

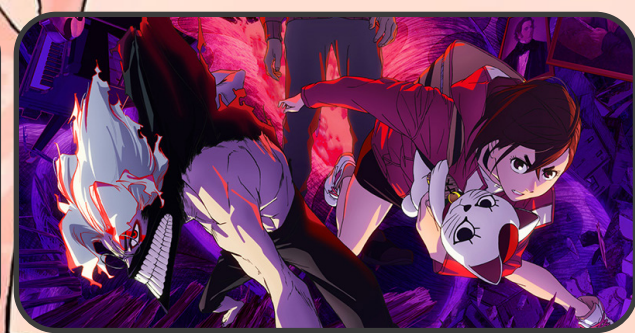
AniMagazin



MY DRESS-UP DARLING MANGA ÉS ANIME



DR. STONE



SZEZONOS ANIMÉK



FUMAX FAGGATÓ

ANIME

- 03 Zatsu Tabi: That's Journey
- 05 Shakunetsu Kabaddi
- 07 Dr. Stone
- 09 Sanrio Danshi
- 11 Hetalia Axis Powers
- 14 Tsubasa Chronicle
- 16 Nyári szezon 2025
- 29 Szezonos animékről
- 34 Miért rossz a Rick és Morty anime?

MANGA

- 36 My Dress-Up Darling
- 40 Sayonara Zetsubou Sensei
- 42 Homunculus
- 44 Another Typical Fantasy Romance

LIVE ACTION

- 47 The Haunted Palace

KONTROLLER

- 49 PlayStation történelem 6. rész
- PlayStation kézikonzolok

RENDEZVÉNY

- 55 Budapest Comic Con
- 58 Nyári MondoCon

RIPORT

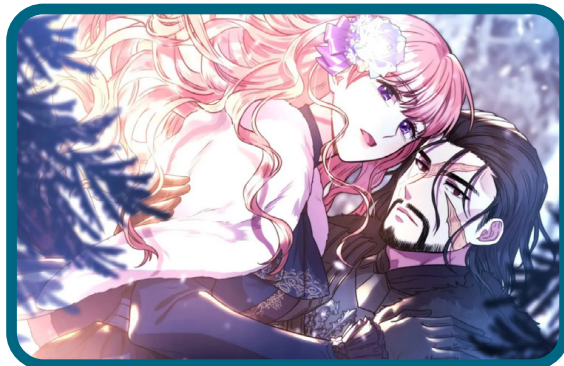
- 60 Fumax faggató

TÁVOL-KELET

- 64 Fel a hegyre, japánok!

KREATÍV

- 68 Cosplay Photoshoots



Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektorok: Risa, Netima
Webfejlesztő: pintergreg
Szerzők:
A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, tomyx20
supermario4ever, Daisetsu, Kuroko Ai, adigeri1

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

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

Pacsi mindenkinek! Itt a júliusi *AniMagazin* ismét remek cikkekkal és hírekkel. Nem is tudom, hol kezdjem. Catrinrel szülők lettünk: két lapszám között, júniusban megszületett kisfiunk. De a magazinnál is történtek változások.

A múltkori számban Daisetsu a mangák hazai kiadásának reneszánszáról írt nekünk, amin felbuzdulva készített is egy interjút a Fumax-szal. Érdekes lett, olvassátok el, és persze vegyétek az itthon kiadott mangákat, amelyek nektek tetszik.

Következő hírünk, hogy új cikkírót köszönthetünk, adigeri1 néven fog animékről írni. Bemutatkozó cikkét a *Dr. Stone*-ról küldte. Aki még nem látta az animét, az olvassa el.

Utolsó hírünk pedig, hogy egy új lektor is csatlakozott a csapatunkhoz: Netima (nanashi.hu). Innen is köszönjük neki a hatalmas segítséget, ami most nagyobb elfoglaltságunkban különösen jól jön, hiszen a lektorálás az egyik legfontosabb részfolyamat.

Mindenképp érdemes tehát belemászni a 86. AniMagazinba.

Köszönjük a szerkesztők munkáját, és hogy letöltötted a magazint, és mivel nyár van, nyugodtan vidd el magaddal telefonon, jó olvasni az úton, valamint kövess be minket az FB-n, Instán vagy X-en, ahol igyekszünk friss híreket hozni. Jó szórakozást kívánok mindenkinek.

- Hirotaka





旅
がある！
今
しか
できない、

☐ anime - ajánló



ZATSU TABI: THAT'S JOURNEY

Írta: Hirotaka

Ismét egy utazós animéről fogok merengeni. Mit csináljak, számomra afféle guilty pleasure ez a téma. Különösen mióta Catrinnel kétszer is megjártuk Japánt, de szerintem megyünk még vagy 12-szer. Már az előző számban írt [Mono cikkemben](#) is említettem, hogy fogok írni a Zatsu Tabiról és szerencsére lett is rá időm.

A *Zatsu Tabi* érdekesen vezeti be az utazást. Főszereplőnk, Chika kezdő mangaka, de akárhogy is próbálkozik, csak nem jön össze, hogy publikálja a művét, ezért inspirációt remélve útnak indul Japánon belül. Mivel nincs különösebb preferenciája, a közösségi média felületén szavaztatja meg, hogy melyik égtáj felé induljon, és úgy választ célt. Majd 12 részen keresztül hol egyedül, hol barátaival néznek szét szebbnél szebb helyeken.

Míg a *Yuru Camp*-es lányok főleg a Fuji körül/környékén kempingeznek, a *Mono* szereplői pedig Yamanashi prefektúrát ismertetik meg velünk, addig a *Zatsu Tabi* sokkal szélesebb választékot prezentál úti célokat tekintve. Így Honshu egymástól egészen távol eső helyszíneit is megnézhetjük, és persze mindenhol eszünk valami finomat is.

Ily módon ellátogatunk Hiroshima, Kyoto, Mie, Toyama, Fukushima vagy Aomori prefektúrába is, plusz még jó néhány helyre. Vonatról vonatra, buszról buszra szállva látogatnak meg helyi nevezetességeket, és onsenben pihennek szereplőink, miközben mi nyálcsorgatva, vágyakozva ülünk a kanapén.

Chika szólóutazásai nagyon nyugtatóak, ellazítóak, míg társaival való túrája (hol ezzel, hol azzal) szórakoztató, flúgos. Így csatlakozik hozzá Koyomi, aki inkább életművész, Yui, egy régi jó barát, valamint Fuyune és Riri, akik már ismert mangakák, és hasznos tanácsokkal látják el utazás közben Chikát, ezáltal a hön áhított cél felé is vezérelve a történet alappilléret.

Akiket jobban érdekelnek a helyszínek, azok az AniMaps oldalon egy remek térképes összeállítást találnak karaktereink utazásairól: <https://www.animaps.moe/zatsu-tabi/>

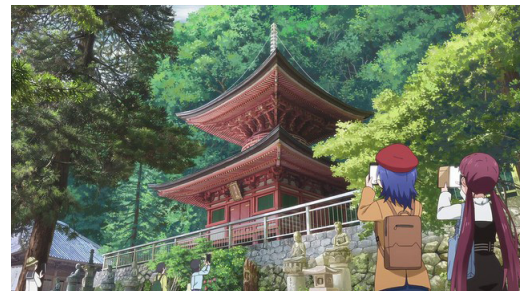
A részek felépítése többnyire epizodikus, bár inkább két részenként váltják egymást a helyszínek. Az epizódok alatt egy narrátor egy aranyos térképen magyarázza el, hogy éppen merre járnak a szereplők, és hogy honnan hova milyen közlekedési eszközzel mennek.



Ez nyilván rendkívül hasznos nekünk is, ha valaki arra vetődne, de ugyebár ezen műfajú animék többnyire a japánokat célozzák be, ezáltal növelve a hazai turizmust, ami a covid óta nem igazán állt helyre.

A grafika természetesen pazar, a tájak, helyszínek mind-mind gyönyörűek, ami nem is csoda, hiszen a műfajban gyakori fényképes módszert választották a készítők. Gyakorlatilag rendes fényképek vannak „átanimésítve”, ezáltal nem kell annyit rajzolni, és a táj is élethűbb lesz. Csupán arra kell figyelni, hogy a rajzolt karakterek azért ne lógjanak ki annyira. A *Zatsu Tabi*-nál ez nagyon jól sikerült, a vele közös szezonban futó *Mono* esetében már kevésbé, de az komolytalanságával ellensúlyozza ezt.

Itt kiemelnék még egy fontos megoldást, amire figyeltek a *Zatsu Tabi*-ban. A legtöbb hasonló animénél az egyes helyszínek teljesen üresek, a főszereplőkön kívül nincs senki más, ami valljuk be irreális. Az éttermek, kávézók üresek, a szentélyekhez, templomokhoz könnyen oda lehet férni. Hát a valóságban ez nagyon nincs így, és itt legalább pár NPC-t sikerült a háttérbe rajzolni. Még ha nem is mozognak, de dob az életszerűségen. A *Zatsu Tabi*



komolyabban veszi magát, és szereplői is egyszerű, csendes, átlagutazók, szinte már unalmasak, de az már szubjektív, hogy kinek melyik karakter jön be.

A *Zatsu Tabi* egy mangaadaptáció: Ishizaka Kenta még futó mangáját adaptálta a Makaria stúdió, ami elég új és elég kevés anime írható a számlájára, de az övék az *Isshun de Chiryō shiteita noni Yakutatazu to Tsuihou sareta Tensai Chiyushi, Yami Healer toshite Tanoshiku Ikiru*.

Ishizaka Kenta neve valakinek ismerős lehet, habár anime még csak ebből a művéből készült, de alkotott mangát az *Aoki Hagano no Arpeggia*, a *Heavy Object*, az *Azur Lane*, a *Kantai Collection* és a *Danganronpa* franchise-hoz is.

Az anime zenéi kissé felejthetőek, aranyosak, kedvesek, de nem landol azonnal a lejátszási listánkon. A OST is főleg a helyeket hivatott hangulatosabbá tenni, viszont kellemes aláfestő muzsika mind.

Hogy lesz-e folytatása az animének, egyelőre nem tudni, így marad ez a 12 rész. Ha valaki utazásra kelne Japán különféle szegleteire vagy szereti a műfajt, mindenképp pakolja fel a listájára.



Hossz: 13. rész
Premier: 2025. tavasz
Stúdió: Makaria
Forrás: manga
Műfaj: slice of life, iyashikei





2021年4月テレビ東京ほかにて放送開始!

☐ anime - ajánló



SHAKUNETSU KABADDI

Írta: supermario4ever

„Gyűlölöm a sportot, gyűlölök emberekkel kapcsolatot teremteni, hagyjatok magamra! Micso-da? Mégis mit keresek egy sportanimében?” Ehhez hasonló kérdések járhattak a főszereplő, Yoigoshi Tatsuya fejében. Van sportolói múltja, de mivel igencsak magának való, ezért kiközösítették. Azóta minden idejét a live streamelésbe öli. Izmos testfelépítése ugyanakkor nem engedi, hogy mások csak úgy tudomásul vegyék az életmódját. Irány hát az edzőterem!

Yoigoshi a középiskola labdarúgó klubjának sztárja volt. Neki köszönhetően a csapat győzelmet győzelemre halmozott, ám lobbanékony természetét nem tolerálták, ezért végül kirakták a klubból. Azóta híres live streamer lett. Neki ennyi bőven elég az emberi kapcsolatokból, őt aztán ne zaklassa senki. Ám a kabaddi klub egyik tagja, Azemichi Souma minden követ megmozgat azért, hogy helyre tegye a fiút. Yoigoshinak természetesen esze ágában sincs sportolni, hogy még egyszer kiközösítésnek tegye ki magát. Ám Azemichi legalább ennyire hajthatatlan, ezért addig nem hagyja békén Yoigoshit, amíg nem néz meg legalább egy edzést. A fiú végül belemegy, hogy végre békén hagyják. De természetesen már az első

résznél véget ért volna az anime, ha csak ennyiről lenne szó. Ki is próbálja a sportot, így végül a csapat tagja lesz.

De mi az a kabaddi?

Nos, ha esetleg nem hallottál volna még a kabaddiról, megnyugtatlak, hogy nem benned van a hiba. Indiából származik, elsősorban Délkelet-Ázsiában népszerű sportág. Nyugaton alig ismerik. Adott a sportpálya, amely két részre van osztva. Az egyes térfelek a résztvevő csapatokhoz tartoznak. A csapatok felváltva játszanak, a lényeg, hogy az egyik tag elindul a másik csapat térfelére, eközben folyamatosan ismételteti a „kabaddi” szót. A cél, hogy az ellenfél csapat térfelére érve annak minél több tagját támadja meg. A támadás alatt persze nem fizikai összecsapást kell érteni (bár Yoigoshi a biztonság kedvéért adott egy gyomrost az ellenfél csapat egyik tagjának, hogy érezze a törődést), már a legkisebb érintés is – ha csak az ujjbegyével érinti az ellenfél csapat ruháját vagy hajszálát – pontot ér. Egy rajtaütés alatt csak egyszer lehet valakit megtámadni, de minden egyes tag sikeres támadása egy pontot ér.

Eközben az ellenfél csapat sem áll tétlenül. Tagjai nemcsak kitérhetnek az ostrom elől, de ők maguk is megtámadhatják a támadót. Ha leveszik a lábáról, és két vállra fektetik úgy, hogy a támadó teljes valójában az ellenfél térfelén vetődik a földre, akkor a megtámadott csapat kap pontot.

Tehát nem csupán a fizikai erőn múlik a sikeres támadás, hanem a hajlékonyságon és a ravaszságon is. Talán ezért is van az, hogy a Noukin Gimnázium csapatkapitánya az az Oujou Masato, aki inkább tűnik alultáplált betegnek, semmint egy ilyen sportklub tagjának. Aztán annak rendje és módja szerint egymaga állva hagyja az ellenfél csapatot.

Történetmenet

A készítők bizonyára tisztában voltak vele, hogy a kabaddi messze nem olyan ismert világszerte, ezért az anime a sportágat is átfogóan mutatja be. Részletesen ismerteti a szabályokat, amivel kétségtelenül jót tettek, hiszen így mi, nézők is jobban értjük, hogy mi történik a pályán. Köszönhető ez annak is, hogy az anime nemcsak részletesen magyarázza el az alapokat, hanem szemléletesen, érdekes tálalásban teszi, így a néző könnyen megjegyzi a lényeget, és válik részesévé a sportágnak.

Ezzel együtt sajnos nem láthatunk sokat ebben a 12 részben. A gyakorlások, a felkészülési meccsek mellé igyekeztek néhány „civil” jelenet-



tel más szemszögből is bemutatni a tagokat. Ezzel együtt is olyan, mintha rövid bemutató jeleneteket kapnánk. Leginkább a sportaniméknél jön ki az, hogy mennyire nem tudják kihasználni a műfajban rejlő lehetőségeket ilyen rövid keretek között. A *Shakunetsu no Kabaddi* is az a helyzet, hogy bár bemutatja a sportágat, de messzire nem jutunk vele. Hiszen aki komolyabban sportolt életében, az tudhatja, hogy a fejlődés hosszú folyamat, és bőven megvan a módja annak, hogy azt érdekessé tegyük a néző számára. Ha arra gondolok, hogy az olyan színvonalas sportanimék, mint a *Slam Dunk* vagy a *Hajime no Ippo* sem voltak unalmasak a maguk hosszával, akár a *Naruto*-hosszúságú sorozatot sem tartom ördögtől valónak. A 12 rész alatt inkább csak az első nagyobb lépést lehet megtenni, sorsfordító összecsapásra természetesen nem érdemes számítani.

Pedig a *Shakunetsu no Kabaddi*ban lett volna potenciál. Nemcsak azért, mert szépen bemutatja a sportágat, hanem a karakterek személyisége,



karizmája is tesz arról, hogy emlékezetesek legyenek a jelenetek. Ráadásul a seiyuuk is hozzájárultak ahhoz, hogy a karakterekből a legtöbbet hozzák ki. Uchida Yuuma még mindig kiváló választás forrófejű karaktereknek, Furukawa Makoto pedig hozza a tőle megszokott laza stílust. Okamoto Nobuhiko hangjára pedig rá se lehet ismerni, amikor egy csendes karaktert szinkronizál. Nagy dobás lett volna, ha egy olyan sportanime lett volna népszerű, amelynek sportágáról sokan még csak nem is hallottak.

Még a zene is jó lett. Az opening ütős, az endinget meg ugyan seiyuu énekli (Uchida Yuuma), mégis inkább a jobbak közé tartozik. Az OST is hangúlyos lett.

Mindent egybevetve, a Shakunetsu Kabaddi önhibáján kívül maradt a periférián. Ha kellően hosszú, biztosan megkapta volna a neki járó ismertséget és népszerűséget.



Hossz: 12 rész
Premier: 2021. tavasz
Stúdió: TMS Entertainment
Forrás: webmanga
Műfaj: vígjáték, sport





DR. STONE

kőkorszak újraértelmezve

Írta: adigeri1

anime - ajánló

Az ember számtalan elméletet kigondolt már arra, hogyan is nézhet ki a világvége. Jönnek a közhelyes kimenetek, mint például valamilyen természeti katasztrófa – hatalmas földrengés vagy gigantikus cunami; egy meteor, amely becsapódik a Föld bolygóba és elpusztítja a nagy részét; vagy egy atomháború, amelyet mi saját magunk idézünk elő. De ide sorolnám aktualitása miatt még a mester-séges intelligenciát is, amely öntudatra ébredhet, mint láthattuk azt a Terminator című franchise-ban (amelyből azóta már egy anime is elkészült Terminator: Zero néven). Azonban a Dr. Stone című animesorozat egy egészen új perspektívát mutat be – vagyis azt, hogy hogyan érne véget az emberi civilizáció, ha minden élő személy megkövesedne. Elég egyedi elképzelés, igaz?

Az alapok

A történet Japánban kezdődik, méghozzá 2019-ben, amikor is főhősünk, Ishigami Senku, egy 15 éves japán iskolás – világűr-fanatikus és techőrült geek – tudományos tevékenységet folytatva nyugözi le éppen diáktársait. Barátja, Oki Taiju, aki mondhatni az ellentéte – kevésbé okos, viszont ő az a tipikus, de kedves izomagy –, pont az érzéseit készül bevallani szerelmének, Yuzurihának. Aztán hirtelen egy nagy zöld, északi fényhez hasonló sugár megy végig a bolygón, és akihez hozzáér, kőszoborrá dermeszti.

Beáll a kövesedés, az emberiség többé nem létezik. Eltelik közel 3700 év, és az egyik kőszobor,



aki Senku volt, szépen lassan elkezd kitörni a pán-céljából. Amint kiszabadul börtönéből, nekilát a kőkorszaki alapoknak, és összegyűjti a túléléshez szükséges alapfelszerelést – tüzet csíhol, élelmet szerez, majd pedig épít egy kisebb menedéket a feje fölé.

De felmerülhet a kérdés, hogy miféle módon tört ki a szó szoros értelmében kőkemény burkolatából, és miért pont ennyi idő után? Nos, erre teljesen tisztán magyarázatot kapunk, hiszen Senku nem sokkal az „új világba” való megérkezése után észreveszi, hogy folyadék csöpögött a sziklatestére, amely így idővel meglágyult és letöredezett róla. Később ugyanezt a módszert használja fel barátja megmentésére, akit pont magától nem messze talál meg. Innen tekinthetjük a kezdetét a nagy történetnek.

A sorozat tudományos és szórakoztató jellege

A mangaadaptáció alapján készült első rész 2019-ben debütált, és azóta is rendkívül nagy népszerűségnek örvend. Jelenleg már a negyedik évadnál tart, illetve készült belőle egy nagyjából egy órás film is – amely átvezetőként szolgál az évadok között. A felkapottsága nem meglepő, hiszen az anime egyszerre ötvözi a komolyságot, a szórakozást, valamint a tudományos megoldásokat és folyamatokat – utóbbiakat teljesen ismeretterjesztő módon.

A cselekmény fő szála a már korábban is említett nagyon komoly globális katasztrófa okának a kiderítése, amely egy kellően izgalmas és elgondolkodtató hangulatot ad. Az idő előrehaladtával a Senku által újra megtervezett és megalkotott dolgok, mint a modern ramen vagy a szemüveg elkészítése, valamint a különböző tudományos eszközök és vívmányok – például az antibiotikum vagy a távcső – lépésenkénti bemutatása kifejezetten jól mutat a képeken; ugyanis minden a valóságon alapul nagyrészt. Néha még ki is emelik, hogy ne utánozzuk le otthon egy méreg elkészítését, hanem inkább próbáljuk meg a kőkori kólát elkészíteni. Mindehhez hozzájárulnak még az optimista és humoros elszólások, grimaszok; amitől a sorozat egy remekül összerakott alkotássá válik.

Kiemelném a széria emberi oldalát is, amely alatt azokat az erkölcsi és filozófiai elveket értem, amelyek jelentősen meghatározzák a történet alakulását. Számos alkalommal megjelennek benne a kitartás és a bátorság, mint az erényesség szimbólumai. A karakterek jellemfejlődése életet lehel beléjük, így nem hatnak személytelen rajzoknak.

Végső összegzés, záró gondolatok

Egy iszonyatosan hosszú és részletekbe menő elemzést lehetne írni erről a sorozatról, de úgy gondolom, hogy az ilyen véleménynyilvánító boncolgatások elsődleges célja az, hogy egy kis ízelítőt adva kedvet csináljanak a megtekinté-



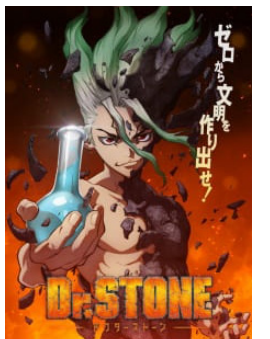
séhez. A sci-fi és a tudomány megszállottjaként számomra elég volt csak a szinopsis elolvasása ahhoz, hogy meg akarjam nézni, a többi pedig már adta magát. Igazi „jó” érzéssel tölt el, amikor nézem a részeket – egyszerre találok őket motíválónak és megkapónak. A szereplők viszonya; valamint az, hogy hogyan jutnak el az új kőkorszaki lándzsától egészen a lemezjátszóig vagy éppen a gőzmotoros hajóig, mind visszahozzák a gyermekkori álmódosás emlékeit. Olyan „löketet” ad a sorozat, hogy bármilyen dolgot képes vagyok véghezvinni, amikor nézem – természetesen jó értelemben. Nem lehangol, hanem ösztönöz.

Elmondható az is, hogy ez csak a hozzám hasonlókra illeszthető leírás vagy vélemény, hiszen vannak olyanok is, akiknek kissé gyerekesnek tűnik – olykor elbagatellizálják az amúgy fontos részeket. Nehezen hihető, hogy egy középiskolás gyerek – mondjuk úgy, hogy egy időutazás után, de ugyanannyi idősen – úgy vágja a rakétatechnológiát, hogy felépítsen egy vadonatúj emberiséget, elsősorban csak az agyára támaszkodva, illetve néhány másik fiatal vagy kőkorszaki felnőtt jelenlétében – igen, meglepő lehet a tény, de vannak, akik nem kövesedtek meg. És lesznek ellensé-

gei is, de több spoilert nem árulok el. Viszont ettől még nyugodtan fantáziálhatunk; főleg mivel egy animéről beszélünk. Meg kell hagyni, a tudomány úttörőjeként Senku példátlan munkát végzett.

A sorozat idén, azaz 2025-ben ér véget, de a mangája kissé előrébb jár – azóta már az is befejeződött. Sajnálattal töltött el a hír, hogy ez lesz az utolsó évada; szívesen néztem volna még tovább. De véleményem szerint teljesen megfelelő ez a fajta sorozathosszúság, mert ha tovább húznák, akkor elvesztené azt a hitelességét, amelyet eddig megadott, és már csak ismétlődések, valamint fillerek bővítenék a felhozatalt. Mindenkinek ajánlom megnézésre, ha egy kalandos, humoros, de mégis érdekes koncepcióra vágynak.

Hossz: 4 évad
Premier: 2019. nyár
Stúdió: TMS Entertainment
Forrás: manga
Műfaj: kaland, sci-fi, vígjáték





SANRIO DANSHI

Írta: supermario4ever

Ha egy cég felkérésére készül egy film vagy sorozat, joggal gondolhatnánk, hogy csak a termékek népszerűsítése a cél. Ez lehetett az elképzelés a Sanrio Danshi esetében is, hisz a főszereplők rajonganak a Sanrio cég kabaláiért. Ám ha csavarunk egy kicsit az alapkoncepción, és kihasználjuk a benne rejlő lehetőségeket, akkor abból egész jó dolog is kislülhet.

Ez a helyzet a Sanrio Danshival is. Főszereplői ugyanis olyan középiskolás fiúk – szám szerint öten –, akik szeretik a Sanrio plüssöket. Tehát mondhatjuk, hogy nem a megfelelő célcsoport rajong Hello Kittyért, Pompompurinért, My Melodyért és társaiért. Ez okozza az alapvető bonyolalmat, hiszen bár lányos dolgokért rajonganak, ettől függetlenül önazonosak a nemükkel. Személyfüggő, hogy ezt ki mekkora küzdelemnek éli meg. Van, aki úgy van vele, hogy teljes értékű embernek tartja magát, aki melleleg plüssöket gyűjt. Ám megismerhetjük a másik végletet, aki annyira küzd az önelfogadással, mintha ténylegesen nemi identitászavarral élne. Tehát mind az öten máshonnan érkeztek, más személyiséggel és múlttal rendelkeznek. Ismerjük meg őket!

Hasegawa Kouta: Gyerekkorában a nagymamája állt hozzá a legközelebb, aki sokat foglalkozott a fiúval, biztatta őt, így kibontakoztathatta magát. A tőle kapott Pompompurin és a hozzá kötődő emlékek tették Sanrio-rajongóvá.

Mizuno Yuu: Igazi vidám, extrovertált srác, aki nem csinál titkot abból, hogy rajong My Melodyért. Neki van a legkevesebb gondja saját magával, az ő segítségével a többiek is megnyílnak.

Yoshino Shunsuke: Nemcsak külső tekintetében ízig-vérig férfi, hanem ő a focicsapat gólkirálya. Ezzel együtt odavan Hello Kittyért. Ahogy ez kiderül a csapattársai számára, nem lesz szívesen látott tag. Alapvetően visszafogott és komoly személyiség. Ezzel együtt kell kiállnia magáért.

Nishimiya Ryou: Hősrünk azt érezheti, hogy nem rossz testbe, hanem rossz családba született. Jó módú szülei és rokonai szeretik, hogy a fiú annyira aranyos, ezért előszeretettel öltöztetik lányos ruhába, vagy adnak neki lányos kiegészítőket. Így került hozzá Kiki és Lala, avagy a Little Twin Stars. Neki a legnehezebb elfogadnia magát.



Minamoto Seiichirou: Ő a diáktanács elnöke, aki szintén magas és férfias, ráadásul rajong az íjászatért. Ennek ellenére mindig magánál tartja kis Cinnamoroll plüssét kabalaként. Elnökként igen nagy megrökönyödést kelt barátaiban a rajongásának tárgya, de őt ez egyáltalán nem zavarja.

Az anime két fő részre osztható. Az első felében találkoznak a fiúk, összebarátkoznak, megismerjük a múltjukat, majd a második felében egy közös darabot adnak elő az iskolában. Előtte egy „csapatépítő” keretében eltöltenek egy pár napot a tengerparton. A történet menete nemcsak abból a szempontból remek, hogy egyenként megismerkedünk velük az anime első felében, így



kialakulhat irántuk a személyes kötődésünk, hanem remekül érzékelteti azt is, hogy a fiúk addig nem lesznek képesek csapatként együttműködni, amíg nem fogadják el magukat olyannak, amilyenek. Ezt az anime kiválóan példázza, bár azt hozzátenném, hogy mivel a múltjuk, személyes küzdelmeik egy-egy epizódot kapnak, ezért komplex megoldást ne várjunk. De az érzelmek és az egyes szituációk valóságosak és átélhetők. Nem ez az első egyébként, hogy ilyen jelenséggel találkozom az életben. Ezt hívom a nemi identitászavar duplacsavarának, amikor valaki nem a nemének megfelelő dologért rajong, de egyébként teljes mértékig önazonos magával. Mindent egybevéve az anime első fele olyan, mint egy jól megírt önismereti könyv: lehet belőle meríteni, de nem ad egzszt választ a kérdéseinkre.

A második fele is érdekes, hiszen az önelfogadás jó dolog, de ez még nem garantálja, hogy a srácok csapatban is tudnak majd dolgozni. Az egymáshoz való alkalmazkodás, a kiosztott feladatok és szerepek újabb akadályokat állítanak az önelfogadás labirintusában, ami további konfliktusokat generál a fiúk között. A viták és a problémák tipikusan japánok, láttunk már ilyet korábban. De a

magam részéről nem feltétlenül várom el az innovációt. Ha tudunk azonosulni a karakterrel, akkor át tudjuk élni a fájdmát. A rajzstílus és az érzelmek megjelenítése erre minden alapot megad.

De sajnos ez az anime sem hibátlan. Az egyik probléma a zene. Sem az openingre, sem az endingre nem fordítottak nagy gondot a készítőik. Eleve a mai napig nem veszik komolyan a seiyuuknak írt dalokat, pedig Hayashibara Megumi óta voltak egy páran, akik bizonyították, hogy ha komolyabb dalokat kapnak, ők is tudnak varázsolni. A dalokat az Elements Garden zeneszerzői írták – ez az ügynökség leginkább a Chihara Minorinak írt dalokkal vált ismertté. Azokhoz képest ebben az animében jelentősen alulmúlták magukat.

