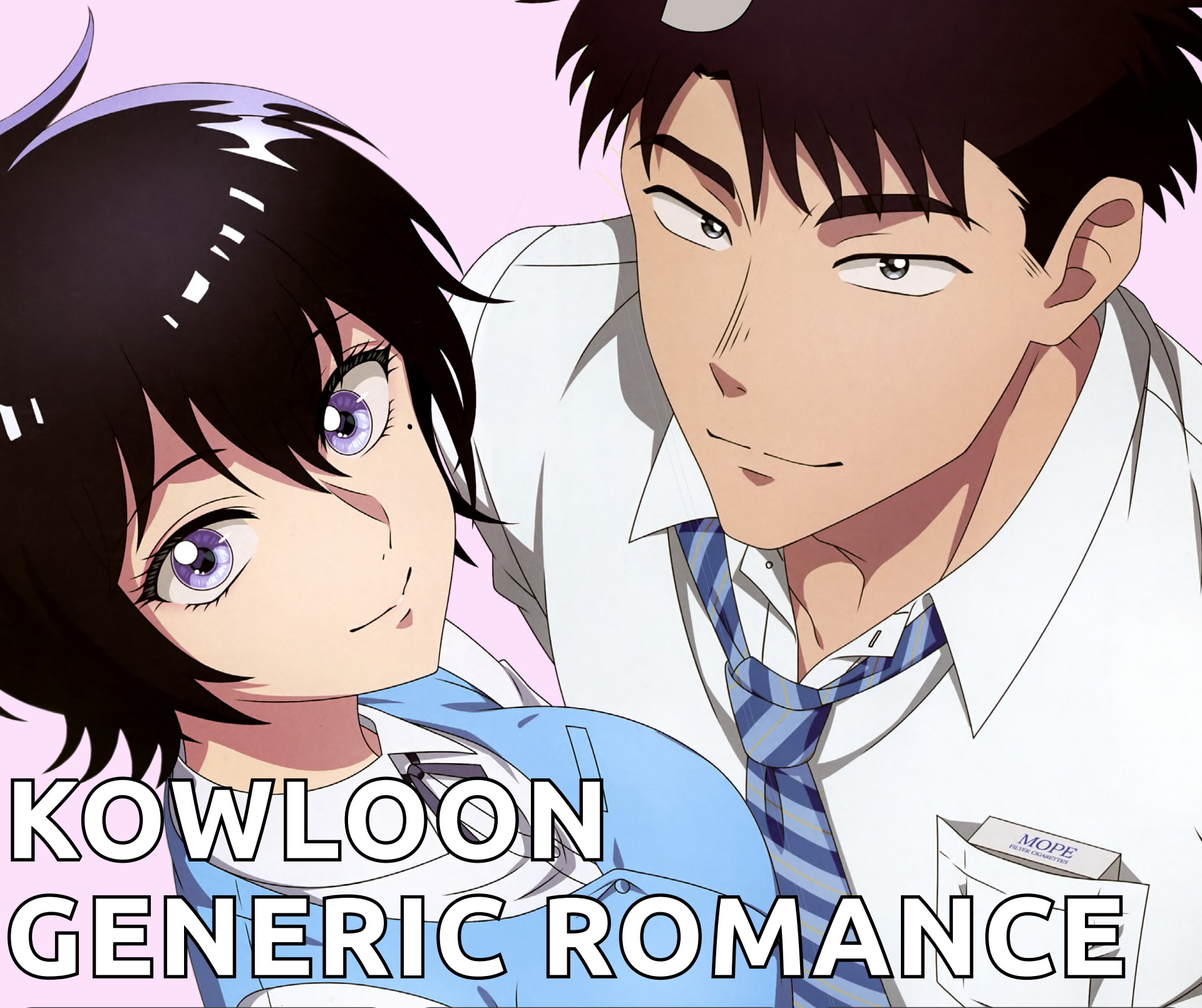


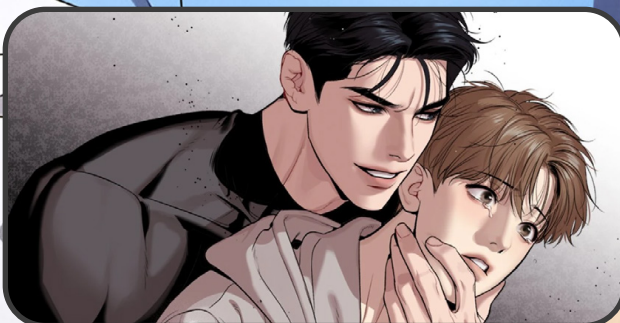
AniMagazin



KOWLOON GENERIC ROMANCE



LAZARUS



BJ ALEX ÉS JINX



MANGÁK MAGYARUL

ANIME

- 03 Kowloon Generic Romance
- 07 Mono
- 09 Lazarus
- 11 Kyou Kara Maou!
- 14 Nyári Szezon 2025
- 27 Szezonos animékről
- 32 Anime szabványok

MANGA

- 37 A hazai mangakiadások új virágkora megérkezett?
- 41 Hikaru ga Shinda Natsu
- 42 Mingwa: BJ Alex és Jinx
- 45 Twisted Wonderland
- 47 Reiri
- 49 Gunka no Baltzar
- 51 Kelet és nyugat összehasonlítása a Debreceni Egyetem hallgatóinak szemén keresztül

LIVE ACTION

- 53 Death's Game

KÖNYVTÁR

- 55 Az elveszett emlékek lámpása

KONTROLLER

- 57 Lunar Remastered Collection
- 59 Paper Mario: The Thousand-Year Door
- 61 Fantasian: Neo Dimension
- 63 PlayStation történelem 5. rész - PS5

RENDEZVÉNY

- 69 Tavaszi MondoCon

RIPORT

- 72 Cosplay.hu szervezői interjú

KREATÍV

- 77 Cosplay Photoshoots



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)
Főszerkesztő: [Catrin](#)
Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)
Lektor: [Risa](#)
Webfejlesztő: [pintergreg](#)
Szerzők:
[Venom](#), [A. Kristóf](#), [Iskariotes](#), [Yuuko](#),
[supermario4ever](#), [Daisetsu](#), [GentleRain](#),
[Kuroko Ai](#), [Doris Gr.](#), [Lőrincz Réka](#), [Kuruc Andrea](#)

Elérhetőségek:



[Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.](#)

Partnerek

[Animefordítások](#) / [Animegun](#) / [Anime Raptors](#)
[Animológia](#) / [Cosplay.hu](#) / [Ricz/Ronin Factories](#)
[DragonHall TV](#) / [AnimeAddicts](#) / [Anime Sekai Team](#)
[AnimeWeb](#) / [AoiAnime](#) / [BLHUNSUB](#) /
[Dragon Hall +](#) / [Namida Fansub](#) / [Uraharashop](#)

Pacsi mindenkinek!

Elérkeztünk a 85. *AniMagazin*hoz, ami így belegondolva egészen kerek szám, vagy legalábbis szépen néz ki. Ez még csak a második magazin, ami az új dizájnt használja, de még jobban megszerettük, és bár ti ezt nem látjátok, de nagyon jó vele dolgozni, valahogy olyan zen érzésem van tőle.

Közeledünk a (kissé hűvös) tavasz végéhez, és beugrunk a nyárba, amit a cikkek is jól reprezentálnak, ajánlók, vélemények vagy szezonismertető képében. De az anime mellett megint feltöltődött a manga rovatunk is, lelkes cikkíróink jóvoltából. Külön öröm, hogy régi íróink és barátunk, Daisetsu a magyar mangák új reneszánszáról gyűjtötte össze az infókat. Iskariotes és supermario ismét megjárták a MondoCont, és egy kimerítő beszámolót dobtak össze, kiemelve a koncertet. Valamint egy remek interjút is sikerült összehozni a cosplay.hu csapatával, akik mesélnek magukról és a Fantasy Expóról is.

Köszönjük szépen a remek cikkeket ismét, cikkíróink megint szuper munkát végeztek, és köszönöm a kedves olvasónak is, hogy letöltötte ezt a számot. Kövess minket a közösségi felületeinken, ahová animés híreket és japános érdekességeket igyekszünk folyamatosan kipoztolni, és jönnek még újdonságok hamarosan. A Face, Insta, X hármas mellett pedig (bár még csak félgözzel, de) elindult [Bluesky](#) és [Threads](#) oldalunk is.

Zárásként pedig jó olvasást és szórakozást a legújabb számhoz, és ha észrevételed lenne, a közösségi oldalainkon és a weboldalunkon is írhatasz.

- Hirotaka



KOWLOON GENERIC ROMANCE

Írta: Catrin

Kowloon Generic Romance

☐ anime - ajánló

Általában szeretjük a „mystery/puzzle box” sorozatokat (mostanában népszerű pl. a *From* vagy a *Severance*), animék közt viszont nagytól kell keresnünk ezeket, pláne az isekai-fantasy dömpingben. Vannak persze ismert (pláne régebbi), jól (pl. *Monster*) és kevésbé jól (pl. *Shingeki no Kyojin*) működő példák, de érkezhetne több izgalmas cím. Első látásra talán nem hinnénk, de pontosan ennek a vágnak tesz eleget a most futó *Kowloon Generic Romance*! Nagyon jókor adaptálták ezt a mangát; akárhogy is záródik az évad, nekem már biztosan ott lesz az év animéi között.

Valamikor a távoli jövőben járunk, ahol egy Generic Terra nevű eszközzel újraalkották Hongkong rég lerombolt, hírhedt városnegyedét, Kowloon Walled City-t. Itt élnek Kujirai Reiko és Kudou Hajime ingatlanügynökök, akik a nyomornegyed hangulat ellenére készségesen árulják a szedett-vedett lakásokat, időnként együtt esznek-isznak, az irodában is jól megvannak. Mi, nézők pedig várjuk, hogy alakuljon köztük a cím alapján feltételezett könnyed románc. Nagyon hamar rá kell jönnünk, hogy Reiko emlékei nem nyúlnak túl messzire az időben, így vele együtt fedezzük fel, hogy nemcsak a Kudou-san és közte remélt vonzalom, hanem az egész Kowloon létesítmény tele van titkokkal és furcsaságokkal. Akár a főszereplők múltját, akár a város életét és működését nézzük, folyamatos kérdések vetülnek fel bennünk, és amint választ kapunk valamire, hirtelen még több bizonytalanság és kíváncsiság üti fel a fejét.

Rég szórakoztam ilyen jól egy animén! A történetről sokat nem érdemes elárulni, pont emiatt a rengeteg infómorzsa miatt, amit úgy kell minden félmondatból vagy látványelemből összeszedgetnünk. Annyit azért hozzátennék, hogy a Kujirai-Kudou kapcsolat valóban az egyik nagyon jól működő, központi eleme a sorozatnak, de nem a romantikán van a hangsúly. Reiko nem emlékszik a múltjukra, emiatt (mondjuk úgy, hogy) akkori én-jére „Kujirai B”-ként hivatkozik, és igyekszik felfedezni, mit titkol előle munkatársa, akivel korábban már egyértelműen szorosabb volt a viszonyuk. És ezek a tények még tényleg nem nagy spoiler. Tetszetős, hogy mindegyik karakter hol itt, hol ott elkotyog vagy felfedez egy-két új infót a nagy egészhez. Így először azt kell realizálnunk, miről is szól ez a sorozat, majd pedig, hogy ki miről mennyit tud, hogyan működik ez a hely, mi történt a múltban és még sorolhatnám.

A mellékszereplők miatt is érdemes ajánlani ezt a gyöngyszemet, mivel kevesen vannak, de mindegyikük érdekes. Egyrészt a létszám miatt egy-két karakter további árnyalására mindig jut idő, másrészt mókás felfedezni, ki milyen kapcsolatban áll Kowloonnal, egymással, illetve meddig terjed az ismeretük. Tetszetős látni, hogy akiről már azt hinné az ember, hogy biztosan mindennel tisztában van, kiderül, hogy szintén a sötétben tapogatózik, és saját nyomozást folytat a rejtélyek feltárására. Fontos elemként bukkan fel általuk a szépségipar témája is, az általánossá vált beavatkozások, önmagunk elfogadásának témája.

Ennek egyik vezéregyénisége a plasztikai sebész, Hebinuma Miyuki, aki eléggé tenyérbemászónak tűnik, de a mögötte álló vállalat miatt duplán érdekelni fog a történetszála. Szintén a témához kapcsolódik Reiko barátnője, Yaomei, a szőke szépség, aki odaadóan támogatja a lányt, akár múltjának kutatásáról, akár könnyed kikapcsolódásról van szó. Többször fókuszba kerül még Gwen Tao, Miyuki szeretője, aki szinte mindenkivel valamilyen ismeretségben áll, később pedig az infószerzést segítő Yulong is. Persze még van néhány állandó arc, de ami még szinte minden részben kap valamekkora szeletet, az Kujirai és Kudou múltja. Érdekes látni az akkori dinamikájukat, pláne ahhoz képest, ahogy a jelenben viselkednek.

Ami engem a jól adagolt infók és szimpatikus karakterek mellett megfogott, az az anime hangulata. Kowloon egyszerre zsúfolt, kihalt, romos, időnként mégis otthonos városképe zseniálisan működik. A dohányzó főszereplők, a kínai közeg, a 90-es évek érzése (Kudou változatos jelleme remekül idézi az akkori, sőt korábbi, akár lökött, akár érett animekaraktereket), amit csak a fejük felett lebegő Generic Terra látványa tör

meg... Mind-mind hozzák a misztikumot és balladai homályt erősítő hatást. Agyalhatunk emiatt bőven a szinte láthatatlan sci-fi háttér részletein, és kíváncsian várhatjuk, melyik elméletünk fog megvalósulni, mi mennyire valóságos.

Szerencsére az információ-visszatartás sincs agyonhúzva, mindig kapunk néhány darabot a kirakóhoz, így nem válik idegesítővé, ugyanakkor a feszültséget is jól tudja adagolni a sztori. A nézők egy részének viszont nem tetszhet a lassú, kényelmes tempó, ami időnként slice of life érzetet ad a sorozatnak, pedig ez a karaktereknek és az infócsepegtetésnek is nagyon jól áll. Szintén zavaró lehet egyeseknek, hogy a főszereplők románca mellett szinte ugyanannyira hangsúlyos Miyuki és Tao kapcsolata. A bevezetőben emlegettem példaként a *From* és a *Severance* amerikai sorozatokat – tudjuk jól, hogy náluk, ezeknél a népszerű streaming évadoknál kötelező elem lett az lmbtq jelenlét, ami ennél a két címnél sincs másképp. Mondhatnánk, hogy a *Kowloon* még ennek a trendnek is maximálisan megfelel, amellet, hogy zseniálisan hozza a „puzzle box feelinget”. Persze nem tudom, a mangakát is ez motiválta-e, vagy csak szerette volna queer kontent-

tel is színesíteni a sztoriját, kipróbálni többféle (generic!?) románc ábrázolását. Mindenesetre ez fanservice-ként is működik a BL rajongóknál (sokan emiatt fedezték fel az animét). Ugyanakkor remélem, hogy az alkotó ezzel tényleg csak bővítette és nem szűkítette az olvasó/nézői kört, mert kár lenne kihagyni a *Kowloont* elutasító, felesleges aggodalmak miatt. Már csak azért is, mert a bemutatott témák kicsit sem csak a fanservice-nek vannak ott, a karakterkapcsolatok, érzelmek, belső vívódások miensége fontos és tartalmas.

Persze ha már fanservice, Reiko ábrázolásával is maximálisan elégedettek lehetünk, mert egyszerűen vonzó és gyönyörű, kicsit sem bánjuk, amikor szexin vagy lengébben öltözködik, vagy amikor épp nincs rajta semmi (bár utóbbi a mangában az igazi). Már csak azért sem, mert ábrázolása mindig tökéletesen illeszkedik az aktuális szituációhoz, és kivétel nélkül ízléses.

Az előbb emlegetett mangakáról se feledkezzünk meg. Mayuzuki Jun 2019 óta publikálja a *Kowloont*, és már ismerhetjük egy másik anime-adaptációról is munkásságát. A *Koi wa Ameagari no You ni* mangája 2018-ban kapott egy 12 részes évadot a Wit Studio jóvoltából. A történet ott megmaradt a munkahelyi romantika és slice of life vonalon, ugyanakkor az sem a legátlagosabb értelemben a főszereplők nagy korkülönbsége (28 év) miatt.



Kedveltem azt a sorozatot, bár a mangára annyira nem motivált, így eléggé meglepődtem, hogy a *Kowloon* egészen más kidolgozottságot ad, és hamar kíváncsi lettem az alapműre is.

A *Kowloon* manga a *Young Jump* magazinban jelenleg is fut, bár hivatalos források szerint már a végéhez közelít, és csak néhány fejezettel jár előrébb a legutóbb megjelent kötethez képest. A japán kiadás a 11. kötetnél tart, az angol pedig a 9.-nél. Az anime 8. epizódja (a magazin megjelenéséig ennyit adtak le a 13-ból) a 8. kötet elejével zárult. Ezek alapján azt láthatjuk/számolgathatjuk, hogy az anime be fogja érni a mangafejezeteket, és valamennyi szünet után majd egy filmmel vagy hosszabb epizóddal zárul (attól függ, mit jelent, hogy a „végénél tart a sztori”... még egy évadnyi terjedelemmel már nem számolnék). Esetleg megkapjuk animében már most a történet zárását, amit a mangakával egyeztettek, és már csak néhány fejezetet (talán egy kötetnyit) fed le. Annak a kiadása pedig már tényleg nem lenne messze.

Nem tudom, minek örülnék jobban, attól függ, mennyire lesz így összecsapott vagy korrekt zárása az animének. De talán még minden beleférhet. Ha jönne még hozzá film vagy epizód, akkor az is kérdéses, hogy nyugalmas vagy cliff-hanger ponton ér véget az évad (a részek többsége az utóbbival zárult). Az biztos, hogy a mangához képest több jelenetet is kihagytak/rövidítettek,

így az infók az animében még ködösebbek, de alapvetően a cselekmény jól és részletesen követi a fejezeteket, összességében remek adaptációt láthatunk.

A kivitelezést az Arvo Animation stúdiónak köszönhetjük, akik elég újak számítanak, de nagyon szép, részletes látványt, mangahű karakterdizájnt és remek rendezést nyújtanak. Seiyuuk tekintetében jól áll Sugita Tomokazunak ez a főszerep is, hasonlóan veterán még mellette Miyuki hangja, Okiayu Ryoutarou, a többi fontosabb karakter megformálását pedig fiatalabb tehetségekre bízták. Egyedül az lett nagyon feltűnő és megkérdőjelezhető választás, hogy Kujirai B-t nem Reiko seiyuuje (Shiraishi Haruka) alakítja, hanem egy a karakterhez képest sokkal idősebb

hangszínész (Yamaguchi Yuriko). Seiyuuk tekintetében a kor persze nem lenne zavaró, igyekeznek a két színésznő itt-ott hasonlóan játszani, de a múltbéli Kujirai hangja időnként így jóval érettebbnek tűnik. Egyértelműen a Kudou és közte lévő dinamika kedvéért, illetve a múltbéli jellem megkülönböztetéseként döntöttek így az alkotók, de nekem jobban tetszett volna, ha Shiraishi játssza mindkét szerepet, csak eltérőbb hangszínnel.

Amit még nagyon szeretek, az a zene, különösen az opening és az ending. A nyitány dinamikusságra és látványra is teljesen illeszkedik a könnyed, mégis misztikus érzethez, az ED-nél pedig nagyon mókásnak találom a (koi :) halacska útját/szemszögét. Kreatív és kellemes, akárcsak a sorozat.



A Kowloon Generic Romance tehát erősen ajánlott sorozat! Jó lenne, ha mindenkinek ott lenne a radarján, pláne ha érdekes, agyalós, hangulatos, részletesen kidolgozott történetre vágyunk. Egyszerűen minden működik benne. Aki nem követi a szezonban, annak érdemes beérnie vagy később megnéznie. És a manga megvétele sem tűnik rossz biznissznek. Hajrá-hajrá!



Hossz: 13 rész
Premier: 2025. tavasz
Stúdió: Arvo Animation
Forrás: manga
Műfaj: romantika, sci-fi



HÁTTÉRKÉP: KOWLOON GENERIC ROMANCE



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN



MONO

Írta: Hirotaka

☐ anime - ajánló



2018-ban a Yuru Camp sokkal nagyobb fókuszba helyezte a turisztikai animéket, mint korábban bármi más. Előtte főleg rövid, pár részes speciálok készültek egy dologra fókuszálva. Ilyen volt például a Saga-ken wo Meguru.

A szintén rövidke epizódokkal induló 2013-as Yama no Susume (AniMagazin 34.) három évadot élt meg, de végül nem tudott versenyben maradni a Yuru Camp mellett. Plusz készültek még egyéb próbálkozások is, mint a fazekasságot bemutató Yaku nara Magu Kappu mo vagy az itthon is vetített Komada Jouryuujo e Youkoso című film egy fiktív whisky főzderől.

Viszont nagyon ígéretes próbálkozás a tavaszi szezonban futó Zatsu Tabi, amit ajánlok a zsáner kedvelőinek, arról is tervezek majd cikket írni. Mégis úgy fest, a Yuru Camp trónját nem veszi el semmi, népszerűsége töretlen, épp ezért készült el az alkotó új mangájának animeadaptációja, a Mono is.

A fotóklub a végzős tanulók távoztával a bezárás szélén áll, ezért Amamiya Satsuki, Kiriya An és a szintén bezáró filmklub utolsó tagja, Shikishima Sakurako együtt alkotják a CinePhoto klubot. Satsuki egy 360 fokos kamerával, An pedig egy akciókamerával igyekszik megörökíteni az élményeiket. Így találkoznak Akiyama Haruno mangakával, aki új, utazós mangájához keres ihletet és alanyokat. Így elindulnak kirándulgatni Yamanashi prefektúrában.

A Mono természetesen semmi mást nem kínál, mint kikapcsolódást és nevetést. Satsuki és

társai, valamint a később csatlakozó karakterek utazásait követve sok vicces szituációba keveredünk, a túl sok vásárlástól, a macskára szerelt akciókamerán át egészen az evőversenyig. Minden egyes ilyen helyzet bebizonyítja számunkra, hogy a karakterek kicsit hibbantak, és nem igazán gondolkodnak előre. Ennek persze mi örülhetünk, mert vagy nevetünk, vagy facepalm közepette leesünk a kanapéról az aktuális gag láttán. Mivel minden szereplő eltérően flúgos, így nem is lesznek unalmasak sem a karakterek, sem a szituációk.

A lányok pedig nem csinálnak mást csak elutaznak valahova, mert kell a referencia Haruno mangájához, élvezik a kilátást, az onszent vagy a helyi ételeket, készítenek képeket, és ezáltal mi is megismerkedünk Japán eme szegletével.

Yuru Camp után szabadon

Afro nem volt rest a Yuru Camptól hangulatában és szereplőgárdában is teljesen eltérő mangát készíteni, hiába ugyanaz a műfaj. Míg előbbi – minden bolondsága ellenére – egy nyugodtabb, lassabb, chillebb anime, addig a Mono egy izgágább, tempósabb és mindenképpen agyamentebb cselekménnyel bír. Viszont ez nagyon jól áll neki, és remekül ki tud kapcsolni, habár egy-egy dolga le is tud fárasztani.

A részek közben fel is vetülhet a nézőben, hogy Afro a fel nem használt és/vagy a Yuru Camp-be nem illő ötleteit fűzte egybe, és ez lett a Mono.



Afro ezenkívül cameókat is épített bele, amit animékben ritkán látni. Az egy dolog, hogy Haruno, a mangaka karakterével saját magát is beleírta a történetbe, de a *Yuru Camp* egy-egy karaktere is felbukkan itt-ott, váratlanul, de mindig jól időzítve, teljesen a cselekménybe illően, legyen az Nadeshiko vagy Rin nagyapja.

Amit viszont szeretünk a kempinges animében, az egyelőre hiányzik a *Monoból*. Hiába fotó- és filmklubba tartoznak a lányok, ezekről alig esik szó. A *Yuru Camp*ben mindent megtudhattunk a kempingezésről, de a *Mono* nem siet megismertetni velünk a fotózás rejtelseit egy-két alapinformáción kívül. Ugyanígy a lányok kissé keveset használják a gépeiket, ami kár. Emellett az anime sajnos ki is hagy egy-egy 360 fokos tájképet, ami a mangában többször előfordul.

Klikk

A sorozatot egy teljesen új keletű stúdió készíti, a Soigne, ami 2023-ban alakult, és a *Mono* (egy-két kisebb munka mellett) az első animéjük. Ez meg is látszik, a rajzok sokszor elnagyoltak, fő-

leg a 360-as képek esetében. A többi táj és háttér viszont itt is fotókról lett áteffektelve, habár itt színesebbre és animésebbre sikerültek, így nem lógnak ki nagyon a karakterek a környezetből. Mindazonáltal egész jól sikerült áthozni a manga hangulatát, és egyáltalán nem ronda a *Mono*. Sőt bizonyos szempontból még jobban is passzol a mangához, mint a *Yuru Camp*, mivel Afro mindent kézzel rajzol, a tájat is, ami nem részletgazdag, az animében pedig próbálták ezt megtartani. A *Yuru Camp*nél, de még a *Zatsu Tabinál* is sokkal élethűbbre sikerül a fotók animésítése, ami gyönyörű, élethű és öröm nézni, de kevésbé reprezentálja az eredeti művet. Szóval különösebb panaszra nincs okunk.

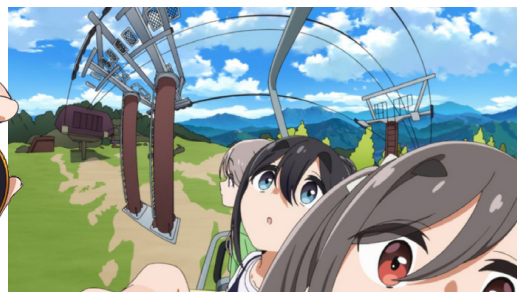
A zenék hangulatosak, vidámak, de felejthetőek, a seiyuuk pedig természetesen remek munkát végeznek.

Az anime a 6. részben már a második kötetet kezdte feldolgozni. Japánban az ötödik kötet fog érkezni idén júniusban, angolul pedig augusztusban várható a harmadik. Szóval eléggé az ele-



jén járunk, így egy esetleges második évadra még várni kell.

Akik szeretik az utazós és chill zsánert, plusz a cuki lányok, cuki dolgokat csinálnak témát, azok kezdjenek bele a Monóba. A fotós infók nélkül kevésbé emelkedik ki, de utazós/kulturális témában bőven megállja a helyét. Akiknek pedig tetszik az ötlet, hogy a Yuru Camp alkotójának egy másik művét is megismerjék, azoknak mindenképp ajánlott.



Hossz: 12 rész
Premier: 2025. tavasz
Stúdió: Soigne
Forrás: manga
Műfaj: vígjáték, CGDCT





LAZARUS

Írta: Hirotaka

LAZARUS

anime - ajánló



A *Lazarust* kreáló Watanabe Shinichiro évek óta ismert és elismert alkotó az animeiparban. Több ikonikus rendezése mellett (*Macross Plus*, *Samurai Champloo*, *Space Dandy*), saját alkotásairól is elismerően nyilatkozik a fandom, legyen az a *Zankyou no Terror*, a *Carole & Tuesday* vagy amiről a legtöbbben ismerik: a *Cowboy Bebop*, ami beírta magát az anime történelembe, és igazi kultcímként örvend a rajongók és a szakmabeliek között is.

Nem csoda hát, hogy többen eléggé várták az író-rendező legújabb alkotását.

A túl szép jövő

2052-ben járunk, Dr. Skinner kifejlesztette a Hapna nevű gyógyszert, ami mindent meggyógyít, mellékhatások nélkül. A bejelentést követően a „megváltó” tudós eltűnik, a világ pedig szépen rászokik az univerzális szerre, és mindenre is használja. Három évvel később Dr. Skinner ismét felbukkan és bejelenti, hogy mindenki, aki használta a Hapnát, meg fog halni az első beszédétől számított három év után. Mindössze egy hónapja maradt mindenkinek. Összeállítanak egy különleges csapatot, hogy megtalálják Skinnert és vele együtt a gyógymódot. Nevük: Lazarus.

Versenyfutás csigatempóban

A cikk az anime első 7 része alapján íródott, így a történet a későbbiekben módosíthat rajta. A *Lazarus* erősen és ígéretesen kezd: látványos

akció keretében, nem teljesen önszántából csatlakozik a Lazarus nevű titkos egységhez Axel, aki minden börtönből, szorított helyzetből képes kiszabadulni, és igazi parkourmester. A csapat pedig egyből hozzá is lát Skinner felkutatásához: minden infót megpróbálnak összegyűjteni, ami a hálón kering.

A történet nagyon ígéretes, van benne potenciál, és nagy pozitívum, hogy nem földönkívüli vagy háború, esetleg természeti katasztrófa fenyegeti az embereket, hanem egy szer, ami inkább csendes gyilkos, mint látványos pusztító.

Ám a kezdeti lendületet a további részek valahogy lerázták magukról. Annak ellenére, hogy harminc napon belül meg kell menteni az emberiséget, semennyire nem látszik, és nem is érződik a feszültség, a versenyfutás az idővel, hiába mutatják meg minden rész végén, hány nap van még hátra. Akármennyire is fontos faktor az idő, gyakorlatilag súlytalan. Az anime alig mutatja meg, hogyan reagál az emberiség erre a krízisre, hol a pánik, a nagy méretű zavargások vagy bármilyen megmozdulás. De ha ez nem is jelenik meg, azért hiányoznak a social media kommentjei. Ugyanígy nem látunk kb. semmit a gyógyszergyárak, a hatóságok vagy a politikai gépezet működéséről. Mindenből megmutatja az anime, hogy ezek léteznek, de csak egy jelenet vagy pár mondat erejéig, nem bontja ki, ami a komplexitás rovására megy. Ebből a csekély néhány képből és a karakterek mondataiból tudjuk csak felvázolni ezt a disztópiaszerű világot. Érdemes tehát figyelni.

Viszont elgondolkodtató, amikor egyszerre tudja megmutatni a társadalom szegregáltságát, a kontrasztot a neves és gazdag DJ, valamint a nyomortelepen élő egyetemi tanár között. Az elzártan élő, AI-t imádó szekta pedig csak tovább árnyalja a képet. Ezt még megfejei egy csendes segélykiáltás a klímaváltozás és a tengerszintek emelkedése miatt.

A felületes kidolgozottság a Lazarus tagjaira is vonatkozik (Eleina, Christine, Leland, Doug és Hersch). Axelről még úgy-ahogy megtudunk valamit, ám a többiekről egy-egy infómorzsán kívül semmit, egydimenziósak, felületesek, így a hét rész alatt sem kerültek közelebb hozzánk. Mondjuk egymáshoz sem, mert a karakterek közötti kémiaát is nagyítóval kell keresni. Ez azért is szomorú, mert velük töltjük a játékidő nagy részét, de a teljesen emóciómentes karakterek nem segítenek abban, hogy közelebb érezzük őket magunkhoz, szurkoljunk nekik és aggódjunk értük.

Ugyanígy kevés a konkurens csapatok bemutatása, akik szintén Skinnert keresik. Mivel főgonosz orvosunk – akiről egyelőre többet tudtunk meg, mint a főszereplőkről – az emberiség ellensége lett, nem hiszem, hogy csak a mutató-

ban felbukkanó FBI keresné a világon. Nekik szintén semmi ráhatásuk nincs a cselekményre.

Persze mindezeket lesöpörhetik az asztalról a további epizódok, mert a 13 részes sorozat fele még hátravan, így juthat még idő fejleszteni a karaktereket és feszültebbé tenni a cselekményt. Ahogy haladunk előre talán így is lesz, ugyanakkor kár az elvesztegetett játékidőért. Persze lehet mondani, hogy egy ember felkutatása nem könnyű, és főleg az eleje lassú folyamat, sok kutatással, de amikor harminc nap az időkorlát, amit 13 részben tálalnak (egyelőre), akkor nem slow burningre számítok.

Látványos sztárparádé

Hogy mi tartja mégis ott a nézőt a képernyő előtt, az teljesen egyértelmű. A szuper zene, a fantasztikus grafika, az elképesztően látványos és izgalmas akció, valamint az egyes epizódok hangulata. Mert valljuk be, a rendezés az remek lett, a részek felépítése is jó, habár nagyon repetitív, minden epizód ugyanazt a sémát követi, és csak a hetedik részben lépett ki ebből, ami kicsit bővíti a karaktereket.



Az akció koreográfiájához maga Chad Stahelski, a kaszkadőrből lett rendező, a John Wick széria megalkotója nyújtott segítséget, és ez meg is látszik. A Mappa pedig tökéletesen meganimálta a mozdulatokat, ahogy a környezetet és a karaktereket is. Ugyanígy jól eltalálták a zenét is, a jazz mindig is Watanabe egyik védjegye volt, itt is remekül működik.

Watanabe nem volt rest sztárseiyyuukat felkérni a projektjéhez, Axelt Miyano Mamoru kelti életre, aki remek választás volt, főleg, hogy mostanában ritkábban halljuk főszerepben. De a hangok között találjuk Iwami Manakát, Uchida Mayát, Uchida Yuumát, Furukawa Makotót, Yamadera Koichit és a legendás Hayashibara Megumit is.

Watanabe egy interjú során elárulta, hogy először Axel karakterét találta ki, akit Tom Cruise inspirált, és ezt gondolta tovább, valamint hogy azért egy gyógyszert tett a végítélet eszközéül, mert az egy nagyon valós szituáció, és sok kedvenc zenésze túladagolásban halt meg. Az interjúban kitért arra is, hogy Chad Stahelski nagyon ked-



veli a *Cowboy Bebop*-ot, és azonnal igent mondott Watanabe felkérésére.

Minden negativitása ellenére, ami azért kicsit szubjektív, a Lazarus egy élvezhető és működő blockbuster. Megéri ránézni, de megértem azokat is, akik többet vártak a rendezőtől, mivel egyelőre nem emelkedik ki a műfajából, kivéve az akciókoreográfiát. Ergo nem a Lazarus Watanabe Shinichiro legjobb alkotása, és azok biztosan csalódní fognak, akik egy második Cowboy Bebopot szeretnének, akármennyi párhuzam van Axel és Spike között.



Hossz: 13 rész
Premier: 2025. tavasz
Stúdió: MAPPA
Forrás: original
Műfaj: akció, sci-fi



KYOU KARA MAOU!

Írta: GentleRain

Mindig is szerettem a régi vagy legalábbis régebbi animéket, amik valami újat tudtak nekem mutatni. Bár vannak műfajok, amiket jórészt kerülök – ezek közé tartozik az isekai is –, mégis még köztük is szoktam számomra tetszőt találni. A következő anime is egy ilyen kategóriájú mű.

Tartalom

Shibuya Yuuri egy teljesen átlagos, tizenöt éves alsó-középiskolás fiú, akit legjobban a baseball érdek. Teljesen normális életet él, legfeljebb a vezetéknévével – Shibuya ugyanis egy tokiói városrész neve – viccelődnek a „menő arcok”. Yuuri igyekszik kerülni a feltűnést, ám amikor egy nap mégis megpróbálja megmenteni iskolatársát, Murata Kent néhány zaklatótól, ő jár pórul. A fiúk ugyanis nemes egyszerűséggel belenyomják Yuuri fejét a közeli nyilvános vécébe. Aztán lehúzzák.

Mire hősünk legközelebb magához tér, egy olyan helyen találja magát, ami nagyon hasonlít a középkori Európára. Ám éppen hogy felocsúdik, máris újabb bajba kerül, ugyanis a helyi lakosok meg akarják ölni, egy nagy darab férfi meg nemes egyszerűséggel elrabolja. Nem sokkal később azonban megmentik, és Yuuri ekkor tudja meg,

hogy egy másik világba került, pontosabban annak Shin Makoku nevű országába. Ő maga pedig nem kisebb személyiség, mint maga az új Maou, azaz a Démonkirály. Országát pedig szörnyű ellenség fenyegeti: emberek. Yuuri persze semmi mást nem akar, mint hazamenni, ám miután egy véletlen folytán eljegyzi az előző Maou, Cecilia von Spitzweg legkisebb fiát, a forrófejű, hirtelen haragú Lord Wolfram von Bielefeldet, nem nagyon van más választása, mint maradni. Ám a kalandok még csak ekkor kezdődnek igazán.

Nos, ez sem egy új anime, ami eredetileg egy 17 + 5 kötetet megért light novel sorozatból készült. A light novel sorozat 2000-ben indult és egészen 2010-ig futott, jelenleg pedig szünetel, de nem valószínű, hogy valaha véget fog érni. A light novel megért egyébként egy mangafeldolgozást, a három évados animét és három színdarabot is 2013 és 2016 között, valamint két videójáték is készült belőle. Én azonban most csak az animével foglalkozom.

Az animét én először még kezdő animés-ként láttam valamikor 2004-2005 táján. Vagyis annak inkább csak az első két évadát, hiszen a harmadik évad csak 2009-ben fejeződött be.



Azonnal elvarázsolt a történet, a karakterek, a kalandok és persze az egész világ. Azóta számtalanszor újránéztem, és meg kell mondom, még mindig ugyanúgy leköt, mint első alkalommal.

