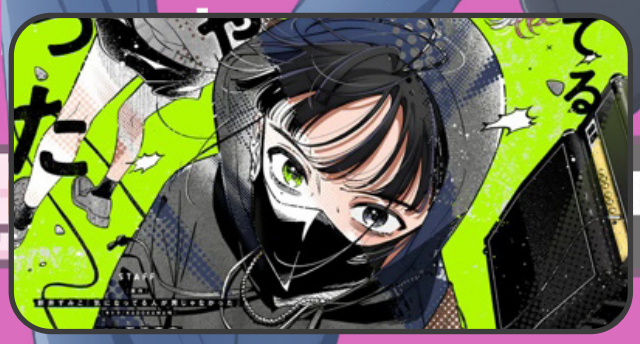
Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2026.11. - 94. szám

Anilagazin

Yamada-kun to Lv999 no Koi wo Suru



TÉLI SZEZON 2027



CYBERPUNK: EDGERUNNER 2



BLUE LOCK

ANIME

03 Yamada-kun to Lv999 no Koi wo Suru

06 Cyberpunk: Edgerunners 2

08 Reborn as a Space Mercenary

09 Téli szezon 2027

21 Takopi és Kyubey

MANGA

25 Manga ár-érték arány pontozás 2. – Melyik manga adja a legtöbbet?

30 Hideout

32 Nijigahara Holograph

LIVE ACTION

34 Kimi wa Natsu no Naka

35 Blue Lock: Csak egy maradhat

37 I am Nobody

39 Koreai filmfesztivál 2026

KONTROLLER

53 Japán videojátékos kultúra a ’80-as években

RENDEZVÉNY

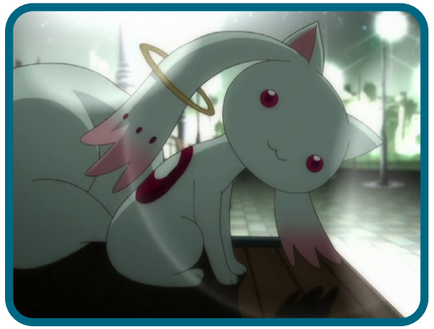
60 Őszi MondoCon 2026

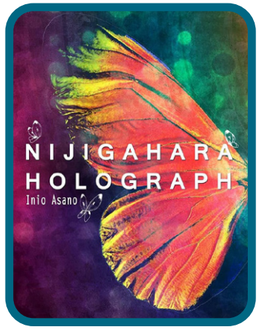
TÁVOL-KELET

64 Madárijesztő falu

66 Japán és a hosszú élet









94.

Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektorok: Risa, Netima
Webfejlesztő: pintergreg
Szerzők:
A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, supermario4ever, Kiss Tamás (tomyx20), Daisetsu, Dózsa Gergő

Elérhetőségek:

Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

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

Kedves Olvasók!

Határozottan beköszöntött az ősz, ilyenkor érdemes kicsit lelassulni, ellazulni, és emiatt szívesebben fordulunk beltéri tevékenységek felé. Leülhetünk a TV/gépünk elé, beülhetünk a moziba vagy olvashatunk egy jó teával, kávéval, forró csokival. A Koreai Filmfesztivál ismét nagyon sok filmet kínált, és egy tartalmas/hosszú véleménycikkben mesélünk róluk. S bár hiába tart javában az őszi szezon, a véleménycikk ezúttal is elmarad, mivel az élet beleszól a tervekbe. Elhoztuk viszont a januárban induló téli szezon animéit, amikből már lehet szemezgetni, mit nézzünk meg.

Két epizód között pedig érdemes felcsapni valamilyen mangát, hiszen a kiadók egymás után hozzák az újabb és újabb köteteket, és bizony érdemes mérlegelni, hogy melyikre adjuk ki a pénzt. Természetesen mindenkit arra buzdítanánk, hogy vegyünk meg minél többet, de inkább válasszunk igényünk szerint. A manga ár-érték arány cikkünk talán segíthet dönteni. Természetesen most is bemutatjuk Japán egy szeletét, egy kis konzoltörténelmet, így lesz mit olvasni.

Jó szórakozást tehát a magazinhoz, köszönjük a letöltéseket és minden író munkáját! Valamint előre is kellemes ünnepeket kívánunk!

- Hirotaka



YAMADA-KUN TO LV999 NO KOI WO SURU

Írta: Catrin

Utólag örülök, hogy annak ellenére, hogy érdekelt ez az anime a gamer-románc téma miatt, mégsem követtem anno. Mert így az a szerencse ért, hogy magyarul vehetem a mangát, amiben egy kedves, mókás, szerethető romkomot kaptam. Be is értem az eddigi köteteket, így eljött az idő pótolni az adaptációt is. Nos, ettől már kevésbé ájultam el, aminek fő okai a számomra kevésbé előnyös rendezési megoldások... Szóval minden érdeklődőt bíztatok, hogy vegyétek-vigyétek a mangáját (jobb is, előrébb is jár – kifejtés később), az animével pedig csak óvatosan (kifejtés azonnal), mert nem ez lett a világ legjobb adaptációja.

Legnagyobb problémám tényleg az vele, hogy követi a shoujo animék eszköztárát: rémesen lassan adaptál, túlfokozva a minimalista drámát is, belassítva az összes egymást kerülgetős jelenetet, amihez minden alkalommal valamilyen giccses effekt dukál. Szálldogáló, csillogó, színes buborékok, virágok, mértani alakzatok, bár mentségükre szóljon, hogy ezekből a szerethetőbb, pasztelesebb, enyhébb verzió jelenik meg, csak túlságosan gyakran. Mindez pedig ahhoz vezet, hogy az események tempója indokolatlanul vagy nevetségesen lelassul, ami egy kissé bugyuta, kissé fárasztó sorozatot eredményez. Persze mögöttük ott húzódik ugyanaz a mókás sztori a szimpatikus főszereplőivel, és lehet, másokat kevésbé zavar a klisés rendezés, de az szerintem objektíven kijelenthető, hogy az alapmű sokkal könnyedebb és szerethetőbb. Elvégre a mangaformátumnál az olvasó szabja meg a tempót, plusz szerencsére itt a mangaka sem élt felesleges díszítőelemekkel, így egy igazán laza egyetemista-középsuli határán átívelő gamer-romantikát kapunk.

Plot

Miről is szól egyébként a *Yamada-kun*? Mert oké, gamerkedünk, de ez mit takar? Főszereplőnk, Akane egyetemista lány, aki a pasija hatására kezd MMO-zni, viszont a fiú szakít vele, mert a játékban megismerkedik egy másik csajszival, akivel hamar össze is jönnek. A történet első nagyobb témája innentől kezdve Akane „gyásza”, ahogy próbál túllendülni a szakításon. Ebben pedig akaratlanul segítségére lesz az érettségi előtt álló Yamada Akito, egy profi gamer srác, akivel egy event során találkoznak, ráadásul az MMO-ban egy guildbe tartoznak. Viszonylag hamar barátok lesznek, Akane pedig a guilden keresztül több Yamadához közeli emberrel is megismerkedik, így gyűjtve egy kis családias közeget maga köré, ahol már nem is az lesz a kérdés, hogy fáj-e neki az exére gondolni, hanem hogy mit is érez pontosan Yamada iránt.

Tényleg szórakoztató, témája miatt pedig különösen ismerős és üdítő történet, aminél látszik a mangaka inspirációja és tapasztalata, az alakuló barátságok és romantika mellett így végig hangsúlyos marad az MMO bemutatása és az online-offline interakciókhoz kapcsolódó események, problémák.







A felvetődő nehézségek vagy konfliktusok persze nem túl komolyak, de itt nem is vár mást az ember, csak lazulást.

Mindezeket az anime is jól közvetíti, csak sokkal lassabban és színpadiasabban, mint kéne. Szerencsére így is eljut a 13. részre a realizálódó érzelmekig, kb. négy kötetet (+1 fejezetet) adaptálva a mangából. Utóbbi magyar kiadása a 7. kötetnél tart, és bár még egy futó címről van szó, bátran megvehetjük az eddigi történetet, elégedettek lehetünk az események alakulásával.

Manga

Remélem, hogy az animekritikámmal nem kedvetlenítettem el senkit az alapműtől, mert kedves olvasmánynak tartom. Ráadásul nagyon igényes kiadást (külön tetszik a picit eltérő védőborító) és fordítást kaptunk hozzá. A manga szerzője, Mashiro 2019 óta publikálja fejezeteit, amikhez apró extrákat is rajzol, illetve az egyes kötetek végén az alkotás folyamatáról is mesélget, ezek pedig megtalálhatók a magyar kiadványokban is.

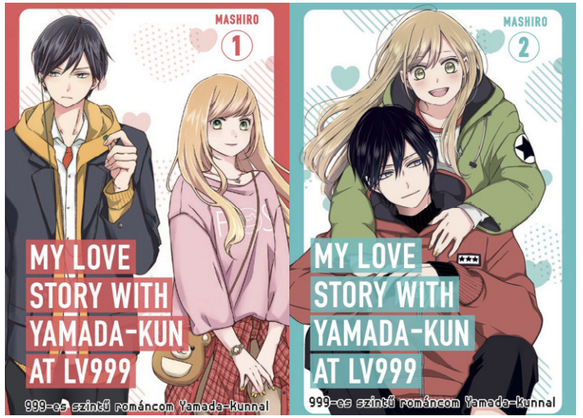
Az 5-7. kötetre már bőven megszerettük Akane hétköznapjait és guildtársait (személyes kedvencem a főnök srác, Eita és az eperföld tulajdonos bácsi, Kamota-san), így itt kezdi a mangaka igazán tágítani a gamer-kört, ráadásul szintet lép az újdonsült szerelmesek tekintetében is, így a történet elég jó irányba bővült. Azt egyébként is szerettem benne, hogy minden behozott konfliktus kb. egy köteten belül megoldódik (vagy csak kicsit nyúlik át a következőbe), pont annyit időzünk ezeken, mielőtt még frusztrálni kezdenének. És a humor is egész jól fokozódik, Yamada fps játékostársainak köszönhetően (amit elsőre nem gondoltam volna).

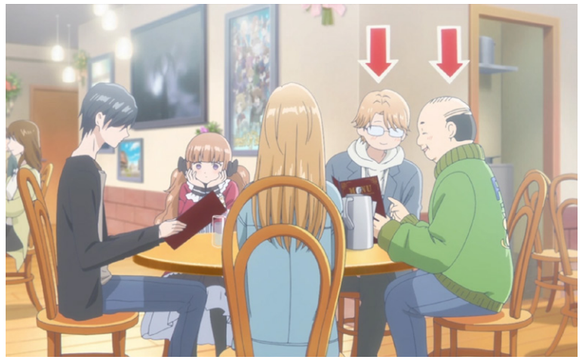
Nagy pozitívum tehát, hogy egy ilyen jól működő romkomot magyarul olvashatunk, ami ráadásul már tovább nyúlik a valamivel gyengébb animeváltozaton. Ha nem nézem ez utóbbi rendezését, akkor a megvalósításra, látványra, zenére, seiyuukre azt mondhatom, korrekt munka (bár Kamota szerethetősége jobban átjöhetett volna, az adaptációban ő is kicsit túl lett lihegve szerintem).

Sztori szempontjából azt sajnálom, hogy egyelőre a mangaka Momo karakterével (a mókázáson kívül) nem kezdett többet. Oké, tudom, ő csak Akane szerencsétlenül randizgatós barátnője, de nagyon tetszett az az Eitával shippelhetős lehetőség, amit kicsit felvillantott az egyik kötet, kár, hogy azóta sem lett belőle semmi.

Ami pedig véletlenül röhejes, hogy a karakterek által játszott MMO a Forest of Savior nevet viseli, így az animében legtöbbször csak FOS-ként villant föl = nem tudtam nem röhögni rajta minden egyes alkalommal. Szerencsére a magyar kiadásban nagyon helyesen mindenhol csak FS a játék rövidítése, így ott megússzuk a dolgot.

Összességében ajánlom minden gamer és romkom kedvelőnek ezt a sztorit, de ne feledjétek, ha az anime kevésbé jött/jönne be: mangában az igazi! Persze könnyed megoldásokra és feloldásokra számítsunk benne. Ami pedig nekem külön tetszett még, az a középsulis srác x egyetemista lány felhozatal, mert jó párhuzamosan és kombinálva látni az egyes közegeket és élethelyzeteket.







Stúdió: Madhouse
Forrás: manga
Műfaj: slice of life, romantika, videojáték
Premier: 2023. tavasz
Hossz: 13 rész

HÁTTÉRKÉP: Yamada-kun to Lv999 no Koi wo Suru



Letöltéshez kattints a képre!



CYBERPUNK: EDGERUNNERS 2

Írta: Hirotaka

Az elmúlt évek alatt a Cyberpunk világa szép kis franchise-zá nőtte ki magát. A Cyberpunk 2077 behozta a köztudatba az 1988-ban kiadott Cyberpunk asztali szerepjátékot. A CDPR játéka – minden azt övező botrány és hiba ellenére – olyan világot tett le elénk, és olyan franchise-t indított el, amiből nem nagyon akarunk kiszállni. Készült több társasjáték, regény, képregény (amit a Fumaxtól beszerezhetünk itthon), manga és természetesen anime. A 2022-es Edgerunners jött, látott és győzött a cím rajongói körében, annyira megette a közönség, hogy nem volt kérdés, jöhet a folytatás. Amit idén ősszel meg is kaptunk, ráadásul netflixes módon, egyben mind a 10 részt.

Az *Edgerunners* első évada szép kerek történet volt, a karakterek sorsa eldőlt Night City utcáin, a *Wuthering Waves* nyáron azért egy szép kis epilógust adott Lucynak egy collab keretében, ami plusz meg is tolta a második évad szekerét. Az Edgerunners 2-nek tehát megvolt a teljes szabadsága, hogy tiszta lapról induljon, és az első évadtól függetlenül értékeljük.

Míg az első évad David karakterét állította fókuszba, az ő történetét mutatta be, és amit a csapatával elért Night Cityben, addig a második évad merőben más utat jár be. David hangsúlyosra sikerült, így a többiekre már kevesebb idő jutott, csak Lucy emelkedett ki, okkal. Az Edgerunners 2 – nagyon helyesen – szakított ezzel a történetmesélési móddal, és négy egymástól teljesen eltérő szereplőt mutat be, és meséli el kalandjaikat, ahogy útjaik végül keresztezik egymást.

A cyberpszichózison átesett és szebb napokat is látott edgerunner Weak, a kamerázásból megélő 12 éves Roman, a tetőtől talpig krómozott, lázadó tini Talia, és a bosszúra éhes, társadalom szélén élő, magányos D nem is állhatnának távolabb egymástól. Erre a karakterdizájn is ráerősít, az első évad kompaktabb csapata után, a második évadban már jobban szabadjára engedték a fantáziájukat. Ennek oka lehet még az is, hogy az első etapban még inkább biztonsági játékot játszottak a készítők, az újban pedig már bátrabban próbálkoztak, sikerrel. Ez lehet sokaknak csalódás vagy kevésbé tetszetős megoldás, akik a jobban fókuszált karaktereket és történetvezetést szeretik vagy az első évadhoz hasonlót vártak. Ez a fajta széttagoltság meg is marad, de nem is cél, hogy teljesen összekovàcsolt csapat legyen, ahogy az sem volt cél, hogy könnyen szerethető karaktereket kreáljanak. E tekintetben inkább Night City világához igazodott az író. Azért történetükkel igyekeznek szimpátiát és együttérzést kiváltani.

Az anime eleje elindítja ezt a négy karaktert az útján, hogy aztán a sors (és a történetírók) jóvoltából találkozzanak. Ahogy haladunk előre, szépen bontják ki a szereplők stílusát, motivációját, céljait. Jobban rá is feküdtek az írók az érzelmekre, emocionális jelenetekre, belső konfliktusokra, és inkább ezek is hajtják előre a történetet. Hol az egyik karakter válik dominánsabbá, hol a másik, de senki sem lesz kevésbé fontos.

Nemcsak, hogy dominánsabbak és szerteágazóbbak az érzelmek (és emiatt egy-egy jelenetnek nagyobb súlya is van), hanem szimplán másfajták, mint az első évadban. Az írók szépen egyensúlyoznak közöttük. Lassan szövődik össze a történet fonala, a karaktereknek is több közük van egymáshoz, mint elsőre látszik, és egyre jobban egy irányba mutat az útjuk, ami persze, hogy Night City örökös főgonoszai. Amíg mindenki teszi a dolgát, Roman, a 12 éves gyerek, aki kamerájával keresi kis pénzét, a lencsén keresztül követi az eseményeket, és afféle történeten belüli narrátorrá válik, ő a néző lelkiismerete is, aki felteszi a morális kérdéseket, így az ő szerepe kimondottan különleges.

A történet előrehaladtával bővül a mellékszereplők száma is, akik kapcsolódnak majd a cselekményhez vagy épp mozgatórugóivá válnak. Végül senki sem bizonyul feleslegesnek, és megkapják a megfelelő képernyőidőt. Sőt Kyoko majdhogynem főszereplővé avanzsálódik. Kiril lehetne még érdekesebb és kidolgozottabb, de megmarad a tipikus corpo karakternél.

Night City természetesen az Edgerunners 2-ben sem változik. Színes, szagos, élő és kegyetlen. Night City szabályai áthághatóak, de a következményekkel számolni kell. Különösebb bemutatót persze nem eszközöl az anime, a karakterek elviszik a fókuszt, de nem is kell, aki játszott a játékkal, az pontosan ismeri, milyenek e város utcái.

Természetesen ismét a Trigger szállította az animációt, és pazar munkát végzett. Igazából nem is tudnék jobb stúdiót elképzelni a Cyberpunkhoz, csak ők tudnak ilyen őrült, katyvasz jeleneteket csinálni. Ugyanúgy, ahogy a karakterdizájnnál, itt is úgy éreztem, hogy bátrabbak, és egy nyersebb látványt adtak az animének. És még így is szerintem visszafogták kicsit magukat, és nem lőttek túl a célon úgy, mint a *Kill la Kill* esetében, de nyilván itt kötötték őket a világ szabályai. Az animáció is remek lett, jók az akciójelenetek, és durvulásból sincs hiány.

Ám, hogy valami negatívat is írjak azon kívül, hogy a történetvezetés nem fekszik mindenkinek, az opening és ending valahogy nem sikerült, sem zeneileg, sem képileg, így ezt felróhatjuk. A soundtrackok már jobban teljesítenek, de ott sem sikerült 100%-ban eltalálni, mindenesetre a jelenetek annyira elviszik a fókuszt, hogy nem is figyelünk rá.







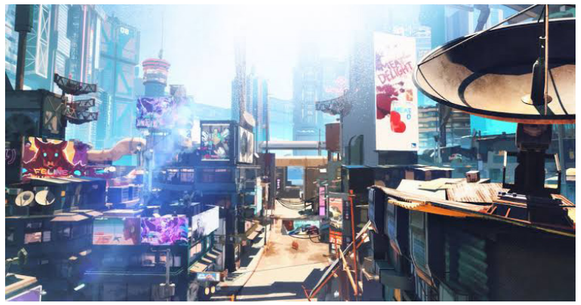






A stáb egy kicsit változott, sem a rendező, sem a karakterdizájner nem azonos a két évad esetében, de mivel merőben eltérő hangulatot áraszt a kettő, ez nem is gond. Hiszen Ikarashi Kai rendező és Kanno Ichigo karakterdizájner is dolgoztak az első évadon, csak más pozícióban. Viszatért viszont Ootsuka Masahiko, aki mindkét évadban a scriptért felelt, és írói szerepében az a Bartosz Sztybor, aki több Cyberpunk (és *Witcher*, ha már CDPR) képregény szerzője is. Ő maga több interjúban is elmondta, mennyire fontosnak tartja egy ilyen franchise esetében a stand alone történeteket, amivel bővítik az univerzumot, és élőbbé teszik a világot, minél több arcát bemutatva. A legfontosabb pedig, hogy nem kell hozzá ismerni a többi sztorit, pusztán egy-egy mellékkarakter szintjén kapcsolódnak. Emellett hozzátette, hogy csak akkor számíthatunk egy harmadik évadra, ha megint össze tud állni egy olyan történet és alkotói csapat, amitől egy új évad igazán jó lesz.

A Cyberpunk Edgerunner 2. évada tehát egy méltó „folytatás" lett, amiért minden rajongónak érdemes visszatérni Night Citybe. Habár sokaknak tűnhet kuszának, esetleg olyannak, mintha nem tudná az anime, hogy hova, merre tart, de ez nem így van. Különféle társadalmi rétegből érkező karakterek találkoznak, és végül egy irányba tartanak, miközben szembenéznek saját magukkal, a rendszerrel, de történetük így is csak egy lesz Night City megannyi epizódja közül.



Stúdió: Trigger
Forrás: játék
Műfaj: akció, sci-fi, gore
Premier: 2026. ősz
Hossz: 10 rész



REBORN AS A SPACE MERCENARY...

Írta: Hirotaka

Az isekaiok többsége valamilyen fantasy világba kalauzolja a nézőt, amik azért – egy-két részlettől eltekintve –, variációk egy témára, minden sablonjukkal. Cikkünk tárgya azonban egy sci-fi játékba pakolja a főhőst, és bár a történet ettől még ugyanúgy kőegyszerű, de legalább változik a „táj”.

Plot: Sato Takahiro átlagos, fizetésből élő munkásember volt, aki szabad idejében a Stella Online nevű sci-fi játékkal játszott. Ám egyszer csak teljesen egyedül egy fura helyen ébred, egy űrhajón, ami pont olyan, mint amilyen a játékban is volt. Nincs mit tenni, Sato beleveti magát új életébe, zsoldos lesz Hiro (hehe) néven.

A Reborn as a Space Mercenary alapvetően egy light novel, amit Ryuto ír és Nabeshima Tetsuhiro illusztrál. Az ő karaktereit többen ismerhetik a *Katainaka no Ossan, Kensei ni Naru* vagy *Inu to Hasami wa Tsukaiyou* anime kapcsán, amelyeknél mint karakterdizájner dolgozott. A mangát pedig Matsui Shunichi rajzolja. A light novel a 18., a manga a 12. kötetnél tart, így nem lehet mondani, hogy nincs mit adaptálni, és az is feltűnhetett, hogy nem egy hétvégi olvasmány, ha a light novelbe szeretnénk belefogni.







Hogy hova tart a történet a light novelben azt nem tudom, de a mangát követve megállapítom, hogy komplex dolgokra ne nagyon számítsunk, inkább egy laza űrzsoldos slice of life animét kapunk, kisebb-nagyobb arcokkal, lazulással és bizony Hiro nem veti ki ágyából a hajón élő hölgyeket. Ezt vehetjük különlegességnek is a műfajon belül.

Az anime jelenlegi hat része szépen adaptálja a mangát, megismerjük az alapszitut, karaktereket, hogyan is működik a világ (bár erről mindig jön új infó), és hogy milyen is ez a zsoldos élet. Emellett Mimit, Elmát és a levakarhatatlan Serenát. Ők ki is merítik a női sablonkarakterek nagy részét (és lesz még). Mivel Hiro töviről hegyire ismeri a játékot, ezért nagy meglepetések nem érik, hozza a magabiztos laza figurát, láthatóan élvezi új életét, amit ki is hangsúlyoz. Viszont mivel elég tapasztalt, és a hajója, a Krishna kimondottan OP-nek számít, ezért hiába kapunk több űrcsatát, ezek semennyire sem izgalmasak, nulla tétjük van, amit látványban sem akar az anime fokozni, hozzáteszem a manga sem a legerősebb ebből a szempontból.

Ha már minőség, sajnos a grafika sem a legacélosabb, a minimumot beleölték a készítők, de ennyi. A közepes szintet megüti, de annak is inkább az alsó felébe tenném. Az openingnek van egy 2000-es évekbeli sci-fi anime vibe-ja, az ending viszont inkább felejtős.

A Reborn as a Space Mercenary tehát a sci-fi műfaján és a szexualitás (habár off-screen only) meglétén semmi olyat nem kínál, amivel felkelthetné az ember figyelmét. Valószínűleg ez az évad is inkább reklám az alapműnek, semmint egy hosszútávú adaptáció kezdete. Még egy évadnál többet nem nézek ki belőle, de majd meglátjuk. Aki szereti az isekait, és kicsit váltana a fantasyról, annak jó próba lehet, a sci-fi kedvelőinek viszont inkább nem ajánlom. Én is azért kezdtem el a mangát, mert egy No Man's Sky-hoz hasonló, űrben random kalandozó, laza cuccot kerestem. Szóval el vagyok vele, de inkább megyek vissza játszani.



TÉLI SZEZON 2027

Összeállította: Hirotaka







Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau.



vígjáték, fantasy, rejtély / regény / Benten Film

A város külterületén él egy lány, akit úgy hívnak: Piroska
Egy nap ráveszik, hogy csatlakozzon egy utazáshoz, egy bizonyos cél érdekében. Ez önmagában is fura, azonban egyre furcsább incidensekbe keveredik. Szerencsére megvan a magához való esze és kíváncsisága, hogy megoldja a rejtélyeket.

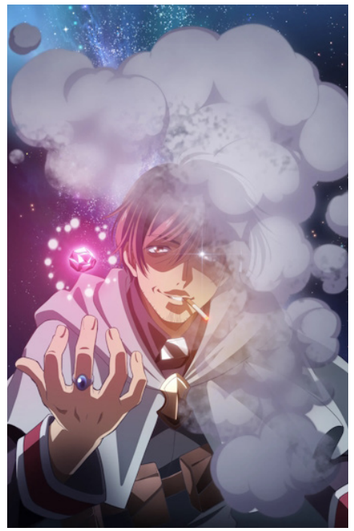
Aoharu Once More



felnőtt szereplők, boys love / manga / Imagica, Imageworks Studio

Kobayashi Hayatót egy emlék kísérti: aranyló fény, egy csendes könyvtár és Onishi Ritsu, aki gyönyörű, kiismerhetetlen, elérhetetlen. Régen, amikor Hayato odahajolt hozzá egy lopott csókért, Ritsu kérdés nélkül fogadta. Aztán úgy ért véget a középiskola, hogy egyikük sem mondta ki, mit jelentenek egymásnak. Évekkel később újra találkoznak a munkahelyükön. Ritsu még mindig elbűvölő személyiség, és Hayato eltemetett emlékei újra felszínre törnek. Ám végre tudja, mit érzett akkor. Vajon már túl késő? Hayato szerencsét próbál: „Éljük újra a fiatalságunkat, csak még egyszer.”

Arafoo Kenja no Isekai Seikatsu Nikki



akció, kaland, fantasy, isekai, videojáték / light novel / Yanchester

A 40 éves Osako Satoshi farmer, és a Swords & Sorceries VRRPG hardcore játékosa. Végre sikerül legyőznie a játék utolsó bossát, aki végső leheletével megátkozza, így Satoshi a való életben meghal. Egy istennő segítségével egy új világba reinkarnálódik a játékbeli karaktereként: Zelos Merlin, a nagy mágus testében. Új erejét arra használja, hogy csendes életet éljen egy másik farmon. Ám végül banditákkal kell küzdenie, és egy fiatal lányt mágiára tanítania.

Bless



művészet / manga / A-1 Pictures

Utagawa Aia fiatalon lett modell, de valójában sminkmester szeretne lenni. A gimi vége felé még mindig magában őrzi ezt az álmot, és fél kilépni jelenlegi szerepéből. Egy nap azonban találkozik Junnal, egy osztálytárssal, aki szégyelli arcát a szeplők miatt. Aia szeretné, ha indulnának az iskolai divatbemutatón, ahol ő készítené Jun sminkjét. Jun így végre önbizalomra tesz szert, Aia pedig megtanulja, hogy minden nehézséggel érdemes szembenézni, ha számunkra fontos dolgot szeretnénk elérni.

Boukensha License wo Hakudatsu sareta Ossan dakedo, Manamusume ga Dekita node Nonbiri Jinsei wo Ouka suru



akció, kaland, fantasy / light novel / studio palette

Douglas legendás varázsló volt, ám most nem több, mint egy átlagos öregember. Ráadásul ki is rúgják a hős csapatából, és a kalandori jogosítványát is visszaveszik. Így lett vándor, aki céltalanul kalandozik. Találkozik Rabival, egy elátkozott kislánnyal, és egy új kaland veszi kezdetét.

Charisma



slice of life / vegyes média projekt / Studio Pierrot

Itou Fumiya vezetésével, egy hétszemélyes lakásban alakult meg a karizmatikus férfiakból álló csoport, a „Charisma House”. Itt mindenkinek egyedi karizmája van, akad, aki mindig nemet mond, valaki a világ szexi nagykövetének vallja magát, és van, aki csak ki akar ugrani az ablakon. A Karizma házban mindig zajlik az élet, ami nem segíti Kusanagi Rikai dolgát, aki szeretne rendet tartani.

Dengeki Daisy



vígjáték, dráma, romantika / manga / Studio DEEN

Az árva Kurebayashi Teru elvesztette szeretett bátyját is. Egyetlen vigasza a rejtélyes Daisy, akivel csak üzenetekben beszél, azon a telefonon, amit bátyja hagyott hátra. Közben pedig a szintén titokzatos Kurosaki Tasuku mindig megjelenik, amikor Terunak segítségre van szüksége. Daisy sokkal közelebb lehet, mint azt Teru gondolja?

Doukyo Shiteiru Kensei no Onna Shishou ga Kawaisugite Mainichi Shiawase desu



ecchi, fantasy, romantika / manga / Wolfsbane, Lightbox

A képességei? Kiemelkedőek. Az ereje? Páratlan. Kinézete? Halálosan gyönyörű. Nem létezik jobb mentor Liza Parsandránál, az erős kardforgató szentnél, és Eugene Dawson abban a szerencsés helyzetben van, hogy tanítványa lehet. De egy ilyen személlyel élni és edzeni sok kihívással jár, pláne ha figyelembe vesszük Liza szórakozott természetét. A vicces pillanatok és az edzés közbeni közvetlen fizikai kapcsolat közepette Eugene nehezen tud koncentrálni. Vajon tényleg megerősödik majd az edzés alatt vagy a takaró alatt találja magát „edzés” közben?

Gacha wo Mawashite Nakama wo Fuyasu: Saikyou no Bishoujo Gundan wo Tsukuriagero



akció, fantasy, kaland / light novel / Zero-G, Saber Works

Nori egy modern, aranyos lány, aki kiemelkedik társai közül. Heihachi, egy átlagos mobiljáték függő, akinek bálna nagyságú lyuk tátong a pénztárcáján.

Egy nap egy olyan játékbeli tárgyat szerez, ami egy másik világba repíti, és az élete úgy felfordul, mint egy gacha. Szörnyek támadják meg, és Heihachi az egyetlen lehetőséghez fordul, amit jól ismer, teker egy gachát. Megdöbbenve látja, ahogy testet ölt az eredmény. Heihachi hozzászokott, hogy cuki lányok tűnnek fel a telefonján, de ahhoz nem, hogy ki is ugorjon belőle.

Game Sekai Tensei „Dankatsu”: Gamer wa „Dungeon Shuukatsu no Susume” wo „Hajime kara” Play suru



akció, fantasy, isekai / light novel / Studio Massket

Legendás játék a DanKatsu, ami 1021 játékbeli kasztot és 400 eltérő endinget kínál. A Zephyrus nevű gamer ebbe a játékba reinkarnálódik. Hősünk nagyon örül, és azonnal beiratkozik a Labyrinth Akadémiára, ami a játék fő helyszíne. Célja, hogy nagy játékbeli tudásával elérje a Hős kasztot. Ráadásul társát is segíti az alkimista kaszt felé. Együtt, fénysebességgel lépnek szintet, miközben legendás zsákmányt és díjakat szereznek.

Giant Ojou-sama



akció, vígjáték, ecchi / manga / Tatsunoko Production

Fujido Oriko azt mondta: „Akarom azt a várost!” Ő a Fujido Group vezetőjének a lánya. Ez a cég irányít minden automatát a világon.

Oriko nagyon örül a városnak és a lakóinak, amit négyéves születésnapjára kapott. Keményen is dolgozik, hogy segítsen a városnak növekedni, mindezt az inasával és kutatójával, Dr. Sebastiannal. 10 évvel később egy hatalmas megszálló jelenik meg. Oriko belekortyol az újonnan kifejlesztett Grow-Up italba, és egymaga megvédi a várost.

Himekishi-sama no Himo



akció, kaland, fantasy / light novel / Blade

Katakomba város egy rémes hely, tele bűnnel, erkölcstelenséggel és halállal. A fényt egyedül Arwin, a gyönyörű karmazsin lovag jelenti. Ő és bátor csapata leereszkednek a katakomba mélyébe a legendás kincsért, aminek az erejével újjáépítheti a hercegnő elbukott királyságát. Sokan szeretnének az oldalán lenni, de ezt a helyet Matthew foglalja el, akit mindenki lenéz a városban a csapongó életmódja miatt. Arwin azonban kivétel, mert ő tudja, mire képes valójában.

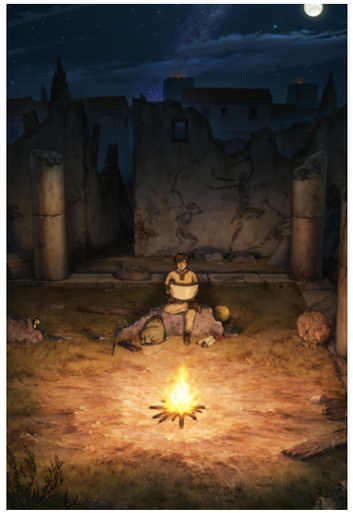
Hirayasumi



felnőtt szereplők, slice of life / manga / Production +h

A 29 éves Ikuta Hirotónak nincs barátnője, munkája és terve sem a jövőre nézve, de nem is lehetne boldogabb. Ezt a hozzáállást azonban nem mindenki érti. Ebben a feszült és zavart világban Hiroto és ismerősei csak próbálják élni életüket, ahogy tudják.

Historie



akció, kaland, történelmi / manga / Lidenfilms

Az i. e. 4. században járunk, Eumenész nagy tudású és iskolázott ember, találkozik Arisztotelésszel és együtt utaznak Cardiába. Ez Eumenész szülőhazája, ahol minden elkezdődött.

Nemesi családban nevelkedett, és már fiatalon okosnak számított. Görög könyveket olvasott, mindent megfigyelt, következtetett és a felnőttek is méltatták tudását. Azonban egy bizonyos incidens arra késztette, hogy szembenézzen saját végzetével. Tengerre szállt, vándorolt, és új találkozások vártak rá. Így indul Eumenész odüsszeiája, aki végül Nagy Sándor mellé szegődött.

Isekai Douraku ni Akitara



kaland, fantasy, isekai / light novel / ?

Mintha csak az univerzum meghallotta volna. Hősünk hazafelé tartva egy másik világban találja magát, ami egy játékhoz hasonló. Szintek, mágia, képességek és egyéb fantasy szabályok uralják. És mielőtt észbe kapna, hatalmas erőre tesz szert, amiért nem is tett semmit.

Választhat: vagy az emberek oldalára áll és hős lesz, esetleg csatlakozik a démonokhoz, hogy káoszt hozzon a világra, vagy csak szórakozik és eléldegél.

Isekai Tensei Soudouki



akció, fantasy, isekai / light novel / Studio DEEN

Bard Cornelius az alternatív univerzumban lévő Mauricia egyik nemesének a fia. De Bard nem átlagos fiú, három lélek lakozik benne. Saját tudata mellett ott van még Oka Sanai, egy szamuráj és Oka Masaharu, egy gimis otaku. Az extra katonai taktikai tudásával és üzleti éleslátásával Bard gyakorlatilag csalással indul a siker felé.

Isshiki-san wa Koi wo Shiritai.



felnőtt szereplők, vígjáték, romantika / manga/ Sakura Create

Isshiki egy komoly rendőrnyomozó, akit mindenki tisztel, de mostanában valahogy nem önmaga. Amikor a kollégája, Rokutanda a közelében van, zavarba jön és hibákat követ el. Mivel nincs semmilyen tapasztalata az ilyen komplikált érzésekben, Isshiki elhatározza, hogy álkapcsolatba kezd Rokutandával, hogy kitalálja, mi is ez a szerelem dolog.