A másik hiba az anime rövidsége. Nyugodtan ki lehetett volna jobban is bontani a történetet, a potenciál megvan benne. De sajnos egyre több animét ér el az a vírus, ami korábban a shoujo slice of life műveknek volt a sajátjuk, hogy egy hosszú mangának csak az első néhány fejezetét, kötetét dolgozzák fel. Ahogy régen mondtuk – és ez most is áll: az anime inkább reklámként funkcionál a manga elolvasásához. Jelen esetben ez azért fájdalmas, mert ezzel a történettel érdemes



lett volna foglalkozni. Akkor lett volna az igazi, ha legalább 26 részes lett volna, azt is bőven ki lehetett volna tölteni tartalommal.

Ettől függetlenül érdemes adni esélyt az animének, mert olyan problémakört dolgoz fel, ami nem nagyon került eddig fókuszba. Főleg az első fele sikeredett nagyon jóra, a második fele az, amit ki lehetett volna bővíteni. És akkor kaptunk volna egy olyan animét, amely átélhetően közvetít egy valós dilemmát, és talán a néző is jobban a szívébe zárta volna a karaktereket. A potenciál megvolt benne.

Hossz: 12 rész
Premier: 2018. tél
Stúdió: Pierrot
Forrás: vegyes média
Műfaj: slice of life





HETALIA AXIS POWERS

Írta: Kuroko Ai

☐ anime - retro



A HAP egy olyan mű, ami parodizálja és teljesen más szemszögből mutatja be a történelmet. Belegondoltál már, milyen lehet egy-egy történelmi esemény, szó szerint egy ország szemszögéből? Ha még nem, akkor a Hetalia neked való.

Történet

A történet nem másról szól, mint a történelemről, főként az első és a második világháborúról, egy nagy csavarral: az országok megszemélyesített emberek. Számos ország jelenik meg emberként, és az ő szemszögükből láthatunk egyes történelmi vagy politikai eseményeket. Mielőtt bárki azt hinné, hogy egy száraz történelmi darabról van szó, nyugodjon meg, ugyanis a *Hetaliánál* jobban nem lehet viccesebben bemutatni a történelmet.

Karakterek

Tengelyhatalmak:

Itália/Olaszország (Feliciano Vargas): a leggyengébb karakternek tartják, aki fél a harctól, és legtöbbször őt fogják el elsőnek. Szereti a pizzát, a tésztát, a művészetet és a barátait, Németországot és Japánt. Nem szereti a harcot, ismertetőjele az oldalra göndörödő tincse és a fehér zászló.

Németország (Ludwig Beilschmidt): szigorú és szorgos egyéniség. Magas, széles vállú alkat, szó-

ke haja és kék szeme van. Egyedül talán Olaszország felé mutat gyengédséget.

Japán (Honda Kiku): udvarias és keményen dolgozó személyiség. Alacsony, fekete hajú és szemű emberként ábrázolják.

Szövetségesek:

Amerika (Alfred F. Jones): mint egy nagyra nőtt gyerek, mindene a gyorskaja és a superhősök. Kínézete ellenére erős karakter. Szőke haja és kék szeme van.

Anglia (Arthur Kirkland): cinikus, tsundere karakter. Régen kalóz volt, mára már visszavonult úriember. Zöld szeme és szőke haja van, ami borzos szemöldökkel társul.

Franciaország (Francis Bonnefoy): legöregebb országnak és mindenki bátyójának tartja magát. Büszke a nyelvére, általában vagy egy pohár borral, vagy egy szál vörös rózsával ábrázolják. Szőke haja és kék szeme van.

Oroszország (Ivan Braginski): mackós alkatú yandere figura, akitől Amerika és a testvérei kivételével mindenki fél. Haja szürkés színű, szeme pedig lila. Ismertetőjele a hosszú sálja és a vodka.

Kína (Yao Wang): talán ténylegesen a legöregebb ország, amit gyakran fel is hoz.

Jellegzetes szójárása az „Aru”, ami minden mondata végén szerepel. Hosszú fekete haja van, amit lófarokban hord.

Egyéb karakterek, akik sűrűbben megjelennek:

Dél-Olaszország (Romano/Lovino Vargas): Feliciano ikertestvére. Testvérével ellentétben csak a nőkkel barátságos, férfiakkal szemben durva. Általában sötétebb hajjal ábrázolják, mint Észak-Olaszországot, és az egyik kezében egy tál tésztával, a fején pedig paradicsommal. Az egyenruhája hasonlít Spanyolországéhoz.

Spanyolország (Antonio Fernández Carriedo): Vidám természetű karakter, aki Dél-Olaszországot nevelte. Jóban van Franciaországgal és Poroszországgal. Barna haja van és zöld szeme. Gyakran ábrázolják matadorként vagy barnás, Dél-Olaszországéhoz hasonló egyenruhában.

Poroszország (Gilbert Beilschmidt): Németország bátyja, akit általában kék egyenruhában ábrázolnak, vaskereszttel. Néha lovagként vagy 18. századi porosz tiszti egyenruhába láthatjuk, vagy éppen modernebb ruhában. Van egy sárga csibéje, akivel általában együtt szokták ábrázolni.

Ausztria (Roderich Edelstein): Egyike a régebbi országoknak, és szoros kapcsolatban állt Magyarországgal és Észak-Olaszországgal. Gyakran ábrázolják kottával a kezében, hosszú, lila kabátban. Magyarország (Héderváry Erzsébet/Báthory Erzsébet [fanok által adott név]): kedvesnek tűnő karakter, aki az egyik legveszélyesebb. Gyakori fegyvere a serpenyő, amivel nem egy országot megcsapott már. Kis korában gyakran találkozott Poroszországgal és gyakran összecsaptak. Miután felnőtt, egy ideig Ausztriával (volt férj) lakott együtt. Gyakran ábrázolják zöld katonai ruhában vagy szoknyában. A hajában lévő virágok az író szerint a Balatont jelképezik. Nem veti meg a ya-

oit, amit az író meg is erősített. Neki köszönhetően Ausztria és Szent Római Birodalom sokáig azt hitték a kis Olaszországról, hogy lány.

Kanada (Matthew Williams): Egyike azoknak a karaktereknek, akik nem feltűnőek. Kanada a többiek számára általában láthatatlan karakter. Bundás hosszú kabátot visel védőszemüveggel a fején, vagy hétköznapi melegítő szerű ruhát. Általában egy fehér jegesmedvével ábrázolják, amiről a többi ország azt hiszi, hogy játék, de valójában egy élő állat. Csendes és szégyenlős természetű, nem szeret harcolni.

Anime

2009-ben a Studio Deen jóvoltából elkészült a történet anime változata is. Az 52 részes ONA részenként 5 perc humorral köti le a nézőt és mutatja be a történelem egy másik oldalát. Az ONA mellett megjelent 2010-ben egy 1 óra hosz-

szúságú movie *Paint, it white* címmel és a *Hetalia World Series* évad 48 résszel. A *World Series*-hez 2011-ben kijött egy 3 részes special is. 2012-ben a stúdió bejelentette a következő évadot *The Beautiful World* címmel, ami 20 részes. A hatodik évadot 2015-ben jelentették be *Hetalia: the World Twinkle* címmel.

2014-ben a *The Beautiful World* szériához kijött egy 4 perces special *Hetalia: The Beautiful World Special - Boku ga Heroine ni Kakomare Sugite (I Was Overwhelmed by Heroines)* Yo néven, ami-ben a főbb karaktereket ellenkező neműként mutatják be.

2p!Hetalia: rajongók által készített Hetalia karakterek. A 2p! karakterek lényege, hogy viselkedésben és külsőben eltérjenek valamennyire az eredeti szereplőktől, azok gonoszabb, sötétebb változatai. Részben rajongók által tervezett vázlatokból, rajzokból állnak, de vannak olyan alternatív változatok, amiket Himaruya Hidekazu rajzolt meg még a *Nyotalia* terveknél.



Manga

Himaruya Hidekazu munkája eredetileg internetes képregényként kezdte 2003-ban, aztán 2008-ban megjelent a manga első kötete. Magyarul az első 3 kötete jelent meg, a negyedik kötet németül, a többi kötet pedig már csak japánul érhető el. A magyar változatot a Fumax kiadó adta ki 2010-től.

Egyéb feldolgozások

Játék: Az anime mellett 2011-ben egy hivatalos játék is megjelent *Gakuen Hetalia Portable* címmel. Ez egy randi játék, amiben Seychelles mint új diák szemszögéből játszhatunk és hódíthatjuk meg az országokat a Gakuen Akadémián. A játékos feladata, hogy jobban megértse a többi hallgatót, és olyan partit szervezzon, amiben a többi ország elmélyítheti a kultúráját, és megértetik egymást. Ezen kívül még számos rajongói játék készült, egyik leghíresebb a *HetaOni*, amiből

számos fanvideó és MMD is készült. (Akinek felkeltette a figyelmét, ezt a játékot csak erős idegzetűeknek és szívűeknek ajánlom.)

Zene: A karaktereknek számos saját, úgynevezett karakterdaluk van, amiket az animében szereplő hangszínészek énekelnek. Egy karakternek számos dala van. A *Marukaite Chikyuu* (*Draw a circle theres the Earth*) című anime endinget mind-egyik színész felénekelte karakterre szabva.

Musical: Az első musicalt, a *Hetalia ~Singin' in the World~*-öt 2015. december 24-29. között játszották, a másodikat pedig *Hetalia FINAL LIVE ~A World in the Universe~* címen 2018. március 17-21. között.

Érdekességek

A név eredete: hetare (ヘタレ?, 'mihaszna') és Italia (イタリア?) = Mihaszna Olaszország. A szójátékból összerakott cím remekül passzol a mű-

höz, és remekül leírja Olaszország szerepét: egy gondtalan karakter, akinek semmi haszna nincs, mégis megnevetteti a nézőt cselekedeteivel.

Az országok emberi nevei főként a *Heta-Oni* nevű fanjáték miatt terjedtek el. A játékban megkülönböztetésül az országok emberi neveket „vettek fel”, ami fontos szerepet játszott.

Dél-Olaszországot a fanok főként csak Romanónak hívják.

Magyarország a nomád életmód miatt sokáig fiúnak hitte magát.

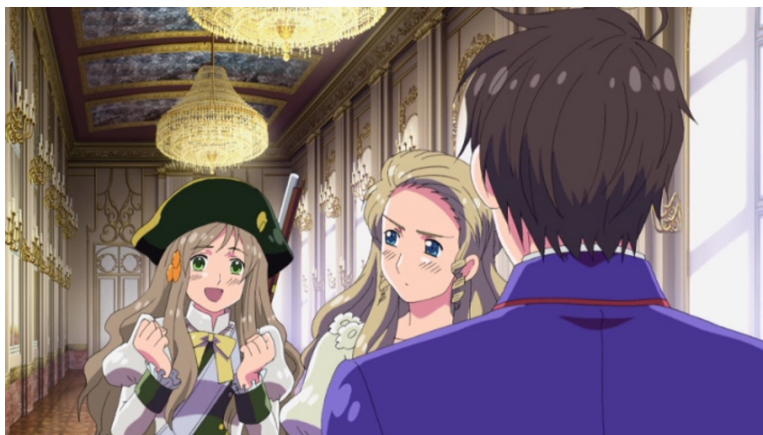
Mivel Magyarország mindig lányruhába öltöztette Észak-Olaszországot, ezért amíg el nem kezdett mutálni a hangja, Ausztria lánynak hitte. Van egy fanfic sorozat, ami a második világháború idején játszódik, és alapja egy akkori híres énekesnő, Vera Lynn dalai voltak. A történetet annyira felkapták, hogy az író (George deValier) fiókjának hirtelen törlése után számos oldalra ismét felrakták, és egyes rajongók még könyvként is elkészítették. A történet 3 könyvből áll, és mindhárom

egymáshoz kapcsolódik: *Auf Wiedersehen Sweetheart*, *We'll Meet Again*, *Bésame Mucho*.

Miért ajánlom?

Két eset van a *Hetaliánál*: vagy megszereted, és nem tudsz megszabadulni tőle, vagy utálni fogod. Mindenféleképpen érdemes belefogni, hiszen még ha hosszúnak is tűnik, a részek rövidek. Ezenkívül remekül bemutatja a történelmet, és miközben esetleg új dolgokat tanulsz, még nevelsz is. Jól prezentálja, miként látják a japánok a többi országot vagy éppen egy-egy történelmi eseményt. Számos remek fanfic és fanalkotás vár arra, aki mélyebben beleássza magát a fandomba (lásd fanjátékok), szóval elmondhatjuk, hogy még a kreativitást is növeli.

Összességében, ha belefogsz, és megtetszik, akkor a fandom széles választéka vár rád (fanfickek, játékok, miniregények, fanartok), és újabb élményekkel gazdagodsz.



Hossz: 52+48x5perc rész +OVA+Film
Premier: 2009
Stúdió: Studio Deen
Forrás: manga
Műfaj: paródia, történelmi





TSUBASA CHRONICLE

„Nincsenek véletlenek ebben a világban, csak az elkerülhetetlen”

Írta: Kuroko Ai

 anime - retro



Történet

A történet egy sivatagi országban játszódik, Clowban. Zajlik az élet, és hamar megismerhetjük az első két főszereplőt: Syaorant és Sakurát (*Cardcaptor Sakura*). A két fiatal gyerekkoruk óta ismeri egymást, és elég mély barátság van köztük a társadalmi pozíciójuk ellenére, ugyanis míg Syaoran egy régész fia, aki megboldogult apja álmát követve a sivatagban található rejtélyes romoknál kutat, addig Sakura az ország hercegnője.

A történet elején egy rövid zátonyra futott szerelmi vallomás után, amit a kastély harangjai akadályoztak meg, Sakura azzal az ígérettel távozik, hogy legközelebb, ha találkozik a fiúval, akkor elmondja neki, amit akart. Az este beköszöntével a hercegnő épp az erkélyről figyeli a romokat, amikor különös hangot hall, majd látomása támad. A lány ugyanis egy látnok, akinek a jövőről vannak látomásai. Eközben Syaoran a romokban kutat, és egy különös jelet talál a padlón. Hirtelen feltűnik Sakura, majd megérinti a jelet, ami ragyogni kezd, a föld pedig remegni, innentől pedig beindulnak az események. Titkos szoba jelenik meg, aminek a falán ugyanolyan jel van, mint a korábbi padlón, és ha ez nem lenne elég különös, Sakura a jel elé emelkedik, és szárnyak jelennek meg a hátán. Amikor Syaoran megpróbálja megakadályozni, hogy a jel elnyelje a lányt, a szárny tollakra bomlik, amik szétszóródva a levegőben eltűnnek, a hercegnő pedig eszméletét veszti. Eközben odakint váratlan látogatók fogadják Touya királyt (Sakura

bátyja) és Yukito papot (Touya gyerekkori barátja). Különös idegenek jelentek meg hirtelen a levegőben megnyílt résekből, és elkezdték támadni az ott dolgozó embereket. Amíg Touya és Yukito felveszik a harcot az idegen látogatókkal, addig Syaoran is megjelenik az eszméletlen lánnyal. Yukito egyből kideríti a fiú emlékei alapján, hogy valójában mik is voltak a tollak, és a Dimenziók Boszorkányához küldi őket. Megérkezve Yuukóhoz, egy hosszú utazás veszi kezdetét, amelynek célja a szétszóródott tollak összegyűjtése, hogy megmentse Sakurát. Az úton két ember (Kurogane és Fai) és egy varázslény (Mokona) fogja kíséрни őket.

Karakterek

Sakura: egy sivatagi ország hercegnője és Syaoran gyerekkori barátja. A tollak szétszóródása után elvesztette az érzéseit, de előtte egy életvidám, jószívű lány volt. Ahogy egyre több emléket nyer vissza, úgy teljesedik ki a személyisége is, és jobban ki tudja mutatni az érzéseit.

Syaoran: egy rejtélyes árva, akit egy Fujikata nevű régész fogadott örökbe. Apja halála után egyedül folytatta az ásatások munkálatait az országban lévő rejtélyes romoknál. Kedves fiú, és bármit megtenne Sakuráért kérdés nélkül, még ha ezzel saját magát is veszélynek teszi ki. Apjával való utazásuk során sok mindent megtanult, ami a dimenziós utazásoknál is jól jön.

Kurogane: egy régi, japánszerű országból származó harcos. Mivel nem akadt nála erősebb a világban, és nem lehetett megfékezni, így az ország papnője, Tomoyo a Dimenziók boszorkányához küldte. Bár sokszor mogorva, de az út során megváltozik ő is.

Fai D. Flowrigh: Rejtélyes varázsló, aki a múltja elől menekült. Eleinte folyton mosolygó karakter, de amikor a múltja utoléri, csak úgy, mint a többiek, ő is megváltozik. Bár eleinte csak viccből idegesíti Kuroganét, később mégis a mogorva férfi menti meg, és megváltozik a kapcsolatuk.

Mokona: egy fehér, nyúlszerű „élőlény”, akinek segítségével utaznak hőseink. Kedvelhető karakter, aki szeret viccelődni Faijél, és aggódik a többiekért, ha baj van. 108 különleges képessége van.

Ichihara Yuuko: a Dimenziók boszorkányaként ismert. Ő adta a fehér Mokonát a csapatnak, hogy utazni tudjanak. Egy rejtélyes bolt vezetője, ahol kívánságokat teljesít. Titokzatos karaktere van, és a későbbiekben jelentős szerepet játszik Syaoran és Sakura sorsában.



Watanuki Kimihiro: Yuuko „asszisztense”. Az anime során nem sokat látjuk, de a mangában hatalmas rejtély derül ki róla. A későbbiek során ő segíti a csapat utazását Yuuko helyett.

Miért ajánlom?

Azoknak, akik egy izgalmas, csavarokkal teli történetet keresnek, mindenféleképpen ajánlom. A karakterek szerethetőek, és nem kell félni attól, hogy hamar megunjuk őket.

Az út során rengeteg dolgot tanulnak meg a fiatalok, és rengeteg CLAMP szereplővel találkozhatunk más és más szituációkban. Ahogy haladunk az úton, megismerhetjük a szereplők múltját, és jobban megértjük a dolgokat. Minden dolog összekapcsolódik, előfordul, hogy valaki nem az, mint akinek gondoljuk. Számomra nagy kedvenc a manga, az anime grafikája pedig hozza a CLAMP szintjét, és az OST-ket is nagyon eltalálták. Kajiura Yuki (*Madoka Magica*, *Kuroshitsuji*, *Fate* stb.) ismét jó munkát végzett. Csak ajánlani tudom, főleg azoknak, akik szeretik a stúdió műveit. Aki a mangát magyarul akarja olvasni, az AnimeAddicts-on eléri, az anime pedig az Uraharashop jóvoltából



letölthető az oldalukról magyar felirattal, az OVA-kkal és a filmmel együtt. Aki elért a manga végére és szeretne még többet (mint én), annak ajánlom a *Tsubasa: World Chronicles* mangát, ami egy rövid folytatása az eredeti mangának. A történet során Syaoran, Kurogane, Fai és Mokona további utazását követhetjük nyomon egy újabb világba, ahol újabb gondot oldanak meg. Ha még ez sem elég, akkor a *Kobato* című anime egyik részében szintén felbukkannak hőseink.

Összesítve, ha egy komoly, de magával ragadó animét akarsz, fülbemászó zenéssel, akkor ez a mű neked való.

Személyes vélemény

Az anime nekem szerelem volt első epizódra, onnantól kezdve beszippantott és hatalmas kedvenc lett. A zenét főleg imádtam, fülbemászók voltak és remekül passzoltak az animéhez. Tetszett, hogy nem egyhangú a történet: vannak komoly epizódok és vannak viccesek. A hangulatot Kurogane és Fai csipkelődése mindig feldobta. Jó volt látni, hogy két ellentétes karakter mennyit fejlődött. Külön kedvenc volt az apuci (Kuro-

gane) és anyuci (Fai) becenév hiszen a későbbiek során tényleg úgy védték a fiatalokat, mint a szülők. Sajnáltam, hogy az animét a lényeges résznél hagyták abba, így akik nem olvasták a mangát, azoknak az ovák teljesen zavarosak voltak (főleg a nagy időkülönbségek miatt). Számos csavar kifejezetten tetszett, és a történetvezetés is magával ragadott, így a többiekkel együtt izgultam főhőseinkért.

Összességében bátran ajánlom bárkinek, aki szereti a CLAMP műveket vagy csak ismerkedik velük. Tökéletes választás arra az esetre, ha valami nagyon egyedül szeretnél, ami nemcsak érdekes, de jól kidolgozott is.

Hossz: 2x26 rész + 2 OVA

Premier: 2005

Stúdió: Clamp

Forrás: manga

Műfaj: akció, dráma, fantasy, mágia, romantikus, vígjáték





☐ anime - szezon

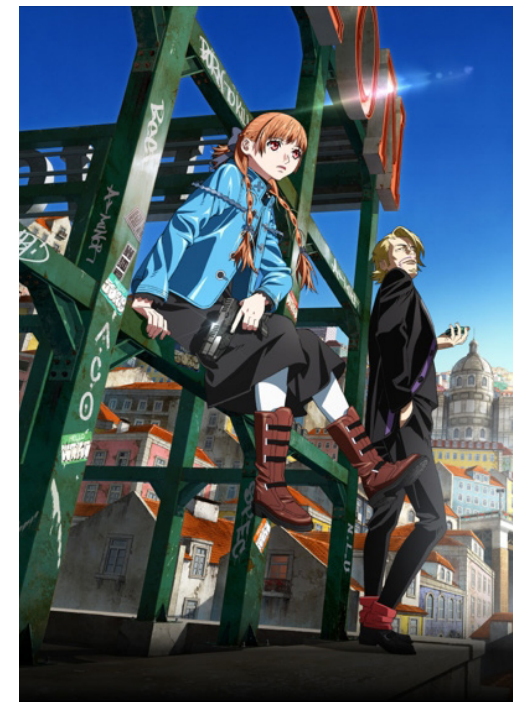
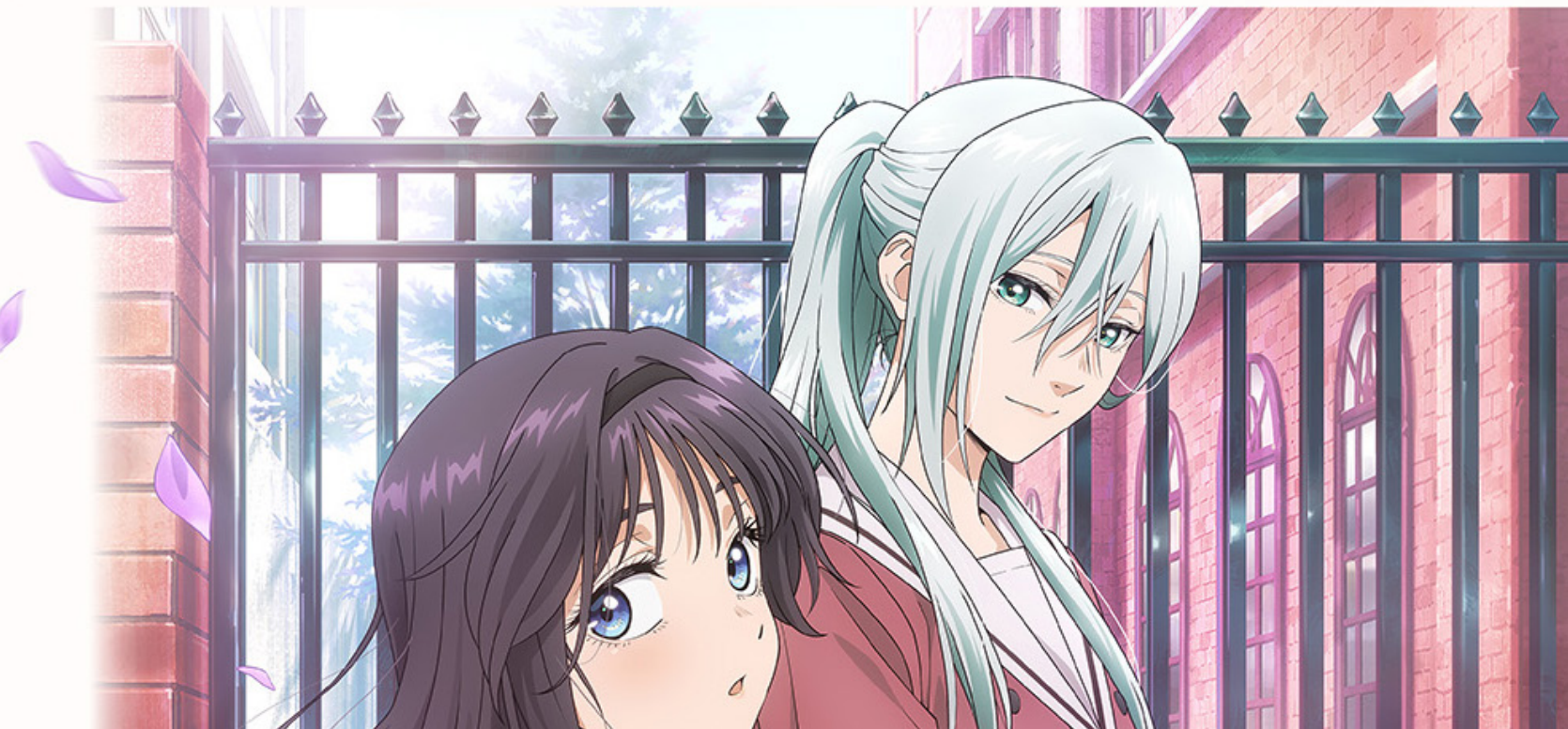


NYÁRI SZEZON 2025

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 / 016

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.



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!



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!



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?



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. Üdvözöljük a VÁROSBAN.



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.



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 megmen tenék 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.



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 ösz-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 szemétbodyok ellen harcolnak!



Game Center Shoujo to Ibunka Kouryuu



vígjáték, slice of life, romantika / Nomad / manga

A történet főszereplője Kusakabe Renji, egy fiatalember, aki egy játékteremben 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 küldötté 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.



Kaoru Hana wa Rin to Saku



薫る花は凛と咲く



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 korról, 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 Chiharu 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 kívül-állók 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 száműzött 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 barátnőknak, de Mai eltökélt szándéka, hogy meggyőzze Renakót: ők szerelemre vannak ítélve!



Yuusha Party wo Tsuihou saretai 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



MAL

A

Grand Blue Season 2



MAL

A

Kaijuu 8-gou 2nd Season



MAL

A

Sakamoto Days Cour 2



MAL

A

Seishun Buta Yarou wa Santa Claus no Yume wo Minai



MAL

A

Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru Season 2



MAL

A

Tate no Yuusha no Nariagari Season 4



MAL

A

Tensei shitara Dainana Ouji Datta node... 2



MAL

A

Yofukashi no Uta Season 2



anime - ajánló

Hirotaka véleményei

Tudom, nem sok értelme van ennyire a szezon elején, úgymond szezonvéleményt írni, hiszen még bármi megváltoztathatja az ember álláspontját. Amikor így jön ki a magazin, hogy csak 2-3 részt tudunk megnézni, inkább gondolok rá úgy, mint első benyomás cikkeire, mert bár komplex véleményt ennyiből nem lehet levonni, de azt igen, hogy akarom-e tovább nézni az adott sorozatot vagy sem, ajánlom-e vagy sem. Ez az új sorozatokra érvényes inkább, folytatásoknál vagy adaptációknál a forrásmű ismeretében már van egy előzetes vélemény és egy tapasztalat, amit meg lehet erősíteni vagy cáfolni. Ennek fényében írom a következő sorokat.

Seishun Buta Yarou wa Santa Claus no Yume wo Minai

A *Bunny Girl Senpai* anime amilyen hype-pal jött, úgy el is tűnt (ha nem gyorsabban) a köztudatból. Idehaza biztosan. De tény, hogy nem is egy erős történet, amit mindenáron nézni akartam tovább. Plusz a hype igazából a nyuszi jelmezes főszereplő lánynak szólt, semmint az animének. A rejtélyes jelenségek téma sem volt a legújabb ötlet, hiszen a *Haruhi*, a *Kokoro Connect*, a *Charlotte* és még jó pár cím operált már ezzel. Ennek ellenére közepesen nézhető és szerethető anime lett. A népszerűségén az sem segített, hogy az első sorozat után három filmben folytatták a történetet, így a szezonos TV chartokról is évekre

eltűnt a cím, mivel a filmeket kevesen követik értelemszerűen.

Most viszont újra TV sorozatként érkezett a folytatás, ahol a karakterek immár egyetemisták, de valahogy ezt az „adolescence syndrome”-ot nem bírják kinőni. Inkább mondom úgy, hogy minden karakteren végigment a sztori folyamán. Ezúttal kicsit csavartak a dolgon, és egy rejtélyes énekes lesz a fő probléma forrása, habár az eddigi részekben is Uzukival és idol csapatával kellett a főszereplőnek, Sakutának foglalkoznia. Ettől függetlenül az anime hangulata ugyanolyan, mint eddig: kissé lassú, mintha kétpercenként bealudna a cselekmény, amire Sakuta is rásegít. Mondjuk azt értékelem, hogy nem egy szívbajos fazon.