A történet tele van izgalommal, rengeteg humorral és képtelen helyzettel, kalandokkal, nagy csatákkal és néha drámákkal is. A fő humorforrást egyébként Yuuri és Wolfram párosa szolgáltatja vagy Yuuri esetlensége a másik világban. Közben persze, míg Yuuri az uralkodói teendőket tanulja, rengeteg kalandba keveredik és sok emberrel és mazokuval – azaz démonnal – ismerkedik össze. Mint kiderül, a mazokuk valójában olyanok, mint az emberek, csak sokkal tovább élnek, lassabban öregednek és sokuknak különleges képességei vannak. Sőt, sokuk egészen jól kijön az emberekkel is. Bár a legtöbbjük nem kedveli az embereket, mint pl. Wolfram sem.

Egyébként Yuuri időről időre visszatér a Földre, és néha a többiek is vele tartanak, hogy az-



tán a Földön is sokszor keveredjenek mindenféle kalandokba.

Az ember azt gondolná, hogy itt mindent háborúval és harccal oldanak meg a felek, ha már egy fantasy isekairól van szó, de ez nem igaz. Bár nem kevés harc van az animében, de Yuuri kifejezetten pacifista, aki mindent inkább tárgyalással és érveléssel szeret megoldani, semmint erőszakkal folyamodni. Olyan karakter, aki még a légytől is elnézést kér, mielőtt arrébb hessegeti. Ezért eleinte Lord Gwendal von Voltaire, az előző Maou legidősebb fia nem is veszi őt komolyan. Viszont Yuuri talán pont ezért tud annyi szövetségesre és barátokra szert tenni. Bár azért, ha szorult helyzetben van, előjön a Maou ereje, és ilyenkor, bár nem gyilkol, de ellátja a bűnösök baját. Egyébként mind a harcok, mind Yuuri másik énjének ereje nagyon szépen van bemutatva, és mindent logikusan le is vezetnek. Tehát mindenre kapunk magyarázatot, többek között Yuuri erejének eredetére is.

Maga az anime egyébként roppant szórakoztató, és a világ is, amit bemutat, nagyon szí-



nes és érdekes. Rengeteg helyen járunk, nemcsak Shin Makokuban fordulunk meg, de távoli országokban is északtól-délig, és nem egyszer kerülnek hőseink rázós helyzetbe. És bizony, sokszor tűnik úgy, hogy Yuuriéknak meszeltek, ám a végén mindig megoldódnak a problémák. Mert bár Yuuri sok barátra szert tesz, sokan vannak, akik vagy el akarják őt tenni láb alól, vagy a saját céljaikra felhasználni a fiatal király erejét. Yuuri pedig naiv módon sokszor be is dől a csapdáknak. Még jó, hogy a barátai mindig kéznél vannak, hogy kihúzzák a pácból.

Ha már barátok, az anime tele van jobbnál jobb és lökötebbnél lökötebb karakterekkel. Elég csak az előző Maou három fiát említeni, akik közül még a középső fiú, a félig mazoku, félig ember Conrart Weller a legnormálisabb, aki ráadásul valamiért korábbról ismeri a fiatal uralkodót. Gwendal, a legidősebb, elsőre ijesztőnek néz ki – mellesleg idősebbnek tűnik a saját anyjánál –, de valójában nagyon is rendes és megbízható fazon.





A hobbi pedig a kötögetés, bár ő mindig azt mondja rá, hogy az csak stresszlevezető. Valljuk be, Yuuri és az öccse, Wolfram mellett szüksége is van valami hobbira. Az ő eleme a föld. Wolfram, aki Gwendal és Conrart öccse, egy igazi tűzről pattant fiú. Talán mert az eleme a tűz. Állandó jelleggel féltékeny Yuurira, hatalmas jeleneteket rendez, míg a fiú a mazokut inkább csak barátnak tekinti. Ugyanakkor nagyon megbízható és hűséges Yuurihoz.

Aztán ott van még Günther von Christ, Yuuri tanára, aki konkrétan szerelmes a királyába és mindig depresszióba esik, ha Yuuri nélküle utazik el valahová. De ott van Yuuri anyja is, aki szintén egy nem mindennapi nőszemély. Sőt, még az átlagosnak tűnő Murata Kenről is kiderül ez-az. Még hosszan sorolhatnám a remek karaktereket, de inkább nem teszem. Lényeg, a lényeg, hogy igazából mindkét oldalon találni olyanokat, akik valamiért megragadják az ember figyelmét.

Sajnos nem tudom, hogy az anime mennyire hű a regénysorozathoz, mivel a light novelnek



csak az első pár kötetét olvastam angolul online. De talán nem is baj, mert így nincs hiányérzetem. Azt szeretem az animében, hogy rengeteg mindenről szól, sőt, a későbbi epizódokban még azt is megtudjuk, hogy keletkezett Shin Makoku és ki az a titokzatos Shin-o, azaz az első király, akinek a lelke választja a következő uralkodót. Ugyanis itt az uralkodás nem öröklődik, hanem az Első Király választja ki a jelenlegi Maou utódját. És szépen meg is magyarázzák, hogy miért, hogyan alakult ez így ki. Szerintem ez fontos egy történetnél, és nem is maradtak kérdéseim.

Sajnos maga az anime csak három évadot ért meg – valamint egy öt részes OVA-t a második és harmadik évad között –, így a történet nincs lezárva. A harmadik évad ráadásul már nem is sikerült annyira jól, kissé gyengébb lett, mint az első kettő. Nekem mégis tetszik az is, mert bár az új főgonoszt annyira nem kedveltem, de megértettem az indítékait. Még meg is sajnáltam.



Az anime rajzolása még mai szemmel nézve is gyönyörű, szóval emiatt nem kell szégyenkeznie a sorozatnak. A BL-szál pedig nagyjából nincs is benne az eljegyzésen és Wolfram állandó féltékenységi rohamain kívül. Komolyan, egy öszszebújás sincs benne. Tehát aki emiatt nem akarná megnézni, az se aggódjon, ilyen téren teljesen gyerekbárát az anime.

Mindent összevetve, nekem az egyik hatalmas kedvencem már nagyon sok éve. Mindenkinek csak ajánlani tudom, aki szereti a kalandos, izgalmas, remek karakterekkel és humorral operáló animét.

Személyes értékelés: 9/10



Hossz: 117 rész + 5 rész OVA
Premier: 2004. 04. 03. - 2009. 02. 19.
Stúdió: Studio Deen
Forrás: Takabayashi Tomo azonos című light novel sorozata
Műfaj: könyvadaptáció, isekai, dráma, fantasy, vígjáték, kaland
Angol cím: Maou From Now On! / God? Save Our King! / Demon King from Today!
Rendezte: Nishimura Junji





☐ anime - szezon

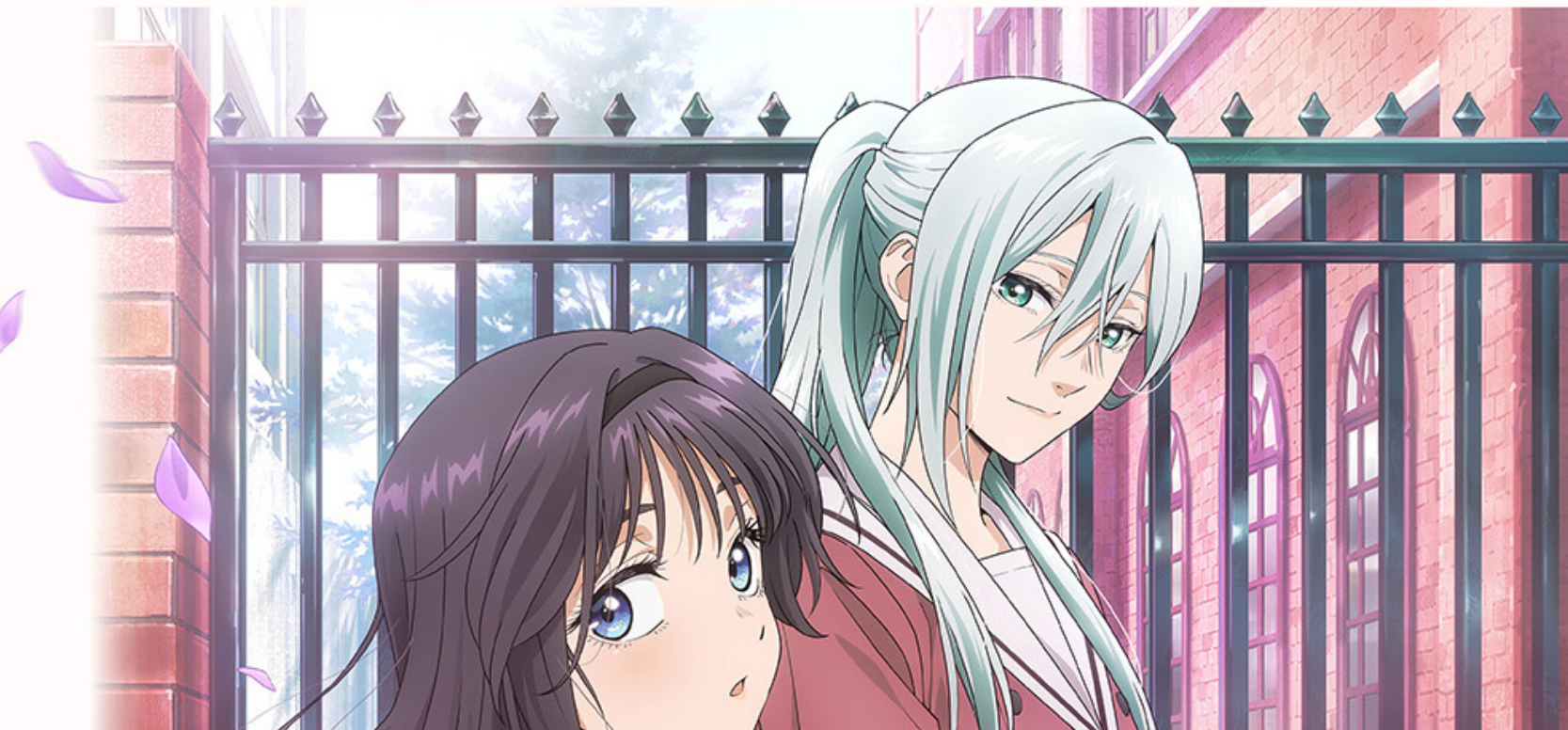


NYÁRI SZEZON 2025

Írta: Hirotaka

薫る花は凜と咲く

©三香見サカ・講談社／「薫る花は凜と咲く」製作委員会



 Tartalomjegyzék

AniMagazin / 014

9-nine- Ruler's Crown

rejtély, természetfeletti / PRA / visual novel



A helyszín: Shiromitsugawa, egy átlagos egyetemista város, amely több sikertelen kísérletet tett a turizmusa újjáélesztésére. Ilyen volt például egy helyi folklórra épülő, nagy költségvetésű, de rosszul megírt anime is. Azonban váratlanul a helyi szentély ereklýje összetörik. Emiatt több fiatal emberfeletti képességekre tesz szert.

Ami egykor egy átlagos élet volt egy átlagos városban, hamarosan átváltozik egy olyan küldetésé, amelyben meg kell találni egy szuperképességekkel rendelkező sorozatgyilkost, mielőtt újra lecsaphatna.

MAL

A

Bad Girl

vígjáték, iskola / Bridge / 4-koma manga



Yuutani Yuu, egy elsőéves gimis diák, éles szemekkel, nagy piercingekkel és feltűnő, kétszínű hajjal, ám ő nem az a tipikus rossz lány, akit mindenki elkerül. Valójában jószívű, és gondolatai mindig a sulis madonnája, Mizutori Atori körül forognak, aki a fegyelmi bizottság elnöke. Annak érdekében, hogy felhívja a lány figyelmét, Yuu úgy dönt, hogy felhagy az eminens szerepével, és „link diák” lesz!

MAL

A

Ame to Kimi to

vígjáték, slice of life / Lesprit / manga



Ha úgy néz ki, mint egy kutya, úgy viselkedik, mint egy kutya, és ragaszkodik hozzá, hogy kutya, akkor... kutya? Valószínűleg? Mindenesetre örökbe fogadta, és az élete ezzel a „kutyával” sosem lesz unalmas!

MAL

A

Busamen Gachi Fighter

akció, kaland, fantasy / White Fox / manga



A külseje -255-ös, a lányok megérintése fájdalmat okoz neki, és a szexuális tevékenységek szó szerint szétszakítják. Mit nyerhet ex-üzletemberünk, Shigeru a másik világban az ilyen kellemetlenségekért cserébe?

MAL

A

Busu ni Hanataba wo.

vígjáték, romantika, iskola / Silver Link / manga

Tabata Hana elfogadta, hogy ő a csúnya mellékszereplő mások történeteiben. Bár a neve japánul „virágot” jelent, nem érzi magát annak. De ez nem azt jelenti, hogy ne élvezhetné a romantikus mangákat – és talán alkalmanként beleképzelheti magát a hősnő szerepébe. Amikor azonban az osztály legnépszerűbb fiúja felfigyel az ábrándozó Hanára, a lány felkészül a ráváró megaláztatásokra. Váratlanul a fiú megőrzi a titkát, és beszélgetést kezdeményez! Mindig pesszimista lévén, Hana folyamatosan gyanakszik...



City the Animation

vígjáték, slice of life / Kyoto Animation / manga

Ez a város nem csupán egy átlagos város. Itt nevetés, szerelem és érzelmes pillanatok várnak. Lakói egy kiszámíthatatlan, hétköznapi életet mutatnak be! Izgalmas dolgok érkeznek. Üdvözljük a VÁROSBAN.



Clevatess: Majuu no Ou to Akago to Shikabane no Yuusha

akció, fantasy / Lay-duce / manga

A történet Aliciával indul, aki kiskora óta bátor hős szeretett volna lenni. A király kiválasztja, hogy a 13 hős egyike legyen egy fontos küldetésen. Legendás kardokkal felfegyverkezve a hősök útra kelnek, hogy legyőzzék a mágikus bestiák urát, Clevatest. Ám ahelyett, hogy megmeneküljenek a birodalmat, épp ők hozhatják el a legpusztítóbb katasztrófát, ami kiirtaná az egész emberiséget. A világ utolsó reménye egy csecsemőben rejlik, akit éppen a mágikus bestiák ura bízott meg.



Dekin no Mogura

vígjáték, rejtély, természetfeletti / Brain's Base / manga

Mogura Momoyuki egy visszahúzódó, magának való figura, akit egy incidens miatt kitiltottak a túlvilágról. Jelenleg szellemek által meg szállt lidérceket gyűjt lámpásában, abban a reményben, hogy egyszer visszatérhet a túlvilágra.

Úgy tűnik, akik találkoznak vele, különös dolgokat kezdenek látni.



Fermat no Ryouri

gurmé / Domerica / manga



Miután lemondott arról, hogy matematikus legyen, Gaku céltalan-ságban szenved, mígnem egy sztárséf, Kai felveszi az éttermébe, ahol új világot ismer meg.



Food Court de, Mata Ashita.

slice of life / Atelier Pontdarc / digital manga



Az osztálytársaik számára Wada egy csendes, gazdag lány, míg Yamamoto egy félelmetes, magányos farkas, ám azt nem tudják, hogy Wada mobiljáték-függő, aki szenvedélyes „szeret - nem szeret” kapcsolatban áll (egy 2D-s karakterrel). Yamamoto pedig a városi legendákért rajong, és csak a kedvenc youtuberével foglalkozik. Legnagyobb, nyílt titkuk, hogy mindennap iskola után találkoznak az étkezőben, hogy dühöngjenek, tomboljanak, és megtudják, mik motiválják a másikat!



Futari Solo Camp

slice of life / SynergySP / manga



Kinokura Gen 34 éves, aki szeret egyedül táborozni. De végül ös-szefut egy teljesen kezdő kempingezővel, Kusano Shizukuval, és vona-kodva ugyan, de mégis magával viszi a szőlőkempingezésére?! Mi lesz Gen csendes kempingező életével...?



Gachiakuta

akció, fantasy / Bones film / manga



Rudo egy lebegő város nyomornegyedében él, ahol a szegények a gazdagok árnyékában tengődnek. A fényűző életet élők egyszerűen le-dobják szemetüket a mélységbe. Egy nap Rudót hamisan gyilkossággal vádolják, az ítélet pedig száműzetés a szakadék szélére, a többi szemét-tel együtt.

Lent a felszínen az emberiség hulladéka gonosz szörnyeket szült. Ha Rudo bármiféle reményt vár az igazság kiderítésére és a bosszúra, új erőt kell elsajátítania, és csatlakoznia kell a Tisztítók nevű csoporthoz, akik a hatalmas szemétkörmök ellen harcolnak!



Game Center Shoujo to Ibunka Kouryuu



vígjáték, slice of life, romantika / Nomad / manga

A történet főszereplője Kusakabe Renji, egy fiatalember, aki egy játéktérben dolgozik részmunkaidőben. Egy nap Renji találkozik egy Lily nevű angol lánnyal. Miután naplót cserélnek egy hihetetlen, kultúrákon átívelő barátság veszi kezdetét.



Hikaru ga Shinda Natsu

horror, rejtély, természetfeletti / CygamesPictures / webmanga

Yoshiki és Hikaru a két legjobb barát egy japán faluban él. Együtt nőttek fel, és elválaszthatatlanok voltak egészen addig a napig, amíg Hikaru vissza nem tért a hegyekből, de már nem volt önmaga. „Valami” átvette Hikaru testét, emlékeit, érzéseit, így minden, amit ismernek, kezd szétesni.



Hitozuma no Kuchibiru wa Kan Chuuhai no Aji ga Shite



ecchi, romantika, felnőtt szereplők / raiose / webmanga

Tsuyoshi 22 éves egyetemista, tanulás mellett ételfutárként dolgozik. Szürke hétköznapijai váratlan fordulatot vesznek, amikor össetalálkozik Koriyama Yuival, egy házasságot kötött nővel, akit gyerekkora óta csodál. Ám, ami ártatlan kapcsolatnak indult, hamarosan intimebbé válik, elmosva a vágyakozás és az erkölcs közötti határokat.



Hotel Inhumans

akció, dráma / Bridge / manga

A legjobb szállodáknak is megvannak a maguk sajátos tulajdonságai: Kiváló étkezés, felséges kényelem, lebilincselő szórakozás, és...

Hozzáférés a legújabb fegyverekhez? Megbízható hamis igazolványok? Tökéletes holttest eltüntetés?!

Ikuo és Sara két recepciós, akik a halál határán állnak, és soha nem tudnak nemet mondani. Hogyan válaszolnak a profi gyilkosok kéréseire...?



Isekai Mokushiroku Mynoghra ~Hametsu no Bunmei de Hajimeru Sekai Seifuku~



kaland, fantasy, isekai / Maho Film / light novel

Ira Takuto betegség miatt meghal. Bekerül egy Eternal Nations (körökre osztott fantasy) stratégiai játékhoz hasonló világba, a gonosz civilizáció, Mynoghra isteneként. A gyönyörű hősi csapattal, a Sludge Witch Atou-val társulva, semmi sem állhat az útjukba, hogy újjáépítsék a civilizációjukat!



Jigoku Sensei Nube (2025)

akció, vígjáték, horror, iskola, természetfeletti / Studio KAI / manga

Számos megmagyarázhatatlan jelenség sújtja Domori városát. A település gyermekeinek védelme érdekében megérkezik egy új osztályfőnök, akit „Nube”-nak hívnak.

Általában kedves és elviseli a kis társaságot, ám Nubének van egy titkos oldala is: valójában ő az egyetlen spirituális tanár Japánban. A pletykák szerint a bal kezét megszállta egy démon!

A pokol igazságszolgálatójának küldötte megérkezett, hogy szembenézzen az iskola hét titkával, a szellemekkel és a gonosz lelkekkel, akik a diákjait támadják.



Kamitsubaki-shi Kensetsuchuu.



rejtély / Shogakukan Music, Digital Entertainment / média projekt

A Kamitsubaki-shi Kensetsuchuu. egy original projekt, ami 2019-ben kezdődött. Története a virtuális „Kamitsubaki City” rejtélyeinek felfedezéséről, valamint a béke és rend helyreállításáról szól.



薫る花は凜と咲く



Kaoru Hana wa Rin to Saku

dráma, romantika, iskola / Cloverworks / manga

A Chidori Középiskola egy fiúiskola, amely a társadalom legalacsonyabb osztályzataival rendelkező selejtjeit veszi fel. Mellettük áll a Kikyo Lányiskola, ahová a gazdag, felsőbb osztálybeli családok küldik lányukat. A másodéves Rintaro, akinek harcias arca, de gyengéd szíve van, a családja pékségében segít, amikor találkozik egy Kaoruko nevű lánnyal. Azonnal megértik egymást, de ez az idilli béke gyorsan megbomlik, amikor Rintaro rájön, hogy Kaoruko valójában a Kikyo diákja. Képesek lesznek-e ketten utat törni maguknak, és elkerülni az osztálytársaik által állított csapdákat?





Karaoke Iko!



dráma / Doga Kobo / manga

Semmi sem aggasztja jobban Oka Satomit, mint a közelgő végső kórusverseny, egészen addig, amíg egy árnyékból előbukkanó idegen nem követeli tőle: „Menjünk karaokézni!” Yakuza lévén, Narita Kyouji nem ijed meg egy könnyen, de egy rémisztő esemény arra készítette, hogy Satomi segítségét kérje. A főnök karaokeversenyt rendez, ahol a vesztesnek egy tetoválást kell csináltatnia, amit főnökük maga választ ki és kínozva varrja fel! Oka sok énekpróbán volt az évek során, de sosem egy karaoke szobában egy gengszterrel!!!



Kizetsu Yuusha to Ansatsu Hime



akció, vígjáték, fantasy / Connect / manga

Toto hősi képességei valósak, de rendkívüli szégyenlőssége miatt nem tud csapatot alakítani, és a kezdő városban ragad. Aztán hirtelen három gyönyörű nő, Ciel, Anemone és Goa meghívják, hogy csatlakozzon a csapatukhoz!

Toto motivációja megnő, amikor belefog régóta várt kalandjába, de társai arra vágnak, hogy megöljék őt?!

Ez egy HALÁLOS hárem romkom egy rendkívül félénk hősről, aki már a nők jelenlétében is elájul, és három nőről, akik saját céljaik érdekében próbálják megölni őt!!



Kizu darake Seijo yori Houfuku wo Komete



fantasy, romantika / Imagika Infos, Imageworks Studio, manga

Lua egy szent jelölt, aki rendelkezik a gyógyítás erejével. A gond az, hogy másokat csak úgy tud meggyógyítani, hogy sebeiket magára helyezi. Emiatt mások zaklatják, és „bukott szentnek” nevezik, de legjobb barátnője, Arianne mindig kiáll mellette.

Egy nap Lua szerelmét, Garrett parancsnokot megtámadják, de Lua meggyógyítja. Amikor a lány később felébred, megtudja, hogy minden elismerés Arianne-nak jutott, és végre rájön legjobb barátnője igazi arcára. Lua feldúlt és elveszetten érzi magát, amikor a második herceg elé áll egy csábító ajánlattal. Mi fog történni Luával, amikor főgonoszként új életet kezd?



Koujo Denka no Kateikyoushi



fantasy, mágia / Studio Blanc. / light novel

Miután megbukott álmai munkájának záróvizsgáján, a tehetséges fiatal varázsló, Allen nem akar mást, csak visszavonulni és egyszerű vidéki életet élni. Sajnos azonban vonatjegyre sincs pénze. Az egyetlen megoldása az, ha munkát vállal. Howard herceg, a királyság egyik legbefolyásosabb nemese, magántanárt keres a lányának, Tinának.

Tina, akármennyire kitűnő tanuló, egy varázslatot sem tud végrehajtani. Ráadásul a neves Királyi Akadémia felvételi vizsgái gyorsan közelednek, a mágikus tudás pedig kötelező! Vajon Allen tanítása elég lesz, hogy segítsen Tinának legyőzni hátrányát, amit még a királyság legkiválóbb varázslói sem tudtak megoldani?





Mattaku Saikin no Tantei to Kitara



vígjáték, rejtély / Lidenfilms / manga

Nagumo Keiichiro nagyszerű nyomozó, akire a világ is figyel, amikor lehetetlen eseteket old meg pillanatok alatt!
De mindez már több mint egy évtizede történt. Most már csak egy tipikus középkorú fickó, aki annyira le van maradva a korrall, hogy azt sem tudja, mi az az okostelefon. De a semmiből felbukkan előtte egy Mashiro nevű középiskolás lány, aki az asszisztense akar lenni.



Mikadono Sanshimai wa Angai, Choroi.



vígjáték, romantika / P.A. Works / manga

A főszereplő Ayase Yu, akit a Mikadono család befogad miután édesanyja, a népszerű színésznő meghal. Az anyja öröksége miatt megfelelési kényszerrel küzdő Yu, most három tehetséges nővér társaságában találja magát: Kazuki színésznő, Nico harcművész, Miwa pedig shogijátékos. A három lány vonzódni kezd Ayaséhez, így mulatságos helyzetekbe kerülnek.



Milky☆Subway: The Galactic Limited Express



vígjáték, sci-fi / ? / original

A szuperember Chiharut és a kiborg Makinát letartóztatták felelőtlen űrhajóvezetésért, ezért a Milky☆Subway, egy régi bolygóközi vonat takarítására ítélték őket. Nem olyan vészes, ugye? Tévedés. Amikor a vonat hirtelen elindul, egy nagy sebességű űrvonat-látványosságba csöppennek, tele káosszal, tervek nélkül, nulla stratégiával.



Mizu Zokusei no Mahoutsukai Daiichibu



kaland, fantasy, isekai / Typhoon Graphics / light novel

Ryo örömmel tér vissza a Phi fantasy világába, ahol reméli, hogy csendes életet élhet, megtanulja használni az újonnan felfedezett vízi mágiáját. Ryo azonnal szembekerül a vad vidékkel, és azokkal a halálos szörnyekkel, akik az elhagyatott szubkontinentet otthonuknak tekintik.
Ryo szerencséje, hogy természeténél fogva optimista, okos, és meg van áldva a rejtett „Örök Fiatalság” tulajdonsággal. Gyorsan eltelik húsz év, és minden egyes találkozás egy lépéssel közelebb viszi őt az úton az emberi mágia csúcsához. Alig sejti, hogy ez csak a történetének kezdete. Egy végzetes találkozás hamarosan a történelem középpontjába sodorja Ryo-t, örökre megváltoztatva életének irányát.



Muchu-sa, Kimi ni.

iskola, slice of life / Doga Kobo / manga



Hayashi őszinte, nyílt viselkedése felkelti az osztálytársai és a kívülállók figyelmét. Megszámolja az iskola összes lépcsőjét, fényképezőgéppel örökíti meg az utcátáblákat, és édesburgonyát szárít a tanterem erkélyén. Hayashi önmagát adja. Ezzel szemben Nikaidou nagyon keményen dolgozott, hogy komornak, barátságtalannak látszódjon, amellyel távol tartja az osztálytársait. Miközben az iskola nagy része Nikaidou-t rossz ómennek tekinti, egyik diák bepillant a maszk mögé, és – nem törődve a balszerencsével és a pletykákkal – elkezd lebontani Nikaidou gondosan megalkotott személyiségét.



Nyaight of the Living Cat

akció, horror / OLM / manga



Fuss! Itt vannak az aranyos macskák! 20XX-ben a világot a macskák uralják.

Egy vírus, amely bárkit macskává változtat, ha megérint egy macskát, világszerte elterjedt nyandémiává vált.

A macskák hozzádörgölöznek az emberekhez, és macskákká változtatják őket.

Képes-e az emberiség leküzdeni macskasimogatós szokását, annak érdekében, hogy túléljen ebben a macskákkal teli világban?



Necronomico no Cosmic Horror Show

? / Studio Gokumi / original



Mindannyiunknak szüksége van egy esélyre, hogy megváltoztathassuk az életünket!

A történet hőse Kurono Miko, aki az általános iskola elvégzése után kezdte meg álmai karrierjét livestreamerként, „Necronomico” néven.

Miközben gyermekkori barátjával, Mayusaka Mayuval és riválisával, Kagurazaka Kannával tölti napjait, megismerkedik egy új VR játékkal!



Onmyo-Kaiten Re:Birth

sci-fi / David Production / original



Narihira Takeru egy gimis csavargó, aki nem barátkozik senkivel. Beleszeret egy rejtélyes lányba, Tsukimiyába, aki többször megjelenik az álmaiban. Egy nap Takeru leesik egy szikláról. Egy fejlett technológiájú Kyotóban ébred, amelyet „Denji Heian-kyónak” neveznek. A legnagyobb onmyoji, Abeno Seimei védi a várost; az álmaiban szereplő Tsukimiya pedig valóban létezik! Takeru boldog a találkozástól, de egy „Fekete Ködnek” nevezett jelenségben egy Oni nevű szörny megöli őket. Ám Takeru újra felébred Denji Heian-kyóban. Rájön, hogy időugráson ment keresztül, és úgy dönt, hogy onmyojiként megakadályozza azt a jövőt, amelyben Tsukimiya életét veszti.



Silent Witch: Chinmoku no Majo no Kakushigoto



fantasy, iskola / Studio Gokumi / light novel

Monica Everett, a Néma Boszorkány az egyetlen mágus a világon, aki képes varázsige nélküli mágiát használni. Egy igazi hős, aki egyedül győzte le a legendás fekete sárkányt. Azonban ez a fiatal zseni valójában szuper félénk! Megtanult csendben varázsolni, csak hogy elkerülje a nyilvános beszédet, és hatalma ellenére nulla önbizalma van. Monicát megbízzák, hogy titokban vigyázzon a második hercegre. Vajon menni fog neki, hogy szembenézzen a herceget célzó gonosz erőkkel és a társasági interakciók rémeivel?



Tougen Anki



akció, fantasy, mitológia / Studio Hibari / manga

Az „Oni” és „Momotaro” vérvonalak generációkon át öröklődtek bizonyos emberek között. Réges-régen az onik – tudatában saját vadállati természetüknek – elvonultan éltek. Azonban a momotarók inváziója megtörte békéjüket. Több ezer év alatt ez a két frakció megalakította a „Momotaro Ügynökséget” és az „Oni Ügynökséget”, és azóta is folyamatosan harcban állnak egymással.

A főszereplő, Ichinose Shiki hirtelen tudomást szerez oni származásáról egy váratlan momotaro támadást követően. Ez a felfedezés arra ösztönzi Shikit, hogy megismerje a véreben rejlő sorsot, a benne lakozó onit.



Tsuihousha Shokudou e Youkoso!



fantasy / OLM Team Yoshioka / light novel

Dennist elárulták, akiket barátainak tartott, és száműzték az egyik legerősebb céhből: az Ezüst Szárnyak Ezredéből. Nem bánja túlságosan, mert amúgy is nagyon vágyott már rá, hogy használhassa a 99-es szintű főzőtudását. Úgy dönt, hogy elhagyja a várost, és vidéken éttermet nyit. Dennis találkozik Atriellel, egy lánnyal, akit elűztek nemesi házából és rabszolgaságra ítélték.

A pár együtt nyitja meg az éttermet, és az első vendégük egy másik céhből származó lovag? Milyen furcsa. Milyen különös. De nem ő az egyetlen; egy beképzelt mágus és egy drámaian túlterhelt, de alulfizetett bölcs is törzsvendégek lesznek.



Tsuyokute New Saga



kaland, fantasy, időutazás / Sotsu, Studio Clutch

Egy kimerítő csata után a mágikus lovag, Kyle végre legyőzi a démonurat... vagyis ő azt hiszi. Felébredve viszont azt tapasztalja, hogy abban az országban van, ahol előző életében meghalt. Így újra találkozhat egy számára fontos személlyel, akiről azt hitte, nem látja többé. Annak érdekében, hogy az emberi világot ne pusztítsák el megint, Kyle a korábbi életéből származó emlékeit használja fel, hogy barátaival együtt ismét megmentse a világot!



Turkey! -Time to Strike-

sport / Bakken Record / original



Mai másodéves diák és az Ikkokukan Középiskola Bowling Klubjának kapitánya; egy zseni, aki sosem tud egy meccset sem megnyerni. Valahányszor sikerül neki a turkey (három egymást követő strike), utána titokzatos módon valami megszakad, és jön a „Kígyószemek” gurítás (csak a két szélső bábu marad állva).

Egy nap Rina, a klub egyetlen elsőéves tagja szembesíti őt: „Csak szándékosan csinálod, igaz? Futsz a győzelem előtt. De én nyerni akarok. Ha nincs szándékod nyerni, akkor kilépek.”

Ez Mai, Rina, Sayuri, Nozomi és Nanase, az Ikkokukan Középiskola Bowling Klub öt tagjának története.



Virgin Punk

? / Shaft / original



A történet főszereplője Ubu, egy fiatal nő, aki a fejevadászok veszélyes életét éli.

Belső harcaival küszködve belekeveredik egy zűrzavaros világba, amelyet a körülötte lévő befolyásos és különc személyek kívánságai irányítanak.



Utagoe ha Mille-Feuille

zene / Jumondou / egyéb



Az elsőéves középiskolás Komaki Uta imád énekelni, ám rendkívül félénk és bátortalan. A könnyűzenei klubhoz szeretne csatlakozni, de a tagok annyira gyönyörűek, hogy elriasztják, és nem meri benyújtani a jelentkezését. A kétségbeesés pillanatában meghívást kap az acappella klubba annak vezetőjétől, Kojou Airitól. Az acappella klub televan egyedi, mások szemében furának tűnő egyénekkkel. Még ha nem is feltűnőek vagy népszerűek, van egy különleges, fiatalos kisugárzásuk, amely a hangjukon keresztül érződik, és valami igazán egyedít hoz létre.



Watari-kun no xx ga Houkai Sunzen

vígjáték / dráma / romantika, iskola / Staple Entertainment / manga



Watari Naoto megjárta a maga harcát: a szülei két éve meghaltak, és most ő és a húga a nagynénjük házában élnek. Húga védelmezése miatt megkapta a „húgkomplexusos srác” gúnynevet. Ám ez sosem zavarta, mivel a húga mindig is az első helyen állt számára. De amikor Satsuki, egy gyermekkori barátból lett ellenség(?), az iskolatársa lesz, Naoto hétköznapi élete káoszba fullad... és Satsuki talán csak a kezdet.





Watashi ga Koibito ni Nareru Wake Nai jan, Muri Muri! (※Muri ja Nakatta!?)



vígjáték, girls love, iskola / Studio Mother / light novel

A szorongó, introvertált Amaori Renako hátrahagyva magával ragadó alsó-középiskolás életét elhatározza, hogy nyitott és népszerű lesz a felső-középiskolában. A magabiztos Oduka Mai teljesen ellentéte Renakónak: gazdag, gondtalan és szó szerint divatikon. A várakozásokkal ellentétben a két lány azonnal közel kerül egymáshoz. Renako azt hiszi, hogy megtalálta álmai legjobb barátját, míg Mai vallomása fel nem forgatja az érzéseit. Renako be akarja bizonyítani Mainak, hogy legjobb barátoknak lenni jobb, mint barátnőknek, de Mai eltökélt szándéka, hogy meggyőzze Renakót: ők szerelemre vannak ítélve!



Yuusha Party wo Tsuihou saret Shiromadoushi, S-Rank Boukensha ni Hirowareru ~Kono Shiromadoushi ga Kikakugai Sugiru~



kaland, fantasy / FelixFilm / light novel

Egy nap Lloydot, a fehér mágust kizárják a hősökből álló csapatból. Lloyd elvesztette az állását, de úgy alakul, hogy elkísérheti az S-rangú csapatot küldetésükre. Ekkor még senki sem tudta, hogy a hősök csapata össze fog omlani, és Lloyd hírnevet fog szerezni.
Ez egy alacsony szintű support karakter története, aki azt hiszi, átlagos, ám kalandorrá válik, és olyan páratlan képességekkel rendelkezik, amikről nem is tud.



Zutaboro Reijou wa Ane no Moto Konyakusha ni Dekiai sareru



vígjáték, fantasy, romantika / LandQ Studios / light novel

Rendezetlen vörös hajával és rongyos ruháival a báró lánya, Marie, egész életében szolgaként élt. Granado gróf az ország leggazdagabb embere, akiről köztudott, hogy nehéz természetű és nőgyűlölő, mégis első látásra beleszeret. Azonban egy félreértés miatt Granado gróf a hercegnőhöz hasonlító nővérének, Anastasiának kéri meg a kezét, nem pedig a rongyos Marie-nak.
Ez Marie hamupipőke története, amely a hős félreértésével kezdődött!



Néhány folytatás a nyári szezonban



Dandadan 2nd Season



Grand Blue Season 2



Kaijuu 8-gou 2nd Season



Sakamoto Days Cour 2



Seishun Buta Yarou wa Santa Claus no Yume wo Minai



Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru Season 2



Tate no Yuusha no Nariagari Season 4



Tensei shitara Dainana Ouji Datta node... 2



Yofukashi no Uta Season 2



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Venom

Haite Kudasai, Takamine-san; Kakushite! Makina-san!!; Chotto dake Ai ga Omoi Dark Elf ga Isekai kara Oikaketekita; Danjo no Yuujou wa Seiritsu suru?; Ninja to Koroshiya no Futarigurashi; Mono; Zatsu Tabi: That's Journey; Hibi wa Sugiredo Meshi; Rock wa Lady no Tashinami deshite; Uma Musume: Cinderella Gray

☐ anime - szubjektív

Már jó ideje nem írtam szezonális ajánlót a magazinba, aminek nagyon puritán oka volt, az elmúlt hónapokban nagyon kevés olyan sorozat volt, ami megütötte azt a szintet, hogy érdemes lett volna írni róla. Persze azért akadtak elvétve egész érdekes meg szórakoztató animék, de nem annyi, hogy 2-3-nál többet össze tudtam volna vakarni egy cikkhez. Már-már szinte fel is adtam, hogy itt a vége, kiégttem, erre pedig berobbant a tavasz, és hozott magával egy rakás olyan címet, hogy ismét minden nap várom az újabb és újabb epizódokat. Csapjunk is bele, kezdésnek pedig mindjárt legyen egy kis sikamlós téma!

