



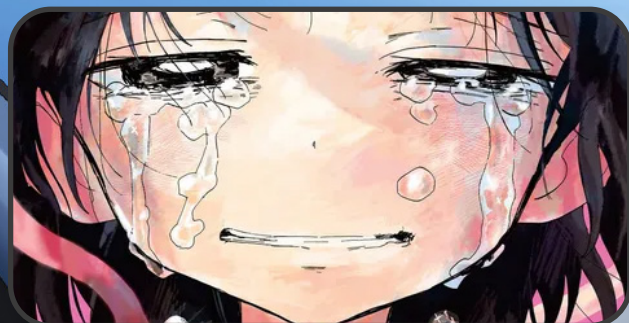
YOMI NO TSUGAI



KAMIINA BOTAN



PAINTER OF THE NIGHT



HAZAI MANGAKÖRKÉP

ANIME

- 03 Yomi no Tsugai
- 06 Kamiina Botan, Yoeru Sugata wa Yuri no Hana
- 09 Trigun Stargaze
- 12 Nyári szezon 2026
- 24 Főhősnők a shoujo művekben
- 26 Korkülönbségekre adott reakció az ázsiai művekben

MANGA

- 28 Hazai mangakörkép II.
- 31 Jizo és Ningyo
- 33 Legend of the Galactic Heroes
- 35 Billy Bat
- 37 Painter of the Night

LIVE ACTION

- 38 Painter of the Night
- 39 Fangs of Fortune

KÖNYVTÁR

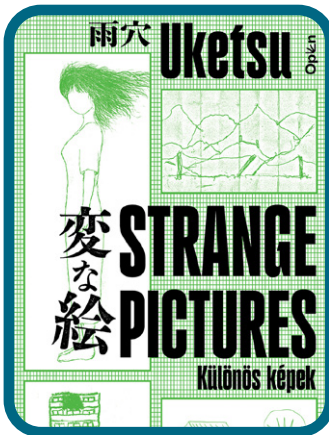
- 42 Strange Pictures

KONTROLLER

- 43 Mario Kart World
- 45 Nintendo Switch 2

RENDEZVÉNY

- 51 Nyári MondoCon



Impresszum

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

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

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

Ezerrel pörög a nyár, de ez nem azt jelenti, hogy a mangakiadók a tengerparton süttetik a hasukat (abból a pénzből, amit eddig náluk hagyott a közösség). Helyette újabb és újabb mangákat jelentenek be. A kiadók közti verseny is egyre jobb, ami nekünk, vásárlóknak kedvez, hiszen a jobbnál jobb címek mellett megjelentek a niche mangák, és így a műfaji diverzitás is egyre szélesebb skálán mozog. Próbáljuk ezt lekövetni, és cikkben is értekezni az újdonságokról, ha már címenként nem tudunk mindről beszámolni.

Hasonlóan vagyunk a szezonos animékkal és a sokak által kedvelt véleményező cikkkel is. Vagy nincs ideje a cikkíróknak követni az aktuális címeket vagy nincs ideje írni róluk, ezért ez a rovat ismét kimaradt, de legközelebb ígérem, kiteszünk magunkért. Türelmet kérünk. Addig is a nyári szezonajánló cikkünk továbbra is aktuális, hiszen a szezon elején vagyunk.

Szintén aktuális, hogy ezen a héten rajtolt a Japán filmhét a Toldi-moziban, és a magazin megjelenésének napján a *Komada – a legendás whisky nyomában* című animét vetítik, amelyről a [77. számban](#) írtunk. Ami viszont még ennél is fontosabb hír, hogy 30-án fut be az *Umamusume* film a Cinema City mozikba. Augusztus végén pedig vár még ránk egy Fantasy Expo is.

Mi viszont már csak ősszel jövünk, addig is élvezzétek a nyarat, és köszi, hogy letöltöttétek ezt a számot. Köszönöm a cikkírók és szerkesztők munkáját, jó pihenést és lazulást a továbbiakban.

- Hirotaka



YOMI NO TSUGAI

Írta: Hirotaka

anime - ajánló

A Fullmetal Alchemist animét még azok is ismerhetik, akik alapvetően nem foglalkoznak animékkel. Arakawa Hiromu ikonikus műve az évek alatt felkerült arra a listára, amit azoknak is látniuk kell, akik nem a szubkultúra követői.

Alapvetően visszás egy animebemutatót az író korábbi művének említésével kezdeni, de az FMA gyakorlatilag megkerülhetetlen, így nem csoda, ha a rajongók összehasonlítják a műveit, vagy éppen egy „másik FMA-t” várnak a mangakától.

Arakawa az FMA óta sok mindenben dolgozott, karakterdizájnert volt az újabb Arslan Senkinél és a netflixes Moonrise-nál. Saját műve is megjelent, a Silver Spoon, de az annyira más műfaj, hogy nincs értelme hasonlítani. Az viszont tény, hogy hiába volt szórakoztató a farmos romkom slice of life, nem lett akkora átütő siker, hogy végigadaptálják a mangát. Sajnos. Azért egyszer hátha sikerül.

Nem csoda hát, hogy sok rajongó száronként pásztázó szeme egyszerre vetült Arakawa új, komolyabb művére, a Yomi no Tsugaira.

Egy korábbi számban már írtam a mangáról, amit azóta is követek angolul a Manga Up! alkalmazásban ([82. szám](#)). Ezt bárki megteheti, ingyen van. Most azonban az animéről, illetve az adaptáció minőségéről írnék.

Rövid sztori: Egy hegyen lévő kis faluban ikerpár születik, Yuru és Asa, ám világra jöttüket átok sújtja, mert egyikük éjfél előtt, másikuk éjfél után született. Hogy meggátolják az átok érvényesülését, Asa elzárva nő fel, míg Yuru teljes

életet él a faluban, ám szüleik időközben eltűnnek. Évekkel később fegyveresek támadják meg a falut, így Yurunak menekülnie kell a kinti világtól zárva tartó mágikus burok alól, a támadók közt lévő lánytól pedig megtudja, hogy ő a valódi testvére, nem pedig az, akit annak hitt. Yurunak egyszerre kell megismerni a modern világ szabályait és szembesülnie azzal, miért élt eddig úgy ahogy.

A sorozat 24 részt kapott, ami több szempontból is jó döntés volt. Jelenleg a teljes évad felénél járunk, és nyár végére az anime nagyjából be is éri az eddigi fejezetek nagy részét, így a folytatásra biztosan többet kell majd várni, ha lesz.

Nagyon is kell a történetnek a 24 rész, mivel hiába akció és alapvetően shounen mű, nagyon lassan építkezik, így még 13 rész letelte után is úgy érezhetjük, hogy egy bevezetőt látunk. Ennek több oka van. Hiába játszódik a mi világunkban, Arakawa egy teljesen egyedi fantasy történetet talált ki, rejtélyekkel és kérdésekkel, amik sok-sok magyarázatot igényelnek, ezeket pedig sokszor töményen ereszti ránk: Yuru és Asa Break és Seal képessége, a szüleik eltűnése, a falu körüli kérdések halmaza és maguk a daemonok, fajtáik, hogyan szerződnek az emberekkel, képességeik és úgy egyáltalán a létezésük. Arakawa itt merített a youkaiok világából.

Szóval kérdés az van bőven, amit szépen bontogat ki a cselekmény, sosem maradunk infó vagy magyarázat nélkül, lehet néha túl is csordul, de mégis vágyunk ezekre, kérdéseink megválaszolása érdekében.



Emellé nagyon sok karaktert is mozgat a *Yomi no Tsugai*, és több még meg sem jelent a 13. részig. Mindezek mellett nem csoda, hogy keressük néha azt a bizonyos fonalat, még ha világosan látszik is, melyik karakter melyik oldalon játszik, de a kapcsolatok valahogy mégis kuszák. És ne feledjük Arakawa jellegzetes humorát, ami a legkomolyabb helyzetekben ér minket a legváratlanabban. Afelől pedig ne legyen kétségünk, hogy az évad második fele is ilyen lesz, annival megtoldva, hogy a harcokból többet kapunk majd.

Ha a történetben nem sokat, a karakterek esetében lehet párhuzamot vonni az *FMA*-val. Az alappillért jelentő, szüleiket kereső Yuru és Asa teljesen az apjuk nyomába eredő Ed és Al mellé állíthatók. A karaktercsoportok tekintetében is egészen szépen látszik az *FMA*-s érzés. A Yurut segítő Dera és hozzájuk csapódó szereplők főleg Ed és Al baráti csapatának feleltethetők meg, a Kagemori család katonai szintű működésében az állami alkimistákat fedezhetjük fel, és van egy harmadik, rejtélyes csoport, akik eddig még nem igazán mutatták meg magukat az animében. Na vajon ők kiknek fognak megfelelni?! Persze ez mind csak rajongói eszmefuttatás, a *Yomi no Tsugai* bőven megáll a saját lábán, és öröm látni, hogy nem egy másik *FMA*-t kaptunk Arakawától, hanem egy teljesen új történetet, amin nagyon érződnek az író saját preferenciái.

Az adaptáció minősége egyébként nagyon szuper, szépen és hűen követi a mangát, mind a



jelenetek, mind a karakterábrázolás remekül át lettek hozva az animébe. Az akciók látványosak és dinamikusak. A seiyuukat is sikerült jól választani, akik között akad pár híresebb név is, mint Ono Kensho, Koyama Rikiya, Suwabe Junichi vagy Hasami Saori. Az openingek és endingek pár képre látványosak, zeneileg kevésbé ütnek meg a preferenciámat, de ez már egy teljesen szubjektív vélemény.

Minden pozitív oldala ellenére sajnos kritikát is meg lehet fogalmazni a *Yomi no Tsugai*ról. Arakawa nagyon sok mindent akart belepréselni ebbe a címbe, és ez sajnos meg is látszik. Egy-szerre szeretné kezelni a sok karaktert és választ adni a felmerülő kérdésekre, amiknek még mindig nem értünk a végére, plusz még előre is kéne lökni a sztorit, amit az első két szegmens nem igazán tesz meg. Mivel ez láthatóan nem mindig megy, emiatt lehet olyan érzésünk, hogy még mindig bevezetőt nézünk, és ahelyett, hogy összeállna a történet, inkább töredezett, szegregált és ugrál a cselekmény elemei között, csak hogy lépést tudjon tartani önmagával. Így a karakterek kapcsolata is sérül, de ami még fontosabb, felületesebbek

lesznek, és mi, nézők sem kötődünk annyira hozzájuk, mert még nincs elég idő, hogy a történet foglalkozzon velük. A kérdések pedig csak gyűlnek, a rejtély hatványozódik, ahogy a karakterekkel foglalkozunk a történet helyett, a néző türelme pedig fogy. Félreértés ne essék, mindegyik szegmens fontos, de kell hozzá egy jó balance, itt viszont mindenből van egy teherautónyi mennyiség. A kevesebb lehet, több lett volna.

Hozzáteszem nem ördögtől való a lassan építkező shounen, szimplán Arakawától nem ezt vártuk, főleg az *FMA* fényében, ami egy jól át gondolt, szépen felépített mű, jó karakter-történet egyensúllyal.

A manga 2021-ben indult, és mivel havi megjelenésű, csak az 54. fejezetnél tart (ez eddig 12 kötet). Összehasonlításként az *FMA* 108 fejezet, 27 kötetben, szóval a *Yomi no Tsugai* terjedelemben most az *FMA* felénél tart, és még mindig bukkan fel új karakter, miközben sok korábbirol sem tudunk igazán semmit, habár úgy néz ki, elindult a „tényleges cselekmény”. Persze ez a párhuzam kicsit felesleges, mert semmi nem befolyásolja, hogy milyen hosszú lesz a manga, de



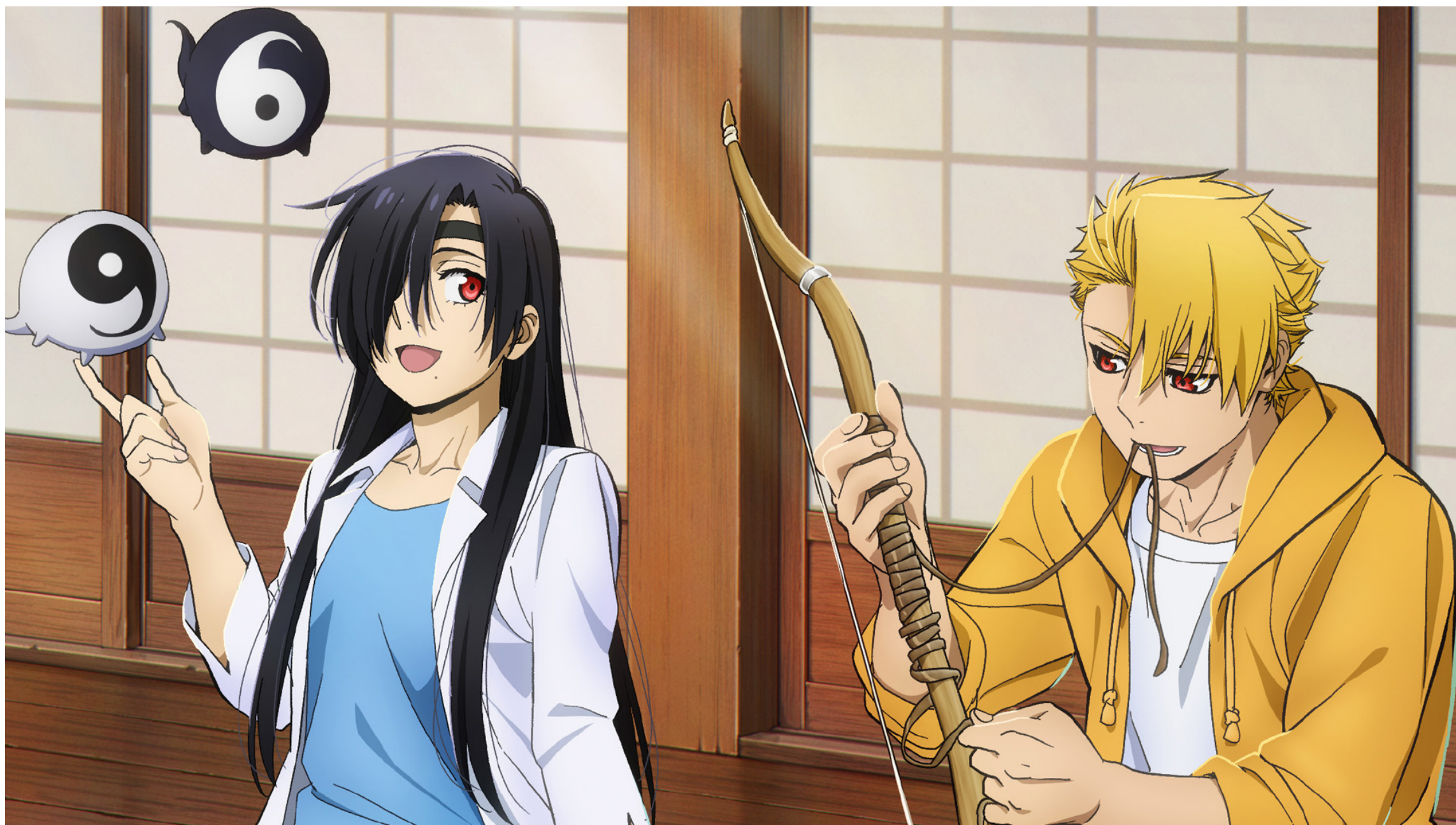
én remélem, hogy épp a kritikában megfogalmazottak miatt ezt hosszabbra tervezte Arakawa, és lenne is igény erre a történet részéről.

Összességében a *Yomi no Tsugai* nem rossz mű, csak kell hozzá kitartás, és bizony a kusza characterszálak és töredezett cselekmény miatt gondolkodni is kell rajta. Megértem azokat, akik egy második *FMA* reményében csalódtak, de akik ettől függetlenül értékelik, esetleg nem látták az *FMA*-t, azoktól türelmet és kitartást kér az anime, amit szerintem mindenképp érdemes megadni neki, mert minden ellenére egy érdekes, misztikus urban fantasy.

Hossz: 24 rész
Premier: 2026. tavasz
Forrás: manga
Műfaj: akció, kaland, természetfeletti



HÁTTÉRKÉP: YOMI NO TSUGAI



Letöltéshez kattints a képre!



KAMIINA BOTAN, YOERU SUGATA WA YURI NO HANA

Írta: MidoriNoMe

Az anime remekül bemutatja, miként élünk egymásnak, a mának, a pillanatnak. Csak egy palackra van szükség, tele finom párlattal.

Találtam egy palackot, kibontsuk?

A *Kamiina Botan* tökéletesen testesíti meg a pincében talált porlepte palack fogalmát, melyhez szelíden vonzódunk annak ellenére, hogy nem tudjuk, mi vár ránk az első korty után. Persze csak akkor, ha nem ismerjük az alapjául szolgáló mangát (melynek szerzője Hey), de annak tudatában is érhet minket bőven meglepetés.

Öntsünk belőle egy pohárba!

Lássuk, mivel is van dolgunk! Műfaját és témáját tekintve egy slice of life* alapokon nyugvó yuri (nyugati értelemben inkább shoujo-ai) animéről beszélhetünk, melyben egy egyetemi lánykollégium lakói szofisztikált módon italoznak és érzelmileg közelebb kerülnek egymáshoz. Ez a felütés egyáltalán nem a megszokott klisékre épül; így némi elvárással, mégis reménnyel telve

gondolhatjuk azt, hogy valami mást kapunk, mint általában.

*Egyes portálokon szerepel a CGDCT meghatározás is, mely magyarul annyit tesz, hogy „aranyos lányok aranyos dolgokat csinálnak”. Ezen művekben nagy hangsúlyt fektetnek a cukiságra, a humorra és a mindent előntő boldogságra, inkább túlzó jelleggel, ami a *Kamiina Botan*ra viszont nem jellemző.

Kortyoljunk bele!

Erőteljes nyitást tapasztalhatunk az első epizóddal. In medias res módon kezd, avagy Botan, a kollégium legfrissebb tagja, a kolivezető – Ibuki – után ered, hogy visszahozza a többiekhez, mit sem tudva arról, hogy a diri valószínűleg inni vonult el, mely tevékenységet személyes okokból társaság nélkül szokta végezni. E személyes okokról hamar lehangol a lepel: Botan pont akkor érkezik oda, amikor Ibukin csuklás lesz úrrá az alkoholtól. Bár utóbbi rögvést önmagát korbácsolja a prostráció viselkedését illetően, azonban Kamiinát egyáltalán nem zavarja, inkább az alkohol érdekli, hiszen a diri nagy élvezettel iszogatta *highball*ját.

Ő pedig még életében nem fogyasztott szeszes italt, ennek okán megragadná a lehetőséget ennek átélésére. Az első kortyok után megtapasztalhatjuk, hogy főszereplőnk hadilábon áll a szén-savas italokkal (a highball Japánban nagyrészt a whisky-szóda kombinációjával írható le), azaz bőfög tőlük – mely aligha nevezhető annak, annyira visszafogott és cuki (!) –, de véleménye szerint ez természetes dolog, mint ahogy Ibuki csuklása is, nincs miért szégyenkeznie, ráadásul ezáltal még van bennük valami közös is. A felettébb alacsony alkoholtoleranciája révén megtudhatjuk, miként is valósul meg a címben foglalt állapot*, avagy Kamiina Botan ittasan nem lesz rest kimondani olyan gondolatokat, amelyekkel a másik személyt zavarba ejtheti. Ibukinek kedvére való lett a spicces elsős társasága, valamint rájött, hogy italozását többé már nem kell magányosan folytatnia, Botan előtt nincs miért feshengenie. Ezzel pe-

dig kezdetét veszi egy barátságnak címzett kapcsolat, melyben az idő előrehaladtával mélyebb érzelmek is kezdenek *kivirágozni*.

*A japán cím kettős értelemmel rendelkezik. Tükörfordításban „Kamiina Botan ittasan olyan lesz, mint egy liomvirág”, azonban a *yuri* itt a műfajra is utal, tehát a saját neme felé vonzódik.



Nosztalgikus ízvilág

Ehhez hasonló openinget még nem láttam. Konkrétan egy régi, 4:3-as képarányú (a sorozatban 16:9-re van vágva), házi videófelvételtől beszélhetünk, melyben a főszereplőket láthatjuk a kollégiumban és annak területén. A nyitódal a *Me-buku Toki* („A bimbózás pillanata”) egy pop-rock, amelyet a *yonige* ad elő. Remekül illik a képi világhoz, a nosztalgiafaktort teljesen a csúcsra járatja, ráadásul a dalszöveg is arról szól, hogy az italozás által hogyan tudunk egymásnak megnyílni, egymáshoz közeledni.

„Gyorsabban történik, mint ahogy a pohárból a buborékok elillannak:
érzéseim változása ez, melyből még mit sem vettem észre.”
(Részlet a nyitódalból)

Milyen a savgerince?

Bár kiragadott pillanatokat láthatunk az életükből, a yuri műfajból adódóan a romantikus kapcsolatokat

játsszák a legfőbb szerepet. Ezen viszonyok az italozás által formálódnak, olykor mélyebb kötődést eredményezve, máskor távolodást okozva az abban résztvevők és kívülállók között, mindezt *animés túlzások nélkül*, a lehető legreálisabban teszi, ami kiváltképp ritka ebben a műfajban. Átérelhetjük egy egyenes íven haladó kapcsolat létrejöttét; láthatjuk, miként működik egy régóta együtt lévő párnál az ellentétes személyiségek közötti dinamika; végigkövethetjük, hogyan talál társra a viszonzatlan szerelemtől szenvedő egyén is. Mindezek után lesz némi elvárásunk, hiszen egy efféle műnél az érzelmek kifejezésére szükséges az egyik legnagyobb hangsúlyt fektetni – olyan, mint a savtartalom, mely a bor tartását, „gerincét” adja –, amit a stúdió (Soigne) készséggel meg is tett: vizuálisan rendkívül részletes, művészi mind a karakterek, mind a hátterek részéről; gyakran játszanak fény-árnyék párosítással, színek hozzáadásával és elvételével, kitakarásokkal, virágokkal és más egyéb motívummal. A szinkronsínészek szintúgy profi munkát végeztek, több interjú is olvasható, hogy miként álltak hozzá az adott jelenethez, mennyire tudtak azonosulni az általuk játszott karakterrel.



Fontos megjegyezni, hogy az endingek mind egy-egy történetet mesélnek el az adott főszereplővel kapcsolatban (melyeket a hivatalos illusztrációkért is felelős Yoshinari Kō alkotott), így mélyítve a karaktert; a záródalt (Kanjou Glass – „Érzelmek pohara”) pedig annak szinkronsínésze adja elő.

Egy valódi cuvée

E francia szóval gyakran találkozhatunk a borászatban. Hazánkban a leggyakrabban azt értjük alatta, hogy a borász adott arányban két, esetenként több szőlőfajta összeszüretelésével egy jobb minőségű bort hoz létre. És hogy ez mit jelent a Kamiina Botan esetében? Csupán nyitva kell tartani a szemünk. Más animékkal ellentétben a stúdió úgy döntött, hogy nem lesz fő animációs rendező, minden egyes epizódban annak rendezője önnön művészi mivoltjának lenyomatát hagyhatja hátra: láthatunk kerekesebb, kislányos vagy nyúlt, érett arcokat; vékony, határozott vonalvezetést; skicc-

szerű, mégis részletes ábrázolást; valódi rajzokat; totálokat, plánokat, kvázi az összes lehetséges kameraállást; Shaft-jellegű bevágásokat; megvágott frame-eket; paszteles, szaturált, fotórealisztikus háttereket; animációt másodpercenként néhány, 12 vagy akár 24 képkockával. Minderre a stúdió az ipar veteránjait kérte fel, így biztosítva a minőséget. További érdekesség, hogy az animében látható helyszínek mind valósak, a legtöbb Chichibu városában és annak környékén található; a bemutatott italok is szintúgy léteznek.

Egy rövid kitekintés: a harmadik epizód jelentősen megosztó lett a (nagy részt) párbeszédeknel visszafogott animáció, és a vastag, kusza vonalvezetés miatt. Továbbra is szubjektív gondolat, de a magam részéről nagyon szeretem ezt a részt, látni benne a részleteket, valamint az adott jelenet kiteljesedése is jobban értékelhető, amikor nagyobb képkocka/másodpercre vált az animáció, nem beszélve a Shaft-ra jellemző bevágásokkal. Ráadásul ebben látható az egyik kedvenc jele-

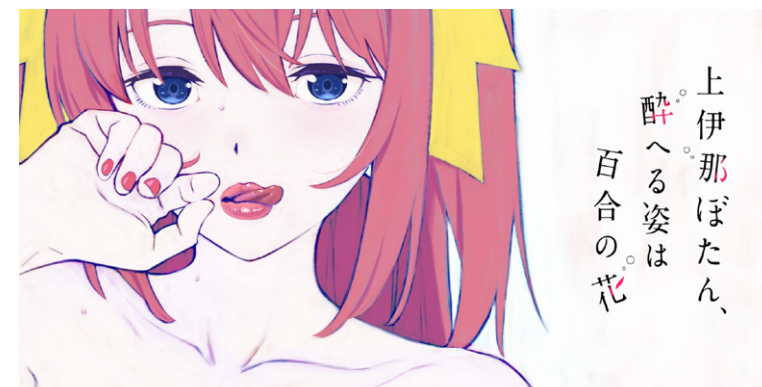
netem, a bakelitlemez-hallgatás. Egy elvontabb megjelenítést kap, valódi, beszkenelt rajzokkal. Még külön jegyzet is szól arról, hogy a hanglemez forgását miképpen tudják reálisan visszaadni az animálás során.