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Hirotaka, Catrin

Seishun Buta Yarou wa Santa Claus, Osomatsu 4, Sakamoto Days 2, Grand Blue 2, Dandadan 2, Ruri no Houseki, Futari Solo Camp, Ame to Kimi to, Tong Ling Fei 2, Hikaru ga Shinda Natsu, Nyaight of the Living Cat, Anne Shirley

A grafikai színvonal szintén jó maradt. Akik csak az első évadot látták és kedvelték, azoknak mondom, hogy elérhetők a filmek, és utána folytathatják ezzel a sorozattal, de megmaradt a szimpla természetfeletti slice of life-ok szintjén.

Osomatsu 4

Pár éve belekezdtem az *Osomatsu* franchise-ba, mert akárhány japán magazint forgattam, kivétel nélkül volt benne valamilyen *Osomatsu* tartalom. Így elegendő lett, és amúgy is tudtam, hogy egy troll cucc, szóval hadd jöjjön. Nos, relatíve rövid idő alatt letudtam a 3 évadot (a régebiekkel nem foglalkoztam egyelőre) és a filmeket, specialokat. Szóval vártam a folytatást. Az első három rész alapján teljesen hozza, amit vártam tőle. A hatos ikrek továbbra is ugyanolyan hülyék és semmirekellők, mint eddig, ahogy a többi karakter is kezdet foghat velük. Az *Osomatsuba* belefér, hogy egyik részben kimennek az űrbe (per-

sze 0 pénzből, neetként) a másikon pedig már dinnye-ufók szállják meg Japánt. A legnagyobb változás talán az openinget érintette, hiszen az eddigieket éneklő AOP 2021-ben feloszlott.

Mindenesetre a rengeteg trollságba burkolt társadalomkritikát bemutató ikrek kalandjai folytatódnak, és bár a 3. évadban már érezhetően fogyott a kreatív ötlet, meglátjuk, a mostanira mennyi energia maradt. Azt azért megállapítom, hogy volt már jobb szezonkezdés, és az eddigi három rész sem lesz a legemlékezetesebb. Reménykedem azért, hátha ez a pár év szünet jót tett. Tervezek róla egy nagyobb cikket írni, mert mint gag anime, remekül működik, és jó görbe tükröt mutat nemcsak a jelenkori, de a múltbéli Japánnak is, mindezt úgy, hogy nekünk, nyugati nézőknek egy részét fel sem lehet ismerni. De így parodizál animéket is. Az egész pedig meg van fejelve azal, hogy a legjobb seiyuuk adják az ikrek hangjait: Fukuyama Jun, Nakamura Yuuichi, Ono Daisuke, Sakurai Takahiro, Kamiya Hiroshi és Irini Miyu.



Sakamoto Days 2

A *Sakamoto* első évada egészen tetszett, bár nem a kedvencem a műfaj. Valahogy mégis bejött a nyugdíjba vonult, családot alapító és elhízott „John Wick” sztorija. Persze felmerültek kétségeim, hogy a folyamatosan jövő rosszarcok meddig tudják fenntartani a figyelmet, de úgy vagyok vele, hogy amíg szórakoztat, vicces, és nem 10 részig tart egy párharc, addig jöhet. A többi karakter is eléggé flúgos számomra, szóval nézem tovább a 2. évadot, ami totál onnan folytatja, ahol az első abbamaradt, és pár mókás jelenettel már megajándékozott. Azt meg, hogy a remek képi világgal rendelkező openingben Sakamoto az egyik felirattal vágja képen az ellenfelét, nagyon eredeti ötletnek tartom, marha nagyot nevettem. Szóval ilyeneket várok továbbra is. Valószínűleg a színvonalat, hangulatot is fenn tudja tartani végig az évad, és ugyanazt az eredményt éri el, mint az első.



A mangáról és röviden az első évadról is írtunk már ajánlót a [84. számban](#). Amúgy a Pull&Bearben lehet *Sakamoto Days*-es pólókat kapni.

Grand Blue 2

Végre!!!! 7 év után itt a folytatás. Hiába olvasom a mangát, és tudom, mi lesz, nagyon vártam már a 2. évadot. Elég szolidan kezdett, hiszen lori (társaival együtt) még nem volt sem pucér, sem hullarészeg. De ez nem is baj, hiszen nagyon durva dolgok lesznek itt még, amire jobb rákészülni ennyi szünet után. A *Grand Blue*-nál mondhatni ezek a pihentető részek. Persze Kohei már belendült lori hűgára, aki szintén megéri a pénzét.



Nagyon várom az egyetemi haveros „kalandokat”, akármennyire életveszélyes is, ahogy az okinawai kiruccanást is. De egy biztos: ahogy a mangában teszik, nekünk is mindig emlékeztetnünk kell magunkat arra, hogy ez egy bűváros történet. XD Főleg mivel a legutóbbi részben ezt sikeresen átugrottuk.

Mindenki megnyugodhat, senki sem lett normálisabb. Sőt. Aki szerette az első évadot ([83. szám](#)), az ezt is imádni fogja.

Az opening és ending páros kicsit jellegtelen elődjéhez képest, de előbbiben van bőven fanservice, ahogy a részekben is akad pár. Szóval a humor maradt a helyén, és a fejavágások továbbra is pazarok.

Dandadan 2

Nem hagyott pihenni a *Dandadan* második évada sem. A cliffhangerrel véget ért első évad folytatódott, és persze, hogy egy perc nyugta sincs a karaktereknek. Momo és Okarun megint segíteni akartak, de csak rontottak a helyzeten. A kis szellemprobléma persze jóval nagyobb gondná eszkalálódott, és olyan dandadanosan át is fordult a ló túloldalára. Elképesztő, hogy tud ez az anime rejtélyes szelleműzésből elborult akcióorgiává válni, hogy aztán seggbe rúgja önmagát, amiért még nagyobb bajt csinált. Persze egy kis drámát sikerült belepakolni, csak hogy Jiji is megkapja különleges képességét, és így lesz majd teljes a csapat.



Szóval a folytatások közül, amiket nézek, az előzetes cliffhanger miatt ez kezdett a legjobban, és az új arc is egész jó. Utána persze jó lesz egy kis pihenő, lerázni magunkról azokat a csúnya szürke arcokat. A grafika és az animáció továbbra is remek, a zene továbbra is zakkant, ami jól áll neki. A Science Saru az elmúlt években az egyik legjobb stúdió lett, várom, miket adnak még nekünk. Az új *Ghost in the Shell* nagyon ígéretes.

Ruri no Houseki

Folytatva az új sorozatokkal, azzal kezdem, amitől elsőre leginkább megijedtem. Mármint nem erre számítottam. Ez markánsan köszönhető a karakterdizájn, amivel próbálták áthozni a manga stílusát. Ez jó dolog, csak nekem nem tetszik, kicsit régies hatást kelt, de ez teljesen szubjektív. Ugyanígy Ruri első bemutatkozása elég unszimpatikussá tette a karaktert. A nagy hangú, hisztis, folyamatosan pofázó kislány nem tartozik a preferált karaktertípusaim közé. A második részben már ez kevésbé zavaró, egy kicsit talán visszavett a lendületből a lányzó, és jót tett neki új hobbija, az ásványkutatás.

Merthogy az anime ezt mutatja be, hogy hol milyen ásványt találni, azt hogy keressük meg, milyen módszerrel „bányásszuk” ki, és persze, hogy hogyan keletkeztek. Hála mindezért az indokolatlanul nagy mellű Naginak, aki egyetemi éve alatt foglalkozik ezzel.

Mivel természettudományi karra jártam, és volt is ásványtan óráim, terepen is voltam, így ez az anime nagyon megszimogatta a nosztalgia gombomat. Szerettem az ásványtant, még mindig szeretem, szép gyűjteményem is van itthon.

A *Ruri Rocks* ezt a témát ismerteti meg velünk, és Nagi magyarázatai mellett a részek felénél is kapunk írásos infókat az ásványokról. Ez a kidolgozottság meg a szép környezet elfeledtetik velem, hogy nem tetszik a karakterdizájn. Az információk, amik elhangzanak, teljesen helytállóak, és bár tudom, hogy Japánban jobb az ásványhelyzet, mint itthon, kicsit romantikus túlzásnak tűnik a talált ásványok mennyisége. Egyelőre nem érzékelteti, hogy ez a hobbi bizony hosszú órákig tart a terepen. Bár aki tudja, hol keressen, az igazi „kincsesbarlangra” lelhet. Ez viszont itthon is így van. Ha kirándultok, érdemes a sziklákat figyelni, biztosan lehet találni ásványokat, bár aki céltudatosabban menne, az nézzen szét a neten előtte ásványlelőhelyek után. És amire az anime is figyelmeztet: tartsuk be a környezet- és természetvédelmi előírásokat és szabályokat.

A *Ruri Rocks* tehát a cuki lányok cuki dolgokat csinálnak újabb fejezete, habár itt egy komplett tudományt szeretne megismertetni velünk. Nagi és Ruri persze társakat is fognak kapni. A kis nehézkés kezdés ellenére ez a sorozat is megtalálhatja méltó helyét a CGDCT műfaj felsőbb polcain.

Futari Solo Camp

A *Yuru Camp* nehéz legyőzni, és amit ott nagyon szerettünk, azt ez az anime központba emeli: a szőlőkempinget, amit itt két fő prezentál. Ez már felvet egy kérdést, hogy mehetnek ketten szőlőkempingre, de a szereplők megoldják. Valószínűleg többeket eltántorít majd, hogy felnőttek a főszereplők, és a pasi sem az a bishi típus, de legalább passzol a sztoriba. Az első részt vegyes benyomással fejeztem be, a szőlőkemping oké, az erdős kempinghely is oké, a pasi is rendben van, ám a csaj karaktere nekem kicsit megruinolta az élményt. Hasonló a helyzet, mint a *Ruri Rocksnál*, de ebből még jó is kisülhet.

A tájakat itt nem fényképekből nyerték ki, inkább rajzoltak, ami miatt egyszerűbbnek tűnhetnek, de még így is rendben van a látvány. Az animáció már kicsit csetlik-botlik. A második rész már egy fokkal élvezhetőbb volt, és tovább nézhetjük, hogyan formálódik Shizuku és Gen kapcsolata. Várom a további tájakat, hogy mennyire lesz

részletezve a kemping mint hobbi, és hova fejlődik a két főszereplő kapcsolata (mert van hova).

Ame to Kimi to

Kicsit vágytam egy olyan animére, ami lassú, melankolikus, kevés és nem sulis szereplői vannak. Ez az anime pont ezt adja, igazi iyashikei. Az első résznek van egy kis *Kanojo to Kanojo no Neko* fílingje, a második rész már vidámabb. A főszereplő állatka egy tanuki, még ha azt is állítja magáról, hogy ő bizony kutya, kezeljük hát ekként, annak ellenére, hogy jegyzetfüzetbe tud írni. Rendkívül aranyos pillanatai vannak. A főszereplő hölgy, Fuji egy kellemes, magának való személy, és nagyon megnyugtató nézni mindennapi életüket, ahogy azt is, milyen más szereplőkkel találkoznak még. A grafika szép, a zene pedig kellemes. Nem igazán várok tőle semmilyen megváltást, ha tudja hozni ezt a chill fílingjét, akkor egy kellemes élmény marad. Ajánlom azoknak, akik egy könnyed kis seinen slice of life / iyashikei élményre vágynak.



Catrin véleményei

Úgy érzem, ebben a szezonban magamhoz képest indokolatlanul sok címet kezdtem el (11-et). Egyelőre viszont csak néhányról írnék, részben időhiány miatt, részben, mert Hirotaka már véleményezte a nagy részüket (*Dandadan 2*, *Futari Solo Camp*, *Grand Blue 2*, *Sakamoto 2*).

A romantikus címek közül többre is egészen kíváncsi lettem, így tervben van a **Kaoru Hana wa Rin to Saku**, de még nem jutott rá időm. Bár elég klisés ez az elit lány & rosszfiú románc. Helyette naprakész vagyok a cosplayeres **Dress-Up** folytatásával, aminek a mangájáról ebben a számban olvashattok. (36. oldal) Követem a **Zutaboro Reijou** fantasy cuccot is, ami szintén sablonos a Hamupipőke helyzetével, de könnyed kikapcsolódást nyújt. Illetve elkezdtem a csúnya lány & szépfiú sulis sztorit is (**Busu ni Hanataba wo.**), aminél előnyös, hogy befejezett mangát adaptál.

Nem írnék bővebben a kínai **Lord of Mysteries** sorozatról sem, mert bár a véleményem a többi esetben is csak néhány epizód alapján alakult, itt annyira szokásos epizodikus isekai-fantasy rejtélyekről és akcióról van szó, hogy nem sok mindent tudnék még kiemelni. Talán csak annyit, hogy regényadaptáció, a látvány pedig – pláne a részletes hátterek – elég menőre sikerült, és persze kaptunk pár bishounent is. De ezt el is várjuk a *Mo Dao Zu Shi* stúdiójától.



Tong Ling Fei 2

Ha már romantikus és kínai téma, 7 év után folytatódott ez a *Psychic Princess* is. Mivel az első évad elég mókás lett, így egészen emlékezetes maradt számomra a donghuák között. Jó tehát, hogy végül folytatták, annak már kevésbé örülök, hogy a(z egyébként nem túl erős) 2D látványt 3D-re cserélték... Bár nagy gond nincs vele, mármint nem lóg ki a többi hasonló sorozat közül: szépek a részletek, mesterkélta a mozgás. Mindenesetre a manhua-hoz képest mindegyik évada sokkal szebben fest, pláne ami a karaktereket illeti.

Az opening próbál ugyanakkora marhaság lenni, mint elődje, de azt nem tudja überelni (vagy inkább alulmúlni).

A történet is folytatja a könnyed kosztümös fantáziát, rap betéttel, szellemekkel, bishikkel és idegesítő nőszemélyekkel. De hátha itt már jobban alakul a főszereplők közti kapcsolat.

Hikaru ga Shinda Natsu

Supermario4ever épp az előző *AniMagazin*-ban írt a mangáról (85. szám), így kedvet is hozott ehhez a rejtélyes sorozathoz.

Alapból érdekes téma Yoshiki gyászfeldolgozása barátja halálát illetően, pláne így, hogy lényegében csak ő tudja, hogy a szeretett Hikaru testében már egészen más lakozik. De azt is kíváncsian várom, hogyan bontakozik ki a múltjuk és a többi karakter szerepe, motivációja.



Ami eddig tetszetős, az a helyenként elvont vizualitás és a visszafogott horrorhangulat – animékben ritkán működik ilyen jól, de az op-ed párost is kedvelem.

A manga még fut, így kérdéses, hova jutnak 12 rész alatt, de optimista vagyok.

Nyaight of the Living Cat

Eddig mindegyik rész után azt éreztem, hogy ezt a cuccot dobni kéne, de még kitartok. Pláne mert közben mindig ráeszmélek, mennyire jó röhögni a sok hülyeségén.

Ez egy egészen trash sorozat, igazi zs-kategóriás: a macskák bárkit macskává változtatnak, akihez hozzádörgölöznek... támad a nyandemic!

A hordában érkező CGI cicák egészen aranyosak, amivel sajnos a karakterek is egyetértenek, így elég nehezen állnak ellen nekik. És ez itt a lényeg: a cicákat szinte mindenki szereti, így még akkor is óvják őket, amikor fertőző vírusként ter-



jednek... ez az ellentmondás pedig röhejesebbnél röhejesebb jeleneteket szül. Annyira abszurd baromság az egész, hogy ezt látni kell. Persze csak akkor, ha felkészültünk az agyzsibbasztásra.

Anne Shirley

A regényt ugyan nem olvastam, de elővettem a régóta tervezett régebbi animét, ami szép, érzelmes és színvonalas alkotás, részletes adaptáció, így egészen megkedveltem. Ellentétben ezzel az új sorozattal, ahol a 10. (!) részben zárult a *Green Gables* sztori (amit a retro anime 50 részben adaptált), és a 11. résszel új kötet feldolgozásába kezdtek.

Az első 10 rész alatt ekkora kapkodás és kihagyás mellett értelemszerűen nem lehetett sem megkedvelni a karaktereket, sem elmélyülni a történet bármelyik aspektusában. (Ráadásul a karakterdizájn is gagyinak/unalmasnak hat.) Kérdéses, hogy a többi részben hány kötetet tervez-



nek feldolgozni... Alapvetően az nem lenne rossz, hogy Anne felnőtt érájából is kapunk így anime folytatást, meg ha ennél az adaptációnál erre fektetik a nagyobb/jobb(?) hangsúlyt, de kétlem... Valószínűbb, hogy ez a része is kapkodós/felszínes marad.

Nézném még a netflixes *Leviathan* sorozatot, aminek az összes része már elérhető, a regényt mondjuk nem olvastam, de érdekesen hangzik, hát-ha lesz időm rá valamikor.



Rick and Morty THE ANIME

NEW SERIES AUG 15 MIDNIGHT

[adult swim] | NEXT DAY ON
max



☐ anime - ajánló



MIÉRT ROSSZ A RICK ÉS MORTY ANIME?

Írta: tomyx20

A 2013-ban indult Rick és Morty című amerikai felnőttanimációs-sorozat nagy népszerűségének köszönhetően hazánkban is elérhető magyar szinkronnal, és számtalan rajongója is van. Azonban a 2024-es anime finoman szólva sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Míg az eredeti sorozatot 653 ezren értékelték 9,1 pontra az IMDb-n, addig az japán változat 3300 szavazattal 3,0 pontot kapott. Nézzük meg a lehetséges okokat.

Az eredeti szériáról

A Rick és Morty egy rövid Vissza a jövőbe paródiaként indult, ahol a doki és Marty karakterét figurázták ki, majd Justin Roiland és Dan Harmon lehetőséget kaptak, hogy sorozatként folytassák azt. Eleinte 1-2 éves szüneteket tartottak az évadok között egyéb projektek miatt. 2018-ban a sorozatot vetítő csatorna, az Adult Swim, hosszú távú megállapodást kötött az alkotókkal, és 70 új epizódot rendelt meg belőle. Ez segített a készítőknél a sorozatra fókuszálni, így azóta szinte minden évben jelent meg új rész – 2024 kivételével, amikor az anime megérkezett.

Az Adult Swim 2023-ban megszakította kapcsolatát Roilanddal a családon belüli erőszak

vádja miatt, és a hetedik évadban a főszereplők is új szinkront kaptak, mivel eredetileg Roiland szóltatta meg őket. Hasonló történt Roiland másik népszerű sorozatával, a Vigyázz, ufók!-kal is.

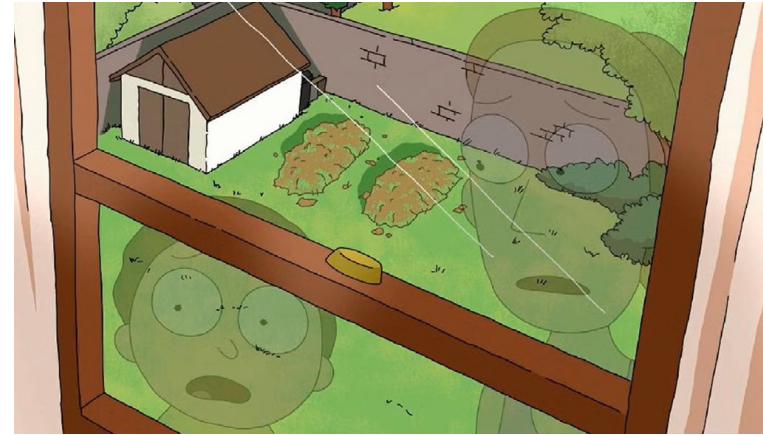
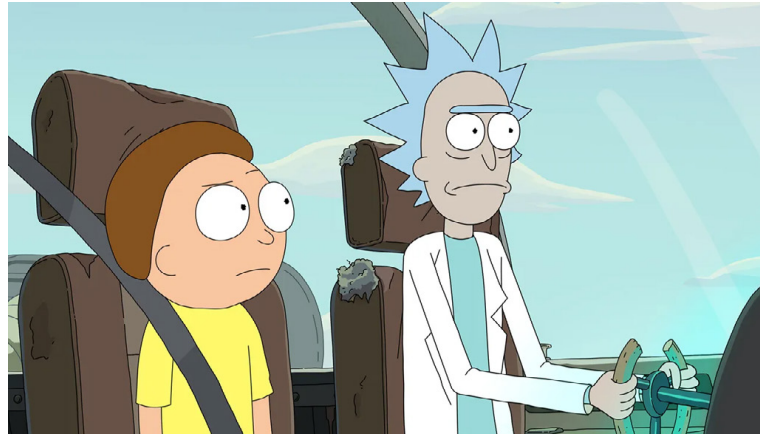
A sorozat számos díjat nyert, köztük több Emmyt is, illetve képregény is készült belőle.

Ehhez képest az anime

A Rick és Morty animét Sano Takashi hozta létre; a Studio Deen, a Sola Entertainment és a Telecom Animation Film készítette.

Az animék és az amerikai rajzfilmek közti legszembetűnőbb különbség az animáció minősége, és a karakterdizájnban való részletesség szokott lenni. Jelen esetben sikerült az animének a látványvilágot az eredeti sorozat eleve alacsony színvonalára alá belőni. A karakterek nagyon rosszul néznek ki, mindenki csípőben telt, és a fülek háromszög alakúak.

A japánok különösen jók az openingek készítésében. Amerikai rajzfilmekhez is szoktak japán openingeket alkotni, amikor levetítik a szigetországban; nézzétek meg például az egyébként alaptól is zseniális 1992-es X-Men amerikai és japán változatát!



A *Rick és Morty* már az openingjében is meta, ami azt jelenti, hogy Amerikában az adott sorozatból vagy annak aktuális évadának jeleneiből szokás összevágni az intrót – ilyen például a *Yu-Gi-Oh!* vagy a *Pokemon* amerikai openingje is! Ezzel szemben a *Rick és Morty*-é tartalmaz az adott évadból származó jelenetek mellett hamisakat is. A készítőik úgy mutatják be ezeket, mintha később megtörténnének a sorozatban, de valójában tudják, hogy nem fognak – ám a közönség számára ez csupán utólag derül ki. Az anime openingje ezt nehezen tudná átfordítani, mivel Japánban külön megrajzolt egységet képez az opening és az ending. Lehetett volna ezzel játszani, vagy akár parodizálni az animék nyitányait, de helyette kaptunk egy átlagos animés openinget, ami jelen esetben nem jobb, mint az amerikai. Az animés openingekről lásd még Iskariotes *Animés szabványok* című cikkét az előző számban ([85. szám](#)).

Az anime nem vígjáték. Az eredeti sorozatot azért nézik és szeretik az emberek, mert egy dramedy, azaz vannak nagyon mély drámák (pél-

dául, amikor kiderül, hogy mit jelent a wubba lubba dub dub kifejezés), illetve főleg szatirikus poénok miatt (például amikor nem mutatnak egy harc jelenetet, hanem csak beszélnek róla). Az anime valamiért nem akart vígjáték lenni, pedig egy *Excel Saga* szintű őrültség jól állt volna neki. Helyette kaptunk némi akciót.

Az eredeti sorozat tempós, pörögnek az események és a poénok, míg az anime lassabb történetvezetésű. A sorozat nézői az előbbihez szoktak hozzá, és ezért zavaró számukra az utóbbi.

Az eredeti változat alapvetően epizodikus, mivel egy rész egy történet, viszont tartalmaz elemeket, amik fontossá válnak, és maradandóak lesznek (például amikor posztapokaliptikussá válik a saját világuk, ezért egy másik univerzumba mennek, és az ottani Rick és Morty helyébe lépnek). A japán változat az animékre jellemzően hosszabb történetet mesél el, és vannak szálak, amelyek az egész sorozaton átívelnek.

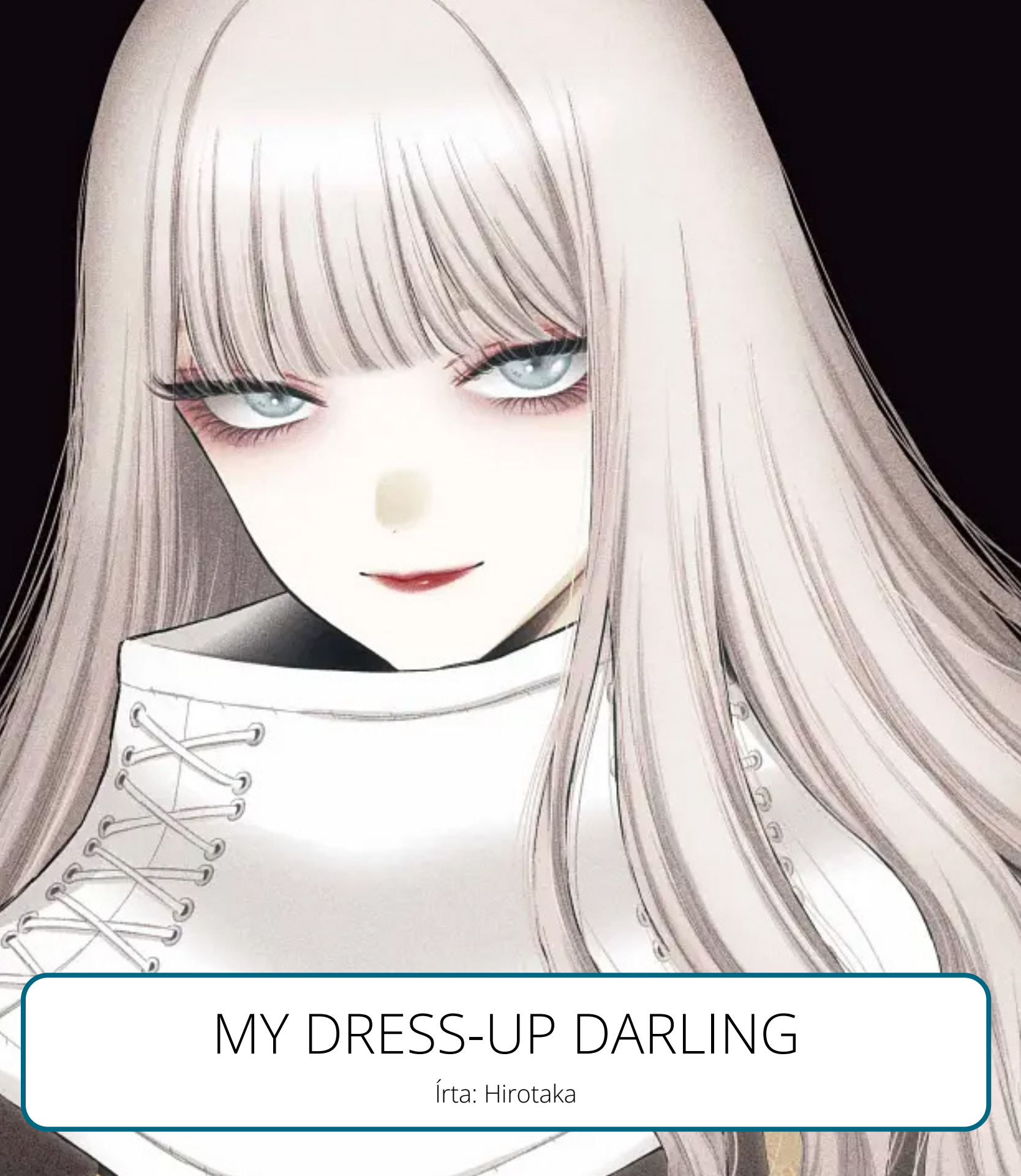
Az anime külön évadként funkcionál, az ötödik és hatodik évad között játszódik, ami azt

jelenti, hogy ismerni kell a nézőknek az összes szereplőt, egyet kivéve, aki csak az animében jelenik meg. Ezzel szemben az eredeti sorozat a nulláról indult, és következetesen építkezett, mindenféle kiegészítés nélkül érthető.

Ezek a legfőbb eltérések, amik miatt az anime ennyire alulmúlta az amerikai változatot. Ami még szomorúbb, hogy az eredeti sorozat többször is parodizálta már az animét (például a Voltron), így valószínű, hogy az eredeti alkotók ezúttal jobb animét tudtak volna készíteni, mint a japánok.

Hossz: 10 rész
Premier: 2024. 08. 15.
Stúdió: Studio Deen
Forrás: amerikai rajzfilm
Műfaj: dráma, akció





MY DRESS-UP DARLING

Írta: Hirotaka

manga - kritika



2022-ben meglehetősen nagyot ment a My Dress-Up Darling (Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru). A MyAnimeList-en és az AniList-en is szezonja top-listájának dobogóján végzett, az AnimeTrending szavazóoldalon pedig be is húzta a szezon legjobbját díjat, sőt Marin és Gojou párosa volt a legkedveltebb. Az év animéje szavazásba viszont már csak Marin jutott be legjobb női főszereplőként. A folytatásra 3,5 évet kellett várniuk a rajongóknak, hogy legyen még alapanyag, amit adaptálnak, és mivel nemrég befejeződött a manga, jött is a folytatás.

