, amelyet 2007-től 2010-ig jelentetett meg az alkotó. A folytatással pedig a *Sengoku Tenshō-ki*, *Sengoku Ittō-ki* és *Sengoku Gonbe* mangák, melyek 2007 és 2022 között futottak. Kétely nélkül maradtunk tehát: a mangaka nem okozott csalódást a rajongóknak. Sőt úgy gondolom, hogy kihozta a legtöbbet ebből a témából. Végezetül még annyit szeretnék megemlíteni, hogy ez a nagy mangacsalád több mint 10,59 millió példányban kelt el.



Hossz: 15 kötet, 149 fejezet
Premier: 2004.04.19. – 2007.10.06.
Író és rajzoló: Miyashita Hideki
Műfaj: történelmi, akció, kaland, seinen





S LINE

Írta: Balu



live action - ajánló

Mi lenne, ha azokat az embereket, akik valaha szexuális kapcsolatot létesítettek, összekötné egy piros vonal? És ez egész életükben, minden óra minden percében ott lebegne a fejük felett?

Sin Hyeon Hop középiskolás diáklány, aki azzal a képességgel született, hogy látja az S Line-okat. Ez egyben nagyon traumatizálta is, mivel a szüleit is a piros vonalak miatt veszítette el. Így teljesen hikikomori lett, sosem mozdul ki a lakásából.

Han Ji Uk pedig a rendőrség egy detektívje, aki történetesen a Hyeon Hoppal szemben lévő társasházban lakik. Végül egy ügy miatt találkoznak össze, amikor Ji Uk nyomozása a saját házába vezet. Hyeon Hop, aki a tévéből követi az eseményeket, a képességeinek köszönhetően hamarabb összeköti a szálakat, és nagy nehezen, de kilép a lakásából, hogy megpróbálja megakadályozni a gyilkost.

Innentől kezdve részről részre egy szinte epizodikus történetet kapunk, amelyben mindig egy másik karakter történetét nézhetjük végig, aki valahogyan megkapta azt a látást, amellyel látni lehet az S Line-okat. Ji Uk közben meg van győződve róla, hogy van valamilyen kötelék a különböző esetek között, és folytatja a nyomozást, hiába tiltotta meg neki a főnöke.

Vélemény

Elégké kettős véleményen vagyok ezzel a k-dramával kapcsolatban, és ezért kérdés is, hogy

mennyire tudom ajánlani. Annak ellenére, hogy voltak benne dolgok, amik nem tetszettek, egészen az utolsó részig élveztem a sorozatot. Egy (minimum 18+-os) trigger warningot megérdemelnek a témák, amik kevésbé az én világom: sok vér, megerőszakolás, meztelenség, nagy különbség (ebből az egyik fél 18 alatti). Ezek közül némelyik nem is lett eléggé körbejárva, és emiatt kicsit öncélú drámai fordulatnak hatottak.

Az utolsó részt viszont teljes mértékben utáltam. Úgy éreztem, hogy teljesen elrontották a nyomozós szálát, és megsértették a krimik szabályait. Olvastam véleményeket, egyesek adtak erre valamilyen magyarázatot, például hogy ez a sorozat egy prequel a webtoonhoz, és azért kellett így alakítani a sztorit, de még így is elégedetlen vagyok a lezárással.

Összességében azért az első öt részt én élveztem, voltak fordulatok, amik tetszettek, de az utolsó rész egyáltalán nem olyan volt, mint amit vártam. Viszont a sorozat koncepciója érdekes volt – ezért is kezdtem bele –, az első öt rész nyomozását élveztem, így el tudok tekinteni a lezárástól. Szóval mindenki döntse el magának, hogy szeretné-e megnézni, én nem tudom egyértelműen ajánlani, de egyértelműen nem ajánlani sem.

Hossz: 6 epizód
Premier: 2025
Forrás: webtoon
Műfaj: thriller





KOREAI FILMFESZTIVÁL 2025

Írta: Dózsa Gergő

live action - ajánló



Idén sem panaszkodhattak a koreai filmek szerelmesei, október 10-től ugyanis a Corvin mozi ismét elhozta a távol-keleti ország filmtermésének legjavát. A szokott módon több szekcióba válogatták a filmeket, ahol az egyik fő tematika Korea nemzeti felszabadulásának 80. évfordulója volt. Emellett az Extra szekcióba a Koreai Filmklub szervezői által javasolt alkotások kerültek, de ismét voltak rövidfilmek, és rengeteg idej film is.

A megnyitón Yu Hye-ryong, a Koreai Kulturális Központ igazgatója, valamint Shim Hyeongjun, a Tiszta című film rendezője mondott köszöntőbeszédet, utóbbival a szombati vetítésen a nézők is találkozhattak CineTalk keretében. Ha már rendezők, az előbb említett alkotón kívül még két rendező is ellátogatott idén a Koreai Filmfesztiválra, akiktől szintén kérdezhetett a közönség filmjük megtekintése után.

Harbin

Ahogy említettem is, Korea nemzeti felszabadulásának 80. évfordulója volt az egyik apropó, a nyitófilm viszont még a japán megszállás kezdetéhez kalauzolta el a nézőket. A *Harbin* egy többszörösen díjazott alkotás, amely tulajdonképpen a 1909-es, Ito Hirobumi japán miniszterelnök elleni merényletet taglalja. A történelmi tények ismeretében nem nagy spoiler előre leszögezni, hogy az An Dzsunggun által végrehajtott akció sikeres volt, megölte Itót (akit nem mellesleg az ikonikus japán színészlegenda, Lily Franky alakított a



filmben). Azonban az addig vezető utat ábrázolta elsősorban az alkotás, tehát láthattuk a koreai függetlenségi sereg vívódásait, belharcait és aggodalmait, hogy akit esetleg nem láttak hónapokig, de váratlanul visszatért, az japán kémme válhatott. Talán azzal sem árulok el nagy titkot, hogy lesz, aki átáll, valamint japán oldalon is lesz egy olyan karakter, akit a film elején még An Dzsunggun szabadon enged, és a film végéig ellenfelek maradnak. Az alkotás érthető módon rengeteg díjat kapott, mégsem voltam vele elégedett: 114 percben igyekezett elmondani a koreai nép szabadságvágyát és küzdelmét a japánok ellen, de tette ezt rendkívül vontatott módon. Annyira lassan indultak be az események, hogy a film első harmadánál ásztoztam, de amint közeledett a merénylet napja, és kevesebb volt a moralizálás, azonnal felélénkültem, bár történelmi háttérismeretem miatt jól tudtam, hogyan fog végződni a történet. A színészeknél igazi sztárparádé igyekezett bemutatni a koreai függetlenségi mozgalom tevékenységét és mindennapi dilemmáit, míg japán oldalról csak Ito Hirobumi és Mori Tacuo karakterei érdemelnek említést.

Összességében véve nem indították rossz- szul a filmhetet, de a Harbin után reménykedtem, hogy a többi alkotás még egy kicsit emelni tud azon a bizonyos lécen.

A mindentudó olvasó: Jóslat

A pénteki nyitófilm után mindig kemény hétvége jön a Koreai Filmfesztiválon, hiszen ek- kor van a legtöbb vetítés, sajnos idén több filmet párhuzamosan adtak, így fizikailag csak maximum négy alkotást lehetett beszákolni a hozzám ha- sonló megszállottaknak. A szombati alkotások kö- zül kettő teltházzal futott, amelyek közül az egyik az *Omniscient Reader* live action-je volt, és a Jávor terem kicsinek bizonyult a rengeteg webtoon ra- jongónak, sokan kérdezték, van-e még jegy, de ez volt az a film, amire már a jegyvétel első napján délelőtt elfogyott a jegy. Ugyanakkor a népsze- rűségéhez képest az online olvasott értékelések alapján nem győzött meg mindenkit, de ne sza- ladjunk ennyire előre, megpróbálom gyorsan fel- vázolni az alkotást.

A magyarul *A mindentudó olvasó: Jóslat* cí- met viselő film a sikeres koreai webtoont dolgozza fel, igazi sztárparádét hozott, viszont egyáltalán nem tökéletes alkotás. A két óra természetesen nem alkalmas arra, hogy feldolgozza az eredeti történetet, így csak egy ízelítőt kaptunk abból, mi történik egy webtoon utolsó olvasójával, aki elé- gedetlen annak lezárásával, és számonkéri a szer- zőt, aki válaszul arra kéri, hogy akkor írja meg saját



befejezését, és váratlanul, mint egy isekaiban, a főhős a webtoon világában találja magát. Innentől kezdve pedig kihasználja a sztoriról szerzett ismereteit, amit sokan meglepetten vesznek tudomásul. A film csak egy nagyon kis szeletét villantja fel az eredeti alkotásnak, emiatt a karakterfejlődés, az egyes szereplők motivációja igencsak elnagyolt. A képi világa természetesen nagyon látványos, de mivel nem vagyok rajongója az ilyen típusú alkotásoknak, ezért nem voltak túl nagy elvárásaim se a forgatókönyvvel, se mással kapcsolatban. A fanok biztosan nagyon örültek, hogy a szervezők elhozták ezt a filmet a fesztiválra, de egy szórakoztató akció-fantasyn kívül nem kell tőle többet várni, ha valaki nem olvasta a webtoont. Ja, igen, a k-pop rajongók pedig örülhettek, hogy a Blackpink Ji-sooja is játszott benne, bár sok jelenete nem volt, cserébe abban kellően badassnek bizonyult.

Tiszta

A folytatásban egy sci-fi következett, amelynek rendezője is megtisztelte a fesztivált. Ez volt a legrövidebb alkotás, mindössze 67 perc, de számomra ez egy kínszenvedés volt. Nem akarom megbántani az alkotót, azonban úgy éreztem a zárójelenetsor után, mintha ő maga sem tudta volna eldönteni, hogy ez most egy dokumenta- rista jellegű film, vagy egy játékfilm legyen. Dió- héjban a történetről: két részből épült fel a mű, az első fele a Greenpeace Rainbow Warrior nevű hajóján játszódott, ahol megismerhettük az akti-

visták mindennapjait, ide érkezett meg az egyik főszereplő, Phurum. A film másik felében Csu- jongot követhettük nyomon, aki tulajdonképpen egy földönkívüli, és állandóan nagybőgőjét cipel- te magával, valamint műanyagot evett. A két szál persze összeért, de igazán nem kaptunk lezárást az alkotás végén. Emiatt nagyon vártam a CineTal- kot, hogy mit fog mondani Shim Hyeongjun, mert számomra csak az jött le fixen a filmjéből, hogy mekkora probléma a Földön a műanyagok haszná- lata és mennyisége.

A rendezőről érdemes tudni, hogy eddig csak rövidfilmeket, videóklipeket és reklámokat gyártott, és ez volt az első játékfilmje. Adódott is a kérdés, hogy miért váltott dokumentumfilmek- ről játékfilmre, illetve hogyan jött a téma. A Gre- enpeace és a Fujifilm kereste meg, utóbbival már korábban is dolgozott együtt, valamint támogat- ták a film elkészítésében, ez adta a háttérteret. Míg maga a téma kapcsolódott ahhoz, hogy Koreában is rengeteg műanyagot termelnek évente, illet- ve össze akarta kapcsolni a dokumentumfilmet a sci-fi műfajával. Lee Zooyoung színésznővel pedig egyezettette a műanyagevéssel kapcsolatos jelene- teket, amelyeket a színésznő önként vállalt.

Ha már szó esett a két támogatóról, felme- rült a kérdés, hogy volt-e valamilyen extra kívánsá- guk a film elkészítése előtt, de a rendező szerint nem, és hozzátette, hogy eleve érdekelte a téma, a környezetvédelem.



Kiemelte a következő válasznál, hogy a zenének rendkívül fontos szerepe van a filmben, amellyel szerinte az egy módja annak, hogy bemutassa az érzelmeket. Itt meg is jegyezném, hogy a Kim Phurum által előadott dalok valóban nagyon szépek és hangulatosak voltak. A rendező szerint a legnagyobb kihívást a forgatás alatt az okozta, hogy miként mossa össze a két műfajt, hogy lesz ebből egy koherens egész. A film első felének még szövegkönyve sem volt, csak felvették, amit a Greenpeace aktivistái a hajón csinálnak. A zárókérdések között szerepelt szerintem a legfontosabb, vagyis mi volt a fő mondanivalója, üzenete az alkotásnak (engem is ez érdekelt a legjobban, mert egyszerűen nem jöttem rá). Shim Hyeongjun hangsúlyozta, hogy ma már mennyire elválaszthatatlanok a műanyagok az emberi léttől, és hogy mennyire fontos lenne mennyiségüket csökkenteni, viszont teljesen nem lehet kiküszöbölni használatukat. Tehát tulajdonképpen a környezetvédelem egy aspektusára akarta felhívni a

figyelmet. Zárásképpen pedig a következő projektjéről is beszélt, valamint elárulta, hogy ehhez hasonló alkotás nincs tervben nála, inkább sorozatokra koncentrálni, valamint 2026-ban érkezik egy zenés filmje Koreában.

Természetesen a közönség is kérdezhetett, ahol az egyik arra vonatkozott, hogy miért változott a hangszer mérete és típusa az úrlény lányánál, illetve miért ábrázolta hol hangszerként, hol fiatal nőként. A rendező kicsit terelte a választ, ugyanis elmondta, hogy ez egy művészfilm, és nem ő akarja meghatározni, hogy mit gondoljon a néző róla, és vissza is dobta a labdát a kérdezőnek, hogy ő mit gondol erről. Ugyanakkor elmondta, hogy szerinte a karakter hozzászokhatott a földi léthez. A beszélő hangszerekre vonatkozott a következő felvetés is, hogy utalt-e bármire vagy bárkire, azonban a rendező szerint nem jelképeztek konkrét dolgokat, inkább úgy képzeljük el őket, mint egy okostelefont. Ha már a Greenpeace-szel dolgozott együtt, felmerült az is, hogy tervez-e az aktivistákról dokumentumfilmet csinálni. Shim Hyeongjun elárulta, hogy ez volt az első alkalom, hogy egy stáb a hajón forgathatott, és mindössze három nap alatt kellett végezniük, ezért nehezen rázódtak bele, de az utolsó napra sikerült mindenkinek feloldódnia. Ugyanakkor szívesen forgatna velük újra. A filmben a hajón elhangzik egy kérdés az aktivisták között, hogy mit mondanának a tengernek, a rendező pedig hasonló választ adott erre, mint az egyik aktivista, vagyis bocsánatot kérne és köszönetet mondana neki.

Normális család

A szombati nap legkeményebb alkotása a *Normális család* volt, amiről a leírás alapján nem gondoltam volna, hogy ilyen nehéz morális kérdéseket fog boncolgatni. A történet a Jang család körül forgott, ahol az egyik fiú sikeres orvos, míg a másik gazdag ügyvéd. Előbbinek egy fia van, utóbbinak egy lánya, illetve az ügyvéd az első felesége halála után újrահázasodott, és egy jóval fiatalabb nőt vett el, akitől megszületett második gyermeke. A film egy közúti vitával és gázolással indul, az apa meghal, a kislányát az orvos műti meg, míg a gázolót az ügyvéd képviseli a bíróságon. Már ez is egy érdekes morális vetületet ad a filmnek, azonban nem ez lesz az igazi erőpróba a család számára, hanem az, hogy amíg a szülők egy puccos étteremben vacsoráznak, a két gyerek, Siho és Hyejun elmennek bulizni, majd gyakorlatilag agyonvernek egy hajléktalant. A szülőknek ez egy óriási dilemmát okoz, hogy mit tegyenek ebben az esetben a gyermekeikkel. Mindegyikük máshogy áll eleinte a problémához, amit a nyomozás és a fejlemények folyamatosan változtatnak. Ráadásul az eleinte kifogástalan erkölcsű orvos is meginog. Nehéz erről a filmről spoilermentesen írni, amit viszont mindenképpen



megjegyeznék, hogy ez nagyon tömény dráma, amely egy család erkölcsi iránytűjét igyekezett bemutatni, és a végén nem kapunk egyértelmű lezárást, bár kapunk egy konkrét családon belüli eseményt, de például a gyermekek sorsáról nem tudunk meg végül semmit. Ezt a filmet jó szívvel ajánlom azoknak, akik szeretnek elgondolkodni azon, hogy egy ilyen esetben mi a helyes döntés, mit kellett volna tennie a családtagoknak. És még akkor a nagymama öregotthonban való elhelyezéséről nem is írtam, mint mellékproblémáról.

Ez az alkotás rengeteg kérdést felvet, könnyen a hatása alá lehet kerülni, de nekünk erre szombaton mindössze fél óránk volt, hiszen este már jött is a másik teltházás vetítés, *A spicli*.

A spicli

Elég magasra tette a mércét a *Normális család*, de ismét egy teljes műfaj- és szemlélet-váltásra volt szükségem, ugyanis *A spicli* egy krimi, amelynek főhősét a történet elején átverik, és droghasználat miatt börtönbe kerül, azonban egy ambiciózus ügyész kihozza és profi spiclit farag belőle. Látszólag jól is működik a kapcsolatuk, még testvérekké is fogadják egymást, azonban a hatalomvágy elvakítja az ügyészt, és elkezd szemet hunyni bizonyos dolgok felett, amelyekhez az előrejutásához van szüksége, ezért nem rest a spiclit beáldozni. Eközben egy elhivatott rendőr is bekapcsolódik a drogbiznisz leállításába, amelynek több szereplője is van, köztük az egyik elnökjelölt fia, Csho Hun, de fontos szerepet kap Jom Theszu, akin különösen bosszút akar állni a főszereplő. A film rendkívül csavaros, több fordulat van a sztoriban, de jól illeszkedik az elmúlt évek drogügyletekkel foglalkozó, korrupciót és politikai életet összemosó történetek közé. A csavarok miatt egy pillanatra sem ült le, a főszereplő szerethető, de esendő karakter, akinek meg kellett tanulnia, hogy melyik a megfelelő oldal, valamint leleményesnek kellett lennie, hogy mindig kivágja magát a kutyaszorítóból. Ehhez először az ügyészt kapta



meg társként, de amikor rájött, hogy elárulta, onnantól kezdve csak a nagyban való spiclikedésre hajtott, amihez a folyton a bilincset asztalra dobó rendőrrel fogott össze. Ez a film ismét a kisember kitartását mutatta be arról, hogy az összefogás miként győzheti le a magas pozícióban lévőket, tette ezt szórakoztató és közönségbarát módon.

Ellenállás: Ju Gvanszun története

Vasárnap is folytattam a barangolást a koreai filmművészet bugyraiban, szombathoz hasonlóan ismét négy alkotást néztem meg a fesztiválon, és már előre leszögezhetem, hogy megint az esti filmek mentették meg a napomat. Elsőként az *Ellenállás: Ju Gvanszun* történetére esett a választásom, amely egy megrázó történelmi dráma egy nőről, aki mindent megtesz hazája függetlenségeért. A történet 1919-ben játszódik, Korea japán megszállása alatt, tavasszal több tüntetést tartanak az ország függetlensége érdekében, azon-



ban ezeket véresen elfojtják, több ezer halálos áldozata lesz az eseménynek, és tízezreket börtönöznek be, köztük a címszereplőt is. Három évet kell eltöltenie a túlszűfolt Szodemun börtönben. Azonban Ju Gvanszun itt sem hátrál meg, mindig a függetlenségi küzdelem jár a fejében, amelyhez minden eszközt megragad. Eközben láthattuk, hogy miként próbálnak túlélni a börtönben, ahol a japán parancsnok kegyetlen és nem rest mindenféle büntetéssel sújtani a főszereplőt, legyen az magánzárka vagy kínzás. Ju Gvanszun egy jelkép, Korea szabadságvágyának szimbóluma, amelyért minden körülmények között hajlandó küzdeni. A börtönben még arra is van ereje, hogy a bátyja után érdeklődjön, amikor megtudja, hogy őt is oda vitték. Ezen kívül méltóképpen akar megemlékezni az 1919-es tüntetésről, így a börtönben is kirobbant egy lázadást, amely után kegyetlenül megkínózzák. A történet zárása nem lesz meglepő senki számára, hiszen itt is történelmi tényekkel dolgoztak, így megtudhatjuk, hogy szinte min-



denkit kiengednek japán császári kegyelemmel, kivéve a főszereplőt, aki szabadulása előtt két nappal meghal a börtönben.

Az alkotás látszólag egy nagyon felemelő történet, ennek ellenére nem voltam vele maradéktalanul elégedett, és nem az volt a problémám, hogy az egész film fekete-fehér, hanem inkább a vontatottsága, 105 perces, de egyes szakaszaiban rendkívül lelassítja az események csordogálását, és ugyan néha megszakítja az egyhangú börtönlét ábrázolását egy-egy visszaemlékezéssel, mégis sokszor úgy éreztem, hogy nagyon lassan telik az idő a filmben. Amit viszont kiemelnék, hogy a főszereplőt alakító Go A-sung kiváló munkát végzett, megrázóan ábrázolta a minden körülmények között a hazája függetlenségeért harcoló nőt. A japán karakterek közül a kegyetlen börtönparancsnok érdekes, aki mindent elkövet, hogy Ju Gvanszun ne tudja folytatni az ellenállás szervezését, minden eszközzel igyekszik megtörni, ami már a feletteseinek sem tetszik a végén.

Az Ellenállás jól illeszkedik Korea 20. századi függetlenségi küzdelmeit ábrázoló alkotások közé, egy kiemelkedő személy életének bemutatásával, ezért a történelmi drámák kedvelőinek ajánljuk.

Az elsőszülött fiú

A folytatásban egy dráma következett, amelyet még a 2023-as Puszani Filmfesztiválon



mutattak be, és egy család történetére fókuszál, akik egy csesza szertartás miatt gyűlnek össze. Az évente megtartott ősök tiszteletére rendezett eseményen megjelenik a Kim család minden tagja, a legidősebbtől a legfiatalabbig. A család Teguban egy tofugyártó üzemet tart fenn, amelyet az unoka, Szongdzsin már nem akar átvenni, mert Szöulban színészkedik, bár nincs sok munkája eleinte. Apjáé a tofuüzem, amelynek vezetésével örökké kritizálja a nagypapa, miközben a nagymama meg elkényezteteti Szongdzsint, a szertartás előtt is őt várja legjobban, pedig az utolsók között érkezik. Már a szertartás időpontján is vitatkoznak, majd miután néhány órával előbb megtartják, utána a családtagok azonnal elmennek, hogy legközelebb már a nagymama temetésén gyűljenek össze újra. A több generáció nehezen jut dűlőre egymással, amit egy váratlan esemény zár le a film végén. Ugyan három díjat is kapott ez az alkotás, mégsem tudott igazán lekötni, a csesza szertartást elnagyoltan láthatták a nézők, és a rendező in-



kább a család dinamikájára fókuszált, hogy romlik meg egyre jobban a viszonyuk az évszakok előrehaladtával.

De hogy pontosan mit akart Oh Jung-min ábrázolni, azt már ő maga mondhatta el a vetítést követően, ugyanis a rendező megtisztelte a filmfesztivált azzal, hogy elutazott Budapestre. Elárulta, hogy filmes karrierjében a fő inspirációt Ozu Jaszudzsi, Edward Yang és olasz rendezők jelentették. Kitért a csesza szertartásra is, amit tulajdonképpen minden koreai család az ősök tiszteletére tart akár évente többször is, ugyanakkor ennek egyre kevésbé van hagyománya az országban, inkább egyfajta családi ünneppé vált. Felmerült a kérdés, miért pont tofuüzem szerepel az alkotásban, amelynek nagyon egyszerű oka volt, a rendező úgy gondolta, hogy az egy tipikus ázsiai étel. A tofut azonban nehéz elkészíteni, könnyen szétesik és erős illata van, ha túl sokáig hagyják érni. Emellett az ő családja is ennek készítésével



foglalkozik, ugyanakkor megjegyezte, hogy nem önéletrajzi ihletésű a film.