Hosszú lecsengés... röviden

Bátran állítható, hogy a *Kamiina Botan, Yoe-ru Sugata wa Yuri no Hana* az animés tenger egy valódi gyöngyszeme: friss, érett színfoltja nemcsak a yuri, de a romantikus műfajnak is; művészi megvalósítása példaértékű az ipar számára.

Utóirat: A palackon megjelenő címke

Az epizódok felénél megjelenő átvezető illusztrációk mind Kon’no Taiki tollából származnak, némiképp az ukiyo-e stílusra hajazva, de annál modernebb megjelenést birtokolva. Instant háttérképnek való darabok!



Hossz: 12 rész
Premier: 2026. tavasz
Forrás: webmanga
Műfaj: girls love, gurmé, slice of life





TRIGUN STARGAZE

„Azért élsz, hogy szenvedj”

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

anime - bemutató

A 12 részes 2026-os *Trigun Stargaze* a *Trigun Stampede* ([AniMagazin 73.](#)) folytatása és az 1998-as *Trigun* anime remake második fele.

Három év telt el az előző évad óta, most ismét kaptunk 12 részt belőle. Bár manapság már megszokott, hogy ennyire szétagolják az animéket. Viszont itt véget is ér a sorozat, nem lesz több folytatás, majd csak 10 év múlva egy film, videojáték vagy élőszereplős adaptáció, hiszen a *Trigun* egy olyan alkotás, amely 10-20 évente visszatér valamilyen formában: 1998-ban sorozatként, 2010-ben filmként, 2023-ban pedig remake-ként. Kevés manga/anime járt így (pl. a *Berserk*), és abban sem volt köszönet (pl. megint a *Berserk*).

A történetben két és fél év telt el. Eszeveszett Vash, a Humanoid Tájfún két és fél éve tűnt el, őt gyanúsítják a hatóságok July városának elpusztításával és a növények ellopásával. Meryl Stryfe és Milly Thompson újságírók, előbbi kérdez, utóbbi fotóz. Ők viszont tudják, hogy Millions Knives áll a lopássorozat mögött. Ám mivel erre nincsen bizonyítékuk, ezért sosem jelennek meg az erről írt cikkeik. Meryl és Milly ezt az ügyet vizsgálja ki, amelyben hat hónap alatt öt növény tűnt el. A növények termelik a vizet, az ételt és az üzemanyagot, nélkülük az emberiség kihalna, így az olyan városokból, ahonnan ellopják őket, az emberek menekülni kényszerülnek az életben maradásuk érdekében.

Az eredeti anime és a szerző annak idején még nem tudták, hogy pontosan mit akarnak el-

mondani ezzel a történettel, ott inkább a manga népszerűsítése volt a cél. Az eredeti, 1998-as sorozat elveszett a világ bemutatásában, a remake viszont már cselekményközpontú, nincsenek felesleges szálak, és a befejezést sem kapkodja el – azaz arányos a felépítése. Itt mindennek oka és üzenete van. Ez utal az elmúlt 20 év alatt bekövetkezett változásokra az animék területén, miszerint az ezredforduló környékén még a hosszabb sorozatok voltak jellemzőek, már a 26 rész is inkább a rövidebb kategóriát erősítette. Régen több idő volt a karakterek és a környezet bemutatására, sőt még töltelékepizódokra is, amelyek a történetet nem vitték előrébb, hanem pusztán szórakoztattak, még az olyan 26 részes animék esetén is, mint amilyen a *Trigun* volt. Most már felgyorsult az animék tempója, aminek köszönhetően a legtöbb sorozat évadokra bontva jelenik meg 11-13 részben, a *Stampede* és a *Stargaze* esetén 12 epizódban. A „mai fiatal” közönségnek már nincs ideje 50-100 részes sorozatokra, főleg nem úgy, ahogyan az ezredfordulón, amikor leginkább a televízió műsorához igazodva, hétről hétre egyesével nézte a „régis öreg” közönség, például az *InuYasha* esetében. Ha már az *InuYasha*-ról van szó, akkor érdemes megjegyezni, hogy Takahashi Rumiko az 1980-as évektől az ezredfordulóig készült több mint 100 részes animéi közül kettő is kapott jelentősen rövidebb remake-et. (Az *Urusei Yatsura*-nál 195 részből kétszer 23 rész lett, a *Ranma ½* 161 részéből 3 darab 12 részes évad született.)



Ez a trend megfigyelhető a *Trigun* esetében is. Valamint a régi, több száz vagy több ezer epizódos animék is 12-13 részes évadokban folytatódnak (például a *Bleach* és a *One Piece*, sőt hamarosan a *Dragon Ball* is, de még az *InuYasha* is két darab 24 részes évadban folytatódott a *Hanyou no Yashahime* által).

A másik jellemző változtatás Elendira megfiatalítása, ő az eredeti animében nem szerepelt, csak a mangában 2000-ben. A mangában Elendira egy magas és vonzó felnőtt nő, a *Trigun Stampede* és *Stargaze* animékben egy kb. 10 éves kislánynak néz ki. Ennek a különbségnek narratív oka nincsen, óriási vörös szögek kilövésével harcol, és megvan benne a gyilkos szándék. Mintha az ezredfordulóig inkább a felnőtt karaktereket részesítették volna előnyben, vagy legalábbis a gyilkosokat inkább így ábrázolták, míg az utóbbi évtizedekben (az *Elfen Lied*től kezdődően, de ott volt magyarázat) megjelentek a pszichopata lolik.

A korszakváltáshoz kapcsolódik még az animációs stílusban való eltérés. A 90-es években még a kézi rajz dominált, az elmúlt évtizedekben már a számítógép egyre inkább átveszi a grafikai munkákat. Ez megtalálható jelen esetben is. Az animációhoz még mindig nehéz hozzászokni. Az erőszakos jelenetek, mint például az emberek testének feldarabolása, túl műanyag hatást keltenek. Az eredeti animében és a mangában a rajzok jobban átadták a tettek súlyát, mint itt. De érezhető a látvány fejlődése az előző évad óta, és az évadon belül részről részre is.

Vash Eriks néven önkéntes száműzetésben él páncélos Hoppereddel, aki a felesége helyett róla gondoskodik. Hoppered neve fűgét jelent, amely ironikus, tekintve, hogy a lábait nem tudja használni, hanem a kezével húzva magát közlekedik. Vash nem változott az elmúlt években. Még mindig nem akarja senki halálát, csak megállítani testvérét, Knivest, akit ő csak Nai becenéven szólít. Hoppered meg akar halni, mert a szerelme is elhunyt July városában. Vash viszont nem akar ölni, így például a második epizód konfliktusa erre



épül. Vash számára az ellenfelek legyőzése nem az életük kioltását jelenti. Ő mindenkit megváltoztat, jó útra terel. Később például Midvalley, a szaxofonmágus és Leonov, a bábmester is átáll a jók közé a harcuk után.

Midvalley, a szaxofonmágus egy szaxofont használ fegyverként. Nem ért egyet Knives törekvéseivel, de nem képes sem megállítani, sem elmenekülni előle. Knives feldarabolta a zenekarnak többi tagját. Már a Knivesszal való találkozása előtt is megvolt a képessége. Nagyon jó a hallása. Midvalley egy olyan zenész, akinek mindig meghal a közönsége. Ez emlékeztet arra a filozófiai problémára, hogy ha egy fa kidől az erdőben, de senki sincs ott, aki hallaná, akkor van-e hangja.

Vash mindenkit meg akar védeni, még az ellenségeit is. Knives minden embert el akar pusztítani. Olyan ez, mint amikor a megállíthatatlan erő találkozik az elmozdíthatatlan tárggyal.

Millions Knivesnek van egy nagy késgyűjteménye, amelyet telekinetikus irányítva harcol. Ez azért érdekes, mert a nevét szó szerint értelmezi, szemben a korábbi animeváltozattal, ahol Vashhoz hasonlóan lőfegyvert használ.



Legato egy mániákus gyilkos telekinetikus erővel, aki Knivest szolgálja. Az ő neve is beszédes, a zenében az olasz legato kifejezés azt jelenti, hogy „összekötve”, amely utal a Knivesszal való kapcsolatára. Azt akarja, hogy Vash a legnagyobb szenvedést élje át.

Egy szívmengető, feel-good űrwestern sorozat némi vígjátékkal és drámával. Milly és Meryl a legtöbb poénforrás. A környezet, valamint a harcok miatt űrwestern, illetve akció műfajba is tartozik.

A sci-fi vonal erősebb a korábbinál. Egy teljes SEEDS flotta érkezik a Földről a *No Man's Land*-re, azaz Senkiföldjére, ezért mindenki ünnepel. A kolonizációs hajót várják, mert a SEEDS projekt célja, hogy hibernált emberi populációkat és a túléléshez szükséges erőforrásokat szállítson lakható bolygókra. Ezt a sorozatban szereplő flottánál Knives hiúsította meg több mint 100 évvel korábban, így kerültek egy szinte lakhatatlan planétára. De az új flotta már az ő segítségükre érkezik.

A sci-fit erősíti az is, hogy a valós fizikai törvényeknek megfelelően a fényévnnyire levő űrhajók között hónapokig tart az üzenetek átvitele.



Illetve űrhajócsata is van benne rakétákkal és pajzsokkal, a kérdés az, hogy hiányzott-e még ezt is behozni az alapanyaghoz képest egy eleve rövidre szabott sorozatba. Főleg azért, mert nem emiatt szeretjük a *Trigunt*, hanem a mély gondolatok és a hangulat miatt.

Dráma egyrészt azért, mert az érzelmek hangsúlyosak, másrészt mert olyan kérdéseket vet fel, hogy képesek-e az emberek valóban megérteni egymást? Meg próbálja-e érteni Vash Knives szándékát? Knives megérti-e azt, hogy mi a jó a növényeknek?

Arra is figyelmeztet, hogy meg kell tanulnunk együtt élni, és nem kihasználni sem egymást, sem a természet erőforrásait. Az emberiség kimeríti a nem megújuló energiaforrásokat, feléli és kihasználja azokat. Ugyanakkor az a kérdés, hogy van-e más választása? Akár nekünk, akik még a Földön vagyunk, akár az emberiség azon részének, amit a sorozatban látunk pár száz évvel a Föld elhagyása után.



Illetve itt már a vallás is megjelenik. A Michael Szeme egyház két istent dicsőít, Knives és Vash. Knives semmibe veszi az embereket, még a sajátjait is, akik istenként tisztelik őt. Számára olyanok, mint a bogarak, mivel ő egy felsőbbrendű entitás. Ez azonban nem azt jelenti, hogy hibátlan, sem azt, hogy mindenható lenne. Az eredeti anime inkább emberként tekintett Vashra és Knivesra (mint a westernhősökre, akik pisztolypárbajjal zárják le a konfliktusukat), a remake inkább istenként értelmezi őket, ebből adódóan a viselkedésük és gondolkodásuk is különbözik egy kicsit a két műben. Azt is bemutatja, hogy mennyire veszélyes a vakbuzgóság, amikor olyasvalakit tisztelünk istenünként, aki bár nagyhatalmú, de nem szolgált rá. Így találhatók benne bibliai utalások, mint például a Golgota-hegy, vagy hogy Knives megírja a Teremtés könyvét. De mind közül

az Özönvíz emelkedik ki a legjobban, mert Knives egy személyben Noé, aki a bárkájával megmenti a kiválasztottakat, és az isten, aki elpusztítja a többieket. Ha Knives az ószövetségi isten, aki özönvízzel pusztítja el a bűnösöket, akkor Vash az újszövetségi, aki megbocsát az ellene vétkezőknek; és ha valaki megüti a jobb arcát, annak odatartja a másikat is (bár itt nem hangzik el a „Szeretet és béke” jelmondata).

Knives fel akarja szabadítani a növényeket az emberek elnyomása alól, ez az emberiség pusztulásával jár, ezért Knives ki akarja irtani az emberiséget. Knives minden növényből Függetlent akar csinálni, mert szerinte ez lesz számukra a paradicsom, viszont az nem derül ki, hogy ők mit akarnak. A Függetleneknek véges az erejük. Ha befeketedik a hajuk a kimerültségtől, akkor meghalnak. Ez ellentétes az emberek öszülésével.



Az eredeti animével és a mozifilmmel szemben kapunk egy epilógust is, amelyben ez a sorozat foglalkozik az emberiség sorsával is, kiderül, hogy sikerül-e túlélniük a sorozatban történeteket követően.

Lezárásként, nem az számít, hogy melyik változat a legjobb. Mindegyik mozgóképes verziónak és a mangának is megvannak a maga érdemei, amelyek miatt újra elő lehet őket venni, és most már a 2020-as években készült remake is teljes. Csak az a kérdés maradt, hogy mit kapunk a 2030-as években. Ha fogadnom kellene, akkor én egy élőszereplős változatra tenném a voksomat.

Hossz: 12 rész
Premier: 2026
Forrás: manga
Műfaj: űrwestern, akció, sci-fi





☐ anime - szezon



NYÁRI SZEZON 2026

Összeállította: Hirotaka



[◀ Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 012

BLACK TORCH

akció, természetfeletti / 100studio / manga



Azuma Jiro durva és verekedős külsejűnek tűnik, ám együttérző oldala megmutatkozik, ha szőrös kis állatokról van szó, akikkel képes kommunikálni. Ám Jiro ezen oldala komoly bajba sodorja, amikor egy gyanús kóbor macska egyesül vele, kivételes erőt adva neki. Ezzel belekeveredik az emberiség rejtett harcába a japán szellemek ellen.

Dogulwang

akció, kaland, fantasy, időutazás / Studio Eek / webmanhwa



Egy nap titokzatos sírok jelentek meg szerte a világon, melyek mindegyike egy-egy ereklyét tartalmazott, amelyek természetfeletti képességekkel ruházták fel tulajdonosukat. Seo Joo-Heon régész és sírrabló. Egy erőteljes új ereklye halált hoz rá, és hirtelen 15 évvel a múltban találja magát, még mielőtt bármilyen sírkamra megjelent volna. A bosszúvágytól hajtva, hogyan fogja Joo-Heon felhasználni jövőbeli tudását, hogy ő legyen a Tomb Raider King?

Buchigire Reijou wa Houfuku wo Chikaimashita. Madousho no Chikara de Sokoku wo Chikaimashita.
Madousho no Chikara de Sokoku wo Tatakitsubushimasu



dráma, fantasy / studio Comet / light novel

Elizabeth Leiston a befolyásos miniszterelnök lánya, a hölgy fogalom szótári példája, és jó úton halad afelé, hogy Haldoria Királyság jövőbeli királynője legyen. Azonban a vőlegénye nyilvánosan felbontja az eljegyzésüket, majd börtönbe veti, és elkezd róla mocskos pletykákat terjesztetni.

A bátorítás, amit hűséges szobalányától, Mireille-től kap, és a belső dühe azok, amikre szüksége van, hogy átgondolja a céljait. Miért kellene továbbra is annak az országnak szentelnie magát, amely nem tiszteli őt? Bosszút áll azokon, akik igazságtalanul bántak vele, és lerombolja ezt a királyságot!

Futsutsuka na Akujo dewa Gozaimasu ga: Suuguu Chousou Torikae Den

fantasy, romantika, villainess / Doga Kobo / light novel



Egy történelmi Kína által inspirált királyságban öt klán kínálja fel szüzeit császári ágyasnak – de csak egyikük lehet császárnő. A törékeny és gyönyörű Kou Reirin, a császári udvar úgynevezett „pillangója” bizonyosan a koronaherceg felesége lesz. De amikor az „udvari patkány” Shu Keigetsu dühösen rátámad a ragyogó Lámpásfesztiválon, Reirin az, aki a börtönben ébred! A támadója testet cserélt vele, hogy ellopja a pozícióját az udvarban, és Reirin helyzete kétségbeejtőnek tűnik. De most van egy erős új teste, és még a közelgő kivégzés sem állíthatja meg!

Grow Up Show ~Himawari no Circus-dan~

előadóművészet / A-1 Picture / original



Az 1950-es években Japán a gazdasági robbanás csúcsán volt. Ekkor a cirkusz az a fajta szórakozás volt, ami az emberek életének központi részévé vált. Csak a legjobbak vehetnek részt a Circus Collection fesztiválon, ahol Japán minden részéről érkezők versenyeznek nap mint nap. A történet központjában a Maria porondmester által vezetett Nap-raforgó társulat áll, és egy új tehetség, Tsurumaki Mizuka csatlakozik hozzájuk ismeretlen okokból.

Hanaori-san wa Tensei Shite mo Kenka ga Shitai

reinkarnáció, romantika, vígjáték / Lidenfilms / manga



Narukami Ryusei foglalkozása: otthonülő NEET. Megállás nélkül játszik, ám egy másik világban ő volt a Démonkirály! Egy nap megjelenik előtte Meteor Hanaori, a Hős, aki régen legyőzte Ryuseit, és aki most átlagos középiskolás lányként éli az életét.

Meteorral való találkozás után Ryuseinek sikerül reintegrálódnia a társadalomba, és tanári állást szerez a Mikenshi Leánygimnáziumban. Azonban kiderül, hogy ez pont az az iskola, ahová Meteor is jár!

Egy békés világon újjászületve kettejük útja ismét keresztezi egymást, és kezdetét veszi egy új románc az egykori Démonkirály és az egykori Hős között.

Heroine? Seijo? Iie, All Works Maid desu (Hokori)!

fantasy, isekai, reinkarnáció / EMT Squared / light novel



„Én leszek a világ legcsodálatosabb szobalánya!” Ő Melody. Egy japán lány, aki újjászületett Théolas királyságában. Egy szegény grófi családnál dolgozva valósítja meg álmát, mint szobalány. Ha ő csinálja, még az olcsó teából is luxus főzet lesz, és egy lerobbant kastély is gyorsan újjá varázsolódik! Takarítás, felszolgálat, vadászat, barkácsolás, bízz rá és a hatalmas varázserejére mindent.

Melody azonban nem tudja, hogy ez a világ valójában egy otome játék, és ő a legerősebb és leglegyőzhetetlenebb hősnő, a szent! Románc jóképű férfikkal? Támadások a Démonúrtól? Egyik sem érdekli igazán, mert a munka az első!

Ibitte Konai Gibo to Gishi

vígjáték, történelmi / Newon / webmanga



Miya egy prominens család törvénytelen gyereke. Miután anyja meghal, biztos benne, hogy mi vár rá az új otthonában. Egy szolgasággal és nyomorúsággal teli élet, gonosz mostohaanyával és testvérekkel. Ám, amikor találkoznak, kiderül, hogy kedvesek.

Iwamoto-senpai no Suisen

katonaság / Studio Deen / manga

1910-es évek. Iwamoto Kodou a hadsereghez tartozó Suho Junior gimnáziumba jár. A katonai utasításoknak megfelelően országszerte paranormális jelenségeket vizsgál. Így találkozik egy különleges képességekkel rendelkező fiúval egy olyan faluban, ahol a pletykák szerint „fekete hó” van. Iwamoto elmagyarázza a fiúnak, mire használható a képessége, ami egyáltalán nem betegség, és felajánl a fiúnak egy ajánlólevelet az iskolába. Emellett különféle rejtélyek várnak Iwamotóra a megbízatások helyszínein



„Kimi wo Aisuru Ki wa Nai” to Itta Jiki Koushaku-sama ga Nazeka Dekiai Shitekimasu

fantasy, romantika / Zero-G, Grass / manga

Elsa egy elesett arisztokrata lánya, egy nap házassági ajánlatot kap Juliustól, egy magas rangú nemestől. Elsa azon tűnődik: „Miért venne el egy ilyen előkelő férfi engem?”

Az esküvő után Julius, aki addig kedves és gyengéd volt, teljesen megváltozik!

„Nem áll szándékomban szeretni téged.”



Kimi ga Shinu made Koi wo Shitai

fantasy, girls love, iskola / Roll2 / manga

A halál leselkedik egy titokzatos árvaház körül, ahol a gyerekeket arra képzik, hogy a háború mágikus fegyvereivé váljanak. Köztük van Sheena, aki arra vágyik, hogy véget vessen a harcoknak és a konfliktusoknak. Egy szörnyű éjszakán Sheena találkozik egy furcsa, vérrel áztatott lánnyal, aki mosolyog. Kiderül róla, hogy egy halhatatlan gyermekkatonával, akit Miminek hívnak. Miután szobatársak lesznek, egyre nő köztük a feszültség és a vonzalom. Hogyan fog a békeszerető Sheena együtt élni valakivel, aki örömét leli a halálban?



Koko wa Ore ni Makasete Saki ni Ike to Itte kara 10-nen ga Tattara Densetsu ni Natteita.

akció, kaland, fantasy / Gekkou / light novel

Azt hittem, ha valaha is visszajutok ide, úgy kalandozhatnánk, ahogy régen. De eltelt tíz év. Mindannyian megváltoztunk, többféleképpen is. Ettől a pillanattól kezdve ez az első lépés a kezdő kalandor, Lock életében!



Kore Kaite Shine

vígjáték, otaku kultúra / Shin-Ei Animation / manga



Yasumi Ai egy elsőéves gimis, aki Izu Oshima szigetén él. Igazi megszállottja a mangáknak. Amikor megtudja, hogy régóta imádott, de visszahúzódó kedvenc mangakája, Hoshino-sensei ellátogat a Comitiára, Ai elhatározza, hogy mindenképp találkozik hősével. De ez az egyetlen döntése találkozások láncolatát indítja el, amely összetöri a művészetet, a zsenialitással és az azzal kapcsolatos feltételezéseit, hogy mit is jelent valójában alkotni.

Lv999 no Murabito

fantasy / Brain's Base / light novel



Earth Clear, a kardok és mágia világa. Ebben a világban az emberek egy szinttel és egy előre meghatározott kaszttal születnek. Harcos, Szerzetes, Pap, Mágus, Tolvaj, Kereskedő, Vadász, Sámán, Király, Bölcs, Hős, és a legnépesebb, leggyengébb, erőtlén szerep, a „Földműves”.

Egy nap egy földművest és gyermekét megtámadja egy szörny, ám megjelenik egy fiatalember, aki teljesen megdöbbenve őket, legyőzi a szörnyet.

„Kagami Kouji, Földműves, Szint: 999”

Alice (a démonúr lánya és a démonok vezetője) összefog Koujival, hogy társaikkal együtt egy olyan világért küzdjenek, ahol a démonok és az emberek békében élhetnek egymás mellett.

Let's go KAIKIGUMI

vígjáték, iskola, természetfeletti / C-Station / webmanga



Névtelen főhősünk hatszor fogékonyabb a spirituális jelenségekre, mint egy átlagember. Egy nap a főhős találkozik Mechakóval, egy titokzatos lánnyal, aki a Kaiki-gumit vezeti. Ez egy olyan szervezet, amely a szellemek és szörnyek emberiséget fenyegető viselkedését felügyeli. Főhősünket ráveszik, hogy segítsen a Kaiki-guminak újraszerveződni, ami mindenféle furcsa eseményhez vezet.

Mujikaku Seijo wa Kyou mo Muishiki ni Chikara wo Tare Nagasu

fantasy, romantika / Magic Bus, Picante Circus / light novel



Lady Carolina, egy befolyásos herceg mellőzött lánya, mindig is úgy gondolta, hogy ő a fekete bárány a rokonságában. Édesapja a kiváló miniszterelnök, nővére pedig egy mágus, akinek az a sorsa, hogy a következő szent legyen a nemzetükben. Ehhez képest Carolina beletrökdik egy csendes életbe, mígnem egy váratlan királyi rendelet bele nem kényszeríti egy politikai házasságba a szomszédos Malcosias Birodalom félelmetes „Vérszomjas Hercegével”. Carolina eltökélten belép egy olyan világba, amely tele van halálos veszélyekkel. Ahogy a királyi kötelezettségek összefonódnak az igaz szerelemmel és a saját erejének felébredésével, Carolina egyre közelebb kerül, hogy megértse, mit is jelent valójában kivételesnek lenni.

Neko to Ryuu

fantasy / OLM / light nove

Az erdő mélyén, ahol félelmetes szörnyek és mágikus lények laknak, egy macska befogad egy árva békisárcányt.



Nijuuseiki Denki Mokuroku -Eureka Evrika-

történelmi, romantika / Kyoto Animation / light novel

A 20. század elejének egy alternatív változatában, ahol a technológiai fejlődést a gőz hajtja, Kiotót állandó füst borítja.

Egy fiút bátyja elvesztése bizalmatlanná tesz, és kettejük közös álma az „Elektromosság Koráról” meghiúsul. Egy mélyen vallásos lány álmait és a halott édesanyja iránti megbánását mélyen a szívében rejtgeti. Amikor a két fiatal útjai keresztezik egymást, nekilátnak felfedezni a 20. századi elektronikai katalógus titkait, ami bepillantást enged a vágyott jövőbe.

Együtt kell tehát szembenézniük a múltjukkal, és utat kell törniük abba a jövőbe, amelyben egykor hittek.