A [67. számban](#) írt cikkemben a történet jövőbeli lehetőségeit figyelembe véve pozitívan nyilatkoztam az animéről, amit két fontos összetevője emelt ki: a cosplay bemutatása és Marin közvetlen, bájosan bugyuta, lelkes és extrovertált karaktere. Az anime után el is kezdtem a mangát, amit végül közepes lelkesedéssel olvastam, de kíváncsi voltam, hogy miket fog még bemutatni magáról a cosplayről, milyen rendezvényeket látnunk, hogy alakul a főszereplők és velük együtt a mellékszereplők kapcsolata, jelleme, és milyen egyéb karaktereket ismerünk meg jobban, akik kötődnek a cosplayhez vagy az otaku hobbihoz. Igazából szerettem volna, hogy jobban, részletesebben ki legyenek az egyes elemei dolgozva. Sajnos minden téren csalódnom kellett.

Ebben a cikkben igazából nem a most indult második évadról szólnék, hanem főként a

mangáról, ennek viszonylatában pedig az animéről és úgy szumma a címről, ami sajnos több ponton sem pozitív.

A 2. évad

Kezdjük azért mégiscsak az animével, cserébe nem írok róla a szezonvélemények rovatban. Az új évad ugyanott folytatja, ahol az előző abbahagyta, és máris belecsapott egy új cosplay elkészítésébe, amit egy háromnegyed rész alatt le is tudott, sok-sok ecchi POV képpel csábítva vissza a nézőt Marin adottságaira. A gyorsabb cp viszont lehetőséget nyújtott, hogy jobban megismerjük Marin sulis barátait, és megcsodálhattuk, hogy főszereplőnk a klasszikus nyuszi jelmezben is jól fest. Kicsit összecsapottnak érződhet itt a cosplaykészítés, de ez egy egyszerűbb jelmez volt, szóval nyugodjunk meg, lesz azért még részletesebb is a történet későbbi részeiben. Habár néhányan már érezhetik, hogy kicsit mintha kapkodna a sztori, de ez nem az anime hibája. Az viszont már rendezői döntés, hogy a nyuszis cp-s és a crossplayes srác sztoriját megcserélték.

Az animét ugyanúgy a Cloverworks készíti, továbbra is remek minőségben, az opening-ending páros viszont most felejthetőbb, bár ez utóbbi vicces rajzstílust kapott. Viszont a stúdió van olyan kedves, hogy az X (Twitter) fiókján rendszeresen közzétesz a készítéssel kapcsolatos anyagokat. Érdemes ránézni.

Egyelőre nehéz megmondani, hogy egy évad elég lesz-e a manga feldolgozására, de mivel elég jól adaptálják, inkább hajlok a két évad felé, hiszen 3 rész alatt 11 fejezetet kaptunk, és hátravan még 65. A kényelmes és részletes adaptáláshoz kellene fog a 20+ rész. Ebben az évadban nagyon össze lenne csapva, ha befejeznék.

A manga pozitívumai

Fukuda Shinichi mangája kimondottan népszerű lett, ami dominánsan Marin karakterének köszönhető, és persze sokan szeretnek fandomot bemutató címeket követni. Többé-kevésbé én is ezért vettem bele magam a mangába még az első évad után.

Vigyázat, a cikk inentől némi spoilert tartalmaz, sorry. Próbálom minimalizálni. Marint a nézők többsége kb. az első perctől kezdve megszerette, és ez így is marad. Ennyire vidám, pozitív, céltudatos, mégis olykor bizonytalan karakter ilyen egyéniséggel elég felejthetetlen, és gyakorlatilag végig viszi a hátán a sorozatot. Erre ráerősítenek a marketing- és merch-kampányok is, hiszen mindkettő szinte kizárólag rá épít. Ez valahol szomorú, de érthető. RIP Marin X Gojou páros merchek.

Mivel Marin sokféle animét szeret/ismer, ezért többféle karakter bőrébe belebújik. Habár egy kivétellel megmarad a szexi/badass női cosplayeknél, ami lehetőséget ad Marin adottságainak kiemelésére.



A manga bemutatja a crossplayt mindkét irányból: Marin is beöltözik fiúnak, ami üde színfolt a palettáján, de kapunk egy fiút is, aki rendszerint női karakternek öltözik. Ebből a szempontból ő érdekesebb.

Több oldalát láthatjuk a cosplayezésnek: a kisebb rendezvényektől a sulis versenyen és a csoportos cosplay photoshooton át egészen a Comiketig. Látunk párkaigazítást, sminkes és ruhamerevítő megoldásokat, és ami még fontosabb, mindig legyen nálunk varrókészlet. Örvedetes, hogy szakboltba is ellátogatunk.

Természetesen nem feledkezik el a manga a cosplayfotózásról, illetve gyakran visz bennünket berendezett stúdióba is.

A Marin X Gojou páros nagyon aranyos, annyira más habitusú emberek, és mégis jó nézni kapcsolatuk lassú alakulását – hogy Marin hogyan húzza ki Gojou-t a szürke kis világából.



...és ami kimaradt

Sajnos ez a rész hosszabb lesz. Totálisan meglepett a hír a manga befejezéséről, hiszen még annyira sok mindent lehetett volna bemutatni ebben a történetben, de felét sem láttam annak, amire kíváncsi voltam. A manga netes fórumain is meglepődtek a rajongók, hiszen – teljesen érthető módon – többet vártak a karakterektől, a cselekménytől és úgy szumma mindentől.

A cosplayezés végig ugyanazon a szinten marad, oké, hogy a Comiket a csúcs ebben a tekintetben, de a jelmezek elkészítése nem lett részletesebb. Nem tudtunk meg többet a textíliák típusairól, hiába dobta fel a manga elején az író. A sminkes fajtáiba, használatába is bele lehetett volna még jobban menni, de igaz ez az egyéb megoldásokra is, mint a csatok, tűzők, bármi. Kvázi semmit nem látunk a cosplaykiegészítők készítéséről, akár része a ruhának, akár nem. Gojou jól



megmagyarázza, hogy az adott jelmeznél milyen problémákba ütközött, és azt hogyan oldotta meg, de ez nem lett érdekesebb.

Nagyon helyesen megjelenik a fotózás is, ami Marin és Gojou részéről alap, de egy másik karaktert is bevezet a mangaka, aki fotóztat, csak ez sajnos felejthető szinten húzódik meg a háttérben, még minimálisan sincs kidolgozva. Nagyon nagy kár érte, mert ez egyrészt egy fontos része a cosplaynek, másrészt pedig kicsit más oldaláról is betekinthettünk volna ebbe a hobbiába.

Hiszen mást lát a cosplayer és mást a fotós, lehetett volna fényképezőgép-beállításokról, pózolásról, fényről beszélni.

Nem véletlenül nem említettem eddig túl sok mellékszereplőt. Sajnos ők annyira felületesek, és a mangaka a kisujját sem mozgatta meg, hogy megszeressük őket, de még azért se, hogy megismerjük őket. Marin sulis barátai, akik nem cosplayesek, nagyon jelentéktelenek, túl sok panelt nem is kapnak. Ennek tudatában az ő panelidejüket más, hasznosabb dolgokra is lehetett volna fordítani. Ami a cosplayes társakat illeti, őket nagyjából meg tudjuk jegyezni, de nem kapnak annyi időt, hogy egyáltalán bárkit érdekeljen, hogy mi van velük. A többi behozott karakter szintén megáll a töltelék szinten, és ha nem lennének, nem is hiányoznának. Szumma túl sok karakter lett, akikkel nem lett kezdve semmi értelmes.



Gojou az ultrakonzervativitás két lábon álló hőse, akinek kinyílik a világa Marinnal való találkozás után. Sajnos a kapcsolatuk gyökéttővel halad a célja felé, és egy ponton nagyon bosszantó, hogy Gojou semmilyen szituációt vagy Marintól jövő jelet nem vesz észre. Értékelendő, mennyi mindent megtesz Marin új jelmezéért, és képes éjjeleken át nézni az animét, hogy értse a karaktert, de sajnos nála is elmarad a jellemfejlődés, és csak a manga végére van ennek valami szikrányi jele. A történetnek pedig nagyon jót tett volna, ha Marin és Gojou kapcsolata jóval hamarabb ér révbe. Egy ponton még egy páros cp-t is megnéztem volna.

A manga annyira hirtelen zárult, hogy sok rajongó csak kapkodta a fejét, hiszen agyaltak, hogy mi lesz még a történetben, erre pikk-pakk vége lett. Viszont ígértek pár extra fejezetet, amiből az egyik szöveg nélküli panelek sora, szóval kvázi nulla, a másik viszont már hozzáad Marinék kapcsolatához. Aranyos, de ez már olyan, mintha egy vödör vízzel akarnánk erdőtüzet oltani, nem ér semmit.

A sztori szintén nem igazán foglalkozik az online térrel, a közösségi médiával, hogyan zajlik a követőkkel való kapcsolattartás. Oké, hogy Marin ezzel nem foglalkozik, de a többi karakter?

Marinon igazából akkora a fókusz, hogy a többi karakter és maga a cselekmény nem kapnak elég időt, hogy felérjenek hozzá, vagy meg-

fordítva: a cím hiányosságait próbálta a mangaka Marin személyével pótolni. Úgy tűnik, hogy Fukuda az ő karakterét kitalálta, a köré épített történettel viszont már csak annyira foglalkozott, hogy működjön a dolog. Végül is eladta magát a manga.

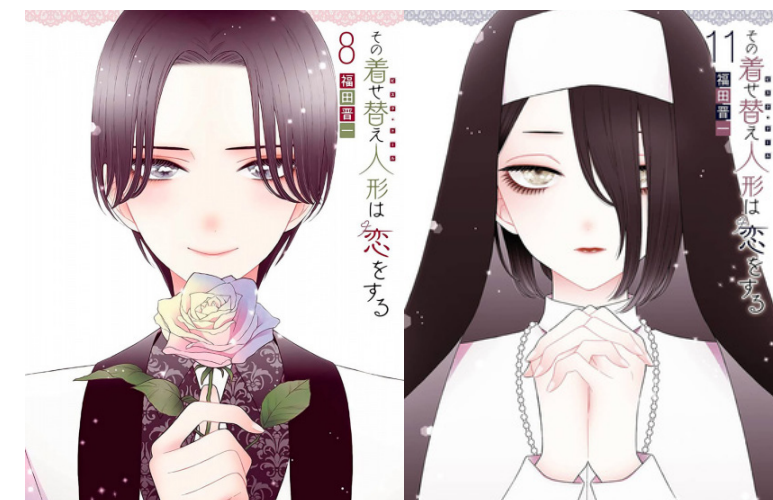
Habár a fősztori véget ért, egy vígjáték spinoff továbbra is fut *Bisque doll de Chu* címen, de ezt Fukuda már csak írja, a rajzolás itt másra (Choboraunyopomi) maradt.

Zárszó

Szumma elmondható, hogy a *My Dress-Up Darling* végülis a cosplayezés minden szegmensét bemutatja, de felületesen. Igazából a 2022-es cikkemben azt írtam, hogy mindentől mutat semmit. Sajnos ez így is maradt. A 15 kötet egy specifikusabb romkomra kevés, még jó időkezeléssel is. Rengeteg potenciál volt benne, de sajnos nem tudta kihasználni.

Azt, hogy mi okozta a manga hirtelen zárását, nem tudni. Vagy a mangaka tényleg csak ennyit tervezett, ami a nagy egészet nézve vérszegény és csalódást keltő. Esetleg kicsit beleunt a sztoriba, és nem tudta / nem volt kedve folytatni. Talán szerkesztői nyomásra lett vége, bár a sikerességét nézve, ezt kötve hiszem. Ne legyen igazam, de egészségügyi okok vagy egyéb élethelyzet változás is állhat a háttérben.

Mindenesetre a manga egy „nagyon jó, a fandomot és a cosplayt bemutató történet” helyett maradt a „szórakoztató, de kár érte” státusz-



ban. Megérte elolvasni, aranyos volt, elégedett is vagyok a végével, de nekem sok minden hiányzott belőle.

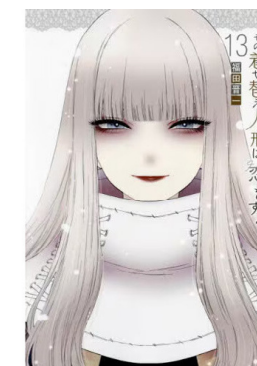
Sajnos elég negatív reklámot csináltam az anime új évadához, de ilyennek tapasztaltam a mangát, szóval várhatóan az anime is ilyen lesz. Bár lehet, hogy hétről hétre nézve a részeket jobban átjön majd, és kompaktabb, mint a manga fejezeteit követni hónapról hónapra. Mindenesetre, akik nézték és szerették az első évadot, nézzék a másodikat is.

Hossz: 15 kötet

Év: 2018-2025

Alkotó: Fukuda Shinichi

Műfaj: romantika, iskola, otaku kultúra



HÁTTÉRKÉP:



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN



☐ manga - ajánló



SAYONARA ZETSUBOU-SENSEI

ne vedd túl komolyan az életet

Írta: A. Kristóf

Ez a manga egy kicsit elüt a szokásos témáktól, amiket ajánlani szoktam, viszont nagyon kedvelem. Egész pontosan a szatíra műfajáról beszélek. Biztos vagyok benne, hogy mindenki ismer legalább egy pár művet ebben a kategóriában, legyen az Karinthy Frigyes tollából vagy esetleg a nemzetközi irodalomból, mint például a Korongvilág történetei Terry Pratchettől. Így sokat nem szeretnék beszélni a műfajról magáról, hiszen mindenki tudja, hogy egy polgárpukkasztó, vicces, szellemes műfajról van szó, ami ugyanakkor ferdén néz a társadalomra és az emberekre, ezáltal rámutatva olyan dolgokra, amelyeket talán eddig nem láttak vagy nem akartak látni. Ez a műfaj hosszú múltra tekint vissza a művészet, filozófia és egyéb témák körében, de természetesen itt is igaz, hogy jobb adni, mint kapni.

A történet világa

Történetünk főhőse nem más, mint Itoshiki Nozomu, akit tanár lévén az osztályban Zetsubou-senseinek szólítanak. A sensei azonban egy elképesztően pesszimista egyén, olyannyira, hogy állandóan hord magánál egy kötelet, azon az elven, hogy sosem tudhatod, mikor lesz szeren-

cséd. Tipikusan az a személy, akitől ha megkérdezik, hogy félig üres vagy félig teli a pohár, azt válaszolja, hogy valószínűleg pisi van benne. Az egész élete eme állandóan sötét és végzetes kép körül forog, minden alkalmat megragadva arra, hogy elismételje cinikus gondolatait, valamint hogy öngyilkossággal kísérletezzon (ha máshogy nem, legalább elméletben). Azonban szerencsére az osztály, ahol tanít nem ennyire búvalbélt, és mindig akad legalább egy diák, aki szívesen ellentmond Zetsubou-senseinek az ő örömeire, és a mi szórakoztatásunkra.

Hogy mennyire reménytelen a főhősünk helyzete, az abból is látszik, hogy ha a kanjikat a Zetsubou névből függőlegesen írjuk (mint ha fel lenne akasztva), akkor a „kétségbeesés” szót kapjuk meg. A tanár úr azonban nem az egyetlen figyelemre méltó személy ebben az osztályban, számos diák és egyéb karakter is szatirikus, különbözően elnagyolt vagy túlzásba vitt tulajdonságok és jellemek megtestesítői. Így az egész manga egy nagy színház, ahol sosem lehet tudni, honnan jön majd a következő jelenet/felvonás.

A cselekmény lazán összerakott jelenetek sorozata, ahol a történetvezetés igencsak szabad kezet kapott, a témákon és a szereplőkön kívül bármi változhat. A manga során számos komoly téma kerül feldolgozásra, mint például a pesszimizmus az optimizmus ellen, a konformitás kritikája (vagyis az elvárásoknak való megfelelés elvárása), a japán társadalmi normák ráerőltetése az egyénekre, a tabutémák napfényre hozása gyakran fekete humor által, és a híres negyedik fal áttörése (például amikor a mangakiadók követeléseit kritizálják a mangában). Természetesen helyet kaptak a



könnyebb témák is, mint például a nyári vakációra feladott házi feladatok, de a spektrum másik vége is érintve lett a nacionalizmustól egészen a média kétszínűségéig, valamint a céges élet (utóbbi komoly tabu Japánban). Tehát a manga erősen megvan fűszerezve társadalomkritikával, szatírával, és gyakorlatilag egy sötétebb, komolyabb hangnemmű slice of life alkotás. A mangában elképesztő mennyiségű szójáték, szóvicc és vizuális humor található. Ennek köszönhetően habár a történet komoly és kritikus, mégis komikusan jön át az egész. Ugyanakkor ez azt is jelenti, hogy az olvasónak figyelnie kell a gyakran hosszas párbeszédre, különben a vicc, amit lassan, de biztosan felépítenek a szereplők, nem fog feltűnni. Ezek témája leggyakrabban Japán, így lehet, hogy nekünk nehezebb felismerni, vagy utána kell olvasnunk ahhoz, hogy megértsük őket. Igen, ez az a manga, ahol sok a párbeszéd és kevés az akció. Gyakorlatilag a vizuális humort leszámítva csak a párbeszéd maradnak a történetben.

A manga rajzstílusa

A rajzstílus a manga történetéhez hűen komikus. Azt hiszem, minden más igencsak meglepő lenne, ugyanakkor nem is illene a mangához. Ez a komikus stílus azonban nagyon jól illik a történethez, szintén hozzájárul ahhoz, hogy feloldja a manga komor és komoly témáit, de nagyon szépen kiadja a vizuális komédiát, ami szerves része a műnek. Így tehát annak ellenére, hogy a rajz ko-

mikus vagy épp első ránézésre gyerekesnek tűnik, mégis egy nagyszerű kiegészítője a történetnek. Remélem, hogy senki nem fog megijedni tőle, és ad egy esélyt a mangának (ahogy az elkopott mondás tartja, ne ítéljétek meg a könyvet a borítója alapján).

A manga utóélete

2007-ben egy 12 részes anime készült a manga addig megjelent fejezetei alapján. Az anime jó fogadtatást kapott, mivel hűen dolgozta fel a manga témáit, és szépen visszaadta a történetet. A siker elég volt ahhoz, hogy 2008-ban megjelenjen a második szezon 13 résszel, majd 2009-ben a harmadik is, ismét 13 résszel. Úgy gondolom, hogy nem túlzok, ha azt mondom, hogy a közönség kedvelte a történetet manga és anime formában egyaránt. A manga elérhető hivatalos angol fordításban is.

Ezenkívül 2007-ben egy netes rádiós showműsor is indult a manga alapján. Ez a verzió is szép sikerrel dicsekedhet, mivel a 180. epizód után 153000 mailt küldtek be a rajongók a műsorvezetőknek. Mindezek véleményem szerint szépen mutatják, hogy a szatírának még van helye a társadalmunkban, és napjainkban is legalább annyira hatásos, mint az ezt megelőző korszakokban. Annak ellenére, hogy a mű elsősorban Japánról és a japán társadalomról szól, biztos vagyok benne, hogy a magyar olvasók is érdekesnek és szórakoztatónak fogják találni.



Hossz: 30 tankobon kötet
Év: 2005-2012
Alkotó: Kumeta Kouji
Műfaj: slice of life, szatíra, vígjáték



A manga története

Főhősünk Nakoshi Susumu, egy 34 éves férfi, aki nemrég lett hajléktalan. A helyzete ellenére foggal-körömmel próbál megkapaszkodni és nem lecsúszni a társadalom létráján. Emiatt nem hajlandó egy sátorba költözni a többi hajléktalan mellé, helyette inkább az ócska kocsjában próbálja meg átvészelní a nehéz időket. Ebben az átmeneti időszakban kap egy nem mindennapi ajánlatot: egy kutatáshoz önkénteseket keresnek. A kutatás során az önkéntes fejét megfúrják annak reményében, hogy így a páciens okosabb lesz, valamint rendkívüli képességekre tesz majd szert (6. érzék, gondolatolvasás stb.). Nakoshi első alkalommal hallani sem akar erről, azonban amikor a kocsját elvontatják (és természetesen nincs pénze kiváltani), úgy dönt, hogy a felajánlott pénz fejében elvállalja a kísérletben való részvételt. A manga innen indul el igazán, a műtét után Nakoshi másképp látja a világot, ha csak a bal szemét használja. Amikor a jobb szemét csukva tartja, eltorzult embereket lát maga körül, jobban mondva az embereket, akik körülötte vannak, eltorzultan látja. Itt természetesen nem arról van szó, hogy megrongálódott volna a látása, hanem arról, hogy a remélt természetfeletti képesség kialakult, legalábbis a kutatást vezető Ito Manabu biztos ebben... Természetesen Nakoshi, a képesség nem éppen boldog tulajdonosa, nem ennyire bizakodó, sőt az ő szempontjából ez egy megdöbentő, új valóságot jelent.

Ebben a cikkemben párfordulást hajtok végre, ugyanis olyan témában ajánlok most mangát, amiről eddig nem írtam, és ami igencsak messze áll az általam eddig ajánlott művek témáitól. Most egy tekintélyromboló művet fogok ajánlani. Nem tudom, ki mennyire ismeri ezt a kifejezést, de szeretnék róla írni pár szót, mielőtt magára a mangára terelődnék. A meghatározás szerint tekintélyromboló az, „ami a társadalmi tekintélyeket csorbítja, aláássa, ill. olyan, ami erre alkalmas v. ezt eredményezi”. Ahogy a meghatározás is mutatja, olyan műről beszélünk, ami nem kellemes annak, akinek a tekintélyét károsítja, és nem kellemes annak sem, akinek a kényelmes meggyőződéseit megrázza. Így tehát az ilyen történetekre, írásokra, alkotásokra lehet úgy is gondolni, mint egy pofonra, amely felkelti az embert, vagy legalábbis megragadja a figyelmét (hogy a pofon elszenvedője mennyire örül nem kívánt új „tulajdonának”, az vitatható, de ezt most nem szeretném tárgyalni).

A *Homunculus* manga kétségkívül ebbe a kategóriába tartozik. A történetben feszegetett témák igencsak kényelmetlenül érintik az olvasót, és arra kényszerítik, hogy olyan dolgokat és olyan szempontból vegyen górcső alá, ahogy eddig még nem tette.

Nem ígérem tehát, hogy úgy élvezhetjük a történetet, hogy az kikapcsolódást jelentsen. Viszont a manga érdekes és megmozgatja az olvasó elméjét, így tehát hasznos időtöltés.

HOMUNCULUS

az örület küszöbén

Írta: A. Kristóf

NEW
EDITION

1

Nakoshinak nincs más választása, minthogy értelmet teremtsen ebben az új és borzasztó világban, amibe hirtelen belecsöppent. A történet motorja Nakoshi és Ito interakciója lesz, akik próbálnak rájönni, mibe vágják a fejszéjüket.

Ahogy az ebből a rövid felvezetőből is látható, a történet számos érdekes pontot tartalmaz. Említésre kerülnek az áltudományok, a társadalmi kirekesztés, az egyén hogyan tekint magára és a társadalomra, amiben él, és természetesen rengeteg filozófiai eszmefuttatás is lezajlik a mangában.

A történet rajzstílus

Pazar. Kérdés nélkül egy aprólékos és kiemelkedően szép munkáról van szó. A rajz minősége az elejétől a végéig magas színvonalú. Úgy gondolom, hogy az olvasó nem fog csalódni ilyen téren még akkor sem, ha a történet révén nincsenek kiugró pontjai a rajzstílusnak. Itt arra gondolok, hogy nincsenek kétoldalas nagy képek, mint amilyenek a shounen vagy seinen mangákban szoktak lenni. Ennek ellenére a rajzok megragadják az olvasó figyelmét és gyakran meghökkentők vagy akár ijesztők.

Saját vélemény

A történet egy nagyon érdekes helyzettel indít. Az ötlet, hogy más szempontból nézzünk a társadalomra, az egyénre és így tovább, egy



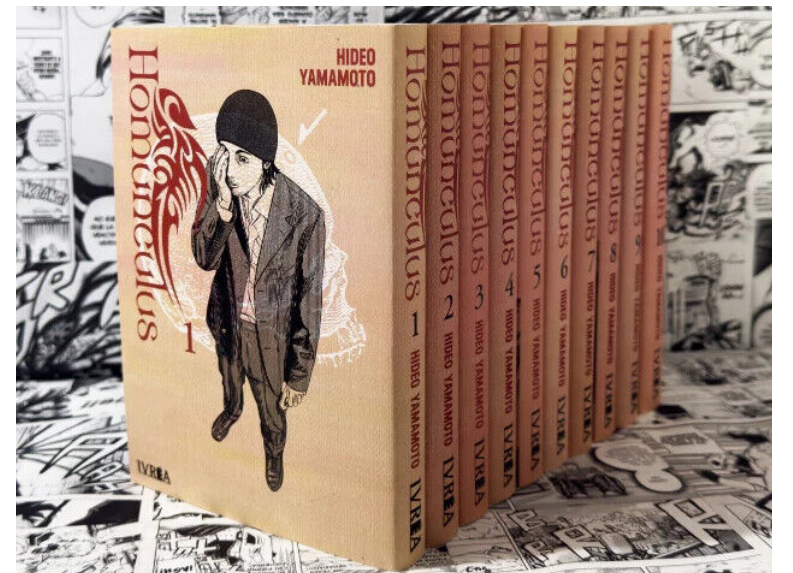
termékeny talaj azok számára, akik szeretnék egy hasznos beszélgetést folytatni a pszichológia vagy egyéb szociális tudományok terén. A manga tekintélyromboló jellege még rá is tesz egy lapáttal erre, mivel így bármiféle tabu vagy a forró kása kerülgetése nélkül kerültek ezek a kérdések terítékre. Úgy gondolom, hogy az író jó munkát végzett, amikor a manga alapjait és a történet keretét fektette le.

Ennek ellenére az író értelmezése és különösen a filozófiai gondolatok nekem vékonynak tűntek. Ilyen téren teljesíthetett volna jobban, vagy ha nem volt biztos magában, kihagyhatta volna a magyarázatokat, ezáltal az olvasóra hagyva a munkát, hogy levonja a saját következteté-

seit. Így a történet sajnos pár helyen eltompul, amikor kénytelenek vagyunk végigkövetni a szerző gondolatait, ezek a részek nélkül a manga jobb lett volna. Ezt leszámítva azonban más kritikám nincs az alkotással szemben. A történet érdekes és elgondolkodtató, megérdemli az olvasó idejét és energiáját.

A történet utóélete

2021-ben megjelent egy film a manga alapján, ugyanezzel a címmel. Én nem láttam a filmet, azonban a vélemények vegyesek róla. Míg abban mindenki egyetért, hogy az alaptéma érdekes, a filmet magát igencsak leértékelték.



Hossz: 15 tankobon kötet
Megjelenés: 2003.03.17. – 2011.02.11.

Író: Yamamoto Hideo

Műfaj: pszichológia, mentális betegség, énkép, horror





ANOTHER TYPICAL FANTASY ROMANCE

Írta: Kuroko Ai

manga - ajánló

Megszoktad már a tipikus fantasy történeteket, amiben a főszereplők kisebb-nagyobb nehézségek árán egymásra találhatnak, megmentik a világot, összeházasodnak, majd jön a melléktörténet, és már családot is alapítottak.

Unod már a tipikus szépfiúkat, akik csak az adott szerepük vagy a kinézetük miatt érnek valamit?

Légy üdvözölve barátom, egy olyan művet mutatok be, ami másabb, mint a műfajtársai.

Történet

A főhősnő a történet elején hatalmas dologra szánja el magát: találkozni akar, majd eljegyzést kötni az északi főherceggel, Pellussal. Hamar kiderül, hogy Lithera nem átlagos főhősnő, és a világ sem az: ő egy reinkarnálódott, modern kori hölgy, aki az egyik kedvenc regényébe kerül, hála Istennek (a szó legszorosabb értelmében).

Hamar kiderül, hogy ebben a világban ez a második élete, előző életében pedig szoros barátságban volt a főherceggel (továbbiakban Duke), és gyakran váltottak egymással levelet. Sajnálatos okok miatt (és főként az előző jegyesének hála) élete rövid véget ért, azonban kapott egy újabb esélyt a dolgok újrakezdésére. Így hát tanulva az előző életéből, észak felé veszi az irányt.

Megérkezve a kastélyhoz maga a Duke fogadja, azonban a látvány, amit tapasztal, teljesen eltér attól, amire számított.



Tipikus szerelmi történet?

A kezdeti nehézségek után (miután Lithera túltette magát a Duke kinézetén), hamar eljegyzésre kerül sor. Eleinte Pellus ellenkezik (főhősnők érdekében), de hamar kiderül, hogy Isten (most) nem hagyta cserben főhősnőket, és az előző életében Pellussal váltott leveleit a jelenbe hozta, így Litherának valamennyivel egyszerűbb dolga volt meggyőzni a férfit, és megkötöztetett az eljegyzés.

Megismerkedünk rögtön a mellékszereplőkkel, akik támogatják az ifjú párt, és mindent megtesznek, hogy az újdonsült jegyes kényelmesen érezze magát. Pellus és Lithera hamar egymásra találhatnak, és boldogan élnék mindennapjaikat, ha olyan tényezők, mint a hirtelen közelükben feltűnő szörnyek és a koronaherceg nem avatkoznának bele a boldogságukba.

Ellentétben az átlagos reinkarnációs történetekkel, itt utoléri a múltja Litherát, és sajnos nem tudja hosszútávon ignorálni a szerepét, mint Noe kiválasztottja, viszont ellentétben az előző életével, rengetegen segítenek neki, legfőképpen szeretett férje.