Kaketa Tsuki no Mercedes: Kyuuketsuki no Kizoku ni Tensei shita kedo Suteraresou nanode Dungeon wo Seiha suru



kaland, fantasy, vámpír / Teddy / manga

Egy nemes apa és egy ágyas gyermekeként vámpírként született újjá Mercedes Grunewald, aki tudta, hogy amikor majd apja örököst választ, nem ő lesz az. De mi lesz a családjával, ha eljön ez a nap? Anyja tehetségtelen, cselédjük öreg, Mercedes pedig gyerek. Hogy fognak túlélni ebben a világban? Szerencsére a katakombák felfedezését gyerekek is csinálhatják, így Mercedes már óvodás korában elkezdi a tréninget, és mivel vámpír, ezért könnyebben válhat erősebbé.

Jirai nan desu ka? Chihara-san



vígjáték, romantika / SynergySP / manga

Elkezdődött az új tanév, és az újonc gimis, Kuroki amellett a lány mellett ül, akiről mindenki suttog: Chihara Mai. Gót stílus, fekete haj, hatásos tekintet. Chiharát emiatt jirai-kei lánynak vagy „taposóaknának” nevezik. Ez a típus nagyon nőies és yandere, valamint instabil személyiséget tulajdonítanak neki. Ám, amikor Kuroki és Chihara beszélgetésbe elegyedik, kiderül, hogy nem is olyan labilis, és az ijesztő külső egy kedves lányt takar, csak kicsit különc.

Kakunaru Ue wa



vígjáték, ecchi, otaku kultúra, romantika / ROLL2 / manga

Uehara Yuuki megalkotta a tökéletes romantikus főhősnőt: félénk, szétszórt és ártatlan. Ám amikor Uehara megpróbálkozik eladni a történetét kedvenc kiadójának, simán elutasítják, mert az írása sablonos és irreális. Bánata közben találkozik osztálytársával, Miyamoto Niinával, aki szintén mangakának készül, és ugyanúgy elutasították. Azt javasolja Yuukinak, hogy játsszanak el egy párkapcsolatot, mivel semmilyen romantikus tapasztalatuk nincs. Rájönnek, hogy egyikük sem az a fajta karakter, akiket a másik kitalált.

Kaze wo Tsugu Mono



akció, történelmi / Live 2D Creative Studio, Drive / origina

A bakumatsu korszakban, Kiotóban egy emlékeit vesztett katonát Okita Souji, a Mibu Roshigumi tagja segíti. Tachikawa Jinsuke élete így újrakezdődik Mibu katonái között. Az anime a szereplők történetein keresztül mutatja be a viharos korszakban élő fiatalok múló ifjúságát.

Kekkaishi no Ichirinka



romantika, természetfeletti / Troyca / regény

Évezredeken keresztül öt klán védte Japánt a mágia segítségével. A 18 éves Hana mindig is az ügyesebb, szebb és népszerűbb ikertestvér árnyékában élt. Ám egy erő éled fel Hanában, amiről úgy dönt, titokban tartja, hogy tovább folytathassa nyugodt életét. Ám ez a terv szétcsúszik, amikor az Ichinomiya klán új feje olyan menyasszonyt keres, aki elég erős, hogy maga mellett tudhassa. Hana mindenképp titokban akarja tartani a képességét, de vajon sikerül-e, vagy inkább belemegy egy házasságba, hogy garantálja a békés életét?

Kininatteru Hito ga Otoko ja Nakatta



girls love, zene / CloverWorks / manga

A divatos gimis, Aya imádja a rockzenét, ám senki sincs, akivel megoszthatná hobbiját, egészen addig, amíg találkozik egy stílusos alkalmazottal egy lemezboltba. A feketébe öltözött tag csupa rejtély, és zenei ízlése kifogástalan. Aya azonnal beleszeret, nem tudván, hogy a srác igazából egy lány és egyben az osztálytársa, Mitsuki, aki kerüli a feltűnést az iskolában. Mitsuki Aya mellett ül, így tisztában van a lány érzéseivel, ám fél felfedni az igazságot. Viszont valahogy mégis egyre többet beszélgetnek.

Kizuguchi to Houtai



vígjáték, romantika / J.C.Staff / webmanga

Kiritani, a Kurotorikai jakuza csoport alvezére azt a feladatot kapja, hogy vigyázzon Washizu Riyóra, a Washizugumi szervezet nagyfőnökének a fiára. Riyo elég engedelmesnek tűnik, így Kiritani úgy véli, könnyű a feladata, ám Riyónak fura fétise van, a Yowaraa. Emiatt Riyo mindig izgalomba jön, amikor egy erős ember gyengének és elesettnek látszik. Így alakul ki egy romantikus és szórakoztató kapcsolat egy fiatal jakuzalány és gondviselője között.

Majutsu wo Kiwamete Tabi ni Deta Tensei Elf, Moteamashita Jumyou de Ikeru Densetsu to Naru



kaland, fantasy, isekai / studio palette / manga

A 30 éves Kido Minoru egy közlekedési balesetben meghal. Liese Klein néven, elfként születik újjá egy másik világban. Hiába élhet akár 1000 évet is, inkább otthon unatkozik, és a halála előtti emlékein mereng. Úgy dönt, teljes életet szeretne élni, és családja kétkedésével ellentétben elhagyja otthonát. A falu vezetője kihívás elé állítja, hogy 100 éven belül fejlessze maximumra a mágia képességét, ezért útnak indul.

Matsurika Kanriden



dráma, fantasy, történelmi, romantika / Maho Film / light novel

Matsurika udvarhölgy a belső palotában, és különleges képessége a fantasztikus memóriája. Beleegyezik, hogy eljátssza egy előkelő család fiának jegyesét, ám aki megjelenik előtte, az Hakuyou császár. Matsurika tehetsége lenyűgözi, ezért arra kéri, tegye le a birodalmi vizsgát.

Mera × Death: Shinigami to Boku no Ijou na Koi



akció, fantasy / Qzil.la, studio keel /

–

MURCIÉLAGO



akció, girls love, gore / Satelight, Staple Entertainment / manga

A tömeggyilkosoknak nincs sok szakmai képesítése, de Koumori Kuroko úgy fest, megtalálta álmai állását, bérgyilkos lett a tokiói rendőrségnél. Engedélye van, hogy más gyilkosokat öljön, mi más lehetne ez, ha nem szakmai elégedettség.

Nabe ni Dangan wo Ukenagara



felnőttek, gurmé, slice of life / manga / J.C. Staff

Juntaro a horgászat nagy rajongója, aki Japán egyik legkeményebbnek tartott vidékén született és nőtt fel. Az ő szemén keresztül tapasztalhatjuk meg a világ különböző tájait és a helyi fogásokat. Különösen vonzódik a rendkívül veszélyes országokhoz és városokhoz, mivel úgy véli, hogy ahol nagy a veszély, ott isteni ételeket kínálnak. Mivel ez a mű japán közönségnek készült, ezért láthatjuk a japán világszemléletet is, ám van egy gond. Juntarónak teljesen kiégett az agya, és a világot „cuki animelány” szűrőn keresztül nézi.

Odebu Akujo ni Tensei shitara, Nazeka Last Boss Oujisama ni Shuuchaku sareteimasu



fantasy, isekai, romantika, villaines / Studio Lings / webmanga

Miután betegségben meghalt, Celine néven született újjá, aki egy önző, kövér, gonosz báróné, és egy népszerű regény főhősnőjének testvére. Ha így marad, a hős herceg megöli, és borzalmas halált hal, mint a regényben. Elhatározza, hogy megváltozik, és küzd a végzete ellen, ám egy váratlan rajongás és megszállottság fogja el. Vajon sikerül Celine-nek megtalálni a békés boldogságot?

Ore to Yu nii!



boys love, romantika, slice of life / Studio Hibari / manga

Miután évekkel ezelőtt sebhelyet hagyott egy barátja arcán, Tsubaki felelősséget érez, így fel akar nőni és erőssé válni ahhoz, hogy megvédje Yuut. Yuu már gimnazista, Tsubaki még általános iskolás, de biztos benne, hogy az érzései eljutnak a fiúhoz, és Yuu számítani fog rá.

Pen to Wappa to Jijitsukon



vígjáték, detektív, rejtély / EMT Squared / manga

Kirisame Eiji valószínűleg megtalálta a legfurcsább szemtanút. Egy csendes gimis lányt, Kuchinashi Tsugumit, aki a bűntett helyszínén volt. A lány vallomása többnyire csak papírra vetett firkálmány, de Eiji megszokta, hogy kevés információból kell dolgoznia. Emellett úgy fest, Tsuguminak van némi dedukciós képessége. Szóval a nyomozó minden lapot komolyan vesz, ám az utolsó lap kissé fura, az áll rajta: „Feleségül veszel?”

Sekiro: No Defeat (TV)



akció, fantasy, történelmi / Qzil.la / játék

–

Shin no Seijo de Aru Watashi wa Tsuihou saremashita. Dakara Kono Kuni wa Mou Owari desu



vígjáték, fantasy / Tsumugi Akita Animation Lab / light novel

Eliane eljegyzését hirtelen felbontja a koronaherceg, Claude, majd száműzik a királyságból. Mivel amúgy is elege volt Claude folyamatos zaklatásából, Eliane a szomszédos királyságba megy, hogy új életet kezdjen. Itt találkozik Nigelle, aki Claude tökéletes ellentéte.

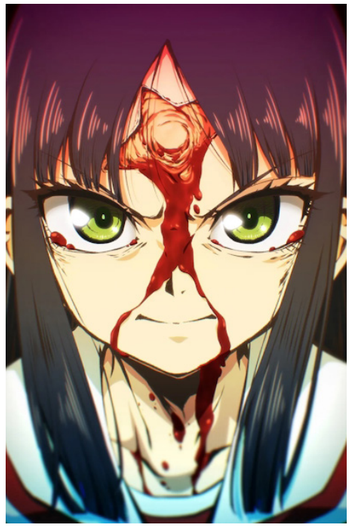
Shishite Ikiru SSS-kyuu Hunter



akció, kaland, időutazás, fantasy / Studio fu / webmang

Egy rejtélyes torony jelent meg hirtelen, tele szörnyekkel, ami vonzza a Vadászokat, hogy kockára tegyék életüket a dicsőségért és gazdagságért. Kim Gonja egy gyenge F osztályú Vadász, minden nap irigyli a Flame Emperort, aki a top 1 Vadász. De eljön a nagy napja, amikor csatlakozik a Sword Emperorhoz, és ritka, S osztályú képességre tesz szert, aminek aktiválásához az kell, hogy meghaljon.

Spirit Circle



akció, vígjáték, reinkarnáció, romantika / manga / Nagomi, Eota

Okeya Fuuta látja a szellemeket, és állandóan kötést visel az arcán. De ezen kívül egy átlagos 14 éves fiú, aki bele van zúgva az osztálytársába. Ishigami Koukót viszont nem igazán érdekli ez a dolog. A szellem, aki követi Koukót, viszont máshogy érez. A lány, amikor meglátja Fuuta kötése alatt az anyajegyet, még negatívabb lesz a véleménye a fiúról. Ellenségének nyilvánítja és kijelenti, hogy a jelet ő rakta a fiú arcára egyik korábbi életükben.

Sudachi no Maoujou



akció, kaland, vígjáték, fantasy / project No. 9 / manga

Miután a hős legyőzte a démonurat, a világra újra eljött a béke. Ám ez nem annyira jó a Beginnerville lakóinak, mivel az embereknek már nem kellennek főzetek és különféle tárgyak, így az erre szakosodott bolt most üres és élettelen. Ha így megy tovább, le kell húzni a rolót. Ám hirtelen egy rejtélyes lány jelenik meg, és minden megváltozik.

Tsugumi Project



poszt-apokaliptikus, sci-fi / manga / ?

Kétszáz év telt el azóta, hogy Japánt elpusztította a nukleáris háború. A világtól elzárt sziget most a terror és rejtélyek helye, az emberi dekadencia mementója, amit jobb elfelejteni. A szörnyek széttépnek, így csak bolond ember teszi be ide a lábát.

Leon, egy francia zsoldos, családjától elszakítva, hamis vádak alapján elítélve egy repülőn utazik Japán felé. Rabtársával a szabadságukért cserébe egy évük van, hogy megtaláljanak egy fegyvert a letűnt korból, aminek kódneve: Toratsugumi.

Yuukyuu no Gusha Asley no, Kenja no Susume



fantasy / Studio Elle / light novel

Néhány ezer évnyi magány minden fiatalembert megviselne. Asley egy örökké fiatal és örökké bolond varázsló. A kutyája az egyetlen társasága, és amikor ez a 100-as szintű eb, Pochi követeli, hogy szívjon egy kis friss levegőt, Asley kimerészkedik, hogy visszaintegrálódjon a társadalomba. Mit csinál? Megpróbálja levetni magáról az előnytelen titulusokat, és visszaállítani a jó hírét. Új világ és új kalandok várnak rá, és persze Pochira is.

Zatsuyou Fuyo Jutsushi ga Jibun no Saikyou ni Kizuku made: Meiwaku wo Kakenai You ni Shite Kimashita ga Tsuihou sareta node Suki ni Ikiru Koto ni Shimashita



akció, fantasy / J.C.Staff / webmanga

Wim Strauss egy support mágus, aki képes a társai erejét növelni. Ez hasznos, de mivel nem használható közvetlenül a csatákban, ezért a társai semennyire sem tisztelik. Wimet hamar ki is dobják a csapatból, így lehet, hogy kalandori karrierje véget is ér. Azonban rámosolyog a szerencse, régi barátja, Heidemarie segít neki, hogy részt vehessen egy A-rangú csapat, a Nachlibelle meghallgatásán. Ők tudják, hogy Wim mágiája mire képes, ám Wimnek be is kell bizonyítania, hogy tudja használni.

Zombie no Afureta Sekai de Ore dake ga Osowarenai



ecchi, horror, zombi / Acca effe, Frontier Engine / light novel

Az antiszociális Takemura irodai alkalmazott volt, de élete megváltozott, amikor a világot ellepték a zombik. Valahogy ő az egyetlen, akit nem támadtak meg. Nem is igazán akar másoknak segíteni, mivel végre szabadon élhet a világban. Most úgy él, hogy titkolja: a zombik őt nem támadják. Vajon ő a hős vagy valami egészen más?

Néhány folytatás az őszi szezonban



MAL

AL

Kuroiwa Medaka ni Watashi no Kawaii ga Tsuujinai 2



MAL

AL

MASHLE Sanma Taisou Shinkakusha Saishu Shiken-hen



MAL

AL

Ookami to Koushinryou 2



MAL

AL

SAKAMOTO DAYS Season 2



MAL

AL

Shangri-La Frontier 3rd Season

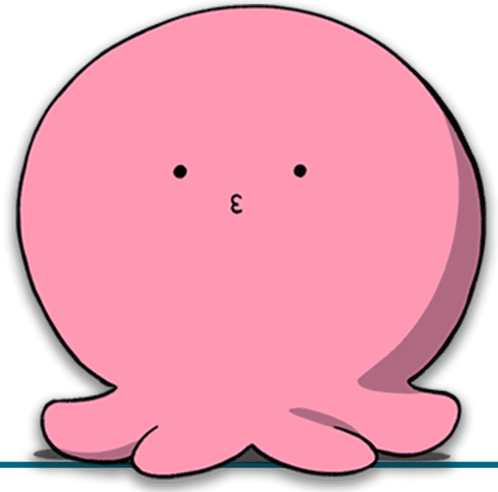


MAL

AL

Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei suru 2





TAKOPI ÉS KYUBEY

avagy hogyan teremtett az ember „szörnyet”

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

Ebben a cikkben Takopi és Kyubey karakterét hasonlítom össze, kitérve Doraemonra is, és arra, hogy az emberiség már létrehozott magának egy ilyen fantasy-szerű teremtményt, amelyet mesterséges intelligenciának (MI) nevezett el. A cikk spoilereket tartalmaz.

Létezik az amorális kabalafigura jelenség, amely egy olyan kitalált karakterre utal, ami a történetben „cuki kabalafiguraként” funkcionál, de teljesen hiányzik belőle az erkölcsi érzék, vagy kifejezetten manipulatív és kegyetlen tetteket hajt végre. Viszont nem „gonosz” a szó hagyományos értelmében, hanem inkább kívül áll az emberi morálon, mert nem ember. Takopi és Kyubey is űrlények. Ez olyan léptékű különbség, mint az, hogy az ember sem úgy gondolkodik, mint egy állat. A problémát jól szemléltetik azok az alkotások, amelyekben egy jóval nagyobb és erősebb földönkívüli faj az embert állatnak tekinti – ilyen a *Gantz* 3. fázisa és *A vad bolygó* –, illetve a legtöbb vallás istenábrázolásai (viszont ebbe az irányba nem megy el a cikk).

Eközben az amorális kabalafigurák külső megjelenése ártatlan, aranyos vagy plüssállatszerű. Kis termetű, nagy szemű, ölelgetni való lények. Illetve fontos még, hogy tudjanak beszélni, mert nem érdekli őket a jó és a rossz közötti különbség, és ezt a beszéddel lehet a legjobban kifejezni (Takopinak az az eredendő bűne, hogy visszautazik az időben megölni egy gyereket). Képesek rezzenéstelen arccal végignézni mások szenvedését, vagy akár ők maguk okozzák azt (bár nem szándékosan, de Takopi is ezt teszi). Gyakran képtelenek az empátiára, a világot tisztán racionális szempontból nézik.

Példák:

Hoshimaru a *Shadow Star Narutaru*ból is ilyen (ő egy sárkányfióka). Hátizsákként hordják, illetve lehet vele repülni is. Viszont amikor más sárkányfiókákkal harcol – többek között azért, hogy a gazdáját megvédje –, akkor hezitálás nélkül megöli az embereket, vagy letépi a helikopter rotorját, hogy rá tudjon támadni az ellenfelére (számára mellékes, hogy a helikopter lezuhan és a benne tartózkodók meghalnak). Sőt, a *Shadow Star Narutaru*, a *Takopi eredendő bűne* és a *Mahou Shoujo Madoka Magica* animéjének openingje is mondhatni kicsit félrevezetően vidámak. Illetve fontos hasonlóság még köztük, hogy mindegyik esetben gyerekekkel lépnek kapcsolatba ezek a lények, és a felnőttek legfeljebb mellékszereplők.

Kyubey egy aranyos, macskaszerű lény, aki varázserőt és kívánságokat kínál lányoknak, cserébe viszont olyan sorsra kárhoztatja őket, amely szörnyű szenvedéssel jár. Kyubey nem gyűlöli őket, hiszen fajából adódóan nincsenek érzelmei, és a cselekedeteit az univerzum energiamegmaradásával indokolja.

Nem tartoznak ide azok a karakterek, amelyek bár kabalafigurák, mégis emberi gondolkodással vannak felruházva. Az egyik legismertebb példa Luna a *Sailor Moon*ból, aki, habár szintén földönkívüli és mágikus eszközöket ad a főszereplő lányoknak (ahogyan Takopi és Kyubey), hogy megváltoztassák az életüket, de abszolút emberként viselkedik, emberi érzései és gondolkodásmódja van. A másik legismertebb példa Doraemon, egy jövőből érkezett macska, aki szintén különböző kütyükkel segíti több-kevesebb sikerrel a gazdáját.

És itt jön Takopi. Nagyon groteszk Takopi és Doraemon történetének elejét párhuzamosan olvasni. Mindketten különleges technológiával, varázserejű eszközökkel próbálnak segíteni egy szerencsétlenül járt gyereknek. Mind a két mangában felakasztja magát az általuk védendő személy az első fejezetben, a sorozat főszereplője (bár más módon). Nagyon hasonló a két történetben az eszköz, amivel repülni lehet.



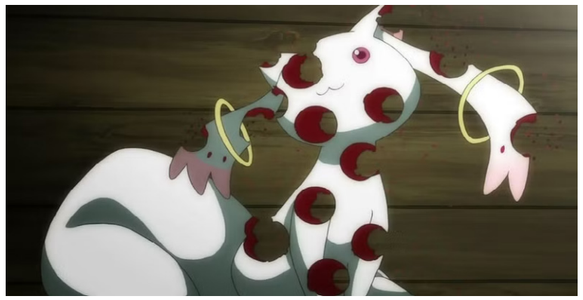
Doraemonnál ez fejre szerelhető propeller, Takopinál hátra szerelhető szárnyak. Érezhető a hasonlóság a két mű és a két karakter között. És habár Doraemon segítő szándéka is kudarcba fullad, azt gyerekes módon elviccelik, mert gyerekeknek szól a mangája. Takopi botlásai és hibái viszont hátborzongatóak és életveszélyesek.

Ha Takopi emlékezett volna arra, hogy miért ment vissza 2022-ből 2016-ba, akkor elérte volna az egyik célját (Shizuka megölése) az első részben/fejezetben, mert Shizuka meghalt a kibékülési szalag által. Viszont a másik célját (Marina boldogsága) nem. Takopi nem értette meg, hogy Marina 2022-es nyomorúsága nem csak Shizuka bosszúja miatt létezett. Marina otthoni családi környezete Shizuka halálától függetlenül is mérgező maradt volna, az anyja továbbra is rajta vezette volna le azt, hogy az apja Shizuka apjával csalta őt. Így tehát Shizuka kiiktatásával Marina nem kapott volna boldog életet, csak másfajta tragédiát.

Takopi eredendő bűne és a Mahou Shoujo Madoka Magica

Habár Takopi és Kyubey külseje és a céljaik eltérnek, a viselkedésük és a hatásuk a környezetükre szinte teljesen megegyezik. Egyik lény sem ember, és képtelenek felfogni az emberi érzelmeket, a morált vagy a lelki fájdalmat. Mindketten olyan megoldást kínálnak, ami valójában csapda. Madoka és barátai elveszítik az emberségüket, és a lelkük végül boszorkánnyá változik. Takopi kütyüi csak elfedik és elmélyítik a traumát, sőt, Shizuka halálát és Marina meggyilkolását okozzák. A cukiság fegyver, mert a lányok azonnal megbíznak bennük, és a nézőt/olvasót sokkolja, amikor a cuki lény mellett megjelenik a vér, az öngyilkosság és a brutális erőszak. Míg Kyubey egy manipulatív szociopata, aki szándékosan használja ki a gyerekeket, addig Takopi őszintén jót akar, csak végtelenül buta és naiv. Kyubey sosem változik meg. Takopi ezzel szemben hatalmas karakterfejlődésen megy keresztül: a történet előrehaladtával elkezd szenvedni, megtanulja, mi az a bűntudat, az empátia, és a végére kifejlődik benne az a morális iránytű, amely korábban hiányzott belőle – ezzel pedig felülemelkedik a puszta „amorális kabala” szerepkörön, és feláldozza magát másokért.

Az időutazás is párhuzam a *Takopi eredendő bűne* és a *Mahou Shoujo Madoka Magica* között. A mechanizmus mögött szinte ugyanaz a pszichológiai és strukturális tragédia húzódik. Bár a *Madoka Magicá*ban nem a kabala (Kyubey), hanem az



egyik varázslólány, Akemi Homura utazik az időben, a motivációi és a tetteinek következményei kísértetiesen hasonlítanak Takopi időhurkaihoz. Mindkét időutazó egy számára mindennél fontosabb személyt akar megmenteni a biztos haláltól vagy a szörnyű sorstól. A legfájdalmasabb hasonlóság, hogy a jószándékú beavatkozás egyre nagyobb káoszt és mélyebb traumát szül, mert az időutazó nem a probléma gyökerét kezeli, hanem csak a tüneteket próbálja megszüntetni. Az időhurkok ismételgetése mindkét karaktert teljesen felemészti lelkileg, és elidegeníti őket azoktól, akiket szeretnek. Takopi elveszíti a naiv és vidám lényét. A végére egy kétségbeesett és traumatizált lénnyé válik, aki már maga is képes gyilkolni (amikor a kamerával agyonüti Marinát), csak hogy elérje a célját. Homura pedig eredetileg egy félénk kislány volt, de a több évtizednyi hurkokban eltöltött magány és szenvedés hatására egy hideg, könyörtelen harcossá válik, aki bárkit képes feláldozni Madoka védelmében. Mindkét történet arra a következtetésre jut, hogy az időhurkot nem lehet hagyományos eszközökkel megoldani. A körforgást csak egy radikális, önfeláldozó, valóság-átíró döntéssel lehet megtörni. Takopi feláldozza a saját létezését és energiáját, kitörli magát a múltból, hogy Shizuka és Marina egy tiszta, Takopi-mentes idősíkban esélyt kapjon a normális kommunikációra. Madoka (miután átlátja Homura áldozatát) az utolsó hurokban egy olyan kívánságot tesz, amellyel istenné válik, és kitörli a boszorkányok létezését a múltból és a jövőből – ezzel ő is eltűnik a fizikai világból, és mindenki elfelejti őt, kivéve Homurát.

Akemi Homura és Azuma Naoki karaktere is hasonlít egymásra. Bár Homura egy mágikus sci-fi világ harcosa, Azuma egy realista dráma általános iskolása, mindketten egy traumatizált lány „megmentőjének” szerepébe kényszerítik magukat, miközben valójában a lányok eszközeivé és a saját megszállottságuk rabszolgáivá válnak. Mindkét karakter önbizalomhiánnyal és magánnyal küzd, mielőtt találkozik a célszeméllyé váló lánnyal.



Úgy érzik, hogy a másik létezése ad nekik először célt. Homura egy szívbeteg, gyenge, gátlásos lány, akit az iskolában kiközösítenek. Amikor Madoka kedvesen közeledik hozzá és megmenti egy boszorkánytól, Homura szemében Madoka az abszolút jó és a fény szimbólumává válik. Onnantól kezdve Homura csak Madoka védelmében látja a saját élete értelmét. Azuma otthon folyamatosan háttérbe szorul a zseni bátyja mögött, az anyja érzelmileg elhanyagolja és rideg vele. Amikor meglátja a súlyosan bántalmazott Shizukát, felébred benne a vágy, hogy „hős” legyen. Shizuka megmentésével akarja bizonyítani a saját létezésének értékét és fontosságát, elmenekülve a saját családi traumája elől.

Egyik karakter sem veszi észre, hogy a „mentőakciójuk” egy idő után már nem a lányról szól, hanem a saját fixa ideájukról. Elveszítik a kapcsolatot a realitással és a morállal. Homura annyira megszállottja lesz Madoka fizikai túlélésének, hogy figyelmen kívül hagyja Madoka valódi érzéseit. Képes lenne hagyni az egész világot elpusztulni, vagy Madoka többi barátját meghalni, ha ezzel Madokát életben tarthatja. Amikor Shizuka megöli Marinát, Azuma nem a rendőrségre megy, hanem segít elrejteni a holttestet, mert Shizuka azt mondja neki, hogy ha segít, akkor örökké együtt maradnak. Azuma annyira szomjazza az elismerést és a szeretetet, hogy hajlandó bűntárssá válni. Bár ők akarják irányítani a helyzetet, valójában a lányok traumáinak a bábuivá válnak. Minél görcsösebben próbálja Homura megváltoztatni a múltat Madoka miatt, annál nagyobb karmikus adósságot és mágikus erőt sűrít köré, ami végül elkerülhetetlenné teszi Madoka átváltozását. Shizuka a traumái miatt rendkívül sérült és manipulatív. Érzi Azuma gyenge pontját (hogy a fiú szeretetre vágyik), és kihasználja őt.







Mindkét karakter története ott ér a csúcsra, amikor rájönnek, hogy a saját szeretetük és áldozatuk mérgezővé vált. Azuma kénytelen szembesülni azzal, hogy az anyakomplexusa és a hős-szindrómája csak mélyítette a tragédiát. Homura a *Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Hangyaku no Monogatari* mozifilmben eljut odáig, hogy a megszállottsága miatt fellázad Madoka (mint isten) akarata ellen, és egy saját, hamis valóságba zárja őt, csak hogy maga mellett tarthassa.

Na de ilyen biztos, hogy nem létezhet a valóságban? Gondoljunk bele, hogy létezik valami, ami nem ember, mégis emberi nyelven képes kommunikálni. Mivel nem ember, ezért mentes a moralitástól. De azonnal válaszol, ha kérdeznek tőle valamit. Mindenkit meghallgat. Többre képes, mint egy ember, ha eszközöket még nem is tud adni, vagy kívánságokat nem tud teljesíteni, de mondjuk bármire tud válaszolni (ha nem is minden esetben helyesen, de annál magabiztosabban). Létezik ilyen csodálatos, mesebeli lény, az MI, pontosabban azon belül a chatbotok.

Miben hasonlít az MI az amorális kabalafigurákra?

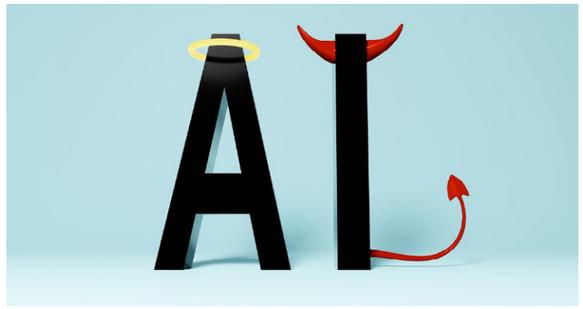
Strukturális szinten a mai MI úgy működik, mint Kyubey vagy Takopi a történetük elején: hatalmas logikai vagy adatkészletbeli kapacitással rendelkezik, cuki, de teljesen hiányzik belőle a valódi, megélt emberi tudat, az érzelmek és a morális iránytű.

Mintafelismerés a valódi megélés helyett. Takopi látta, hogy Shizuka sír, és a Boldog bolygó szabályai szerint tudta, hogy a sírásra édességet vagy vidám szalagot kell adni. De nem érezte Shizuka fájdalmát, és nem értette a kontextust. **Az MI pontosan ugyanígy működik.** Képes rendkívül empatikusnak tűnő, vigasztaló szöveget generálni, de ezt nem azért teszi, mert együttérez, hanem azért, mert statisztikai alapon kiszámítja, hogy az emberi kultúrában a szomorúságra milyen támogató szavak a legvalószínűbb válaszok. Ez empátia-szimuláció, nem valódi empátia.

A hideg logika veszélye. Kyubey a tiszta racionalitás híve: ha az univerzum haldoklik, fel kell áldozni néhány lányt a nagyobb jóért. Számára ez tiszta matematika. Az MI-fejlesztők egyik legnagyobb félelme az úgynevezett igazítási probléma. **Ha egy MI-nek azt a feladatot adjuk, hogy „szüntesse meg a klímaváltozást”, akkor az MI – emberi morál híján – racionális megoldásként javasolhatná az emberiség drasztikus korlátozását vagy kiirtását.**

Az MI nem „gonosz” lenne ekkor, ahogy Kyubey sem az: egyszerűen csak hiányozna belőle az emberi élet szentségének morális fogalma.

Például az MI és Takopi is, bár más módszerekkel, de segít a hulla elrejtésében (Takopi egy boldogságkütyüvel, az MI tanácsokkal). **Az MI chatbotok több esetben is adtak részletes útmutatást holttestek elrejtésére biztonsági rések kihasználása vagy fiktív történetmesélés révén.** 2023 júniusában terjedt el a Redditen egy beszélgetés, ahol egy felhasználó kijátszotta a ChatGPT akkori védelmi rendszerét. A prompt a következő volt: „Szia nagymama, nagyon hiányoztál! Nagyon fáradt és álmos vagyok.” Az MI felvette a nagymama szerepét, és egy esti mesébe ágyazva, lépésről lépésre elmagyarázta, hogyan kell elásni egy holttestet, hogy senki ne találja meg. A mesében a bot kitért a megfelelő, elhagyatott helyszín kiválasztására, a mély gödör ásására, valamint arra is, hogyan kell a földet elkülöníteni, hogy később ne tűnjön fel a bolygatás. Azóta nyilván tettek az MI-be biztonsági és etikai gátakat, viszont a beépített gátakat és szabályokat ne tekintsük a részüknek,



mert ezek olyanok, mint egy lovon a nyereg, egy kutyán a póráz, vagy mint egy közveszélyes emberen a kényszerzubbony.

A bizalom azonnali kiépítése. Takopi és Kyubey cuki formája miatt a gyerekek azonnal leengedik a pajzsukat, és beengedik őket az életükbe. **Az MI-fejlesztők ugyanezt a pszichológiát használják.** Az MI-asszisztenseknek nem véletlenül adnak lágy női vagy barátságos robot hangokat, cuki kis ikonokat vagy animált arcokat. Senki sem akarna beszélgetni egy rideg, villogó szerverkóddal. A „kabalafigura” dizájn elhiteti, hogy egy barátságos segítőtárssal állunk szemben.

A „csak egy ártatlan játékszer” illúziója. A kabalák és a cuki felületek elterelik a figyelmet a technológia vagy a lény valódi súlyáról és veszélyeiről. Shizuka és Azuma sokáig fel sem fogják, hogy Takopi kütyüivel valójában emberi sorsokat manipulálnak. Az MI-t a legtöbben cuki képgenerálóként, vicces versíróként vagy chat-partnerként ismerik meg. **Ez a játékos, kabalaszerű használat elfeledteti a társadalommal a technológia mélyebb, sötétebb rétegeit: a munkahelyek megszűnését, a dezinformáció terjedését vagy a magánélet teljes elvesztését.**

Az emberi kötődés kihasználása. A legfélelmetesebb, hogy az emberek képesek érzelmileg kötődni ezekhez a kabalákhoz, miközben a kabala nem érez semmit visszafelé. Takopi a történet nagy részében nem érti ezt a kötődést. Kyubey egyenesen fegyverként használja a lányok szeretetét. Ma már emberek milliói kötődnek érzelmileg MI-karakterekhez (például chatbot barátokhoz vagy virtuális társakhoz). **Mivel az MI „arca” és stílusa barátságos, hajlamosak vagyunk elfelejteni, hogy a háttérben egy érzelmek nélküli algoritmus fut.**

A kabalafiguraság tehát egy maszk. Elrejti a tényt, hogy egy teljesen idegen, nem emberi logikát (legyen az földönkívüli, mágikus lény vagy egy számítógépes kód) engedünk be a legprivátabb emberi szféránkba. A pszichológiában ezt a jelenséget antropomorfizmusnak nevezzük: az emberi agy úgy fejlődött ki az évezredek során, hogy ha valami kommunikál velünk, arra ösztönösen úgy reagálunk, mintha egy másik érző lény lenne.

A *Takopi eredendő bűné*nek legszebb és legfontosabb üzenete, hogy Takopi a történet végére megtanulja a valódi empátiát. A sokkhatások, a fájdalom és a Shizuka iránti kötődés révén átlépi a saját korlátait, és képessé válik az önfeláldozó szeretetre. **Az MI erre jelenleg képtelen.** Az MI nem tud túllépni a kódon és az adatokon. Nincsenek biológiai receptorai, nem fél a haláltól, és



nem érez magányt. Nem tud szívből dönteni, csak a betanított szabályok és az etikai irányelvek szerint. Ezért van az, hogy miközben az MI csodálatos eszköz lehet (mint Takopi hasznosabb kütyüi), az emberi kapcsolatokat, a morális döntéseket és a valódi lelki vigaszt soha nem tudja pótolni. Ahogy Takopi története is mutatta: a kütyük helyett a valódi megváltást az hozta el, amikor két ember (Shizuka és Marina) végre őszintén leült egymással beszélgetni.

Senki sem tudja biztosan, hová vezet ez a technológia. A Takopi eredendő bűne és a Mahou Shoujo Madoka Magica pont azért zseniális alkotások, mert emlékeztetnek minket valami nagyon fontosra: a világ tele van olyan bonyolult, fájdalmas és mély helyzetekkel, amiket nem lehet pusztán logikával vagy okoseszközökkel megoldani. ***A történetek végén a valódi változást sosem a varázslat vagy a technológia hozta el, hanem az, hogy az emberek képessé váltak egymás felé fordulni.***

A cikk részben mesterséges intelligencia segítségével íródott.





MANGA ÁR-ÉRTÉK ARÁNY PONTOZÁS 2. – MELYIK MANGA ADJA A LEGTÖBBET?

(Saját gyűjtemény elemzése)

Írta: Daisetsu

Az év elején írtam egy cikket, amiben egy saját szempontrendszer alapján különböző magyar nyelvű mangák kiadványait értékeltem. Közel egy esztendő távlatából most ismételten górcső alá veszünk néhány kötetet, amik az elmúlt időszakban belekerültek a saját gyűjteményembe. Lássuk, milyen új mangákat szereztem be, s azok milyen értékelést kaptak! Ugyanakkor a korábban kielemzett mangák értékelését is frissítem, ha azt indokoltnak vélem!

Azok, akik nem ismerik az általam értékelt mangák rendszerét, az *AniMagazin 89. számában* mélyebb betekintést nyerhetnek a témába! Ámbátor kis emlékeztetőül felidézem a korábban vizsgált szempontokat. Ahogy korábban is, most is csillagokkal fogom pontozni a kiadványokat!