Oni no Hanayome

fantasy, romantika / Colored Pencil Animation Japan / manga

Az ayakashik és az emberek harmóniában élnek egymás mellett. Az ayakashik, akik kiváló képességekkel és gyönyörű külsővel rendelkeznek, néha emberi nők között találják meg a párjukat, és „menyasszonyukká” teszik őket. A menyasszony, a jólét biztosításának érdekében, feltétlen szeretetet kap az ayakashitól. Yuzut állandóan a nővéréhez hasonlítják, aki egy démonróka menyasszonya. Egy napon, amikor Yuzu már nem bírja tovább, egy férfi jelenik meg előtte egy hídon. Ez a férfi a legszebb férfi, akit Yuzu valaha látott, és a feleségének szólítja?



Otome Kaijuu Caraméliser

romantika, iskola, természetfeletti / Lidenfilms / manga

A ritka, gyógyíthatatlan betegség ijesztő változásokat okoz Akishi Kuroe testében, ezért magányosan tölti a gimis napjait, kerülve az összes osztálytársát, különösen az osztály legnépszerűbb tagját, Minami Aratát és a rajongóit. De amikor Arata egyre gyakrabban megdobogtatja a szívét, Kuroe felfedezi, hogy betegségének valójában egy nagy, sőt, SZÖRNYŰ titka van: szó szerint a romantika Love-zillává változtatja!



Rakudai Kenja no Gakuin Musou ~Nidome no Tensei, S-Rank Cheat Majutsushi Boukenroku~



akció, kaland, fantasy, isekai, reinkarnáció / EMT Squared / manga

A Szél Bölcse, Ephtal egy reinkarnálódott ember, aki a modern Földről származik. Úgy dönt, hogy egész életét a mágia tanulmányozásának szenteli. Erőfeszítései ellenére azonban felfedezi, hogy teljesen tehetségtelen, és gyötrődve leheli ki a lelkét.

Ám újra reinkarnálódik ugyanazzal a névvel, 400 évvel később. Megőrizve tudását és erejét, ismét a mágia csúcsára tör! Felfedezi azonban, hogy a mágia ideje lejárt. Ebben a korban, ahol az erőteljes varázslatok ritkaságszámba mennek, eddigi ereje páratlan!

Ryoumin 0-nin Start no Henkyou Ryoushu-sama



fantasy / animation studio42 / light novel

Dias évtizedekig tartó háborúskodás után végre hazatér. Hősként üdvözik, és azonnal megjutalmazták egy birtokkal, amelyről kiderül, hogy üres síkság. Dias, aki eddig csak a harcot ismerte, tanácstalan. Hogyan fog egyáltalán túlélni, nemhogy virágzó, prosperáló birodalommal fejleszteni a területét, amikor csak füvet lát? Dias szerencséjére egy Alna nevű lány hamarosan megmutatja neki, hogy a síkság többet rejt, mint amit elsőre látni!



Reiwa no Dara-san

vígjáték, természetfeletti / Asahi Production / manga

Az égboltot fekete felhők borítják, és a zuhogó eső a hegyi erdőt labirintussá változtatja. Egy földcsuszamlás elpusztít egy szögesdrótot, és betemet egy „TILOS A BELÉPÉS!” táblát, így két fiatal testvér belép egy sötét világba, ahol egy hosszú, szörnyűséges árnyék áll eléjük. „Néztek, én egy rosszindulatú istenség vagyok, oké?! Nem fogtok kiakadni a szörnyű arcomtól?!” Így találkoztak Dara-sannal, aki lehet, hogy ijesztőnek tűnik, de várjátok csak ki, amíg megismeritek!

Saijo no Osewa: Takane no Hanadarake na Meimonkou de, Gakuin Ichi no Ojousama (Seikatsu Nouryoku Kaimu) wo Kagenagara Osewa suru Koto ni Narimashita



vígjáték, romantika, iskola / Brain's Base / light novel

Tomonari Itsuki, egy gimis fiú belekeveredik egy emberrablásba, és végül Konohana Hinakót, Japán egyik legnagyobb konglomerátumának fiatal hölgységét kell gondjaiba vennie.

Hinako a felszínen briliáns és bájos lánynak tűnik, de a valóságban lusta és életképtelen. Családi okokból azonban Hinakónak az iskolában a „tökéletes fiatal hölgység” szerepét kell játszania. Itsuki nagyon gondoskodóan viselkedik vele, amivel felkelti Hinako figyelmét.



Saikyou Degarashi Ouji no Anyaku Teii Arasoi: Munou wo Enjiru SS Rank Ouji wa Kouei Keishousen wo Kage kara Shihai suru



akció, kaland, fantasy / Maho Film / light novel

Arnold egy letargikus herceg, akit az egész birodalom kigúnyol. De titokban ő Silver, egy SS-osztályú kalandor, aki tiltott ősi mágiát használ. Ez a történet a legerősebb hercegről és a trónért folytatott titkos küzdelméről szól!

Sekai Saikyou no Kouei: Meikyuukoku no Shinjin Tansakusha



akció, kaland, fantasy, isekai, reinkarnáció / Maho Film / light novel

A munkájába belefáradt Atobe Arihito meghal egy furcsa buszbal esetben. Ez azonban új életének kezdetét jelenti egyfajta Keresőként. Újjászületve egy fantasy világban, egy korábban ismeretlen besorolásba kerül, amelyet „hátvédnek” hívnak, és képes kritikus támadási, védelmi és gyógyítási támogatást nyújtani (csak nőkből álló) csapatának. Mind ez egy bónusszal is jár: a csapat mögött állva növeli társai iránta érzett vonzalmát!



fantasy / Kinema Citrus / original

A történet főszereplője egy sellőlány, akinek az a tiltott kívánsága, hogy emberré váljon. Halála után 200 évvel később újjászületik a mai Japánban, a Biwa-tónál, ahol megtanul beilleszkedni az emberi világba.

Sora wa Akai Kawa no Hotori



kaland, fantasy, történelmi, romantika / Tatsunoko / manga

Yuri egy 21. századi tinédzser, aki Nakia, a hehtiták gonosz királynőjének ármánykodása részeként az ókori Anatóliába került. Egyedül Nakia mostohafia, Kail herceg beavatkozása mentette meg Yurit a királynő vérszomjas szándékaitól. Véletlen következményként a nép Istárként, a nagy háborúistennő megtestesüléseként fogadta el Yurit.

Super no Ura de Yani Suu Futari

felnőttek, romantika / Asahi Production / mang



Sasakinak, a negyvenöt éves irodai dolgozónak elege van a céges mókuskerékből. Egyetlen vigasza a dohányzás, és a supermarket pénztárosának, Yamadának barátságos mosolya. Amikor Sasaki egy különösen megterhelő nap után nem találja Yamadát, egy nő meghívja, hogy dohányozzon vele. A lehangolt férfi azt hiszi, hogy új dohányzó társra lelt a laza Tayamában, de Sasaki nem veszi észre, hogy már ismeri őt!

Suterare Seijo no Isekai Gohan Tabi: Kakure Skill de Camping Car wo Shoukan shimashita

fantasy, romantika, gurmé, slice of life / EMT Squared / light novel



Takanashi Rin egy harmincas éveiben lévő gondozó, akit lazán kidobnak, mint egy szemetet, pedig szentként idézték meg. Azonban nincs elveszve. Szereti a kempinget, és különleges képessége a túlélés. Társaival, akiket útközben ismer meg, együtt fedezik fel ezt a párhuzamos világot, és élvezik a gasztronómia okozta örömeit. Legalábbis ennek kellett volna lennie, de az útjuk váratlan fordulatot vesz.

Tai-Ari deshita. ~Ojou-sama wa Kakutou Game Nante Shinai~

vígjáték, girls love, iskola, videojáték / diómedéa / manga



A Kuromi Lányakadémia egy kifinomult, elegáns iskola, amely a legjobb viselkedést várja el fiatal hölgytanulóitól. Aya ösztöndíjjal került be ebbe az intézménybe, és ugyanolyan akar lenni, mint diáktársa és példaképe, Shirayui. Ám Shirayui egy szörnyű titkot rejteget: valójában ő egy trágár beszédű, újoncokat eltaposó, könyörtelen hardcore gamer! Vajon a korlátok nélküli videojátékos harc közös élvezete mélyebb kapcsolatot teremthet e két lány között?

Tefuda ga Oome no Victoria

fantasy / Studio Deen / light novel



Egy kémekkel teli korban Chloe azzal tölti mindennapjait, hogy páratlan álcázási képességeinek és harcművészeti tudásának köszönhetően sikeresen hajtja végre még a legnehezebb küldetéseket is. Azonban főnöke árulása után hirtelen eltűnik, és azt tervezi, hogy a szomszédos Ashberry királyságban egyszerű polgárként normális életet él. Ám az új országban kémként szerzett tapasztalatai és képességei sokkal hasznosabbnak bizonyulnak, mint gondolta volna. Továbbá a második herceg és a szervezet üldözője is érdeklődést mutat az ereje iránt.

Tenkou-saki no Seiso Karen na Bishoujo ga, Mukashi Danshi to Omotte Issho ni Asonda Osananajimi Datta Ken



vígjáték, romantika, iskola / project No.9 / light novel

Amikor Haruki iskolát vált, felismeri, hogy az osztályában lévő „elérhetetlen virág” nem más, mint gyerekkori barátja, akiről azt hitte, fiú. Nyilvánosan ő maga a megközelíthetlenség. A magánéletben azonban leveti ezt az álarcot, és akként a gyerekkori barátként viselkedik, akire Haruki emlékszik. Haruki, minél inkább lánynak kezeli, annál zavartabb lesz.



Tenmaku no Jaadugar

történelem / Science Saru / manga

Egyszer volt egy fiatal lány a 13. századi iráni rabszolgapiacon. Miután elvesztette édesanyját, a szülőföldjétől messze egy jószívű, tudós családból származó asszony, Fatima befogadja a fiatal Sitarát.

Sitara megértette a tudás lehetőségeit és fontosságát, és elkezd tanulni. Arról álmodik, hogy egy nap talán utoléri Muhammadot, Fatima fiát.

Eközben Dzsingisz kán uralkodása alatt a hatalmas Mongol Birodalom folytatja megállíthatatlan menetelését, és kiterjeszti befolyását az egész világon. Sitara lakóhelye sem kivétel, így miután mindent elvesztett, Sitara bosszút esküszik a mindent felemészítő birodalom ellen.



THE GHOST IN THE SHELL

cyberpunk, pszichológiai, sci-fi / Science Saru / manga

A huszonegyedik század mélyén az ember és a gép közötti határ elkerülhetetlenül elmosódott, ahogy az emberek a mechanikus implantátumok általi fejlesztésekre támaszkodnak, a robotokat pedig emberi szövetekkel fejlesztik. Ebben a gyorsan konvergáló környezetben Kusanagi Motoko kiborg ügynök feladata, hogy felkutassa a legravaszabb és legveszélyesebb terroristákat és kiberbűnözőket, köztük a „szellemhekereket”, akik képesek kihasználni az ember/gép interfészt, és átprogramozni az embereket, hogy bábokká váljanak. Amikor Kusanagi őrnagy egy ilyen mesterhekkert, a Bábmestert követi, küldetése az információ és a technológia világán túlra vezet, ahol a tudat és az emberi lélek természete a feje tetejére áll.

Toumei na Yoru ni Kakeru Kimi to, Me ni Mienai Koi wo Shita.



dráma, romantika / Makaria / light novel

Egy áprilisi éjszakán Tokióban az egyetemista Kakeru találkozik egy Fuyutsuki Koharu nevű nővel. Ő egy gyönyörű lány, aki ellentétben a visszahúzódó Kakeruval, kitűnik a tömegből, és sokat nevet. De volt valami, amit Kakeru nem tudott elsőre, Fuyutsuki nem lát. Kakeruval ellentétben Koharu semmiről sem mondott le, még a vaksága miatt sem. Naponta jár az egyetemre, érdeklődést mutat a klubok iránt, barátokat szerez, és arról álmodik, hogy egy nap tud majd tűzijátékozni. Kakeru azon tűnődik, miért, amikor nem láthatja őket, de talán nem is számít. Talán ő is elkezdhet előre haladni a lányért, aki mindig mellette volt.

Tsuihou sareta Tensei Juukishi wa Game Chishiki de Musou suru



akció, kaland, fantasy, isekai, videojáték / GoHands / manga

Amikor egy gyermek betölti a tizenötöt, átmegy az Isteni Áldás Szertartásán. Elymas egy mesteri kardforgató családból származik, és apja az utódjául szánja. Azonban a hibás osztályt, a Heavy Knightot kapja, így nemcsak a jövőbeni családfő státuszát veszti el, de számúzik is. A kiegyensúlyozatlan statisztikákkal és látszólag haszontalan képességekkel a gyávák és lusták osztályának tartják a Heavy Knightot. Azonban Elymas ismeri az igazságot. A világ, amelyben él, ugyanaz, mint a játék, amivel régen játszott. A Heavy Knight a legerősebb osztály mind közül. Előző életének emlékeit felhasználva Elymas elhatározza, hogy meghódítja ezt a világot.

Uchi no Otouto-domo ga Sumimasen



vígjáték, romantika, slice of life / Lay-duce / manga

Ito a gimi első évének szünetében tudja meg, hogy el kell költöznie, mert anyja újra házasodik. Arra viszont nem számít, hogy négy mostohaöccsel kell megosztania az otthonát. Ito mindent megtesz, hogy elfogadja a helyzetet, de az idősebb testvért, Gent nehéz kiismerni. Idővel viszont egyre jobban meglátja a hideg külső mögötti kedvességet.

Ushiro no Shoumen Kamui-san



vígjáték, ecchi, természetfeletti / ? / webmanga

Shizuka egy átlagos gimis lány, aki látja a szellemeket. Különös hajlama miatt, hogy vonzza őket, asszisztensként dolgozik Kamui mellett, aki egy híres médium. Kamui büszke a csúcsminőségű pszichikai képességeire, de ahogyan a szellemeket elűzi, az meglehetősen szokatlan!

World Is Dancing



dráma, történelmi, előadóművészet / Cypic / mangaga

1374-ben, az északi és déli udvarok hosszútávú konfliktusának zűrzavarában egy Oniyasha nevű fiú születik egy szarugaku színházi előadók családjába. Napjait egyfajta csendes borúban tölti, egy egyszerű, de állandó kérdéstől kísértve: miért táncolnak az emberek? Aztán egy nap tanúja lesz egy táncnak, amelyet „jónak” érez, és minden megváltozik. Ez a történet a gyönyörű fiatal fiúról szól, aki egy nap formálni fogja a nő művészetét, és Zeamiként emlékeznek majd rá.

Yani Neko



felőtt, antropomorf, vígjáték / Bibury Animation Studios / manga

Üdvözljük Yani lakásában. Kérlek, ne törődj a szaggal. Yani egy macskalány komoly dohányzási szokásokkal. Valahányszor megpróbál leszokni, elgyengül a vágyakozástól, és szinte azonnal enged.

Mivel le van maradva a lakbérrel, és képtelen megtartani egy állást, a barátai és a húga összefognak, hogy segítsenek neki. De amikor a vizeletét használja a cigarettatűzek eloltására, lehet, hogy kemény dió lesz a számukra.

Vajon összeszedi valaha magát, vagy örökre koszos láncdohányosként fog élni?



Katinaka no Ossan, Kensei ni Naru II



Mushoku Tensei III: Isekai Ittara Honki Dasu

Néhány folytatás a nyári szezonban



Bleach: Sennen Kessen Hen - Kashin Tan



Gaikotsu Kishi-sama, Tadaima Isekai e Odekake-chuu II



Otomege Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu 2



Youjo Senki II



FŐHŐSNŐK A SHOUJO MŰVEKBEN

Írta: Kuroko Ai

Madoka Kaname
Puella Magi
Madoka Magica

Rishe Iimgard Weitzner
7th Time Loop

Uvaco Motosu
Ascendance of a Bookworm

Natsuko Hirose
Zenshu

Ayuzawa Misaki

Főhősnők
a shojo
műfajban



Cayna
In the

☐ anime - bemutató



Mit takar a shoujo műfaj?

Olyan műveket, amelyeknek célközönsége leginkább a fiatal lányok/hölgyek (az ilyen mangák elsőként a lányoknak szánt antológia-kötetekben jelennek meg). Az anime története és látványa is gyakran a hölgy nézőknek kedvez. Ennek ellentéte a shounen, ami a fiú/férfi közönséget célozza meg. A shoujo mellett számos egyéb műfaj jelenhet meg ezekben a történetekben: horror, romantikus, ecchi, boys love, yuri, de a legelterjedtebb mostanság a romantikus szál és a reinkarnáció.

A műfaj főszereplőinek jellegzetességei

A főszereplők legtöbb esetben kifejezetten olyan lányok, akik kitűnnek a műből és megragadják a nézők figyelmét kiemelt szerepükkel. A szerep leggyakrabban a barátságra, szerelemre és az ezekre kiterjedt érzésekre fókuszál. A történet gyakran a főszereplők belső világára összpontosít, ahol érzelmeiket, emlékeiket és belső monológjukat olyan technikákkal fejezik ki vizuálisan, mint a panelek elrendezése és a szemrészek megjelenítése. A műfaj másik jellegzetessége, hogy a problémamegoldás leggyakoribb formája a kommunikáció, ami ellentétes a shounen műfajban megszokott harcokkal kifejezett megoldással.

Főszereplő fajták

Tragikus múltú főszereplő: általános jellemzőjük, hogy nincs családtagjuk, vagy ha van is, akkor azok mostohán bánnak velük. Legtöbb esetben a szülők valamilyen baleset folytán eltávoztak, egyedül hagyva a gyermeket, aki az élet nehézségei miatt általában talpraesett fiattalá cseperedik (pl. *Fruits Basket* – Tohru, *Kamisama Kiss* – Nanami, *Orange* – Naho). Olyan is előfordul, hogy a főszereplők számtalanszor megtapasztalják szeretteik elvesztését, ezzel is fokozva a nézőben a szimpátiát (pl. *Sailor Moon* – Usagi, *Madoka Magica* – Madoka, *The Forest of Firefly Lights* – Hotaru).

Isekai hősnő: általában egy olyan műbe reinkarnálódik, amit ismer, és ebből származó tudása alapján igyekszik túlélni az új világban. Legtöbbször a transzmigrációt (lélekvándorlást) is ide sorolják, mivel az alapelv hasonló.





Mindkettő esetben új világban és legtöbbször új testben is találja magát a főhős, viszont az isekai során inkább fantasyszerű világba kerülnek, míg a lélekvándorlás során előfordulhat, hogy fantasy elemek nélküli világban találja magát az illető. Az isekai során gyakori, hogy a főszereplő a másik világban újjászületik, és egy ponton valami behatás következményeként visszatérnek az előző életének emlékei, vagy éppen már születésétől kezdve emlékszik rájuk. A transmigráció során általában valahogy meghal a főszereplő (legtöbbször truck-kun segítségével), és egy másik testben ébred fel. Sokan azonban a saját testükben is maradhatnak. (Pl. *7th Time Loop* – Rishe, *Ascendance of a Bookworm* – Urano, *Zenshu* – Hirose Natsuko).

Talpraesett, erős személyiségű főhősnő: Általában, ha nem is fizikailag, de jellemre erősek. Ellentétben a megszokott gyengéd főhősnőkkel, az ilyen hölgyek igyekeznek nem támaszkodni

másokra (legfőképpen a férfi főszereplőre nem). Vannak olyanok, akik nem a kezdetektől fogva erősek, hanem valamilyen külső hatásnak köszönhetően (pl. tragikus múlt) váltak erősebbé. (Pl. *Kaichou wa Maid-sama* – Ayuzawa Misaki, *In the Land of Leadale* – Cayna, *Dahlia in Bloom* – Dahlia.)

Fehér lóbusz (white lotus): ez a fajta karakter inkább shoujo manhwa-knál és manhua-knál elterjedt. Az ilyen karakter általában játssza a törékeny és gyengéd személyiséget, miközben cselszövései révén igyekszik a főszereplőnek ártani. Legtöbb esetben ennek kiváltó oka a féltékenység vagy a rosszindulat.

(Pl. *Why Raeliana Ended up in the Duke's Mansion* – Beatrice, *I'll Become a Villainess Who Goes Down in History* – Liz Cather, *May I Ask for One Final Thing?* – Terenezza Hopkins.)

Gonosztevő (Villainess): Általában az isekai témában egy elterjedt alműfaj, melynek során a főszereplő reinkarnálódik/transzmigrálódik egy

olyan világba, aminek az alapját játékból vagy könyvből már jól ismeri. Amikor a vártakkal ellentétben a főszereplő a női rivális lesz az új életében, általában arra fókuszál, hogy megváltoztassa a történetet túlélése érdekében. Előfordul olyan eset is, amikor a főhősnő örömmel vállalja a gonosztevő szerepét, és nem sajnálja keservesebbé tenni az eredeti főszereplő hölgy életét.

(Pl. *My Next Life as a Villainess* – Katarina, *The Most Heretical Last Boss Queen* – Pride Royal Ivy, *I'll Become a Villainess Who Goes Down in History* – Alicia Williams.)

Összességében elmondható, hogy ahány műfaj, annyi főszereplő hölgy. Vannak, akik beleférnek egy kategóriába és előfordulnak olyanok is, akik nem. A megannyi karakter besorolása függhet a nézőtől és a műfajtól, vagy épp a karakter személyiségétől is. Ahogy az idő halad előre, úgy változik a nézői közösség, a vélemények és a kínálat. A nézők igényétől függ, hogy milyen típusú főszereplőt kívánnak látni a művekben. A nézők

igénye között is lehet különbség, hogy kinek mi az elfogadott. Kultúrától, életkortól, neveltetéstől, felfogástól is függhet, hogy milyen főszereplő kedvelt. Amíg az egyiknek mintaképe a talpraesett, erős főhősnő, addig más néző másként látja.

Előfordulhat, hogy a feldolgozás és az alapanyag között különbségek vannak, így a karakter természete is eltérhet az eredeti műtől. Példának okáért gyakori, hogy a feldolgozásban (anime, manga, manhwa, manhua) az adott karakter természete másabb, nincs annyira kidolgozva, mint az eredeti műben (novel, light novel, webnovel stb). Ilyenkor azok a nézők/olvasók, akik nem ismerik az alapot, csak a feldolgozást, más kategóriába sorolhatják a szereplőt, mint azok, akik ismerik a forrást.

Egy karakter besorolása tehát több tényezőtől is függhet, viszont az általában meghatározza, hogy ki mennyire ismeri a karaktert. Csak ahogy ember és ember között, egy ugyanolyan műfajú mű főszereplői között is lehet különbség.



KORKÜLÖNBSÉGEKRE ADOTT REAKCIÓ AZ ÁZSIAI MŰVEKNÉL

Írta: Kuroko Ai

A kor előrehaladtával változik az emberek ízlése, és ehhez az ázsiai művek is igyekeznek igazodni. Az érdeklődés változásával cserélődnek a nézetek is, olyan tekintetben is, hogy mi fogadható el és mi nem. Vannak olyan elemek, amelyeket régen még elfogadhatónak véltek a művekben, de ma már a megközelítéstől, környezettől és a nézőközönségtől függ, hogy megengedett-e a téma vagy sem.

A korkülönbség mint megosztó téma

Számos műben előfordult már, hogy a két főszereplő között nagy a korkülönbség, ám az idő előrehaladtával változik a közönség, és ezzel együtt az emberek nézőpontja és ízlése is. A globális közönség növekedésével egyre vitatottabb a

☐ anime - bemutató

korkülönbség témája. A legtöbb műben a romantikus kapcsolatok vonatkozásában merül fel a kérdés: mennyire elfogadható ez?

Régebben jobban elfogadták az emberek, mivel a való életben is gyakrabban előfordult, hogy két fél között nagy volt a korkülönbség, mégis egy pár voltak. A mai világban már inkább a pár éves korkülönbség az elfogadott, így az ázsiai művek kapcsán is gyakran felháborodáshoz vezethet a nagy korbeli eltérés.

Mikor elfogadott a téma?

Kutatások szerint az elfogadás nagyban függ a nézők életkorától, felfogásától, nézőpontjától, a környezetüktől és a mű ábrázolásmódjától is. A nézők véleményét meghatározza a kultúra, de a makro- és mikrokörnyezet is, amelyben felnőttek – ezáltal még két ugyanonnan származó néző hozzáállása is eltérhet. A médiakutatások szerint a nézők akkor a legelfogadóbbak, ha csak fantáziaként kezelik, és nem keverik össze a való világgal.

Egyes vélemények inkább az alapján differenciálnak, hogy milyen a kapcsolat a két főszereplő között. Ha a kapcsolat kiegyensúlyozott, nincs hatalmi különbség, akkor a nézők jobban reagálnak a témára, hiszen hiába a nagy korkülönbség, a partnerek egyenlőek, vagyis egyik fél sem dominánsabb, mint a másik (pl. *After Rain*, *Spice and Wolf*). Ugyanakkor például boys love témák esetében jóval elfogadottabb a hatalmi egyenlőt-

lenség (pl. *Given*, *Junjou Romantica*, *Sekaiichi Hatsuko*); vagy ha a másik fél nem ember, netán csak félig ember (pl. *Inuyasha*, *Kamisama Kiss*) – viszont ez is olvasótól-nézőtől függ, hogy ki mennyire tudja ezt megemészteni.