Aki nekiül olvasni, az számoljon egy nem mindennapi szerelmi történettel. A főszereplő páros nem átlagos, főként, hogy a megszokott jóképű férfi főszereplő helyett egy sebhelyekkel teli „szörnyszerű” férfi van. A megszokott kliséket kiparodizálják, ami számos komikus pillanathoz vezet.

Karakterek

Lithera Merto: Női főszereplőnk, aki harmadik életét tapossa. Amikor reinkarnálódott az általa olvasott regénybe mint főszereplő, nehezen fogadta el, és szigorúan követte a történet vonalát, azonban végül tragikus sorsa lett. Második életében megfogadta, hogy más irányt választ, és északnak tartott, hogy találkozzon Pellel. Talpraesett, általában erős személyiség. Nem hagyja, hogy az olyan apróságok, mint a félreértés vagy zavaros érzelmek tönkretegyék a kapcsolatát Pellussal. Ki nem állhatja a koronaherceget, és miután a herceg elkezdte hajszojni, komoly terveket kezdett szövögetni, hogyan álljon bosszút rajta és szabaduljon meg tőle.

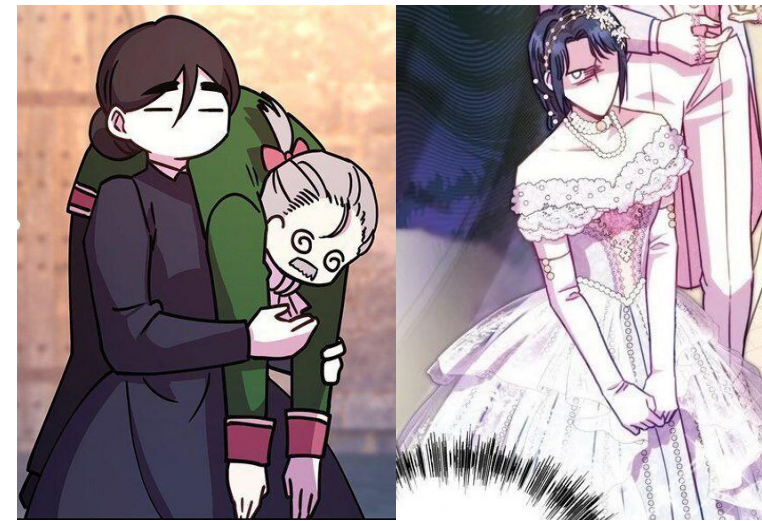
Pellus Termaine: Északi főherceg, vagy másik néven északi szörnyeteg. Durva külseje ellenére egy hatalmas, maciszerű férfi, akinek mindene a felesége. Hogy ne végezze úgy, mint a szülei, igyekszik barbár szörny módjára viselkedni, így nem folyik bele a politikába, és a király nem tekint rá veszélyként. Mivel korán egyedül maradt, és senkire sem számíthatott, így kénytelen volt egyedül felnőni és magába zárkózni. Miután múltbéli emlékeit megkapta, Litherával való kapcsolata még mélyebb lett, és bármit megtenne érte.

Evrett Lavius Retum: a király egyetlen fia és a koronaherceg. Felnőve mindent megkapott, amit akart, senki sem mondhatott neki ellent, még a



saját anyja se. Az első életében Litherához való beteges ragaszkodása miatt végül megölte a nőt. A második életben először akkor találkozott vele, amikor papnak álcázva beszökött a palotába. Azonnal beteges ragaszkodást érzett iránta, és meg akarta szerezni. Hamar megtudta, hogy valójában az északi szörny felesége, és beteges rögeszméje, hogy annak ellenére, hogy van jegyese, felbontsa a főszereplőpár házasságát, és „megmentse” Litherát.

Monilla Teika: Evrett jegyese és az eredeti történet gonosz rivális karaktere. Az előző életben Lithera összebarátkozott vele, majd jobb kezévé tette. A második életben főként politikai célokkal közelíti meg Litherát, és nem adja be könnyen a derekát, azonban hamar kénytelen lesz elismerni, hogy a nő a legnagyobb segítsége. Később összebarátkoznak, és az egyik legnagyobb szövetsége lesz a tervében.



Topaz / Javier Lavius Retum: a király titkos házasságon kívül született fia. Amióta gyerekkorában Monilla rátalált, azóta ő és a király többi házasságon kívül született gyereke a Teika ház titkos védelme alatt állnak. Amikor megismerkedik Pellusszal, egyből megkéri, hogy hadd szólítsa kuzinának. Felnéz a férfira, és nem riad meg a külsejétől. Lágy szíve van, ami Monilláért dobog, így kérdés nélkül segít a tervében.

Kartha Weathers: kereskedő és Lithera barátja. Számító karakter, de a barátaiórt mindent megtenne. Eleinte nem hiszi el, hogy Lithera visszautazott az időben, azonban miután elfogadta a tényt, mindent elkövet, hogy segítse a nő bosszúját. Egyike azoknak a karaktereknek, akikben a főszereplőpáros gondolkodás nélkül megbízik.

Nicky: Pellus gyerekkori barátja és Lithera fő cselédje.



Miután látja, hogy jól működik a főszereplőpár kapcsolata, mindent megtesz, hogy támogassa őket. Vicces személyiség, mindene a pénz. Annak hatására, hogy Pellusnak hamar fel kellett nőnie, és csatából csatába ment, elhatározta, hogy megtanul fegyvert forgatni, hogy ha még kicsit is, de tudjon segíteni. Jól bánt a fegyverekkel, és talpraesett harcos.

Miért ajánlom?

Klisés romantikus pillanatok: pipa

Fantasy elemek: pipa

Isekai elemek: pipa

Északi főherceg: pipa

Humoros jelenetek: pipa

Gyönyörű rajzolás: pipa

Csak úgy, mint a többi átlagos isekai sztorinál, itt is megvannak az alapelemek, azonban az átlaggal ellentétben a történet nem csak arra terjed ki, hogy éli meg az új életét a főhősnő. Nyomon követhetjük, hogy alakul ki közöttük olyan kapcsolat, ami a kölcsönös bizalmon és megértésen alapul. Nincsenek titkok közöttük, ha probléma akad (akár féltékenységen alapuló érzelmekkel való megbirkózás), megbeszélik, és együtt lépnek túl rajta. A körülöttük lévő karakterek sem maradnak ki, a főszereplőpáros hatására ők is változnak és fejlődnek.

A múltnak is jelentősége van, és nem csak abból a szempontból, hogy Lithera tudja, mi lesz

a jövőben. Igenis szó szerint visszaköszönt a másik élete, egy rakás gonddal. Attól, hogy Lithera meghalt az előzőéletében, a dolgok haladtak tovább, annak ellenére is, hogy gyakorlatilag világvége köszöntött be ott.

Természetesen itt is vannak gonosz karakterek. A koronaherceg ahogy a múltban, a jelenben is gondot okoz Litherának, azonban hűséges férje és a barátai segítségével többszörös alkalommal kap vissza mindent. A herceg remekül bemutatja, milyen is egy olyan személy, akinek világéletében semmiért sem kellett megküzdenie, mindent megkapott és természetesnek veszi, hogy minden az övé, amit meg kíván, legyen szó tárgyról vagy személyről. Apja védelme alatt senki nem merte megkérdőjelezni hatalmát, ennek következtében nemcsak elkényeztetett, hanem romlott személyiség is lett.



A történetben jól előre látható a karakterek fejlődése (már akinél). Lithera esetében a múlton kívül legjobban a fizikai gyengesége nyomasztotta. Mivel visszafordította az időt, ennek árát a teste és a szent ereje sínylette meg, ellenben előző életével, ahol egy sárkányt egymaga győzött le, sokszor a legalapvetőbb dolgok is gondot okoznak neki, ami komolyan megviseli az önbizalmát.

Pellus esetében a múltja miatt, amíg nem találkozott Litherával, nem érdekelt, mi történik önmagával, és komoly önbecsülési gondjai voltak. A főhősnőnkkel való találkozás után szép lassan elkezdett fejlődni ő is, és már sokkal magabiztosabban fogadja el önmagát.

Összességében a történet azon kívül, hogy kifigurázza a legtöbb fantasyt, remek történettel szolgál. A főszereplők rendkívül szerethetők, és a



mellékszereplők sincsenek elhanyagolva. A történet nem akadozik, halad előre kellemes tempóban, így az olvasónak van ideje élvezni a cselekményt, és nem fárad bele, hogy túl unalmas, vagy túl gyorsan halad a történet.

Ha valaki olyan történetet keres, amiben megvannak a szokásos elemek, de a főhősnő talpraesett, a férfi főszereplő pedig nem egy tipikus, nehéz személyiségű főszereplő (akin láthatóan is nem kevés izom van, és egy nagy mackó látszatát kelti), akkor ezt a művet csak ajánlani tudom. Csak hogy a kedves olvasó értse, mennyire is talpraesett a főhősnő: annak ellenére, hogy a teste miatt nem sok mindent tud megtenni, képes volt megülni drága mackószerű férje fenevad lovát, aki nem melleleg még a hercegtől is megvédte.

Legvégső indok pedig a nagyszerű rajzolás. Nem elég, hogy remekül passzol a történethez a rajzstílus, de az időnként beszúrt állat verziójú chibi karakterek még jobban feldobják. Láttál már olyat, hogy egy cuki nyuszi megfélemlíti a ragadozó állatot? Na, ha belefogsz ebbe a történetbe, láthatsz.

Koreai cím: Amuteun Ropan Matseumnida

Író és rajzoló: Wolhet

Hivatalos angol fordítás: Pocket comics

Műfaj: shoujo, vígjáték, fantasy, romantikus

Állapot: most futó (3 évad)



귀공

 live action - ajánló



100. cikknek a *Nezha 2. részét* szerettem volna bemutatni nektek, hiszen még 2020-ban ennek az előzményéről írtam az első cikkem a magazinban. Sajnos azonban nem tudtam jegyet venni az urániás vetítésre, „egyéb forrásokból” pedig még nem tudtam megnézni – mindenesetre, ha majd sikerül, akkor mindenképpen írni fogok róla. Viszont ez a sorozat is megérdemli ezt a szép kerek számot, ugyanis a *The Haunted Palace*, eredeti címén *Gwigoong*, az egyik legjobb történelmi fantasy, amit valaha láttam.

Történet

Száz évvel a történet kezdete előtt egy sárkány elkezdett az Égbe emelkedni. Azonban még félúton sem járt, amikor egy halandó ember észrevette őt, ez pedig megpecsételte a sorsát. Ezerévnyi önmegtartóztatás veszett kárba ekkor: Gang Cheol visszazuhant a földre, és sárkányból imugivá, vagyis egy kígyószerű lényé vált. Az egyetlen esélye az újbóli felemelkedésre, ha egy nagy spirituális erővel megáldott tiszta lelkű ember a védőszellemévé fogadja. Gang Cheol ki is nézi magának a megfelelő jelöltet erre a célra, az egyetlen gond csak az, hogy Yeo Ri hallani sem akar a dologról. Ráadásul a lány még egy lélekőrrel is rendelkezik, így Gang Cheol engedély nélkül nem tud hozzáérni.

Gang Cheol a lány 13 éves kora óta a nyomában van, és kitartóan próbálja rávenni őt arra, hogy a védőszellemévé váljon. Yeo Ri azonban nem akar sámán lenni, helyette látóüveg-készítő-

ként dolgozik, és kitartóan ignorálja Gang Cheol próbálkozásait. Az imugi ügyén nem segít, hogy Yeo Ri meg van győződve arról, hogy szeretett nagyanja, a falu egykori sámánja, miatta halt meg... A kialakult patthelyzetet végül a király levéltárosaként dolgozó Yun Gap töri meg, aki nem más, mint Yeo Ri első szerelme, és az egyetlen ember, aki nagyanja halála után kedvesen bánt vele. Yun Gap megkéri a lányt, hogy készítse a király számára egy látóüveget, amibe Yeo Ri bele is egyezik. Gang Cheol azonban mindenáron meg akarja akadályozni, hogy a lány a fővárosba menjen. Biztos benne, hogy Yun Gap valójában sámánként akarja Yeo Ri segítségét igénybe venni.

Minden bonyolulttá válik azonban, amikor az út során fegyveres férfiak támadják meg őket, akik megölik Yun Gapot. Gang Cheol, kihasználva a helyzetet, megszállja az úrfi holttestét. Az udvarba érve mindketten más dolgot prioritálnak: amíg Gang Cheol kiélvezi, hogy újdonsült emberi testében képes ízeket érezni, addig Yeo Ri mindent megtesz, hogy megtalálja Yun Gap lelkét. A probléma csupán az, hogy Yun Gap lelkét bekebelezte egy nagy erejű bosszúálló szellem, az Égbevesző Árny.

Gang Cheol és Yeo Ri így gyorsan a palotai viszályok kellős közepén találják magukat. A trónörökös ugyanis szintén megszállástól szenved, az özvegy királyné saját fiát szeretné a trónra juttatni, és nem szabad megfélekezni arról sem, hogy kinek is állt érdekében a levéltáros meggyilkolása, illetve ki is irányítja az Égbevesző Árnnyat.

THE HAUNTED PALACE

Írta: Yuuko

A bosszúálló szellem pedig különösen nagy haragot táplál a királyi család irányába, így amíg ki nem engesztelik őt, addig tovább folytatja a gyilkolást. És persze a kettejük közötti kapcsolatot is rendezniük kell...

Színészi alakítások

A sorozat férfi főszereplőjét Yook Sung Jae alakítja, akit legtöbbször a BTOB nevű K-pop banda egyik tagjaként ismerhettek. Nem volt könnyű dolga, hiszen egyszerre két karaktert is alakított: az eredeti Yun Gapot, illetve a Yun Gap testét megszálló Gang Cheolt is, akik nagyon eltérő személyiségek. De Sung Jae szerencsére jól megugratta a feladatot, és egész jó volt a kémia közte és Yeo Rit alakító Bo Na között, aki egyébként eredetileg szintén egy énekesnő (a WJSN tagja). Ennek ellenére azt kell mondanom, hogy a sorozat egyértelmű fénypontja színészi alakítás tekintetében Kim Ji Hoon volt, a (meglepően) igazságos Yi Seong király szerepében. Egyszerű-



en vonzotta a tekinteteket, amikor feltűnt a képernyőn, és remekül átadta a király érzelmeit. A Gang Cheol és közte kialakuló „bromance” pedig nagyon szórakoztató volt. Már korábban is láttam Kim Ji Hoont sorozatokban (*Flower of Evil*, *AniMagazin 61.*; *Death's Game*, *AniMagazin 85.*), de azokban mindig gonosz karaktereket alakított, így érdekes volt a változatosság kedvéért egy „jó” szerepben látni őt. Abszolút hozzá tudnék szokni. Az ő hármasukon túl is voltak még érdekes egyéniségek, például a háttérben szervezkedő anyakirálynő, vagy éppen a vak sámán, Pung San.

Vélemény

Néhány apróságot leszámítva (volt benne egy logikai baki, illetve az elején túlzásba vittek néhány viccesnek szánt jelenetet), nagyon élveztem ezt a sorozatot. Végig lekötötte a figyelmemet, ezért néha nehéz volt megállni, hogy éjjel ne kezdjek bele egy újabb (és újabb) epizódba. A történet is viszonylag egyedi volt, ráadásul voltak benne olyan karakterek is, akik első ránézésre sztereotipikusnak tűntek, mégis meg-



tudtak lepni egy-egy cselekedetükkel vagy a viselkedésükkel.

Történelmi sorozathoz hűen bőven van részünk palotai intrikákban, de ezek azért nem olyan megterhelőek, mint egy-egy „rendes” történelmi sorozatban. Inkább mondanám komédiának a történetet, mint drámai-nak, de ezt azért koreai standard szerint értem. Vannak benne vicces jelenetek szép számban, de szomorú és drámai jelenetekből sincsen hiány. Illetve természetesen néhány szeretett és kevésbé szeretett karakter az életét is veszti, vagy az ármánykodások, vagy a szellemek (vagy egyszerre mindkettő) miatt, úgyhogy erre nem árt felkészülni.

Mivel fantasysorozatról van szó, mindenképpen meg kell említeni a CGI-t is. Igazából nem volt olyan sok CGI-t igénylő jelenet, de amik voltak, mint például a sárkányok külseje, az Égbevesző Árny, illetve az imugik erejének hurrikánok/mennydörgés képében való megnyilvánulása, azokra tulajdonképpen nincsen panaszom: a cél-nak megfelelték, és nem voltak fájdalmasan olcsó kinézetűek sem.



Összességében eddig ez 2025 legjobb fantasysorozata, amit láttam – mind látvány, mind történet, mind pedig színészi alakítások tekintetében. Úgyhogy aki egy jó történelmi fantasyt szeretne látni, az nyugodtan tegyen egy próbát vele! Nekem felkerült a kedvenc koreai sorozataimnak a listájára, és szerintem ti sem fogjátok megbánni, ha adtok neki egy esélyt.

Hossz: 16 epizód

Premier: 2025

Eredeti cím: Gwigoong

Platform: SBS, Rakuten Viki

Forrás: original

Műfaj: fantasy, történelmi





□ kontroller - bemutató

A Sony a PS2 sikere után annyira biztosított-nak érezte helyét a konzolpiacon, hogy úgy gondolta, a kézikonzolok piacán is egyeduralmukodóvá tud válni. A játékosok imádják a konzoljait, miért is ne vinnék magukkal a PlayStation játékelményét? Az elgondolás nagyon jó volt, és mind a két kézikonzol ígéretesnek tűnt, ám a csillagok állása mégsem kedvezett a Sony-nak. Többek között ennek okát is kutatni fogjuk a PlayStation történelem záróakkordjában, miközben felfedjük a kézikonzolokban rejlő potenciált is.

PlayStation Portable

Annak ellenére, hogy a Sony a kezdetektől sikeres volt, relatíve későn, csak 2005-ben jelentkezett a kézikonzoljával. A PlayStation Portable-ről először a 2003-as E3-on beszéltek. A PlayStation alapítója, Kutaragi Ken a 21. század walkmanjeként jellemezte a kézikonzolt, utalva annak multimédiás képességeire. Az újságírók érdeklődve várták a modellt, köszönhetően annak, hogy még a megjelenő Nintendo DS-nél is fejlettebbnek ígérkezett.

Persze, a technikai fejlettség önmagában nem garancia a sikerre. A Nintendo a '90-es években uralta a kézikonzol piacot, pedig volt néhány kihívója. Elég csak a Sega Game Gearjére gondolni, de a Bandai is próbálkozott a WonderSwan konzoljával megvetni a lábát, ám egyik sem volt méltó ellenfele a Nintendónak. De az IDC elemzői úgy vélték, a PlayStation Portable méltó vetélytársa lehet a kiotói cégnek.

2003 novemberében mutatták be először a kézikonzolt, ekkor még analóg kar nélkül, amit hiányoltak is a kritikusok. A konzol fejlesztése leginkább az akkumulátor élettideje miatt volt kihívás. Hogy ezt megoldja, a Sony energiagazdálkodási stratégiákat vezetett be, melyeknek köszönhetően a processzor sebességét az eredeti kétharmadára korlátozták. A másik komoly kihívást a PSP egyedi adathordozója, a Universal Media Disc (UMD) jelentette, ami szintén nagyon merítette az akkumulátort, továbbá lassan olvasta be az adatokat. Így a fejlesztőknek arra is gondjuk volt, hogy a játékadatokat optimálisan rendezzék el, hogy a beolvasás a lehető leggyorsabban menjen. Még így is akadtak problémák, hiszen voltak olyan játékok, melyek 2 perc alatt töltődtek be.

A PSP 2004. december 12-én debütált Japánban, és azonnal sikert aratott; már az első nap 200 ezer példányt értékesítettek belőle. Az európai megjelenést az amerikaival egyszerre, vagyis 2005. március 24-ére tervezték, de a nagy amerikai érdeklődés miatt nem tudták elég példányban legyártani, így az európai kiadást szeptember 1-jére halasztották. A konzol a magas ára ellenére (\$249/€249) ugyan sikeresen indult, de a Sony tervezett várakozásait alulmúlta. Pedig Nagy-Britanniában három óra alatt elkelt a teljes nyitókészlet, és amíg a Nintendo DS-ből 87 ezer példány fogyott az első nap, addig a PSP-ből 185 ezer példány.

PLAYSTATION KÉZIKONZOLOK

PlayStation történelem - 6. rész

Írta: supermario4ever



Hardware

A konzolt egy 4,3" TFT kijelzővel szerelték fel, amely 480×272 pixeles felbontással és 24 bites színmélységgel rendelkezik. Ezzel magasan felülmúlja a Nintendo DS kijelzőjének képességét. Bal oldalt találhatóak az iránygombok és az analóg kar, míg jobb oldalt a jól ismert PlayStation akciógombok. Felül helyezkednek el az L és az R gombok, valamint az UMD lemez bemenete. A konzol tárhelyét memóriakártyával is bővíteni lehet, de csak a Sony által gyártott Memory Stick PRO-val kompatibilis. Csatlakoztatható a Wi-Fihez, így a PlayStation Network segítségével online is lehet játszani, valamint játékokat vásárolni a PlayStation Store-ból.

A PSP két 333 MHz-es MIPS32 R4000-es mikroprocesszort tartalmaz. Közülük a főprocesszor egy Media Engine, amely egy 166 MHz-en futó grafikus processzor, és 32 MB RAM-mal van ellátva. A másik processzor pedig 4 MB beágyazott DRAM-mal rendelkezik, ami viszont osztozik a GPU-n és a Media Engine-en is. A hardware eredetileg csak 222 MHz-cel futtathatta a játékot. Ezt a korlátot, vélhetően a későbbi modellek jobb minőségű technológiájának köszönhetően, egy 2007. május 31-én kijött 3,50-ös firmware frissítéssel eltörölték.

A kézikonzolt egy 1800 mAh akkumulátor működteti. Ez körülbelül 3-6 óra játékot, 4-5 óra filmnézést, vagy 8-11 óra zenehallgatást tesz lehetővé. Töltése nagyjából 1,5 órát vesz igénybe.



Az újabb modellek már csak egy vékonyabb, 1200 mAh-os akkumulátort tartalmaznak, hogy maguk a kézikonzolok is vékonyabbak legyenek. Használhatóak a nagyobb teljesítményű elemmel is, de akkor a hátlap nem megy rá a konzolra.

Újabb modellek

A PlayStation Portable két újabb változata is napvilágot látott. A PSP-2000-es modellt Európában „PSP Slim & Lite” néven reklámozták. Ez már az említett vékonyabb akkumulátort kapta meg, hogy maga a konzol is vékonyabb legyen. Emellett a kijelzője is vékonyabb lett, és nagyobb fényerővel világít. Az első modell nagyon lassan töltötte be a játékokat és filmeket, hogy ezt kiküszöböljék, 32 MB helyett 64 MB RAM-os processzort építettek bele. A 2000-es változat 2007. szeptember 5-én jelent meg Európában.

Egy évvel később érkezett a PSP-3000-es modellje, melyet Európában „PSP Brite” néven

promotáltak. A kijelző fényereje még erősebb, sokkal több színt képes megjeleníteni, emellett a kontraszt is ötször erősebb. A lemeztálca, a logó és a gombok mind új dizájnt kaptak, és ellátták egy mikrofonnal is. Ez a készülék Európában 2008. október 17-én jelent meg.

PSP Go

A Sony 2009-ben gondolt egyet, és kiadott egy összecuskható kézikonzolt, PSP Go néven. A dizájnt teljesen új alapokra helyezték. 43%-kal könnyebb és 56%-kal kisebb, mint az első PSP modell. Az újratölthető akkumulátorhoz nem lehet hozzáférni. A kijelző 480×272 pixel felbontású, azt felhajtva érjük el a gombokat.

A PSP Go nemcsak Wi-Fi-el van ellátva, hanem Bluetooth-szal is, ezáltal a PSP játékok DualShock 3 kontrollerrel is játszhatók. A Sony kiadott egy PSP dokkolót (PSP-N340) is, amivel nemcsak tölteni lehet a kézikonzolt, hanem alkalmas adat-

átvitelre is. Továbbá tartalmaz egy videóbemenetet is, amivel egy PlayStation 1 köthető a PSP Góhoz, és a kézikonzol szolgál az első PlayStation kijelzőjeként.

Mivel az UMD meghajtó nem volt sikeres, ezért azt kivették belőle, helyette kapott egy 16 GB-os belső flash memóriát. Ez egy Memory Stick Micro segítségével 32 GB-ra növelhető. Mivel a kézikonzol nem tartalmaz meghajtót, ezért kizárólag a PlayStation Store-ból letöltött játékokkal lehet játszani. A készülék kommunikál a PlayStation 3-mal, a konzolon letölthető játékok pedig átvihetők PSP Góra is. 2009. október 1-jétől minden fizikai változatban kapható PSP játék digitálisan is letölthető.

Annak ellenére, hogy a PSP Go gazdagon el van látva extrákkal, igencsak alulteljesített eladások terén. Ezért a Sony 2010 júniusában egy új kiadást hozott nyilvánosságra, melyre Európában 10 játék ingyenesen letölthető.

Ám sem ez, sem az októberi árcsökkentés nem hozta a várt eredményt, így 2011. április 20-án bejelentették, hogy megszüntetik a PSP Go gyártását, és a PS Vitára összpontosítanak.

PSP Street (E1000)

2011. október 26-án a PSP Streettel próbálták a kézikonzolt Európában életben tartani. Ez egy olcsóbb modell, mely kevesebbet is tud. Nem tartalmaz Wi-Fi-t, a hangszóró mono, és a mikrofont is kivették belőle.



A fényerősség gombot is eltávolították, helyette a beállítások menüben lehet a kézikonzol fényerejét állítani. A felülete matt, mint a PlayStation 3 Slim konzolé.

Játékok

A PlayStation Portable 10 éves életideje alatt 1370 játék látott napvilágot. A legsikeresebbnek a *Grand Theft Auto Liberty City Stories* bizonyult, melyből 7,5 millió példány kelt el. Jó eredményt értek még el a *Grand Theft Auto: Vice City Stories*, a *Monster Hunter* és a *Gran Turismo* is. Az utolsó PSP játék a *Retro City Rampage* volt, amely 2016 júliusában jelent meg.

A PlayStation 3-on rajtolt „Essentials” sorozatot kiterjesztették a PSP-re is, így a legsikeresebb játékokat később kedvezőbb áron is meg lehetett vásárolni. A letölthető játékok méretét 1,8 GB-ban maximalizálták.

A PlayStation Portable a Nintendo DS-sel volt versenyben. A PSP a technikai teljesítménnyel, míg a DS a játékelménnel hívta fel magára a figyelmet. A kezdetekben jobban indult a PSP, mert jobban megmutatkozott a Sony kézikonzoljának fejlettsége, ráadásul nehezen érkeztek az igazán jó DS játékok. De amint megjelentek, a Nintendo kérelhetetlenül átvette az uralmat, és olyan szinten dominált a kézikonzol piacon, a PSP-nek nem igazán volt szava mellette. A fejlesztők is jobban szerettek Nintendóra fejleszteni, töb-



bek között az érintőképernyő, és az abban rejlő interakciós lehetőségek miatt

Fogadtatás

A PSP alapvetően kedvező fogadtatásban részesült. A kritikusok méltatták a kézikonzol erejét és a multimédiás lehetőségeket, ráadásul a GPS funkciójának köszönhetően remek útitárs is volt – ugyanakkor hiányolták a kijelzőről a védőburkolatot, és problémásnak találták, hogy az UMD lemezek sincsenek lefedve. Elismeréssel fogadták továbbá a kézikonzol dizájnját, a Wi-Fi támogatást és a kijelző jó fényerejét is.

A PSP Go viszont inkább negatív kritikákat kapott. Nagyon drágának tartották, alig 50 euróval volt olcsóbb, mint a PS3 – sokkal inkább a



PSP-3000-es modellt javasolták helyette, hiszen nemcsak jobb árban volt, de UMD lemezzel is használni lehetett. A PSP Góra azokat a játékokat is le kellett újra tölteni, amik UMD-n már megvoltak, így különösen drágának számított. Az IGN szerint nehezen eladható kézikonzolnak bizonyult, és a gombok elhelyezkedését is kritizálták. Dicsérték ugyanakkor a kijelzőt, ami tiszta és éles volt, aminek köszönhetően a képek és a videók nagyon szépen mutattak rajta. Méltatták ugyan, hogy PlayStation 3 kontrollerként is funkcionál, de azt már nem, hogy csak vezetékesen csatlakozik az asztali konzolhoz.

Összegzés

A PSP-ből összesen 76,4 millió példány kelt el, ami egyáltalán nem mondható bukásnak, ám a Nintendo DS-ből több mint a dupláját sikerült eladni, így amellet nem tudott igazán érvényesülni. Japánban volt messze a legnépszerűbb, ott 19 millió példány talált gazdára. Összehasonlításként, egész Európában mindössze 12 millió került a kosarakba, míg Nintendo DS-ből 61 millió.



PlayStation Vita

A Sony a PlayStation Vitával másodjára is megpróbálta meghódítani a piacot. A konzolról először 2009-ben lehetett hallani, és sokáig csak „PSP 2” néven emlegették. Az Eurogamer arról cikkezett, hogy a Sony következő kézikonzolja valószínűleg az XBOX technikai tudásával fog vetekedni. A 2010-es Tokyo Game Show idején olyan jelentések láttak napvilágot, miszerint a cég egy zártkörű találkozón mutatta be a kézikonzolt a Sony Computer Entertainment központjában. Ekkor szállították ki a fejlesztői példányokat a fejlesztőcégeknek, hogy gyártsanak hozzá játékot, és vált biztossá a PlayStation Vita léte. Azonban részleteket továbbra sem közöltek róla.