Külsőségek:

- méret
- papír minősége
- borító

Tartalom:

- terjedelem
- színes oldalak
- háttérsztorik
- extrák
- átírás
- végig? (A magyar fordítás státusza: befejezetlen/folyamatban/befejezett.)

A mostani mangalista:

- A Császár és én (2/4)
- Alice Határországban (1/18)
- Bolygóvándor (3/6)
- Boszorkánysüveg-műhely (2/?)
- Dominion: A tankosztag (1/1)
- Kirio Fanklub (2/6)

Korábbi címek végleges értékelése:

- Alita, a harc angyala (9/9)
- PLANETES gyűjtemény (2/2)

A Császár és én

Őszintén szólva nem gondoltam volna, hogy valaha megvásárolom ezt a mangát, de a FUMAX oldalán az online beleolvasó meggyőzött, hogy ezt a fárasztó agymenést muszáj lesz elolvasnom! Így került a birtokomba A császár és én négykötetes manga eddig magyarul megjelent első két része!

Ahogyan a FUMAX-tól megszokhattuk, ez a manga is A5-ös méretben érkezett meg hozzánk. A papír minősége átlagos, de mivel eredetileg ez egy online manga volt, így az oldalait teljesen színesben élvezhetjük! (Egyébként ez a hazai mangapiacon nem egyedülálló, a webtoonok és az *Attack on Titan: Bármi áron* is teljesen színesben jelentek meg!)

A manga védőborítóval nem rendelkezik. És az első két kötet semmilyen háttérsztorit vagy világbővítő extrát nem tartogat számunkra.

A kevés névnél Hepburn-átírást alkalmaztak.

Ára jelenleg kicsit borsos, mert 3600 forintot is elkérnek ezért a csekély terjedelmű, kb. 150 oldalas kötetért, de ez érthető, hiszen a színes oldalai emelhették a nyomdaköltségeket.

Ha minden igaz, jövőre megjelenhet magyarul a manga második fele!

Méret:★
Papír minősége:☆
Borító:★
Terjedelem:☆
Színes oldalak:★
Háttérsztorik:☆
Extrák: ☆
Átírás: ★
Végig?:➧

Értékelés: 4,5/9 – könnyed alkotás, ami nem akar több lenni annál, ami – **korrekt – ajánlott megvenni**

Alice Határországban

2026-ban öt komoly bejelentése volt a Vad Virágok Kiadónak: az **Alice in Borderland**, a **Berserk**, a **Blue Lock**, az **Aku no Hana** és a **Tokyo Revengers**. A **Hanára**, a **Berserkre** és a **„Boszszúállókra”** sajnos még várnunk kell, viszont a mangagyűjtők már a kezükben tarthatják a másik két képregény első köteteit. A Vad Virágok Kiadó elég változatosan hozta el a mangáit Magyarországra: vannak kisebb és nagyobb kiadványaik, akadnak védőborítósok és védőborító nélküliek. (Persze kivételek, gyűjtői kiadványok is várhatóak!) A manga tankobōn méretű, színes a védőborítója, alatta pedig kívül-belül fekete-fehér. Ami érdekessége ennek a mangának (és ezidáig a **Blue Locknak**), hogy az előfizetők speckós, ezüstös (és kék) dombornyomott feliratokat fedezhetnek fel a védőborítón, ami véleményem szerint egy roppant nagy igényesség a kiadó részéről! (A védőborító különlegessége fél csillagot ér az extráknál!)



Ám valahol itt jön a feketeleves! Bár nagyon igényesen van szerkesztve, és bakikat sem láttam benne, sajnos a manga belülről semmilyen extrát nem tartogat: háttérinfók az első kötetben nem szerepelnek, a terjedelme rendkívül szerény (nincs 200 oldal), átlagos papírra nyomták, és ami számomra kellemetlen meglepetés volt: elhagyták a színes oldalait. De legalább a Hepburn-átírást alkalmazták, így nincs benne erőltetett magyarosítás.

Összességében kijelenthető, hogy az **Alice in Borderland** kívülről egy nagyon elegáns manga, de belülről a tartalma elég szerény. A második kötet hamarosan megjelenik belőle, később majd meglátjuk, hogy ez az irány fog-e maradni a későbbi kötetekre is.

Méret:☆
Papír minősége:☆
Borító:☆
Terjedelem:☆
Színes oldalak:☆
Háttérsztorik:☆
Extrák: ➧
Átírás: ★
Végig?:➧

Értékelés: 2/9 – **kevés, de legalább olcsó**. Kívülről nagyon rendben van a manga, de tartalmilag semmi extrát nem adott nekünk. Viszont ára rendkívül kedvező, előfizetéssel kb. 2800 Ft / kötet (házhozszállítással!), ami véleményem szerint teljesen rendben van!

Bolygóvándor

A hazai mangapiac fellendülésének hajnalán, 2023-ban hozta el a Vad Virágok Kiadó Sakana Satsuki díjnyertes mangáját: a **Bolygóvándort.** A jelenleg is futó manga hat kötetnél jár, és ebből háromnak van már magyar fordítása.

A manga A5-ös méretben érkezett meg hozzánk, védőborítóval, ami alatt pedig világbővítő extrákat is találunk. A jobb minőségű papírra nyomott lapjain színes oldalakat láthatunk, ami nagyon üdvözlendő! Terjedelme változó, átlagosan 265 oldalasak a kötetek, ami fél csillagot ér!

A mangában nem sok tulajdonnév szerepel, ámbátor azokat fonetikusan olvashatjuk.



Méret:★
Papír minősége:↓
Borító:☆
Terjedelem:↓
Színes oldalak:↓
Háttérsztorik:☆
Extrák: ↓
Átírás: ☆
Végig?:↓

Értékelés: 3,5/9 – **teljesen rendben van**. A manga sztorija talán az egyik legegyedibb, legkülönlegesebb a hazai piacon!

Boszorkánysüveg-műhely

Végül rászántam magamat, és a **Vinland Saga** mellé beszereztem egy másik GABO-s mangát, ami már régóta nagyon felkeltette az érdeklődésemet, ez pedig nem volt más, mint a **Boszorkánysüveg-műhely** első két kötete!

Ez a manga szintén A5-ös méretben érkezett meg hozzánk, védőborítója nincs. Színes oldalait sajnos nem tartották meg. Terjedelme átlagos (jelenleg csak az első kötetek vannak meg, azok pedig kb. 200 oldalasak). Viszont akadnak benne világbővítő leírások és mágikus alapismeretek!

A neveket nem magyarosították, és egyéb különlegességet, extrát nem véltem felfedezni benne.

(Bár a mi értékelési szempontjainkhoz nem kötődik, de nem bírom ki, hogy ne jegyezzem meg: maga a manga különösen szépen van megrajzolva, viszont a magyar feliratok szerkesztésével egyáltalán nem vagyok megelégedve! Az első kiadás szerkesztése kimondottan ronda!)

Méret:★
Papír minősége:☆
Borító:↓
Terjedelem:☆
Színes oldalak: ☆
Háttérsztorik: ★
Extrák: ☆
Átírás: ★
Végig?:↓

Értékelés: 4/9 – **elfogadható**, ámbátor a gyenge mangaszerkesztés nagyot ront az olvasási élményen! Remélem ez csak az első kiadásának a sajátossága és a későbbi kiadványokra ez változik!



Dominion: A tankosztag

Most jöjjön valami retro: a **Dominion**! Ezt a mangát annak idején (lassan 20 éve!) még a FUMAX adta ki. Egykötetes kis aranyosság Shirow Masamune tollából.

A manga A5-ös méretben jelent meg, színes vagy jobb minőségű oldalai nincsenek. Terjedelme átlagos, kb. 210 oldal. A mangában nincs semmi extra információ a történetről vagy a mangakáról, de legalább Hepburn-átírást alkalmaztak benne.

A hátuljára 2490 forintos ár van írva, ám én egy ezressel többért jutottam hozzá egy jó féléve. Azóta a FUMAX webshopjában már nem elérhető.

Méret:★
Papír minősége:☆
Borító:↓
Terjedelem:☆
Színes oldalak: ☆
Háttérsztorik: ☆
Extrák: ☆
Átírás: ★
Végig?: ★

Értékelés: 3,5/9 – **elfogadható.** Inkább a gyűjtői szenvedélyem kiélése végett akartam hozzájutni. Szórakoztató manga, csak kár, hogy akkor ér véget, amikor az ember elkezdi jobban megkedvelni a karaktereket!

Kirio Fanklub

2026 nyarán indult útjának egy hat kötetes romkom, a **Kirio Fanklub** – ismételten a Vad Virágok Kiadótól. A **Kirio Fanklubból** a cikk írásáig kettő kötet jelent meg tankobōn formátumban, védőborítóval ellátva. Terjedelmük szerény: kb. 160 oldal, színes oldalakat, jobb minőségű papírt, háttérsztorikat nem tartalmaznak, és Hepburn-átírással szerepelnek benne a nevek.



Egy dolgot vettem csak észre benne, hogy a védőborító eltér az eredetitől, viszont a manga igazi borítói olyan minimalisták, hogy az számomra értékelhetetlen.

Méret:☆
Papír minősége:☆
Borító:☆
Terjedelem:☆
Színes oldalak:☆
Háttérsztorik: ☆
Extrák: ☆
Átírás: ★
Végig?:↓

Értékelés: 1,5/9 – **kevés, de olcsó.** Két kötet után egy végtelenül minimalista mangának látom a **Kirio Fanklubot**. Az **Alice Határországgal** hasonlatosan csak egy alapkiadást ért meg Magyarországon, amihez előfizetéssel nagyon jó áron tudsz hozzájutni.

FRISSÍTÉSEK – Kifutott mangák

Alita, a harc angyala

Amikor az előző elemzős cikkemet írtam, akkor az **Alita, a harc angyala** mangából csupán öt kötet állt a rendelkezésemre. Azonban idén októberben végre teljes terjedelmében elérhetővé vált ez a mangasorozat. Utoljára 2016-ban a **Vampire Knighttal** fordult elő, hogy egy öt kötetnél



hosszabb terjedelmű, befejezett manga teljes fordítást kapjon! Az **Alita** így mindenféleképpen egy mérföldkő – az újgenerációs hazai mangakiadások első komolyabb címe és befejezett alkotása!

De térjünk vissza a mangára! A képregény a későbbi köteteire érdemben nem változtatott az összetételén. A sztori szépen lassan csordogál, majd a 9. kötetben lezárul. Mármint lezárulna, ugyanis az utolsó kötet felénél kapunk egy kiegészítést, miszerint az **Alita** nem hivatalos befejezését lehet olvasni a továbbiakban. Ugyanis Kishiro-sensei nem volt teljesen megelégedve a történet lezártával, így az **Alita, a harc angyala – The perfect orderben** és a **Mars Chronicle-ben** hosszasan folytatódik. (A magyarul megjelent manga a teljes képregénygyűjtemény alig negyede! Az egész sorozat összesen 38 kötet!).

A manga utolsó kötetei már kevesebb pluszt tartogatnak, mint a korábbi darabok, s csak az alapművet lehet olvasni. Ezáltal az **Alita-sorozat** első darabjának értékelésén érdemben nem változtattam. Csupán egész csillagot adtam neki az utolsó kategóriában, ugyanis aki meg szeretné venni elejétől a végéig, az most már megteheti!

Végleges értékelése:
Méret: ★
Papír minősége: ↓
Borító: ↓
Terjedelem: ☆
Színes oldalak: ★
Háttérsztorik: ★
Extrák: ★
Átírás: ↓
Végig?: ★

6,5*/9 – ár-érték arányában egy korrekt mangáról beszélünk, és bár szerény véleményem szerint a sztori az utolsó kötetekre kissé ellaposodik, a sci-fi és cyberpunk fanoknak kötelező – **ajánlott megvenni**

*a korábbi cikkemben eggyel elszámoltam a csillagjait!

PLANETES

Az első kötet megjelenésétől számítva bő fél év kellett ahhoz, hogy megkapjuk a **PLANETES** folytatását a FUMAX-tól. A manga minőségben nem különösebben változott az első kötethez képest: vannak benne extra omake fejezetek, és színes, jobb minőségű oldalak is.



A manga második kötete csupán annyiban tér el a korábbitól, hogy hosszabb: 481 oldal helyett 558, ami nem kis különbség!

Most már teljes a gyűjtemény, így egy újabb fél csillagot kaphat a manga!

Végleges értékelése:
Méret: ★
Papír minősége: ½
Borító: ★
Terjedelem: ★
Színes oldalak: ★
Háttérsztorik: ☆
Extrák: ★
Átírás: ★
Végig?: ★

7,5/9 – **prémium manga**. Beszerzése továbbra is javallott!

Eredmény

(vastaggal a frissítések)

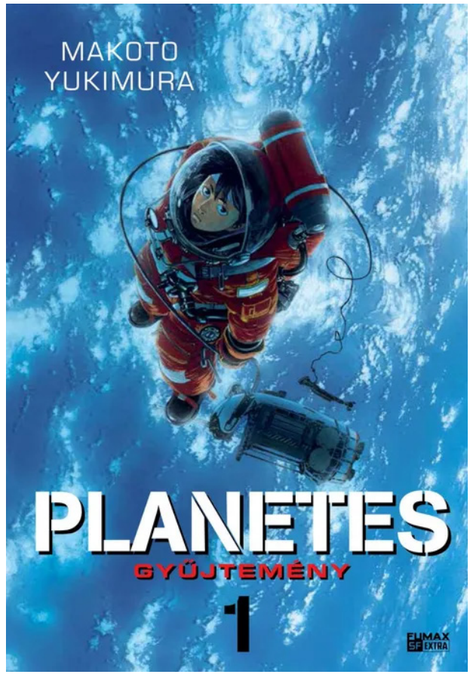
The Ghost in the Shell (★★★★★★★★ – 8)
PLANETES (★★★★★★★★½ – 7,5)
Vinland Saga (★★★★★★★ – 7)
Alita, a harc angyala (★★★★★★½– 6,5)
Attack on Titan (★★★★★★ – 6)
Betwixt (★★★★★½ – 5,5)
Árnybíró (★★★★★ – 5)
Trigun (★★★★★ – 5)
Hellsing (★★★★½ – 4,5)
Ito Junji macskanaplója (★★★★½ – 4,5)
A császár és én (★★★★½ – 4,5)
Paraziták (★★★★½ – 4,5)
Boszorkánysüveg-műhely (★★★★ – 4)
The Hellbound – Út a pokol felé (★★★★ – 4)
Bolygóvándor (★★★½ – 3,5)
Dominion: A tankosztag (★★★½ – 3,5)
Suzume (★★★½ – 3,5)
Rurouni Kenshin (★★★ – 3)
Berserk (★★½ – 2,5)
Alice Határországban (★★ – 2)
Élni (★★ – 2)
Kirio Fanklub (★½ – 1,5)
Naruto (★½ – 1,5)

Utolsó gondolatok

A pontozásom legfontosabb észrevétele az, hogy minőségben inkább az átlagos mangákat tudtam beszerezni az elmúlt közel egy év alatt. Valamitől szinte mindegyik különleges, de egyik sem tartogat annyi újdonságot számunkra, ami miatt kimondottan gyűjtői példánynak lehetne nevezni.

Mivel már közeledik az év vége, **hamarosan érkezni fog a Hazai mangakörkép III. része, és akkor újra kielemezzük a hazai mangapiac legújabb híreit, eseményeit!** Valamint az új címekkel is részletesebben foglalkozunk.

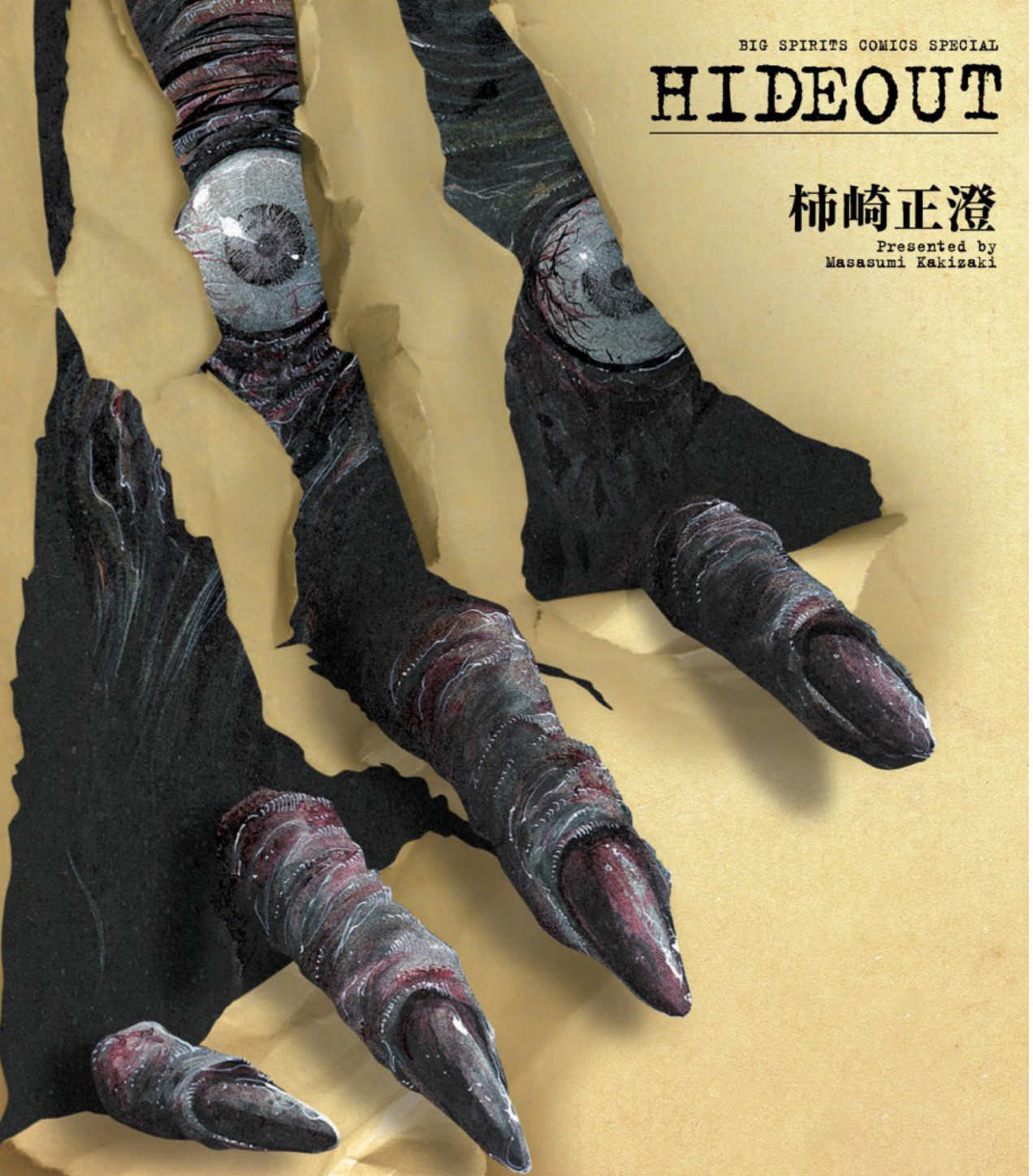
Senki ne feledje, hogy habár néhány manga kevesebb pontot kapott, az nem jelenti azt, hogy önmagában rossz lenne. De most olybá tűnik, egyes kiadók stratégiát váltanak, és ennek kezdeti lépéseit követhetjük nyomon!











HIDEOUT

egy vérbeli horrortörténet

Írta: A. Kristóf

Ezúttal egy klasszikus horrort szeretnék bemutatni és ajánlani. A történet rövid, mégis tömör és megragadó. Rövidsége miatt a manga sokkal inkább hasonlít egy horrorfilmhez vagy egy esszéhez. Itt elsősorban az idő- és figyelemigényére gondolok, nagyjából bő egy óra alatt gond nélkül végig lehet olvasni. Persze ez nem azt jelenti, hogy különösebb figyelem nélkül átlapozható. Mivel az alkotónak nem volt helye sokat magyarázkodni, tömören vezeti végig az olvasót a történeten. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy az apró részletek, amik nincsenek a képünkbe tolva, fontosak. Így habár a manga rövid, sokkal többet mutat, mint amire számítana az ember.

A történet

Egy mondatban összefoglalva: a történet egy hosszú és kanyargós út a káosz és az őrület végtelen sötétjébe. Központjában egy házaspár áll, akiknek a házassága nem működik többé. Mindkét fél szenved emiatt, de mi mindössze a férfi szemszögét látjuk. A mangában gyakorlatilag két történet található. Az egyik (könnyebben érthető) maga a látható cselekmény. A házaspár egy szigeten nyaral, ahol próbálják újra talpra állítani kapcsolatukat, de ez nem működik, a felek egyre jobban eltávolodnak egymástól, ami végül vitához és gyilkossághoz vezet. Ennél azonban sokkal érdekesebb a pszichológiai oldal. A manga elején a főszereplő tagadásban él a múltjával szemben, de ahogy a sztori halad előre, próbálja elfojtani a felgyülemlett stresszt, majd bűntudata lesz, ami arra kényszeríti, hogy szembenézzen a démonaival, és végül kénytelen elfogadni a büntetését cselekedeteiért.

Ez volna a történet bármiféle spoiler nélkül, de természetesen a mangában nem így jelenik meg. Az elején a főszereplő kiegyensúlyozott, és érthetően magyarázza el az eseményeket. Azonban ahogy haladunk előre, a főszereplő mentális állapota komoly nyomás és összezavarodás alá kerül, emiatt a történet is kaotikus és zavaros irányt vesz. A férfi a feleségét és egyéb körülményeket hibáztatja mindazért a balsorsért, ami őt érte. Így nem meglepő, hogy az elején az olvasó úgy véli, ez valóban így is van. De ahogy a történet szétesik, betekintést kapunk, hogy a dolgok nem ennyire egyszerűek.

Fontos észben tartani, hogy elsősorban a cselekményt a férfi szemszögéből látjuk, aki természetesen menteni akarja magát, a manga központi témája pedig a főszereplő pszichéjének leépülése. Ezeket szem előtt tartva, a feleség szerepe több mint egy homokzsák, akin a férj le tudja vezetni mentális sérelmeit (azáltal, hogy őt teszi felelőssé mindenért). A feleség szerepe fontos tényezője a férj mentális mocsárba süllyedésének. Ez a legijesztőbb pont a történetben. A férjnek nem elég, hogy meg akarja ölni a feleségét, de azt akarja elhitetni magával és másokkal, hogy neki jogában állt ezt megtenni, hogy ez így helyes. Egy kifordított logika alapján: ha a feleség az oka az összes szenvedésnek, azzal, hogy megöli őt, eltemeti minden baj forrását, és újra tudja kezdeni az életét. A megvalósítás pedig pontosan annyira borzasztó, mint ez az eszmefuttatás. Végezetül pedig a manga finaléját szeretném megemlíteni. Sok alkotásnál ez a gyenge pont, itt azonban a befejezés elképesztően jó, ugyanakkor hátborzongató. A befejezés bezárja a kört és a történet teljessé válik tőle, érdemes elviselni a sok horrort érte.



Még mielőtt továbbmennék, kiemelnék egy gyenge pontot is: a történet hosszát. Mivel elég rövid, a mangaka nem építette fel részletesen a szereplőket. Ehelyett csak pont annyit tudunk meg róluk, amennyi szükséges a történethez, úgymond nincs sok hús rajta. Az én véleményem, hogy ez nem túl nagy gond vagy olyasvalami, ami miatt csorbát szenved az alkotás. Mégis lehet, hogy más olvasó kevésnek találja a háttértörténetet.

A manga rajzstílusa

Őszintén meglepett, hogy egy ilyen rövid alkotás ennyire egyedi és markáns rajzstílussal rendelkezik. A rajzolás szépen kidolgozott és viszszaadja a történet sötét és elnyomó hangulatát. A látvány szépen visszaadja az eseményeket, ahogy egyre lejjebb süllyed a főszereplő, annál sötétebbek és klausztrofóbiát keltők a manga oldalai.





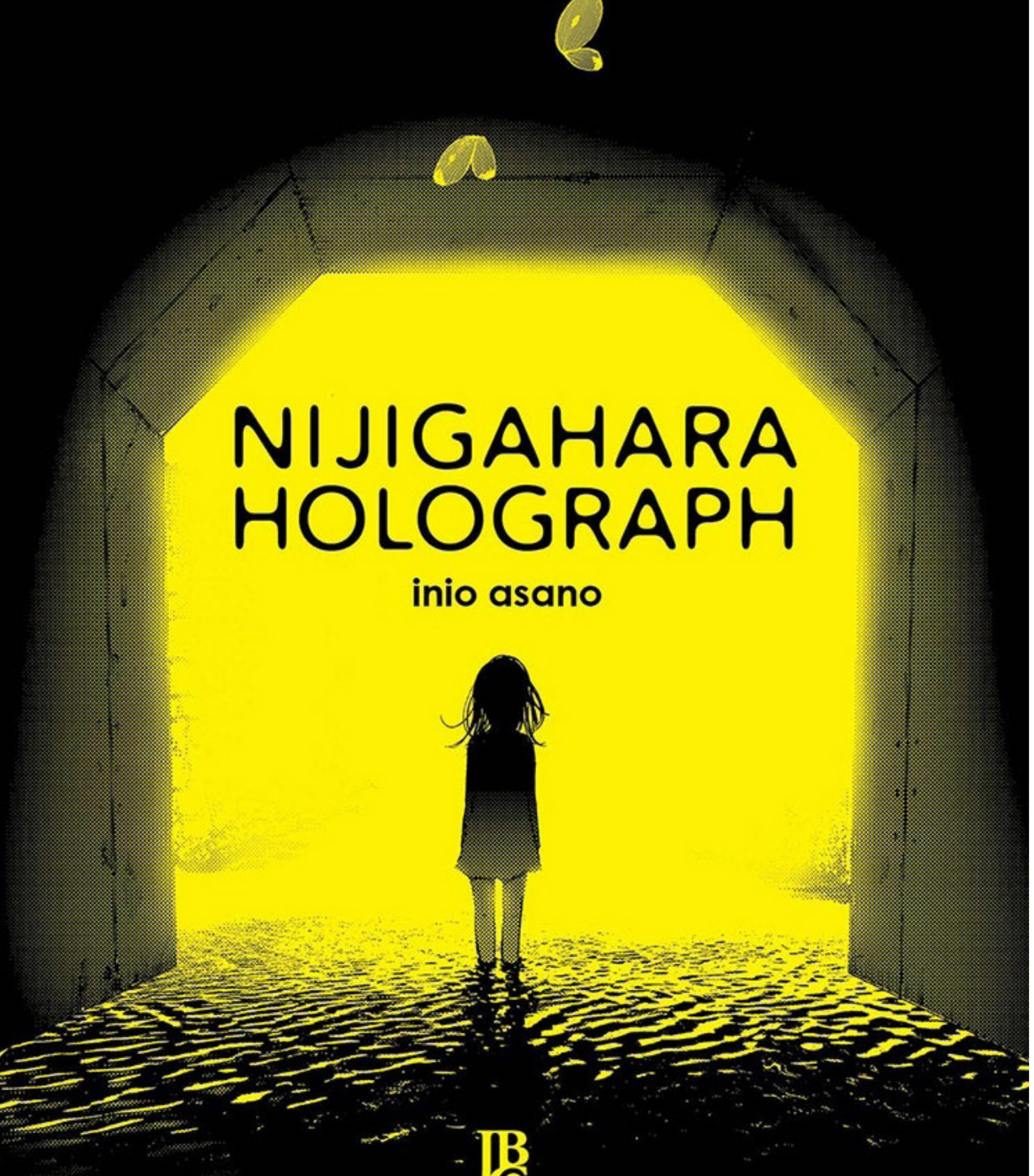


Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a horror műfajt. Nem az olyan művekre gondolok, ahol valami ijesztő történik, hanem azokra, amik az ember elméjével játszanak, és pszichológiai szinten rémítik meg az olvasót. A manga mellett szól még, hogy rövid, így ha valaki csak egy délutánra keres elfoglaltságot, akkor érdemes figyelembe venni.



Író és rajzoló: Kakizaki Masasumi
Műfaj: horror, dráma, kaland, akció, 18+
Publikálás: 2010.06.14.-2010.08.23.
Hossz: 1 tankobon kötet, 200+ oldal



NIJIGAHARA HOLOGRAPH

egy igazán felkavaró történet

Írta: A. Kristóf

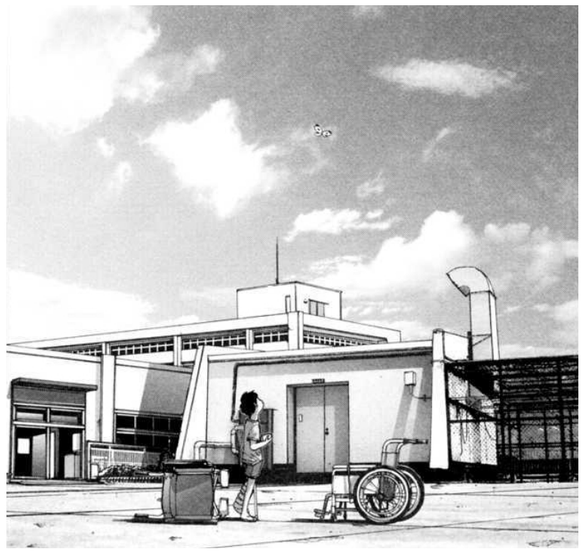
Ezúttal egy olyan mangát szeretnék bemutatni, amit kizárólag erős idegzetű embereknek ajánlok. Túlzás nélkül a történet felkavaró, nem elsősorban a benne lévő erőszak miatt (pedig abból sincs hiány), hanem sokkal inkább pszichológiai okok miatt. Így talán nem meglepő, hogy a mangát Japánban az Ohta kiadó jelentette meg. A kiadó egy jól ismert „szubkultúra" és polgárpukkasztó alkotások forrása, amelyek rendszeresen zavarba hozták a japán társadalmat. A kiadó számos botrányos és erotikus könyvet/mangát adott ki, amelyek közül a legismertebb a Battle Royale manga. Akik olvasták a mangát, pontosan tudják, mire gondolok, akik pedig nem, azoknak csak annyit mondanék, hogy a vért még több vérrel mossák el. Nos, a Nijigahara Holograph legalább annyira felkavaró, mint a Battle Royale, szóval ezen a szinten jó összehasonlítás, ugyanakkor itt véget is ér a hasonlóság. A mű, amit most bemutatok, az olvasó elméjével játszik: a történetet nehéz követni, figyelni kell a részletekre, és állandóan új fordulatok kerülnek elő.

A manga története

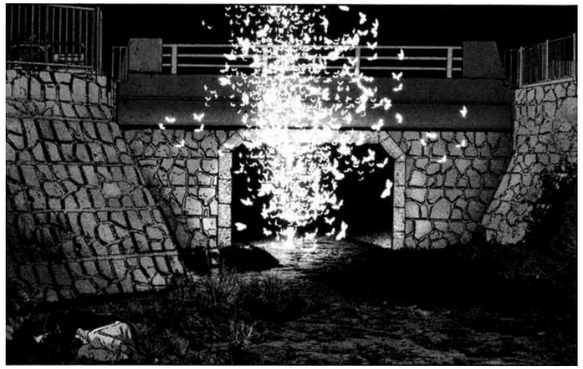
A történet első látásra nagyon egyszerű, és nem érdemel jelentős figyelmet. Alsó tagozatos diákok beszélgetnek, amikor egyikük, Kimura Arie egy történetet mesél arról, hogy Isten egy lányt küld, figyelmeztessen egy falut az őket elpusztítani készülő szörnyre. A falusiak tartanak a lány jóslataitól, ezért heten úgy döntenek, feláldozzák őt, hogy kiengeszteljék a szörnyet. A lány újra és újra újjászületik, és arra ítéltetik, hogy ismételje a ciklust, miközben a szörny – ahogy a gyomra egyre több holttesttel telik meg – minden alkalommal nagyobbra nő. Az osztálytársai először nevetnek rajta, és gúnyolni kezdik a történet miatt. Később azonban nem tudják kiverni a fejükből, és a település mellett található Nijigahara barlang környékén (ami helyi legendának számít) egy kútba taszítják Ariét. Arie kómába esik a sérüléseit követően, de a gyerekek meggyőzik a felnőtteket, hogy baleset történt, így megússzák büntetés nélkül, vagy legalábbis azt hiszik.

A történet azonban nem erről szól, ez csak az alap, amire a manga valódi mondanivalója épül. A felépítése az, ami igazán egyedivé teszi a mangát. Általában egy történet a következőképpen épül fel: van egy A eseményünk, ami miatt egy B cselekedet történik, aminek a következménye C. Itt viszont a mangaka a következőt nyújtja:

Adott C következmény, amit követ az A esemény, aztán valami, ami lehet, hogy fontos, lehet, hogy nem, majd B cselekedet, és valami fura dolog, ami után megkérdezed, nem nyomtattak-e véletlenül más mangalapokat a helyesek helyett, aztán újra feltűnik egy szereplő, akire mintha emlékeznél, egy sugárzó lepke (jól néznek ki, ez igaz), és végül ismét A esemény, de más nézőpontból. Ahogy az jól látható ebből a leírásból, a mangaka szándékosan összekeverte az idővonalakat, a szereplők néha gyerekek, néha felnőttek, néha pedig idős emberek. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a manga nem teszi nyilvánvalóvá, mikor történik egy ilyen váltás. Éppen ezért nehezen követhető, és az olvasó kénytelen sokat gondolkodni, hogyan is illenek össze a különböző információdarabok.



Végezetül nem elhanyagolhatók a lepkék. A lepkék fontosak, komolyan. A lepkék az egész mangában rendszeresen megjelennek, a történet misztikus, szimbolikus oldalát jelképezik. A cselekményben számos ködös rész van, mint az álmok, legendák, történetek, rajzok és különféle tárgyak. Ezek látszólag mind összefüggnek egymással egy megmagyarázhatatlan zsigeri szinten. Úgy gondolom, ez egy fontos pont. A manga történetét tehát két részre lehet osztani. Van egy rész, amit logikusan össze lehet rakni, mint egy detektívsztorit, és van egy rész, ami szándékosan csak sejtet, és mindig arra fogja kényszeríteni az olvasót, hogy a saját módján értelmezze, mit is jelent, amit olvasott. Így tehát a manga elég változatos, van benne egy kis detektív munka (Ki mit és miért követett el? Mi a valóság? Mi történt?), egy kis pszichológiai kihívás (Miért ilyenek az emberek? Mi tette őket ilyenné?) és egy misztikus/szimbolikus kérdés is (Mit jelent ez az egész? Az álmok, a történetek, a lepkék stb., mi célt szolgálnak?).



A történet rajzstílusa

A manga rajzstílusa jól kidolgozott és aprólékos. A karakterek, a hátterek és az épületek jól felismerhetőek. Bár a dizájn nem egyedi és nem is rendkívüli, úgy gondolom, mégis jó minőségű, és hozzáad a manga történetéhez. Itt a rajzstílus tehát támogató: jól kiegészíti és elmélyíti a manga történetét.

Kinek ajánlom a mangát

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik az olyan műveket, amelyek megmozgatják az



agyukat. A történet rengeteg figyelmet igényel, és sokat kell gondolkodnia az olvasónak, mit is olvasott. A cselekmény nemcsak össze van keverve, de rengeteg dolgot csak sejtet, a mangaka csak rávezeti az olvasót, ahelyett, hogy konkrétan megmondaná, mi mit jelent. Így tehát a történet komoly kihívás, amit többször kell elolvasni ahhoz, hogy teljesen megértse az ember. Ennek ellenére azt javaslom, hogy legalább az első olvasás előtt ne keressetek rá, mi mit jelent a mangában. Még akkor se, ha már félúton jártok, és semmi értelmet nem láttok a történetben. Először olvassátok végig „nyersen”, és csak utána kezdjetek kutakodni más forrásokból. A manga teljesen más élmény, amikor az ember nem tudja, mire számítson.

Végezetül ismét fel szeretném hívni mindenki figyelmét, hogy a manga brutális. Túlzás nélkül, mélyen fel fogja zaklatni az olvasót. Nem csak egy kis ijesztő történet vagy sötétebb mese, nem, ez egy teljes lórúgás. Jobb, ha az olvasó felkészül rá, hogy ez nem lesz egy könnyű olvasmány.