Három olyan animesorozat is befutott, ami elviekben az ecchi rajongóknak lett szánva, de hogy őszinte legyek, én 2-3 epizód után nagyon ellenszenves érzésekkel dobtam is őket. Az ok nem a (szinte már nevetséges szintű) meztelenkedés, hanem a nem is burkolt beteg humoruk, ahol az a vicc tárgya, hogy egy szerencsétlen srácot a sulis legszebb csajszi (nagy mellekkel) zak-



Tartalomjegyzék



lat szexuálisan, akik ettől nagyon szenvednek. Haha... nem vicces. A **Haite Kudasai, Takamine-san** (*Please Put Them On, Takamine-san*) az időutazásra épít, hogy ha a főhősnő letolja a bugyiját, akkor visszautazik az időben... jah. Majd zsarolással ráveszi az osztálytársát, aki véletlenül megtudja a titkát, hogy innentől ő legyen a... „bugyi felelőse”. Nagyon durván fétis anime, szóval csak 18+-os nézőknek ajánlom... vagyis inkább nem is ajánlom.

A második sorozat a **Kakushite! Makina-san!!** (*Makina-san's a Love Bot?!*), ahol egy szerencsétlen kis szemüveges srác lakásába beköltözik egy gyönyörű szex-robot (egész nagy mellekkel), akinek egyetlen célja van, hogy éjjel-nappal szeretkezzen... legnagyobb bánatára főhősünk mindent elkövet, hogy ez ne történjen meg. Egy kicsit jobb, mint az előző, de továbbra is csak azoknak ajánlom, akiknek bejönnek a nagyon gyáva főhősök. Mellékesen ennek a szexrobotos témának van egy sokkal viccesebb változata, a sajnos csak mangában elérhető **Yuria 100 Shiki**, inkább azt ajánlom helyette.

Végül a harmadik a **Chotto dake Ai ga Omoi Dark Elf ga Isekai kara Oikaketekita** (*Yandere Dark Elf*), ahol egy szerencsétlen kis fiatal srác lakásába beköltözik egy gyönyörű sötét elf (hatalmas mellekkel) egy fantasy világból.



Egyetlen célja van: hogy éjjel-nappal szeretkezzen... legnagyobb bánatára főhősünk mindent elkövet, hogy ez ne történjen meg. Nos, jah, hát szexrobot helyett elf, lehet választani.

Kaptunk egy új romantikus sorozatot is, ami bár elég népszerű, de megint óvatosan tudom csak ajánlani. **Danjo no Yuujou wa Seiritsu suru? (Iya, Shinai!!)** (*Can a Boy-Girl Friendship Survive?*), avagy lehet e barátság a szerelmi háromszögben? Adott egy érzékeny, virágokat szerető és ékszereket készítő fiú, Yuu, akinek a legjobb barátja egy hiperaktív, nagydumás, folyamatosan vicceskedő lány, Himari. Minden szép és jó, amíg képbe nem kerül egy második lány, aki szemmel láthatóan érdeklődik a srác iránt, és talán a dolog kölcsönös is, de ekkor Himari úgy dönt, hogy nem fogja csak úgy átadni a legjobb barátját, így megkezdődik a játszma, és mint tudjuk, szerelemben és háborúban nincsenek szabályok. Himari szeretné, ha Yuu szerelmes lenne belé, de akkor véget érne a barátságuk, érdemes-e ezt kockáztatni? Hát erre próbál ez az anime választ keresni...

Azt nem mondom, hogy egy felejthetetlen sorozat, inkább csak erős középszer, de Himari aranyos annyira, hogy a romantikus animék kedvelői adjanak neki egy esélyt.

Vannak olyan animék, amik szimplán gonoszok, tudjátok azok, ahol folyamatosan jönnek az új szereplők, megismerjük őket, majd a legváltozatosabb és legvéresebb módon elhaláloznak.

Például az *Attack on Titan* vagy korábban a *Gantz*, sok ilyen létezik. Ezek azok az alkotások, ahol szerintem az író kiélheti szadista vagy nihilista vágyait. Na most mi van akkor, ha az ilyen animét valami nagyon cuki köntösben találjuk? Ez a **Ninja to Koroshiya no Futarigurashi** (*A Ninja and an Assassin Under One Roof*). Senkit ne tévesszen meg a nagyon kawaii design, az aranyos karakterek és a vicces animáció... ez a sorozat nagyon aljas és gonosz!

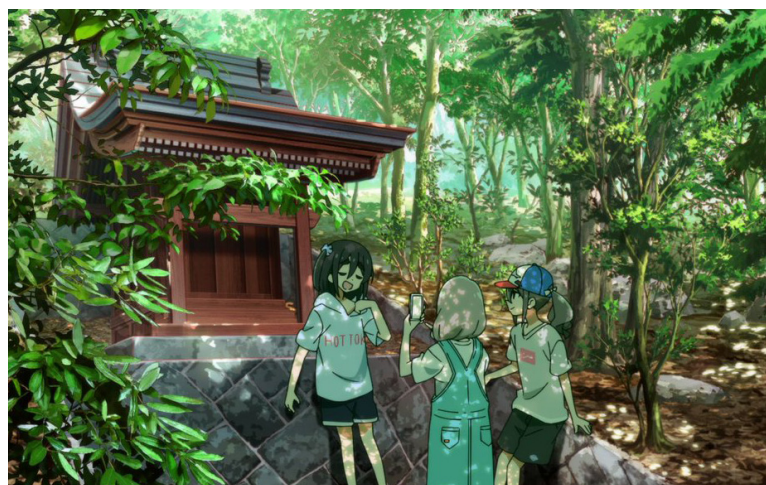
Valahol a civilizációtól távol létezik egy nindzsa falu, ahol aranyos nindzsa lányok élnek, ám egy nap kitör a lázadás, egy kisebb csapat megszökik és bemenekül a városba, ahol szétszédnek, mindenki boldoguljon ahogy tud elven. Egyikőjük, Satoko, nem igazán a legélesebb nindzsa csillag a fiókban, sőt mondhatnánk, hogy végtelenségig naiv és butuska, aki hirtelen ott találja magát egy sikátorban étlen-szomjan, félholtan. Szerencséjére (?) egy arra járó lány megtalálja, majd miután halottnak véli, jól bele is rúg. Satoko azonban felpattan, hogy még él, de az ismerkedés nem sokáig tart, mert megjelenik egy másik nindzsa lány, aki Satokóra vadászik. Amire viszont egyikőjük sem számított, hogy a civil hölgy egy szívtelen és kegyetlen bérgyilkos, aki villámgyorsan kinyírja a szerencsétlen támadót. Satoko, hogy bizonyítsa tehetségét, a holttestet nindzsa mágiával falevelekké változtatja, amitől a bérgyilkos szeme felcsillan: megtalálta a tökéletes partnerét, aki képes eltüntetni a hullákat nyom nélkül.



Így indul meg bizarr és véres kapcsolatuk, ahol szinte naponta bukkannak fel aranyos nindzsa lányok, hogy Satokót visszavigyék a faluba, hogy aztán kegyetlen halált haljanak a bérgyilkos Konoha kezei által. A falevél halmok pedig csak gyűlnek és gyűlnek és... gyűlnek.

A Shaft stúdió most sem hazudtolta meg magát, hogy imádják a morbid történeteket, a *Ninkoro* bár látszólag egy vicces slice of life anime, de valójában egy igazi fekete komédia, ahol azért időről időre felszisszen a néző, mert úgy hullanak a szereplők, mint a falevelek ősszel.

Elindult a szezonban két kiváló utazós anime is, amiket lassan át is lehetne nevezni „turisztikai animékre”. A **Mono** ugyanannak a mangakának, Afro-nak a műve, akinek a *Yuru Camp*-et is köszönhattük, igazából nem is rugaszkodott el annak stílusától, csak a táborozás helyett a fotózásra váltotta a fókuszot. Adott egy iskola, ahol a fotós és a filmklub is veszélybe került létszámhiány



miatt, így közösen arra jutottak, hogy összevonják a kettőt, így születik meg a „Cinephoto Club”. Tagjai fiatal lányok, akik aranyosak, energikusak (legalábbis a háromból egy biztosan), és rendszeresen bejárnak egy kisboltba, ahol egy náluk picit idősebb manga rajzoló hölgy lakik, Haruno. Hogy legyen mindig aktuális témája a mangáihoz, Haruno rendszeresen felkéri a Cinephoto klub tagjait, hogy tartsanak vele (vagy menjenek el helyette) mindenféle túrákra és helyekre, majd ott fotózzanak és ismerkedjenek meg látványosságokkal.

Igazából ennyi a történet, megtudunk pár érdekes dolgot a fotózásról, látunk érdekes helyeket, a lányok tényleg viccesek, sokat csacsognak, jókat esznek, buliznak, a hangulat pedig átragad a nézőre is. Aki szerette a *Yuru Camp*-et, az ezt is imádni fogja, főleg, hogy a sátras lányok rendszerint cameóznak is egyes jelenetekben.

A másik turisztikai anime nagyon hasonló az előzőhöz, ez pedig a **Zatsu Tabi: That's Journey**.



A főhősnő itt is egy fiatal mangaka, Chika, aki egy kisebb alkotói válságot él át éppen. A mangáit sorra visszadobja a szerkesztő, nincs is igazán témaötlete, és így a hangulata is a mélyponton. Aztán jön egy ötlet, ideje elindulni, csak úgy, valahova. Be is dobja a követőinek, hogy mi a terve, és segítsenek neki egy szavazással, hogy melyik irányt vegye az utazás. Kijön, hogy északra, így rábök a térképre egy véletlenszerű helyre, majd irány a pályaúdvár és kezdődhet a kaland.

A *Zatsu Tabi* számomra hatalmas élmény, mert szinte bele sem gondolunk abba, hogy nem kell messzi országokba utaznunk, ha érdekességeket szeretnénk látni, elég lenne csak felpattanni egy buszra, és menni arra, amerre az út visz, megállni minden táblánál, emlékműnél, megnézni a helyi múzeumokat esetleg betérni a kis éttermekbe. Majd pár nap múlva hazatérni, kellemes emlékekkel és új élményekkel gazdagodva.

Chika is pontosan ezt teszi, elindul Japánban, és csak sétál, nézelődik, néha egyedül, néha



a barátaival, és felfedezi azokat a helyeket, ahova lehet máskor, máshogy, sosem jutna el. Bejárni szinte céltalanul egy szigetet, megmászni egy hegyet, megnézni egy több száz éves kastélyt, kipróbálni olyan ételeket, amiket azelőtt még sosem... mi ez, ha nem az igazi nagy kaland?

Mindezt az anime valami elképesztő vizualitással tálalja nekünk, elképesztően szép tájképek, hangulatos helyszínek, épületek, szinte érezzük a japán vidéki friss levegőt. Mindehhez kapunk némi humort, szép zenét és teljes nyugalmat... ha ettől az animétől nem jön meg az ember kedve az utazáshoz, akkor semmitől. Kiváló!

Egyre gyakoribbak a „gurmé” animék is, ahol a szereplők sütnek-főznek, nagyokat esznek, miközben a néző meg nagyokat nyel, és magának bizonygatja, hogy „ezt holnap én is elkészítem... tutira”. A **Hibi wa Sugiredo Meshi Umashi** (*Food for the Soul*) pontosan ilyen sorozat.





Lényegében nem is szól semmi másról, csak arról, hogy pár lőkött főiskolás lány valami alibi klubot alapít, ahol lazulhatnak, így kitalálják, hogy „gourmet” lesz a téma, és a semmittevés mellett még főzhetnek finomakat is. A sorozat alapjául szolgáló mangát Atto írta, akinek a legendás *Non Non Biyori*-t is köszönhetjük, szóval aranyos lányokból, vicces helyzetekből és nagyon bájos hangulatból nem lesz hiány. Nem is nagyon tudok mit mondani róla azon kívül, hogy aki szereti az aranyos lányok aranyos dolgokat csinálnak animéket, annak szinte kötelező. Igényes, szép, vicces, az elkészített ételek pedig nyálcsorgatóan guszták.

Zenés animékból is kaptunk egy kimondottan érdekeset, ez pedig a **Rock wa Lady no Tashinami deshite** (*Rock Is a Lady's Modesty*). A történet helyszíne egy puccos lányiskola, ahol minden tanuló kőgazdag és olyan modoros, hogy az már irritáló. Itt tanul Suzunomiya Lilisa, aki bár nem született gazdag családba, sőt, az apja inkább volt

egy vagány rocker, mint egy elegáns úriember, de szülei válása után édesanyja új férje már egy igazi felső tízezerbe tartozó milliomos. Lilisa minden áron azt szeretné, ha anyja büszke lenne rá, ezért hátrahagyva múltját az új célja, hogy a leg-tökéletesebb úrihölgy váljon belőle. De a végzet úgy hozza, hogy találkozik a sulis másik, látszólag legszebb és legelegánsabb tanulóval, akiről bizony kiderül, hogy szabadidejében nem virágokat kötöget és teapartikra jár, hanem egy használaton kívüli zeneteremben elképesztő energiával dobol. Lilisában előjönnek az emlékek, felkap egy elektromos gitárt, és olyan duettet játszanak, hogy a falak is beleremegnek. Majd a két úrihölgy a leg-alpáríbb szavakkal ordítja le egymás fejét, hogy milyen förtelmesen bénán játszik a másik. Így lesznek a legjobb barátok, majd titokban bandát alapítanak, és míg az iskolában játsszák az elegáns gazdag lányt, tanítás után szinte őrjöngve esnek neki a hangszereknek... csak nehogy kiderüljön, mert akkor vége a világnak!

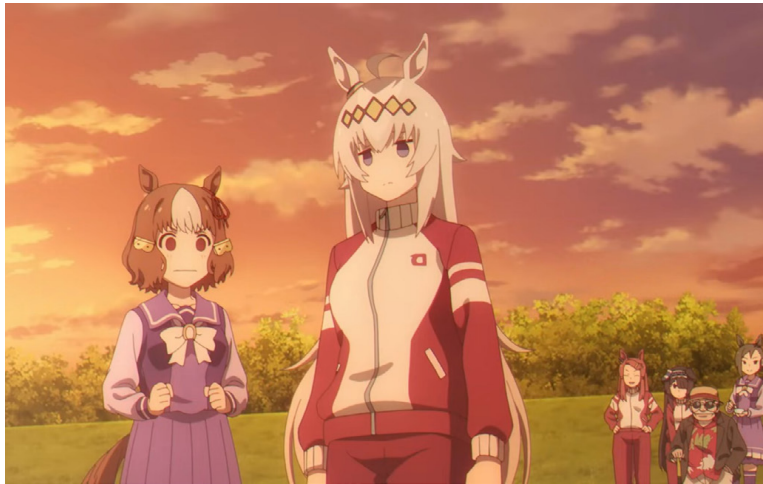
Fantasztikus egy anime a zene szeretetéről, a szülői elnyomásról és az önkifejezésről. A lányok olyan energiával és beleéléssel játszanak, hogy azt öröm nézni, azt pedig nem is lehet vigyorgás nélkül kibírni, amikor lehull róluk minden modorosság és elegancia, átadva magukat a zene adta eufóriának. Igazi „hidden gem” sorozat, amit nem csak a zenerajongóknak ajánlok!

A mostani szám esetén az volt a jó, hogy nem kellett lóhalálában megírnom ezt a cikket, így volt időm bőségesen szétnézni a sorozatok között. ilyenkor néha csak úgy véletlenszerűen eindítok egy-egy sorozatot, hátha az első epizód megfog, így voltam az **Uma Musume: Cinderella Gray**-jel is. Lényegében semmit sem vártam, hallottam az *Ume Musuméről* korábban, hogy Japánban népszerű, meg pacilányok futkorásznak benne, de ennyi, nem igazán mozgatott meg. Aztán rájöttem, hogy ezek a lőkött Japánok ismét valami abszurd, de mégis zseniálisat alkottak. Az

első epizód után fejest is ugrottam a lőversenyek és persze az *Uma Musume* világába, és szinte lőrugásként ért a felfedezés, hogy miből is maradtam ki eddig. Akik esetleg sosem hallottak róla, adott egy alternatív Japán, ahol lovak helyett Uma Musumék (ló lányok vagy paci lányok) élnek az emberek között. A füleket és a lőfarkat leszámítva teljesen humanoidok, de imádnak futni, ezért hatalmas versenyeken mérik össze a lőerőket.



Az írók viszont nem elégedtek meg annyival, hogy aranyos lányok versenyt futnak, hanem minden egyes szereplő egy valaha élt (vagy jelenleg is élő) valódi versenylő után kapta a nevét, sőt sok esetben az animék története reflektál is a valóságban megtörtént eseményekre is.



Miután ledaráltam az *Uma Musume* sorozat korábbi részeit, beleértve a mozifilmet és az ovákat is, illetve órákig olvasgattam a valódi lovak dicső vagy tragikus történeteit, plusz újra elolvastam Yuuko korábbi [animagazinos cikkét](#) is, azt hiszem elmondhatom magamról, hogy... rajongó lettem.

De térjünk vissza a *Cinderella Gray*-hez, amit tekinthetünk a 4. szezonnak is, bár időrendben az 1. szezon előtt játszódik. A főhősnő ezúttal Oguri Cap, aki valójában egy szürke csődör volt, 1987 és 1991 között az egyik leghíresebb versenylónak számított nem csak Japánban, hanem talán az egész világon, kiérdemelve a „Szürke Szörnyeteg” becenevet, emlékét pedig több száz utód, szobrok és aranyos plüssfigurák őrzik, és én meg megint jól elkalandoztam...

Szóval az anime elején Oguri Cap egy fiatal vidéki lány, aki Kasamatsuban (Gifu prefektúrában) beiratkozik a helyi Uma Musume iskolába, hogy futóversenyeken vehessen részt. Oguri finoman szólva sem egy okos vagy érzelgős hölgy, de

aranyból van a szíve, a hasában pedig egy fekete lyuk található, ami bármennyi kaját képes elnyelni. Már az első napján kinevetik és gúnyolják a naivitása és koszos ruhája miatt, kiérdemelve a „porcica” gyúnynevet, de Oguri ezt egyáltalán nem veszi fel, őt csak a kaja és a futás érdekli. Az első teszten pedig olyan brutális erővel sprintel, hogy még a szakadt cipője és tapasztatlansága ellenére is majdnem rekordot fut (csak azért nem, mert az egyik „vicces” osztálytársa kikötötte a cipőfűzőjét futás előtt...). Azonnal jön is egy edző, hogy felvenné a csapatába mint egyetlen tagot, Oguri pedig igent mond, majd csatlakozik hozzájuk Belno Light is, aki sajnos nem túl gyors és tehetséges, de lelkesen szeretné segíteni a szürke hajú lányt. Kiderül, hogy Oguri nemcsak bődületesen erős, de elképesztően hajlékony is, amit anyukájának köszönhet, aki egész gyerekkorában tornáztatta, mivel annyira gyengék voltak a térdei, hogy járni sem tudott.

Oguri Cap speciális edzéstervet kap, amivel csak gyorsabb és erősebb lesz. Szinte egy csapásra a helyi versenyek sztárjává válik, a kissé butuska, de cupaszív személyisége miatt pedig még a korábbi zaklatói is megenyhülnek, és belátják, hogy egy igazi legenda van születőben.

A *Cinderella Gray* egy ízig-vérig sportanime, annak minden kliséjével és szépségével, bombasztikus látvánnyal és animációval. A versenyek elképesztően szépek, szinte érezni az adrenalin és azt az iszonyat sebességet, ahogy futnak. Jóval kevesebb szereplővel is dolgozik a sorozat, mint a korábbiak, ami miatt mindenkit jobban megismer-



hetünk, nincs az, hogy tucattjával dobálják ránk a karaktereket. Ugyanakkor itt már nincs az az ártatlan kis cukiskodó idol stílus sem, ami a korábbi *Uma Musume* sorozatokra volt jellemző. A versenyekre és edzésekre a „vér, verejték és könnyek” jellemzőek, ez már egyértelműen az érettebb közönségnek készült, de azért szerencsére nem estek át a ló túloldalára sem, mert a humorát nem veszítette el a sorozat, sőt, nem fél még saját magán vagy a klasszikus shounen animékre jellemző kliséken is nevetni.

A minőség nem is meglepő, hiszen az eredeti manga is nagyon népszerű, bőven van alapanyag akár még talán 3-4 szezonnra is. Lehet a



téma megérne később egy hosszabb cikket is, ha lesz érdeklődés, de az biztos, hogy a jelenlegi szezonban, sőt talán ebben az évben is, ez az egyik legjobb anime... amit szinte alig fognak nézni a témaválasztás miatt.

*Ennyi lett volna a mostani ajánlóm, az új **Mobile Suit Gundam: GQuuuuuuX** sorozatot vagy Watanabe Shinichirou **Lazarus**-át most kihagytam, mert original animékről célszerű akkor írni, ha már látjuk a teljes képet (de úgy tűnik, egyik sem durrant akkorát, mint korábban vártuk). Ha a nyári szezon csak fele ennyire lesz tartalmas, akkor én már örülni fogok!*



ANIME SZABVÁNYOK

Írta: Iskariotes

anime - bemutató

Aki sok anime részt megnézett, az egy idő után felfigyelhet arra, hogy az egyes részek bizonyos sémák mentén épülnek fel, vagy mondhatnák azt is, hogy valamilyen forgatókönyvet követnek. Ez pedig nem véletlen, hiszen a legtöbb animestúdió egy meglévő sablont használ fel egy rész felépítése során.

De hogyan is néz ki egy „tipikus anime rész”? Ezt vizsgáljuk most meg. Szeretném hangsúlyozni, hogy az itt leírtak nem mindegyik részre húzhatók rá, ez mindösszesen egy átlagos rész egy tucat animéből. Továbbá megjegyzem, hogy nem a forgatókönyvet veszem végig, hanem hogy maga a tévéadás miképpen épül fel.

Időkeretek

Az első és a legfontosabb az idő meghatározása. Egy animerész 30 perces, 24 perc a műsor és 6 perc a reklám. A legtöbb televízióadó a műsorrendjét órákra lebontva rakja össze, így számukra praktikus 30 perccel számolni, semmint 24-gyel.

Figyelem: figyelmeztetések

Ez az egyik legrövidebb része a műsornak, mindösszesen 15 másodperc, mégis nagyon sok jogi kellemetlenségtől óvja meg a készítőket. Általában egy-két figyelmeztetés jelenik meg, ám itt érdemes megjegyezni, hogy Japánban jelenleg nincs bevezetve korhatár-besorolás, így csak a televíziós műsorszolgáltatókon múlik, hogy mi-



lyen programot mikor sugároznak. Leginkább az öncenzúrát alkalmazzák ebben a kérdéskörben. Így például a napközben leadott animék esetében (06:00 – 23:00 között) nem adnak le olyan részt, amiben egy karakter fehérneműje látszik.

Lássuk hát azokat a fránya figyelmeztetéseket:

- A legendás *Pokémon*-sokk óta (1997. 12. 16.) felhívják a figyelmet, hogy a műsort jól megvilágított szobában és távolról kövesse a nézője.
- Manapság sok illegális videóletöltő oldal működik, ezért felhívják a figyelmet, hogy törvénytelen a videókat feltölteni az internetre.
- Gyakran jelenik meg az a felhívás is, hogy a mű fikció, és a benne szereplő események/karakterek csak a képzelet szüleményei.
- A sport vagy a különböző párbajos animéknél (pl. *Yu-Gi-Oh!*) felhívják a figyelmet, hogy a játék során tartsuk magunkat a fair playhez, és tartsuk be a sportághoz kapcsolódó szabályokat.
- Az autós, motoros stb. műsoroknál (pl. *Initial D*) intést kapunk, hogy az epizódban látott trükköket/fineszes megoldásokat még véletlenül se próbáljuk leutánozni otthon.
- Az olyan történeteknél, ahol a szerencsejáték van fókuszban (pl. *Kakegurui*), elhangzik, hogy a műsorban lévő szerencsejátékot a törvény tiltja.
- Ha diszkriminatív nyelvezetet használnak vagy ilyen cselekményt ábrázolnak a műsorban, akkor a „forrásanyaghoz való hűség miatt teszik mindezt”.

Nyitány

A figyelmeztetések után következnek a különböző kezdési variációk, bár természetesen nem mindegyiket használják fel a készítők. Ezek időtartalma általában 10 másodperc, és több variáns is létezik.

Hideg nyitás: angolul „cold open”-nek, Japánban pedig „avant”-nak (a francia nyitány szóból eredezve) nevezik ezt a technikát, ami az opening előtt jelenik meg. Négy verziója lehetséges:

- In media res kezdés – egyszerűen bekapcsolódunk egy helyzetbe, bármilyen előkommentár nélkül. Felvázolnak valamilyen szituációt, ami-re az epizód épülni fog, esetleg valamilyen gagre fut ki a bejátszás. Gondolhatunk pl. a *III. Lupin – Cagliostro kastélya* nyitójelenetére.

- Összefoglalják, hogy eddig mi történt az animében, vagy régen látott karaktereket mutat-

nak be, hogy a néző vissza tudjon rá emlékezni. Az *Avatar – az utolsó léghajlító* sorozat gyakran élt ezzel a lehetőséggel.

- Bemutatják a sorozat alapszituációját, legfőbb karaktereit, olykor az aktuális részből mutatgatnak jeleneteket, hogy izgalomba hozzák a publikumot. Az egyik legismertebb ilyen avant a *Fullmetal Alchemist* sorozatban látható.

- Az adott részből játszanak be egy jelenetet, kiragadva a kontextusából, így mindenki érdeklődve várja, hogyan is jutottak el addig a kedvenc hősei.

Címsor: A legtöbb rész elején megjelenik a címsor, mely az adott széria címét mutatja be, általában valamilyen egyedi betűtípussal megtámogatva, ez 5 másodpercet vesz igénybe. Ennek köszönhetően az adott sorozat könnyen, vizuálisan is beazonosítható lesz, még azok számára is, akik nem tudják elolvasni az adott feliratot. Így ez a tipográfiai megjelenítés egyfajta logóként is felfogható. Ha az openinget le is cserélik a készítők, a címsor általában végig ki szokott tartani.

Nyitószám

A nyitószám általában 90 másodperces. Ez a szakasz az egyik legfontosabb egy animesorozat esetében. Sokan csak azért néznek meg egy animét, mert megtetszett a bevezető szám, de egy rosszul eltalált dal akár el is ijesztheti a nézőket az adott műsortól. Ha valaki tudni szeretné, hogy egy új sorozat milyen színvonalat képvisel, akkor

jó módszer némán végignézni az openinget. Ha vizuálisan erős vagy egyedi tartalommal találkozunk, akkor jó eséllyel maga a sorozat is próbálja ezt tartani (pl. *Cowboy Bebop*).

Egy openingnek több feladata/célja van. Egyrészt bekeretezi a környezetet, ahol és amikor a történet játszódik. A sorozatban felbukkanó ikonikus épületek, helyszínek, mechák szintén segítenek a nézőnek. Ez különösen akkor hasznos, amikor egy új mechát/gépet/akármit fognak abban a történetívben bemutatni, így a néző kíváncsisága csak nő. Szintén fontos, hogy bemutatják a főszereplőket, ki kinek a párja, ki az ellenség, így még az is hamar megérti a szituációt, aki csak most nézi első alkalommal a sorozatot. Végül pedig – afféle töltelékként – „panorámaképek” mutatják meg, milyen tájon is vagyunk. Ilyen vágóképek az adott város jellegzetes épületeit, az adott kor dolgos embereit vagy éppen a sorozat életérzését bemutató jelenetek. Így például egy rockegyüttes életére fókuszáló animében gitárok, híres rockerek lemezei stb. jelenhetnek meg.



Természetesen itt is több sémát tudunk megkülönböztetni:

- Ha az animének van olyan szponzora, amelynek van zenei részlege, akkor a reklám- és marketing szakemberekkel közösen, házon belülről választanak előadót vagy együttest a szám előadására. Egy-egy előadó ismertségét vagy egy lemez eladását nagyban meg tudja dobni, ha egy közkedvelt sorozat hónapokig játssza az adott számot. A dalok többségének nincs sok köze az adott sorozathoz, maximum a feelinget tudják vele bemutatni.

- Sokszor előfordul az is, hogy egy karakter seiyuuje adja elő a számot. Például a *Detective Conan* esetében a főszereplőnek, Conannek adja a hangját Takayama Minami, és egyben ő az 5. opening előadója is.

- Természetesen arra is találhatunk példát, amikor kifejezetten az adott sorozathoz írnak dalt. Sok másik cím mellett ilyen a *Pokémon*, a *Do-ReMi* vagy a *Shingeki no Kyojin*.



- Nem sűrűn, de azért előfordul, hogy az opening képileg nem kapcsolódik szorosan a sztorihoz, egy mikrotörténetet mesél el, vagy nagyon röviden a sorozat alapszituációját mondja el (pl. *Kusuriya* első openingje).

- Ahogyan arra is találunk példát, hogy nincs dalszöveg, csak instrumentális zene (pl. *Gun x Sword*, *Monster*, *Wild Arms*).

Az openingek képi és zenei világát külön-külön meg kell vásárolnia egy forgalmazónak, így nem ritka, hogy külföldön másmilyen képek kerülnek a zene alá. Ezt gyakran úgy oldják meg, hogy magából a sorozat részeiből készítenek egy montázst. De természetesen akár meg is tarthatják képileg, és a zenét cserélik le. Jobbik esetben csak a szöveget fordítják le, rosszabb esetben egy teljesen új zenét és szöveget készítenek hozzá. Ez leginkább a kilencvenes években volt divat, és Magyarországon is több esetben (pl. *Dragon Ball*, *Sailor Moon*) magyar dalszöveggel adták le az adott sorozatot. Az meg unikális, ami a *III. Lupin* negyedik sorozatánál történt, hogy a japán mellett egy hivatalos olasz is készült.

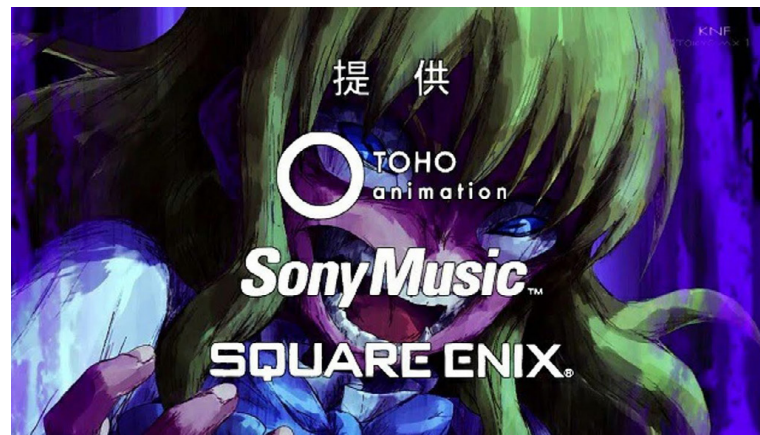
Szponzorációs hirdetés

A nyitószám után következik ez a 10 másodperces blokk, aminek keretében megköszönik a szponzorok segítségét az adott műsorszámhoz. Vannak olyan hirdető, akik egy adott tévétársaság összes műsorához vesznek megjelenési időt,

így mindegyik programnál felbukkan a nevük. Mások inkább csak egy adott sávért fizetnek a tévében, ők általában nem egy, hanem több televíziós társaságnál is megjelennek.

Az elköltött pénz nagysága szerint történik a szponzorok megjelenítése. Japánban van 90, valamint 60 és 30 másodperces kis reklám is, de az animéknél ez nem szokás. A megvásárolt megjelenés az animék esetében leginkább arra korlátozódik, hogy kiírják a nevüket és megköszönik a támogatást, esetleg csak feliratként jelennek meg. Extra pénzért az egyik vezető seiyuu az, aki felolvassa ezt a szöveget, így emelve a márka rangját.

Ha éppen nincs szponzor, vagy mást szeretne hirdetni a csatorna, akkor ide raknak be valamilyen általános információt a televíziócsatornáról (pl. valamilyen kiemelt programot hirdetnek) vagy általános hirdetményt tesznek közzé. A kisebb helyi kábeltelevízióknál gyakran nincs reklámozó, így ez értelemszerűen kimarad, ahogyan egyes streaming felületeken is lehetőség van ezeket átugrani vagy kihagyni.



Cím és epizód jelölés

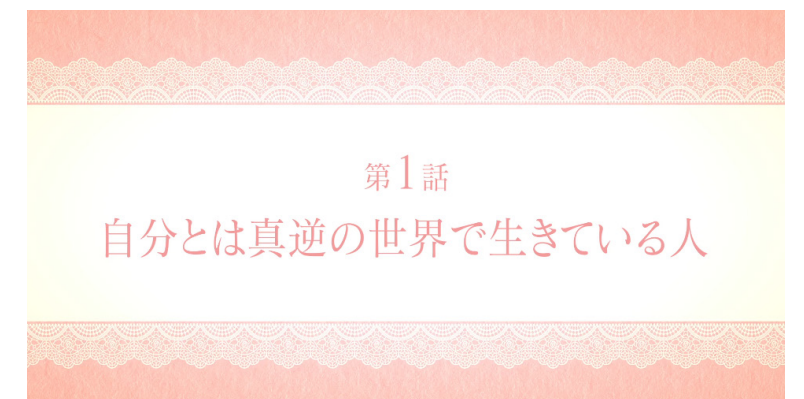
Ezek után már csak egy 5 másodperces felirat van hátra, melyben megtudjuk, hogy hányadik résznél tart a sorozat, és mi a teljes címe.

Ennek is jó pár variánsa létezik: Sima szóközzel szétválasztott cím – ez a leggyakoribb. Hullámvonallal kötik össze a címeket, pl. *D • N • A² ~ Dokoka de Nakushita Aitsu no Aitsu*. Gondolatjelekkel írják, pl. *Bleach: Sennen Kessen-hen – Ketsubetsu-tan*. Kettősponttal oldják meg a feliratozást, pl. *Saihate no Paladin: Tetsusabi no Yama no Ou*. Perjel használatával valósul meg, pl. *Fate/Zero*. Vesszővel választják el a címet, pl. *Ijiranaide, Nagatoro-san*. A zárójeles megoldást is választhatják a készítők pl. *Kaiko sareta Ankoku Heishi (30-dai) no Slow na Second Life*. Végezetül választhatnak más írásjelet vagy szimbólumot is, pl. *Uzaki-chan wa Asobitai!* *Double* vagy *Kami Kuzu☆Idol*.

A rész

Bár maguk az animerészek 30 perces időtartamot vesznek ki egy órából a tévéműsorban, effektíve csak 24 perc maga az epizód, és ha leszámítunk minden mást (openinget, endinget stb.), akkor csupán 20 percnyi játékidő marad.

Az első 5 percben időnként az előző részt elevenítik fel. Ne felejtjük el, hogy egy-egy rész közt minimum egy hét vagy akár több hónap is eltelhet, így nem árt újra „képbe” hozni a nézőt.



Az epizódok sok részegységre tagolódhatnak attól függően, épp hol tart a sorozat. Mivel ez nem egy forgatókönyvíró képzés, ezért ennek a folyamatnak a mélyebb ismertetésétől eltekintek.

Eyecatch

Az eyecatch-t animéknél az epizódokat megszakító reklámok előtt és után vetítik le. Ez a kis műsorszám 5 másodpercet vesz igénybe, és gyakran külön kis hanghatás, dallam is kíséri a megjelenésüket. Az első eyecatch-t 1974-ben használták a *Candy* című sorozatnál.



Nevét egy 1991-es live action sorozat (*Eyecatch Junction*) után kapta, ami egy akcióvígjáték volt, ahol rendőrök aerobicstúdiót üzemeltetnek, és a rendezői székben nem más ült, mint Miike Takashi. A külföldi verziók esetében ki

szokták vágni ezt a kis jelenetet.

Természetesen itt is vannak különböző variációk:

- Külön kis animációt gyártanak hozzá: Ezek általában valamilyen kis gagre épülnek fel. Majd az elkészült animációt több részhez is felhasználják, vagy minden egyes részhez újat készítenek.

- Van, hogy nem animációt kapunk, hanem egy képet: Például az adott rész egy szép vagy fontos jelenetét merevítik ki, hogy a nézők tovább tudjanak benne gyönyörködni. Esetleg az epizód egyik kiemelkedő karaktere kap külön képet (erre jó példa a *Fullmetal Alchemist Testvériség*). De előfordulhat, hogy csak az adott sorozat címsorát villantják fel, esetleg az adott rész címét.

- Edukáció: Kérdezz-felelek játékot játszanak, ahol a reklám előtt tesznek fel egy kérdést, és a reklámblokk után adják meg rá a választ. Az egyik legismertebb ilyen a *Pokémonhoz* készült. De a sorozat középpontjában szereplő témáról (pl. sportágról) is megoszthatnak bővebb információ-



kat. Az *Eyeshield 21* sorozat esetében az amerikai fociról okították a nézőket. Esetleg valamilyen szabályt ismertetnek az adott sorozat világáról. Erre jó példa a *Death Note*, ahol mindig egy újabb szabályt mutattak be a nézőknek a Füzetből.