Az alkotásban volt egy jelenet, amikor a nagymama csak akkor volt hajlandó bekapcsolni a nyári hőségben a légkondit, amikor Szongdzsin megérkezett. Ennek okát a koreai patriarchális társadalomban láthatjuk, ráadásul Teguban különösen erős még mindig ez az elképzelés, amit meglepő módon az idős nők erőltetnek leginkább. A rendező elmondta, hogy az ő nagymamája is ragaszkodott ehhez, vagyis a társadalomban a nemi szerepek adottak, mindenki annak felel meg. Úgy véli, hogy a nőkre ugyanolyan hatással volt ez az évszázadok óta követett konfuciánus hagyomány, mint a férfiakra. Viszont a koreai nézők ennek megfelelően reagáltak erre a filmre, az idősebb nők imádták, a fiatalabbak „horrorként” élték meg. Angolul *House of seasons* az alkotás címe, ami egyáltalán nem kapcsolódik a koreaihoz, Oh Jung-min viszont úgy vélte, hogy külföldön az eredetivel nem működött volna, illetve az angol cím tágabb értelmezési keretet adott a nézőknek, valamint olyan címet szeretett volna, ami valahogyan kapcsolódik az idő múlásához. Ebből adódik, hogy akkor miért nem évszakok szerint tagolta a filmet, de erre a rendező úgy válaszolt, hogy ő azt szerette volna ábrázolni, ahogy telik az idő, egyre jobban megromlik a családtagok viszonya egymással, és végül szétesik. A zárójelenetben pedig azért látható olyan hosszan, ahogy kísértál a nagytotálból a nagypapa, hogy a nézők gondolkodjanak el a saját családjukon.

Több konfliktus is megjelenik a műben, többek között az, hogy a főszereplő nem akarja átvenni a tofugyárat. Ennél Oh Jung-min a saját családjával kapcsolatos érzéseire fókuszált, ugyanakkor univerzális üzenetet szeretett volna közvetíteni. A három generáció tagjai különböző traumákkal szembesültek életük során, amelyeknek hangot is adtak a filmben, ennek ellenére a rendezőnek nem volt célja részletesen belemenni a koreai történelem taglalásába, inkább azt szeretete volna, hogy mindenki átérezze a családi drámát. Ez az elsőszülött fiú kérdés ma már szerintem kevésbé fontos Koreában, pedig elvileg neki kell a csesza szertartásokat megszerveznie, cserébe viszont mindent ő örököl a családban. Végül, de nem utolsósorban a rendező elárulta, hogy egyelőre új forgatókönyveken dolgozik, és egy fantasy a következő projektje.

A közönség is meglepően aktív volt Az *elsőszülött fiú* vetítése után, nézzük ezeket a kérdéseket. Elsőként felmerült az a kérdés, miért maradt ki a tavasz az évszakok közül, miért csak a megszületett kislány nevében jelent meg. Erre Oh Jung-min némileg kikerülte a választ, mert a nézőkre bízta, hogy miként képzelik, mi történik abban az évszakban, ugyanis az az elképzelése, hogy egy rendezőnek nem kell mindent megmutatnia és megmagyaráznia, gondolkodjon el a néző. Volt, aki a főhős passzivitására volt kíváncsi, mi az oka annak, hogy mindenre csak reagál, de nem proaktív. A rendező szerint itt az a fő kérdés, hogy képes-e

bárki hirtelen változásra a családi problémák hatására, de mivel ennek kicsi a valószínűsége, ezért reálisabbnak tartotta, hogy kis mozzanatokat jelenítsen meg. Technikai felvételek sem maradtak ki, amelynél megtudhattuk, hogy Oh Jung-min lassan készült el ezzel a filmmel, ugyanis természetes fényviszonyok mellett dolgozott, tehát a nappali jeleneteket nappal, az éjszakaiakat pedig éjjel forgatták, így naponta csak 8 jelenet készült el. Két történelmi eseményre is utaltak a családtagok a filmben, ehhez azonban nem végzett külön történelmi háttérkutatót, bár a rendező családjában is volt olyan, akit érintett a nagy kommunistaüldözés. Végül, de nem utolsósorban pedig egy néző azt szeretete volna megtudni, hogy Oh Jung-min családja gyakorolja-e a csesza szertartásokat. A rendező közölte, hogy régen egy évben ötször is tartották, azonban sikerült meggyőznie a szüleit arról, hogy ne legyen több. Ennek ellenére ők elkezdték újra nélküle, pedig egy csesza szertartáson elvileg minden családtagnak részt kellene vennie, és szigorú forgatókönyve van egy ilyen eseménynek.

Asszony késsel

Sokat vártam a kora esti filmtől vasárnap, ugyanis Koreában jól ment idén a mozikban ez az alkotás, amelynek főhőse egy több évtizede a bérnyilkos szakmában dolgozó nő, akit hányatott sorsának köszönhetően karolt fel egy szervezet vezetője. Először egy amerikai katonát ölt meg,



aki meg akarta erőszakolni, innen pedig nem volt megállás, igazi legendává nőtte ki magát, azonban az idő vele sem volt kíméletes. Súlyosan megsérül, miközben éppen egy társát kell elintéznie, mert az nem végzett egy szemtanúval egy akció során. A nő életét egy állatorvos menti meg, azonban így ő is célponttá válik, de Karomnak nincs szíve megölni. Váratlanul megjelenik viszont egy feltörekvő, tehetséges és könnyörtelen fiatal srác, aki Bikaölő néven akar a szervezet tagja lenni, és kezdettől fogva szúrja a szemét Karom. A nő eleinte nem jön rá, miért pályázik rá ennyire, illetve arra az állatorvosra, aki őt megmentette, de ahogy haladunk előre a filmben, fokozatosan megismerjük a két rivális múltját. Ugyanakkor az egyik nagy problémám az volt az alkotással, hogy amíg nem értjük meg Bikaölő motivációját, addig rendkívül irritálóan viselkedik. Emellett kaptunk egy látványos thrillert, rengeteg véres jelenettel, amelyek azért sokszor nélkülözik a realitást. Ettől függetlenül a film szórakoztató, de sajnos nem lett igazán kiemelkedő.

Titokzatos dallam

Vasárnap estére egy igazi romantikus dráma maradt, ahol a főszereplő, Judzsun egy tehetséges zongoraművész, aki a történet kezdetén elbukik egy európai versenyen, ezért hazamegy Koreába. Az egyetemen aztán találkozik egy Dzsonga nevű lánnyal, akivel annak rendje és módja szerint egymásba szeretnek.

Viszont a lány sokszor napokra eltűnik, ezért sok közös program meghiúsul emiatt. A fiú egyszerűen nem érti, mi és miért történik, ezért próbálja megérteni és kinyomozni a dolgokat, ami természetesen csak a film legvégére áll össze. Rajta kívül még az apja és egy másik lány játszik csak nagyobb szerepet az alkotásban, és viszonylag könnyen rájöhet az egyszeri néző, hogy valami nincs rendben Dzsonga körül, már csak az a kérdés, milyen típusú csavart tettek a forgatókönyvbe. És az időközönként felhangzó különös dallamról még nem is beszéltem. Viszont ennél a filmnél is meg tudom jegyezni, hogy ugyan szórakoztató volt, de sajnos már n+1 ehhez hasonló forgatókönyvvel rendelkező koreai filmet és sorozatot láttam már, így igazán újdonságot nem hozott, ráadásul a sztori végén volt némi logikai buktató is a zárójelenetekben, amit több néző egyaránt felrött a tereméből kifele jövet. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy nem érzem elpazarolt időnek, hogy megnéztem ezt a filmet, így nem véletlenül írtam, hogy megint az esti két film mentette meg a napomat, bár megjegyzem, a szombati esti két alkotást magasabb pontszámmal jutalmaztam.

Zajos szomszédság

Túllettünk hétfőre a Koreai Filmfesztivál nagyján, ezen a napon még párhuzamos vetítés miatt sem kellett aggódnunk, így nyugodtan ülhettünk be az első vígjátékra, a *Zajos szomszédságra*, amelynek nem volt különleges koncepciója,



mégis rendkívül szórakoztató módon mutatta be azt, hogy kotnyelesnek lenni nem is annyira rossz, de ezt már a *Scooby Doo* óta jól tudjuk. Ennek a történetnek Goul a főszereplője, aki tényleg mindig mindenbe beleszól, beleüti a dolgát, emiatt testvére és annak szomszédjai is nehezen viselik el, ezért kénytelen elköltözni. Egy Peksze nevet viselő társasházba cuccol át, ahol viszont furcsa zajok miatt sorra költöznek el a lakók. Természetesen ezt Goul nem hagyhatja szó nélkül, és magánnyomozásba kezd, hogy kiderítse, ki dörömböl minden hajnalban. Eközben kiderül, hogy a társasház lakói között is van bőven csodabogár, van köztük például adósságokban úszó könyvelő, de sámán is, és persze mindegyiknek megvan a saját története és oka, miért nem akarja elhagyni a tömböt. Ezeket az embereket kovácsolja egybe Goul, és több gyanúsított után végre rájön, ki áll az események hátterében, már csak le kell buktatnia. Ugyanakkor a nőnek is van súlyos trauma a hátterében, ami kissé ellaposítja a hangulatot



a film közepén, ennek ellenére egy kifejezetten jó alkotást láthatott a közönség. A Zajos szomszédság nyilván nem akar több vagy jobb lenni, de kevesebb, mint 100 percben kínál könnyed, mégis izgalmas szórakozást, amit egy hétköznapi este bárkinek tudok ajánlani egy fárasztó munkanap után.

Rázd le láncaidat

A komédiát egy finoman szólva is rétegdarab követte, amelyre már jóval kevesebben voltak kíváncsiak. Kicsit olyan érzésem volt a *Rázd le láncaidat* címet viselő alkotásnál, mintha a Budapesti Klasszikus Filmmaratonon lettem volna újra, ugyanis ez egy 1971-es film, amelyet az 1983-as negatívok alapján újíttak fel 4K-ra, bár még így is látszott rajta sokszor, hogy kikezdte az idő vasfoga. Az alkotás a harmincas évekbe kalauzolt el minket, ahol többen is egy Buddha-szobor megszerzéséért harcolnak, a három főszereplő három



teljesen különböző motiváció miatt akarja megkaparintani az értékes kincset, miközben a japánokkal és egymással is küzdenek Mandzsúriában. Ugyanakkor egyikük kollaborál a japánokkal, de a film végére rájön, hogy a hazája fontosabb, és átáll a hazafiak oldalára. Ami azonban eközben történik, az egy tömény katyvasz, legalábbis a közönség többsége úgy állt fel a vetítés végén, hogy akkor most tulajdonképpen mit láttunk, mi volt a lényege, és egyáltalán hogyan lett a három főszereplőből hirtelen koreai hazafi. Nagyon furcsa filmet néztünk meg, ami egyszerre akart western, akció, dráma és kémfilm lenni, de végül ahogy szokták mondani, a sok bába között elveszett a gyermek, és a forgatókönyv teljes káosz lett, így pedig nem igazán volt élvezhető, és a főhősök motivációja sem volt világos. Emiatt a többség igencsak lepontozta ezt az alkotást, köztük jómagam is, és sajnos megállapítottam így a tizenegyedik film megtekintése után, hogy eddig nagyon kevés filmre tudtam hetes pontszámnál magasabbat adni.

Mindössze három érdemelt eddig tőlem nyolcast, de még mindig bíztam benne, hogy a maradék hét alkotás közül találok értékeset és a magyar nézők számára is izgalmasat.

Emlékezz

A Koreai Filmfesztivál keddi napjától előzetesen nem vártam túl sokat, azonban végül egyik filmtől se pontosan azt kaptam, amire számítottam. Az első alkotás, az *Emlékezz* ugyanis egy akció-dráma volt, amelyben megjelentek Korea és a főhős rejtett sebei. Han Phildzsu családja tragédiája miatt dönt úgy, hogy 80 évesen bosszút áll a történetekért. Nővérét a japánok vigasznőként foglalkoztatták a második világháború alatt, de apja és bátyja is miattuk halt meg. Részmunkaidősként dolgozik egy étteremben, ahol egy fiatal srácot megkér, hogy legyen a sofőrje, Ingju gyánútlanul bele is megy, de közben kiderül, hogy neki meg adósságai vannak, amit rendeznie kell,

miközben Phildzsu megkezdi bosszúhadjáratát. Alaposan kitervel minden gyilkosságot, és módszeresen hajtja végre őket. Ingju eleinte ellenzi az idős férfi akcióját, de mégis segít neki, és igyekszik megvédeni. Az első két gyilkosságot még könnyedén végrehajtja, utána kezd meggyűlni a baja az egyre több nehezítő körülménnyel, köztük azzal, hogy agydaganata van és Alzheimer-kóros. Összesen öt célpontja van, köztük két japán is, de a legnagyobb árulónak Kim Cshidok tábornokot tartja, aki a második világháborúban a japán hadseregbe toborzott koreaiakat. Egy utolsó csavar még a történet végén is adódik, ami talán nem okoz akkora meglepetést. Az *Emlékezz* egyszerre akció, thriller és dráma, amely szorosan kapcsolódik az idei filmfesztivál által fókuszba állított koreai felszabadulás évfordulójával, bár annyiban eltér tőle, hogy ez inkább azt a traumát jeleníti meg, hogy mit okozott egyesek számára, akik akár több szeretettüket is elveszítették a japánok miatt a második világháborúban. Han Phildzsunak ráadásul a

saját szerepét is tisztáznia kell magában, miközben sorra hajtja végre a gyilkosságokat. Ahhoz képest, hogy egy moralizáló drámára számítottam, annál jóval többet kaptam ettől a filmtől, így erre nyolcast adtam, bár sokan tízessel értékelték ezt az alkotást.

Sírköltöztetés

Ezzel térjünk át a második hétfői filmre, amely nem is lehetne különbözőbb az előzőtől. A *Sírköltöztetés* egy családi dráma, de sajnos a nem túl emlékezetes fajtából. A vetítést megelőzte a Koreai Filmklub szervezőjének bevezetője, ugyanis ezt a filmet ő választotta az Extra szekcióba. Ez az alkotás és a korábban már leadott *Az elsőszülött fiú* is a csesza szertartáshoz kapcsolódik, amelyet az ősök tiszteletére tartanak Koreában évente akár többször is. Ezen a teljes család részt vesz, de a rituálét az elsőszülött fiúnak kell megszerveznie és levezényelnie, a nők kevésbé szeretik, ugyanis

ilyenkor rájuk hárul a munka dandárja, hiszen rengeteg ételt kell készíteniük egy-egy ilyen alkalomra. Emiatt sokan egyre ritkábban tartják meg ezeket a szertartásokat, amelyeknél a férfiaknak kell megtisztítani a sírokat. Koreában nagyon fontosnak tartják a sírok megfelelő elhelyezését, ezért gyakori a költöztetésük, különösen a magasabb társadalmi rétegeknél.

E kitérő után nézzük, miről is szólt a *Sírköltöztetés*, amelyben a címével ellentétben nem sokat láthatunk magáról az eseményről. Helyette kaptunk egy családi drámát, amely öt testvéréről szól, és mindegyiküknek megvan a maga keresztje. Egyikük egyedül neveli problémás gyermekét, a másikat csalja a férje, mégis túri, a harmadik esküvőjét szervezi, de nincs rá elég pénze, a negyedik pedig markáns véleménnyel rendelkezik mindenről és nem is fél kimondani. A négy nő mellett pedig ott az egyetlen férfi a családban, Szungnak, aki egy életképtelen, töketlen alak, ráadásul ki kell fizetnie volt barátnője abortuszát. Ehhez képest a sírköltöztetés a legkisebb gondnak tűnik, azonban ezt is el kell végezni, de a konfuciánus hagyományok értelmében az elsőszülött fiúnak ott kell lennie, akit a nővérei csak nagy nehezen találnak meg, miközben megtudják, hogy Szungnak ex-terhes, és épp az abortusz árát próbálja bevasalni rajta. Hosszú jeleneteket láthatunk a család vitáiról, amelyben a legnagyobb problémát az jelenti részben, hogy a szülők mindig kivételeztek az egyetlen fiúval, ezen pedig a legfiatalabb lány teljesen kiakad.



Nagybátyjuk viszont ekkor is hímsoviniszta álláspontot képvisel, amitől a lányok teljesen felháborodnak, tegyük hozzá, jogosan. Ugyanakkor a film végére sem lett feloldás, nem kaptunk megoldást a család problémáira, mintha egy helyben toporogtunk volna végig. Ennek ellenére mégis egy univerzális alkotást láthattunk, hiszen ehhez hasonló gondokat bármelyik ország családjainál is tapasztalhatunk, kivéve az erősen patriarchális színezetet, hiába van kevés férfi a filmben szereplő családban. Ezt a mentalitást pedig a konfucius alapok miatt nehezen vetkőzi le a koreai társadalom, annak ellenére, hogy azért a nők helyzete már valamennyire javult az elmúlt évtizedekben.

Ördög a küszöbömön

Előzetesen nagyon sokat vártam a Koreai Filmfesztivál szerdai filmjeitől, ugyanis egy romantikus vígjátékot és egy kínai alkotás remake-jét láthattuk, hogy miért nem vagyok mégse elégedett, azt rögtön ki is fejtem. Évről évre szembesülnek a nézők azzal, hogy mindössze 1-2 romantikus filmet hoznak a szervezők a filmfesztiválra, pedig azért a doramarajongók jól tudják, hogy a koreai film- és sorozatgyártásban mennyi romantikus alkotás készül. Ezért mindig örülünk, ha elhoznak egy-egy ilyen műfajú friss filmet is. Az *Ördög a küszöbömön* ráadásul jó felütéssel és vicces jelenetekkel indult, amelyben a főszereplő, Kilgu munkanélküli és egy nap észreveszi, hogy új lakók költöznek be az alatta lévő lakásba,

majd egy pékséget nyitnak. Éjszakánként azonban megszállja valami Szundzsit, amitől a lány rendkívül gonoszodva viselkedik, ezért azt hiszik, hogy démon lakozik benne. Az apja megkéri a srácot, hogy segítsen vigyázni a lányra, és közben munkát is ad neki a pékségben, így rögtön két műszakban nyomhatja. A romantikus szálát nyilván az adja, hogy Kilgunak tetszik Szundzsi, annak rendje és módja szerint bele is szeret. Nem szeretnék túl sokat spoilerezni a történetből, a lényeg annyi, hogy nagyon kevés szereplő van a filmben, de azok egymáshoz való dinamikája lesz fontos, bár szinte kizárólag a két főszereplő kapcsolatát mutatja be az alkotás, rajtuk kívül még körülbelül 4 karakter van a filmben. Ezzel rá is térnék a feketelevesre, vagyis miért nem azt kaptam, amit vártam ettől a romantikus vígjátéktól. Legfőképpen a műfaji jellemzők, vagyis pont a romantikus és a komikus szál kevésbé erős ebben a filmben. Mit értek ezalatt? Azt, hogy ugyan van valami a levegőben, de nem lesz igazán happy end, csak némi kósza utalás történik arra, hogy amúgy tetszenek egymásnak a főszereplők, de se vallomás, se csók, semmi extra. Vígjátéknak sem éreztem tökéletesnek, bár a film első harmadában volt pár helyzetkomikumra épülő poén, de ezt egyre inkább átvette a dráma, hogy végül is hogyan lehet megszabadulni a lányban lévő valamitől, amit szándékosan nem hívok démonnak. Ennek ellenére senki se higgye azt, hogy nem tetszett a film, de nem vagyok vele elégedett. Ugyanakkor a két főszereplőt alakító színésszel annál inkább, különösen Im Yoonával, aki



egyszerre volt cuki és ördögien vicces, ráadásul k-pop rajongóként már jól ismertem a Girl's Generation-ből, illetve más filmekből és sorozatokból. Miatta 7,5-re értékeltem az alkotást, de ahogy elnéztem a mydramalistet, ott is ilyen átlagpontszámmal szerepelt, így nem nagyon lőttem mellé az értékeléssel, de azért megemlíteném, hogy a teltházazs közönségből sokan max pontszámot, illetve nálam jóval magasabb értékelést adtak rá.

Túszul ejtett filmsztár

A romantikus vígjáték után viszont teljesen más vizekre evezünk, ugyanis a Koreai Filmklub szervezői egy olyan alkotást választottak, amely egy kínai thriller remake-je. A *Túszul ejtett filmsztár* előtt pedig néhány szót szolt a feliratot fordító Szilágyi Miklós, aki elmondta, hogy Hwang Dzsongmin az egyik legismertebb koreai színész, akit főleg akciófilmekben és thrillerekben láthattott a közönség. Ezek közül hármat emelt ki, amelyekből kettőt korábban már vetítettek a Koreai Filmfesztiválon, az egyik az *Óda édesapámhoz*, a másik pedig *Az árulás napja*. Ebben a filmben pedig egy elrabolt filmszínészt kellett eljátszania, de sajnós a koreai remake körülbelül csak ennyit tartott meg az eredeti kínai forgatókönyvből. Tehát rögtön a film elején az ünnepezt sztárt elrabolja egy bűnbanda, ami tele van fura, pszichopátának tűnő alakokkal. A színész szembesül azzal, hogy nem egyedül raboskodik ott, ezért igyekszik a lány váltságdíját is megígérni az elrablóinak.

Viszont a rendőrség gyorsan értesül a bűncselekményről, és megkezdí a nyomozást. Mivel ez egy jóval rövidebb alkotás, mint az eredeti kínai, így sokkal gyorsabb tempóban zajlottak az események, valamint sokkal több akciójelenet is volt ebben a filmben. Bár fontos megjegyezni, hogy a remake nem törekedett az eredeti szolgálai másolására, egy teljesen más koncepciót követett, mindössze az alapötletet és néhány apró elemet vett át. Hvang Dzsongmint pedig nem véletlenül tartják az egyik legjobb koreai színésznek, most sem okozott csalódást. Ennek ellenére sajnos nem tudtam elvonatkoztatni a *Saving Mr. Wu*-tól, ugyanis ezt a filmet dolgozták fel a koreaiak. Ezt az alkotást pedig tavaly az Imázsia Kínai Filmhéten láttam, és itt is volt Ding Sheng, a film rendezője, aki rengeteg kulisszatitkot árult el. Többek között azt is, hogy az eredetileg elrabolt színészt is felkérték, hogy játssza el önmagát az alkotásban, de ő inkább egy kisebb nyomozószerepet vállalt csak el. Emellett a kínai filmben alig van akciójelenet, csak a kiszabaddításnál inkább, és nők nem szerepelnek abban a verzióban. Ezen kívül is rengeteg eltérést tudnék még felsorolni, de nyilván a koreaiaknak nem a másolás volt a célja, hanem egy látványos, szórakoztató akciófilm elkészítése, ami tulajdonképpen sikerült, így itt sem panaszkodott a nézők többsége.

Szerelemvírus

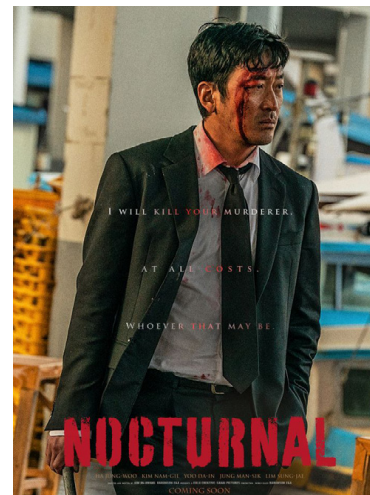
A Koreai Filmfesztivál utolsó előtti napjától ismét nem vártam túl sokat, bár látszólag két iz-

galmasabb alkotás várt ránk, illetve hogy pontos legyek, négy, hiszen ismét voltak párhuzamos vetítések. Ugyanakkor a leszbikus dráma és a rövidfilm-válogatás nem hozott lázba, így maradtam két friss alkotásnál, a romantikus vígjáték-drámaként aposztrofált *Szerelemvírus*nál és a neo-noir kriminél, az *Éjszakánál*.