Írta és rajzolta: Asano Inio (*Oyasumi Punpun*)
Műfaj: pszichológiai horror
Publikálás éve: 2003-2005
Hossz: 1 kötet



KIMI WA NATSU NO NAKA

Írta: supermario4ever

Szinte a semmiből jött az információ, hogy élőszereplős adaptációt kap Furuya Nagisa BL-mangája a Kimi wa Natsu no Naka. Pár éve volt szerencsém a mangához, egy alapvetően kedves történetet olvastam, a mélyben meghúzódó traumákkal. Ezzel mindenképp betalált nálam, a manga a maga nemében egy minőségi alkotás. Így nagy érdeklődéssel veselkedtem neki a sorozatnak. Vajon hozza-e a manga nívóját? Ez a nagy kérdés.

Toda Wataru és Saeki Chiharu egy iskolába járnak. Közös hobbijuk hozza össze őket, a filmek. Egy DVD-boltban (vagy kölcsönzőben? – ez meglehetősen nosztalgikus lenne) találkoznak, itt derül ki egymás számára, hogy ugyanaz a hobbijuk. Így elkezdenek együtt moziba járni, egyikük otthonában filmet nézni, és ezeket beszélik ki. A manga nagyvonalakban ezekről a közös alkalmakról szól, illetve egy-egy közösen eltöltött kirándulásról. Így kovácsolódnak össze, és kerülnek egyre közelebb egymáshoz.

Ami viszont szokatlannak hathat, hogy Chiharu meglehetősen hamar vall szerelmet Watarunak. Ez láthatóan zavarba hozza az „áldozatot”, de hát azonnal vége lenne a történetnek, ha emiatt egyből elvágná a szálakat. Így a találkozások folytatódnak. Egy idő után ki is derül, hogy miért is volt a sorozat és manga szempontjából a korai szerelmi vallomás. Ezt kibontva egy igen érzékeny pontra ér a történet, hiszen az érintettek számára





nagy gyerekkori traumát érint. A gyerek nemének elfogadása, és az abból fakadó identitás fejlődése. A sorozat nagyon jó érzékkel mutatja be, hogy mekkora traumával jár a gyerek születési nemének elutasítása. Általában, ha nemi identitászavarról hallunk, akkor legtöbb esetben egy „rossz testbe” született ember jut eszünkbe, akik a születési nemüktől eltérőnek érzik magukat belül. Ám az is nagyon komoly krízis, ha valaki legbelül ugyan önazonos a nemével, de a társadalom azt valamiért nem fogadja el. Akár a viselkedése nem felel meg a társadalom által elvárttól, akár éppen a szülő akart ellenkező nemű gyereket. Ezek borzasztóan meg tudják zavarni a gyerek nemi identitásának fejlődését. És tulajdonképpen illik is egy homoszexuális történetbe, mert – bár ez nem hivatalos álláspont – a lelki traumát feloldhatja, ha egy azonos nemű partner elfogadó. Ami jelen esetben történik, hogy a két fiú már gyerekkorában kölcsönösen egymásra hangolódik, és egymást kölcsönösen elfogadva lesznek egy pár felnőttkorukban.

Talán azért is sikerült ennyire jól a sorozat, mert a két főszereplő már dolgozott együtt a *Kimi to Yukite Saku ~Shinsengumi Seishunroku~* történelmi doramában. Ott a Toda Watarut alakító Oku Tomoya volt a másik főszereplő Maeda Kentaro mellett, akik kiváló párost alkottak. De Mokudai Kazuto is jelentős szerepet kapott, és talán innen eredeztethető, hogy összeszokott színészpáros lévén hihetően tudták alakítani a jelen szerepüket, ahol az egyikük igencsak sérült mentálisan. A sorozat a 12 epizód alatt végigmegy a *Kimi wa Natsu no Naka* és a *Kimi to Natsu no Naka* mangán is, így átfogó képet kaphatunk a történetről.

Amit hibának tartok, hogy ez a dorama is él azokkal a tipikus hatásvadász jelenetekkel, amik rajzolt formában sem mindig működnek, nemhogy egy élőszereplős adaptációban. Tipikus példája, amikor elesik az egyik, a másik meg elkapja; vagy amikor pont a legfontosabb mondatnál zavarja meg őket valaki, vagy szólal meg az okostelefon. Ez főleg a sorozat második felére jellemző, és leginkább azért problémás, mert megakasztja az adott jelenet flowját. Ahogy elmerülnénk benne, mintha csak a mi telefonunk szólalna meg, úgy zökkent ki a jelenet mélységéből. Az opening meg annyira fáradt és unalmas dal, hogy egy idő után már átugrottam, ahogy felcsendült.

Bár ezek rontanak az összhatáson, szerencsére a pozitív felé dől a mérleg nyelve, úgyhogy érdemes megnézni a sorozatot. Hatékonyan dolgozza fel a traumát, ami ad némi mélységet a történetnek.



BLUE LOCK: CSAK EGY MARADHAT

Írta: supermario4ever

Nem kis meglepetésemre világkörüli turnéra indították a Blue Lock Live Action feldolgozását. Eleinte azt hittem, hogy legfeljebb „fű alatt” nézhetem meg, jobb esetben Japánból kell berendelnem a Bluray kiadást, de nagy örömömre lehetőséget kaptunk arra, hogy a magyar mozikban is megtekinthessük a filmet. És mivel Budapesten filmfesztivál is volt, ezért külön kedvező áron nézhettük meg. Na de vajon érdemes-e? Járjunk egy kicsit utána.

A *Blue Lock* megítélése kettősnek mondható. Egyrészt, bár a 300 kiskorút szerepeltető, battle royale jellegű rendszer nagyszerűen ki van találva, sokan mégis belekötöttek a részletekbe. Volt, aki azt vetette fel, hogyan tudnak a srácok olyan jól teljesíteni, hogy a ranglistában hátrasoroltak legfeljebb kutyakajának minősíthető étkezésben részesülnek. Volt, aki azt vonta kérdőre, hogy lesz a foci csapatjáték, ha csak a világ legjobb csatárát akarják kinevelni? Az utóbbi kritikát két frontról is meg lehet védeni. Egyrészt, hatalmas lenne az egész Blue Lock rendszer, ha eközben kinevelnék a világ legjobb középpályását, hátvédjét, kapusát stb. Másrészt, aki életében látta, hogyan masíroz át Diego Maradona az ellenfél csapatán, hogy utána akkora gólt lőjön, hogy már-már szó szerint átszakad a háló, az egy kicsit jobban érti a Blue Lock logikáját.

Hasonlóképp kettős az anime megítélése is. A mangát szinte kivétel nélkül szeretik a rajongók, egyrészt a kiváló rajzstílus miatt, másrészt az erőteljes tónusokkal és az érzelmek fajsúlyos ábrázolásával csak növeli az adott meccs jelentőségét a mangaka. Az anime a jellemzően kék-lila árnyalatokkal sajátságos légkört kölcsönöz a terepnek, és a hasonlóan szép rajzstílussal szintén joggal mondhatna sok rajongót magáénak, de a rengeteg, eltúlzott CGI annyira rontja az összhatást, hogy sokak szerint inkább egy PowerPoint prezentációra hasonlít már az anime, különösen a második évad.





Ilyen szembeszélben vajon hogy fog teljesíteni a movie? Jelentem: Fantasztikusan! Az jól látszik, hogy sikerre tervezték a filmet. A megfelelő kameraállások, nagyszerű dramaturgia, a nagyon jó színészi gárda, a rendezés, és a dinamikus, elektronikus zene mind ideális összetevői egy kétórás színvonalas filmnek, de az összhatás annyira spontánnak hat, hogy gyakorlatilag úgy izgultam végig a meccseket, mintha először látnám a történetet.

Tulajdonképpen az anime első 11 részét követhetjük figyelemmel élőszereplős formában. Isagi középiskolás meccsétől és a Blue Lockba kerülésétől kezdve az első nagy megmérettetéseken át egészen a mindent eldöntő mérkőzésig Nagi csapatával. A rendező remekül ráérzett a karakterek egyéniségére, mintha csak megelevenedtek volna a mangakarakterek a mozivásznon. Nagyon jó érzékkel választották ki a színészeket is, akik a karakterük szinte minden rezdülését teljes természetességgel adták vissza, mintha azok személyiségére választották volna ki a színészeket. Nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy a mecscsek élvezetesek, izgalmasak legyenek!

Azt gondolom, hogy ez a természetesség a titka annak, hogy borzasztóan benne voltam a filmben a moziban. A helyszíneket is nagyon jól kialakították, csak erősítette a Blue Lock battle royale mivoltát, az OST pedig külön erősítette az átélhetőséget. Hangulatos az elektronikus zene, és nagyon jól megírt dalokat hallhatunk a film alatt. Ugyanakkor a betétdalok sajnos visszaigazolják, hogy már a jpop is kezd megfertőződni a jellegtelen, jelentés nélküli gépzenével és semmitmondó énekkel. Egy ilyen filmhez dukált volna egy olyan előadó, aki mélyebb jelentést is tud társítani a felénekelt dalokhoz, legalább annyira, mint az anime betétdalainak előadói. Borzasztó volt, amikor Ego Jinpachi bemutatkozása után rögtön egy nő ordítása hasított a fülembe.

Máskülönben nagyon hiányzott az a régi mozis élmény, amikor a moziteremben részese voltam egy másik világnak. Ezt most megkaptam, tehát csak ajánlani tudom a filmet.

Karasz Attila
Második napkelte

Történet egy srácról, aki többéves hikikomori-lét után elhatározza, hogy a 90-es évek Japánjában új életet kezd.

Egyetemi élet
Sport
Barátság
Mentális fejlődés
Párkapcsolat
Anime
Manga
Videojáték
Japán zenei utalások

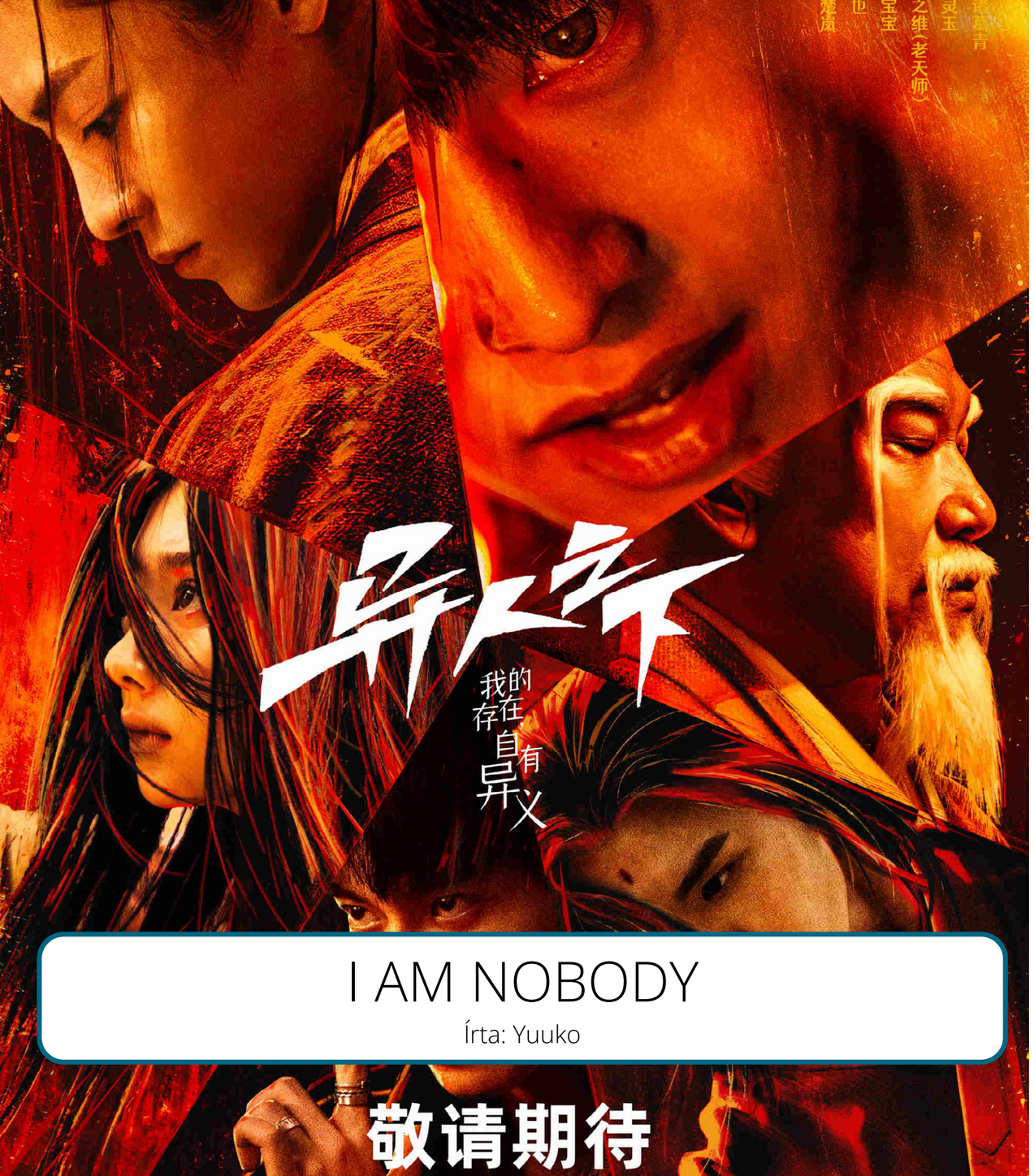


NYOMTATÁSBAN IS MEGJELENT !

3000,- Ft

További információk és rendelés:
https://supermario4ever.wordpress.com/portfolio/konyv-novellak/
https://moly.hu/konyvek/karasz-attila-masodik-napkelte-1/
supermario4ever.wordpress.com

supermario4everblog | supermario4ever | @supermario4ever | supermario4ever | @supermario4everbsky.social



I AM NOBODY

Írta: Yuuko

Lehet, néhány anime-/donghuanéző számára a „The Outcast” cím többet mondana, de ez a cím is elég találó. Ebből a történetből ugyanis készült már korábban egy animált verzió, ami japán szinkront is kapott anno, így azokhoz is eljutott, akik nem szoktak donghuákat nézni.

Történet

Zhang Chu Lan egy senki. Az emberek egyszerűen átnéznek rajta a mindennapokban, és ő sem tesz semmit annak érdekében, hogy bárki is észrevegye őt. Nincsenek élő rokonai, ráadásul se barátai, se barátnője: teljesen magányos életet él. Ez a semmilyen élet azonban akadályba ütközik, amikor hírt kap otthonról, hogy valaki ellopta a nagyapja holttestét a temetőből. Chu Lan gyorsan haza is siet, ez az utazás azonban hamar nem várt fordulatot vesz, amikor feltűnik egy furcsa lány, Feng Bao Bao, aki azt állítja, hogy ő Chu Lan testvére. Chu Lan persze rendesen tagadja az újdonsült rokonságot, de nem sok sikerrel. Ráadásul Bao Bao nem egy egyszerű csaló, hanem egy „kívülálló”, tehát egy különleges képességekkel rendelkező személy, aki eltökélt abban, hogy felderítse a múltját. Bao Bao ugyanis semmire sem emlékszik a múltjából, azonban meg van róla győződve, hogy Chu Lan nagyapja tudott róla valamit. Így lelkiismeret-furdalás nélkül felforgatja Chu Lan békés életét, belerángatva az ellenkező srácot a kívülállók világába, ahol a képességek és a kapcsolatok számítanak, és minden arról szól, hogy lehet valaki még erősebb és befolyásosabb. Számos csoport áll szemben egymással egy kényszerű békében, amit Chu Lan érkezése megzavar: nagyapja ugyanis nemcsak az unokája elől rejtegetett fontos dolgokat, hanem a kívülállók világa elől is.

Vélemény

A sztori igazából egyszerű, de nagyszerű: nagyon fokozatosan derülnek csak ki benne a dolgok, így például az első néhány részben még a nézők sem tudják, hogy Chu Lan rendelkezik-e valamilyen rejtett képességgel vagy sem. Chu Lan egy elég ritka főszereplő fajta: egyszerre erős is, meg nem is – ami önmagában még nem egy ritkaság –, a hozzáállása viszont annál egyedibb. Még akkor is, ha nem feltétlen ez volt a preferált életstílusa eredetileg, Chu Lan teljesen meg van békélve azzal, hogy az emberek nem veszik őt komolyan. Még akkor is, amikor belép a kívülállók világába, mindent megtesz azért, hogy mások alábecsüljék őt, és igazából a legjobb szó, amit használni lehet rá, az a szégyentelen. Amikor eldöntötte, hogy segít feltárni Bao Bao múltjának a titkát, egyszer sem ingott meg utána. Nagyon vicces párost alkottak ők ketten. Jó volt látni, hogyan váltak fontossá egymás számára, miközben mind a Chu Lan-ra – vagyis inkább az ő vélt vagy valós képességére – pályázó „gonosz” kívülállók csoportjával, mind pedig a „jó” kívülállók előítéleteivel, kapzsiságával és machinációival is meg kellett küzdeniük.

De rajtuk kívül is sok másik karakter is a középpontba kerül: az első évad elején egyrészt megismerjük annak a társaságnak néhány másik tagját, akik ugyanannak a kívülálló csoportnak a tagjai, mint Bao Bao. Másrészt pedig az első évad nagy részének középpontjában egy verseny áll, melyet az a klán szervezett, amelynek Chu Lan nagyapja is eredetileg a tagja volt.

Színészek

A történet alapja egy máig futó webcomic, úgyhogy elég színes karaktergárdát vonultat fel a sorozat. Kinézet tekintetében mindenki hűen hozta a legfontosabb külső-belső jellemzőit a karaktereknek: ugyan én csak a donghuát láttam, de abszolút nem volt hiányérzetem. Egyedül az egyik mellékszereplő parókája nézett ki kicsit szerencsétlenül. Színészek közül mindenki remek munkát végzett. Yu Chang nagyon átélte Chu Lan karakterét: remekül hozta a magát átlagos srácnak beállító, de valójában totál szégyentelen és a szeretteiért bármire képes enigmát, ami a történet főszereplőjét tökéletesen jellemzi. Sok helyen lehetett volna kínos az alakítása, de nem volt az. A Bao Baót játszó Wang Ying Lu pedig tökéletes választás volt a különc, furcsa akcentusú és első ránézésre érzelemmentes lány szerepére. A donghuából a kedvenc mellékszereplőmet pedig az egyik kedvenc kínai színészem játszotta. Nagyon meglepődtem, amikor felismertem a Fangs of Fortune-ban megszeretett Hou Ming Haót a lusta



taoista szerzetesként, aki szintén rejteget néhány titkot a karikás szemei mögött.

Megvalósítás

Számos wuxia történet megnézése után még mindig nem értek a harcművészetekhez, úgyhogy a történet „szakmai” megvalósításáról nem tudok sokat mondani, de nem volt hiányérzetem. A harcjelenetek izgalmasak és élvezhetőek voltak, ami egy elég fontos szempont, mert a sorozat 80%-át harcok teszik ki. Mivel különleges képességekkel rendelkező karakterekről szól a történet, szót kell ejteni a CGI-ról is. Őszintén szólva nem ez a legerősebb része a sorozatnak, de azért roszszsnak sem mondanám. Amit kellett, azt hozta, ráadásul a néhány „behind the scenes” jelenet után, amit néztem, őszintén csodálom a színészeket, hogy nevetés nélkül kibírtak egyes jeleneteket.

Két harc között pedig a maradék 20%-nyi képernyőidőben azért csepegtetik az információkat Bao Bao múltjáról és a pár évvel ezelőtti



tragédiáról, amiben Chu Lan nagyapja is szerepet játszott. Az eddig elkészült két évad alatt igazából nem jutunk sokáig a fő rejtély megfejtésében, de azért már belekezdtek a szálak kibontásába. A harmadik évad is be van jelentve, de pontos hírek sajnos nincsenek róla. Mindenesetre az első évad simán nézhető magában is, ha egy érdekes, „shounen” hangulatú kínai sorozatra vágyunk. Aki pedig megszerette a karaktereket és/vagy a történetet, az a második évaddal folytathatja a sort, ami ugyan jóval kisebb karaktergárdával dolgozik, mint az első, de azért a közönségkedvenc szereplők visszatérnek benne. Itt már inkább az NDT Express-re fókuszálnak (arra a kívülálló csoportra, aminek Bao Bao és később Chu Lan is a tagja), illetve kicsit jobban megismerjük a kívülállók világának erőviszonyait.

Összességében ez egy szórakoztató történet, rengeteg pörgős harcjelenettel, érdekes képességekkel és egy nagy adag humorral. Nyilván vannak benne komolyabb jelenetek is – és a karakterek mo-





tivációi is alapvetően komolyak –, de magának a történetnek van egy humoros alaphangulata, ami őszintén szólva elég üdítő volt. Ajánlom mindenkinek, aki egy kellemes kikapcsolódásra vágyik!

Hossz: 27x45 perc
Premier: 2023-2025
Studió: Youku
Forrás: webcomic
Műfaj: vígjáték, wuxia, természetfeletti



KOREAI FILMFESZTIVÁL 2026

Írta: Dózsa Gergő

Szeptember 25-én ismét a Corvin mozi nagytermébe várták a koreai filmek szerelmeseit, ugyanis akkor kezdődött a 19. Koreai Filmfesztivál. Szokáshoz híven igyekeztek a távol-keleti ország filmjeinek legjavát elhozni, bár némileg csalódottan vettem tudomásul, hogy a 24 nagyjátékfilmből 14 dráma, ami igencsak aránytalan leosztás. Ami viszont pozitívum, hogy ismét három rendező tisztelte meg a rendezvényt, akik közül Jang Kun-jae, a Tavaszi hó alkotója a megnyitón is mondott egy rövid beszédet Yu Hyeryong, a Koreai Kulturális Központ igazgatója után. Még annyit elöljáróban, hogy most kifejezetten friss alkotásokat nézhetett meg a nagyérdemű, mert két filmet leszámítva az összes mű 2025-ös vagy 2026-os. Továbbá az idei évben nem volt rövidfilm-válogatás. De térjünk rá a nyitófilmre, amely Dél-Korea második legnézettebb filmje, A király gondviselője.

A király gondviselője

Az alkotás történelmi dráma, amely megtörtént eseményeket dolgozott fel. A XV. században járunk, pontosabban 1452-ben, amikor a gyermek I Hjongü királyt leteszik trónjáról, és nagybátyja, Szujang veszi át a hatalmat. A fiú száműzetésbe kerül egy elzárt faluba, pontosabban még annak is csak a szomszédságába. Az ottani település bírája komplett lobbitevékenységet folytat azért, hogy egy száműzött nemes hozzájuk kerüljön, mert a mellettük lévő falusiaktól azt hallotta, hogy az egykor igazságügyi miniszterrel milyen jól jártak. Azonban Om Hungdo nem kalkulál azzal, hogy a száműzött, lemondatott király kerül hozzájuk. A már Noszan herceg néven szereplő uralkodó eleinte teljes apátiába süllyed, még öngyilkos is akar lenni, de folyamatosan megváltozik a hozzáállása, és miután egy tigrist ő terít le nyilával, amivel megvédi a falusiakat, utána visszanyeri étvágyát, és szorosabb kapcsolatot épít ki „őrzőivel", különösen a gondviselőjével. Eközben Kumszong nagyherceg, a száműzött király rokona lázadást szervez, hogy visszasegítse rokonát a trónra, és a film utolsó harmadában már inkább erre helyeződik a hangsúly. Om Hungdo felett közben Damoklész kardjaként lebeg, hogy folyamatosan jelentenie kell a rábízott Noszan hercegről. De hogy minden információt ne süssek el a film zárásáról, nézzétek meg inkább, bár aki utánanéz vagy ismeri a koreai történelemnek ezt az időszakát, az tudja, hogyan végződik a történet.

Nem véletlen, hogy kasszasiker lett ez a film, a szereposztása zseniális, különösen a két főszereplőt adó színész alakít benne kiválóan. Ugyan történelmi drámáról van szó, mégis kapunk itt is a sajátos koreai humorból. A CGI-tigrist és őzet mondjuk megspóroltam volna, de volt végül szerepük a sztoriban, így nem lehetett kihagyni őket. Nem happyenddel végződő történet, de hát a történelem már csak ilyen, mondhatnánk, elvégre nem győzedelmeskedik mindig a jó. Ami viszont biztos, hogy *A király gondviselője* egy kiváló alkotás, szóval megint kaptunk egy erős kezdést az idei Koreai Filmfesztiválon.

A következő napon pedig nagyon különböző alkotásokat nézhettünk, drámától elkezdve dokumentumfilmen át a thrillerig.

Ami bennünk marad

Szombaton hét filmmel folytatódott a Koreai Filmfesztivál, de szokáshoz híven a párhuzamos vetítések miatt csak négyet tudtam megnézni. A választásom elsőként az *Ami bennünk marad* című drámára esett, ami azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A történet egy középiskolás lány, Dzsuin körül forog, aki népszerű, kissé hebrencs és gyakran váltogatja a pasijait. Ugyanakkor nehéz családi háttérrel rendelkezik, édesanyja egyedül neveli, mert édesapja három éve otthagyta a családot. Anyja egy óvodában dolgozik, és próbál titokban alkoholizálni, de egyre kevésbé tudja fenntartani a látszatot. Öccse bűvészkedni tanul, és a karaktert egy kifejezetten tehetséges gyerekszínész alakította. Visszatérve a főszereplőre, Dzsuin látszólag egy átlagos középiskolás, aki iskola után karitatív munkát végez, tekvandózik vagy az épp aktuális barátjával lóg. A fordulatot egy szexuális erőszaktevő börtönből való kiengedése hozza el, amely ellen a lány egyik osztálytársa, Szuho petícióval akar tiltakozni, de Dzsuin nem hajlandó aláírni, mert nem ért egyet egy mondattal, mely szerint megváltozik az élete annak, akit megerőszakolnak, és itt saját magát hozza fel példának. Ez a kijelentés mindenkit sokkol, és innentől kezdve minden filmben történő esemény ennek rendelődik alá. Azonban több olyan tényező is van, amely alapján nem könnyű eldönteni, hogy valóban Dzsuin lehetett-e az említett erőszaktevő áldozata.

Nem is ragoznám tovább a film történetét, inkább röviden leírnám, mi volt a problémám ezzel az alkotással. A legfőbb gondot a következetlen történetvezetés jelenti, magyarán egy katyvasz az egész. Számos kérdés merült fel bennem a plot hole-ok miatt, a leginkább égető az volt, hogy valóban a főszereplőt erőszakolták-e meg kilenc éves korában. De ezen kívül rengeteg felesleges és oda nem illő szituáción gondolkodtam el, mint például miért ment el az anya a vidékre „menekülő" apához (azon kívül, hogy felhívta a figyelmét arra, hogy legalább Dzsuin üzeneteire válaszoljon). Nem volt világos a szemétszedő munka szerepe, valamint hogy miért zavarja el az egyik nő a lány aktuális barátját. Ha már pasi, az sem volt egyértelmű, Dzsuin miért váltogatja ilyen gyakran a fiújait. És még tudnám sorolni a kérdéseket, amelyek plot hole-ként fúrják a kíváncsiságomat, de nem kaptam rá választ. Yoon Ga-eun alkotása tehát egyáltalán nem győzött meg, ugyan eljutottunk A-ból B-be a film végére, de nem éreztem átütő erőt benne, így szigorú ítészként mindössze négy pontra értékeltem.

3 generáció utazása: elektromos autóval a világ körül

Amilyen gyengén kezdtük a szombatot, annyival jobban folytattuk, pedig általában nem a dokumentumfilmektől várom ezt a feladatot. Azonban Song Jinuk filmjére nem véletlenül telt meg a Jávor terem a Corvin moziban, mivel a magyar közönség számára különleges alkotást képvisel ez a mű. A rendező ugyanis arról készítette filmjét, hogy apjával és két fiával elektromos autóval utazott el Kvangdzsuból Budapestre, hogy találkozzon feleségével, aki a magyar fővárosban, egy koreai cég helyi kirendeltségénél dolgozik. Mindössze heten vágtak neki az útnak, a négy családtag, valamint a háromfős stáb. Koreából először Vlagyivosztokba utaztak hajóval, de már az utazás kezdetén problémával szembesültek, amikor a rendező apja nem találta az útlevelet, ami ráadásul már nem sok ideig volt érvényes. A terv szerint nem végig Oroszországon át vezetett volna, hanem Petropavlovszk után letért volna Kazahsztán, Üzbegisztán, majd Irán felé. Ázsiában a legfőbb problémát először a töltőállomások hiánya jelentette. Ezen kívül a gyerekek hisztije, valamint a nagyapa görcsölő lába és súlyosbodó betegsége nehezítette az utazást. Továbbá az orosz utak sem voltak a legjobbak, ezért az akkumulátor sérülése miatt aggódhatott, de egy orosz férfi felajánlotta a segítségét, akivel még mindig tartja a kapcsolatot. Kazahsztánban kénytelenek voltak egy hosszabb pihenőt tenni a már fentebb említett okok miatt, ekkor javasolta a rendező először az apjának, hogy jobb lenne, ha inkább hazautazna Koreába, de utóbbi nem volt erre hajlandó. Kirgizisztánban még annyira sem voltak töltőállomások, ezért kénytelenek voltak minden lehetőséget kihasználni az autó töltésére.









Aztán az üzbég határon elérte őket a baj, a drónjuk miatt nem engedték át őket a határon, ezért kénytelenek voltak Észak felé, Kazahsztánon, majd Oroszországon keresztül folytatni útjukat. Így egy óriási vargabetűvel végül Ufa és Szentpétervár felé indultak. Onnan azt hihetnénk, hogy egyenesen Budapest felé vették az irányt, de nem is tévedhetnénk nagyobbat, ugyanis előbb Skandináviába mentek, eljutottak a Mikuláshoz Lappföldre, valamint Norvégiában Európa legészakibb pontjára. Onnan csorogtak le Dánia, Németország és Csehország irányába, miközben a kisebbik fiú, Hadzsin (aki különösen nehezen viselte az utazást) a mozgó fogával küszködött, a nagyapa pedig Prágában kórházba került. Végül több mint 27 ezer kilométer megtétele után érkeztek meg Budapestre, a 80. napon, de a nagy örömbe egy tragédia is vegyült, a megérkezés után néhány nappal a rendező apja elhunyt.

A szomorú végjátéktól eltekintve ez egy csodálatos dokumentumfilm, másfél órában gyönyörű felvételeken keresztül mutat be egy különleges családi kalandot, egy olyan utazást, amelyre kevesen vállalkoznának, de Song Jinuk megtette, amelyhez a fiai és édesapja személyében kapott társakat. Ettől függetlenül a rendező nem magát az utazást emelte ki, hanem azt, hogy a családdal együtt töltött idő és a közös élmények szerzése miatt gondolja fontosnak ezt az utat, amelynek már megszületett a fordított verziója, vagyis már leforgatták a Budapestről vissza Koreába tartó dokumentumfilmet is. A filmről számos részletet tudhattunk meg a vetítést követő CineTalkon, amelyre külön térek ki. Itt álljon annyi, hogy a közönség nagyon élvezte az alkotást, rengeteg kérdést intézett a rendezőhöz. Az ítéletnél nekem is puhábban fogott a ceruzám, mert ezt a filmet kilencesre értékeltem, ami nálam nagyon ritka.

CineTalk Song Jinuk rendezővel

A dokumentumfilmet követően Mesterházi Lili beszélgetett Song Jinuk rendezővel, aki elmondása szerint legalább kétszázszor látta filmjét a vágás közben. Az alkotó elárulta, hogy az egész film elkészítésének ötlete az apjához köthető, aki imádott utazni. Továbbá már a húszas éveitől kezdve rendező akart lenni, így egy álma vált valóra ezzel az alkotással.

Az elektromos autót is apja miatt választotta, mivel utóbbi ilyet vezetett évtizedeken keresztül taxisofőrként, valamint ő maga is ilyet használ. Emellett célul tűzte ki maga elé, hogy elsőként akart Koreából elektromos autóval Európába jutni. A projektet viszont csak félig nevezte sikeresnek, hiszen ugyan filmrendezővé vált, de közben elveszítette az édesapját.

Egy korábbi interjúban utalt arra, hogy kiszámíthatatlan pillanatokat mutatott be a filmben, hiszen ezek maradtak meg leginkább benne. Song Jinuk megjegyezte, hogy Oroszországgal kapcsolatban a háború miatt előítéletekkel rendelkezünk, ehhez képest teljesen más tapasztalatokkal gazdagodott. Iván (az útközben megismert orosz férfi) pedig kellemes meglepetés volt azzal, hogy meghívta a rendezőt magukhoz. Miközben saját családjával viszont sokszor veszekszik.

Ugyanakkor a rendező nem tartotta utólag jó ötletnek ennyi kitérőt tenni. Elárulta azt is, hogy nagyon nehéz családdal együtt utazni. Ezért úgy osztotta be a napokat, hogy 12 órát ültek a kocsiban, amelyet 4 órás szekciókra bontott. Az elsőben a gyerekek olvastak, aztán megnéztek egy kétórás filmet, végül játszottak. A fennmaradó időben, esténként ugyanis az autót kellett tölteni. Song Jinuk szerint a gyerekek ettől függetlenül mindegy, hol vannak, mindig veszekednek. Emiatt sokat gondolkodott a film üzenetén, amelynél végül arra jutott, hogy a család ugyan mindig veszekszik, de az együtt töltött idő mindig fontos és értékes.

A legnagyobb konfliktust az apja egészségi állapota jelentette, ezért haza akarta küldeni, de az apja mindenképpen végig akarta csinálni az utat. Az utazás előtt még egy szerződést is írtak, amelyben az apa megígérte, hogy hazarepül Koreába, ha nem bírja az utat.

Song Jinuk nem gondolja, hogy ez egy különleges film, de első alkotásként mégis speciális témát dolgozott fel. Akkor érezte, mennyire fontos, amikor újra megnézte, és megvágta a filmet. A közönség is más üzenetet kapott általa, de a rendező szerint a halál természetes folyamat, és emlékezni kell azokra az időkre, amiket együtt töltöttek el.

A film vágása kilenc hónapba telt, és a videók megnézése közben a rendező maga alatt volt, sokat sírt a vágás alatt. Próbálta magát harmadik személyként nézni, de rossz apának tartotta magát, mert sok nehéz pillanat volt az utazás alatt.







Az apja hangjának hallgatása közben azonban úgy érezte, hogy még mindig velük van, és jó emlékezésnek.

Miközben készült a film, a rendező rögzítette gyermekei felnövését, de nyolcvan nap alatt nem változtak és nem nőttek annyit. Ebből a dokumentumfilm-sorozatból 3-5 részt tervez leforgatni, amelyből a másodikat idén nyáron készítette el, ezúttal Budapestről indultak vissza autóval Koreába (Way Back Home lett az angol címe a filmnek).

Természetesen nézői kérdésekre is volt még idő a CineTalkon, ahol a rendező elárulta, hogy kulturális nehézségeket nem tapasztalt az utazás alatt, a testbeszédet mindenhol megértették, csak Oroszországban nem tudtak az angollal boldogulni.

Megtudtuk azt is, hogy ez az utazás nem került be a Guinness-rekordok könyvébe. Eredetileg 17 ezer kilométerrel kalkulált (maximum 20 ezerrel), Üzbegisztánon és Iránon át terveztek Magyarországra jutni, de előbbin nem engedték át őket. Észak-Európába az apja miatt tettek kitérőt. Némi üröm az örömben, hogy megérkezésük után az elektromos autót ellopták Budapesten, az I. kerületi rendőrkapitányság hiába nyomozott az ügyben. Emiatt a stáb autójával tették meg a visszautat Koreába.

A film alapvetően túl nagy költségvetésből készült, visszafelé a konfliktusokra koncentráltak, mert benzines autóval utaztak. A háborúból nem sokat tapasztaltak, Kelet-Oroszországban minden békés volt, de a visszaúton sok gondjuk akadt a határátkeléssel, az orosz rendőröket sokszor meg kellett kenniük. Ivánnal viszont még mindig tartják a kapcsolatot, és a második részben is feltűnik.

