

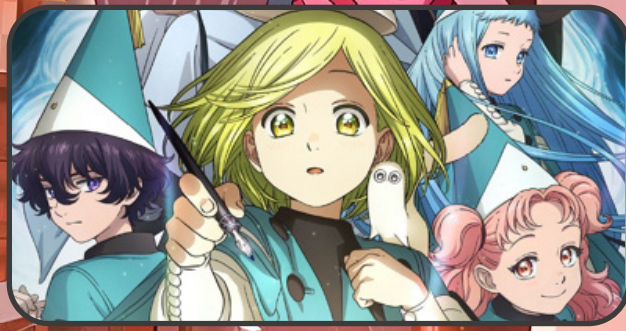
AniMagazin



CHOU KAGUYA-HIME!



SCARLET



TAVASZI SZEZON



GABO-FAGGATÓ

ANIME

- 03 Chou Kaguya-Hime!
- 07 Scarlet
- 14 Ikoku Nikki
- 16 Toumei Otoko to Ningen Onna
- 17 Kirei ni Shitemoraemasu ka.
- 18 Hikuidori: Ushuu Boro Tobi-gumi
- 19 Tavaszi szezon 2026

MANGA

- 32 Kimi no Knife
- 34 Your Eternal Lies
- 36 A Ranker's Guide to the Good
- 39 A sárkánygömbökön túl, avagy a Dragon Ball rajongói folytatásai 1.

LIVE ACTION

- 45 JFF Theater bemutató

KÖNYVTÁR

- 46 Kelet madara, nyugat virága 2.

KONTROLLER

- 49 Retro klasszikusok felmelegítve II.
- 55 40 éves a The Legend of Zelda

RENDEZVÉNY

- 61 Budapest Comic Con
- 66 Tegyük jobbá a Cont! – Ruhatár

RIPORT

- 68 Gabo-faggató

TÁVOL-KELET

- 71 Sento történelem



Impresszum

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

Elérhetőségek:



Cikk beküldéssel kapcsolatban keress minket a közösségi oldalainkon.

Partnerek

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

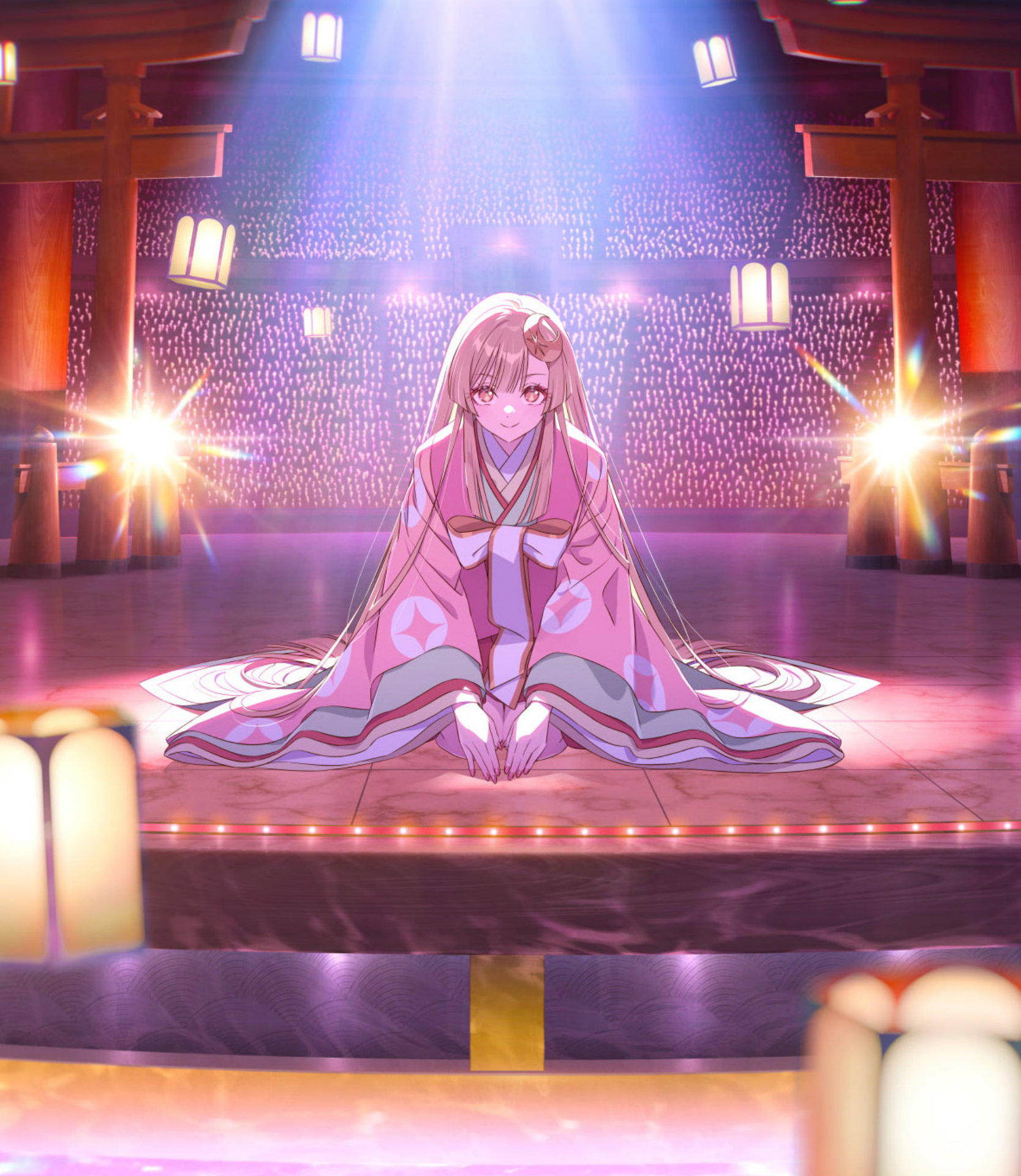
Eljött a március, kijöttünk végre a télből, és megyünk a tavaszba. Véget ér a japán tanév és nyílnak a cseresznyevirágok. Aki nem Japánban tölti ezt az időszakot, annak azért itthon is vannak opciók. A botanikus kertekben valószínűleg találunk sakurát, Szegeden biztos. Az ELTE Füvészkert is rendez sakura ünnepet. Budapesten a Millenáris Parkban és a Budai Vár sétányán is megcsodálhatjuk hamarosan a virágokat. Szóval sakura nézésre fel!

Ám mielőtt csomagolnátok a bentőt, nézzetek végig a legújabb *AniMagazint*. Míg animék-ből kimondottan újakról írtunk, addig a Kontroller rovatot a retró uralja. Ezek mellett pedig hoztunk nektek egy interjút a Gabo kiadóval, valamint a hamarosan induló tavaszi szezon animéit is böngészhetitek. Ám a többi kategóriánkba is érdemes benézni.

Új cikkíró is köszönthetünk, MidoriNoMe néven írt a *Chou Kaguya-Himéről*, ami kapásból a címlapunkon is landolt.

Jó szórakozást a születésnapos, 15 éves AniMagazinhoz! Köszönöm a szerkesztők/írók remek munkáját, és köszönjük, hogy letöltötted a magazint. Animés hírekért és érdekességekért pedig kövess be minket az FB-n, Instán és X-en, iratkozz fel a hírlevelünkre, és ha kedved támadna cikket írni, akkor dobd át üzenetben valamelyik fenti felületen. A következő számig pedig minden szépet!

- Hirotaka



CHOU KAGUYA-HIME!

A szórakoztatás magasfoka

Írta: MidoriNoMe

Figyelem! Bár véleményemet igyekeztem objektív módon megfogalmazni, a szenvedélyes rajongásom általi szubjektív magasztalását a műnek nem tudtam teljességgel mellőzni.

Szerelem első látásra...?

Minden azzal a félperces ízelítő előzetessel kezdődött. Az első másodpercekben tradicionális japán zenét hallhatunk egy hagyományos épületekkel tarkított város éjszakai látképével, melyhez a neonfényben világító vízi élőlények rajzolatának repülő egyvelege társul, így adva egyfajta sci-fi jelleget a látottaknak. Mindezt a Netflix prezentálásában. A forgalmazó láttán a néző jogosan ülteti el a gyanú gondolatának magvát szemöldökének plafonig való felhúzásával, hiszen erre a platformra nagyrészt nem olyan animéket gyártottak, amik megugranák a közepszerűség szintjét. E nem túl kedvező indítást követően behatárolják a filmet, miszerint „Japán legősibb története most [...] új-jászületik egy koncert színpadján.” Ó, akkor ezek szerint egy zenés mű lesz? Mennyire fog erre fókuszálni? Esetleg az idolos témát járja körbe? Ennek tudatában milyen stílusú zenékre lehet majd számítani? Hogyan fog működni egy népmese egy

sci-fi köntösében? Mielőtt a felmerült kérdéseken elmélkedhetnénk, a tizedik másodperc után eljön az a pillanat, amikor kizárólag egy gondolat fog egyre hangosabban a fejünkben visszhangozni:

Ezt látnom kell!

És hogy mi ennek oka? Nos, felcsendül egy vadonatúj feldolgozásban az a bizonyos dal a világ elsőszámú hercegnőjéről, melynek eredetijét ugyancsak az a bizonyos türkiz hajú ikercopfos díva énekeli. Igen, a ryo (supercell) által alkotott *World is Mine*-ről van szó, melynél *Hatsune Miku* orgánumát hallhatjuk. És igen, ryo mellett más ismert VOCALOID-os zenei producer is (yui-got, Aqu3ra, HoneyWorks, 40mP, kz (livetune)) tiszteletét teszi a filmhez készült eredeti alkotásával, melyet a főszereplők énekelnek. (Nem mellesleg a promóciós anyagok részét képezik azon feldolgozások is, melyek népszerűbb zeneszámaikhoz kötődnek.) Körítésként kapunk gyönyörűen megrajzolt egyedi jegyekkel bíró karaktereket, csodálatos környezetet, fényekben úszó színpadot, epikus robbanást és miegymást, hogy biztosan ne maradjunk inger nélkül, állkapcsunk pedig hosszú ideig a padlón maradjon.

Ha netán ez nem lett volna elég, akkor természetesen szemügyre vehetjük a két teljes értékű előzetest, melyek egyike sem „nézzük a filmet” jellegű, ahogy azt egy közepes hollywoodi filmnél megszokhattuk, hanem röviden vázolja az alapszituációt, majd csipeget innen-onnan, bemutatva a szereplőket, az új dalokat, a csúcsra pörgetett animációt, nem utolsósorban pedig azt, hogy Kaguya mennyire is lesz észveszejtő.

Az alkotók és alkotásuk

Miután befejeztük örömteli őrjöngésünket és visszatértünk a való világba, érdemes néhány szót ejteni a készítőkről. A majdnem két és fél órás anime a Studio Colorido (*Penguin Highway*, *Ame o Tsugeru Hyouryuu Danchi*, *Suki demo Kirai na AmanoJaku*) és az újonnan alakult Studio Chromato által született meg, előbbi egy három filmet tartalmazó szerződést kötött a Netflixszel, melyet a *Chou Kaguya-hime!* zárt le. A rendező nem más, mint Yamashita Shingo, kinek nevéhez több ismertebb anime openingjének és/vagy endingjének storyboardja és rendezése (*Jujutsu Kaisen*, *Chainsaw Man*, *Urusei Yatsura*), valamint epizódjai-

nak animálása (*Mushoku Tensei*, *Naruto: Shippuden*, *Sousou no Frieren*) kötődik. További érdekesség a gyártással kapcsolatban, hogy a mű ezer ember közreműködésével készült három éven keresztül; a dinamikus jeleneteket egy újfajta módszerrel készítették el a tökéletes térbeli karakter- és kameramozgás érdekében: először 3D-ben megalakították a jelenetsort, majd referenciaként felhasználták azt a végső változathoz.

Mindezen élmény és tudás birtokában egy dologban biztosak lehetünk: ez az anime vagy a legjobbak közé fog tartozni, vagy pedig egy újabb közepszerű darab lesz, melyre másnap már nem is emlékezünk.

Az észveszejtő Kaguya hercegnő!

Ideje viszont a szükségesen elnyújtott bevezető után rátérni a lényegre, avagy magára a filmre! Főszereplőnk, Iroha, Tokióban tengeti mindennapjait, miután édesanyjával nem tudott zöldágra vergődni: az ottani középiskola éltnaként részmunkaidős állással keresi az albérletre, a tandíjra és a mindennapi betevőre valót; inkább

túlélő módban, mintsem luxus körülmények között. A maradék idejét tanulásra, game-elésre, valamint rajongásának tárgyára, azaz a magát Yachiyónak nevező AI/MI vtuberre fordítja, hogy boldogságot hozzon életébe, mikor épp nem uralkodik el rajta eminens mi-voltának kisajtolása, a családtól való elszakadás és az egyedüllét okán sarjadt depresszió. Hogy életében bekövetkezzen a fordulat, egy átlagos hétköznapi végén – mikor is a túlhajszoltság miatt az összeomlás határát súrolja –, meglát egy világító villanyoszlopot, melyben egy csecsemőre lel, akit bár kényszerből, de végül magához vesz. A kis szerzet pedig egy hétfőge alatt hamar vele egykorúvá cseperedik, tele energiával, kíváncsisággal a földi világ felé, hiszen a holdról szökött meg, hátrahagyva unalommal átszótt életét. A körülmények joggal vetik fel a kérdést: vajon e földönkívüli lény az a bizonyos Kaguya hercegnő lenne? A „holdkóros” lány nyilván mit sem tud *A bambuszgyűjtő öregember meséiről* (*Taketori Monogatari*), így Iroha rövid bemutatója után arra a konklúzióra jut, hogy ő bizony – ellentétben az eredeti történet szörnyű befejezésével – boldog lezárást szeretne magának, méghozzá Irohával az oldalán. Bár a mintadiák inkább visszatérne a régi kerékvágásba, mellőzve Kaguya nemes ügyébe való becsatlakozást, az észveszejtő hercegnőnek végül megengedi az albiban való maradást, ezzel megpecsételve mindkettejük sorsát.





Főszereplőnk imádott énekes vtuberének virtuális birodalmába, a Tsukuyomiba való belépés után az esti minikoncert egy Yachiyóval való közös zenei fellépés (melyre még sosem volt példa) megnyerésének lehetőségével zárul, ehhez csupán streamerként (japánul a „liver”-t, avagy az „élőző” kifejezést használják erre) a legtöbb új rajongóra kell szert tenni az elkövetkezendő hónap folyamán. Iroha fangörcs reléje kiakad, Kaguya izgatottsága az egekben, míg előbbi pesszimista módon áll a témához, utóbbi rögvest visszatér a való világba, hogy nekiálljon a streameres karrierjének... Amit persze a nem túl igényes első élőzése nem éppen tud beindítani, így végül Iroha zenei tehetsége és korábban írt számai által a duó elindul a siker útján. Vajon megnyerik a versenyt? Kaguyának sikerül elérnie a boldog lezárást, vagy ugyanaz a sors vár rá, mint az eredeti történetben lévő hercegnőre? A rejtélyes Yachiyo csupán egy énekes szerepét tölti be? A film rendkívüli módon átgondolt mivolta miatt mindenre fény derül a megtekintése során, hovatovább több csavart is tartogat ez az észveszejtő történet, mely rendkívüli módon pörög, aminek negatív hatása tetten érhető az elkapkodott lezárással. Azonban az él-

ményen nem esik így sem csorba a szórakoztató faktor kimaxolása és a kiegyensúlyozott dráma miatt, nem beszélve az emlékezetes zeneszámokról, melyek nem mézesmadzagként szolgálnak, hanem szerves részét képezik a műnek.

Epilógus

A stáblista alatt hallható *Ray* című dalhoz egy videoklip-es változat is megjelent a film hivatalos YouTube-csatornáján, mely egyfajta epilógusként szolgál, miközben mélyíti a karaktereket; mindenképp érdemes megtekinteni a két és fél órás mozgóképet után.

Utórezgések

Bár a megjelenés előtt zenés jellege és csekély mennyiségű promóciós anyaga miatt nagyrészt a VOCALOID-fanoktól kapott figyelmet, mostanra azonban már igencsak felkapottá vált, és ez napról napra egyre csak nő. Ennek egyik jele, hogy nemrég a japán mozikban is vetítették egy héttig, amit végül kitoltak újabb egy hét erejéig a folyamatos teltházak miatt.



Honosítás

Mivel jómagam is foglalkozom nem hivatalos szinten fordítással, így szomorúsággal töltött el a felirat és a szinkron fordításának minősége, bár utóbbinál a szöveg jóval rugalmasabb és élvezhetőbb, azonban mindkettőnél tetten érhető hiányosság és komoly félrefordítás (az angol forrást vették alapul, annak szinkronjánál még a zeneszámok is megkapták saját verziójukat a lehető legborzalmasabb élményt szolgáltatva), mely által a történet és a karakterek is torzul(hat)nak. Ha valóban a legnemesebb formában szeretné az ember átélni a filmet, akkor érdemes lehet a rajongói fordítások felé kacsintania.