Amikor a másik fél nem hétköznapi ember, azt általában fikciós távolságból kezelik a nézők. Ilyenkor – a legtöbb esetben – a másik fél nem úgy viselkedik, mint egy több száz vagy több ezer éves „lény”, így életkora a viselkedése miatt nem érzékelhető. A nézőket-olvasókat ez nem érinti olyan kellemetlenül, mint egy hétköznapi kapcsolat esetében érintené. Az omegaverse műfaj azért is sorolható ide, mivel hiába a dominancia (alfa és omega közül az alfa a dominánsabb), itt egy alternatív biológiai rendszer működik, ezért a szabályok is mások, így jóval elfogadottabb, mint egy átlagos felek közötti, nagy korkülönbséggel bíró hetero kapcsolat.

Röviden összefoglalva, az elfogadottság függ a befogadó korától, környezetétől és gondolkodásmódjától. A társadalom változásával az elvek is átalakulnak, így a mai világban sok minden meghatározza, mennyire elfogadott a téma.

Mitől válik problémássá a korkülönbség?

Ha mélyebben beleásunk a témába, több tényező is előkerül, ami meghatározza az ezzel kapcsolatos véleményeket.





A hatalmi dinamika nagy szerepet játszik a megítélésben. Míg BL terén jóval elfogadottabb az ilyesmi, addig hetero történetekben rendkívül megosztó tényező (pl. *Usagi Drop*, *Koi to Yobu ni wa Kimochi Waru*). Ugyanaz a 15 vagy 20 éves korkülönbség teljesen más reakciókat válthat ki attól függően, hogy milyen a kapcsolat dinamikája, milyen élethelyzetben vannak a szereplők, és hogyan mutatja be őket a történet. Ilyenkor felmerülhet az a kérdés, hogy a kapcsolatban az egyik fél rendelkezik-e olyan előnnyel vagy befolyással, amely miatt a másik kevésbé tud szabadon dönteni. Közrejátszhat például társadalmi státusz, pénzügyi helyzet (gazdag-szegény), munkahelyi pozíció (főnök-beosztott), családi szerep (nevelő-gondozott), érzelmi tapasztalatok (csalódás előző kapcsolat miatt, magas elvárások stb).

Az élethelyzet különbsége másik fontos pont a témában. Az emberek gyakran nem az éveket számolják, hanem azt nézik, hogy a szereplők hol tartanak az életükben. Például ha az egyik fél még tanul, a másik pedig már dolgozik; vagy az egyik most költözik el otthonról, míg a másik már családot alapított. Ilyenkor még egy kisebb korkü-

lönbség is túl nagynek érződhet. Az is előfordulhat, hogy bár a korkülönbség megegyezik két pár esetében, de a felek életkorától függ, hogy mennyire elfogadott a kapcsolat. Egy 18 évét épp-hogy csak betöltött fiatal és egy 30+/- éves, stabil karrierrel rendelkező felnőtt között a 10+ korkülönbség kevésbé elfogadott, mint egy 30+/- éves és egy 40+/- éves között. A korkülönbség egyforma, ám az első példa esetében fontos szerepet játszanak a felek eltérő élettapasztalatai, eltérő problémái, illetve potenciálisan más-más céljai. A második példa esetében ugyanakkor mindkét fél felnőtt, érett ember, akik sok mindenben vannak túl, ezért a néző vagy olvasó kevésbé érzi jelentősnek a különbséget. Ez azért fontos, mert a közönség gyakran azt figyeli, hogy a két szereplő képes-e egyenrangú félként együtt fejlődni, vagy az egyikük már „kész életet” él, míg a másik még csak most alakítja ki önmagát.

Az ábrázolás módja az egyik legerősebb tényező a korkülönbség témájánál. Ugyanaz a kapcsolat teljesen más megítélést kaphat attól függően, hogy miként mutatja be a történet.

Pozitív ábrázolásnál a történet azt mutatja be, hogy a két fél tiszteli egymást, közösen hozzák meg a döntéseket, egyik fél sem él vissza a helyzetével, képesek vitatkozni, kölcsönösen fejlődni, ezáltal a néző-olvasó hajlamosabb elfogadni a nagy korkülönbséget.

Negatív ábrázolásnál a történetben az idősebb fél birtokló, elszigeteli partnerét, manipulálja és kihasználja tapasztalatlanságát, minden döntést ő hoz meg, ilyenkor a közönség ezt gyakran problémásnak látja (még akkor is, ha a korkülönbség viszonylag kicsi).

Az ábrázolásmód sokat számíthat, hiszen az emberek nemcsak azt nézik, mi történik, hanem azt is, mit sugall róla a történet. Ha például egy történet bemutatja, hogy egy kapcsolat konfliktusokat okoz, de a szereplők megkérdőjelezzik a döntéseiket, és a mű nem idealizálja a felmerült problémákat, az olvasók gyakran úgy érzik, hogy az alkotás árnyaltan kezeli a témát. Ha viszont ugyanazt a helyzetet úgy mutatja be, mintha teljesen problémamentes lenne, akkor azt a benyomást kelti, hogy a történet figyelmen kívül hagyja a lehetséges kockázatokat.

Összegzés

A korkülönbség olyan téma, amely sok tényezőtől függ, és kiválthat negatív vagy pozitív véleményt is. A fiatalabbak általában nem fogadják szívesen, míg az idősebbek, akik számára a való életben is megszokott az ilyesmi, pozitívabban állnak hozzá. A történet szélesebb körű elfogadhatóságában számos együtttható játszik közre, és még az azonos korkülönbséget is másképp befolyásolják a különböző feltételek.

Összességében elmondható, hogy nemcsak az évek száma váltja ki a negatív véleményeket, hanem a környezet és a karakterek felépítése is. Ahogyan az emberek is különböznek egymástól neveltetésükből, személyiségükből és környezetükből kifolyólag, úgy a korkülönbségek elfogadását is számos tényező határozza meg.

Források:
Kutatási cikkek, reddit, internetes kérdőív



HAZAI MANGAKÖRKÉP II.

Írta: Daisetsu

Fél év eltelte után továbbra is megállás nélkül zakatolnak előre a keleti képregények Magyarországon. Az állapot állandósulni látszik: a mangák jönnek-mennek, és szinte mindig akadnak izgalmas újdonságok. De mi változott az előző mangakörkép óta? Most a 2026 júliusáig kiadott és bejelentett megjelenéseket fogjuk kivesézni! Lássuk, mivel rukkoltak/rukkolnak elő a magyar kiadók!

Figyelem! A cikksorozat az original ázsiai képregényekkel foglalkozik! A DC, a Marvel és a Witcher univerzum darabjaival NEM!

A mangák terjedelménél nem az eredeti japán, hanem a magyar kiadás számai a mérvadóak!

A cikk írása 2026. július 1-jén ért véget, így csak az addigi, nyilvános információkat dolgozza fel! (Szerk.: ám érkezett még néhány érdekes bejelentés, amit nem akartunk kihagyni.)

☐ manga - bemutató

Döntően rövidebb alkotások érkeznek

Nagy valószínűséggel a tavalyi „megjelenési csúcsot” az idei év nem fogja überelni, ámbátor így sincs okunk csalódottnak lenni! 2026-ban tizenegy mangasorozatot fognak/indítottak útnak a hazai kiadók, melyek a következők: **A császár és én, A Jakuza és kóbor cicája, a Black Torch, a FANGS, a Kárhozott vér, a Kirio Fanklub, a My Love Mix-Up!, az Alice in Borderland (későbbiekben: Alice), a Takopi eredendő bűne (későbbiekben: Takopi), a Last Quarter és a Sayuri.**

Ezen mangák közül az **Alice**-ben egy 18(!) kötetnyi, befejezett mangát köszönhetünk, rajta kívül csupán a **My Love Mix-Up!** (9) és a **Kárhozott vér** (8) mondható hosszabb alkotásnak. Az új képregények döntő többségének terjedelme egytől hat kötetig terjed. **A szeptemberig megjelenő mangasorozatok átlagos hossza 5,9 kötet, ami jóval alulmarad a tavalyi 7,5 körüli értékkel szemben.** (Az *Alice* jelentősen felnyomta ezt a számot. Nélküle az új mangák átlagos hossza csupán 4,6 kötet lenne.) Így ezen képregények döntő részének megvásárlása nem igényel komoly anyagi elköteleződést a vásárlóknál. De ne felejtjük el, hogy ez a szám az év végére magasabb is lehet! (A **Vinland Saga** továbbra is messze a csúcstartó a 29 kötetes hosszával.)



A FUMAX a hazai mangák Nagyura!

Az előző mangakörképben is nagy hangsúlyt fektettem a FUMAX Kiadó elemzésére. Időközben azonban sikerült interjút készítenem velük és a GABO Kiadóval, hogy a piaci stratégiájukat minél jobban megismerhessük. S olybá tűnik, a FUMAX-nál ezt a témát sokkal nyíltabban kezelik, ami a közösségimédia-felületeiken is szembetűnő.

A FUMAX a komolyabb témák mellett nyitni kezdett a könnyedebb hangvételű mangák irányába is, mint amilyen **A jakuza és kóbor cicája** vagy **A császár és én.**

Korábban a **Hetalia – Tengelyhatalmak** (magyar megjelenés: 2010) volt az egyetlen mangájuk, amely viccesebb tematikájú darab volt. Visszatérve: náluk továbbra sem megkerülhető szempont a híresebb alkotások meghonosítása, amik a rajongói hype-ot is próbálják kielégíteni (lásd: az **AoT** vagy a **Takopi**).

A „lazább” mangáik mellett sikerült leszerződnieük a Vad Virágok Könyvműhellyel egyetemben a Shueisha kiadón keresztül olyan alkotókkal is, mint **Yazawa Ai** vagy **Ito Junji**. Bár a kiadó még nem jelentette be, de nem kizárható tőlük a **NANA** újrakiadása (akár befejezése a Japán megjelenés után), és **Ito Junji** rengeteg legendás horror mangáinak megjelenése, mint a **Tomie** vagy az **Uzumaki** (magyarul: **Spirál** *megborzong*).



Ahogy írtam, még semmi nem biztos, de ezek már önmagukban is bizakodásra okot adó előjelek!

Ráadásul, ha **Ai**től tényleg a **NANA**-t hozná a Fumax, az történelmi lenne, mert kis hazánkban még sosem fordult elő, hogy egy kiadó újra piacra dobott volna egy korábban magyarul megjelent mangát! De **Ai**nak van egy másik híres alkotása is **Paradise Kiss** címen, ami az „öregeknek” (hehe) mondhat még valamit, hiszen feliratosan sugározta a néhai Animax. Utóbbi megjelenését sem tartom kizárhatónak.

Frissítés: A lapzártá körül derült ki, hogy **Ai**től a **Last Quarter** háromkötetes mangát hozzák el, ami itthon két gyűjteményeskötet formájában fog a könyvespolcokra kerülni! A **FUMAX** június 25-én publikált videójában pedig **Ito Junji Tomie** mangája figyelhető meg. Továbbá még egy címet bedobott a Fumax, ami az *All you need is kill* (*Csak öldöd kell*) mangája. Ennek külön örülhetünk, hiszen csak egy kötet, valamint a márciusi Anilo-



gue-on az anime változatot is láthatta a közönség. A történetből nyugati filmadaptáció is készült *A holnap határa* címmel, Tom Cruise főszereplésével. És persze ne menjünk el amellett sem, hogy az eredeti regény a filmmel azonos címen jelent meg magyarul 2014-ben, habár beszerezhetősége jelenleg kérdéses.

A Vad Virágok szárnypróbálgatásai

A FUMAX előtt a Vad Virágok Könyvműhely volt az első magyar kiadó, mely sikeresen tudott szerződni a Shueishával, amely többek között a **Naruto**, a **One Piece**, a **Dragon Ball**, a **Slam Dunk** és a **Bleach** stb. licenszeivel is rendelkezik. (Az állítás első fele nem feltétlen igaz, de a nyilvánosságra hozataluk ebben a sorrendben történt meg!)

Éppen ezért is vártam izgatottan, milyen címekkel is fognak előrukkolni, és az érzelmeim



ezt követően elég vegyesek lettek. Eleinte két címük, a **Black Torch** és a **My Love Mix-Up!** egy patthelyzetet okozott a közösségi médiában. Arról olvastam panaszokat, hogy a **Black Torch** egy elkaszált manga, a **My Love Mix-Up!** pedig „csak egy romantikus manga a sok közül”. Így némi csalódottságot véltem felfedezni a bejelentések alatt a kommenteknél. Viszont ezt árnyalja, hogy a **My Love Mix-Up!** elég népszerű a MAL szerint (mangák közül a 271.), és a melléklet betársult **Alice** egy kimondottan ismert, kedvelt és sikeres manga! A Vad Virágok Kiadó ezáltal képes lehet végérvényesen „levakarni magáról” a „csajos mangakiadó” jellegét, mivel a keleti képregényeik zöme eddig inkább a hölgyeket célozták meg. Az **Alice** lesz az itthon vásárolható magyar fordítással rendelkező mangák egyik leghosszabb darabja a **Penge az új életem** (jelenleg: 20) és a **Radiant** (19) után. Bizonyára nagy elvárásai lehetnek a kiadójának vele, ha a **Radiant** mellett egy újabb terjedelmes mun-



kába belevágnak. Hát kívánjunk nekik sok sikert és jó munkát a fordításhoz!

Frissítés: Szerencsénkre a Vad Virágok még jobban felpörgött. Egyből három címet droppoltak a nyári MondoConon. Ezek a *Tokyo Revengers*, a *Blue Lock* és *Aku no Hana*. A TR ráadásul kemény és puhatáblás verziót is kap. Ebből a hármából talán az *Aku no Hana* a legkevésbé ismert, a pszichológiai dráma 2013-ban kapott egy egyedi látványvilágú animét, és a magazinban is olvashattatok róla ([87. szám](#)). A másik kettőt viszont valószínűleg senkinek nem kell bemutatni.

A „megfontolt játékos”: GABO Kiadó

A három nagy magyar mangakiadó közül a GABO az egyedüli, akiknek nem tudok a „fejébe látni”. Évente négy kötettel jelentkeznek a sorozataik, melyek conról conra rendszeresen érkeznek.



A Gabo-faggatóban nem cáfolták, hogy további terveik vannak a mangázás terén, mégsem adtak nekünk semmilyen információmorzsát, mire is számíthatunk tőlük a jövőben.

Kommunikációjukból egyértelmű, hogy a **Vinland Saga** a legsikeresebb sorozatuk, és én nagyon bízom benne, hogy ez így is marad, és elérnek a végére – messze van még az a 29. kötet!

Viszont fél év már eltelt mindenféle új bejelentés nélkül, így én nagyon remélem, hogy az év második felétől már kaphatunk tőlük új megjelenési címet/címeket!

Frissítés: És érkezett is azóta egy bejelentés! A 10 kötetes *Ano Ko no Kodomo (A barátnőm gyereke)* mangát várhatjuk tőlük.

Mit tartogathat a jövő?

A Shueisha kiadó magyarországi nyitása új kapukat nyitott meg a képregények hazai képvi-



selői előtt. Semmi kétség afelől, hogy a közszájon forgó címek egy jelentős szelete ennek a japán vállalatnak a tulajdonában áll. Meglátásom szerint jelenleg csak egy kis ízelítőt kaptunk a Shueisha kínálatából. Nem történt még olyan „robbanás” az első címeiktől, mint amit én a Kodansha első mangái után láttam (pl.: **Paraziták**, **Boszorkánysüveg-műhely** vagy **Planetes**).

2025-ben összesen 17(!) új mangasorozat próbálta meghódítani a hazai mangagyűjtők szívét (2023-2026 júniusa között ugyanennyi manga futott ki itthon). Nem valószínű, hogy ez a szám idén túlszárnyalja a tavalyit, viszont a humorosabb és romantikus mangákkal (pl.: **Kirio Fanklub**) sikerült még színesebbé tenni ezt a bizonyos palettát, aminek mi, magyarok csak örülni tudunk! S talán nem árt, ha kicsit megpróbálunk eltávolodni a kaland és horror műfajoktól.

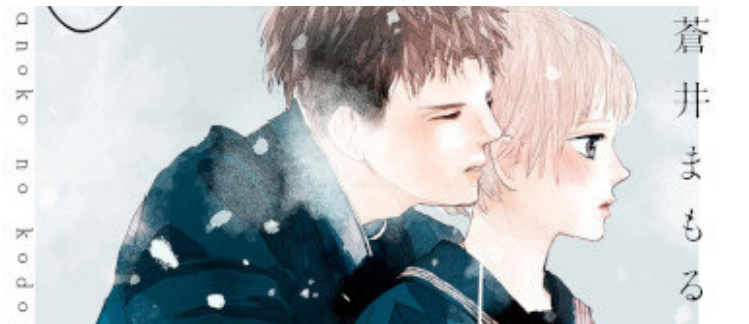
Már több manga végére értünk, vagy a vége felé közeledünk, mire ez a cikk íródik. A Vad



Virágoktól kifutott a **Mert többen nincsenek**, lassan végére érnek a **Toé Tábláinak**. A FUMAX-nál a **Planetes** és a **Sayuri** kifutott, lassan érkezik az utolsó felvonása az **Alitának**, és (kicsit később) a **Solo Leveling**nek. A **Takopi** pedig egykötetes terjedelmével egy azonnal lezárt projektté válik a nyári Mondoconra. Ezeknek a mangáknak a helyére pedig kellene valami újdonság! Erre az utat a FUMAX és a Vad Virágok már kikövezete, a GABO pedig hallgat, mint a sír. De semmi gond: senki nem fog manga nélkül maradni a nyárra!

Lezárás

2026 első felére a hazai mangapiac lecsilapodott. Jelentek meg új címek, ám azok jelentős része inkább közepkategóriás könnyedebb alkotásokból állt. A bejáratott sorozatok, mint az **AoT**, a **Könnyhold Birodalom**, az **Orange**, a **Penge az új életem** stb. továbbra is néhány havonta



újabb megjelenésekkel büszkélkedhetnek, ezáltal 2024 és 2025 jól megeremtette az alapját annak, hogy 2026-ra folyamatosan hozhassa a GLS, a Posta és a Foxpost az újabb ázsiai képregényeket otthonainkba.

Láthatjuk, hogy a cikk megírása után is érkeztek az új hírek, kérdés, hogy fogják-e még idén ezt fokozni?

Mindenkinek jó mangázást kívánok!
Decemberben folytatjuk!

2026-ban indult mangák	Terjedelem	Kiadó (és link)
A császár és én	3	FUMAX
A Jakuzs és kóbor cicája	4	FUMAX
Alice in Borderland	18	Vad Virágok
Black Torch	5	Vad Virágok
FANGS	3	FUMAX
Kárhozott vér	8	FUMAX
Kirio Fanklub	6	Vad Virágok
Last Quarter	2	FUMAX
My Love Mix-Up!	9	Vad Virágok
Sayuri	1	FUMAX
Takopi eredendő bűne	1	FUMAX



JIZO ÉS NINGYO

Írta: Hirotaka



manga - ajánló

Folytatom a múltkori számban elkezdett „cikksorozatomat”, amiben az itthon kiadott rövid terjedelmű mangákról írok. A hosszúakról azért nem, mert nincs rájuk időm, és kevésbé tartoznak az érdeklődési körömbe, plusz mást is olvasok.

Ezúttal a Fumax kínálatából vettem le a polcra a Jizo és a Ningyo köteteit.

Mato nem ismeretlen számomra, mivel ő jegyzi az *Emperor to Issho* című mangát is, amit én már régebben olvastam, de a Fumax ezt is elkezdte kiadni a *Császár és én* címmel. Annak a története természetesen Japánban játszódik, amiben a főszereplő lány befogad egy császárpingvint, és közös mindennapjaikat követhetjük nyomon. Már amennyire ez mindennapi, hogy valakihez betelepszik egy pingvin. Cselekmény nem sok van, viszont cuki, és moderáltan vicces is, így aki lazulást keres, tegyen vele egy próbát. Nem hosszú, csupán négy kötet. Ám ez nem csak emiatt fontos, hanem mert így a laza slice of life műfaj is talán meghonosodik nálunk, és olyanokat vesz célba, akik nem szeretnék harcokkal vagy éppen romantikával teli mangákat olvasni.

A *Jizo* és *Ningyo* viszont teljesen más élményt adnak nekünk. A francia író, Mr Tan, és Mato közös művei az élet és halál határvonalára kalauzolnak minket egymástól független történeteikben. Merítenek a japán és a nyugati miológiából is, inkább drámai, nyomasztó hangulatot árasztva.

 Tartalomjegyzék



Jizo

Főszereplőnk, Aki egyedül ül egy parkban lévő padon, és búslakodik, eltévedt, nem tudja, hogy menjen haza. A háttérben pedig néhány gyerek játszik. Mielőtt elgondolkodnánk a helyzeten, a fiúhoz odalép egy másik gyerek, és Jizo néven mutatkozik be. Nos, aki ismerkedett egy kicsit a buddhizmussal és esetleg tudja mi az a Jizo, azoknak nem lesz nagy meglepetés a történet drámája. Azért egy boxot itt hagyunk magyarázatként.

Jizo

Ha Japánban járunk, akkor biztosan látunk, de animékben is gyakran előfordulnak, főleg erdőkben, útszélén, buddhista templomok környékén a kedves gyerekszobrok, az úgynevezett Jizók. Teljes nevén Jizo Bosatsu, ő védelmezi az elhunyt, és a meg nem született gyermekeket. A japán hiedelem szerint a szüleik előtt távozó gyerekek, nem képesek átkelni a folyón a túlvilágra, ezért Jizo segít nekik, és védelmezi őket a szüleik helyett.

Rengeteg érzélem: aggodás, szomorúság, fájdalom, félelem mellett remény és bizalom szabadul fel a történet lapjain, ahogy követjük Aki és Jizo útját, hogy a fiú tényleg hazajusson, és ne kerüljön a rá vadászó démon karmaiba. A történet íve végig fókuszált, feszült.



A rajzok – mind a karakterek, mind a hátterek – szépek, jól átjönnek a szereplők érzelmei, és érezzük az adott jelenet súlyát. A környezet a hangulattal és a cselekménnyel együtt változik, éppúgy szerepe van a vidámparknak, mint a városnak vagy az üres szobának. A cselekmény egy-egy helyen picit pihen, időnként viszont megüti a horror szintjét. Az igazság feltárulása pedig sokakban eltörheti azt a bizonyos mécsest, ám a történet fényében kielégítő végkifejletet kapunk. A párbeszédek egyszerűek, mondanivalójukat akár sablonosnak is mondhatnánk, ám ez itt jól működik, hiszen egy gyerekről van szó, aki eltévedt és fél, egyszerűen irreális lenne mélyebb gondolatokkal dobálózni, amiktől túl „nehéz” lenne a Jizo. A jelenetek által kiváltott érzelmeink súlyát, Jizo egyszerű, kedves gondolataival segít feldolgozni, és bizalmat ébreszt Akiban és bennünk is.

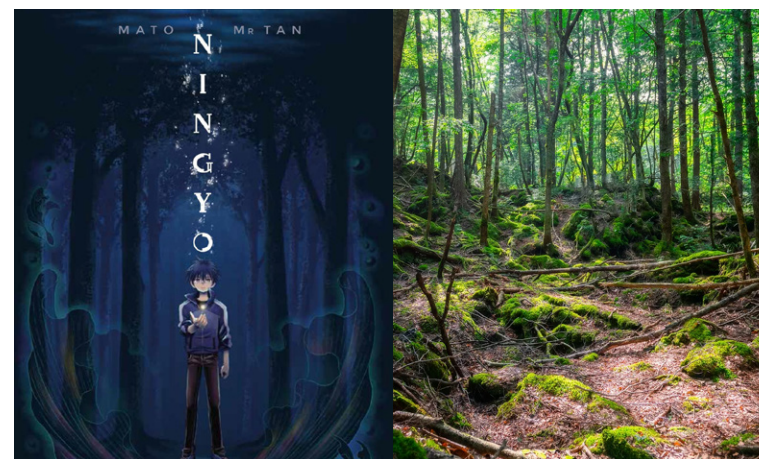
A Jizo jó belépő lehet a mangák világába azoknak, akik egy komolyabb, komorabb művel szeretnének kezdeni, és nyitottak a buddhizmus, valamint a japán hitvilág egy apró szegmensére.

Ningyo

Az alkotópáros másik munkája sötétebb és jobban odakacsint a horrorműfajnak, mint a Jizo. A helyszín Aokigahara, amiről már írtunk egy régebbi AniMagazinban, de azért ide pakolunk egy boxot erről.

Daichi öngyilkos szándékkal ment Aokigaharába. De valami nem stimmel: Kai, Daichi bátyja nem érti, miért dobta el magát az életét a testvére, hiszen volt jó állása, családja, és látszólag minden rendben ment. Kai tehát behatol Aoki-hara mélyére, hogy megkeresse az okokat.