- Eltérő animáció: Különböző alkotók, animátorok stb. saját verziójukat rajzolják meg, és mutatják meg a közönségnek. Megjelenhet a Super Deformed (SD, chibi) stílus vagy a sorozatra nem jellemző képi világ / technika használata.

- Kereskedelmi célú: Ilyenkor a főszereplő(k) az egyik szponzor új termékével foglalkozik, így plusz reklámfelülethez jut a támogató.

- Valamilyen szexuális, ecchi jelenet/kép.

Zárószám, azaz ending

Míg a nyitószámra erősen odafigyelnek a készítőik, az endingek esetében ez sokszor nem igaz. Gyakran nem is animáció, hanem csak egy vagy pár darab állókép váltja egymást, esetleg valamilyen minimális animációval.

A zárószám két megoldással élhet: már a rész alatt felcsendül, és szépen átvezetik az endingre az animét vagy csak a rész után kezdődik el.

Ezek a zenék általában nyugodtabbak, mint a nyitószámok. Míg az openingek mozgalmassak, dinamikusabbak, itt már sokkal inkább az érzelmen van a hangsúly. Gyakran valamelyik női karakter köré szervezik az endinget.

A nyitójelenet célja, hogy a nézők belekeverüljenek az adott sorozat hangulatába, így próbálják minimalizálni az openingben megjelenő feliratokat. A stáblista nagy része pedig az endingbe kerül, többek között ezért sem készítenek hozzá annyira dinamikus háttérzet.

Bár az endingek is leggyakrabban a főhős köré épülnek fel, vannak alternatív megoldások is:

- Valamelyik karakter érzelmére fókuszálnak a készítőik, és őt helyezik a középpontba. Így jobban megismerhető a karakter érzelmi világa, és ezáltal a motivációja is (pl. *Fate/Zero* 2. ending).

- Kimondottan az antagonistákra fókuszálnak, és ők kapnak külön számot (pl. *Time Bokan*).

- A rész egyes jeleneteit elevenítik fel a nézőben, illetve már a következőből mutatnak pár kedvcsináló képet (pl. *InuYasha* 2. ending).

- Élő, valós felvételek is feltűnnek (pl. *Solo Leveling*).

- Minimális animációval vagy pár képváltással tudják le az egészet.

- Nem kapcsolódik szorosan az adott epizódhoz (pl. *K-On!*).



- Táncolásra hív a szám (pl. *Suzumiya Haruhi* ending).

- Az utolsó (vagy néhány) rész külön endinget kap (pl. *Naruto Shippuuden*).

- Nincs endingje, csak véget ér a rész.

Stáblista

Ez általában az ending részét képezi. A stáblista elején legtöbbször azok nevei szerepelnek, akiket már az opening alatt is felsoroltak: forgatókönyvíró, rendező, producerek, zeneszerző, vágó, hangmérnök, színészek.

Ezt követi a stáb többi tagja, az animátorok, színezők, tanácsadók, gyártásvezetők, dramaturgok, grafikusok, szerkesztők, különböző rangú segédek, asszisztensek. Utánuk pedig azon cégek és/vagy vállalkozók, akik nem a gyártóstúdió kötelékében dolgoznak, hanem külsőként vesznek részt a produkció készítésében. Koreai éhbéres animátorok, közönség kapcsolatokért felelős munkatársak stb. Ezt követheti a műhöz kapcsolódó zeneszámok felsorolása, majd szinkronizált alkotásoknál itt sorolják fel a szinkronszínészeket. Moziban általában legutolsóként jelennek meg, televíziós sorozatoknál pedig az sem ritka, hogy egy alsó sávban olvasható a szinkronmunkákban dolgozók neve.

A stábtagek listája után még egyszer feltűnnek a szponzorációban résztvevő cégek logói, majd köszönetnyilvánítások, rosszabb esetben a produkció során elhunyt résztvevő dolgozó(k)ra is megemlékeznek, zárásként pedig jogi megjegyzések (pl. szerzői jogok) szerepelnek.

Stáblista utáni jelenet

Itt általában két különböző megoldással találkozhatunk: következő rész előzetese és/vagy paródia.

Lássuk első körben az előzetest a következő részhez: Optimális esetben már a gyártóstúdió rendelkezésre állnak a következő rész filmkockái, így azokat be tudják illeszteni ide egyfajta

kedvcsinálóként a rajongóknak. Ezzel leginkább a tévésorozatok, valamint az OVA/ONA szériák szeretnek élni. Okosan kell használni ezt a kategóriát, mert ha túl keveset árulnak el, akkor nem lesz érdekes a kedvcsináló, ha pedig túl sokat mutatnak, akkor elspoilerezik a lényegét. A készítő több variáns közül is választhatnak az elkészítése során:

- Narráció: Élőszóban foglalják össze a jövő eseményeit. Több altípussal rendelkeznek. Szinkron színész vagy színészek mondják el, hogy mi lesz (pl. *Zoids: Genesis*). Beszélgetésben mesélik el, hogy mi fog történni, vagy egy-egy karakter ad magyarázatot arra, hogy miért is fog hiányozni a következő részben (pl. *Rozen Maiden*). Narrátor mondja fel a szöveget (pl. *Monte Cristo grófja*). Csak a következő rész képkockái és némi felirat látható (pl. *Ao no Orchestra*).

- Bár leginkább a zárócredit után vetítik ezt a részt, vannak kivételek, így többek között a *Kyuuketsuki Sugu Shinu* esetében már az ending előtt láthattuk az előzetest.

- Ahogy már említettem, vannak olyan készítő, akik az endingbe építik be a következő rész képeit egyfajta flashforwardként.

- Vannak sorozatok, ahol csak valamilyen elköszönés hallható. Az egyik legismertebb a *Sazae-san* sorozaté, ahol több mint 50 éve arra kéri a nézőket, hogy jövő héten hangolódjanak újra a programra. Ennek alverziója, hogy valamilyen fenyegtetést fogalmaz meg egy karakter. Például a *Slayersben* Lina mindig azt mondta, ha nem nézed a következő részt, akkor tombolni fog.

- Különösen az éjszakai animék esetében nagyon minimális információt adnak a következő részhez, ha egyáltalán adnak.

Paródia esetén is több megoldást tapasztalhatunk:

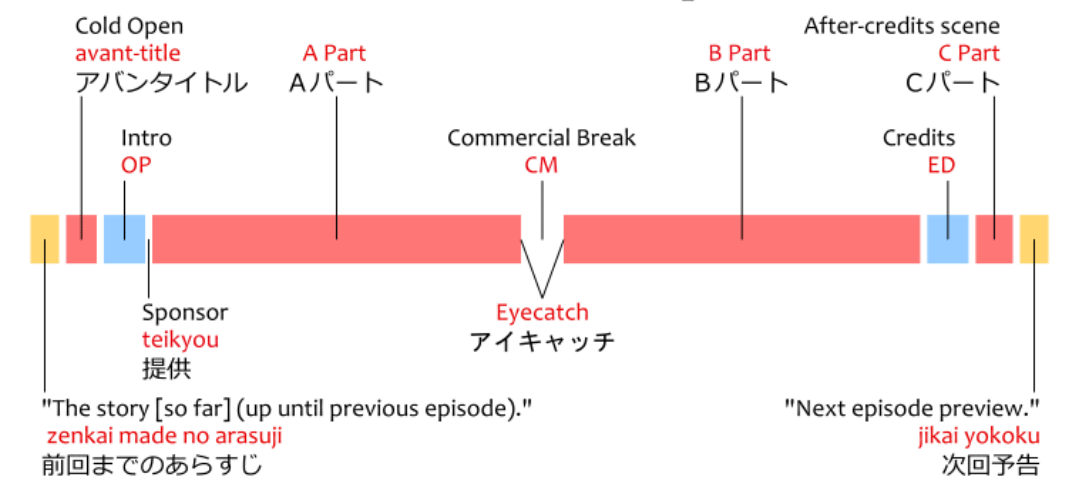
- A karakterek átbeszélnek, hogy mi történt az elmúlt részben, esetleg valamilyen logikai bakira hívják fel a figyelmet, vagy saját magukat állítják a középpontba (pl. *Kimetsu no Yaiba*). A lényeg, hogy mindezt humorosan tegyék.

- Olyan információkat osztanak meg, amiknek semmi köze az adott részhez. Ilyen lehet például egy szereplő magassága, esetleg valamilyen mecha speciális adatai.

- Egy teljesen különálló kis minisorozatot készítenek ide, pl. a *GitS SAC* sorozatnál.



Parts of an Anime Episode



forrás: japanesewithanime.com



A HAZAI MANGAKIADÁSOK ÚJ VIRÁGKORA MEGÉRKEZETT?

Írta: Daisetsu

manga - bemutató



Az átlagos AniMagazin olvasót sok minden érdekelheti. Letöltik az online kiadványt, amiben animékről, mangákról, rendezvényekről és egyéb japán/ázsiai dolgokról lehet cikkeket találni. Éppen ezért biztos vagyok benne, hogy egy dolog kevésbé érdekelheti az olvasót: a cikkíró motivációja. Nagy pech! Én ugyanis erről fogom írni a bevezetőt!

Nagyjából öt éve már annak, hogy nem foglalkozom aktívan animékkal. Az egyetem mesterképzése, a rengeteg kutatás, új érdeklődési körök, a családalapítás, költözések és a munkahelyek könnyen el tudták terelni a figyelmemet az animékről. Az egyetem végével az „animés életem” is lezárulni látszott, mi tagadás: „kiégtém”. Eladtam az animecsaj figuráimat, nem vásároltam mangás cuccokat, MondoConra pedig egyáltalán nem jutottam el.

Arra, hogy egykoron nagy animés múlttal rendelkeztem, sok videó, cikkem, egy tetoválás emlékeztet, illetve az a rengeteg manga és manhwa, amiket kb. 2009 óta kezdtem aktívan gyűjteni. (Egy gyenge pillanatomban kis híján eladtam a gyűjteményem, mert annyira meg voltam szorulva anyagilag, de hála Istennek, nem vitt rá a lélek. Az már nálam is egy vörös vonal volt!)

Mindenesetre még ha el is távolodtam egy pöppet ettől a szubkultúrától, a mangáim mindig velem tartottak, és sokáig kicsit fájó szívvel tekintettem rájuk, hiszen a **Berserk** és a **Rurouni Kenshin** olyan kedves mangáim, amelyeknek a kiadásai sajnos félbemaradtak. Ráadásul, nagyon

ritkán vettem bármi újdonságot, mert a kínálat úgy tűnt, nem fog bővülni. És így jutunk el a lényeghez!

Fent (Fumax) és lent (MangaFan)

Azt hazugság lenne állítani, hogy az elmúlt években nem jelent meg semmi, de a nagy címek kis hazánkat elkerülték. Megjelent pl. a **Fangirl** (Fumax), az **Usagi Yojimbo**-nak (Vad Virágok Kiadó) sorra adják ki a köteteit (májusban már a 28. fog következni!), valamint megjelent egy csomó nyugati hatású manga is, mint pl. a **Deadpool szamuráj** (Fumax).

Mindezek ellenére is sokaknak tűnhetett úgy, hogy a hazai mangázásnak befellegzett. Hol van már a MangaFan Kiadó, akik olyan címeket is elhoztak nekünk, mint a **Death Note**, **Hellsing** vagy a máig itthon egyik legnépszerűbb manga, a **Naruto**? Apropos MangaFan! Valaki tudja, mi lett velük? 2013-ban megjelent egy miniinterjú Boros Csabával, a kiadó tulajdonosával, aki arról panaszkodott, hogy nagyon alacsonyak az eladásaik, és emiatt nehéz egyszerre több mangasorozatot kiadniuk. De ettől függetlenül is szerződést hosszabbítanak a japánokkal, hogy a még futó kiadványaikat folytatni tudják.

2016-ban volt még egy nagy dömping náluk, aminek következtében kiadták a **Nana** (jelenlegi) utolsó köteteit, végére értek a **Vampire Knight**-nak és a **Naruto**-nál elértek a generációváltáshoz (tehát az anime *Shippuden* részéig).

Sőt! Még a 2007-ben megjelent **Élni** mangájukat is újranyomtatták.

2016 után a kínálat drasztikusan leszűkült. Mint korábban említettem, jelentek meg mangák itthon, de nagy blockbusterekkel senki sem jelentkezett. A piac leszűkülését számokkal is alá tudom támasztani. 2013-ban 12 különböző mangastílusú (ha a magyar mangákat is ideszámolom) képregény jelent meg, míg ez a szám 2016-ban lecsökkent 5-re. Mangakiadásokból az elmúlt egy évtized legrosszabb éve kétségtelenül 2020 volt, amikor egy év alatt csak az **Usagi Yojimbo**-nak jelent meg két kötete.

Aztán 2021-2022 között a Fumax táján valami elkezdődött. 2021-ben és 2022-ben új címeket jelentettek be, a **Fangirl** és a **Devil's Candy** (angol képregények) mellett a **Hell Bound – Út a pokol felé** is megjelent, utóbbi bár nem volt japán, de legalább Ázsiából származott. Emlékszem, az egyik utolsó MondoConomon megkérdeztem az

egyik Fumaxos eladót, miért manhwa-t adnak ki, és miért nem valami ismertebb, igazi japán képregényt? Erre azt felelte: „A japánok nem szeretnek válaszolni a megkereséseinkre. Túl kicsi számukra a magyar piac, olyan kis bevételt jelentünk nekik, hogy lehet, nem akarnak velünk bajlódni.”. Én ezt a nem hivatalos választ tudomásul vettem, majd a **Hell Bound** „friss és ropogós” első kötetével a hónom alatt eljöttem a pulttól.

2023-ban már jelentek meg a Fumaxnál európai címek (pl. **Jizo**) és egy csomó más nemzet képregénye, de ezek közül csak a **Cagaster – Rovarok és emberek** volt az, ami kimondottan „klasszikus” japán manga volt. (Azóta a **Cagaster** végére is értek!) De az „atombombára” a tavalyi évig kellett várni, és talán sokak számára nem is volt oly meglepő, hogy a „bombát” a Fumax dobja le ránk.

2024. március 14-én jött a hír, hogy megjelenik itthon egy isekai manga, a **Tensei Shitara Ken Deshita – REINCARNATED AS A SWORD** (későbbiekben: **Tensei**). Ekkor bizonyára sokan (főleg az isekai fanok) örülhettek, ám áprilisban egy sokkal komolyabb névvel is jelentkezett a kiadó.

2024. április 4-én jelentette be a Fumax, hogy „több mint két évnyi megfeszített meló, véres verejték és csillagászati összegek kicsengetése után” kiadják a **Solo Leveling**et, ami Koreában és a világban is nagyon sikeres manhwa, a japánok pedig animét is készítettek belőle, aminek az első évada pont a bejelentés környékén ért véget. Tehát még



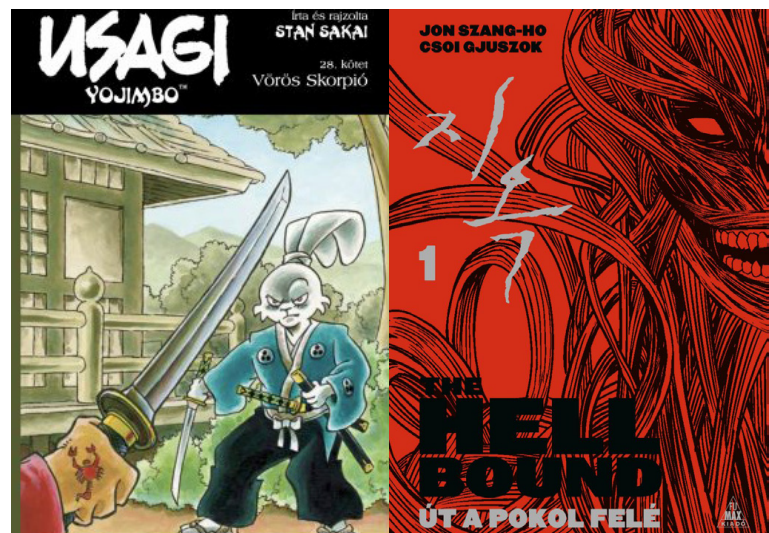
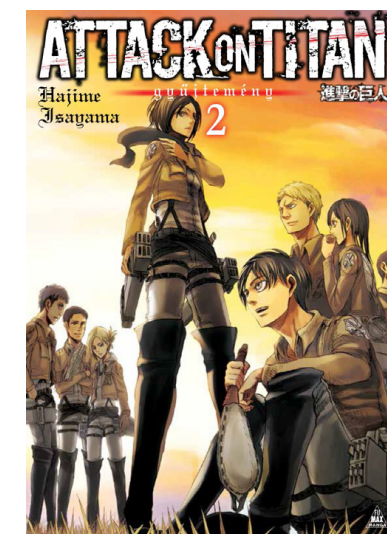
sokakban élt a „fangörccs”, amikor a kiadó közölte a megjelenés tényét.

Az események pedig ekkor kezdtek igazán felgyorsulni.

Júniusban megjelent a **Tensei**, augusztusban a **Solo Leveling**. Azonban ugyanabban a nyári hónapban egy legendát is bejelentett a kiadó, mégpedig az **Alita – a harc angyalát**. Számomra ez volt az a pont, amikor összevissza csipogott az animés barátainak a messengere, mert ekkor vált részemről nyilvánvalóvá, hogy a Fumaxnak komolyak a szándékaik, és nagy céljaik vannak a hazai mangapiacon. Nagyon izgatott lettem. Lehet, gonoszul fog hangzani, de akkor éreztem azt először, hogy a kiadó végre szintet lép, és nem „noname” (bocsi azoktól, akik a korábbi kiadásait is szerették) képregényekkel akar foglalkozni, hanem olyanokkal, amikkel igazán nagy tömeget is meg lehet szólítani. Ilyesmire pedig lassan egy évtizede (!) nem volt példa.



Szerencsére elmondható: a felsorolásnak még koránt sincs vége. Augusztusban ugyanis egy másik tervezett címet is nyilvánosságra hozott a Fumax, ami nem volt más, mint az **Attack on Titan**, annak is a gyűjteményes változata (magyarul: egy kiadványban 3 kötet van egybefűzve). Talán ez volt az a pont, amikor a szó pozitív értelmében „sokkot kaptam”. Ugyanis, ha a világban léteznek olyan mangák, amik a mai napig rendkívül népszerűek, azok között az **Attack on Titan** mindenféleképpen megtalálható. Így rendkívül jó piaci döntésnek tituláltam a Fumax valamennyi bejelentését.





A Facebook bejegyzéseiket el is árasztotta a hálálkodó kommentek tömkelege.

És ez még mindig nem minden! A nagy nevek mellett kisebb képregények is érkeztek hozzánk tavaly, ilyen volt például a **Betwixt** (áprilisban), **Mato, Mr. Tan: Ningyo** (júniusban) vagy **Ito Junji macskanaplója: Yon & Muu** (szeptemberben).

Továbbá a Fumax bejelentette Shinkai Makoto 3 kötetes **Suzume** mangáját és Yukimura Makoto első képregényét, a **Planetes**-t, valamint a legelső **Ghost in the Shell**-t is!

Tudom, lehet, egy kicsit követhetetlen vagyok, de a cikk végére összegyűjtöttem mindent egy táblázatba! :)

Vad Virágok Kiadó

A Fumax mellett van egy másik kiadó is, ami az elmúlt években adott még életjelet magáról a hazai képregénypiac ázsiai részlegén, ez pedig

nem más, mint a Vad Virágok Kiadó! Bár olybá tűnik, **A vízisten menyasszonya** manhvának nem fogják kiadni az utolsó 2 kötetét (a 24-ből), mégis több manhwát, manhuát, illetve mangát is kiadnak/kiadtak. Ezek: **Toé táblái – Az animák könyve** (2025. áprilistól), **Bolygóvándor** (2023-tól két kötet jelent meg), **A démoni út nagymestere** (2023-tól 6 kötete jelent meg), **Bűnös beszélgetések** (mind az öt kötete megjelent).

Ugyanakkor 2025-ben tervezik kiadni az **Agatha Christie mangát**, a **Radiant** (francia), az **Orange** mangát, a (rövid című) **My love story with Yamada-kun at Lv999-t** és a **Sleepy boy-t** (német). (*A démoni út nagymesterének* rajongói pedig örülhetnek, mert a danmei műfajban regények is várhatók tőlük: *Bor és kard balladája*, *Ezer ősz*.)

S bár ezek a címek őszintén szólva nekem nem mondanak túl sokat, azért üdvözlendő, hogy nem a Fumax itthon az egyedüli kiadó, amely önállóan kénytelen „zászlós hajóként” szállítani kis hazánkba a mangastílusú képregényeket.

Gabo Kiadó

Az utolsó, igazi nagy meglepetést az idei évben a Gabo Kiadó okozta. Nem is lacafacáztak sokat, összesen négy manga bejelentését tették egyértelművé, amelyeket a 2025-ös tavaszi MondoConra meg is ígértek nekünk (eddig nem kimondottan a képregények voltak a fő profiljuk). Ezek a címek pedig nem mások, mint a **Morisita Szuu: A szerelem jelei**, **Sirahama Kamome: Bo-**



szorkánysüveg-műhely, Mocsicuki Nozomu és Morino Mizu: Könnyhold Birodalom, valamint a Netflixen is nézhető (engem személy szerint nagy meglepetésként ért) **Vinland Saga**, szintén Yukimura Makotótól (akinek a másik mangája majd a Fumaxnál jelenik meg).

Hogyan tovább ezek után?

Véleményem szerint kijelenthető, hogy a hazai mangázás új virágkorát éli! Csak az idei év tavaszán 9 teljesen új sorozat fog megjelenni három kiadó által. Ugyanakkor további három mangára kaptunk ígéretet, hogy azokat még 2025 során elkezdik kiadni. És még nem számoltam bele azokat a szériákat, amiknek rendszeresen jelentek meg a köteteik az elmúlt években (pl. **Alita** vagy **AoT**).

Rajtam óriási nosztalgia uralkodik, mert nagyon régen fordult elő velem az, hogy szinte 2-3 havonta mangákat hoz nekem a futár, amik ráadá-



sul ismert és jó címek is. De van itt egy bökkenő: az első kötetet kiadni „könnyű”, de mi lesz azokkal a mangákkal, amelyek jelenleg is futnak vagy rendkívül hosszúak?

A legnagyobb rizikót talán a Gabo Kiadó vállalta be, ugyanis négy cím közül még mindegyik fut. Valamint a **Vinland Saga** a 28 kötetével elég „combos” terjedelemmel rendelkezik (az anime 2x24 epizódja csak a történet felét dolgozta fel!).



És az eddigi tapasztalat az, hogy Magyarországon a 15 kötetnél hosszabb képregények általában nem érnek a végére... (Persze ne fessük fel az ördögöt a falra azonnal!).

Ezen szempontok alapján a Fumax sokkal óvatosabb, mivel közepesen hosszú vagy néhány kötetesekkel próbálkozik. Terjedelemben a **Ten-sei** és az **Attack on Titan** a két legkockázatosabb vállalás, az első manga még fut (17 kötetnél jár), az **AoT** pedig nagyon hosszú LENNE, de a kiadó (szerintem nagyon helyesen) inkább a gyűjteményes kiadásnak vágott neki, ami így 12 kötetre szűkült le. Máskülönben a titános történet is 34 kötet lehetne!

Egyébként hasznos ötletnek tartom még azokat az **éves előfizetési opciókat** is, amik korábban hiányoztak a kiadóknál. Szerintem ezzel sokkal jobban lehet támogatni a kiadókat, és jelezni számukra, mi nem csak 1-2 kötetet szeretnénk tőlük, hanem hosszútávon is támogatjuk a munkájukat! (Gabo és Vad Virágok) Ráadásul egyáltalán nem érzem azt, hogy a mai kor mangái – az inflációs világunk ellenére is – sokkal drágábbak lennének. 2016 környékén olyan 2000-2500 forint környékén árultak egy kb. 200 oldalas fekete-fehér kötetet, most pedig 3-4 ezer forint között fordulnak elő. Ez szerintem teljesen rendben van.

Zárásképpen még néhány gondolat. Szerintem minden magyar animerajongó hálás lehet ezeknek a kiadóknak, hogy ilyen színes választék-

kal álltak elő a mangapiacon az elmúlt két esztendőben. Kíváncsi vagyok, meddig jutnak el a hosszú mangasorozatok, valamint milyen címeket tartogatnak még nekünk a jövőre.

Elengedhetetlen megjegyezmem! Online rajongói fordításokat is lehet olvasni, ugyanakkor ott van az interneten temérdek képregény angol változata is. Ám egy mangát kézbe venni, egy kényelmes kanapén ülve vagy az ágyban fekvve teljesen más olvasni, mint a képernyő mögül. A hazai mangakiadások és a Netflixen megjelenő magyar szinkronos animék is azért jelennek meg, mert a piackutatások szerint van igény az ilyen szolgáltatásokra. Az pedig, hogy az animés szubkultúra lényege a könyvesboltok és a könyvespolcaink állandó részévé váljon, az csakis rajtunk múlik!

Kérlek, – ha teheted – támogasd a hazai mangakiadásokat! Akár élj az éves előfizetés lehetőségével is! Jelenleg a magyar mangakiadványok egyik legizgalmasabb kínálata most, napjainkban érhető el. Akik gyűjtik a magyar nyelvű mangákat, azoknak az elmúlt 1-2 év igazi kánaán! A megjelenések hatására hosszú idő elteltével a mangagyűjtői tűz bennem is joggal feléledt, csak úgy, mint 15 évvel ezelőtt. (És ez nagyszerű érzés!)

Támogasd a kiadókat azzal, hogy megvásárolod az általuk az országba került zseniális történeteket! Ne engedjük még egyszer eltűnni újabb hosszú évekre a mangákat, hiszen ezeken alapszik az egész animés közösségünk!

Manga/manhwa/manhua és egyéb nemzetközi alkotások (kiemelve az original keleti alkotások, *-gal a jelenleg is futó sorozatok)	Kötetek	Magyarul megjelent	Megjelenés
Assassin's Creed: Sao Jün pengéje	4	4	2023. április
Demon Days: Démonidő	1	1	2023. május
Cagaster - Rovarak és emberek	6	6	2023. július
Goldfisch – Aranyhal	3	3	2023. július
Star Collector – Csillaggyűjtő	2	2	2023. július
Bűnös beszélgetések	5	5	2023. július
Bolygóvándor*	5	2	2023. október
A démoni út nagymestere	13	6	2023. október
Betwixt	1	1	2024. április
Tensei Shitara Ken Deshita - REINCARNATED AS A SWORD*	17	5	2024. július
Mato, Mr Tan: Ningyo	1	1	2024. június
Solo Leveling	13	4	2024. augusztus
Ito Junji macskanaplója	1	1	2024. szeptember
Alita - A harc angyala	9	3	2024. október
Attack on Titan gyűjteményes kiadás	12	2	2024. november
Toé táblái – Az animák könyve	3	1	2025. április
My love story with Yamada-kun at Lv999*	10	1	2025. április
Vinland Saga*	28	1	2025. május
Könnyhold Birodalom*	9	1	2025. május
A szerelem jegyei*	13	1	2025. május
Boszorkánysüveg-műhely*	13	1	2025. május
Agatha Christie manga	3	0	2025. tavasza
Suzume	3	1	2025. tavasza
Sleepy Boy	3	0	2025. tavasza
Radiant*	19	0	2025. július
Orange	7	0	2025. ősz
Ghost in the Shell	1	0	2025. ősz
Planetes	4	0	nincs még dátum



manga - ajánló

Mindig nagy öröm, ha a legjobb barátunk visszatér. Eme örömben volt része Tsujinaka Yoshikinek, amikor gyerekkori barátja, Indou Hikaru a hegyekből hazajött. Ám öröme nem tart sokáig, hiszen egyből megérzi, hogy valami nincs rendben vele.

Ez nem is marad titok. Yoshiki kérdésére Hikaru azonnal bevallja, hogy a fiú meghalt, és az ő testében valaki más lakozik. Az eset érdekessége, hogy az a perszóna, aki Hikaru testében lakik, mindenre emlékszik, ami a fiúval történt. A gyerekkori barátjáról is élénk emlékeket őriz, a baj egyedül ott van, hogy Hikaru egyáltalán nem úgy viselkedik, ahogy a gyerekkori barátja. Amint Yoshiki rájön, hogy nem a barátja ül mellette, egy túlvilági lényvé változik, és megfenyegeti őt, hogy megöli, ha nem fogadja el az új személyét. Yoshiki is Hikaru gyerekkoruk óta legjobb barátok, így érthető, hogy Yoshikit komolyan megviseli, hogy a barátja nincs többé.

A változást egyedül Yoshiki veszi észre az osztályban. Mindenki örül Hikaru visszatérésének, a fiú amennyire csak lehet, igyekszik természetesen viselkedni. Yoshiki senkinek nem beszél Hikaru titkáról, miközben a fiú többször átváltozik a barátja előtt. Ekkor különös dolgok történnek, egy-egy alkalommal igencsak morbid jelenetnek lehetünk tanúi.

A történet lényegében egy új barátság kezdetéről szól. Yoshiki nemcsak a fenyegetés miatt igyekszik Hikarut elfogadni, hanem mert nagyon nehéz elengednie a barátját. Yoshiki egyébként is

egy nagyon érzékeny srác, így talán neki is könnyebb, ha a régi barátja helyére került személyben egy új barátra lel. Nincs is ezzel gond, hamar összezsizsolódnak. Együtt fedezik fel a hegy rejtélyét. Könyvekben olvasnak a falu történetéről, közben egy középkorú hölgy is segít nekik. Mesél nekik rejtélyes esetekről, és olyan helyekre viszi el a fiúkat, ahol maguk is meggyőződhetnek az igazságról.

A rajzstílus egyszerre gyönyörű és hátborzongató. Dominálnak a sötétebb színek, mintegy érzékelte a történet rejtélyes mivoltát. A karakterdizájn is kiváló munka. Remekül ábrázolja a mangaka a karakterek komplex személyiségét. Hikaru egyszerre kedves, ártatlan srác, de néha ijesztő. Mintha tényleg bármikor képes lenne a barátja életére törni. Több karakter is hasonlóképp titokzatos, főleg azok, akik ismerik a hegyek rejtélyét. A háttér is részletgazdag.

Többször felmerült a kérdés, hogy vajon BL-mangáról van-e szó. A mangaka ezt tagadta, Hikarunak nincsenek gyengéd érzelmei Yoshiki irányába. Yoshiki esetében is azt láthatjuk, hogy egy szuperérzékeny srác, és ők ketten inkább legjobb barátok. Különben is sokkal inkább érdemes a kapcsolatokat, barátságokat, a kiváló történet és rajzstílus miatt olvasni a mangát. Az anime pedig most nyáron fog debütálni. Az eddig megismert fejezetek és az eddig látható előzetesek alapján van esély egy kiváló adaptációra. A színek és a tónusok hangsúlyozni fogják a történet rejtélyes mivoltát. Érdemes lesz egy próbát tenni vele.



HIKARU GA SHINDA NATSU

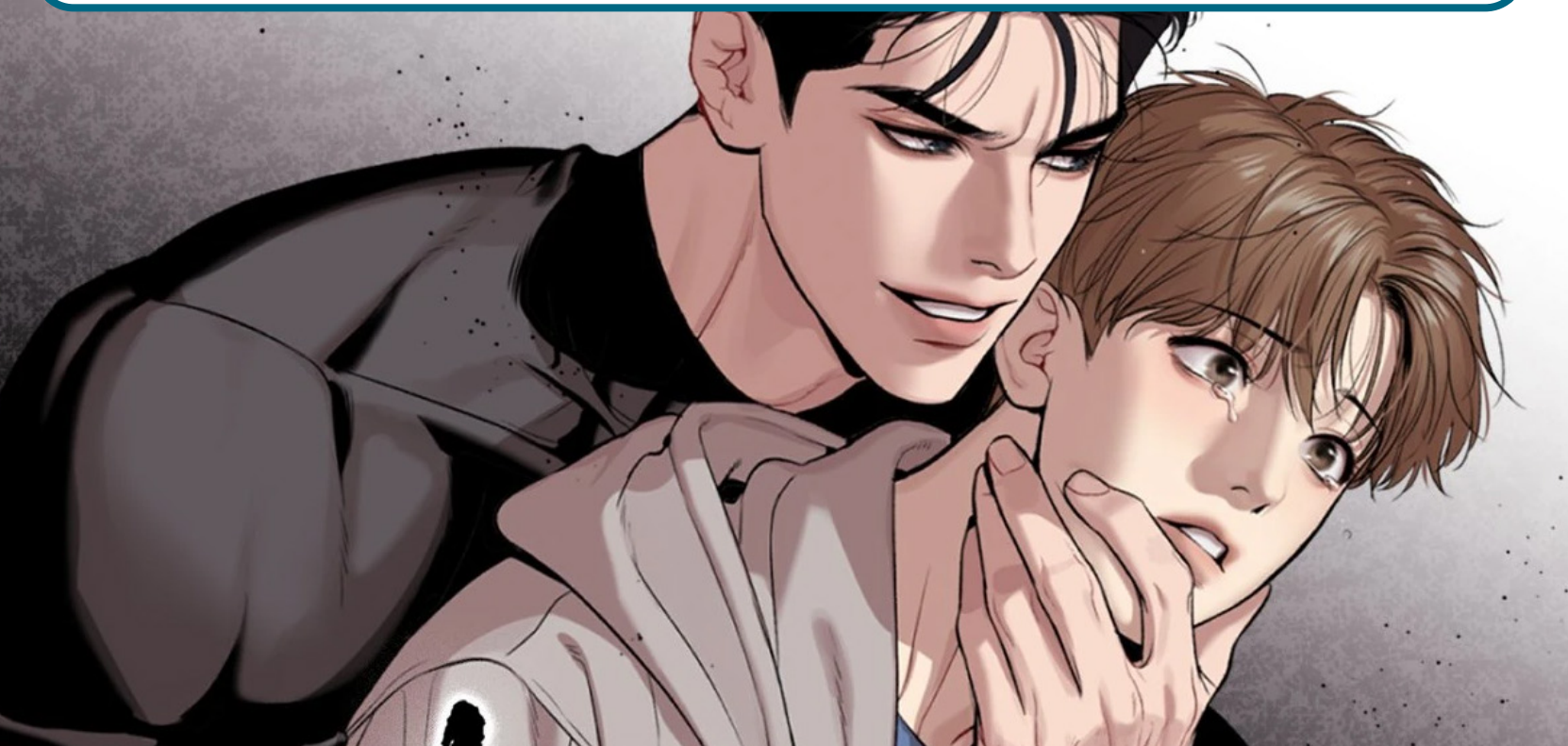
Írta: supermario4ever





MINGWA: BJ ALEX ÉS JINX

Írta: Doris Gr.



manga - ajánló



Az elmúlt évek során megjelenő, online olvasásra szánt, színes képkockákból álló koreai manhwa-k ma már ugyanolyan nagy népszerűségnek örvendenek, mint Japán társaik, a mangák.

A boys love műfajon belül is folyamatosan érkeznek a jobbnál jobb történetek digitálisan és fizikai formában is. Közülük is az egyik legnépszerűbb alkotó Mingwa, akinek két manhwa-ja, a BJ Alex és a Jinx már biztos rajongótáborra tudhat magának.

BJ Alex

A történet főszereplője Dong-Gyun, aki a koreai egyetemisták hétköznapi életét éli. A viszályzó fiú nappal órákra jár és mellette egy kávézóban dolgozik, este tíz órakor azonban bezárkózik a szobájába, hogy végignézze kedvenc streamer előadója újabb bejelentkezését. Ő a népszerű BJ Alex, aki pikáns, szexuális történeteivel vagy éppen a saját testével szórakoztatja a közönséget. Dong-Gyun arról ábrándozik, hogy egy nap találkozhat ezzel a sráccal, aki a fantáziájában ugyanolyan kedves, figyelmes, mint a videóiban.

A valóság azonban nem is állhatna távolabb Dong-Gyun elképzeléseitől. Egy véletlen folytán rájön, hogy kicsoda BJ Alex: Jiwon, az egyetem népszerű szépfiúja, aki a diáktanács elnöke. Hogy megtartsa a titkát, Dong-Gyun egy együtt töltött éjszakát kér cserébe. De míg Jiwon mindenki másval barátságos, addig Dong-Gyun előtt megmutatja az igazi személyiségét, ami érzéketlen, követelőző, dühös, a viselkedése pedig bántó. Az első

éjszakát azonban még jóval több követi. Jiwon ugyanis teljesen a rabja lesz Dong-Gyun testének, és bár csak ki akarja használni, mégis fokozatosan engedi magához a fiút, aki őszinte szerelemmel fordul felé.

Így indul a két fiú titkos viszonya, ami hatalmas mélységeket és magasságokat él meg, olvasóként pedig együtt száguldhatsz végig velük ezen az érzelmi hullámvasúton.

Egészen sablonosan indul a kapcsolat, minden adott a szokványos rossz fiú – jó fiú felálláshoz, de a főszereplő páros dinamikája egészen új szintre emelte ezt számomra.

