

AniMagazin



WORLD IS DANCING



ANIME

03 World is Dancing

07 Smoking Behind the Supermarket with You

08 Tensei Shitara Slime Datta Ken: Soukai no Namida-hen

10 Őszi szezon 2026

22 Szezonos animékről

28 Devil May Cry 2.

MANGA

30 The Princess's Guide to a Perfect Life

31 Lone Wolf and Cub

33 Tsugumi Project



LIVE ACTION

35 Million-Follower Detective

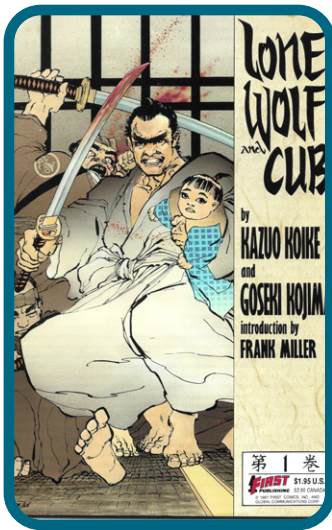
37 Awake

KONTROLLER

39 Color TV-Game

RENDEZVÉNY

42 Nyári Fantasy Expo 2026



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)

Főszerkesztő: [Catrin](#)

Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)

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

Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Szerzők:

[A. Kristóf](#), [Venom](#), [Iskariotes](#), [Yuuko](#),
[supermario4ever](#), [Kiss Tamás \(tomyx20\)](#),
[Kuroko Ai](#)

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

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

Kedves Olvasók! A nyár vége, ősz eleje elégé elfoglalt időszak, ami a magazinon is meglat-szik: rövidke lett, viszonylag kevés cikkel és oldal-számmal, de nem kevesebb anime címmel! Ismét elhoztuk a szezonvéleményező rovatunkat, amit többen is hiányoltatok, és egészen sok nyári cím-ről megmondtuk a magunkét.

Ősszel pedig itt vannak a filmfesztiválok! Mivel több érdekes program is érkezik, itt most inkább ezekről írok, a magazin további felhozata-lára egyébként is ott a tartalomjegyzék.

Mire ez a lapszám megjelenik, már lement egy kínai és egy koreai filmfesztivál is (bár lehet, utóbbi néhány vetítésére még kaptok jegyet). Vi-szont érkezik egy *Blue Lock* live action a mozikba, október végén pedig a Cinemira filmfesztiválon láthatunk ismét animét (bár csak napijeggyel), de decemberben több hazai moziba is megérkezik a *Kusunoki no Bannin (A Kámforfa őrzője)* movie.

Október 17-18-án lesz ismét MondoCon, amin szintén friss animét nézhetünk (*To You in the Beyond*). Ráadásul ehhez kapcsolódik az egyik be-szélgetős program is a movie karakterdizájneré-vel és producerével. Illetve bár nem film, de még a con előtt, 16-án lesz egy Studio Ghibli koncert is, a conon pedig Who-ya adja elő animedalait.

Visszatérve a magazinra: köszönöm minden író és szerkesztő munkáját, remélem, a követ-kező szám ismét hosszabb lesz (pláne, hogy a most említett programok közül többről is beszámolunk majd). És köszönjük, kedves olvasók, hogy letöl-töttétek ezt a számot is, jó szórakozást hozzá!

- Catrin



WORLD IS DANCING

Írta: Hirotaka

anime - ajánló

A tánc, az ének, a színpadi előadás az emberi kultúra szerves része. De miért táncolunk, ha nem erre lett kitalálva a testünk? A madár arra teremtetett, hogy repüljön, a ló arra, hogy fusson, az ember viszont biztosan nem táncra, akkor miért csinálja?

Ezek a mély gondolatok és kérdések ismétlődnek a fiatal előadó, Oniyasha fejében. Nem érti, miért kell neki a színpadon állnia, miért szórakoztató másoknak, és nem is érzi magáénak a táncot.

Egyszer volt...

A XIV. században járunk, pontosabban 1374-ben, a Muromachi-korban, Ashikaga Yoshimitsu sógunsága alatt. Oniyasha az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő Kanze színtársulat vezetőjének, Kanami Kiyotsugunak a fia. Kanami professzionális, szigorú és nagy tiszteletnek örvendő előadó, így sokan nem is értik fia szeleburdi, lázadó viselkedését. Oniyasha akárhonnan közelíti a fejében motoszkáló kérdést, nem találja a választ. Egészen addig az estig, amikor egy erdei viskóban meglát egy nőt olyan szenvedéllyel táncolni, hogy egy csapásra rájön, a táncot nem érteni, érezni kell, magára alakítani, így van számára is út.

Mindeközben pedig a Kanze társulatot meghívják, hogy tartsanak előadást a sógun előtt.

A történelem színpadán

Hiába nem markáns részre az animének a történelmi kor bemutatása, mégis a teljes képhez



érdekes kicsit elmerülni, hogyan is nézett ki akkor Japán.

A Genpei-háború (1180-1185) után látszólag békét hozó Kamakura-kor sem volt annyira békés. Yoritomo 1199-es halála után a Hojo klán régensként irányította az országot nem túl sok sikerrel, amire rájött a két mongol inváziós kísérlet is. A halmozódó problémákra végül Go-Daigo császár lázadása tette fel a pontot, ami a bakufu bukásához vezetett 1333-ban, és elkezdődött a Muromachi-kor (1333–1568). Go-Daigo vissza akarta állítani a császárság hatalmát, ez volt a Kenmu-restauráció. A császár oldalán harcolók viszont nem voltak elégedettek a harcok utáni elosztással és a reformokkal sem. Ashikaga Takauji fellázadt, és Go-Daigo császár a Nara melletti Yoshino-hegyen rendezte be székhelyét, míg Kiotóban Takauji saját jelöltjét ültette a trónra, ez lett a Nanboku-cho-korszak (1336-1392), aminek Yoshimitsu vetett véget. Minden negatívum ellenére ebben a korban virágzott a kereskedelem, kialakult a teaszertartás, az ikebana, az anime tárgyát képező nó, valamint csúcsra ért a sumi-e festészet.

Ashikaga Yoshimitsu (1358-1408) az Ashikaga sógunátus harmadik sógunja, aki végül véget vetett az Észai és déli császárságnak. Ő költöztette a sógunátus székhelyét Kiotó Muromachi negyedébe. Ezzel lezárult egy sok évtizede húzó-dó polgárháború. Ennek ellenére a kor társadalmi problémáit, valamint az emberek elszegényedését nem oldotta meg.

Ellenben bőkezűen támogatta a művészet különféle formáit, köztük a nó színházat, aminek Zeami is köszönheti a hírnevét. Yoshimitsu a művészetnek több épületet is emeltetett, köztük a kiotói Arany Pavilont. Ashikaga Yoshimitsut tartják a leg-sikeresebb sógunnak az Ashikagák sorában, mivel térdre kényszerítette riválisait, és újraegyesítette a császári hatalmat. A Yoshimitsu halála utáni sógunok viszont növelték a problémákat, és a házon belüli konfliktusok végül az Onin-háborúban (1467-77) csúcsosodtak ki, ami a hadakozó fejedelemségek korához vezetett.

A díszlet mögött

A *World is Dancing* nem csupán egy történelmi anime. Hiszen emellett betekintést nyújt a japán kultúra egyik jellegzetes műfajába, a sarugakuba, ami a nó elődje. Továbbá egy fiatal művész önkeresésbe, aki szeretné megtalálni a saját „táncát”, a helyét a színpadon és a világban is, miközben rengeteg érzés, élmény és emberi történet befolyásolja. A cselekmény nem azt szeretné bemutatni, hogy Oniyasha (Zeami) mennyire fontos, megkerülhetetlen alakja lett a Nó színháznak, hanem hogy miként találta meg saját táncát, alakította ki saját stílusát, miből merített motivációt, inspirációt, amit folyamatosan csiszolt. Habár Oniyasha áll a középpontban, a történet teljesíti azt a műfaji kötelezettségét, hogy a környezetét és korát is megmutatja, ami tovább árnyalja a főszereplőt, és igazából a kettő elválaszthatatlan.

A történet idején Japánban feszült volt a politikai és társadalmi légkör, hiszen ez az Északi és Déli udvar korszaka (Nanboku-chō (1336 and 1392)), amikor két császár ült a trónon, az egyik Kiotóban, a másik Yoshinóban. A kettősségnek végül pont az animében szereplő Ashikaga Yoshimitsu vetett véget. Az anime nem állítja fókuszba a politikai és társadalmi problémákat, nem narrál, nem magyaráz, egy-egy Oniyashához kötődő karakter révén nyújt betekintést a korba. Látható, mekkora széttagoltság jellemzi ekkor a japán társadalmat. Az egyik oldalon ott állnak a jómódú nemesek, kereskedők vagy azok, akik az északi császárt tekintették legitimnek. Árnyékukban viszont ott húzódnak a mélyszegénységben élő, nincstelen emberek, gyerekek, akik a hatalmi játszmák vesztesei lettek, emiatt pedig a társadalom szélére sodródtak, tengődtek, loptak, próbáltak életben maradni. Oniyasha saját szemével tapasztalja meg mindkettőt, és egy ponton döntenie kell, hova akar tartozni.

A cselekmény során megismerjük, hogyan épül fel egy színtársulat, hogyan gyakorolnak, készülnek fel egy-egy előadásra, ki melyik szerepet játssza majd el. Itt több karaktert is megismerünk, akik támogatóként, féltékenyen vagy riválisként kapcsolódnak Oniyashához. A karakterkapcsolatok jól működnek, Oniyasha dominanciája nem tolakodó, a mellékszereplők megfelelő időt kaptak, hogy megkedveljük őket vagy unszimpatikusává váljanak.



Zeami Motokiyo (Oniyasha/Fujiwaka)

Oniyasha karaktere nem kitalált, Zeami Motokiyo néven vált ismertté mint esztéta, színész és író. Az 1370-es években a sógun támogatásával adott elő, és építette karrierjét. Egyes források szerint romantikus kapcsolat is volt Zeami és Yoshimitsu között. Zeami apja 1385-ben hunyt el, ekkor átvette a családi színtársulat vezetését. Műveiben ötvözte a klasszikus és újító japán, valamint kínai tradíciókat. Emellett több értekezést írt a nóról, és gyakran foglalkozott az előadás filozófiájával is. Gyakorlatilag ő foglalta össze a nó alapjait, elveit és technikai részleteit. Zeami írásai a legidősebb drámafilozófiai művek a japán irodalomban. Zeami sokat merített a *Heike Monogatari*ből, keverte a táncot és a zenét a klasszikus költészettel. Yoshimitsu élete vége felé Zeami helyett inkább Doami (Inu-Oh/Inuou) előadásait élvezte.

Yoshimitsu halála után a következő sógun, Yoshimochi már nem támogatta Zeamit, aki viszont jó viszonyban volt a kereskedő osztállyal, így ők szívesen patronálták. A helyzet rosszabb lett Yoshinori sógunsága alatt, aki száműzte Sado szigetére, hogy miért, arról sajnos nem maradt fenn írásos emlék. A hivatalos álláspont szerint ott is halt meg 1443-ban.

Zeamit azóta is a nó színház legfontosabb írójaként tartják számon, a kutatók körülbelül 50 művet tulajdonítanak neki. Apró érdekesség: 1976-ban a Merkúr egyik kráterét róla nevezték el.



Az előadásokból nem látunk sosem egy teljeset, csak részletet vagy tömörített verziót, hiszen nem ez a legfontosabb, hanem az odavezető út, és a történet szempontjából fontos elemként látjuk a végeredményt. Viszont, amit megjelenítettek, az látványos és hangulatos; ám míg egy mellékkarakter előadását minden extra nélkül, valószínűbben látjuk, addig Oniyasha előadása már felturbózott formában kerül a szemünk elé. Gondolok itt arra, hogy a vizuális megoldása effektesebb, és a zenében is felcsengenek modernebb hangszerek, akkordok.

Ez utóbbi esetleg beszámítható negatívumnak is, ha valaki tényleg a hitelességre megy rá. Szintén negatívumnak is értékelhető, hogy nem magyaráznak semmit a történelemből, ugyanakkor nem is szükséges az anime történetéhez, maximum a karakterek egy-egy mozzanatát tudnánk jobban megérteni. A harcos vagy eseménydús történelmi animéket kedvelők sem fogják a World is Dancingben megtalálni a kedvencüket. Ez az anime a nóról szól, Oniyasháról, belső vívódásairól, emiatt sokszor lassabb, és néha elnyújtottnak érezhetjük, szóval türelmet kér az anime.

Kortársak nyomán

Nem hagyhatok ki egy kis összehasonlítást. 2021-ben a Science Saru remek adaptációt készített a *Heike Monogatari*ből (AM 65.) Yamada Naoko kiváló rendezésében, ami egy zenész kislány, Biwa szemével és narrálásával mutatta be a Tairák

és a Minamotók közti háborút a XII. századból, ami végül a Kamakura sógunátushoz vezetett. A stúdió még ugyanebben az évben mozikba küldte az *Inu-Oh* filmet, immár Yuuasa Masaaki rendezővel az élen. Ez utóbbit mi is láthattuk moziban itthon (AM 71.). Az Inu-Oh bár a XIV. században játszódik, a karakter emléket állít a Genpei-háborúban elesetteknek, amit a film egyedi látvány- és hangzásvilággal tárt elénk.

A kapocs mostani cikkünk tárgyához maga Inu-Oh (Doami), aki valóban létező előadóművész és Oniyasha (Zeami) kortársa volt, így karaktere a World is Dancingben is helyet kapott. Elvileg szerepeltek is egy színpadon, és mindketten szeret-

tek előadni a Heike monogatariból. Habár a Science Saru-féle Heike Monogatari / Inu-Oh és a World is Dancing alkotásként nem kapcsolódnak egymáshoz, karakterük, történetük, koruk és témájuk révén együttesen ismertetik meg velünk Japán egy igencsak változatos történelmi korszakát.

Részletek

Amikor bejelentették az animét, már akkor is feltettem a listámra a címet, mivel történelmi, és olyan témát mutat be, amibe eddig még nem merültem bele. A Cyptic stúdió vállalta be az animeverzió elkészítését, aminek a neve így nem so-



nó (nō)

A nó legkorábbi elődje a sangaku, ami Kínából a VIII. században érkezett meg Japánba. Ebben akrobaták, énekesek és táncosok léptek fel, és az előadásokba belefért a komédia is. Ez az évtizedek, évszázadok folyamán fejlődött, alakult, és létrejött a sarugaku, amit főleg szentélyeknél, valamint útszéleken adtak elő. A sarugaku már sok, a nóban is megtalálható jegyeket hordozott magán. A Muromachi-korban alapvetően kétféle nó stílus volt, a sarugaku és a dengaku (a két stílust képviselő táncsoport jól megjelenik az animében). Az akkor alakult négy szintársulat ma is létezik, és egyiküket a Yusaki-za-t Kanami, Zeami apja alapította. Ő adaptálta a sarugaku történetmesélő táncának egy formáját, a kusemait, és vezette ezt a fajta táncot a nóba. Örökségét pedig fia, Zeami vitte tovább.

kat mondhat, de ha azt írom, hogy korábbi nevük a Cygames Pictures, az már sokat mondóbb, ha másért nem, az *Umamusume Cinderella Gray* miatt is. Épp ezért a grafikára, animációra nincs panasz, az opening vizuálisan is megragadó. Zenék terén már a kötelező szokásosat hozza a cím. A seiyuuk tekintetében sem lehet okunk panaszra, hiszen a főszereplőt Hanamori Yumiri (és Shimazaki Nobunaga) szólaltatja meg, a fontosabb mellékszerepekben pedig Sakurai Takahirót, Uchida Maayát és a még nagyobb veteránt, Park Romit is hallhatjuk. Munkájukra természetesen egy panasz sincs.

A cikk írásának pillanatában az anime még fut, de valószínűleg végig fogja adaptálni a mangát, ami mindössze hat kötetes, 2021-22-ben jelent meg és alkotója Mihara Kazuto.

A World is Dancing tovább folytatja azon történelmi animék sorát, amire érdemes figyelni, és tenni vele egy próbát, ráadásul egy befejezett mangát adaptál. Hogy megállja-e a helyét az animetörténelem színpadán, azt nem hiszem, inkább a történelmi animét keresők számára lesz egy kellemes hidden gem.

Forrás: manga
Stúdió: Cypic
Műfaj: történelmi, dráma, tánc
Hossz: 13 rész
Premier: 2026. nyár



HÁTTÉRKÉP: WORLD IS DANCING



Letöltéshez kattints a képre!



anime - ajánló

az a könnyed, pihentető, gondjaikat megosztó és flörtölő beszélgetés, amit már csak egy cigi tesz tökéletessé, és mindez a supermarket mögött.

Az anime 12 része tökéletesen elég arra, hogy akik nem követik a mangát, azok megismerjék a szereplőket, azonosuljanak velük, szeressék vagy esetleg utálják őket. Bosszankodni viszont bizonyosan fognak a tesze-tosza romantikán, de hát egy slow-burning cím már csak ilyen. Az anime remekül áthozta a karakterdizájnt, az egyes paneleket, és ami nagyon fontos, a hangulatot. A manga, és így az anime is erősen épít erre, hiába bagózunk ugyanazon a helyen, más hangulata lesz egy esős vagy egy csillagos égboltú estének, ahogy a párbeszéd témája is dob ezen, valamint alkalmazkodik ehhez. Esőben viccelődni vagy szomorúan elmerengeni teljesen más hatást ad, és ezt az anime nagyon jól átadja. A karakterek között működő kémia is jól átjön, ami miatt különösen fájdalmas tud lenni a Sasaki és Tayama (Yamada) közti romantika apályban „haladó” hajója. Az anime erősebb vizualitása révén Sasakiék verbális játéka, Sasaki melankóliája és lassú felfogása, valamint ahogy Tayama húzza a férfit, dinamikusabb formát ölt, amihez hozzájön a seiyuuk remek játéka. Tayamát Hoshiki Seena szólaltatja meg, és szerintem remek munkát végzett a karakter mindkét habitusánál. Szuperül hozza az aranyos pénztárost és a laza, nem törődöm csajszt. Sasaki hangját Satou Takuya adja, akit nekem először szokni kellett, de pozitív a tapasztalatom. Nagyon jól el

tudta játszani a kiégett, elfásult irodai dolgozót, akinek a napját a lefekvésen kívül Yamada kisugárzása és a Tayamával való cigizés dobja fel.

Mivel a manga is elég helyszínszegény (a bolton kívül a környező utcák a főbb helyszín, valamint egy iroda és a főszereplők otthona is megejelenik), így a grafikával sokat nem kellett vesződni, teljesen korrekt. Az animáció minősége főleg az arcmimikákon érhető tetten, ami szintén jól sikerült. Zenéből nem emelkedik ki semmi, illik hozzá, de felejtethető.

Aki nem ismerte a mangát és megkedvelte az animét, az könnyedén folytathatja a Manga UP! applikációban a történetet, ahol továbbra is ingyenesen elérhetők a fejezetek. De arra számítsunk, hogy inkább Sasaki és Tayama mindennapi drámái és önkeresése lesz a fókuszban, semmint a kettejük közti romantika. Ezt pedig még kiegészítik a supermarket további dolgozói. Aki pedig követte a mangát, annak ez az évad jó felfrissítő a történet elejéről.