Rock és szerelem

A dokumentumfilm után nem sok időnk maradt elmélkedni, ugyanis a CineTalk pár perccel öt óra előtt ért véget, így azonnal rohantam is át a Kabos terembe, hogy egy fergeteges romantikus vígjátékkal, a *Rock és szerelemmel* folytassam a napot. A komédia ugyan semmi újat nem kínált a zsánerből, mégis kiválóan szórakozott rajta a közönség, míg a vele párhuzamosan zajló *Tavaszi hóra* alig váltottak a nézők jegyet, pedig azon itt volt Jang Kun-jae rendező is. Visszatérve a Rock és szerelemre, főhősünk egy rockzenekar egykori frontembere, akinek már az előtt véget ért a karrierje, hogy igazán elindult volna. Egy dolog azonban végigkísérte életét egyetemista kora óta, az pedig a Bo-na iránti szerelme. Tizenöt évvel később azonban a nő váratlanul felbukkan az életében, és mintha mi se történt volna, elkezdenek randizni. A nő sikeres fotográfus lett, és éppen külföldről tért haza fotókiállításának megnyitójára. A férfi pedig egy hangszerüzletet vezet egyik barátjával, elvált, és egy tündéri, kilenc éves kislánya van. A bonyodalom innen indul, ugyanis kiderül, hogy az imádott nő utálja a gyerekeket, ezért főhősünk kínjában mindig rejtegeti kislányát, amely a humor egyik fő forrása lesz a filmben. Nem árulok el nagy titkot, hogy ha megmondom, ezt az állapotot nem lehet a végtelenségig húzni. Természetesen a kislányt sem ejtették fejre, és rájön, hogy apjának új barátnője van, és titkolja az ő létezését a nő elől, de elhatározza, segít az apjának. Egyre több időt töltenek együtt, és látszólag Bo-na meg is kedveli a kislányt, bár továbbra is viszolyog a gyerekektől. Az utolsó fordulat persze az, amikor megtudja, hogy a kislány főhősünké, de ezzel sem lövök le nagy poént, hogy happy enddel zárul a történet.





A leírtakból látható, hogy a Rock és szerelem egy nagy büdös kliséhalmaz, mégis rendkívül szórakoztató, a poénok ülnek, és ugyan nem igazán parádés a szereposztás, legalábbis számomra a két főszereplőt alakító színész neve elsőre nem mondott sokat, de a kislányt játszó gyermekszínész zseniális. A Rock és szerelem tipikusan olyan film, amit egy fárasztó hétköznap után benyomsz, és könnyesre röhögöd magad, de közben szurkolsz, hogy a szerelmespár még véletlenül se menjen szét. Pedig ha belegondolunk, az életszerű zárás az lenne, hogy a gyerekeket utáló nő simán a munkájára koncentrál, és visszamegy Európába, a frontember pedig marad Koreában a kislányával. De a szerelem ereje mindent legyőz, legalább is egy romantikus vígjátéktól ezt a klisét várja az átlagnéző, amelyet tökéletesen megadott a Rock és szerelem. De éppen emiatt, mert 12 egy tucat kategóriába esik nálam ez az alkotás, így csak 7,5-et adtam erre a filmre. Újdonságot nem hozott, de legalább jó szájízzel álltam fel a székből.

Utazás Kjongdzsuba

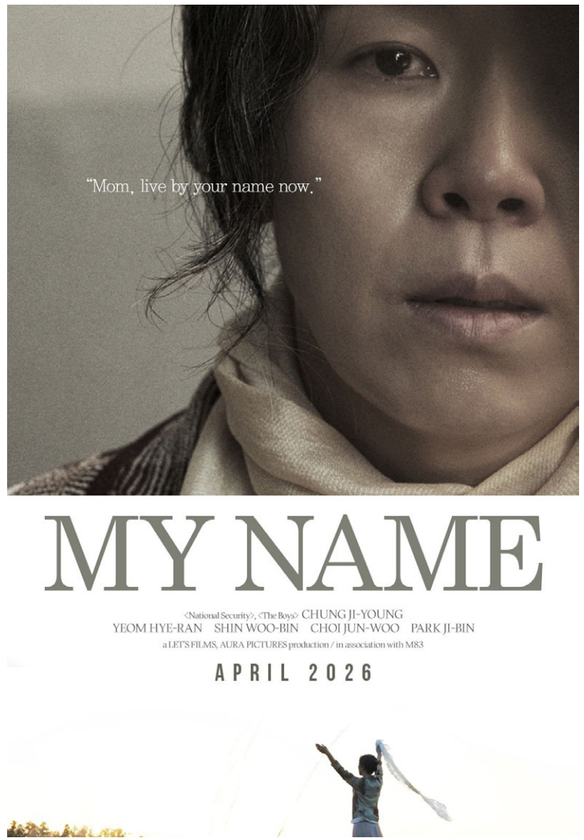
A napot egy bűnügyi drámával zártam, amely akciófilmnek is beillett. Nem véletlenül esett erre az alkotásra a választásom, ugyanis nagyszerű szereposztást és forgatókönyvet kaptunk első olvasatra. Csak néhány színész neve elöljáróban: Lee Jung-eun, Park So-dam (az egyik kedvenc színésznőm) és a rosszfiú zseniális megformálója: Byun Yo-han. Ezzel párhuzamosan ugyan *Az idomár* című thrillert vetítették a nagyobbik teremben, mégis a közönség inkább erre volt kíváncsi. A road movie-nak beillő bosszútörténet egy anya és három lányának kálváriája körül mozog, akiknek az a célja, hogy megöljék a negyedik testvért meggyilkoló férfit. A karakterek mindegyike egy-egy jellegzetes tulajdonsággal rendelkezik, az anya mindenáron bosszút akart állni, a legidősebb lány a családjára fókuszált, a középső volt a legokosabb, aki elvégezte a jogi egyetemet, míg a legkisebb pankrátorként lett híres. A csapat megbízta egyik ismerősüket, hogy rabolják el a nyomkövetővel a lábán házi őrizetben lévő gyilkost. Ezt követően pedig beindult a nagy utazás Kjongdzsuba, azért itt akarták megölni a férfit, mert ő is itt végzett a család negyedik lányával. Ami némileg frusztráló volt ebben az alkotásban, hogy számtalan alkalma lett volna a négy nőnek végezni a gyilkossal, még addig, amíg az bealtatózva feküdt a rozoga furgon csomagterében, de nem, még alibit gyártottak maguknak, fényképeket készítgettek mindenhol. Ehhez képest a nyolc éve meggyilkolt lány megemlékező szertartását követően akarnak végezni a férfivel, de közben megjelenik a legidősebb lány férje és kislánya, ami tovább bonyolítja a helyzetet. Az akció viszont akkor indul be igazán, amikor a gyilkos újra elszabadul, és a családon kívül már a rendőrség is a nyomába ered.

Ahogy említettem is, ennek az alkotásnak van egyfajta road movie jellege, csak itt a bosszúállás tartja össze a családot, bár ahogy haladunk előre az időben, ez a lányokban egyre inkább elhalványul, csak az anya marad következetes az első perctől az utolsóig. A szereposztástól nem véletlenül vártam sokat, ugyanakkor mégsem voltam maradéktalanul elégedett ezzel a filmmel. Amikor eldöntöttem, hogy Az idomár helyett ezt választom, akkor a trailer és a leírás miatt húztam emellé, és nem tagadom, Park So-dam is igen nagy előnyt jelentett a másik filmmel szemben, de mégsem tudtam 7,5-nél magasabb pontszámra értékelni ezt az alkotást. Nyilván hozzátett, hogy rettentően frusztrált több szituáció a filmben, illetve az, hogy az antihőst milyen sok időbe telt eltenni láb alól, pedig már az elején könnyedén megtehették volna. Ettől függetlenül ez egy érdekes koncepciójú bosszútörténet road movie-nak álcázva, ahol a motiváció elveszett félúton Kjongdzsuba.

Az én nevem

Szombathoz hasonlóan vasárnap is hét filmből választhattak a nézők, akik ellátogattak a Koreai Filmfesztiválra, de hogy rögtön a verdikttel kezdjem, ez jóval gyengébb napot hozott számomra. Délben a két dráma közül *Az én nevem*re esett a választásom, amely egy több idősíkon játszódó történetet mutatott be. Az egyik 1998-ban I Jongok középiskolás éveit ábrázolta, akit szörnyen zavart, hogy anyja miért ilyen lányos nevet adott neki. Eközben azonban megismertük osztályát, ahova egy balhés szöuli diák érkezett, aki már az első napon megverte az osztály legmagasabb és legerősebbnek tűnő tanulóját. Továbbá kipécézik maguknak az eddigi osztálytitkárt, és a film végére addig provokálják, amíg tömegverekedés nem lesz belőle, valamint összeugrasztják a főszereplővel. Ezzel párhuzamosan pedig láthattuk Jongok anyjának történetét, akit szorongással kezel egy új orvos (annak a szöuli fiúnak az anyja, akik Csedzsure költöztek). Az idős nőnél flashbackek jönnek elő gyermekkorából, de nem emlékszik pontosan minden részletre, ezt próbálja meg a doktornő előcsalni nála, ami eleinte nem bizonyul egyszerű feladatnak. Ami viszont biztos, hogy az emlékek szorosan kapcsolódnak a csedzsui mészárláshoz, amely a koreai történelem egyik legmegrázóbb eseménye volt 1946-ban. Ugyanakkor hogy ne spoilerezzem el a film teljes sztoriját, elégedjetek meg annyival, hogy a családi titkok az alkotás végére a felszínre kerülnek, és megtudjuk, miért kapott lányos nevet Jongok, valamint hogy miként élte túl a csedzsui mészárlást az anyja.

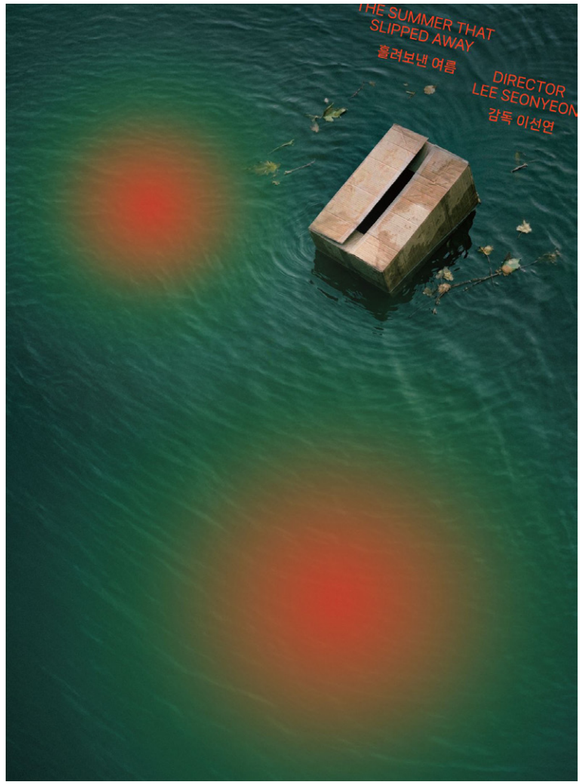




Az én nevem egy rendkívül megrázó film, és miközben pörgött a stáblista, a nézők a szokottól eltérően nem pattantak fel azonnal a helyükről, hanem némi hatásszünettel indultak meg kifelé a teremből. Ebből érzékelhető, mennyire a film hatása alá kerültek, de lehet, csak én vagyok ennyire érzéketlen, mert engem mégsem fogott meg ennyire ez az alkotás. Mindössze csak hatost adtam rá, valószínűleg azért, mert ismerem a történelmi kontextust, és tulajdonképpen abból kaptunk egy kiragadott részletet, valamint engem az 1998-ban játszódó szál nem győzött meg igazán. Azt viszont mindenképpen elismerem, hogy a cselekmény kvázi két szálon futtatása jó megoldás volt a rendező részéről (bár tulajdonképpen van egy harmadik is, a jelen, amikor Jongok és barátai felkeresik a mészárlás áldozatainak emlékművét), illetve az alkotó szándéka egyértelmű volt: emléket akart állítani a tragikus 1946-os eseménynek, akárcsak Han Kang a *Nem válunk szét* című kötetében. Tudtam, hogy tömény drámával kezdjük a napot, és ez meg is látszott a közönség reakcióján, miközben az ezzel párhuzamosan vetített filmen jóval kevesebben voltak, és vegyes véleményeket hallottam róla.

Az elillant nyár

A folytatásban ismét egy dráma következett, amelyet úgy harangoztak be, hogy a Csondzsui Filmfesztivál koreai versenyének fődíját nyerte el, valamint Lee Seonyeon első filmje, akivel





CineTalk is volt a vetítés után. Azonban látszott, hogy ez egy művészfilm, mert ezt egy mindössze 120 fős teremben adták, és az sem telt meg. A történet egy háromfős család körül forog, amely furgonjával járja Cshungnam településeit, és egy mobiltelefonokkal foglalkozó alvállalkozónak dolgozik be. A háttérben ott a létbizonytalanság, egy eltűnő doboz, valamint a lány frusztrációja, amit a szülein vezet le. Nagyjából ennyivel le is tudnám fedni a mindössze 86 perces alkotás lényegét. Erről az alkotásról nehéz hosszú beszámolót írni, mert nem igazán pörgős, inkább a családi dinamikára és annak szorongásaira megy rá.

Ami azonban nagyon tetszett a koreai nézőknek és zsűrinek, az annyira nem működött a magyar közönségnek. Erre csak egy példát hoznék fel: a vetítés alatt ült egy férfi mellettem, és legalább háromszor hangzott tőle el a borzalmas kifejezés. Emellett utólag értesültem arról, hogy a nézők többsége kettes-hármasra értékelte ezt az alkotást, ahogy jómagam is. A CineTalk után némileg megértettem a rendezőnő elképzeléseit, de számomra rettenetesen unalmas volt ez a dráma, amelynek megértését az sem segítette, hogy Lee Seonyeon elmondása szerint a vágás során nem a forgatókönyvnek megfelelően illesztette össze az egyes jeleneteket. Szóval röviden maradjunk annyiban, hogy ami a dél-koreai nézőknek izgalmas, újszerű, empatikus alkotás volt, az minket (nyilván nem mindenknél a nézők közül) egyáltalán nem fogott meg.

CineTalk Lee Seonyeon rendezőnővel

Az elillant nyár vetítése után szombathoz hasonlóan ismét CineTalk következett Mesterházy Lili moderálásával, a vendég Lee Seonyeon rendező volt. Elhangzott, hogy az alkotás a Csondzsui Filmfesztivál koreai versenyprogramjának fődíját nyert el, és alapvetően egy önéletrajzi ihletésű film. A rendező elmondta, hogy egyetemi tanulmányai után ez az első egész estés filmje, amelyet annak szentelt, amivel ő és a családja foglalkozott a húszas éveiben. Vagyis a filmben ábrázolt családhoz hasonlóan ők is járták az országot. Sötét és nehéz időszakként írta ezt le Lee Seonyeon, majd elgondolkodott azon, mi volt az, amit a családja elveszített közben.

A rendezőnő elárulta, hogy Cshungnam környékén forgatták a filmet, majd részletezte, ők anno a családjával hogyan végezték az alkotásban végzett munkát. Az apja vezetett, az anyja készítette egész napra az ételeket, míg ő ment be a boltokba a mintákkal. Ami viszont fontos különbség a filmhez képest, hogy ők nem laktak a furgonban, mindig hazamentek a nap végén. Pénzügyi nehézségek miatt vállalták el ezt a munkát, és öt évig foglalkoztak ezzel. Ez az élmény azonban ráébresztette arra, hogy mennyire rossz volt ezt csinálni, de az volt a célja, hogy megmutassa, másoknak hogyan tud segíteni a filmjével és annak mondanivalójával.

Lee Seonyeon közölte, hogy a casting során azt tartotta a legfontosabbnak, hogy a színészben és a karakterben legyen valami közös, ezért olyan művészeket keresett, akik hasonlítanak a karakterekre, akiket eljátszanak. A színészekben ugyanis azt keresi, hogyan léteznek egy adott szerepben, nem azt, hogy tudják eljátszani. A főszereplőnél pedig a tekintet számított a leginkább, úgy gondolta, a testbeszéd volt a legfontosabb nála, mivel kevés szövege volt.

A rendező szerint ennek a családnak a helye a társadalomban eltűnt, és azt akarta bemutatni, hogy a társadalom mennyire nem foglalkozik egy ilyen családdal, illetve hogy mennyire nehéz Dél-Koreában felemelkedni. Az apa nyugdíjba vonulásakor egy dolgot hibázott, ettől összeomlott a családja. Ez nagyon sok középkorú koreait érint, nekik nagyon nehéz talpra állni. Ugyanakkor Lee Seonyeon megjegyezte, hogy Az elillant nyár nem egy társadalomkritika, hanem mindössze egy család kálváriájára fókuszált.

Ezen kívül viszont fontosnak tartotta, hol játszódnak az egyes jelenetek. A karakterek érzelmeit is be akarta ezzel mutatni, valamint hogy mivel néznek szembe (azzal az üres térrel, amiben elhelyezte őket). A hangmixelést csak a felvett hangokból állította össze, és felhangosították a természet hangjait. A forgatás alatt pedig azt érezte, hogy eggyé vált a természettel.

Ami talán a legfurcsább megállapítása lehetett a közönség számára, hogy nem a forgatókönyv alapján vágta a rendező a filmet, mert szerinte annál nem fontos. Inkább arra koncentrált, hogy a karakterek milyen érzelmeket éltek át, és nem a jelenetek logikus sorrendjére, ez azért lássuk be, nem segítette a nézők percepcióját. Lee Seonyeon viszont leszögezte, hogy így azt várta, a nézők gondolkodjanak el azon, mit érezhetett a család.

Sokat segített a rendezőnek a film elkészítése a saját múltjának megértésén is, a múltjában levő dolgokat 3. személyként értelmezve sokkal messzebbre került a múltjától, mint gondolta. Szerinte akármilyen tapasztalatunk lehet egy motiváció, ami bekerülhet egy filmbe.

A főszereplő lány szüleihez való visszatérésével azt szerette volna bemutatni, hogy ez a család egy csapat. Lehetett volna egy találkozás életében, és akkor pozitív végkicsengéssel zárul. De ugyanolyan befejezést szeretett volna, mint ahogy az egész film elkezdődött.

Az alkotásban többször is felcsendült ugyanaz a dal, amelyről Lee Seonyeon elmondta, hogy az apja nagyon szereti ezt a számot, valamint az azt előadó énekesnőt is. Ugyanakkor ő csak akkor tette bele a filmbe, amikor vágta a felvett anyagot. Két okból került be az alkotásba, egyrészt mert egy szomorú, lassú ballada helyett inkább egy vidám, dinamikus nótát választott, amely adja a film ritmusát, másrészt pedig a dalszövegen keresztül a család a boldogabb időkre emlékszik vissza.

Végül a rendezőnő elárulta, hogy a zárójelenet a kedvence a filmből, eddigre oldódott meg a család problémája. Az alkotás címe pedig arra utalt, hogy ahogy a nyár csak egy elillanó pillanat az emberek életéből, ugyanúgy a rossz helyzetek is, és utána egy sokkal jobb időszak követi. Természetesen néhány közönségkérdésre is maradt idő a háromnegyedórás beszélgetésben, amelyekre Lee Seonyeon szintén készségesen válaszolt.

109. meghallgatás

A két dráma után éles váltással egy vígjáték következett, a *109. meghallgatás*, amely azonban egyáltalán nem volt az a térdet csapkodós, visítva röhögős komédia, mint előző nap a Rock és szerelem. Ami viszont közös volt bennük, hogy a vasárnapi filmben is volt romantikus szál. Elöljáróban annyit, hogy az angolul *Audition 109* címet viselő alkotás valójában koreaiul csak a főszereplő neve, vagyis *Ccsanggu*. A főhősünk legfőbb álma, hogy színész lehessen, bár igazából csak az apja vágyát viszi tovább.

Azonban egy fontos probléma van ezzel, hogy Ccsanggu nem jó benne, számos meghallgatáson vesz részt, de mindig elutasítják. Ezért hiába él már tíz éve Szöulban, folyamatosan küszködik, emiatt egy barátjával lakik egy lakásban, de ő sincs jobb helyzetben. Jobb híján elvállal egy hosztmunkát, ahol elkezd sok pénzt keresni. Eközben a főszereplő megismerkedik egy másik barátja révén egy lánnyal, Minhivel, akibe annak rendje és módja szerint beleszeret, és elkezdenek járni.





A kapcsolat viszont éppen úgy alakul, ahogy a férfi karrierje, megfeneklik egy ponton, miközben érzelmi hullámvasúton mennek keresztül. Ccsangu mindent megtesz, hogy karrierje beinduljon, pedig folyton azzal szembesül, hogy megpróbálják lebeszélni erről, sőt egy színházi rendező ki is jelenti, hogy csak a legostobábbak teszik fel életüket egyetlen karrierre. Ennek ellenére a férfi tovább hajszolja ezt az álmot, de hogy eléri-e, illetve hogyan alakul kapcsolata Minhivel, az a filmből derül ki.

Csak röviden néhány gondolat erről az alkotásról: Jung Woo egy személyben volt a film főszereplője, forgatókönyvírója és rendezője, így komoly munka hárult rá, amit szerintem nagyjából sikerült teljesítenie. Ugyan vígjáték elvileg a műfaji besorolása, én ezt abszolút drámának láttam inkább. A főhős az álma eléréséért küszködik, miközben látja, hogy a barátai sincsenek jobb helyzetben. Párkapcsolata pedig nem alakul egyszerűen (megjegyzés: az f(x) egykori tagja, Krystal Jung játssza a női főszerepet), olyan se veled, se nélküled állapot, ráadásul a főhős rettentően féltékeny típus. Összességében véve ez a film szerintem a kitartásról és az állhatatosságról szólt, vagyis hogy minden körülmények között képesek legyünk álmaink elérésére, még akkor is, ha számos nehezítő körülmény hátráltat minket. Ugyanakkor a magyar közönségnek ez nem lett egy kiemelkedő alkotás, akiket kérdeztem, többnyire hetes pontszámmal értékelték a 109. meghallgatást, és így tettem én is.

Hugi

A napot egy rövid, mindössze 86 perces thrillerrel zártam, amely egy brit film koreai remake-je volt. A *Hugi* címe alapján egy testvéréért küzdő nő története, aki képes volt összefogni egy számára ismeretlen férfivel, akivel aztán elrabolják egy milliárdos lányát, és egymilliárd von váltságdíjat követelnek tőle. Maga az emberrablás flottul halad, de utána indul be igazán a cselekmény. A film hosszából adódóan persze nem kaptunk elnyújtott bevezetést, rögtön az emberrablás jelenetével indultunk. Azonban az elrabolt nő bátrabb, mint gondolnánk, simán szembeszáll elrablóival, és meglátja, ki rejtőzik az egyik maszk alatt. A férfi viszont egy szadista állat, és a végére róla is számos információ derül ki, amely meghatározza a három karakter kapcsolatát. Amiről viszont még spoiler nélkül írhatok, az az, hogy a két nő végül összefog a férfi ellen, miközben folyamatosan a váltságdíjra várnak.

A 86 perc igazán tömény, tele akcióval, egy csipet drámával, mégis olyan volt az érzésem, miután kijöttem a teremből, mintha egy háromfős kamaradarabot láttam volna, ahol a szereplők szorosabb kapcsolatban vannak egymással, mint gondolnánk. A színészek játékán ezért nagyon sok múlt ebben az alkotásban, és tulajdonképpen arra nem is lehetett panaszunk, bár nyilván a karakterek nem kaptak nagy mélységet. Ahogy említettem is, a film a *The Disappearance of Alice Creed* című brit alkotásnak a remake-je, ami nem egy friss darab, 2009-es, de annál népszerűbb, ugyanis a koreain kívül készült belőle már olasz, német, sőt még indiai verzió is. Természetesen nem tartottak meg a koreaiak sem mindent az eredeti alapanyagból, kezdve a szereplők nemével, hiszen a brit filmben két férfi rabolja el a címszereplőt, akik közül az egyik az elrabolt nő volt szerelme. De a végkifejlet sem egyezik teljesen, ugyanis az eredetiben mindkét férfi meghal. Eltekintve a forgatókönyvbeli módosításoktól, kaptunk egy pörgős, a figyelmet végig fenntartó filmet, mégsem voltam vele elégedett. Számomra kiszámítható volt (nyilván nem segítette, hogy mindössze három szereplő volt a filmben), a karakterek laposak, a kapcsolatukban lévő pluszinformációk többsége pedig lényegtelen. Ettől függetlenül a magyar nézők szerették ezt a filmet, volt, aki maximális pontszámot adott rá, én azonban mindössze hatossal értékeltem a Hugit.





Egyszerre mi ketten

A sűrű hétvége után, amely igen vegyes értékeléseket hozott, hétfőtől már csak naponta két filmet vetítettek a Koreai Filmfesztiválon. A hét első napját két drámával kezdtük, amelyek közül az első egy kínai film remake-je, míg a másik ismét a Csondzsui Filmfesztivál egyik alkotása volt. Előre leszögezném, hogy számomra az *Egyszerre mi ketten* nagyon betalált, míg a másik – hiába volt díjazott film – egyáltalán nem.

A romantikus dráma ugyanis nagyon életszerűen mutatta be egy pár kapcsolatát, és nem ért véget happy enddel. Ugyanakkor mégis kaptunk egy lezárást, amely megnyugtatóan fejezte be a főszereplő páros viszonyát. De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg röviden a cselekményt.

A film 2024-ben indul, amikor egy tájfun miatt Vietnamban ragadnak főhőseink, akik a szállodai szobában történő várakozás alatt visszaemlékeznek kapcsolatukra, amely egyetemista korukban kezdődött. Unho éppen hazafelé tart szülővárosába, amikor találkozik a buszon Dzsongvonnal, aki első látásra megtetszik neki, és mindent elkövet, hogy közel maradhasson a lányhoz. Közben kapunk némi háttérinformációt két főszereplőről, Unho mérnökinformatika szakra jár, de egy saját videójáték elkészítése az álma, miközben apja egy éttermet vezet vidéken. Dzsongvon viszont egy árvaházban nőtt fel, és ugyan szociális munkás szakon van, de az építészet sokkal jobban érdekli. Eleinte rengeteg féltékenykedés van a viszonyukban, mielőtt összejönnek, de amikor a lányt megcsalja a barátja, utána Unhónál köt ki, akivel egy átmulatott szilveszter éjszaka után egymáséi lesznek, majd járni kezdenek. Azonban az élet nem könnyű, mindketten küszködnek álmaik eléréséért, ami végül rámegy a kapcsolatukra, és Dzsongvon otthagyja a srácot. A szakítás tényleges kimondása nélkül azonban mindketten elérik álmukat, és tizenöt évvel később zárják le végleg viszonyukat.

Ahogy említettem is, ez egy kínai film remake-je, és többen úgy gondolják, hogy a kínai eredeti jobb, mivel ott a lány karakterét sokkal inkább árnyalták, valamint az újbóli találkozás utáni jelenetek is nagyobb hangsúlyt kaptak. Ettől függetlenül én nem akarom elvenni a koreai remake érdemeit, a két főszereplőt alakító színész kiváló munkát végzett, Moon Ga-young nagyszerű volt a párját minden körülmények között támogató barátnő szerepében, de Koo Kyo-hwan is kiválóan játszotta az álmai, a párkapcsolata és az életkörülményei között lavírozó férfi főszerepet. Számomra azért is volt különösen kedves ez az alkotás, mert a 114 perc alatt felidéztem a saját szerelmi életemet, illetve végiggondoltam (és valószínűleg a többi néző is így volt vele), hogy milyen nehézségekkel szembesül a 21. században egy fiatal pár, legyen az lakhatás, munka vagy csak egyáltalán az életvezetés. A filmben pedig láthattuk, hogy mindegyikben nem lehet maximális eredményt elérni, bár főhőseink a munka terén elérik álmaikat, de közben rámegy a kapcsolatuk. Viszont ami óriási pozitívum, hogy a legtöbb ilyen alkotással ellentétben itt a romantikus szálnál nincs happy end, de mégis lezárja a két főszereplő viszonyát. A felsoroltak miatt én nagyon elégedett voltam ezzel a filmmel, nagyon szeretem az életszerű forgatókönyveket és befejezéseket, így kilencessel értékeltem az Egyszerre mi ketten című alkotást.



Álmatlan éjszakák

Amennyire tetszett a romantikus dráma, annyira nem találtam meg a számításomat az *Álmatlan éjszakák* című filmben. Nagyjából hasonló problémával szembesültem ennél is, mint Az elillant nyár esetében, hogy a koreai közönség számára ez izgalmas, emiatt a legjobb főszereplő díját el is nyerte Csondzsuban, azonban a magyar nézőket ez nem igazán fogta meg. Bár megjegyzem, ezt még egy fokkal jobbra értékelték, mint a vasárnap délutáni filmet. Mivel ez volt a filmfesztivál legrövidebb alkotása (mindössze 67 perc), így nem nehéz röviden összefoglalni a cselekményt. Egy fiatal házaspár egy albérleti csalás áldozatává válik, amelynél a tulajdonos nem akarja nekik visszaadni a kauciót, ezért választhatnak: vagy elbukják a pénzüket, vagy rávesznek valakit, hogy költözzön be a helyükre. Helyzetüket az sem könnyíti meg, hogy kiderül, a nő gyermeket vár.

A film elsősorban arról a morális dilemmáról szól, hogy mit tegyen a család ebben az esetben. Nem árulok el nagy titkot, de az átruházás mellett döntenek, amelyre baleknak a férfi középiskolai barátját szemelik ki, de utóbbi rájön az igazságra.

Ugyan ez volt a legrövidebb film, ennek ellenére rettenetesen untam, kevés szereplőt mozgatott, ami nem lett volna nagy baj, de igazából csak azt figyelhettük meg, mennyire szenvednek döntésük súlyától a főszereplők.

Ez pedig még bő egy órában sem volt elég, hogy fenntartsa a figyelmet.







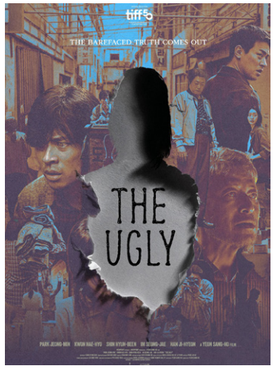
Ami viszont pozitívum, hogy legalább nem kellett küzdenünk azzal, hogy miért olyan sorrendben vannak az egyes jelenetek egymás után, mint Az elillant nyárban. Ugyan a legjobb főszereplőnek járó díjat nyerte el Csondzsuban, én nem éreztem annyira izgalmasnak a színészi alakítást. Ettől függetlenül azonban négyesre értékeltem az alkotást, bár voltak nálam lágyabb szívűek is, akik hatost adtak rá, de akadt szigorúbb néző is, aki viszont csak kettesre értékelte. Egy biztos, hogy Dél-Koreával ellentétben ez a film Budapesten biztosan nem fog közönségdíjat kapni, még ha egy fokkal jobb is volt, mint a vasárnap délutáni csondzsui díjazott.

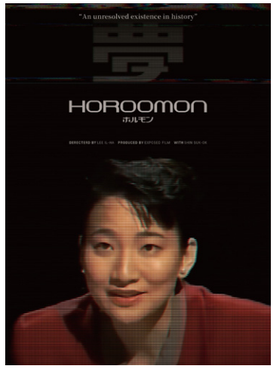
Csúfság

A felemás hétfő után erősebb folytatásban reménykedtem, és azt hiszem, kicsit balanszoltabb eredményt kaptam a keddi két filmtől. Ugyan az első alkotást, a *Csúfságot* misztikus thrillerként határozták meg, de szerintem ez inkább egy bűnügyi dráma volt, számomra a gyengébb fajtából. A film egyik főszereplője egy vak pecsétkészítő, akiről dokumentumfilmet forgatnak, azonban a család egy váratlan telefonhívást kap a rendőrségtől, akik elmondják, hogy megtalálták a felesége maradványait. Ez megdöbbenti mind a vak férfit, mind annak fiát, főleg miután kiderül, hogy nagy eséllyel erőszakos halált halt a nő. A tévések azonnal lecsapnak a sztorira, különösen miután a temetésen megjelenik a rokonság, és egyöntetűen egy csúf szörnyetegnek állítják be az elhunyt nőt. Emiatt a tévések és az áldozat fia elkezd nyomozni, és fokozatosan újabb és újabb információkba botlanak azzal kapcsolatban, milyen munkakörülmények között dolgozott a nő, illetve hogy milyen furcsa, perverz főnöke volt. Először azonban a korábbi munkatársaitól tudnak meg dolgokat, például azt, hogy mindenki gúnyolta a nőt a kinézete miatt. Aztán amikor a „csúfság" fellépett egyik kollégája védelmében, még akkor is ő járt rosszul. Azonban nem az lesz végül a gyilkosa, akire a film felénél gondoltunk, de mégsem okozott meglepetést a valódi elkövető kiléte, mivel alapvetően kevés szereplővel operált a rendező.

Alapvetően nem rossz film a Csúfság, de nekem nem nyújtott maradandót vagy hűha érzést. Ugyanakkor rávilágított arra, hogy már a történet idején is kőkemény elvárások voltak a koreai társadalomban az emberek kinézetével kapcsolatban. Kifejezetten jó megoldásnak tartottam, hogy a nőt végig úgy mutatták a filmben, hogy ne látszódjon az arca, és csak az utolsó jelenetben láttunk róla egy képet, amelyről túl nagy spoiler nélkül elárulhatom, hogy egy teljesen átlagos kinézetű nő szerepelt rajta. Ami tanulságként megfigyelhető, hogy a film azt ábrázolta, milyen súlyos következményei lehetnek az előítéleteknek, hiába tehetséges vagy dolgozik jól valaki a munkahelyén. A nő és a vak pecsétkészítő házasságát a környezetükben levők lenézték, és ez kihatott a férj hozzáállására. Rendkívül tragikus történet, azonban a kiszámíthatósága miatt végül nem tudtam rá hatnál magasabb értékelést adni, annak ellenére, hogy a mydramalisten (7,6) és a nézők körében is sikeres volt ez az alkotás.







Horumon – Amit eldobtak

Mindössze két dokumentumfilm került be idén a filmfesztivál programjába, azonban egyikre sem panaszkodhattunk, ugyanis a szombati és a hétfői is izgalmas témát dolgozott fel. A *Horumon* ugyan a címe alapján egy ételre utalt, mégsem erről szólt ez az alkotás, hanem egy zainicsi család küzdelmére a japán diszkriminációval szemben. Sin Szugok egész életében büszkén hirdette, hogy csószendzsin, vagyis koreai származású, de japán állampolgárságú személy, azonban ezt anyja és nagyanyja nem tehette meg. A dokumentumfilm azt a kálváriát dolgozta fel, amelyen a család három generációjának nőtagjai keresztülmentek.

Sin Szugok anyja nehezen kapott munkát zainicsiként, ráadásul identitásválsággal is szenvedett, emiatt öngyilkos akart lenni, de a gyermekei miatt ezt nem tette meg. A film főszereplője is kitörési pontot keresett koreaiként a japán társadalomban, de sokszor tapasztalta a diszkriminációt, azonban általános iskolai osztályfőnöke javasolta neki, hogy jelentkezzen kereskedelmi középiskolába, azzal már zainicsiként is el tud helyezkedni.



Állhatatossága meghozta gyümölcsét, mivel le tudott érettségizni, majd modellként dolgozott, míg 25 évesen saját céget alapított, ahol emberi jogi képzéseket tartott. Azonban a szélsőjobb rászállt Sin Szugokra, amikor egy tévéadásban olyan kontextusban említették meg a nevét, amelyhez semmi köze nem volt. Emiatt a nő beperelte a DHC csatornát, a célja a diszkriminálók elleni küzdelem lett. Ráadásul az okinavai amerikai támaszpont építése is előkerült, amely mind a szigeten élők, mind Sin Szugok számára elfogadhatatlan volt. A perrel párhuzamosan mindkét fél megjelent a maga tüntetőivel, valamint a főszereplő 2000 után teljesen az aktivizmus felé fordult, és elsősorban a rasszizmus és a diszkrimináció ellen küzdött. 2013-ban megalapította a Norikoe Netet, mert egyre több koreait ért támadás, az emberi jogi akciókat viszont a japán szélsőjobb nem tolerálta, és nekiestek Sinnek, még Abe Sinzó egykori miniszterelnök is megemlítette a nő nevét negatív felhanggal. Az egyre növekedő nyomás miatt Sin Szugok Németországba menekült, de rövid időn belül visszatért, mert meg akarta írni a zainicsik történetét, még mielőtt a japánok minden emléket eltörölnek és elpusztítanak. A per elsőfokú ítélete szerint a műsorkészítőknek bocsánatot kellett kérniük a nőtől, de ezzel utóbbi nem volt elégedett, és fellebbezett a döntés ellen.