Elsőként nézzük a romantikus drámát, ami némileg több romantikus jelenetet hozott, mint a szerdai *Ördög a küszöbömön* című alkotás, ugyanakkor inkább a küzdelem dominált, hogy miként győzzék le főhőseink a vírust. A történet dióhéjban annyi, hogy Thekszon nem igazán foglalkozik szerelmi életével, de anyja és testvére intéznek neki egy randit egy virológussal, aki a két találkón elég furcsán viselkedik, majd hirtelen meghal. Egyes tünetei megjelennek a nőnél is, ezért segítségre lesz szüksége, amit az Amerikából visszatérő I Gjontól kap meg. Eközben azonban a tudós korábbi munkahelye is rátenné kezét az anti-



testeket termelő Thekszonra. A vírusnak nagyon fura tünetei vannak, a betegek boldognak érzik magukat és gyakran lesznek szerelmesek. Ezért mielőbb szükség van a Toxo vírus ellenszerére, amit nem nagy spoiler elárulnom, hogy sikerül a film végére megalkotni, ráadásul kiváló antidepresszánsnak is bizonyul. Látszólag van egy jó történet, miért nem voltam elájulva mégse ettől az alkotástól? Számomra egy erős közepessel ért fel, ugyanis itt sem gondoltam, hogy a történet elején gyakorlatilag meghal a virológus srác, és helyette egy teljesen más karakterrel fogja végigcsinálni az egész tortúrát a főszereplő. A romantikus elem itt sem volt annyira hangsúlyos, mint amennyit a leírás sejtetett előzetesen, és a vírus sem okozott akkora rózsaszín ködöt, így a vígjátékelemnek is kihúzták a méregfogát. Nyilván már csak a dráma maradt akkor, és szurkoltunk, hogy a betegek és Thekszon meggyógyuljon, de mégse volt annyira pörgős, hogy magasabb értékelést adjak ennek az alkotásnak. Ettől függetlenül egy nézhető film, de



semmi extra vagy kiemelkedő nincs benne, amitől azonnal ezt ajánlanám az ismerőseimnek.

Éjszaka

Bő egy óra várakozás után szintén egy idei alkotással folytattuk a mozizást, ezúttal egy neo-noir krimivel, az *Éjszakával*. Alapvetően ez a film kevés szereplőt mozgatott, amelyben a főszereplő Minthe öccse meggyilkolását igyekezett megbosszulni. Ehhez azonban ki kellett derítenie, hogy mi történt Csha Munjonggal, akiről sokáig azt hihette a néző, hogy szintén elhunyt. A nyomozás közben a férfi találkozott egy íróval, Kang Horjonggal, aki gyakorlatilag előre jelezte regényében Szokthe halálát. Ennek ellenére ezt a szálát kicsit kaotikusnak és feleslegesnek éreztem az alkotásban. Neo-noir krimihez méltóan rengeteg sötét és éjszakai jelenetet kaptunk, ráadásul az író regényének címe is *Nocturnal* volt angolul.



Ahogy haladtunk előre a filmben, egyre véresebb szituációkba keveredett a főhős, majd eljutott a valódi elkövetőhöz, és leszámolt vele, ahogy egy ilyen történetben szokás. Ismét felmerülhet az olvasókban a kérdés, hogy akkor mégis mi bajom volt ezzel az alkotással. Igazából részben a fáradtság miatt nehezen tudtam koncentrálni a filmre, de a kirakós darabkáit sem tudtam mindig összerakni, néhány karakternél gondolkodnom kellett, hogy mit, miért és milyen motivációval tettek, ugyanakkor a tettes kiléte nem okozott túl nagy meglepetést, valamint a bosszú végrehajtása sem. Ugyan sztárparádé szerepelt ebben az alkotásban, de szerintem nem használták ki a potenciált sem bennük, sem a forgatókönyvben, így nem tudtam erre a filmre sem igazán magas pontszámot adni.

Szupertitkos ügynök 2.

Minden jónak vége lesz egyszer, és eljutotunk az idei Koreai Filmfesztivál zárófilmjéhez, amelynél megtippelni se nagyon mertem, ki kaphatja a közönségdíjat, annyira nem volt igazán kiemelkedő alkotás. Ettől függetlenül a *Szupertitkos ügynök 2* előtt megtudhattuk az első 3 helyezettet, eddig ilyen sem volt, korábban mindig csak a győztest hallhatta a közönség. Tehát a szavazás a következőképpen zárult: a harmadik helyen az *Emlékezz végzett* (én ennek adtam volna a díjat), a másodikon az *Ördög a küszöbömön*, míg a képzeletbeli dobogó legmagasabb fokára az *Ellenállás*:

Ju Gvanszun története állhatott fel. Utóbbi némileg meglepett, bár szerdán hallottam fél füllel némi pletykát arról a szervezők részéről, hogy az egyik történelmi dráma vezet, de nem erre számítottam. De vissza a frusztrációimról a zárófilmhez, a webtoon alapján készült Szupertitkos ügynök második részéhez.

A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az első film abbamarad, vagyis Kim Szuhjok, a képregényrajzoló óriási sikert arat a *Dzsun különleges ügynök* című művével, mégsem gazdagszik meg, mert ügynöke tanácsára részvényekbe fekteti a pénzét, és mindet elveszíti. Eközben a felesége első kiállítását nyitja meg kurátorként, ahol megjelenik egy fiatal nő, akibe a volt ügynök társai egyből beleszeretnek, de nem árulok el nagy spoilert, ha leírom, hogy csak kihasználja őket. A főszereplő elkezd a képregény folytatását, azonban már az első rész után megbukik vele, ezért helyette egy fiktív terrortámadásról ír, amely váratlanul néhány órával a megjelenést követően bekövetkezik, ami egyből a rajzolóra tereli a gyanút. Ugyan gyorsan tisztázza magát a vádak alól, ennek ellenére a Védőpajzs embereinek rá kell jönnie, ki áll a háttérben és hogyan lehet megállítani. Ebből adódóan a film utolsó harmada már erről szól, ahol újra aktivizálja magát Dzsun ügynök is. Alapvetően nem kell világmegváltó ötletet várni a Szupertitkos ügynöktől, de az első rész is azért volt jó, mert nem akart több lenni, mint amit várunk tőle, egy akció-vígjáték, a jobbik fajtából. Ötletes volt még mindig, hogy a webtoon eleme-

it beemelték a filmbe, tehát láthattunk animációs filmszerű jeleneteket, és hát a szokásos poénok is megjelentek benne. Ha pontoznom kellett volna, akkor ez lett volna az ötödik olyan alkotás, amire legalább nyolc pontot adok.

Azonban, és itt rá is térnék az idei filmfesztivál összegzésére, ez tizennyolc film megtekintése után igencsak gyenge arány. Itt többekben felmerülhet egyrészt, hogy akkor mi a szösznek néztem meg ennyit, másrészt pedig hogy biztos a szervezők hoztak rossz filmeket. Utóbbit viszont egyáltalán nem szabad kijelenteni, ugyanis több koreai oldalon is olvastam korábban, hogy ugyan volt néhány sikeres alkotás a mozikban náluk, de alapvetően ők maguk is gyengére értékelték az idei felhozatalt. Ha az általam látott fesztiválfilmekre kellene egy átlagpontszámot adnom, akkor csak 6,5-et adnék rá, ami az elmúlt két évhez képest sajnos kevesebb. Bár ismét kaptunk szinte mindenféle műfajú filmet, de kevés ütött igazán. Viszont az látszik, hogy a magyar közönség szereti a történelmi alkotásokat, és megérte a koreai nemzeti felszabadulás apropóján több filmet is levetíteni. Kivételesen több volt a romantikus film, aminek örültem, de nem voltam velük maradéktalanul elégedett, bár az egyik a közönségszavazáson a második helyet szerezte meg. Nagyon pozitív, hogy három koreai rendező is ellátogatott a filmfesztiválra, azonban egyikük filmje se hozta lázba igazán a közönséget, egyedül Az elsőszülött fiún volt nagyobb létszám, a másik kettőt még félház sem tekintette meg.





live action - ajánló

Idén már másodjára rendezték meg a Japán filmhetet, melynek során négy játékfilmet és egy animét hoztak el a szigetországból.

Sakamoto Junji: Másik világ | Hansekai (2018)

Sakamoto Junji ezzel a filmjével visszatér a jelenbe – a hétköznapi világába. Korábbi alkotásaiban sokféle témával foglalkozott:

Az *Ernestóban* a kubai forradalom idején élt, japán-bolíviai felmenőkkel rendelkező orvos (Freddy Maymura Hurtado 1941-1967) életét mutatta be.

A *Jinrui Shikin* egy több országot érintő akciófilm.

A *Danchi* egy sci-fi-vígjáték.

A *Joe holnapja* egy japán bokszozó húsz éves felölelő pályafutását bemutató dokumentumfilm.

E sokszínű filmográfia után rendezte meg Sakamoto a **Másik világot**. A történet főszereplői **három gyermekkori barát**, akik harmincas éveik végén újra találkoznak, és egyfajta számadást tartanak arról, hova is jutottak az életben.

Hiroshi próbálja életben tartani apjától örökölt binchoutan – egy hagyományos japán faszénfajta – vállalkozását, miközben fiától egyre csak távolodik.

Mitsuhiko, az örök agglegény, szüleivel közösen tartja fenn használtautó-kereskedését, miközben érzi, hogy elfogyott az ideje a családalapításra.

Eisuke nemrég vált el, hagyta ott az Önvédelmi Erőket, és költözött haza az üresen álló szülői házba.

Mindhárman a maguk módján próbálnak segíteni egymásnak. Mitsuhiko a fiatalkori vidámságot szeretné újra átélni barátaival, akik láthatóan elfelejtették, milyen a gondtalan időtöltés. Hiroshi a depresszióba süllyedt Eisukét akarja kimozdítani a lakásából. Eisuke pedig önvédelmi leckéket ad Akirának – Hiroshi fiának – hogy meg tudja védeni magát az iskolai zaklatóival szemben.

Különböző világok

Ami közös mindegyikükben, az az, hogy egy **másik világban élnek**:

Hiroshi a kemencéjével van elfoglalva, és folyamatosan a régi szép napokon nosztalgiazik. Nem érti, miért fordulnak el tőle a vásárlói, mert **nem él az ő világukban**.

Mitsuhiko hiába akarja összetartani a csapatot, érezhetően **nem tudja átélni** a családos ember hétköznapi problémáit.

Eisuke – bár testileg jelen van a kis **hegyi falucskában – szelleme egy konfliktuszónában maradt**. Számára a jelenlegi élethelyzet inkább menekülés, mintsem tudatos visszavonulás.

A feszültség kirobbanása

A Minami-ise városkában élő férfiak közti feszültség folyamatosan nő, míg végül kirobban.



Eisuke katalizátorként viselkedik: első körben szétveri a Mitsuhiko üzletét támadó bűnözőket, majd összekülönbözik Hiroshival.

„Lehet, hogy a világban éltetek, de nem ismeritek a Világot” – mondja Eisuke, utalva a tapasztalat és megértés közti különbségre.

Barátja – aki itt a rendező hangja – pedig úgy vág vissza, hogy az emberek élete nem a Világban játszódik, hanem **itt helyben**. Ez a lokális és globális nézőpontok közti feszültség kicsiben megjelenő konfliktusa.

A cím eredete és az üzenete

A film címét **Koishi Kiyoshi (1908-1957)** japán fotográfustól vették át, aki a japán-kínai háború idején a kínai hétköznapiakat örököltette meg – **egy másik világot mutatott meg a saját nézőpontján keresztül**.

Életünk során különböző világokba kerülünk, olykor még a legközelebbi szeretteinkhez képest is. Fontos törekednünk egymás világának megismerésére és megértésére – mert minden világ mulandó.

Shiraishi Kazuya: Szélcsendre várva | Nagimachi (2019)

A filmet Shiraishi Kazuya rendezte, akinek alkotásai gyakran a társadalom peremére sodródott emberekről és a törvényen kívüli létről szólnak. A 2017-es *Nevenincs madarak (Birds Without Names)* című filmjét már vetítette az Alapítvány idehaza.

A film témája – ahogy sejthető – ismét hasonló közegben játszódik. A főszereplő Ikuót az egykori SMAP-idol, Katori Shingo alakítja – egy lecsúszott szerencsejátékost. Miután elveszíti állását, élettársával és annak iskolakerülő lányával visszaköltözik a nő szülővárosába.

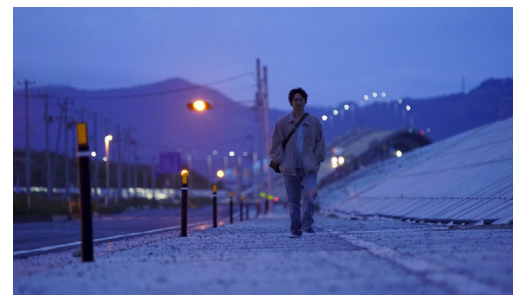
Úgy fest, kezd az élet rendeződni. Minami esti gimibe jár és barátokra lel, Ayumi a saját szépségسالonját tervezi, Ikuo pedig munkába áll. A látszólagos nyugalmat azonban hamar darabokra töri a rendező: Ikuo megtalálja a városka bűnbarlangját, ahol egyre nagyobb tételekben kezd szerencsétlenül fogadni, miközben Katsuminál – Ayumi apjánál – rákot diagnosztizálnak. Egy nap Minami eltűnik, anyja és párja a keresésére indul,

de hamar összevesznek. Ayumi kiszáll a kocsiból. Legközelebb már holtan látjuk. Felmerül a kérdés: ki a tettes? Csakhogy ez a kérdés valójában nem is érdekli a rendezőt.

Minden figyelmét Ikuóra fordítja: **mit kezd egy szerencsejátékos egy ilyen helyzettel?** Hogyan dolgozza fel, hogy szinte minden téren kezd szétcsúszni az élete? A film pedig egyre kényelmetlenebbé válik. Ikuo sorra kapja a lehetőségeket, hogy kiszabaduljon a helyzetéből, de **nem tud**. Ekkor válik világossá, hogy a szerencsejáték is lehet függőség – mély és pusztító.

A történet elvileg egyfajta happy enddel zárul. Úgy fest, Minami megtalálta a helyét, Katsumi visszakapja régi halászhajóját, és amíg a szervezete bírja, tovább halászik vejével, Ikuóval.

De a rendező nem hagyja, hogy a néző megnyugodjon. A film **utolsó jelenetében** a diszfunkcionális család Ayumi papírjait a tengerre teszi. A kamera követi, amint azok egyre mélyebbre süllyednek a vízbe. Ahogy a fények tompulnak, a kamera feltárja a békés vízfelszín alatt megbúvó mocskot is. Ez a zárókép emlékeztet minket: Japán nem mindig olyan, mint amilyennek mutatni szeretné magát. A diákok kiesnek az oktatásból, a munkamorál nem olyan pedáns, ahogy azt a sztereotípiák sugallják, a természet tisztelete pedig üres felszín. A jakuza sem romantizált üzleti kör, hanem a társadalmi romlás egyik arca.



Az alkotást ajánlom mindenkinek, de különösképpen azoknak, akik hőn szerelmesek az országba, és úgy gondolják, ott mindig minden tökéletes.

Ja igen – Lily Franky csak pár percet kap, de az emléke velünk marad. Nincs kis szerep, csak kis színész.

Odagiri Joe: Azt mondják, semmi sem marad a régiben | Aru Sendou no Hanashi (2019)

Az őszi filmfesztivál egyik legerősebb alkotása. **Odagiri Joe**-nek ez volt a **debütáló rendezői munkája**, miközben 1999 óta folyamatosan színészkedik. Odagiri biztosra akart menni első alkotásában, ezért körültekintően válogatta össze a film alkotóelemeit:

Helyszín: szülővárosát, **Tsuyamát** választotta, így ismerős tájon mozgott.

Operatőr: Christopher Doyle, aki tehetséget olyan filmekben csillogtatta meg, mint a *Hős*, a *Vadító szép napok* vagy a *2046*.

Főszerep: a veterán **Emoto Akirára** bízta, aki 1998-ban az *Akagi doktor* címszerepéért japán Oscart (a legjobb férfi főszereplő díját) kapott.

Jelmezek: az Oscar-díjas (amerikai hollywoodi elismerés!) **Wada Emi** készítette el.

Klasszikus japán mozitörténetet írt Odagiri: a film lassú tempóban halad előre, így Doyle-nak van ideje szemképráztató nagytotálakat mutatnia a mesebelien szép tájról. A visszafogott tempó lehetőséget ad annak bemutatására, hogy a csónakos milyen sokféle emberrel kerül kapcsolatba fuvarjai során: gésákkal, orvossal, kereskedővel vagy éppen egy **kitsune youkai**jal.

A főszerep nem Toichin van, hanem a mesterségén: a csónakos fuvaroson. Nem az a lényeg, hogy az ember maga hogyan éli meg a változást, sokkal inkább az, hogy a mestersége mivé válik – **köddé**. Ezt az eltűnő mesterséget gyászos szépséggel és méltósággal mutatja be a rendező. A csónakosnak nincs szabadnapja, mindig rendelkezésre kell állnia, ám megalázóan kevés fizetséget kap. Lakhelye valahol a viskó és a romhalmaz között van, és a legféltettebb kincse egy **Szűz Mária-kép**. Toichi nem tudja, kit ábrázol a négybe hajtogatott kép, csak Mária szenvedő tekintete búvóli el.

A film összességében nagyon erős alkotás lett. Ami a gyengesége, az a forgatókönyvből adódik, amit Odagiri maga írt. Nem meglepő, hogy a cselekmény nem lett szép kerek – inkább



lírai, mint logikus. Viszont minden képkockáján érződik, hogy ezt nem laptop képernyőjére szánták, **hanem filmszínházba**. Minden egyes jelenetén érződik, hogy ez egy nagyszabású kosztümös mozi.

Aki kedveli a **klasszikus japán mozit** (pl.: *Toiki történet*), annak mélyen ajánlom ezt a filmet. Aki pedig a koreai rohanásokat vagy a kínai látványorgiákat preferálja, azok szépen kerüljék el.

Miyake Shou: A madarad énekelni is tud | Kimi no Tori wa Utaeru (2018)

Ez egy szerelmi történet, amely egy nyolcvanas évekbeli regényen alapul. No, abban a regényben a főszereplőnek van egy rakás bakelitlemeze, köztük sok Beatles is, de nincs lemezejátszója. Csak dúdolja a számokat, különösképpen az *And Your Bird Can Sing* címűt; **ebből adódik a regény és film címe**.

Eme művet azonban nem kosztümös drámának készítették, hanem **áthelyezték a jelenbe**. Maradt valami a lemezgyűjteményből? **Nem**, pedig akár lehetett is volna erre alapozni, hiszen reneszánszát éli a vinyl-gyűjtés. Volt szó a Beatlesről? **Nem**. Esetleg a címet adó számról? **Dehogy**.

Amúgy a fentieket leszámítva minden megmaradt. Adott két fiatal huszonéves, akik egymásba gabalyodnak. Nem szerelmesek egymásba, inkább csak együtt vannak. Aztán színre lép a fiú lakótársa... és **szerintem innentől mindenki sejti, mi következik**.

A rendező elmondása alapján leginkább egy pár huszonéves **gondtalan nyarát** akarta megfogni, amikor szabadon dönthetnek tengeri szabadidejükről és sorsukról. Ezt kívánta alátámasztani a végtelen **piálás** és a discóban lévő **lődörgés** is. Nekem mondjuk ezek közül egyik sem sugallta, hogy ilyen egy ragyogó nyár. De hát ugye nem vagyunk egyformák – meg hasonló keleti bölcsességek.

A filmet a Hakodatében található **Cinema Iris** megnyitásának 20. évfordulójára készítették el. Így újabb változtatás történt Satou Yasushi (1949-1990) regényén, amelyben a cselekmény Tokióban játszódik. **(Arra pedig kíváncsi vagyok, hogy Magyarországon mikor finanszírozna egy mozi egy készülő filmet?)**

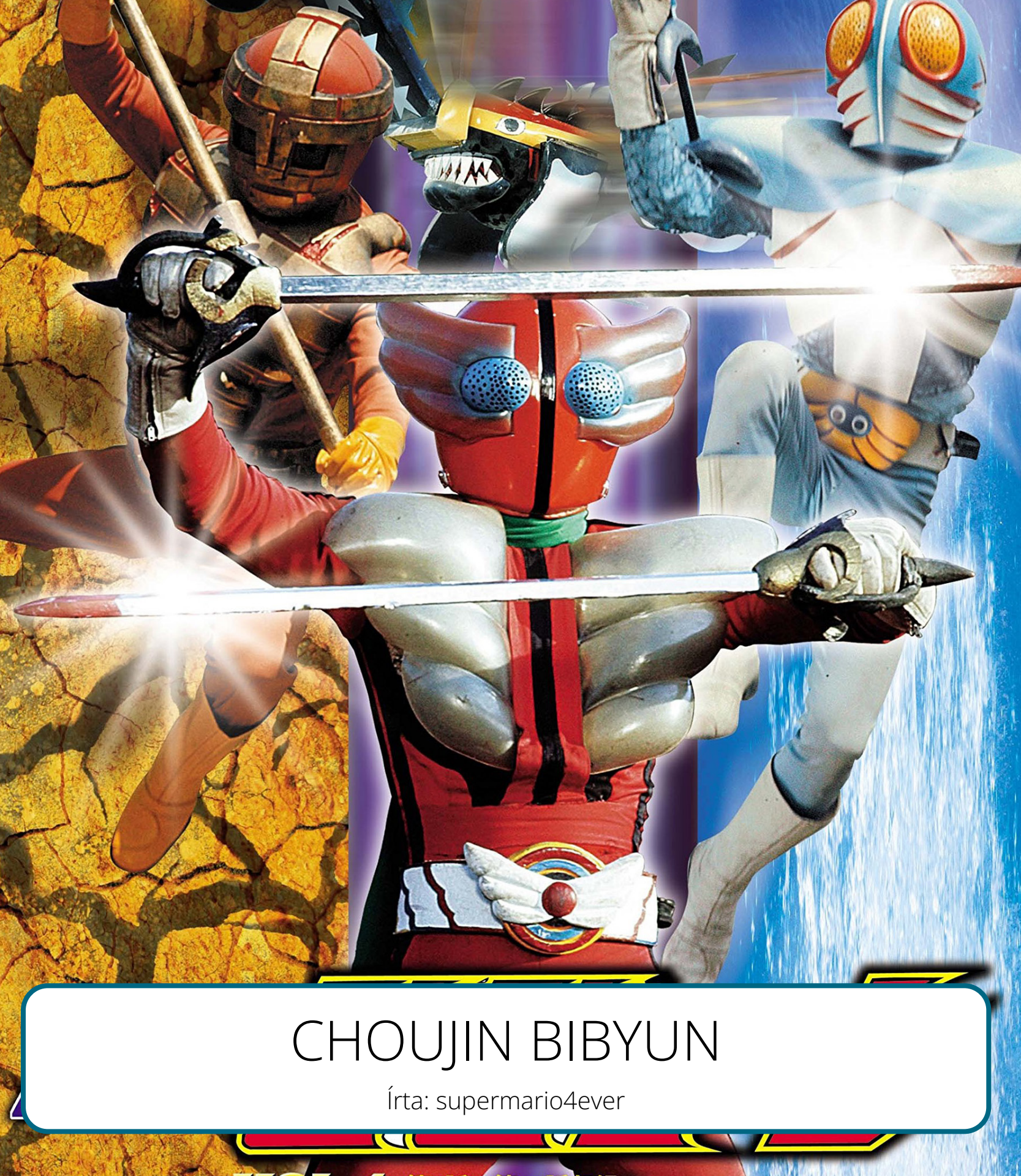


A férfi főszerepet a manapság minden szerepet megkapó **Emoto Tasuku** alakítja – vagy ha nem ő, akkor klónpárja, Moriyama Mirai. A szerelmi háromszög második férfitagja **Sometani Shouta**, akit az animerajongók leginkább **Hosoda filmjeiből** ismerhetnek (a *Farkasgyermek* óta mindegyik filmjében szerepelt a rendezőnek).

A női főszerepet **Ishibashi Shizuka** alakította, aki debütáló munkája, a *Yozora wa itsudemo saikou mitsudo no* után megkapta a legjobb fiatal színésznő díját. Filmes karrierje azóta nem úgy alakult, ahogyan akkor sejteni lehetett.