Ez az a pont, ahol a történet átmegy a misztikum színpadára, és a japán, valamint a görög mitológiát keveri egybe. Megjelennek a szirének mint Aokigahara lakói és minden baj forrásai. Ez a fantasy ötlet kicsit zavaró, szóval tegyük rendbe a dolgokat. A ningyo japánul sellőt jelent. Létezik is a japán folklórban sellő, ami félig ember, félig hal és majomszája van. Ábrázolásuk csak a nyugati kultúra elterjedésével változott meg az általunk ismertre (*A kis hableány* is *Ningyohime* néven fut



a szigetországban). A mangában szereplő lények viszont szirének, amik az *Odüsszeiában* félig ember, félig madár alkatúak, csak később kezdtek el sellőalakban ábrázolni őket. A szirénekre jellemző, hogy hangjukkal halálba csalogatják az embereket, ugyanakkor a különböző történetekben a sellőkre is jellemző lett, hogy megbűvölik a matrózokat a hangjukkal. Az itteni vegyítés oka, hogy az egyik szirén a Ningyo névre hallgat, ami egyből megmagyarázza a címválasztást, aki növéreivel ellentétben a jó érdekében találkozott Kaijal, és ezzel inkább közelebb áll a sellő alakjához, hiába szirén.

AOKIGAHARA

Aokigahara egy 35 km²-es erdő a Fuji északi lábánál. A fák tengerének is nevezik, melyet démonok laknak, mivel a fák nagyon sűrűn nőttek, és az állatvilág is gyér, emiatt itt a csend az úr. A hely a 60-as években lett népszerű az öngyilkosok körében. Matsumoto Seichi 1960-ban megjelenő *Nami no Tou* (*Tower of Waves*) című könyvében egy szerelmespár az erdőben követ el öngyilkosságot. A 36. számban részletesen írtunk Aokigaharáról, érdemes elolvasni. ([36. szám](#))

Ez persze semmit nem von le a történet értékéből. A Ningyo sokkal misztikusabb, mélyebb, komolyabb, és nagyobb vásznon dolgozik a Jizónál. Nemcsak a halál kérdése van körbejárva, a sziréneken keresztül az emberi jellem – akár egyéni, akár mint közösség, faj – alapját szeretné megmutatni a manga. Reflektál a társadalom egyénre helyeződő nyomására, ami a japán életmódban különösen nagy probléma. Mindezek díszletében felszínre kerülnek Kai érzelmei a bátyja, családja iránt, így végül a cselekmény egy önkeresési úttá válik. Kai nem pusztán azt látja meg, miért lett öngyilkos a bátyja, hanem, hogy ő hogyan tudna élni.

A *Ningyo* több ponton is elgondolkodtató, és ahogy a Jizónál, itt is többféle érzelm ölel minket körbe: félelem, megbánás, gyász és annak feldolgozása, megváltás, remény és továbblépés.

A *Ningyo* egyetlen hibája, hogy a manga közepén kicsit soknak érezhetjük a magyarázatot, és elveszíthetjük a fókuszot. Kicsit Aokigahara mint helyszín is háttérbe szorul. A mitológia és a szirének története dominánsnak érződik, és elviszi kicsit a hangsúlyt Kai történetéről. Ebből meríthetett volna kevesebbet a manga, habár úgy bizonyosan sokkal nyomasztóbb és horrorisztikusabb lett volna a *Ningyo*.

A *Ningyót* is szívesen ajánlom első manga-élménynek, de inkább azoknak, akik szeretnek elgondolkodni a mélyebb és összetettebb üzeneteken.

銀河英雄伝説

原作 田中芳樹
漫画 藤崎 竜

LEGEND OF THE GALACTIC HEROES

történet a távoli jövőben napjaink problémáiról

Írta: A. Kristóf

 manga - ajánló

Még mielőtt bármit is mondhatnék a történetről, először tisztázom, pontosan miről is szól a cikk. Ez nem annyira egyszerű, mint amilyennek tűnik, ugyanis számos változat készült a Legend of the Galactic Heroes-ból. A legegyszerűbb, ha időrendi sorrendben kezdem, tehát az eredeti alkotásnál. Az eredeti mű egy regénysorozat Tanaka Yoshiki tollából. A regény 1982 és 1987 között jelent meg, összesen 10 kötetben, két különböző illusztrátor közreműködésével (ezek a regények eltérnek a nálunk megszokott kiadványoktól, mivel illusztráltak). Ezzel párhuzamosan 1984 és 1989 között megjelent egy kiegészítő sorozat is Gaiden címen, ami 5 könyvet kapott (ennél a sorozatnál már 4 különböző illusztrátor dolgozott, így majdnem minden könyvnek más a rajzstílusa).

Ahogy az látható, a történet népszerű volt, és széles rajongói táborra tett szert. Így talán nem meglepő, hogy rögtön az eredeti regénysorozat befejezése után, 1988-ban anime adaptáció is készült belőle. Az anime nem okozott csalódást sikerterén, ugyanis nem kevesebb, mint 110 OVA rész készült belőle, és egészen 1997-ig volt műsoron. Itt meg szeretném jegyezni, hogy míg az anime jó értékeléseket kapott (a Myanimelist-en 9,02/10), az eredeti történettől jelentős mértékben eltért. Természetesen nem annyira, hogy két különböző alkotásról lenne szó, de számos ponton megváltoztatták a sztorit. Ezen siker nyomában 2018-ban egy új animesorozat indult, ami 12 részt ka-

pott. Ezúttal klasszikus TV animéről beszélünk, az értékelése pedig kevesebb átlagon áll (7,81). De egyik oka ennek, hogy ez az évad sokkal rövidebb, mint az OVA sorozat, azóta viszont movie részek formájában érkeznek a folytatásai (többnyire 8 körüli átlagértékkel).

Végül, de nem utolsó sorban elérkeztünk a mangákhoz, ahol szintén több sorozat létezik. Egész pontosan kettő manga verzió látta meg a napvilágot, két különböző manga mestertől. Az első sorozat Michihara Katsumi munkája, amely 1986 és 2000 között jelent meg. Ez a manga 11 kötetes, és az eredeti regények közül az első két könyvet dolgozta fel. Később 2006 és 2012 között 4 kötetes folytatást kapott, ami a harmadik könyvet dolgozta fel. Továbbá ugyancsak Michiharának köszönhetjük, hogy a Golden Wings különálló rövid történet létezik manga formátumban is. A legújabb mangaadaptáció pedig alig pár hónapja ért véget. 2015-ben indult Fujisaki Ryu mangaka alkotása, ami végül a teljes eredeti művet magába foglalja. A manga egészen 2026 márciusáig futott, és 35 kötetet tesz ki. A mangák sokkal közelebb állnak az eredeti történethez, mint az első animeadaptáció, habár kisebb változtatások itt is történtek.

Végezetül pedig a játékadaptációk maradtak, amelyekből szintén több készült. Mindössze az utolsót említeném, ami egy 2008-as stratégiai játék.



Ez a cikk a mangák alapján készült, de nem tartalmaz spoilert, ezért ha valaki az eredeti regényeket vagy az animéket szeretné megnézni, akkor sincs bajban, elő lehet venni azokat is. Nos, miután így körbejártam a dolgot, és remélem, nem sok embert veszítettem el az úton, már csak egy kérdés maradt, végül is miről van szó?

A történet világa

A történet messze a jövőben játszódik, amikor az űrutazás, valamint a bolygók módosítása (kolonizálás céljából) hétköznapi dolognak számít. Ahogy az emberiség terjed az univerzumban, úgy egyúttal új koncepciók is szükségesek. Ennek ellenére egy idő után egy diktátor kerül a politikai elit élére, aki könyörtelen politikákat vezet be. Így születik a Galaktikus Birodalom, amely abszolút monarchiaként működik. Ahogy az várható, egy idő után az elégedetlenség akkorára nő, hogy a népesség egy része elmenekül a birodalom területéről, és egy másik galaxisban próbálják újrakezdeni, ezúttal demokráciaként. Azonban elkerülhetetlen, hogy a két nagyhatalom előbb vagy utóbb találkozzon, így egy galaxisokon átnyúló háború veszi kezdetét. A manga történetében ez a háború már 150 éve folyik anélkül, hogy dűlőre jutottak volna. A két birodalom mellett még létezik egy „szabad bolygó” is, amely kereskedik a két riválissal, és manipulálja őket a saját érdekében. Így a harc mellett a politika is fontos szerepet kap. Itt van egy jelentős eltérés az eredeti regények/



mangák és az OVA között. Míg az eredeti regényben a történet a két főszereplőről szól (a két birodalom zsenije, akik egymás ellen harcolnak), valamint a személyes életükről, addig az anime sokkal inkább a „nagy képre” koncentrál. Így az animében több szereplővel találkozunk, mint a regényekben és a mangákban.

Összegezve a manga egy sci-fi, ami bár a távoli jövőben játszódik, mégis mai vagy jobban mondva mindenkori problémákat tárgyal.

A mangák rajzstílus

Nos, ez az a pont, ahol egy kicsit sántít a dolog. Mindenkinek megvan a saját ízlése, de nekem a gótikus katonai egyenruha nem igazán jött be. Ahogy olvastam a mangákat, az az érzésem volt, mintha egy színházi előadást látnék, mármint



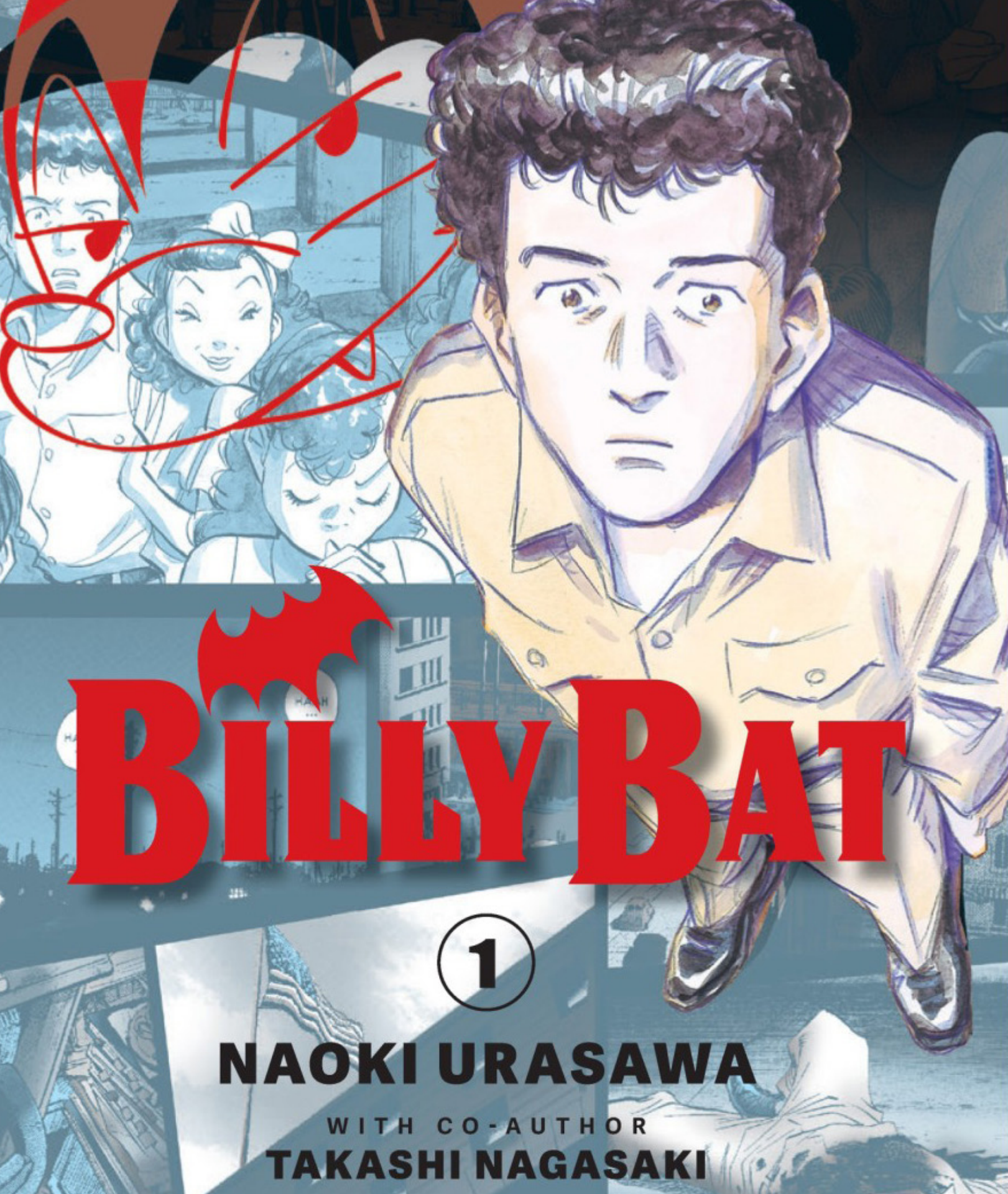
olyan, mintha a szereplők elnagyolt ruhákban lennének. Ezt leszámítva viszont nincs panaszom a rajzstílusra.

Kiknek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik a sci-fi történeteket. Emellett bár a cselekmény háttére egy háború, de sokkal inkább a szereplőkről és az életükről szól. Így érdekes lehet azoknak, akik kedvelik az akció, kaland, dráma kategóriákat, valamint az olyan történeteket, ahol nagy tétre mennek a dolgok.



Alternatív címek: Ginga Eiyū Densetsu, LOTGH, LOGH, LGH, Gin'eiden, Heldensagen vom Kosmosinsel
Alkotók: Tanaka Yoshiki írta az eredeti regényeket, valamint Fujisaki Ryu és Michihara Katsumi a mangákat



☐ manga - ajánló



BILLY BAT

Írta: A. Kristóf

A mangának két alkotója van, Urasawa Naoki és Nagasaki Takashi. Míg Nagasaki neve valószínűleg nem mond semmit az olvasóknak, Urasawát annál többen ismerik, hiszen az ő nevéhez fűződnek olyan mangák, mint a Monster vagy a 20th Century Boys (előbbiről a magazin [22. számában](#), utóbbiról pedig a [19. számban](#) olvashattok, mindkettő cikk Strayer8 alkotása). Úgy gondolom, ez már sok embernek belőtte, hogy milyen alkotásról van szó, ugyanis Urasawa Naoki stílusa annyira markáns, hogy azt vagy csak szereti valaki, vagy nem tudja elviselni. Akik ez alapján ítélik meg ezt a mangát, azok bizony nem csalódnak. Akárcsak a másik két mű, amit említettem, a Billy Bat is összetett és csavaros történettel rendelkezik, ahol minden egyes válasz egy új kérdéshez vezet. Így tehát a manga olvasásához sok türelem, figyelmes szem és elme szükséges. A Billy Bat nem az az alkotás, amit valaki gyorsan átlapozhat.

A manga világa

A történet egy egyszerű és eléggé hihetetlen helyzettel indít. Főhőse egy amerikai japán rajzoló, aki egy Billy Bat nevű sorozat fő alkotója. Azonban ahogy egyre több és több történetet rajzol, az az érzése támad, hogy a sorozat főszerep-

lője, Billy Bat nem az ő alkotása, hanem már látta valahol. Ahogy ezen töpreng, arra a következtetésre jut, hogy Japánban látta, amikor ott szolgált (a manga 1949-ben kezdődik). Így tehát elindul, hogy megkeresse az inspirációjának forrását. A történet tehát egy teljesen személyes helyzetből indul, de fokozatosan kibontakozik, egészen addig, hogy nem csak a világot fogja magába foglalni, hanem az egész történelmet is. Ezt itt olvasva valószínűleg nem csak hihetetlennek tűnik az olvasónak, hanem értelmetlennek is. A cselekmény azonban nagyszerű módon építi fel mindezt: mint egy lépcsőfok, egyik réteg a másikra épül anélkül, hogy üres hely maradna a különböző fokok között. Ezért is említettem, hogy a manga olvasásakor nagyon figyelmesnek kell lenni, különben könnyen lemarad az ember egy-két fontos dologról.

Kiknek ajánlom?

Természetesen elsősorban azoknak ajánlom, akik már ismerik és kedvelik Urasawa stílusát. A Billy Bat tagadhatatlanul a mangaka jól ismert stílusában készült, annyi különbséggel, hogy még részletesebb és nagyratörőbb, mint a már említett két alkotás.

Azoknak, akik most ismerkednek az alkotóval és az ilyen típusú alkotásokkal, a következő okok miatt érdemes belekezdeni ebbe a mangába: nagyon jó történetvezetéssel rendelkezik. A mangakák jól átgondolták a történetet, és úgy időzítették a különböző lépcsőfokokat, hogy minden kötet végén sejtetik a következő lépést, a következő fordulatot. Ennek köszönhetően nehéz lerakni a mangát, valahogy az ember mindig többet akar belőle. Az egész történet az elejétől a végéig összefügg, miközben a „személyes”-től eljutunk a „világszintű”-ig. Nemcsak megannyi részlettel rendelkezik, hanem koherens is. Nagyszerű érzés, amikor egy-

egy darab a helyére kerül, mint egy puzzle, amit hetek óta próbál az ember kirakni.

Ami meglepő lehet az olvasók számára, hogy számos történelmi esemény megjelenik a mangában, de ezek kreatívan lettek újraértelmezve. Én személy szerint élveztem ezeket a részeket is, mivel rámutatnak, hogy a történelem nem fekete vagy fehér, hanem olyasvalami, amit mindig egy bizonyos szempontból néznek. Számomra ez pozitívum volt, és jól ment kéz a kézben egy másik kellemes tapasztalattal, a manga polgárpukasztó hozzáállásával. A történet során az alkotók nem féltek új és talán botrányos gondolatokat is beletenni a mangába. Számos alkalommal jól érezhető, hogy a cél az olvasó meghökkentése volt, hogy olyasmiről kelljen gondolkodnunk, amiről valószínűleg eszünkbe sem jutna. Valószínű-

leg pont emiatt, de gyakran a mangában egy egyenes és nyilvánvaló válasz helyett többféleképpen értelmezhető választ kapunk.

Összegezve, a manga sokban hasonlít Umberto Eco *A Foucault-inga* című könyvére (tudom, A róza neve ismertebb alkotás tőle, de ez egy jobb könyv), az összetett világa, fordulatos cselekménye, a történelmi újraértelmezése és a gondolat provokálása miatt. Nagy vonalakban erre számíthat valaki, ha ezt a mangát olvassa.

A manga rajzstílusa

Rajzolása egyedi és szépen kidolgozott, látszik, hogy az alkotók nem siettek vele, és szépen a helyére tettek mindent. Ez egyaránt érvényes a rajzstílusra és az egész mangára. Nem szeretnék sokat időzni a látványon, mert ennél a mangánál a történet az, ami igazán megragadja az embert,

ugyanakkor azt sem szeretném, ha valaki azt gondolná, hogy itt hiányt szenved az alkotás. A rajzstílusban sem fog csalódní senki, még akkor sem, ha nem kiemelkedő.

Emiatt már nem kezdek új alcímet, de tudtommal nem készült anime vagy más adaptáció az alkotásból. Ennek ellenére létezik hivatalos angol fordítása a mangának.



leg pont emiatt, de gyakran a mangában egy egyenes és nyilvánvaló válasz helyett többféleképpen értelmezhető választ kapunk.



Hossz: 20 kötet
Megjelenés: 2008.10.16. – 2016.08.16.
Író: Urasawa Naoki és Nagasaki Takashi
Műfaj: rejtély, detektívtörténet, misztérium, emberfeletti





Painter of the Night

BL | R

More >

1363 >

NEW Every 2/12/22 | 19,98M 318K

Creator [Byeonduck](#)

#ShortDrama

#SnackTime

#Intense

#30COINS

#BL

#Obsessiv

Unlock

PAINTER OF THE NIGHT

Írta: Catrin

Aktuális ez a BL manhwa, mivel jelenleg is fut az angol nyomtatott kiadása, és idén érkezett belőle élőszereplős drama sorozat is (39. oldal). Eredetileg webtoonként jelent meg a Lezhin platformon koreai és angol nyelven, amit én elsőként ebben a formában követtem, de azóta gyűjtöm a köteteit is (az utolsó, 5. kötet megjelenése idén decemberben várható). Az újraolvasás során sem vált igazán kedvencemmé, de kedvelem, érdekesebb darabnak tartom, így következzen egy rövidke ajánló azoknak, akik még nem találkoztak vele.

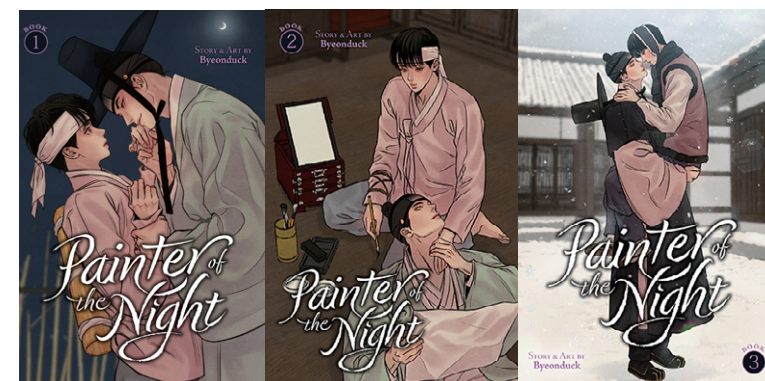
A történet egyszerre klisés és különös. Klisé, hogy van egy rámenős, bunkó, kegyetlennek tűnő top és egy lányos kinézetű, gyenge, ártatlannak tűnő bottom alkotta párosunk, akik az explicit webtoonok sorát gyarapítják, tehát látványosan szexelnek. Különködnek, mert a festős téma, a hozzá kapcsolódó jelenetek és az így fejlődő románc egyedi. Persze a top nem is annyira durva, a bottomnak pedig nem kell a szomszédba mennie egy kis kanosságért. (Miért is kellene? Pornót fest!) Baek Na-kyum tehát tehetséges művész,

manga - ajánló

akit a léha nemes úr, Yoon Seungho felkér, pontosabban festésre kényszerít. Na-kyum előben nézheti Seungho meleg orgiáit, hiszen az a dolga, hogy a legszenvedélyesebb jeleneteket megörökítse. Mindeközben persze mindketten a másik hatása alá kerülnek, a többi jelenlévő legnagyobb bánatára. Innen indul egyfajta féltékenykedős szappanopera „arc”, ahol a mellékszereplők már akkor keresztbe akarnak tenni a főhősöknek, amikor azok még egyáltalán nem tudják, hányadán állnak egymással vagy a múltjukkal. A történet közepén persze megkapjuk a romantikát, így ha addig nem, ott már többnyire szimpatizálhatunk a párossal. A manhwa záró „arc-ja” pedig elmegy egy komolyabb, politikaibb, drámaibb irányba, természetesen happy enddel, szóval túl összetett konfliktusokra nem kell gondolni, de számítsunk némi időugrás kárára.

Miért működik ez az egyszerű, félig erotikus, félig darkoskodni próbáló romantika? Egyrészt végig nagyon szép, stílusos és egységes a rajzolása, Byeonduck tehetséges alkotó! Másrészt a történet apró mozzanatait és végig működő logikáját elég jól eladja újra ezt az egymásra találós történetet. Persze helyenként izgalmas is, bár igazán csak úgy volt az, amikor még futott. Egyben olvasva sokkal jobban kijönnek a sablonos elemei. Sajnos a live action adaptáció pont ezt az érzetét domborította ki (erről bővebben a következő oldalon írtam).

Személy szerint én a legtöbb szegmensét megkedveltem valamennyire, az anatómiailag



is szép rajzolását meg a szexjelenetek nyersebb komponálását szívesen nézegettem, ahogy a főszereplők jellemfejlődése is jól átjött (moderáltabb Seungho, magabiztosabb Na-kyum), a sztori pedig kerek egész, szimpatikus és drámázós/szarkavarós jelenetekkel. Amit nem kedveltem, az Na-kyum tanárának szála... persze kellett a fiú változásához. Illetve nem vagyok oda a festő srác dizájnjáért sem, Na-kyum valahogy túl cuki nekem, néhány jelenetben pedig még fokozzák is a ragyogását. Ami még mókás volt, hogy anno az olvasók nagyon várták, mikor szerepel majd Seungho kiengedett hajjal a paneleken. Kaptunk végül ilyen jelenetet, de szerintem lehetett volna még ezt fokozni.

A Painter of the Night olvasását és beszerzését főként azoknak ajánlom, akik nem rettennek el a felvázolt karakterdinamikától, akik nem várnak sokat a sztoritól, de szeretik a jó erotikus jeleneteket, illetve ránézésre is felfigyeltek a tehetséges alkotó stílusára. Hangulatos, látványos, kosztümös BL-nek tökéletes.



PAINTER OF THE NIGHT

Írta: Catrin

Májusban érkezett a népszerű *Painter of the Night* webtoon manhwa (37. oldal) élezzereplős adaptációja. Ráadásul vertikális drama-sorozatként jelent meg, amiről korábban azt sem tudtam, eszik-e vagy isszák (na jó, talán egyszer futottam bele ebbe a formátumba még pár hónappal ezelőtt), szóval látnom kellett, mennyire működik és mennyire lesz gagyi egy ilyen provokatív manhwa adaptációja ezzel az egyszerű és rövidke megvalósítással. Nos nem ájultam el az élménytől sem jó, sem rossz értelemben, de alapvetően nem ajánlom a sorozatot.