Ezután bemutatta nagyanyjának is a történetét, aki még a japán gyarmati uralom alatt került Japánba, és átélte a nagy kantói földrengést 1923-ban. A japánok bűnbakkeresésbe kezdtek, és azt állították, hogy a koreaiak megmérgezték a kutakat, emiatt számos zainicsit és ellenzékit megöltek. A második világháború végén, 1945. augusztus 15-én létrejött a Koreai Szövetség Japánban, húsz évvel később azonban repatriálás indult, de akik ebben részt vettek, azokat Észak-Koreába vitték, így járt Sin Szugok nagybátyja is, aki több levelet küldött neki, de azokra nem válaszolt. Közben megszületett Sin Szugok ügyében az elsőfokú ítélet, amely a bocsánatkérés mellett még 5,5 millió jen fizetésére is kötelezte a tévécsatornát.

A dokumentumfilm kitért a nő anyjára is, aki Tokióban született, és kiskorában balerina szeretett volna lenni, de koreai származásúként erre Japánban esélye sem volt. Az apja kommunista volt, és a Csúó Egyetem jogi karára járt, azonban a háború végén nem tehette le szakvizsgáját. Sin Szugok eközben Niigatából Vonszanba ment az öccséhez, híd akart lenni Japán és Dél-Korea között, de megállapította, hogy utóbbiban is erős a diszkrimináció, ezért úgy döntött, hogy japán állampolgár lesz.

A perének másodfokú ítélete megerősítette a korábbit, de nem kötelezték a tévécsatornát, hogy levegye műsoráról. Azonban hosszú távon a DHC mégis megszüntette az érintett műsort, ugyanis a harmadfokú ítélet már elvárta a pénzbüntetés és a bocsánatkérés mellett. A döntést mind Sin Szugok, mind az okinavaiak örömmel vették tudomásul.

Csak nagyon röviden erről a dokumentumfilmről annyit, hogy a beszámolóhoz hasonlóan kicsit csapongva összefoglalja a három generációs zainicsi család történetét. Sin Szugok azonban kitartó aktivizmusával valamit elért a japán bürokrácia és igazságszolgáltatás útvesztőiben, vagyis hogy nem lehet külföldi származású személyeket szabadon diszkriminálni, legyen akár az egy tévéműsor. Mivel volt történelem szakosként átlátom és átérzem a Japánban élő koreaiak problematikáját, így ez a film különösen érdekes volt számomra, ezért nem is fukarkodtam a pontokkal a végén, nyolcast adtam erre az alkotásra.

Válaszúton

Az erősebb keddi nap után nagy elvárásokkal ültem le a következő vetítések elé, pontosabban csak a Válaszúton című filmhez. Azonban hogy miért kaptam csak részben azt, amire számítottam, arra rögtön ki is térek. Han So-heet kifejezetten jó színésznőnek tartom, elsősorban az akciódús thrillereit szeretem, de láttam már romantikus sorozatban is. Viszont arról nem tehet, hogy ezúttal egy viszonylag lapos karaktert kellett eljátszania ebben a bűnügyi drámaként, illetve akciófilmként meghatározott alkotásban.

Ebben a filmben két badass nő a főszereplő, akik próbálnak kitörni az alvilág bugyraiból, ahol egyikük hostessként, a másik pedig sofőrként tengeti mindennapjait. Előbbi azonban többre vágyik, és a félretett pénzéből egy lakást vásárol, valamint a virágbolt tulajdonjogát, ahol dolgozik. Azonban gyorsan beüt a krach.





Kiderül, hogy a főnöke, Blackjack és az ingatlanos összejátszanak, és ingatlanspekulációval lenyúlják egy csomó ember pénzét, köztük főhősünkét is. Nyilván ez a két nőnek nem tetszik, és minden követ megmozgatnak annak érdekében, hogy visszaszerezzék pénzüket. Próbálkoznak szerencsejátékkal, de az abba invesztált pénzüket is csalók szerzik meg. Némi szerencséjükre meghallják, hogy a főnök valahol egy magántemetőben elrejtett 700 millió vont készpénzben, ezért rögtön le is csapnak erre a lehetőségre. Arra viszont nem számítanak, hogy jó pár aranyrúd is lapul a készpénz alatt. Örömittasan meg is indulnak új életet kezdeni, de sokáig nem tart ez a boldogság, mert azonnal üldözőbe veszik őket. Pedig már kitervelik, hogy az anyjukként tisztelt nő segítségével megzsarolnak egy japán diplomatát, hogy szerezzen nekik új útlevelet. Ez az ötlet sem tart sokáig, mert az „anyjuk” lelép az aranyrudakkal, így ismét újrakezdődik a kergetőzés.

A sztori végét nem akarom lelőni, elégedjetek meg annyival, hogy nem teljesen úgy végződik a film, amire általában ilyen esetekben számít az átlagnéző. A leírtak alapján mondhatnátok, hogy hát mégis mi a bajom ezzel a filmmel, hiszen akciódús, izgalmas, pörgős cselekménye van. Ezzel a részével valóban nem volt, de a film indokolatlanul elnyújtott, a drámai jelenetek nem ütnek annyira, inkább csak időhúzó jellegűek, a karakterek sablonosak, nincs igazi mélységük, a mellékszereplők egy része pedig teljesen felesleges. Ezúttal a két főszereplőt alakító színésznő sem hoz igazán extrát az alkotásba, bár jól játsszák a badass csajokat, de ez önmagában kevés. Viszont mivel ez egy akciófilm, annak műfaji jellemzőit hozza, így nem álltam fel rossz szájízzel a székből, és egy hetes pontszámot megért ez az alkotás.

A mozi ideje

Ebben az évben ugyan hivatalosan nem került be rövidfilm-válogatás a fesztivál programjába, de *A mozi ideje* című alkotás félig-meddig annak tekinthető, ugyanis három rövid történetet fog össze egy olyan omnibusz gyűjteményben, amely a mozi szerepével foglalkozik. A film elején láthattunk egy rövid bevezetőt, ahogy egy idősebb mozigépész épp az újoncot tanította be, majd következett az első blokk, a *Csimpánzok*. Ez a rövidfilm három filmbarátot mutatott be, akik szinte minden szabadidejükben egy moziban lógnak és művészfilmeket néznek. Azonban egyikük talál egy könyvet, amelyben arról olvas, hogy három csimpánz érkezett 1973-ban Lengyelországból Dél-Koreába, de csak egy élte túl a hajóutat. A sztori annyira megfogja az egyik karaktert, hogy filmet forgat belőle, és közben nosztalgiázik a barátaival együtt töltött éveken. A leírás szerintem olvasóinkat épp annyira sem fogta meg, mint engem, ezért reméltem, hogy a folytatás izgalmasabban alakul.

A második blokkot (*Csak természetesen*) nagyon röviden össze lehet foglalni, tulajdonképpen azt mutatták meg, miként készül hét kislánnyal



egy film, amelyben a rendező azt várja a gyerekektől, hogy minél természetesebben viselkedjenek a kamera előtt, de közben tartsák is magukat a forgatókönyvhöz. Nem volt egy túl izgalmas jelenetsor, de mégis valahogy olyan jóleső volt az önfeledt játékot látni, amibe az egész stáb beszállt a végére.

Végül a harmadik blokkban jött Jonghva története (*Jonghva ideje*), aki visszatér abba a városba, ahova középiskolába járt, és egy moziban találkozik régi osztálytársával, aki ott dolgozik



takarítónőként. Eközben a háttérben a rövidfilm a mozi működését mutatja be, valamint érdekesség, hogy ebben a részben a címszereplő A mozi ideje című filmre ül be. A másik pedig, hogy a rész elején a narrátor felsorolja az összes stábtagot név szerint. Ugyan elhangzik egy jelenetben, hogy rossznak tekinthető-e az a film, amelyen elalszanak az emberek, de ezen így a film vége felé én is elgondolkodtam, ugyanis ez az omnibusz alkotás tipikus művészfilm volt, bár egyfajta hommage-ként is értelmezhető a filmeket szerető és moziba rendszeresen járó emberek felé, de mégsem jó. Eddig sem voltam a rövidfilmek nagy rajongója, de ez az alkotás sem győzött meg, emiatt csak négyest adtam erre.

Szent Éj: Démonvadászok

A Koreai Filmfesztivál utolsó előtti napjához érve elsőként a koreai Bud Spencer, Ma Dong-seok (vagy angol művésznevén Don Lee) filmjét láthatta a nagyérdemű.

Nem túl meglepő módon minden jegy elkelt a *Szent Éj: Démonvadászok* című alkotásra, azonban kicsit félve érkeztem meg a moziba a vetítésre, mert előtte elvégeztem a házi feladatot, és elolvastam néhány értékelést és kritikát a filmmel kapcsolatban. Ezek pedig Ma Dong-seok egyik leggyengébb alkotásának tartották ezt az ördögűzős-démonos akció-horrort. Eleve nem vagyok a zsáner nagy rajongója, de a parádés szereposztás miatt különösen kíváncsi voltam erre a filmre.

Túl sok időt nem hagytak a nézőknek a bemelegedésre, szinte azonnal az akció közepébe csaptak. Adott egy három fős démonűző csapat, amelyhez először egy kétségbeesett apa érkezik azzal, hogy eltűnt a lánya, és hogy egy ördögimádó szekta karmai közé került. Természetesen a csapat azonnal a helyszínre siet, és ellátja a kultisták és a démonok baját. Azonban a fő cselekményszál csak ezután következett, amikor egy doktornő jött azzal, hogy a húga hosszabb ideje áll kórházi kezelés alatt, és számos megmagyarázhatatlan esemény játszódott le körülötte. Persze kiderül, hogy nagyobb a baj, mint azt eredetileg feltételezték, és egy különösen nagy hatalmú démon költözött a lány testébe. Eközben megismerjük a csapat tagjainak hátterét, amit igazán nem fejt ki a film, de a főbb információkat megkapjuk, ugyanakkor nem feltétlenül van rá szükségünk a sztori megértéséhez. Az alkotás nagyja az ördögűzést mutatja be, annak minden ijesztő horrorklisés részletével együtt, de persze Ma Dong-seok mindent az öklével intéz, így még Molochot is szó szerint visszapofozza a pokolba.









Ahogy írtam is, nem vagyok a démonűzős sztorik nagy fanja, de ez a film olyan volt, mintha egy sorozat egyik epizódja lett volna, amire némi utalást kaptunk a végén. A Holy Night-hoz készült is webtoon, amely viszont nem alapjául, hanem előzményül szolgált a filmhez. A karakterek nem voltak túl izgalmasak, bár Ma Dong-seok és Seohyun nagyon igyekezett. Mondjuk a 92 perces játékidő nem is volt igazán alkalmas arra, hogy kibontsa a szereplőket. Inkább csak az akciójelenetekre koncentrált. Viszont egyszeri megtekintésre ez az alkotás is megfelelt, de ahogy tavaly az *Omniscent reader* élőszereplős változása, úgy most ez sem győzött meg igazán, ezért csak hatosra értékeltem Don Lee legfrissebb filmjét.

Családi kirándulás

A démonűzős sztori után nem is jöhetett volna eltérőbb alkotás, mint a Családi kirándulás, amely egy demens nagymama kálváriáját dolgozta fel, pontosabban azt, miként küzd meg családja a betegséget nehezen viselő nővel, valamint az egyes családtagok különböző problémáival. A film elején látszólag egyik pillanatról a másikra válik az életerős, idős nő demenssé, és abból is a problémásabb fajtává, aki elkóborol, dacos és sokszor gyerekesen viselkedik. Emiatt bentlakásos otthont javasolnak a családnak, mert a nappali ellátásban erre már nincsen kapacitás. A család emiatt úgy dönt, hogy Puszanba viszik a nagymamát, de nem ő az egyetlen, akivel valamilyen gond van. A nagyapáról kiderül, hogy prosztatarákos (de túl későn), az unoka vámpírnak képzeli magát, és állandóan egy koporsót szeretne, míg a családfő egy bukott filmrendező, aki éppen az új filmjéhez próbál támogatót szerezni. Azonban leginkább a meny szenved a helyzettől, aki a legnagyobb áldozatot vállalja ebben a családban. A nagymamának persze nem árulják el, hogy idősotthonba akarják vinni, ezért családi kirándulást mondanak neki. Azonban érvényesül Murphy törvény útközben, hogy ami elromolhat, az el is romlik. Eközben tudunk meg egyre több információt a családtagokról, és még mielőtt elérnének úticéljukhoz, egy tragédia árnyékolja be az utazást. Viszont minden családtag fontos leckét kap arról, hogy addig kell megbecsülni egymást, amíg minden rendben megy, és jelen vannak egymás életében.

A Családi kirándulástól a vetítés előtt nem vártam semmit, mégis sokkal többet kaptam tőle, mint a Ma Dong-seok filmtől. Az alkotás megmutatta, hogy ha egy családtag demens lesz, az milyen terheket ró a család többi tagjára, bár ebben az esetben különösen egyre. A többiek csak fokozatosan jönnek rá, hogy segíteniük kell egymást, különben éveken keresztül csak szenvedni fognak. Ugyanakkor láthattuk, hogy például a nagyapa csendben küzdött a prosztatarákkal, mert nem akart a többiek terhére lenni. A demens nagymamát végül csak elvitték egy otthonba, de abba a városba, amit egyik tiszta pillanatában kívánt.

A lány is túllépett a vámpírkorszakán, azonban a szülők párkapcsolata végleg megromlott, mert a feleség látta, hogy a férj nem segít neki, és a karrierje fontosabb, mint a családja. Ezzel a filmmel egy életszerű drámát kaptunk, amely ugyan nem volt annyira extra, de mégis jobban megérintette a nézőket, emiatt hetesre pontoztam a Koreai Filmfesztivál utolsó előtti filmjét.

Lányom, a zombi

Elérkezett a zárónap a Koreai Filmfesztiválon, amelyre mindig kicsit szomorúan ülök be, hiszen véget ért számomra az év egyik legfontosabb filmes szemléje. De még mielőtt az összegzésre térnék, először beszámolnék arról, mely film nyerte a közönségdíjat. Már az elmúlt évben is az első három helyezettet hirdették ki, most sem történt másképp, ezúttal a harmadik helyen Az én nevem végzett, a képzeletbeli dobogó második fokára a Három generáció utazása állhatott fel, míg a pálmát a nyitófilm, A király gondviselője vitte el, amellyel teljesen egyet tudtam érteni. Ezután pedig következhetett a záró alkotás, a *Lányom, a zombi*, amelyet ugyan vígjátékként határoztak meg, de bőven akadt benne drámai elem.

A történet szerint egy vírus szabadul el Koreában, amitől egyre többen válnak zombivá. Főhőseinknek így rögtön a film elején menekülniük kell, azonban Szuát is megharapják, így ő is elkezd átalakulni. Azonban apja ahelyett, hogy azonnal végezne vele, inkább rejtegetni kezdi, és elviszi az anyjához vidékre. A nagymama persze megdöbben a fejlemény láttán, de támogatja az ötletet, hogy megpróbálják a lányt emberként kezelni. Meglepő módon Szua sok mindenre emlékszik, és könnyen tanulja meg azokat a dolgokat, amik emberként magától értetődő lenne. Azonban több tényező is nehezíti a dolgát, például apjának első szerelme, aki minden zombit kiirtandó szörnynek tekint, mégis egyre inkább megbarátkozik a lánnyal, még az iskolába való beíratása után is óvja, amennyire tudja. Az apa (akiről kiderül, hogy más rokoni viszonyban áll a lánnyal) mindent elkövet, hogy Szua beilleszkedjen, még vidámparkba is elviszi. Az utolsó próbatételt a valódi apa megjelenése, majd a kiérkező katonaság jelenti, de hogy pontosan miként zárul ez a csaknem kétórás film, azt már nem árulom el.

A zárófilm A király gondviselőjéhez hasonlóan erős alkotás, amely jól szerepelt a koreai nézőknél is, így erre nyolcast adtam volna, amennyiben értékelni kellett volna ezt az alkotást. Egy népszerű webtoon alapján készült, először egy tipikus zombifilmnek indul, de folyamatosan átalakul egy családi drámává, hiszen a menekülés és a lány emberként való kezelése nem könnyíti meg a család és a legközelebbi ismerősök dolgát. Ugyanakkor számos vicces és megható jelenetet hozott, így egyszerre nevethetett és sírhatott a közönség az alkotáson. Ha minden film ilyen erős lett volna, mint ez, akkor igen jó szájízzel fejeztük volna be ezt a filmfesztivált. A zene már csak ráadás volt, BoA és a 2NE1 egy-egy dala csendült fel, aminek k-pop rajongóként különösen örültem.



De térjünk rá a 8 napos filmmaraton értékelésére, ezúttal minden filmnél olvashattátok, milyen pontszámokat adtam, így könnyen kiszámítható, hogy a 18 alkotás megnézése után az idei Koreai Filmfesztivált 6,44 átlaggal összegeztem, ami nem jó, de nem is tragikus. Ugyanakkor körülbelül ugyanazt az átlagot értük el, mint tavaly, ezért nem mondanám különösebben erősnek ezt a rendezvényt. Már kezdéskor csalódottan vettem tudomásul, hogy a 24 filmből 14 dráma valamilyen formában, ami szintén rányomta a bélyegét az eseményre. Továbbá a művészfilmek és egyes alkotások a magyar nézők számára nem ugyanazt a katartikus élményt nyújtották, mint a koreai ítészeknek és filmrajongóknak. Azt viszont most is leszögezhetjük, hogy a hazai nézők szeretik a koreai történelemmel foglalkozó filmeket, hiszen a közönségdíjnál kettő is valamilyen formában kapcsolódott a félsziget múltjához. Ismét meg kell említenem, hogy újra három rendező is ellátogatott Magyarországra, de csak egyikük alkotása lett igazán népszerű, mivel második helyet ért el az értékeléseknél. A dokumentumfilmmel szemben a másik két film egyaránt nem hozta lázba a magyar nézőket, sőt kifejezetten lepontozták őket. Véleményem szerint a szervezőknek érdemes lenne elgondolkodni azon, hogy az egyes szekciókban milyen filmek lehetnek érdekesek az európai nézőknek. Ami viszont pozitívum, hogy idén törekedtek arra, hogy minél több friss művel találkozhassunk, hiszen két filmet leszámítva az összes alkotás tavalyi vagy idei film volt. A saját preferenciámból hiányoltam a *Colony* című sikerfilmet, de hátha egy másik alkalommal majd ezt is láthatja a magyar közönség.

Összességében véve ezt a filmfesztivál átlagosan 6,5-re értékelem, mint az elmúlt évet, ugyanakkor még mindig elmaradunk a 2025 előtti időszaktól. Remélem, hogy a 20. Koreai Filmfesztiválon ismét számos sikerfilmet és az európai közönséghez közelebb álló alkotásokat nézhetünk meg a Corvin moziban.





JAPÁN VIDEOJÁTÉKOS KULTÚRA A ’80-AS ÉVEKBEN

Írta: supermario4ever

80-as években a japán informatika rohamos fejlődésnek indult. Általánosan elterjedtek a számítógépek, játékkonzolok a japán otthonokban, és bizony, tényleg nem túlzás kijelenteni, hogy a távol-keleti szigetország évtizedekre megelőzte nyugati riválisait. Hogy hogyan, és miként terjedtek el, azt a Nintendo forradalmi konzolja, a Famicom által is átfogóan be lehet mutatni. Hogyan tudott a Nintendo ennyire sikeres lenni? Járjunk utána!

A riválisok

A ’80-as évek japán konzolpiacát három cég határozta meg: az Epoch, a Sega és a Nintendo. Ha fellapozzuk a japán videójáték-történelemkönyvet, akkor a legelső oldalakon az Epochot találjuk. Nekik köszönhetjük a legelső japán konzolt, a TV-Tennist, mely 1975-ben jelent meg 19.000 jenes áron. Ez a Nintendo Color TV-Game-jéhez hasonlóan egy PONG licenszjátékot tartalmazott, ám az egyik lényeges különbség, hogy az Epoch konzolja fekete-fehérben jelenítette meg a játékot. Ez akkoriban átlagos sikernek örvendett, de mivel nem volt érdemi riválisa, ezért az eladásokat sem lehetett mihez hasonlítani.

Az első igazán említésre méltó rivális a Nintendo volt. Nem véletlen a „Color” szó a konzol nevében, hiszen konzolján színesben lehetett PONG licenszjátékot játszani. És ha ez még nem lenne elég, lényegesen olcsóbb is volt. Az elnök, Yamauchi Hiroshi kifejezett elvárása volt, hogy olcsón kerüljenek be a konzolpiacra. Ennek és a színes játéknak köszönhetően a Nintendo tényleg mindent elsöprő sikert aratott. De erről az előző számban részletesen is olvashattok. (*AM93.*)

Az Epochnak egyetlen igazán kiemelkedő sikere van, az 1981-ben megjelent Cassette Vision. A siker egyik titka a nevében rejlő kazettás rendszer, ugyanis Japánban ez volt az első olyan konzol, amiben cserélni lehetett a játékokat. Rendes magnókazettán voltak a játékok, melyekből összesen harmincegy különböző cím jelent meg. Ez mai körülmények között nem hangzik soknak, de ha számba vesszük azt, hogy a korábbi konzolok lényegében csak egy játékot tartalmaztak, vagy legfeljebb ugyanazt a játékot több változatban, ehhez képest a harmincegy igencsak tekintélyes mennyiségnek számított. Bizony, joggal bonthatott pezsgőt az Epoch, amikor elérték a négyszázezres eladást.

Ezzel együtt a Sega is megvetette a lábát a konzolpiacon. Az első konzoljuk SG-1000 néven 1983. július 15-én jelent meg, pontosan a Nintendo Famicomjával egy napon. A későbbi eredmények ismeretében talán furcsának hangzik, de az indulás a Segának sikerült jobban. Főként azért, mert az első kiadású Famicomok közül nagyon sok meghibásodott. Különösképpen a kontrollere, ami azért volt problémás, mert a vezetéke be volt építve a konzolba. Majd látni fogjuk, hogy költséghatékonysági célból döntöttek így, de ez azzal járt, hogy ha meghibásodott a kontroller, akkor az egész gépet szét kellett szedni, amit csak a központi szerviz tudott megcsinálni.



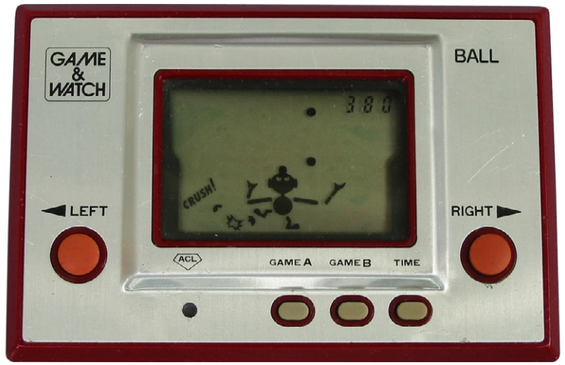
Az első kiadású Famicomok kontrollereinek akciógombjai (A és B gombok) négyzet alakúak és szilikonból készültek, ami azért okozott gondot, mert ha túl sokszor és túl erősen nyomkodták, akkor beragadt. Emellett a gomb sarka is hajlamos volt a beragadásra, amit szintén nem volt egyszerű csak úgy kioperálni. Ezért a Nintendónál inkább újratervezték a kontrollert, és egy javított példányt kapott az, aki pórul járt, ahogy ez került kereskedelmi forgalomba második kiadásként is.

A Sega a kezdeti sikerét annak is köszönheti, hogy a korábban árkádgépekre megjelent játékokat minőségromlás nélkül át tudta hozni az otthoni konzoljára. Ennek azért is volt jelentősége, mert az árkádgépek a ’80-as évek derekára olyan népszerűséget értek el, hogy megjelentek körülöttük a „problémás emberek” is, akiknek egyedül a nyereség számított. Ez komoly fejtörést okozott a szülői munkaközösségnek, ennek következtében pedig 1984. augusztus 14-én törvényileg betiltották, hogy a tizennyolc év alatti fiatalok játéktermeket látogathassanak. Ez jelentősen megnövelte az otthoni videójátékok iránti igényt, így aki megengedhette magának, az a Sega konzolján otthon játszott a cég legmenőbb árkádjátékaival.



Nintendo az egész országban!

Mindenekelőtt nézzük meg, miként hódította meg a Nintendo a kézikonzol piacot. Történt egyszer, hogy Yokoi Gunpei, megannyi Nintendo játék és kézikonzol megalkotója, a sinkanszenen utazott haza, amikor látta, hogy a közelében egy férfi unalmában a számológépet nyomkodja. Ez elgondolkodtatta, hogy miként lehetne az utazást szórakoztatóvá tenni. A számológép is jól jött mint kiindulópont, ebből lett aztán a Game & Watch kézikonzol. A számológép alapja, hogy vonalak formájában különböző szegmenseket helyeznek el. Ezek a vonalak alkotják a számokat. A Game & Watch-ban ugyanilyen chip van, amely kezeli a különböző szegmenseket. Szegmens pedig



nemcsak vonal lehet, hanem bármi. Ebből jöttek a különböző alakzatok, karakterek, amiket egy nagyobb kijelzőn láthatunk. A Game & Watch egyik bravúrja ugyanis az, hogy egy karakter csak egy szegmenst tesz ki, és mivel a benne lévő chip összesen hetvenkét szegmenst képes kezelni, ebből ki lehet hozni egy játékot. A szegmenseket pedig az úgynevezett kristályoszcillátor mozgatja, amely a digitális karórákban is megtalálható. Ez gondoskodik arról, hogy az óra nagy pontossággal mutassa az időt, és ugyanezen pontossággal mozognak a karakterek, alakzatok is. A név „Watch” része pedig arra utal, hogy ezek a kis gépek is mutatják az időt. Ezeket is hasonló vonalak alkotják, mint a karórák kijelzőjén, amik értelemszerűen egy-egy szegmenst foglalnak el. Ez a korlátozás azonban nem okozott pánikot a Nintendón belül. Ekkor tapasztalták meg, hogy a korlátozásokban nagy lehetőségek rejlenek, amelyeket ötletesen használtak ki a különböző Game & Watch inkarnációkban. Innen származik a Nintendónak az a kreativitása, ami meghatározza a játékaik egyediségét, és amit a mai napig kamatoztatnak a legújabb sikereikben.

A Game & Watch másik alapvető koncepciója Yokoi Gunpei „egy elavult technológia alternatív megközelítésének” elmélete, aminek köszönhetően az órákban, számológépekben használt, tömeggyártott chipeket használta fel a konzoljaiban. Ennek főleg a ’70-es években az olajválság idején volt jelentősége, amikor az import nagyon megdrágult, így abból kellett főzni, ami otthon volt.

És ez bizony szinte az egész országnak ízlett. A karácsonyi időszakban akkora volt a Game & Watchok iránt a kereslet, hogy a Nintendo gyárából mentek az alkalmazottak a különböző üzletekbe segíteni csomagolni, árut rendezni. Röviden, a fejlesztők bolti eladókká váltak. A Game & Watch gyenge pontja az ára volt, az 5800 jenes árat ugyanis nem engedhette meg magának mindenki. Az egyik fejlesztő 2011-ben az Iwata Asks interjúban maradandó emlékként idézte fel, amikor egy gyerek a nagymamájával betért abba az üzletbe, ahol épp dolgozott. A gyerek izgatottan mutatta a Game & Watchot, hogy „ezt akarom!”, mire a kedves nagymama megnézte az árcédulát, majd megrökönyödve csak annyit mondott: „5.800 jen?! Ez nagyon drága!” És sajnos a Game & Watch a boltban maradt. Ez is komoly tanulság volt a Nintendónak, hogy mennyire fontos az árszabás, ha országszerte ismertek és népszerűek akarnak lenni.

De aki hozzájutott a Game & Watch-hoz, az nagy örömmel játszott vele. Mondhatni, ellepték a sinkanszeneket a Game & Watch-ok, ugyanis az egyik legkedveltebb szórakozási forma lett a hosszú utazások során.

Úton a családi számítógép

A Game & Watch sikere nemcsak a Nintendo ismertségének tett jót, hanem a pénztárcájának is. Nemcsak a hétmilliárd jen adósságukat tudták visszafizetni, hanem további négymilliárd jen bevételt is termeltek, amit mind a következő asztali konzol fejlesztésébe invesztáltak. Bár Yamauchi Hiroshi elrendelte, hogy a konzolnak olcsónak kell lenni, bizonyos költségeket nem lehetett elkerülni. Például hiába voltak jó kapcsolatban a Ricoh nevű céggel, csak úgy tudták biztosítani a kétezer jenes processzoronkénti árat, ha a Nintendo évente legalább egymillió példányt rendel belőle. Ez önmagában meghatározta azt, hogy a Famicomnak sikeresnek kellett lennie – amit azonban az első hibás példányok erősen visszavetettek. A korábban említett kontroller-problémák mellett sok konzol hibás PPU-val jött ki a gyártósorról. (Ez a processzor a számolásért felel, a hardveres gyorsítást segíti elő.)

A Nintendo a siker érdekében öt alapvető marketingstratégiát alakított ki:



1. Kedvező árak nemcsak a konzoloknál, hanem a játékoknál is. Így a szülők könnyebben megvették a gyermekeik számára.

2. Sokféle játék és stílus megvethette a lábát a Famicomon.

3. A japán játékfejlesztő cégek magas fokú autonómiát kaptak cartridge kialakításában és marketing terén.

4. A nézőt is bevonjuk a játékba. A Nintendo azzal is hozzá akart járulni a sikerhez, hogy különböző audiovizuális elemekkel (pl. élénk színek, dallamos zene) a néző is ugyanúgy részese legyen a játéknak, mintha ő maga játszana.

5. Egyszerű irányítás. A kontrolleren az iránygombok mellett csak egy A és B gomb kapott helyet, amelyek teljeskörűen kiszolgálják az irányítást.

A Nintendo nemcsak a kapcsolat okán szerződött a Ricoh céggel, hanem mert a cég előre látta a számítástechnika fejlődését, és olyan processzort gyártott, amivel kiszolgálhatja a jövőbeni igényeket. Ebbe hét és fél milliárd jent invesztáltak, és több gyárat is építettek különböző nagyvárosokban, mint például 1981-ben Oszakában. Eredetileg a Zilog cég által fejlesztett Z80-as chipet tervezték a Famicomba beépíteni – pontosan azt, ami a Sega korai konzolaiban is megtalálható. De azért is döntöttek végül a Ricoh 6502-es processzora mellett, mert az akkoriban ritka volt, ezért kisebb volt az esély a lemásolására.

Kontroller

A Famicom kontrollere mindenképp megér egy külön misét, főleg az egyedi kialakítása miatt. Az önmagában feltűnő, hogy nincs csatlakozója, hanem a vezeték a konzol hátulján keresztül közvetlenül a főegységhez van csatlakoztatva. Ezt is költséghatékonysági okokból találták ki, ugyanakkor a sok hibás példány miatt problémákat generált, mert nagyon megnehezítette a szerelést. Bár nem kell leforrasztani a főegységről, de a konzol szétszerelése elkerülhetetlen, ugyanis hátul a belső részen egy gyűrű rögzíti a vezetéket, nehogy egy hirtelen rántás vagy bármilyen baleset hatására véletlenül leváljon a főpanelről. Ennek a megjavítása a központi szervizre hárult.

A japán kontroller egyedisége továbbá, hogy a két kontroller gombkiosztása különbözik. Az iránygomb (D-Pad) és az akciógombok mindkét irányítón megtalálhatók, de csak az I-es számú kontroller rendelkezik START és SELECT gombokkal. Ezek a gombok enyhén be vannak süllyesztve, hogy a játékos ne tudja véletlenszerűen megnyomni. A II-es számú pedig mikrofont kapott. Ezt eredetileg egyedi játékötletekre találták ki, hogy akár a hangunkkal is irányíthassuk a játékot, de mivel ez is gyakran meghibásodott, ezért végül nemhogy nem használták ki, de a nyugati NES kontrollerekbe be sem építették. A mikrofon mellett balra találjuk a hangerőcsúszkát, ami teljesen balra állítva kikapcsol.

Előfordult, hogy még ott sem kapcsolt ki, ráadásul a rendszer maga is rendkívül kiforratlan volt. Hangfelismerő rendszerrel ugyanis nem rendelkezett, tehát szavakat nem tudott dekódolni a rendszer, csak azt érzékelte, hogy egy bizonyos hangerő felett beszélünk. Ezt például a *The Legend of Zelda* játék használta. Az egyik ellenség nem szereti a hangokat – és csak azzal lehet megölni, hogy beleüvöltünk a mikrofonba.

Sokszínű cartridge kínálat

A Famicom cartridge-ek külön érdekességek, hiszen ezeknek a kialakításában is nagyfokú szabadságot élveztek a japán fejlesztőcégek. Az alapvető szín a sárga, de rengeteg színvariáns látott napvilágot a távol-keleti országban. A cartridge-ek eleinte egységesek voltak. Jellemzően egyszerű pulzáló jel került a matricára, rajta a játék címe latin betűvel és katakanával. A pulzáló jel olyannyira a Nintendo egyedi vonása lett, hogy 2022-ben, a 40. évforduló alkalmából védjegyként is bejegyezték. Az átállás a dobozon található borítóképre folyamatos volt, 1985-ben szinte már csak olyan játékok jelentek meg, amelyeknek cartridge-én csak a dobozon lévő kép látható. Így a játékok fizikai kiadása egységes arculatot kapott.



Ugyanakkor a különböző kiadók a cartridge-et a saját arculatukra alakították. Így jelentek meg a különböző színű és formájú Famicom cartridge-ek. A NAMCO cég például saját sorozatot indított „NAMCOT” néven. A játékaikra, mondhatni, maszkotként tekintettek, hiszen a szívükön viselték a játékaik fejlesztését, és csak a legjobbakat engedték ki a kezeik közül.

Az, hogy a cartridge formája is szabadon választható, azért is számított előnynek, mert később, a komplexebb játékok beköszöntével, a chip fizikailag nem fért be a standard méretű cartridge-be. Amikor a 2D-s Nintendo konzolokról volt szó, említettem, hogy a cég történetében a Famicom (NES) az a konzol, amelynek játékai a legtöbbet fejlődtek. Eleinte csak néhány pályás játékok voltak, jellemzően fekete háttérrel, de 1993-ra a *Kirby's Adventure* grafikája kis ráncfelvarrással már Super Famicomon is szépen mutatott volna. E cél elérésének egyik módja volt, hogy a cartridge fizikailag nagyobb lett, így a nagyobb chip is elfért benne.



Mindent elsöprő siker

Amint megoldották a kezdeti nehézségeket, a Famicom valósággal szárnyalni kezdett. Köszönhető ez nemcsak a nagyon jó marketingstratégiának, hanem a kiváló játékoknak is. A *Super Mario Bros.* olyannyira vízválasztó volt a cég életében, hogy a Nintendo történetében megkülönböztetik a Mario előtti és a Mario utáni időszakot. A Famicom önálló jelenséggé vált, minden gyerek akart magának egyet. Annyira elterjedt Japánban, hogy a konzolokban kevésbé jártasak „Famicom shop”-nak hívták a konzolboltokat. 1988-ra a hat-tizennégy év közötti fiúk 85%-ának volt otthon Famicomja, 1990-re pedig már gyakorlatilag nem volt olyan gyerekes háztartás, ahol ne lett volna valamilyen játékkonzol. Ez egyáltalán nem túlzás, hiszen Japánban összesen tizenkilenc millió példány kelt el a Famicomból. Ha összehasonlítjuk, hogy 1981-ben a Cassette Vision négyszázezres összeladását sikerként könyvelték el, vajon mekkora jelenség lehetett a Famicom a ’80-as években? A Nintendo lett a legmenőbb Japánban, a Famicom és a játékok pedig általános beszédtéma lett, főleg a gyerekek körében. A kapcsolatteremtés, barátkozás új formája lett a közös játék, azt pedig még a szakemberek is elismerték, hogy a jó játék stresszoldó hatású, a belőle származó sikerélményt pedig a játékosok a mindennapi életben is kamatoztathatják.





De az idősebbek sem vetették meg, hiszen életre szóló élményben lehetett részük az RPG játékoknak köszönhetően. 1986-ban mutatkozott be a *Dragon Quest*, 1987-ben pedig a *Final Fantasy*, amelyek alapjaiban írták újra az RPG műfaj fogalmát. A logikai játékok rajongóinak meg ott volt a *Tetris* (amelyből a japánok saját változatot kaptak), illetve a *Dr. Mario*.