Hossz: 2 óra 23 perc

Premier: 2026. január 22.

Stúdió: Studio Colorido, Studio Chromato

Forrás: original

Műfaj: akció, sci-fi, természetfeletti, zenés



HÁTTÉRKÉP: CHOU KAGUYA-HIME!



Letöltéshez kattints a képre!



anime - ajánló

- Van választásod! A megbocsátás.
- Az egyenlő a semmittevéssel.
- Nem, dehogy. Semmit sem tenni könnyű – megbocsátani viszont nehéz.

(Avatar: Az utolsó léghajlító – Aang legendája)

Húsz éve, 2006-ban Hosoda Mamoru Budapesten az Anilogue fesztiválon is ovációt aratott *Az idő fölött járó lány* moziváltozatával. A Tsutsui Yasutaka művéből készült adaptáció tette őt franchise-alkalmazottból elismert szerzői alkotóvá. A siker jelentőségét hirdeti későbbi stúdiójának logója is: a főhős, Makoto ikonikus ugró sziluettje a visszanyert kreatív szabadság örök jelképe maradt.

A 2009-es **Nyári háborúk** (*Summer Wars*) után Hosodára sorra aggatták a jelzőket: korosztálya vezető rendezője, látomásos alkotó, sőt **Miyazaki Hayao** lehetséges örököse. Az elvárások óriásiak voltak, és a **Farkasgyermek** (*Ōkami Kodomo no Ame to Yuki*, 2012) sokak szemében pályafutása csúcspontját jelentették.

A következő film, **A fiú és a szörnyeteg** (*Bakemono no Ko*, 2015) már visszafogottabb fogadtatásban részesült: nem rontott az életmű egészen, de nem is emelte tovább azt. A **Mirai – Lány a jövőből** (*Mirai no Mirai*, 2018) pedig végleg világossá tette, hogy Hosoda bár kiváló rendező, pályája más irányt követ, mint **Takahata Isao** vagy Miyazaki legendás életműve.

A „családciklus” lezárulta után sokáig nem lehetett tudni, milyen irányba indul tovább Hosoda.

Ma már azonban világos: szakított a mindennapi életre épülő, realista fantasy megközelítéssel. A **Belle** (*Ryū to Sobakasu no Hime*, 2021) egyfajta „ciao”-t mondott a valóságban gyökerező történeteknek, miközben átvezetést is jelentett egy új alkotói korszak felé.

Míg a Nyári háborúk esetében a virtuális világ még elsősorban történetmesélési eszközként szolgált, addig a Belle – és még inkább a mostani film, a **Scarlet** – esetében a „másik világ”, a fantasy tér már nem pusztán technikai elem. Sokkal inkább a filmek érzelmi és tematikai súlypontjává válik.

Legújabb filmjével Hosoda mintha azt üzenné: a Belle óta maga is egyfajta pokoljárás ment keresztül. Düh és csalódottság munkált benne – hiszen bár mindent megtett azért, hogy filmje elnyerje az Oscar-díjat, végül mégsem ő kapta meg az elismerést. Ezt a frusztrációt és érzelmi feszültséget egy intenzív, szenvedélyes történetben akarta elmesélni. A **Scarlet** (*Hateshinaki Scarlet*, 2025) így egyfajta düh-mítoszként is értelmezhető: annak a vágnak a megjelenítéseként, amely mindannyiunkban ott él, és amelyhez könnyű kapcsolódni.

A film végére azonban Hosoda mintha maga is elengedné a bosszú és a visszavágás készítését. Ezt ő maga így fogalmazta meg: „**Miközben szívszorító konfliktusoknak vagyunk tanúi szerte a világon, hiszem, hogy a szeretet megtalálása és a harmóniában való együttélés az, ami egy jobb út felé vezet minket.**”

SCARLET

Végtelen Karmazsin

Írta: Iskariotes

Személyes inspiráció

Hosoda 2021-ben elkapta a COVID-19-et, és kórházba került. Bár bevallása szerint nem volt közvetlen életveszélyben, a lehetősége mégis ott lebegett a feje fölött, és számot kellett vetnie az addigi életével. A kórházi tartózkodás alatt különösen mély benyomást tettek rá az ápolók: sokszor még az orvosoknál is figyelmesebben törődtek vele, még ha a maszkok miatt az arcukat alig láthatta.

Hijiri karaktere ennek a tapasztalatnak állít finom főhajtást: a láthatatlan, mégis mindent meghatározó gondoskodásnak, amely a legnehezebb pillanatokban is emberi méltóságot ad.

Ez a személyes, szinte intim tapasztalat a kiszolgáltatottságról adja meg a film morális iránytűjét. Hijiri alakja a csendes reményt képviseli abban a viharban, amit Scarlet bosszúvágya kavár. Ám ahhoz, hogy ezt a személyes élményt egyetemes érvényű művészetté formálja, Hosoda a klasszikus európai kultúra legnagyobb alakjaihoz nyúlt segítségért: Dante pokoljárásához, Milton lázadó Luciferéhez és Eliot modern melankóliájához.

Hosodát reménnyel töltötte el, hogy az emberiség képes volt összefogni, és a világjárvány fenyegetését közös erővel legyőzni. Ugyanakkor mély fájdalommal élte meg, hogy 2022-ben egy imperialista háború robbant ki a zsarnoki putyini rendszer és a honvédő Ukrajna között. A világ egyszerre mutatta meg a legjobb és a legrosszabb arcát: a szolidaritást és az értelmetlen pusztítást.

Egy későbbi interjúban Hosoda úgy fogalmazott, hogy a közönséget egy közös gondolkodásra hívja. A kérdés, amelyet feltesz, egyszerűnek tűnik, mégis az emberi lét legmélyére vezet: **Mi az élet értelme? A becsület vagy az érzelmek fontosabbak?**

A *Scarlet* alapgondolata végül 2022 márciusában fogant meg benne. Úgy látta, hogy az emberek világszerte ugyanarra a kérdésre keresik a választ: hogyan lehet békében élni egy békétlen világban? A bosszúvágy sokakban felerősödött, és ez újabb erőszakot szült – az erőszak pedig újabb bosszút. Nehéz kitörni ebből az ördögi körből, mégis ki kell, ha az emberiség békére vágyik.

Ebből a felismerésből született meg a film vezérfonala: a bosszú, a düh és a béke keresésének tragikus, mégis reményteli története.

Hosoda tehát nem elméleti síkon, hanem a körülöttünk lángoló világ valóságából merített. Ám ahhoz, hogy ezt a nyers, 21. századi fájdalmat és a béke utáni szomjat formába öntse, szüksége volt azokra az örök érvényű szimbólumokra, amelyeket csak a világirodalom legnagyobbjai adhat meg neki. A háború szülte pusztítás elioti tájjá vált, a putyini zsarnokság elleni düh luciferi lázadássá nemesedett, a kiútkeresés pedig egy dantei pokoljárássá, amelynek végén ott kell lennie a fénynek.

Hosoda Hamlet – szellemi alapok

A történelemben időről időre eljönnek azok a korszakok, amikor méltatlan emberek kerülnek hatalomra. Ilyenkor az értékek felborulnak, az intézményekbe vetett bizalom megrendül, és a társadalom egyre szélsőségesebb válaszokat keres. Amikor az emberek úgy érzik, hogy magukra maradtak – mintha még Justitia is elfordult volna –, sokan a bosszú gondolatában látnak menedéket: ha a világ nem szolgáltat igazságot, majd ők megteszik.

Ebben a morális vákuumban a bosszúálló egy ősi, rituális útra lép. Ennek mintázatát már Seneca lefektette, és ezek a struktúrák máig meghatározzák a bosszúdráma működését. Shakespeare tovább emelte ezt a formát: nála a bosszúálló már nem pusztán dühből cselekszik, hanem tragikus stratégia, aki akár saját józanságát is feláldozza a cél érdekében.

Hosoda *Scarlet*-je ebbe a hagyományba illeszkedik. A rendező számára a kulcsélményt Shakespeare *Hamlet*-je jelentette, amelyet fiatal korában nemcsak olvasott, hanem színpadon is láttott: 1988-ban Ninagawa Yukio legendás rendezésében Watanabe Ken alakította Hamletet. Hosoda később elmondta, hogy Scarlet karakterét erősen inspirálta Oginome Keiko Oféliája: az a törékeny, mégis elszánt jelenlét, amely egyszerre hordozta a fiatalság bizonytalanságát és a tragikus sors elkerülhetetlenségét.



Bár Hamlet eredetileg harmincéves figura, Hosoda úgy érezte, hogy a történet kérdései – kötelesség, identitás, örület és bosszú – sokkal közvetlenebbül szólnak a fiatalabb generációhoz. Ezért alkotta meg Scarletet tizenkilenc évesként: abban a korban, amikor az ember még bizonytalan abban, hogyan élje az életét, és tele van belső konfliktusokkal.

Ez a döntés két fontos dramaturgiai következménnyel jár. Egyrészt a felnövés fájdalmas szépsége – Hosoda egyik visszatérő témája – ismét központi szerepet kap: Scarlet nemcsak bosszúálló, hanem egy fiatal, aki még keresi önmagát. Másrészt a család teljes hiánya radikálisan új helyzetet teremt. Míg Hamletet körülveszi egy szét hulló, de még létező udvari világ, Scarletnek nincs senkije, aki megtartsa. Saját erejéből kell felépítenie egy új közösséget, egy új „családot”.



A bosszú lépcsői

Hosoda számára ezek az irodalmi hatások nem pusztán utalások, hanem a film dramaturgiai építőkövei. A klasszikus bosszúdráma jól felismerhető stációkon keresztül halad, és a Scarlet meglepően hűen követi ezt a szerkezetet.

1. Lépcső – Titkos merénylet

Általában egy jó uralkodó ellen egy gonosz karakter által. A történet első lépése a rend felborulása: egy titkos gyilkosság, amely rendszerint egy jó uralkodót vagy legitim hatalmat ér. Scarlet története hasonló alaphelyzetből indul. A hercegnő elveszíti a trónját és a becsületét, és ezzel megszületik a bosszú morális alapja: a világ rendje felborult, és csak vérrel állítható helyre.

2. Lépcső – A szellem megjelenése

A bosszúdráma második lépcsője a Szellem felbukkanása: az a pillanat, amikor az áldozat hangja megszólítja a bosszúállót, és kijelöli számára a megtorlás útját. Hosoda azonban csavar egyet ezen a hagyományon. A Scarletben a Szellem nem egyetlen kísértet alakjában jelenik meg – hanem maga a Másvilág.

A film nagy része ebben a különös térben játszódik, amely leginkább a pokol modern megfelelőjeként értelmezhető: egy liminális zónaként, ahol a bukott lelkek – és Scarlet is – kénytelenek szembenézni önmagukkal. A Másvilág így nem pusztán háttér, hanem aktív szereplő. Nem egy kísértet szólítja meg a hőst, hanem maga a tér mondja ki a hívást: a világ rendje felborult, és valakinek helyre kell állítania.

A rendező értelmezésében a pokol nem a mitológia lángoló katlana, hanem a mi világunk torz tükörképe: egy olyan hely, ahol minden öröm, szépség és kedvesség eltűnt, és csak a szenvedés maradt. A táj ezért egyszerre ismerős és idegen. Hegyek és völgyek formái rajzolódnak ki, de hiányzik belőlük az élet, amely enyhítené zordságukat.

Hosoda ezt a világot nem pusztán képzeletből építette fel. Kutatásai során olyan helyeket keresett fel, ahol a valóság már közel áll ehhez a vízióhoz: Jordániába és Izraelbe utazott, és még a

háború kitörése előtt Gázába is ellátogatott. Ezek a tapasztalatok segítettek számára elképzelni egy olyan világot, ahol a táj még felismerhető, de az élet már eltűnt belőle.

3. Lépcső – Álruhák és intrikák

A bosszúdráma harmadik lépcsője az álruhák és intrikák világa: az a szakasz, amikor a gyilkos és a bosszúálló már összeesküvések hálójában próbálja kijátszani egymást. A hős ekkor már nem a fényben jár – ő a sötétség stratégiájává válik.

Hosoda ebben a pontban mutatja meg igazán vizuális érzékét. A fantasy tér, a Másvilág maga az álruha. Scarlet nem az igazi arcával harcol: bosszúja egy gondosan felépített színjáték, ahol minden mozdulat egy sakkjátszma része. A tér nemcsak helyszín, hanem maszk is, amely mögé elbújhat – és amely lassan rá is nő.

A bosszú nem hirtelen indulat, hanem rituálé, amelynek megvannak a maga szabályai. Ahogy Lelouch vi Britannia felölti Zero maszkját a *Code Geass* világában, Scarlet is egy olyan szerepbe kényszerül, ahol az álcázás és az intrika válik a leg-erősebb fegyverré.

A maszk azonban nemcsak elrejt, hanem formál is. A szerep lassan átírja a személyiséget. Scarlet ebben a szakaszban már nemcsak bosszút akar állni – ő maga válik a bosszúvá.

4. Lépcső – Morális tükörkép: a szörnyeteggé válás

A bosszúdráma egyik legfélelmetesebb fordulata az a pillanat, amikor a bosszúálló már alig különbözik attól, akit el akar pusztítani. Az eszközök – hazugság, manipuláció, merénylet – lassan azonosak lesznek, és a határ a hős és a zsarnok között elmosódik.

Scarlet hercegnő ekkor már nem pusztán a népe igazáért harcol. A harc személyessé válik: a bosszú fokozatosan átveszi az uralmat a cél felett. Az intrika, mások feláldozása és a hideg számítás mind arra a bitorlóra emlékeztetnek, aki egykor elvette tőle a trónt.

Ez a pillanat az, amit a bosszúdráma mindig elkerülhetetlenül elhoz: a felismerést, hogy a hős arcvonásai egyre inkább az ellenségéire kezdenek hasonlítani.

Hosoda filmjében ez a morális csúszás különösen nyugtalanító. A néző már nem biztos abban, hogy a hercegnő valóban igazságot szolgáltat, vagy csupán egy újabb zsarnok születésének tanúja.

5. Lépcső – Az örület

A bosszúdráma következő állomása gyakran az örület – legyen az valódi vagy színlelt. Itt válik a bosszú nemcsak stratégiává, hanem pszichológiai állapotná. Hosoda ezt a belső széthullást a fantasy tér, a „Másvilág” segítségével jeleníti meg: a való-



ság és a látomás ekkor már összefonódik, és a film vizuális nyelve is elmozdul a racionális világ stabilitásától a tudat szétesésének képi logikája felé.

6. Lépcső – Az erőszak kitörése

A bosszúdráma csúcspontja az a pillanat, amikor a felhalmozott feszültség végül elszabadul, és az erőszak kontrollálhatatlan láncreakcióvá válik. A világ – legyen az királyi udvar, város vagy a Másvilág – kaotikus örvénybe zuhan.

A műfaj hagyományában ez a kitörés gyakran rituális vagy ünnepi térben történik: bálokon, fesztiválokon, karneválokon. Ezekben a terekben a társadalmi rend ideiglenesen fellazul, a szerepek összeecsúsznak, és a maszkok mögött rejtett identitások felszínre törnek. Minél fényesebb a díszlet, annál sokkolóbb a vér megjelenése.

A japán kultúrában a *matsuri* – az istenek és a közösség ünnepe – különösen erős dramaturgiai háttér. A bosszúdráma kontextusában ez a tér „színház a színházban”: egy pillanat, amikor a rend



látszata alatt már minden összeomlóban van. Hosoda filmjében a Vásár és az ostrom tölti be ezt a szerepet. Bár nincs hagyományos fesztivál, maga a tér válik rituális színpaddá. Itt omlik össze minden korábban felépített szerep és maszk: az intrika, a manipuláció és a titkok egyetlen elementáris erőszakhullámban törnek felszínre.

Ez Scarlet számára a visszafordíthatatlanság pillanata. A bosszú addig gondosan irányított stratégiája most már kicsúszik az irányítása alól. A világ körülötte széthullik, és a hős többé nem a történet ura – hanem annak része.

A bosszúdráma ebben a pontban mutatja meg legmélyebb igazságát: a bosszú soha nem marad személyes ügy. Amikor kitör, magával rántja az egész világot – így indul meg mindenki a Szent Hegy felé. A rituális erőszak csúcspontján a szépség és a brutalitás egymásra csúszik: ünnep és vér, díszlet és pusztítás. Minél fényesebb a környezet, annál élesebben vág a romlás.

A szerepek ekkor feloldódnak, a maszkok lehullanak, és a bosszúálló már nem egyéni sze-

mély, hanem egy széthulló világ tünete. Hijiri is ebben a pillanatban veszti el hivatástudatát: a rend, amelyhez tartozott, már nem létezik. A káosz így válik tisztítóüzzé – a régi világ pusztulásává, amely után nincs visszatérés az eredeti rendhez. A bosszú kitörése nemcsak egy ember sorsát, hanem a teljes világ szerkezetét írja át.