A Sony sokáig nem kommentálta a pletykákat. Hivatalosan 2011. január 27-én a PlayStation Meetingen mutatta be a sajtónak a kézikonzolt. Ekkor még „Next Generation Portable” projekt-névvel illették, és a PlayStation 3-hoz hasonló vizuális minőséget célozták meg. De gyorsan tisztázták is, hogy ez nem azt jelenti, hogy egy hordozható PS3-at vehetünk majd a kezünkbe.



Ez már csak azért sem volt lehetséges, mert akkor 2 GHz-en kellett volna futnia, aminek következtében 5 perc alatt lemerült volna az akkumulátor.

Megjelenés

A kézikonzolról folyamatosan érkeztek az új információk. A Sony a 2011-es E3-on árulta el, hogy a konzol neve PlayStation Vita lesz, a latin „élet” szóból. A Tohokut sújtó földrengés és tsunami ellenére végül tartani tudták magukat a tervhez, hogy még 2011-ben megjelenjen. Japánban december 17-e lett a jeles dátum, míg Amerikában és Európában egyaránt 2012. február 22-én debütált. 25 játék, többek között az *Uncharted: Golden Abyss*, a *Wipeout 2048*, a *FIFA12*, és a *Rayman Origins* demonstrálták a kézikonzol tudását.

A PlayStation Vita sikeresen rajtolt, de az eladások nem sokkal a megjelenés után megtor-

pantak. Japánban több mint 300 ezer példány kelt el az első héten, de már a rá következőn is csak 73 ezer talált gazdára. Végül heti 12 ezer darbnál állapodott meg a szám. Nyugaton sem volt sokkal jobb a helyzet. 200 ezres eladással indult Amerikában, majd heti 50 ezres volument realizált a cég. Miután mindenhol megjelent, 2012. február 26-án a Sony 1,2 milliós eladásról adott jelentést. Annak ellenére, hogy olyan nagy nevű játékok jelentek meg rá, mint az *Assassin's Creed III: Liberation*, *LittleBig Planet PS Vita*, *Persona 4 Golden* vagy a *Call of Duty, Black Ops*, a konzol összeladása 10 hónappal a megjelenése után is mindössze 4 milliónál tartott. A cég 2012 után végül úgy döntött, hogy a PSP-t is tovább élte-ti, és minden PS Vita játék megjelenik PSP-re is. Abban bízott, hogy a két konzolból együtt elfogy 16 millió 2013-ban. De a várakozásokat az év során kétszer is korrigálni kellett, először 12 millióra, majd 10 millióra.

És mivel a nagyobb címek sem voltak annyira kelendők, a külsős fejlesztők elkezdték hanyagolni a kézikonzolt. A Capcom részéről arra is volt példa, hogy a soron következő *Monster Hunter* játékot megjelentették PSP-re, aminek fellendült az értékesítése, PS Vitára viszont nem, aminek következtében annak még jobban csökkentek az eladásai. A Sony nem is igyekezett a nagy cégeket visszacsábítani, helyette a kisebb, független fejlesztőkre helyezte a hangsúlyt, hogy a mobil és a PC mellett Vitára is készítsék el játékaikat. Bár ettől nem javultak az eladási statisztikák, de a kisebb cégeknek érdemes volt a Sony kézikonzoljára fejleszteni, mert olcsó volt a portolás, így profitra tettek szert. Az olyan játékok, mint a *Fez*, az *OlliOlli*, és a *Hotline Miami* sikeresek voltak PS Vitán, ami életben tartotta a kézikonzolt.

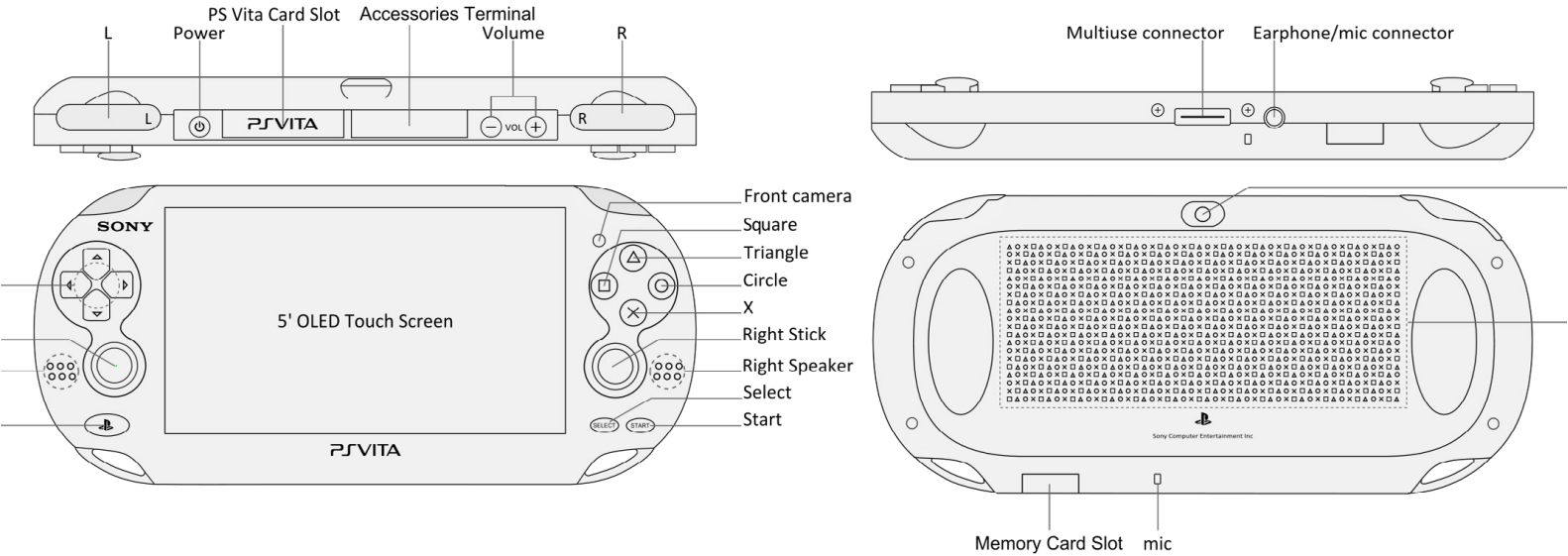
Japánban viszont valamennyire eredményes tudott maradni a PS Vita is. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a japánok a sok utazás miatt a kézikonzolokat preferálják, aminek következtében a nagy japán fejlesztőcégek, mint a Bandai Namco, a Koei Tecmo, az 5pb és az Atlus továbbra is lelkesen támogatták a Vitát. Elsősorban a JRPG-k és a visual novellek határozták meg a sikerét a távol-keleti szigetországban. Ezen játékok egy része, mint például a *Persona*, a *Danganronpa* és a *Trials*, angol nyelven is elérhetővé váltak, ami hozzájárult ahhoz, hogy a PS Vita nyugaton is fennmaradjon. Emellett digitális formában PSP játékok is letölthetők voltak az új kézikonzolra. Nemcsak a konzol ára volt magas, hanem a hoz-



zá kapható egyedi memóriakártya is, ezért a Sony 2013 augusztusában 199 euróra csökkentette a PS Vita árát, ahogy a memóriakártya is olcsóbb ár-cédulát kapott.

Fókuszváltás

A PlayStation 4 megjelenése bizonyos szempontból tovább nehezítette a PlayStation Vita helyzetét. Az asztali konzol ugyanis annyira népszerű volt, hogy bár két évvel a PS Vita után jelent meg, néhány hét alatt többet adtak el belőle, mint a PS Vitából addig összesen. Bár igyekeztek azzal segíteni a kézikonzolon, hogy a Remote Play funkciónak köszönhetően valamennyi PS4 játék streamelhetővé vált rajta, végül pont emiatt szűnt meg a PS Vita önálló kézikonzolként funkcionálni. Mivel a PlayStation 4 magasan a leg-sikeresebb volt a kapható PlayStation konzolok közül, ezért az egész ökoszisztémát az asztali konzol köré építették, aminek a Vita is részese lett.



Például a PlayStation VR-ra lehetett a kézikonzolt mint második kijelzőt csatlakoztatni. Kijött egy PlayStation TV nevű kiegészítő, amivel PlayStation Vita játékokat TV-n lehetett játszani. Ennek is az volt a célja, hogy bővítsék a játékos bázist, de mivel még Japánban is szerény eladásokat produkált, ezért két évre rá megszüntették a gyártását. Végül maga a cég is egyre kevesebb játékot fejlesztett rá. Az utolsó nagy Sony cím, a *Freedom Wars*, viszont sikeres lett – 188 ezer példányban kelt el az első héten Japánban.

2015 szeptemberében jelentette be a Sony, hogy nincs kilátásban a PS Vita utódja. Úgy fogalmaztak, hogy a körülmények nem teszik lehetővé, hiszen a mobilos játékok uralják a piacot. A 2015-ös E3-on azt nyilatkozták, hogy nem fognak több nagy játékot kiadni PS Vitára; ezt októberben annyival módosították, hogy többé semmilyen játékot nem fognak fejleszteni a kézikonzolra. A PlayStation 4 elképesztő sikere minden fejlesztőt az asztali konzol felé irányított.

A kisebb cégek ugyanakkor továbbra is szívesen dolgoztak a PS Vitával, és továbbra is életben tartották – a Minecraft is sikereket ért el. A körülményekhez képest Japánban továbbra is jól fogyott, a nyugati felhasználóbázisról pedig úgy nyilatkozott a Sony, hogy kicsi, de masszív. 2015 végére a PS Vita elérte a 10 milliós összeladást. A kézikonzolt azon PS4 játékok is életben tartották, melyek Vitára is kaphatóak voltak. Mivel ezeket a játékokat mindkét konzolon lehetett többen is



játszani, ezért a Vita egy olcsóbb alternatívát jelentett a teljes játékelményhez.

Ám ez sem tartott sokáig, mert 2017 márciusában megjelent a Nintendo Switch, amely hibrid konzolként a PS4 és a PS Vita koncepcióját ötvözte. Bár a kézikonzol az év végére elérte a 15 milliós eladást, a Nintendo Switch minden képzeletet felülmúló sikere beverte az utolsó szöveget a koporsójába. A Sony végül a 2018-as Tokyo Game Show alkalmával jelentette be, hogy 2019-ben leáll a PS Vita gyártása. A USGamer becslése szerint összesen 16 millió példány talált gazdára. Az online áruházat 2021. augusztus 27-én akarták bezárni, de a játékosok reakciójának köszönhetően az áruház a mai napig él.

Mindent egybevetve, a PS Vita bukásnak mondható. És nemcsak a mobilos játékok miatt nincs utódja, hanem a Nintendo Switch és a Steam Deck hatalmas sikere sem garantálja, hogy a Sony

harmadik nekifutása sikeres lenne. Mindezek ellenére 2023. november 15-én megjelent a PlayStation Portal, mely a PlayStation Vita Remote Play funkcióját viszi tovább PlayStation 5-re.

Hardware

A Sony eredeti elképzelése az volt, hogy a PS Vita a hagyományos kézikonzoloknak és az okoseszközöknek lesz a kombinációja, ezért különböző bemenetekkel látták el. A külseje a PlayStation Portable-ön alapul. A közepén egy 5" qHD OLED kapacitív érintőképernyő kapott helyet. A két analóg kar mellett jobb oldalon megtalálhatóak a megszokott akciógombok, felül az L és az R gombok. A mozgásérzékelés a Sony Sixaxis rendszerének köszönhetően lehetséges, ami egy háromtengelyes giroszkópból és egy gyorsulásmérőből áll. Mindezek mellett a PlayStation Vita a hátuljára is kapott egy érintőpadot.

A kézikonzol egy sztereó hangszórót és egy mikrofont is tartalmaz, továbbá Wi-Fi és Bluetooth csatlakozásra is képes. A két kamerája 0,3 megapixel, ami 640x480 (VGA) felbontású videók rögzítését teszi lehetővé, 60 fps sebességgel. Fotót is lehet készíteni velük. A kamera arcfelismerő rendszerrel működik, és követi a fej mozgását is.

A készüléket egy egyedi, négymagos ARM Cortex-A9 MPCore processzorral, és egy négymagos SGX543MP4+ grafikus chippel látták el. A Sony tisztázta, hogy a kézikonzol jóval a maximális órajel alatt fut, hogy ne melegedjen túl, és az akkumulátor fogyasztása optimális legyen. Ezzel együtt a cég nyilatkozata szerint a teljesítménye a PSP és a PS3 között van. Az akkumulátor teljes feltöltöttséggel 3-5 óra játékot tesz lehetővé, 5 órán keresztül lehet rajta videót nézni, vagy 9 órán keresztül zenét hallgatni kikapcsolt képernyővel. 512 MB rendszermemóriával és 128 MB VRAM-mal rendelkezik, amivel alkalmas a játék közbeni csevegésre is.

A játékok egy „PlayStation Vita Game Card” nevű memóriakártyán találhatóak, mely teljes mértékben kiváltja az UMD-t. A kártya memóriájának nagyjából 5-10%-át foglalják el a játékmentések és a patchek. A PlayStation Vita nem használható normál SD kártyával, kizárólag a Sony által kiadott PS Vita Memóriakártya helyezhető bele. A konzol eleinte 100 játék és alkalmazás tárolását tette lehetővé, ezt 2014-ben a 3.10-es frissítéssel 500-ra emelték.

Későbbi modell

2014. február 7-én megjelent a PCH-2000-es PlayStation Vita, melyet „PlayStation Vita Slim” néven is emlegetnek. 20%-kal vékonyabb és 15%-kal könnyebb, mint az első kiadás. Az OLED kijelzőt ugyanakkor LCD-re cserélték, hogy olcsóbb legyen. Az új akkumulátor körülbelül 1 órával hosszabb játékidőt tesz lehetővé. Bár a modell 1 GB belső tárhellyel rendelkezik, ha memóriakártyát csatlakoztatunk a kézikonzolba, mindkettő használható egyszerre. Ekkor a rendszer felajánlja, hogy minden adatot átmásol a memóriakártyára. Továbbá ellátták egy Micro USB Type B porttal is, így standard USB csatlakozóval is tölthető.

Játékok

A PlayStation Vita pont akkor jelent meg, amikor a digitálisan letölthető játékok elkezdtek egyre nagyobb teret hódítani, így a kézikonzol a PlayStation Vita Game Cardról fokozatosan áttért

a digitális letöltésre. Ez akkor vált különösen hangsúlyossá, amikor a kisebb független cégek megjelentek a saját játékaikkal.

A konzolt úgy fejlesztették, hogy könnyen elkészülhessenek rá a PlayStation 3 játékok hordozható változatai, ám azok mindössze demóként funkcionáltak. Elsősorban japán cégek fejlesztettek mind a PS 3-ra, mind pedig Vitára, ez a trend pedig folytatódott a PlayStation 4 megjelenése után is. Egyre inkább fellendült a kézikonzolok eladása, hiszen úgy is együtt lehetett játszani másokkal, hogy az egyik fél a PS4-es változattal rendelkezett, míg a másiknak PS Vitán volt meg a játék.

Megpróbálkoztak azzal is, hogy a PlayStation 2 játékokat PS Vitára portolják, ám a PS2 bonyolult architektúrája miatt sokat kellett dolgozni a *Final Fantasy X/X-2-n* és a *Persona 4 Goldenen*. Néhány játékot, mint például a *Jak and Daxter Collectiont* és a *Ratchet and Clank Collectiont* a PS3 változat alapján dolgozták át.

A PlayStation Vita valamennyi PlayStation Portable játék digitális kiadásával kompatibilis.

Emellett azon PlayStation 1 játékok is játszhatóak rajta, melyek digitális formában elérhetők.

Verdikt

Oly sok cég próbálkozott azzal, hogy megtörje a Nintendo kézikonzolok egyeduralmát, de ez még a Sonynak sem sikerült. Ennek legvalószínűbb oka az, hogy a hordozható játékok esetében sokkal kevésbé számít az a technikai fejlettség, amiben a Sony jeleskedik. Inkább a tartalmasabb játékelményre vevők azok, akik útközben játszanak, és kínálatban a Nintendo egyszerűen verhetetlen.

A Sonynak a piac alakulása sem kedvezett, így érthető, hogy nem gondolkodnak többet a kézikonzolokban. Még a cég is elismerte, hogy alábecsülték a mobilos játékok hatását. A PlayStation Vita pedig pont akkor jelent meg, amikor jelentősen kibővült a mobilos játékok piaca, így potenciális játékosokat vesztek.

Az sem tett jót a kézikonzolnak, hogy nagyjából a PlayStation 4 megjelenésével egy időben adták ki, és a fejlesztők rendre az asztali konzolra fókuszáltak. Végül soron a Sony fejlesztő cége is a PS4-re fejlesztett inkább, ami hatással volt a külsős fejlesztők hozzáállására is, ezért a PS Vitára nagyon kevés igazán jó játék jelent meg.

Ebből is látszik, hogy mennyi múlik a piacon, a marketingen és a jó időzítésen. A PlayStation kézikonzoljait alapvetően szerették a vásárlók, és általánosságban a kritikusoknak is bejött, ezért méltó vetélytársa lehetett volna a Nintendónak, ha szerencsésebb csillagzat alatt születik.

Nos, ennyi volt a Sony videójátékos története. Megjelenésükkel felrobbantották a konzolpiacot, de mint látható, mindezzel együtt nekik is megvoltak a maguk hullámvölgyei. A PlayStation történetéről legalább annyira lehetne könyvet írni, mint a Nintendóéről. Ebbe a sorozatba ennyi fért. Remélem, sokaknak szolgáltam újdonsággal, érdekességgel.





BUDAPEST COMIC CON

Írta: Iskariotes

rendezvény - beszámoló



Magyarország legjelentősebb popkulturális rendezvénye az évente megrendezésre kerülő Budapest Comic Con (BCC), amire idén is ellátogattunk. Az immár negyedik alkalommal megrendezett esemény a filmek, a képregények, az animék és a videojátékok világát mutatja be.

Egy kis személyes észrevétellel kezdeném: sajnálom, hogy nem a PlayIT-tel együtt tartják a BCC-t. Szerintem még szüksége lenne a PlayIT-re, mert így a konzol felhozatala nem annyira erős. Szeretném jelezni, hogy magához a Comic Con-hoz gyenge, nem pedig a többi hasonló rendezvényhez. Cserébe (ahogy tavaly is) kaptunk mellé egy komplett társasjáték „cont”, a Board Game Expót. Rengeteg vendéggel, sok beszélgetéssel és kipróbálható játékkal, ami azért nem is annyira rossz. Fájdalmasan kellett tapasztalnom, hogy sok látogató csak a helyszínen értette meg, hogy a jegye nem szolgál az egész Comic Con területére, vagy sokan nem mehettek be a társasjátékos övezetbe – ezen a téren szerintem még lehetne csiszolni a kommunikációt. Ahogy az sem árt, ha a látogató részletesen tájékozódik.

Szerencsére idén is lehetett találkozni hollywoodi ismert színészekkel, neves képregényalkotókkal és még jó pár cosplay celebbel is. A meghívott nívós képregényalkotó-gárdához jövőre fog csatlakozni egy mangaka is.

A megjelent színészek közt volt Vincent Regan, aki olyan alkotásokban szerepelt, mint

a *300*, a *Trója*, valamint a *Sárkányok háza*, vagy mint a *One Piece* live action, továbbá a svéd-brit színésznő, MyAnna Buring, akit sokan a *Vaják*, az *Alkonyat* filmek vagy éppen a *Barlang* című horrorból ismerhetnek. A fiatalabb rajongókat talán a Dean-Charles Chapmannel való találkozás izgathatta, akit olyan filmekben lehetett látni, mint az *1917* vagy a *The Commuter* - *Nincs kiszállás*.

Az idei rendezvény legnagyobb sztárja kétségkívül Giancarlo Esposito volt, aki számos híres alkotásokban csillogtatta meg színészi tudását: *Útvesztő* filmek, *Breaking Bad*, *A Mandalóri* vagy éppen a *Fiúk*. Sajnos hozzá kapcsolódott az egyik legkellemetlenebb jelenet is a rendezvényen: egy rajongó addig-addig nyafizott, amíg adott neki egy autogramot. Maradjunk annyiban, hogy ez nem túl elegáns megoldás, kedves rajongók.

A Budapest Comic Con minden évben neves képregényalkotókat tud hazánkba csábítani, így ez idén sem volt másképp. Jelen volt Chris Claremont, aki kiváltképp a nyolcvanas években tett le maradandót a Marvel-féle *X-Men* univerzumban, vagy az egyedi stílussal alkotó és történeteket mesélő brit Dave McKean, a horvát Esad Ribić pedig a közelmúlt és a jelenlegi *Thor* univerzumát alakítja saját látásvilágával.

Szintén a képregényekhez tartozik, hogy idén átadták a Futaki-díjat, ami szerintem még mindig nincs helyén kezelve a közönség részéről – sokkal nagyobb odafigyeléssel és tisztelettel kellene ehhez a díjhoz hozzáfordulni, semmint csak lézengeni a Nagyszínpad környékén.

A cosplay.hu szervezésében most sem kellett csalódnai a színvonalat illetően. Így olyan külföldi cosplayesekkel is lehetett találkozni, mint Rerenga vagy Danny Mcfly. Idén is láttam az AJ Design csapatát, hogy kint voltak, de valahogy nem láttam mozgásban a jelmezeket, vagy csak én voltam vak? Mellettük persze idén is több kiváló magyar cosplayerrel lehetett találkozni: Fairy-Devil, Leryssa, Nekovi, Puffancs, Okkido vagy The Tinny Sparrow és Okami-chan.

A Nagyszínpadon megint izgalmas előadásokat tartottak, nemcsak a színészbeszélgetések miatt érte meg ott lenni. Így Kapu Tibor űrutazása előtt jó volt meghallgatni az „Űrkutatás nemcsak kockáknak – hogyan lett sci-fi-ből valóság?” című előadást, illetve egy másik beszélgetést a Lego dizájn Gerencsér Áronnal. Az NFI színpadáról én az „Időutazás magyar módra – Sci-fi klasszikusok

és ritkaságok” szombati előadást tudtam a legjobban élvezni.

Magam részéről volt szerencsém műsort vezetni a Fantasy Előadói Színpadon „Anime Du-maparty – Japán utazás animés/gamer szemmel” címmel. Végre sikerült mindenkit meghívnom, akit szerettem volna: Crokyt, aki közel 1 hónapot volt Japánban, Amát, aki a MondoConon vezeti az Animés kerekasztalt, és Scineramot, aki „otaku zarándoklatot” tartott a szigetországban. A közönség visszajelzése alapján jól sikerült a beszélgetés (nyugtassatok meg, hogy igen).

Igazából az összesen hat tematikus színpadon folyamatosan mentek a programok, így legyél akár képregényrajongó, akár gamer, cosplay iránt érdeklődő vagy társasjátékos, sci-fi- vagy fantasy-fan, biztos, hogy találtál érdekes programot (nem



is egyet). Legyen az kvíz, előadás, beszélgetés vagy valamilyen bemutató – nem is sorolom, mert bőven kifutnék a karakterszámból. Nem lennék meglepve, ha sokaknak nem fért bele minden program, amit terveztek, mert azok épp egy időben voltak, vagy csak szusszantak egyet közöttük, esetleg leakadtak valami játékon.

Aki pedig a pénzét szerette volna elcserélni valamilyen értékes portékára az sem járt pórul, mert megint sok pultnál tehette meg. Kicsit pech volt, hogy az Ünnepi Könyvhét is erre a két napra esett, így egy pár kiadó nem tudta magát képviseltetni a rendezvényen, na de majd jövőre!

Persze a sok nézniező mellett sok interaktív lehetőség is várt a látogatókra. Ahogy az a Comic Conon szokás, több médiacég készült valamilyen játékkal, kvízekkel, ahol remek és különleges lootokat szerezhetett bárki. Többek között kint volt a Nintendo, a Samsung, a Disney, az HBO Max, a Lego és persze a Cinema City. Tényleg mindenhol érdemes volt körbenézni, ám még mindig hiányolom például a Netflixet.



ANIME MANGA COSPLAY FANTASY SCI-FI
JAPÁN VÁSÁR KIÁLLÍTÁS VERSENYEK
SZEREPJÁTÉK TÁRSASOK RETRO KPOP
JÁTÉKOK BULI

Nyári
FANTASY
2025.08.16. **EXPO**

BUDAPEST | BÁLNA

cosplay4u

BÁLNA
365 PROGRAM



PLAYIT
ENTERTAINMENT
ITEEX ESPORT.HU

BHK
BÁLNA HONVÉDELMI
KÖZPONT



NYÁRI MONDOCON

Írta: Iskariotes

rendezvény - beszámoló



11:30 Megérkezem a Pillangó utcai metrómegállóba. Gyors csekkolás, hogy biztosan a távolabbi kapuhoz kell-e menni, avagy sem; sajnos nincs félreértés nagyon sokat kell kutyagolni a melegben.

11:45 A nyári conokon mindig sajnálom, hogy a hátsó kaput használják, de ilyenkor is sétálok.

11:55 Megérkezés. Jegyátvétel (cuki volt a csaj, mert nemcsak odaadta, hanem még rám is tette a karszalagot).

12:00 Épphogy beesek Dózsa Gergő előadására, ami az atombomba ledobásáról szólt. Sajnos nem tudtam időben megérkezni Halmi Zsolt prezentációjára, ami pedig mindig nagyon magas színvonalú.

12:30 Az előadói színpadot otthagya megyek, belehallgatok a Kerekasztal beszélgetésbe. Tengerparti/strandos részek és fillerek voltak most terítéken. A végére cuki nosztalgia party lett belőle. Legalábbis amennyit láttam, az aranyos volt.

13:00 Körbenézek a csarnokokban. Szokás szerint bőséges áru kínálat, végre sok magyar nyelvű manga kapható. Gabónál vásároltam első körben *A vándorló palota* második részét *Az égi palota* kötetet, a *Vinland Saga* 2-t és az egykötetes *Az istenek hazudnak* című mangát. Majd folytattam a nézelődést és a fotózást jobbra és balra is.

13:30 Mivel épp nincs semmi tervem, belenézek a *Chihiróba*, szokás szerint jó Miyazaki kis poénjait vagy éppen emberi munkát nem kímélő animációs megoldásait csodálni.

15:00 Átmegyek a HammerTime Cornerbe, ahol belehallgatok a *Trench Crusade* előadásba. Egyrészt szerintem jó ötlet, hogy a szerepjátékosok kaptak egy külön csarnokot. Másrészt az előadás is tetszett, a diák nagyon igényesek voltak, és az előadó is ismerte a világot, és nem a Wikipédiából tanulta meg a dolgokat, ahogy mások.

15:30 A trench-es előadást nem hallgattam végig, mert jött a Cosplay Craftmanship, amit elkezdtem fotózgatni. Bevallom, nem néztem végig, mert sikeresen belőttem, hogy mely versenyzők azok, akiket érdemes megvárni. Kezd az a meggyőződésemm lenni, hogy kellene egy harmadik kategória a craft és a performance mellé: azoknak a versenyzőknek, akik valamiért craftban indulnak, de inkább performance-kodnak (bár azt is vegyes minőségben).

16:30 Miután az engem érdeklő cp-sek bemutatták a jelmezüket, átmentem a vásáros csarnokba, ahol Sasvári Tündivel, a Vad Virágok Kiadó egyik szerkesztőjével beszélgettem. Tündi egész nap nagyon lelkesen segített az érdeklődőknek a legújabb danmei kiadványokkal kapcsolatban.



17:00 Sajnos teljesen kiment a fejemből Ama előadása, pedig még cuki Maomao cosplayt is felvett hozzá, hiszen az a „Mérgek és a megfigyelés mestere – Maomao, a keleti Sherlock?” címet viselte. Így most nem tudtam Amával beszélgetni, remélem, a következő rendezvényen majd pótoljuk!

17:30 Dózsa Gergővel társalgok, miközben a Japán Alapítvány kawaii kis nyelvórája zajlik a háttérben.

17:50 Mivel a koncertre nem tudok maradni, hazaindulok. Kifelé menet még megnéztem a viking párbajokat, amik nagyon erősek voltak.

A koncerten bár nem voltam ott személyesen, mások elmondása alapján jóra sikeredett, sőt voltak olyan rajongók, akik Németországból csak azért jöttek ide, hogy a Upikót meghallgassák.

Vasárnap

12:00 Megérkezem a conra. Ami rögtön feltűnt, hogy nagyon laza a látogatók száma (szokásos vasárnap), ezt főleg akkor érezte az ember, amikor

bement a vásáros csarnokba, ahol kellemesen el lehetett férni, egy pultnál sem volt tumultus – szerencsére. Így mindent alaposan körbe tudtam nézni, és még fotóztam is párat.

12:50 Elkezdődött a Cosplay Performance verseny, amire már jó korán beültem. Szokás szerint a színvonal hektikus, de azért sokkal magasabb, mint amilyen régen volt.

14:30 Véget ért a verseny, lehetett újra nézelődni. Benyoboyjal váltottam pár szót, sajnos elmondta, hogy újból volt lopás, ráadásul két kardot emeltek el a szarkák. Ez így elkésérítő. 😞 Plusz megjelent egy bootleg funko árus is – ez miért van így?