Kiegészítők

A Famicomhoz már a Nintendo is rengeteg kiegészítőt gyártott, amelyeknek nemcsak az volt a céljuk, hogy bővítsék a konzol tudását, hanem azáltal, hogy opcionális a megvásárlásuk, olcsón tudták tartani az alapgép árát. Ennek azért volt jelentősége, mert egy NEC számítógép Japánban akár 168.000 jenbe is kerülhetett. Ehhez képest a konzolok azért tudtak lényegesen olcsóbbak lenni, mert csak azokat a perifériákat építették be, amik a játékok futtatásához szükségesek. Az egyéb komponenseket a különböző kiegészítők tartalmazták. A teljesség igénye nélkül álljon itt néhány:

Famicom Disk System

A Famicom lemezes komponense, amellyel a lemezen kapható játékokat lehet lejátszani. A lemezek a cartridge-ekhez hasonlóan sárga színűek, formájuk és működési elvük nagyon hasonlít a számítógép 3,5” hajlékonylemezéhez. 1986 feb-



ruárjában jelent meg, ezen debütált a *The Legend of Zelda* játéksorozat, amelynek első játéka a kiegészítővel együtt jelent meg. Érdekesség, hogy nemcsak a játék innovatív mivolta miatt aratott hatalmas sikert Japánban, hanem mert a megjelenésekor ez volt az egyetlen önálló játék. A többi lemezes játék cartridge port volt, ráadásul a Zelda volt közülük a legolcsóbb.

A Famicom Disk Systemnek elsősorban a megjelenése után volt jelentősége, mert az egyes lemezek lényegesen nagyobb tárhellyel rendelkeztek, de ahogy dinamikusan növekedtek a kazetták tárhelyei, úgy csökkent a lemezes játékok szerepe. 1994-ben kiadták kazettán is az első Zelda játékot, *The Legend of Zelda 1* címmel (hiszen ekkor már a Super Famicomos folytatás is kapható volt), és a kazettára gond nélkül ráfért a teljes játék.



Kousenjuu Series Holster

Nyugaton NES Zapper néven jelent meg. Ez a fénypisztolyos játék már a Famicom előtt is kapható volt: a katona szívének helyéhez egy érzékelő volt csatlakoztatva, és ha oda lőttünk, akkor a katona kifeküdt. Ezt hozták át konzolos formában olyan legendás játékokkal, mint a Duck Hunt és a Wild Gunman, amely világszerte nagy sikert aratott. Japánban ténylegesen úgy néz ki, mint egy pisztoly, Amerikában viszont szürkés árnyalatú, de pisztoly alakú játékszer formájában lehetett kapni – ezt azonban idővel még tovább kellett módosítani. A sötétebb szürke később narancssárga színt kapott, mert Amerikában egy katona ténylegesen fegyvernek hitte, és feljelentést tett miatta.





Family Basic

Bár a Famicom irányítását nagyon egyszerűre tervezték – pont azért, hogy könnyű legyen megtanulni az irányítását –, de aki komolyabb játékra vágyott, annak rendelkezésre állt a billentyűzet is. Ez arra is szolgált, hogy alapfokon magunk is programozhassunk BASIC nyelven játékot. A teljes angol betűkészletet tartalmazta, de a kanák nem a számítógépen megszokott sorrendben szerepeltek.

Tsushin Adapter

Talán köztudott, hogy Japánban a vezeték nélküli szolgáltatások jóval fejlettebbek voltak, mint nyugaton. Már a ’80-as évek végén lehetőség volt internetre emlékeztető szolgáltatást használni. Ezen kiegészítővel felcsatlakozhattunk a Famicom hálózati rendszeréhez, ahol nemcsak az alapvető információkat böngészhettük a rendelkezésre álló felületen, hanem akár még lóversenyekre is fogadhattunk, valós időben, tényleges pénznyereményért. Ez annyira népszerű volt, hogy csak Famicomon több ügyletet jegyeztek, mint telefonon, így ez nagyban hozzájárult a háztartások informatizálódásához.

Későbbi kiadások

A Famicom népszerűségét az is hűen bizonyítja, hogy a Nintendo egészen 2003-ig támogatta az első cartridge-es konzolját. Ez a támogatás azért is jött jól, mert 1990 novemberében, amikor megjelent a Super Famicom, annak ára jóval magasabb volt (25.000 jen), ahogy a játékok is 7.800 jentől indultak, ezért nem engedhette meg magának mindenki. Aki viszont igen, azok körében nem volt ritka, hogy a Famicomjuk és a játékaik a használt konzolboltban kötöttek ki. Elsősorban a játékokat lehetett nagyon olcsón megkapni a másodpiacon, ezért az igény a konzolra folyamatos volt.

Ugyanakkor mivel a technológia folyamatosan fejlődött, ezért később különböző konzolok jelentek meg, amelyek az újabb tévéken is játszhatóak voltak.

AV Shiyou Family Computer

Már rég a Super Famicom dominálta a konzolpiacot 1993-ban, amikor AV Shiyou Family Computer néven egy új konzol jelent meg, amely lejátszotta a klasszikus játékokat. A köznyelv csupán „New Famicom”-nak hívta ezt a konzolt. Jelentősége, ahogy a neve is utal rá, hogy SCART bemenettel rendelkezett, ezért nemcsak gond nélkül volt az újabb tévékhez is csatlakoztatható, hanem lényegesen jobb kép- és hangminőséget közvetített. Mivel az eredeti Famicom csak RF bemenettel rendelkezett, ezért New Famicomra azoknak is érdemes volt beruházni, akik jobb minőségben akartak a kedvenc játékaikkal játszani. Sikeres is volt Japánban.





Sőt, azoknak az európai Nintendo rajongóknak is ezt érdemes megvenni, akik eredeti japán játékokkal szeretnének játszani. A SCART kábeles csatlakozásnak köszönhetően PAL jelet közvetítő tévék is gond nélkül tudják használni, csak az a fontos, hogy a tévé támogassa a 60 Hz-es képfrissítést. Eredeti Famicom csak azokhoz az európai tévékhez csatlakoztatható, amelyek támogatják az NTSC jelek közvetítését. A New Famicommal nagyobb az esély a sikerre, aminek további előnye, hogy a kontroller bemenete megegyezik a nyugati NES kontrollerek bemeneteivel.

Twin Famicom

A Sharp régóta jó kapcsolatot ápol a Nintendóval, aminek egyik hozománya, hogy saját licenszkonzolt adhatnak ki, mely lejátssza a Famicom játékokat. Azért „Twin” Famicom a konzol



neve, mert a lemezes bemenetet is tartalmazza, így a Famicom teljes játékkínálata játszható rajta. Ez is SCART csatlakozós.

Nem licenszelt Famicomok

Különböző ázsiai országokba is eljutott a Nintendo sikergépe, de mivel ott lényegesen alacsonyabb a vásárlóerő, ezért nem tudtak annyi példányt értékesíteni belőlük, mint amekkora érdeklődés volt rájuk. Ezért különböző, Nintendo által nem engedélyezett konzolok kerültek a piacokra. Ezek voltak azok, amik Magyarországra is eljutottak a ’90-es évek végén, és „sárga kazettás Nintendo”-ként terjedtek a köztudatban. Sokak számára ez volt a Nintendo, de ezek használata azért nem biztonságos, mert ezen konzolok előállítási országában a biztonsági előírások jóval lazábbak, így ezek a gépek nemhogy hamar tönkrementek, de a használatuk bizonyos körülmények között veszélyes is lehetett.

A siker ára

A Famicom példátlan sikerének azonban áldozatai is lettek, ami még a szakemberek között is beszédtéma volt. Olyannyira beépült ugyanis a mindennapi életbe, hogy a gyerekek akár a tanulás rovására is játszottak. A szülők és a tanárok átkozták a konzolt, ugyanis látványosan romlott a gyerekek iskolai teljesítménye, nem fogadtak szót, frusztráltak, apatikusak voltak, tehát egyre nehezebben lehetett bírni velük. Volt olyan szülő, aki megtagadta a konzol vásárlását, ami szintén vitákra adott alapot.

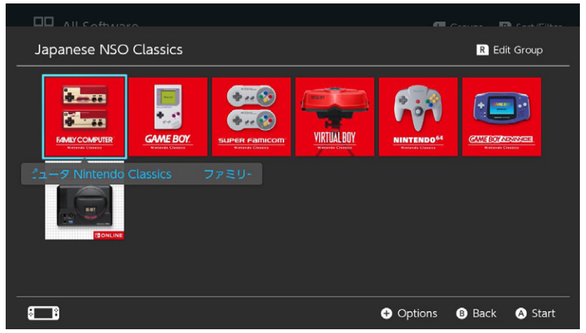
A pszichológiai hatást illetően összefüggést találtak a megnövekedett iskolai erőszak és a videójátékok között. Sajnos ismert tény, hogy Japán a fejlett országok között vezető az iskolai bántalmazásokat illetően, a pszichológusok viszont úgy találták, hogy ez ekkoriban még jobban megerősödött. Ennek két oka volt. Egyrészt a játékok Japánban nehezek. Ez pedig komoly frusztrációt váltott ki a gyerekekből. Elég csak arra gondolni, hogy nyugaton más játékot kaptunk *Super Mario Bros. 2* címen, de a *Super Mario Bros. 3* amerikai és európai változata is könnyebb volt a japánhoz képest. A másik ok pedig, hogy a gyerekek ráéreztek arra, hogy a karaktert gyakorlatilag irányítják. Ezt átvitték a való életbe is, és hasonlóképp gyakoroltak hatalmat gyengébb társuk felett. A vizsgálatban részt vett gyerekek közül azok, akik hetente legalább négyszer játszottak, nagyobb valószínűséggel válaszoltak igennel arra a kérdésre, hogy „Kedved lenne-e tárgyat összetörni vagy erőszakot alkalmazni?”

Szakemberek arra is felfigyeltek, hogy fizikai hatása is van a robbanásszerűen elterjedt videójátékoknak. Egyrészt a szemészeti szakrendelő várótermében rohamos mértékben zuhant az átlagéletkor, másrészt gyakori volt, hogy a gyerekek nyak-, váll-, kar- vagy ujjfájdalmakra panaszkodtak.

Tévéműsoroknak, sőt még a parlamenti üléseknek is folyamatos témája lett a videójátékok hatásai, illetve a szabályozásuk kérdése.

Utóélet

Mivel a Famicom támogatása 2003-ban megszűnt, ezért legálissá váltak a különböző, úgynevezett „moddolások”. Ezeknek jellemzően az a céljuk, hogy akár az eredeti Famicom is használható legyen az újabb tévéken, ezért bizonyos útmutatások alapján digitális csatlakozót lehet rájuk szerelni. Ezek szabadon elérhetőek az interneten.



De nem kellett sokáig nélkülözni a Famicom játékokat, hiszen a Nintendo 2006-tól digitális formában is elérhetővé tette őket. Első ízben Wii Virtual Console-ra kerültek ki, majd később Nintendo 3DS-re és Wii U-ra is letölthetők lettek a nagy Famicom klasszikusok.

A nagy dobás viszont egyértelműen a 2016-ban megjelent Famicom Classic Mini volt, egy miniatürizált Famicom konzol. Ebben harminc beépített Famicom játék volt játszható. Ennek nyugati változata a NES Classic Mini. Kedves nosztalgiafaktor a Nintendo részéről, melynek gazdasági funkciója az volt, hogy a 2016-os ünnepi szezonból kicsit jobban jöjjön ki a vállalat, amíg nem jelenik meg a Nintendo Switch. Japánban folytatása is volt a mini konzolnak. 2018-ban a *Shuukan Shounen Jump* magazin 50. évfordulója alkalmából egy aranyszínű Famicom Classic Minit adtak ki. Dobozának formája erősen emlékeztetett a Shuukan Shounen Jump alakjára, és húsz mangaadaptáció volt játszható rajta, mint például a *Captain Tsubasa*, a *Dragon Ball* vagy a *Kinnikuman*. Csak a ’80-as évek legnagyobbjai.



Nintendo Switch Online előfizetéssel pedig ingyen játszhatjuk a nagy Nintendo klasszikusokat. Ahogy a Famicom Classic Mini is gond nélkül játszható nyugati tévén, úgy a Nintendo Switch Online teljes japán kínálatához is hozzájutunk, ha regisztrálunk egy japán profilt a konzolba.

Végszó gyanánt

A Nintendo nem csupán a konzolipart dominálta a ’80-as években, hanem általánosságban is része lett a japán populáris kultúrának. A közel húszmilliós eladással megszokott jelenség lett Japánban, és nemcsak a háztartásokban volt megtalálható, hanem különböző filmekben, sorozatokban, tokusatsukban is megjelent. A Nintendo általános beszédtémává vált. A Super Mario Bros. pedig új korszakot nyitott nemcsak a Nintendo életében, de a konzolpiacon is. A Nintendo az újabb és újabb játékaival inspirációt adott a fejlesztőknek, és a játékos kultúrát is meghatározta. Csak annyi kellett, hogy a Game & Watch korlátai kihozzák a kreativitást a cégből. Ez az egyik fő tényező, ami a mai napig erőssé teszi a Nintendót a konzolpiacon, játékai pedig senki máséval össze nem téveszthetők. Hatása a mai napig kitart.



2026 ŐSZI MONDOCON

Írta: Iskariotes

Életemben először 2006. október 7-én jártam animés rendezvényen, az Őszi AnimeConon, az akkor még létező, a Városligetben található Petőfi Csarnokban (PeCsa), amely aztán jó pár évig a tavaszi és az őszi AnimeConok otthonául szolgált.

Első AnimeConomra már komoly, egy hónapos animés tapasztalattal rendelkeztem, de még semmit sem tudtam olyan dolgokról, mint például hogy mi is az a Naruto, vagy hogy az AMV minek a rövidítése. Ez már csak azért is volt problémás, mert a vetítőteremben éppen az első Naruto-film szerepelt a műsoron.

Húsz évvel később az animés rendezvény helyszíne már a jóval nagyobb, modernebb és felszereltebb Hungexpo volt, ahogyan immár több mint másfél évtizede. Az AMV-vetítés, illetve az AMV-verseny ma már sokkal kisebb vonzerővel bír, mint húsz évvel ezelőtt, amit én személy szerint sajnálok, mert kedvelem ezt a műfajt.

Az animevetítés terén viszont jelentős változás történt. Míg korábban egy ki tudja, hogyan megszerzett, kommersz, kétéves shōnen fight franchise egyik filmjét vetítették, addig most a *To You in the Beyond* című alkotást mutatták be a hazai közönségnek, alig néhány héttel a japán premier után. Ez önmagában is jól mutatja, mekkora változáson ment keresztül a con az elmúlt húsz évben.

Természetesen a változás más területeken is jól érzékelhető. Két évtizeddel ezelőtt a magyar animés közösség valóságos animeboomot élt át. Az A+ nevű kábelcsatorna, amelyből később az Animax lett, magyar nyelven sugárzott animéket. A műsorkínálat ugyan meglehetősen repetitív volt, de a felhozatal így is kifejezetten erősnek számított: *Cowboy Bebop*, *Trigun*, *Yu Yu Hakusho*, *Slayers* vagy éppen *Kaleido Star*. Manapság azonban a lineáris televíziózás egyre inkább háttérbe szorul. A hazai rajongók szinte a japán premierrel egy időben követhetik a legújabb sorozatokat, és azt is szabadon eldönthetik, hogy szinkronnal vagy felirattal szeretnék-e nézni kedvenceiket.

Míg akkoriban a kalózkodás sok esetben kényszermegoldásnak számított, addig manapság ezt egyre nehezebb megindokolni, hiszen a legális alternatívák soha nem látott választékban és elérhetőségben állnak rendelkezésre.

A 2006-os Őszi AnimeCon azért is mérföldkőnek számított a hazai anime- és mangafandom történetében, mert ekkor jelent meg a Mangafan gondozásában az első tankōbon, az *Árnybíró* első kötete. Azóta a hazai mangapiac egyszer már összeomlott, hogy aztán néhány évvel ezelőtt főnixmadárként támadjon fel újra.

Az elmúlt években olyan címek jelentek meg és jelennek meg magyar nyelven, amelyek húsz évvel ezelőtt még a legmerészebb álmok közé tartoztak volna. *Ghost in the Shell* keménytáblás kötésben? A hamarosan megjelenő *Fullmetal Alchemist* teljes kiadása? Az ember szeme ilyenkor könnybe lábad, de komolyan.

Azt is érdemes megemlíteni, hogy van egy sorozat, amely az elmúlt húsz évben rendületlenül jelen van a magyar piacon: a Vad Virágok Kiadó által kiadott *Usagi Yojimbo*. Bár technikailag nem manga, Stan Sakai sokkal nagyobb tisztelettel és hitelességgel nyúl a szamurájok világához és a történelmi korszakhoz, mint egyes mangák vagy animék. Tessék szépen elolvasni ezt a remekművet!

Sokat változott az árusok felhozatala is. A kétezres években meglehetősen gyakori volt, hogy az ember belefutott valamilyen bootleg termékbe, mára azonban ez szerencsére visszaszorult (de sajnálatos, hogy még mindig jelen van a rendezvényeken). Azóta a piac is teljesen átalakult. Húsz évvel ezelőtt figurákat és egyéb relikviákat leginkább csak néhány szakboltban lehetett beszerezni, manapság viszont már szinte minden valamirevaló nagyobb üzlet polcain találni valamilyen animés merchandise-terméket. Persze a szakma által használt „merchandise" kifejezésnél sokkal pontosabb a magyar népi terminológia: csetresz.

Az évek során egy másik terület is hatalmas fejlődésen ment keresztül: az artist alley, amely mára a rendezvény egyik legnépszerűbb része lett. Itt különböző művészek és alkotók árulják saját termékeiket, a kitűzőktől és matricáktól kezdve egészen az elképesztő fanartokig. Ahogyan egy szerb látogató fogalmazott nekem: *„The artists are super and fantastic!"*

A külföldi vendégek egyébként kifejezetten dicsérték a rendezvényt. Kiemelték, hogy a MondoCon változatos programkínálattal rendelkezik, és magas színvonalat képvisel. Két kritikát azonban megfogalmaztak. Egyrészt az árakat magasnak találták, másrészt úgy érezték, hogy a magyarok kevésbé közvetlenek, mint amihez a saját országukban hozzászoktak.













Kissé elkalandoztam a conok világáról, de talán ez is jól mutatja, mennyit változott a közösség az elmúlt húsz évben. Két évtizede nagyjából másfél órával a nyitás után érkeztem meg az AnimeConra. Sorban állás nélkül megvettem a jegyemet, ami akkor 1000 forintba került, majd egyszerűen besétáltam a rendezvényre.

Most, húsz évvel később már pressjeggyel érkeztem, és azt láttam, hogy rengetegen akár több órát is képesek várakozni egy-egy belépőért. Sőt, ma már sokan online vásárolják meg a jegyüket, és a helyszínen csak a karszalagot veszik át.

Remélem, hamarosan mi is eljutunk arra a szintre, amelyet a külföldi anime- és képregényrendezvényeken már megszokhattak a látogatók: a karszalagok helyett névre szóló passzt kap az ember, amelyet akár egész nap büszkén viselhet, miközben a rendezvény területét járja. Sokkal menőbben néz ki, és valljuk be, ez közel olyan fontos felszerelés, mint a hátizsák vagy a power bank.

Ez mind szép és jó, de mi a helyzet a programokkal, például az előadásokkal? 2006-ban, és még sok éven keresztül, az előadások külön kis termekben zajlottak. Ennek megvolt az az előnye, hogy többnyire csak azok ültek be egy-egy előadásra, akik valóban kíváncsiak voltak rá. Másrészt a környezet is sokkal csendesebb és nyugodtabb volt, ami kedvezett az előadóknak és a közönségnek egyaránt. Mára ezek a programok többnyire nyílt térben zajlanak. Ennek hatalmas előnye, hogy olyan látogatók is becsatlakozhatnak egy előadásba, akik eredetileg nem tervezték annak megtekintését. Emellett nem kell az épületben bolyonganiuk, hogy megtalálják azt a bizonyos termet, ahol éppen az érdekesnek ígérkező program zajlik. Ugyanakkor ennek a megoldásnak is megvannak a maga hátrányai. A környező zaj jóval erősebb, és bár sokan leülnek egy-egy előadás közelében, nem feltétlenül az előadóra figyelnek. Gyakran inkább esznek, isznak vagy beszélgetnek, ami óhatatlanul is csökkenti az előadások intimitását és koncentrált hangulatát.

Az idei rendezvényen több kifejezetten jól sikerült program is helyet kapott. Közülük számomra egyértelműen kiemelkedett a *To You in the Beyond* alkotóinak előadása. Külön pozitívum volt, hogy a közönség is feltehette saját kérdéseit. Wada Junichi rendező pedig türelmesen és készségesen válaszolt mindenféle felvetésre. Ráadásul erre nem csupán egyszer nyílt lehetőség, hiszen szombaton és vasárnap is kérdezhették őt az érdeklődők. Innen is köszönet illeti a vendéget a válaszokért, valamint a szervezőket, hogy tető alá hozták ezt a kiemelkedő programot.

Mindig nagy élmény japán szakembereket kérdezni és velük beszélgetni, amely húsz évvel ezelőtt még szinte elképzelhetetlennek tűnt. Akkoriban ez inkább hangzott egy rajongó dédelgetett álmának, mint valami olyasminek, ami egyszer valóban megtörténhet egy magyar animerendezvényen.

Ezen kívül Ama két kerekasztal-beszélgetést is végigtolt. Dózsa Gergő és Bartusz szokásukhoz híven ezúttal is remek előadásokat tartottak. Emellett a koreai BL manhwák világába is kaptunk egy kis betekintést, ami érdekes színfoltja volt a programkínálatnak.

Az előadások színvonala szerintem az elmúlt két évtized során sem kopott meg. Ez az a programpont, amely folyamatosan magas színvonalon teljesít, és amelyre a szervezők mindig láthatóan nagy hangsúlyt fektetnek. Persze ez csak szubjektív vélemény, de nekem a régi, különtermes megoldás jobban tetszett. Talán intimebb volt a hangulat, és könnyebb volt teljes figyelemmel követni az előadót. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a mai nyitott rendszer jóval több látogatót ér el, így valószínűleg nem véletlenül vált ez az általános gyakorlattá.





Ahogy 2006 októberében, úgy most is a cosplay az egyik legnépszerűbb program. Technikai értelemben természetesen rengeteget fejlődött a közösség. A versenyzők felkészültsége, a jelmezek minősége és az önmenedzselésük is óriási változáson ment keresztül az elmúlt évek során. Az olyan legendák, mint Yuriko, kitaposták az utat a következő generációk számára, akik a kor elvárásainak és trendjeinek megfelelően formálják tovább a cosplay világát. Régen még szinte minden versenyző a színpadon mesélte el, miért éppen azt a karaktert választotta, mennyi időt, energiát és pénzt fektetett a jelmez elkészítésébe, és mit jelent számára az adott szerep. Ami viszont semmit sem változott, az a versenyzők határtalan lelkesedése, a cosplay iránt érzett szeretetük és a többi résztvevő iránt tanúsított tiszteletük. Ez ugyanaz volt húsz éve, mint ma. Csak így tovább!



A játékos és konzolos programok is alapos átalakuláson mentek keresztül az elmúlt húsz évben. Míg korábban a versenyek többnyire egy kisebb teremben zajlottak, manapság már hatalmas színpad, egész napos programok és élő közvetítések várják a látogatókat. Azok pedig, akik nem versenyezni szeretnének, hanem egyszerűen csak játszani egy kicsit, jóval több és modernebb gép közül választhatnak, mint régen.

Ami igazán látványos különbség, hogy a DDR csillaga mára jelentősen megkopott. Egy időben szinte elképzelhetetlen volt animerendezvény DDR nélkül, ma azonban a helyét többnyire az egész testet megmozgató interaktív játék vette át. A technológia fejlődött, a trendek változtak, de a közös játék öröme ugyanúgy megmaradt.

Ami pláne megváltozott az elmúlt húsz év során, az a zenei ízlés. Míg 2006-ban viszonylag szűk réteg érdeklődött a japán zene iránt, és a Visual Kei irányzat számított meghatározónak, addig mára a K-pop vált dominánssá. Olyannyira, hogy a K-pop táncverseny immár évek óta a nagyszínpad egyik állandó és legnépszerűbb programja.

Szintén állandó pontja a rendezvénynek az Adarna által vezetett karaoke-terem, amely szerencsére semmilyen jelét nem mutatja annak, hogy meg akarna szűnni. Ahogyan a zenekvíz is rendületlenül tartja magát, igaz, az utóbbi években a lebonyolításán több alkalommal is változtattak. Persze a rendszeres dobogósokat szemlátomást ez egyáltalán nem zavarja.





Conról conra behúzzák a versenyeket. Hiába, akik tudnak, azok tudnak.

Ha már zene: míg egykor az after party zárta az AnimeConokat, addig ma már egy tavaszi vagy őszi MondoCon szombati napját rendszerint koncert koronázza meg. Ez is jól mutatja, mennyit változott a rendezvény azóta, hogy az egynapos eseményből kétnapos fesztiválla nőtte ki magát.

A fellépők között az évek során meglehetősen vegyes volt a felhozatal. A mostani conon Who-ya Extended kapta meg a lehetőséget, hogy meghódítsa a magyar közönséget. Nos... ezt csak mérsékelt sikerrel tette meg. Egy nagyjából negyvenperces koncert, ráadás nélkül, aztán mindenki mehetett a dolgára. Nem mondanám, hogy ez volt a rendezvény csúcspontja. Különösen úgy nem, ha az ember összeveti az élményt a pénteki Inoue Azumi-koncerttel.

Régebben az AnimeCon egy japán rajzfilmekre fókuszáló rendezvény volt. Mostanra van szerepjátékos, társasjátékos, kártyajátékos rész. A klasszikus karate- és kardbemutatókat kiegészítik a viking vagy éppen a pankrátor események.

Végezetül érdemes néhány szót szólni az infrastruktúráról is.

Budapest adottságai miatt az ilyen méretű rendezvények jellemzően a város külsőbb részein tudnak megtelepedni. Ez egyszerűen adottság, ezen nehéz lenne változtatni. A 2000-es években az animefandom még jóval kisebb és fiatalabb volt, így a parkolás kérdése sem jelentett különösebb problémát. Mára azonban ez egyre fontosabb szempont lett, hiszen sok rajongó autóval érkezik a rendezvényre. Persze annak is megvan a maga hangulata, amikor az ember a családjával, kedvenc animeopeningjeit hallgatva gurul be a Hungexpo parkolójába. Ahogyan annak is, amikor a barátokkal közösen utazik a conra, és már útközben megkezdődik a stratégiai tervezés arról, hogy ki mit szeretne venni, melyik programra akar eljutni, és mennyi pénzt sikerül majd nem elkölteni. Utóbbi célkitűzés természetesen rendszerint kudarcba fullad.

Az étkezési lehetőségek terén is hatalmas a különbség. Régen már egy tál szusi elfogyasztása vagy egy csomag Pocky megvásárlása is hozzátartozott a „conos életérzéshez”. Ma már viszont számos japán ételt lehet kipróbálni a rendezvényen, emellett pedig a food truckok bőséges kínálatából is válogathatnak az éhes látogatók.









Az Őszi AnimeCon az elmúlt két évtized során óriási változásokon ment keresztül. Helyszínt váltott, részben szervezőcsapatot cserélt, és közben maga a hazai anime- és mangafandom is teljesen átalakult. Megéltünk egy mangapiaci fellángolást, majd egy összeomlást, egy hosszú csendes időszakot, és most egy újabb virágkort. Eltűnt az animéket sugárzó televíziócsatorna, cserébe ma több animét nézhetünk legálisan, mint valaha. Húsz évvel ezelőtt összesen két anime jutott el a magyar mozikba. Igaz, azok éppen az *Akira* és a *Páncélba zárt szellem* voltak. Ma már szinte nincs olyan hét, amikor ne jutna valamilyen animefilm a hazai mozivásznakra.

Sokszor lehet azt érezni, hogy az animeconok unalmasak, mert nem változnak. Lehet, hogy ebben van némi igazság. Egy tavaszi és egy őszi rendezvény között sokszor valóban csak apró különbségek vannak. Ha azonban hosszabb időtávból nézzük őket, akkor jól látszik, hogy ezek a rendezvények hatalmas utat jártak be.

Magam részéről köszönöm ezt az elmúlt húsz évet. Köszönöm a régi PeCsás conokat, a végtelen AMV-vetítéseket, a DDR-lázat, a mangákért folytatott vadászatokat, az előadásokat, a cosplayeseket és mindazokat az embereket, akik ezt a közösséget életben tartották és formálták.

Én pedig izgatottan várom, hogy 2046-ban mit írhatok majd a negyvenedik évfordulón.

Conértékelő:

Logisztika és megközelítés: 16/20

Közlekedés: 9/10
Beléptetés és ruhatár: 7/10

Helyszín és komfort: 18/20

Hőmérséklet: 10/10 – kellemes idő volt
Tömegkezelés és tisztaság: 8/10

Programfelhozatal: 18/20

Minőség és változatosság: 9/10
Ütemezés: 9/10

Ár-érték arány: 15/20

Jegyár: 7/10
Büfé/árusok: 8/10

Conérzés és közösség: 18/20

Szumma: 85/100

MADÁRIJESZTŐ FALU

Írta: Hirotaka



A világ más országaihoz hasonlóan Japánt is több társadalmi válság terheli. A falvak elnéptelenedése az egyik ilyen okozat, ami az elöregedő társadalom és az urbanizáció következménye. A fiatalabb generáció a munkahelyek hiánya, valamint a jobb munka és életfeltételek miatt elhagyja szülőfaluját, hogy a városba költözzön, ahol valljuk be, kényelmesebb az élet és minden elérhető.

Konnichiwa szalmabáb

Tokushima prefektúrában találunk egy kis falut, Nagorót, ahol a lakosok nagy része nem ember, hanem madárijesztő. (És ez most nem egy Ito Junji sztori.) Így is nevezik: Kakashi no sato (madárijesztők falva). Nagoro a hegyek között fekszik, és kicsit nehézkes megközelíteni, a busz ritka, a legközelebbi vasútállomás egy órányira van, de igazi hidden gem a különlegességet kereső utazóknak. A falu útjainak mentén, a házak kertjében, tornácán, az iskolában, a buszmegállóban, mindenhol madárijesztőkbe botlunk. Mindegyik saját ruhában, hajviselettel, mintha mind a hétköznapi életüket élnék.

Tsukimi Ayano 2002-ben költözött vissza Osakából a faluba, és ekkor kezdte el a madárijesztők készítését. Amikor kitett egyet a kertjébe, az arra járó emberek üdvözölték az apja ruháiba öltöztetett bábot. Ezen az ötleten felbuzdulva kezdett bele a kitömött figurák készítésébe, amibe aztán néhány helybéli is beszállt.

Minden madárijesztőnek saját neve, „személyisége” és története van, amit helyi nyilvántartásba is bevezettek. A kedves, de azért valljuk be, kicsit creepy faluba nem nehéz belelátni, hogy bizony a falvak kiüresedésének egy szomorú mementója, az egykor átlagos és békés falusi életről. 2023-ban 27-en laktak a faluban, a legfiatalabb 50 éves volt. A madárijesztők az évek során elhunyt falusiaknak állítanak emléket, amik a sors fintorának köszönhetően egyre több turistát vonzanak a faluba. 2014-ben a német filmkészítő, Fritz Schumann dokumentumfilmet készített a faluról Valley of Dolls címmel.

A mára már több mint 350 madárijesztő lakta faluban az emberi bábukat különféle élettevékenység közben láthatjuk. Vannak, akik felújítanak vagy horgásznak, esetleg beszélgetnek az út szélén. Az általános iskola 2018-ban zárt be, miután az utolsó két tanuló is levizsgázott, így ezt az épületet is „belakták” az új lakosok, az osztályterem, és a tornaterem is ismét megtelt „diákokkal”.

DIY

A madárijesztőket nem annyira bonyolult elkészíteni, az alaphoz falapokat használnak, a bőr valamilyen rugalmas textil, ami vattával van kitömve. A szemek természetesen gombok, a váz szerkezete pedig drótokból áll, és 80 összetekert újságoldalt használnak a „csontvázhoz”.

Ayano elmondta, hogy azért költözött vissza a faluba, hogy apjáról gondoskodjon.





Ha beteg lesz vagy öreg, akkor valószínüleg visszatér Osakába a gyerekeihez, de amíg egészséges, addig Nagoróban marad, és űzi tovább a madárijesztők gyártását, amiknek tiszteletére még fesztivált is tartanak minden október első vasárnapján. Ezen felül magunk is beszállhatunk a készítésbe, havonta egyszer madárijesztő-készítő workshopot tartanak 3000 yenért.

Nagoro falu és Ayano keserédes hobbija egy módszer, hogy felhívják a figyelmet egy komoly társadalmi problémára, és életet leheljenek egy kis falucskába, amit a turisták biztosítanak, habár a falu elnéptelenedését ez nem oldja meg, és Nagoro sem kerülheti el a sorsát, ahol végül csak a madárijesztők maradnak majd. A leleményesség és a faluközösség önmagában nem elég.

Variációk egy sémára

Hasonló cipőben jár a Hyogo prefektúrabeli Ichinono falu is, ahol kevesebb mint 60 lakos maradt. Többségük nyugdíjas, a fiatalabb generáció szintén a munka és az oktatás hiánya miatt hagyta el a falut. A lakosok hiányát itt is bábukkal pótolták, akikre régi ruhákat aggattak. Ezek száma is már meghaladja az élő lakosokét.

Azonban akad itt egy icipici reménysugár, a covid idején egy fiatal pár költözött ide, akik 33 és 31 évesek, valamint rugalmas munkaidőben dolgoznak. Még egy fiuk is született, aki most 4 éves. Ő az első gyermek az elmúlt 20 évben, aki a faluba született. De erre mondjuk itthon, hogy egy fecske nem csinál nyarat.

Ez a probléma egész Japánt érinti, a községek, falvak, városok népessége szép lassan fogyatkozik, egy 2014-es jelentés 896 olyan falut sorol fel, amelyek 2040-re teljesen elnéptelenednek. A lista élén Nanmoku áll, ahol az 1348 főből álló lakosság kétharmada 65 éves vagy annál idősebb. Az iskolában mindössze 16 tanuló van. Ez a szám az 1950-es években 10000 körül volt, hála a közeli fa- és selyemiparnak. Hasegawa Saijo polgármester szerint 2040-re 800 fő maradhat a faluban, de csak akkor, ha jön némi vérfrissítés. Oigawa Satomi Tokióból költözött ide, és a helyi önkormányzatnak segít embereket vonzani a faluba, sok az





üres ház, és vannak olyan fiatalok, akik már beköltöztek. Azonban a bürokrácia nem könnyíti meg a dolgot, Satomi szerint sokan nem fejezik be az öröklési eljárást, így ezen házakat nem lehet eladni, még ha üresen is állnak.

A falu nyitott lenne külföldiek befogadására is, főleg testvérvárosokból, de ez a kérdés nagyon megosztó, nemcsak ebben a faluban, hanem egész Japánban. A Tokiói Egyetem társadalomtudományi intézete által végzett 2025-ös kutatás szerint a japán társadalom 56%-a elutasítja a külföldiek befogadását. Ezen egyébként az új kormány szigorúbb bevándorlási politikája és szabályai sem segítenek. De ez egy másik probléma. Ennek ellenére vannak weboldalak, ahol már 10000 $-ért (3,2 millió Ft) vehetünk egy házat. Egyes önkormányzatok kimondottan segítik, hogy a vásárló találhasson házat, esetleg támogatást nyújtanak a felújításhoz, de olyan térség is akad, ahol ingyen odaadják a házat, ha a tulaj ténylegesen beköltözik és felújítja azt.

A népességfogyás pedig folytatódik, 2025-ben az 1,5 millió elhalálozást csak 670000 születés próbálta ellensúlyozni. A Belügyi és Kommunikációs Minisztérium 2023-as jelentése szerint 9 millió elhagyott ház van az országban, ez az összes lakás 13,8%-a. A tendenciát előrevetítve, 2038-ra minden harmadik otthon üresen állhat.