7. Lépcső – A katasztrófa

A bosszúdráma utolsó lépcsője a katasztrófa: az a pont, ahol a történet eléri végső következményeit. A klasszikus művekben ez gyakran fizikai pusztulás. A színpadot holttestek borítják, a rend pedig csak a teljes megsemmisülés árán áll helyre.

A római tragédiák és Shakespeare drámái egyaránt ezt a modellt követik. A bosszú beteljesül, de az ára a bosszúálló élete vagy a világ teljes összeomlása. Hosoda filmje azonban finomabb, modern változatot kínál. Itt a katasztrófa nem elsősorban fizikai, hanem érzelmi és identitásbeli apokalipszis.

Scarlet számára a legnagyobb veszély nem az ellenség kardja, hanem az a pont, ahol a bosszú teljesen felemészti azt az embert, aki valaha volt. Ha Scarlet beteljesíti a bosszúját, megszűnik Scarletnek lenni. Nem marad más, csak a bosszú üres edénye – egy figura, akinek létezését már kizárólag a düh határozza meg. Ebben az értelemben a katasztrófa nem a halál pillanata, hanem a felismerés: annak megértése, hogy a bosszú útja szükségszerűen vezet önfeladásba. A Másvilág, amely korábban menedék és álca volt, ekkor válik tükörré. Megmutatja a hősnek, mivé válhat, ha nem áll meg.

Zárógondolat

A film végére a karmazsin vörös lassan elhalványul. Helyét egy csend veszi át – egy olyan csend, amelyben már nem a düh visszhangzik, hanem az elengedés lehetősége.

Mert a bosszúdrámák végső tanulsága mindig ugyanaz: az igazi győzelem nem az ellenség elpusztítása, hanem az a pillanat, amikor az ember képes nem szörnyeteggé válni a szörnyetgek világában.

Reneszánsz – Hosoda megújulása

Hosoda Mamoru a *Scarlet*-tel nemcsak egy új történetet mesél el, hanem látványosan szakít saját vizuális hagyományával is. A film nem a felemelkedésről szól, hanem egy belső pokoljárás

krónikája, és a rendező ehhez igazítja új, sötétebb képi nyelvét. A lebegő alakok helyét súlyos, földhöz kötött figurák veszik át, a ragyogó kék ég optimizmusa pedig komorabb, visszafogottabb színvilágnak adja át a helyét.

A két világ vizuális rendszere

A film egyik legérdekesebb sajátossága a különböző animációs technikák tudatos ütköztetése. A középkori jelenetek hagyományos, rajzolt animációval készültek, amely meleg, organikus hangulatot teremt. A Másvilág ezzel szemben fotorealistikus CGI-környezetben jelenik meg.

Hosoda azonban nem akarta, hogy a digitális tér túl steril vagy „Pixar-szerű” legyen, ezért különleges megoldást választott: a karakterdizájn továbbra is rajzolt hatású, majd ezt helyezte bele a számítógéppel generált környezetbe.

Az eredmény egy szándékosan disszonáns vizuális kapcsolat. A kézzel rajzolt figurák nem simulnak bele a digitális tájba, hanem idegen testként mozognak benne – mintha a Másvilág maga sem fogadná be őket.

Az alkotói csapat

Hosoda vizuális megújulásában kulcsszerpet játszott az alkotói csapat bővítése is. Jin Kim felelt a karakterdizájnért, ahogyan a *Belle* esetében is. Uesugi Tadahiro (a *Big Hero 6* látványvilágának egyik meghatározó alkotója) hoz-

ta a festményszerű kompozíciókat és a texturált térkezelést. Sonomura Kensuke koreografálta a mozgást, aki már *A fiú és a szörnyeteg* akciójeleneteinél is bizonyította, mennyire érzékenyen ötvözi a filmes dinamizmust az animáció ritmusával.

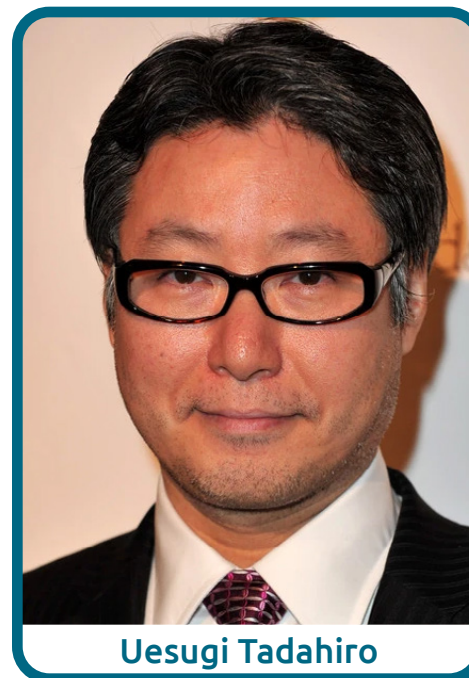
Ez a három alkotó együtt olyan vizuális szövetté formálta a filmet, amely egyszerre tiszteleg a kézi animáció hagyománya előtt, és nyit a modern, nemzetközi animációs irányzatok felé.

Kockázat és alkotói ugrás

A *Scarlet* ezért nem csupán technikai kísérlet, hanem személyes ugrás a mélybe. Egy olyan film, amelyben a rendező tudatosan kilép saját komfortzónájából, hogy új vizuális nyelvet találjon.



Hosoda Mamoru



Uesugi Tadahiro



Sonomura Kensuke



Ashida Mana

Hosoda számára ez a megújulás nem a kézi animáció elhagyását jelenti. Éppen ellenkezőleg: célja egy olyan hibrid forma megteremtése, amely a kézzel rajzolt animáció érzékenységét és a digitális technológia precizitását egyesíti. A *Scarlet* így nemcsak egy új film a pályáján, hanem egy új alkotói korszak kezdete.

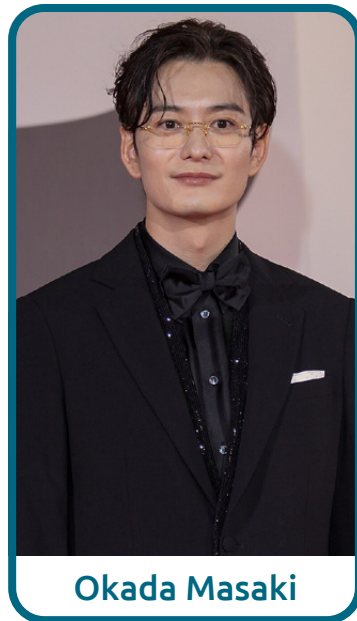
Hangjáték

Ez lett Hosoda első munkája, amelynél a **prescoring** módszerét alkalmazta: a színészek előbb rögzítették a dialógusokat, és az animátorok csak ezután, a hanghordozáshoz, a lélegzetvételekhez és az érzelmi hangsúlyokhoz igazítva rajzolták meg a karakterek mozgását.

Scarlet hangja – Ashida Mana

A főszerepet Ashida Mana kapta, aki már gyerekkora óta a japán film- és televíziós ipar ismert alakja. A nemzetközi közönség a *Pacific Rim* című filmben is láthatta, hangszínészként pedig több animációs produkcióban bizonyította érzékenységét.

Hosoda számára azonban nem pusztán ismert hangra volt szükség, hanem olyan színészre, aki képes egy fiatal karakter teljes érzelmi ívét a hangján keresztül megjeleníteni. Scarlet figurája egyszerre hordozza a fiatalság bizonytalanságát és a tragikus elszántságot. Ashida játéka éppen ebben az átmenetben válik igazán erőssé: a



Okada Masaki



Yakusho Koji

hangja egyszerre törékeny és dacos, mintha a karakter minden mondatában ott vibrálna a belső konfliktus.

Hijiri – az érzelmi ellenpont

Hijiri szerepében Okada Masaki hallható, akinek ez volt az első animációs mozifilmes szerepe. A színész saját értelmezése szerint Hijiri idealista karakter: olyan figura, aki a történet morális stabilitását képviseli. Hangjátékában ezért visszafogott melegség és nyugodt jelenlét dominál. Hijiri hangja nem dramatikus, hanem megnyugtató – egyfajta érzelmi háttérország Scarlet számára.

Hijiri így nemcsak mellékszereplő, hanem dramaturgiai ellenpont: a hangja emlékezteti a nézőt arra, hogy a bosszú útján mindig létezik egy másik lehetőség is.

Claudius – a világ hangja

A film antagonistájának hangját a legendás Yakusho Koji adja, aki már korábban is dolgozott Hosodával. A színész beszámolója szerint a hangfelvétel szinte kamaradarab-szerű élmény volt: a stúdióban mindössze egyetlen karakterrajz állt rendelkezésére, így a figura személyiségét nagyrészt a hangján keresztül kellett felépítenie.

A prescoring módszernek köszönhetően az animátorok később Yakusho játékához igazították a karakter mozgását. A színész hangszíne, ritmusa és lélegzetvételei közvetlenül beépültek a mimi-kába és a gesztusokba, ami ritka organikus kapcsolatot teremtett hang és animáció között.

Nem véletlen, hogy a felvételek során Claudius jeleneteit rögzítették elsőként. Yakusho játéka így részben meghatározta a film atmoszféráját: a dialógusok ritmusát, a jelenetek feszültségét és a Másvilág fenyegető csendjét.



Ebben az értelemben Claudius nemcsak antagonistája a történetnek – hangja a *Scarlet* világának egyik alaphangjává válik.

Fogadtatás

A premier kockázata

Hosoda a világpremierre a **Velencei Filmfesztivált** szemelte ki – azt a fesztivált, ahol a rajzfilmeket általában hűvösebb légkör veszi körül, és ahol az animáció ritkán kap valódi reflektorfényt. Ez a döntés egyszerre volt mérész és stratégiai. Hosoda mintha azt üzenté volna: „A Scarlet nem animációs filmként akar megmértettni, hanem filmként.” A rendező nem a biztos siker felé indult, hanem arra a terepre, ahol a legnagyobb kihívás várta – és ahol a *Scarlet* valóban bizonyíthatta, hogy túlmutat a műfaji kategóriákon.



A piaci valóság: A Scarlet mint „elátkozott” remekmű?

Scarlet Japánban fájdalmas falakba ütközött. **Sawa Keiichi**, a film producere nyíltan beszélt a csalódottságukról: a várt 6 millió dolláros bevétel helyett a film alig érte el az 1 millió dollárt. A stúdió kommunikációja szerint a COVID óta a japán nézők szokásai gyökeresen megváltoztak, és a mozik látogatottsága folyamatosan csökken.

Ez a piaci „kudarclista” azonban – paradox módon – csak tovább erősíti a film **kultuszfilm-jel-**



legét. Ahogy a történelemben oly sokszor, a radikális és újszerű művek (legyen szó egy Shakespeare-drámáról vagy egy miltoni eposzról) ritkán válnak azonnali közönségsikerré. A *Scarlet* túl sötét, túl mély és túl őszinte volt ahhoz, hogy a „popcorn-mozihoz” szokott tömegeket kiszolgálja.

Kulturális tükörjáték: Exportált trendek vs. Importált klasszikusok

Érdekes összevetni a *Scarlet* fogadtatását a Sony másik, szintén finanszírozott projektjével, a *K-Pop Demon Hunters*-szel (*AniMagazin* 89.). A két film között nemcsak műfaji, hanem **kulturális irányultságbeli** különbség is van. A *K-Pop Demon Hunters*-t nyugati alkotók készítették keleti popkulturális elemek felhasználásával, míg a *Scarlet* egy **európai történetet mesél el japán szemmel.** Az egyik kifelé tekint, a másik befelé mélyül.

Hogy rövidtávon melyik lett nagyobb siker, az nem kérdés: a *K-Pop Demon Hunters* látványosabban teljesített a piacon, és az Oscart is elvitte. De hogy hosszútávon melyik válik klasszikussá, az már egészen más kérdés. A *Scarlet* ugyanis nem a trendekre épít, hanem egy olyan vizuális és dramaturgiai nyelvre, amely idővel sokkal mélyebb hatást gyakorolhat, mint amit a nyitóhétvége számai mutatnak.

Figyelemre méltó, hogy idén **négy Hamlet-adaptációt** is bemutatnak a Torontói Nem-

zetközi Filmfesztiválon – köztük Chloé Zhao *Hamnet*-jét és Hosoda *Scarlet*-jét. A filmművészetben nem ritka, hogy egyetlen téma rövid időn belül több alkotót is megérint; mintha a kollektív tudattalan egyszerre kezdene el ugyanarra a kérdésre figyelni.

1957-ben Kurosawa a *Vér trónja* című művével emelte át a *Macbeth* történetét Japánba. Orson Welles *Macbeth*-jét 1947-ben mutatták be, Laurence Olivier változatát pedig 1955-ben. A nagy tragédiák időről időre visszatérnek – nem azért, mert a művészek ismételni akarnak, hanem mert a világ újra és újra olyan helyzetbe kerül, ahol ezek a történetek **ismét érvényessé válnak.**

Zárszó: A néző felelőssége

Keserű és elgondolkodtató látni, hogy a világot manapság ennyire intenzíven foglalkoztatja a bosszú kérdése. Seneca, Shakespeare és Hosoda egyaránt felvázolták előttünk a pusztítás mechanizmusait, a düh 7 lépcsőjét és a katasztrófa elkerülhetetlenségét.

De a művészet csak a kérdést tudja feltenni. A válasz – hogy mi a valódi orvosság a bosszúra egy bosszúszomjas világban – már ránk, nézőkre vár. A mozi sötétjéből kilépve nekünk kell eldöntünk: Scarlet vörös kódét választjuk, vagy megpróbáljuk megtalálni azt a „biztonságos háttérországot”, amit Hijiri idealizmusa és az ápolók arc nélküli maszkjai ígérnek.



Hossz: 111 perc

Premier: 2025. november 21.

Stúdió: Studio Chizu

Forrás: original

Műfaj: kaland, fantasy

MAL

A



IKOKU NIKKI

Írta: Catrin

Egy rendkívüli anime a gyászról, a változásról, az új életről, a felnőtté válásról, a felelősségvállalásról, a magányról, a szerelemről, az emberi kapcsolatokról, a szülő-gyermek kötelékről, az életről. Nagyon szép, nagyon könnyed történet minden súlyosabb témája ellenére, műfaján belül a szokásosnál is realisztikusabb, nem beszélve élethű karaktereiről.

Már a sorozat közepén is úgy éreztem, számomra ebből szezonkedvenc, sőt év animéje is lehet. Pedig eléggé rétegmű, rétegtémával, mondhatni igazi hidden gem. És úgy látom, akik követik, többnyire nagyon is jól értékelik ezt a rejtett gyöngyszemet.

☐ anime - ajánló



Talán hangulat kell az *Ikoku Nikki*hez, mert akik könnyed animés szórakozásra vágnak, nem itt keresgélnek, pedig tényleg igazán légies, kedves, mindenféle ripacskodástól mentes slice of life, drámai témája ellenére. Az már más kérdés, kit mi szórakoztat igazán, de abban biztosak lehetünk, hogy ez a történet minőségi időt nyújt. Ennek kifejtésére sorolom is majd, mi mindent imádtam meg benne, de előbb néhány szót a történetről.

A cselekmény ívét egy tinilány, Asa gyászfeldolgozása adja, aki mielőtt megkezdene a középiskolát, elveszíti szüleit egy autóbalesetben. Másik főszereplőnk Makio, Asa anyai nagynénje, aki magához veszi a lányt. A harmincas éveiben járó író emiatt hirtelen gyámmá (idővel pedig szülővé) avanszálódik, amit kissé tartózkodva lát be. Mindkettőjük élete így drasztikus változást vesz, ami Asának különösen nehéz – ez adja a drámai momentek nagy részét, de ne látványos sírásokra, hanem magányos gondolatokra, és építő dialógusokra számítsunk, mert a lány elég lassan nyílik meg még önmaga előtt is. A felnőttek slice of life momentjeit és dilemmáit pedig Makio szolgáltatja nekünk, aki hiába egy magának való, home office-os lazaságban élő, introvertáltnak tűnő, fiús hangulatot árasztó író, valójában színes baráti körrel, szociális élettel és igazán átlagosan nőies attitűddel rendelkezik.

Adott tehát a két rokon (lélek), akik próbálnak egymáshoz alkalmazkodni amennyire szüksé-

ges, és amennyire igénylik. Mi, nézők pedig tanúi lehetünk, hogyan lengedeznek vagy bukdácsolnak egy ilyen helyzetben, illetve hogy mindenkinek jól jönne egy „Makio rokon/barát”, annyira hatásos, őszinte és mókás a jelleme. Oké, talán a nővérehez hasonló személyiségek lehet, nem rajonganának érte, de természetesen az ilyen kivételek, és egyébként is szintén fontos témája az animének a köztük húzódó ellentét. Makio nővére halott, de az emléke kísérti, várjunk... ez nem jó szó, mondjuk inkább, hogy kíséri őt. Így neki is adódnak drámai momentjei, de ezeket bölcs vagy kényszerű beletörődéssel rövidre zárja.