Azt most leszögezném: Jiwon bunkó. Igazi red flag karakter. Ha ilyen emberrel járna bármelyik barátnőm, rögtön azt tanácsolnám, hogy fusson és hátra se nézzen. Még Dong-Gyunnak is ezt tanácsoltam olvasás közben, de persze ő a rózsaszín ködtől se nem látott, se nem hallott. Igazi naiv szerelmesként próbálja kibírni Jiwon mellett, aki gátlástalanul visszaél a fiú érzéseivel, ha pedig úgy adódik, keresztülnéz rajta. Az ember legszívesebben péklapáttal csapkodná mindkettőt, hogy térjenek már észhez. De pont mikor már odáig jutnál, hogy feladod, elkezdnek változni.

Igazi katarzisélmény, mikor Dong-Gyun végre kiáll magáért, amivel hatalmas lépést tesz afelé, hogy végre magabiztos férfivá váljon. Jiwon múltja pedig fokozatosan feltárul előttünk, amiből kiderül, miért rejtőzik a fiú képletesen és a valóságban is maszk mögé.

Mingwa jó érzéssel mutatja be: senki sem születik rosszindulatúnak, a megélt traumái azonban azzá tehetik. Utána pedig jön is a kérdés: az ilyen ember képes a változásra, hogy aztán esélyt kapjon a boldogságra?

A dráma mellett természetesen az erotikának is jut hely bőven, ami pikáns és szexi. Jiwon alkatán van mit nézni, nem véletlen lett BJ Alex karaktere egy felkapott TikTok mém.

Az eddigiek mellett azonban jut más témának is hely a történetben. Ilyen például a homoszexualitás felvállalásának kérdése. Dong-Gyunnak és Jiwonnak is el kell döntenie, hogy előbújnak-e a barátaiknak, hogy önmaguk lehessenek, vagy örökre hazudni fognak a világuknak.

Egy mellékkarakter erejéig pedig láthatunk az iskolán belüli abúzusra is példát. Ebből az derült ki számomra, komoly problémát jelent Dél-Koreában, hogy egyes idősebb diákok – visszaélve a nekik kijáró tisztelettel – zaklatják a fiatalabb diákokat. Külön fel is hívja a figyelmet a szerző arra, hogy ha valaki ilyet tapasztal, azt mindenképp jelentse.

A Dong-Gyun & Jiwon páros mellett a történet mellékpárosának vagy úgynevezett bétapárosának kapcsolata már igazi habkönnyű sztori, még a BDSM ellenére is. Ők Don-Gyun kávéházi kollégája, a nyíltan meleg, szertelen Chanwoo és egy másik streamer, a kifinomult BJ MD alias Myung-Dae.

Chanwoo mindig rossz férfiakba szeret bele, és hiába vágyik titkon kipróbálni subként (alárendeltként) a BDSM világát, egyikben sem bízott soha annyira, hogy ezt szóvá tegye. Myung-Dae azonban felfigyel rá, és megkéri Chanwoot, legyen a partnere. Igazi, konszenzuson alapuló kapcsolat jön létre köztük. Myung-Dae őszintén törődni kezd Chanwoo testi és lelki állapotával, és nem-



csak szexuálisan, romantikus értelemben is vonzódni kezd a fiúhoz.

A BDSM nem tartozik a kedvenc témáim közé, főleg, hogy a yaoi műfaján belül szerintem ritkán találni megfelelően ábrázoltat, ami az erőszakosságon kívül többről is szólna. Chanwoo és Myung-Dae kettősénél azonban sikerült egy ilyen kapcsolat kifinomultságát is ábrázolni.

A sztori tehát nem egy könnyű, romantikus olvasmány, de akkor miért is szeretjük oly sokan? Mert izgalmas, folyamatosan érezni a feszültséget, és várod, mikor fordul jobbra a szereplők sorsa, épp ezért lehetetlen olvasmány.

A hivatalos manhwa 83 fejezetből áll, és 2017-2020 között jelentek meg a részek. Ehhez jött a 8 fejezetes melléktörténet és plusz 5 fejezet side story. Angolul a Lezhin weboldalon érhető el, de már több nyelven is megjelent fizikai formában (pl. spanyol, német, angol). Akár a klasszikus mangák esetében, a panelek fekete-fehér képekből állnak, amelyeket néha tör meg a vörös vagy kék szín, és csak a nagyon kiemelt jelenetek kaptak teljes színezést.

Érdekesség: A BJ megjelölés nem az angol „blow job” kifejezésre utal a streamerek neve előtt, hanem a „Broadcast Jockey” rövidítése, amelyet az online streamelők leírására használnak Dél-Koreában. Legyen szó akár játékról, zenéről, könyvről vagy éppen felnőtt tartalmakról szóló megosztásokról.

Hossz: 83 (+8, +5) fejezet
Megjelenés éve: 2017-2020
Kiadó: Lezhin Comics
 Webtoon
Kiadvány: online, puhakötés
Műfaj: boys love, erotika



Engem teljesen bevonzott Dong-Gyun és Jiwon története. Két nap alatt daráltam le a fejezeteket, annyira kíváncsi voltam, hogyan fognak révbe érni, ha sikerül nekik egyáltalán. Bár vannak nem túl bizalomgerjesztő címkék (red flag, BDSM), amelyek talán eltántoríthatják az embert az olvasástól, de biztatnék minden yaoifant, adjanak neki egy esélyt, mert szerény véleményem szerint abszolút megéri.

Jinx

Mingwa újabb története 2022-ben startolt el, és szintén a Lezhin oldalán érhető el. Jelenleg – miközben ezeket a sorokat írom – 69 fejezetnél jár, és ezúttal teljesen színesben láthatóak a panelek. A cselekmény dinamikája hasonló a BJ Alex cselekményéhez, és a karakterek is mutatnak hasonlóságot, de az egész sokkal kiforrottabb, ami mutatja Mingwa fejlődését. A grafika gyönyörű, a karakterek mind egyediek és szépek.

A főszereplő ezúttal egy fiatal fizioterapeuta, Kim Dan, aki súlyos beteg nagymamájáról igyekszik gondoskodni, miközben uzsorásokkal is meggyűlik a baja. Munkát nehezen talál, ugyanis a korábbi főnöke szexuálisan zaklatta, és mivel visszautasította a közeledését, a férfi elintézte, hogy egy kórházban se kapjon munkát. Ezért igazán álomszerű számára, mikor felveszik a híres MMA-harcos sportoló, Joo Jaekyung csapatába, hogy segítse a férfit a mérkőzésekre való felkészülésekben.

Jaekyungnak azonban egészen különös elvárásai vannak. Van neki ugyanis ez az általa „jinx”-nek hívott problémája – mondhatjuk, hogy feszültségkezelésre van szüksége –, amely a versenyei előtt mindenképp kezelésre szorul. Szexuális értelemben. Jaekyung pedig Kim Dantól várja el, hogy segítsen neki ebben. Olyan összeget ajánl fel, amit Kim Dan képtelen visszautasítani. Így végre nyugodtan fizethetné a nagymamája

összes orvosi kezelését, amire szüksége van. De vajon megéri-e áruba bocsátani a testét, ha aztán Kim Dan érzékeny szíve és lelke sérül meg miatta?

Erotikából sokkal több jutott ebbe a történetbe, és érdemes felkészülni rá, hogy sokkal több minden is kerül ábrázolásra. Ahogy pedig már fentebb írtam, az események láncolata nagyon hasonló Mingwa korábbi művéhez. Jaekyung arrogáns és zsarnok, ringen belül és kívül is irányít, ezért az elején nem igazán kedvelhető figura. Kim Dan hamar menekülőre is fogja. Mégis, Jaekyung lesz rövidesen az egyetlen támasza, és sejteni lehet, hogy a zord viselkedés mögött sokkal több lakozhat.

Bétapáros ebben a történetben is akad. A híres színész, Choi Heesung – miután próbálkozásai kudarcot vallanak Kim Dannál – szemet vet Jaekyung legfiatalabb csapattársára, Yoon-gura, akivel titkos viszonyba kezdenek. Kellemes kiegészítői a történetnek, akik barátként támogatják a főpáros kapcsolatát.

Ha valaki kedvet kapott a BJ Alexhez, akkor ne álljon meg, legyen a következő a Jinx. Fejezetek havonta háromszor jelennek meg, amiket megéri várni, mert bőven van miért izgulni.



Hossz: 69 fejezet
Premier: 2022-
Kiadó: Lezhin Comics
 Webtoon
Kiadvány: online
Műfaj: boys Love, erotika





Disney TWISTED-WONDERLAND

THE ANIMATION

ディズニー ツイステッドワンダーランド ザ アニメーション

☐ manga - ajánló



TWISTED WONDERLAND

Írta: Kuroko Ai

Mi is az a Twisted wonderland? Röviden a történetről

A *Twisted Wonderland* egy *Harry Potter*-szerű varázslatos világ, melynek középpontjában a Nightraven Kollégium áll, ami fiatal varázslókkal teli iskola. Hasonlóan a HP-hez, itt is vannak különböző „házak”, szám szerint hét, azonban varázssüveg helyett beszélő tükör határozza meg, ki hova kerül. A házaknak van egy-egy vezetője és vezető helyettese, akik a többi diákot koordinálják, és segítségért fel tudják keresni őket. A házakat különböző Disney-mesék gonoszai ihlették, akikre a diákok felnéznek.

Történetünk azzal indul, hogy a beavatási ceremóniát hirtelen egy különös lény és egy új jövevény zavarja meg. Yuu, aki átlagos ember, egyik pillanatban még épp az utcán volt, ahol majdnem elgázolta egy különös, fekete lovaskocsi, másik pillanatban pedig egy koporsóban ébredt egy számára idegen helyen.

Kisebb bonyodalmak árán kiderül, hogy Yuu nem tartozik sehova, így az igazgató felajánlja neki, hogy amíg megtalálják a hazajutásának módját, legyen ő is diák. Így kezdődik hát élete a varázslatos világban, rengeteg örülettel és izgalommal.

A játékról és a házak felépítéséről korábban [a magazin 70. számában](#) már írtam, ott részletesebben olvashattok a különböző házakról is.

Feldolgozások

A történet először regényként látta meg a napvilágot, majd később a japán Disney jóvoltából játékként is megjelent. Pár év elteltével az angol verzióját is kiadták, és később az animét és a mangát is bejelentették. A játék a cikk megírásakor az 5. évfordulóját ünnepelte (japán szerveren, angolon le vagyunk maradva legalább egy évvel), és nemrégiben jött ki a 7. könyv legújabb fejezete.

A manga jelenleg a Scarabia fejezetet dolgozza fel, ami a játékban a 4. könyv. A manga különlegessége, hogy minden egyes háznál különböző Yuu van: Yuuken az első, aki a Heartslabyl részben kezd, Savanacław-ban Yuuka, az Octavinnelle-ben Yuuta, és végül a Scarabia fejezetekben Yuuna. Mindegyik Yuu eltérő személyiségű és kinézetű, viszont a történet szempontjából nincs különbség.

A számos játék-event mellett az 5. évforduló alkalmából a 7 ház kapott egy-egy rövid videót, egyedi dalokkal a főbb karakterek előadásában.

A dalokat a karakterek hangszínészei éneklék, így aki szereti az idol animéket, annak mindenféleképpen ajánlom, főleg, hogy elkezdtek a teljes verziót is kiadni. Ha még ez sem lenne elég, ott vannak a különböző eventekből származó dalok, amiket megtalálhattok YouTube-on is (ajánlatos utánanézni, mert nem csak pár videóról van szó, és remekül ki vannak dolgozva).

Októbertől kezdve elindul az anime is, amit a szerencsésebbek a Disney+-on tudnak hivatalosan megtekinteni (nem tudom, hogy itthon mennyire lesz elérhető, sajnos nekem nincs Disney+ előfizetésem, így nem tudom, hogy mennyire különbözik a hazai kínálat a külfölditől, szóval ha nem lesz elérhető, előre is elnézést). Az anime várhatóan a manga mintáját követve különböző Yuu főszereplőket fog bemutatni. Kezdsnek, csak úgy, mint a játék és a manga esetében a Heartslabyul fejezet kerül feldolgozásra, szóval aki nem ismeri sem a mangát, sem a játékot, az is élvezni tudja majd az animét (remélhetőleg).



Miért ajánlom?

Bár sokan elriadnak mind a leendő animétől, mind a mangától a *Hófehérke* élszereplős változata után, de a kettőnek semmi köze egymáshoz, szóval nyugodtan lehet neki esélyt adni. Az egész történet a klasszikus Disney-mesékre épít olyan szempontból, hogy a házakat azok mintájára alkották, és egy-egy eventben akár utalást is kapunk valamelyik klasszikusra (pl. egyik halloween eventkor Silver megemléltette Mulan történetét, a legutolsó halloween event pedig konkrétan a *Karácsonyi Lidércnyomás* című filmre épült).

A történet során kapunk drámai és humoros pillanatokat, valamint a karakterfejlődés sem marad el. Ha valaki játszik a játékkal, egy-egy karakter voiceline-ből olyan dolgokat is megtudhat,



amit az alaptörténetben nem említenek meg. Előfordul, hogy egy-egy event eseményei is visszaköszönnének, de ha valaki kíváncsi a korábbi eventekre, rengeteg fordítás elérhető YouTube-on, így még ha személyesen nem is élte át valaki, vissza tudja nézni.

Voiceline lehet az adott karakter kezdőképernyőn beállított verziójánál a szöveg, vagy éppen külön, az adatlapjánál megadott karakterekkel és egyéb dolgokkal kapcsolatos véleményei a karakternek. De a vignettes résznél vagy a vendégszobában is találhatunk egy-egy érdekes információt.



Összességében érdemes nekivágni legalább a mangának vagy a regénynek, ha a játéknak nem is. Későbbiekben az animét is csak ajánlani tudom, főleg, hogy a karakterek hangjai ugyanazok lesznek, akik a játékban is.

Linkek

[Disney+ Japán bejelentése az animéről](#)
[Crunchyroll hír az animéről](#)
[Hivatalos angol oldal](#)

 [Játékról korábbi cikkem](#)
(játék letöltése is benne van)

 [Hivatalos Trailer](#)
 [Eddigi animációs trailerek](#)

Összes eddigi zenés videó és a dorm songok:

 [Heartslabyul](#)
 [Savanaclaw](#)
 [Pomefiore](#)
 [Diasomnia](#)
 [Ignihyde](#)
 [Octavinelle](#)
 [Scarbria](#)



REIRI

fantasy Japán történelmében

Írta: A. Kristóf

 manga - ajánló



Bevezető

A történet, amit ezúttal ajánlok, egy jól ismert alkotó tollából származik, de úgy gondolom, hogy a *Reiri* manga nem ismert az olvasók körében. Az író nem más, mint Iwaaki Hitoshi, akinek a két legismertebb alkotása a *Parazita* (*Parasyte*) és a *Historie* manga. Biztos vagyok benne, hogy az olvasók legalább a *Parazita* művet ismerik, ha nem is manga formában (pedig úgy is sikeres alkotás), akkor a belőle készült animét. A történet véres és pörgős, az egyik kedvenc mangáim közé tartozik, így bátran merem ajánlani olvasásra vagy referenciaként a *Reiri* mangához. A *Historie* teljesen más tézisa, bár ez a történet sem szenved hiányt a véres jelenetekben és a brutalitásban, mégis mivel egy történelmi alkotásról van szó, emiatt a történetben ez teljesen másképp valósul meg. A *Historie* Nagy Sándor korszakát és életét követi nyomon (ha őszinte akarok lenni, a történet még Nagy Sándor születése előtről indul), egy igazi történelmi mangaként, tehát szigorúan betartva az ismert tényeket. Akik szeretik a történelmi mangákat, adjanak egy esélyt a *Historie*-nek is.

Miért beszélek erről a két alkotásról ennyire részletesen? Nos, elsősorban azért, mert a *Reiri* a két manga egybeolvasztásából jött létre, vagy legalábbis ezt a benyomást keltette bennem. A *Reiri* nem teljesen történelmi manga, mivel egy fantázia történet egy jól ismert történelmi időszakban, viszont mégis hűen mutatja be Japán azon korszakát, amelyet Tokugawa Iyasu, Oda

Nobunaga, Takeda Nobukatsu és egyéb jól ismert japán hadurak domináltak. Japán ezen korszaka egy háborúval és szenvedéssel teli időszak volt, amelyet napjainkban hűen neveznek Sengoku Jidainak (szabad fordításban a háborúzó államok időszaka). Összegezve tehát, aki egy könnyed és kellemes történetet szeretne olvasni, az kénytelen lesz egy másik mangát keresni, ugyanis ez a manga akcióval teli, gyakran brutális, ugyanakkor a története megragadó és leköti az olvasó figyelmét.

A manga világa

A történet Japán egyik, ha nem a legdinamikusabb korszakában játszódik. Ebben az időszakban Japánban soha nem látott társadalmi felfordulás ment végbe, mely során a társadalom újraszervezte magát lázadásokon, forradalmakon és civil háborúkon keresztül. Hogy pontosan mikor kezdődött ez az időszak, az vitatható, az viszont elfogadott tény, hogy a központi hatalom meggyengülése vezetett ahhoz, hogy a helyi nagyurak egyre nagyobb és nagyobb hatalomra tegyenek szert. Ez nem meglepően helyi lázadásokhoz és harcokhoz vezetett, míg a helyzet addig fajult, hogy senki nem tudott többé úrrá lenni rajta. A felfordulás, ami kialakult Japánban, ahhoz vezetett, hogy magas rangú személyek elvesztették pozíciójukat (és gyakran az életüket is), míg az egyszerű emberek magas pozíciókat szereztek meg maguknak.

Ez az átalakulás teljes körű volt, még a samuráj kultúrát is érintette, ahol az addigiakkal ellentétben egyszerű emberek is elkezdtek befolyást kiharcolni maguknak. Ez a korszak meghatározó időszaka volt a japán kultúrának, amely rányomta bélyegét a társadalomra. Fontos megemlíteni, hogy ezen korszak vége jelentette az igazi, egyesült Japán létrejöttét. Az országot korábban is egy uralkodó vezette, de a Tokuwaga dinasztia lesz az, amely véglegesen egyesíti a japán kisállamokat, és ezáltal megalapozza a mai modern Japánt. Ez, ahogy lenni szokott, nem jött ingyen, és az árat az átlagos emberek fizették meg.



Ebben a tumultussal teli korban játszódik a *Reiri* manga története, ahol nem meglepő módon a főszereplő egyszerre áldozata és szerves részvevője a korszaknak. A főszereplő életén keresztül az olvasó betekintést nyer Japán ezen időszakába és mindabba, ami igazán borzasztóvá tette azt. Amire itt gondolok, azok az apró részletek, az átlagos emberek élete és viszonyai, azok a dolgok, amelyek általában nem kerülnek be a történelem tankönyvekbe vagy a rövid összefoglalókba. Az igazi tragédiák és szenvedések mindig az egyén szintjén történnek. A manga ezt mutatja be, a történet az emberekről szól, akik ezt a korszakot megtapasztalták.

Saját vélemény a mangáról

A manga egy elképesztően velős alkotás, őszintén meglepett, hogy mennyi cselekményt és karakterfejlődést lehet egy ilyen rövid alkotásba



belezsúfolni. A történet megragadó, a karakterek jól felépítettek és a karakterfejlődés szemmel látható rajtuk, emellett rengeteg az akció. Habár a manga történelmi fantázia, úgy gondolom, hogy rengeteg dolgot ad vissza a valós történelemből, olyannyira, hogy sok történelmi manga nem tud ennyire részletes és valós információkat adni a korszakról, amiben játszódik.

A manga rajzstílusa

Azt hiszem, a szó, ami leginkább jellemzi a manga rajzstílusát, az az „egyedi” lenne. Ezt azonban nem rossz értelemben mondom. Úgy gondolom, hogy a manga rajzstílusa szépen visszaadta a történetet és a korszakot, amiben játszódik.

A mangában a szereplők egyediek és szépen kidolgozottak, a történetvezetés pedig jól összeillik a látvánnyal. Mivel a sztori akciódús, így a rajzolás is ezt helyezte előtérbe, és stílusa gyakran a shounenre hasonlít.



A manga utóélete

Meglepő módon a *Reiri* nem annyira ismert, mint az író két másik kedvelt és elterjedt mangája. Sőt, annyira nem ismert,

hogy még hivatalos angol fordítás sincs hozzá. Ez nagyon meglepett, mivel a történet véleményem szerint gond nélkül eléri a *Parazita* vagy a *Historie* szintjét. Szerencsére rajongói fordítás található az interneten, így nem vagyok egyedül ezzel a véleményemmel. Sajnos a rajongók, és akik most akarnak megismerkedni a művel, kénytelenek ennyivel beérni, de remélem, hogy ez nem fog senkit sem eltántorítani attól, hogy belekezdjen ebbe a remekműbe.



Hossz: 35 fejezet 6 kötetben
Év: 2015.11.12. – 2018.12.12.
Író: Iwaaki Hitoshi
Rajzoló: Muroi Daisuke
Műfaj: fantasy, kaland, harc, történelmi, 18+





☐ manga - ajánló



GUNKA NO BALTZAR

politika és hadviselés

Írta: A. Kristóf

Bevezető

Ismét egy olyan mangát szeretnék bemutatni, ami egy kicsit meglepő számomra. Abban a tekintetben, hogy mennyire érdeklődnek a japánok Európa történelme iránt. Ha jobban belegondolok, talán nem kellene ennyire meglepődnöm, hiszen mi is érdeklődünk Japán és más országok/kontinensek történelme iránt. Mindenesetre számomra kellemes meglepetés volt, hogy mennyi alkotás található ebben a kategóriában, és ennek örömeire úgy döntöttem, ajánlok is egyet az olvasóknak. A Gunka no Baltzar manga bár történelmi, nem egy konkrét ország vagy nemzet történelmét mutatja be. A XIX. századi Európában játszódik, de a mangában szereplő országok kitaláltak. Úgy gondolom, hogy ez egy jó döntés volt. Az is, hogy az író nem nevezett meg egy konkrét államot és kort, így elkerülte az összes problémát, ami ezzel járt volna. Az időszak egy rendkívül érdekes korszaka Európának, amely során nagyhatalmak és jelentős történelmi személyek egyaránt születtek. A manga természetesen nem tudja az egész évszázadot hitelesen visszaadni, de nem is próbálja meg. Ehelyett inkább csak a korszak hadi

technikájára és politikai életére koncentrál. Carl von Clausewitz szerint (a korszak egyik kiemelkedő egyénisége) a kettő szorosan összefügg, valamint egyik a másikból következik. Úgy tűnik, ezt a manga írója is így gondolta, és emiatt alapozta az alkotását erre a két társadalmi jelenségre.

A manga világa

A történet tehát egy kitalált világ kitalált országaiban játszódik, mégis már a legelejétől kezdve nyilvánvaló, hogy az író melyik európai nemzetre alapozta a cselekmény központi államát. Nem titok, hogy Poroszországról van szó. Napjainkban ez az ország nem létezik, azonban a XIX. század végén létrejött Német Császárság vezető tagállama volt, így a mai Német Szövetségi Köztársaság elődje, első kancellárja Otto von Bismarck lett. Poroszország a korszak katonai nagyhatalma volt, ugyanakkor társadalmi szinten is egy új, energikus és fejlődő társadalom képét mutatta (a kötelező állami oktatási rendszert is itt vezették be először). Így nem csoda, hogy a manga írója a korszak „legmozgékonyabb” államát tette a történet „főhősének”.

Ebben az időszakban Európában hatalmas különbségek voltak a különböző országok között katonai és politikai szinten egyaránt. Így a manga nem túloz, amikor a fejlett Weissen segítséget nyújt az elmaradt Basellandnak, vagy amikor az olvasó azt látja, hogy mennyivel elmaradottabb Baselland. A manga hű marad politikai szinten is, ugyanis ez a segítségnyújtás természetesen nem ingyen vagy jó akaratból van. A cél természetesen az, hogy Weissen ezen keresztül politikai befolyást szerezzen, amit később arra használhat, hogy elfoglalja a nála sokkal gyengébb országot. Így bár a manga egy fiktív világban játszódik, az alapjai nagyon is valósak, a történelmi háttér pontos megvilágítása annak, ahogy a dolgok a XIX. század Európájában álltak. Egy dinamikus, energikus és változásokkal teli korszak volt (még akkor is, ha ez nem csupán jó vagy kellemes eseményeket hozott magával), ugyanezek a jellemzők mondhatók el a mangáról is.



Biztos vagyok benne, hogy az olvasó nem fogja unalmasnak találni a történetet, még akkor sem, ha épp a hadviselés vagy a politika nem tartozik a kedvelt témái közé.

A manga rajzstílusa

Itt két dolgot említenék. A szereplők a mangában egy kicsit furán néznek ki (az én ízlésemnek), sokkal inkább hasonlítanak nyugati képregényszereplőkhöz, mint mangakarakterekhez. Ez természetesen nem gond, csak kissé zavart olvasás közben. Ezzel ellentétben a manga háttére pazar. Az épületek, a felszerelések és alapvetően minden háttérelem szépen visszaadja a történelmi valóságot. Igazán lenyűgöző, hogy a mangaka hogyan tudta ennyire pontosan megteremteni a XIX. század hangulatát. Ez a része a mangának mindenképp dicséretet érdemel, és kiemelkedő pontja az alkotásnak.



Saját vélemény és ajánlás

Több dolgot is ki szeretnék emelni, ami elnyerte a tetszésemet. Az első a politikai és katonai élet bemutatása. Egyáltalán nem könnyű ez, és biztos vagyok benne, hogy rengeteg, munkát vett igénybe, mire a manga írója elég tudásra tett szert ahhoz, hogy ennyire pontosan és részletesen be tudja mutatni a XIX. század politikai és katonai helyzetét. Úgy gondolom, hogy ez a része a mangának érdekes lehet azok számára is, akik nem érdeklődnek különösen a történelem iránt, mivel maga az időszak rendkívül fordulatos és eseménydús volt.

Még egy dolog, amit különösen kedveltem: a főhős. Egy fiatal, ambiciózus, talpraesett és bátor jellem. Olyan karakter, aki önerőből oldja meg a problémáit. Igazán jó érzés volt látni egy főhőst, akit nem az emberfeletti képessége, rendkívüli



okossága, szerencséje, írói védettség vagy egyéb „deus ex machina” ment meg. Őszintén jól esett olvasni egy történetet, ami realista, ahol el tudjuk hinni, hogy amit olvasunk, az valóban megtörténhetett. A fantasynak is megvan a maga helye, én különösen kedvelem azt is, de egy történelmi mangában úgy gondolom, hogy minél kevesebb a fantasy elem, annál jobb.

A történet utóélete

A manga még mindig nem ért véget, így talán nem meglepő, hogy nem kapott anime-adaptációt. Ez természetesen nem szabályszerű. Ugyanakkor 2021-ben megjelent egy spinoff mangasorozat is elektronikus formában, Kyochi által, amit később nyomtatásban is kiadtak két kötetben (a spinoff még 2022-ben véget ért). Jelenleg nem lehet tudni, hogy lesz-e bármiféle adaptáció a történetből, szóval akinek az érdeklődését felkeltettem, nyugodtan vágjon bele.

Hossz: 18 kötet és még fut
Premier: 2011.01.11.
Alkotó: Nakajima Michitsune
Műfaj: történelem, politika, hadviselés





☐ manga - szubjektív

KELET ÉS NYUGAT ÖSSZEHAISONLÍTÁSA A DEBRECENI EGYETEM HALLGATÓINAK SZEMÉN KERESZTÜL

Írta: Lőrincz Réka, Kuruc Andrea

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

Lőrincz Réka: Comics vagy mangák?

Dolgozatomban az amerikai és a japán képregények közötti különbségeket fogom megvizsgálni, különböző elemzési szempontok alapján, mint például a történetmesélés módja, az ábrázolás és a vonalvezetés hasonlóságai és különbségei. Továbbá, az amerikai képregények és a japán képregények közötti eltérések számos területen megfigyelhetők, beleértve a vizuális stílust, a kiadási formátumot, az olvasási irányt.

Ami a vizuális stílust illeti, az amerikai képregények részletgazdagok, hiszen realiztikusabb vagy stilizált superhős-stílust vonultatnak fel, erős színezés és árnyékolás jellemzi őket, gyakran digitális színezéssel készülnek. Ezzel szemben a

japán mangák általában fekete-fehérek, egyszerűbb vonalvezetés és karakteres érzelmábrázolás jellemzi őket.

Az olvasási irány is jelentősen eltérő, mert a comics balról jobbra olvasandó, a mangát pedig jobbról balra kell olvasni, megtartva a japán írásrendszer sajátosságait. A legszembeütőbb különbség mégis a történetmesélésben és a tematikában rejlik, tehát az olvasó számára leginkább megfogható részében a képregényeknek. Az amerikai képregények gyakran hosszútávú, folytatásos történetek, különböző írók és rajzolók által feldolgozva. Az USA-ban jellemzőek a rebootok és az alternatív univerzumok létrehozása a képregények történeteiből. A japán mangákat többnyire egy író és rajzoló alkotja, és van egy konkrét befejezésük. Több műfajban készülnek, gyakran életkor és célközönség szerint. Itt is előfordulnak a rebootok, de kevésbé gyakoriak.

Megemlítendő még, hogy az amerikai comicsra a realiztikusabb dialógusok és akcióorientált jelenetek jellemzőek, míg a japán mangákra a több humoros, eltúlzott reakció és vizuális jelölés.





A mangákban a képek és a cselekvések gyakran magukért beszélnek, ezért általában kevesebb szöveget tartalmaznak, mint egy ugyanannak a korosztálynak szóló comics. Fontos kiemelni, hogy a mangákban a főhős jellemzően karakterfejlődésen megy át, ami a comicsban ritkább, ott a cselekményen van a hangsúly inkább.

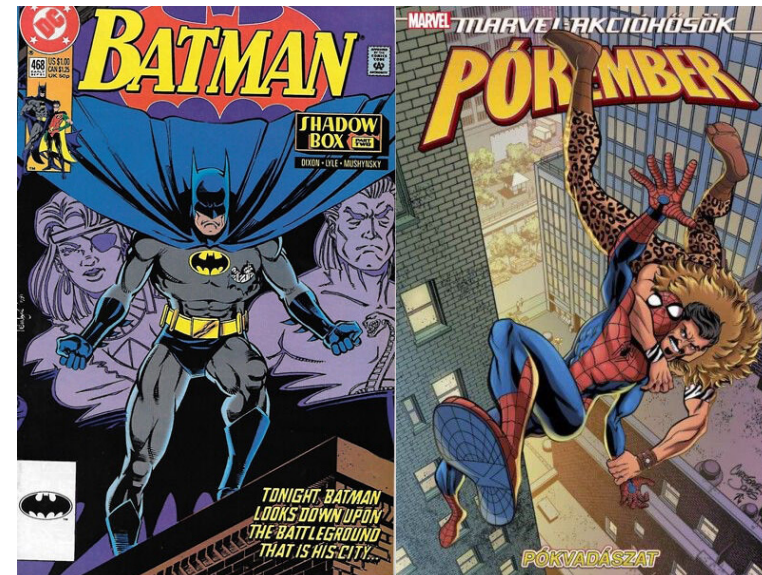
Számos különbségük ellenére több hasonlóságot is mutatnak. Mindkettő a képek és a szöveg kombinációját használja a történetmesélésre, képkockák egymásutáni ábrázolásával meséli el az adott történet cselekményét. Továbbá, mind az

amerikai képregények, mind a japán mangák számos műfajban léteznek, például akció, sci-fi, fantasy, horror, romantika vagy dráma. Mindkét médium ikonikus hősöket és gonosztevőket hozott létre, akik generációkon átívelően népszerűek. Ezek általában folyamatosan bővülő történetek, mindkettőben gyakori a hosszú élettartamú történetfolyam, amely évekig vagy akár évtizedekig is folytatódhat. Emellett sok sikeres comicsból és mangából készült adaptáció, filmvászonra vetítik ezeket a híres történeteket. Mind az amerikai, mind a japán képregények hatalmas rajongótáborral rendelkeznek, és jelentős hatással vannak a popkultúrára. Célközönségük is széles skálán mozog: gyermekektől felnőttekig, hisz minden korosztálynak készülnek tematikától függően.

Bár a rajzolási stílus, az olvasási irány, a kiadási formátum és egyéb más is eltér, ezek az alapvető hasonlóságok megmutatják, hogy mindkettő a vizuális történetmesélés egyedi, de rokon formája. Dolgozatomban több szempontból vizsgáltam meg a képregények sajátosságait, kitérve a japán és az amerikai változatok közötti különbségekre és hasonló motívumokra is.

Kuruc Andrea: Mi a különbség az amerikai és a japán képregények között?

Az amerikai és a japán képregények első ránézésre nagyon különböznek egymástól, de mindkettőnek megvan a maga varázsa. Bár nem



vagyok nagy szakértője a témának, és nem szoktam gyakran képregényeket olvasni, de egy kis utánanézéssel is könnyen észrevehetőek az eltérések.

Az egyik legfeltűnőbb különbség a megjelenés. Az amerikai képregények színesek, és tele vannak szuperhősökkel – mint a mindenki által ismert Pókember vagy Batman karakterek –, akik rendszerint megmentik a világot. A mangák ezzel szemben többnyire fekete-fehérek, és érdekes módon jobbról balra kell olvasni őket.

A történetek hangulata is más. Az amerikai képregények gyakran pörgősek, akciódúsak, mintha egy blockbuster filmet néznél. A mangák viszont sokszor lassabban bontják ki a karaktereket és a sztorit. Egy manga főhőse lehet egy teljesen átlagos, ügyetlen kamasz is, aki rengeteget hibázik. Éppen ebben az életszerűségben rejlik ezeknek a mangáknak a szépsége.

A műfaji választék is meglepett, amikor utánanéztam. Míg az amerikai képregényeknél a szuperhősök dominálnak, a mangáknál sokkal színesebb a repertoár. Vannak romantikus, sportos, horror vagy akár főzőcskézős mangák is.

Ha a látványos akció érdekel, az amerikai képregények jó választásnak bizonyulhatnak számodra. Ha inkább egy lassabb, érzelmesebb történetet próbálnál ki, akkor egy manga talán közelebb áll hozzád. Keress, kutass, hátha pont egy olyan történet akad a kezedbe, amihez majd újra és újra visszatérnél – még akkor is, ha eddig azt hitted, a képregények nem neked valók.

Kelet és nyugat összehasonlítása a Debreceni Egyetem hallgatóinak szemén keresztül

III. Molnár Balázs
AniMagazin 81. szám

II. Kóti Szilvia, Laklóth Krisztián
AniMagazin 80. szám

I. Fazekas Lili, Kalina Martina, Nagy Dorina Kitti
AniMagazin 79. szám



DEATH'S GAME

Írta: Yuuko

live action - ajánló



Ezúttal egy rövid, de mégis nagyon mozgalmas sorozatot szeretnék nektek bemutatni. Mielőtt azonban rátérnék a történet ismertetésére, szeretném leszögezni, hogy hasonlóan a Tomorrow (AniMagazin 71.) című sorozathoz, ez is egy elég komoly témát állít a középpontjába (kiindulópontjába): az öngyilkosságot. Koreában nagyon nagy az önkezű halálok aránya, aminek több társadalmi oka is van. Ebbe részletesen nem szeretnék belemenni, azonban már a sorozat nézése alatt is felsejlik a nézőben egy-két ok erre. Így erre mindenképp fel szerettem volna hívni a figyelmet akkor is, ha jelen esetben ezt egy természetfeletti elemekkel rendelkező sorozatban teszik meg.

Történet

Choi Yi Jae életében semmi sem akart összejönni: egyedülálló édesanyja hiába áldozott fel mindent a jövője érdekében, ő pedig hiába végzett jó egyetemen és van egy szerető párja, mégis kisiklott az élete. Állásinterjújára igyekezve tanúja lett egy közlekedési balesetnek, ahol a szerencsétlen férfi gyakorlatilag Yi Jae karjaiban halt meg. Ez az eset annyira megrázta a fiút, hogy képtelen volt fókuszálni az állásinterjún. Az állást nem sikerült megszereznie, ezzel pedig elkezdődött a szerencsétlenségek sorozata. Közel hét évig próbált állást szerezni magának, azonban a koreai munkaerőpiac mintegy bezárult előtte: csak részmunkaidős állásokat sikerült szereznie, és minél tovább nem tudott „valódi” állást szerez-

ni magának, annál jobban csökkent az esélye annak, hogy egy vállalat végül felveszi alkalmazottnak. Végül sikerült bejutnia egy állásinterjú utolsó körébe, azonban mégsem ő kapta meg az állást. Eközben barátnője egyre nagyobb sikereket ért el pályáján, ami miatt Yi Jae kisebbségi komplexusa egyre súlyosabbá vált, és végül szakított is a lánnyal. Hazaérve pedig újabb csapás érte: főbérője kizárta a lakásból, holmiját pedig a szabad ég alatt hagyta, amik az eső miatt szét is áztak.

Yi Jae teljesen kilátástalannak látta a jövőjét, így végül öngyilkos lett. Története azonban messze nem ért véget, mivel megjelent előtte a Halál, aki büntetésül arra ítélte, hogy 12 különböző ember testében próbáljon küzdeni azok sorsa ellen. Mindig azelőtt kerül az adott személy testébe, hogy az elkerülhetetlenül elhalálozna. Megkapja az emlékeiket is, és azokra támaszkodva kell megpróbálnia elkerülnie az illető halálát. Ha sikerrel jár, akkor leélheti az életét az aktuális személy testében. Ha viszont elbukik, akkor a pokolba kerül.