Aki ezek után kíváncsian olvas tovább, annak az eredeti manhwát említeném vállalhatóbb műként: ha még nem ismerkedtetek vele, itt az ideje. Bár a története egyszerűbb és klisé, a festő témája érdekes, a rajzolása szép és emlékezetes (az előző oldalon írtam róla bővebben). A sorozattal csak az a baj, hogy ebben a formában ez az erotikában érdekes, sztoriban semleges alap egyszerűen nem működik. Hiszen bevállalósabb szexjeleneteket nem forgatnak ilyen adaptációknál, jól működött egyébként is nehéz lenne (ne

live action - ajánló

tűnjön olcsó pornónak), minden más viszont minőségi lehetne, de ez az, amit ne várjunk, pláne ne egy vertikális k-dramától. Így tehát lőttek az egyedi hangulatnak és a színvonalas tálalásnak. Persze mindkettőnél úgy csinálnak, mintha lenne: a festő Na-kyum itt is kényszerből erotikus képeket festet a léhűtő nemes Seungho előben prezentált orgiáiról, ergo hangulat már-már lenne, csak kár, hogy az intim jelenetek borzasztóan színpadiasak. A tálalásnál pedig igyekeztek a manhwa helyszíneit, ruháit, karakter ábrázatait mind-mind hűségesen adaptálni. Kaptunk is jól eltalált jeleneteket és szereplőket, csak sajnos érződik, hogy ez egy olcsóbb sorozat, hogy a smink túlzsúv, a színészek pedig kezdők vagy nem elég jók. A szándék megvolt talán, de a megvalósítás kicsit sem profi, persze miért is vártunk volna mást.

Amit kiemelnék, hogy a sorozat csupán 60x2 perc, de ez alatt a részek végigadaptálják a manhwa teljes sztoriját. Rohanósan ugyan, de minden fő eseményt megkapunk. Így a hirtelen vágások, a cenzúra miatti mesterkelt jelenetek és a felszínes színészi alakítások könnyedén azt mutatják, hogy ez egy rövid kis semmiség, egy sablonos történet, aminek miért lenne nagyobb szám a manhwája?! Nos sokkal nem bonyolultabb, ez tény, de látványos képregényként igenis működik.

Tetszett a dramában, hogy Na-kyum karakterét egész jól eltalálták, bár szumma lehetnek volna jobbak a színészek, de külsőleg itt-ott hasonlítanak. És bár kritizáltam, hogy így adaptációként nem az igazi, de egyúttal értékelem is, hogy



amennyire a visszafogottabb BL keret engedte, igyekeztek manhwahű részeket alkotni.

Mi is az a vertikális drama? Hogy eleve vertikálisan, tehát állított videófelvétellel forgatták le a jeleneteket, amik így tökéletesen igazodnak az okostelők képernyőjéhez, nehogy el kelljen forgatnunk vízszintesbe azt a telefont. Hiszen a mai rohanó világban csak erre van időnk: doomszcrollolni a hülyeségeket, a videókat és most már a sorozatokat is. Gondolom, van is rá kereslet, ebben a Lezhin Snack appban az egyik legkedveltebb cím lett ez a BL. Azt nem mondom, hogy minden képregény minőségi adaptációért kiált, de talán ennyire fapadosan sem kéne kezelni. Nyilván ebben a formátumban is készülhetnek jobb művek, csak még ki kell fornia a dolognak. Vagy nekem kéne több hasonló tartalmat fogyasztanom, hogy megtaláljam a tutit...

Ha valaki szereti a manhwát, kíváncsi erre az adaptációs formára, és még tetszenek is neki a választott színészek, akkor próbálkozzon, hátha jobban megkedveli ezt a verziót is. Mindenki más maradhat a képregényverziónál.



FANGS OF FORTUNE

Írta: Yuuko

☐ live action - ajánló



Bevallom, nem gyakran nézek kínai sorozatokat. Ennek alapvetően két oka van a cenzúrán kívül. Az egyik a hosszuk, hiszen valljuk be, nem sok ideje van az embernek 30-70 részes sorozatokat nézni, még akkor sem, ha 80 helyett „csak” 45 perces részekről beszélünk. A másik pedig az, hogy szeretem a boldog befejezéseket, a kínaiak pedig igencsak belekényelmesedtek a tragikus történetek tragikus befejezéseibe. Most viszont mégis próbát tettem ezzel a sorozattal, mert valahogyan úgy éreztem, hogy – hiába féltem az esetleges szomorú befejezéstől – ez egy nekem való sorozat. És milyen igazam volt! Aki hozzám hasonlóan nem szokott szomorú befejezésű sorozatokat nézni, annak már most elmondom, hogy a történet semmiképp sem „és boldogan éltek, amíg meg nem haltak”, de nem mondanám teljesen tragikusnak sem.

Történet

Az emberek és démonok külön világban élnek, egymástól elválasztva, ez viszont természetesen nem akadályozza meg a démonokat abban, hogy az emberek világába átszökve akarva-akaratlanul káoszt okozzanak (de nyilván inkább az előbbiről van szó). A démonok ellen jött létre – az elég beszélő nevű – Démonvadász Hivatal. De pár évvel a történet kezdete előtt mind a hivatal legfontosabb harcosait, mind pedig a démonok elleni védekezésben szintén nagyon fontos szerepet játszó Bai Ze istennőt is megölte egy Zhu Yan nevű nagy erejű démon. Ugyan ismert az utódjá-

nak a személye, de valamilyen oknál fogva ő nem tudja használni az istennő erejét. Wen Xiao, hiába nincs ereje, egy okos és jószívű lány, aki nem tekint gyűlölettel minden démonra: mindent megtesz azért, hogy megismerje őket, és a tetteiknek megfelelően igazságosan ítéljen felettük. Ebben azonban szinte egyedül van. Ráadásul létezik egy másik szervezet is, a Chongwu Tábor, akik válogatás nélkül ölik a démonokat, és egy erőtlen istennő nem tehet sok mindent ellenük.

A két oldal rivalizálásába sétál bele Zhu Yan, aki egy nap váratlanul megjelenik a Hivatal előtt, és feladja magát. Zhuo Yi Chen, a Hivatal jelenlegi legerősebb tagja, és egyben a Bingyi klán utolsó leszármazottja számára végre elérkezik a lehetőség, hogy megbosszulja édesapja és bátyja halálát, akiket Zhu Yan gyilkolt meg 8 évvel korábban. De a démon meglepő módon azt állítja, hogy segíteni jött, és pusztán jószándékból ítéli magát halálra, annak érdekében, hogy a Hivatal megerősödhesen a Chongwu Táborral szemben. Egy visszautasíthatatlan ajánlatot tesz a Hivatalnak: nemcsak hagyja magát elfogni, de még egy hosszú ideje megoldatlan ügyben is tud (és hajlandó) nekik segíteni.

Bár Yi Chen mást sem akarna jobban, mint bosszút állni a démonon, de a Hivatal embereként nincs más választása, mint beleegyezni Zhu Yan ajánlatába. Zhu Yan „csak” annyit kér cserébe a saját életéért, hogy Wen Xiao is része legyen annak az ötfős csapatnak, amely elkíséri őt az ügy helyszínére.



Gyorsan össze is áll a csapat, amely olyan személyekből áll, akik Yi Chen és Wen Xiao kivételével nem ismerik egymást. A két gyermekkorú barát-hoz és a démonhoz csatlakozik még az íjász Pei Si Jing, aki korábban a Chongwu Tábor magas rangú tisztje volt, és Bai Ju, aki fiatal kora ellenére tehetséges orvos.

Vélemény

Az alap kiindulópont tehát egyszerű, de nagyszerű (viccen kívül tényleg ez a legegyszerűbb fordulat a történet során): öt, szinte vadidegen, egymásra bizalmatlanul, félelemmel vagy épp gyűlölettel tekintő személy hirtelen azon

kapja magát, hogy össze kell fogniuk a túlélés érdekében. Biztos nem lesz ebből semmi probléma, ugye?

Annyit elárulhatok, hogy nem a csapatdinamika az egyetlen problémájuk. A történet először epizodikus, hiszen a csipetcsapat az első után még további ügyekben is nyomoz, amelyekben valamilyen módon démonok is érintettek. De a legtöbb ügy esetében van valamilyen nagyobb dolog is a háttérben. Mind a Chongwu Tábor, mind pedig egy rejtélyes démon szervezkedik a háttérben: míg az egyikük Zhu Yant, a másikuk Bai Ze istennő erejét akarja magáénak. De nyilván nem mondanának nemet a másakra sem. Ha mindez nem lenne elég, nem csak Yi Chen és Wen Xiao kapcsolata

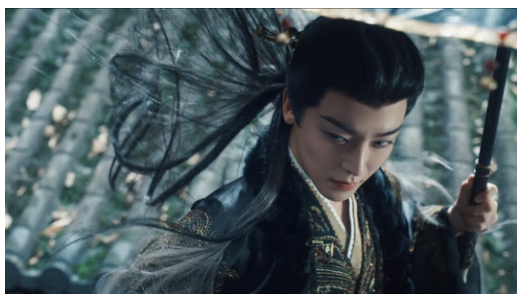


bonyolult Zhu Yannal, hanem a csapat másik két tagja is titkol egy s mást a többiek elől. De ki rejtegeti a tragikus múltját, és ki a valódi motivációját? Vajon sikerül-e megoldaniuk az eléjük kerülő ügyeket, megtalálni az istennő elveszett jelképét, visszaszerezni az erejét, valamint megakadályozni a háttérben szervezkedő erőket? Mi az az ár, amit hajlandó valaki megfizetni a démonok és emberek közötti egyensúly helyreállításáért, és egyúttal a világ megmentéséért?

A sorozat legnagyobb erőssége egyértelműen annak karakterei, és a közöttük lévő kapcsolat. Részről részre egyre több minden derül ki a múltjukról, valamint arról, hogy mi is történt 8 évvel ezelőtt a Hivatallal, a korábbi istennővel, illetve Zhu Yannal. Ahogy egyre több időt töltenek együtt, úgy kerülnek egyre közelebb egymáshoz is. Zhu Yan és Yi Chen egyszerre alkotnak egy humoros és tragikus „párost” egymással – és ez esetben valódi bromance-ról beszélhetünk és nem cenzúráról. Két nagyon eltérő látásmódú személyről van szó, akik viszont nagyon hatékonyan tudnak együtt dolgozni, és nagyon vicces interakcióik vannak egymással. Ugyanakkor a számos humoros pillanat ellenére a sorozat nem en-

gedi elfelejteni, hogy Yi Chen már az első részben megesküdtött arra, hogy amint Zhu Yan teljesíti az egyezségük rá eső részét, megöli a démont. (Ahogy az is egyértelmű, hogy látszólag Zhu Yan ezt teljesen természetesnek tartja.) Ezzel párhuzamosan Zhu Yan és Wen Xiao kapcsolata is egyre jobban elmélyül. Zhu Yan esetében egyértelmű, hogy már a történet legelején fontos számára a lány, de Wen Xiaónak több idő kell ahhoz, hogy komoly érzelmeket kezdjen táplálni a démon irányában, hiszen Zhu Yan volt az, aki megölte a mesterét. A történet alapvetően nem a romantikára fókuszál, de azért fontos része volt a sorozatnak a kettejük kapcsolatának alakulása is. Azt kicsit sajnáltam azért, hogy a vége felé Wen Xiao kicsit a háttérbe szorult, pedig az elején egy nagyon „badass” karakterként ismerjük meg. A többi karakterről részletesebben beszélni komoly spoiler lenne, de annyi elmondható, hogy a csapat többi tagja is nagyon érdekes és kedvelhető személyiségek a titkaik ellenére is.

A színészek alakítására nem lehet panasz. Hou Ming Hao, a több ezer éves démon Zhu Yan-ként számomra teljesen elvitte a történetet.



Sok helyen meg is könnyeztem a jeleneteit, zseniális volt, hogy mennyi érzelmet tudott átadni csak a nézésével is. Ez a második sorozat, amiben láttam már, és annyira megszerettem az alakítását, hogy több másik sorozatát is várólistáztam csak miatta. Chen Du Ling mint Wen Xiao szintén jó alakítást nyújtott, viszont a sorozat közepére kicsit háttérbe szorult a többiek mellett. A kapcsolataikra viszont nem volt panaszom, megvolt köztük a kémia, és bár nem ezen volt a hangsúly a sorozatban, teljesen átjött, hogy milyen fontosak egymásnak.

A főpároson kívül Yi Chen kapta a legtöbb képernyőidőt (egész pontosan csak Zhu Yan előzte meg): kettejük „brománca” szinte nagyobb fókuszot kapott, mint a Zhu Yan és Wen Xiao szerelme. Tian Jia Rui alakítása egyébként remek volt, jól átadta, milyen nehéz helyzetbe került Yi Chen azáltal, hogy segítséget kellett kérnie a családját meggyilkoló démontól, aki valahogyan (de tényleg nem romantikusan) mégis egyre fontosabbá válik a számára. Egyértelműen ő volt a rendező kedvence, szinte minden munkájában szerepelteti, ami egyrészt érthető, hiszen egy jó színészről van szó, de egy idő után már kicsit unalmassá

válik (de szerencsére ebben a sorozatban még ez nem ment az élmény rovására). A többi színészre sem lehet panasz: mindenki jól hozta a karakterét: könnyen lehetett őket szeretni vagy éppen utálni.

Ahogy a rendezőtől, Edward Guótól megszokható, a látványra semmi kifogásom nem lehetett (esetleg a túlzásba vitt filtereket lehetne említeni). Vizuálisan ez egy szinte tökéletes sorozat. Mindegyik karakter gyönyörű volt, és nagyon változatos ruháik és kiegészítőik voltak. Számtalan olyan jelenet volt, ami ráközelített a karakterek arcára, szemére, kihangsúlyozva ezzel a szépségüket. Panaszkodni nem panaszkodom rá, de akik szeretik a lendületes jeleneteket, azok ezt egy idő után zavarónak találhatják. Minden esztétikus ebben a sorozatban, legyen szó akár egy-egy beszélgetésről vagy harcjelenetekről, de még a karakterek sérüléseiről is – ez egyértelműen Edward Guo stílusa. A harcjelenetek alapvetően kidolgozottak voltak, de a túl sok lassítás kicsit a realizmus kárára ment. A CGI-ra nem lehet panasz, bár egy 2024-es drámánál talán ez már alapelvárás. A zenék szintén kellemesek voltak, néha viszont túl soknak érződtek, és engem nem tudott meggyőz-



ni arról, hogy a harcjelenetek alatti rap szükséges volt. Szerintem nem illett a történet hangulatához. De aki már nézett pár történetet a rendezőtől, az tudja, hogy neki ilyen a stílusa, így alapvetően meglepetést nem okozott a számomra, de a jövőben örülnék annak, ha megtalálná az egyensúlyt az esztétika és minden más között.

Mindezek ellenére én borzasztóan élveztem ezt a sorozatot. Objektíven látom a hibáit, de az élményen mindez nem rontott: a történet végig fenntartotta a figyelmet, tényleg nem volt benne sok üresjárat. Amint befejeződött egy rész, már indítottam is a következőt, mert tudnom kellett, mi fog történni. Sokat sírtam és nevettem rajta (bár kínai

történet lévén az előbbire több alkalmam volt), és igazából még ugyanennyi részt lazán meg tudtam volna nézni belőle. Összességében ez az egyik kedvenc wuxia történet, amit valaha láttam. Aki egy jó természetfeletti történetet szeretne látni, ahol nem a romantika van fókuszban (bár nyilván fontos eleme a sorozatnak), annak bátran ajánlom a Fangs of Fortune-t!

Hossz: 34 x 45 perc

Premier: 2024

Forrás: regény

Stúdió: iQiyi

Műfaj: rejtély, romantikus, wuxia, fantasy





STRANGE PICTURES

Írta: Hirotaka

Mostanában jó sok ázsiai és ezen belül több japán regény jelenik meg kis hazánkban. Habár jó részük emberi drámákat mutat be, amikre valaki vevő, valaki nem, de öröndetes, hogy egyre több kortárs japán irodalomhoz juthatunk hozzá magyarul. Kár, hogy a klasszikusokkal már nem akar foglalkozni senki. Tavaly viszont teljesen a nagytó alatt bekúszott egy újhullámos horror, a *Strange Pictures* vagy magyar címén *Különös képek*.

Találkozásom a könyvvel elég kacifántos. Valamikor tavaly, amikor tekergettem a BookWal-

kert, belefutottam a *Strange House* című mangába. Története a tökéletesen adagolt információival és a folyamatosan feszült hangulatával annyira beszippantott, hogy a legújabb köteteit már a megjelenés napján elolvastam. Jelenleg a hatodik kötetre várok, habár a fő történet az 5.-nél befejeződött. Írtam is róla cikket, ([83. szám](#)) és eközben találtam meg, hogy a manga valójában egy regényadaptáció, melyet az ismeretlenségbe burkolódzó youtuber, Uketsu írt és illusztrált. Catrint is behúztam a rajongásba, és amikor ő nézelődött a neten meg moly.hu-n, akkor bukkant

☐ könyvtár - ajánló

rá, hogy az író másik munkája, a *Strange Pictures* megjelent magyarul. Hurrá, irány a könyvesbolt, hazavisz, felcsap, elolvas, örül!

Ahogy a mangán, úgy ezen a könyvön sem volt nehéz átmenni, pláne, hogy nem hosszú, és címéből adódóan vannak benne képek, melyek a cselekmény fontos részét képező, annak megértését könnyítő vizuális segítségek.

A *Különös képek* egy egyszerű gyerekrajz pszichológiai elemzését választja prologusként, és világossá teszi, hogy a könyv története erősen fog építeni a rajzok jelentésére, a mögöttük megbúvó igazságra, a rajzoló lelki világára, de ez nem egy pszichológiai könyv, ez a krimi, thriller, horror elegye.

A történet kezdetén két egyetemista beszélgetésébe csöppenünk egy rejtélyes blogról, ami vidáman indul, de lezárása és jelentése a homályba vész, szinte már hátborzongatóan. Ezek után további négy kép köré szőtt történetet kapunk, amiknek látszólag semmi közük egymáshoz, ám nem is tévedhetnénk nagyobb.

A regény nem a történet eredetiségével szeretne minket lenyűgözni, mert minden elemét láttuk már máshol, a megvalósítás a kulcs. Az egyes rajzokhoz tartozó emberi történetek és tragédiák összekuszálása, valamint a folyamatosan fenntartott feszültség nemcsak arra készítetnek, hogy ne tegyük le a könyvet, hanem, hogy agyaljuk ki, hogyan is történtek a dolgok.

Uketsu úgy döntött, hogy a sztori egyes szárait nem egymással párhuzamosan meséli el, hanem egymás után, rajzok szerint elválasztva, ami jó döntés volt. Szép lassan húz be a sötétségbe, és csak azt vesszük észre magunkon, hogy bámuljuk az újabb rajzot, mit rejthet. Az egyes képekhez tartozó történetrésznek megvan a maga cselekménye, karakterei. A köztük lévő kapcsolatot nekünk kell összerakni, de Uketsu azért több helyen is segít, van, hogy többször írja le ugyanazt, de a végén minden puzzledarab a helyére kerül, és szépen keretbe zárja a történetet. Jól adagolja az információkat, mégis folyamatos bizonytalanságban tart.

Az alkotó nem időzik sokat helyszínek leírásaival, nem kalandozik el, nem ragad le, tudatosan halad előre, a fő fókuszban pedig mindig a képek és a hozzájuk tartozó szereplők vannak.

Igazán bűn lenne a történetről bármit is elárulni, ez úgy jó, ha az olvasó maga fedezi fel a titkokat. A Különös képek ennek ellenére egy könnyen olvasható könyv, gördülékeny szöveg és jó megfogalmazás jellemzi. Egy tapasztalt olvasó relatíve hamar átrágja magát rajta, de mégis érdemes időzni és a képeken gondolkodni. Persze mindenre biztosan nem fogunk rájönni, és itt jön ki igazán, hogy mindennek több oldala van. A könyv után pedig biztos, hogy minden rajzot alaposabban nézünk meg. Reméljük, hogy az ezt kiadó Open Books esetleg a Strange House regényt is kiadja, és akkor már jöhetne a Strange Buildings is.





☐ kontroller - ajánló



MARIO KART WORLD

Írta: supermario4ever

Hosszú idő után kaptunk újra Mario Kartot. Hiszen a Mario Kart 8 még 2014-ben jelent meg, aztán sokáig annak továbbfejlesztett változatával játszottunk Nintendo Switchen. De sokáig talán nem is volt kifejezett igény egy új játékra, hiszen a Mario Kart 8 Deluxe annyi extrát tartalmazott, főleg a később kiadott DLC-vel, hogy bőven elvontunk vele. Nem beszélve arról, hogy volt annyira jó, hogy éveken át szórakoztasson minket. De most itt az új játék, nézzük is meg, hogy sikerült.

Fejlesztés

Azért is volt ez a sok éves várakozás, mert a Mario Kart Worldöt még Nintendo Switchre fejlesztették. Azt már a kezdetekben tudták, hogy teljesen új alapokra, nyílt világra helyezik a hangsúlyt, ezért is kapta meg a „World” utótagot. Ha csak új pályákat fejlesztettek volna, akkor valószínűleg Mario Kart 9 lett volna a cím. Mivel a nyílt világ sokkal nagyobb, hosszabb pályát vont maga után, ezért találták ki, hogy megduplázzák a versenyzők számát, hogy ne legyen annyira magányos, és itt-ott alakuljon ki verseny. Ám ezzel együtt annyi elem került az új játékba, amit már nem bírt el a Nintendo Switch, ezért mindig a konzolhoz kellett optimalizálni a játékot. Nagyon fellélegeztek a

fejlesztők, amikor közölték velük, hogy átkerülhet a játék Nintendo Switch 2-re, ezzel teljes mértékig olyan lehetett a Mario Kart World, amilyenek eredetileg eltervezték. Ekkor határozták el, hogy kiadnak a Mario Kart 8 Deluxe-hoz egy DLC-csomagot, hogy amíg a játékosok az új részre várnak, ideig-óráig meglegyen a játék újdonság-érzete.

Az új konzolra való fejlesztés során viszont azt kellett megoldani, hogy a sokkal nagyobb táj részletgazdag legyen, és az egész természetesnek hasson. De a fejlesztők ezen már örömmel dolgoztak, a Nintendo Switch technikai korlátai miatti kompromisszumkeresés inkább volt probléma számukra.

Játékmenet

És akkor lássuk most magát a játékot. A játékmódok a már megszokott Grand Prix – Time Trial – VS – Battle négyesét kiegészítették a Knockout Tour móddal. Ez tulajdonképpen az F-Zero sorozathoz hasonló kieséses alapú verseny, aminek lényege, hogy minden egyes pályaszakaszon el kell érni egy megadott helyezést, hogy tovább folytathassuk a versenyt.

A nyílt világú pályák és a különböző tájak a versenyzés egy új formáját teszik lehetővé.

☐ kontroller - ajánló

A pályák nem egymástól elkülönítve vannak, hanem az egész világ, így a pályák is összefüggnek. Tehát a verseny úgy módosul, hogy első szakaszában autópályán versenyzünk a pálya felé, ahol a verseny második felét teljesítjük. Ezentúl nem 12-en vesznek részt egy versenyen, hanem 24-en. Versenyzőkből is alapvetően 24 választható, de a különböző ruházatoknak köszönhetően akár 50 karakter közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikusat.

A játék egyik nagy újdonsága a Knockout Tour mód, ahol egy hosszú pálya van több sza-

kaszra bontva. Az egyes szakaszokon csak úgy juthatunk tovább, ha elérünk egy meghatározott helyezést. Ez hasonlít a klasszikus F-Zero játékok versenyére, ahol szintén csak úgy róhatjuk az újabb köröket, ha jól versenyzünk.

A játék nyílt világú mivoltát leginkább a Free Roam mód adja, ahol szabadon mehetünk bármerre, amerre csak tetszik. Ami egyedivé teszi ezt a játékmódot, hogy különböző küldetéseket lehet teljesíteni, amelyekkel szintén új titkokat nyithatunk meg.



Megjelenés

A játékot a Nintendo Switch 2-vel együtt jelentették be hivatalosan, majd április 17-én tartottak egy külön Mario Kart World Directet. A játékosoknak tetszettek az új ötletek, viszont a 79,99 eurós árat komoly kritika érte. A játék a konzol egyik nyitócíme volt. Megjelenéskor az első négy nap csak Japánban 782.566 példány kelt el a játékból. Azóta is a legsikeresebb Nintendo Switch 2 játék, megjelenése után 14,3 millió példány talált gazdára.

Végző gyanánt

Az biztos, hogy a fejlesztőknek nem volt könnyű dolga a Mario Kart Worlddel, hiszen egy népszerű, jól bejáratott sorozatot kellett megújítani, és a veterán rajongók számára is érdekessé tenni. Talán furcsán hangzik, hogy sokkal nehezebb változtatni azon, ami jól megy, hiszen miként lehet hosszútávon érdekessé tenni egy sorozatot, ha egyébként a rajongók imádják az eredeti koncepciót? A fejlesztők sokat dolgoztak azon, hogy a trenddé váló nyílt világból a lehető legtöbbet hozzák ki. És azt gondolom, hogy sikeres volt. A Mario Kart World nemcsak a megszokott Nintendo's vibe-nak köszönhetően garantál hosszútávú szórakozást, hanem a megújított fizikának is. Kezdetben szokatlannak hat az irányítás, haladó Mario Kartosoknak is gyakorolni kell. De a hangulat és az atmoszféra bőven motiválni fog.