Az egyik, ami nagyon tetszik a történetben (már az eddig vázolt cselekmény mellett), hogy mindegyik karakter sokoldalú, és több „szemüvegen” keresztül is megvizsgálhatjuk őket. Asa egyfajta tükröt mutat Makióknak, akár a tini éveivel, akár az anyjától kapott néhány jellemvonással vagy emlékekkel. Makio pedig minden segítő szándéka és együttérzése mellett kézzelfogható ellentéteket és realitást tár unokahúga elé, amikből talán a legfontosabbak, hogy a lány legyen önmaga, élje meg az érzelmeit, ne mások véleménye határozza meg a viselkedését, és ne nézzen sem az anyjára, sem Makióra (vagy inkább saját magára) negatív szemmel, csak mert ők nem kedvelték egymást. A napló, mint írói eszköz, vagy mint segítség egy fiatal lány számára, eléggé diszkrét, de folyamatosan jelen van a történetben, és mókás látni, hogyan élnek vele.

Makio írói légköre könnyedén bevonz mindenkit: szinte látnunk/olvasnunk sem kell a(z) egyébként light novelesebb fantasy iránynak tűnő műveit, mégis érezzük tudását, tehetségét viselkedéséből és a narratívából adódóan is. Megragadó a trehány (elhavazott), pizzát rendelő (sütni-főzni is tudó), bekockuló (látástól vakulásig alkotó), okoskodó (igazságokat osztó), baromságokat beszélő (egyedi, szórakoztató stílusú) jelleme, így önmagában is elvinné a hátán a rövidke, de annál fontosabb sorozatot. Viszont megkapjuk a mókás barátait, a vonzó (leendő apafiguraként körülöttük legyeskedő) exét, az újdonsült ügyvédjét, meglátogatjuk a mamát, megnézzük az emlékeiket, és máris azon kapjuk magunkat, hogy igazából mindenkit ismerünk valahonnan, könnyedén azonosulhatunk bármelyikükkel, és egyszerűen csak szívmengető kikapcsolódni velük.

De visszakanyarodva Asára, öröm látni egy tinikaraktert, aki végre ízig-vérig a korának megfelelően viselkedik egy animében. Magányos, butuska, naiv, depressziós, dacos, barátságos, tehetséges, szeretnivaló. Igazi kölyök, igazi (kis)csaj, akinek a leginkább szüksége van a Makio-féle támaszra, az Emiri-féle érettebb barátokra, és a(z) itt

meglepően nem hangsúlyos, de még így is fontos (sulis) zeneklubra. Emiri jellemének összetettségére, családjának ábrázolására is volt kapacitás, továbbá általa, vagy Makio egyik barátja által lmbtq témákat is behozott a mangaka, de ezt is elképesztő természetességgel simította a jelenetek közé.

Személyes kedvencem pedig Makio és az exe, Kasamachi között húzódó romantikus szál, ami elég hamar és meglepően rámenősen érkezett. Minden momentjük óriási, akár együttműködésről, akár múltidézésről, akár zsörtölődésről, akár flörtölésről, akár randiról van szó, zseniálisak, hétköznapijaik ismerősek és bearanyozzák a napunkat. Szintén itt is: természetesség, realitás, élénkség és szórakoztatás maximális szinten. Imádom őket, amihez a szintén kedvenc Sawashiro Miyuki és Suwabe Junichi hangjátéka szokásosan fenomenális.

Ugyanígy kiemelem Asa seiyuujét, Mori Fuukót is, aki elképesztően tehetségesen hozza a lány érzelmiskáláját. Az érzéseket, amik tele vannak fájdalommal és segélykiáltással, csak túlságosan elvesznek egy hatalmas sivatagban. A gyász ábrázolása, feldolgozása talán a történet legsajátosabb, nyilvánvalóan személyre szabot-

tabb vonala, ami így biztosan nem fog minden nézőre egyformán hatni, pláne hogy összességében visszafogottnak érezhetjük, mégis nagyon szépen csúcsosodik ki, illetve van jelen az egész sorozatban.

Túlzás nélkül tehát mindent kedvelek ebben az animében, a teljesség igénye nélkül az olyan apróságokat különösen, mint pl. Makio teaválogatása, az összes barátnős összejövetele (témákkal, laza interakciókkal, eltérő személyiségekkel), Kasamachi féltékeny momentjei, a bubble tea jelenet, Emiri kritikussága, bármilyen introvertált attitűd, a szereplés/mások elé kiállítás témája, a gyámságból adódó pénzügyek és még sorolhatnám.

A mangaka, Yamashita Tomoko 2017 és 2023 között publikálta a fejezeteket, amiket végül 11 kötetben adtak ki (hivatalos angol megjelenés még jöhetne...), az anime pedig 13 részben adaptálta a történet kb. kétharmadát. Igazából ezt sajnálom egyedül, hogy nem az egészet. Bár csak az

animét nézve nincs hiányérzetünk, azért a kimaradt fejezeteket biztosan pótolni fogom. Nem olvastam még semmit Yamashitától, de egy másik művének, a boys love *Sankaku Mado...*-nak anime változatát szintén szezonosan néztem. Akkor azt közepes sorozatnak gondoltam, mert egyáltalán nem a várt BL momenteket hozta, inkább volt egy misztikus-nyomozós, mellékszereplő-hangsúlyos sztori, de ennek a mostani élménynek köszönhetően biztosan azt is újrázni fogom, csak már más fókusszal. Hátha így már jobban fog tetszeni az is.

Az Ikoku Nikki témája és tálalása miatt nem egy szokványos sorozat, mondhatni hiányoznak belőle az animés túlzások vagy a japános hülyeségek és a felvett udvariaskodásuk: mintha nyugati emberekről néznénk sorozatot. Valójában csak a mangaka bátran ábrázolta, hogy a japánok hétköznapijai pontosan ugyanolyanok, mint bárkié, aki ezeket a mai, rohanós hétköznapiakat éli. Tényleg mindenféle animés vagy elegáns fedés nélkül. Persze a sivatag-metaphora és hasonlók megjelennek művészeti eszközként, de csupán ennyi az „extra” elem. Az opening-ending is stílusos, szépen illeszkedő. Unikális anime tehát Asa és Makio története, nézzétek meg minél többen!

Hossz: 13 epizód
Premier: 2026. tél
Forrás: manga
Műfaj: dráma, josei
Stúdió: Shuka





TOUMEI OTOKO TO NINGEN ONNA

Írta: Catrin

A The Invisible Man and His Soon-to-Be Wife anime könnyed romantikát ígér egy láthatatlan férfi és egy vak lány között. De egy „üres öltöny” miért is érdekelné a műfaj kedvelőit? A kérdés inkább, hogy miért is ne? Elvégre a szerelem nem ismer határokat, és nem is ez lesz az első „különködő” anime, ahol a külső nem számít.

Aranyos és meglepően hiteles kis sorozat kerelkedett belőle, így azt mondom, nem csak öltöny/(egyen)ruha fétiseseznek ajánlott.

Oké, persze, azért akik szeretik ezeket a ruhadarabokat, magabiztosabban kacsintgathatnak az anime (vagy a manga) felé, de az egyedibb románckedvelői sem fognak csalódni. Már ha felkészülnek rá, hogy a főszereplők cukisága és ártatlan

nabb tempója kicsit tovább csordul, mint kellene (ebben csak hozzák a szokásos japán sablonokat, de legalább már úgy kezdünk, hogy összejönnek). Ami viszont nagyon is jól, sőt kellemes újdonsággal működik benne, az a bevezetőben említett hitelesség: ahogy kellő részletességgel megismerhetjük egy vak és egy láthatatlan ember világát és nehézségeit. Utóbbit inkább külön-külön kapjuk meg, hiszen együtt valójában aprócskák csak a problémáik, és könnyedén, szépen fejlődik a kapcsolatuk. Egyénenként viszont számos dolog másképp működik számukra, mint „alapesetben”, így nézőként érdekes követni, mi minden okozhat szorongást vagy kényelmetlenséget számukra az adott szituációkban. És oké, látássérült emberekkel találkozunk, együtt élünk, ismerjük őket, de

 anime - ajánló



láthatatlanokkal? Itt most nem kell semmilyen filozofálgatás, hogy sok magányos stb. embert észre sem venni... és hasonlók. Nem. Itt a mangaka ötletesen elképzelte és tálalta, milyen lehet fizikálisan láthatatlanul élni. Nem egyszerű. Mindenesetre már csak emiatt is tökéletes választás, hogy Akira a vak Shizukával randizgat, hiszen a lány őt is ugyanúgy tapintja, szagolja, hallja, ÉRZI, ahogy bárki mást. Tehát a férfit alpból sem éri hátrány kinézete (/annak hiánya) miatt.

Szintén megkapó még a történet világa: modern fantasy, ahol mindenféle lény együtt él az emberekkel, totális természetességgel és békében. Persze főhőseink egy kis detektívrodában dolgoznak, így rajtuk keresztül beeláthatunk némi konfliktusba vagy társadalmi feszültségbe, de inkább jellemzők az egyszerű, mókás ügyek. A hangsúly természetesen az aranyos romantikán marad, de tetszetős a főszereplők közege, akár a többi karakterre, akár a munkájukra, hétfőnapjaira gondolunk.

Kapunk így pl. lépten-nyomon állatembereket, elfeket, az emberi oldalt pedig egy meleg pár színesíti. Mondhatni a mangaka biztosra ment,

és igyekezett minél több romantikakedvelőt bevonítani, ugyanakkor minél több egyéni problémát is bemutatni.

Annak én külön örülök, hogy dolgozó felnőttek a karakterek, és nem újabb tini csetlésbotlás van terítéken. Annak azonban kevésbé, hogy Akira és Shizuka túludvariaskodják, -izgulják, -lászúzzák a tettek mezejéig vezető utat, de azért mókások, és idővel fejlődnek is. Szintén aranyos, amikor már az összeköltözés, vagy a családi bemutatkozás kerül fókuszba.

A mangát nem olvastam, de a részek közben azt éreztem, hogy szumma ötletes, természetes és szókimondó történetet kaptunk. A főbb karakterek szimpatikusak, így a hibák is könnyen elnézhetők. Az, hogy Akira „sétáló öltönyében” mennyire lehet a nézők számára is vonzó karakter, már érdekesebb kérdés. De nem csak az ízlésen múlik: az alkotók tényleg egyedi személyiséget öntöttek belé. A mangaka alapját pedig jól tunigolták az animátorok és a kellemesen vonzó hangú Azakami Youhei.

Aranyos sorozatra, egyedibb romantikára és könnyed fantasyre vágyóknak érdemes belelesni.



☐ anime - ajánló



KIREI NI SHITEMORAEMASU KA.

Írta: Hirotaka

A fanságomban különleges helyet foglalnak el a különféle slice of life animék. Itt most nem a tipikus iskolai romkomokra gondolok, hanem azokra, amik az adott szereplők mindennapjait, munkáját/hobbiját, kapcsolatait mutatják be. Ilyen volt például az Ame to Kimi to a tavalyi évben, de ilyen a most futó Ikoku Nikki is, vagy a Yuru Camp, még régebbről a Barakamon.

Idén pedig egy ritkaságszámba menő szakmát űző lány van a középpontban, szóval ez az anime is kellemes, megnyugtató számomra.

Kinme egy tengerparti üdülővárosban, Atamiban él, és itt vezet egy saját kis mosodát. A környékeliek ide hordják ruháikat tisztíttatni, és közben őket is megismerjük kicsit. Kinme a munkája során akár hozza és viszi is a ruhákat, közben barátokra tesz szert, kikapcsolódásként pedig onsenezik egyet.

A *Kirei ni Shitemoraemasu ka.* tényleg nem szól sokról. Főszereplőnk, Kinme egy kedves, aranyos fiatal lány, naiv, és kicsit gyerekes is egy-egy dologban. Viszont sajnós az elmúlt két évet leszámítva, nem emlékszik a múltjára. Ez egy finoman a háttérben meghúzódó dráma, ami kicsit sem nyomja el a vidám hangulatot, csak néha finoman jelzi, hogy ott van, és majd egy ponton foglalkozni kell vele. Fő fókuszban leginkább a karakterek kapcsolatai és a mosás állnak. Kicsit betekinthe-tünk, hogy mi is történik egy mosodában, hogy tűnnek el a makacs foltok.

Kinme mosodájában vagy éppen a kiszállításkor ismerkedünk meg a környék lakóival, idősekkel és fiatalokkal egyaránt. Kinme révén pedig mi is részesei leszünk mindennapjaiknak. Így találkozunk a közeli kis onsen tulajdonos hölgyével, akinek a fia és barátai részt vesznek a városi

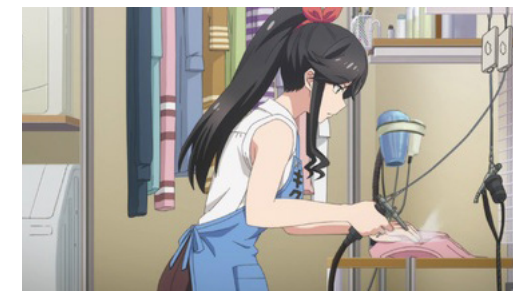
fesztiválon, a tengerparti halárus nénivel és unokájával, aki szeretné ellesni a mosás titkait. Sőt, Kinme megismerkedik a helyi turistairoda egyik alkalmazottjával, aki kicsit félénken végzi a munkáját. A legtöbb szereplő teljesen szerethető átlagember, akiket Kinme köt össze.

A dizájn átlagos, de szép, Atami nagyon kis szegletét ismerjük csak meg, de az nagyon hangulatos, egyszerűen az az érzésünk támad, hogy azonnal indulnánk oda. Atami az egy régebbi onsen-terület, már a Nara korban is jártak ide fürdeni az utazók. (*AniMagazin 89.*)

Mivel Kinme sokat jár onsenbe és sentóba is (*71. oldal*), így természetesen ki van használva az ebben rejlő fanservice faktor is, mivel a lány adottságai erre bőven adnak lehetőséget.

A zene is kellemes, erősíti a vibe-ot, bár nem ez lesz a legmaradandóbb zene az életünkben.

A Wash it All Away tehát elfoglalhatja méltó helyét a műfajban, és bár nem fog a kiemelkedőek közé tartozni, a témája miatt mégis emlékezetes marad. Aki szereti ilyen animével levezetni a napját, az bátran vágjon bele, csak vigyázzon, el ne aludjon rajta.



HIKUIDORI: USHUU BORO TOBI-GUMI

Írta: Hirotaka



Az elmúlt szezonzban látott Shabake után ismét az Edo-korba kerültünk a Hikudori: Ushuu Boro Tobi-gumi című animével. Az angolul Oedo Fire Slayer: The Legend of Phoenix cím akármennyire is bénán hangzik, egészen ígéretes anime hatását kelti, de őszintén jobb, ha ez a főnix inkább a hamvaiban marad.

Matsunaga Gengo legendás tűzoltó volt Edóban, de végül visszavonul, és csendes életet él vidéken. Ám egy napon a Shinjo klán visszahívja, hogy építsen fel egy hatékony tűzoltó csapatot. Bár vonakodva, de felesége nyomására elvállalja a feladatot, így kezdődhet a toborzás és a tűzoltás. A történet fő mozgatórugója értelemszerűen az, hogy tüzek ütnek ki Edo valamelyik részén. Egy teljesen fából készült városban ez várható. A történelmi feljegyzések szerint a kor 267 éve alatt 49 nagy tűzvész volt Edóban, míg kisebb tüzekből

közel 2000. A kor többi nagyvárosánál, mint Kyoto vagy Osaka, 10 alatt megállt a komolyabb esetek száma. Ezt főleg Edo félig-meddig kontrollálatlan növekedése és zsúfoltsága okozhatta. Plusz számba kell venni a szándékos gyújtogatást is.

Gengo tehát elkezdi felkutatni a számára ideális csapattársakat, így az első pár részben sajnos ezt kell néznünk. A probléma itt az epizódok önisméltásával van. Gengo felkeresi a potenciális tagot, aki nemet mond, majd kiüt egy tűz a városban, így ennek hatására és Gengo elszántsága miatt mégis csatlakozik.

Közben viszont ténylegesen bepillantást nyerünk az edói tűzoltók életébe és munkájába, hogyan mérik fel a helyzetet, milyen veszélyekkel számolhatnak aktuálisan, milyen módszerekkel oltanak stb. Miután összeállt a csapat, kitekintünk a rivális tűzoltókra is, illetve a panaszkodókra, akiknek a házat a tűz megfékezése miatt kellett lerombolni, ami egyébként bevett tűzkezelési módszer volt. Két tűz között pedig némi slice of life elemet is kapunk.