Yi Jae természetesen igazságtalannak találja büntetését, azonban a pokoltól rettegve elfogadja a Halál szabályait, de eltökélt szándéka, hogy valamiféle kibúvót találjon. Azonban ahogy fogynak az életei és kerül teljesen különböző szituációkba, úgy kényszerül rá, hogy ártértékelje a dolgokat. Vajon miért is kapta pontosan a büntetését? Milyen leckét kell megtanulnia? Megpróbál-e kapcsolatba lépni szeretteivel? Sikeres jár-e valamelyik életében, és ha igen, vajon kinek a testében, milyen életet fog élni? Egy sikeres cégigazgatóként? Egy népszerű modellként? Egy megreformálódott delikvensként? Esetleg egy bérnyilkosként?

Nos, mindenre választ kaphatunk ebben a 8 részes sorozatban. Ez elsőre elég rövidnek tűnik, azonban tényleg rengeteg minden történik a részek alatt. Főszereplőnek van olyan élete, ami nagyjából tíz perc alatt fájdalmas véget ér, míg van olyan is, melyet több epizódon keresztül követhetünk végig. Yi Jae különböző társadalmi osztályokban, különböző élethelyzetekben lévő emberek életébe nyer bepillantást a részek alatt, és minden egyes elszalasztott élet közelebb viszi őt a „verességhez”. Vajon képes lesz legyőzni magát a Halált?

Megvalósítás

Maga a sorozat nagyon erős karaktergárdát vonultat fel, tökéletesen kihasználták, hogy főszereplőnk gyakorlatilag 12 különböző ember bőrébe bújik a történet folyamán. Yi Jae-t Seo In Guk játssza, akitől már korábban is ajánlottam sorozatot (*Café Minamdang*, [AniMagazin 74.](#)). Ezen kívül felbukkan még Lee Do Hyun (*Sweet Home*), Kim Ji Hoon (*Money Heist: Korea - Joint Economic Area*), valamint Lee Jae Wook és Go Youn Jung (*Alchemy of Souls*). Mindenki jó alakítást nyújtott, és bár megvoltak a kedvenc „életeim”, igazából mindegyik, amelyiket részletesebben kibontottak nagyon érdekes volt. Ráadásul – a webtoon ismerete nélkül – sosem tudhatjuk, hogy milyen ember lesz legközelebb főszereplőnk. De igazából még így is okozott nekem meglepetést, mert volt benne néhány változtatás, amit meglepő módon nem is bántam.

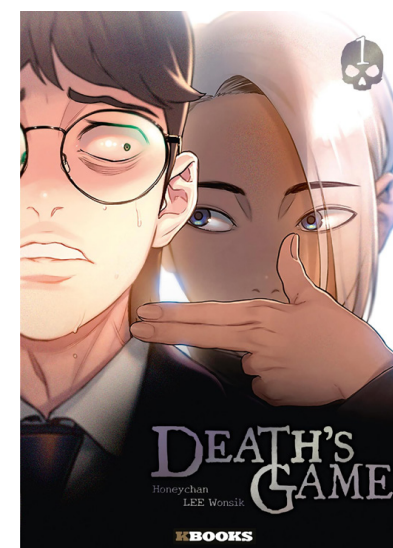
A sorozat végig fenn tudta tartani a figyelmet, és a viszonylag rövid epizódszám következtében nincsenek benne üresjáratok sem. Az eredeti webtoonhoz képest a főszereplő néhány életét átalakí-

Light Shop

Aki szereti a misztikus és kicsit „sötét” sorozatokat, azoknak még tudom ajánlani ezt a szintén 8 részes sorozatot. A két történet csak hangulatban hasonlít egymásra, és ez egy kicsit ijesztőbb, mint a *Death's Game*. Az elején még az ismertető elolvasása után sem ért sok mindent az ember, mivel első látásra teljesen átlagos emberek útját követhetjük hazafelé. Látszólag az egyetlen közös bennük az, hogy így vagy úgy, de mindannyian betérnek egy lámpaboltba. Újra meg újra. Első ránézésre nincs semmi gond velük, de közelebbről, mintha valami nem stimmelne... Az első fele a történetnek kicsit ijesztőbb volt, mint a második, és a csavar ismeretében kicsit túlzásnak éreztem néhány korábbi jelenetet, de összességében egy érdekes és viszonylag egyedi alapötlettel rendelkező történetről van szó, amit tudok ajánlani annak, akinek tetszett a *Death's Game*.



tották, és megerősítették az összefüggéseket is azok között, de egyébként viszonylag pontos adaptációnak mondható. A végét pedig – apró eltérésekkel, de viszonylag hűen az eredeti történethez – szépen lezárták, azonban néhány kérdés óhatatlanul marad a nézőkben. De ezek sem zavaró kérdések, inkább olyanok, amik biztosítják, hogy a történet még egy ideig velünk maradjon.



Hossz: 8 rész
Premier: 2023. tél
Rendező: Ha Byung Hoon
Forrás: webtoon
Műfaj: természetfeletti



AZ ELVESZTETT EMLÉKEK LÁMPÁSA

Cikkíró: Yuuko

könyvtár - ajánló



Folytatva a könyvajánlók sorát ezúttal egy olyan regényt szeretnék ajánlani nektek, ami az élet értelme körül forog. Itt már nem a könyvben feltűnő karakterek jelenét kell úgymond „rendbe tenni” a szebb jövőjük érdekében, mint a korábbi regény esetén (AniMagazin 84.), hanem szereplőink visszatekintenek az általuk leélt életre és levonják a következtetéseiket. Milyen életet is éltek?

Ez a történet egy különleges fotóstúdióban játszódik, ahová előbb-utóbb mindenki betér élete során (végén). Azonban egy átlagos fotóstúdióval ellentétben itt nem a beállított képek elkészítésére szakosodott a boltot vezető Hiraszaka. Ez a hely ugyanis a túlvilág felé vezető út első állomása, ahol az oda betérőknek az a feladata, hogy kiválasszák, mely képeik kerüljenek a szómatójára. A szómató egyfelől egy forgó árnylámpás, amely képeket vetít ki, másfelől viszont arra a „jelenségre” is használják ezt a kifejezést, amikor az ember élete a halála előtt leperreg a szeme előtt. Ez a regény mindkét jelentését felhasználja. A történet szerint minden ember annyi képet lát, ahány évet élt (minden évből egyet), azonban ezeket a képeket nekik kell személyesen kiválogatniuk.

Történet

Mivel életük minden napján készül egy-egy kép, így az embernek – amennyiben megéli az időskort – számtalan kép közül kell választania. Hiraszakának egy Jama nevű postás (a nevek nem

véletlenek) szállítja le a képeket, a férfi feladata pedig az, hogy elmagyarázza az érkező lelkeknek, hogy mi is történt velük és hogy mit is kell itt csinálniuk. Ha elkészítették a szómatót, akkor a lelkek megnézik azt teljes pompájában, majd távoznak a túlvilágra. A könyv során három személy szómatójának az összeállítását követhetjük végig.

Az első történet főszereplője egy Jagi Hacie névre hallgató 92 éves hölgy, aki életét gyermekek felnevelésének szentelte. A második világháború utáni első óvónők közül került ki, és az általános szegénység és a támogatások hiánya miatt nagyon keményen kellett dolgoznia – főleg, hogy az óvónőket mint szakembereket ekkor nem igazán vették komolyan. A képek kiválogatása közben betekintünk az életébe, sőt, egy múltbéli napját személyesen is végigkövethetjük. A legkedvesebb emlékeink ugyanis, akárcsak a régi fotók, a sok „használatból” elhalványulnak. Hiraszaka viszont képes egy napra visszavinni „klien-seit” a múltba, hogy rekreálják, lefényképezzék kedves emléküket. Ekkor természetesen senki sem látja őket, és nem is tudnak változtatni a már megtörtént eseményeken. A második történet főszereplője egy 47 éves jakuza tag, Vanigucsi Sóhei. Ő egy úgynevezett „piroscédulás”, vagyis egy olyan személy, akinek a halálát emberkéz okozta. Egészen pontosan egy karddal szúrták le hátulról. Életében nem sok jó dolog történt: védelmi pénzt szedett, pénzmosás céljából pedig egy használtcikk-kereskedést működtetett.

Volt ott egy valódi alkalmazottja is, a kissé furcsa, Egér névre hallgató srác. Vanigucsi messze nem élt jó életet, de érdekes élmény végigkövetni, mit tartott fontosnak az életben, és mi volt a legboldogabb emléke, amit újra akart kreálni. Az utolsó történet kicsit kilóg a sorból: egyrészt időrendben, másrészt pedig a végén lévő fordulat miatt. Ennek a főszereplője egy fiatal kislány, Micuru, aki nagyon sokat szenvedett rövid életében. Neki nem ez lesz az utolsó látogatása Hiraszakánál, ugyanis a sorsa szerint kétszer fog meghalni. Így most nincs is szükség a szómató képeinek a kiválasztására, Hiraszakának csupán társaságot kell

nyújtania szegény lány számára, amíg vissza nem tér az élők közé, a férfit azonban nem hagyja nyugodni a gyermek sorsa.

Az egyéni történetek mindig azzal kezdődnek, hogy Jama meghozza az adott személy képeit Hiraszakának, majd átváltunk az aktuális történet főszereplőjére: először E/3-ban, majd a múltbeli látogatásnál E/1-ben tekinthetünk bele a gondolataikba, végül pedig újra Hiraszakával zárjuk le az adott részt. Mindhárom történetet nagyon szerettem, Vanigucsién ugyan meglepődtem, amikor egy tisztas életet élő óvónő után átváltottunk a semmirekellő, goromba jakuzára, de a végére őt is megkedveltem valamennyire. Hacue-san és Micuru történetén pedig el is sírtam magamat. Külön tetszett, ahogyan az ő hármasuk élete is összeért valamilyen szinten, nem ismerték egymást személyesen, mégis fel lehetett őket ismerni a többiek emlékei között. Illetve volt még egy átívelő szál is, ugyanis Hiraszakának bár az a feladata, hogy segítsen mások emlékei közül választani, ő maga azonban nem emlékszik semmire a saját életéről. Így minden egyes új látogatóra azzal a reménnyel tekint, hogy hátha ők fel fogják ismerni őt.

Megvalósítás

Híragi Szanának ez az első regénye, amely megjelent angolul (majd pedig magyarul), bár japánul már több regényt adott ki. Egy szép, igényes,

keménykötéses kiadásról van szó, ami szerencsére igényes fordítást kapott. (Ezt azért hangsúlyozom ki, mert néhány japán regény sajnos elég szegényes fordítással rendelkezik – igaz, nem ezen kiadók esetében.) Nagyon szép borítóról van szó, ami már a történet elolvasása előtt megfogott. Az angol borítót vettük át, nem a japán közönséget célzó eredetit. Személy szerint külön örülök, hogy rózsaszín a borítója, bár lehet emiatt néhányan hezitálnak kézbe venni, pedig egy kívül-belül gyönyörű történetről beszélhetünk. Érdekes, hogy a macska „motívum” megjelenik a borítón, azonban ebben a történetben a macskák nem játszanak központi szerepet, úgyhogy valószínűleg ez egy esztétikai döntés lehetett: a japánok tagadhatatlanul csak úgy ontják magukból a macskák körül forgó regényeket.

Összességében egy jól felépített, érzelmekben gazdag regényről van szó, amelyben a természetfeletti kerettörténet mellett három, látszólag nagyon különböző életbe tekinthetünk bele, amiket ugyan többféle megközelítésben, de ugyanúgy áthatja az emlékek fontossága.

„Az életben nincsen „ha”, és nincsenek véletlenek. A jelenhez az általunk meghozott döntések vezetnek.”

„Az élet egy utazás, amely során apránként megválunk az emlékeinktől.”



Író: Híragi Szanaka

Cím: Az elvesztett emlékek lámpása

Kiadó: Libri

Hossz: 238 oldal

Fordító: Mayer Ingrid

Libri

lira.hu

moly



☐ kontroller - ajánló



LUNAR REMASTERED COLLECTION

REMAKE AJÁNLÓK - Retro klasszikusok felmelegítve | 1.

Írta: Venom

Ha van olyan remaster, amire nem számítottunk, akkor az a *Lunar* első és második része. Én is abban a hitben voltam, hogy már Japánban is elfeledkezett róla mindenki, erre tavaly szinte a semmiből bejelentették, és pár napja már meg is jelent... bár kissé felemás a mosolyom.

Akik még sosem hallottak róla (gondolom, sokan vannak így), azoknak a legfontosabb, hogy a *Lunar* talán az egyik legjobb beugró a japán szerepjátékok világába. Az első rész, a *The Silver Star* talán a legtökéletesebb példája a jrpg101-nak. Annak ellenére, hogy a *Final Fantasyval*, *Dragon Questtel* és hasonló sorozatokkal szemben nem a 80-as, hanem a 90-es évek elején indult, mégis a jrpg-k egyik legfontosabb mérföldkövének tartják. Az első rész 1992-ben jelent meg Japánban SEGA CD-re, ami az akkori Mega Drive konzol kiegészítője volt, így a *Phantasy Star* mellett azon kevés jrpg-k közé tartozott, amelyek nem a Nintendo konzoljain váltak sikeressé. Itt a CD nagyon fontos volt, ugyanis maga a játék ugyan nem rendelkezett kiemelkedő grafikával (bár a maga korában azért csúnyának sem volt mondható), de a készí-

tők – a GameArts stúdió – olyan elemeket tettek bele, amelyek azelőtt szinte elképzelhetetlenek lettek volna: szinkront és anime stílusú animációkat. Persze mai szemmel ezek már természetesenek, de pl. a *Final Fantasy*nak is a 10. része volt az első, amelyben megszólaltak a karakterek – 2000-ben. A GameArts-os srácok annyira belelendültek az animációkba, hogy még egy Disney-stílusú musical jelenetet is beleraktak, ami máig legendás. A grafika a maga idejében egész szépnek számított, de ami sokat hozzátett, az a fantasztikus zene. Iwadare Noriyuki felejthetetlen dallamokat írt a játékhoz. Japánban a szinkront természetesen a kor híresebb seiyuui szolgáltatták, a nyugati kiadáshoz pedig készült angol változat is, ami... maradjunk annyiban, hogy van egy bája.

A történet nagyon egyszerű: adott egy srác, Alex, egy kis fehér, szárnyas macskával, akinek be nem áll a szája. Együtt elindulnak egy nagy kalandra két barátjukkal, Lunával és Ramusszal. Alex és Luna között némi románc is kialakul, de sajnos a gonosz erők közbelépnek, mert egy Ghaleon nevű varázsló a lány segítségével akarja visszahozni Althena istennőt, hogy uralják a világot.



Persze ennél picit bonyolultabb a sztori, sárkányokkal, lebegő várossal és hasonlókkal, de még nagyon jól követhető, letisztult és maximálisan szórakoztató. Főleg, hogy nagyon humoros, rengeteg a komikus párbeszéd és jelenet, néha még a legdrámaibb pillanatokban is bedobnak egy-egy poént.

1994-ben jött is a folytatás *Eternal Blue* alcímmel, amit a szebb, nagyobb, hosszabb és viccesebb jelzőkkel lehetne illetni. A történet bár ezer évvel az első rész után játszódik, de mégis közvetlen folytatása a *The Silver Star*nak, hiszen annak történései és egyes karakterei fontos szerepet játszanak a második részben.



1996 és 1999 között mind a két játékot felújítva, kibővítve, kicsinosítva kiadták Sega Saturnra és Playstationre, és így már sokkal nagyobb közönséghez eljutottak. Máig megoszlanak a vélemények, hogy a klasszikus változatok vagy a remake-ek-e a jobbak, de szerintem minden attól függ, hogy ki melyikkel találkozik elsőként.

A *The Silver Star* később még kétszer újraalkották, egyszer 2002-ben Gameboy Advance-re *Lunar Legends* címen, majd 2009-ben Sony PSP-re *Silver Star Harmony* néven. Mind a kettő szebb grafikát és kicsit eltérő játékmenetet kapott, de a történet nagyrészt változatlan maradt. Ezután a Lunar-sorozat valahogy feledésbe me-



rült, egészen 2024-ig, amikor is tizenöt év után bejelentették, hogy érkezik az újrakiadás, a *Lunar Remastered Collection*. Most, 2025-ben mindenki újra átélheti Alex és Luna, illetve Hiro és Lucia kalandjait, sajnos nagyrészt abban a formában, ahogy közel harminc éve Playstationre megjelent. Minimális ráncfelvarrást kapott ugyan, de látszik, hogy elég alacsony költségvetésből hozták össze. Talán a legnagyobb pozitívuma, hogy hivatalosan is megkaptuk a japán hangsávot, és... talán ennyi. Persze ennek is örülni kell, hiszen így is a halálból hozták vissza a *Lunart*, de azért van bennem egy kis szomorúság, hogy lényegében még csak remasternek sem lehet igazán nevezni.

Elérhető Steamen, Nintendo Switchen, Playstation 4-en és 5-ön – semmi eltérés nincs köztük, szóval bármelyik verziót nyugodtan szerezzétek be, főleg digitálisan, mert a dobozos változatokat gyorsan elkapkodták. Ha egy tényleg klasszikus, egyszerű, humoros japán szerepjátékot szeretnétek kipróbálni, és nem zavar a nagyon pixeles 16 bites grafika, akkor a *Lunar 1+2* kötelező vétel.



Platform: PS5, PS4, Switch, Xbox One, Series S/X. Windows
Fejlesztők: Game Arts, GungHo Online, GungHo Gamania Co., Ltd., Studio Alex, Ltd.
Kiadó: GungHo Online Entertainment America Inc.
Év: 1992, 2025
Műfaj: szerepjáték, kaland



☐ kontroller - ajánló



PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

REMAKE AJÁNLÓK - Retro klasszikusok felmelegítve | 2.

Írta: Venom

Gondolom, a Mario-játékokat senkinek sem kell bemutatni, hiszen már több mint negyven éve a leghíresebb videójátékos mascot, tényleg csak az nem hallott róla, aki barlangban lakott eddig valahol a világ egyik lakatlan szigetén. Viszont a *Paper Mario* sorozat már nem biztos, hogy mindenkinek ismerős lehet. Pontosan egy éve írtam egy ajánlót a fantasztikus *Super Mario RPG*-ről, melyet a Squaresoft és a Nintendo közösen hoztak össze, egyesítve Mario világát a *Final Fantasy* játékméletével. A siker hatalmas lett, a folytatás is zöld utat kapott, de a Square nem igazán akart vele foglalkozni – tekintve, hogy nyakig voltak épp a *Final Fantasy VII* munkálataiban, és a Nintendóval is megromlott a viszonyuk. A projektet így az Intelligent Systems vette át, akik viszont új megközelítéssel rukkoltak elő. A korábbi 3D izometrikus nézet helyett visszatértek a hagyományos 2D-s oldalsó kameraszöghöz (minimális mozgást azért engedtek a térben), de ami a legfontosabb, hogy mivel az akkori Nintendo 64 konzolnak nagyon limitáltak voltak a lehetőségei, így az egész világot papírból alkották meg. Pontosabban minden egyes tárgy, épület, növény és természete-

sen a karakterek úgy néztek ki, mintha kartonlapokra lettek volna felfestve. Bár elsőre szokatlan megoldásnak tűnt, de elképesztően stílusos lett a végeredmény. A cím is változott, simán *Paper Marióra*, majd 2000-ben meg is jelent. A játékmélet pedig teljesen átalakult, sokkal inkább lett puzzle megoldós, felfedező kalandjáték, ahol a harcok is inkább taktikusak lettek, mint hagyományos RPG-s.

A siker természetesen nem maradt el, máig az egyik legjobb Nintendo 64 játékként tartják számon, és egyértelmű volt, hogy jön a folytatás a következő konzolra, a Gamecube-ra – ez lett a *The Thousand-Year Door* 2004-ben, amelynek 2024-ben meg is kaptuk Nintendo Switchre a remasterelt változatát.

Mint minden Mario játéknak, ennek a története is nagyon egyszerű: Peach hercegnőt megint elrabolják, ezúttal az X-Nautok. Mario pedig elindul, hogy megtalálja és kiszabadítsa, de ehhez ki kell nyitni az ezeréves kaput, amihez meg kell találni a Kristály Csillagokat, ehhez pedig egy mágikus térkép segítségét kell igénybe venni.

Mario az utazása során szokásosan társakra is talál, akik segítik a küldetésében. Persze a helyzet bonyolódik, mikor előkerül Bowser is, Mario ősi ellensége, aki ezúttal is a Gomba Királyság elfoglalásán mesterkedik.

Oké, nem egy Shakespeare-dráma, de meglepően humoros és izgalmas tud lenni. A hangsúly inkább a fantasztikus játékmeneten van. Mario – mivel papírból van – képes magából repülőt hajtogatni, átcsúszni vékony repedéseken, és más hasonló ötletes megoldásokat is láthatunk tőle. Ezekre pedig szükség is lesz, mert több száz megoldandó logikai feladat vár a játékosra, ahol Mario képességeit kell kombinálni a csapattagokéval. Pl. csatlakozik egy Kupa teknős, akit Mario képes messzire elrúgni, ezzel kapcsolókat aktiválni, de ez csak egy a sok lehetőség közül – bizony nagyon próbára lesz téve a szürkeállomány.

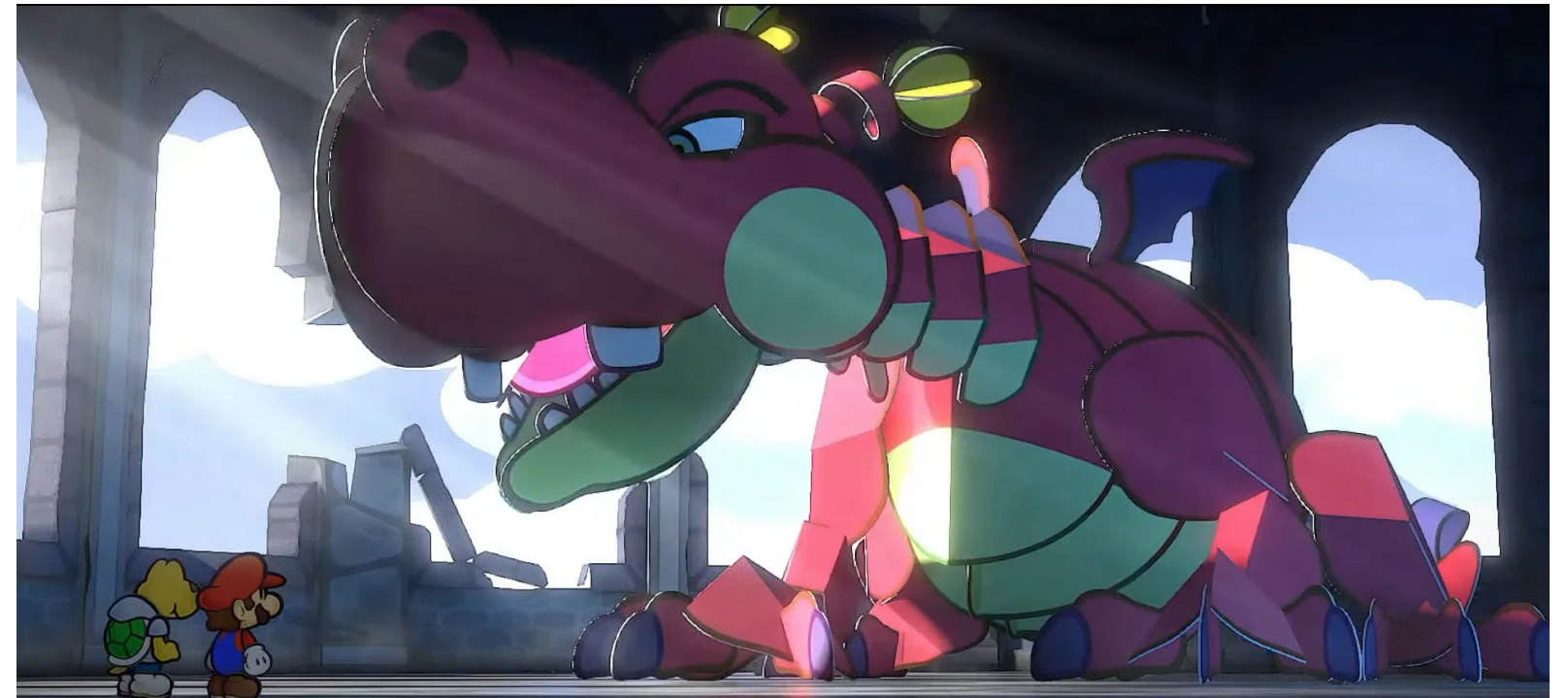
Már korábban említettem, hogy harcok is vannak a játékban, de ezek is kicsit rendhagyóak: ha Mario találkozik egy ellenféllel, akkor egy szín-



házteremben játsszák le a bunyót. Itt körökre osztott módon kell legyőzni az ellenfeleket, de úgy, hogy a közönség igényét is kielégítse. Ugyanis minél jobban harcolunk, annál több rajongó jelenik meg a nézőtéren, akik biztatásukkal extra jutalmakat adhatnak hőseinknek. Ja, és mivel a háterek is csak színpadi kellékek, akár még azokat is ráboríthatjuk az ellenséges gombákra... vicces és látványos.

Van némi metroidvania beütése is a játéknak, ugyanis érdemes időnként visszatérni a korábbi pályákra, hogy a később megszerzett képességekkel vagy társakkal új kincseket vagy rejtett pályarészeket fedezzünk fel.

Audio-vizuálisan már a Gamecube változat is elképesztő volt, de a Switch változatnak sikerült még ezt is fokozni: sokkal szebbek a fények, az árnyékok, a pocsolók tükröződnek, az animációk még profibbak. A zenét is újrakeverték, minden szebb és jobb, kivéve, hogy valami érthetetlen módon 60-ról 30-ra csökkentették a játék képfrissítést, ami bizony néha zavaróan ricegő érzést tud adni. Talán ez az egyetlen indok, ami miatt nem csillagos ötös a végeredmény. Minden Switch-tulajnak nagyon ajánlom a beszerzését, mert szinte tökéletes játék bármelyik korosztálynak. Most már csak annyit kérnék a Nintendótól, hogy az első *Paper Mariót* is remasterelje ezen a színvonalon számunkra!



Platform: Nintendo Switch, Nintendo GameCube
Fejlesztő: Intelligent Systems
Kiadó: Nintendo, Nintendo of America Inc.
Év: 2004, 2024
Műfaj: kaland, akció, rpg



☐ kontroller - ajánló



FANTASIAN: NEO DIMENSION

REMAKE AJÁNLÓK - Retro klasszikusok felmelegítve | 3.

Írta: Venom

Sakaguchi Hironobu, akit főleg a *Final Fantasy* atyjaként ismernek, nagyon érdekes életutat járt be. A 2000-es évek elejéig sikert sikerre halmozva volt a játékipar egyik királya, aki szinte bármihez nyúlt, az arannyá változott. Producerként, rendezőként vagy íróként szinte minden Square-soft-játék felett bábáskodott, többek között olyan címeket vitt sikerre, mint a *Parasite Eve*, *Front Mission*, *Super Mario RPG*, *Chrono Trigger* és természetesen a fentebb említett *Final Fantasy*. Sajnos aztán ez a sikerhullám megtört, mikor belevágott a filmkészítésbe, és iszonyat sok pénzt költött, majd vesztett el a *Final Fantasy: The Spirits Within* mozifilmmel. A bukás alapjaiban rengette meg karrierjét, a Squaresoft csődközelbe került, a viszonya a vezetőséggel pedig annyira megromlott, hogy beadta a felmondását, és 2004-ben megalapította a Mistwalker stúdiót, hogy lényegében közel nulláról építse újra játékfejlesztői státuszát. Innentől bátrabban kísérletezett, és bár a kritikusok és a játékosok is szerették a játékait, de a 90-es évekre jellemző hatalmas népszerűsége már sosem tért vissza. Eltelt tizenöt év, Sakaguchi és örök zeneszerző partnere, Uematsu Nobuo belát-

ták, hogy sajnos már nem lesznek fiatalabbak, lassan ideje pontot tenni életművükre, és arra, hogy egy utolsó nagy játékban foglalják össze az elmúlt majdnem negyven év tapasztalatát és élményét. Ez lett a *Fantasian*.

Szinte teljesen visszatértek a korai *Final Fantasy* játékmenetéhez, hangulatához és stílusához. Ízig-vérig klasszikus japán szerepjáték lett, ami a kisebb költségvetése ellenére is képes volt tökéletesen megidézni a 90-es évek sikerjátékait. Uematsu-sensei is mindent beleadott, hogy a legjobb formáját hozza a zenék és dalok kapcsán. Bár a karakterek és szörnyek 3D-s modellek lettek, de a háttereket egészen egyedi módon valódi, kézzel készített diorámák alkotják. Minden egyes helyszínt aprólékos pontossággal alkotott meg három év alatt egy harmincfős csapat, majd több szögből lefotózták, és ezekre a képekre helyezték el a 3D-s szereplőket. A végeredmény nagyon látványos és hangulatos lett.

A történet ugyan elég sablonosra sikerült: adott egy amnéziás főhős, Leo, aki semmire sem emlékszik, miután látogatást tett egy másik dimenzióban lévő gépi világban.

Visszatérve a saját világába nemcsak az emlékeit kell visszaszereznie, de egy gonosz, közel isteni erővel rendelkező lényt, Vamot is meg kell állítania. Ehhez a küldetéshez persze csatlakoznak a *Final Fantasy*kől már megszokott karakterek, mint a tsundere hercegnő, a vidám hajóskapitány, a tolvaj srác, a beszélő robot és persze az ártatlan gyógyító lányka.

Ahogy említettem, szinte minden a *Chrono Trigger* és korai *Final Fantasy* játékménetére épül. Ládákat keresgélünk, fegyvereket fejlesztünk, a főstori mellett sok mellékküldetést oldunk meg, és iszonyat mennyiségű szörnyet szecskázunk fel, mire eljutunk Vamhoz. A sok szörny alatt azt is értem, hogy bizony nem ritka, hogy egyszerre tízhúsz ellenfél ugrik ránk, de roppant szórakoztató, ahogy a sok területre ható támadással pillanatok alatt rendet lehet vágni közöttük.

Gyönyörű grafika, izgalmas és meglepően humoros történet, szinte tökéletes játékménét, hát mi lehetne itt a gond? A válasz: Apple exkluzivitás. Magyarán, a *Fantasian* csak és kizárólag Apple Arcade platformon vált elérhetővé, és ott is két részre vágva. Emiatt sajnos a nagyközönség a 2021-es premiért szinte teljesen ignorálta, és a médiában is csak pár kép jelent meg róla, mintegy mellékes megjegyzésként, hogy ilyen is van. Mondjuk úgy, hogy nem ez a legszebb befejezése egy ilyen legendás játékfejlesztő karrierjének, de aztán újabb három év elteltével nem várt helyről érkezett a segítség. A *Final Fantasy XIV* és *XVI*



producere, Yoshida Naoki személyesen tárgyalta a Square Enix vezetésével, hogy ássák el a csatábárdot, amibe mind a két fél belement, így a *Fantasian* HD portját, *Neo Dimension* alcímmel kiegészítve, a két stúdió közösen készítette el. A játék nemcsak újrakiadást kapott más platformokra, hanem angol és japán szinkront, feljavított grafikát, zenét is, emellett a játékménetet is alaposan kipolírozták a korábbi játékosok visszajelzései alapján (sokaknak túl nehéz volt). Végre a *Fantasian: Neo Dimension* megkaphatta azt a formát és minőséget, ami kijárt neki. Az egyik legjobb JRPG jelenleg a piacon, kezdő és veterán játékosoknak is egyaránt szinte kötelező vétel, sőt azoknak különösen, akik csalódtak az újabb *Final Fantasy*-ban, mivel a *Fantasian* szinte az első pillanattól visszarepít mindenkit abba a korba, ami iránt oly sokan éreznek nosztalgiát.



Elsődlegesen PC, Playstation és Xbox platformokra javaslom, mivel a switches változat vizuálisan picit butított, de más különbség nincs közöttük. Sakaguchi-san azt mondta, hogy a *Fantasian* után nyugdíjba vonul, de azért bizakodjunk, hogy a közeljövőben lesz még energiája egy *Fantasian* 2-re is!



Platform: PS5, PS4, Switch Xbox Series S/X, Windows
Fejlesztő: Mistwalker
Kiadó: Square Enix, Square Enix Europe
Év: 2021, 2024
Műfaj: szerepjáték



PLAYSTATION TÖRTÉNELEM - 5. RÉSZ

PlayStation 5

Írta: supermario4ever

kontroller - bemutató

Ha egy konzol sikeres, onnan egyenes út vezet a következő generáció felé. Ez nagyon bevált a Sony-nak, hiszen az elképesztően sikeres PlayStation után jött a még elképesztőbb sikeres PlayStation 2. Ám az idők és a trendek változnak, így nem egyértelmű, hogy a nyereséges PlayStation 4 után hasonló dicsőség várjon a PlayStation 5-re is. Főleg, hogy változnak a trendek.

Ha azt hinnénk, hogy a Sony nem gyárt hatalmasabb konzolt a PlayStation 3-nál, vessünk egy pillantást a PlayStation 5-re. Egy hatalmas régi projektorra emlékeztet a konzol külseje, ráadásul a formája sem szabályos. Hogy lesz ebből játszható konzol? Vizsgáljuk meg egy kicsit közelebbről.

Fejlesztés

A Sony persze minden tőle telhetőt megtett, hogy rajtuk ne múljon a siker. A PlayStation vezető mérnöke, Mark Cerny a PS4 megjelenése után kétéves ciklusokban gyűjtötte a visszajelzéseket. Ez azt jelenti, hogy kétévenként felkereste a Sony belső fejlesztőit, hogy információt gyűjtsön arról: mit hiányolnak az aktuális konzolból, mivel lehetne a következő játékgépet javítani. Ezen visszajelzések alapján találták ki a PlayStation 5 koncepcióját, és hogy mi alapján fejlesszék azt.

Az egyik fő szempont a játék betöltési idejének rövidítése volt. A merevlemez szabványos I/O sebessége már elavultnak számít, ami gátló



tényező a játékfejlesztésben. Hiszen a lassú átviteli sebesség korlátozza az egyszerre betöltendő adat mennyiségét. Ez különösen azoknál a játékoknál volt fontos, ahol dinamikusán töltődik be a játéktér, ahogy a karaktert irányítjuk a játékban.

Jim Ryan, a Sony Interactive Entertainment akkori elnöke elárulta, hogy keresték a lehetőségét egy csökkentett teljesítményű PlayStation 5 verzió elkészítésének, ahogy a Microsoft tette az XBOX SERIES S-sel, de végül elvetették, mert túl hamar elavult volna.

A konzolról a nyilvánosságnak először a 2019. áprilisi *Wired* magazinnak adott interjújában beszélt Mark Cerny. A Sony 2019 első negyedében erősítette meg, hogy készül a PlayStation 5, de legkorábban csak 2020 áprilisában kerülhet forgalomba. A 2019. októberi *Wired* magazinban publikálták a konzol technikai specifikációit. A PS5 logója az előzőekhez hasonlóan minimalista. A konzol teljes specifikációjának ismertetése 2020 márciusában már csak egy online konferencián történhetett meg. Április 2-án pedig „Deep Dive” néven a Deep Foundry a Mark Cernyvel készült interjú keretében további részleteket osztott meg a PS5-ről.

A játékkínálatot 2020. június 4-én tervezték bemutatni, de ez egy héttel elhalasztódott a George Floyd tüntetések miatt. Ekkor mutatták be a közönségnek a konzolt is.

Megjelenés

A PlayStation 5 hivatalos bemutatója 2020. szeptember 16-án volt, az előrendelést pedig másnap indították el. Több amerikai és brit üzlet ugyanakkor már aznap este megnyitotta a rendelését. Az előrendelők azonnal megrohamozták az üzleteket, így az első készletek gyakorlatilag aznap este elfogytak. A Sony elnézést kért az incidensért, és ígéretet tettek arra, hogy növelik a raktárkészletet.

A konzol Japánban és Amerikában 2020. november 12-én jelent meg, Európában egy héttel később. Több ázsiai országban, mint például Indiában, Vietnamban és a Fülöp-szigeteken csak 2021 elején jelent meg, de az utóbbi két országban a PlayStation szolgáltatások nem érhetők el.

A konzol két változatban látott napvilágot. Egy optikai meghajtós és egy digitális kiadás. Az optikai meghajtós kiadás támogatja az UHD Blu-Ray lemezeket is, míg a digitális változattal csak a PlayStation Store-ban vásárolt játékokkal lehetett játszani. Az utóbbi verzió valamivel olcsóbb volt.

Ugyanakkor a Sony hiába tett ígéretet a készlet növelésére, 2023-ig világszerte nehezen lehetett hozzájutni a konzolhoz a globális chiphiány miatt. Utána kezdett ténylegesen növekedni a bolti készlet. Bár azok sem jártak jól, akik várni kényszerültek, ugyanis 2022-ben az infláció és egyéb külső hatások miatt 20%-kal megemelték Európában és Japánban a PS5 árát.

Játékkínálat

A konzol előre telepített játékkal, az *Astro's Playroom*mal jelent meg. Ezzel akarták demonstrálni a vadonatúj DualSense controller technikai tudását. A nyitócímek között volt például az *Assassin's Creed: Valhalla*, a *Borderlands 3*, a *Dirt 5*, a *Devil May Cry 5*, a *Mortal Kombat 11*, és persze nem maradhatott ki a *Fortnite* sem.