Vannak olyan gyerek- és tinirománc címek, amik felnőttesebben vagy könnyedebben mutatják be a romantikát, a Smoking Behind the Supermarket épp az ellenkezőjét teszi. Egy felnőttek közti romantikus játékot mutat be, amit akadályoz Sasaki mindennapi életbe belefáradt személyisége (ki kéne törnie ebből a mókuskerékből), valamint Tayama megkésett coming of age problémái.

SMOKING BEHIND THE SUPERMARKET WITH YOU

Írta: Hirotaka

A *Smoking Behind the Supermarket* című mangáról még a [80. számban](#) írtam. Az akkor mindössze a 34. fejezeténél tartó manga azóta 64 fejezetesre bővült, és az idei nyári szezonban elindult az animeadaptációja is. Szóval itt az ideje kicsit felfrissíteni, aktualizálni ezt a két évvel ezelőtti cikket, de inkább az anime szempontjából.

Az alaptörténet természetesen nem változott, így ezt újrahasználok az előző cikkből.

Főhősünk Sasaki egy 40-es éveiben járó irodai alkalmazott, egyedül él Tokióban. A munkáját

nem kimondottan kedveli és kissé belefásult a mindennapjaiba. Egyetlen öröme, hogy nap végén bemegy a közeli supermarketbe vásárolni, ahol mindig ugyanahhoz a kasszáshoz, a jóval fiatalabb Yamada-sanhoz áll be. Egy nap azonban nem találja, és csalódottan távozik, ekkor egy lány a bolt mögé (ami az alkalmazottaknak van fenntartva) invitálja egy cigire. Sasaki azonban nem ismeri fel kedvenc kasszását, mivel a lány a pihenőjén más öltözetben van, és más a frizurája is. Yamada ezt kihasználva Tayamaként mutatkozik be. Innentől pedig a mindennapjuk részévé válik



SOUKAI NO NAMIDA-HEN

Tensei Shitara Slime Datta Ken

Írta: Iskariotes

転生したら

anime - ajánló

Az utóbbi évek egyik nagy isekai-kedvence a *Tensei Shitara Slime Datta Ken*, vagyis a *That Time I Got Reincarnated as a Slime*, amelyhez most megérkezett a második mozifilm is. A *That Time I Got Reincarnated as a Slime The Movie: Tears of the Azure Sea* magyar mozikban Az Azúr-tenger könnyei címmel futott, április 30-i premierdátummal. A semmilyen reklámmal bemutatott film végül valamivel több mint 10.000 dollárt gyűjtött a hazai mozikban, amivel minden idők harmadik leggyengébb „crunchyrollos” filmje lett.

De egy pillanatra álljunk is meg ennél a címnél: vajon ki és milyen megfontolásból döntött úgy, hogy a *Tears of the Azure Sea* magyarul Az Azúr-tenger könnyei legyen? Jó, persze, a fordítás önmagában teljesen érthető, csak akkor miért nem fordították le az egészet?

A film helye a történetben

Elsőre azt hihetnénk, hogy egy szokásos filler mozifilmet kapunk, amelyben a nézők egy butácska kis történetet, illetve kemény dózisban fanservice-t kapnak a sokak által kedvelt karakterekből. Bár a fanservice valóban jelen van a filmben, a történet közel sem filler.

A filmet ugyanis az eredeti lightnovel-sorozat írója, Fuse alkotta meg, és bár a cselekmény nem a light novel egy konkrét történetét dolgozza fel, hivatalosan a harmadik és a negyedik évad közötti átvezető történetként szolgál. Ez pedig már önmagában érdekesebbé teszi a helyzetet. A



Tears of the Azure Sea nem egyszerűen egy különálló, a rajongóknak szánt kiruccanás a Tensura világába, hanem egy olyan eredeti történet, amely időrendben közvetlenül a harmadik évad után, a negyedik előtt játszódik.

Egy összecsapott történet

Sajnos attól, hogy a film nem egyszerű filler, a története még elég nagy zagyaság lett. Sokszor inkább egy hosszú recapnak éreztem, mint egy önálló mozifilmnek. A nukleáris atomcsapások ellen kifejlesztett mágikus pajzs, illetve a több ezer éves furulyához kapcsolódó bűbajos zenei játék számomra nem igazán álltak össze koherens világképpé. Mintha a film folyamatosan újabb és újabb ötleteket dobálna be, anélkül, hogy ezek szervesen kapcsolódnának egymáshoz.

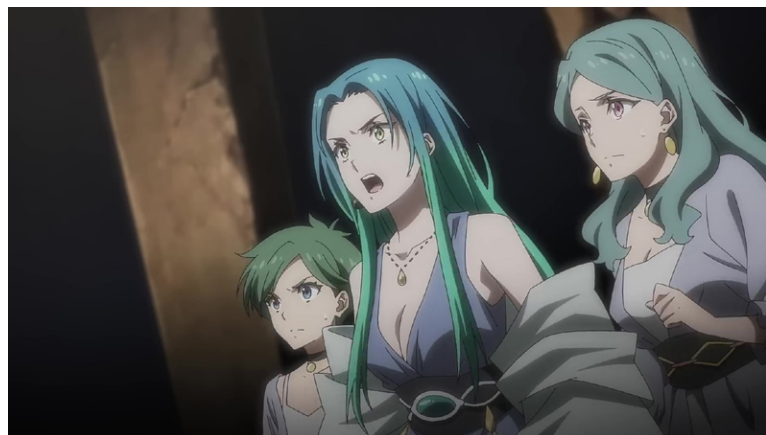
A legnagyobb összecsapottságot azonban Gobta és Yura kapcsolatában éreztem. Miközben egy titokzatos katonai alakulat üldözi a párost, nekik még arra is van idejük, hogy letudjanak egy komplett, kötelező tengerparti animeepizódot. És nem is azzal van a baj, hogy a filmben helyet kap egy kis fanservice – egy Tensura-filmtől ezt talán kár is lenne számonkérni. A probléma inkább az, ahogy ez az egész beilleszkedik a történetbe.

Az egyik pillanatban még menekülünk és komoly veszélyben vagyunk, a következőben pedig mintha egy teljesen másik animét néznénk, ahol mindenki strandol, poénkodik és élvezi a napsütést.

Ettől az egész film olyan hatást keltett, mintha két különböző részt vágtak volna össze, kisebb-nagyobb sikerrel.

A rendezés

A filmet a Tensura franchise rendezője, Kikuchi Yasuhito jegyzi, akinek ugyan nem ez volt az első mozifilmes rendezése, pályafutása során azonban inkább televíziós animesorozatok epizódjain és kisebb jelentőségű produkciókon dolgozott rendezőként. Igazán nagy presztízszű



animefilmek vagy sorozatok élén ritkábban találkozhattunk a névvel.

Ez önmagában persze még nem jelentene semmit, hiszen egy kevésbé ismert rendező is képes lehet kiváló munkát letenni az asztalra. Az Azúr-tenger könnyei esetében azonban sajnos érződik, hogy a film nem mindig tudja megfelelően kezelni a mozifilmes játékidő és a franchise-hoz kapcsolódó rengeteg történeti elem közötti egyensúlyt.

Az animáció

A filmet a sorozatot is készítő 8bit stúdió vitte vászonra, ami jelen esetben nagyjából a tisztas középzsert jelenti. Látvány szempontjából nem kapunk semmi forradalmi, de összességében azért nincs okunk panaszra.

Ki kell emelni azonban a Kaien víz alatti királyságában játszódó jeleneteket, ahol a készítő 3D CGI-jal is megpróbálkoztak. Bár a végeredmény nem minden esetben tökéletes, meglepő módon



olykor még csak nem is teljesen eredménytelen. A víz alatti környezet és a nagyobb léptékű jelenetek így valamivel látványosabbak lettek, mint amit a film többi része alapján várnánk.

Összegzés

Összességében a Tears of the Azure Sea egy furcsa jószág. Nem lehet egyszerű filler filmként elintézni, hiszen Fuse eredeti története és a franchise idővonalán elfoglalt helye alapján ennél többre hivatott. A probléma inkább az, hogy mozifilmként mégsem sikerült igazán önálló és kerek egészet alkotnia.

Vannak benne szerethető karakterek, látványosabb pillanatok és néhány érdekes ötlet, de ezek között sokszor éppen az a kapocs hiányzik, ami egy koherens történetté gyúrná őket. A film egyik pillanatban világépítéssel próbálkozik, a másikban romantikus kalandfilmmé, majd tengerparti fanservice-epizóddá változik, miközben a háttérben azért csak ott marad egy világmegmentésre készülő történet.

A Tensura rajongóinak így valószínűleg megéri megnézni, már csak a kedvelt karakterek és a negyedik évad előtti történeti kiegészítés miatt is. Aki viszont egy önmagában is működő, jól felépített animefilmet vár, az könnyen csalódhat. Nem filler tehát – csak sajnos néha nagyon úgy érződik, hogy filléres megoldásokkal van tele.



Forrás: manga
Stúdió: 8bit
Műfaj: akció, vígjáték, fantasy
Hossz: 104 perc
Premier: 2026.02.27





☐ anime - szezon



ŐSZI SZEZON 2026

Összeállította: Hirotaka



Aoki Denshou: Welsh & Shedar



kaland, fantasy / Studio Massket / original

Zabelle Sheran Sharm, Bonta királynője arról álmodik, hogy egyesíti a Tizenkettek Világának nemzeteit. Zsarnoki uralma és hataloméhsége azonban nyomorba taszította a földeket. A fia, Shedar által kihirdetett jóslat szerint el fog bukni, és egy azúrkék szemű fiú vet majd véget hatalmának. Ez a fiú Welsh, egy fiatal szakács Brassicából. Élete fenekestül felfordul, amikor egy Asalar nevű fekete sárkány megtámadja a faluját. Hogy megmentse a világát, Welshnek meg kell találnia az egyetlen ereklét, amely képes legyőzni Zabelle-t. Hűséges barátja, Béchamel, valamint a kalandorok, Joris és Khan Karkass kíséretében Welsh rájön valódi származására, és elfogadja a sorsát, amely hőssé teszi.

Choujun! Choujou-senpai



vígjáték, gag, szupererő / ARVO ANIMATION / manga

Ippongi első napját tölti a West Chinjuku rendőrőrsön. Realizálja, hogy sajnos a rövidebbet húzta, mivel partnere, Chojo arra használja a képességeit, hogy kerülje a munkát. Miután a yakuza megfenyegeti Ippongi családját, hogy elveszik a dojojukat, Chojo elkezd komolyan venni a munkát. Így ketten elég komikus módon oldják meg a bűnügyeket, és fogják el a rosszfiúkat.

Dark Machine The Animation



akció / Production +h. / játék

Nagyapja akaratát követve, Kairi ellátogat az Arany Völgybe egy különleges gazdasági zónába. Ott találkozik egy rejtélyes lánnyal, Rudrával. Beszervezi Kairit Dark Machine játékosnak, ahol különleges tehetségéről tesz tanúbizonyyságot.

Doumo, Suki na Hito ni Horegusuri wo Irai sareta Majo desu.



fantasy, romantika / diomedea / light novel

A tó boszorkányának négy éves szerelme csalódással végződött. Mivel szeretné meghosszabbítani az együtt töltött időt Harij királyi lovaggal, Rose egy eszelős küldetésre küldi őt. Ám Rose többet kap, mint amit várt, mivel a lovag elkezd minden nap meglátogatni... hogy megetesse?

FX Senshi Kurumi-chan

pszichológiai / Passione / manga



Az egyetemi diák, Fukuga Kurumi végre elkezdett devizával kereskedni, hogy így szerezz vissza elhunyt anyja 20 millió jenjét, amit a tőzsdén veszített el. Azt hitte, könnyű lesz, de egy olyan világba lépett, ami mennyország és pokol is lehet egy pillanat alatt. Barátaival, Michikóval, Mebukival és Yasukóval öröm és kétségbeesés váltja egymást ebben a kockázatos játékban.

Hotaru no Yomeiri

történelmi, romantika / david production / manga



Satoko kívülről tökéletes, szép, egy nemes lánya, és épp házasulandó korban van. Sajnos azonban beteg, és nincs már neki sok hátra. Mielőtt azonban megkötné a sikeres házasságot, és a családja szemében is visszanyerné fényét, Satoko egy bérgyilkos, Shinpei célpontjává válik. Hogy mentse magát, kétségbeesetten házassági ajánlatot tesz. De Shinpei nagyon is komolyan veszi a „míg a halál el nem választ” részt.

Genso Suikoden

akció, kaland, fantasy / KONAMI animation / játék



A Dunan régióban található egy katonai nemzet, a Highland Királyság, ahol az ifjúsági brigád tagjai voltak a hős Riliu és legjobb barátja, Jowy. Ugyanazt az eget nézték, ugyanabban a sátorban aludtak és ugyanabban a jövőben hittek: amikor a harcoknak vége, a mindennapi életük visszatér. De az ellenkezője történt, és a két fiú sorsát a háború örvénye szippantotta be. A fiúk végül hatalmas erőhöz jutnak, és a homályos horizonton fénylő 108 csillag felé tekintenek egy megválaszolatlan kérdéssel.

Junket Bank

szerencsejáték, pszichológiai, stratégiai játék/ CUE / manga



A Karasu bank japán egyik vezető bankja. Mitarai Akira egy fiatal alkalmazott, matematikai képességének hála azonnal kiszúr minden számviteli hibát, ami miatt unalmasak a napjai. Egy nap Akirát áthelyezik a bank egy általa ismeretlen részlegére, ami egyből gyanút kelt benne. Kiderül, hogy ez a szekció a bank által üzemeltetett illegális kaszinó fenntartásáért felelős, ahol a játékosok nemcsak a pénzüket, hanem az életüket is kockára teszik. Mitarai itt találkozik egy rejtélyes játékosal, Mafutsu Shinnel, aki képes átlátni a csalásokon, Akira így belép egy élet-halál szerencsejátékba Shin banki tanácsadójaként.

Jyu-Oh Mujin DANDIVINE

mecha / LIDENFILMS, KAYAC ANIMATION / original



20 év telt el, mióta a robot Dandivine legyőzte a rejtélyes megszállót, Aposdolt. Azóta beköszöntött a béke, ám a Casga nevű játékgyártónak ez nem a legjobb korszak, mivel jelentős bevétele származott a Dandivine játékokból. A cég vezetője Shijima Genjurou vissza szeretné hozni a robot népszerűségét, még ha ez a béke megzavarásába is kerül. Nem sokkal később az Aposdollok hirtelen megjelennek Tokióban. Kuroiwa Yuusaku, Dandivine korábbi pilótája felkéri unokaöccsét, Shijima Geki-hát, hogy vezesse a mechát.

Kanojo no Tomodachi

dráma, ecchi / Quad / manga



Hidaka Takeru jó tanuló, aki az egészségügyben szeretne továbbtanulni. Épp elkezdett járni első barátnőjével, Koga Kaorival, és úgy tűnik, kapcsolatuk felhőtlen. Ám Kaori barátnője, Yoshioka Tomoko elkezd flörtölni Takeruval. Takeru így most a kettős élet, és egy komplikált viszony kellős közepébe kerül. A hazugságok hálójában az egyetemi jövője és az érzelmi kapcsolatai is veszélybe kerülnek.



Kanata kara

kaland, fantasy, isekai, mitológia, romantika / Studio DEEN / manga

Noriko hazafelé tartva az iskolából átkerül egy furcsa fantasy világba. Egy Izark nevű fiatalember megmenti, és barátja lesz. Lehet, hogy bátor és vakmerő, de Izark testében a legsötétebb gonosz lakozik, és egy ősi prófécia szerint Noriko rendelkezik azzal az erővel, hogy szabadon engedje. E két szövetséges a sors által összekötve próbál eligazodni egy gyönyörű, de ellenséges világban.

Kashita Maryoku wa „Ribobarai” de Kyousei Choushuu ~Youzumi to Party Tsuihousareta Ore wa, Kawaii Support Yousei to Issho ni Toritateta Maryoku wo Unyou shite Saikyou wo Mezasu.~

akció, fantasy, szupererő / SynergySP / manga



Ha van, amiből sosem elég egy kard és mágia uralta RPG stílusú világban, akkor az a mágiapont. Mindenhez ez kell, de mi van, ha kifogysz belőle?

Lent olyan képességgel rendelkezik, amivel mágiát tud átadni másnak, így nem gond, ha valakinek kimerül. Viszont emiatt társai nagy hőskékké válnak, Lent pedig már nem hasznos, így kirúgják a csapatból. Azonban Lent felfedezi a képessége titkos oldalát, és új aranyos partnerével vissza akarja szerezni az utolsó csepp mágiát is korábbi társaitól.

Kyoufu Collector

horror, rejtély, természetfeletti / Studio TBA / regény

Az internet tele van furcsaságokkal, rejtélyekkel, természetfeletti mesékkel és megoldatlan esetekkel. Többségük pletyka vagy trollok terjesztik. Egy kevés szerencsétlen viszont megtanulja, hogy némely legenda igaz. De szerencsájük megfordulhat, ha találkoznak a vörös kapucnis fiúval. Városból városba megy, és megjelenik a furcsa események helyszínén. Ő a fény a sötétségben? Vagy a bizonyíték, hogy a szörnyek valóságosak.



Magical★Explorer

kaland, vígjáték, ecchi, hárem / WHITE FOX / light novel

A Magical Explorer közkedvelt és tiszteletnek örvendő erotikus játék. Egy nap hősünk ennek a játéknak a főhőseként születik újjá, vagy mégsem... valójában a főhős barátjának, a szerencsétlen Takioto Kousukének testébe kerül. De hatalmas játékbeli tudásának és Takioto képességének köszönhetően igazi szívtiprót akar csinálni a lúzerből.



Kyouran Reijou Nia Liston: Byoujaku Reijou ni Tensei shita Kamigoroshi no Bujin no Karei naru Musouroku

fantasy, reinkarnáció / KONAMI animation / light novel

Egy nagy hős a halálos ágyán fekvé csak egy dolgot bán, hogy nem talált senkit, aki legyőzte volna. Mindig is a csatatéren szeretett volna találkozni a sorsával, és most a békés elmúlásra várva azt kívánja, bár csak máshogy alakultak volna a dolgok.

Hirtelen egy fiatal testébe kerül. Nia Liston néven új lehetőséget kap, és mivel még gyerek, hosszú az út a csatamezőig. Elhatározza, hogy úgy fog élni, ahogy előtte nem sikerült: csatában érje a halál.



Magic Knight Rayearth (2026)

kaland, vígjáték, fantasy, isekai, mahou shoujo, mecha / E&H / manga

A Magic Knight Rayearth új animéje az eredeti anime széria 30. évfordulójára készült.



Mahou Shoujo Ikusei Keikaku restart



akció, fantasy, mahou shoujo, túlélés / SynergySP / light novel

A népszerű közösségi médiás játék, a Magical Girl Raising Project kiválaszt a több ezer játékos közül egyet, aki valódi mahou shoujo lehet: mágikus erőt kap, jó szerencséje lesz, és boldogan tölti napjait. Ám idővel bejelentik, hogy a mahou shoujók száma túl magas lett, és meg kell felezní őket. Ezért 16 lány részese lesz egy halálos játéknak.