Az Edo-kori tűzoltók (hikeshi) és tűzoltás külön cikket is megérdemelne. Ekkor még nem volt központilag szervezett tűzoltóság, hanem

több társadalmi rétegből szerveződött brigádok védték a lakosokat a tűztől. A machi-bikeshi átlagos városlakókból, a buke-bikeshi bushikból állt, a jō-bikeshi pedig a sógunátusnak dolgozott. Ezek a csapatok bizony versengtek egymással, még ranglista is létezett. A tűzoltók igazi hírességeknek számítottak, számos ukyo-e kép örökíti meg tevékenységüket.

A Hikudori nagyon jól bemutatja az érának ezt a részét, a Shabakéhez hasonlóan ez is egy korrajz. Így ha valakit ez a téma kicsit megfog, akkor tegyen egy próbát az animével. Történetileg és karakterileg viszont gyenge, még akkor is, ha az epizodikus részek mögött előbukkan egy komplexebb szál, ami az anime utolsó harmadát fogja meghatározni. A főszereplők elképesztően egysíkúak, a párbeszédük egyszerűek és unalmasak, nem tartják meg a néző figyelmét. A másik probléma a látvány. A hátterek úgy ahogy rendben vannak, de kb. egy random Edo alapkészletet töltöttek be a karakterek mögé. Ez utóbbiakat pedig 3D animációval sikerült megalkotni, amivel önmagában még nem lenne gond, mert pl. az új Trigunnál működik, ám itt nem igazán. A mozgás darabos, arcmimika kb. nincs.

Igazából sokkal szívesebben láttam volna egy már jól működő csapat tevékenységét, ahol több rivális brigádot is jobban megismerünk. Sajnos az ígéretes téma nem elég ahhoz, hogy olyan anime készüljön belőle, amire emlékezni fogunk még a következő szezonzban.





☐ anime - szezon



TAVASZI SZEZON 2026

Összeállította: Hirotaka



Aishiteru Game wo Owarasetai

vígjáték, romantika, iskola / FelixFilm / manga



Kezdődjenek hát a játékok! Asagi Yukiya és Sakura Miku gyerekkoruk óta játsszák a Szerelmi Játékot, amiben megpróbálják zavarba hozni egymást a „Szeretlek” szó kimondásával. De miután nem hajlandók beismerni, hogy igazán egymásba szerettek, már egyikük sem engedheti meg magának, hogy elveszítse ezt a csatát!

Awajima Hyakkei

dráma, zene, iskola / Madhouse / manga



Awajima Opera Iskola – ahová az ország minden tájáról özönlenek lányok abban a reményben, hogy egy nap a színpadon állhatnak. Ahogy a sztárság és álmaik felé vezető úton haladnak, az Awajimában töltött idejük barátsággal és csodálattal, de versengéssel és féltékenységgel is telik. Megelevenednek a lányok érzései, akik egyszerre osztálytársak és riválisok.

Akane-banashi

dráma, előadóművészet / ZEXCS / manga



Ousaki Tooru (Arakawa Shinta) nem akar mást, mint átmenni a shin'uchi vizsgán – azon a teszten, amely a legkiemelkedőbb mesemondóvá avanszalná a hagyományos japán művészetben, a rakugóban. A lánya, Ousaki Akane a legnagyobb rajongója, még ugyanazokat az előadásokat is gyakorolja, miközben a zárt ajtón keresztül nézi őt a dolgozószobájában. Amikor Arakawa Issho rakugomester mindenféle magyarázat nélkül kirúg mindenkit a vizsga után, tűz gyúl Akane szívében. Attól a naptól kezdve egyetlen célja, hogy megbosszulja apját, és bebizonyítsa, hogy apja művészete méltó a shin'uchi címre.

Class de 2-banme ni Kawaii Onnanoko to Tomodachi ni Natta

vígjáték, romantika, iskola / Connect / light novel



Én, Maehara Maki, aki a gimiben nem tudott barátokat szerezni, végre mégis találtam valakit, akivel lóghattam az iskolán kívül is. Egy lány. A neve Asanagi-san volt. Az osztálytársaim a háta mögött „az osztály második legaranyosabb lányának” hívták. Péntekenként visszautasította a legjobb barátnője, Amami, „az osztály legaranyosabb lánya” meghívását, csak azért, hogy velem lógjon. Együtt játszottunk, filmeztünk, mangát olvastunk, miközben pizzát és hamburgert ettünk, és öntöttük magunkba a kólát. Mások számára hanyagnak tűnhettünk, de Asanagi-sannak és nekem ez egy értékes, titkos együtt töltött idő volt.

Ganbare! Nakamura-kun!!

boys love, vígjáték, romantika, iskola / Drive / manga

Nakamura egy félénk fiú, aki első látásra beleszeret az egyik osztálytársába, Hirosébe. Ám van egy probléma: még nem találkoztak. Ezenfelül Nakamura egy totális bunkó, aki már azelőtt elront mindent mielőtt elkezdődne.



GHOST CONCERT: missing Songs

akció, zene / ENGI / vegyes média

2045-ben tilos az éneklés. A zenét nem emberek írják és adják elő, hanem a MiucS nevű zenei alkalmazás készíti az összeset. Egy nap Seria Aiba meghall valamit, aminek nem lenne szabad léteznie: egy ember énekhangját. Ezt követve rájön, hogy az előadó egy szellem, de nem akármilyen. Seria kapcsolatba kerül a TERA nevű szervezettel, a furcsa zenével, és átlép a világ egy titkos oldalára, ami eltörölte az emberi zenét.



Haibara-kun no Tsuyokute Seishun New Game

vígjáték, romantika, iskola, időutazás / studio COMET / light novel

Mindannyiunknak vannak kínos emlékei melyeket mélyen megbántunk a gimiből, igaz? A társas szorongásos egyetemista, Haibara Natsuki is ilyen. Amikor visszagondol akkori életére, csak futó fantáziái vannak egy boldog kamaszkorról, ami lehetett volna. Képzeljük el hát zavarodottságát és meglepődését, amikor hét évvel a múltban találja magát, egy hónappal a középiskola első éve előtt! Haibara elkerülheti korábbi hibáit, feljuthat az iskola társadalmi piramisának csúcsára, és azal a lánnyal lehet, akiről álmodott? Vagy kénytelen lesz újra átélni három év magányt, mint az iskola leggyűlöltebb sráca? Minden segítséget meg kell kapnia a sikerhez, az edzéstervtől az online útmutatókig, egy gyerekkori barátától és rengeteg akaraterőtől kezdve. Nézd, ahogy Haibara másodszor is megpróbálja a tinédzserkorát!



Hidarikiki no Eren

slice of life, művészet / Production I.G, Signal.MD / manga

Asakura Koichi küzd saját tehetsége korlátaival, de még mindig ragaszkodik ahhoz, hogy egy nap lesz belőle „valaki”. Eközben Yamagishi Eren egy rendkívül tehetséges művész, akinek meg kell küzdenie a zsenilitással járó fájdalommal és magánnyal. Ők ketten sorsszerűen találkoznak a gimiben, de végül külön utakon járnak, az egyik tervező egy nagy reklámügynökségnél, a másik pedig New York-i művész.

Egy közepszerű tehetség és egy zseni, e két ellentét kudarcokon és nehézségeken megy keresztül, miközben megpróbálják felfedezni, kik is ők valójában.



Himekishi wa Barbaroi no Yome

vígjáték, fantasy, romantika / Jumondou / manga

Serafina de Lavillantot, a nyugat legerősebb női lovagját küldik a keleti barbár törzsek leigázására. Ám küldetése látványosan kudarcot vall, élve elfogják és bebörtönzik. Megalázva és attól rettegve, milyen szörnyű kínzást kell kiállnia, inkább saját kivégzését kéri. Meglepődve tapasztalja, hogy ahelyett, hogy darabokra tépné a végtagjait, a törzsfőnök megkéri a kezét! Serafina kegyetlen és bántalmazó házassággal néz szembe? Vagy rájön, hogy ezek a törzsek nem olyan barbárok, mint amilyeneknek hitte őket



Ichijyoma Mankitsu Gurashi!

vígjáték, ecchi / PRA / manga

Morita Meiko gimis diák Akitában, egy nap kiválasztják egy különleges diákcseré részeként, és átkerül az Amamiya lányakadémiára. Legalább annyira ideges, mint amennyire izgul a tokiói új életétől. Beköltözik hát a városba, és ami ott várja, az egy mangakávézó, a „Hedgehog”.

A kávézó egyben kollégium is, ahol Meiko él, és részmunkaidősként dolgozik a többi különc lakóval.



Jishou Akuyaku Reijou na Konyakusha no Kansatsu Kiroku.

vígjáték, romantika, fantasy, villainess / Ashi Production / light novel

Cecil herceg eléggé unalmasnak találta a napjait. Egy nap azonban az élete váratlan fordulatot vett, amikor eljegyezték Bertiával, a Kancelár lányával. De ez nem egy szokásos eljegyzés.

Bertia bevallja Cecilnek, hogy emlékszik korábbi életére, amiben egy „otome játék” antagonistája volt. Folyamatosan azon dolgozott, hogy kitűnjön gonosztevéként, és így töröljék az eljegyzését, ám minden próbálkozása kudarcot vallott.



Kamiina Botan, Yoeru Sugata wa Yuri no Hana

vígjáték, girls love, gurmé, slice of life / Soigne / manga

Az egyetemista Kamiina Botan először próbál meg italozni, amikor találkozik kollégiumi felügyelőjével, Tonami Ibukival, aki viszont szereti az alkoholt, de a nyilvános ivást nem. Barátok lesznek, és különböző italokat próbálnak ki.

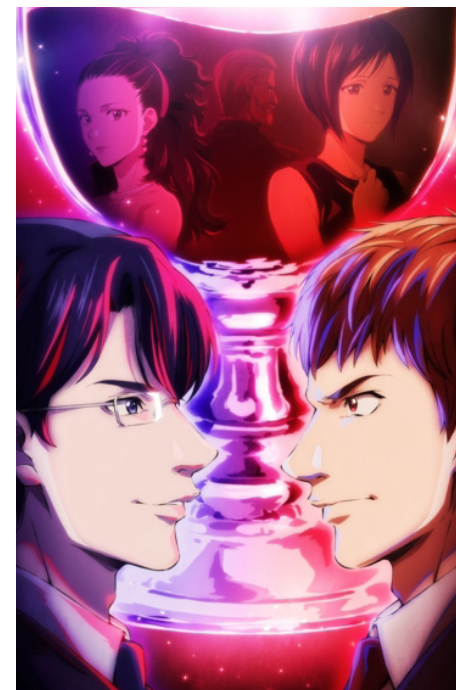


Kami no Niwatsuki Kusunoki-tei



fantasy, iyashikei, mitológia, slice of life / Juvenage / light novel

Kusunoki Minato feladatául kapja, hogy felügyeljen egy félelmetes vidéki házra, amely tele van gonosz szellemekkel, vagy legalábbis volt, amíg rendkívüli képességével meg nem tisztította az egészet! Ehelyett különös isteneket vonzott be a megtisztított Kusunoki-rezidenciájának kényelme, így Minato szellemi szomszédai társaságában pihenéssel tölti a napjait.



Kami no Shizuku

dráma, rejtély, gurmé / Satelight / manga

Elhunyt Kanzaki Yutaka, a világhírű borkritikus, és több mint 12 milliárd jen értékű borgejteményt hagyott hátra. A végrendelete szerint a gyűjteményét annak adja, aki azonosítani tudja az általa kiválasztott tizenkét bor, a „Tizenkét Apostol”, valamint egy még annál is kiválóbb, a „God’s Drops” eredetét és évjáratát.

A díjért verseng Yutaka fia, Shizuku, aki világszínvonalú borászati képzést kapott, de sosem ivott egy kortyot sem, és Yutaka adoptált fia, Tomine Issei, egy fiatal, karizmatikus borkritikus.

Kanan-sama wa Akumade Choroi



vígjáték, romantika, iskola, természetfeletti / Studio KAI / manga

Kanan, a „Gurmé Ördög”, átlagos középiskolát szemel ki célpontjául, hogy felfalja a fiatal, édes lelkeket, és az első áldozata Kyougi Youji. Mégis valamiért romantikus szerződést kötnek, így az ártatlan Kanan számára, aki évezredek óta él anélkül, hogy megtapasztalta volna az első szerelmet, minden nap izgalommal telik! Első közös hazamenetel?! Kézfogás?! Randi?! Először?



Kill Ao

akció, vígjáték, iskola / CUE / manga

Oogami Juuzou egy legendás bergyilkos, aki egyszer sem vallott kudarcot, bármennyire is lehetetlennek tűnt a megbízás. Egy nap, miután felszámolt egy hatalmas szervezetet, megcsípi egy rejtélyes darázs, és összeesik. Amikor felébred, a félelmetes 39 éves bergyilkos 13 éves fiúként találja magát! Mielőtt még feldolgozhatná, mi történt, a főnöke új parancsot ad ki: „Épülj be egy általános iskolába.” Ami rá vár, az egy váratlan iskolai élet, tele színes osztálytársakkal, ifjúkori káosszal és fenyegető veszéllyel. Visszatérhet Juuzou valaha is az eredeti formájába? Vagy a gyilkosok, akik közelednek hozzá, véget vetnek második életének, mielőtt az egyáltalán elkezdődhetne!?

Kirio Fan Club

vígjáték, iskola / Satelight / manga



Kedves Kirio-kun, szeretlek.
De nem tudtam... Hogy valakit szeretni ennyire fájdalmas lehet.
Nagyon, nagyon szeretlek, Kirio-kun.
Hamburgert akarok enni veled. Szeretnék megosztani veled egy esernyőt. Tányérokat akarok összetörni veled. Utazni akarok, és megkeresni minden anyajegyet a testeden. Azt akarom, hogy az a nap, amikor megismertelek, nemzeti ünnep legyen.

Aimi és Nami megosztják egymással a gondolataikat arról, akit szeretnek. Együtt töltött értékes pillanataik ezek, amikről azt hitték, örökké tartanak. De az egyoldalú érzések láncá hamarosan megváltoztatja a mindennapi életüket.

Kujima Utaeba le Hororo

vígjáték, természetfeletti / Studio Hibari / manga



Az alsó-középiskola első évének őszén Kouda Arata furcsa dologgal találkozik. Ebben a családi vígjátékban egy „Kujima” nevű rejtélyes lény új életet lehel a Konohda családba, ahol a hangulat kissé feszült a legidősebb fiú, egy ronin diák miatt, aki a felvételi vizsgákra készül! A lény, aki Kuzimának nevezi magát, emberi nyelven beszél, és ugyanazt a táplálékot fogyasztja, mint az emberek (vagy a rovarok). Űrből jött, vagy...?

Koori no Jouheki

vígjáték, szerelmi sokszög, iskola / Studio KAI / webmanga



Hikawa Koyuki egy visszahúzódó diák, aki érzelmi falat húz saját maga és mások közé. Az egyetlen ember, akivel időt tölt, a gyerekkori barátja, Azumi Miki. Egy nap Koyuki csendes életét megzavarja egy Amamiya Minato nevű fiú, aki érthetetlen módon megpróbálja áttörni ezt az érzelmi falat.

A zárkózott Koyuki, a népszerű Miki, a túlságosan is ismerős Minato és a laza kosárlabdázó, Yota egy furcsa, néha frusztráló, mégis egészséges diákéletet élnek együtt.

Kuroneko to Majo no Kyoushitsu

dráma, szerencsejáték, pszichológiai, stratégia / Madhouse / manga



Spica Virgo egy boszorkánytanonc, aki nem tud mágiát használni. Szüksége van egy mesterre, hogy bejuthasson az akadémiára, de se pénze, se kapcsolatai. Hirtelen egy beszélő fekete macska jelenik meg előtte. Spica mágiát akar tanulni, a macska viszont meg akarja törni a rajta lévő átkot. A cél tehát közös. Szóval a titkos mester-tanítvány kapcsolat létrejött, de a kulcs az átok megtöréséhez, egy csók?

Liar Game

dráma, pszichológiai, kártyajáték / Madhouse / manga



Kanzaki Nao egy furcsa levelet kap, valamint egy táskát 100 millió jennel. Megtudja, hogy kiválasztották, hogy szerepeljen a Liar Game-ben. Ebben a nagy tétes pszichológiai csatában a hazugságok, megtévesztés, árulás az úr. A naiv és őszinte Nao a hírhedt szélhámos, Akiyama Shinichi segítségét kéri, hogy túlélje ezt a játékot.

Mahou no Shimai Lulutto Lilly

mahou shoujo / Studio Pierrot / original



A Pierrot új mahou shoujo projektje.

Maid-san wa Taberu dake

vígjáték, gurmé, slice of life / EMT Squared, Magic Bus / manga



Mit tehet egy cseléd, ha hirtelen egy évre Japánban ragad? Nyilván eszik! Kövessétek Tachibana Suzumét, ahogy mindenféle japán ételt kipróbál, az édességektől kezdve, mint a taiyaki és a melonpan, egészen a sós falatokig, mint a takoyaki és az onigiri! De figyelmeztettek, bár Suzume finom falatokkal csillapítja az étvágyát, lehet, hogy a tiédet viszont felkelti!