Magam részéről vásároltam jó pár *A vízisten menyasszonya* kötetet, a legújabb *Usagi Yojimbót* és a többek által ajánlott *Radiant* (kíváncsian várom, hogy milyen). Továbbá egy Kagome és Kirara Funko is a táskámba került. Valamilyen nosztalgikus okból vettem egy MondoCon kitűzőt és kulcs-tartót is.

15:00 Beültem a szerepjátékos előadásra, ami a kockadobás matematikájába vezette be a hallga-

tóságot. Nekem kicsit sok volt a vasárnapi melegben a téma.

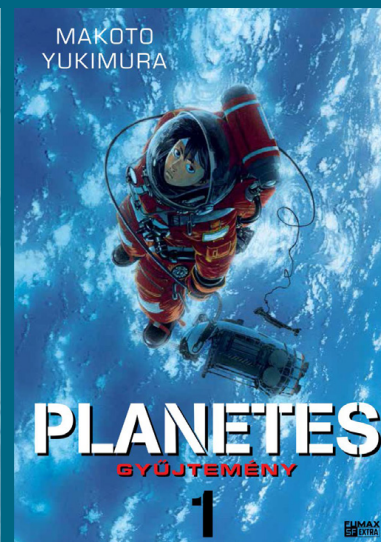
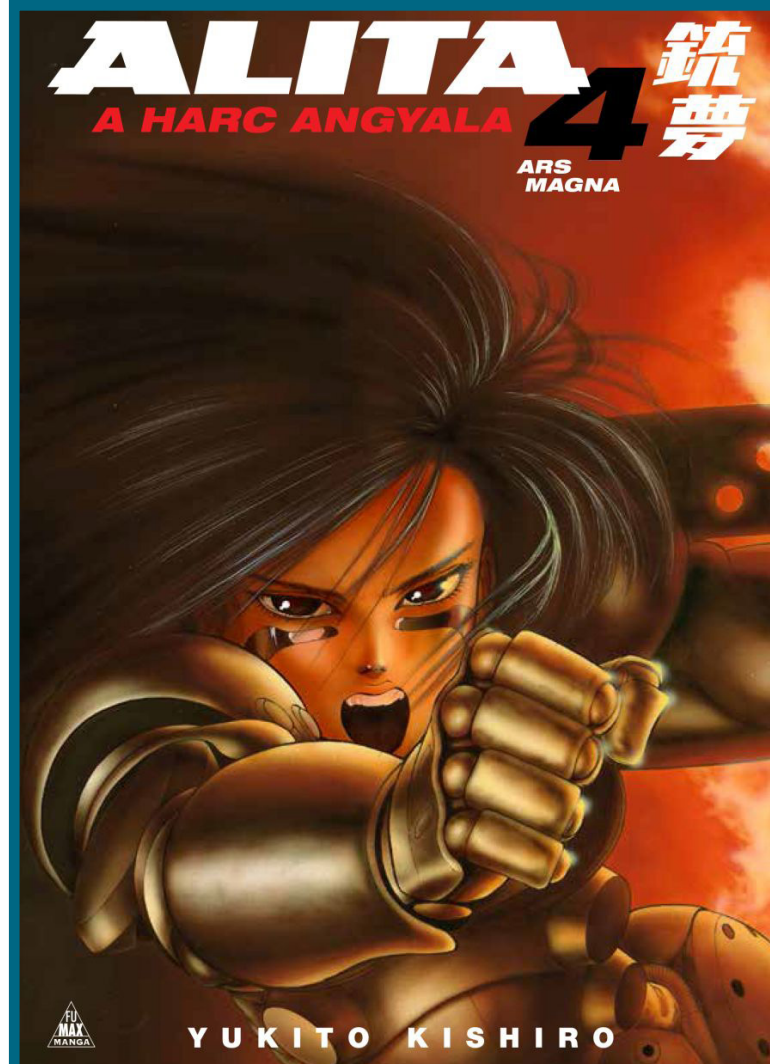
15:25 Át is mentem a sokkal könnyedebb programra: k-popos tánci csapatokat néztem.

16:00 Még egy utolsó körbenézés a csarnokokban, majd belenéztem az *Amerika Kapitány* filmbe. Nekem semmi bajom nem volt ezzel a cuccal, igaz, én az MCU-ból maximum három filmet láttam, így nekem semmilyen lelki traumát nem okozott, hogy más lett Amerika Kapitány vagy más lett a repkedő fazon (passz, mi a neve, ilyen mecha szárnyai vannak).

17:15 Köszönöm szépen a vasárnapi napot, én leléptem.

Ez a con is felveti a kérdést: van-e értelme annak, hogy májustól augusztusig minden egyes hónapban legyen egy geek rendezvény, megtámogatva az olyan lokális partykkal is, mint a SzolnoCon. Jó, mindegy, a piac majd áraz, én mindenesetre kellemesen éreztem magam a rendezvényen.





FUMAX - FAGGATÓ

Az interjút készítette: Daisetsu

riport - interjú



Korábbi cikkemben foglalkoztam a hazai mangapiac fellendülésével. (85. szám) Azóta további keleti képregények jelentek meg, a rajongók és gyűjtők pedig kb. 3 havonta vehetik magukhoz az újabbnál is újabb köteteket.

Bizonyára sokakat érdekelhet, hogy a Magyarországon kis híján megszűnő mangakínálat hogyan is tudott egyik pillanatról a másikra feléledni. A következő interjúban a FUMAX Kiadó egyik munkatársa fogja elmagyarázni, mi is történt a mangázás terén itthon.

Üdvözöllek Vladi az AniMagazin interjújában!
Köszönöm, hogy elfogadtad a felkérést!

Üdv, mi köszönjük a lehetőséget!

Az elmúlt egy évben több kiadó is behozott néhány keleti képregényt az országba, de szerintem abban mindenki egyetérthet, hogy mára a vezető kiadó a hazai mangapiacon, kétségtelenül a FUMAX. Hogy történhetett ez? Piaci rést láttatok a mangákban vagy valami küldetéstudat vezérelt benneteket, hogy túléljen ez a szektor?

2005-ben, a megalakuláskor a mangák már fontos tervét képezték a kiadó leendő profiljának (FUMetti, Manga, ComiX). A kezdeti időkben még nagyon kezdők voltunk, így nem tudtunk mindent megvalósítani, amit akkor sze-

rettünk volna. Aztán a kiadó jelentősen megerősödött a könyvkiadás révén, és amikor újra-indítottuk a képregénykiadást 2018-ban, akkor természetesen újra felmerült a mangák kiadása is. De sok év megfeszített munkájára és nagy adag szerencsére volt szükség ahhoz, hogy Magyarország feketelistára kerülését sikerüljön legalább részben feloldani.

A YouTube-on egy tavalyi videótokban – illetve most az előbb is – arról beszéltetek, hogy az országunkat a japánok „feketelistára” tették, mert túl sok manga magyar kiadása mondott csődöt. Hogyan tudtátok a többi itthoni kiadóval bebizonyítani azt, hogy van potenciál a hazai rajongókban? Mi volt személyesen a ti stratégiátok vagy ez csak pénz kérdése volt?

Sok évnyi felépített stratégiára volt szükség ehhez, és igen komoly tőkebefektetésre. Mielőtt még bármit kiadtunk volna az elmúlt években, már annak milliós költsége volt, hogy csak próbálkoztunk minden eredmény nélkül, hiszen elképesztő mennyiségű időbe és energiába került ez. Emellett a kiadóban olyan szakértelemről és elkötelezettségről tudtunk tanúbizonyságot tenni, ami Magyarországon egyedülálló, és nekünk is több mint húsz év tapasztalat és elköteleződés kellett ahhoz, hogy ezeket a dolgokat fel tudjuk mutatni.

Mennyibe kerülnek a mangák licenszei?
Százazrek vagy milliókat is ki kell
értük csengetni?

Sok-sok millió forintról van szó itt, de pénzzel nem lehet megvásárolni azt, hogy egyáltalán szóba álljanak az emberrel, az teljesen másról szól. A pénz még csak utána következik.

Oké. Eljutottatok egy japán kiadóval arra a szintre, hogy a mangáikat kiadhatjátok. Hogyan dől el az, melyik is legyen AZ a manga? A kiadóhoz tartozó képregények közül azt választotok, amit akartok? Ezeknek az alkotásoknak a jogait egyesével vagy csomagban árulják a japánok?

Nem, vannak olyan címek, amiket vagy egyáltalán nem lehet licencelni, vagy még sokkal többet kell hozzájuk bizonyítani. Tehát abszolút nem „szabad rablás” üzemmódban zajlik a válogatás. Amit mi hozunk, azok az elérhető címlistából a legjobb falatok.

A keleti kiadóknak vannak elvárásaik, esetleg feltételeik a magyar változatok megjelenésével kapcsolatban? Mekkora szabadságot kaptok a jogok megszerzése után a kiadvány összeállításában?

Nem igazán van szabadság, maximum a formátumban lehet némileg változtatni, de azt sem



feltétlenül engedik mindig. Kihagyni sem szabad semmit.

Milyen gyakran és miről kell beszámolnotok a keleti kiadók felé?

Ez minden esetben az adott szerződéstől függ – évente, félévente, negyedévente... de természetesen, ha menet közben bármire rákérdeznek, akkor is azonnal válaszolunk nekik, amennyiben rendelkezésünkre áll valós időben az információ (ez ugye a bolti fogyások számai esetén nem mindig naprakész). Az eladási számokon kívül minden borítónkat, jogi oldalunkat is megnézik és jóváhagyják, de van olyan is, ahol a teljes belívet kérik minden kötethez, és tisztességgel át is lapozzák!



Kik fordítják le a keleti alkotásokat? Van saját fordítótok vagy külön felbéreltek valakit, aki tud japánul vagy koreaiul?

Alapvetően a fordítói munkákat a japán címek esetében „külsős” fordítókra bizzuk, akiknek a nyelvtudása és a szakmai végzettsége is megvan a munkához (értsd: japán szakon tanultak, adott esetben fordítói képzésen is részt vettek stb.).

Az interneten több helyen kifejtettem az elégedetlenségemet azzal kapcsolatban, hogy a Mangafan Kiadót leszámítva a legtöbb magyar kiadó olyan címeket hozott a piacra (egy-két kivételtől eltekintve), amik „noname”-ek vagy legalább is nagyon kevesen hallottak róluk. Erre most teljesen rácăfoltatok, mert például az *Alita*, a *Suzume* vagy az *Attack on Titan* nemzetközi és magyar szinten is elég népszerű alkotások. A magyar kiadóknak elérhetőbbé vált az ismert címek megjelentetése?

Ez sajnos egyáltalán nincs így, csak azoknak a kiadóknak a címei váltak elérhetővé, akikkel már sikerült megállapodni.

A „noname”-ség egyébként is relatív, az ember ösztönösen is mindent noname-nek érez, amivel még nem találkozott. :)

A mostanában megjelent keleti képregényeitek (*Hellbound*, *Alita*, *AoT*, *Suzume*, *Penge az új életem*, *Solo Leveling*) eladási számaival elégedettek vagytok? Korábban már beszéltetek arról, hogy a *Cagaster – Rovarok és emberek* elég gyenge eladási számokat produkált, pedig az még a hazai Netflix kínálatban is benne van!

Általában a sorozatok első néhány kötetének az eladásai nem sokat jelentenek, azok a legtöbb esetben elég korrektül indulnak.

Azt látjuk, hogy ahogy egyre több manga jelenik meg idehaza, az visszaüt azért bőven a fogyásoknál. A fogyások amúgy egyáltalán nem egységesek, nyilván a legnépszerűbb sorozatok itthon is sokkal jobban fogynak általában, de azért vannak a hazai piacnak is meglepő favoritjai, mint pl. a *Devil's candy – Pandora szerencséje*.

Mikortól beszélhetünk arról, hogy egy manga kötete sikeressé válik? Ha eladtatok belőle... kétszáz, ötszáz vagy ezer példányt?

Egy átlag, könyvesboltba kerülő kiadványnál, legyen az könyv, nyugati vagy keleti képregény, nagyjából az ezer példány körüli eladás jelenti a nullszaldót, tehát akkor még nincs rajta haszon, csak megtérült a befektetés. Persze ez is csak akkor igaz, ha ez kb. egy-két év alatt megtörténik. A sikeresség egy mangasorozatnál nem igazán értelmezhető egy kötetre vetítve, ott az

egész sorozatot kell figyelembe venni, úgyhogy majd csak akkor tudjuk, hogy mi mennyire sikeres, ha végigfutott.

Bár ti sem rejtettétek véka alá, de számomra is feltűnt, hogy a ti kiadótok kerüli a hosszú terjedelemmel rendelkező képregényeket. Egy kivételt véltem felfedezni: a *Penge az új életem* már a 17. kötetnél jár és jelenleg is fut. Azonban más címet nem tudnék mondani, amelyek 12 kötetnél hosszabbak lennének. Magyarországon kockázatosnak tartjátok 20 kötet feletti képregények kiadását?

A *Penge az új életem* nem lett volna kiadva, ha nem néztünk volna be valamit, és nem hittük volna, hogy az csak egy 12 részes sorozat. Amikor leszerződünk rá, akkor még ott tartott, és valamiért azt hittük, hogy nem ongoing. És igen, pontosan így gondoljuk, hogy itthon nem szimp-

lán kockázatos egy hosszabb sorozat kiadása, hanem konkrétan lehetetlen sikeresen végigvinni (mármint, hogy egy bizonyos ponton túl a kötetek ne váljanak veszteségessé). Nem hiszünk abban, hogy akár 20 kötetes sorozatokat is sikerrel végig lehetne itthon vinni, főleg most, hogy már nem csak néhány cím jelenik meg. Ne felejtsük el, hogy itthon a világ egyik legnagyobb sikerű mangasorozata, a *Naruto* is csak 28 részt élt meg!

A webshopotokat átgörgetve feltűnt, hogy nálatok jó pár régi címet a mai napig meg lehet vásárolni (pl.: *Bania*, *Csillagsivatag*, *Démonnapló*). Ennek mi lehet az oka, hiszen más kiadóknak sokkal fiatalabb magyar kiadványai szinte beszerezhetetlenek!

Ezekből sem lehet már minden kötetet beszerezni, és a legtöbb ilyen régi címből már csak minimális példány van. Illetve mi folyamatosan kutunk gyűjtemények után is, amiket felvásárolhatunk, és nem ritka, hogy sikerül szerzenünk a rég kifogyott címeinkből is pár darabot.

Az elmúlt évben nagyot ugrott a koreai és japán képregényeiteknek a száma és a *Planetes* vagy a *Ghost in the Shell* még meg sem jelent! Ti hány címet tudtok egyszerre vinni?

A kiadó folyamatosan bővül, akár munkatársakkal, akár hatékonyságban, ahogy nő a címszám.





De az utóbbi két évben erősen feszegetjük a határainkat, viszont eddig még sikerült felnőnünk feladathoz. Annyi címet szűnk egyszerre, aminek még látjuk értelmét.

Mik a kiadó tartalékai, ha – neadjisten!

– megint „zátonyra fut” valamelyik manga? Feltételezem nem egy utolsó szempont, hogy kiadótok több lábon is áll, és nem csak mangáztok!

Így van, ez nagyon fontos, hogy a kiadó több lábon áll, ha valamelyik lábunk gyengül, akkor egy másikkal remélhetőleg tudunk némileg kompenzálni. Tartalékunk van bőven, szóval mindenképpen végigviszük a folytatólagos történetű sorozatokat, amikbe belekezdünk, akár még veszteségek árán is.

Én úgy vettem észre, hogy az animefanok nagyon hálásak nektek a magyar mangákért. Ti milyen visszajelzéseket kaptatok? Hiszen a magyar az „örök elégedetlenek” nemzete!

Többnyire nagyon pozitívak a visszajelzések, de azért ne feledjük, hogy ebben a közösségben elképesztő mennyiségű embert sze-

mélyesen ismerünk, hiszen több mint húsz éve (a Fumax előtt a Comicsinvesttel) ott vagyunk minden komolyabb animés rendezvényen.

Az olvasóink bizonyára nagyon izgatottak, lesz-e az interjúban valami nagy bejelentés! Ki vele! Számíthatunk ebben az évben valamilyen nagy bejelentésre, címre? Berserk Deluxe Edition?! *nevet*

A nagy bejelentések nem az interjúban születnek. :P A kicsik meg nem is annyira érdekesek, nem igaz? :D

Egy light-os kérdés zárásnak: Melyik az a manga/webtoon, aminek a magyar kiadására sikerként tekintetek?

A legjelentősebb sikere a *Solo Leveling*nek és az *Attack on Titan*nak van, és annak örülünk ezzel kapcsolatban a legjobban, hogy rengeteg olyan olvasót is sikerült velük megnyernünk, akik amúgy nem olvasnak keleti képregényeket.

+1. Van bármi olyan megjegyzés, észrevételek a témával kapcsolatban, amit meg szeretnétek osztani az animefanokkal?

Köszönjük az egész közösségnek a hatalmas támogatást, a sok biztatást és pozitív visszajelzést! Az, hogy ezt az eredményt sikerült elérnünk és „megtörhettük a jeget” a japánoknál, nagyon



nagyrészt nektek köszönhetjük, akik megvásárolják a köteteinket, illetve megosztjátok a híreinket és ráveszték másokat is, hogy próbáljanak ki egy-egy címet. Bízunk benne, hogy egy kicsit magatokénak is érzitek ezeket az eredményeket.

Nagyon szépen köszönöm, hogy megtiszteltetek minket ezeknek a kérdéseknek a megválaszolásával! Köszönjük az erőfeszítéseiteket, amiket a hazai mangapiacért tettetek! További jó munkát kívánunk nektek!

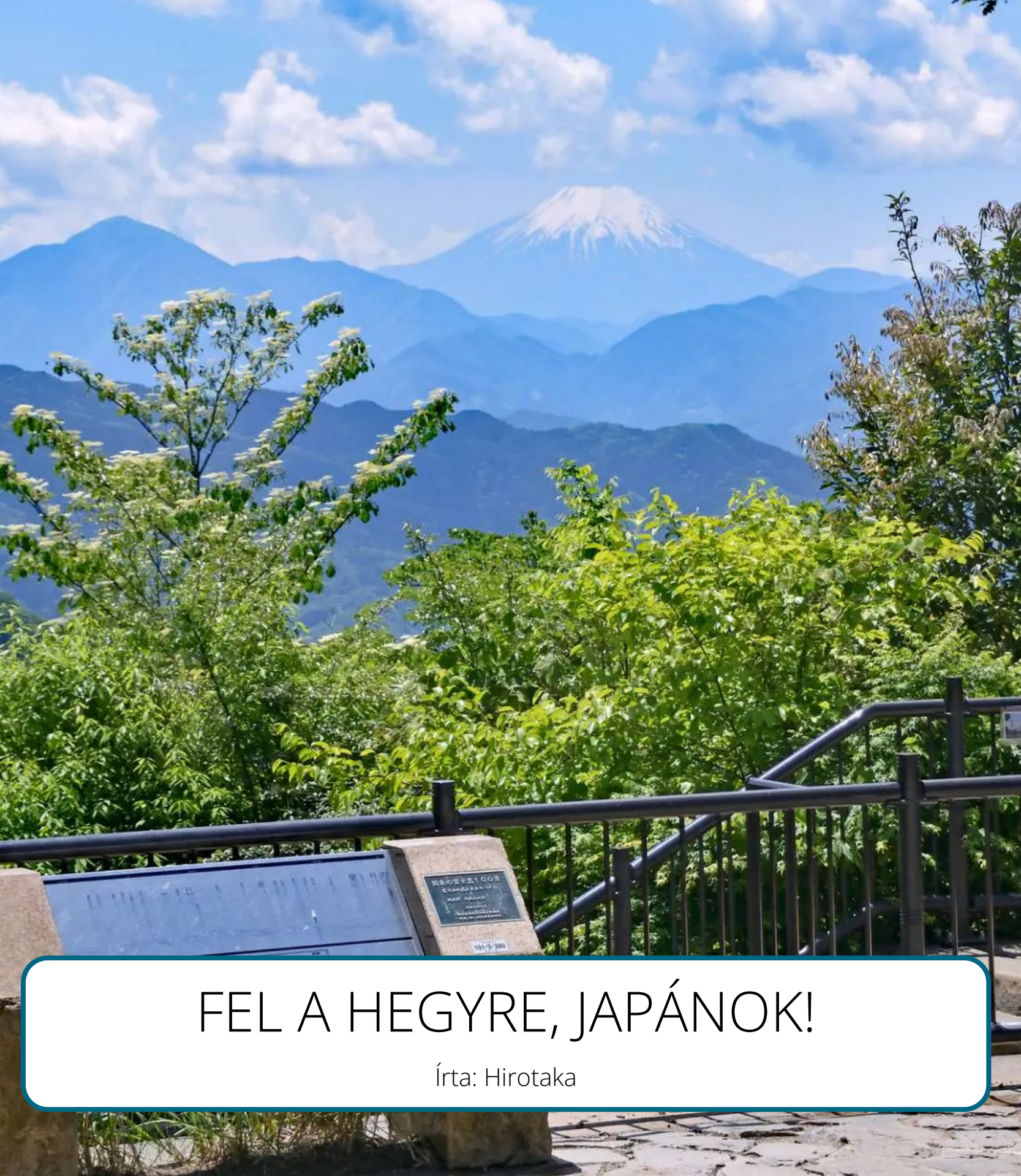
Mi köszönjük még egyszer az interjúlehetőséget!

Elérhetőségek / közösségi média:



Fumax
Manga és
Webtoon





FEL A HEGYRE, JAPÁNOK!

Írta: Hirotaka

távol-kelet - időgép



A [legutóbbi távol-keleti cikkben](#) a japán nasikról, illetve azok történelméről írtam a *National Diet Library Kaleidoscope of Books* alapján. Ezúttal is onnan választottam, a hegymászásról és túrázásról szóló, [meglepően érdekes ismertetőt](#).

Az előző számban és ebben is írtam olyan animékről, melyekben a hegyi túrázás fontos része a cselekménynek. Ezek a [Mono](#) vagy a [Zatsu Tabi](#) sorozatok, de a [Yama no Susume](#) konkrétan erre épít.

Ez a Yama Girls-nek nevezett, a turizmust fellendítő új fogalom, ami túrázó lányokat jelent, akik szeretnek hegyet mászni (színes ruhákban), és élvezni a kilátást. Ám a történelem kereke itt is lassabban forgott annál, minthogy egy nap egy csapat fiú vagy lány elindult kirándulni. Plusz kellett némi katalizátor is a folyamatnak: aki megtette az első lépést.

Felszáll a köd a szent hegyről...

A középkori Japánban a hegymászás, valamint a hegyi túrázás még nem igazán volt divat, pláne nem szórakozás. A hegyek szent helyek voltak, ahová a szentélyek és templomok épültek, és a legtöbb hétköznapi ember imádkozni vagy áldozni érkezett a hegyre, semmint jókedvből.

Az Edo-korban is inkább ez a fajta „túrázás” terjedt el egyre szélesebb körben, és csak kevesen bandukoltak fel a hegyre pusztán az élvezet kedvéért.

A Meiji-korszak – mint sok minden másban – ebben is változást hozott. Miután Japán megnyitotta határait a külvilág felé, olyan külföldiek is érkeztek, akik egyéb feladatuk (politikus, követ, misszionárius) mellett örömmel hódították meg Japán hegyeit.

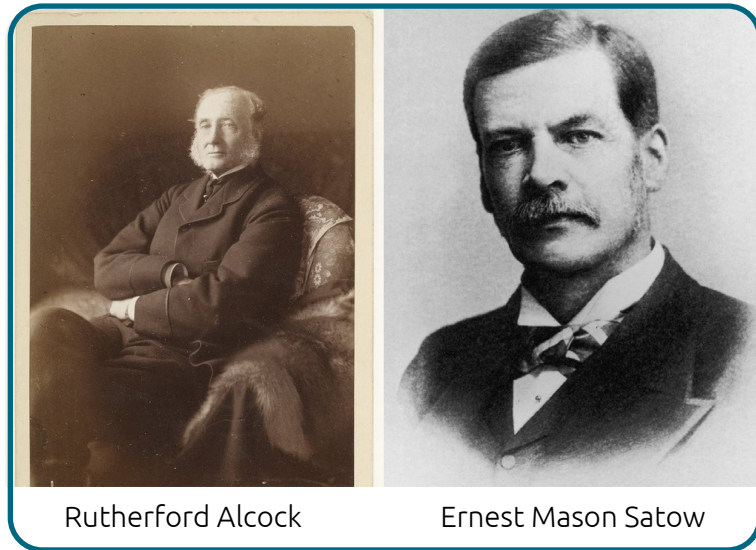
Ilyen volt Rutherford Alcock, az első brit nagykövet Japánban, akiről úgy hírlik, hogy az első külföldi volt, aki megmászta a Fujit.

Az orvos családban született, de a szakmát egy betegség miatt felhagyni kényszerülő Alcock 1859-ben érkezett Japánba mint főkonzul, és 1864-ig ott is maradt. Szerette Japánt, érdekelte az ország, már orvosi tanulmányai alatt, Párizsban is gyakran olvasott eme egzotikus és rejtélyes nemzetről.

A *The Times* írása szerint Alcock 1860. július 26-án mászta meg a Fujit. Elmondása szerint azért tette meg ezt az utat, mert kíváncsi volt, hogy igazak-e a japánok által olyannyira tisztelt hegyről szóló elbeszélések.

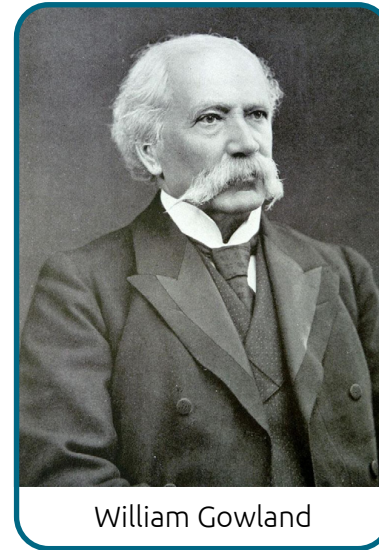
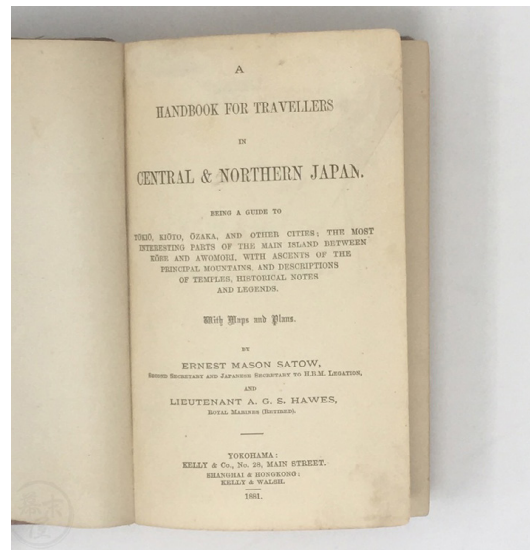
Persze a kellemes időtöltés mellett Alcock ezzel az utazással ellenőrizte, hogy a diplomaták tényleg szabadon utazhatnak Japánon belül, ahogy azt az 1858-as Angol-Japán Baráti és Kereskedelmi Szerződés kimondta. Egyszóval összekötötte a kellemest a haszonnal.

Egy másik brit küldött, Ernest Mason Satow 1862-ben érkezett a szigetországra mint a tolmácsolásért felelős alacsony rangú hivatalnok. Végül 25 évig maradt.



Rutherford Alcock

Ernest Mason Satow



William Gowland



Akadake-hegy, Nagano prefektúra



Illusztrált oldal a Kusuri Nisshi-ből

Lawrence Oliphant *Narrative of the Earl of Elgin's Mission to China and Japan* című könyve inspirálta, hogy jelentkezzen fordítónak Kínába és Japánba. Még japán nevet is választott magának: Sato Aionosuke. Tartózkodása alatt megmászta a Fuji, az Ontake, az Akadake, az Asama, az Akagi és a Koshin-hegyet, valamint a Déli-Alpok hegyeit. Utazásairól, tapasztalatairól az *A handbook for travellers in central & northern Japan* című könyvében írt.

Satow második fia, Takeda Hisayoshi a Japán Alpin Klub egyik alapítója volt, de erről majd később.

A „hegymászó forradalom” harmadik meghatározó alakja William Gowland, aki a Meiji kormány kérésére ment Japánba 1872-ben, hogy vegyészként segítsen pénzermék öntésében. Munkája mellett érdekelte a művészet, az archeológia, továbbá mélyen elmerült a japán kultúrában is. A japán archeológia atyjának is nevezik, mivel

rengeteg romot és történelmi helyet látogatott meg, majd eredményeit publikálta is. 1888-ig maradt Japánban.

Gowland maga is több hegyet megmászott útjai során. 1878-ban ő hódította meg első külföldiként a Yarigatake-hegyet. Ernest Satow előbb említett könyvében Gowland is ír a hegyeken tett utazásairól. Így ír például a Hida-hegységről: „*a Birodalom legjelentősebbje, talán Japán Alpoknak is nevezhetnénk*”. Ez volt a „Japán Alpok” kifejezésnek az első használata.