Platform: Nintendo Switch 2
Megjelenés: 2025. június 5.
Műfajok: verseny, akció, kaland
Fejlesztő: Nintendo
Kiadók: Nintendo, Nintendo of America Inc.



NINTENDO SWITCH 2

Írta: supermario4ever

kontroller - bemutató

Talán furcsán veszi ki magát, hogy több mint egy évvel a Nintendo legújabb konzoljának megjelenése után kerül ismertetésre a készülék, de jobb később, mint soha. Arról nem is beszélve, hogy most lett lehetőségem komolyabban szemügyre venni a Nintendo Switch 2-t. (Szokatlan, hogy a Nintendo számozza a konzolját.) Látszólag hasonlít az elődre, de vajon tartalmaz-e annyi újítást, hogy megérje megvenni? Vizsgáljuk meg.

Ahogy korábban szó volt róla, az elmúlt években sokat változott a gaming piac. Sokak szerint hátrányára, én inkább azt gondolom, hogy eltolódtak a hangsúlyok. Az pedig, hogy ahány elemzés születik a témában, annyi konklúzió, jól jelzi, hogy mennyire ismeretlen úton járunk most. És ez legalább akkora fejtörést okoz a konzolgyártóknak, mint a fejlesztőknek. Vannak, akik kivárára játszanak, mint például a Sony, hiszen érdemi információ még nincs a PlayStation 5 esetleges utódjáról. A Nintendo ezzel szemben egy, az elődjéhez nagyon hasonló készülékkel jött ki. Ez részben érthető döntés, hiszen a Nintendo Switch óriási siker volt. Ám hiába fogyott éveken át nagyon jól, technikailag teljesen elavult volt már. A japán cégóriás most tudott csak érdemben belépni az open world érába.

Leegyszerűsítve azt lehet mondani, hogy a Nintendo Switch 2 a PlayStation 4 Pro teljesítményével egyenértékű. A Nintendo a Switchcel továbbra is az úgynevezett „Kék Óceán” stratégiát követte, vagyis a konzolpiac ismeretlen szigeteire



hajózva akar piaci rést betölteni. És hát, ha bőséges a termés a szigeten, miért is hagyná el azt? Ennek jegyében a Nintendo Switch 2 legalább annyira hasonlít az elődkonzolra, mint a Wii U a Wii-re. Ám most úgy néz ki, hogy beválik ez a stratégia, hiszen az új konzol is sikert sikerre halmoz. Nézzünk kicsit a színfalak mögé.

Fejlesztés

A fejlesztés nem sokkal a Nintendo Switch megjelenése után kezdődött, ahogy gyűjtötték a visszajelzéseket a fejlesztőktől. Mert hát hiába az egyedi ötlet, a konzol technikai elavultsága korlátozta őket. Az, hogy korán indult az új készülék fejlesztése, lehetőséget adott a Nintendo számára, hogy elegendő idejük legyen a tervezésre.

A Nintendo azért sem tervezte radikálisan átalakítani az új konzolját, mert a fejlesztők hamar megszokták a Switch sajátosságait, ezért inkább a teljesítmény növelésében voltak érdekeltek. A hardverkomponenseket úgy választották ki, hogy úgy legyen erősebb az új konzol, hogy az akkumulátort se terhelje nagyon. További érv volt a külső-ségbeli hasonlóság mellett, hogy elsődleges cél volt, hogy teljesen kompatibilis legyen a Switch-csel, hiszen nagyon népszerű konzolról van szó, és azzal akarták a zökkenőmentes átállást biztosítani, hogy a Switch játékokat is probléma nélkül lejátssza az utódja. Ugyanakkor megnehezítette a fejlesztését, hogy a hardver némileg különbözik az elődtől.



Ezt végül a hardveres és a szoftveres emuláció keverékével oldották meg. A nevet is azért oldották meg ennyire egyszerűen, hogy érzékeltessék, egy koncepció folytatódik. Felmerült a „Super Nintendo Switch” név is, ahogy a Nintendo Entertainment System után is Super Nintendo jött, de ezt a fentiek miatt végül elvetették.

Joy-Con 2

A Nintendo a Joy-Con kontrollereket is teljesen újratervezte. Mivel a kijelző nagyobb volt, ezért nem volt elegendő csupán a kontrollereket méretre igazítani, mert a vállgombokat nehezebb elérni. Úgyhogy a sarkokat lekerekítették, és a vállgombokat is közelebb helyezték hozzájuk. A rezgő funkciót is továbbfejlesztették, intenzitása és precizitása a Nintendo GameCube kontrollerével egyenértékű.



A Nintendo Switch sínrendszerével ellentétben a Joy-Con 2 kontroller mágnesesen kapcsolódik a konzolhoz. Az egérként való használata pedig nemcsak azt tette lehetővé, hogy így a Joy-Con helyettesíti a konzol érintőképernyőjét, amikor TV-n játszunk, hanem új stílusú játékok is jöhettek Nintendo Switch 2-re. Az ötlet lényegében az 1997-ben elhunyt Yokoi Gunpei szellemi öröksége; a nevéhez fűződő „elavult technológia alternatív megközelítése” elméletének jegyében például 1981-ben úgy gyártották le a Game & Watch kézikonzolt, hogy számológépalkatrészeket használtak fel.

GameChat

A Nintendo Switch 2 egyik újítása a GameChat funkció. Bár maga az ötlet a legkevésbé sem számít forradalminak, hiszen már Wii U-ra is kitalálták a Wii U Chat funkciót, de annak körülményes használata miatt nem terjedt el széles körben. A Nintendo a 2020-as COVID-19 járvány hatására gondolkodott azon, hogy ismét lehetővé tegye az online játék közbeni chatelést. Zavarta a fejlesztőket, hogy a járvány miatt nem találkozhattak, és csak egy kis képernyőn láttak mindent. Ezért a webkamerákat a monitorokra irányították, hogy folyamatosan, egyszerre láthassák egymást. Ez olyan érzés volt számukra, mintha egy helyen lennének, vitték a saját konzoljukat, hogy együtt játszanak, amit nagyon szórakoztatónak találtak. Ez inspirálta őket a GameChat funkció fejlesztésé-



hez, amit úgy alakítottak ki, hogy a lehető legkevesebb erőforrást vegye igénybe, és a játék zavaratlanul működjön.

Pletykák, és amik megvalósultak

Már 2019-ben beszéltek a Nintendo Switch egy csúcskategóriás modelljéről, amit a média „Nintendo Switch Pro”-ként emlegetett. Néhány akkor pletykált funkció bekerült a Nintendo Switch OLED modelljébe. A Nintendo hivatalosan 2020 októberében erősítette meg, hogy új modelljén dolgozik. A Digital Foundry blog szerint a Nintendo tényleg dolgozott egy Pro modellen, de 2022-re minden erőforrásukat az új konzol fejlesztésére összpontosították.

A Video Game Chronicle 2023 júliusában számolt be arról, hogy a Nintendo leszállította a



fejlesztői példányokat a partnereinek, a cég augusztusban a kölni Gamescomon mutatta be zártkörűen a Nintendo Switch 2-t, ahol többek között a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* játéka volt játszható magasabb felbontásban és fps-en.

2024-ben kiszivárgott kép a Nintendo Switch 2-ről, a Game Freak sem tudta már teljes diszkrécióban fejleszteni az új konzolra készülő 10. generációs *Pokémon* játékát. A Nintendo azonban folyamatosan küzdött az adatszivárgások ellen. A 2025 januárjában megrendezett Computer Electronics Show-n (CES) a külsős cégek sorra mutatták be a Nintendo Switch 2-re fejlesztett kiegészítőket. A Nintendo később egy nyilatkozatot adott ki, hogy a bemutatott kiegészítők egyike sem hivatalos. A Genki nevű céget májusban be is perelte, amiért a rendezvényen 3D-nyomtatott Nintendo Switch 2-n részletgazdag renderelt képet mutatott be. Végül szeptemberben peren kívül megegyeztek. A cég kártérítést fizetett a Nintendónak, és ígéretet tett arra, hogy a jövőben elkerüli ezt a marketingkommunikációt.

Hivatalos bejelentés

A Nintendo eredetileg 2024 végére tervezte megjelentetni a Nintendo Switch 2-t, de 2024 februárjában a Nikkei és a Bloomberg arról számolt be, hogy a megjelenést 2025-re halasztják, hogy elkerüljék a hiányt és a skalpererek spekulációit. A fejlesztők is halasztást kértek, hogy tovább dolgozhassanak azokon a játékokon, melyek a konzollal együtt jelennek meg.

Végül 2025. január 16-án mutatták be a nagyközönség számára az új konzolt. Főként az újdonságokra helyezték a hangsúlyt, valamint képeket mutattak az új *Mario Kart* játékból. Április 2-án egy egyórás prezentáció keretében az új konzol további funkcióit mutatták be, valamint április és június között különböző eseményeken a Nintendo lehetővé tette az általuk kiválasztott játékosok számára, hogy megjelenés előtt kipróbálhassák az új konzolt.

Előrendelés

A Nintendo komolyan felkészült a viszonteladók és skalpererek akcióira. Ennek egyik lépéseként Japánban külön kiadtak egy régiózáras változatot. Ezt kizárólag japán üzletekben lehetett kapni. Erre azért volt szükség, mert Japánban még szállítással is lényegesen olcsóbb lett volna a Nintendo Switch 2, főleg a gyenge jen miatt. Aki mégis japán változatot szeretett volna, az külön nemzetközi piacra szánt japán változatot rendel-

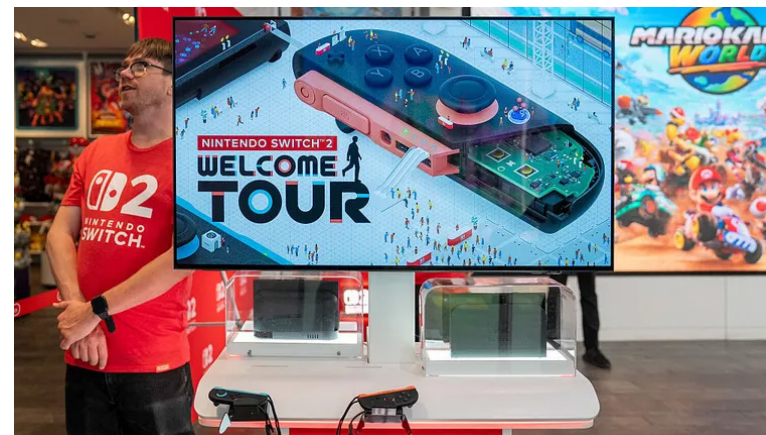


hetett magának valamivel magasabb áron. Ezek már régiófüggetlenek, és webshopokban is elérhetők voltak.

A japán cégnek a Trump-adminisztráció által kivetett vámok is komoly fejtörést okoztak. Hatályba lépése előtt a Nintendo több százezer példányt szállított le nyugatra, valamint a fejlesztési gyárat áthelyezte Kínából Vietnámba, hogy elkerüljék a Kínára kivetett vámot.

Ezzel együtt a Nintendo komoly korlátozásokat vezetett be az előrendelésekre. A hivatalos webshopján csak fokozatosan engedte a Nintendo profillal rendelkezők számára az előrendelést. Azok élveztek prioritást, akik az előző konzollal többet játszottak, több játékot játszottak végig.

Az előrendelés április 5-én indult, de pár nappal előtte, 2-án vezette be a Trump-adminisztráció a vámot, ezért a Nintendo elhalasztotta az amerikai előrendelést, hogy megfelelőképp készüljenek fel a változásokra. Ez Kanadát is érintette, hogy az amerikai régióban egyszerre induljon az előrendelés, amit végül április 24-én indítottak el.



tak el. Az érdeklődés akkora volt, hogy több nagy amerikai konzolbolt (Walmart, Target, Best buy) weboldala időlegesen leállt. A GameStop weboldala pár órával később indította el az előrendelést, hogy elkerülje a nagy rohamot, de végül onnan is körülményes volt az előrendelés a folyamatos akadozások miatt. 2026. március 6-án a Nintendo pert is indított az amerikai kormány ellen a kivetett vámok miatt, mely a fenti fennakadásokat és áremelkedéseket okozta.

A Nintendo, bár el akarta kerülni a hiányt, nem tudta, mert Japánban 2,2 millió régiózáras

(Japan Only) konzolt rendeltek, ami többszörösen meghaladta a várakozásukat. Így nem tudtak minden előrendelést teljesíteni, az üzletek is a Japánban bevált sorsolós módszerrel igyekeztek kezelni a hatalmas előrendelési igényt. Amerikában hasonlóképp rengeteg előrendelés érkezett. A konzolt május végén kezdték el szállítani, és lehetett már a boltokban látni. Néhány megjelenés előtt kiállított példányt elindítottak, de egy június 5-ére, azaz a megjelenés napjára időzített frissítés megakadályozta, hogy játszanak is rajta.

Megjelenés

A Nintendo Switch 2 világszerte június 5-én jelent meg. Ára viszont Japánt leszámítva a vártól magasabb volt. Japánban a régiózáras változatot 49.980 jenért lehetett kapni, míg a nemzetközi változatot 69.980 jenért értékesítették. Az olcsóbb változat csak japán nyelven volt használható, és kizárólag japán internethez lehet csatlakoztatni, így használhatósága igencsak leszűkült a szigetországon kívül. Amerikában a konzolt 449 dollárért forgalmazták, míg Európában 469 euróért. Ezzel 30 éves távlatban az inflációval korrigált árakat figyelembe véve a Nintendo Switch 2 vált a legdrágább konzollá.

Doug Bowser, a Nintendo of America elnöke ugyanakkor tagadta, hogy a Trump által kivetett vámok emelték meg ennyire a Nintendo Switch 2 árát. Egyszerűen prémium minőségűnek tartotta a konzolt az elődjéhez képest.

Több újságíró azonban úgy látta, hogy valószínűleg a COVID-19 miatti infláció okozta leginkább a magas árat. Az infláció okozta megélhetési nehézségek is visszavethetik a Nintendo Switch 2 sikerét. A magas ár egyöntetű felháborodást keltett a rajongók körében, szinte egy emberként korteskedtek azért, hogy a Nintendo csökkentse az árát. A cég korábbi PR-menedzserei is bírálták a céget, amiért a bemutatóból kimaradt az ár. Mivel a rajongóknak máshonnan kellett utánakeresni, így a magas ár csak még rosszabbul érintette őket. Továbbá 2026. szeptember 1-jén a memóriahiány miatt tovább emelkedik a Nintendo Switch 2 ára. Ezzel az áremelkedéssel már csak a NES lesz drágább Nintendo konzol az inflációval korrigált árat figyelembe véve.

Hardware

A Nintendo Switch 2 az elődjéhez hasonlóan egy hibrid készülék, tehát alapvetően egy kézikonzol, de a dokkolónak köszönhetően asztali konzolként is használható. A kijelzővel ellátott szerkezet rejti a fő hardware-t, a Joy-Con 2 pedig vezeték nélkül kommunikál a kézikonzollal, amennyiben le van róla választva.

Újdonság, hogy két USB Type-C csatlakozót tartalmaz, hogy kézikonzol módban könnyebb legyen tölteni. A kézikonzol egy 5220 mAh lítium-ion akkumulátort tartalmaz, mely egy játékkal kb. 2-6,5 órát bír. Az akkumulátor nem cserélhető, de mivel az új Európai Uniós szabályozások kötele-

zővé teszik a cserélhető akkumulátor használatát, ezért várhatóan 2027-re egy cserélhető akkumulátoros modell érkezik. Ezenfelül tartalmaz egy zajszűrővel ellátott beépített mikrofont is.

A Switch 2 kijelző átmérője 7,9" (20 cm), 1080p felbontású, támogatja a HDR-t, és akár 120 fps-t is képes megjeleníteni. Bár az előző Switch-nek van OLED-változata is, mégis az LCD-kijelző mellett maradtak; egyrészt az LCD folyamatos fejlődése miatt, másrészt a HDR-támogatásnak köszönhetően, amivel a Switch 2 képminősége akár az OLED-moddal is egyenértékű lehet. A dokkoló ethernet csatlakozót is tartalmaz. Erre leginkább azért volt szükség, mert a Nintendo Switch konzollal szembeni kritikák egyike volt a gyenge vezeték nélküli internetes csatlakozás, ezért többször megszakadt az online játék.

Az alaplap egy Nvidia által fejlesztett Tegra T239, ami egy nyolcmagos ARM Cortex A78C processzort és egy 12 SM Ampere GPU-t tartalmaz. Memóriája 12 GB, amit két 6 GB-os chip alkot. Ezek dokkolva 102 GB/s sávszélességen, kézikonzol módban pedig 68 GB/s sávszélességen működnek. A Switch 2 a Tensor-magoknak köszönhetően támogatja az Nvidia által fejlesztett Deep Learning Super Sampling (DLSS) technológiát, az RT-magok révén a sugárkövetést, valamint az Nvidia G-Sync által a váltakozó képfrissítési sebességet is. A Wi-Fi 6 támogatása meg már önmagában lehetővé teszi a gyorsabb vezeték nélküli internetes csatlakozást.

A Nintendo Switch 2 256 GB-os tárhelye ugyan nyolcszor akkora, mint a Switch konzolé, de a játék digitális változatainak tárhelyigénye miatt

hamar betelhet. Bár bővíthető SD kártyával, játékok kizárólag microSD Express kártyával futtathatók, mert csak ez biztosítja a megfelelő sebességet az új játékok számára.

Rendszervédelem

A Switch 2 kizárólag a cég által kiadott dokkolóval használható. A konzol nem szabványos protokollon keresztül kommunikál a dokkolóval, amit többek között azzal magyaráztak, hogy a konzolnak egy 20 V-os tápellátásra van szüksége a dokkolt üzemmódban való átálláshoz. Ezután külsős fejlesztők tudtak kompatibilis dokkolót fejleszteni, de egy 2025 novemberi rendszerfrissítés kiiktatta a külsős cégek által használt videókimeneti jelet, így azok használhatatlanná váltak.



A Nintendo a konzol megjelenésével egy új felhasználói megállapodást adott közre, mely szerint bármilyen illegális használat esetében a konzol részben vagy teljes egészében használhatatlanná válhat. A játékosok hasonlókat tapasztalhattak használt játék vásárlásakor is, mivel minden egyes példány egyedi kóddal van ellátva. Ezzel a kalózkodást és a másodpéldányok készítését akarták meggátolni. Ez sokakat visszavetett a konzol vásárlásától, hiszen jó eséllyel a használtpiac helyzetét is megnehezítette. A valóság ezzel szemben az, hogy a Nintendo csak akkor tiltja le a konzolt, ha ugyanazon azonosítószámmal ellátott példányt egyszerre használnak két konzolon. Ekkor viszont mind a két konzolt érinti a letiltás, amit akkor old fel a Nintendo, ha igazoltuk a vásárlást.

Ezzel együtt letiltott konzolok kerültek a használtpiacra, ami azt eredményezte, hogy a használt példányt vásárlók már eleve nem tudták rácsatlakoztatni a profiljukat. Ezen intézkedések miatt komoly kritika tárgya lett a Nintendo, a brazil Fogyasztóvédelmi Hatóság pedig panaszt nyújtott be, mert ez a fajta intézkedés megsérti az ország fogyasztóvédelmi törvényeit.

Joy-Con 2

A Joy-Con 2 controller amellet, hogy nagyobb lett, mágnesesen csatlakozik a konzolhoz. Az analóg karok is nagyobbak lettek, tartósabb és természetesebb a mozgásuk. Az SL és SR gombok is lényegesen nagyobbak lettek, a C gombbal



pedig a GameChat funkciót lehet előhívni. A beépített 500 mAh akkumulátor kb. 20 órát bír egy töltéssel.

Az infravörös szenzort a Joy-Conból viszont eltávolították. Ez alapvetően azért nem okoz gondot azon Nintendo Switch játékoknál, melyek ezt igénylik, mert a konzol teljes mértékig kompatibilis az előző konzol Joy-Conjával.

Nintendo Switch 2 kamera

Külön vásárolható Nintendo Switch 2 kamera a GameChat funkció használatához. A kamera váza alumínium, és 110 fokos dőlésszögben 1080p felbontást tud, a háttérrel pedig el lehet mosni.

Játékkínálat

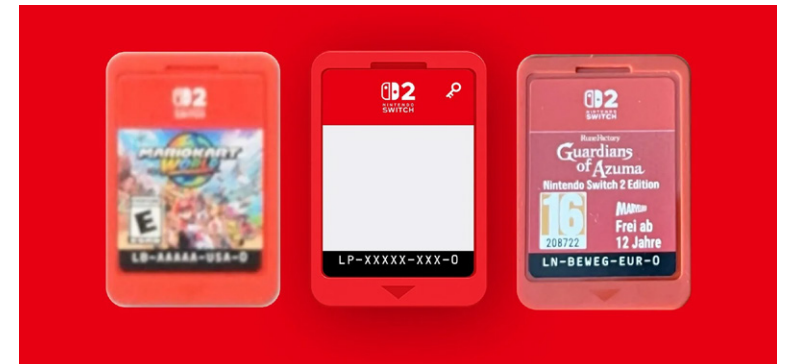
A játékok a korábbiakhoz hasonlóan fizikai és digitális formában megvásárolhatók. A kártyák piros színűek. Újdonság azonban, hogy a fizikai kiadások része lett egy úgynevezett „Game-Key

Card”, ami azt jelenti, hogy a kártya csak a digitális licenszet tartalmazza, a játék a konzolra töltődik le. Ezeket a kártyákat azért találták ki, mert néhány külsős fejlesztő játéka már az előző konzolra is csupán részben fért rá a kártyára, a többi része pedig a konzolra töltődött le. A másik cél ezzel a kártyával az volt, hogy a játékok digitális terjedése mellett megmaradjon az értékesítés hagyományos módja is. Ez azért is fontos, mert a nagyobb tárhelyigényű játékok érkezésével a kártyák által nyújtott nagyobb kapacitás révén a tárhelykorlát már nem jelent problémát a későbbi fejlesztésekre nézve. További előny, hogy ezek a kártyák nincsenek Nintendo-profilhoz kötve.

Néhány Nintendo Switch játék „Nintendo Switch 2 edition” változata is megjelent, melyek jobb képminőséget biztosítottak, és sok esetben tartalmilag is bővítették a játékot. Ha megvan a játék Nintendo Switch változata, akkor elegendő csak a frissítésért fizetni, és ugyanazt a tartalmat kapjuk, mintha a teljes játékot vettük volna meg.

Nintendo Switch Online

A Nintendo az új konzolra is biztosítja az online szolgáltatásait. Az eddigieken felül újdonság a GameChat támogatása, valamint a Nintendo GameCube és a Virtual Boy játékkínálat. A Nintendo GameCube játékok szabadon játszhatók, a Virtual Boyhoz viszont szükséges a Nintendo hivatalos webshopjáról egy 3D szemüveget vásárolni.



A GameChat támogatásához a konzolba beépített mikrofon segíti a kommunikációt, valamint külön külsős kamerák is kaphatók, de iPhone 15 és 16 is használható hozzá.

Külsős fejlesztők

A 2024 januárjában megtartott Játékfejlesztők Konferenciáján (GDC) háromezer nagy- és független fejlesztőt kérdeztek meg arról, hogy mit gondolnak a Nintendo új konzoljáról. Akkoriban kétszázötvenen már fejlesztettek játékot a platformra, további 32% pedig érdeklődést mutatott az új gép iránt. Az olyan óriásvállalatok, mint a Capcom, a Square Enix, az Electronic Arts, a Take-Two Interactive, a Bandai Namco, a Sega és az Activision Blizzard továbbra is elkötelezettek maradtak a Nintendo mellett.

Addigra olyan nagyszabású címek váltak játszhatóvá Nintendón, mint a *Final Fantasy VII Remake*, a *Borderlands 4*, a *Yakuza 0 Director's Cut* vagy a *Cyberpunk 2077 Ultimate Edition*, ráadásul az Electronic Arts is folyamatosan szállította a legújabb sportjátékait.

Jó ideje bevett gyakorlatnak számított a Nintendónál, hogy a saját játékaik fejlesztését is külsős cégekhez szervezte ki. Ez itt sem volt másképp: a Bandai Namco besegített a *Kirby Air Riders* fejlesztésébe, a Koei Tecmóval közös projektjük pedig a *Hyrule Warriors*-sorozat lett. A Nintendo Switch 2-re megjelent *Age of Imprisonment* szintén a két cég összefogásának gyümölcseként született meg, a rajongók legnagyobb meglepedésére.

2025 augusztusában azonban nyilvánosságra került a hír, hogy a kisebb, független fejlesztők nem kaptak fejlesztői példányt az új kon-

zorból. Őket a Nintendo arra ösztökelte, hogy az első Switchre készítsenek játékokat, amelyek a Switch 2-n is játszhatók lesznek. A stúdiókat lelemetlenül érintette a döntés, mivel így nem tudták kihasználni az új konzol nyújtotta technológiai újdonságokat.