Mezametara Saikyou Soubi to Uchuusenmochi Datta node, Ikkodate Mezashite Youhei toshite Jiyuu ni Ikitai



akció, isekai, sci-fi, űr / studio A-CAT / light novel

Satou Takahiro egy átlagos irodai alkalmazott és gamer, egészen addig, amíg egy űrhajón nem ébred, ami nagyon hasonlít arra, amit egy játékban használt. Nem is habozik, felcsap zsoldosnak, aki űrkalózokra vadászik, és beleveti magát álmai életébe. Ez az élet pedig úgy hozza, hogy a hajó személyzete csupa lány.

Marronnier Oukoku no Shichinin no Kishi



vígjáték, történelmi / J.C.STAFF / manga

Egy nyolc királyság által uralt kontinens közepén fekszik a Marronnier Királyság, amelyet egy női tábornok, Baribara irányít, akinek hét fia van, hét különböző tulajdonsággal és képességgel. Egy dolog azonban közös bennük, a céljuk: „menőn megmenteni egy hercegnőt”.

A testvérek szétszélednek a hét szomszédos királyságba nagykövetként. Vajon milyen megpróbáltatások várnak rájuk az ismeretlen földeken?

Ojisan wa Kawaii Mono ga Osuki.



vígjáték / LIDENFILMS / webmanga

Oji Mitsutaka egy keményen dolgozó manager, akiről felettesei és beosztottjai is elismerően nyilatkoznak. Stílusos, jól nevelt úriember, még a hölgyek is imádják. Ám van egy titka, imádja a cuki dolgokat, és odáig van Pug Taro karakteréért. De vajon hogyan őrzi meg titkát, amikor kapcsolatba kerül Naruto Wataruval, a szomszédos részleg vezetőjével és riválisával, vagy Kawai Kentával, az első „lelkitársával” és az unokaöccsével Nii Masumival, aki csak ingyen lakik a házában.

Négy férfi, akik megismerik egymást és titkaikat, félreértésekbe keverednek, miközben kedvelik a cuki dolgokat.

Psyren

akció, romantika, sci-fi, természetfeletti / Satelight / manga

Yoshina Ageha egy rejtélyes vörös telefonkártyát talál egy nyilvános telefonfülkében. Pár nappal később barátja és osztálytársa Amamiya Sakurako, akinek ugyanolyan kártyája van, nyom nélkül eltűnik. Ageha a keresésére indul, és egy egész nemzetet érintő eltűnéssorozatban találja magát, ami a pletykák szerint egy titkos szervezet, a Psyren műve.



Romelia Senki

akció, fantasy, katonaság / Atra / light novel

Romeliát, miután vőlegényével a démonkirály legyőzésére irányuló küldetésen vett részt, hirtelen haszontalannak minősítették és hazaküldték, az eljegyzést pedig felbontották. A herceg és csapata viszont dicsőséges hősként tértek haza. Habár a kaland során egyedül Romeliának nem volt mágikus vagy harci ereje, rájön, hogy ért a kereskedelemhez, tárgyaláshoz, pénzügyekhez és információgyűjtéshez. Így azt tervezi, hogy nemcsak a családi provincián segít, hanem a királyságon is. A démonkirály legyőzése után sok démon maradt még, így a lány hadsereget épít, hogy biztonságossá tegye a királyságot.



Seitokai ni mo Ana wa Aru!

vígjáték, iskola / Passione / 4-koma manga

Ume Mizunoe el akarja kerülni, hogy újrájárja az évet, így csatlakozik a diáktanácshoz. Úgy tűnik, ez egy könnyű megoldás a jelenlegi iskolai problémáira. Viszont kiderül, hogy mindegyik társa fura egy kicsit. Egyik teljesen bugyuta, a másik ijesztő, a harmadik zügperverz. Ám a maguk módján mindegyikük aranyos és szerethető, szóval Mizunoe csatlakozik hozzájuk.



Sekai Saikyou no Majo, Hajimemashita

kaland, vígjáték, fantasy / Bridge, AISLE / light novel

Lorna egy teljesen haszontalan képességre tesz szert, amivel szégyenbe hozza családját, így kirúgják a házból. Se pénze, se étele, padlón van. Ám rájön, hogyan tudná használni a látszólag haszontalan képességét, ami az „Internet”. Ezzel korlátlan mennyiségű értékes tárgyat tud megszerezni, és könnyen hozzájut ritka felszerelésekhez. Gyakorlatilag isten képességével Lorna azt csinál, amit akar, már csak arra kell rájönnie, mit jelent a „lmfao”.



Shinja Zero no Megami-sama to Hajimeru Isekai Kouryaku



fantasy, isekai, romantika / HORNETS / light novel

Takatsuki Makoto átlagos gimis és hardcore RPG játékos. Ám az átlagos rész megy a kukába, mivel az egész osztály egy buszbaleset után átkerül egy másik világba. Mindenki remek képességeket kap, ám Makoto elég rosszul jár, gyenge mágusstanonc lesz, és csak 10 éve van hátra. Szerencséjére találkozik Noah-val, egy kisebb istennővel, aki megkéri, legyen az első hívője. Így egy isten áldásával Makoto egyre erősebb lesz. Annyira, hogy ki tudja szabadítani az istennőt a katakombából. Makoto kemény munkával és kis csalással bebizonyítja, hogy egy RPG játékos a legnehezebb szinten is sikeres.

Shiotaίου no Satou-san ga Ore ni dake Amai



vígjáték, romantika / Tezuka Productions / light novel

Oshio Sota gimnazista, aki részmunkaidőben a családi kávézóban dolgozik. Egy nap egy osztálytársa, Sato Koharu segítségére siet, akit néhány fiú zaklat a kávézóban. Koharut hűvös jelleméről ismerik, egyedül Oshiónak nyílik meg. Oshio kezeli a kávézó közösségi oldalát, mert jól tud fotózni, Koharuval ellentétben. Ennek apropóján egyre több időt töltenek együtt, hogy a fotózást gyakorolják, így hamar közelebb kerülnek egymáshoz, ám érzelmeiket nehezen fejezik ki.

Shuiro no Kamen



akció, fantasy / 100studio / manga

A Maszk erőt ad annak, aki viseli. Peru a legendás maszkkészítő, Gaston Roux tanítványa a harcos isten maszkjának uralma alá kerül, így megöli barátját és mesterét. Annak érdekében, hogy ilyen tragédia ne történhessen meg újra, Peru el akarja pusztítani Gaston összes maszkját, amik a világon bárhol lehetnek. Útnak indul tehát, ami során ellenfelekre és barátokra is lel, miközben próbál megbékélni bűnével.

Tank Chair



akció, gore, szupererő / Polygon Pictures / manga

Az élet a Guicheng szigeten elég nehéz, mivel ez „az univerzum legveszélyesebb városa”. A genetikai dopping teljesen átlagos a bandákban. Shizuka egy fiatal lány, akinek a legveszélyesebb bérgyilkos munkája van, ám Nagi, a bátyja húzza meg a ravaszt. Viszont a fiút lelövik, így kómába, valamint kerekesszékbe kerül. Shizuka rájön, hogyan ébresztheti fel bátyját, ám a gyógyuláshoz vezető út erőszakkal van kikövezve.

TEMPAL ~Item no Chikara~

akció, fantasy, videójáték / J.C.STAFF / webmanhwa



Szín Youngwoo nem éppen áloméletet él, még a kölcsöneit is alig tudja fizetni, a családja pedig leírta mint reménytelen videójátékfüggő. A nagyon népszerű VR játékban, a Satisfy-ban ő Grid, a középszerű harcos. Ám minden megváltozik, amikor megtalálja egy legendás kovács elveszett tudását tartalmazó könyvét. Bár használata reseteli minden szintjét, egyáltalán nem baj, hogy újra előről kell kezdenie mindent, ha tele van isten szintű tárgyakkal.

Tensei Goblin dakedo Shitsumon Aru?

fantasy / BAKKKA / webmanga



Yagami Akira egy másik világba kerül, miután meghal egy közlekedési balesetben, mert megmentett egy gyereket. De nem emberként reinkarnálódik, hanem goblinként. Rendszerint a goblinok csak hét napig élnek, de Akira különleges képességének hála 80 éve van. Akira gyűjti a képességeket, és egy végzetes napon találkozik az Archfienddel, aki felajánlja neki erejét, amivel bárkit lojálissá tehet, akit legyőz. Így, hogy a világ Akira kezében van, vajon hogyan használja újonnan szerzett erejét.

Tensei shita Daiseijo wa, Seijo de Aru Koto wo Hitakakusu

akció, kaland, fantasy / FelixFilm / light novel



A lovagcsaládba született Fia szintén lovag akar lenni, mint testvérei. Ám a halállal való találkozás során előtörnek előző életének emlékei. Egy szent nő volt, akinek ritka és erőteljes gyógyító és védő varázsló képessége volt. Ezzel együtt Fia emlékszik a halálára is, hogy milyen veszélyben van, ha kiderül, mi is ő valójában. A lovagság útján halad tovább, és igyekszik titokban tartani erejét, de vajon sikerül neki, ha egyszer ennyire hasznos?

Tetsuryo! meet with Tetsudou Musume

slice of life / EAST FISH STUDIO / other



Misaki el akar menekülni a mindennapi élet elől, utazni valahova. Nem igazán tudja, mit csináljon majd a jövőben, de egy biztos, olyat akar, amit élvez. Az egyetemen találkozik a Vasúti utazás klubbal. Misaki egyből érzi, hogy egy teljesen új világ tárul elé a sínek mentén.

Toaru Anbu no ITEM

akció, sci-fi, szupererő / J.C.STAFF / light novel

Akadémia városban az ESP általános tudománynak számít. A béke mögött van egy szervezet, ami olyan küldetéseket irányít, melyek nem kerülhetnek a nyilvánosság elé. Az „ITEM” egy négy tagból álló elit lánycsapat. Takitsubo Rikou, Frenda Seivelun, Kinuhata Saiai és Mugino Shizuri mind egyedi képességekkel rendelkeznek, és szabadon élnek Akadémia város sötét oldalán.



Tsuihou sareta Cheat Fuyo Majutsushi wa Kimama na Second Life wo Ouka suru. Ore wa Buki dake ja Naku, Arayuru Mono ni „Kyouka Point” wo Fuyo Dekiru shi, Ore no Ishi de Itsudemo Kouka wo Kaijo Dekiru kedo, Nokotta Hitotachi Daijoubu?

akció, kaland, fantasy / P.A. Works / manga

Rein varázslattal erősít meg felszereléseket, ám hirtelen kirúgják a céhből, mivel minden eszköz eléggé erős lett. Rein elhatározza, hogy visszaszerzi azt a varázserőt, amit elhasznált a munkája során. Amikor egy random bronzkardot erősít, hirtelen egy 10000 fejlesztési ponttal rendelkező fegyverré válik. Nulla harci tapasztalattal, de túlerősített eszközökkel új, gondtalan, kalandozó életet szeretne élni.



Tsuihou sareta Tensei Juukishi wa Game Chishiki de Musou suru

akció, kaland, fantasy, isekai, videójáték / GoHands / webmanga

A nehézpáncélos lovag kasztot hátrányos és hibás kasztnak tartják, mivel nem elég sokoldalú, és a támadóereje kevés a megfelelő szintlépéshez. Elymas a híres kardforgatókból álló Edvaughn családba született, ám a keresztelőn ezt a hibás kasztot kapta, ami miatt száműzik a családból. Ezzel egyidőben visszakapta előző életének emlékeit, így rájön, hogy ez a világ azonos a Magic World-del, ami egy VR online játék, és a nehézpáncélos lovag a legerősebb kaszt. Számúzve, de szabadon, és előző életének tudásával felszerelve Elymas elindul, hogy meghódítsa a világot.



Uchi no Otouto-domo ga Sumimasen

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

A gimis éveit taposó Ito édesanyja újraházasodik, így alig várja, milyen az élet új apjával. De meglepődik, amikor négy fiú mostahatestvér is várja otthon. Ott a szókimondó, de gondoskodó Gen, a nyugodt Raku, a visszahúzódó Syu és a vidám kis Rui. Az egyke létből Itónak meg kell tanulnia, milyen egy nagy család legidősebb testvérének lenni.



Vertex Force

mecha / Shogakukan Music & Digital Entertainment / original



A gimis Toudou Akira Okinawa északi részén él anyjával és nővérével, Harukával. Egy titok öröklődik a családban: Haruka egy rejtélyes erőt örökölt az apjától, amit csak „motor” néven illetnek. Akira nem örökölt semmit, ezért kisebbségi komplexusa van a saját gyengesége miatt. Ám furcsa események történnek a világon, és egy ismeretlen ellenség közelít, ami összeköti a semmit sem tudó Akirát a képességgel rendelkező Harukával. De vajon mit tehetnek együtt valójában?

#Zombie Sagashitemasu

kaland, poszt-apokaliptikus, túlélés / studio COMET / manga



A világ 90%-a meghalt egy vírusban, de azok zombiként megtámadják az embereket. 13 év telt el a „Vörös Nap” óta, amikor a civilizáció összeomlott. A túlélők a nagyvárosoktól távol élnek, és már van egy generáció, akik semmit sem tudnak a Vörös Nap előtti világról. A történetben Aki és barátai, Haru és Natsuki elindulnak, hogy megtalálják Aki eltűnt apját.

Yowaki MAX Reijo Nano ni, Ratsuwan Konyakusha-sama no Kake ni Notte Shimatta

fantasy, romantika, villainess / Jumondou / light novel



A történet főszereplője egy paleontológus diák, aki Pia néven reinkarnálódik egy otome játék főgonoszaként. Megpróbálja elkerülni jövőbeli száműzetését azzal, hogy felbontja az eljegyzését a miniszterelnök fiával, Rufusszal. Ám a vőlegény megdöbbenő ajánlattal áll elő, ha elárulja jegyesét, mielőtt lediplomázna, Pia 100 millió aranyat és területet is kap.

Néhány folytatás az őszi szezonban



Aoashi Season 2





Ao no Hako Season2



Black Clover 2nd Season



Chitose-kun wa Ramune Bin no Naka 2



HOTEL INHUMANS Season 2



Kusuriya no Hitorigoto 3rd Season Cour 1



Tantei wa Mou, Shindeiru. Season2



Tensei Shitara Ken Deshita II



Tokyo Revengers: Santen Sensou-hen



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Venom, Catrin

ふつつかな悪女では

ほうき星が輝く夜に、二人の運命は入れ替わった

☐ anime - szubjektív

Venom véleményei

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a nyár már véget ért, de itt nálam még kellemes 30 fok van árnyékban, jöhetne már valami eső, mert a kertben kissé Mad Max hangulat van, minden tücsök gyilkolni tudna egy csepp vízéért... gondolom azért ilyen hangosak. De ha víz nem is jött nyáron, egy áradás azért volt, ugyanis áradtak ránk a jobbnál jobb animesorozatok, amin egészen meglepődtem, mert a tavaszi felhozatal nem volt erős, finoman szólva sem. Sebj, most kárpótolva lettünk, lássuk is, miket kaptunk, amiket szerintem érdemes lehet pótolni, ha még nem láttátok volna.

Kezdjük a folytatásokkal, ebbe szokásosan nem is mennék bele mélyebben, mert már volt róluk szó, többször is, így csak említés szintjén néhány. Fiatalabb shounen anime rajongóknak itt a **Bleach** sokadik folytatása, a fekete humor kedvelőinek befutott a **Grand Blue Season 3**, a három animék paródiájából pedig a **The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You Season 3**, ahol hősünk olyan szorgalmasan gyűjti a barátnőket továbbra is, mint más a pokémonokat. Sok év után megérkezett a **Saga of Tanya the Evil II** is, militarista rajongók legnagyobb örömére. Fantasy vonalon elég nagy vihart kavart a **Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation Season 3**, ahol Rudeus a poligámia világába kalandozik el, illetve a **Clevatess Season 2** is. Már ez így



önmagában egy erős kezdés, de most jönnek csak az újdonságok!

The Ghost in the Shell, egy anime, amit szerintem senkinek sem kell bemutatni, ám ezúttal mégis okozott nem kis meglepetést. A Science SARU stúdió ugyanis nem egy sima folytatást készített el, hanem egy teljes újraértelmezést, ami visszatér a gyökerekhez, méghozzá Shirow Masamune eredeti, 1989-es mangájához. Ez nem csak azt jelenti, hogy a látvány a 80-as éveket idézi, de a stílus és a hangulat is jelentősen eltér attól, amit megszokhattunk eddig. Sokkal humorosabb, könnyedebb, de a cyberpunk világ még mindig nagyon jelentős. Ha valaki egy vérkomoly, sötét GitS-re vágyik, akkor nem biztos, hogy ez lesz számára a nyerő választás, de aki egy lazább, viccesebb feldolgozást nem tart eretnekségnek, az biztosan jól fog szórakozni. Nekem talán az egyetlen komoly kritikám a cenzúra, sajnos az eredeti mangában található erotikát erősen megnyirbálták, amit nagyon sajnálok, így csak egy „jó” adaptáció, de hát ha egyszer kapunk egy vágatlan verziót is.



Maradjunk a Science SARU-nál, aminek a következő sorozata is elég megosztóra sikeredett. A **Jaadugar: A Witch in Mongolia** szintén egy mangaadaptáció, ami a 13. századi mongol invázió alatt játszódik. Egy árva lányt, Sitarát rabszolgaként adnak el egy családnak, ahol megtanul írni, olvasni, és egy szerető közegben nevelkedhet. De egy tragédia véget vet mindennek, jönnek a mongolok, mindenkit megölnek, és a lány mint az egyetlen túlélő, bosszút esküszik.

Nagyon szép történet, de a sorozat vizualitása kidobott az élményből, ez a gyerekes látvány valahogy képtelen visszaadni a történet komolyságát, legalábbis nekem, de ez senkit se tántorítson el tőle, adjatok neki bátran egy esélyt, mert ritka az ilyen egyedi sorozat manapság.

Bár több romantikus sorozatot is kaptunk, én mégis egyet emelnék ki igazán, ez pedig a **Kai-ju Girl Caramelise**. A kissé fura főhősnő, Kuroe szerelmes lesz a neki nagyon udvarló sulis szépfiújába, Minamiba, a probléma csak annyi, hogy a lány valójában egy emberi testbe zárt kaiju (lásd Godzilla és társai). Ha csak egy picit is stresszes vagy romantikus állapotba kerül, akkor bizony a teste azonnal változni kezd, pikkelyek, tüskék és hasonlók növekszenek rajta, amit minden áron próbál elrejteni. Ha pedig elszabadulnak az érzelmek, akkor átváltozik egy 100 méteres szörnyeteggé... hát nem könnyű így romantikázni. Vicces és aranyos romkom, amit tényleg tudok ajánlani mindenkinek, Godzilla rajongóknak különösen.