A mellékszereplők közül érdemes kiemelni **Hagiwara Masatót** (ő a könyvesbolt vezetője, ahol a fiatalok „dolgoznak”). Nemcsak kiváló színész, de profi mahjong játékos is, és olyan animében szerepelt, mint a *Kaiji: Against All Rules*, ahol Kaijit keltette életre.

Nagyon tetszik, hogy a filmet egy mozgóképszínház születésnapjára készítették, ez egy elegáns gesztus. Sajnos maga a film semmit sem tudott hozzáadni a **nyár-fiatalság-szerelem-gondtalan-ság** témaköréhez. Ha már ilyet akarok nézni, szerintem találok rá alkalmasabb filmet.



CHOUJIN BIBYUN

Írta: supermario4ever

live action - ajánló

A tokusatsu sorozatok szinte egyidősek a japán tévézéssel. Az első igazán nagy sorozat az Ultraman volt még 1966-ban, ami azóta is számtalan folytatást ért meg, és ma is jönnek ki belőle új epizódok. A másik két komolyabb sorozat, amely szintén az ősidőkből származik, és a mai napig aktív, Ishinomori Shoutarou alkotásai, a Kamen Rider és a Super Sentai gyűjtőnéven ismert szériák. Ishinomori-san rengeteg kisebb tokusatsuval örvendeztette meg a műfaj rajongóit, egyik közülük a Choujin Bibyun. Amennyiben helyesek az ismereteim, még egy tokusatsu sorozatból sem készült cikk az AniMagazin hasábjain belül. Ezen tarthatatlan helyzeten kívánok most változtatni, és egyúttal talán egy sorozatot indítok el.

A Choujin Bibyun az Akumaizer 3 egy közvetett folytatása. A sorozat szomorú vége okán a három superhős lelkét három másik robotba helyezték. Ők lettek a Choujin Bibyun. Azontúl, hogy mindkét sorozat Ishinomori Shoutarou ötlete, semmi másban nem hasonlítanak. Hiszen – míg az Akumaizer 3 tagjai ténylegesen robotok – a Choujin Bibyun visszatért az átváltozós superhős alapfelálláshoz, mivel akkoriban ez a formátum sokkal népszerűbb volt.

Youkaiok támadása

Daima Hakase sensei youkai-szakértő, aki laboratóriumában kutatja ezeket a rejtélyes szellemeket. Kutatásait sajnos félbe kell szakítania, mert elszabadulnak a youkaiok. Egyikük foglyul is



ejti doktorunkat. Aki pedig arra jár és megmenti, nem más, mint egy egyetemista tornász, nevezetesen Tsukimura Kei. A sensei amellet, hogy nem győz hősünknek hálálkodni, megkéri, hogy segítsen neki a szellemek elleni harcában. Létrehozza **Akumaizer 3** lelkéből a Choujin-ruhákat, hősünknek pedig abban kell két társával együtt felvennie a harcot a youkaiokkal, melyek leggyakrabban átlatok vagy tárgyak alakját veszik fel.

A sorozat epizodikus, tehát az egyes epizódoknak különálló történetük van. Mindegyikben egy szellem okoz bonyodalmat, gyakran bűvölnek meg embert, a szolgálatukba állítanak, vagy elrabolnak valakit. Ezen gonoszok ellen küzd a Choujin-csapat.

És akik felveszik a harcot a szellemekkel

1976-ban járunk, a három főszereplő egyetemista, mind a hárman egy-egy sportklub tagjai. Tsukimura Keiről volt szó, ő Choujin Bibyun, amely robot az Akumaizer 3-ból Xavitan lelkét örökölte. Hősünk tornász lévén elsősorban harcművészeti támadásokkal veszi fel a harcot a szellemekkel szemben. Csupaszív ember, aki kész segíteni másokon. A második tag Watabe Gou, aki igazi erőember, ugyanis a súlyemelő klub tagja. Ő Choujin Zusheen alakját veszi fel, mely robot Gabura lelkét örökölte. És kicsit a személyiségét is, ugyanis hasonlóképpen esetlen, ügyetlen tud lenni Zusheen is.

Annak ellenére, hogy nagyon erős, gyakran kerül bajba. Igazi nőcsábász, nem egyszer csalta csapdába egy youkai által megbűvölt nő. A harmadik tag pedig Suga Ichirou, aki az úszóklub tagja. Ő Choujin Bashaan alakját ölti magára, aki Ibiru lelkét örökölte. Hármójuk közül ő a legviszafogottabb, legszerényebb. Hogy mind a hárman sportolók, nem véletlen: valószínűleg a Montréali olimpia hatása. A sorozat nagyjából a játékokkal egyidőben indult el.

Ők tehát a Choujin-csapat. És vannak segítők is. A legfontosabb közülük Akechi Lisa, aki a tokiói rendőrség kilencedik osztályának titkos nyomozója. Álcázó és akrobatikus képességének köszönhetően a kilencedik osztály nindzsájának is nevezik. Ő az egyedüli kívülálló, aki ismeri a Choujinok titkát. Adottságai pedig lehetővé teszik, hogy alacsonyabb rendű szellemekkel egymaga is fel tudja venni a harcot.

Daima doktor unokája, Santa-kun is állandó segítőtje a csapatnak. Zsenge korának okán leginkább biztatásával tudja segíteni a Choujinokat, de leginkább ő az, aki segítségre szorul, hiszen gyakran rabolják el őt is a youkaiok. Álma, hogy felnőttként ő is Choujin lesz. Aranyat ér az az epizód, amiben felveszi a kis Choujin Bibyun ruhát. A fiú barátja Benishark, egy biomechanikus repülő erőd, amely figyelmezteti a Choujinokat, ha youkai háborgatja az embereket.

További segítők a youkai járőrök: Shindou és Birin. Mindkettejüket a Sátánkirály alkotta meg, ám végül a Choujinok csatlósai lettek. Nagy szere-

pük nincs, olykor segítik hőseinket útbaigazítani. Jelenlétükkel inkább csak színesítik a sorozatot.

Egy ízig-vérig japán sorozat

Érdeemes megnézni a sorozatot, mert egyrészt betekintést nyerünk a '70-es évek japán mindennapjaiba, másrészt a maga egyszerű és gyermeki módján a youkai hiedelemvilágba is. A „gyermeki” szó kiemelendő. Nehéz ennél szeretetőbb, bájosabb, mondhatni „japánabb” sorozatot találni. Bár tudvalevő, hogy a tokusatsu sorozatokat egy bizonyos korosztály felett nem veszik komolyan a nézők, hiszen élesen elválják egymástól a jó és a gonosz, de a Choujin Bibyun nem is szándékozik komoly lenni. Pont attól szerethető, hogy teljesen önazonos a maga gyermeki bájával. Tipikus japán sorozat, japán nézőknek, és azoknak, akik érzik a japán lelkületet.



Ugyanakkor a sorozat nem hibátlan. Leginkább azért, mert a trükkök itt-ott túlzottan láthatók. Mivel nem volt elég idő a sorozat elkészítésére, így különböző trükköket nem a megszokott módon oldottak meg. Gondolok például arra, hogy Choujin Bibyun ugrójeleneteit (hősrünk elvileg 30 méterre is képes elugrani) trambulinnal segítették meg, ugyanis nem volt elég idő kitanulni a koreográfiát, és kifeszíteni a kötelet. Emellett az is jól látható, hogy az eltűnő, teleportáló jelenetek során kikapcsolták a kamerát, hiszen nem egyszer mozdul el a kép egy kicsit, amint a – jellemzően – youkai eltűnik a színről.

A sorozat báját ugyanakkor nagyban erősíti a Sasaki Isao által énekelt opening és ending. A veterán anime-előadók közül neki van a legszerethetőbb stílusa. Hangja és előadásmódja csupaszív, szinte magával ragadja a hallgatóságot. Ennek a sorozatnak pedig keresve sem találhattak volna jobb énekest, hiszen senki nem tudta volna így visszaadni a tokusatsu báját, mint Sasaki Isao. Egy igazán egyedi élménnyel leszünk gazdagabbak ezen alkotással, jó szívvel ajánlom megtekintésre.



Hossz: 36 epizód
Futott: 1976-1977
Gyártó: TV Asahi
Műfaj: akció, tokusatsu





□ kontroller - bemutató



SEGA-TÖRTÉNELEM 2. RÉSZ

3D-s Sega konzolok

Írta: supermario4ever

A Sega, bár nehezen, de megtalálta a helyét a konzolpiacon. A Mega Drive generációkra meghatározta a konzolok marketingjét, a Sonic pedig, úgy tűnt, örök riválisa lesz Mariónak. A 3D-s konzolokkal azonban ismét megbicsaklott a Sega konzolos pályafutása. Mi történhetett? Miért nem volt már ebből visszaút? Ennek járunk utána.

Sega Saturn

A Sega 1992-ben kezdte el fejleszteni a Saturnt. Ekkor dobták piacra a 3D Model 1 Arcade hardvert, melynek köszönhetően a Sega megalkothatta az első 3D-s játékeit, mint például a *Virtua Racinget* és a *Virtua Fightert*. Sikerük mérőkövön bizonyult a 3D-s játékok történetében. Emellett a *Sega Rally Championshipnek* is komoly szerepe volt abban, hogy a '90-es években másodvirágzásukat élték a Sega árkádgépei. Ugyanakkor a Model 1 drága volt, ezért nem lehetett csak úgy konzolba ültetni.

A konzolról először az 1994-es Tokyo Toy Show-n beszéltek. Ugyanaz a csapat fejlesztette, mint a System 32 hardvert, mely az első 32-bites rendszere volt. A fejlesztést Sato Hideki igazgató felügyelte, aki utólag bevallotta, bánja, hogy nem a Model 1 alapján kezdték el fejleszteni a Saturnt. Túlságosan aggódott amiatt, hogy fejlesztők elpártolnak majd a Saturntól, mert többségük sprite-okra koncentrált a 3D-s modellek helyett.

1993-ban a Sega közös céget alapított a Hitachival, hogy egy új processzort fejlesszenek a

Saturnnak. Ennek eredményeként született meg a SuperH RISC Engine, más néven az SH-2. A Sega kettős SH-2 konfigurációt tervezett, mely olcsóbb volt, és hatékonyabban is működött. A chip egy DSP-hez hasonló számítási rendszerrel dolgozott, de egy darab nem volt elég a 3D-s modellek számításához. Az első változat még 1993 végén elkészült, de a Sony már ekkor beharangozta, hogy jön a PlayStationnel. Mivel az jóval fejlettebb lett volna, ezért egy másik videómegjelenítő processzort (VDP) fejlesztett ki, mely javította a 2D-s teljesítményt és a 3D-s textúrákat. A Sega fontolóra vette a konzol, és ezzel együtt a cartridge változatának fejlesztését, de az alacsonyabb minősége és a magasabb ára miatt elvetették az ötletet.

Nem volt azonban egyetértés a Sega of Japan és a Sega of America között, hogy mely grafikus chipet használják a Saturnhoz. Tom Kalinske az amerikai részleg vezetője tárgyalásokat kezdeményezett a Silicon Graphics-szal, de a japán részleg elutasította az ajánlatot, így a Silicon Graphics terve végül a Nintendo 64-be került be. Annak ellenére, hogy a Sony saját konzollal tervezett, nyitott volt egy Sega-Sony közös hardverre, ami azért nem valósult meg, mert a Sega egyszerre 2D-s és 3D-s megjelenítésre is képes hardvert tervezett, míg a Sony már a jövőbe nézett, és kizárólag 3D-s technológiában gondolkodott. Tom Kalinske azal védte az álláspontját, hogy az embereknek szüksége van a többprocesszoros technológiára ahhoz, hogy a jövőben is játszassák otthon az játéktermi játékokat.

1993-ban a Sega teljes mértékig a Saturn gyártására összpontosított. A stúdióját is erre alakította át. Kifejezetten energikus munkaközeget akartak létrehozni, hogy a fejlesztők a legjobb minőségű 3D-s játékokat fejlesszék megjelenésre. A Sega árkád részlegének fejlesztőit is átcsoportosították a Saturn játékokhoz.

1994 elején a Sega fejleszteni kezdte a 32X kiegészítőt a Mega Drive-hoz. Ez azoknak biztosította a 32-bites játékelményt, akiknek a Saturn túlzottan drága lett volna. Így lényegében két konzol fejlesztése zajlott gőzerővel. A Sega of America producere, Scott Bayless visszaemlékezése szerint a Sega vezérigazgatója, Nakayama Hayao túl-

zottan aggódott amiatt, hogy a megjelenő Atari Jaguar rontja majd a Saturn eladását, ezért elrendelte, hogy a konzolnak az 1994-es év végén meg kell jelennie. A párhuzamosan fejlesztett 32X lényege pedig az volt, hogy Mega Drive játékokat játsszon le Saturn architektúrával. A konzol és a kiegészítő rendszerarchitektúrája ugyanis megegyezett. Ugyanazt a kettős SH-2 architektúrát tartalmazta, és számtalan komponensük is megegyezett. Ez azért is volt jó ötlet, mert a két rendszer egyszerre történő fejlesztése időtakarékos volt. A feszültséget csupán az keltette a Sega of America és a Sega of Japan között, hogy az utóbbi a Saturnnak adott prioritást.



Megjelenés

A Sega japán megjelenése ígéretesen indult. Szinte minden játékos megvette a konzol mellé a *Virtua Fighter*t. Sokak szerint a játék kulcszerepet játszott a kezdeti sikerekben. A 200.000-es készlet gyorsan elfogyott. A Sega december 3-ára időzítette a második nagyobb készletet, amikor megjelent a PlayStation. Meglepetésre a Sega Saturn került ki győztesen a párharcból az eladások tekintetében. Félmillió Saturn talált gazdára a PlayStation 300.000-es példányával szemben.

A 32X kiegészítő is elérhetővé vált még az év végén, bár Európában már csak 1995-ben jelent meg. Annak ellenére, hogy kevesebb, mint a Saturn árának feléért lehetett kapni, a kezdeti érdeklődés után hamar bezuhantak az eladások. Gyorsan elkelt 1 millió példány a Saturnból, aztán egy szempillantás alatt megfordult a széljárás. A Sony egykettőre megnyerte magának a fejlesztőket a 10 dolláros licenszdíjjal, a kiváló fejlesztőrendszereivel, és a 7-10 napos rendelési rendszerével, melynek köszönhetően hatékonyabban tudták kielégíteni a keresletet. A japán videójátékiparban a kazetták átfutási ideje 10-12 hét volt, ez rövidült le radikálisan.

A konzol Amerikában 1995. május 11-én jelent meg. A dátum kapcsán nem volt általános megegyezés, ugyanis Tom Kalinske az 1995. szeptember 2-ai megjelenésről beszélt úgy, hogy „Saturday” (szombatra esett). A szellemes elnevezést azonban a Sega of Japan villámgyorsan

semmissé tette, amikor elrendelte, hogy a Saturnnak korábban kell kijönnie, mint a PlayStationnek. A konzol nyitóára 399 dollár volt, és mellécsomagolták a *Virtua Fighter* játékot is. A zavaros kommunikáció nem tett jót a piacnak, ugyanis az üzletek nem tudtak megfelelően felkészülni. Váratlanul érte őket a kezdőkészlet, a KB Toys például meg is tagadta az áru átvételét. Az átütőerő azért is volt problémás, mert mindössze hat játékkal jelent meg a konzol, amit az elkövetkezendő hónapokban is csak kettővel tudott kibővíteni. A külsős cégek mind szeptemberre terveztek, és esély sem volt arra, hogy a játékaik hamarabb jelenjenek meg. Ha ez nem lett volna elég, a *Virtua Fighter* sem volt kedvelt az amerikai játékosok körében. Így a Sega egyáltalán nem tudott élni azon helyzeti előnyével, hogy hónapokkal korábban jelent meg a Saturn.

Ezzel szemben a PlayStation promóciója zavartalanul folyt. Ők 299 dollárért ígérték a konzolt.



Ezt a Sony Computer Entertainment America (SCEA) vezetője, Olaf Olafsson jelentette be, amit általános taps és ováció övezett. A szeptemberi megjelenést pedig olyan hatalmas marketingkampány követett, aminek eredményeként az első két napon több PlayStationt adtak el, mint amennyi a Saturnból fogyott a kiadás óta eltelt bő négy hónapban.

Az európai megjelenés sem volt zökkenőmentes. Ott is a tervezettnél korábban, 1995. július 8-án jelent meg, amivel ugyan közel három hónappal megelőzték a PlayStationt, de nem volt elég idő a marketingre, valamint a kiskereskedőknek és a marketingeseknek a népszerűsítésre. A 399 fontos ár se tett jót a megjelenésnek, így a PlayStation jóval sikeresebben indult, mint a Saturn. Az is a Sony malmára hajtotta a vizet, hogy a karácsonyi időszakra a Sega 4 millió fontot, míg a Sony 20 millió fontot különített el a marketingre.

Célcsoport

A Mega Drive-hoz hasonlóan a Sega az idősebb játékosokat célozta meg a Saturnnal. Ennek fényében olyan magazinokban hirdetett, mint a *Wired* (kéthavonta megjelenő elektronikai magazin) vagy a *Playboy*. Ez sem volt elég a Saturnnak, ugyanis az idősebb korosztály nem igazán játszott még, és a Sega sem bírt akkora motivációval, hogy a Saturn fordítson ezen a trenden.

Emellett a Sega továbbra sem volt hajlandó együttműködni az árkádbéli riválisaival. Ez azt



eredményezte, hogy a Namco PlayStationre jelentette meg a *Ridge Racer* versenyjátékát, ami jóval kedvezőbb értékeléseket kapott a *Daytona USA* Saturn portjával szemben, amelyet gyengébbnek tartottak az árkádváltozathoz képest. A Namco 1994-ben átcsábította magához a Sega fejlesztőit, velük együtt fejlesztették a *Tekkent*, amit összehasonlíthatatlanul jobbnak tartottak a *Virtua Fighternél*. Bár a *Tekken* hasonló játéknak készült, a részletes textúrákkal és kétszeres képkocka sebességével állva hagyta a *Virtua Fightert*.

1995. október 2-án a Sega bejelentette, hogy 299 dollárra csökkenti a konzoljának árát, ezzel együtt megjelentek az árkádjátékainak konzolos kiadásai. A *Sega Rally Championship*, *Virtua Cop* és a *Virtua Fighter 2* esetében nagyon ügyeltek a minőségre, aminek eredményeként az emberek kiváló játékként jellemezték azokat. A karácsonyi szezonban meg is nőttek a konzol eladásai, de ez sem volt elégedő ahhoz, hogy megfordítsa



a Sony döntő előnyét. A fellendülés ugyanakkor tartós volt a Segánál. 1996 első negyedében ugyanannyi Saturn fogyott, mint PlayStation. De májusban, az E3 első napján a Sony bejelentette, hogy 199 dollárra csökkenti a PlayStation árát. Ezután kérlelhetetlen előnyre tett szert a Sony, amit tovább erősített, hogy 1996-ra jelentősen kibővült a PlayStation játékok kínálata.

Hiba a számításban

Annak ellenére, hogy a Sony berobbant a PlayStationnel a konzolpiacra, a 16-bites konzolok iránt továbbra is nagy volt a kereslet. Még 1995-ben is birtokolták a konzolpiac 64%-át. Azaz, hogy a Sega a Saturn gyártására specializálódott, teljesen alábecsülte a Mega Drive iránti keresletet, amit nem tudtak kielégíteni. A Sega a konzolpiac 43%-át birtokolta, és bár 2 millió Mega Drive-ot adtak el, 1995-ben Tom Kalinske szerint

további 300 ezer talált volna gazdára a karácsonyi időszakban. A Sega of Japan döntése ugyanakkor részint érthető volt. A Mega Drive nem volt sikeres Japánban, ezért csoportosították minden fejlesztésüket a Saturnra. Ez viszont Amerikára nem volt igaz. A folyamatos viták és a félretájékoztatók nemcsak a Saturn amerikai sikerét ásták alá, hanem a Mega Drive készlete is akadozott akkor, amikor még bőven lett volna rá kereslet.

A veszekedések és félreértések következtében felröppent a hír, hogy Tom Kalinske elhagyja a Sega of America vezetői székét. 1996. július 13-án már arról is cikkeztek, hogy komoly változtatásra készül az amerikai részleg. Nem is kellett sokáig várni. Július 16-án bejelentették, hogy a részleg vezetője szeptember 30-i hatállyal távozik a cégtől. Helyére pedig az az Irimajiri Shoichiro kerül, aki a Hondának is volt vezetője, és 1993 óta dolgozott a Segánál.



Az új vezetőség sem lopta be magát a Sega szívébe. Tagja volt az a Bernie Stolar is, aki az 1997-es E3-on olyat mondott, hogy „a Sega Saturn nem a mi jövőnk”. Nyíltan nem támogatta a konzolt, úgy érezte, rosszul van megtervezve. Elveivel ellenkezett, hogy hazudjon az embereknek, de azt igyekezett leszögezni, hogy minőségi játékokkal igyekeznek tisztességesen lezárni a konzol életciklusát. Stolar a Sonynál is sajtóságos álláspontot képviselt. Elgondolása szerint rossz ötlet a japán piacra szánt játékokat nyugaton is megjelentetni, hiszen azok nem képviselik jól a PlayStationt. Hasonlóan gondolkodott a Saturnról is, ezen az álláspontján később azonban finomított.

Hanyatlás

1993-tól az egész iparág lassulásnak indult a nagyon drága konzol- és játékarak miatt. Az előzőek fényében ez még hatványozottan érintette a Segát, ennek ellenére az amerikai konzolpiac 38%-át meg tudta tartani, szemben a Nintendo 30%-os, és a Sony 24%-os részesedésével, ami nagyban köszönhető volt a Mega Drive tartós sikerének. De amint berobbant a Sony, a nagy árháború miatt kétszer annyi PlayStationt adtak el, mint Saturnt. 1996-ra a 16-bites konzolok iránti kereslet is jelentősen visszaesett, így a Mega Drive által nyújtott mentőöv nem tudta tovább a felszínen tartani a Segát.

Ennek ellenére a karácsonyi időszak sikeres volt a Segánál. Megjelentettek egy *Three Free*

nevű Saturn csomagot, amelybe a konzol mellé csomagolták a *Daytona USA*, *Virtua Fighter 2* és a *Virtua Cop* játékokat, aminek hatalmas sikere 1997-re is lélegzetvételhez juttatta a Segát.

Ám ez csak átmeneti volt, hiszen a Nintendo 64 megjelenésével a kiotói cégóriás tovább szűkítette a Sega mozgásterét a konzolpiacon. Ehhez hozzájött az 1997-ben PlayStationre megjelent *Final Fantasy VII*. A kettő együtt olyannyira átrendezte a piacot, hogy a Segának már csak a 12%-os részesedése maradt, a Sony 47%-os és a Nintendo 40%-os részesedésével szemben. Ezen már sem az árcsökkentés, sem a nagy játékmegjelenések nem tudtak segíteni, aminek következtében a Sega 1997 végén az amerikai részlegének 200 alkalmazottjából 60-nak megszüntette a munkaviszonyát.

A japán részleg sem úszta meg átalakítások nélkül. Az elnök, Nakayama Hayao vállalta a felelősséget, és 1998 januárjában lemondott az elnöki székről. Helyére Irimajiri Shoichiro ült, az amerikai részleg vezetője pedig Bernie Stolar lett. De már ők is csak egy süllyedő hajót próbáltak a felszínen tartani, hiszen a Sega termékei iránt 54,8%-kal csökkent a kereslet, így a cég 43,3 milliárd yen veszteséget volt kénytelen elkönyvelni. Hogy a Sega Japánban végül tartani tudta magát, jól jelzi, hogy az 54,8%-ból a nyugati kereslet 75,4%-ban vette ki a részét, tehát Japánban kisebb mértékben történt visszaesés.

Ez azt eredményezte, hogy 1998-ban már csak Japánban támogatták érdemben a Saturnt.