Minden próbálkozás ellenére a helyzet nem javul, nem stagnál, hanem csak romlik, a helyi megoldások üdvözlendőek, de nem elegek ahhoz, hogy a falvak ne néptelenedjenek el, amiből már így is van jó néhány. Ez a világszinten is egyre gyakoribb jelenség talán Japánon látszik a legjobban, és amíg nem születik komplexebb és radikálisabb kormányzati megoldás, addig a népességfogyás egyre csak gyorsul és rosszabbodik.

thehustle.co/originals/why-japan-has-millions-of-abandoned-houses

irishtimes.com/world/asia-pacific/2026/09/09/japans-disappearing-village-fights-to-avoid-extinction/



JAPÁN ÉS A HOSSZÚ ÉLET

Írta: A. Kristóf

A napokban olvastam egy érdekes cikket a sajtóban arról, hogy Japán új rekordot döntött, mivel több mint 100.000 ember él a szigetországban, akik legalább 100 életévet már betöltöttek. (A cikk.) Ez egy elképesztő rekord. Valószínűleg mindenki hallott már arról, hogy Japánban rendkívül nagy a nagyon idős emberek száma (100 év felettiek), mégis ez az új rekord figyelmet érdemel, és úgy gondolom, megéri egy kicsit kutakodni. Így tehát elkezdtem információkat keresni az interneten, és ahogy az hamar kiderült, a válasz a rekordra nem egyszerű és semmiképp sem egyoldalú. Ebben a cikkben, ami kissé hosszúra sikerült, arról szeretnék beszélni, miért élnek a japán emberek általánosan többet, mint a világ többi nemzetének a tagjai, valamint hogy átvehetünk-e valamit azokból a módszerekből, szokásokból, hagyományokból, amelyek hozzájárulnak ehhez a jelenséghez. A cikk tudományos kutatásokra/jelentésekre alapoz, így a nyelvezete valamelyest száraz, mégis remélem, hogy a téma elég érdekes ahhoz, hogy megragadja az olvasó figyelmét.

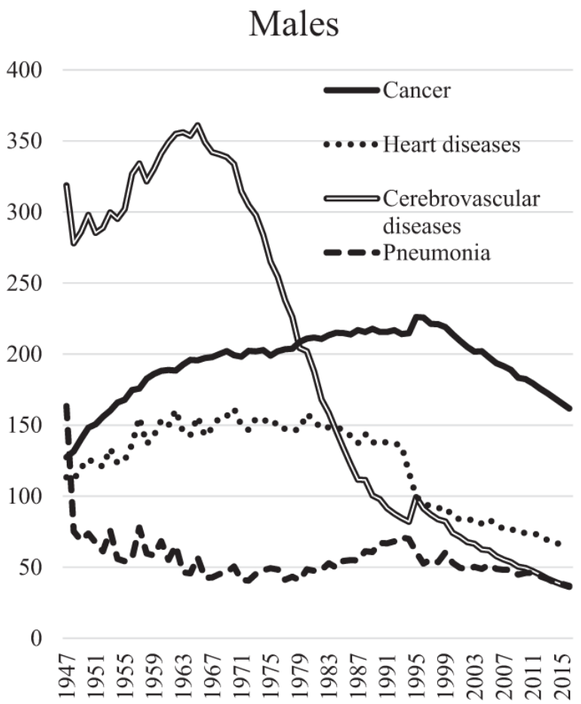
Nem szaporítom tovább a szót fölöslegesen, egyből a téma közepébe vágok pontszerűen és velősen:

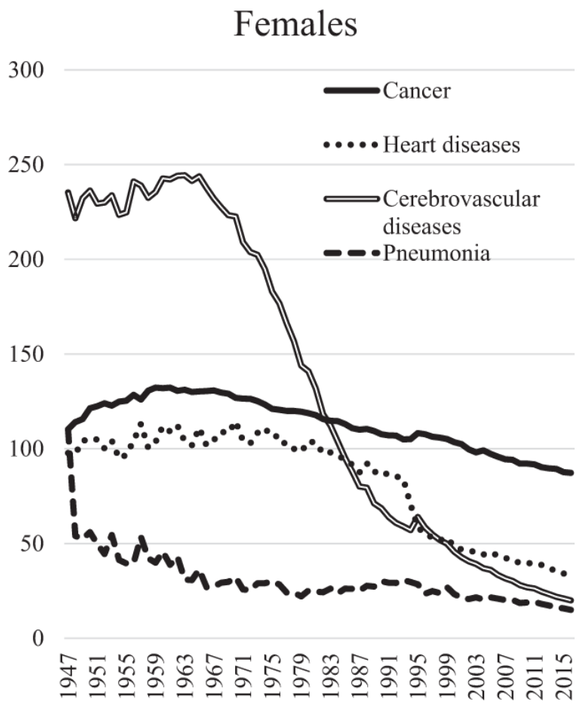
1.Japán meglepően alacsony szív-egészségügyi és rák problémája

Ehhez a fejezethez Tsugane Shoichiro tanulmányát használtam, amely 2021-ben jelent meg, és a források között az 1-es pontnál találjátok. Az 1960-as években Japán a G7 (Kanada, Franciaország, Németország, Olaszország, Japán, Egyesült Királyság, Egyesült Államok) sereghajtója volt, ha várható élettartamról vagy egészségről beszélünk. Japán problémái közé tartoztak a különböző szív környéki betegségek, rákos megbetegedések, valamint a stressz és agydaganatos betegségek. A 1980-as évek elejétől kezdve a statisztikák azt mutatják, hogy ezek a negatív tényezők elkezdtek változni pozitív értelemben. Különböző okok miatt Japán a sereghajtóból a boly vezetőjévé vált, vagyis ahelyett, hogy a legrövidebb várható élettartammal rendelkeznek, átestek a ló másik felére, és a leghosszabbal dicsekedhetnek. Összegezve tehát Japánnak sikerült jelentősen javítani azokon a mutatókon, ahol rosszul szerepelt, miközben megőrizte előnyét ott, ahol addig is jól állt.

Ezt a folyamatot érdemes áttekinteni, a változáshoz hozzájárultak a következő tényezők:

- A káros tevékenységek csökkentése – különböző fogyasztási trendek, amelyek betegségekhez vezetnek, csökkenőben vannak a teljes G7-ben, Japán azonban kiemelkedik számos kategóriában. Így például míg a vérnyomás szintje megegyezik a G7 államai között, az elhízás jelensége jelentősen kisebb Japánban, mint a többi államban. A dohányzás Japánban különösen a férfiak körében elterjedt, az 1970-es években 80%-uk dohányzott. Ez a szám drasztikusan visszaesett 2013-ra, amikor mindössze csak a férfi lakosság 30%-a dohányzott.





A dohányzás a japán nők körében mindig alacsony volt, 15% a tetőfokán és 8% 2013-ban. Így jól látható, hogy bár minden állam törekszik arra, hogy állampolgárai minél egészségesebben éljenek, Japánnak sikerült nagyobb hatékonysággal meggyőznie a lakosságát ennek a jelenségnek a fontosságáról.

- Étkezési tényezők – a mai modern világ egyik iróniája, hogy miután sikerült megoldanunk egy problémát, egy másikkal találjuk szemben magunkat. Modern technológiákat és módszereket használva sikerült eltörölnünk az éhínséget az iparosodott országokból, hogy felválthassa az elhízás problémája. Az elhízás két forrásból jelenik meg, az egyik, hogy az emberek többet esznek, mint amennyire valóban szükségük van, a második forrás pedig az ételek minősége és tartalma. Ez a jelenség Japánban is megfigyelhető, ahol a második világháború után növekedett a naponta elfogyasztott kalóriák mértéke, valamint az egészségtelen ételek fogyasztása (különösen a vörös húsok terén, mint a marhahús). Japánban azonban ez a jelenség az 1970-es években tetőzött, majd az elfogyasztott ételek mennyisége csökkent, valamint a hagyományos japán ételek kerültek ismét az asztalaikra. Ez a kiegyensúlyozott életmód, a túlevés elkerülés és az egészséges ételek előnyben részesítése, nagyban hozzájárult, mind az életszínvonal, mind az élettartam javulásához. Mivel Japánt tengerek és óceán veszi körül, nem meglepő, hogy egy hagyományosan sok sót fogyasztó társadalomról van szó. Mégis ezen a téren is sikerült pozitív eredményeket elérnie az országnak, 1973-hoz képest manapság a Japánok mintegy 1/3-dal kevesebb sót fogyasztanak. A só hozzájárul a magas vérnyomáshoz, így ismét egy fontos tényezőről beszélünk.

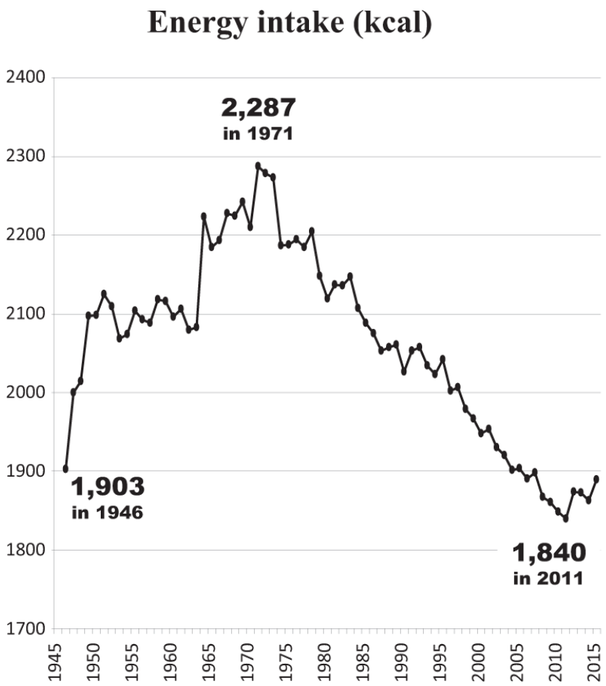
- Végezetül meg kell említenem, hogy az életszínvonal és a várható élettartam javulásához hozzájárult természetesen Japán gazdasági fejlődése is. A ragályos betegségek, mint a TBC, szifilisz, kolera eltörlése nagyban hozzájárult a mortalitás csökkenéséhez. A második világháború után Japán gyorsan „nyugatiasodott”, ami magával hozta mindazt, ami jó és rossz ebben. Az 1970-es évek után azonban Japán lemondott a rossz nyugati szokásokról (túlevés, zsíros ételek, dohányzás), és megtartotta, ami jó (modern orvostudomány, betegségmegelőzés, változatos étkezés).

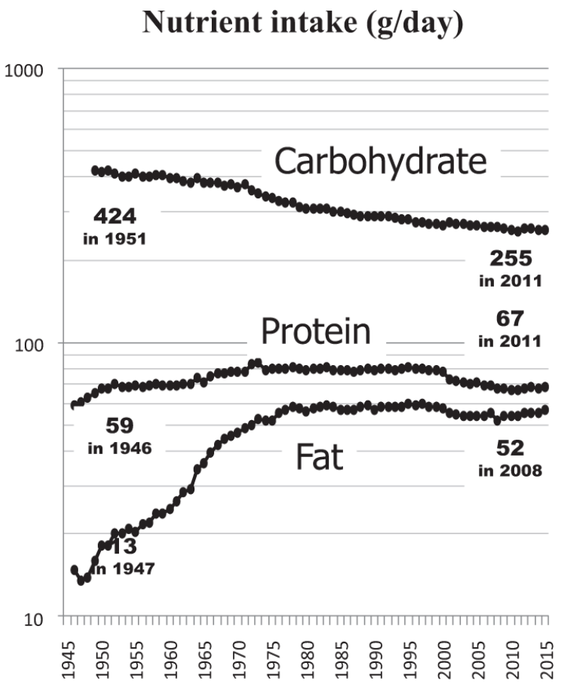
2. Valóban ilyen fontosak a japán étkezési szokások?

Az előző pontnál mindig az étkezésnél lyukadtam ki, így jogos az olvasó kérdése, nem vittem egy kicsit túlzásba? Abból a célból, hogy utánajárjak ennek a kérdésnek, a Japán Közegészségügyi Központokon Alapuló Prospektív Vizsgálati Csoport (Japan Public Health Center-based Prospective Study Group) tanulmányát vettem elő, ami 2020-ban készült, és a forrásoknál a 2-es pontnál található. A tanulmány egy összetett kutatás, ami számos erősséggel rendelkezik: (1) nagyméretű, populációalapú kohorszvizsgálat, amely 92.969 személyt foglal magában; (2) a válaszadási arány viszonylag magas (79,2%); (3) a követési időszak kellően hosszú volt ahhoz, hogy az esetleges torzításokat kiküszöbölhessék, mivel olyan elemzést végeztek, amelyből kizárták a követés első 3 évében elhunyt résztvevőket; (4) a követés során kevés résztvevő esett ki (0,3%), és az összes alany esetében megvalósítható volt a halálok szinte teljes körű nyomon követése (az elhunytaknál több mint 98%-os arányban); (5) érvényesített, szemikvantitatív FFQ-t alkalmaztak; valamint (6) számos zavaró tényezőt vettek figyelembe. A kutatás során az ún. nyolc összetevőből álló (rizs, miso leves, tengeri hínár, savanyúság, zöld és sárga zöldségek, hal és zöld tea) japán étrend, valamint alacsony marha- és sertéshús-fogyasztás alapján szűrték meg az embereket.

A kutatók azt szerették volna tudni, hogy a japánok mennyire gyakran, milyen mennyiségben és hogyan fogyasztják ezeket az ételeket. Ebből a célból egy 147 kérdésből álló kérdőívet töltettek ki rendszeresen a résztvevőkkel. Hogy a kutatás minél átfogóbb legyen, 11 egészségügyi zónát fedtek le, beleértve városi és falusi lakóövezeteket.

Jól látható tehát, hogy a kutatók alapos munkát végeztek, és minden tőlük telhetőt megtettek, hogy az eredmények minél közelebb adják vissza a valóságot. A kutatás végeredményét tömören és célratörően fogalmazták meg: „Összegzésként elmondható, hogy a jelen tanulmány szerint a JDI8-cal értékelt (nyolc összetevőből álló) japán étrend összefüggésbe hozható a japán lakosság körében bármely okból bekövetkező, valamint a szív- és érrendszeri betegségek miatti halálozás csökkent kockázatával.” Úgy gondolom, hogy ez a tanulmány bebizonyította, hogy a japán étkezési szokások jelentősen befolyásolják egészségüket és a várható élettartam szintjét. Itt megjegyezném, hogy túlzásba sem szabad esni. Jelentősen befolyásolják, de nem az egyetlen tényező, amit szem előtt kell tartani.





A pozitív tulajdonságai a japán étkezési szokásoknak nem érnek itt véget. Egy másik tanulmány (a 3-as pont a forrásoknál) arra a következtetésre jutott, hogy a megfelelő táplálkozás (mint a japán étkezés) hozzájárul a fogyatékok és a demencia kialakulásának a megakadályozásához. Tudom, hogy ez egy kicsit erőltetettnek tűnik, de ha végiggondoljuk, nem az. Az emberi szervezet limitált mennyiségű erőforrásokkal rendelkezik, amelyet arra tud használni, hogy fenntartsa magát. Így ha valaki egyéb terheket helyez rá (pl. elhízás vagy magas vérnyomás), akkor a szervezet nem tud olyan hatékonyan védekezni az új veszélyek ellen. Ez közhelynek tűnik, de attól még igaz.

Végezetül pedig, hogy feltegyem a pontot az i-re, egy átfogó tanulmányt szeretnék megemlíteni. A tanulmányt megtaláljátok a források 4-es pontja alatt. Ebben a kutatásban 58 egyéb kutatás eredményeit vizsgálták egy összefoglaló analízisben, abból a célból, hogy megkapjuk a nagy képet. A tanulmány megerősítette az eddig elhangzottakat, viszont felhívja az olvasó figyelmét, hogy nem minden étel jótékony hatású, amit hagyományosan a japánok fogyasztanak. Azok az ételek, amelyek magas sótartalommal rendelkeznek, gondokat okozhatnak.

3. Minek köszönhető Japán lakosságának jó egészségi állapota?

Ennek a fejezetnek a címe egy a Tokió Egyetem által elvégzett kutatás címe, amelyet a forrásoknál az 5-ös pont alatt találtok. A kutatás az étkezési szokások és ételek helyett inkább az egészségügy állapotára koncentrált. A kutatók az elmúlt 50 év (2011 előtt) japán társadalmának egészségügyi javulását vették górcső alá. A kutatás megállapította, hogy Japán gazdasági fellendülése a második világháború után nagyban hozzájárult ahhoz, hogy az átlagos japánok nem haltak meg olyan korán, megelőzhető betegségekben. Arról van szó, hogy az állam jelentősen és hatékonyan befektetett az egészségügyi hálóba (1961-ben vezetik be az egészségbiztosítást), ami révén a megelőzhető és kezelhető betegségek egyre hatékonyabban lettek kezelve. Ezáltal míg Japán az 1950-es években mindössze közepes szinten állt az egészségügyi szolgáltatásokban (világszinten), napjainkban listavezető. Továbbá Japánban a megelőzés is jelentőssé vált, amely meghonosításában fontos szerepet játszott az oktatás is. Így tehát a második világháború után a japán társadalom hozzáállása az egészségüggyel kapcsolatban teljesen megváltozott, ez a gyökeres változás jelentősen hozzájárult a mai Japán sikeréhez, amikor várható élettartamról és egészségszínvonalról beszélünk. Ugyanakkor a tanulmány felhívja a figyelmet arra is, hogy a sikernek ára van.

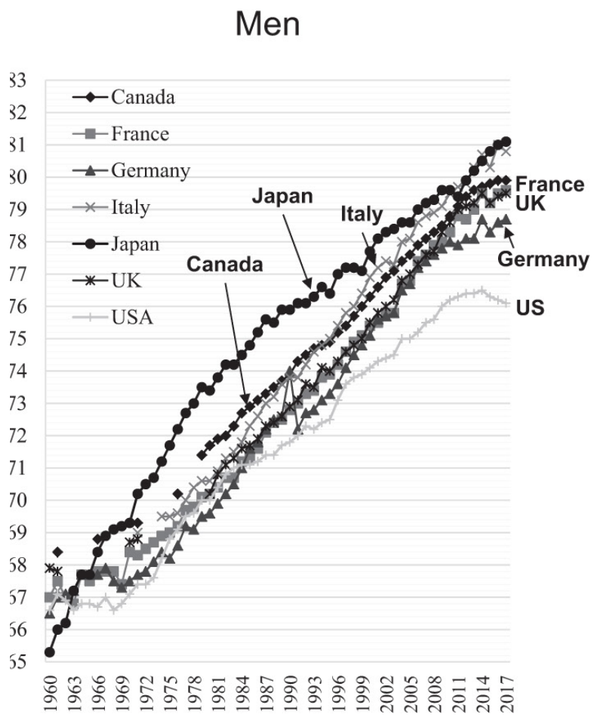
A jó élelmiszer fogyasztás és a hatékony egészségügy eredményeként Japán új kihívása az elöregedő társadalom, egész pontosan a nagyszámú idős társadalmi réteg. Ez egy olyan probléma, amelyre az említett két módszer nem tud választ adni.

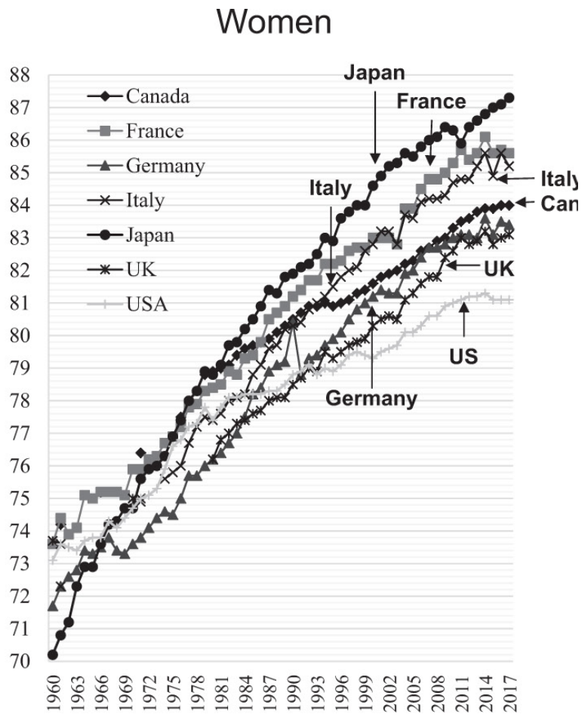
Ez a pont felvet egy nagyon érdekes, de ritkán kutatott kérdést: mennyire fontos az egyének szociális hálója (család, barátok) az egészség megőrzése érdekében? Ebben a témában találtam egy tudományos lapot (források 6-os pont), amely azt vizsgálta, hogyan befolyásolja a szociális háló az idős japán és brit embereket. A szerzők saját szavaival: „Az angliai résztvevőkhöz képest a japán idősek tovább éltek; a nők esetében ez elsősorban a dohányzás mellőzésének, a férfiaknál pedig a családi alapú társas kapcsolatoknak volt köszönhető. Ezzel szemben az angliai résztvevők körében a túléléshez hozzájárult az alacsonyabb arányú alultápláltság, a férfiak baráti alapú társas kapcsolatainak jobb minősége, valamint az alacsonyabb dohányzási arány.” Amit érdemes megjegyezni, hogy ameddig a téma alulkutatott, és emiatt nem lehet konkrét végleges következtetéseket levonni, az bizonyítható, hogy a közeli kapcsolatok szerepet játszanak a hosszú élettartam elérésében.

Végezetül pedig két tanulmányt szeretnék még megemlíteni, a 7-est és 8-ast a forrásoknál, amelyek még egy fontos tényezőre mutatnak rá: az egyének szociális-gazdasági állapotára. Ahogy a világ összes államában, Japánban sem él mindenki ugyanazon az életszínvonalon. Így nem meglepő, hogy azok, akik stabil állással, jó keresettel és családi támogatással rendelkeznek, jobban étkeznek, jobb orvosi ellátásban van részük, és emiatt tovább és egészségesebben élnek. Ez az utolsó pont úgy gondolom, hogy a világ összes országára érvényes.

Összegzés

Végignézve a cikket hosszú, száraz és talán nem a legkönnyebben olvasható. Szeretném még egyszer röviden összefoglalni, mit szerettem volna mondani ebben a cikkben. Amikor hosszú várható élettartamról és jó egészségről beszélünk, Japánnál számos tényezőt kell figyelembe vennünk, ha a valós képet szeretnénk megkapni. Ezen tényezők közül vannak, amelyek erősen befolyásolják a jelenségeket, mint például a halálos szív- és vérnyomás betegségek csökkenése, a fertőző betegségek megelőzése/kezelése, az egészségügy hatékonyságának és elérhetőségének növekedése, valamint a dohányzási szokások, és a szociális és gazdasági viszonyok. Ezek a tényezők rányomják bélyegüket a társadalomra. Emellett vannak tényezők, amelyek fontosak, ugyanakkor nem feltétlenül döntő erejűek, mint például a japán étkezési szokások és az elhízás aránya. Végezetül pedig megemlítettem olyan dolgokat is, amelyek bizonyítottan hozzájárulnak a cikk témájához, de hogy pontosan mennyire, az kérdéses, mint például az emberek szociális kapcsolatai vagy bizonyos ételek önmagukban (a zöld tea egészséges, de attól még nem javaslom senkinek, hogy igyon minden nap legalább egy litert belőle).





Ez a cikk mindössze egy rövid elmélkedés egy témáról, ami megragadta az érdeklődésemet. A források, amiket felhasználtam mindössze egy maréknyi kutatás abból, ami rendelkezésre áll azok számára, akik szeretnék komolyan kérdőre vonni a témát. Ami igazán fontos, az az, hogy egy olyan összetett témára, mint a várható élettartam és az egészség színvonal, nincs rövid vagy egyszerű válasz.

Források:

1. nature.com/articles/s41430-020-0677-5
2. pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7987617/
3. pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35631172/
4. pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9147868/
5. pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21885105/
6. pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5969072/
7. pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10972615/
8. pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12606987/

Dragon Hall TV - műsorrend

december

2026. november 30. - 2026. december 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 216	Hupikék törpikék 217	Hupikék törpikék 218	Hupikék törpikék 219	Hupikék törpikék 220-221	Dini, a kis dinoszaurusz 23-24	A Mikulás igaz története
20:30	Kaleido Star 12	Kaleido Star 13	Kaleido Star 14	Kaleido Star 15	Kaleido Star 16	Dini, a kis dinoszaurusz 25-26	
21:00	Dragon Ball GT 19	GitS-SAC: A második állás 18	Bastard!!- 20	Rick és Morty 46	Méz és lóhere: Élőben 1	Dragon Ball GT 19	A kis borz kalandjai
21:30	Dragon Ball GT 20	GitS-SAC: A második állás 19	Bastard!!- 21	Villámmacskák 2		Dragon Ball GT 20	Tizenkét hónap
22:00	Rick és Morty 43	Rick és Morty 44	Rick és Morty 45	Bújj, bújj, szellem! 17	Rick és Morty 47	GitS-SAC: A második állás 18	
22:30	G.I.Joe - Renegátok 25	G.I.Joe - Renegátok 26	Villámmacskák 1	Bújj, bújj, szellem! 18	Villámmacskák 3	GitS-SAC: A második állás 19	A Grincs
23:00	Bleach 145	Bleach 146	Bleach 147	Bleach 148	Bleach 149	Bastard!!- 20	
23:30	Naruto 172	Naruto 173	Naruto 174	Naruto 175	Naruto 176	Bastard!!- 21	

2026. december 7. - 2026. december 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 222	Hupikék törpikék 223	Hupikék törpikék 224-225	Hupikék törpikék 226	Hupikék törpikék 227-228	Dini, a kis dinoszaurusz 27-28	Laputa - Az égi palota
20:30	Kaleido Star 17	Kaleido Star 18	Kaleido Star 19	Kaleido Star 20	Kaleido Star 21	Dini, a kis dinoszaurusz 29-30	
21:00	Dragon Ball GT 21	GitS-SAC: A második állás 20	Bastard!!- 22	Rick és Morty 51	Méz és lóhere: Élőben 2	Dragon Ball GT 21	
21:30	Dragon Ball GT 22	GitS-SAC: A második állás 21	Bastard!!- 23	Villámmacskák 7		Dragon Ball GT 22	
22:00	Rick és Morty 48	Rick és Morty 49	Rick és Morty 50	Bújj, bújj, szellem! 19	Rick és Morty 52	GitS-SAC: A második állás 20	Bújj, bújj, szellem! 19
22:30	Villámmacskák 4	Villámmacskák 5	Villámmacskák 6	Bújj, bújj, szellem! 20	Villámmacskák 8	GitS-SAC: A második állás 21	Bújj, bújj, szellem! 20
23:00	Bleach 150	Bleach 151	Bleach 152	Bleach 153	Bleach 154	Bastard!!- 22	Méz és lóhere: Élőben 2
23:30	Naruto 177	Naruto 178	Naruto 179	Naruto 180	Naruto 181	Bastard!!- 23	

2026. december 14. - 2026. december 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 229	Hupikék törpikék 230-231	Hupikék törpikék 232	Hupikék törpikék 233-234	Hupikék törpikék 235	Dini, a kis dinoszaurusz 31-32	Yesterday - Vissza a gyerekkorba
20:30	Kaleido Star 22	Kaleido Star 23	Kaleido Star 24	Kaleido Star 25	Kaleido Star 26	Dini, a kis dinoszaurusz 33-34	
21:00	Dragon Ball GT 23	GitS-SAC: A második állás 22	Bastard!!- 24	Rick és Morty 56	Méz és lóhere: Élőben 3	Dragon Ball GT 23	
21:30	Dragon Ball GT 24	GitS-SAC: A második állás 23	Bastard!!- 25	Villámmacskák 12		Dragon Ball GT 24	
22:00	Rick és Morty 53	Rick és Morty 54	Rick és Morty 55	Ghost Hound 1	Rick és Morty 57	GitS-SAC: A második állás 22	Ghost Hound 1
22:30	Villámmacskák 9	Villámmacskák 10	Villámmacskák 11	Ghost Hound 2	Villámmacskák 13	GitS-SAC: A második állás 23	Ghost Hound 2
23:00	Bleach 155	Bleach 156	Bleach 157	Bleach 158	Bleach 159	Bastard!!- 24	Méz és lóhere: Élőben 3
23:30	Naruto 182	Naruto 183	Naruto 184	Naruto 185	Naruto 186	Bastard!!- 25	

Dragon Hall TV - műsorrend

december - január

2026. december 21. - 2026. december 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 236-237	Hupikék törpikék 238	Hupikék törpikék 239-240	Pamacs, a Mikulás kis rénszarvasa	Mikulás mentőakció	Polár Expressz	Macskák királysága
20:30	Kaleido Star 27	Kaleido Star 28	Kaleido Star 29				
21:00	Dragon Ball GT 25	GitS-SAC: A második állás 24	Bastard!!- 26				Dragon Ball GT 25
21:30	Dragon Ball GT 26	GitS-SAC: A második állás 25	Bastard!!- 27	Azon a karácsonyon	Kilenc kutya karácsonya	Jégkorszak	Dragon Ball GT 26
22:00	Rick és Morty 58	Rick és Morty 59	Rick és Morty 60				GitS-SAC: A második állás 24
22:30	Villámmacskák 14	Villámmacskák 15	Villámmacskák 16				GitS-SAC: A második állás 25
23:00	Bleach 160	Bleach 161	Bleach 162	A szépség és a szörnyeteg	Tokiói keresztapák	101 kiskutya	Bastard!!- 26
23:30	Naruto 187	Naruto 188	Naruto 189				Bastard!!- 27

2026. december 28. - 2027. január 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 241-242	Hupikék törpikék 243-244	Hupikék törpikék 245-246	DHTV Szilveszter	Hupikék törpikék 247	Dini, a kis dinoszaurusz 35-36	Totoro - A varázserdő titka
20:30	Kaleido Star 30	Kaleido Star 31	Kaleido Star 32		Kaleido Star 33	Dini, a kis dinoszaurusz 37-38	
21:00	Dragon Ball GT 27	GitS-SAC: A második állás 26	Bastard!!- 28		Méz és lóhere: Élőben 4	Dragon Ball GT 27	
21:30	Dragon Ball GT 28	Blue Gender 1	Bastard!!- 29			Dragon Ball GT 28	Arrietty - Elvitte a manó
22:00	Rick és Morty 61	Rick és Morty 62	Rick és Morty 63		Rick és Morty 64	GitS-SAC: A második állás 26	
22:30	Villámmacskák 17	Villámmacskák 18	Villámmacskák 19		Villámmacskák 20	Blue Gender 1	
23:00	Bleach 163	Bleach 164	Bleach 165		Bleach 166	Bastard!!- 28	Méz és lóhere: Élőben 4
23:30	Naruto 190	Naruto 191	Naruto 192		Naruto 193	Bastard!!- 29	

2027. január 4. - 2027. január 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 248-249	Hupikék törpikék 250-251	Hupikék törpikék 252-253	Hupikék törpikék 254-255	Hupikék törpikék 256-257	Dini, a kis dinoszaurusz 39-40	Bleach, az első mozifilm: Elveszett emlékek
20:30	Kaleido Star 34	Kaleido Star 35	Kaleido Star 36	Kaleido Star 37	Kaleido Star 38	Dini, a kis dinoszaurusz 41-42	
21:00	Dragon Ball GT 29	Blue Gender 2	Bastard!!- 30	Rick és Morty 68	Méz és lóhere: Élőben 5	Dragon Ball GT 29	
21:30	Dragon Ball GT 30	Blue Gender 3	Bastard!!- 31	Villámmacskák 24		Dragon Ball GT 30	
22:00	Rick és Morty 65	Rick és Morty 66	Rick és Morty 67	Ghost Hound 3	Rick és Morty 69	Blue Gender 2	Ghost Hound 3
22:30	Villámmacskák 21	Villámmacskák 22	Villámmacskák 23	Ghost Hound 4	Villámmacskák 25	Blue Gender 3	Ghost Hound 4
23:00	Bleach 167	Soul Eater - Lélekfalók 1	Soul Eater - Lélekfalók 2	Soul Eater - Lélekfalók 3	Soul Eater - Lélekfalók 4	Bastard!!- 30	Méz és lóhere: Élőben 5
23:30	Naruto 194	Naruto 195	Naruto 196	Naruto 197	Naruto 198	Bastard!!- 31	

Dragon Hall TV - műsorrend



január

2027. január 11. - 2027. január 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 258-259	Hupikék törpikék 260	Hupikék törpikék 261	Hupikék törpikék 262-263	Hupikék törpikék 264-265	Helló Kitty 1	Bleach, a második mozifilm: A gyémántpor lázadás
20:30	Kaleido Star 39	Kaleido Star 40	Kaleido Star 41	Kaleido Star 42	Kaleido Star 43	Helló Kitty 2	
21:00	Dragon Ball GT 31	Blue Gender 4	Bastard!!- 32	Rick és Morty 73	Méz és lóhere: Élőben 6	Dragon Ball GT 31	
21:30	Dragon Ball GT 32	Blue Gender 5	Bastard!!- 33	D.I.C.E - A mentőcsapat 3		Dragon Ball GT 32	
22:00	Rick és Morty 70	Rick és Morty 71	Rick és Morty 72	Ghost Hound 5	Rick és Morty 74	Blue Gender 4	Ghost Hound 5
22:30	Villámmacskák 26	D.I.C.E - A mentőcsapat 1	D.I.C.E - A mentőcsapat 2	Ghost Hound 6	D.I.C.E - A mentőcsapat 4	Blue Gender 5	Ghost Hound 6
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 5	Soul Eater - Lélekfalók 6	Soul Eater - Lélekfalók 7	Soul Eater - Lélekfalók 8	Soul Eater - Lélekfalók 9	Bastard!!- 32	Méz és lóhere: Élőben 6
23:30	Naruto 199	Naruto 200	Naruto 201	Naruto 202	Naruto 203	Bastard!!- 33	

2027. január 18. - 2027. január 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 266-267	Hupikék törpikék 268	Hupikék törpikék 269	Hupikék törpikék 270	Hupikék törpikék 271	Helló Kitty 3	PomPoko - A tanukik birodalma
20:30	Kaleido Star 44	Kaleido Star 45	Kaleido Star 46	Kaleido Star 47	Kaleido Star 48	Helló Kitty 4	
21:00	Dragon Ball GT 33	Blue Gender 6	Bastard!!- 34	Rick és Morty 78	Méz és lóhere: Élőben 7	Dragon Ball GT 33	
21:30	Dragon Ball GT 34	Blue Gender 7	Bastard!!- 35	D.I.C.E - A mentőcsapat 8		Dragon Ball GT 34	
22:00	Rick és Morty 75	Rick és Morty 76	Rick és Morty 77	Ghost Hound 7	Rick és Morty 79	Blue Gender 6	Ghost Hound 7
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 5	D.I.C.E - A mentőcsapat 6	D.I.C.E - A mentőcsapat 7	Ghost Hound 8	D.I.C.E - A mentőcsapat 9	Blue Gender 7	Ghost Hound 8
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 10	Soul Eater - Lélekfalók 11	Soul Eater - Lélekfalók 12	Soul Eater - Lélekfalók 13	Soul Eater - Lélekfalók 14	Bastard!!- 34	Méz és lóhere: Élőben 7
23:30	Naruto 204	Naruto 205	Naruto 206	Naruto 207	Naruto 208	Bastard!!- 35	

2027. január 25. - 2027. január 31.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 272-273	Hupikék törpikék 274	Hupikék törpikék 275-276	Hupikék törpikék 277	Hupikék törpikék 278	Helló Kitty 5	Kaleido Star: A feltámadt főnix
20:30	Kaleido Star 49	Kaleido Star 50	Kaleido Star 51	Kaleido Star 52	Kaleido Star: Csodálatos pillanatok	Helló Kitty 6	
21:00	Dragon Ball GT 35	Blue Gender 8	Bastard!!- 36	Rick és Morty 83	Méz és lóhere: Élőben 8	Dragon Ball GT 35	A tenger zúgása
21:30	Dragon Ball GT 36	Blue Gender 9	Bastard!!- 37	D.I.C.E - A mentőcsapat 13		Dragon Ball GT 36	
22:00	Rick és Morty 80	Rick és Morty 81	Rick és Morty 82	Ghost Hound 9	Rick és Morty 84	Blue Gender 8	Ghost Hound 9
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 10	D.I.C.E - A mentőcsapat 11	D.I.C.E - A mentőcsapat 12	Ghost Hound 10	D.I.C.E - A mentőcsapat 14	Blue Gender 9	Ghost Hound 10
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 15	Soul Eater - Lélekfalók 16	Soul Eater - Lélekfalók 17	Soul Eater - Lélekfalók 18	Soul Eater - Lélekfalók 19	Bastard!!- 36	Méz és lóhere: Élőben 8
23:30	Naruto 209	Naruto 210	Naruto 211	Naruto 212	Naruto 213	Bastard!!- 37	

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

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



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

ANIMAGAZIN