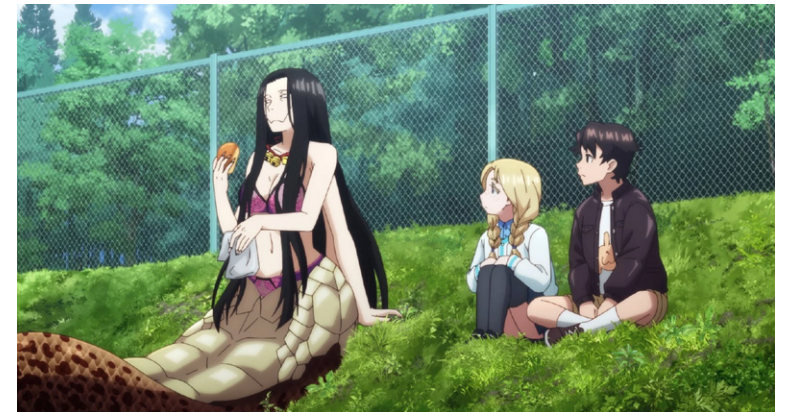
Jóval komolyabb történet az **I Want to Love You Till Your Dying Day**. Adott egy varázslóiskola, mint a Harry Potterben, ahol fiatal lányokat és fiúkat tanítanak mágiaira. Ezt a sulit viszont rendszeresen gonosz varázslók támadják meg, akikkel szemben a diákoknak kell védekezniük, akár az életük árán is. Sajnos rendszeresen így a temetések és a gyásznapiak a gyerekek körében. Főhősnő, Sheena is épp elveszti szobatársát egy csatában, de nincs sok ideje a szomorkodásra, ugyanis egy nagyon fura új lányt kap cserébe, Mimit, aki állítólag halhatatlan. Kettőjük között egy furcsa, szomorkás barátság, majd szerelem bontakozik ki,



Sheena pedig fokozatosan megismeri Mimi és az iskola sötét titkát...

Igen, ez egy yuri sorozat, de kimondottan igényes és látványos, fő témája a halál és a gyász feldolgozása, ami lássuk be, nem egy könnyű téma. Szerencsére Mimi gondoskodik a humorról is, enyhítve ezzel a nagyon depresszív történetet. Fantasy rajongóknak különösen ajánlott.

Horror-komédiából elég ritkán kapunk olyat, amire érdemes figyelni, de a **Dara-san of Reiwa** szerencsére pont egy sorozat. Yamatagi Madara egy japán kisváros melletti hegy gonosz szelleme vagy épp őrzője, egy kígyódémon, aki megöli azt, aki a hegyre merészkedik... tartják a legendák. Ez persze kicsit sem rémiszti meg a Misogiya testvéreket, a két pimasz gyerek simán felsétál a helyre, mikor pedig találkoznak a démonnal, semmi félelmet nem mutatnak, sőt egy pillanat alatt letámadják kérdéseikkel, amitől a szellem annyira megzavarodik, hogy mire észbe kap már össze is barátkozott velük. Elnevezik



Dara-sannak, és innentől rendszeresen kijárnak hozzá szórakozni, vagy éppen magukkal viszik a városba, mindenféle bolondságba belerángatva. Dara pedig sodródik az árral, és közben megismeri a modern Japánt, ami kimondottan tetszik neki.

Nagyon bájos kis sorozat, ahol a sok vicceskedést megszakítják időnként Dara visszaemlékezései, amiből megtudjuk, miként is lett egy papnóból démon több száz évvel korábban.

Maradjunk még egy kicsit a humor vonalon: **My Stepmother and Stepsisters Aren't Wicked**. Miya egy házasságon kívül született lány, akinek sajnos meghal az édesanyja, így kénytelen az apja családjához költözni. Minden adott egy igazi Hamupipőke történethez: egy nagyon gazdag család, mostohaanya és két mostohanővér. Miya félénken betoppan a villába, felkészülve a legrosszabbra, hogy őt ott semmibe fogják venni, és megalázások sora várja. Meg is jelenik új családja, akikre elég egy pillantást vetni, hogy látszódjon, mennyire gonoszok... vagy mégsem?



Miya döbbenettel szemléli, hogy a legnagyobb szeretettel és kedvességgel veszik körül, hiába várja a drámai megalázást, helyette ölegetést és forró csokit kap. Az új család, bár látszólag Disney filmből kilépett gonoszok, de valójában csupaszív emberek, akik Miyát azonnal befogadják... ezzel szétzúzva a Hamupipőke történetet.

Nagyon kedves és aranyos sorozat, aki valami nyugisat szeretne, az bátran vágjon bele.

Emlékeztek még esetleg a tavalyi *Rock Is a Lady's Modestys* sorozatra? Ahogy egy puccos lányiskola tanulói titokban rockbandát alapítottak... na a **Young Ladies Don't Play Fighting Games** egy az egyben ugyanaz, csak a zenét lecserélték *Street Fighter* 6-ra. Nem is tudom, hogy volt-e már olyan anime, ami ténylegesen az esporttal foglalkozott volna, de az biztos, hogy nem gyakori. Egyik oldalról ez egy aranyos sorozat, ahol fiatal lányok egymással játszanak kettőben... hm, vagyis... egymást verik rommá... videójátékban... titokban. Harcosok klubja lányoknak, ahol a fegyverek



a kontrollerek. A másik oldalról ez egy szégyentelen reklámja a *Street Fighter* 6-nak, ami nem bűn, csak nehéz letagadni, ennek ellenére (vagy éppen ezért) egy szórakoztató sorozat, főleg azoknak, akik benne vannak az SF világában.

Az egész szezon talán legnagyobb figyelmet kapó sorozata egy igazi „botrány anime”, amit már Kínában be is tiltottak, ez a **Chainsmoker Cat**. Yani nem egy átlagos macskalány, ugyanis olyan szinten láncdohányos, hogy az egész élete a bagózásból áll. A szobája úszik a mocsokban, a ruhája bűzlik, a szájszagától egy felnőtt ember is elájul, de a szomszédai is hasonlóan függők. Van aki drogozik, a másik alkoholista, de a környéken szinte senki se normális, és az ő életükbe kapunk betekintést a sorozatban, ahogy ezek a macskalányok pusztítják magukat és a környezetüket... néha a legalpáríbb módon. A készítők nem finomkodtak a fingós, hányós, pisi-kaki humor teljesen rendszeres, nem is kell szerintem nagyon bizonygatnom, hogy csak erős gyomrúaknak ajánlott (és



ne kövessétek el azt a hibát, mint én, hogy vacsora közben nézitek). Bármennyire is suttyó marhaság az egész, valahol nagyon szórakoztató és elgondolkodtató is, hogy felnőtt emberek a függőségek miatt hova képesek lezúlni. Kíváncsi lennék, Dr. Zacher Gábor mit szólna ehhez az animéhez... biztosan mind a tíz ujját megnyalná.

Mindig nagy öröm, mikor egy Kyoto Animation sorozat megjelenik, a **Sparks of Tomorrow**-t már 2018-ban bejelentették, de sajnos a stúdiót ért tragédia miatt a sorsa sokáig bizonytalan volt. Sok év késéssel, de itt van és... egész jó. Elég csak egy pillantást vetni rá, és azonnal látszik, hogy a látvány az egészen más ligában van, mint szinte bármi más, ilyen minőséget mozifilmekben is ritkán látunk, szinte már csak ezért megéri megnézni. Miért csak „egész jó” akkor? Nos, bármilyen szép is vizuálisan, a történet, de főleg a karakterek már nem ilyen erősek, pedig az alapötlet ki-mondottan érdekes. Egy alternatív 1907 Japánjában játszódik, ahol a technológia csúcsa a gőzgép,



egy csapat fiatal lázadó pedig szeretné elhozni az elektromosság korszakát, ezzel gyűjtve fényt a sötétségbe.

Tényleg szórakoztató a történet, bár sok kritikát kapott azért, mert az eredeti regényt csak nagyvonalakban adaptálta, lényegében szinte teljesen újraírva azt, ami lássuk be, a KyoAni esetén elég megszokott. Hogy ez most jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, a látványért és a komikus jelenetekért már megéri megnézni, és ami a legjobb, Netflixen is elérhető.

Szintén külön öröm számomra, mikor „original” animéket kapunk, vagyis amik nem mangák vagy regények adaptációi, és most mindjárt itt van kettő is, amiket nagyon erősen tudok ajánlani.

Grow Up Show: Sunflower Circus, ahogy a címéből is sejthető egy cirkuszi társulatról szól, a II. világháború utáni Japánban. Maria, a cirkusz tulajosa és egyben porondmestere fiatal árva lányokat gyűjtött be, hogy lehetőséget kapjanak egy jobb élethez.



Persze nem egyszerű a dolguk, hiszen elég tapasztalatlanok, nincs nagy közönségük sem, de egy nap megérkezik hozzájuk Mizuka, egy legendás artista lánya, akinek esze ágában sincs segíteni nekik. Maria viszont kihasználja a lehetőséget, némi zsarolással ugyan, de ráveszi a lányt, hogy csatlakozzon a társulathoz és tanítsa ki a csapatot, aminek morogva ugyan, de eleget tesz. Innen ismerjük meg apránként a szereplőket, a múltjukat és problémáikat, melyeket Mizuka próbál a maga módján orvosolni... közben pedig bármennyire is tagadja, de kezdi megkedvelni a dilis társulatot.

Ez egy nagyon kedves és bájos sorozat, a humora fantasztikus, a karakterek szerethetőek, talán az egyetlen hibája, hogy érződik rajta az alacsony költségvetés, ami miatt sokszor csak állóképeket nézünk, de azért nem annyira vészes. Akiket érdekel a cirkusz világa, azoknak kötelező darab!

Ha már emlegettem a *Hamupipőké*t, akkor most lássuk a *Kis Hableány*t is, ez pedig a **Goodbye, Lara**. Minden úgy kezdődik, mint a klasszikus Disney mesében, a szerelmes vörös hajú hableány

hercegnő, (Ariel helyett) Lara megkötí a paktumot a boszorkánnyal, emberi lábakat kap, de elveszti a hangját, így jut el a hercegéhez... aki viszont, amint rájön, hogy nem ember, ellöki magától. Lara szíve összetörik, oda az igaz szerelem, a teste habbá változik, és látszólag vége a történetnek... de nem, még csak itt kezdődik. Lara ugyanis újra-éled, a modern Japánban, ahol ugyanaz a feladta: megtalálni az igaz szerelmet, ami nem is olyan egyszerű. Egy japán család befogadja, megismerkedik a modern korrallal, és lassan rájön, hogy a világ nem egy vidám mesefilm és a happy end sem garantált.

Szintén egy nagyon igényes sorozat, ropant érdekes megvalósítással, picit olyan, mintha a Disney-t keverték volna össze egy Ghibli filmmel. Elsőre furcsa, de nagyon hatásos és egyedi. A történet érdekes, néha vicces, néha szomorkás, igazi minőségi anime, amit mindenkinek nagyon tudok ajánlani.

És végül jöjjön a személyes kedvencem: **Though I Am an Inept Villainess**.

Egy alternatív császárkori kínai palotában játszódik a történet, ahová a nemesi házak elküldik a lányukat, akikből a leendő császárné lehet. A szinte biztos befutó, Kou Reirin a „pillangó”, akit látszólag mindenki szeret, okos, művelt, kedves és gyönyörű, de a teste nagyon törékeny, ami miatt szinte állandóan beteg. Ellentéte Shu Keigetsu, akit csak „csatorna patkánynak” csúfolnak a háta mögött, mert vulgáris, erőszakos és a legtöbb nemes hölgy szemében taszító. Ezt tudja is magáról, forr is benne a düh és féltékenység Reirin iránt, míg arra az elhatározásra jut, hogy tiltott mágiát használva testet cserél vele egy ünnepségen. A varázslat sikerül, a két lány egymás testében találja magát, Keigetsu így Reirin helyébe lép, míg a szerencsétlen másik lányt pedig tömlöcbe zárják... vagyis, nem is biztos, hogy annyira szerencsétlen. Reirin ugyanis az új testében hirtelen megéri az erőt, már nem beteg, nem remeg, nem lázas, és ez nagyon tetszik neki. Mikor megtudja, hogy az a „büntetése”, hogy a palotán kívüli kis házikóban kell élnie, majd kiugrik a bőréből az örömtől, végre futkározhat, kertészkedhet, főzőcskézhet... ezzel szemben Keigetsu az ágyból is alig tud kimozdulni, annyira beteg, nagyon nem erre számított. A lányok idővel felveszik egymással a kapcsolatot, és bizony kénytelenek lesznek félretenni a testcserés konfliktust, mert a palotában egy komolyabb árulás kezd kibontakozni, amit csak ők tudnak megállítani.

Imádom ezt a sorozatot, a Doga Kobo megint jó érzékkel választott alapanyagot, és szín-



te hibátlanul sikerült adaptálni. A történet nagyon szórakoztató, egyáltalán nem esik bele a felesleges drámázás hibájába sem. Reirin nagyon szerethető főhősnő, aki minden helyzetből kiokoskodik magát, Keigetsu pedig a maga szomorú történetével egy nagyon megérthető „gonosz”. Ha még nem láttad, akkor érdemes pótolni, tuti nem fogsz benne csalódni!

*Ez lett volna az én kis anime ajánlóm, remélem, a stúdiók nem most sütötték el az összes puska-
porukat és az év második felére is kapunk legalább ilyen szép leosztást. Ősszel kiderül, addigra talán vége lesz ennek a kánikulának is.*

Catrin véleményei

Venom mintáját követve, én is összefoglaltam kicsit a szezont. Jó is, hogy lelkesen emlékeztetett pl. a mongolos, macskás és villainesses címekre, amikkel szemeztem korábban, így esélyes, hogy valamikor majd pótolom őket.

A csajos-romantikus vonalon még mindig kosztümös fantasy dömping van, nehéz is választani, hogy melyik középszerű sorozattal próbálkozzunk, hátha elszórakozunk rajta. Az én választásom a „**Kimi wo Aisuru Ki wa Nai**” to **Itta Jiki Koushaku-sama ga Nazeka Dekiai shitekimasu** című animére esett, amiből még a „kimi”-t sem tudtam megjegyezni, az angol címére pedig nem figyeltem, de amúgy sem egy emlékezetes alkotás. Azért kezdtem bele, mert a barátnőknél ezt nem nézte senki, és kedves kis sorozatnak tűnt. Gondoltam, hátha kellemes animéről számolhatok be. Egyébként tényleg ilyen, csak nagyon tingli-tangli a románc benne, így persze unalmas

is. Érdekházassággal indul egy gazdagabb nemes fiú és egy szegényebb nemes lány között, akiknek persze épül-szépül a kapcsolatuk. Lassan és visszafogottan, miközben a körülöttük élők hol színesítik, hol mérgezik a légkört. Egyiket sem sikeresen, szóval ez a cím sem lesz műfajkedvencünk.

Ugyanez a betegség gyötri a **Perfect Addiction** animét. BL kedvelőként örülhetnénk, hogy újabb cím a műfajban, még ha ilyen kis 5 perces részekkel is, csak aztán mindig koppanunk, mennyire silány minőséggel szúrták ki megint a szemünket. A színes, animált mangapanelek elég olcsó megoldás, persze a seiyuuk javítanak az élményen, de maga a történet sem érdekes. Kvázi ugyanarról szól, mint az előbb felvázolt romantikus cucc: csak érdekből (szex) ismerkednek/járnak össze a fiúk, amibe persze hamar megérkeznek az érzelmek is. A mellékszereplők itt is csak arra jók, hogy némi féltékeny pillant rabolja a karakterek és a nézők idejét. Mangareklámnak talán jó anime lehet, de engem nem vett meg.

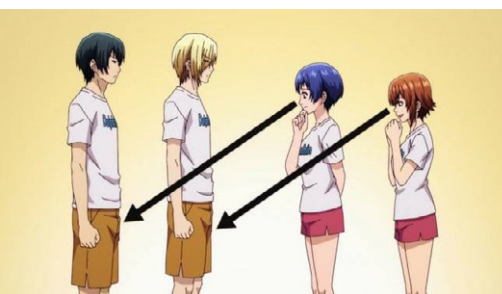
Maradva még mindig a romantikánál, követtem a **Super no Ura de Yani Suu Futari** sorozatot is, ami egy japán supermarket mögötti cigizős randit (így/angolul már mindenkinek ismerősebb lehet a cím) talál epizódról epizódra. Hiro-taka írt is róla ajánlót a **7-dik oldalon**. Így itt most csak annyit mondanék, hogy kedvelem az anime hangulatát, antibagózós létem ellenére a cigizős momenteket és a főszereplők nagy korkülönbségét. Amit kevésbé kedvelek, hogy a slowburn rész superman/sailormoon eleme már túlságosan is slowburn, avagy ne máááár, hogy eddig húzható ez a kínos poén. A napsugár lány kiáll a kassza mögül, és meló után vagány bagós csajsziává vedlik, így az ő rajongó salarymanje már meg sem ismeri, és úgy cigizget vele, mintha teljesen más ember lenne.... Ez egy manga/anime, természetesen továbbblendülök, és élvezem a sorozatot, mert a befásult életük mondanivalója és a kedves kis közeledésük üdítően egyedi címmé varázsolja ezt a sztorit. Csak nekem sajnos túl lassan halad (ezt biztosan jobb olvasni vagy nem szezonban nézni).

Távolodva a romantikától (de nem teljesen), itt a KyoAni **Nijusseiki Denki Mokuroku: Eureka Evrika** animéje is (borzasztóan hangzik ez a cím), amiben szintén témába kerül a(z érdek) házasság, de sok minden más is. Egy színes kavalkád az egész, ahol a karakterek szeretnék elhozni az elektromosság korszakát, amihez fontos segítség egyikük bátyjának katalógusa. Így megindul a kergetőzés a füzetecske után, a KyoAni pedig nagyon ráment, hogy idiótábbnál idiótább (kb. amerikai paródiafilmekbe illő) jelenetekkel színesítse az egyébként is változatos társaságot. Egészen szórakoztató emiatt az a kettősség, amit láthatunk: komoly témák, háttér és jellemek, amik pillanatok alatt vedlenek át orbitális hülyeségekre és gag arcokra. Ezt a vonalat én bírom benne, működő móka! A történetvezetés, a szereplők és a hullámzó hangulat már inkább csak katyvasz vagy unalmas. Ettől még követhető, de a gyász és szerelem témán eléggé leragad, viszont azokon is csak töredékesen, így alig áll össze az egész egy komplexebb történetté, ami pedig bőven lehetett volna.



Nem tudom, az eredeti regény ebben mennyire szuperál, de az anime rövidnek tűnik a témához, persze ahhoz már nem, hogy elvicceljék a felét. Így talán ez a lényege, próbáljunk csak szórakozni rajta. Upsz, azt kihagytam, hogy akármennyire élvezem a troll humorát, azért a kínosságát helyenként eléggé tolerálni kell. Mindenesetre(, ha nem az izomagy srác miatt, akkor) Mizoe Yousuke karaktere miatt kihagyhatatlan darab a bishounen kedvelőknek. A srác egy hisztérikus jelenség, egy már-már irritáló villain, ezért szeretjük, és akármelyik jelenetet lepozörkődi, ha épp odapofátlankodott, és még a BL fanok is örülhetnek neki, hiszen plátói szerelme egyben az események főmozgatórugója is. Szinte látom magam előtt, ahogy az alkotók megbrainstormingolták, mennyire tuti lesz ennek a kényes-kéjenc fancy baromnak és az izomagnak a tálalása. Viszont a többi adalék azért van annyira sok, hogy ez a kettő sem fedje el a kifogásolható részleteket. Mindenesetre egy viszonylag egyedi és mókás cím, és érezhetően „kyoanis”.