Mamonogurai no Boukensha ~Ore Dake Mamono wo Kuratte Tsuyoku Naru~

akció, fantasy / Imagica Infos, Imageworks Studio / webmanga



Rudd egy senki, egy E-rangú kalandor, akinek látszólag haszontalan képessége van. Kitaszított egy labirintus mániás városban, aki csak „piszkos gyűjtögetőként” tud megélni. A túlélés érdekében a céhpolitikában ügyeskedik, és átveri a kalandorokat. De amikor egy árulás miatt sorsára hagyják, készletek és segítség nélkül, megteszi az elképzelhetlent, és megeszi az elesett szörnyek húsát...

Mao



történelmi, természetfeletti, időutazás / Sunrise / manga

Nanoka egy portálon keresztül a Taisho-korba kerül, ahol Mao, az ördögűző vonakodva megmenti őt egy groteszk youkai karmai közül. Amikor Nanoka visszatér a jelenbe, felfedezi, hogy új, hihetetlen képességei vannak. Visszatér hát a múltba a válaszokért, de ott Mao belekeveredik egy sor brutális gyilkosságot vizsgáló nyomozásába. Ahogy Nanoka kérdései gyűlnek, megtudja, hogy Maót és kardját egy Byoki nevű macskadémon átka sújtja. Ha Maón kívül más próbálja használni a kardot, az halálra van ítélve. De amikor Mao élete veszélybe kerül, Nanoka felveszi a kardját, és lecsap!

Mata Korosarete Shimatta no desu ne, Tantei-sama



rejtély, romantika / Lidenfilms / light novel

Otsuki Sakuya egy legendás nyomozó fia, aki asszisztensével, Lilitheával együtt próbál apja nyomdokaiba lépni. Azonban van valami különleges ebben a középiskolás nyomozóban. Bárhová megy, mindig sikerül belekeverednie a saját ügyeibe, gyilkossági áldozatként! Amikor Sakuyát azzal bízzák meg, hogy hatoljon be egy luxushajóra, ismét holtan találja magát. De valahányszor újra kinyitja a szemét, Lilithea ott van mellette, készen arra, hogy segítsen neki a rejtély végére járni.

Marriagetoxin



akció, felnőtt / Bones Film / manga

A halálos művészeteket évszázadok óta tökéletesítik az úgynevezett Mesterek. Közülük az Öt Nagy Család Méregmesterei birtokolják a legfélelmetesebb hatalmat és befolyást. Gero Hikaru, a Méregkeverő Gero család örököse egész életét az alvilágban töltötte, távol a szerelemtől és a házasságtól. De amikor a Gero család feje elrendeli, hogy Hikaru húgának örököst kell szülnie a vérvonala megőrzése érdekében, Hikaru elhatározza, hogy mindenáron megvédi az erőszakos házasságtól egy másik házassággal. Ekkor találkozik Kinosaki Meijel, egy szélhámos-sal, akinek a segítségét kéri, hogy találjon egy menyasszonyt.

Meijel az elit bérgyilkos, Hikaru élete legnehezebb küldetésébe kezd: feleséget találni!

Céljuk: a tökéletes házasság.

Megami „Isekai Tensei Nani ni Naritai Desu ka” Ore „Yuusha no Rokkotsu de”



fantasy, isekai / Qzil.A, S.O.K. / light novel

Ez a történet olyan fantasy világban játszódik, ahol választani lehet, milyen szerepben reinkarnálódjunk. Ám a „démonkirály” és a „hős, háremmel és csaló képességekkel” annyira népszerű lenne, hogy 50000 évet kell várni, hogy valaki megkapja. Ezért főhősünk újra és újra a reinkarnáció furcsa formáit választja, mint a hős bordája egy hárem történet happy endingjében, esetleg remeterák vagy zöldség.

Needy Girl Overdose

dráma, otaku kultúra, pszichológia / Yostar Pictures / játék

A Needy Girl Overdose egy „több befejezéses kaland”, amely „OM-GkawaiiAngel-chan”, egy meglehetősen nagy elismerési vággal küzdő fiatal lány mindennapjait mutatja be, aki első számú „Internet Angyal” (streamer) szeretne lenni. Fokozatosan növeli OMGkawaiiAngel-chan követőinek számát, miközben streameléssel, különféle „stresszoldók-ka” és egyéb dolgokkal tölti a napjait.



Nigashita Sakana wa Ookikatta ga Tsuriageta Sakana ga Ookisugita Ken

vígjáték, fantasy, romantika / Troyca / light novel

Maria, egy herceg lánya, abban a hitben nőtt fel, hogy egy nap örökölni fogja apja hercegségét. Ennek megfelelően minden figyelmét harcművészeti képességei csiszolására irányította, miközben a házasság gondolata háttérbe szorult. De egy fiútestvér érkezése azt jelenti, elveszíti örökös szerepét! Most, hogy úgy döntött, mégis ideje megházasodnia, ám elkésett. Maradt egyáltalán valaki megfelelő a nőtlenek közül?

Miután egy szomszédos országba megy tanulni, ahol még mindig esélye lehet férjhez menni, megdöbben, amikor az ottani koronaherceg mindenki előtt kijelenti, hogy a vele való eljegyzése érvénytelen! Úgy tűnik, félreértés történt. De miután minden tisztázódik, és meglátja, ahogy Maria elintéz egy csapat banditát, mégis felkelti a herceg figyelmét.



Nippon Sangoku

dráma, katonai / Studio Kafka / manga

A nukleáris háború, természeti katasztrófa és rossz kormányzás miatt kirobbant forradalom a japán társadalom összeomlásához vezet. Az ország három, hegemoniáért versengő nemzetre szakad, és elkezdődik a Sangoku-korszak. Misumi Aoteru, egy korábbi mezőgazdasági hivatalnok, megesküszik, hogy újraegyesíti Japánt.



Niwatori Fighter

akció, vígjáték / Sanzigen / manga

Keiji több mint egy átlagos kakas, az emberiség legnagyobb védelmezője! Az ellenfelei akár tízezeresek is lehetnek, de semmi sem nagyobb az erős szívénél és a félelmetes csatakiáltásánál – Kokekokko!



Otaku ni Yasashii Gal wa Inai!?



vígjáték, otaku, romantika, iskola / TMS, Studio 6 / manga

Seo Takuya egy otaku, aki az osztály népszerű lányai, Ijichi és Amane mögött ül. Semmi esélye, hogy bármi közös lenne bennük. De egy kölcsönvett radír miatt minden megváltozik. Takuya elszólja magát a kedvenc animéjéről, Amane pedig gyorsan kijavítja. Állítása szerint nem rajongó, de a sorozattal kapcsolatos ismeretei mást sejtetnek.

Ponkotsu Fuuki Iin to Skirt-take ga Futekisetu na JK no Hanashi



vígjáték, romantika, iskola / Zero-G / manga

A történet középpontjában egy fiú áll, aki a közérkölcsi bizottság tagja, okos, de haszontalan. Viszont van itt még egy lány, aki elég problémás gyereknek tűnik, de annál alkalmasabb.

Reincarnation no Kaben



akció, rejtély, természetfeletti / Benten Film / manga

Senji Touya kisebbségi komplexusban szenved, mert mindig a zse-
ni bátyjához hasonlítják, és így azt hiszi, tehetségtelen. Touya számára a tanulmányi eredményei jelentik az utolsó bástyát. De annak ellenére, hogy a nemzeti próbaérettségin rendszeresen a legjobb 100-ban végez, mégsem elégedett. Egy nap Touya szemtanúja lesz, ahogy az osztálytár-
sa, Haito Luo Buffett harcba bocsátkozik egy sorozatgyilkossal. Később tudomására jut a reinkarnáció, és hogy Haito egy úgynevezett „Vissza-
térő”. Tuoya hitetlenkedve tudja meg, hogy a reinkarnáció erejével visz-
sa lehet térni az öngyilkosságból, és el tudja sajátítani egy korábbi élet tehetségeit.

Replica datte, Koi wo Suru.



dráma, romantika, iskola, természetfeletti / Voil / light novel

Amikor nincs jól, amikor dolgozat van, amikor nem akar iskolába menni, én átveszem a helyét. Én vagyok a másolata, erre tervezték. Ám ez megváltozott, amikor szerelmes lettem. Felfogom a hajam, hogy a fiú, akibe beleszerettem, tudja, én vagyok az. Lógunk az iskolából, és megígérjük, hogy holnap újra találkozunk. Én vagyok a másolata. Min-
den, ami bennem van, kölcsönzött és üres, de a szívem az enyém.

Saikyou no Shokugyou wa Yuusha demo Kenja demo Naku Kanteishi (Kari) Rashii desu yo?



akció, vígjáték, fantasy, isekai / Studio Flad / light novel

Hibiki egy középiskolás diák, aki hirtelen egy másik világba kerül, és egyedül bolyong egy hatalmas mezőn, ahol szörnyek élnek. Ám semmilyen harci képessége nincs, csak olyanok, mint például az „Értékelés”! Egy reménytelen helyzetből találkozások révén menekül meg, és képességei virágzásnak indulnak!

Snowball Earth



akció, kaland, mecha, sci-fi / Studio KAI / manga

Yukio meghalt a csatában, Tetsuo pedig túlélte egy mentőkapszulában. Nyolc évnyi hibernálás után az űrkapszula végre visszatér a Földre. De amikor Tetsuo felébred, egy romokban heverő világot talál, teljesen megfagyva, jég- és hópáncél alatt: ez a hógolyó Föld! Mi történt az emberiséggel, hogyan fagyott be a bolygó, és Tetsuo képes lesz-e betartani az utolsó ígéretét Yukióknak?

Shunkashuutou Daikousha: Haru no Mai



dráma, fantasy, romantika / WIT Studio / light novel

A tél egykor az egyetlen évszak volt a világon, de ezt túl magányos volt elviselni, ezért létrehozta a tavaszt. Nem sokkal később a föld több pihenőidőt kívánt a ciklusok között, és megszületett a nyár és az ősz. Azokat, akik hordozzák a ciklust, a Négy Évszak Ügynökeinek hívják. Hinagiku, a tavasz ügynöke tíz évvel ezelőtt eltűnt, és magával vitte a tavaszt is. Most, hihetetlen nehézségek után visszatért, hogy helyreállítsa a ciklust az eredeti állapotába, és ahogy a világ kezdete óta fennmaradt mítoszban is szerepel, szerelmét küldi Télnek.

Tadaima, Ojamasaremasu!



vígjáték, romantika / Tatsunoko Production / manga

Rinko 24 éves irodai alkalmazott, egyedül él és titokban otaku. Egy nap a lakása egy résen keresztül összekötődik két másik szobával. A bal oldali szobában egy rejtélyes srác van, aki nagyon kedves Rinkóhoz. A jobb oldaliban egy erőszakos srác van, aki hasonlóan rejtélyes. De várjunk csak! „Én...azt hiszem, ismerem őt”. Rinko egyetlen menedéke most teljesen a feje tetejére áll.

Tongari Boushi no Atelier

fantasy, mágia / Bug Films / manga

Egy olyan világban, ahol mindenki természetesnek veszi a csodákat, mint a varázsigék és a sárkányok, Cocónak egy egyszerű álma van: boszorkány szeretne lenni. De mindenki tudja, hogy a varázslók születnek, nem azzá válnak, márpedig Cocónak nincs varázsereje. Beletörődve a lány éppen feladná álmát, amikor találkozik Qifrey-vel, egy titokzatos, vándorló mágussal. Miután titokban látta Qifrey varázslatát, Coco rájön, hogy amit mindenki „tud”, az talán nem is igaz, és felfedezi, hogy varázslatos álma talán nincs is olyan messze, mint ahogyan azt gondolta.



Yomi no Tsugai

akció, kaland, fantasy / Bones Film / manga

Ebben a világban bizonyos emberek természetfeletti párosokat, úgynevezett Daemonokat irányítanak. „A nappalt és éjszakát elválasztó gyermekek”, Yuru és Asa ikrek, születésüknél fogva joguk van uralkodni ezek felett a hatalmas lények felett.

Kiskoruktól kezdve elválasztva, és a születésük igazságáról mit sem sejtve, a testvérpárnak harcolnia kell, hogy visszataláljanak egymáshoz, követeljék az őket megillető születési jogukat, és megmentse a világot.



Yowayowa Sensei

vígjáték, ecchi / Brian's Base / manga

Hiyori újonc gimis tanár, szörnyű első benyomást kelt, és gyorsan megkapja a „Félelmetes Tanár” becenevet. Valójában egyáltalán nem ijesztő, inkább gyengéd, ügyetlen, halk szavú, kitartása pedig szinte semmi.



Néhány folytatás a tavaszi szezonban



Yozakura-san Chi no Daisakusen 2



Otonari no Tenshi-sama... 2



Tensei Shitara Slime Datta Ken 4



Tsue to Tsurugi no Wistoria 2



Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu 4



Isekai Nonbiri Nouka 2



Saikyou no Ousama... 2



Dr. Stone Science Future Cour 3



Mairimashita! Iruma-kun 4



KIMI NO KNIFE

határok mentén járva

Írta: A. Kristóf

Ez a manga egy olyan történetet dolgoz fel, amely számos alkalommal előkerül az irodalomban, filmekben és egyéb művészeti formákban: az igazságosztásról szól. Ha önbíráskodásnak nevezem ezt a tevékenységet, akkor még könnyebben érthető, hogy miről beszélek. Tehát valaki igazságot szolgáltat úgy, ahogy ő azt helyesnek érzi. A probléma ezzel a hozzáállással a törvény szempontjából nyilvánvaló, de felmerülnek a végrehajtó egyén morális és etikai dilemmái is. Amennyiben az önbíráskodó nem ütközik ilyen belső problémákba, akkor egy pszichopatáról beszélünk, akit egyszerű megírni, mint egy sorozatgyilkos karakterét (és őszintén, nem egy érdekes személyiség a történetben). Azonban ha egy átlagos emberről van szó, ő bizony komoly belső konfliktus elé néz, miután végbevitte akaratát. Ez a belső szenvedés és harc táptalajként szolgál a manga cselekményéhez, és természetesen akinek kijár ez a küzdelem, a történet főszereplője.

Úgy gondolom, hogy ezek alapján nagyjából mindenkinek sikerült beazonosítania, hogy milyen műről van szó. A manga természetesen

ennél sokkal többet mutat és ad. A főszereplőn kívül számos mellékszereplő szála is érdekes, és hozzájárul a történet világához.

A manga világa

A manga napjainkban játszódik (nos, a 2000-es évek elején, a manga megjelenése miatt), olyan értelemben, hogy nincs benne emberfeletti, mágia, földönkívüliek vagy egyéb olyan dolog, ami nem történhetne és történik meg a mi világunkban. A főhős egy helyettesítő tanár, akinek pénzre van szüksége ahhoz, hogy el tudja tartani magát és a családját. Egyik délután igencsak meghökkentő ajánlatot kap egy szemrevaló nőtől: „Hajlandó vagy pénzért gonosztevőket ölni?” Természetesen először nem akarja elfogadni az ajánlatot, de később beleegyezik azzal a feltétellel, hogy a célpontok biztosan megérdemeljék a büntetést, amit ő fog rájuk mérni. Semmi rendkívüli eddig, ki ne szeretne jó cselekedeteket véghezvinni, és még egy kis pénzt is kapni érte? Ez jó és szép elméletben, de amikor a tettek mezejére lép az ember, a dolgok már másképp állnak.

Főhősünk hamar megtapasztalja, hogy nem tudja magát becsapni, és a gyilkosság az gyilkosság marad, akármennyi érvet talál ki arra, hogy méltó cselekedet volt. A valóság természetesen komplikáltabb, és közel sem hagyja nyugton az embert, így a belső harc mellett az élet további gondjai is megoldásra várnak, többek között a tény, hogy a rendőrség nyomozni kezd a gyilkosságok után. Így tehát a manga összetett, és sok különböző szállal rendelkezik.

A történet rajzstílusa

A rajzolás szép és kidolgozott. Mivel a manga nem elsősorban akciótörténet, ezért rajzstílusa főleg a karakterekre koncentrál. Ennek köszönhetően a szereplők jól felismerhetőek és egyediek, valamint a különböző arcvonások/érzelmek szépen tükrözik a történeteket. Úgy gondolom, hogy

a rajzolásra nem lesz panasza senkinek, mivel ez a manga egyik kiemelkedő pontja.

Kinek ajánlom? Miért érdemes olvasni?