Amerikában bejelentették a konzol forgalmazásának megszüntetését, amit erősített az is, hogy ebben az évben csak 7 Saturn játék jelent meg nyugaton az 1996-os 119-cel szemben. Ugyanakkor ez azzal is járt, hogy a Sega több mint egy évig konzol nélkül hagyta a nyugati piacot. A cég azért is támogatta előszeretettel a japán piacot, mert az egy konzolhoz vásárolt játékok aránya kiemelkedően magas volt, 16,71. 1997-ben nyugaton körülbelül 4 játékot vettek a konzoljuk mellé a játékosok.

Ennek köszönhetően Japánban több Saturnt adtak el létezése alatt, mint Mega Drive-ot, 5,75 millió példányt. Ezzel a Sega az ötödik generációban a második helyen végzett Japánban, hiszen ott a Nintendo 64-ből 5,54 millió példány kelt el. Tehát amíg a Mega Drive nyugaton volt keresett, addig a Saturn Japánban. A nyugati piac jelentőségét tükrözi, hogy a világszerte elért 9,26 milliós eladást a japánok kudarcként értékelték a konzolpiacon. Egyik jelentős oknak a zavaros kom-



munikációt, és a megjelenési időpontban történt félretájékoztatást jelölték meg, aminek következtében nem tudott a kiskereskedelmi piac megfelelően felkészülni az érkező készletre, és a marketingre sem maradt elég idő. Emellett a Nintendo 64 késői megjelenése is további levegőt szippantott el a Segától akkor, amikor egyébként is krízisben voltak. Ennek következtében 1999 márciusában további 1000 munkavállalónak mondtak fel, ami a Sega teljes munkaerejének negyede volt.

Ez azért is hatott fájdalmasnak, mert magáról a konzolról elismerően nyilatkozott a gaming-sajtó. Nemcsak kinézetében volt modern, hanem tudásában is.

A kétszeres sebességű CD-meghajtó is alkalmas volt a 3D-s játékok megfelelő futtatására, és a Surround hangzás is jól hallható volt megfelelő technika mellett.



Az árkád-átiratok, amikben erős volt a Saturn, szintén elnyerték a kritikusok tetszését. Ugyanakkor a menedzsmentet és a marketinget erős kritika érte.

Sega Dreamcast

A Sega, még egy esélyt adva magának, újabb konzollal jelentkezett 1998-ban, a Dreamcasttel. Ez volt az első 128-bites konzol, tehát jelentős technikai fejlődést mutatott a PlayStation-nel és a Nintendo 64-gyel szemben.

A fejlesztői csapatot ugyanaz a Sato Hideki vezette, aki a Saturn fejlesztői csapatának is az élére állt. Tanulva az elődkonzol hibájából, a drága komponensek helyett, ezúttal a költséghatékonyságot tűzte zászlajára. A Saturn nem nevezhető gyengének a versenytársaihoz képest, de Irimajiri Shoichiro külsős cégekkel is együtt dolgozott egy hatékony konzol kifejlesztésén. Ugyanakkor, mivel a projekt titkos volt, ellentmondásos információk lelhetők fel a fejlesztés menetéről. 1997-ben az elnök felkérte az IBM-től Yamamoto Tatsuót, hogy álljon egy 11 fős fejlesztőcsapat élére. Ezért nem tudni biztosan, hogyan kezdődött a Dreamcast fejlesztése a belső körökben. Egyes beszámolók arról szólnak, hogy a belső és a külsős fejlesztések párhuzamosan zajlottak, mások szerint Sato Hidekit zavarta az elnök magánakciója, hiszen mindenből, amit ők fejlesztettek, készült egy alternatív változat, és ha Irimajiri az IBM tervét választja, ők hiába dolgoztak.



Sato a csapatával a Hitachi cég által készített SH-4-es processzor architektúrát választotta, amihez a NEC által gyártott PowerVR grafikus chip társult. Az IBM-nél ezzel szemben a Motorola által gyártott PowerPC 603e processzor architektúrát részesítették előnyben, mellé egy 3dfx által gyártott Voodoo2 és Voodoo Banshee grafikus processzor került. Ám a Sega őket is arra kérte, hogy az SH-4 processzort használják. A költségen nem múlt semmi, hiszen mind a kettő készre gyártott alkatrész volt, ugyanakkor a végső döntést Charles Bellfield, a Sega of America korábbi kommunikációs alelnöke szerint az befolyásolta, hogy a NEC egy amerikai cég volt. Így végül Sato Hideki fejlesztése került a Sega konzoljába, amit Bernie

Stolar a következőképp kommentált: „Japán a japán verziót akarta, így Japán nyert.” A döntés következményeként a 3dfx szerződészegés miatt beperelte a Segát és a NEC-et, de peren kívül megegyeztek.

Ez a kettős hardverfejlesztés egyéb súlyos következménnyel is járt a Sega részéről. Az Electronic Arts, amely a 3dfx befektetője volt, kijelentette, hogy nem fognak játékot fejleszteni a Dreamcastre. Bing Gordon, az EA kreatív igazgatója „inkompetens hardvergyártónak” nevezte a Segát. Licenz ügyében sem tudtak megegyezni. Bernie Stolar szerint azért sem tudtak dűlőre jutni, mert az EA kizárólagos jogokat akart a Dreamcastes sportjátékok ügyében. Ezt a Sega azért nem fogadta el, mert előzőleg már felvásárolták a sportjátékokra szakosodott Visual Concepts cé-

get. Így végül az általuk „Sega Sports” néven fejlesztett sportjátékokkal igyekeztek betölteni az EA által keletkezett űrt.

A hardvert illetően a döntést az is befolyásolhatta, hogy a PowerVR grafikus chip bizonyítottan jobb teljesítményű volt. Az SH-4 processzor ugyan még fejlesztés alatt állt, de hosszas mérlegelés után azért választották, mert akkoriban az volt az első olyan processzor, mely képes volt 3D-s geometriai számítást elvégezni. Hogy a gyártás költséghatékony legyen, olyan komponenseket építettek a konzolba, amit egy PC-be szokás. Ez azért is volt hasznos, mert még azelőtt megkezdődhetett a játékok fejlesztése, hogy az első fejlesztői példányok elkészültek volna. Azt tervezték, hogy minden Pentium II 200-as processzorra fejlesztett játék futni fog Dreamcasten, ez jó támpont volt a fejlesztők számára.

Az internet terjedése okán egy kínai közgazdász, Brad Huang meggyőzte a Sega akkori elnökét, Okawa Isaót, hogy a Dreamcast tartalmazzon egy modemet, hogy interneten is lehessen játszani. A Sega ezt eleinte azért ellenezte, mert példányonként 15 dollár plusz költséget jelentett, de egy moduláris modem gyártásában kiegyeztek.

A költséghatékonyság érdekében a Sega a Yamahával együtt egy „GD-ROM” (Gigabyte Disc) gyártása mellett döntött, melynek költsége megegyezett a CD-ROM-éval.

A lemez 1 GB tárhelyű volt, ami elegendő a Dreamcast játékokhoz. Az ekkor már ismert DVD még megfizethetetlenül drága volt.



A DreamCast gyártási költsége összesen 500-580 millió dollárt ölelt fel. Ebből a konzol gyártása 50-80 millió dollárba került, míg a játékoké 150-200 millió dollárba. További 300 millió dollárt pedig a promóciós és marketingköltségek vittek el. Irimajiri, mivel a Honda vezetője is volt, humorosan megjegyezte, hogy egy új autó tervezéséhez is nagyjából ennyi pénz szükséges.

Megjelenés

Japán

Annak ellenére, hogy a Dreamcast megjelenése előtt hat hónap alatt a nyereség 75%-kal visszaesett, a Sega bizakodó volt a konzol rajtját illetően. Az előrendelések reményre adtak okot, ugyanakkor nem tudták maradéktalanul teljesíteni azokat, mert a gyártási folyamatot magas hibaszám jellemezte. Egy idő után hiány keletkezett a PowerVR grafikus chipből, és le is kellett állítani



az előrendelést. Bár a kezdőkészlet a megjelenés napján (1998. november 27.) elfogyott, a Sega becslése szerint további 200-300.000 példány keltett volna el, ha maradéktalanul teljesíteni tudták volna az előrendeléseket.

A konzolt négy játékkal dobták piacra Japánban, közülük csak a *Virtua Fighter 3* fogyott jól. Ennek eredményeként gyorsan visszaesett az eladása, mert a megjelenéssel együtt beígért *Sonic Adventure* és a *Sega Rally Championship 2* késett néhány hetet. Irimajiri ennek ellenére bízott abban, hogy 1999 februárjára elérik az 1 milliós darabszámot, de az végül 900 ezer alatt maradt. Azért lett volna fontos a számukra, mert a játékosbázis elég masszívvá vált volna ahhoz, hogy a Sega a későbbi versenytársakkal szemben is bebiztosítsa magát. Az aggodalom olyannyira megalapozott volt, hogy a játékosok állítólag tömegével vitték vissza a boltokba a DreamCast konzoljukat a PlayStation 2-ért cserébe.



A nyugati megjelenés előtt a Sega levitte a DreamCast árát 29.990 jenről 19.990 jenre, aminek köszönhetően fellendültek ugyan az eladások, ám az értékesítés veszteséges lett. De az árcsökkentésnek és a *Soulcalibur* játék megjelenésének köszönhetően a Sega részvényeinek értéke 17%-kal emelkedett.

Amerika

A Dreamcast nagy késéssel, 1999. szeptember 9-én jelent meg Amerikában. Ezt a 10 hónap rést egyrészt arra használták fel, hogy a Midway Games-szel szorosan együttműködve lényegesen nagyobb nyitókészlettel kerüljön piacra a konzol nyugaton. Ennek eredményeként legalább 15 további játékot fejlesztettek. Másrészt Bernie Stolar azon is dolgozott, hogy a Saturn korai megjelenése okán elvesztett kiskereskedői bizalmat visszaszerezze. Ennek sikerességét bizonyította, hogy 300.000 példányt sikerült előre értékesíteni. A megjelenés előtti promóció része volt az is, hogy július 14-től ki lehetett kölcsönözni a Dreamcastet a Hollywood Video üzleteiben.

Sajnos hiába minden igyekezet, a Sega 1999. augusztus 11-én megerősítette, hogy felmondott Stolarnak. Helyére az a Peter Moore került, akinek ötlete az „It's Thinking” kampány volt. Ennek keretében 15 másodperces reklámfilmeket gyártottak, mely a konzol technikai képességeire fókuszált. Moore elképzelése az volt, hogy olyat hozzanak létre, ami valóban felkelti a játékosok érdeklődését. Bocsánatot kértek a múltért, és felidéztek mindazt, amit szerettek a játékosok a Mega Drive-ban.

Úgy tűnt, hogy a játékosok megbocsájtottak, ugyanis az amerikai rajt sikeres volt. A kilences szám bővületében kitalált „9/9/99 for \$199” marketingkampánynak köszönhetően 225.132 példányt adtak el az első nap. Ezzel a Dreamcast a legsikeresebben rajtoló Sega konzollá vált Amerikában. A vásárlók később sem maradtak hálátlanok. Az első két hét alatt további 500.000 példányt értékesítettek, november 4-ére pedig elérték az 1 milliós eladást. Karácsonyra a Sega az amerikai konzolpiac 31%-át birtokolta. A sikeres rajt az olyan játékoknak volt köszönhető, mint a *Sonic Adventure*, *Soulcalibur*, de a Visual Concept által fejlesztett *NFL 2K* amerikai fociszimulátor is jelentős szerepet játszott.

Európa

Az öreg kontinensen nem volt ilyen rózsás a helyzet. 1999. október 14-én jelent meg a konzol, és november 24-ig 400.000 példány kelt el.



Majd a karácsonyi szezonra elérték az 500.000-es határt. Az árát ugyanakkor 2000. szeptember 8-án 199 fontról 149 fontra csökkentették. A Sega of Europe elnöke, Jean-Francois Cecillon ezt azzal magyarázta, hogy már bevonták a videójátékosok keménymagjának 80-90%-át, akik korán vesznek konzolt, és a piac most árcsökkentésért kiált. Ezt tiszteletben kell tartani, és a piac után menni. Ám már ez sem lendítette fel az eladásokat, csak 2000 októberére érték el az 1 millió eladott konzolt.

Versenytársak

Abból a szempontból szerencsés volt a Sega, hogy mivel ők indították a hatodik generációt, és több mint egy éves előnyben voltak, a konzoljuk fejlettségének köszönhetően megalapozták a Dreamcast piacon maradását. De amint megjelentek a versenytársak, a Sega körül azonnal elfogyott a levegő. A Sony 1999-ben beharangozta a PlayStation 2-t, amelyet úgy promotáltak, hogy fejlettségének köszönhetően soha nem látott érzelmeket tud majd közvetíteni. A PlaySta-

tion 2 ugyanis 7,5-16 millió poligont tudott renderelni másodpercenként, a Dreamcast 3-6 millió poligonjával szemben. Valamint a Sony konzolja DVD-ROM meghajtós volt, ami nemcsak a DVD lemez 4,7 GB-os tárhelyével nyitott meg új távlatokat játékok és fejlesztés tekintetében, hanem lejátszóként is funkcionált. Sokaknak a PlayStation 2 volt az első DVD lejátszója. Így a PlayStation 2 elavulttá tette a Dreamcastet. És ha ez még nem lett volna elég, a Nintendo is jött az új konzoljával GameCube néven, ami még erősebb volt, mint a PS2, valamint új és váratlan kihívóként megjelent a konzolpiacon a Microsoft. Az XBOX is lényegesen fejlettebb volt, mint a PlayStation 2.

Amerikában a Dreamcast eladásai 1999 végére elérték ugyan a 1,5 millió példányt, de 2000-re gyorsan visszaesett a vásárlói kedv, amint láthatórra került a PlayStation 2. A Sega of America akkori elnöke, Peter Moore ezután azon dolgozott, hogy felkészítse a Segát a PS2 megjelenésére. Elindították a sega.com weboldalt, valamint 2000. szeptember 7-én a SegaNet nevű online szolgáltatást. Ezzel a Dreamcast lett az első olyan konzol, melynek játékaival online is lehetett játszani. Az első ilyen játék a *ChuChu Rocket!* volt, de hamar kijött az *NFL 2K1* is. Gyorsan bővült az online játszható játékok listája, emellett a SegaNet indulása egybeesett az *MTV Music Awards* díjátadóval is, melyet a Sega támogatott. Az eseményen hirdetések jelentek meg, valamint Japánban minden egyes eladott Dreamcast után egy éves ingyenes online szolgáltatás járt. Amerikában pe-



dig 200 dollár kedvezményt kaptak a kétéves SegaNet előfizetésre. A Dreamcast ára 149 dollárra csökkent, és mindenkinek visszatérítést ajánlott fel, aki 18 hónapra előfizetett a SegaNetre, valamint járt mellé egy Sega billentyűzet is.

Hanyatlás

Ám hiába a választások hajrájára emlékeztető pénzszerzés, a Sega nem tudott életben maradni. Moore szerint akkor maradt volna a Dreamcast életképes, ha 5 millió konzolt adtak volna el Amerikában. A 3 milliós eladás ettől igencsak messze volt. Ráadásul ezzel az agresszív marketingstratégiával és visszatérítésekkel a Sega még nagyobb veszteségekbe sodorta magát. A 2000-es év végére a Segának 58,3 milliárd jen veszteséget kellett elkönyvelnie, ami több mint kétszerese volt a várható veszteségeknek. Bár a PlayStation

2-ből hiány volt megjelenéskor, ez sem kedvezett a Segának. A Sony annyira a maga oldalára állította a játékosokat, hogy vagy kivártak, vagy PSOne-t vettek. Az első PlayStation újra kiadott változata lett a legsikeresebb konzol a 2000-es karácsonyi szezonban, így a PS 2 hiánya még inkább befagyasztotta a videójátékos piacot. Ekkor a Sega már csak a 15%-át birtokolta a konzolpiacnak.

2000. május 22-én Okawa Isao vette át az elnöki széket. Ő már régóta amellel korteskedett, hogy a Segának fel kéne hagyni a konzolgyártással. És ahogy az egyik kudarc követte a másikat, úgy lett egyre kevésbé egyedül ezen véleményével. A Sega társalapítója, David Rosen maga sem pártolta, hogy a Segában rejlő potenciált a konzolgyártásban aknázzák ki. 2000 szeptemberében ült össze a vezetőség, ahol lényegében megállapodtak, hogy a Sega végleg felhagy a konzolgyártással, és a szoftverekre összpontosít. Ez távozásra készítette a stúdióvezetőket. Végül 2001. január 31-én jelentették be, hogy március 31-ével leállítják a Dreamcast gyártását, és a cég platformfüggetlen külső fejlesztő lesz.

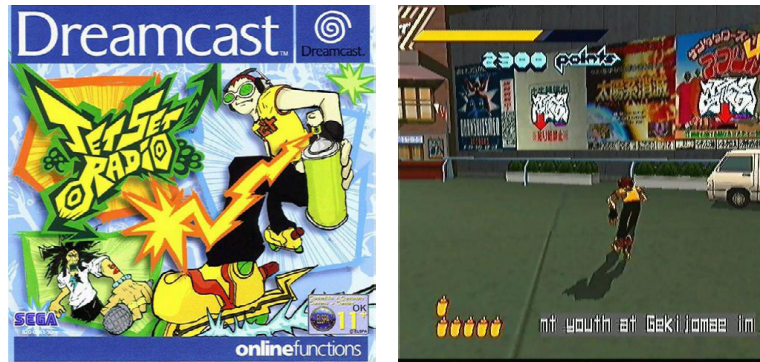
Ezután végkiárusításra bocsátották a konzolt, aminek eredményként 50 dollárért lehetett megvásárolni.

Okawa, aki 1999-ben 500 millió dollárt hitellezett a cégnek, 2001. március 16-án váratlanul meghalt. Röviddel halála előtt elengedte az adósságot, és visszaadta a 695 millió dollárt érő Sega és CSK részvényeit, ami nagyban segítette a céget, hogy át tudjanak állni a szoftverfejlesztésre.

Ezzel együtt az is az átszervezés része volt, hogy 2001-ben a dolgozói harmadának mondott fel a Sega.

Végül 9,13 millió Dreamcast talált gazdára, ami sajnos szintén bukásnak számított. A Sega ugyanakkor továbbra is támogatta a Dreamcastet. 2002 közepéig jelentek meg újabb játékok a konzolra, valamint a javítást is vállalták 2007 szeptemberéig. A konzolok fejlesztői közül pedig sokan a Sammy Corporation pachinko-gyártó céghez csatlakoztak, mely később egyesült a Segával, így paradox módon a dolgozók ismét a Sega alkalmazottai lettek. Hideki Sato a megmaradt Dreamcast alkatrészeket a Sammy által fejlesztett gépek kijelzőibe építette. A cég új életre kelt. 2003-ban öt veszteséges év után ismét nyereséget könyvelhettek el.

Fontos tudni, hogy a Sega konzoljait alapvetően dicséréttel illeték a játékosok és a gaming-sajtó. Hiszen maguk a gépek nagyon jók voltak, csak a rossz döntések sorozatának köszönhatték, hogy a Mega Drive kivételével a cég végül belebukott a konzolos próbálkozásaiba. A gaming-sajtó ennek ellenére pozitívan fogadta a hírt, hogy a Sega kilép a konzolpiacról, hiszen így azt csinálhatták, amihez a legjobban értettek: játékokat. A cég játécai mindig is híresek voltak a kreativitásukról, így tudásuk legjavát nyújthatták az újabb játékaikban, amint megszabadultak a konzolok által szabott korlátozásoktól.



Játékkínálat

Ejtsünk néhány szót a játékokról, hiszen a Dreamcast kudarca ellenére mintegy 600 játék jelent meg a konzolra, ami egyáltalán nem mondható kevésnek. Ráadásul számtalan pozitív kritikát kapott. A nyitócím, a *Sonic Adventure* volt az első teljesen 3D-s Sonic játék, egyben a konzol legsikeresebbje, a maga 2,5 milliós eladott példányával.

A Sonic Team ezzel együtt több játékot is fejlesztett. Nevükhöz köthető a *ChuChu Rocket!*, *Phantasy Star Online*, *Samba de Amigo*, *Crazy Taxi*, a *Jet Set Radio* és a *Virtua Tennis*. A *Visual Concepts* pedig a sportjátékokban erősítette a Dreamcastet.

A Dreamcast egyik nagy reménysége az AM2 által fejlesztett *Shenmue* volt, melynek minősége a keleti 3D-s animációkét idézte. Maga a játék egy bosszúeposz, melyet olyan szintű részletességgel dolgoztak ki, ami aktualitásakor még példátlan volt. Remélték, hogy ez fogja sikeressé tenni a konzolt, ám mivel mindössze 1,2 millió példány talált gazdára, nemhogy az eladásokat nem



tudta fellendíteni, de a fejlesztési költséget sem hozta vissza, mely egyébként túllépte az 50 millió dolláros költségkeretet.

A külsős fejlesztők elsősorban portokkal támogatták a Dreamcastet. Még a konzol megjelenése előtt kiadták a NAOMI nevű alaplapot, ami ugyanazzal a technológiával működött, mint a Dreamcast. Több árkádjátékban jártas cég, mint a Capcom vagy a Namco, áthozta a NAOMI-ra fejlesztett játékait a Sega konzoljára. Emellett a *Resident Evil* sorozat is debütált Dreamcastre a *Code: Veronica* játékkal, de a magyar fejlesztésű *Ecco the Dolphin* is visszatért.

Összegzés

A Sega történetéből jól látszik, hogy hiába a jól tervezett és kedvelt konzol, ha a cég közben hibás döntések végeláthatatlan sorozatát halmozza. Az igazán nagy cégek, mint az Electronic Arts és a SquareSoft egyáltalán nem fejlesztettek játékokat Dreamcastre. A Segát vezetői konfliktusok jellemezték, a marketingre se fordítottak elég pénzt, és ráadásul csak a hardcore játékosokat célozták meg. Nem segített a helyzetén az sem, hogy a Saturn kudarcát feledve messze megelőzték a riválisokat, hiszen a vetélytársak csak akkor jelentek meg, amikor a jóval fejlettebb technológiát már megfizethető áron tudták a játékosok részére biztosítani. Így a Sega messze elmaradt tőlük. Az online játékokba is túl korán vetették bele magukat, amikor még messze-messze nem volt általánosan elterjedt a lakásokban az internet.

Kijelenthető, hogy a Sega konzoljai mostoha körülmények között nevelt jó gyerekek voltak. Hiszen általános egyetértés van abban, hogy ha a Sega jól menedzselte volna a gépeit, akkor legalább a Nintendóval partiban lettek volna. Akkor nem lett volna a PlayStation annyira egyeduralkodó, és változatosabb lett volna a konzolpiac.

Így végül a szoftverfejlesztésben élte ki a változatosságát a Sega, aminek köszönhetően a későbbiekben PC-n és valamennyi konzolon játszhatók lettek például a Sonic játékok. A következő számban zárásként megnézzük a Sega kézikonzoljait.



ŐSZI MONDOCON

élménybeszámoló és gondolatok

Írta: Iskariotes

rendezvény - beszámoló



Október utolsó hétvégéjén újra megrendezték a MondoCon. Számomra mindig úgy tűnik, hogy ez vonzza a legtöbb embert. Ennek köszönhetően számtalan izgalmas cosplayt láthattunk, számos árus kínálta portékáit, és izgalmas programok várták a látogatókat.

Tömeg, jegyek, remények

Hogy milyen sokan voltak idén, azt talán semmi sem mutatja jobban, mint az, hogy még dél körül is hosszú sor kígyózott a helyszíni jegypénztáraknál – ami egyébként ritka jelenség. Ez is azt bizonyítja, hogy a MondoCon népszerűsége töretlen.

Őszintén remélem, hogy a szervezők idővel bevezetik a conbérletet, illetve az egynapos jegyet is. Ha ez nem is valósul meg, legalább az elővételes jegyekhez jó lenne valamivel nagyobb kedvezményt társítani – a jelenlegi 11%-os akció ugyanis aligha ösztönöz komolyabb elővásárlást.