Követtem még a **Maót**, amiben szintén alakulhatna a romantika Nanoka és Mao között, persze a slowburn itt is adott, de örülök, hogy sokkal komolyabb a hangulata, mint Takahashi Rumiko másik művének, az *Inuyashának*. Azért ezt emlegetem a sok mangája közül, mert több ponton is elég hasonló a két sztori, viszont jó, hogy most kaptunk egy horrorosabb vibe-ot, amihez az OST is remekül passzol. Persze itt sem a páros egymás iránti érzelmei, hanem az akció a hangsúlyos.



De ha már akció, jobban kedveltem a szezonban Arakawa **Yomi no Tsugai** sorozatát, ami bár szintén egy lassú felvezetésnek érződött, azért mindenki menőzött benne egy kicsit. Mindenesetre erről is írt bővebben Hirotaka még az *előző AniMagazinban* ajánlót, illetve most a **World is Dancingről** is (lásd: *címlapcikk*), így ezek történetét nem is ragozom. Előbbi érdekes, „arakawás” sorozat, de még nem szippantott be teljesen, utóbbi pedig mondhatni szezonkedvenc, annyira jól ragadja meg a fiatal táncos életét és körét. Részei hol könnyedebbek, hol lenyűgözők, hol pedig realiztikus dráma az egész, nagyon szép és szerethető sorozat. Hasonló a hatása, mint a *Heike Monogatari* és *Inu-Oh* animéknek, amik témában és színtérben is majdnem ugyanazt hozzák.

Az új **GitS** szerintem kellemes adaptáció lett. Olvastam anno a mangát, ami egyáltalán nem

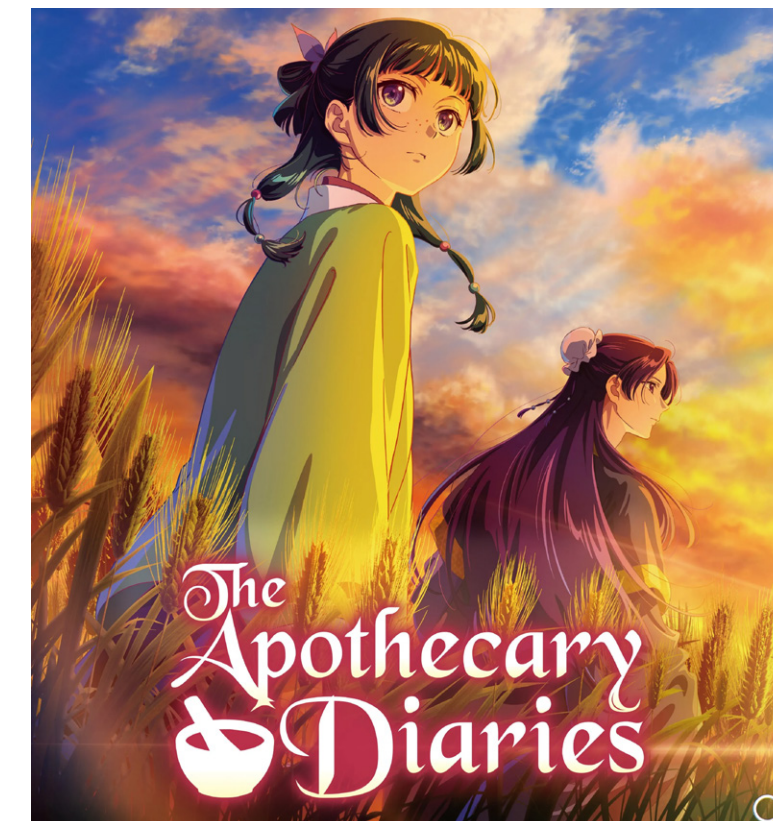
vett meg, de jó ötletnek tartottam, hogy végre azt adaptálják. Szerintem jól sikerült a látvány és a hangulat, de szumma most sem nyugozott le Motokóék sztorija. Cyberpunk vagy GitS kedvelőknek persze kötelező darab.

Folytatások közül a **Grand Blue 3.** évadja égette ki most is minden agysejtemet. Jó ebben a sorozatban, ahogy az amcsifilmes csajok-szex-buli vígjátéktémát ötvözi a túltolt japán marhaságokkal. Nekem legalábbis mindig ez az ötvözet jut eszembe róla. Lassan persze a lányok-fiúk is közelítenek egymáshoz, de továbbra sem kell semmit komolyan venni benne. Külön bírtam a randizós-félreértős részeket itt. A sok piás, cenzúrázott farok mellé azért némi bűvárokodás is befért.

Ezenkívül még kínai folytatásokat választottam: a *Link Click 3.* évadát, amibe még csak be-

lekezdtem (hozza a szokásosat, kíváncsi vagyok, hogyan alakul a sztori), és a **Biao Ren 2.** évadát. Ez utóbbit mindenkinek is ajánlom, annyira jó a történelmi közege (széteső Sui-dinasztia), a főszereplője (Dao Ma mint valami kínai ronin/witcher mix), és a menő arcok és harcok (első évad epic hősnője különösen). Szóval ez egy jó, akciódús és sötétebb tónusú manhuaadaptáció, többnyire remek látványvilággal.

Ennyi volt most tőlem, az őszi szezonból sok mindent még nem néztem ki, de a Kusuriya új évada mindenképp köztük van. Vegyétek magyarul a light noveljét (Egy patikárius feljegyzései), megéri!





DEVIL MAY CRY 2

a multikulti démonirtó anime második évada

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

A Devil May Cry a japán Capcom által fejlesztett és kiadott videojáték-franchise. 2025-ben indult a Netflixen az indiai író által írt, Koreában rajzoltatott, anime stílusban készült amerikai animációs sorozat, amelynek 2026-ban kaptuk meg a második évadát, többek közt magyar szinkronnal.

A Devil May Cry sorozat 2. évadában 3 főszereplő körül forog a cselekmény: Dante, Vergil és Lady. Hármójuk fontosságára az opening és az ending animációja is ráerősít, előbbi a jelenüket, utóbbi a gyerekkorukat mutatja meg. Az ending pedig részről részre bővül.

Mary Arkhamból Lady lett, a magyar változatban Csajsi, aki a történet elején a Darkcom-nak, egy interdimenzionális igazságszolgáltató cégnek dolgozik, amely az Uroboros cégcsoport tagja. Az első részben megszerzi a megbízójának, Ariusnak az utolsó arkanáját, ezért elő is léptetik parancsnokká.

Négy arkana létezik: a Medaglia, a Spada, a Bastone és a Chalice. Az arkanák négy szent erekle, amelyeket Argosax lepecsételésére használtak. Ha napfogyatkozáskor egyesítik őket, megnyílik a kapu a Démonvilág felé. Ezek az ősidők

ereklyéi, egyidősek magával a létezéssel. Arius segítségével akarja feltámasztani a káosz istenét, Argosaxot, hogy legyőzze Mundust. Az arkanákat halandó módszerekkel nem lehet elpusztítani. A Makaiban egyáltalán nem semmisíthetők meg, csak a Földön. Ezért Danténak komoly fejtörést okoz, hogyan szerezze meg az utolsót, és ha sikerül, miként pusztítsa el.

Vergil nem gonosz, csak mások a céljai, mint Danténak. A sorozat többször is hangsúlyozza, hogy a démonok nem feltétlenül gonoszok, a démoni erő nem feltétlenül kegyetlen, attól függ, hogy mire használják. Vergil megmenti azokat az embereket, akik megérdemlik.

Dante nem szolgál senkit. Vergil Mundust szolgálja Nelo Angelo néven, mert felnevelte őt. Mindkettőjüknek van démoni és emberi formája. Vergil átmeneti alakja folyamatos energiakifejtést igényel. Mundus mutatta meg neki, hogyan öltse magára. Akkor változik át, amikor akar. Dante nem tudja irányítani a démoni erejét. Nem gondolkodik, hanem az érzelmei hajtják. Dante elnyomja a fájdalmát, ezért nem képes magától démonná változni.

A három főszereplő közötti kapcsolatok is hangsúlyosak és fejlődnek a részek során. Az egyik Dante és Vergil testvéri köteléke. Bemutatja, hogy mennyire máshogy látják a világot és az anyjukat a testvérek, akik az anyjuk szeretetért versengenek. Gyerekkorukban Dante mindenben jobb volt, mint Vergil, aki emiatt neheztelt rá. Most viszont Vergil élvezi, hogy az edzésének köszönhetően erősebb Danténál. Megjelennek a testvérek közötti konfliktusok, hol egymás ellen, hol együttműködve harcolnak, és ez percről percre változik. A legfontosabb pillanat az, amikor kimondják, hogy ők nem a démon Sparda, hanem az ember Eva fiai, azaz a Földön születtek, és fontos számukra az emberiség. A másik a romantikus szál Csajsi és Dante között, az ő kapcsolatuk szintet lép. Hasonlóan mindkettőjüknek tragikus gyerekkora volt, mivel a szemük láttára ölték meg az édesanyjukat. Mindketten büntudattól szenvednek, Dante úgy érzi, hogy cserbenhagyta a bátyját, Lady magát hibáztatja az anyja halála miatt.

A főellenség, az előző évad főbossához, Fehér Nyúlhoz hasonlóan, egy tragikus múltú em-

ber. Arius egy hataloméhes milliárdos rohadék, aki öregek és gyerekek bántalmazásától sem riad vissza. Célja megszerezni az arkanát és feltámasztani Argosaxot. Argosax pedig segít Ariusnak egy másik világot teremteni. Több mint fél évezreden keresztül minden alkalommal, amikor meghalt, új testben született újjá az előző élete emlékeivel. Így szerezve időt az arkanák összegyűjtésére.

A Netflix hivatalosan is berendelte a harmadik, egyben utolsó évadot. Adi Shankar showrunner megerősítette, hogy ez a zárófejezet teszi teljessé a történetet, így a sorozat három évadból áll majd, amelyek címei Dante Alighieri *Isteni színjátékának* szerkezetét követik: Pokol (Inferno), Purgatórium (Purgatorio) és Paradicsom (Paradiso).

Aditya Shankar egy indiai producer, forgatókönyvíró, rendező, showrunner és alkalmi színész, akinek művei eléggé megosztóak. Az *Igazság Őrzőiben* (*Guardians of Justice*) a legjobb superhős-szatírárt készítette el, félig animációs, félig élőszereplős formátumban, mégis alig ismeri valaki. Az *Igazság Őrzői* és a *Devil May Cry*

között ott van még a szintén a Netflixnek készített, szintén animációs *Egy Blood Dragon-történet* sorozat, amelyen szintén íróként és producerként dolgozott.

Közös a műveiben, hogy nem festenek pozitív képet az Amerikai Egyesült Államokról (itt például a Makait készülnek gyarmatosítani), rendkívül erőszakosak (leszakadó testrészek és sok-sok vér), és eléggé trágárok (főleg Lady karaktere), illetve megjelennek bennük videojátékos elemek. Az első még csak utalás szintjén használta a videojátékos stílust, a második már karaktereket vett át az Ubisoft videojátékaiból (többek közt Raymant),



a harmadik pedig már egy videojáték-franchise-t adaptált.

Továbbá mindhárom mű látványvilága egyedi: az első az élőszereplős felvételeket keveri a rajzfilmmel, a második különböző videojátékos animációkat (3D-t és pixel artot) ötvöztet hagyományos kétdimenziós rajzokkal, a harmadikban pedig háromféleképpen látjuk (pl. chibi stílusban) a Dante kiolvasztásakor történeteket.

Shankar a legfiatalabb producer, akinek filmje az észak-amerikai mozipénztáraknál az első helyre került – a 2012-es *Fehér pokol* (*The Grey*). 2014-ben a 20. helyet foglalta el a GQ magazin A világ legbefolyásosabb indiai férfiai listáján. 2010-ben társalapítója volt az 1984 Private Defense Contractors nevű produkciós cégnek. Egyedi gondolkodásmódját jól példázza, hogy egy 18-as korhatáros, Bourne-stílusú *Hol van Wally?* filmet is szeretett volna készíteni, amely választ adott volna arra a kérdésre, hogy miért rejtőzködik Wally. A rajongói remélik, hogy készít majd egy *Berserk*-animesorozatot is, ami a *Devil May Cry* sikerét figyelembe véve nem kizárt.



Cím: Devil May Cry (2. évad)
Hossz: 8 rész
Év: 2026
Műfaj: misztikus akcióvígjáték





THE PRINCESS'S GUIDE TO A PERFECT LIFE

Írta: Kuroko Ai

Egy tragikus balesetnek köszönhetően Sia egy régi, Joseon-korszakra emlékeztető koreai világban ébred fel mint újszülött kisbaba, egy királyi ágyas lányaként. Már születésekor komoly gondokkal küzd: vér szerinti édesanyja alacsony rangja miatt az egyik magasabb rangú ágyas el akarja választani őket egymástól, hogy az éppen megszületett Siát saját céljaira használhassa fel.

Főhősnőnk gyorsan átlát a dolgokon így kemény erőfeszítésekkel, de eléri, hogy édesanyjával maradjon. Sia további tervei arra fókuszálnak, hogy boldogan élje újdonsült szülőjével az életét, azonban magas intelligenciájával elnyeri a Korona

Herceg és a Király szeretetét, így hamarosan a királynői pozíció egyik kulcsfigurájává válik.

Sia hamarosan rádöbben, hogy egy általa ismert történelmi dráma világában él, és nem elég, hogy ő maga csak egy extra, a szerettei is meg fognak halni. Elhatározza, hogy mindent megtesz annak érdekében, hogy elkerülje ezt a sorsot, azonban van, amit bármennyire is próbál, nem tud megváltoztatni.

Az első pár fejezet átlagos történelmi drámának tűnik, sokan még cukinak is találják, ahogy a főszereplő jól kijön a családjával, és még a féltestvérei is szeretik (kivételesen Yi Su / Gyeong-eon-

manga - ajánló

gun). A legnagyobb bökkenő, hogy az olvasó nem számol azzal, mennyire komolyan kell venni a tragédia műfajt ennél a történetnél. Vannak olyan karakterek, akiket Sia nem tud megmenteni, így vele együtt a nézők szíve is megszakad értük. Ahogy a történelmi drámák többségénél, itt is sokáig az ágyasok és az udvar cselszövését követhetjük, egészen addig, amíg meg nem oldódik a helyzet. Ezt pedig tartós nyugalom váltja: a főszereplő „növekedik” és éli az életét.

Bár a későbbiek során már nem olyan mértékű a dráma, mint az ágyasok áskálódásánál, továbbra sem unatkozunk, hiszen főszereplőnk gondoskodik arról, hogy se mi, se a családja ne maradjon akció nélkül.

Kinek ajánlom?

Mindenképpen annak ajánlom, aki szereti a történelmi drámát, mivel rengeteg karakter megnevezése, helyzete vagy éppen valamilyen esemény a rangokhoz köthető. Ágyas és ágyas közt is van különbség, fiú és fiú között is. Pl. hiába lehet X ágyas fia az első fiú, ha a király úgy dönt, hogy Y ágyas fiát jelöli ki koronahercegnek. Ennek több oka is lehet: Y ágyast jobban szereti a király, vagy éppen magasabb rangú családból származik, így az ő fiát nevezi ki koronahercegnek, hogy a saját (király) és az udvar helyzetét is biztosítsa. Mivel Y családja befolyásos, így az udvar (tisztviselők) jobban elfogadja a fiát koronahercegként, mintha X fia lenne kinevezve. Előfordulhat, hogy hiába az

alacsony rang, vagy a lány utód, akkor is előrébb léphet bizonyos ágyas a ranglétrán, ha a gyermek elnyeri a király szeretetét/érdeklődését.

Összességében lesznek olyan helyzetek, amik elsőre bonyolultnak tűnhetnek, de egy esélyt mindenféleképpen érdemes adni a műnek, már csak a családi pillanatok miatt is, amik később nagyon viccesek és meghatóak.

Mire készüljön az olvasó?

Mint korábban is említettem, a tragédia jelzõt komolyan kell venni, mert elég sok haláleset váltja egymást a történetben. Szinte biztos vagyok benne, hogy az olvasók pont azokat a karaktereket fogják megkedvelni, akik sajnos tragikus véget érnek, ezért készítsék fel magukat lelkileg. Érzékeny olvasóknak javaslom, hogy zsepit szerezzenek be, mivel elég megható a történet.

Ha az olvasó túljut az első pár fejezeten, akkor már nyugodtan haladhat tovább, hiszen a nehezén túl van, és onnantól kezdve már kissé könnyebb témák lesznek.

Összességében elmondható, hogy a kezdeti (lelki) nehézségek után ahogy halad tovább a történet, egyre inkább megszeretheti az olvasó a karaktereket, és izgatottan várhatja, mit is talál ki kedves főszereplőnk. Nem csak a fő-, hanem a mellékkarakterek is jelentősek, hiszen sokan támogatják a főszereplőt, vagy éppen a humorhoz adnak hozzá. Bátran ajánlom mindenkinek, akit érdekel a téma.



LONE WOLF AND CUB

egy manapság jól ismert történet eredete

Írta: A. Kristóf

LONE WOLF and CUB

by
KAZUO KOIKE
and
GOSEKI KOJIMA

 manga - ajánló

Ezúttal egy különleges mangát szeretnék bemutatni. Valószínűleg az olvasó számára nem mond semmi újat egy olyan történet, ahol egy rendkívül képzett harcost valami igazságtalanság ér (gyakran egy feleség elvesztése), amely arra kényszeríti, hogy az addigi békés és törvényes életét feladja, majd a bűn útján keressen elégtételt és megigazulást. Ha ezek mellé még hozzácsatolunk pár dolgot, mint például egy gyerek, akit magával kell vinnie és megvédenie, az utazás szükségességét a gonosztevők felkutatása révén, valamint hogy lépten-nyomon más igazságtalanságokba boltik, amiket csak ő tud helyre tenni, akkor nagyjából sikeresen körülírtunk egy jól ismert és bevált témát. Manapság azokat a történeteket, amelyek ebbe a kategóriába tartoznak a „magányos bosszúálló” néven szokták említeni. Habár a megnevezés gyakran különbözik, biztos vagyok benne, hogy ez a rövid leírás elég volt ahhoz, hogy mindenki megértse, pontosan mire is gondolok. Miért tárgyalom ezt? Nos azért, mert íme, itt van a manga, amely elindította ezeket a történeteket. Manapság mindenki egyetért azzal, hogy az említett történet letisztulva és kiforrva a Lone Wolf and Cub mangában jelent meg először.

Itt szeretnék valamit kihangsúlyozni. Mint minden jól ismert alkotásnál, így ebben a témában is van rengeteg olcsó és alacsony minőségű film, könyv, képregény, amelyek a műfaj népszerűségét akarják kihasználni a siker céljából. Ez azonban nem jelenti azt, hogy minden alkotás ebben a kategóriában olcsó, rossz minőségű vagy



gagy. Ez a manga, amit most ajánlok, a szöges ellentéte az említett olcsó pénzszerzéseknek. A manga kiemelkedően jó történettel és megragadó rajzstílussal rendelkezik. Az alkotás olyan jól sikerült, hogy nem csupán útjára indított egy új (és közkedvelt) műfajt, hanem számos későbbi alkotást és alkotót befolyásolt.