Összességében azt lehet mondani, hogy folyamatosan jött ki egy-egy nagyobb játék a konzolra, de ekkor már erősen érezhető volt az a paradigmaváltás, amire a korábbi számokban már utaltam. Kevés igazán nagy játék jelent meg a konzolra, sokkal inkább domináltak az olcsóbb, kisebb, jellemzően független cégek által fejlesztett játékok. Ennek egyik nagy előnye, hogy egyedi, igazán jó ötletek is szárnyra kaphatnak, és mivel rövidebbek, könnyebben végigjátszhatók, így több játékkal volt lehetőségünk megismerkedni. Ez szélesítette a játékosok látókörét, több tapasztalatot, egyedi játékelményt lehetett szerezni.

Ugyanakkor sokan problémának élik meg, hogy ennyire kevés nagy játék jelenik meg. Viszont ahány elemzést olvastam, annyiféle magyarázat és verdikt látott napvilágot. Az világosan látszik, hogy jelentősen nőtt a programozás költsége az utóbbi években. Erre alapvetően két magyarázat van. Az egyik az utóbbi években történt

nagy horderejű események: a COVID-19 járvány, az orosz-ukrán háború, most pedig Trump vámtarifája okoz komoly fejtörést nemcsak a játékosoknak, de a fejlesztőknek, kiadóknak is. Az ilyen világot rengető eseményeknek mind inflációnövelő hatásuk van, ami értelemszerűen valamennyi piaci szereplőt érinti. A másik ok, hogy a játékok mind nagyobbak, egyre elterjedtebbek a nyílt világú (open world) játékok, emellett egyre inkább elvárás a játékosok részéről a 4K-s felbontás, és a minimum 60, de inkább 120 fps-es képfrissítés. Ezek mind növelik a fejlesztési költséget. Ugyanakkor szűk keresztmetszetet képez a játékosok pénztárcája, a hajlandóságuk az igazán nagy játékok megfizetésére. Így ahhoz, hogy megfizethetők legyenek, bizonyos kompromisszumokat kell kötni.

Az aggodalom egyáltalán nem alaptalan, ugyanis a PlayStation 5-re eddig körülbelül 900 játék jelent meg, és mindössze 8 lépte át az 1 milliós eladást. A képet ugyanakkor árnyalja (jelen esetben javítja), hogy ebbe csak a fizikai példány tartozik, a digitális nem. És évente egyre nagyobb arányban vásárolnak a játékosok digitális formában játékot. Ugyanakkor az igazán nagy kaliberű játékok esetében még mindig inkább a fizikai formátum a nyerő. Bár ezeket a játékokat elsősorban a veterán játékosok veszik, akik leginkább hagyományból vásárolnak játékot optikai lemezen, ugyanakkor irgalmatlan helyet foglalnak a konzol tárhelyén, így az néhány nagy játékkal be is telne.



Visszafele kompatibilitás

A PlayStation 5 teljes mértékig kompatibilis a PS4 játékokkal, emellett az előző generációs konzol továbbra is minden támogatást megkap. Olyannyira, hogy sok PS5 játék, melyet eredetileg a kurrens konzolra fejlesztettek, megjelent PS4-re is. Ám ez nemcsak az előző generáció Sonytól megszokott híresen nagyvonalú támogatásának köszönhető, hanem a már fentebb ismertetett chiphiánynak, és hogy az amiatt akadozó PS5 eladások nem korlátozzák a játék ismertségét.

Ennek köszönhetően összesen több mint 4000 játék jelent meg PlayStation 4-re, ezzel en-

nek a konzolnak van az egyik legnagyobb játékkínálata. Nishino Hideaki, a Sony elnökhelyettese szerint úgy fejlesztették a PlayStation 5-öt, hogy a PS4 játékok „99%+”-a játszható legyen PlayStation 5-ön. Emellett a Sony 2020 májusában elindított egy tanúsítványi programot, amelynek értelmében minden 2020. július 13-tól megjelent PS4 játéknak natívan futnia kell PS5-ön.

Ugyanakkor a mindkét konzolra megjelent játékok esetén, a PS5 változatok különböző ext-rákkal lettek ellátva, melyek kihasználják a kurrens konzol technikai képességeit. Amint normalizálódott a PlayStation 5 készlet az üzletekben, úgy szorult hátra az előző generációs konzol.



Technikai specifikációk

A PlayStation 5-öt egy AMD és Sony által közösen fejlesztett egylapkás chip működteti, mely egy nyolcmagos, 7nm-es AMD Zen 2 processzort tartalmaz. Ez 3,5 GHz frekvencián működik. A Zen 2 egy 64 bites x86-64 utasításkészletű mikroarchitektúra. Az integrált grafikus processzor az AMD RDNA 2 grafikus architektúráján alapul. Mind a két processzor egyedi, kizárólag PlayStation 5 számára gyártott chip. A grafikus chip 36 számítási egységgel rendelkezik, mely 2,23 GHz-en fut, így akár 10,28 teraFLOPS csúcsteljesítményre képes. Támogat egy olyan hardveresen gyorsított rendelési technikát, amely valóság-hű megvilágítást és visszaverődést tesz lehetővé.

A konzol egy 16 GB-os GDDR6 SDRAM-mal rendelkezik, ami 448 GB/s sávszélességgel működik, és tartalmazza a Bluetooth 5.1-et és Wi-Fi 6-ot. A CPU és a GPU egységes memóriaként osztja meg az SDRAM-ot. Mindkét chipet egy AMD Smartshift technológiájú gyorsítórendszer felügyeli. Az aktuális tevékenységeik alapján állítja be a frekvenciát, ezzel optimalizálja a fogyasztást, és garantálja, hogy a chip-ek a lehető legtovább működjenek, valamint így a konzol is nagyobb teljesítménnyel működik. Összességében arra törekedtek, hogy a PlayStation 5 kevesebb energiát fogyasszon, mint a PlayStation 4.

A hűtőrendszer egy kétoldalas, 120 mm átmérőjű, 45 mm vastag ventilátort és egy nagy hőbordát tartalmaz, szabványos hőcső kialakítással.

Az egylapkás chip egy folyékony fém hővezetőt tartalmaz, mely a chip és a hűtőborda között helyezkedik el. A tápegység 350 wattos.

A konzol egy új, „Tempest Engine” audio-technológiával van ellátva, ami több száz hangforrást képes megszólaltatni egyidejűleg. A PlayStation 4 esetében ez a szám még 50 volt.

Tárhely

A PlayStation 5 alapvetően 825 GB-s SSD meghajtóval lett ellátva, melyből 667 GB érhető el 12 csatornás interfésszel, 5,5 GB/s átviteli sebességgel. Ez a szokatlan méret bizonyult optimálisnak a 12 csatornás útvonalhoz. Az SSD alapvető követelmény volt a fejlesztők részéről, hiszen az egyre nagyobb játékoknak egyre nagyobb a tárhelyigényük, és hogy ne laggoljon, ezért elsődleges a gyors átviteli sebesség. Ezzel nemcsak hogy a PS5 százszor gyorsabb, mint a PS4, de további cél volt az I/O szűk keresztmetszetének kiküszöbölése, hogy hatékonyabb legyen a teljesítmény.



Ezért a Sony egy egyedi chipet fejlesztett ki több koprocesszorral, amelyek együttműködnek a flash memóriavezérlővel. Így csökkentik a késleltetést, a konzol pedig akár 22 GB/s tömöríthető adatot képes feldolgozni.

A tárhely 8 TB-ig bővíthető. A konzolba extra SSD-t is lehet helyezni. A gyárilag behelyezett SSD nem szervizelhető, mert a chipjei és a vezérlője be van építve a PlayStation 5 alaplapjába. Habár a játékot mindenképp telepíteni kell, a játékos maga döntheti el, hogy a játék mely részét telepíti a konzoljára. Ha valaki nem kíván egy játékkal a barátaival együtt játszani, lehetőség van csak az egyjátékos mód telepítésére. Ez azért fontos, mert amíg a PlayStation 4 esetében eldönthettük, hogy a konzolba telepített merevlemezre vagy külső merevlemezre telepítjük a játékot, a PS5-nél eleinte csak a belső SSD-be volt telepíthető a játék. A 2021. áprilisi frissítéssel ezt orvosolták, és már lehet külső SSD-re is telepíteni a játékot, de annak továbbra is a belső SSD-n kell lennie, hogy játszható legyen, viszont így gyorsabban hozzáférhető, mint új letöltéssel.

A PlayStation 5 4K UHD Blu-ray meghajtót tartalmaz. Így a konzol lejátssza a 4K UHD Blu-ray lemezt, emellett a Blu-ray és a DVD lemezeket is. Ahogy a PS4, úgy a kurrens konzol sem támogatja a CD és a 3D Blu-ray lemezt. Mivel a játékok is UHD lemezen vannak, ezért a játékok akár 100 GB-osak is lehetnek. Ez azt hozza magával, hogy a *Gran Turismo Sport* PS4 változata 2 lemezen van, míg a PS5 verzió 1 lemezen.



Kialakítás

A PlayStation 5-öt 2020. június 11-én láthatta először a nagyközönség. A Sony elnöke, Jim Ryan kijelentette, hogy céljuk volt átformálni a megjelenést, a hangzást és a hangulatot. Az indítóegység kéttónusú, illeszkedik a DualSense controller kialakításához. A konzol vízszintes és függőleges elhelyezésben is használható. Elöl találhatóak a légbeszívó nyílások, és hátul vezeti ki a hőt. A szárnyak eltávolíthatók, így a konzolba is behelyezhetünk egy extra külső SSD-t vagy Blu-ray

meghajtót. Az oldalsó panelek alá „gyűjti össze” a bejutott port, így a játékos könnyedén kiszívhatja azokat. Morisawa Yujin, a Sony vezető művészeti igazgatója szerint a konzolt az „öt dimenzió” jegyében alakították ki. Így a váza egy lekerekített téglatestre hasonlít. Bár a konzolt igyekeztek a lehetőségekhez mérten a legkisebbre alakítani, de a belső műszaki hardver és a megfelelő szellőzés okán a PS5 a legnagyobb Sony konzol lett.

A konzol elő- és hátlapján is található két-két USB port. Az egyik egy 2. generációs 3.1-es port, míg a másik 2.0-ás. Hátlapján található továbbá az áramellátás, a HDMI-csatlakozó, és egy Gigabit Ethernet csatlakozó is a vezetékes internetnek.

Kontroller

Bár a vezérlőt a korábbi DualShock kontrollerek alapján tervezték, új nevet kapott: ez lett a DualSense. A kontrollert a fejlesztőktől és a játékosoktól gyűjtött visszajelzések alapján fejlesztették. Az analóg karok adaptívak, melyek erő-viszacsatolással vannak ellátva. Ennek jelentősége, hogy módosítják az ellenállást, illetve jobban érzékelhető a játékban például a nyíl kihúzása az íjból. A DualSense is a közösségi élményekre fókuszál, de a „SHARE” gombot „CREATE”-re nevezték át, mert tartalmat létre is lehet hozni, nemcsak megosztani. A beépített mikrofon segítségével tudnak a játékosok egymással beszélgetni.

A vezérlő színezése fekete-fehér, a fekete rész könnyedén lecsatlakoztatható. A fénysáv az

érintőpad oldalára került. USB-C csatlakozással is rendelkezik, melynek köszönhetően gyorsan tölthető, de akár nagyobb teljesítményű fejhallgató is csatlakoztatható a kontrollerhez. A vezérlőn az akciógombok szimbólumai (X, kör, négyzet, háromszög) egészen pici méretben körbefutnak a controller burkolatán.

2022 augusztusában mutatták be a DualSense Edge nevű továbbfejlesztett kontrollert. Ez modulárisabb felépítésű, tehát több része is lecsatlakoztatható, cserélhető. Emellett több vezérlési lehetőséggel rendelkezik, például különböző bemenetek áthelyezésére. A controller 2023. február 23-án jelent meg. Hiába néz ki stílusosan, az ára komoly visszatartó erő, hogy a kosárunkba tegyük, hiszen most is 95.000 forint körüli áron lehet kapni. Ennyit megközelítőleg nem kért el egy cég sem kontrollerért.



Későbbi modellek

PlayStation 5 Slim

Az új, vékonyabb kiadás 2023 novemberében jelent meg. Ez a modell nemcsak kisebb, de már az 1 TB-os SSD-t kapta meg, és mindegyik USB bemenet az új, 3.1-es csatlakozóval van ellátva. Ez a modell is lemezes és digitális formában jelent meg. A digitális változathoz külön lehet kapni lemezmeghajtót, ha később meggondolnánk magunkat. Beszerelhető, és ugyanúgy néz ki, mint a lemezes változat.

PlayStation 5 Pro

Egy évre rá, 2024 novemberében kijött a PlayStation 5 javított változata. Három fő komponensét fejlesztették a konzolnak. A GPU teljesítménye 45%-kal javult. „Mélytanulás” (Deep learning) alapon javítja a felbontást, ennek kö-

szönhetően a konzol képes 4K-s felbontást 60 fps-ben megjeleníteni. 2 TB-os SSD-vel jelent meg, és csak digitális formában, ugyanakkor a külön kapható lemezmeghajtó beszerelhető a konzolba. A PS5 a PlayStation 4 játékokat is felskálázza 4K-ra.

A PlayStation 5 Pro a 799 eurós induló árával minden idők legdrágább konzolja lett. Komoly felháborodás kísérte a rajongók körében az ár hírért, hiszen külön kell megvenni hozzá a lemezmeghajtót, ha valaki fizikai formában is gyűjti a játékokat. Technikailag is indokolatlannak tartották a magas árat, hiszen nem fejlesztették annyira a konzolt, ami ennyire felhajtaná az árakat. Ennek ellenére bejöttek a Sony számításai. A Sony elnöke, Totoki Hiroki elmondása szerint a PlayStation 5 Próval a hardcore rajongókat célozták meg, akik hajlandók kifizetni a nagyobb teljesítményért a magasabb árat. És hát kritikák ide vagy oda, nagy volt a kereslet a javított konzol iránt. Előrendelésben elfogyott, azóta is ritkaságszámba megy egy-egy eladó példány.

PlayStation 5



PlayStation 5 Slim



PlayStation 5 Pro



30. évfordulós kiadás

2024. december 2-án volt a PlayStation megjelenésének 30. évfordulója. Ennek emlékére a Sony kiadott egy 30. évfordulós kiadást a PlayStation 5 Slim-ből és Próból. A konzol teljesen az első konzol színében pompázik, valamint az eredeti logó díszleg rajta. DualSense, DualSense Edge és PlayStation Portal is kijött eredeti PlayStation kiadásban.

Kiegészítők

A PlayStation 5 is kapott extra kiegészítőket. Az egyik nagy újdonsága a PlayStation Portal,



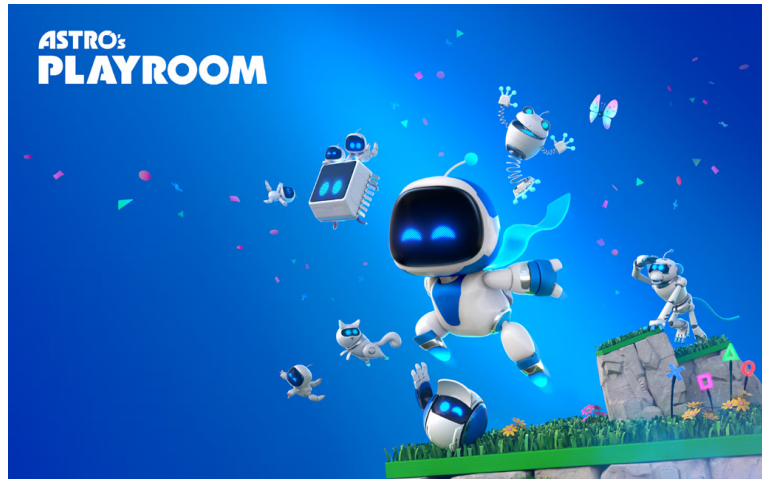
ami lényegében a PlayStation 5 kézikonzolos változata. Segítségével bárhol játszhatunk PS5 játékkal, ha ugyanarra a netre csatlakoztunk, amelyre a konzol van csatlakoztatva. A controller a DualSense Edge tulajdonságait kapta, a kijelző pedig 8” átmérőjű, 1080p és 60 fps megjelenítésre képes.

A másik említésre méltó kiegészítő a PlayStation VR2, amely a PS4-re megjelent VR utódja. A szemüveg OLED kijelzős, 4K-s felbontásban jeleníti meg HDR minőségben a játékot. A szemüveg mellé járó controller a DualSense-nek megfelelő adaptív analóg karral rendelkezik, valamint 14 infravörös lámpával, amelyek pontosan követik a játékos mozgását. A vezérlő felülete ujjérzést is érzékel, ami a játékokra is hatással van. A sisakban négy kamerát helyeztek el, melyek élethűen követik a fej mozgását. Így az elődjével ellentétben a VR2-höz már nem szükséges külön kamera.

További előny a PlayStation 5 esetében, hogy előző PS konzolok kiegészítőivel is kompatibilis. Így használható az első VR, a PlayStation Move, vagy a PlayStation Camera.

Fogadtatás

A PlayStation 5 többnyire kedvező fogadtatásban részesült. Méltatták a DualSense controller újításait, valamint remek választásnak tartották az *Astro's Playroom* játék előretelepítését, mely kiválóan mutatja be a vezérlő tudását.



A PlayStation exkluzív játékokat – mint a *Spider-Man Miles Morales* és a *Demon's Souls* – is dicstérték a kritikusok, ugyanakkor több nyitócímre lett volna szükség. A felhasználói felület gyors és könnyen kezelhető.

A konzol dizájnját viszont nem fogadta általános ováció. A kialakítása nem elegáns, ahogy a fekete-fehér színkontraszt sem nyerte el a kritikusok tetszését. A konzol a hatalmas mérete miatt túl sok helyet foglal, irreálisan nagynak mutatkozik a többi szórakoztató eszköz mellett. A 667 GB SSD tárhely meg már a PS5 megjelenésekor is kevésnek számított. Pozitívként hozták fel ugyanakkor, hogy csendes, és a hűtése megfelelő.

Eladás

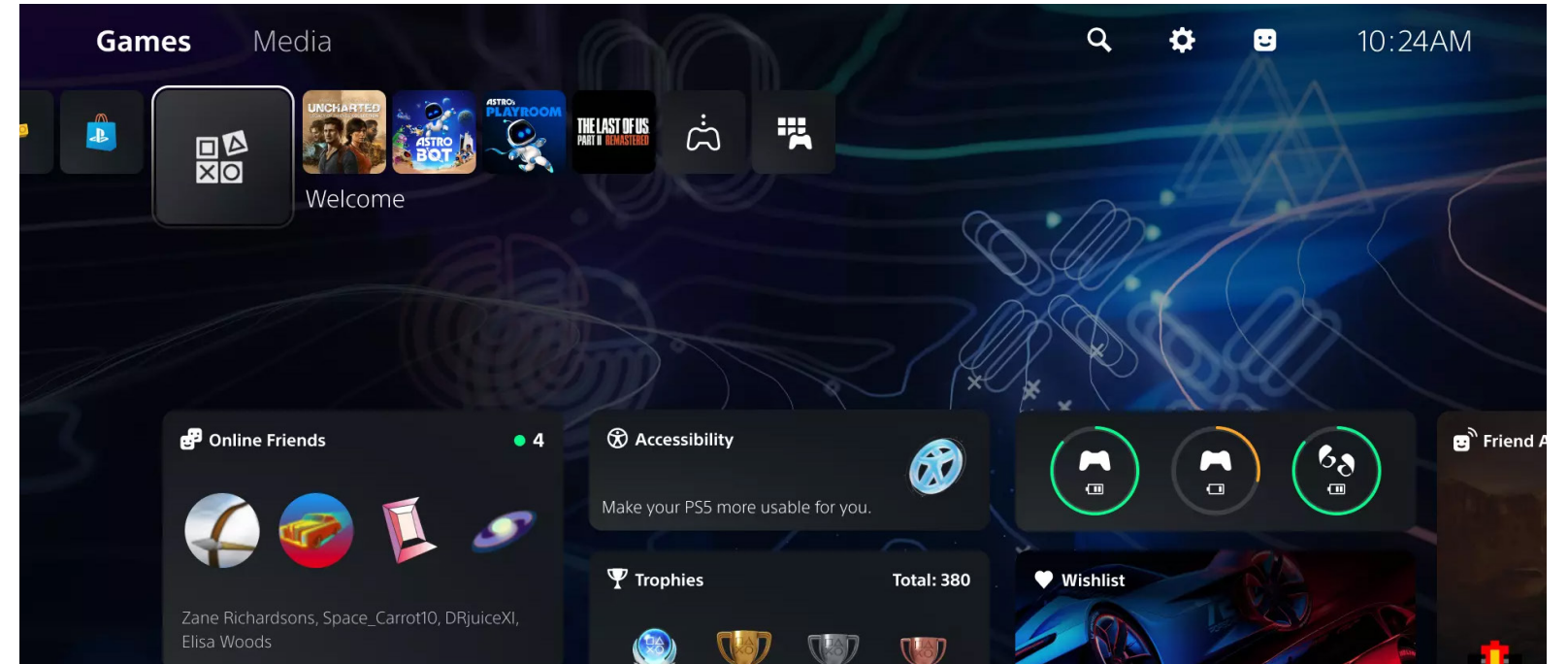
A PlayStation 5 a chiphiány miatt nehézkesen indult a piacon. A Sony nagyjából 2022-ig számolt a készlethiánnyal. Ezt a skalpererek igyekeztek kihasználni, és több ezer dollárért értékesítették



a PS5-öt. A haszonlesőket megkerülve a Sony Európában kiterjesztette a PlayStation Direct programot, hogy konzolt kizárólag a játékosoknak adjanak el.

A Sony azt még meg tudta csinálni, hogy a konzol minden idők legnagyobb megjelenése legyen. A PS5 pár nap alatt meghaladta a PlayStation 4 első két heti 2,1 milliós eladását. Japánban is ígéretesen indult az első heti 118.082-es eladásával, amivel élen nyitott az ázsiai szigetországban. Az Egyesült Királyságban is a PlayStation 5 volt a legkelendőbb konzol a megjelenése után pár hónapig.

Ám ahogy elfogyott a nyitókészlet, úgy kezdett akadózni az eladás is. A Sony, hogy enyhítse a hiányt, tovább gyártotta a PS4-et, hogy senki ne maradjon ki az újdonságokból. Így sokáig jelentek meg játékok az előző generációs konzolra is. A PS5 másfél év alatt érte el a 20 milliós eladást, és ahogy beindult a készletezés, úgy lendültek fel az



eladások is. Alig egy év alatt megduplázódott az összeladás, a legfrissebb, 2025. februári adatok szerint a PlayStation 5 eladása 75 millió eladott példánynál jár.

És a jövő?

Talán most a legnehezebb megjósolni, hogy mi várható a jövőben. A Sony még nem tett hivatalos bejelentést a PlayStation 6-ra, és valószínűleg a cég is kívár még, hogy merre haladnak az események. Ezzel együtt a játékosok folyamatosan várják a fejlesztéseket, a minél hatalmasabb játékokat, ám ha arról van szó, hogy ezt meg kell fizetni... A PlayStation 5 Pro fejlesztése is sokkal visszafogottabb volt a PlayStation 4 Próhoz képest, az ára pedig mindennél magasabb lett.

Azt gondolom, hogy a PlayStation 5 még egy pár évig kurrens konzol marad. Azért sem fog elavulni, mert nemrégiben jött a hír, hogy a Sony nem gyárt több 8K-s TV-t. Tehát vélhetően a műszaki fejlődés üteme is lassulni fog. És azt gondolom, hogy ennek csak nyertesei lehetünk. Játsszunk a PlayStation 5-tel a lehető legtovább!

A cikksorozat korábbi részei:

PS1: [AniMagazin 81. szám](#)

PS2: [AniMagazin 82. szám](#)

PS3: [AniMagazin 83. szám](#)

PS4: [AniMagazin 84. szám](#)



HOGYAN NE RONTSD EL A CONÉLMÉNYT? + MONDOCON- ÉS CENTIMILLIMENTAL KONCERTBESZÁMOLÓ

Írta: Iskariotes, supermario4ever

Sokan panaszkodnak, hogy mi nem tetszik a conon, a legtöbb esetben pedig egy kis odafigyeléssel simán jobb élmény lehetne a program. Ehhez adok most pár tippet. Utána pedig leírom, milyen volt az idei Tavaszi MondoCon, kollégám pedig a Centimillimental koncertről ad egy részletes beszámolót.

rendezvény - beszámoló



Probléma No.1. Kivel menjek a conra?

Sokszor futok bele olyan posztokba a közösségi médiában, hogy valaki szívesen jönne a MondoConra, de nem tud/nincs mersze, mert egyedül van. :(A közönség nagy része tini, így nektek azt mondom, hogy bátran tegyetek ki az iskola hirdetőfalára egy ilyen felhívást (lehet, kell hozzá engedély), biztosan lesz, aki jelentkezik. De ha ez „ciki”, akkor ott a Fész, ahol esetleg lehet találni lokális anime klubokat, akik ilyenkor szervezik a feljövetelet, esetleg privát busszal is. Biztosan nem fognak elhajtani, ha jelentkezel náluk. Illetve érdemes körbenézni a városi könyvtár/művház tájékán is, mert sok településen ott szokták tartani a helyi klubok a szokásos összejöveteleiket, ők sem fognak elüldözni. Oké, hogy introvertált vagy, de ne feledd, az anime főszereplők 50%-a is az, aztán mégis mennyire tudnak fejlődni?

Probléma No.2. Drága

Az elővételes jegy most 7000 jó magyar forint. Két napra pedig azt jelenti, hogy 3500 forint. Mondjuk mindkét nap ott vagy 10 órától este 18-ig, így meg 438 forint per órára jön ki a con. Ha gondolod, 16 napig ne vegyél mondjuk cukros lónyálat, és már a pénzednél vagy. Egyébként egy mozijegy+menü drágább, mint ez a rendezvény.

Tudom, sokan mondhatjátok, hogy csak egy napra tudtok jönni, plusz az útiköltség, ami szín-

tén nem olcsó, de ha fent akarsz aludni, az sem olcsó mulatság. Így jó pár tízezer forint csak úgy elsuhan a „semmire”.

Egyrészt ezek nem semmik, hanem élmények. Nekem legalábbis az utazás már a program része. Amikor idén a barátaimmal kint voltunk a pozsonyi conon, akkor a korai kelés, az órákon át tartó utazás csak fokozta a hangulatot. Persze ettől nem lesz olcsóbb semmi. Tudom javasolni, hogy idejekorán vegyétek meg az IC jegyeket, mert olcsóbbak, ha minél korábban veszitek meg. Ha kocsival jöttök fel, dobjátok szét a költséget, az országbérlet pedig ingyenes közlekedést biztosít Budapesten.

Szállás tekintetében nem kell ragaszkodni a belvároshoz, a peremkerületekben is vannak klassz kis szállások, sokkal barátságosabb árfekvésben, mint a város szívében. Persze rokonnál, barátnál is lehet aludni.

Probléma No.3. Vásárlás

A conon sok minden van, de nincs minden, és igen, pénzbe kerül. Mindenki maga ismeri a költségvetését. A conon van, aki pófátlanul drágán árul, és van, aki egész kellemes árakat mond be.

Nem akarok tippeket adni, hogy mire költs vagy mire ne, mert sok esetben ez érzelmi kérdés, nem pedig racionális döntés.

Probléma No.4. Beöltözés/Cosplay

Senki nem fog kinézni, ha nem fogsz beöltözni, gyere nyugodtan, ezen ne görcsölj. Ha pedig beöltöazol, akkor meg azon ne görcsölj, hogy mit gondolnak rólad mások. Most komolyan, mondjuk utazol 90 km-t, és az érdekel, hogy a kettes metróon a soha nem látott néni mit fog rólad gondolni?

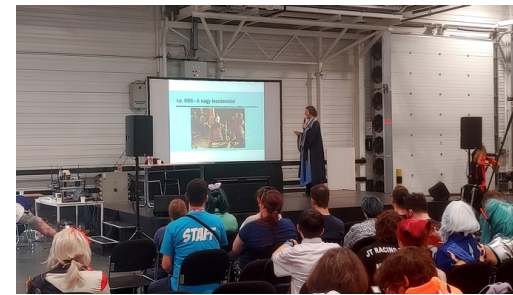
Probléma No.5. Kor

Soha nem leszel túl idős a conhoz.

És hogy milyen volt a 2025-ös Tavaszi MondoCon?

Szerintem az egyik legemlékezetesebb con lett. Nem az elmúlt évekből, hanem zusammen. Óriási előrelépés volt, hogy a kézműves árusokat fizikálisan máshová helyezték, ahogyan az is, hogy a gamer részleg elköltözött az árus részről. Végre nem kellett senkit átüvöltetni, amikor az ember kérdezett valamit egy eladótól. Nagyon remélem, hogy ezt a jó szokását a con meg fogja tartani.

Ueda Kana elhívása briliáns lépés volt a szervezők részéről. Annyit tudok mondani, hogy még-még. Nagyon jó volt, és ahogyan néztem, a közönség is teljesen vevő volt erre a programra, sokan csak miatta mentek ki a rendezvényre. Úgy gondolom, ez egy nagyon jó lépés volt előre, amit remélem, még sok ilyen fog követni. Szerencsére én is kérdezhettem a híres seiyuutól, aki készsége-



sen is felelt minden kérdésre, amit feltettek neki. Én nem kértem tőle autogramot vagy fényképet, mert egyik általa megformált karakter sem a szerelmem. Viszont szeretném hangsúlyozni, hogy nem a színésznővel van problémám.

Az esti koncert hatalmas volt, a Centimillimental talán az eddigi legnagyobb mondós közönség előtt lépett fel. Nagyon jól el lett találva most a közönség igénye és a fellépő kiléte. Ez is hatalmas piros pont a szervezőcsapatnak.

Jó volt megint venni magyar nyelvű mangákat. Kicsit már-már a golden age korszakban éreztem magamat, amikor mindenki a Mangafan pultjánál harcolt a legfrissebb *Árnybíró* és *Naruto* kötetekért, plusz az ajándékcacskókért. Ez de jó lenne, ha megint lenne!

A cosplay nekem tetszett volna, de a reflektorok nem lettek a barátaim. Emiatt nehéz volt jó képeket készítenem.

A fandub verseny szokás szerint hatalmas volt, sajnáltam, hogy Ueda Kana nem volt zsűritag, mert nagyon izgalmas lett volna hallani, hogy ő mit mond. Remélem, legközelebb lesz erre is lehetőség, hogy egy japán seiyuu értékelje a magyar szinkrontehetségeket!

Az előadók szokás szerint színvonalasak voltak. Én a magam részéről mindig nagyon szívesen hallgatom Acheron előadásait. Klassz csillagjegy, ha valaki birtokolja is a tudást egy adott témakörben, plusz ha még szereti is. Mindig úgy jövök el az előadásairól, hogy még többet akarok tudni a témáról. Ezúttal a kínai Tavasz és ős korszakába avatott be minket. Szerencsére a jancsiszögek titkos kialakulásáról még nem beszélt, mert akkor még annak is utána kellene olvasnom.

Persze nem maradhattak el a szokásos programok sem, mint az AMV verseny, az animevetítés, ami most a *Vándorló Palota* volt. Valamint

Dózsa Gergő ismét információdús előadása a Modern Japán kihívásairól, ami a 3. részéhez ért.

Összességében azt tudom mondani, hogy egy nagyon jó con volt a mostani. Szerintem az egyik legjobban sikerült, programilag biztosan. A kerekasztal beszélgetés során nagyon klassz volt, hogy mindegyik szereplő hölgy volt, és így volt disputa. Ezért szintén jár a pacs! Remélem, a színvonal ezek után még magasabb szinteket fog elérni, és az elmúlt évek stabilitása után egy intenzív, emelkedő pálya fog következni!

Centimillimental koncert – supermario4ever

Túlzás nélkül ki lehet jelenteni, hogy a Centimillimental meghívása Magyarországra a MondoCon történetének egyik, ha nem a legnagyobb dobása volt. Több japán vendéghez is volt szerencséje a MondoCon hűséges látogatóinak, de Centimillimental volt az első igazán felkapott énekes, aki tiszteletét tette a rendezvénysorozaton.

Bizonyos szempontból időszerű is, hogy Centimillimental most indult európai turnéra, hiszen a *Given* anime most ért véget, így a válogatásalbumok mellett a közönség előtt is összegezheti az elmúlt 5-6 évet. Szerencsére van is mit, hiszen emlékezetes dalokkal örvendeztette meg nemcsak a Given rajongókat, hanem gazdagította a japán zenei palettát.



Igyekeztem idejekorán a nagyszínpadhoz menni, hogy jó helyem legyen, de hamar kiderült, hogy totál felesleges volt, hiszen hangolás miatt teljesen kiürítették az E csarnokot. Mégis szerencsés voltam, mert pont akkor értem a csarnokba, amikor az utolsó embereket tessékelték ki, így jó helyem volt a bejárat előtt. A hangolás végeztével engedték be a közönséget, és elég közel kerültem a színpadhoz.

Bár az részemről némi aggodalomra adott alapot, hogy az Ázsián kívüli koncertjeit egyedül csinálja. Talán akusztikus hangszereléssel hallhatjuk a dalokat? Volt ilyenre példa néhány MondoConos koncert esetében, de pont Centimillimental dalai azok, amelyek érzelmi mondanivalója okán is erősebb hangszerelésűek. Hogy szólnak majd akusztikus hangzásban? Nos, a trükk a következő: Adott volt egy gitár, egy billentyűs hangszer és egy gép, melyről a többi hangszer szólt programozva. Arról van szó ugyanis, hogy a dalok felvételekor az énekes nemcsak felénekli a dalokat,

hanem feljátssza gitáron, billentyűn is, de még a programozást is ő végzi, így bár félig felvételtől ment a koncertzene egy része, mégis teljes mértékig a saját munkáját hozta el.

A koncertet a *Bakuten!!* dalokkal kezdte. Mivel ezt az animét is nagyon szeretem, ezért engem már ezekkel is megvett. A movie betétdalával nyitott, de mintha küzdött volna a magas hangok kiéneklésével. Sehol nem hallottam azt a jól ismert hangszínt, amivel szokott énekelni. Olyannyira nehézkesnek tűnt az ének, hogy elkezdtem azon aggódni, hogy nem fogja tudni végigcsinálni a koncertet. Aztán a második dalra, a *Bakuten!!* anime openingjére már lényegesen javult az összkép. Nagy öröömre hallható volt az az ének, amivel méltán lett ismert és kedvelt.

Aztán egy számomra ismeretlen dal (*Ikite Ikanakucha*) után jöttek a *Given* dalok, vele együtt a lányok hangja is. Kedves dolognak tartom, ha egy énekes megpróbál az adott ország nyelvén egy pár szót mondani, Centimillimental is így tett. Meg kell hagyni, ügyesen beszélt magyarul. A *Super Ultra I LOVE YOU* után a *Marutsuke* remek lehetőség volt arra, hogy szintetizátorral bensőséges kapcsolatot alakítson ki a rajongóival. Ez nagyon bejött, sokan telefonjuk zseblámpájával adták meg a dal igazi hangulatát.

Az mondjuk meglepett, hogy a *Kizurato* olyan hamar megszólalt. Ekkor sem volt biztonságban a hallásunk, de ahogy bemondta az énekes a *Fuyu no Hanashi* címet, a lányok valósággal elvesztették az eszüket. Örült hangulat volt, szinte

az egész közönség végigénekelte a dalt. Bevallom őszintén, a *Given* rajongók azon kb. 1%-ába tartozom, akik nemigen érzik át a dalt, de ott annyira betalált nálam is, hogy még én is elérzékenyültem a zene hallatán.

Bár az énekes nem énekelt mindig hibátlanul, de nyoma sem volt annak a baljós kezdetnek, amivel indította a koncertet. Mindent megtett azért, hogy felejthetetlen legyen a koncert. Óriási élmény volt előben hallani tőle a szeretett dalokat. A koncertet a legújabb movie két dalával zárta. Aztán pár perc szünet után egy dal (*Bokura Dake no Shudaika*) erejéig visszatért a színpadra.

Ami nekem nem tetszett, hogy a pár perc szünet alatt a mondós konferanszié beszélt, aztán úgy konferálta fel ismét az énekest, mintha nem lenne természetes, hogy egy koncerten az előadó visszatér. Személyes észrevételem még, hogy az egyik nagy durranást a legvégére hagytam volna,

hogy igazán emlékezetes legyen a koncert. Persze ezek mind az előadón és a csapatán múlnak. De mindent egybevetve felejthetetlen egy órával örvendeztetett meg minket az énekes.

A koncert után is volt lehetőség dedikáltatni. Ahogy szétnéztem, a rajongók többsége a *Given* mangáját akarta dedikáltatni. Én meg nem kis meglepetést okoztam az énekesnek azzal, hogy *Bakuten!!* CD-ket akartam vele aláíratni. El is nyerhettem a szimpátiáját, mivel eredetileg csak egy aláírást engedélyeztek, de nekem aláírta mind a két CD-t. Személy szerint már csak ezért is megérte eljönni.