Cosplay: a részletek fontossága

A craftsmanship-versenybe csak korlátozottan tudtam betekinteni, de amit láttam, az meggyőző volt. Napközben egy érdekes gondolat fogalmazódott meg bennem: minél egyszerűbb egy cosplay, annál nagyobb a hibalehetőség – és annál könnyebb, hogy valami ne sikerüljön jól.

Úgy látom, hogy egy igazán bonyolult cosplay esetében a készítő rengeteg időt, energiát

és anyagi forrást fektet be a megvalósításba. Lehet, hogy a végeredmény nem lesz tökéletes, de az összhatás mégis meggyőző – érezni rajta a befektetett munka súlyát és szándékát. Ezzel szemben egy egyszerűbb karakter esetében minden apró részlet kiemelt figyelmet kap, és ha valami nem stimmel, az sokkal látványosabb hibaként jelenik meg.

Vegyünk egy konkrét példát: Light öltönyös verzióját. Olyan sok apró hibát ejtenek a cosplayersek, hogy az már fájdalmas. Fekete edzőcipő a barna kordbársony nadrághoz? Gyűrött, sőt néha rövid ing? A zakó két árnyalattal sötétebb vagy világosabb, mint kellene, a nyakkendő pedig teljesen más stílusú. És ha mindez nem lenne elég, a hajviselet sem közelíti meg az eredetit – se fazonban, se fésülésben.

Ilyenkor óhatatlanul felmerül a kérdés: ha ennyi ponton elcsúszik a megvalósítás, akkor miért pont ezt a karaktert választják? Egy ilyen egyszerűnek tűnő cosplay valójában kegyetlenül precíz munkát igényel – és ha nincs meg az odafigyelés, az összhatás inkább paródia lesz, mint tisztelgés.

Lehet, hogy mindez csak egy millennial velegése, aki nem feltétlenül érti a zoomerek világát – de épp ezért izgalmas számomra a MondoCon. A cosplayerek, a programok, a közösség: mind-mind egy olyan kulturális tér, ahol generációk találkoznak, néha félreértik egymást, néha vitatkoznak, de közben mégis együtt ünnepelnek valamit, ami közös.

És ha néha fáj a fekete edzőcipő a barna kordbársonyhoz, hát legyen – legalább van miről beszélni.

Zenei és táncos élmények

A szombat esti halca-koncert számomra kellemes meglepetés volt. Az énekesnő szerintem mindent megtett, amit csak lehetett egy ilyen helyzetben – különösen aranyos volt, ahogyan próbált kapcsolatot teremteni a közönséggel. Őszintén szólva meglepett, hogy milyen kevesen maradtak a koncertre, főleg ahhoz képest, milyen tömeg volt napközben.

Azt pedig végképp nem értettem, hogy bár halca hangja több friss animében is hallható, még ez sem volt elég, hogy igazán megmozgassa a közönséget. Talán a generációs preferenciák, talán a programstruktúra okozta ezt, de mindenképp furcsa volt látni, hogy egy ilyen tehetséges előadó ennyire visszafogott fogadtatásban részesült.

A budapesti K-Pop World Festival selejtezője idén a MondoCon keretében zajlott, és a zsűri összetétele, valamint az értékelési szempontok részben nyilvánosak voltak. A magyar zsűritagok között szerepelt például Molnár-Kubus Fanni, aki

maga is k-pop táncos, és oktatóként komoly tapasztalattal rendelkezik. A koreai zsűritagok pedig a Koreai Kulturális Központ és a KBS (Korean Broadcasting System) képviselőitében érkeztek.

Vetítések

A vetítések összességében jól sikerültek. Ugyanakkor felmerült bennem egy gondolat: talán nem lett volna ördögtől való, ha a Kiki – A boszorkányfutár fordítójával a vetítés előtt a nagyszínpadon beszélgetnek, nem pedig a kisebb előadói színpadon. Egy ilyen ikonikus film eredeti művének fordítása megérdemelné a nagyobb figyelmet – már csak azért is, mert Mayer Ingrid fordító munkája sokszor láthatatlan marad, pedig alapvetően meghatározza az olvasói élményt.

Előadói színpadi élmények

Szerencsére lehetőségem nyílt meghallgatni Dózsa Gergő előadását, aki szokásához híven ismét magas színvonalon szólt a közönséghez.

Kisebb meglepetésemre a kerekasztal-beszélgetés is az előadói színpadon zajlott. Ama

mint mindig, most is jól vezette a műsort, Junchit is öröm volt látni, és hozta a tőle megszokott lendületet. Egyetlen apróbb kellemetlenség, hogy az egyik beszélgetőpartnert sajnos nehezen hallottuk – legalábbis mi, a közönség soraiból. Remélhetőleg legközelebb erre is jut egy kis extra figyelem, mert a tartalom megérdemli, hogy mindenkihez eljusson.

Belehallgattam a Boggie-val folytatott beszélgetésbe is, amit biztosan tovább hallgattam volna, ha addigra nem jártam volna már annyit. Kicsit sajnáltam, hogy így kimaradtam a beszélgetésből, mert amit hallottam, az kifejezetten érdekesnek tűnt – Boggie mindig érzékenyen és intelligensen reflektál a zene és az emberi történetek kapcsolatára.

A Kim Dohee-vel folytatott beszélgetés biztosan tartalmas és érdekes volt, de én ezt kihagytam. Egyszerűen nem értek a k-pophoz, és őszintén szólva nem is különösebben izgat. Ettől függetlenül örülök, hogy ilyen programok is helyet kapnak a MondoConon – hiszen épp az a szép benne, hogy mindenki megtalálhatja a saját világát.

Programok – avagy amit nem láttam

A sok izgalmas program közül voltam olyan szerencsés, hogy épp lemaradtam a Death Note musicalről. 😊 Eddig sem láttam, és őszintén szólva nem is tervezem, hogy valaha megnézzem. Félreértés ne essék: nem az előadókkal van bajom, hanem magával a Death Note-tal – a történet hangulata és morális világa egyszerűen nem áll közel hozzám.

Gondolatok a Con-etikettől

A szinkronos beszélgetés során lehetőség nyílt arra, hogy a közönség is kérdezzen – ami alapvetően remek dolog. Ugyanakkor itt döbbsentem rá, hogy egyesek mennyire nincsenek tisztában bizonyos alapvető dolgokkal. Ezért úgy érzem, érdemes lenne néhány pontot tisztázni – nem oktatóként, hanem a közös élmény minőségének javítása érdekében.

1. Mielőtt kilépsz az ajtón, nézd végig otthon a programokat. Ha találsz egy előadást, ami érdekel, érkezz meg időben.





Protipp: állíts be emlékeztetőt a telefonodban, hogy ne maradj le. Ezzel nemcsak magadat tiszteled meg, hanem az előadót is – aki időt, energiát és lelkesedést fektet abba, hogy neked élményt nyújtson.

2. Többen alkalmazzák azt a taktikát, hogy már az eggyel korábbi programra beülnek, hogy biztosan jó helyük legyen a következő előadáshoz. Ha már leülsz, és hosszabb időre tervezel maradni, kérlek, ne a leghátsó vagy a szélső helyeket foglalld el. Inkább próbálj meg előrébb és beljebb helyet keresni – így azok, akik csak pár percre szeretnének belehallgatni egy előadásba, könnyebben le tudnak ülni a hátsó vagy oldalsó sorokba.

3. Ha már leültél egy előadásra, próbálj meg valóban jelen lenni. Ne akkor kezdj el enni, inni, sminket igazítani (cosplay ide vagy oda), frissen beszerzett kötetet olvasni, vagy a netet végigpörgetni. Ha ezekre van szükséged, semmi gond – csak ne ott.

Az előadó időt és energiát fektet abba, hogy neked élményt nyújtson. Ha közben mással foglalkozol, az nemcsak neki, hanem a körülötted ülőknek is zavaró. És végül: ha nem figyelsz, akkor mi nek „hallgatod” az előadást?

4. Előfordul, hogy valaki csak leül egy előadásra, mert épp nincs máshol hely 😞 – és közben inkább mással foglalkozik: olvas, eszik, sminket igazít, vagy csak pihen. Ez is érthető. De ha így teszel, kérlek, válaszd a hátsó sorokat, és ne ülj le úgy, hogy háttal vagy a színpadnak. És ami talán a legfontosabb: jusson eszedbe, hogy mások esetleg tényleg figyelni szeretnének. Ezért ne most hallgasd a kedvenc számodat hangosan, füles nélkül – még akkor sem, ha szerinted „csak halkan megy”.

5. Végül, ha van lehetőség a kérdezésre, akkor adok pár tippet, hogy ne tűnj teljesen bunkónak/bakának:

a. Jó eséllyel, így vagy úgy, de lehetőséged lesz kérdezni az előadótól. Érdemes már otthon átgondolni, mit szeretnél kérdezni – nemcsak azért, hogy ne kapkodj, hanem hogy valóban értelmes, releváns kérdést tegyél fel.

Protipp: ami a fejedben rosszul vagy kínosan hangzik, az kimondva is az lesz. Ha már előre zavarba ejtőnek érzed, inkább fogalmazd újra – vagy hagyd el. A jó kérdés nemcsak információt hoz, hanem tiszteletet is tükröz.

b. Ha megkapod a lehetőséget, hogy kérdezz, akkor először üdvözlöd a színpadon lévőket.

segít megteremteni a kapcsolatot, és jelzi, hogy tiszteled az előadókat és a helyzetet.

c. Amikor kérdezel, ne felejts el bemutatkozni. Egy egyszerű „Szia” is teljesen megfelelő – nem kell túlgondolni, de ne is hagyd ki. Ez a kis gesztus

d. Mivel előre felkészültél a kérdéssel, így nem fogod húzni az időt az olyan formulákkal, hogy: „Nem is tudom, hogy mondjam...” vagy ööö... Hogy is mondjam?” stb.

e. Törekedj a rövid és lényegre törő kérdésre. Amikor megkapod a mikrofont:

– Ne kezdj el hosszú bevezető monológot arról, mennyire kedveled az előadót, a szinkront, és ne kezdj el hálálkodni hosszú percekig.

– Ne kérdezz olyat, amit az előadó már elmondott. Figyelj, jegyzetelj, és ne ismételj.

– Ne próbáld magadra irányítani a figyelmet. Ez nem stand-up, hanem egy közösségi esemény.

– Ne kezdj hosszú monológba. Egy kérdés legyen kérdés – rövid, világos, lényegre törő.

– Ne kérdezz privát vagy kényes dolgokat. Ha nem vagy benne biztos, hogy illik, hagyd ki.

– Ne kérdezz úgy, hogy közben másokat minősítesz. A „miért nem te szinkronizáltad inkább?” típusú kérdések nem építenek, csak rombolnak.

– Ne tegyél fel olyan kérdést, ami valójában egy kioktató tanács, vélemény vagy bírálat. Pl. „Miért nem próbálkoztál inkább ezzel a hangszínnel?” vagy „Az eredeti seiyuu ezt sokkal jobban mondta”. A kérdezz-felelek nem az előadó teljesítményének bírálatára, hanem az információgyűjtésre és a párbeszédre szolgál.

Ezek húzzák az időt, elveszik a lehetőséget másoktól, és az előadók is zavarba jöhetnek.

Miután elmondtad a kérdésedet, nagyon jó, ha egy egyszerű „Köszönöm!”-mel zárod le. Ezzel jelzed, hogy befejezted a kérdezést, és teret adsz az előadónak a válaszra. Ez nemcsak udvariasság, hanem segít a moderálásban is.

Például: „Szia! István vagyok. A kérdésem a következő: A munkátok során volt-e olyan karakter, akivel semmilyen módon nem tudtatok azonosulni, mégis hitelesen kellett életre kelteneitek? Erre hogyan tudtatok készülni? Köszönöm!”

A MondoCon egy közösségi élmény, ahol mindenki hozzájárul az atmoszférához. És bár senki sem tökéletes, egy kis odafigyeléssel, udvariassággal és humorral sokat tehetünk azért, hogy ez a világ ne csak látványos, hanem méltó is legyen. A Con-etikett nem szabályrendszer, hanem kulturális reflexió. Egyfajta közös nyelv, amiben benne van a tisztelet, a kíváncsiság és az a szándék, hogy ne csak jelen legyünk – hanem jól is legyünk.

**ANIME - COSPLAY - FANTASY
SCI-FI - JAPÁN - VÁSÁR
KÖNYVEK - KIÁLLÍTÁS
VERSENYEK - SZEREPJÁTÉK
TÁRSASOK - RETRO - KPOP
KÉPREGÉNY - JÁTÉKOK
TOMBOLA - BINGÓ
BULI!**

COSPLAY4U

BÁLNA
365 PROGRAM

PLAYIT
ENTERTAINMENT
MEOX ESPORT.HU

BHK
BÁLNA HONVÉDELMI
KÖZPONT



**HÁROM EMELET
KÉT NAP
EGY KIHAGYHATATLAN
RENDEZVÉNY!**

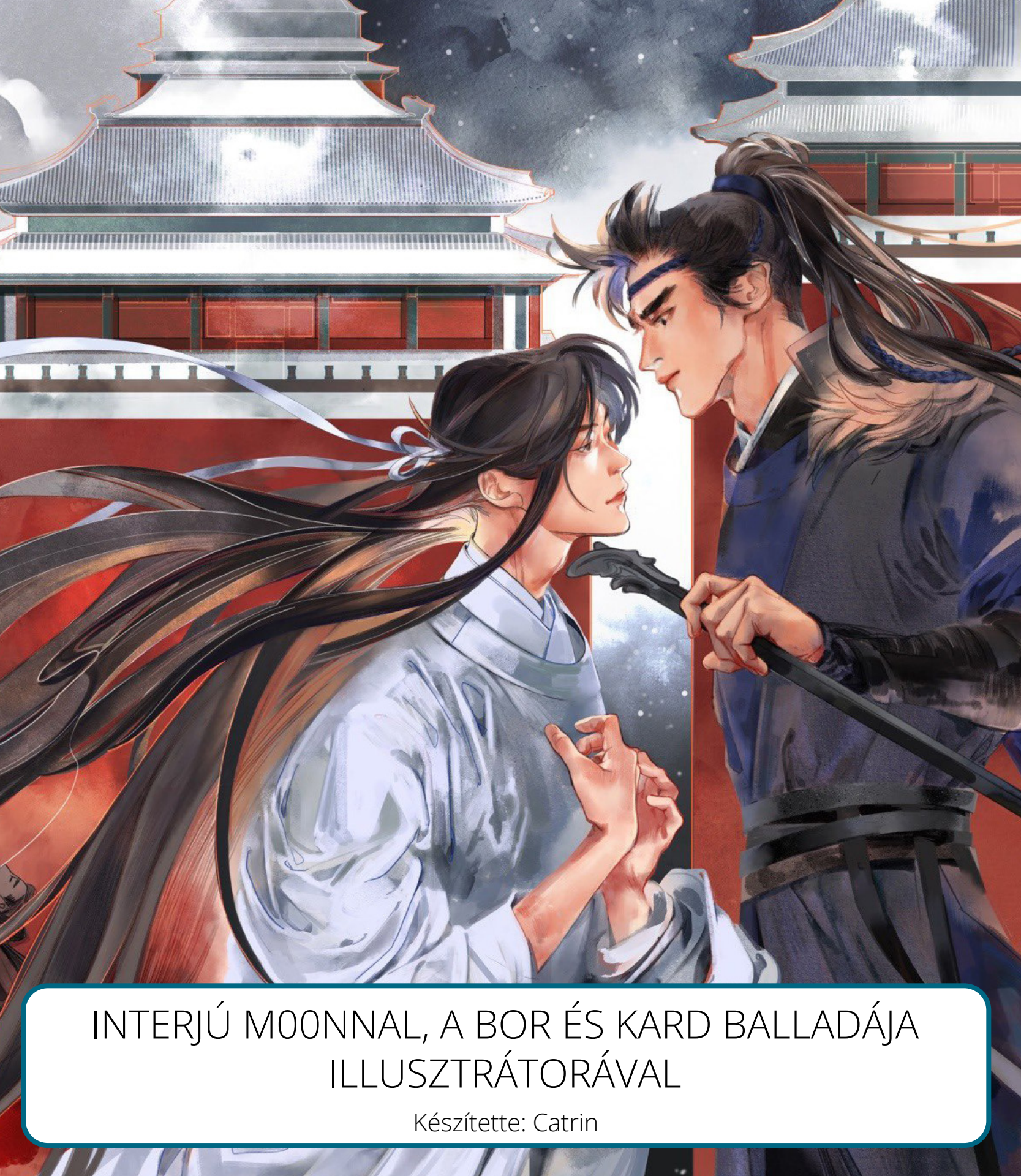
**FANTASY
EXPO**

2025. DECEMBER 6-7.

BÁLNA - BUDAPEST

**BUDAPEST
COMIC
CON**
AJÁNLSÁVAL!





INTERJÚ MOONNAL, A BOR ÉS KARD BALLADÁJA ILLUSZTRÁTORÁVAL

Készítette: Catrin

riport - interjú



Sokunk öröme és meglepetésére a hazai danmei kiadások is egyre egyedibb köntösben érkeznek, hála a Vad Virágok Kiadónak. Ennek apropóján faggattuk moon-t, a Bor és kard balladája regény illusztrátorát.

Szia! Először is gratulálunk, hogy felkértek a Bor és kard balladája című danmei regény magyar kiadásának illusztrálására! Régóta követem a fanartjaidat, így én is nagyon örültem a hírnek. Mesélj kicsit, hogy fogadtad a megkeresést, illetve mióta szenvedélyed/szakmád a rajzolás?

Sziasztok, nagyon szépen köszönöm! A kérdés első felére válaszolva: a megkeresés hirtelen jött, teljesen a semmiből. Ha jól emlékszem, egy-két napig ott is csücsült az üzenet az inboxomban, mert épp egy hosszabb szünetet tartottam a közösségi médián. Amennyire fel tudom idézni, szerintem fel sem fogtam igazán, mikor elolvastam, miről is van szó. Pár napon belül már a kiadóval történő egyeztetésnél jártunk, illetve vállalkozást kellett indítanom a teljes állásom mellé, nagyon sűrű és kaotikus volt egyáltalán megteremteni a körülményeket ahhoz, hogy biztosan el tudjam vállalni. Közben pedig minden olyan gyorsan történt, hogy talán az volt a szerencsém, hogy egész egyszerűen nem volt időm idegeskedni és hezitálni. Volt azért bennem egy jókora adag pánik, hogy kicsi vagyok én még ehhez, viszont eszembe jutott, hogy hány lehetőséget passzoltam már

életem során, várva a tökéletes körülményekre és pillanatra; itt most azt éreztem, hogy ez valami egészen más, egyszer az életben jellegű esély, és vakon fejest ugrottam bele.

Amióta megismerkedtem a danmei műfajával, titkos álmom volt, hogy egyszer hivatalosan rajzolhassak egy ilyen kiadványhoz; azonban ez nem tűnt realiztikusnak, és nem is éreztem magam késznek a feladatra, szóval nem számítottam rá, hogy megtörténik. Nagyjából akkor kezdtem el érezni a dolog súlyát, amikor már zajlottak a munkálatok, illetve a nyomást, mert a magyar közönségen túl ott a jóval nagyobb nemzetközi fandom is, ahol általában felkutatják és megosztják a különböző országok megjelenéseit, például Twitteren. Nagyon szerettem volna színvonalas munkával képviselni az országunkat, ez egyszerre volt motiváló és félelmetes is.

A második részre válaszolva, ebben elég sablonos leszek: amióta ceruzát fogtam az oviban, azóta imádok rajzolni. Nekem ez egy ritka, egyszeri dolog az életben, mert kiskorom óta nagyon sok minden érdekelt, és különféle dolgokba kezdtem bele (hangszerek, többféle sport stb.) sokszor évekig tanulva. Viszont idővel ezek többségének vége szakadt, és egyedül a rajzolás maradt, ami hosszú távon is képes volt lekötni a figyelmemet. Tizenhárom évesen ismerkedtem meg az animékkel és a mangákkal, épp időben ahhoz, hogy teljesen átírják a rajzoláshoz való viszonyomat – nagyjából akkor fogalmazódott meg bennem, hogy én ezzel komolyan szeretnék foglalkozni.

Röviden szólva innen egyenes út vezetett a művészeti gimnáziumba, majd érettségi után a Képzőművészeti Egyetem képgrafika szakára nyertem felvételt.

Az egyetem alatt aztán nagyrészt oktatói nyomásra, kisebb részt a saját látóköröm szélesítése érdekében elkezdtem eltávolodni attól, hogy kifejezetten az animék, mangák által inspirált stílusban rajzoljak, aminek hosszú távon egyaránt voltak negatív és pozitív hatásai is. Nagyon sok új technikát tanultam, és olyasmit is kipróbáltam vizuálisan, ami korábban nem ment volna, illetve több ponton összefonódott a kettő, kaptam több visszajelzést, hogy érződik a munkáimon a távol-keleti inspiráció. Viszont nehezen éltem meg elengedni valamit, amiről úgy éreztem, hogy az alkotói identitásom részévé vált; egy meghatározó vizuális nyelvezetet kigyomlálni annak érdekében,

hogy bebizonyítsam: megvan a helyem az intézményes keretek között.

Miután megszereztem a diplomámat, végleg elfogadtam, hogy a képzőművészeti szcéna nem igazán az én világom, nehezen azonosulok vele, így csak mindenféle hétköznapi munkát vállalva igyekeztem boldogulni és önálló felnőtt életet építeni, míg a rajzolást megtartottam valaminek, amihez csak időnként nyúltam, ha volt kedvem hozzá.

Még mindig vannak önálló ötleteim, a sokszorosított grafikába pedig egy életre beleszerettem, és remélem, lesz még időm és lehetőségem a saját világomat is megalkotni; viszont egyelőre úgy érzem, a könyvillusztráció az, amiben örömet lelem, főleg így, hogy az első illusztrációs felkérésem pont a kedvenc műfajomban adódott.

Ami számomra újdonság és egyben kihívás is, hogy igazán nagyjából négy éve kezdtem csak el digitálisan rajzolni, és az az időszak is tele volt

kisebb-nagyobb szünetekkel. Mostanra érzem azt, hogy kezdem megszeretni, és minden egyes képpel tanulok valami újat, amit utána már hasznosíthatok a következőnél.

Hogyan zajlik egy kötet illusztrálásának menete? Mennyi időt vesz igénybe?

Mivel még csak két kötetem vagyok túl, és mindkét esetben voltak eltérések, így nehéz általános szabályokat megnevezni, de megpróbálom az eddigi tapasztalataim alapján elmesélni nektek. Kezdetnek a regény magyar fordítójával, Tündivel ötletelünk rajta, hogy melyik jelenetek legyenek illusztrálva. Ez általában egy hosszabb folyamat, mivel rengeteg a fontos, érdekes jelenet, sok a mellékszereplő, viszont muszáj szelektálni.

Eddig nagyrészt a két főszereplő került reflektorfénybe, hiszen csak nekik egyedül bőven annyi emlékezetes jelenetük van, hogy akkor sem

lehetne mindegyiket kiválogatni, ha csak őket ábrázolnám. Szerintem egy ekkora szereplőgárdát felvonultató könyvnél fontos a mellékszereplőket is megjeleníteni időnként, és remélem, a jövőben több kapacitás jut majd rájuk is.

Az első kötetnél különösen érvényes volt ez, ott kb. másfél hónap állt a rendelkezésemre, ami munka mellett valódi kihívás volt. A kész illusztrációkat legalább szintén másfél hónappal a megjelenés előtt le kell tudni adni, mivel utána még jóváhagyásra küldi őket a kiadó a kínai jogtulajdonosnak. Egyébként muszáj hozzátennem, hogy nagyon hálás vagyok a fordítónak, Tündinek, mert iszonyú sokat segített a remek összefoglalóival és referenciákkal, lelkes magyarázataival, tekintve, hogy én nem ismertem ezt a regényt, mielőtt felkértek illusztrátornak. Azóta elolvastam angolul az egész történetet, hogy könnyebb legyen a jövőben a munka (és nem tagadom, a kíváncsiságomat sem tudtam legyőzni).