A történet világa

Egy megragadó és fordulatos cselekményt követhetünk arról, ahogy a főhős a Shogun alkalmazottjából gyilkossá válva járja Japánt az alig pár éves fiával, hogy bosszút álljon azokon, akik tönkretették a családját és az életét. A történet véres és brutális, arról szól, hogy a pár hogyan él túl ebben az ellenséges világban, hogyan keresnek elégtételt azokon, akik őket megkárosították. A bushidóval, valamint a japán társadalommal is megismerkedünk ebből az időszakból (Edo-korszak). Így nem meglepő, hogy a történet egy egyensúly játék két ellentétes pólus között. Az egyik oldal a véres, brutális bosszúállás, amikor a főhősünk akarva-akaratlanul vért ont. A másik oldal pedig a csend a viharok között. Az az időszak, amikor megáll az akció és eltöprengünk azon, hogy miért is történnek úgy a dolgok, ahogy. Az olvasó egyaránt talál benne harcjeleneteket és filozófiai pillanatokat, amikor a szereplők azon töprengenek, milyen kellene, hogy legyen az apa-fia kapcsolat, a becsület, az erkölcsösség és Japán társadalma.

Összefoglalva tehát a történet összetett és széles körű. Nem lehet csak annyival leírni, hogy bosszúállás vagy vak erőszak. Túlzás nélkül a manga egy epikus/eposzi történet annak minden hozzátartozójával és szépségével. A mangában a szereplők, a cselekmények, a társadalom és a következmények mind jól kigondoltak és összefüggnek, így aki ezt a művet akarja olvasni, jól figyeljen minden apró részletre. Továbbá a manga történetvezetése sem könnyíti meg az olvasó dolgát. Abból a célból, hogy a történet minél érdekesebb és fordulatosabb legyen, a különböző események nem kronológiai sorrendben követik egymást a mangában.

A manga rajzstílusa

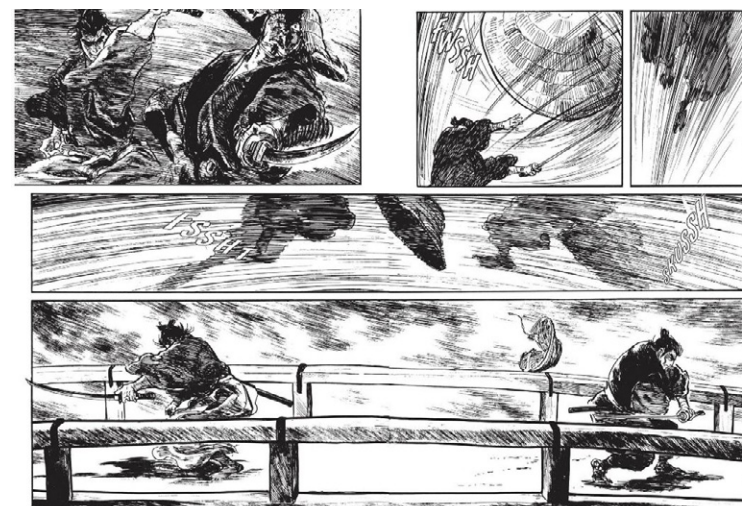
A rajzstílus volna a másik láb, amely fenn tartja és magasra emeli a mangát. A manga rajzolója Kojima Goseki nagyszerű munkát végzett. A rajzolás egyszerre gyönyörű, megragadó és zsiget



ri hatást keltő. A látvány szépen visszaadja a történet véres jellegét, számos oldal szöveg nélküli, mégis a cselekményben lévő feszültség és érzelmek érezhetőek az oldalakról.

Kiknek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik az eposz műfaját vagy az epikus műveket. A történet elképesztően részletgazdag, emiatt fontos, hogy aki



olvassa, az legyen figyelmes és lásson többet, mint amit az orra alá dugtak. Természetesen azoknak is ajánlom, akik kedvelik a bevezetőben említett stílust és stílusjegyeket. A történet magas szinten űzi a bosszúálló szerepét, nem fog csalódni, aki ezt keresi. Végezetül pedig azoknak ajánlom, akik kedvelik a régi mangákat. A történet még a '70-es években jelent meg, így a történetvezetés és a rajzstílus is elüt attól, amit napjainkban szoktunk látni.

A történet utóélete

Felsorolni az összes mangát, könyvet, képregényt, filmet és egyéb történetet, amelyet ez a manga inspirált, nemcsak egy hatalmas munka lenne, de egyúttal értelmetlen is. Mostanra biztos vagyok benne, hogy az olvasó is gond nélkül tud mondani pár olyan alkotást, amelyben felismerte a manga által használt vonásokat.

A manga alapján tehát számos film, sorozat, játék és zene is készült. Amit ki szeretnék emelni, az az angol megjelenése. A Dark Horse adta ki hivatalosan angolul a művet, aki pedig a promóciós anyagot készítette hozzá, az nem más, mint Frank Miller. Ez nem véletlen, ugyanis Frank Millert is nagyban befolyásolta a manga. Akik ismerik Miller munkáit, gond nélkül felismerték az összefüggést.



Író: Koike Kazuo
Rajzoló: Kojima Goseki
Műfaj: kaland, epikus
Hossz: 28 kötet
Megjelenés éve: 1970-1976

MAL

A



☐ manga - ajánló



TSUGUMI PROJECT

disztópia Japánban

Írta: A. Kristóf

Ezúttal egy olyan mangát szeretnék javasolni, melynek témája jól ismert, de az eredete egyedi. Egész pontosan arra gondolok, hogy bár egy ízig-vérig mangáról van szó, az alkotója francia szerző. A manga első alkalommal Franciaországban jelent meg, és mivel sikert aratott, a japán Kodansha kiadó *Weekly Young* magazinja megvásárolta a jogokat, és kiadta Japánban is. Valószínűleg ez nem annyira ritka dolog, mint amennyire nekem tűnik, mindenesetre számomra meglepetés volt, hogy a japánok mangát „importálnak”. Ha nem tévedek, ez volna az a jelenség, amit manapság „termékeny kölcsönös beporzásnak” neveznek. Úgy gondolom, ennek örülnünk kell, mivel pozitív hatással van a mangák világára. Végezetül maga a tény, hogy egy japán kiadó úgy gondolta, egy külföldi manga sikeres lehet Japánban, és hajlandó volt pénzt, időt és energiát fektetni ebbe a vállalkozásba, már önmagában egy jó ajánlólevél a mangáról.

A történet világa

A történet egy jól ismert skatulyába illeszkedik bele, a disztópia kategóriájába. Ez tipikusan

az a jövőkép, ahol útközben valami borzasztóan rossz történt, és ennek következtében a világ, amiben a jövő emberei élnek, közel sem egy kellemes hely. Az ilyen történetek népszerűek, számos jól ismert példa található az irodalomban, filmek terén vagy éppen képregényekben. Így nagyjából minden elképzelhető alaphelyzet el lett már sütyve legalább egyszer. A Tsugumi Project is egy ilyen jól ismert alaphelyzettel indít: Japán egy atomtámadás áldozata lett, ami az országot egy füstölgő, radioaktív pusztasággá tette. A manga azonban innentől kezd egyedi és érdekes lenni. Csak Japán szenvedte el ezt a sorsot, ami már önmagában egy rendkívüli fejlemény, de már az első kötet rátesz egy lapáttal. Valamiért Franciaország minden áron katonákat küld az elpusztult országba. Szerencsére az író nem hagy minket segítség nélkül, és megtudjuk, hogy Japán sorsa nem a véletlen műve, hanem egy új és potens fegyver volt a cselekmények elindítója. Tehát a szigetország elpusztult, mivel kifejlesztette ezt az új fegyvert, de a világ nincs meggyőződve róla, hogy maga a fegyver is elpusztult. Franciaország rá akarja tenni a kezét erre a potenciálisan elképesztő erővel bíró fegyverre, még mielőtt más országok tennék ezt meg.

Ezért a célért a politikai vezetőség hajlandó embereket küldeni egy ismeretlen területre, a radiáció és minden veszély dacára. Itt szeretnék egy megjegyzést tenni, miért pont Franciaország? Nos, az író francia, szóval valószínűleg ki jött belőle a patrióta énje. Viszont az igazság az, hogy nem számít, melyik ország küldi az embereit, a történet működik, tehát az alkotó megengedhette magának ezt a gesztust hazája felé.

Összegezve a manga egy sci-fi, ami disztópikus jövőt mutat be. Még meg szeretném jegyezni, hogy a történetben inkább több a fantázia, mint a tudomány, viszont disztópiából nincs hiány. Tehát a manga fő témája a túlélés extrém körülmények között, valamit hogy mit jelent embernek lenni ilyen közegben.

Kiknek ajánlom a mangát?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a jövőben játszódó történeteket, és természetesen nem zavarja őket, hogy ez a jövő nem épp egy



leányálom. Ezenfelül érdekesnek találhatják még azok is, akik kedvelik a sci-fit vagy csak a sima fantasyt. A két kategória között a különbség amúgy is apró, szóval szerintem egy kalap alá lehet venni őket. Végezetül pedig azoknak ajánlom, akik szeretik a jól megírt történeteket. A manga tömör (mindössze 7 kötet), mégis a cselekmény összetett és megragadó.

Zárszóként ehhez a témához még egy dolgot szeretnék megemlíteni. (Számomra) Meglepő módon Franciaországban még található egy jelentős képregény és animációs filmipar. A mérete természetesen nem hasonlítható ahhoz, ami Japánban található, de mégis rendszeresen jelennek meg Franciaországban is minőségi munkák. Azok számára, akik szeretnének megismerkedni ezekkel a művekkel, ez a manga egy nagyszerű bevezető, jó példa arra, hogy hogyan néz ki egy minőségi francia munka.

A manga rajzstílusa

Őszintén meglepődtem, hogy mennyire haza-
jaz a manga rajzstílusa a Japánban használtakhoz. A különbségek természetesen látszanak, ahogy két japán manga között is látszik a különbség. Úgy gondolom, ha valaki nem tudja, hogy a manga Franciaországból származik, csak a rajzstílus alapján nem mondaná meg. Maga a megrajzolás szép és kidolgozott, kérdés nélkül egyedi és megragadja az olvasó figyelmét. Látszik, hogy az alkotó so-

kat dolgozott rajta, hogy valami kreatív és különálló munkát hozzon létre.

A történet utóélete

A történet olyannyira sikeres lett Japánban is, hogy 2026. július 14-én bejelentették, hogy animét készítenek belőle. Így tehát az animefanoknak sem kell sokat várni, rövidesen ők is meglelhetik az alkotást. Továbbá a francia és japán kiadások mellett a Kodansha kiadta a mangát hivatalos angol fordításban is.



Író és rajzoló: ippatu
Műfaj: disztópia, kaland, sci-fi
Hossz: 7 kötet
Megjelenés éve: Franciaországban: 2019, Japánban: 2021-2023



☐ live action - ajánló



MILLION-FOLLOWER DETECTIVE

A kártyák titka

Írta: Yuuko

Viszonylag rövid időn belül ez a második tajvani sorozat, amit megnéztem, és szintén nem csatlódtam benne. Ráadásul ez is Netflixen van fent... Tajvan a Netflix új Koreája? Mindenesetre nem panaszkodom, sőt, csak reménykedni tudok, hogy még több hasonló sorozatot hoznak majd. Úgy tűnik, hogy ők némileg bátrabban mernek társadalomkritikus történetek felé nyúlni.

Történet

Ez a történet egyszerre nyújt betekintést egy diszfunkcionális rendőrségi közegbe, valamint abba, hogy milyen hatalmas hatást gyakorol az internet a mindennapokra. A világ tele van influenszerekkel, akiknek csak a nézettség számít, és ezért cserébe bármit hajlandóak megtenni: képesek mind önmagukat, mind másokat kifizetni, sőt, veszélybe is sodorni az ismertség érdekében. Akár egy szerettük, egy barátjuk, vagy egy teljesen ismeretlen ember halálából is szenzációt csinálnak, ha ez kell a nézőknek. Amikor egy ismert influenszer löfegyverrel a levegőbe lő a rendőrség épülete előtti nyílt utcán, a helyszín-

re érkező Chen Chia-jen nevű rendőr egy lövéssel ártalmatlanítja, még mielőtt bárkinek baja esne. Azonban miután elveszik tőle a fegyvert, szembe találják magukat a kellemetlen igazsággal: a fegyver nem volt valódi. Wei Meng-yen még élet és halál között lebeg, de az internet már rögtön gyilkosként kezeli Chen Chia-jent.

Ha mindez nem lenne elég, úgy tűnik, hogy egy netes jósnő, Baba Boszi előre megjósolta, hogy mi fog történni. A rendőrség ugyan sokáig nem veszi komolyan ezt a lehetőséget, de a lelőtt influenszer barátai szintén nyomozásba kezdenek: nem bízva a rendőrségben maguk mennek utána a titokzatos jósnőnek. A kíváncsiság mellett viszont önös szándékok is vezérlik őket, hiszen Baba Boszi jóslata szerint hamarosan újabb barátjuk esik áldozatul. De vajon mi az összefüggés az esetek között? Van-e egyáltalán összefüggés? A két párhuzamosnak tűnő nyomozás hamar metszi egymást, amikor Chia-jen a lelőtt influenszer egyik barátjára, Lin Ting-yura kezd gyanakodni. Hogy a történet tovább bonyolódjon, Ting-yu pedig éppen a rendőrt gyanítja azzal, hogy összejátsszik Baba Boszival.

Vélemény

A nyomozás is több szálon fut, így számos karakter nézőpontjából láthatjuk az eseményeket. Leginkább Chen Chia-jen „fejébe” látunk bele, de mellette Ting-yu is viszonylag nagy képernyőidőt kap a saját nyomozásával. Chia-jen partnere, a modernebb nézőponttal rendelkező Li Hsin-pin már az elejétől kezdve Baba Boszira gyanakodik, de régimódi főnökei sokáig nem veszik komolyan a nőt. Emiatt gyakorlatilag ő is külön áll neki az ügy megoldásának. A részek folyamán újabb és újabb karaktereket ismerünk meg rajtuk kívül is, akik valamilyen módon mind kapcsolatban állnak egymással. De alapvetően ők hárman vannak leginkább a fókuszban. Személy szerint én Ting-yut kedveltem a legjobban közülük, de – talán kicsit meglepő módon – egyikük sem az a tipikus kedvelhető karakter. Vannak bőven jó és rossz tulajdonságaik egyaránt, és mivel a múltjukba is betekintést nyerünk a részek során, láthatjuk, hogy

számos hibát elkövettek az életükben, és ez hogyan formálta őket.

Már jó korán megkezdik a nyomok csepegtetését a nézők számára, de azért több csavar is található benne, amit nem lehet 100%-ra megjósolni. Volt, amire sikerült rájönnöm, de még így is többször meglepődtem a történet nézése során. Főleg a lezáráskor, pedig utólag visszagondolva több nyom is mutatott a megoldásra. Nagyon gyorsan pörögnek az események, de maga a történet nem érződik túl gyorsnak. A végén szépen összefutottak a szálak és semmilyen hiányérzetem nem maradt. Csak szomorú voltam, hogy befejeződött, viszont úgy érzem, hogy mindent kihoztak ebből a történetből, amit csak lehetett. És ez azért elég ritka szerintem.

Összességében az idei év legjobb thrillerének tartom ezt a sorozatot, ami ráadásul társadalomkritikaként is jól működik. A történet végig le tudott



kötni, és még arra is rávett, hogy teóriákat állítsak fel a tettesről. Ami egy thriller esetén nálam viszonylag nagy szó, mivel hajlamos vagyok kikapcsolt aggyal nézni ezeket a sorozatokat, és a legegységelműbb fordulatokon is meg szoktam lepődni. Azért utólag szeretem végiggondolni az adott történetet, hogy mennyire volt logikus a tettes kiléte és motivációi. A Million-Follower Detective esetén kicsit ijesztő volt arra jutni, hogy még ha egy kitalált történetről van is szó, mennyi minden máshogy történt volna benne, ha akár egyetlen karakter is más döntést hoz pár évvel a sorozat kezdete előtt, vagy akár a nyomozás folyamán is. Ajánlom mindenkinek, aki szeretne egy izgalmas thrillert nézni, még akkor is, ha még nem nézett ezelőtt tajvani sorozatot. Szerintem nem fogtok csalódni benne!



Hossz: 8 x 46 perc

Premier: 2026

Stúdió: Netflix

Forrás: original

Műfaj: thriller





„AWAKE” avagy új álmok a shōgitáblán

Írta: Iskariotes



live action - ajánló

A film alaptörténete a **2015-ben megrendezett „Shogi Denou-sen FINAL”** versenysorozat 5. játszmányán alapul. Az összecsapás egy számítógépes program és a shōgi (japán sakk) egy hivatásos mestere között zajlott. Bár a valóságban a programot fejlesztő programozót *Ishioka Shōhei*-nek, a shōgimestert pedig *Amano Hirotak*ának hívták, a film készítői **szándékosan fikciós keretbe helyezték a történetet**. A forgatókönyv főhőse a szoftver fejlesztője, **Kiyota Eiichi**, ellenfele pedig gyerekkori riválisa, **Asakawa Riku** (Wakaba Ryūya). A rendező azért választotta a fikciós neveket és a szabadabb történetvezetést, hogy a drámai feszültséget és a karakterek rivalizálását jobban bemutathassa, így a film egy valós események által ihletett, de alapvetően kitalált sportdráma.

A filmet **Yamada Atsuhiko** rendezte, akinek ez a debütáló nagyjátékfilm alkotása. A direktor egészen más területről érkezett: korábban a rendkívül népszerű **Nogizaka46** japán idolcsapat videóklipjeit rendezte, ez a modern vizuális háttér pedig a film ritmusán is érezhető.

A főszerepet játszó **Yoshizawa Ryō** alakítja Eiichit, aki már fiatalon eldönti, hogy profi shōgi-játékos lesz. Yoshizawa Ryō neve a rajongóknak leginkább a különböző **Kamen Rider** sorozatokból lehet ismerős, de olyan live action adaptációkban is bizonyított már, mint a **Bleach**, a **Gintama**, a **Tokyo Revengers** vagy a **Kingdom**. A rendező elmondása szerint azért esett a választása Yoshizawára, mert a főhősnek kevés szövege van a for-

gatókönyvben, sokkal többet kommunikál tisztán nonverbális eszközökkel, a tekintetével és a testbeszédével. Olyan fiatal színészt keresett, aki képes egy ilyen komoly színészi kihívást hitelesen megoldani.

Eiichi a történet elején, bár éjt nappallá téve tanul és gyakorol, álmát nem tudja valóra váltani. Korlátait felismerve, 20 évesen végül otthagyja a profi shōgiképző intézményt (a Shōreikait), és egyetemre megy. A szociálisan bizonytalan és a való életben tapasztalatlan fiú nehezen találja a helyét a világban, így célt veszítve, depresszióba süllyedve tengeti a mindennapjait.