A Japánban való utazáshoz pedig hozzájárultak még John Murray japán turistakalauz kiadványai, amit 1881-től 1922-ig frissítettek és adtak ki, bennük rengeteg javasolt túraútvonallal.

...és kitárja kapuit mindenkinek...

Sajnos a hegyi vallásgyakorlás nem igazán volt elérhető a nők számára, és ez a tradíció az

Edo-korig tartotta magát. Ekkor, hogy a templomok és szentélyek több látogatót vonzzanak be, szép lassan elkezdtek fogadni a női látogatókat. De például 1860-ban a nők pusztán a Fuji 8. állomásáig mehettek fel. Jelenleg 10 állomás van, a 8. 3100 méteren található, a 10. pedig maga a csúcs.

Hogy ez megváltozzon, ehhez is némi külföldi löket kellett. 1867 szeptemberében Harry Smith Parkes brit követ feleségével mászta meg a Fujit. Még kérvényt is nyújtottak be a hatóságoknak, hogy engedélyezzék a japán nők számára a Fuji megmászását. Végül 1872-ben oldotta fel ezt a tilalmat a Dajokan (Nagy Államtanács).

Matsuura Takeshiro tapasztalt hegyi túrázó egy versében így ír a jelenségről: „*Olyan hely volt, ami tiltott a nők számára, de ez mára megváltozott. A lámpásokkal felszerelt fogadóknak, mint a Hananakaya és Momijiya, piros kötenyt viselő nők invitálják a vendégeket, hogy pihenjenek és maradjanak. Tehát az idők a hegyekben is változnak.*”

Matsuura igazi pionír volt, már az Edo-kor végén is sok hegyet mászott meg, és vetette papírra élményeit. Ő volt az is, aki az akkor még Ezónak nevezett szigetnek a Hokkaido nevet javasolta.

16 évesen mászta meg a Togakushi-hegyet, és 70 évesen a Fujit. Összesen 66 csúcsot hódított meg élete során. Ellene volt az ainu kultúra japánosításának, a korabeli helyzetről a *Kinsei Ezo Jinbutsushi* című könyvében írt, hegyi utazásait pedig a *Kusuri Nisshi* című művében foglalta össze.

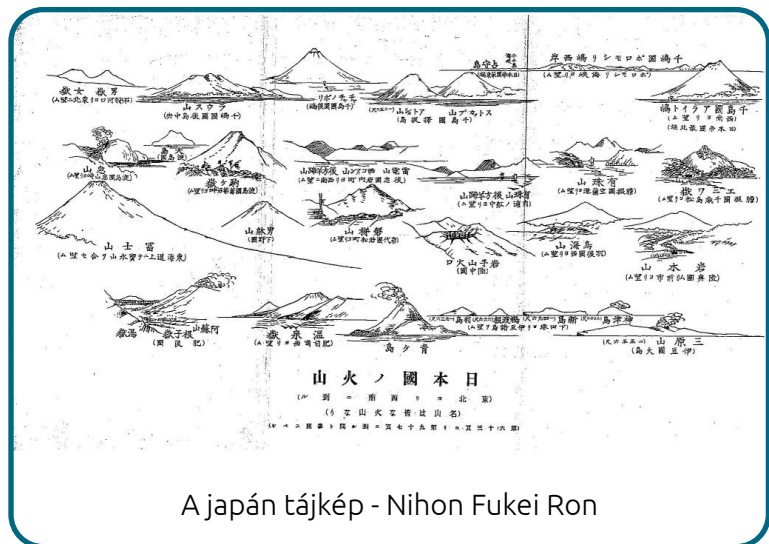
...tudóst és művészt invitálva.

Hasonlóan kezdett fejlődni a tudományos indíttatású hegymászás is. A Katonai Földmérési Hivatal (ma Geoinformációs Hatóság) felelt Japán térképének elkészítéséért. Rengeteg embert küldtek szét az országban, hogy háromszögeléses módszerrel mérjék fel az egyes régiókat.

Nitta Jiro *Tsurugidake Ten no Ki* című könyve, valamint Yamamura Motoki *Hajime no Hihon Alps* című műve is a korabeli földmérők munkájáról mesél.

Ha pedig már tudomány, akkor elindult az időjárás megfigyelése és előrejelzése is. 1895-ben Nonaka Itaru meteorológus saját zsebből egy egyszerű megfigyelőállomást épített a Fujira, hogy vizsgálja a téli időjárást és a nagy magassági légköri viszonyokat. A kísérlet a zord időjárás miatt csak 82 napig tartott. Története Fuji Annai néven vált ismertté.

A National Diet Library cikke további két személyt emel ki, akik kulcsszerepet játszottak a hegymászás elterjedésében. Az első Shiga Shigetaka, aki több könyvet is írt utazásairól, de a leg híresebb a *Nihon Fukei Ron*, amiben Hokkaidón tett utazásáról és megfigyeléseiről mesél, amiket illusztrált is. A könyv a hegymászásra szenvedélyesen hívó hangvétele miatt kora bestsellere lett, és



A japán tájkép - Nihon Fukei Ron



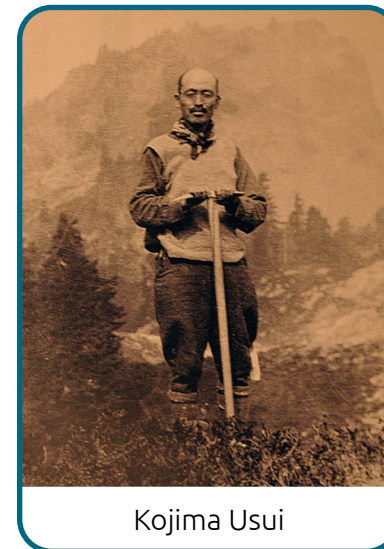
Shiga Shigetaka

Walter Weston

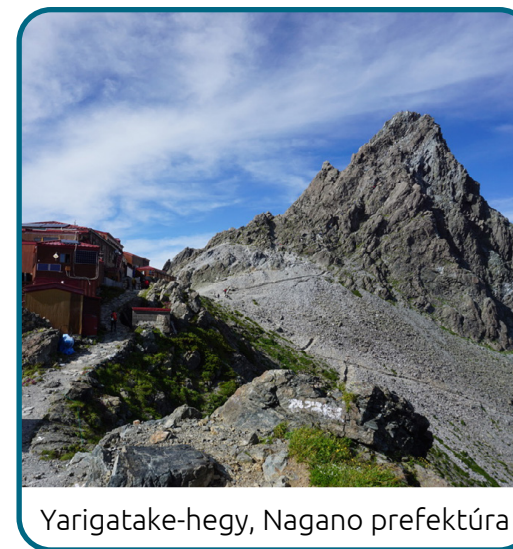
számos kiadást megért, igazi fordulópontnak nevezik a hegymászás/túrázás elterjedésében. Habár sok kritika is érte, mivel a mászási technikák leírását külföldi könyvekből szedte össze. Shigát a Japán Alpin Klub tiszteletbeli tagjává is avatták.

Haláláról a klub folyóirata, a *Sangaku* adott hírt, a *Nihon Fukei Ron*ról pedig azt írták, megváltoztatta az emberek tájakról alkotott elképzelését a Meiji-korban: „A hegymászás úttörőjeként megtanította nekünk, mit hívunk „hegységnek”, és befolyásolta ízlésünket.”

A másik úriember Walter Weston misszionárius, aki az európai Alpokban edződött, és japán tartózkodása alatt bejárta Kyushu és Chugu régiókat. 1894-ben részt vett Ernest Satow *A Handbook for Travellers in Central & Northern Japan* című művének újrakiadásában, és maga írta meg a *Mountaineering and Exploration in the Japanese Alps* című könyvet.



Kojima Usui



Yarigatake-hegy, Nagano prefektúra



Hegyi kirándulások vázlatai - Ibaragi Inokichi

Munkássága során találkozott Kojima Usui-val, aki megalapította a Japán Alpin Klubot.

Weston visszatérve az Egyesült Királyságba több könyvet is írt útjairól, és segítette a japán utazókat az európai hegyek megmászásában. Weston és művei szintén nagy lökést adtak a hegymászás népszerűsítésében. 1937-ben megkapta a japán Szent Kincs Érdemrendet és a Felkelő Nap érdemrendet is. A Japán Alpin Klub pedig emlékművet is állított neki.

Nemcsak természetbúvárokat vonzottak a hegyek, hanem írókat is, mint Natsume Soseki, aki több hegyet is megmászott. 1899-ben a rossz idő miatt eltévedtek az Aso-hegyen, ami után megírta *Nihyaku Toka* című művét.

Számunkra talán a leghíresebb Akutagawa Ryunosuke, aki *Yarigatake Kiko* (*The Travel to Mt Yarigatake*) címmel írt utazásáról, miután 17 évesen megmászta a hegyet.

És persze rajtuk kívül még sokan mások, költők, festők indultak el a hegyek felé inspirációt keresve. Ilyen volt Omachi Keigetsu, Oshita Tojiro vagy Yoshida Hiroshi.

És egyesülnek a hegyimádók!

A történet talán legfontosabb mérföldköve a Japán Alpin Klub megalapítása 1905-ben. A mások mellett alapítótagként tevékenykedő Kojima Usui szabadidejében útleírásokat olvasott. Őt is a *Nihon Fukei Ron* inspirálta, amikor barátaival megmászta a Yarigatake-hegyet. Weston könyve arra vezérelte, hogy felkeresse a brit misszionáriust, és ott tudta meg, hogy Európában mennyire elterjedtek a hegymászó klubok. Nem sokkal később pedig meg is alakult a klub. Az alapítók közt volt még Takeda Hisayoshi, Ernest Satow második fia, aki botanikus lett, az Oze nemzeti park megalapításával pedig az „Oze apja” becenevet kapta.



Takeda Hisayoshi

Shoku Takato

Ő főleg növények és rovarok gyűjtése miatt indult a hegyekbe, cikkei pedig a *Sangaku* korai számaiban jelentek meg.

Támogató volt még Shoku Takato Niigata prefektúrabeli földbirtokos, aki 1000 ember tagsági díját fizette 18 évig. Őt is a *Nihon Fukei Ron* inspirálta, majd Shiga és Usui segítségével adta ki a *Nihon Sangaku-shi (The Mountains of Japan)* című írását.

Hogy mennyire volt fontos Shiga *Nihon Fukei Ron* című könyve, azt jól példázza, hogy szorgalmazta a hegymászás terjesztését a diákoknak is, és az 1900-as évektől a tanterv része is lett, ami specifikusabb testnevelés keretében valósult meg. Sőt, több iskolában éves, csoportos kirándulást szerveztek a hegyekbe, aminek úttörője Watanabe Hayashi, a Nagano Nishi High School első igazgatója volt.

Habár a japán hegymászó kultúra beindulását kicsit noszogatni kellett, végül olyan ütemben nőtt a népszerűsége, ahogy a túrázó kaptat fel a hegyre. A hegyi útvonalak kibővültek, és az emberek már nem kizárólag vallási céllal másztak fel a hegyre, hanem kutatni, megfigyelni, ihletet nyerni vagy pusztán szórakozásból, kikapcsolódásból, a táj szeretete miatt. Esetleg vegyítve mindet. Hiszen ma is remekül össze lehet hangolni a szentélylátogatást egy jó kirándulással, vagy divat lett hegy tetejéről megnézni az újévi napfelkeltét. Számos kilátópont és étterem nyílt a hegyekre érkezők kiszolgálására, hogy minél jobban élvezzék a természetet és a kilátást.

A hegymászás további népszerűsége köszönhető még annak is, hogy 2013-ban a Fuji felkerült az UNESCO világörökségi listájára, vagy a nemzeti Mountain Day-nek (augusztus 11.), ami 2016 óta létezik.

A hegyi túrázás remek családi és baráti program lett, akármi is legyen a cél, ami rengeteg animében visszaköszön, akár turisztikai, akár sima slice of life témában, és ha valaki Japánban jár, nyugodtan nézzen ki magának egy kirándulást. Tokió közelében ajánljuk a Takao-sant, hiszen kellemes út visz felfelé, sőt egy darabon libegő vagy sikló is rendelkezésre áll, remek kilátás mellett ehetünk, valamint a szentély- és templomlátogatást is kipipálhatjuk. De ha nem Japán, akkor itthon is nagy kultúrája van a túrázásnak, javaslom próbáljátok ki, a kilátás itt is remek.

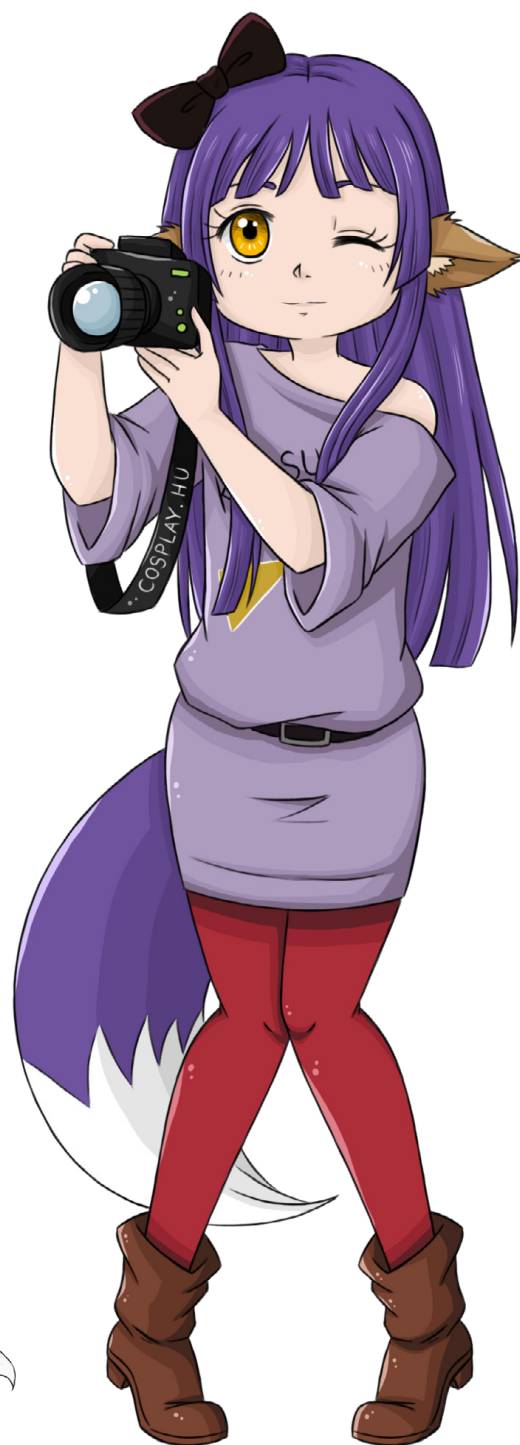


Photoshoot Ajánló

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 cosplayesek 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>)



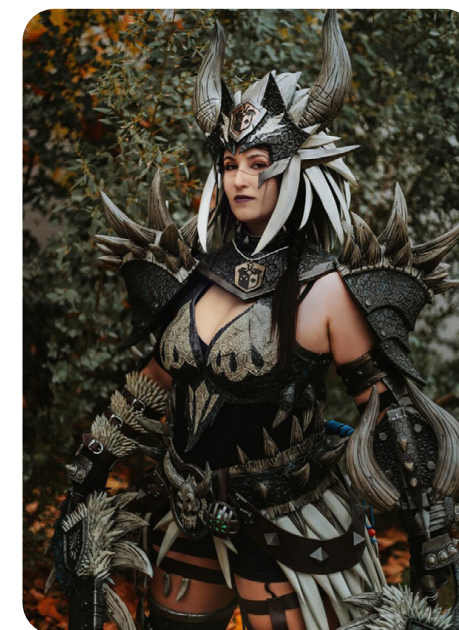
Reikocakes



Fotós: Rekaph
Tovább a Galériába...



Forrás: Monster Hunter World
Karakter: Nergigante Armor



Sweetmaniacgirl, Bunniecp, Klea, Felureve

Forrás: Bocchi the Rock!
Karakter: Kita Ikuyo, Gotou Hitori,
Yamada Ryou, Ijichi Nijika
Helyszín: TEREM Records



Fotós: 3ve Capture
Tovább a Galériába...



Redmon



Fotós: Leholens
Tovább a Galériába...



Forrás: Monster Hunter
Karakter: Zinogre
Helyszín: Sándorfalvi erdő



Dhommy

Forrás: Dragon Age
Karakter: Grey Warden
Helyszín: Vajdahunyad vára



Fotós: Cosplayphoto.hu
Tovább a Galériába...



Neshi és Koe



Fotós: 3ve_capture
Tovább a Galériába...



Forrás: JoJo's Bizarre Adventure
Karakter: Jotaro Kujo, Noriaki Kakyoin
Helyszín: Városliget





2025. augusztus 4. - 2025. augusztus 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 10	A gumimacik 11	A gumimacik 12	A gumimacik 13	A gumimacik 14	Sherlock Holmes 13	Death Note: Az utolsó név
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 6	A Bosco léghajó kalandjai 7	A Bosco léghajó kalandjai 8	A Bosco léghajó kalandjai 9	A Bosco léghajó kalandjai 10	Sherlock Holmes 14	
21:00	Dragon Ball Super 16	Oban csillagfutama 9	Huntik - A titánok nyomában 5	Tsubasa kapitány:Középk. 36	Nodame Cantabile 21	Dragon Ball Super 16	
21:30	Dragon Ball Super 17	Oban csillagfutama 10	Huntik - A titánok nyomában 6	Deltora Quest 49	Nodame Cantabile 22	Dragon Ball Super 17	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 33	Tsubasa kapitány:Középk. 34	Tsubasa kapitány:Középk. 35	Ghost Hound 10	Tsubasa kapitány:Középk. 37	Oban csillagfutama 9	Ghost Hound 10
22:30	Deltora Quest 46	Deltora Quest 47	Deltora Quest 48	Ghost Hound 11	Deltora Quest 50	Oban csillagfutama 10	Ghost Hound 11
23:00	Full Metal Panic! 18	Full Metal Panic! 19	Full Metal Panic! 20	Full Metal Panic! 21	Full Metal Panic! 22	Huntik - A titánok nyomában 5	Nodame Cantabile 21
23:30	Sámán király 4	Sámán király 5	Sámán király 6	Sámán király 7	Sámán király 8	Huntik - A titánok nyomában 6	Nodame Cantabile 22

2025. augusztus 11. - 2025. augusztus 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 15	A gumimacik 16	A gumimacik 17	A gumimacik 18	A gumimacik 19	Sherlock Holmes 15	InuYasha, a film: Kastély a tükör mögött
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 11	A Bosco léghajó kalandjai 12	A Bosco léghajó kalandjai 13	A Bosco léghajó kalandjai 14	A Bosco léghajó kalandjai 15	Sherlock Holmes 16	
21:00	Dragon Ball Super 18	Oban csillagfutama 11	Huntik - A titánok nyomában 7	Tsubasa kapitány:Középk. 41	Nodame Cantabile 23	Dragon Ball Super 18	
21:30	Dragon Ball Super 19	Oban csillagfutama 12	Huntik - A titánok nyomában 8	Sailor Moon 2	Kétség sincs afelől... 1	Dragon Ball Super 19	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 38	Tsubasa kapitány:Középk. 39	Tsubasa kapitány:Középk. 40	Ghost Hound 12	Tsubasa kapitány:Középk. 42	Oban csillagfutama 11	Ghost Hound 12
22:30	Deltora Quest 51	Deltora Quest 52	Sailor Moon 1	Ghost Hound 13	Sailor Moon 3	Oban csillagfutama 12	Ghost Hound 13
23:00	Full Metal Panic! 23	Full Metal Panic! 24	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Huntik - A titánok nyomában 7	Nodame Cantabile 23
23:30	Sámán király 9	Sámán király 10	Sámán király 11	Sámán király 12	Sámán király 13	Huntik - A titánok nyomában 8	Kétség sincs afelől... 1

2025. augusztus 18. - 2025. augusztus 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 20	A gumimacik 21	Fehérlófia	A gumimacik 22	A gumimacik 23	Sherlock Holmes 17	InuYasha, a film: A világhódítás kardjai
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 16	A Bosco léghajó kalandjai 17		A Bosco léghajó kalandjai 18	A Bosco léghajó kalandjai 19	Sherlock Holmes 18	
21:00	Dragon Ball Super 20	Oban csillagfutama 13		Tsubasa kapitány:Középk. 45	Kétség sincs afelől... 2	Sherlock Holmes 19	
21:30	Dragon Ball Super 21	Oban csillagfutama 14	Ének a csodaszarvasról	Sailor Moon 6	Kétség sincs afelől... 3	Sherlock Holmes 20	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 43	Tsubasa kapitány:Középk. 44		Ghost Hound 14	Tsubasa kapitány:Középk. 46	Dragon Ball Super 20	Ghost Hound 14
22:30	Sailor Moon 4	Sailor Moon 5		Ghost Hound 15	Sailor Moon 7	Dragon Ball Super 21	Ghost Hound 15
23:00	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Ludas Matyi	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Oban csillagfutama 13	Kétség sincs afelől... 2
23:30	Sámán király 14	Sámán király 15		Sámán király 16	Sámán király 17	Oban csillagfutama 14	Kétség sincs afelől... 3



2025. augusztus 25. - 2025. augusztus 31.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 24	A gumimacik 25	A gumimacik 26	A gumimacik 27	A gumimacik 28	Sherlock Holmes 21	InuYasha, a film: A vörösen lángoló Haurai-sziget
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 20	A Bosco léghajó kalandjai 21	A Bosco léghajó kalandjai 22	A Bosco léghajó kalandjai 23	A Bosco léghajó kalandjai 24	Sherlock Holmes 22	
21:00	Dragon Ball Super 22	Oban csillagfutama 15	Huntik - A titánok nyomában 9	Tsubasa kapitány:Középk. 50	Kétség sincs afelől... 4	Dragon Ball Super 22	
21:30	Dragon Ball Super 23	Oban csillagfutama 16	Huntik - A titánok nyomában 10	Sailor Moon 11	Kétség sincs afelől... 5	Dragon Ball Super 23	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 47	Tsubasa kapitány:Középk. 48	Tsubasa kapitány:Középk. 49	Ghost Hound 16	Tsubasa kapitány:Középk. 51	Oban csillagfutama 15	Ghost Hound 16
22:30	Sailor Moon 8	Sailor Moon 9	Sailor Moon 10	Bújj, bújj, szellem! 1	Sailor Moon 12	Oban csillagfutama 16	Bújj, bújj, szellem! 1
23:00	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Huntik - A titánok nyomában 9	Kétség sincs afelől... 4
23:30	Sámán király 18	Sámán király 19	Sámán király 20	Sámán király 21	Sámán király 22	Huntik - A titánok nyomában 10	Kétség sincs afelől... 5

2025. szeptember 01. - 2025. szeptember 7.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 29	A gumimacik 30	A gumimacik 31	A gumimacik 32	A gumimacik 33	Sherlock Holmes 23	Kis Némó Álomországban
20:30	A Bosco léghajó kalandjai 25	A Bosco léghajó kalandjai 26	A hosszúlábú apu 1	A hosszúlábú apu 2	A hosszúlábú apu 3	Sherlock Holmes 24	
21:00	Dragon Ball Super 24	Oban csillagfutama 17	Huntik - A titánok nyomában 11	Inazuma Eleven 3	Kétség sincs afelől... 6	Dragon Ball Super 24	
21:30	Dragon Ball Super 25	Oban csillagfutama 18	Huntik - A titánok nyomában 12	Sailor Moon 16	Kétség sincs afelől... 7	Dragon Ball Super 25	
22:00	Tsubasa kapitány:Középk. 52	Inazuma Eleven 1	Inazuma Eleven 2	Bújj, bújj, szellem! 2	Inazuma Eleven 4	Oban csillagfutama 17	Bújj, bújj, szellem! 2
22:30	Sailor Moon 13	Sailor Moon 14	Sailor Moon 15	Bújj, bújj, szellem! 3	Sailor Moon 17	Oban csillagfutama 18	Bújj, bújj, szellem! 3
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 1	D.I.C.E - A mentőcsapat 2	D.I.C.E - A mentőcsapat 3	D.I.C.E - A mentőcsapat 4	D.I.C.E - A mentőcsapat 5	Huntik - A titánok nyomában 11	Kétség sincs afelől... 6
23:30	Sámán király 23	Sámán király 24	Sámán király 25	Sámán király 26	Sámán király 27	Huntik - A titánok nyomában 12	Kétség sincs afelől... 7

2025. szeptember 8. - 2025. szeptember 14.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 34	A gumimacik 35	A gumimacik 36	A gumimacik 37	DH+ 16. születési napi műsor	Sherlock Holmes 25	Hüvelyk Panna
20:30	A hosszúlábú apu 4	A hosszúlábú apu 5	A hosszúlábú apu 6	A hosszúlábú apu 7		Sherlock Holmes 26	
21:00	Dragon Ball Super 26	Oban csillagfutama 19	Huntik - A titánok nyomában 13	Inazuma Eleven 8		Dragon Ball Super 26	
21:30	Dragon Ball Super 27	Oban csillagfutama 20	Huntik - A titánok nyomában 14	Sailor Moon 21		Dragon Ball Super 27	Időlovások
22:00	Inazuma Eleven 5	Inazuma Eleven 6	Inazuma Eleven 7	Bújj, bújj, szellem! 4		Oban csillagfutama 19	
22:30	Sailor Moon 18	Sailor Moon 19	Sailor Moon 20	Bújj, bújj, szellem! 5		Oban csillagfutama 20	
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 6	D.I.C.E - A mentőcsapat 7	D.I.C.E - A mentőcsapat 8	D.I.C.E - A mentőcsapat 9		Huntik - A titánok nyomában 13	Bújj, bújj, szellem! 4
23:30	Sámán király 28	Sámán király 29	Sámán király 30	Sámán király 31		Huntik - A titánok nyomában 14	Bújj, bújj, szellem! 5



2025. szeptember 15. - 2025. szeptember 21.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 38	A gumimacik 39	A gumimacik 40	A gumimacik 41	A gumimacik 42	Grimm legszebb meséi 1	Kai Doh Maru
20:30	A hosszúlábú apu 8	A hosszúlábú apu 9	A hosszúlábú apu 10	A hosszúlábú apu 11	A hosszúlábú apu 12	Grimm legszebb meséi 2	
21:00	Dragon Ball Super 28	Oban csillagfutama 21	Huntik - A titánok nyomában 15	Inazuma Eleven 12	Kétség sincs afelől... 8	Dragon Ball Super 28	LamB
21:30	Dragon Ball Super 29	Oban csillagfutama 22	Huntik - A titánok nyomában 16	Sailor Moon 25	Kétség sincs afelől... 9	Dragon Ball Super 29	
22:00	Inazuma Eleven 9	Inazuma Eleven 10	Inazuma Eleven 11	Bújj, bújj, szellem! 6	Inazuma Eleven 13	Oban csillagfutama 21	Bújj, bújj, szellem! 6
22:30	Sailor Moon 22	Sailor Moon 23	Sailor Moon 24	Bújj, bújj, szellem! 7	Sailor Moon 26	Oban csillagfutama 22	Bújj, bújj, szellem! 7
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 10	D.I.C.E - A mentőcsapat 11	D.I.C.E - A mentőcsapat 12	D.I.C.E - A mentőcsapat 13	D.I.C.E - A mentőcsapat 14	Huntik - A titánok nyomában 15	Kétség sincs afelől... 8
23:30	Sámán király 32	Sámán király 33	Sámán király 34	Sámán király 35	Sámán király 36	Huntik - A titánok nyomában 16	Kétség sincs afelől... 9

2025. szeptember 22. - 2025. szeptember 28.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 43	A gumimacik 44	A gumimacik 45	A gumimacik 46	A gumimacik 47	Grimm legszebb meséi 3	Panda maci kalandjai
20:30	A hosszúlábú apu 13	A hosszúlábú apu 14	A hosszúlábú apu 15	A hosszúlábú apu 16	A hosszúlábú apu 17	Grimm legszebb meséi 4	
21:00	Dragon Ball Super 30	Oban csillagfutama 23	Huntik - A titánok nyomában 17	Inazuma Eleven 17	Kétség sincs afelől... 10	Dragon Ball Super 30	Riddick - A sötét düh
21:30	Dragon Ball Super 31	Oban csillagfutama 24	Huntik - A titánok nyomában 18	Sailor Moon 30	Kétség sincs afelől... 11	Dragon Ball Super 31	
22:00	Inazuma Eleven 14	Inazuma Eleven 15	Inazuma Eleven 16	Bújj, bújj, szellem! 8	Inazuma Eleven 18	Oban csillagfutama 23	Bújj, bújj, szellem! 8
22:30	Sailor Moon 27	Sailor Moon 28	Sailor Moon 29	Bújj, bújj, szellem! 9	Sailor Moon 31	Oban csillagfutama 24	Bújj, bújj, szellem! 9
23:00	D.I.C.E - A mentőcsapat 15	D.I.C.E - A mentőcsapat 16	D.I.C.E - A mentőcsapat 17	D.I.C.E - A mentőcsapat 18	D.I.C.E - A mentőcsapat 19	Huntik - A titánok nyomában 17	Kétség sincs afelől... 10
23:30	Sámán király 37	Sámán király 38	Sámán király 39	Sámán király 40	Sámán király 41	Huntik - A titánok nyomában 18	Kétség sincs afelől... 11

2025. szeptember 29. - 2025. október 5.

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

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