Egyik ismerősöm hátul a sörpadokról hallgatta a koncertet, szerinte ott eléggé rossz volt a hanghatás. Tehát számított az is, honnan hallgatjuk. Az biztos, hogy akik a nézőtérrel élvezték a koncertet, azok szép emlékekkel lettek gazdagabbak.





interjú

A mostani számba egy rendkívüli interjút hoztunk nektek, a Cosplay.hu csapatának néhány hölgy tagját kértük meg, hogy mutakozzanak be és meséljék el, hogy milyen a rendezvényszervezők élete. Akik rendszeresen járnak rendezvényekre, mint Fantasy Expo, PlayIT vagy Budapest Comic Con, azok biztosan találkoztak már velük, de adjuk át nekik a szót:

Mesélj magadról, szoktál-e cosplayezni, nézel-e animéket, vagy szeretsz-e videójátékokkal játszani, és ha igen, akkor melyikeket?

SALOME: A nevem Salome, 2005 óta cosplayezek. 2010-ig aktív versenyző voltam, több díjat is nyertem az ikertestvéremmel, Mono-val. Kizárólag csapatban cosplayeztem, nekem ez mindig a társaságról és a csapatról szólt. 2010-től elkezdtem komolyabban részt venni a rendezvények szervezésében, és ez számomra már nem fért össze a versenyzéssel, ezért a komolyabb cosplayezést abbahagytam, de szinte minden rendezvényünkön beöltözöm mind a mai napig.

Nagyon szeretem az MMORPG-eket, főleg a *Final Fantasy XI* és *XIV*-et és a *Black Desert*-et. Ős-Diablós is vagyok, és sokat játszom stratégiai játékokkal (*Age of Empires* sorozat, *Civilization* sorozat), főleg „hot seat”-ben vagy LAN kapcsolattal. Sokszor kibicként veszek részt játékokban (pl. *Last of Us*, *God of War*), amikor csak nézem a játé-

kot és besegítek tanácsokkal egy-egy logikai feladat megfejtésében vagy küldetés megoldásában.

Régebben sok animét néztem (10-15 évvel ezelőtt), de most inkább mangázom és kdrama-jdrama sorozatokat nézek, főleg thriller és krimi műfajban.

RÉKA: Sziasztok, Réka vagyok, avagy Usagi Tai-cho! Kisgyerekkorom óta nézek animéket. Sailor Moon, *Dragon Ball*, *Tsubasa kapitány* és társaikkal kezdtem. Kedvenceim a shounen, isekai és romantikus kategóriákba tartoznak.

Nagy kedvenceim a *Bleach*, *Naruto*, *Naruto Shippuden*, *Digimon*, *Sailor Moon*, *Fairy Tail*, *SAO*, *Daemon Slayer*, *Fruit Basket*, *Mahoutsukai No Yome*, *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*.

2010 környékén jött a nagy bummm... sok külföldi rendezvényvideókat néztem cosplayes tematikában a Youtube-on, kiderült hogy idehaza is van már hasonló, így hát hamarosan el is mentem az első conomra. leírhatatlan, milyen klassz volt „első bálozóként” belépni a rendezvényre. Úgy jöttem el onnan, hogy legközelebb már nekem is lesz jelmezem. Így is lett... az első cosplayem Hinata volt a Narutóból, majd jött a többi jelmez is. Vásároltam külföldről, itthon is készítettem jelmezeket, volt hogy én is varrtam. Sok barátot szereztem, akikkel a mai napig is beszélünk, találkozunk.

A másik szenvedélyem a gaming. Gyerekkoromban legtöbbit a *Roller Coaster Tycoon*-nal na meg persze a *Sims 1*-gyel játszottam.

COSPLAY.HU SZERVEZŐI INTERJÚ

Írta: cosplay.hu



Néhány osztálytársamnak volt Playstation konzolja, így ismerkedtem meg az olyan játékokkal mint a *Rayman*, *Crash*, *Spyro*, és ami nagyon megtetszett, az az *Oddworld* és a *Heart of Darkness* volt. Az örök kedvencem a *PoP*, illetve a *Witcher*. Ezek a fantasy RPG-k egyediek, kiváló történettel megáldva. És hát ez vitt magával. Fiatal felnőttként vásároltam meg a PS4-et, de csak a *The Witcher 3* miatt. Mai napig imádom, mindig letöltöm a frissítéseket hozzá. Megvan az összes kiegészítő, könyv, artbook, gwent paklim. Mindemellett játszok (már nem napi szinten) a *Genshin Impact*-tal, cosplayem is van kettő: Yae Miko és Lisa.

YURIKO (Kisa Seira): Régről legtöbbször talán Yuriko-ként ismernek, jóval később vettem fel a Kisa művésznevet, miután egyre gyakrabban kezdtek összekeverni egy azonos nevű német cosplayerrel. Hosszú évek óta aktívan cosplayerem, régen nagyon sokat versenyeztem is (nem egyszer külföldön is sikerült helyezést elérnem, illetve Magyarországot is képviseltem már többször nemzetközi döntőkön). A versenyzés aztán idővel egyre jobban háttérbe szorult, tekintve, hogy a saját rendezvényeken értelemszerűen nem veszek részt versenyzőként, illetve egy főállás + szervezés mellett évente már csak egyetlen teljesen saját készítésű ruhára marad időm.

Szeretek rajzolni is, a Cosplay.hu / Fantasy Expo maszkoltja, Kitsuko karaktere tőlem származik, mai napig készítek róla grafikákat a rendezvényhez.

Animék terén elsősorban a fantasy témájúak fognak meg a legjobban (pl. *Frieren*, *That time I got reincarnated as a Slime*, *The Dragon Prince*), vagy amelyek visszanyúlnak a régebbi korokba és kultúrákba (*The Apothecary Diaries*), de nem vettem meg az olyan agymenéseket sem, mint a *She-Ra* vagy a *Disenchanted*. :)

És ha még nem daraboltam eléggé szét a remegő lábakon álló szabadidőmet, akkor ott vannak a játékok is. A *Final Fantasy 6-7-8* után éveken keresztül játszottam a *Final Fantasy XI Online*-nal, melyet aztán a *Final Fantasy XIV*-követett. Majd nálam is berobbant a *Genshin Impact*.

Szeretek utazni, rengeteg országban jártam már (köztük Kínában és Japánban is). Ezeket az utakat, ha megoldható, szeretem összekötni az ottani rendezvények meglátogatásával is, melyek nemcsak érdekes élmények, de időnként adnak ötleteket, hogyan fejleszthetnénk tovább a hazai rendezvényeinket.

NEKОВI: Nekovi vagyok, és mint ahogy a művésznevemből is látszik, természetesen cosplayerem immáron kilencedik éve. Anno animés cosplayerekkel kezdtem, bár az elsőt egy videójátékból készítettem el. Mára már több tucat cosplayt tárolok a szekrényemben, úgy érzem, ez a hobbi örök marad. A legelső animés cosplayem az *Attack on Titan*-ból volt, a legaktuálisabb pedig a *Durararából*, de legbüszkébb a *Fullmetal Alchemist* cosplayemre vagyok, hiába van kismillió *One Piece* cosplayem is például. A videójátékok sem állnak tőlem

messze ugymbár, rengeteg karaktert alkottam a *Genshin Impact*-ból, de a *Resident Evil* és a *Zelda* is a szívem csücskei. Szerintem a legjobban Midna sikerült ezek közül a *Twilight Princess*-ből. Néha egyébként sorozatokból is cosplayerem (pl. *Umbrella Academy*), de az nem annyira gyakori.

MURACHIN: Sziasztok! Murachin vagyok, de néhányan Reniként is ismerhettek. Az animés világba már óvodásként belecsöppentem, aktív néző azonban csak középiskolás korom óta vagyok. Azóta is szívesen vetem bele magam egy-egy sorozatba, a kedvenc műfajaim a fiú idol- és a sportanimék. A cosplay 2016 óta része az életemnek, mára az egyik fő hobbimnak mondanám. Inkább a „play” részében vagyok erős, de szeretem a cosp-

layben rejlő rengeteg kihívást, igyekszem minden alkalommal valamiben, ha csak egy kicsit is, de fejlődni. :) A videójátékok annyira nem állnak közel hozzám, de a ritmusjátékokért oda-vissza vagyok!

Mikor csatlakoztál a Cosplay.hu-hoz, mi a feladatköröd a rendezvényeken? Hogyan készülsz rájuk, és hogyan zajlik le egy ilyen nap? Mesélj erről picit!

SALOME: Venommal és Yurikóval hárman alapítottuk a Cosplay.hu-t. Az első években én készítettem és menedzseltem a weboldalt, ami akkor még a híreken és a saját tartalmakon kívül egy nagyon nagy multiblog és fórumrendszer volt, belső levelezéssel.





Több éven keresztül animés rendezvények weboldalait is én kezeltem.

Jelenleg a rendezvények előtt a szerződésekkel foglalkozom, és az adminisztrációban veszek részt. A helyszínen „mindenes” szerepkörben bármit megcsinálok, ahol épp kell egy plusz kéz, vagy van egy megoldandó helyzet. Mondhatni én vagyok az egyik „megoldóember” a csapatban.

RÉKA: Annyira nem kacifántos, mint azt néhányan gondolják. 2016 valamelyik conján voltunk kint párommal (most már férjemmel), és ő mesélte hogy van Fantasy Expo meg Cosplay.hu, és ismeri az egyik konferálót, Yurikót...

Én meg pislogtam, mint hal a szatyorban, hogy oké... és nekem ez miért jó? XD

Hát mert, nem akarok-e staff lenni a rendezvényükön... így indult hogy Tomival elindultunk megkeresni Yurikót... Nem volt nehéz megtalálni már akkor sem. Beszéltünk vele pár szót, mondta, hogy írjunk Venomnak... Írtunk... Felvettek mindkettőnket.

Na és akkor mit kellene staffként segíteni, kérdeztem... mondták, hogy... mi lenne, ha konferálnék Yuriko mellett... hát mondom... próbáljuk meg. Jó, azt azért itt hozzá kell tennem, hogy annak idején jártam színjátszókörbe, iskolarádió stb-stb... szóval a mikrofon annyira nem állt messze tőlem... Így indultam neki az első FMK Fantasy Expómnak... és úgy látszik, hogy jól csináltam, mert még mindig ott pattogok a színpadon. Mindemellett én gyártom az animekvízeket.

Csinálom az Instagram médiát. Szervezek színpadokra programokat is. Nemrégiben elkezdtek a hazai Meet&Greet-et, melyért szintén én felelek. Szívem csücskének érzem, mert szeretnék minden tehetséges itthoni cosplayernek lehetőséget adni, hogy megmutassa magát.

Illetve rám bízta a belső HR szervezését, az ifjú staff tagok keresését, menedzselését (meetingek, megbeszéljük az aktuális rendezvényre való felkészülést, lehetőség szerint).

Egy Fantasy Expo felkészülés nálam úgy zajlik családi munka mellet, hogy esténként leülök a kanapéra, és addig nyomkodom a telefont, laptopot, amíg minden nincs meg vagy a fejemen nem koppan a telefon... 🤔 😊

Bújom az Instagramot népszerű vagy tehetséges feltörekvő cosplayerek után.

Egyeztetek Venommal és Yurikóval az engem érintő feladatok kapcsán...

Magán a rendezvényen nem sokat ücsörgünk. Színpadi programokat egyeztetjük, a sorrendet, fellépőket. Lemegy a tombola, és akkor mi színpadiasan, teátrálisan meghalunk belül, kívül mosolygunk. :D Ugye legtöbbször mi is cosplayben vagyunk, és nem mindig sikerül a legkényelmesebbet választanunk.

YURIKO (Kisa Seira): A Cosplay.hu egyik alapító tagja vagyok, és egyben kezdetektől fogva azon csapat része, akik megálmodták, majd felépítették és formálták a hazai rendezvényeket az évek során. Cosplayverseny szervezőként és színpadi

konferálóként kezdtem, majd később egyre több programért és projektért lettem felelős, így a cosplayverseny szervezést végül átengedtem másnak. Ma a színpadi műsorvezetésen kívül a Kitsuko Teaházért, és a külföldi cosplay vendégek menedzseléséért és a hozzájuk kapcsolódó színpadi programokért felelek, illetve én rajzolom a Kitsuko grafikák egy részét, melyekkel néhány merch ajándéktárgyon is találkozhattatok már.

Természetesen a legtöbb projekt előkészítése már jóval a rendezvény előtt indul. Ilyen a cosplayes vendégek szervezése esetén a felkeresés, árajánlatok, szerződések bonyolítása, a teaháznál a HR, beosztások, záró leltár alapján a beszerzés megtervezése, maga a teaház felépítése (mely már a helyszínen zajlik), vagy a grafikai anyagok elkészítése és felkészülés a színpadi programokból.

Mai napig gyakran utazom külföldi rendezvényekre, ahol igyekszem a lehető legtöbbet látni és tanulni, hogy mivel lehetne esetleg fejleszteni a rendezvényeinket.

NEKOVI: A Cosplay.hu csapatához öt éve volt szerencsém csatlakozni még igazi kis kezdőként. Eleinte fotóztam és videóztam, illetve egyéb dolgokban is segédkeztem, ha kellett, aztán egy szebb pillanatomban jelentkeztem építési napra, és onnantól megindult egy erős felfejlődés. Körülbelül egy-két éve volt, mikor felvetettem a K-pop programok lehetőségét, ami szerencsémre el is lett fogadva mint ötlet, és onnantól kezdve kaptam meg ezt a részleget.

Azóta is élvezettel és teljes odaadással csinálom. A rendezvényekre való felkészülés számomra mindig stresszel jár, pláne, ha valami új dologgal készülök. A K-pop versenyek szervezése, jelentkezők adjustálása, nyeremények beszerzése mindig nagy munkával jár együtt. Amikor viszont elérkezik a rendezvény napja, általában minden simán szokott menni, hiába adódik is akár pár kisebb kellemetlenség. Mai napig rettentő hálás vagyok, hogy van lehetőségem ezzel foglalkozni.

MURACHIN: Háttér munkálatokat 2022 februárja óta végzek a Cosplay.hu-nál. Főként a bingó előkészületeiben és a rendezvényen való lebonyolításában segédkeztem, de írtam konferálószerveget is vagy karszalagoztam – mikor mire volt szükség. Hivatalos tagja a tavalyi Budapest Comic Cont megelőzően lettem a csapatnak, november óta pedig a cosplayversenyekkel foglalkozó részleget vezetem. Az előkészületeket illetően leginkább a craftmanship és performance versenyekre való jelentkezéseket tekintem át, valamint e-maileket írok és válaszolok meg. Maga a rendezvény napja már izgalmasabb: fogadom a zsűrit az előzsűrizésnél, regisztrálok és tartom a kapcsolatot a versenyzőkkel, a verseny alatt végig velük vagyok a színpad mögött, segítek a színpadi elemek pakolásában is. Részt veszek a zsűri utólagos értékelésén, valamint a győzteseknek járó oklevelek megírása is az én feladatom. A munkámat minden alkalommal egy 2-3 fős kis csapat segíti.

Melyik a legérdekesebb, legfurább vagy legviccesebb emléked a rendezvényekről?

SALOME: Mostanában leginkább a 10 éves kislánnyal öltözünk össze, és sokszor együtt járunk.

Számomra mindig az a legjobb élmény és egyben a legfurább is, amikor olyan emberekkel találkozunk, akikre egyáltalán nem számítunk. Például az egyik rendezvényen összefutottam egy tanárnővel a kislányom iskolájából; vagy egy másik alkalommal egy nagyobb osztályba járó kislánnyal, aki nagyon boldog volt, hogy más ismerőse is osztozik vele a hobbi, az animék/mangák és a cosplay iránti rajongásában.



RÉKA: Nyilván történhetnek random dolgok konferálás közben, műsor alatt, amire reagálnunk kell, és nem biztos, hogy mindig jól sikerül. Volt, hogy ki kellett szaladnom konferálás alatt a színpadról, mert egy kisgyerek nekiment az üvegajtónak és felrepedt a szemöldöke (Eü.-ben dolgozom).

Vagy rosszul lett valaki a versenyzők közül a cosplayverseny alatt a sorára várva. Volt olyan is, hogy le kellett kevernünk egy előadást, és pont úgy sikerült, hogy azt senki nem vette észre, hogy nincs vége a műsornak. Minden rendezvény után elmormolunk egy nem érzem a lábam, végünk van, nem csináljuk többet mantrát, de utána aluszunk rá egy hetet és elfelejtjük, mert mindig jön egy következő Fantasy vagy BCC rendezvény, ahol 1000%-on pörgünk megint.

YURIKO (Kisa Seira): A sok-sok év alatt rengeteg rendezvényt szerveztünk, így számos emlékeztető történet van, melyeket mai napig emlegetünk (szerintem felsorolni sem tudnám mind). Történt már poénból elkövetett al-lánykérés a színpadon, zárlatos mobiltelefon-töltő által lecsapott nagyszínpad technika, cosplays előadások, ahol konferálóként néha az életünket féltettük (időnként repkednek felénk mindenféle tárgyak :D), és még sorolhatnánk. Számomra mai napig nagyon kedves emlék, amikor a régi híres cosplay performance csapat, a BaTár (akik a humoros előadásaikról voltak híresek azokban az időkben), minket konferálókat cosplayeztek, melyhez előre megkérdezték, miben fogunk konferálni aznap, és elkészítették ezen cosplayeknek a mását (így konferálás után feljöttek a hasonmásaink a színpadra).



De még olyan statisztikailag közel lehetetlen sztorik is akadnak, mint amikor Japánban, Tokióban a nyári Comiket közepén odalépett hozzám valaki, és megkérdezte magyarul: „Szia, te nem Yuriko vagy?” – valaki nyugodtan kiszámolhatja, erre mennyi esély volt. :D

De természetesen nem szabad megfeledkezni azokról az emberekről (legyenek cosplayersek vagy látogatók), akiket az évek alatt megismertem, és emlékezetessé tették számomra a legtöbb rendezvényt. :)

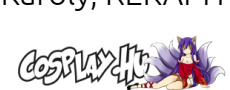
NEKOVI: Van viszont, amikor furcsaságok is előfordulnak. Példaképp, amikor egy versenyző felismer innen-onnan, vagy rosszabb esetben, mikor egy hozzá nem értő szeretné megmondani, miként vezessem a rám bízott programokat. Arról nem beszélve, hogy néhány ember nem képes disztigválni, ami néha megnehezíti a történetet. Aktuálisan viszont talán a legviccesebb a *Squid*

Game verseny utolsó játéka volt, mikor is a felbuzdult versenyzőtömeg majdnem a technikai pulton végezte a nagy rohanás közben. Ott helyben ugyan minden szervező rémülettel nézett, ám így utólag egy igencsak szórakoztató eseménnyé nőtte ki magát. Érdekes dolgok mindig történnek, de egy ilyen rendezvényen nem is csoda.

MURACHIN: 2019-ben jártam először Fantasy Expo-n, amit akkor még a Ferencvárosi Művelődési Központban rendeztek meg. Azonnal megfogott a családi hangulat, nagyon jól éreztük magunkat a barátainkkal. A rendezvény zárásaként részt vettünk a tombolán, ahol az aktuális nyeremények közül ugyan egy sem ütötte a markomat, de utolsóként „kihúzásra” került technikus úriembert sikeresen megnyertem magamnak! Közös képünk is készült az azóta kollégámmá lett Rókával (ami a mai napig meg is van a telefonomon), bár nem tudom, ő mennyire emlékszik erre az ominózus eseményre. :)



Yuriko képeinél fotós: REKAPH
Salome képeinél: DAVE
Reninél: Jara Cosphoto, Cosplayphoto.hu, Vivico's Art
Nekovinál: reka.ph, creative.photostudio, felixwashere.photo
Rékánál: Jeszmás Károly, REKAPH

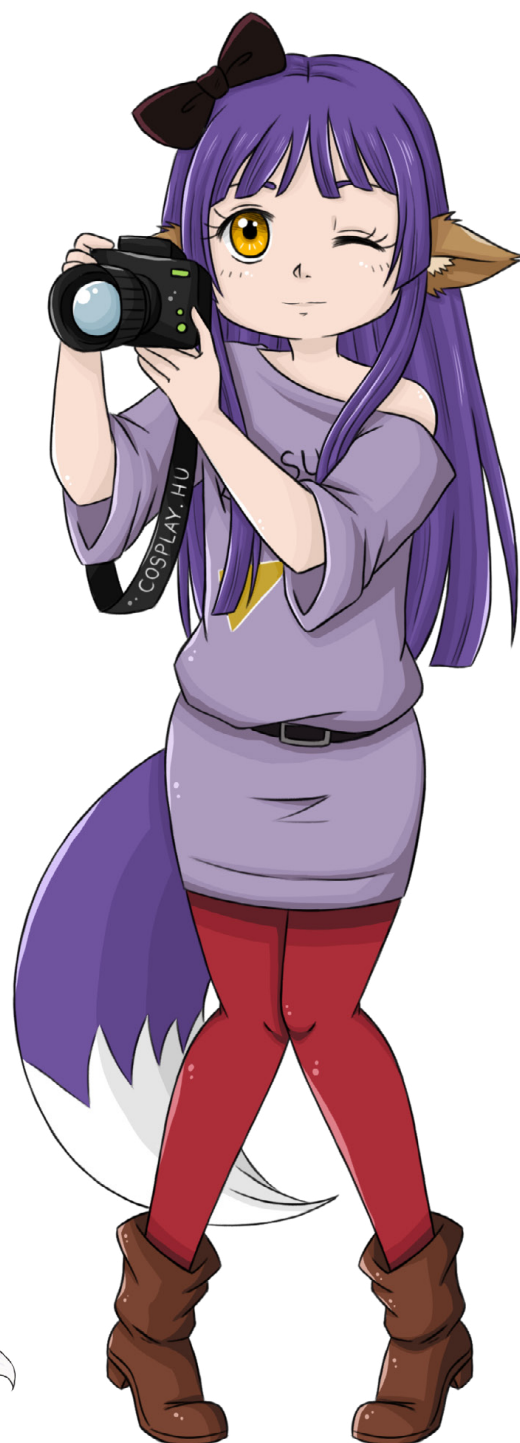


Photoshoot Ajánló

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

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

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



Kisa Seira (Yuriko)



Fotós: Rekaph
Tovább a Galériába...



Forrás: Final Fantasy XIV – Shadowbringers
Karakter: Miqo'te healer – Ravel Keeper's set



Murachin

Forrás: Mashle: Magic and Muscles

Karakter: Lemon Irvine

Helyszín: Magyar Vasúttörténeti Park



Fotós: Jara
Tovább a Galériába...



Rédecsi Mónika / redmoncosplay

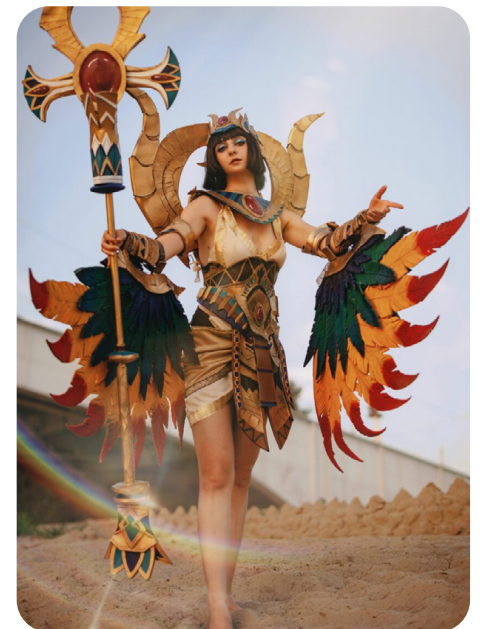


Fotós: Lehoczki Miklós
Tovább a Galériába...



Forrás: Smite

Karakter: Eset



Sweetmaniacgirl Cosplay & Art

Forrás: Kimetsu no Yaiba
Karakter: Mother Spider



 Fotós: 3ve Capture
Tovább a Galériába... 

usagi_hiime és _reina_cos_

Forrás: Arcane
Karakter: Vi és Caitlyn
Helyszín: Hungexpo



 Fotós: Kumi
Tovább a Galériába... 



Dragon Hall TV - műsorrend



június

2025. június 2. - 2025. június 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 66	Kacsamesék 67	Kacsamesék 68	Kacsamesék 69	Kacsamesék 70	Aranyfürt királykisasszony 9-10	Cowboy Bebop: A film
20:30	Kaleido Star 15	Kaleido Star 16	Kaleido Star 17	Kaleido Star 18	Kaleido Star 19	Aranyfürt királykisasszony 11-12	
21:00	Dragon Ball Z 289	Űrzavar 31	InuYasha 100	Tsubasa kapitány (2002) 48	Nodame Cantabile 4	Dragon Ball Z 289	
21:30	Dragon Ball Z 290	Űrzavar 32	InuYasha 101	Deltora Quest 4	Nodame Cantabile 5	Dragon Ball Z 290	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 45	Tsubasa kapitány (2002) 46	Tsubasa kapitány (2002) 47	Death Note 29	Tsubasa kapitány (2002) 49	Űrzavar 31	Death Note 29
22:30	Deltora Quest 1	Deltora Quest 2	Deltora Quest 3	Death Note 30	Deltora Quest 5	Űrzavar 32	Death Note 30
23:00	Cowboy Bebop 24	Cowboy Bebop 25	Cowboy Bebop 26	Sakura háborúja 1	Sakura háborúja 2	InuYasha 100	Nodame Cantabile 4
23:30	Slayers - A kis boszorkány 63	Slayers - A kis boszorkány 64	Slayers - A kis boszorkány 65	Slayers - A kis boszorkány 66	Slayers - A kis boszorkány 67	InuYasha 101	Nodame Cantabile 5

2025. június 9. - 2025. június 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 71	Kacsamesék 72	Kacsamesék 73	Kacsamesék 74	Kacsamesék 75	Aranyfürt királykisasszony 13-14	A klasszikus Csizmás Kandúr
20:30	Kaleido Star 20	Kaleido Star 21	Kaleido Star 22	Kaleido Star 23	Kaleido Star 24	Aranyfürt királykisasszony 15-16	
21:00	Dragon Ball Z 291	Űrzavar 33	InuYasha 102	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 1	Nodame Cantabile 6	Dragon Ball Z 291	
21:30	Dragon Ball Super 1	Űrzavar 34	InuYasha 103	Deltora Quest 9	Nodame Cantabile 7	Dragon Ball Super 1	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 50	Tsubasa kapitány (2002) 51	Tsubasa kapitány (2002) 52	Death Note 31	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 2	Űrzavar 33	Death Note 31
22:30	Deltora Quest 6	Deltora Quest 7	Deltora Quest 8	Death Note 32	Deltora Quest 10	Űrzavar 34	Death Note 32
23:00	Sakura háborúja 3	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	InuYasha 102	Nodame Cantabile 6
23:30	Slayers - A kis boszorkány 68	Slayers - A kis boszorkány 69	Slayers - A kis boszorkány 70	Slayers - A kis boszorkány 71	Slayers - A kis boszorkány 72	InuYasha 103	Nodame Cantabile 7

2025. június 16. - 2025. június 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 76	Kacsamesék 77	Kacsamesék 78	Kacsamesék 79	Kacsamesék 80	Aranyfürt királykisasszony 17-18	Csizmás Kandúr a világ körül
20:30	Kaleido Star 25	Kaleido Star 26	Kaleido Star 27	Kaleido Star 28	Kaleido Star 29	Aranyfürt királykisasszony 19-20	
21:00	Dragon Ball Super 2	Űrzavar 35	InuYasha 104	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 6	Nodame Cantabile 8	Dragon Ball Super 2	
21:30	Dragon Ball Super 3	Űrzavar 36	InuYasha 105	Deltora Quest 14	Nodame Cantabile 8.5	Dragon Ball Super 3	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 3	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 4	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 5	Death Note 33	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 7	Űrzavar 35	Death Note 33
22:30	Deltora Quest 11	Deltora Quest 12	Deltora Quest 13	Death Note 34	Deltora Quest 15	Űrzavar 36	Death Note 34
23:00	Sakura háborúja 8	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10	Sakura háborúja 11	Sakura háborúja 12	InuYasha 104	Nodame Cantabile 8
23:30	Slayers - A kis boszorkány 73	Slayers - A kis boszorkány 74	Slayers - A kis boszorkány 75	Slayers - A kis boszorkány 76	Slayers - A kis boszorkány 77	InuYasha 105	Nodame Cantabile 8.5

Dragon Hall TV - műsorrend



június - július

2025. június 23. - 2025. június 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 81	Kacsamesék 82	Kacsamesék 83	Kacsamesék 84	Kacsamesék 85	Sherlock Holmes, a mesterkopó 1	Csizmás Kandúr nyugatra megy
20:30	Kaleido Star 30	Kaleido Star 31	Kaleido Star 32	Kaleido Star 33	Kaleido Star 34	Sherlock Holmes, a mesterkopó 2	
21:00	Dragon Ball Super 4	Űrzavar 37	InuYasha 106	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 11	Nodame Cantabile 9	Dragon Ball Super 4	
21:30	Dragon Ball Super 5	Űrzavar 38	InuYasha 107	Deltora Quest 19	Nodame Cantabile 10	Dragon Ball Super 5	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 8	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 9	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 10	Death Note 35	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 12	Űrzavar 37	Death Note 35
22:30	Deltora Quest 16	Deltora Quest 17	Deltora Quest 18	Death Note 36	Deltora Quest 20	Űrzavar 38	Death Note 36
23:00	Sakura háborúja 13	Sakura háborúja 14	Sakura háborúja 15	Sakura háborúja 16	Sakura háborúja 17	InuYasha 106	Nodame Cantabile 9
23:30	Slayers - A kis boszorkány 78	Slayers - A kis boszorkány 79	Slayers - A kis boszorkány 80	Slayers - A kis boszorkány 81	Slayers - A kis boszorkány 82	InuYasha 107	Nodame Cantabile 10

2025. június 30. - 2025. július 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 86	Kacsamesék 87	Kacsamesék 88	Kacsamesék 89	Kacsamesék 90	Sherlock Holmes, a mesterkopó 3	Death Note: Egy új világ istene
20:30	Kaleido Star 35	Kaleido Star 36	Kaleido Star 37	Kaleido Star 38	Kaleido Star 39	Sherlock Holmes, a mesterkopó 4	
21:00	Dragon Ball Super 6	Űrzavar 39	InuYasha 108	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 16	Nodame Cantabile 11	Dragon Ball Super 6	
21:30	Dragon Ball Super 7	Űrzavar 40	InuYasha 109	Deltora Quest 24	Nodame Cantabile 12	Dragon Ball Super 7	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 13	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 14	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 15	Death Note 37	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 17	Űrzavar 39	Death Note 37
22:30	Deltora Quest 21	Deltora Quest 22	Deltora Quest 23	Ghost Hound 1	Deltora Quest 25	Űrzavar 40	Ghost Hound 1
23:00	Sakura háborúja 18	Sakura háborúja 19	Sakura háborúja 20	Sakura háborúja 21	Sakura háborúja 22	InuYasha 108	Nodame Cantabile 11
23:30	Slayers - A kis boszorkány 83	Slayers - A kis boszorkány 84	Slayers - A kis boszorkány 85	Slayers - A kis boszorkány 86	Slayers - A kis boszorkány 87	InuYasha 109	Nodame Cantabile 12

2025. július 7. - 2025. július 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 91	Kacsamesék 92	Kacsamesék 93	Kacsamesék 94	Kacsamesék 95	Sherlock Holmes, a mesterkopó 5	Death Note: L örökösei
20:30	Kaleido Star 40	Kaleido Star 41	Kaleido Star 42	Kaleido Star 43	Kaleido Star 44	Sherlock Holmes, a mesterkopó 6	
21:00	Dragon Ball Super 8	Oban csillagfutama 1	InuYasha 110	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 21	Nodame Cantabile 13	Dragon Ball Super 8	
21:30	Dragon Ball Super 9	Oban csillagfutama 2	InuYasha 111	Deltora Quest 29	Nodame Cantabile 14	Dragon Ball Super 9	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 18	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 19	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 20	Ghost Hound 2	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 22	Oban csillagfutama 1	Ghost Hound 2
22:30	Deltora Quest 26	Deltora Quest 27	Deltora Quest 28	Ghost Hound 3	Deltora Quest 30	Oban csillagfutama 2	Ghost Hound 3
23:00	Sakura háborúja 23	Sakura háborúja 24	Sakura háborúja 25	Full Metal Panic! 1	Full Metal Panic! 2	InuYasha 110	Nodame Cantabile 13
23:30	Slayers - A kis boszorkány 88	Slayers - A kis boszorkány 89	Slayers - A kis boszorkány 90	Slayers - A kis boszorkány 91	Slayers - A kis boszorkány 92	InuYasha 111	Nodame Cantabile 14



2025. július 14. - 2025. július 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Kacsamesék 96	Kacsamesék 97	Kacsamesék 98	Kacsamesék 99	Kacsamesék 100	Sherlock Holmes, a mesterkopó 7	InuYasha, a film: Az időt felülmúló szerelem
20:30	Kaleido Star 45	Kaleido Star 46	Kaleido Star 47	Kaleido Star 48	Kaleido Star 49	Sherlock Holmes, a mesterkopó 8	
21:00	Dragon Ball Super 10	Oban csillagfutama 3	InuYasha 112	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 26	Nodame Cantabile 15	Dragon Ball Super 10	
21:30	Dragon Ball Super 11	Oban csillagfutama 4	InuYasha 113	Deltora Quest 34	Nodame Cantabile 16	Dragon Ball Super 11	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 23	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 24	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 25	Ghost Hound 4	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 27	Oban csillagfutama 3	Ghost Hound 4
22:30	Deltora Quest 31	Deltora Quest 32	Deltora Quest 33	Ghost Hound 5	Deltora Quest 35	Oban csillagfutama 4	Ghost Hound 5
23:00	Full Metal Panic! 3	Full Metal Panic! 4	Full Metal Panic! 5	Full Metal Panic! 6	Full Metal Panic! 7	InuYasha 112	Nodame Cantabile 15
23:30	Slayers - A kis boszorkány 93	Slayers - A kis boszorkány 94	Slayers - A kis boszorkány 95	Slayers - A kis boszorkány 96	Slayers - A kis boszorkány 97	InuYasha 113	Nodame Cantabile 16

2025. július 21. - 2025. július 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 1	A gumimacik 2	A gumimacik 3	A gumimacik 4	Kaleido Star: A feltámadt főnix	Sherlock Holmes, a mesterkopó 9	Kacsamesék: Az elveszett lámpa kincse
20:30	Kaleido Star 50	Kaleido Star 51	Kaleido Star 52	Kaleido Star:C sodálatos pillanat		Sherlock Holmes,a mesterkopó 10	
21:00	Dragon Ball Super 12	Oban csillagfutama 5	Huntik - A titánok nyomában 1	Tsubasa kapitány:Középk. 31	Nodame Cantabile 17	Dragon Ball Super 12	
21:30	Dragon Ball Super 13	Oban csillagfutama 6	Huntik - A titánok nyomában 2	Deltora Quest 39	Nodame Cantabile 18	Dragon Ball Super 13	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 28	Tsubasa kapitány:Középk. 29	Tsubasa kapitány:Középk. 30	Ghost Hound 6	Tsubasa kapitány:Középk. 32	Oban csillagfutama 5	Ghost Hound 6
22:30	Deltora Quest 36	Deltora Quest 37	Deltora Quest 38	Ghost Hound 7	Deltora Quest 40	Oban csillagfutama 6	Ghost Hound 7
23:00	Full Metal Panic! 8	Full Metal Panic! 9	Full Metal Panic! 10	Full Metal Panic! 11	Full Metal Panic! 12	Huntik - A titánok nyomában 1	Nodame Cantabile 17
23:30	Slayers - A kis boszorkány 98	Slayers - A kis boszorkány 99	Slayers - A kis boszorkány 100	Slayers - A kis boszorkány 101	Slayers - A kis boszorkány 102	Huntik - A titánok nyomában 2	Nodame Cantabile 18

2025. július 28. - 2025. augusztus 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 5	A gumimacik 6	A gumimacik 7	A gumimacik 8	A gumimacik 9	Sherlock Holmes 11	Death Note: A halállista
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 1	A Bosco léghajó kalandjai 2	A Bosco léghajó kalandjai 3	A Bosco léghajó kalandjai 4	A Bosco léghajó kalandjai 5	Sherlock Holmes 12	
21:00	Dragon Ball Super 14	Oban csillagfutama 7	Huntik - A titánok nyomában 3	Tsubasa kapitány:Középk. 36	Nodame Cantabile 19	Dragon Ball Super 14	
21:30	Dragon Ball Super 15	Oban csillagfutama 8	Huntik - A titánok nyomában 4	Deltora Quest 44	Nodame Cantabile 20	Dragon Ball Super 15	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 33	Tsubasa kapitány:Középk. 34	Tsubasa kapitány:Középk. 35	Ghost Hound 8	Tsubasa kapitány:Középk. 37	Oban csillagfutama 7	Ghost Hound 8
22:30	Deltora Quest 41	Deltora Quest 42	Deltora Quest 43	Ghost Hound 9	Deltora Quest 45	Oban csillagfutama 8	Ghost Hound 9
23:00	Full Metal Panic! 13	Full Metal Panic! 14	Full Metal Panic! 15	Full Metal Panic! 16	Full Metal Panic! 17	Huntik - A titánok nyomában 1	Nodame Cantabile 19
23:30	Slayers - A kis boszorkány 103	Slayers - A kis boszorkány 104	Sámán király 1	Sámán király 2	Sámán király 3	Huntik - A titánok nyomában 2	Nodame Cantabile 20

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

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



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



ANIMAGAZIN