Egyik nap meglátja, hogy édesapja egy shōgiprogrammal játszik; megtetszik neki a gép logikája és gondolkodásmódja, így elhatározza, hogy ezzel szeretne foglalkozni. Az egyetemen ráakad a mesterséges intelligencia klubra, ahol nemcsak a saját shōgiprogramján tud dolgozni, de végre barátokra és elismerésre is szert tesz, így az életébe újra visszatér a fény. Ahogy az életben oly sokszor, a filmben is leginkább azt láthatjuk, hogyan képes valaki a szertefoszlott álmaiból egy új álmot építeni, miképpen lábalhat ki a depresszióból, és hogyan találhatja meg újra a saját élete lángját.

Az általa összerakott programot, az **AWAKE**-et benevezik a **Shogi Denou-sen** versenyére, ahol a szoftver ellenfele **Asakawa Riku** lesz. Ő pontosan az a népszerű mester, aki egykoron, a Shōgi Szövetség edzőligájában Eiichi legnagyobb riválisa volt.



Ha anime és shōgi, akkor ezt a három sorozatot tudom ajánlani:

Shion no Ō (2007 őszi szezon; 22 rész)

Shion egy fiatal lány, aki gyerekkorában megnémult egy trauma miatt: végignézte szülei meggyilkolását. A gyilkos egy shōgibábut hagyott a helyszínen. Shion felnőve profi játékos lesz, hogy a tábla mellett, a meccsek során találja meg a tettest.

Sangatsu no Lion (2016 őszi szezon és 2017 őszi szezon; 44 rész)

Kiriyama Rei egy 17 éves géniusz, profi shōgijátékos, aki súlyos depresszióval és a magánnyal küzd. Az élete akkor kezd megváltozni, amikor megismerkedik egy közvetlen, három lánytestvérből álló családdal és a macskáikkal.

Ryūō no Oshigoto! (2018 téli szezon; 12 rész)

Kuzuryū Yaichi mindössze 16 évesen elnyeri a shōgivilág legmagasabb kitüntetését, a Ryūō (Sárkánykirály) címet. A hirtelen jött siker után alkotói válságba kerül, ám egy nap beállít hozzá egy 9 éves kislány, aki a tanítványa szeretne lenni.

Egy hagyományos sportfilmben a döntő meccs egy óráig tartó, agyat megtornáztató, monumentális küzdelem lenne. Itt viszont a **21. lépésben történő feladás** akkora dramaturgiai pofon, ami sokkal nagyobb ütést mér a nézőre. Filmes szempontból zseniális alaphelyzet: a feszültség a tetőfokára hág, mindenki egy epikus csatát vár, majd a gép fejlesztője hirtelen „kihúzza a dugót”.

A filmben Eiichi azért adja fel a meccset ilyen korán, mert látja, hogy ellenfele nem shōgizni akar vele, hanem egy korábban felfedezett informatikai hibát (bugot) akar gátlástalanul kihasználni. Úgy érzi, a programja ennél sokkal többet ér, és nem akarja végignézni az alkotása „kivégzését” egy programozási hiba miatt. (A valóságban ez a

döntés Ishioka Shōhei programozó nevéhez fűződik, aki Akutsu Chikara ellen lépett vissza ugyanígy). A meccs után heves viták indultak arról, hogy méltó volt-e egy profi játékoshoz ez a taktika, és hogy hol húzódik a határ a programozási hiba és a szoftver valódi játékereje között.

*A filmet mindenkinek bátran tudom ajánlani. A számítógépes klub különc vezetőjét, Isonót alakító **Ochiai Motoki** úgy nyilatkozott, hogy az alkotást bárki könnyedén élvezheti, még azok is, akik egyáltalában nem ismerik a shōgi bonyolult szabályait. Az AWAKE (2020) szerencsére nem egy tipikus, vonzatott japán művészfilm, ahol 120 perc alatt a sehonnantól eljutunk a sehováig, hanem egy pörgős, tanulságos és mélyen emberi történet.*

Röviden a shōgiról. Magyar neve japán sakk. A XVI-XVII. században nyerte el ma ismert formáját. Játéktere 9x9-es négyzetháló, ami 81 mezőt jelent (a sakkbán 8x8 és 64 mező van). A játékosoknak összesen 20 bábujuk van (a sakkbán 16). A figurák egyszínűek, de a rajtuk lévő felirat és az ék alaknak az iránya mutatja, hogy kinek a figurái. A cél – ahogyan a sakkbán is – mattolni (omite) az ellenfél királyát.

A hagyományos nyugati sakkhöz képest a shōgi két egyedi szabállyal rendelkezik, amelyek rendkívül dinamikussá és bonyolulttá teszik a játékot:

A bábuk visszajelzése (mochigoma): Ez a legfontosabb különbség. A kiütött bábuk nem esnek ki a játékból! A leütött ellenséges bábukat a játékos sajátjaként, egy szabadon választott üres mezőre bármikor visszahelyezheti a táblára a saját köre alatt. Emiatt a shōgiban szinte soha nincs döntetlen, a játék végéig megmarad a feszültség.

Előléptetés (nari): Amikor egy bábu eléri a tábla utolsó három sorát (az ellenséges zónát), előléphet egy magasabb rangú, erősebb bábuvá. Ezt úgy jelzik, hogy a fatáblácskát egyszerűen megfordítják, ugyanis a túloldalán egy másik írásjel szerepel.





COLOR TV-GAME

Avagy a Nintendo beköltözik a japán nappalikba

Írta: supermario4ever

kontroller - bemutató

Amikor összefoglaltam a Nintendo-történelmet, csak érintőlegesen esett szó a NES előtti konzolokról. Pedig a Nintendo Entertainment System csak nyugaton mutatkozott be asztali konzolként; a kiotói cégóriás már 1977-ben kísérletet tett arra, hogy a Color TV-Game személyében megvesse a lábát a japán otthonokban. Járjunk is utána, mennyire volt sikeres.

Mielőtt tiszteletét tette volna a japán háztartások nappalijában, a Nintendo jellemzően a gyerekszobákban volt jelen. A különböző kártya- és társasjátékokkal hamar megtalálta az utat a legkisebbek szíve felé. Nemcsak az ötletes játékaik miatt, hanem mert olyan licenszelt társasjátékokat is készítettek, amik Japánban is kelendőek voltak. A Disney és Tokusatsu (pl.: *Ultraman*, *Kamen Rider*) filmek és sorozatok mindig is elképesztő népszerűségnek örvendtek, így a belőlük készült játékokkal például nem lőhettek mellé. De repertoárjukban megtalálhatók voltak a különböző sportágakat ötletes formában feldolgozó játékok, valamint az olyan saját ötletek, mint az Ultra Hand vagy a Chiritori.

A kiotóiak ezzel egyidőben figyelték a nyugati trendeket is, és látták, hogy többek között az árkádgépek rohamos térnyerésének köszönhetően hogyan hódítanak a tévére csatlakoztatható gépek. Azért is volt szükség új ötletekre, mert az 1973-as olajválság következtében megdrágult a különböző műanyag játékok gyártási költsége, ami komoly válságot vetített előre a Nintendo

számára. Emiatt a cég elhatározta, tesz egy kísérletet arra, hogy a japán otthonokba is elhozza a TV-játékok élményét. Ezzel együtt párhuzamosan próbára tette magát az árkádgépek piacán. Az első játék a *Computer Othello* volt 1978-ban. Ezt követte a *Sheriff*, a *Space Fever* és az *EVR Race*. Bár ezek nem voltak sikeresek, de arra mindenképp jók voltak, hogy tapasztalatot szerezzen a cég, amit az otthoni videójátékos piacon jól tudtak kamatoztatni.

Saját ötlet azonban nem volt, így a Nintendo úgy döntött, hogy nyugati licenszt vásárol. Az Atari a *Pong* nevű játékával, valamint különböző sportadaptációival már megvetette a lábát az amerikai árkádgépek piacán. A Nintendo pedig elhatározta, hogy meghonosítja a Pongot Japánban. A jogot azonban nem az Ataritól vette meg, hanem a szintén amerikai székhelyű Magnavox cégtől, akik a Magnavox Odyssey gépre fejlesztették a TV-Tennis nevű játékot.

A Nintendo Research & Development 2 (R&D2) a Mitsubishi Electronics céggel fejlesztette együtt a Color TV-Game-et. A kiotói cégnek nem volt tapasztalata az elektromos játékok fejlesztésében, ezért az árkádgépeit is gyártó Mitsubishi cég fejlesztette az elektronikáját, a Nintendo pedig a tervezésért és a forgalmazásért felelt. Külön érdekesség, hogy a konzolt eredetileg a Systek nevű számológépgyártó-céggel fejlesztette együtt a Mitsubishi Electronics, de a cég csődbe ment, így a mifelénk autóíróként ismert cég megkezdte a Nintendót a projekttel.



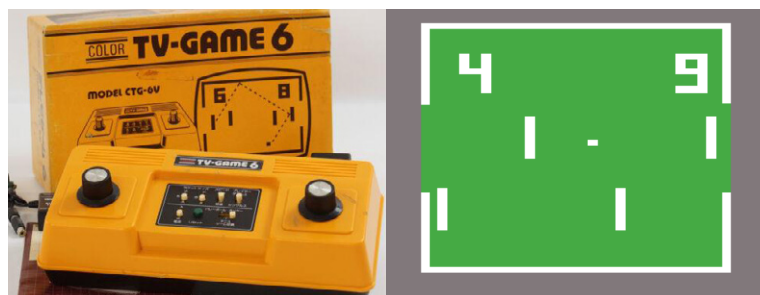


Mivel a számítógépek akkoriban még nem voltak elterjedtek, nem programozással fejlesztették a játékot. A játék teljes egészében hardveres megoldásokra épült, ezért amikor a tesztelés során túl lassúnak vagy túl gyorsnak bizonyult, szétszedték, és forrasztópákával módosították a kábelezést. Tehát, ha úgy vesszük, szerelők voltak a programozók, akik ismerték a konzol áramkörét. Az Iwata Asks nevű fejlesztői interjúsorozatban úgy nyilatkoztak, hogy valósággal fellélegeztek, amikor végre számítógép előtt dolgozhattak. Lényegesen gyorsabban és gördülékenyebben haladt vele a munka.

A cég elnöke, Yamauchi Hiroshi egyik marketing stratégiája volt, hogy alacsony áron lépjenek be a konzolpiacra. Erre azért volt szükség, mert az Epoch Company Ltd. már kiadott konzolokat Japánban (TV Tennis Electrotennis, 1975, 19.000 jen), és szeretne volna elérni, hogy a Nintendo versenyelőnybe kerüljön.

Color TV-Game 6

1977. június 1-jén jelent meg, és 9.800 jenes árával a riválisaihoz képest lényegesen ol-



csóbb volt. Tulajdonképpen a *Pong* játék hat variánsát tartalmazta: tenisz, jégkorong és röplabda. Ezek két különböző módban voltak játszhatók (Single és Double), így jött ki a hat játék. Az egész gép csak két karból állt, a bal oldali kart forgatva az egyes játékos, a jobb oldalit pedig a kettes játékos. A gép első kiadása (CTG-6S modellszámú) csak elemmel működött (6 db LR20 elemre volt szükség), de a későbbi, elterjedtebb kiadás (CTG-6V modellszámú) hálózati adapteres bemenettel is rendelkezett. Azt külön lehetett megvásárolni, és az összes későbbi Color TV-Game-mel kompatibilis volt. A CTG-6S kiadás krémfehér színű házzal jött ki, míg a CTG-6V modell sárga volt.

Összesen négy változat készült a Color TV-Game 6-ból, de lényegi különbség csak két változat között volt. Ráadásul közülük az egyik a Sharp Electronics által kiadott sötét narancssárga színű licenzelt változat volt, melyet a TV-i mellé csomagolt. A negyedik kiadás a House Foods által gyártott House Shamnen rament népszerűsítette. Nagyon kevés készült belőle, ezért nagyon ritka.

Mivel ez a gép pont azt nyújtotta, amit a japán játékosok annak idején kerestek, ráadásul igencsak jutányos áron, ezért népszerű konzolnak



számított. Az alacsony ára miatt ugyan veszteséges volt árulni a gépet, de kulcsszerepet játszott a sikerben.

Color TV-Game 15

Ha vártunk egy hetet a Color TV-Game 6 megjelenése után, akkor másfélszeres áron két és félszer annyi játékkal játszhattunk. A 15-ös szám jegyében Color TV-Game 15 15.000 jenes áron 15 játékot kínált. Tulajdonképpen csak ez a konzol jött volna ki, a Color TV-Game 6-tal az volt a Nintendo célja, hogy bevezesse a játékosok a videójátékok világába, majd a Color TV-Game 15 vásárlásával minimalizálják a veszteséget. Ezt úgy tudták megtenni, hogy a két konzol technológiája szinte teljesen megegyezett. Ez csökkentette a gyártási költséget. A Color TV-Game-et legalább 12.000 jenes áron kellett volna értékesíteni, hogy legalább a gyártási költség megtérüljön, ezt a két konzol együttes megvásárlásával érte el a cég.

A Color TV-Game 15 tulajdonképpen az előd nagytetvévének is nevezhető, aminek to-

vábbi előnye volt, hogy a két kontrollere levehető volt. És hogy jön össze a 15 játék? Volt a már fentebb említett tenisz, röplabda és jégkorong, amiknek volt A és B változata. Ehhez jött a ping-pong, aminek csak egy változata volt. Ez eddig hét, de mindegyik játszható single és double módban. Ehhez jött egy bizonyos *Shooting Game* (射撃ゲーム; *Shageki Game*) nevű játék, így jött ki a 15 összesen.

Az eredeti kiadás CTG-15S modellszámú volt, de készült egy narancssárga-vörös árnyalatú (CTG-15V modellszámú) is, ami hosszabb ideig volt kapható, ezért ez volt az elterjedtebb. Lényegi különbségnek számított, hogy a későbbi modell kontrollere ütközővel volt ellátva, így nem lehetett a végtelenségig forgatni. Ez azért volt fontos, mert az ütő, amit irányítottunk, egy idő után kiment a TV-képernyőjéről, és ha túl sokat forgattuk, ugyanannyit kellett visszaforgatni, hogy visszatérjen a TV-képernyőjére. Az ütköző ezt akadályozta meg. A konzol vagy 6 db C-s elemmel (Baby) működött, vagy külön lehetett hozzá egy 9V-os adaptert vásárolni. A Sharp ebből is kiadott egy saját változatot, mely fehér színű volt, és Color TV-Game XG-115 néven lehetett megvásárolni.

A konzolt 1978 karácsonyi időszakára 7.500 jenes akciós áron lehetett kapni, de 1979-re megszüntették a forgalmazását. Mind a Color TV-Game 6-ot, mind a Color TV-Game 15-öt Izushi Takehiro tervezte.

Color TV-Game Racing 112

Pontosan egy évvel később, azaz 1978. június 8-án jelent meg a Color TV-Game család harminedik tagja. Eleinte 18.000 jenes áron lehetett kapni, de hogy hosszútávon is versenyképes maradjon, hamar lecsökkentették az árát 12.500 jenne. Mint látható, teljesen új alapokon nyugodott, és lényegesen nagyobb is volt, mint az elődei. A kormány ugyanakkor lecsatolható volt, hogy a doboz ne legyen annyira hatalmas. Így is ez a legnagyobb Nintendo konzol a mai napig.

Ahogy a neve is utal rá, versenyezni lehet rajta. Az alapötletet a Taito cég által 1974-ben fejlesztett *Speed Race* nevű játék adta. Még mielőtt megörülnénk, hogy 112 versenyjátékot tartalmazott, valójában ugyanazt lehetett 112 féle módon játszani. A különböző beállítások és azok variációi tették lehetővé a változatos és sokrétű játékot: egy autó vagy két autó volt egy sorban, ők is versenyeztek, gyorsan mentek, lassan mentek, oldalaztak, keskenyebb volt a kép... Mindezt 16 nehézségi szinten, és ha ezt beszorozzuk héttel, kijön a 112.



Külön érdekesség, hogy a kormány és a sebességváltó csak akkor vált használhatóvá, ha egyedül játszottunk. De ha ketten, akkor már csak a levehető kontrollerrel volt játszható.

Color TV-Game Block Kuzushi

A Color TV-Game Block Kuzushi 1979-ben jelent meg 13.500 jenes áron, és az első olyan konzol volt, melyet a Nintendo önállóan fejlesztett, ezért látható a házon a Nintendo logó. Érdekessége, hogy ez volt Miyamoto Shigeru első dizájnya, miután 1977-ben csatlakozott a céghez. Elégedetlen volt a korábbi konzolok külsejével, ezért igyekezett egy játékosabb kinézetet alkotni. A Block Kuzushit úgy alakította ki, hogy bal- és jobbkezesek is kényelmesen használhassák. A konzol lényegében az Atari által fejlesztett *Breakout* (a kuzushi lényegében a breakout japán megfelelője) játékot tartalmazta hat változatban. Érdekesség, hogy ebből származik az *Arkanoid* nevű közkedvelt árkádjáték is.

Ez volt az első olyan játék, amiből Japánban versenyt rendeztek a különböző üzletekben. Maga a Nintendo szervezte, a nyertes pedig érmét és elismerő oklevelet kapott.

Computer TV-Game

Az ötödik, egyben utolsó Color TV-Game konzol a Compu-



ter TV-game volt, mely 1980 decemberében jelent meg. A korábbi konzolok iránt csökkent a kereslet, ezért nagyon keveset gyártottak belőle. Ezen inkarnáció dizájnya is Miyamoto-san kreativitását dicséri. Maga a konzol az extrém magas árával (48.000 jen) ugyan ellentmond a kezdeti marketingstratégiának, de a Nintendo ezt kifejezetten cégeknek szánta, és az ügyfeleknek nyújtott szórakozást. Tehát nem otthoni játékokra tervezték, ezért annyira ritka, hogy „fantom-konzolként” emlegetik. Ha fel is kerül egy-egy példány az aukciós oldalakra, millió forintért kapható.

A gép tulajdonképpen az egyik árkádjátékot, a Computer Othellót tartalmazza. Gyakorlatilag az árkád felület került a gépbe, ezért a tápegység kifejezetten nagy és nehéz (2 kg). Mivel az árkádport tökéletes volt, ezért korának egyik legkidolgozottabb játékát vehette meg az, aki mélyen belenyúlt a zsebébe.

Amit maga után hagyott

A Color TV-Game sikeres volt Japánban. Vitatott, hogy pontosan mennyit értékesítet-

tek az egyes konzolokból. Optimista becslések szerint az első két kiadásból 1-1 millió példány kelt el, míg a Racing 112 és a Block Kuzushi gépekből fél-fél millió példány. Ez a mai viszonyok között bőven bukásnak számítana, de ahhoz képest, hogy a japánok ekkor ismerkedtek a videójátékok világával, és jóval kevesebb háztartásban volt TV, figyelemre méltó sikernek számított. Arról nem is beszélve, hogy az első generációs konzolok közül a Nintendo konzoljai voltak a leg-sikeresebbek, úgy, hogy csak Japánban voltak kaphatók!

A Nintendo tehát már ekkor piacvezető volt a japán konzolpiacon. A Color TV-Game család sikere alapozta meg azt, hogy később a Nintendo a Famicommal az egész világon kényelmesen uralja a konzolpiacot. A Famicom azért is volt fontos, mert a Color TV-Game-nek nem volt cartridge bemenete, így lényegében rövid életciklust biztosított a különböző variánsok számára. A Famicom cserélhető cartridge-e pedig jelentősen meghosszabbította az utód asztali konzol életidejét. Ez önmagában a siker komoly tényezője volt, nem beszélve azon fantasztikus és emblematis játékokról, melyekről ma is mérföldkőként emlékezünk meg.