A mangát elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretnek olyan műveket olvasni, ahol a történeten van a hangsúly. Ahogy már említettem, a mangában viszonylag kevés akció van, viszont annál több pszichológia és „nagy kérdésekről” szóló fejezetek. A cselekmény egy kényes témát vet górcső alá, így nem könnyű követni, és jó eséllyel a válaszok, amit a manga kínál, nem mindig azok, amelyeket az olvasó szeretne látni. A manga dicséretet érdemel, mert nem próbálta meg „felvizezni” a témákat, amiket kibont. Valósághű és kiegyensúlyozott marad a végéig, így nem mosolylyal és öleléssel zárul. Úgy gondolom, pont ezért

érdekes igazán olvasni ezt a mangát: az egyedi érzés miatt, hogy története úgy bontakozott ki, hogy az megtörténhetett volna a valóságban is. Továbbá még érdekes lehet azok számára, akik kedvelik a krimi/bűnügyi sztorikat. A manga során végigkövetjük a bűntényeket a legelejétől (a pillanattól, amikor az elkövető elszánja magát) egészen a legvégéig.



A manga utóélete

Sajnos a manga nem túl népszerű Japán határain túl, így tudtommal nem készült anime vagy hivatalos fordítás belőle. Ennek ellenére a rajongók számos online fordítást készítettek hozzá, így aki szeretné, olvashatja online. A manga története lezárult az utolsó fejezetben, tehát nem hiszem, hogy valaha lesz folytatása.



Író és rajzoló: Kotegawa Yua
Műfaj: dráma, fantasy, bűnügyi, pszichológiai, 18+
Hossz: 10 kötet, 71 fejezet
Megjelenés éve: 2009.06.08. – 2014.04.24.





☐ manga - ajánló



YOUR ETERNAL LIES

Írta: A. Kristóf

Nos, ez egy kicsit meglepő ajánlás lesz tőlem. Nem feltétlenül azért, mert egy manhwaról van szó, hanem mert egy első sorban romantikus történetet ajánlok. Ahogy mondani szokták, ízlések és pofonok, de ami biztos, én nem rajongok ezen műfajért. Ennek ellenére ez a történet megfogott. Természetesen nem a romantikus oldala miatt – habár el kell mondjam, hogy ez a része is jól meg lett írva –, hanem sokkal inkább a manhwa egésze miatt. A története, az érzelmi oldala (nem csak romantika), a világa és a különböző témák, amelyek megjelennek mind jól sikerültek. Tehát bár a történet egyik fő vonala a szerelem, a manhwa ennél többről szól.

A történet világa

A történet világa az a pont, ahol a manhwa rendesen összekeverte a dolgokat. Itt látszik, hogy egy fantasy alkotásról van szó, mivel egyszerre láthatunk modern vadászgépeket és egy olyan társadalmat, ami sokkal inkább hasonlít a 19. századra. Ez az ellentmondás tovább folytatódik a történetben, ahol az öltözékek ugyancsak a 19. századból származnak, sőt még a boszorkány vádját is komolyan veszik. Az olvasónak az az érzése, hogy az író minden korszakból kivette azt,

amit kedvelt, és egy világba helyezte anélkül, hogy érdekelte volna, hogy ezek a különböző dolgok mennyire férnek el egymás mellett. Ugyanakkor a történetben megjelennek időtlen témák is, mint például az igazságtalanság, az elnyomás vagy a hatalommal való visszaélés.

Összegezve tehát van egy világunk, ami úgy néz ki, mint egy vegyes csokis doboz. Egy kevés került bele mindenféléből, így ha valaki nem is kedveli az egészet, valamit minden bizonnyal fog benne találni, ami a kedvére való. Itt még annyit megjegyeznék, hogy a manhwa viszonylag csendesen kezd. Ez alatt azt értem, hogy semmi megdöbbentő vagy figyelemfelkeltő nem történik az első fejezetben. Az inkább a történet megalapozására törekszik. Így javaslom mindenkinek, hogy ne adja fel egyből, hanem adjon neki időt, és olvasson tovább még akkor is, ha először átlagosnak tűnik a manhwa.



A manhwa rajzstílusa

Itt sok eltérés van a megszokott mangastílushoz képest. Ez több okból van így, elsősorban azért, mert a mangával ellentétben a manhwa leggyakrabban webtoon, online képregény, így teljesen más az elkészítési folyamata. Emellett a manhwa színes alkotás (nem jelent plusz költséget a színes formátum, hiszen alapesetben nem kerül nyomtatásra), ami teljesen más stílust enged meg ennek a műfajnak. Ezeken felül, ami még igazán elüt, az a képkockák elosztása. Mivel az alkotás online felületre készült, emiatt az elosztás

is más, egyszerűbb és okostelefon kompatibilis, azaz egyszerűen fentről lefelé halad a történet, pont, ahogy a telefonját böngészi az ember.

Konkrétabban ebben a manhwában az elején többnyire sötétek a színek, és alapvetően visszaadják a történet hangulatát. Azonban ahogy a cselekmény halad előre, a színpaletta is kibővül, és egyre élénkebb lesz. Rajzstílusa jól tükrözi a történetet és sokat segít abban, hogy az olvasó megértse, miről is van szó. A manhwa fentről lefelé való vezetése pedig leegyszerűsíti az olvasást, így relatíve hamar át lehet jutni a történeten, főleg

hogy ritka a hosszú, egybefüggő szöveg. Ennek ellenére én azt javaslom, hogy lassan és figyelmesen olvassátok, mert számos rejtett utalás és sejtetés található benne.

Kinek ajánlom? Miért érdemes olvasni?

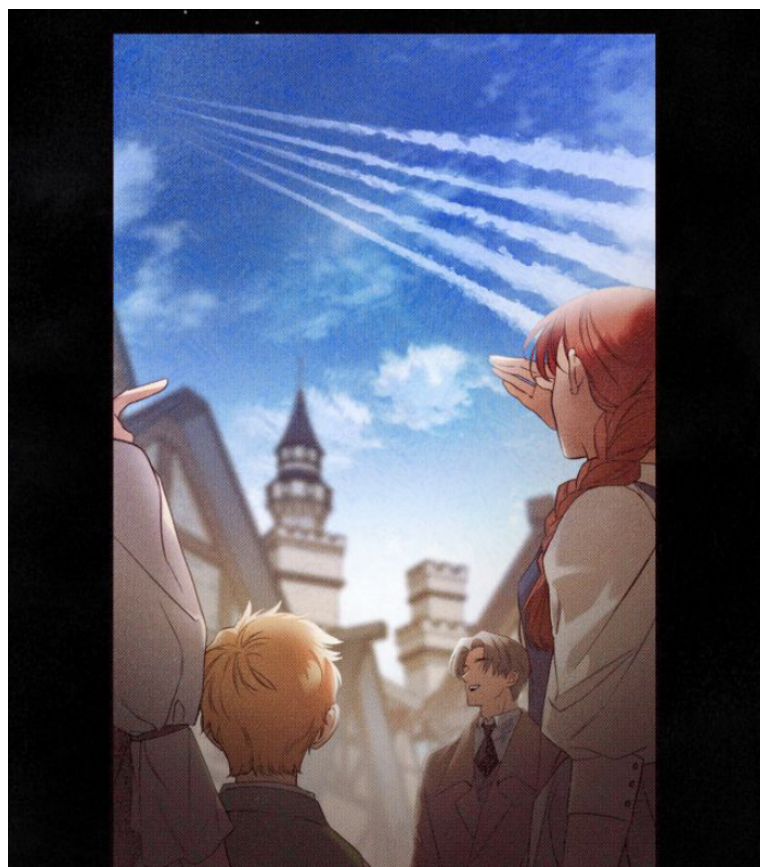
Elsősorban azoknak, akik kedvelik a jól megírt történetet. Habár a manhwa első ránézésre sablonosnak tűnik, az igazság az, hogy ötletes, jól megírt, és helyenként meglepő fordulatokat vesz. Ugyanakkor ritka az a történet, ahol a negatív főhős egy női karakter. Ilyen szempontból a manhwa változtat a megszokott kerékvágáson. Habár nem tartozik a népszerű címek közé, úgy gondolom, hogy azoknak, akik most ismerkednek a műfajjal, egy jó első alkotás lehet. Mindenképp a jobb manhwák közé sorolnám az alkotást.

A történet utóélete

Tudtommal a manhwa nem kapott folytatást, sem egyéb feldolgozást. Ennek ellenére a történet befejezése után megjelentek kiegészítő fejezetek. Ezen fejezetek nem változtatnak a manhwa történetén, és nem is adnak hozzá újdonságot, viszont érzelmi szempontból megnyugtató az olvasót, boldog befejezést adnak a többékevésbé nyitott véghez, amivel a manhwa véget ér. A történet hivatalos angol fordítással elérhető az interneten.



Író: Jeon Hoochi
Illusztrátor: Kkomak
Műfaj: fantasy, krimi, romantika
Hossz: 80 fejezet
Megjelenés éve: 2021.12.15. – 2023.09.26.





☐ manga - ajánló



A RANKER'S GUIDE TO THE GOOD LIFE

Írta: Kuroko Ai

Gondolkodtál már azon, milyen érzés lehet a világ legerősebbjének lenni anélkül, hogy egy ujjadat mozdítanád? Jio Gyeon, Korea első számú S vadásza tudna erről mesélni.

Történet

Történetünk olyan alternatív mai világban játszódik, ahol egy Bábel nevezetű torony hirtelen megjelent, katasztrófát és szörnyeket hozva magával. Amikor az emberiség feladta volna a reményt, hirtelen különleges képességű emberek jelentek meg, akiket vadászoknak neveztek. Ezek az emberek a különleges erejük segítségével le tudták győzni a szörnyeket, és be tudtak lépni Bábel tornyába, így egy új korszakot hoztak az emberiség számára.

Főszereplőnk Jio Gyeon egyike ezeknek a vadászoknak, azonban ezt a tényt családi okok miatt titkolja, így éli átlagos életét egészen addig, amíg egy szerencsétlen véletlen folytán össze nem találkozik egy fiatal férfival, aki azt állítja magáról, hogy időutazó és ismeri főszereplő hölgyünket.

Ezután a (sajnálatos) találkozás után Jiónak csak egy jó tanácsa van: *Soha, semmiképpen*

ne hallgass egy kiskutyaszemű, időutazó lúzerre, aki azt állítja, hogy szüksége van a segítségedre az emberiség megmentéséhez – soha nem fogsz tudni megszabadulni tőle.

Jio Gyeon, a Varázsló Király, Korea első számú és első S rangú vadásza minden értelemben a legjobb, ugyanakkor egy átlagos lány is, aki 6 óráig játszik, utána egész nap alszik, és szinte alig hagyja el a szobáját. Ha még egy művészeti kollégiumba sem sikerült bejutnia harmadjára, ahogy édesanyja akarta, akkor ugyan miért kéne feladnia a lustálkodásra szánt drága idejét, hogy megmentse a világot?

A világ felépítése

Csak úgy, mint a többi hasonló típusú történetnél, itt is vannak dungeonok (kapuk jelen esetben), amik random feketelyuk-szerű formában jelennek meg. Ezek általában különböző osztályúak és feltételűek, plusz elég gyakran „szívnak magukba” ártatlan, átlagos embereket.

Minden országnak van saját tornya, és az országon belül saját ranglistája. Ez a ranglista változik attól függően, hogy milyen teljesítményt érnek el a vadászok az adott szinteken.



Ha egy szintet végigvisznek, akkor további szintek nyílnak meg, és az adott szint nehézsége is lentebb megy, így könnyebb lesz nyersanyagokat farmolni, tehát elmondható, hogy komoly befektetése és haszna van a toronyból minden országnak, ezért is fontosak a vadászok. Az országos toronylistán kívül van egy világi rangsor is, amin vegyesen, minden országból vannak vadászok, és a helyezések ritkán változnak.

A vadászok E-S kategóriába vannak osztva, és akiknek a rangja magasabb, legtöbb esetben egy-egy Celestial áll a háta mögött. A Celestialok olyan különleges égi lények, akik hatalmas erőt birtokolnak, és szerződést követve egy-egy kiválasztott emberrel, különleges képességeket biztosítanak nekik. Keveset tudni ezekről az alakokról, de a legtöbben a csillagokhoz hasonlítják őket.

A történetben van egy fordulópont, amit Március rémálomjaként emlegetnek, mivel akkor pár napon keresztül mindenhol szörnyek jelentek meg, és rengeteg ember meghalt. A vadászok többsége elmenekült, kötelességüket és a hétköznapi embereket hátrahagyva, aminek következtében később a japán kormányt vonták a lakosok felelősségre. Ezután a kormány bevezette, hogy minden új és visszatérő vadásznak el kell végeznie egy iskolát, amivel azt próbálták meggátolni, hogy a márciusi incidens ne ismétlődjön meg. Ez az incidens az egyik oka, amiért Jio titkolja, hogy ő is vadász.

Egyik elmaradhatatlan dolog, mint minden ilyen jellegű manhvánál, a Rendszer (system), és

az ezen keresztül történő kommunikáció. A rendszer a toronyhoz van kötve, és minden vadász egy csak számára látható chatablakon keresztül (hunter intranet) tud kommunikálni a különböző szobákban. A történet során számos vicces helyzet adódik ebből, főleg, amikor valaki rossz chatszobába küld üzenetet.

A torony felépítése

Ahhoz, hogy valaki a toronyba jusson vagy vadász lehessen, jegyek szükségesek, amiket a Bábel biztosít. Minél több vadász van, annál több jegyet biztosít. Ahhoz, hogy több szint elérhető legyen, x szintet teljesíteni kell, és azt követően x számú emelet elérhetővé válik a megmérettetéshez. Ha az adott emeletet sikerül végigvinni, akkor onnantól kezdve mások is végig tudják vinni, de már könnyebb szinten. Továbbá ha egy újabb szint felnyílik, több erőforrás és vagyon jut az országnak, amit párszor ki is hangsúlyoznak. Az új szinteknél különböző történetek (scenario) vannak, amelyek alapján a vadászoknak végig kell vinni az adott szintet, és csak ha ez sikerült, akkor tudják elérni a győzelmet.

A vadászvilág előnye és hátránya

Természetesen vadásznak lenni sem egyszerű feladat. Ha nem vagy elég erős, az emberek lenéznek, de elvárják, hogy megmentsd őket.



Ha sikerül egy erősebb Celestiallal szerződést kötni, az életed lehet egyszerűbb is, de az elvárások is nőhetnek. Már egy B osztályú vadászért is versenghetnek a céhek, így ha nem magas a rangod, de ritka képességgel rendelkezel, már nagyobb az esélye, egy jobb céhbe kerülni.

A céhek között is hatalmas különbség van, hiszen egy kevésbé nagy és híres céh nem tud olyan feltételeket nyújtani, mint a híresebb, csak úgy, mint a való életben a munkahelyek. Mivel céh



és céh, illetve ember és ember között is van különbség, így egyértelmű, hogy vannak olyan céhek is, amik nem törvényes dolgokkal foglalkoznak, vagy nem épp a legjobb természetű emberekkel rendelkeznek.

A manhwaról

A rajzolás tökéletesen illik a történethez. Ellenben a ritka esetekkel, amikor a novel illusztráció másképp néz ki a karakter, mint a manhwa-ban, itt nem kell aggódni emiatt, ZIKMIK nagyon jó munkát végzett. A karakterek szépen ki vannak dolgozva, és hát az elmaradhatatlan macska utalásokat is megkapjuk a főszereplőnél. Minden karakter egyedien néz ki, így legalább azok, akik nem olyan jók a koreai nevek megjegyzésében, jól fel tudják ismerni őket. A főszereplő egyedi képességhasználata is kiemelésre méltó, hiszen eme jeleneteknél sem végeztek fél munkát.

Manhwa és novel közti különbségek

Tudjuk jól, hogy egy manhwa nem tud mindezt adaptálni, ami a novelben szerepel, azonban a kezdeti szép felvezetés után már jobban érződik, hogy egy-két dolog hiányos, vagy hirtelen van történet váltás. Sajnos, ahogy haladunk előre, egyre több fontos dolgot hiányolhatunk, ami később jelentős a történet szempontjából. De ez mindenhol előfordul, viszont egyes dolgok érthe-

tőbbek, ha az olvasó ismeri hozzá a novelt, hiszen a karakterek belső monológja, vagy egy-egy kimaradt jelenet sokat számít a történetben.

Kinek ajánlom?

A manhwa-t elsősorban annak ajánlom, aki szereti a hasonló témájú/fókuszú műveket (*Omniscient Reader's Viewpoint*, *The World After the Fall*, *Second Life Ranker*, *Solo Leveling*). Nem kötelező csak emiatt nekifogni, viszont nagyobb az esély, hogy tetszeni fog. Másik fontos pont, hogy a legtöbb hasonló témájú művel ellentétben itt női főszereplő van, és a romantikát sem rejtik a szőnyeg alá.

Az első fele a műnek humoros, megnevetteti az olvasót, aztán beindulnak az események, és drága főszereplőnk újabb és újabb komoly dologba sodródik bele. Néhány régi szereplő is visszakö-



szön, ami a manhwa-nál annyira nem vészes, mivel látja az olvasó, kiről van szó, de a novelnél már kicsit más a helyzet. Bár a mellékszereplők általában nem létfontosságúak, viszont egy történetrészénél kulcsfontosságú szerepet játszanak, szóval ha valakit érdekel, vagy képben akar maradni, nem árt visszakeresnie ezekre a karakterekre, még ha csak rövid ideig is fontosak.