Összegezve, leszámítva az első kötetet, ahol rekordidő alatt kellett elkészülni, nagyjából két-három hónap áll rendelkezésemre, amit munka mellett kell kigazdálkodni. Nem tagadom, többször fordult elő, hogy 48 órán át ébren voltam, hogy kész legyen egy illusztráció.

Egy kicsit kitérnék a borítókra; a borító tervezése általában prioritást élvez, és borító esetében igyekszem egynél több tervet is leadni. Az ötletekkel elsősorban én magam szoktam előállni, a végleges kompozíciós vázlat kiválasztása viszont nagyrészt a kiadó csapatára esik.



Az első résznél például egy átfogóbb képet szerettünk volna csinálni, ami összefoglalja a kötet általános hangulatát, felvezeti, mire számíthatnak az olvasók, a főszereplők közti feszültséget és ellenséges kiindulópontot, Shen Zechuan borús háttértörténetét mint fő konfliktust. Tündi már nagy rajongója volt a történetnek korábban



is, és nagyon sokat segített akár egy-egy ötlettel, szavakban is; például az, hogy a két főszereplő az első borítón egymásnak szemben áll, tőle származik. Nem voltam elégedett az első elképzeléssel, úgy éreztem, hogy nagyon sok olyan képet láttunk már, ahol az ellenséges szereplők egymásnak háttal, két ellentétes irányba nézve jelennek meg. Ehhez képest ez a direkt szembenállás nyersnek, erősebbnek tűnt.

A második kötetben szerepel egy jelenet, ahol Xiao Chiye egy paravánnal elválasztva Shen Zechuantól, annak felületén át simít végig a másik férfi sziluettjét követve. Erről úgy gondoltam, hogy izgalmasan működne borítóként, sejtelmes atmoszférát teremtve a fény-árnyékokkal, illetve a festett paravánnal, ami önmagában is egy erős vizuális elem. Nagyon szeretem a hagyományos kínai festészetet, és szerettem volna kicsit játszani ezekkel az elemekkel. Ami a szereplőket és a viszonyuk továbbfejlődését illeti, jó lehetőségnek tűnt megmutatni Shen Zechuan háttérben munkálkodó, ravasz természetét, illetve Xiao Chiye egyre növekedő, kendőzetlen vágyát a másik férfi iránt. Nagyon örültem, amikor két borítóterv közül erre esett a választás.

Te választod ki az adott jelenetet, vagy a kiadó szabja meg? Befolyásolnak-e a külföldi kiadások illusztrációi a döntésben?

Erre a kérdésre részben már válaszoltam előzőleg, de a jelenetek kiválasztása leginkább

egy közös brainstorming eredménye. Volt már rá példa, hogy személy szerint ragaszkodtam egy jelenethez, és a kiadó ebben rugalmasan és bizalommal támogatott, ezért nagyon hálás vagyok. Egyébként szeretem Tündi javaslatait követni, mivel nálam régebb óta, és jóval alaposabban ismeri a regényt.

Akiknek már megvan a második kötet, ők láthatták, hogy az elsőhöz képest eggyel több, azaz hat darab belső fekete-fehér illusztráció került bele; mivel itt sikerült egy picit hosszabb határidőt kapnom, úgy döntöttünk, megpróbálkozunk több képpel, hiszen az átlagosan négyszáz oldalnyi szövegben rengeteg minden történik, amit érdemes ábrázolni.

A belső színes illusztrációk esetében is inkább olyan elemekhez nyúltunk, amelyek utalnak egy-egy konkrét eseményre a könyvből, hogy ennyivel is többet mutathassunk anélkül, hogy erősebb spoilert tartalmazzon, hiszen ezek a képek a kötetek legelején kapnak helyet.

Miután a jeleneteket közösen kiválasztjuk, általában továbbítom a főszerkesztőnek a választottakat, nyers kompozíciós vázlatokkal, és amennyiben zöld a lámpa, elkezdek dolgozni rajtuk. Időnként szoktam küldeni folyamatképeket is, hogy hol tartok, illetve a borító esetében előfordult, hogy változtatást kértek bizonyos részleteken, olyankor azt veszem prioritásnak.

A második felére válaszolva... na igen, ez egy olyan szempont, ami – ha nem is szabályként van lefektetve, de – bennünk van, amikor elke-

dünk dolgozni egy-egy kötetben. Vannak olyan kulcsfontosságú jelenetek, amiket annak ellenére sem szeretnénk kihagyni, hogy szerepelnek külföldi kiadásban; ezek általában közönségkedvencek is a történetet már ismerők körében. Ilyenkor igyekszem máshogy megfogni ugyanazt a témát, hogy ne tűnhessen koppintásnak.



Lehet, hogy ez csak a saját paranoiám, hiszen ugyanazt a jelenetet ábrázolva kétségtávol lesznek átfedések, mindenesetre nekem ez olyan, ami mindig ott lapul a tudatom hátuljában.

Ezzel egy időben kifejezetten igyekszünk választani olyan jeleneteket is, amelyek szintén izgalmasak, de nem szerepeltek külföldi kiadásban; mivel fennáll a bőség zavara, nem annyira nehéz

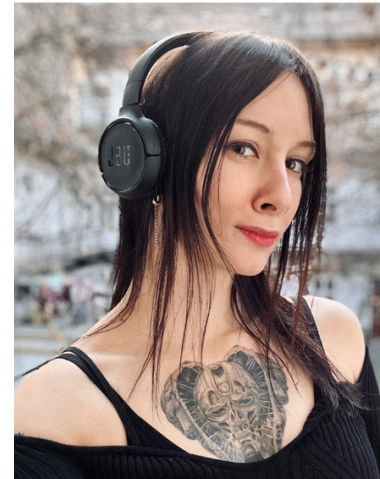


ilyeneket találni. Célunk, hogy a magyar kiadásal a hazai olvasók olyan újdonságokat is kapjanak, amik eddig nem voltak ábrázolva, szeretnénk meglepetést szerezni itt-ott. Illetve jó érzés a tudat, hogy ennyivel is bővül a hivatalos illusztrációk tárháza. Unalmas is lenne szerintem, hogyha minden kiadvány ugyanazokat a jeleneteket mutatná be. Az egyetlen bánatom talán az, hogy nincs időbeli kapacitásom több illusztrációt készíteni, viszont ki tudja, a jövőben még talán ez is változhat.

Hogyan hat rád a hazai fandom véleménye az alkotásaiddal kapcsolatban? Nagyon örülök, hogy a többség imádja, de mindig elszomorít, amikor elégedetlenkedő hangokkal is találkozom... Nem lehet könnyű ezzel megbirkózni...

Nem számítottam erre a kérdésre, de mégis örülök, hogy előjött, hiszen fontos tapasztalat ez, és egy igazi vízválasztó különbség ahhoz képest, hogy milyen az, amikor rajongóként alkotsz és osztod meg a munkádat akár tízezreknek, és milyen az, amikor hivatalos kiadásnak dolgozol. Ebben kvázi kezdőnek számítok, így még én magam is tanulom a folyamatot, illetve azt is, hogy mint alkotó, mint ember hogyan kezeljem a kritikát, hogy az a lehető legkevésbé ártson a munkafolyamatnak, illetve a személyes lelki jóllétemnek. Bevallom, érzékeny típus vagyok, és elsősorban nagyon kritikus a saját munkámmal, így leginkább az jelentett kihívást, hogy ne kezdjem el magamnak is bemagyarázni, hogy teljesen inkompetens vagyok.

Mivel eddig nem igazán volt kapcsolatom a magyar danmei közösséggel, sokáig nem tudtam, hogy hol és miként osztják meg az olvasók a véleményüket. Teljesen véletlenül jöttem szembe a negatív kritikák, ami elsőre



talán emiatt lehetett sokkoló, mármint értem ezt úgy, hogy hiába számítasz rá, főleg mert a külföldi művészek iszonyú magasra teszik a lécet, de arra mégsem vagy teljesen felkészülve, milyen érzés, amikor olvasod; és az sem mindegy, hogy milyen nyelvezetet, megfogalmazást használ az ember, hogyha online kritizál egy alkotást.

Igazából mostanra úgy érzem, sikerült nagyjából hozzászoknom ehhez a helyzethez, amibe hivatalos illusztrátorként kerültem, és kifejezetten dolgozom rajta, hogy ne befolyásoljanak a külső vélemények, főként azért, mert sajnos előfordul, hogy a munkám minőségére kihatnak a negatív kritikák. Úgy gondolom, ez olyasmi, amin át kell esnie az embernek, ha profi pályán szeretne játszani, nem pedig valami ördögi összeesküvés, ezért igyekszem racionálisan nézni. Ami talán elszomorított, az az, hogy én magam is úgy éreztem, tudnék ennél jobbat. Azonban sok mindenben korlátoz a tény, hogy jelenleg nem engedhetem meg magamnak, hogy otthagyjam a



főállásom, és megpróbáljak kizárólag művészként boldogulni. Sok hiányosságot, amit én például annak látok, orvosolni lehetett volna több idővel és minőségi alvással, ami pedig a stílusbeli preferenciákat illeti, az csak egyszerűen így működik, azzal nem tudsz mit csinálni; ahogy mondják, ízlésen nem érdemes vitatkozni, ezért igyekszem nem is magamra venni.

Azt szeretném még hozzátenni, hogy ezekben az időkben, az AI és egyéb finomságok fenyegetése miatt is, szerintem mérföldkőnek számít a Vad Virágok kiadó bátor szerepvállalása abban, hogy hazai alkotókat támogat. Mint volt képzőművészeti, elszomorít a gondolat, hogy milyen érzés lehet most a fiatalabb generációnak, mert ha valaki arról álmodozik, hogy kreatív területen helyezkedjen el, valószínűleg csak körberöhögik érte. Az én korosztályomban sem volt sokkal jobb a helyzet, viszont akkoriban még nem volt ott a mesterséges intelligencia, ami még tovább csökkentheti a kreatív szakemberek lehetőségeit.

Rengeteg kiadó, szerző nyúl az olcsó és gyors generatív AI-hoz; a gazdasági helyzet sem ad jó talajt a művészeteknek, és szerintem fontos üzenete van annak, hogy egy kisebb méretű kiadó mindezek ellenére kézzel készült alkotások mellett döntött, ilyen kedvezőtlen viszonyok között.

Ráadásul úgy tudom, itthon nagyon ritka, hogy felnőtt irodalom illusztrált kiadásban jelenjen meg, talán a gyermekkönyv-illusztráció az egyetlen terület, ami relatíve több lehetőséget kínál. Szerintem nem feltétlenül jó irány, ha kizárólag a külföldi, már befutott és neves alkotókat szeretnénk csak a színtéren látni. Ez az igény – még ha nem is szándékosan, de – tovább mélyítheti azt a narratívát, ami itthon szerintem erősen jelen van: hogy amennyiben művészettel szeretnél foglalkozni, le kell mondanod róla, mert nem fog sikerülni, pláne magyarként.

Én magam is nagy rajongója vagyok az angol nyelvű kiadás művészetének, szóval ezt mindenkinek fényében mondom, egyáltalán nem céloz vitát szítani.

A könyvillusztráció egyébként is egy szűk, pici színtér, amennyire én látom, és itthon szerintem nem túl gyakori, hogy valaki kizárólag illusztrációból megéljen, ez pedig komoly kompromisszumokkal jár. Vannak viszont pályázatok, és egyre több tanfolyamot, illetve iskolai szakot látok felbukkanni itt-ott, ami kifejezetten az illusztrációra irányul, szóval én reménykedem, hogy a jövőben kiszélesedik ez a terület, és egyre több feltörekvő alkotót tud befogadni.

Összességében a pozitív visszajelzések magasan túlmutatnak a negatívon, és a külföldi fандomból is rengeteg szeretetet kapott a munkám, így ezekre fókuszálok inkább. Mindenkinek köszönöm, aki akár csak egy rövid bátorító kommentet is hagyott, mivel ezeknek megvan az ereje ahhoz, hogy motivált maradjak, és bátran vállalam a folytatást. Úgy gondolom, hogy egyre komfortosabban mozgok a regény világában, és így két kötet után talán kezdek annyira ráhangolódni, hogy a folytatásban jobban élvezzem az alkotói folyamatot, és ne bénítson le a megfelelési kényszer. Részemről nagyon várom a következő kötetet, emiatt is. :)

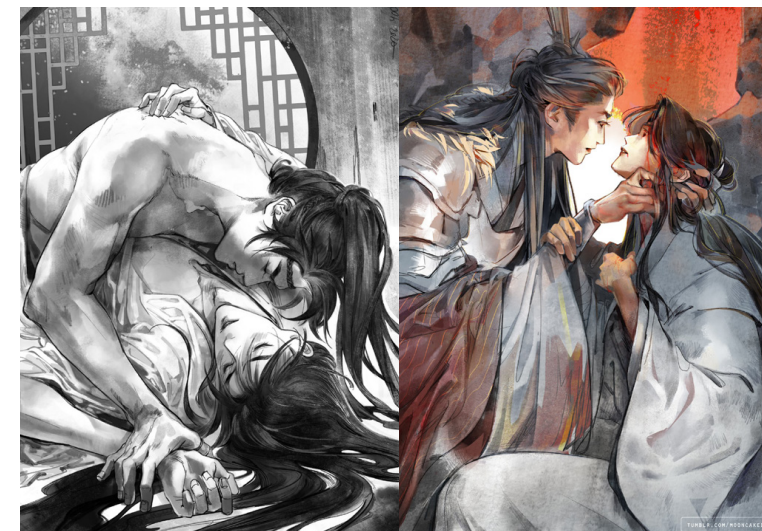
Hogy tetszik a regény, és az eddigi illusztrációk közül melyik a kedvenced?

A regény nagyon tetszik, még annak ellenére is, hogy az erősen politikára épülő történetek általában kevésbé szólítanak meg; ahogy tovább és tovább olvastam, egyre élvezetesebbé vált, és idővel már nem volt annyira nehéz eligazodni a felépített világban. A nevek és a szereplők mennyisége kihívás lehet az elején, talán könnyebb azoknak, akik olvastak már korábban kínai könyvet, vagy akár néztek c-drámákat.

Kicsit ahhoz tudnám hasonlítani, mint egy nagy doboz, amiben egyre kisebb dobozok vannak, majd a végén, a legkisebb dobozban találod meg a kincset. Annak érdekében, hogy a későbbiekben kibontakozó rendkívül izgalmas és moz-

galmas, körömrágós részeket élvezni tudd, először le kell bontani rétegről rétegre, mert azok is csak úgy ütnek majd igazán nagyot, ha addigra már érted és megismerted azt a komplex világot, amiben az egész történet játszódik. A főszereplők kapcsolatának ábrázolása sem lenne ugyanaz, ha nem ismernénk a körülményeket, amelyek között navigálniuk kellett/kell, amik formálták az érzéseiket és döntéseiket. Úgy nagyjából az első kötet felétől már nagyon megszerettem, egyre könnyebb volt elmerülni benne, és filmszerűen pergett előttem jelenetről jelenetre, ami nagyon élvezetessé tette az olvasást (és inspirálóvá a gondolatát annak, hogy milyen remek lesz majd, amikor egy-egy jövőbeni epic jelenetnél tartunk az illusztrációkkal :)).

Húha, a másodikkal kicsit megfogtatok! Nagyon nehéz kérdés, őszintén szólva nem nagyon tudnék egy kedvencet kiemelni. Ha rajtam múlna,



mindegyiken tudnék még javítani/változtatni. Ha muszáj egyet kiemelnem, akkor a második kötetben az a rész, ahol Shen Zechuan beteg lesz, és Xiao Chiye ápolja. Mivel maga a jelenet az egyik abszolút kedvencem az egész történetből, ezen dolgozni nagyon jó érzés volt.

Milyen más danmeieket kedvelsz még?

Az első danmei, amit megszerettem, az a *Mo Dao Zu Shi* volt, amit magyarul *A démoni kultiváció nagymestereként* ismerhettek sokan. Jó pár hónapig teljesen a hatása alatt voltam, és mindig kedves helyet foglal el a szívemben. Viszont ami abszolút kedvencemmé vált később, az a *Tian Guan Ci Fu* (*Az égi hivatalnok áldása*) szintén MXTX-től, és az *Erha* (*The Husky and His White Cat Shizun*) Meatbuntól. Nagyon rövid a listám egyébként, amit kissé kínosnak is érzek, de általában nálam ez ilyen mindent vagy semmit helyzet.



Vagy elolvasom egyszer, és élem tovább az életem, mint például az *SVSSS* esetében (*The Scum Villain's Self Saving System*), ami nagyon lekötött, és jókat szórakoztam rajta, viszont utána nem rántott be annyira, hogy aktívan részt vegyek a fandomban; vagy pedig annyira magával ragad a történet, hogy évekig benne ragadok, gondolkodom rajta, fejtegetem, és – ezekben az esetekben – fanartokat készítek hozzá. Mivel munka mellett



limitált a szabadidőm, így több évre is nyúlhat, amíg egy-egy könyvért aktívan rajongok, rajzolk belőle stb.

Amit szeretnék majd elolvasni, ha időm engedi, az a *Remnants of Filth: Yuwu*, szintén Meatbun tollából, mert egy amerikai barátom nagyon ajánlgatja már egy ideje, és Meatbun stílusa az *Erha* esetében is teljesen levett a lábamról.

Illetve a magyar megjelenések közül elkezdtem az *Ezer őst*, és kíváncsian várom a *Guardiant* is.

Idén egy magyar író, April Faye is felkért a *Leláncolva* című boys love regény borítójához. Milyen volt azon dolgozni? Várhatók tőled más hivatalos illusztrációk?

Hú, nagyon izgalmas volt, és bevallom, nagy kihívás is. Igyekeztem megőrizni a stílusom, viszont hű lenni a regény világához, ami teljesen más, mint a kínai danmeiek. Kicsit nosztalgikus is volt, mert bő tíz évvel ezelőtt nagyon szerettem ezt a fajta európai gyökerű fantasy világot, és kicsit olyan volt, mintha tennék egy időutazást abba a vizuális világba, amit a húszéves önmagam előszeretettel ábrázolt. April nagyon türelmes és segítőkész volt a munkafolyamat során, rengeteg karaktertörténettel és vizuális referenciával segítette a munkámat. A felkérés pedig nagyon jólesett, egyrészt szeretem a BL-t, szóval nem volt teljesen műfajidegen sem. A könyv maga baromi izgalmasnak hangzik, és alig várom, hogy teljes

egészében végigolvashassam a történetet. Illetve megtiszteltetésnek éreztem, hogy egy magyar szerző máris úgymond lecsapott a munkámra, hiszen szeretnék komolyabban foglalkozni könyvillusztrációval és borítókészítéssel.

Az, hogy a jövőben mi várható, egyelőre még számomra is homályos, hiszen a *Bor és kard balladája* egyedül is rémületesen hosszú regény, és azt tekintem az elsődleges prioritásomnak. Viszont ha lehetőség adódik rá, kisebb volumenű projektekre abszolút nyitott vagyok mellette. Most az év végére nagyjából kiüresedett a naptáram, és szeretnék csak a rajongói alkotásokhoz visszatérni, mivel rengeteg a befejezetlen munkám, alig elkezdett ötletem.

Köszönjük az interjút! Üzennél még valamit zárásként az olvasóknak?

Szerintem mindent elmondtam, amit lehetett, sőt, talán még sokat is. (:D) Köszönöm nektek



a lehetőséget! Számomra is egy izgalmas élmény ez az interjú, hiszen írásban sokkal jobban bánok a szavakkal, míg élőben elég visszahúzó tudok lenni. Kifejezetten örültem, hogy ebben a formában elmesélhettem a tapasztalataimat, gondolataimat. Mindenkinek szeretném megköszönni a támogatást és a bizalmat, és igyekezni fogok, hogy minél jobban sikerüljenek a jövőben megjelenő kötetek illusztrációi!





A JAPÁN AUTOMATÁK TÖRTÉNETE

Írta: Hirotaka

☐ távol-kelet - időgép



Már sokadik hete teszünk közzé japán történelmi és kulturális érdekességekről rövid írásokat az AniMagazin közösségi média felületein. Ennek egyik eleme a japán automaták története, ami annyira érdekes volt számomra, hogy úgy gondoltam, egy külön cikkben bővebben kifejtem eme remek eszköz történetét.

A kutatásom során rábukkantam a Center of the History of Japanese Industrial Technology weboldalán Higuchi Yoshihiro remek írására. Ez képezi a cikkem alapját.

Eredet

Arra nem vetemednék, hogy az automaták teljes történetét részletezzem, mert ahhoz túl nagyra nyúlna a cikk, és nem is esik a profilunkba. Néhány gondolatban azért összefoglalom. Ki nem találnánk, de az árusító automaták kezdetét/ősét az ókori Egyiptomban kell keresni. Az alexandriai Heron, matematikus és mérnök a Pneumatica című írásában mutat be automatákat, amik vízzel, levegővel és gőzzel működnek. Egyik ilyen eszköz i. e. 250 körül működött, és szenteltvizet adagolt, ha bedobták az érmét. Ha azon gondolkodnánk, hogyan működött, akkor gondolkodjunk el rajta a vécén, amikor lehúzzuk, ugyanis ezen logika mentén működnek ma a vízöblítéses wc-k.

Az angol pubokban cigaretta automatákat használtak az 1600-as években. 1822-ben Richard Carlile radikális politikai aktivista találta fel



szenteltvíz-adagoló
automata i. e. 250-ből

a könyvautomatát, hogy elkerülje a törvény őreit írásai miatt. 1857-ben az angol Simeon Denham a bélyegautomatát találta fel, habár csak 1907-től használták a postahivatalokban. Az amerikai William H. Fruen 1884-ben pedig a folyadékadagoló automatát. 1888-ban megjelent a rágógumi automata az USA-ban. 1895-ben pedig Berlinben megjelent az automata étterem, ahol pénz be, kaja ki. Szóval régre tekint vissza ez az eszköz is, ám most térjünk át Japánra, ami mára az automaták hazájává vált.

Japán automaták

Az első szabadalom egy árusító automatáról Ono Shuzo nevéhez fűződik 1888-ban, azonban nincs bizonyíték arra, hogy a készüléket valaha is használták volna. Ám van egy olyan adat is, hogy 1876-ban az Ueno Parkban működött egy automata mérleg, de nem ismert, hogy ezt ki készítette, és az sem, hogy meddig üzemelt.

Ono szabadalmában a következő áll: „a jelen találmány egy dobozba szerelt gépre vonatkozik, ezen gép feladata áruk eladása meghatározott mennyiségű rézértéért, és e gép célja, hogy mechanikusan kivezesse az árukat a dobozból a gép automatikus működésével, amikor a rézérték megfelelő súlyúak és méretűek.”

Még ugyanebben az évben Tawaraya Takashichi is benyújtott egy szabadalmat ezzel a leírással: „a jelen találmány célja a dohánytermékek vagy más áruk automatikus értékesítése pénz elfogadásával, és amely gép elsősorban nem adja ki az árut, ha a pénz hamis, és súlyában vagy méretében eltér az eredeti érmétől, másodsorban pedig visszaadja a pénzt, ha az áru elfogyott.”

Sajnos ezekből az automatákból nem maradt fenn egy sem, és azt sem tudni, ténylegesen használták-e őket. Két fontos különbség azonban kitűnik: Tawaraya automatája érzékelte a hamis pénzt, és vissza is adta az érmét, ha az áru elfogyott. Ezeket a funkciókat megerősítették a szabadalomhoz csatolt rajzok segítségével. A gép többi része pedig a japán automata babák technológiáját használja.

Tawaraya másik automatája az 1904-es bélyegautomata, amiből még látható egy példány a japán postamúzeumban.

A 72x40 cm-es gép burkolata fából készült, felül volt a pénzbedobó nyílás, és már rendelkezett „elfogyott” felirattal is. Alul kapott helyet a termékkiadó, valamint egy postaláda.