A Color TV-Game mindenképp egy érdekes és izgalmas próbálkozás volt a konzolpiacon, külön kuriózum a Nintendo-rajongók számára.



NYÁRI FANTASY EXPO 2026

Írta: Iskariotes

Az idei nyári Fantasy Expót augusztus utolsó hétvégéjén rendezték meg egy új helyszínen. Kérdés: hogyan sikerült?

A klasszikus japán naptár az augusztus végét és szeptember elejét „*Tenchi hajimete samushi*”-nak, azaz az ég és a föld lehűlési időszakának nevezi. Ezen volt is időm elmerengeni a pesti hőségben, miközben épp Budáról Budára tartottam Pesten át – hála egy futóversenynek. Ahogyan a 2025-ös Téli Fantasy Expo életét megnehezítette egy futóverseny, úgy ezt a rendezvényt is megzavarta egy másik rohangálós esemény. Hát kösz a semmit!

Mindenesetre nosztalgikus volt visszatérni az ELTE Lágymányosi Campusára. No nem azért, mert odajártam volna egyetemista koromban, hanem azért, mert anno itt szerveztek animevetítéseket. Magam részéről a *Suzumiya Haruhi no Yūutsu* és a *Yamato Nadeshiko Shichi Henge*t néztem meg egy bizonyos Hirotakával (igen, ő jelenleg a magazin főtervezője).

A villamosról leszálló emberek eleinte bizonytalanul lépdeltek, hogy merre is kell indulniuk, de szerencsére hamar megtalálták a helyes

utat. Miközben próbáltam fejben összerakni a Duma Party anyagát, kaptam a hírt, hogy az egyik résztvevő technikai okok miatt nem tud eljönni az eseményre. Így rögtönöznöm kellett. A beszélgetés másik partnere sietett a segítségemre, aki a Shoujo Podcast másik tagját, Nagyit ajánlotta maga mellé. Ez a kis intermezzo semmilyen problémát nem okozott a színpadon – én legalábbis nem éreztem semmilyen fennakadást.

A további előadások rendkívül sokszínűek és változatosak voltak. Ricz Lettországról tartott egy kis előadást, Yuriko Kínát propagálta, és természetesen volt „Hogyan utazz Japánba?” blokk is. Itt merült fel bennem, hogy egy-két esetben nem ártana egy beszélgetésvezető, aki mederben tudja tartani a témát, különösen az időmenedzsment miatt.

Ki kell emelni, hogy hatalmas pozitívum volt maga az előadóterem. Lévéen egy egyetemi előadóról van szó, tökéletes helyszínnek bizonyult: sok hely, jó megvilágítás, szuper színpad és kiváló légkondi várt minket. Ha tehetnénk, minden ilyen eseményt egy ilyen helyen kéne tartani!

A cosplayszínpad környezete sajnos már nem volt ennyire szerencsés. Szemlátomást a termet nem ekkora tömegre tervezték.

A tömegkezelés még sikerült is, de a hőség és az oxigénhiány miatt egy-két fellépő rosszul lett, és nem tudta befejezni a produkcióját. Gondolom, rajtuk kívül is többen lehettek, akik a meleg miatt nem tudták a legjobbakat nyújtani. Ha legközelebb is ide szervezik az Expót, ezt a helyszínt mindenképp érdemes lesz felülvizsgálni.

Apropó, helyszín! A Hungexpóval a legnagyobb probléma az, hogy bár hatalmas teret biztosít – ami előny, hiszen könnyen átlátható és nagy tömegek mozgatására kiváló –, a különböző szekciók (pl. társasjátékosok, előadások stb.) sajnos egymásba folynak, így nehéz őket külön-külön élvezni.

Az ELTE Gömbaulája ezzel szemben ennek a totális ellentéte. Voltak programok a szabadban, ahol lehetett a Red Bull sátorban hesszelni vagy éppen vikinges dolgokat művelni. Végre volt street food felhozatal is, ami eddig hiánycikk volt, és szemlátomást volt rá igény.

A programok szétterültek az aulában, valamint az alsó és a felső szinten is. A folyosók és a különtermek pedig még jobban szeparálták az egyes szekciókat – talán túlságosan is.



Az árusokat könnyű volt megtalálni, hiszen rögtön a bejáratnál kaptak helyet. Magam részéről jó pár mangával és figurával lettem gazdagabb. Eszembe is jutott: anno még úgy indult az Expo, hogy rajongók árultak rajongóknak. Talán lehetne ilyen bolhapiac jellegű programot tartani évente egyszer...

Ezzel szemben nehezebb volt rábukkanni a szerepjátékos szobára, amit kifejezetten keresni kellett, a retro gamer sarokhoz pedig csak Kirk kapitány elszántságával lehetett eljutni.

Összességében elmondható, hogy az új helyszín vegyesen vizsgázott. A cosplayszínpad sajnos elvérzett, és az is bosszantó volt, hogy bár rengeteg mosdó állt rendelkezésre, a többségük zárva volt – így vadászni kellett, melyik használható ténylegesen.

Természetesen akadnak erős pozitívumok is: az előadóterem, a jó megközelíthetőség vagy éppen a gördülékeny parkolás mindenképp ezek közé tartozik.

Izgatottan várjuk a következő Expót, hiszen csalódást eddig még sosem okoztak!



Logisztika és megközelítés: 18/20

- Közlekedés: 8/10
- Beléptetés és ruhatár: 10/10 – a ruhatár nyár lévén nem volt fontos, jó helyre került

Helyszín és Komfort: 12/20

- Hőmérséklet: 6/10 – az előadóteremben szuper volt a légkondi, de a cosplayszínpadnál a hőség miatt rosszul lettek a fellépők
- Tömegkezelés és tisztaság: 6/10 – a tömegkezelés helyenként jó volt, de a cosplayterem szűkösnek bizonyult, a retro gamer sarkot pedig alig lehetett megtalálni; bár volt sok mosdó, a többségük zárva volt, így vadászni kellett a használhatóra

Programfelhozatal: 16/20

- Minőség és változatosság: 8/10
- Ütemezés: 8/10

Ár-érték arány: 16/20

- Jegyár: 7/10
- Büfé/árusok: 9/10

Conérvzés és közösség: 18/20 – külön pont jár az Umamusume futóversenynek!

Szumma: 80/100



Dragon Hall TV - műsorrend



október

2026. október 5. - 2026. október 11.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 156-157	Hupikék törpikék 158	Hupikék törpikék 159	Hupikék törpikék 160-161	Hupikék törpikék 162-163	20.000 mérföld a tenger alatt 7	Miraculous - Katica és Fekete Macska kalandjai: A film
20:30	Miraculous 130	Vadmacska kommandó 1	Vadmacska kommandó 2	Vadmacska kommandó 3	Vadmacska kommandó 4	20.000 mérföld a tenger alatt 8	
21:00	Dragon Ball GT 5	GitS-SAC: A második állás 2	Bastard!!- 4	Rick és Morty 8	Méz és lóhere 25	Dragon Ball GT 5	
21:30	Dragon Ball GT 6	GitS-SAC: A második állás 3	Bastard!!- 5	Batman új kalandjai 99	Méz és lóhere 26	Dragon Ball GT 6	
22:00	Rick és Morty 5	Rick és Morty 6	Rick és Morty 7	Bújj, bújj, szellem! 1	Rick és Morty 9	GitS-SAC: A második állás 2	Bújj, bújj, szellem! 1
22:30	Batman új kalandjai 96	Batman új kalandjai 97	Batman új kalandjai 98	Bújj, bújj, szellem! 2	Batman új kalandjai 100	GitS-SAC: A második állás 3	Bújj, bújj, szellem! 2
23:00	Bleach 107	Bleach 108	Bleach 109	Bleach 110	Bleach 111	Bastard!!- 4	Méz és lóhere 25
23:30	Naruto 134	Naruto 135	Naruto 136	Naruto 137	Naruto 138	Bastard!!- 5	Méz és lóhere 26

2026. október 12. - 2026. október 18.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 164-165	Hupikék törpikék 166-167	Hupikék törpikék 168	Hupikék törpikék 169-170	Hupikék törpikék 171-172	20.000 mérföld a tenger alatt 9	Miraculous: Egyesült Hősök
20:30	Vadmacska kommandó 5	Vadmacska kommandó 6	Vadmacska kommandó 7	Vadmacska kommandó 8	Vadmacska kommandó 9	20.000 mérföld a tenger alatt 10	
21:00	Dragon Ball GT 7	GitS-SAC: A második állás 4	Bastard!!- 6	Rick és Morty 13	Méz és lóhere 27	Dragon Ball GT 7	Miraculous: A Sárkányhölgy legendája
21:30	Dragon Ball GT 8	GitS-SAC: A második állás 5	Bastard!!- 7	Batman új kalandjai 104	Méz és lóhere 28	Dragon Ball GT 8	
22:00	Rick és Morty 10	Rick és Morty 11	Rick és Morty 12	Bújj, bújj, szellem! 3	Rick és Morty 14	GitS-SAC: A második állás 4	Bújj, bújj, szellem! 3
22:30	Batman új kalandjai 101	Batman új kalandjai 102	Batman új kalandjai 103	Bújj, bújj, szellem! 4	Batman új kalandjai 105	GitS-SAC: A második állás 5	Bújj, bújj, szellem! 4
23:00	Bleach 112	Bleach 113	Bleach 114	Bleach 115	Bleach 116	Bastard!!- 6	Méz és lóhere 27
23:30	Naruto 139	Naruto 140	Naruto 141	Naruto 142	Naruto 143	Bastard!!- 7	Méz és lóhere 28

2026. október 19. - 2026. október 25.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 173-174	Hupikék törpikék 175	Hupikék törpikék 176	Hupikék törpikék 177	Sárkány és papucs	20.000 mérföld a tenger alatt 11	Katica és Fekete Macska kalandjai a világ körül: Árnybogár és Fekete Karom
20:30	Vadmacska kommandó 10	Vadmacska kommandó 11	Vadmacska kommandó 12	Vadmacska kommandó 13		20.000 mérföld a tenger alatt 12	
21:00	Dragon Ball GT 9	GitS-SAC: A második állás 6	Bastard!!- 8	Rick és Morty 18	Hófehér	20.000 mérföld a tenger alatt 13	Katica és Fekete Macska kalandjai a világ körül: Az idő peremén
21:30	Dragon Ball GT 10	GitS-SAC: A második állás 7	Bastard!!- 9	Batman új kalandjai 109		Dini, a kis dinoszaurusz 1-2	
22:00	Rick és Morty 15	Rick és Morty 16	Rick és Morty 17	Bújj, bújj, szellem! 5		Dragon Ball GT 9	
22:30	Batman új kalandjai 106	Batman új kalandjai 107	Batman új kalandjai 108	Bújj, bújj, szellem! 6	Állatfarm	Dragon Ball GT 10	Bastard!!- 9
23:00	Bleach 117	Bleach 118	Bleach 119	Bleach 120		GitS-SAC: A második állás 6	Bújj, bújj, szellem! 5
23:30	Naruto 144	Naruto 145	Naruto 146	Naruto 147		GitS-SAC: A második állás 7	Bújj, bújj, szellem! 6

Dragon Hall TV - műsorrend



október - november

2026. október 26. - 2026. november 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 178-179	Hupikék törpikék 180	Hupikék törpikék 181	Hupikék törpikék 182-183	Hupikék törpikék 184-185	ParaNorman	Kiki - A boszorkányfutár
20:30	Vadmacska kommandó 14	Vadmacska kommandó 15	Vadmacska kommandó 16	Vadmacska kommandó 17	Vadmacska kommandó 18		
21:00	Dragon Ball GT 11	GitS-SAC: A második állás 8	Bastard!!- 10	Rick és Morty 22	Méz és lóhere 29		
21:30	Dragon Ball GT 12	GitS-SAC: A második állás 9	Bastard!!- 11	G.I.Joe - Renegátok 4	Méz és lóhere 30	Coco	D, a vámpírvadász
22:00	Rick és Morty 19	Rick és Morty 20	Rick és Morty 21	Bújj, bújj, szellem! 7	Rick és Morty 23		
22:30	G.I.Joe - Renegátok 1	G.I.Joe - Renegátok 2	G.I.Joe - Renegátok 3	Bújj, bújj, szellem! 8	G.I.Joe - Renegátok 5		
23:00	Bleach 121	Bleach 122	Bleach 123	Bleach 124	Bleach 125	Dante: Pokol	Blood - Az utolsó vámpír
23:30	Naruto 148	Naruto 149	Naruto 150	Naruto 151	Naruto 152		

2026. november 2. - 2026. november 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hotel Transylvania - Ahol a szörnyek lazulnak	Hupikék törpikék 186	Hupikék törpikék 187-188	Hupikék törpikék 189-190	Hupikék törpikék 191	Dini, a kis dinoszaurusz 3-4	Panda Maci kalandjai
20:30		Vadmacska kommandó 19	Vadmacska kommandó 20	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Dini, a kis dinoszaurusz 5-6	
21:00		GitS-SAC: A második állás 10	Bastard!!- 12	Rick és Morty 26	Méz és lóhere 31	Dini, a kis dinoszaurusz 7-8	Katica és Fekete Macska kalandjai a világ körül: Csillagegység
21:30	Coraline és a titkos ajtó	GitS-SAC: A második állás 11	Bastard!!- 13	G.I.Joe - Renegátok 8	Méz és lóhere 32	Dini, a kis dinoszaurusz 9-10	
22:00		Rick és Morty 24	Rick és Morty 25	Bújj, bújj, szellem! 9	Rick és Morty 27	GitS-SAC: A második állás 10	Bújj, bújj, szellem! 9
22:30		G.I.Joe - Renegátok 6	G.I.Joe - Renegátok 7	Bújj, bújj, szellem! 10	G.I.Joe - Renegátok 9	GitS-SAC: A második állás 11	Bújj, bújj, szellem! 10
23:00		Bleach 126	Bleach 127	Bleach 128	Bleach 129	Bastard!!- 12	Méz és lóhere 31
23:30	Van Helsing - A londoni küldetés	Naruto 153	Naruto 154	Naruto 155	Naruto 156	Bastard!!- 13	Méz és lóhere 32

2026. november 9. - 2026. november 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 192	Hupikék törpikék 193	Hupikék törpikék 194	Hupikék törpikék 195-196	Hupikék törpikék 197	Dini, a kis dinoszaurusz 11-12	Porco Rosso - A mesterpilóta
20:30	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Vadmacska kommandó 26	Kaleido Star 1	Dini, a kis dinoszaurusz 13-14	
21:00	Dragon Ball GT 13	GitS-SAC: A második állás 12	Bastard!!- 14	Rick és Morty 31	Méz és lóhere 33	Dragon Ball GT 13	
21:30	Dragon Ball GT 14	GitS-SAC: A második állás 13	Bastard!!- 15	G.I.Joe - Renegátok 13	Méz és lóhere 34	Dragon Ball GT 14	
22:00	Rick és Morty 28	Rick és Morty 29	Rick és Morty 30	Bújj, bújj, szellem! 11	Rick és Morty 32	GitS-SAC: A második állás 12	Bújj, bújj, szellem! 11
22:30	G.I.Joe - Renegátok 10	G.I.Joe - Renegátok 11	G.I.Joe - Renegátok 12	Bújj, bújj, szellem! 12	G.I.Joe - Renegátok 14	GitS-SAC: A második állás 13	Bújj, bújj, szellem! 12
23:00	Bleach 130	Bleach 131	Bleach 132	Bleach 133	Bleach 134	Bastard!!- 14	Méz és lóhere 33
23:30	Naruto 157	Naruto 158	Naruto 159	Naruto 160	Naruto 161	Bastard!!- 15	Méz és lóhere 34



2026. november 16. - 2026. november 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 198-199	Hupikék törpikék 200	Hupikék törpikék 201-202	Hupikék törpikék 203	Hupikék törpikék 204-205	Dini, a kis dinoszaurusz 15-16	A szentjánosbogarak sírja
20:30	Kaleido Star 2	Kaleido Star 3	Kaleido Star 4	Kaleido Star 5	Kaleido Star 6	Dini, a kis dinoszaurusz 17-18	
21:00	Dragon Ball GT 15	GitS-SAC: A második állás 14	Bastard!!- 16	Rick és Morty 36	Méz és lóhere 35	Dragon Ball GT 15	
21:30	Dragon Ball GT 16	GitS-SAC: A második állás 15	Bastard!!- 17	G.I.Joe - Renegátok 18	Méz és lóhere 36	Dragon Ball GT 16	
22:00	Rick és Morty 33	Rick és Morty 34	Rick és Morty 35	Bújj, bújj, szellem! 13	Rick és Morty 37	GitS-SAC: A második állás 14	Bújj, bújj, szellem! 13
22:30	G.I.Joe - Renegátok 15	G.I.Joe - Renegátok 16	G.I.Joe - Renegátok 17	Bújj, bújj, szellem! 14	G.I.Joe - Renegátok 19	GitS-SAC: A második állás 15	Bújj, bújj, szellem! 14
23:00	Bleach 135	Bleach 136	Bleach 137	Bleach 138	Bleach 139	Bastard!!- 16	Méz és lóhere 35
23:30	Naruto 162	Naruto 163	Naruto 164	Naruto 165	Naruto 166	Bastard!!- 17	Méz és lóhere 36

2026. november 23. - 2026. november 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 206-207	Hupikék törpikék 208-209	Hupikék törpikék 210-211	Hupikék törpikék 212-213	Hupikék törpikék 214-215	Dini, a kis dinoszaurusz 19-20	Nauszika - A szél harcosai
20:30	Kaleido Star 7	Kaleido Star 8	Kaleido Star 9	Kaleido Star 10	Kaleido Star 11	Dini, a kis dinoszaurusz 21-22	
21:00	Dragon Ball GT 17	GitS-SAC: A második állás 16	Bastard!!- 18	Rick és Morty 41	Méz és lóhere 37	Dragon Ball GT 17	
21:30	Dragon Ball GT 18	GitS-SAC: A második állás 17	Bastard!!- 19	G.I.Joe - Renegátok 23	Méz és lóhere 38	Dragon Ball GT 18	
22:00	Rick és Morty 38	Rick és Morty 39	Rick és Morty 40	Bújj, bújj, szellem! 15	Rick és Morty 42	GitS-SAC: A második állás 16	Bújj, bújj, szellem! 15
22:30	G.I.Joe - Renegátok 20	G.I.Joe - Renegátok 21	G.I.Joe - Renegátok 22	Bújj, bújj, szellem! 16	G.I.Joe - Renegátok 24	GitS-SAC: A második állás 17	Bújj, bújj, szellem! 16
23:00	Bleach 140	Bleach 141	Bleach 142	Bleach 143	Bleach 144	Bastard!!- 18	Méz és lóhere 37
23:30	Naruto 167	Naruto 168	Naruto 169	Naruto 170	Naruto 171	Bastard!!- 19	Méz és lóhere 38

2026. november 30. - 2026. december 6.

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

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