Kompatibilitás

A Nintendo Switch 2 szinte teljes mértékben kompatibilis volt az eredeti Nintendo Switch játékaival és kiegészítőivel. Elsősorban azoknál a címeknél adódhattak problémák, amelyek használták az előző konzol infravörös funkcióját – ezeket ugyanis kizárólag Joy-Connal lehetett játszani. A Nintendo a hardveres és a szoftveres emuláció egyfajta ötvözetét alkalmazta az új gépben, ami százszázalékos kompatibilitást tett lehetővé.



A Nintendo emellett lehetővé tette, hogy könnyebben átvihetők legyenek a játékok az új konzolra. Bevezette a „Virtual Game Card” rendszert, aminek az volt a lényege, hogy könnyebben átvihessük a játékunkat az új konzolra, valamint aki Nintendo Switch Online családi csomag tagja volt, az egy családtagjának két hétre kölcsönadhatta az egyik digitális játékát. Addig az eredeti tulajdonos nem tudott játszani a játékkal.

Mindent elsőpró siker

A Nintendo 2025. június 10-én, azaz 5 nappal a megjelenés után hozta nyilvánosságra, hogy az első négy nap 3,5 millió példányt adtak el. Ezzel nem csupán a Nintendo leggyorsabban fogyó konzolja lett, hanem minden idők legsikeresebben rajtoló konzolja is. A japán rajt is sikeres volt. A Famitsu összegzése szerint az első négy nap 947.931 példány kelt el, ami többszörösen meghaladta a Nintendo Switch 327.152-es első négy napi eladási volumenét. Év végére végül 17,4 milliós összeladást realizáltak.

Az erős év ellenére a Nintendo elnöke, Furukawa Shuntaro nem volt elégedett a számokkal, mert a nyugati eladások a vártnál gyengébbek lettek. A kereslet különösen az Egyesült Államokban maradt el a várttól, ami nemcsak a vámok számlájára írható, hanem a lassuló fogyasztói kedvre is. A Bloomberg News ezután arról számolt be, hogy a gyártási mennyiséget 30%-kal csökkenti, 6 millió példány helyett 4 milliót fognak gyártani.

Ez a lassulás várhatóan a következő hónapokban is folytatódni fog, hiszen szeptembertől befigyel az áremelkedés is, ami szintén visszavetheti a keresletet. Előtte várhatóan növekedni fognak az eladások, ahogy az Japánban is történt. Ott a körülmények miatti áremelkedés már júniusban megtörtént, ami után a Switch 2 eladásai 87%-kal estek vissza.

Búcsúzóul

A Nintendo igyekezett folytatni a Nintendo Switch által nagy sikert hozó trendeket, és úgy is hírlett, hogy a trendek az eladások tekintetében is folytatódnak. És bár nincs miért szégyenkezniük, úgy tűnik, hogy a piac átalakulását hosszútávon a Nintendo is meg fogja érezni. Pedig maga a gép jól sikerült, és azt lehet mondani, hogy a kritikusok tetszését is elnyerték az újítások és a technikai fejlettsége (ne feledjük, hogy technikailag egy kézikonzolról van szó). De amit mindenképp érdemes figyelembe venni, hogy a 256 GB-os tárhely gyorsan betelik, ahogy az akkumulátor üzemideje is meglehetősen rövid a maga 2-6 órájával, aztán 3 óra, mire újra teljesen feltöltődik. Ezt leszámítva egy nagyon jó konzolról van szó, amire már most is van elegendő játék. És ha hihetünk annak, hogy a Nintendo az áremelkedés okán egy nagyon jó kínálattal igyekszik a rajongóit kiengesztelni, akkor érdemes lehet megfontolni a vásárlást. Aki szereti a Nintendo által nyújtott játékelményt, ezúttal sem fog csalódni.



MONDOCON NYÁR 2026

Amikor újra jó volt csak ott lenni

Írta: Iskariotes

Minden MondoConnak megvan a maga története. Van, amikor a hőségre emlékszünk, máskor az esőre, egy-egy zseniális cosplayre vagy éppen egy felejthetetlen koncertre. A 2026-os nyári MondoCon számomra azonban elsősorban nem a programokról marad emlékezetes, hanem arról az érzésről, hogy hosszú idő után ismét felszabadultnak tűnt a közösség. Persze akadt néhány bosszantó apróság, de ezúttal valahogy sokkal több volt az ok a mosolyra, mint a morgolódásra.

Essünk túl a nehezén. Ha nyáron szerveznek bármilyen rendezvényt, akkor valamiért mindig a hátsó kapuhoz kell elkutyagolni – ki tudja, miért? Gondolom, ennek valamilyen Expós oka lehet, de ettől még bosszantó. Ahogyan az sem túl vidám,

hogy egy hatalmas ívet kell megtennie az embernek, mire be tud lépni.

Egyébként egész hétvégén jól lehetett közlekedni, bár vasárnap délelőtt nem járt a 2-es metró egy szakaszon, így volt egy kis kavarodás, de szerintem ez simán megoldható volt.

Legalább idén nem volt 35+ fok árnyékban, és monszuneső sem esett a rendezvény ideje alatt. Pedig általában a MondoCon mindkettőt ki szokta pipálni mindkét nap. Szerencsére most egyikkel sem kellett megküzdeni.

További pozitívum, hogy az „A” csarnokban végig teljesen emberi volt a klíma. A „D” csarnokban ugyan szombat délelőtt még jutott egy kis kóstoló a tokiói nyár feelingjéből, de szerencsére ott is hamar változott a klíma. A kellemes időnek

rendezvény - beszámoló



köszönhetően nemcsak bent, hanem a szabadtéri programoknál is jó volt a hangulat.

Akik kint szerettek volna lenni vagy piknikezni, azoknak minden lehetőség adott volt. És hát ki ne szeretne kint üldögni? Animésként egy animés rendezvényen a barátokkal beszélgetni, kellemes animezenét hallgatni, nézegetni a rengeteg kiváló cosplayest, közben a frissen vásárolt csámcsogit majszolni, és gyönyörködni az újonnan beszerzett kincsekben. Ohh, yes!

Mindig felszólítják a látogatókat, hogy ne táborozzanak le a bejáratok előtt, mert az senkinek sem jó. De azt már nem is tudtam hová tenni, hogy egyesek a vásáros tér egyik közlekedő-sávjában gondoltak letelepedni. Arra a történetre pedig különösen kíváncsi vagyok, hogy kik voltak azok a művelt népek, akik kavicsokat szórtak (?) az egyik ajtó elé. Hát... gratulálok.

Természetesen azok sem maradtak program nélkül, akik nem csak chillezni akartak, hiszen végig izgalmas események zajlottak a nagyszínpadon. Bár most nem volt filmvetítés, pedig titkon reméltem egy *Scarlet* vagy valamilyen képregényfilm levetítését. Ne értsetek félre, szerintem

sokkal jobb, ha végig élő programok zajlanak a színpadon, és nem konzervfelvételek mennek, de egy ilyen vetítésnek azért örültem volna.

A sárkánytáncos produkció különösen tetszett, de a csúcsot egyértelműen Mochizuki Akari enkaénekes koncertje jelentette. Életemben nem gondoltam volna, hogy olyan klasszikus city pop számokat hallhatok élőben, mint a *Stay With Me* vagy a *Plastic Love*. A két dal alatt végig bazsalyogtam, annyira jó volt. Számomra felejthetetlen emlék marad ez a koncert. Ráadásul a fellépés után még fotózkodni is lehetett vele, amit természetesen ki is használtam. Nálam egyértelműen ez lett minden idők legjobb MondoCon-koncertélménye. Annyira felszabadultnak éreztem magam, mint amikor Kiki a rádióban hallgatja Matsutoya Yumi *Rouge no Dengon* című számát.

Apropó, felszabadultság! A conok mindig is egyfajta szabadság-szigetet jelentettek az embereknek. Végre egy hely, ahol nem számít furcsának, ha animéket nézel, festett kis katonákkal vívsz csatákat képzeletbeli terepasztalokon, furry vagy, vagy egyszerűen azt szereted, akit szeretnél.

Az utóbbi években egyre inkább azt éreztem, hogy ez már nem csupán a szabadság tere, hanem sokak számára menedékhellyé is vált, ahol egy kis időre el lehet bújni a kinti valóság elől. A külvilág zaját ilyenkor egy kicsit sikerül kizárni, és az ember egyszerűen csak önmaga lehet.

Idén viszont valahogy egészen más volt a hangulat. Azt éreztem, hogy az emberek nemcsak elmenekültek ide a hétköznapi élet elől, hanem őszintén jól is érezték magukat. Mindenki felszabadultabban viselkedett, és jó volt érezni ezt a pozitív vibrációt. Remélem, ez az érzés a következő MondoConon is megmarad.

A vásárostér ezúttal nem tartogatott akkora meglepetéseket. Akikre számítani lehetett, azok mind jelen voltak, de igazán új kiállítóval most nem nagyon találkoztam. Szerencsére vi-

szont a magyar nyelvű mangák kínálata továbbra is szépen bővül, így szinte mindenki megtalálhatja a kedvére valót. A *Blue Lock* bejelentésével már a sportmangák is képviseltetik magukat, a *Tokyo Revengers* kiadásával pedig méltó kihívót kapott az *Attack on Titan*. Ahogy az *Egy patikárius feljegyzései* megjelenése is nagy teljesítmény. Külön öröm látni, hogy a Vad Virágok Könyvműhely ennyire törekszik a közvetlen kapcsolatra az olvasókkal, és szinte minden rendezvényen jelen van. Nem véletlen, hogy ők gondozzák a magyar képregénykiadás egyik hosszútávú projektjét, az *Usagi Yojimbo* sorozatot. Pacsi nekik!

Ja, igen! Supermario4ever külön megkért, hogy promotáljam a Nintendo standot, de ne trollkodjak el semmit. Így trollkodás nélkül mondom: nagyon klassz volt. Szóval jelentem: a Nintendo-részleg tényleg nagyon jó volt. 😊 Viccen

kívül viszont jó látni a srácok lelkesedését. Rengeteg rendezvényre járnak el, gyakorlatilag önkéntes alapon, és fáradhatatlanul népszerűsítik Mario, valamint a Nintendo világát. Az ilyen közösségi kezdeményezések mindig hozzátesznek valamit a rendezvény hangulatához.

Dózsa Gergő szokásához híven ismét remek előadást tartott, ezúttal a kínai polgárháborúról. Ricz végre a MondoConon is kiélhette a Matsumoto Leiji munkássága iránti rajongását. Bartusra pedig, ahogy elnézem, még sokáig lehet építeni. Szemléltatást szereti a természettudományokat, és ami talán még fontosabb, megtalálta azt a nyelvezetet is, amellyel ezt a közönség számára érdekesen és érthetően tudja átadni. Csak így tovább, pajti! Az Ama vezette kerekasztal-beszélgetés is érdekes témát dolgozott fel: a live action adaptációkat vették górcső alá.

Nem minden előadás szólt azonban könnyed témákról. Számomra talán a legfontosabb mégis Elióé volt, amely sajnos kevés érdeklődőt vonzott. Azt mutatta be, hogy a még ma is zajló háború milyen hatással volt az ukrán cosplayers közösségre. Már az is érezhető volt, hogy erről beszélni sem könnyű számára. Átélni pedig olyasmi lehetett, amit mi innen el sem tudunk képzelni.

Összességében számomra ez egy kifejezetten jól sikerült MondoCon volt. Persze akadt egy-két bosszantó apróság, hiszen tökéletes rendezvény valószínűleg nem létezik. De idén valahogy nem ezek maradtak meg bennem.

Sokkal inkább az, hogy az emberek mosolyogtak, beszélgettek, örültek egymásnak, és egyszerűen jól érezték magukat. Mintha egy hétvégére mindenki egy kicsit letehetne volna a hétköznapi terheit. Jó volt újra ezt érezni.

Ha valamit magammal viszek erről a MondoConról, akkor az nem egy megvásárolt relikvia vagy egy fotó lesz, hanem ez a hangulat. Remélem, a következő rendezvényeken is sikerül megőrizni ezt a felszabadult légkört, mert számomra ettől különleges igazán a MondoCon.

Logisztika és megközelítés: 16/20

- Közlekedés: 5/6 – vasárnapi metróhelyzet
- Beléptetés: 6/8 – túl sokat kell gyalogolni a bejáratig
- Ruhatár: 5/6 – talán a fogadó csarnokban kultúraltabban nézett volna ki

Helyszín és komfort: 18/20

- Hőmérséklet: 5/6 – szombat délelőtt nem volt könnyű a D csarnokban lenni
- Tömegkezelés: 8/8
- Tisztaság: 5/6 – nem a szervezők, nem a takarítók hibája

Programfelhozatal: 29/30

- Minőség és Változatosság: 14/15 – a koncert nagyot húzott rajta
- Ütemezés: 15/15

Ár-érték arány: 13/15

- Jegyár: 7/8 – szerintem teljesen jó az ár, de megértem, hogy sokaknak mi a problémájuk
- Büfé/Árusok: 6/7

Conézés és közösség: 14/15

Szuma: 90/100



ANIME • MANGA
COSPLAY • FANTASY
SCI-FI • JAPÁN
VÁSÁR • KIÁLLÍTÁS
VERSENYEK • K-POP
SZEREPJÁTÉK • KÉPREGÉNY
STEAMPUNK • RETRO
JUST DANCE • JÁTÉKOK
BULI!



NYÁRI FANTASY EXPO

2026. 08. 29.
ELTE GÖMB AULA



Dragon Hall TV - műsorrend



augusztus

2026. augusztus 3. - 2026. augusztus 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 88	Hupikék törpikék 89-90	Hupikék törpikék 91-92	Hupikék törpikék 93	Hupikék törpikék 94-95	Utazás a Föld középpontja felé 4	Pán Péter
20:30	Miraculous 86	Miraculous 87	Miraculous 88	Miraculous 89	Miraculous 90	Utazás a Föld középpontja felé 5	
21:00	Dragon Ball Super 118	GitS - SAC 10	A sárkányherceg 49	Iron Kid - A legendás ököl 15	Méz és lóhere 7	Dragon Ball Super 118	
21:30	Dragon Ball Super 119	GitS - SAC 11	A sárkányherceg 50	Batman 55	Méz és lóhere 8	Dragon Ball Super 119	
22:00	Iron Kid - A legendás ököl 12	Iron Kid - A legendás ököl 13	Iron Kid - A legendás ököl 14	Black Jack 12	Iron Kid - A legendás ököl 16	GitS - SAC 10	Black Jack 12
22:30	Batman 52	Batman 53	Batman 54		Batman 56	GitS - SAC 11	
23:00	Bleach 63	Bleach 64	Bleach 65	Bleach 66	Bleach 67	A sárkányherceg 49	Méz és lóhere 7
23:30	Naruto 90	Naruto 91	Naruto 92	Naruto 93	Naruto 94	A sárkányherceg 50	Méz és lóhere 8

2026. augusztus 10. - 2026. augusztus 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 96-97	Hupikék törpikék 98-99	Hupikék törpikék 100	Hupikék törpikék 101-102	Hupikék törpikék 103-104	Utazás a Föld középpontja felé 6	Black Jack - A film
20:30	Miraculous 91	Miraculous 92	Miraculous 93	Miraculous 94	Miraculous 95	Utazás a Föld középpontja felé 7	
21:00	Dragon Ball Super 120	GitS - SAC 12	A sárkányherceg 51	Iron Kid - A legendás ököl 20	Méz és lóhere 9	Dragon Ball Super 120	
21:30	Dragon Ball Super 121	GitS - SAC 13	A sárkányherceg 52	Batman 60	Méz és lóhere 10	Dragon Ball Super 121	
22:00	Iron Kid - A legendás ököl 17	Iron Kid - A legendás ököl 18	Iron Kid - A legendás ököl 19	Afro samuráj 1	Iron Kid - A legendás ököl 21	GitS - SAC 12	Afro samuráj 1
22:30	Batman 57	Batman 58	Batman 59	Afro samuráj 2	Batman 61	GitS - SAC 13	Afro samuráj 2
23:00	Bleach 68	Bleach 69	Bleach 70	Bleach 71	Bleach 72	A sárkányherceg 51	Méz és lóhere 9
23:30	Naruto 95	Naruto 96	Naruto 97	Naruto 98	Naruto 99	A sárkányherceg 52	Méz és lóhere 10

2026. augusztus 17. - 2026. augusztus 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 105	Hupikék törpikék 106-107	Hupikék törpikék 108	Csongor és Tünde	Hupikék törpikék 109	Utazás a Föld középpontja felé 8	Pinokkió
20:30	Miraculous 96	Miraculous 97	Miraculous 98		Miraculous 99	Utazás a Föld középpontja felé 9	
21:00	Dragon Ball Super 122	GitS - SAC 14	A sárkányherceg 53		Méz és lóhere 11	Dragon Ball Super 122	
21:30	Dragon Ball Super 123	GitS - SAC 15	A sárkányherceg 54	Toldi	Méz és lóhere 12	Dragon Ball Super 123	
22:00	Iron Kid - A legendás ököl 22	Iron Kid - A legendás ököl 23	Iron Kid - A legendás ököl 24		Iron Kid - A legendás ököl 25	GitS - SAC 14	Békavári uraság
22:30	Batman 62	Batman 63	Batman 64		Batman 65	GitS - SAC 15	Álmosvölgy legendája
23:00	Bleach 73	Bleach 74	Bleach 75	Fehérlófia	Bleach 76	A sárkányherceg 53	Méz és lóhere 11
23:30	Naruto 100	Naruto 101	Naruto 102		Naruto 103	A sárkányherceg 54	Méz és lóhere 12



2026. augusztus 24. - 2026. augusztus 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 110-111	Hupikék törpikék 112	Hupikék törpikék 113	Hupikék törpikék 114-115	Hupikék törpikék 116-117	Utazás a Föld középpontja felé 10	Alice Csodaországban
20:30	Miraculous 100	Miraculous 101	Miraculous 102	Miraculous 103	Miraculous 104	Utazás a Föld középpontja felé 11	
21:00	Dragon Ball Super 124	GitS - SAC 16	A sárkányherceg 55	Sakura háborúja 3	Méz és lóhere 13	Dragon Ball Super 124	
21:30	Dragon Ball Super 125	GitS - SAC 17	A sárkányherceg 56	Batman 69	Méz és lóhere 14	Dragon Ball Super 125	
22:00	Iron Kid - A legendás ököl 26	Sakura háborúja 1	Sakura háborúja 2	Afro samuráj 3	Sakura háborúja 4	GitS - SAC 16	Afro samuráj 3
22:30	Batman 66	Batman 67	Batman 68	Afro samuráj 4	Batman 70	GitS - SAC 17	Afro samuráj 4
23:00	Bleach 77	Bleach 78	Bleach 79	Bleach 80	Bleach 81	A sárkányherceg 55	Méz és lóhere 13
23:30	Naruto 104	Naruto 105	Naruto 106	Naruto 107	Naruto 108	A sárkányherceg 56	Méz és lóhere 14

2026. augusztus 31. - 2026. szeptember 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 118-119	Hupikék törpikék 120-121	Hupikék törpikék 122	Hupikék törpikék 123	Hupikék törpikék 124-125	Utazás a Föld középpontja felé 12	Hamupipőke
20:30	Miraculous 105	Miraculous 106	Miraculous 107	Miraculous 108	Miraculous 109	Utazás a Föld középpontja felé 13	
21:00	Dragon Ball Super 126	GitS - SAC 18	A sárkányherceg 57	Sakura háborúja 8	Méz és lóhere 15	Dragon Ball Super 126	
21:30	Dragon Ball Super 127	GitS - SAC 19	A sárkányherceg 58	Batman 74	Méz és lóhere 16	Dragon Ball Super 127	
22:00	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Afro samuráj 5	Sakura háborúja 9	GitS - SAC 18	Afro samuráj 5
22:30	Batman 71	Batman 72	Batman 73	Kivétel 1	Batman 75	GitS - SAC 19	Kivétel 1
23:00	Bleach 82	Bleach 83	Bleach 84	Bleach 85	Bleach 86	A sárkányherceg 57	Méz és lóhere 15
23:30	Naruto 109	Naruto 110	Naruto 111	Naruto 112	Naruto 113	A sárkányherceg 58	Méz és lóhere 16

2026. szeptember 7. - 2026. szeptember 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 126	Hupikék törpikék 127	Hupikék törpikék 128	Hupikék törpikék 129	Hupikék törpikék 130-131	Születésnapi műsor	Afro samuráj: Feltámadás
20:30	Miraculous 110	Miraculous 111	Miraculous 112	Miraculous 113	Miraculous 114		
21:00	Dragon Ball Super 128	GitS - SAC 20	A sárkányherceg 59	Sakura háborúja 13	Méz és lóhere 17		
21:30	Dragon Ball Super 129	GitS - SAC 21	A sárkányherceg 60	Batman 79	Méz és lóhere 18		
22:00	Sakura háborúja 10	Sakura háborúja 11	Sakura háborúja 12	Kivétel 2	Sakura háborúja 14		Kivétel 2
22:30	Batman 76	Batman 77	Batman 78	Kivétel 3	Batman 80		Kivétel 3
23:00	Bleach 87	Bleach 88	Bleach 89	Bleach 90	Bleach 91		Méz és lóhere 17
23:30	Naruto 114	Naruto 115	Naruto 116	Naruto 117	Naruto 118		Méz és lóhere 18



2026. szeptember 14. - 2026. szeptember 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 132-133	Hupikék törpikék 134-135	Hupikék törpikék 136	Hupikék törpikék 137-138	Hupikék törpikék 139	20.000 mérföld a tenger alatt 1	Dumbo
20:30	Miraculous 115	Miraculous 116	Miraculous 117	Miraculous 118	Miraculous 119	20.000 mérföld a tenger alatt 2	
21:00	Dragon Ball Super 130	GitS - SAC 22	A sárkányherceg 61	Sakura háborúja 18	Méz és lóhere 19	Dragon Ball Super 130	
21:30	Dragon Ball Super 131	GitS - SAC 23	A sárkányherceg 62	Batman 84	Méz és lóhere 20	Dragon Ball Super 131	
22:00	Sakura háborúja 15	Sakura háborúja 16	Sakura háborúja 17	Kivétel 4	Sakura háborúja 19	GitS - SAC 22	Kivétel 4
22:30	Batman 81	Batman 82	Batman 83	Kivétel 5	Batman 85	GitS - SAC 23	Kivétel 5
23:00	Bleach 92	Bleach 93	Bleach 94	Bleach 95	Bleach 96	A sárkányherceg 61	Méz és lóhere 19
23:30	Naruto 119	Naruto 120	Naruto 121	Naruto 122	Naruto 123	A sárkányherceg 62	Méz és lóhere 20

2026. szeptember 21. - 2026. szeptember 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 140	Hupikék törpikék 141-142	Hupikék törpikék 143-144	Hupikék törpikék 145-146	Hupikék törpikék 147-148	20.000 mérföld a tenger alatt 3	Bambi
20:30	Miraculous 120	Miraculous 121	Miraculous 122	Miraculous 123	Miraculous 124	20.000 mérföld a tenger alatt 4	
21:00	Dragon Ball GT 1	GitS - SAC 24	A sárkányherceg 63	Sakura háborúja 23	Méz és lóhere 21	Dragon Ball GT 1	
21:30	Dragon Ball GT 2	GitS - SAC 25	Bastard!!- 1	Batman új kalandjai 89	Méz és lóhere 22	Dragon Ball GT 2	
22:00	Sakura háborúja 20	Sakura háborúja 21	Sakura háborúja 22	Kivétel 6	Sakura háborúja 24	GitS - SAC 24	Kivétel 6
22:30	Batman új kalandjai 86	Batman új kalandjai 87	Batman új kalandjai 88	Kivétel 7	Batman új kalandjai 90	GitS - SAC 25	Kivétel 7
23:00	Bleach 97	Bleach 98	Bleach 99	Bleach 100	Bleach 101	A sárkányherceg 63	Méz és lóhere 21
23:30	Naruto 124	Naruto 125	Naruto 126	Naruto 127	Naruto 128	Bastard!!- 1	Méz és lóhere 22

2026. szeptember 28. - 2026. október 4.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 149-150	Hupikék törpikék 151	Hupikék törpikék 152	Hupikék törpikék 153-154	Hupikék törpikék 155	20.000 mérföld a tenger alatt 5	Hófehérke és a hét törpe
20:30	Miraculous 125	Miraculous 126	Miraculous 127	Miraculous 128	Miraculous 129	20.000 mérföld a tenger alatt 6	
21:00	Dragon Ball GT 3	GitS - SAC 26	Bastard!!- 2	Rick és Morty 3	Méz és lóhere 23	Dragon Ball GT 3	
21:30	Dragon Ball GT 4	GitS - SAC: A második állás 1	Bastard!!- 3	Batman új kalandjai 94	Méz és lóhere 24	Dragon Ball GT 4	
22:00	Sakura háborúja 25	Rick és Morty 1	Rick és Morty 2	Kivétel 8	Rick és Morty 4	GitS - SAC 26	Kivétel 8
22:30	Batman új kalandjai 91	Batman új kalandjai 92	Batman új kalandjai 93		Batman új kalandjai 95	GitS - SAC: A második állás 1	
23:00	Bleach 102	Bleach 103	Bleach 104	Bleach 105	Bleach 106	Bastard!!- 2	Méz és lóhere 23
23:30	Naruto 129	Naruto 130	Naruto 131	Naruto 132	Naruto 133	Bastard!!- 3	Méz és lóhere 24

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