Tawaraya Takashichi bélyegautomatája (1904) – Japán Postamúzeum

Egy bélyeg 3 senbe (0,03 yen) került, egy képeslap pedig 1 sen 5 rin (0,015 yen) áron lehetett a vásárlóé. Az érmét be kellett dobni, majd egy kart meghúzni, hogy hozzájussunk a termékhez. Előre be volt készítve a váltópénz, így 3 sen bedobásakor és csak 1 képeslap vásárlásakor 1 sen 5 rin járt vissza. Ha a termék elfogyott, azt a gép jelezte, és a pénzbedobó nyílás le is zárult. A gép figyelte az érme méretét, így ha az attól eltért, kidobta. Ezt a mechanizmust még az 50-60-as években is használták az italautomatákban.

Az első italautomatáról sajnos nem tudni, mikor készült és állt forgalomba, de a szakértők 1889 és 1905 közé datálják. Ez igazából egy szaké automata, és jelenleg a Ninohe Museum of Histo-

ry and Folklore tárlatán van kiállítva. A 124x45-ös gépen két csap volt, az egyik a szaké, a másik az öblítővíz. A pénz (5 sen/0,05 yen) bedobása után a szakétartály és a kimeneti cső közötti fémkupak kinyílt, és meghatározott ideig (35 másodpercig) nyitva maradt, aminek az eredménye 180 ml szaké lett egy fém vagy porcelán pohárban, mivel akkor még nem volt eldobható. Azok csak a XX. század első felében kezdtek elterjedni az USA-ban, Japánban pedig csak 1954-ben kezdték el gyártani. Biztosra veszem, hogy hazánkban lenne kereslet a pálinka vagy sör automatára.

Az eddig említett automaták nem terjedtek el széles körben, inkább úgymond első fecskéi voltak annak, ami ezután jött. Erre az 1920-as évekig kellett várni, egészen pontosan 1924-ig, amikor megjelent Nakayama Koichiro édességárúsító automatája, aminek oldalán a népszerű, újságokban szereplő képregénykarakter „Nonki na Tosan” („Daddy Happy-go-Lucky”) csábította a vevőket. Ez a gép egy láncos szerkezettel volt felszerelve, aminek a logikájára épül a mai dobozos ital- és jégkrémautomaták is. Nakayamának annyira bejött az üzlet, hogy céget alapított, és automaták egész sorát gyártotta, így volt jegyautomata, tejautomata, játékaautomata is. Kb. 1000 automata volt a cukorboltok és teaházak közelében. Tevékenységéért a japán Becsületrend lila szalagos kitüntetését és a Szent Kincs-Rend érdemrendjét is megkapta.



kétcsapos szakéautomata (1889)



Nakayama Koichiro „Nonki na Tosan” édességárúsító automatája (1924)

Nem Nakayama volt az egyetlen, aki 1924-ben édesség-automatával csábította a népet. Oszakában Endou Kaichi „Shochan no Boken” („Adventures of Shochan”) tematikájú karamella adagoló automatát készített, ami autó hangot adott ki, amikor bedobták az 1 senes érmét.

Aztán jött a háború, ami minden figyelmet és pénzt a hadseregére irányított, csak annak lezárása után fordulhatott a figyelem ismét az olyan kényelmi dolgok felé, mint az automaták. 1953-ban a Yamanote Line állomásaira szereltek vonatjegyautomatákat. Ezek meglehetősen kezdetleges szerkezetek voltak, az érme bedobása és a kar lenyomása után egy dátummal ellátott jegyet adott ki. Előnyük, hogy szerény funkciójuk miatt könnyű volt legyártani, és bárki könnyen megtanulhatta a használatukat. A gazdasági növekedéssel és az új érmék nyomásával az automaták fejlesztése is megugrott, ismét készültek gyümölcsle- és dohányautomaták is.

1957-ben a Hoshizaki Electric (most Hoshizaki Corporation) igazán forradalmi gépet pakolt az utcára, ami automatacunamit indított el. A poharas üdítőautomata tartalmazott hűtőt, és 10 yenért (ma 63 yen) adott friss gyümölcslevet. Látványosságként pedig egy kis szökőkutat tettek az automata tetejére. A sikeren felbuzdulva a cég 1961-ben állította ki az „Oasis” nevű, szintén szökőkutas gépet. Ez volt az a korszak, amikor az emberek igazán elkezdtek ráfáradni az automatákra, különösen az italautomatákra. Az 1950-es évek elején bevezetett 10 yenes érme pedig még



az „Oasis” nevű gyümölcsle-automata (1961)
Hoshizaki Electric

könnyebb utat nyitott az automaták piacának Japánban.

Változó piac, változó igények

Az automaták üzemeltetése viszont nem egyszerű feladat, és idővel az igények növekedése folytán egyre összetettebbé vált. Az automatagyártónak kapcsolatban kell lennie a terméket gyártó céggel, esetlegesen a bolttal, ahol a gép áll, azokat üzemeltetni, feltölteni, karbantartani kell, és a keletkezett hulladék elszállítása és kezelése is fontos. Ez nem egyszerű feladat, számos cég és ember összehangolt együttműködése szükséges



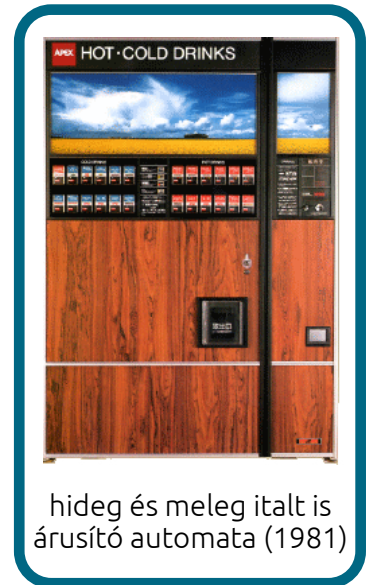
hideg és meleg italt árusító automaták (1961)



instant tészta és dohányautomata (1970)



az első jéggéppel felszerelt (1972)



hideg és meleg italt is árusító automata (1981)

hozzá. A 60-70-es évektől egyre vállalhatatlanabb lett, hogy az automata kifogy az adott termékből vagy a visszajáróból. Képbe került az energiahatékonyság és a környezetvédelem is a csomagolások tekintetében. Egyre élesebb lett a verseny az automatagyártók között, helyi és országos szinten is. A fókusz a „különböző funkciókról” áttérte a „funkciókra, amik növelik az eladást” szemléletre. Kimondott elvárás lett, hogy a termékek finomak, ízletesek legyenek, és a tájékoztatás is egyértelmű, teljeskörű legyen. A 2000-es évektől nőtt a figyelem a hulladékok kezelésének fontossága felé, a szelektív gyűjtés és az újrahasznosítás irányába. Végül pedig a mobiltelefonok, különösen az okostelefonok megjelenésével az informatikai ipar is belépett a játékba, a bankkártya és egyéb fizetést lehetővé tevő cégek mellett.

1963-ra a hatalmas érdeklődés kicsit bezuhanant, ami többnyire a fogyasztói szokások változá-

sával, valamint az automaták többszörös meghibásodásával és a termékek minőségének romlásával magyaráznak. Ez tökéletes alkalom volt a Coca-Cola japán leányvállalatának, hogy belépjenek a piacra, és több tízezer saját automatát helyeztek ki Japán szerte, jó részüket lízing keretein belül. Hamarosan piacvezető is lett. Ezzel együtt jelentek meg a kimondottan automaták üzemeltetésére szakosodott cégek is, ám ők elsőként többnyire belső terekbe helyezték a készülékeket, mint irodák, iskolák.

Akkora lett az üzlet, hogy a nagyobb cégek elkezdtek partnerségeket kötni. Az első ilyen 1961-ben történt, amikor a Shin Mitsubishi Heavy Industries (most Mitsubishi Heavy Industries) és a Tsugami Manufacturing (most Tsugami Corporation) amerikai automatagyártókkal kötött szövetséget, hogy a helyben gyártott gépeket amerikai technológiával szereljék fel.



A Shin Mitsubishi Heavy Industries és a The Vendo Co. együttműködéséből pedig megszületett a Coca-Cola üveges üdítőit árusító automata. Az idő előrehaladtával a gyártás egyre inkább Japánba helyeződött át, ahogy több és több piaci szereplő jelent meg.

Az italautomaták száma 1967 és 1973 között 48%-kal nőtt.

Jelenleg körülbelül 2,6 millió termékárúsító automata üzemel Japánban. A 125 milliós lakossággal számolva kijön, hogy kb. 40 emberre jut 1 gép, ami elképesztő. Ennek jelentős része, 1.976.200 italautomata, a többi minden mást ad, mint ételt, cigit, jegyet, játékot, higiéniai cikkeket, és igen ide tartozik a bugyiautomata is.

Az termékárúsító automata a 2024-es pénzügyi évben 695,13 millió dolláros üzletág volt, ami várhatóan 1,118 millió dollárra nőhet 2032-re. A legjelentősebb cégek a Coca-Cola Bottlers Japan Inc., Suntory Holdings Limited, Otsuka Wellness

Vending Co. Ltd. és a Pokka Sapporo Food & Beverage Ltd. Coca-Cola termékekből sajnos csak a mainstream kapható itthon, de ázsiai élelmiszerboltokban fellelhetünk különlegességeket, mivel sokuk kimondottan csak az ázsiai piacra lett szánva. Suntory és Pokka termékeket szintén az előbb említett boltokban lelhetünk.

Egészségünkre

Van azonban még egy ok, ami segítette az automaták ilyen szintű térnyerését. Nyugaton, így hazánkban is a legtöbb automata zárt térben kezdett elterjedni, mint munkahelyek, szolgáltató irodák stb. És többnyire ott is maradt. Kültéren is akad, de töredéke, mint a szigetországban. Ennek egy oka van: a vandalizmus. Míg a nyugati világban ez számottevő kárt okoz az automatákban, addig Japánban ez elenyésző. Azért akad itt még pár tényező. A felgyorsult japán gazdaságban nagyon gyors megoldások voltak az automaták, és még ma is azok, valamint a minél több mindent minél kisebb helyre sűrítés nagymestereinek tökéletesen beleillett a filozófiájukba az automaták intézménye.

Ezek után nem csoda, hogy Japán vált az automaták országává. Személyes tapasztalatból mondom, hogy tényleg fantasztikusak, és könnyű rájuk függni, akár ital, akár nasi, akár a tekerősgatcha gépre gondolunk. Diverzitásuk pedig azóta elképesztően nőtt, és szinte bármit lehet automatából kapni. A többféle címletű érmék töké-

letesen segítették a terjedést, de Japánban járva mindig legyen nálunk 100 yenes. Persze ma már erre is van alternatíva, hiszen bankkártyát, IC cardot és okosórát is elfogad a legtöbb automata. Az árazásuk is differenciált, a turisták által látogatott helyeken drágább, mint néhány utcával arrébb, ahol 50-100 yennel is olcsóbb lehet ugyanaz a termék.

Így a cikk után pedig mindenki szisszentsen egy üdítőt, vagy a közeli ázsiai boltból szerezzen be cukormentes teát, hogy ha az automatás fling nem is vagy nem úgy, de az élmény meglegyen. Ha pedig olvasnátok a japán automatákban kapható teákról, töltsétek le a [magazin 81. számát](#) is.





2025. december 1. - 2025. december 7.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 26	A Csipet Csapat 27	A Csipet Csapat 28	A Csipet Csapat 29	A Csipet Csapat 30	Ő és a cicája ~Minden múlandó~	Varázslatos Álmod: A rózsza ígérete
20:30	Kilari 20	Kilari 21	Kilari 22	Kilari 23	Kilari 24	A csodálatos hóember	
21:00	Dragon Ball Super 50	Steins;Gate 17	Huntik - A titánok nyomában 37	Conan, a detektív 39	Lovely Complex 15		
21:30	Dragon Ball Super 51	Steins;Gate 18	Huntik - A titánok nyomában 38	Varázslatos Álmod 77	Lovely Complex 16	A Mikulás és a varázsdob	
22:00	Conan, a detektív 36	Conan, a detektív 37	Conan, a detektív 38	Chrono Crusade 6	Conan, a detektív 40	Polár Expressz	Chrono Crusade 6
22:30	Varázslatos Álmod 74	Varázslatos Álmod 75	Varázslatos Álmod 76	Chrono Crusade 7	Varázslatos Álmod 78		Chrono Crusade 7
23:00	Megaman NT Warrior 23	Megaman NT Warrior 24	Megaman NT Warrior 25	Megaman NT Warrior 26	Megaman NT Warrior 27		Lovely Complex 15
23:30	Enyo legendája 11	Enyo legendája 12	Enyo legendája 13	Enyo legendája 14	Enyo legendája 15		Lovely Complex 16

2025. december 8. - 2025. december 14.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 31	A Csipet Csapat 32	A Csipet Csapat 33	A Csipet Csapat 34	A Csipet Csapat 35	Grimm legszebb meséi 21	A legelő hősei
20:30	Kilari 25	Kilari 26	Kilari 27	Kilari 28	Kilari 29	Grimm legszebb meséi 22	
21:00	Dragon Ball Super 52	Steins;Gate 19	Huntik - A titánok nyomában 39	Conan, a detektív 44	Lovely Complex 17	Dragon Ball Super 52	
21:30	Dragon Ball Super 53	Steins;Gate 20	Huntik - A titánok nyomában 40	Varázslatos Álmod 82	Lovely Complex 18	Dragon Ball Super 53	
22:00	Conan, a detektív 41	Conan, a detektív 42	Conan, a detektív 43	Chrono Crusade 8	Conan, a detektív 45	Steins;Gate 19	Chrono Crusade 8
22:30	Varázslatos Álmod 79	Varázslatos Álmod 80	Varázslatos Álmod 81	Chrono Crusade 9	Varázslatos Álmod 83	Steins;Gate 20	Chrono Crusade 9
23:00	Megaman NT Warrior 28	Megaman NT Warrior 29	Megaman NT Warrior 30	Megaman NT Warrior 31	Megaman NT Warrior 32	Huntik - A titánok nyomában 39	Lovely Complex 17
23:30	Enyo legendája 16	Enyo legendája 17	Enyo legendája 18	Enyo legendája 19	Enyo legendája 20	Huntik - A titánok nyomában 40	Lovely Complex 18

2025. december 15. - 2025. december 21.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 36	A Csipet Csapat 37	A Csipet Csapat 38	A Csipet Csapat 39	A Csipet Csapat 40	Grimm legszebb meséi 23	Mackótestvér
20:30	Kilari 30	Kilari 31	Kilari 32	Kilari 33	Kilari 34	Grimm legszebb meséi 24	
21:00	Dragon Ball Super 54	Steins;Gate 21	Huntik - A titánok nyomában 41	Conan, a detektív 49	Lovely Complex 19	Dragon Ball Super 54	
21:30	Dragon Ball Super 55	Steins;Gate 22	Huntik - A titánok nyomában 42	Varázslatos Álmod 87	Lovely Complex 20	Dragon Ball Super 55	
22:00	Conan, a detektív 46	Conan, a detektív 47	Conan, a detektív 48	Chrono Crusade 10	Conan, a detektív 50	Steins;Gate 21	Chrono Crusade 10
22:30	Varázslatos Álmod 84	Varázslatos Álmod 85	Varázslatos Álmod 86	Chrono Crusade 11	Varázslatos Álmod 88	Steins;Gate 22	Chrono Crusade 11
23:00	Megaman NT Warrior 33	Megaman NT Warrior 34	Megaman NT Warrior 35	Megaman NT Warrior 36	Megaman NT Warrior 37	Huntik - A titánok nyomában 41	Lovely Complex 19
23:30	Enyo legendája 21	Enyo legendája 22	Enyo legendája 23	Enyo legendája 24	Enyo legendája 25	Huntik - A titánok nyomában 42	Lovely Complex 20

Dragon Hall TV - műsorrend



december - január

2025. december 22. - 2025. december 28.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 41	A Csipet Csapat 42	Jégvarázs	Jégvarázs 2	Tizenkét hónap	Grimm legszebb meséi 25	A kincses bolygó
20:30	Kilari 35	Kilari 36				Grimm legszebb meséi 26	
21:00	Dragon Ball Super 56	Steins;Gate 23			Olaf karácsonyi kalandja	Grimm legszebb meséi 27	
21:30	Dragon Ball Super 57	Steins;Gate 24			101 kiskutya	Grimm legszebb meséi 28	
22:00	Conan, a detektív 51	Zorro legendája 1	Scrooge: Karácsonyi ének	Csendes éj - Az első karácsony története		Dragon Ball Super 56	Lilo és Stitch - A csillagkutya
22:30	Varázslatos Álmodok 89	Varázslatos Álmodok 90		Tokiói keresztapák	A kőbe szúrt kard	Dragon Ball Super 57	
23:00	Megaman NT Warrior 38	Megaman NT Warrior 39				Steins;Gate 23	
23:30	Enyo legendája 26	Hősakadémia 1				Steins;Gate 24	

2025. december 29. - 2025. január 4.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 43	A Csipet Csapat 44	DHTV Szilveszter	A Csipet Csapat 45	A Csipet Csapat 46	Grimm legszebb meséi 29	Steins;Gate: Déjà vu - Az emlékezeti csalódások okozta teher
20:30	Kilari 37	Kilari 38		Kilari 39	Kilari 40	Grimm legszebb meséi 30	
21:00	Dragon Ball Super 58	Steins;Gate 25		Zorro legendája 4	Lovely Complex 21	Grimm legszebb meséi 31	
21:30	Dragon Ball Super 59	Shinkalion 1		Varázslatos Álmodok 93	Lovely Complex 22	Grimm legszebb meséi 32	
22:00	Zorro legendája 2	Zorro legendája 3		Chrono Crusade 12	Zorro legendája 5	Dragon Ball Super 58	Chrono Crusade 12
22:30	Varázslatos Álmodok 91	Varázslatos Álmodok 92		Chrono Crusade 13	Varázslatos Álmodok 94	Dragon Ball Super 59	Chrono Crusade 13
23:00	Megaman NT Warrior 40	Megaman NT Warrior 41		Megaman NT Warrior 42	Megaman NT Warrior 43	Steins;Gate 25	Lovely Complex 21
23:30	Hősakadémia 2	Hősakadémia 3		Hősakadémia 4	Hősakadémia 5	Shinkalion 1	Lovely Complex 22

2025. január 5. - 2025. január 11.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 47	A Csipet Csapat 48	A Csipet Csapat 49	A Csipet Csapat 50	A Csipet Csapat 51	Grimm legszebb meséi 33	Atlantisz - Az elveszett birodalom
20:30	Kilari 41	Kilari 42	Kilari 43	Kilari 44	Kilari 45	Grimm legszebb meséi 34	
21:00	Dragon Ball Super 60	Shinkalion 2	Huntik - A titánok nyomában 43	Zorro legendája 9	Lovely Complex 23	Dragon Ball Super 60	
21:30	Dragon Ball Super 61	Shinkalion 3	Huntik - A titánok nyomában 44	Varázslatos Álmodok 98	Lovely Complex 24	Dragon Ball Super 61	
22:00	Zorro legendája 6	Zorro legendája 7	Zorro legendája 8	Chrono Crusade 14	Zorro legendája 10	Shinkalion 2	Chrono Crusade 14
22:30	Varázslatos Álmodok 95	Varázslatos Álmodok 96	Varázslatos Álmodok 97	Chrono Crusade 15	Varázslatos Álmodok 99	Shinkalion 3	Chrono Crusade 15
23:00	Megaman NT Warrior 44	Megaman NT Warrior 45	Megaman NT Warrior 46	Megaman NT Warrior 47	Megaman NT Warrior 48	Huntik - A titánok nyomában 43	Lovely Complex 23
23:30	Hősakadémia 6	Hősakadémia 7	Hősakadémia 8	Hősakadémia 9	Hősakadémia 10	Huntik - A titánok nyomában 44	Lovely Complex 24



2025. január 12. - 2025. január 18.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 52	A Csipet Csapat 53	A Csipet Csapat 54	A Csipet Csapat 55	A Csipet Csapat 56	Grimm legszebb meséi 35	Eszeveszett birodalom
20:30	Kilari 46	Kilari 47	Kilari 48	Kilari 49	Kilari 50	Grimm legszebb meséi 36	
21:00	Dragon Ball Super 62	Shinkalion 4	Huntik - A titánok nyomában 45	Zorro legendája 14	Nana 1	Dragon Ball Super 62	
21:30	Dragon Ball Super 63	Shinkalion 5	Huntik - A titánok nyomában 46	Varázslatos Álmodok 103	Nana 2	Dragon Ball Super 63	
22:00	Zorro legendája 11	Zorro legendája 12	Zorro legendája 13	Chrono Crusade 16	Zorro legendája 15	Shinkalion 4	Chrono Crusade 16
22:30	Varázslatos Álmodok 100	Varázslatos Álmodok 101	Varázslatos Álmodok 102	Chrono Crusade 17	Varázslatos Álmodok 104	Shinkalion 5	Chrono Crusade 17
23:00	Megaman NT Warrior 49	Megaman NT Warrior 50	Megaman NT Warrior 51	Megaman NT Warrior 52	Blood+ 1	Huntik - A titánok nyomában 45	Nana 1
23:30	Hősakadémia 11	Hősakadémia 12	Hősakadémia 13	Hősakadémia 14	Hősakadémia 15	Huntik - A titánok nyomában 46	Nana 2

2025. január 19. - 2025. január 25.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 57	A Csipet Csapat 58	A Csipet Csapat 59	A Csipet Csapat 60	A Csipet Csapat 61	Grimm legszebb meséi 37	Fantázia 2000
20:30	Kilari 51	Kilari 52	Kilari 53	Kilari 54	Kilari 55	Grimm legszebb meséi 38	
21:00	Dragon Ball Super 64	Shinkalion 6	Huntik - A titánok nyomában 47	Zorro legendája 19	Nana 3	Dragon Ball Super 64	
21:30	Dragon Ball Super 65	Shinkalion 7	Huntik - A titánok nyomában 48	Varázslatos Álmodok 108	Nana 4	Dragon Ball Super 65	
22:00	Zorro legendája 16	Zorro legendája 17	Zorro legendája 18	Chrono Crusade 18	Zorro legendája 20	Shinkalion 6	Chrono Crusade 18
22:30	Varázslatos Álmodok 105	Varázslatos Álmodok 106	Varázslatos Álmodok 107	Chrono Crusade 19	Varázslatos Álmodok 109	Shinkalion 7	Chrono Crusade 19
23:00	Blood+ 2	Blood+ 3	Blood+ 4	Blood+ 5	Blood+ 6	Huntik - A titánok nyomában 47	Nana 3
23:30	Hősakadémia 16	Hősakadémia 17	Hősakadémia 18	Hősakadémia 19	Hősakadémia 20	Huntik - A titánok nyomában 48	Nana 4

2025. január 26. - 2025. február 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A Csipet Csapat 62	A Csipet Csapat 63	A Csipet Csapat 64	A Csipet Csapat 65	Balu kapitány kalandjai 1	Grimm legszebb meséi 39	Tarzan
20:30	Kilari 56	Kilari 57	Kilari 58	Kilari 59	Kilari 60	Grimm legszebb meséi 40	
21:00	Dragon Ball Super 66	Shinkalion 8	Huntik - A titánok nyomában 49	Zorro legendája 24	Nana 5	Dragon Ball Super 66	
21:30	Dragon Ball Super 67	Shinkalion 9	Huntik - A titánok nyomában 50	Varázslatos Álmodok 113	Nana 6	Dragon Ball Super 67	
22:00	Zorro legendája 21	Zorro legendája 22	Zorro legendája 23	Chrono Crusade 20	Zorro legendája 25	Shinkalion 8	Chrono Crusade 20
22:30	Varázslatos Álmodok 110	Varázslatos Álmodok 111	Varázslatos Álmodok 112	Chrono Crusade 21	Varázslatos Álmodok 114	Shinkalion 9	Chrono Crusade 21
23:00	Blood+ 7	Blood+ 8	Blood+ 9	Blood+ 10	Blood+ 11	Huntik - A titánok nyomában 49	Nana 5
23:30	Hősakadémia 21	Hősakadémia 22	Hősakadémia 23	Hősakadémia 24	Hősakadémia 25	Huntik - A titánok nyomában 50	Nana 6

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

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



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



ANIMAGAZIN