Összességében azoknak ajánlom, akik kedvelik ezt a fantasy témát, nem rettegnek a későbbi romantikus szálától, és szeretik a jó humort, na meg az OP karaktereket.



Műfaj: akció, kaland, romantikus, fantasy

Manhwa hivatalos angol kiadója: [tapas](#) (47. fejezetig, viszont nem hivatalos oldalon a cikk írásakor már elérhető a 77. fejezetig)

Hivatalos trailer a manhwa-hoz: [youtube](#)

Manhwa hivatalos koreai kiadója: [kakaopage](#)

Novel hivatalos angol kiadója: [tapas](#)

Novel hivatalos koreai kiadója: [kakaopage](#)



A SÁRKÁNYGÖMBÖKÖN TÚL, AVAGY A DRAGON BALL RAJONGÓI FOLYTATÁSAI 1. RÉSZ

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

☐ manga - doujinshi



Dragon Ball After

A *Dragon Ball GT* utolsó epizódja (1997. november 19.) és a *Dragon Ball Z: Battle of Gods* film (2013. március 30.) között a *Dragon Ball* rajongóknak egymásnak kellett kitalálniuk nem hivatalos folytatásokat – bár volt 1999-ben egy *Dr. Slump* vendégszereplés, 2006-ban a *Cross Epoch* című *One Piece* crossover manga, 2008-ban a *Dragon Ball: The Return of Son Goku and Friends!* OVA, valamint 2010-ben a csak Távol-Keleten elérhető *Dragon Ball Online* játék, ezek elég kevesek voltak – és ennek meglelt a gyümölcse.

Rengeteg nem hivatalos alkotás készült a *Dragon Ball*hoz világszerte, amelyek játszódhatnak az animék története előtt, alatt és után is. Itt most csak azokat a rajongói sorozatokat nézzük meg, amelyek a Z után játszódnak, és elérhetőek angol nyelven online a 2025/2026-os években. Külön jelöltem azokat, amelyek magyar fordítást is kaptak. Mint látni fogjuk, a *Dragon Ball Super* is inspirálódott belőlük.

40 éve, 1986. február 26-án indult a *Dragon Ball* anime; 30 éve, 1996. február 7-én pedig a *Dragon Ball GT*. A dupla évfordulóra dupla cikkel készültem. Az elsőben a Z-hez és a GT-hez közel álló mangákkal foglalkozunk, a másodikban az AF mangákkal és a rajongói animékkal. A *Dragon Ball Multiverse* manga kimaradt, mert az önmagában több mint 110 angolul és magyarul is elérhető fejezete van, az univerzumok eltérő mennyiségével és számozásával, és valamikor talán megér majd egy külön cikket.

Young Jijii és Omada Naoyuki készítette 2014 és 2024 között. 13 darab 60-70 oldalas fejezet. Az első 4 fejezet olvasható magyarul is. Sok eltérést fogtok tapasztalni Toriyama eredeti művéhez képest, ezért tekintetek rá úgy, mint egy alternatívára, ahogy a filmek esetében.

A történet a Z és a GT között játszódik; 788-ban, közvetlenül a GT első része előtt.

A rajzstílusa nagyon hasonlít az eredeti *Dragon Ball*hoz.

Egyelőre befejezetlen, de az utolsó fejezet 2024. december 29-én jelent meg, így még akár folytatódhat is.

A történet szerint Uub megütötte Goku fejét edzés közben, amitől visszatért az eredeti, gonosz csillagharcos természete. Gohannak még volt farka és átváltozott óriásmajommmá, de Goten és Trunks nem. Ezért ő még érezte a csillagharcosok pusztítás iránti vágyát. Vegeta fokozatosan legyőzte ezt az ösztönt, ahogy megházasodott és gyerekei születtek, de Goku csak elvesztette az emlékeit, amelyek most visszatértek.

Goku gonosszá válása megtörténik a *Dragon Ball Super*ben 2016-ban is, azonban míg ott egy másik variánsa az ellenség, addig itt maga a főszereplő válik azzá.

Vegeta elvégezte azt az edzést, amit Goku, hogy utolérje őt. Ez hasonló ahhoz, mint amikor a *Dragon Ball Super*ben 2019-ben a Yardraton tartózkodott.

Vegeta és Goku egyenlő felekként harcolnak itt. Ez Goku és Vegeta első harcának az inverze, mert ezúttal Vegeta védi a Földet és Goku akar mindent elpusztítani. Az egyik, ha nem a legjobb harc Goku és Vegeta között, amit minden rajongó régóta várt. Méltó módon van ábrázolva. Ifjú Sátán is fontos szerepet kap, tervez, és a Gohan iránti mentori érzései is megmutatkoznak. Megmutatja, hogy Goku miért olyan zseniális harcos, hogyan képes felmérni az ellenfele erejét és technikáit. Nem csak arról van szó, hogy mindig új szintet ér el, hanem harc közben kiismeri az ellenfelét és alkalmazkodik hozzá.

Goku úgy látja a Dragon Ball Super, Xenovers és AF eseményeit, mint amik megtörténtek vele, de mégsem. Ezeket olyannak írja le, mint a jövőbeli Trunks különböző idősíkjait, azaz egy-egy döntés megváltoztatja az idővonalakat.

Ifjú Sátán kapcsolatba lép azokkal, akikkel fuzionált. Bemutatja, hogy mindegyikük alakított a személyiségén. Az ő ereje nem egy kívülről érke-

ző kívánságból, hanem a saját alapvető tulajdonságaiból ered.

Pozitívum, hogy Goten nem képes elfogadni, hogy az apja gonosz lenne, és ezért nem harcol ellene.

A taktikára helyezik a harcok során a hangsúlyt, hasonlóan az eredeti Dragon Ballhoz.

Nincsenek benne új szereplők, hanem csak a Dragon Ball és a Dragon Ball Z karakterei.

Új szintek és támadások:

- Vegeta új szintet ért el, a Night Soult.
- Vegeta új formája a Super Kaio-ken, a szuper-csillagharcos és a kaio-ken forma ötvözése. Kiderül, hogy Goku is kísérletezett a formával, de nem sikerült elérnie.



- Kaio-ken Big Bang.
- Vegeta eléri a szuper-csillagharcosok 3. szintjét.
- Goku egy új változatát használja a Genki Damának, amikor nem kéri, hanem elveszi a bolygó összes élőlényének erejét.
- A Végső (Ultimate) Gohan forma is megjelenik, amit korábban elnyomott magában.

Zeroverse

A kínai Tibet People's Publishing House kiadó készítette a kilencvenes években. 105 darab 13-14 oldalas fejezet. A kereskedelmi kiadvány mögött álló cégnek végül be kellett zárnia (feltehetően a Shueisha által benyújtott szerzői jogi panaszok miatt). Hosszában csak ez ér fel a Dragon Ball mangához, így a története is ennek a leghosszabb, mégis lezáratlan. Pont ott hagyják abba, hogy a főellenség, akit 105 fejezeten keresztül felvezettek, megjelenik teljes erejében.

1997 januárjában hirtelen véget ért. Hivatalosan nem indokolták meg az okát, de valószínűleg szerzői jogi problémák miatt (nevezetesen azért, mert elfelejtették Toriyama Akira beleegyezését kérni, miközben ez egy kereskedelmi kiadás volt). Bár a lelkes kínai rajongók keresték, sosem találták meg a szerzőket. 2010 szeptemberétől 2011 novemberéig Electroeyes folytatta rajongói mangaként 31 fejezettel, de ez annyira nem nyerte el a kínai rajongók tetszését a gyenge rajzolás és a szintén nem erős történet miatt, hogy angol

fordítás sem készült hozzá. 2017-ben megterveztek egy másik befejezést, amely lezárja a történetet 21 fejezetben, de ez még nem készült el, mert nem találtak hozzá rajzolókat.

A történet a Z és a GT között játszódik, 787-ben.

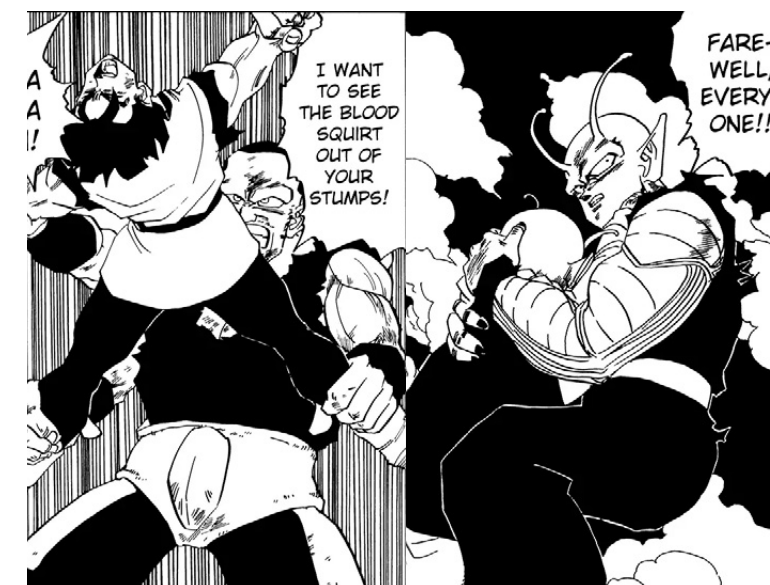
A rajzstílusa kicsit csúnyább az eredeti Dragon Ballnál, de mindenki felismerhető.

Eleinte inkább a humorra koncentrált, aztán átkerül a hangsúly a harcokra.

A sztori három történetre oszlik:

1. történetív: Visszatérés a Sárkányvilágba: 1-35. fejezet

Kezdődik a 29. Harcművészetek Nagytornája, ahol mindenki részt vesz, hasonlóan az előzőhöz, amelyet a Z végén láttunk.



A hétéves Pan a legfiatalabb harcos. Itt tűnik fel az újabb ellenség, aki megszerez hat sárkánygömböt.

Babidi feltámad, és Majinná változtatja Uubot, aki így kiüti Gokut, majd tombolni kezd, és mindenki megküzd vele (Vegeta, Trunks, Gotenks, Gohan). Aztán Babidi és Shindi elrabolja Pant, hogy cserébe odaadják nekik a négycsillagos sárkánygömböt.

Pant a nulladik dimenzióba viszik, itt is felmerül a különböző világok létezése, sőt arra is utalnak, hogy a Lélek és idő szobája is egy másik dimenzió, ezért telik ott az idő gyorsabban, mint a Földön. 12 másik létező dimenziót említenek, és Goku elmondja, hogy már meglátogatták a hatos univerzumot. A multiverzumot a Dragon Ballban csak a Dragon Ball Superben, 2015-ben hozták be.



2. történetív: Az univerzum-játékok: 36-70. fejezet

Mr. Satan átadja az utolsó sárkánygömböt az ellenségnek, ezért büntudatot érez, és megpróbálja visszaszerezni, miközben a többiek harcolnak. Így újra fontos szerephez jut ő is. Lenyeli az utolsó sárkánygömböt, hasonlóan, mint Goku a GT-ben.

3. történetív: A terror mestere: 71-105. fejezet

Goku elveszíti az összes kiejét, így ő lesz a leggyengébb a világon. Bemutatja, hogy milyen lenne Goku egyszerű, erőtlén emberként, illetve azt is, hogy még így is edzene, ahogyan azt gyerekkorában láttuk az erdőben. Majd aztán Vegeta is elveszíti az erejét, aki éppen ellenkezőleg reagál erre. Ezzel bemutatják a köztük levő különbséget.

Új szereplők:

- Shindi: Az ő mestere támasztotta fel Babidit. Erős harcos.
- Jiata: Shindi mestere, hatalomvágya van, az öreg Kaioshin „testvére”.
- Jiata Alakulat: A Ginyu alakulathoz hasonló csapat a nulladik dimenzióban: Gulite, Sali, Yaji.
- Jiata az öreg Kaioshinnel együtt jött létre az univerzum születésekor, megküzdöttek azért, hogy ki uralkodjon, és Jiatát száműzte a Zeroverse-be. Most viszont vissza akar térni, ehhez van szüksége a sárkánygömbökre.
- Az öreg Goma (egy hernyószerű lény, nem keverendő össze Gomah-val a Daimából), az univerzu-

mok remetéje, aki az univerzumok közötti világban él, amely feketelyukakon keresztül kapcsolódik a többi univerzumhoz. Kaioshinnek született, de hibázott, és ezért elzárta magát. Vegeta és Goku a Dai Kaioshin űrhajójával odamegy.

Új szintek és támadások:

- Super Magical Smoke Ring: Uub technikája, amivel tradicionális kínai édességgé próbálja változtatni Vegetát és Trunksot.
- Pan szuper-csillagharcossá változik: Pan erőszintjével sokkal kegyesebben bánnak, mint a Superben vagy a GT-ben.
- Kaito is használja a Genki Damát, hogy megmentse Gokut.
- Light-speed fist: Gulite fénysebességű ütése, ezért láthatatlan.
- Sali's fission: Sali utolsó támadása, rengeteg hatalmas ki-gömb az ellenfél körül, amelyek végül összezáródnak körülötte.
- Zeroverse Energy Ball: Gulite támadása, elnyeli az ellenfél kiejét, majd a testét is.

Dragon Ball – Kame

Dave-X készítette 2018-2023 között. 18 darab 16 oldalas fejezet olvasható angolul. Eredetileg franciául jelent meg 38 fejezetben. Angolul kevesebb, mint a fele olvasható a történetnek, ezért érdemes még várni, mielőtt bárki is belekezdene.

A történet 778-ban játszódik, nem sokkal a Z vége után.

A rajzstílusa nagyon hasonló az eredeti Dragon Ballhoz. Utal az eredeti mangára, és inkább humoros. A rajzolása nem tér el jelentősen Toriyama stílusától.

Kiemeli, hogy Bulma milyen fontos szereplő, nemcsak a gömbök megtalálásához mindig használt radart építette, de egy időgépet is, és kettő félig csillagharcos-félig ember gyermeke is van.



A történet szerint Goku, Vegeta, Trunks, Krillin és Tien Shinhan eltűnik. A Z végi Pan átveszi Goku helyét a Paozu hegyen. Elmegy Zseniális Teknőshöz, amikor egy jövőből jött idegen megtámadja őket, mert az ötcsillagos medált keresi. Két évük marad a visszatéréséig.

Bulma Zseniális Teknőshöz viszi edzeni Brát, közben Yamcha fia, Kokou is megérkezik. Amíg a kicsik edzenek, Bulma rájön, hogy a medál hasonlít a sárkánygömbökhöz, és tizenkettő van belőlük a Földön. Ahhoz viszont, hogy olyan radart tervezzen, amivel megtalálhatja, segítségre van szüksége Pingvin városból.

A szent 12 konstellációja szerint nemcsak Shen Long képes kívánságokat teljesíteni, hanem van még 11 másik akolitus az univerzumban. Minden medálban el van zárva egy csillag és egy szörny, amely védelmezi.

Új szereplők:

- Kren: két év múlva a saját klónjaiból álló népe el fogja pusztítani a Földet. Meg akarják szerezni a 12 medált.
- Kokou: Yamcha fogadott fia, aki erősebbnek hiszi magát, mint amilyen valójában.
- Nail: Ifjú Sátán gyermeke.
- Eyo: Mr. Popo utódja.
- Aisu: az egyik medál és egyben egy mutáns is, aki meg akarja menteni a Földet.
- Lily: Tien Shinhan és Launch lánya. Nem akar töb-

bé tüsszteni, mert megörökölte az anyja képességét.

- Midal: a háromcsillagos medál és annak őrzője, aki gólemek segítségével harcol.

Új szintek:

- Pan elér egy új formát: haj nélküli szuper-csillagharcost, az arc a 3. szinthez hasonlít.

Dragon Ball SF

Ollice85 készíti 2022 óta. 27 darab 25-40 oldalas fejezet jelent meg angolul, de még fut.

Egyesíti a Dragon Ball Supert és a GT-t egy idővonalon.

790-ben és 791-ben játszódik, közvetlenül a GT vége után.

Nagyon kivonatos, folyton történik valami, de a legtöbb csak említés szintjén, mindössze egy-két képkockában. A rajzolása is inkább tűnik egy kevésbé tehetséges alkotó munkájának. A Harcművészeti Nagytornára érezhetően javul a minőség és lassul a tempó. Ez az egyetlen színes manga.

A történet 4 részre oszlik:

1. történetív: Universe 7 Saga: 1-3. fejezet

Az összes előzmény összefoglalása. Whis elzárja Goku és Vegeta isteni kijét, ezért nem használják azt a GT-ben.

2. történetív: Azure Saga: 4-13. fejezet

Goku elmegy Azure bolygójára, egybeolvad Shen Longgal és edz, majd feloldják az isteni kijét. Chronoa nem örül ennek. Goten és Valese házasságot terveznek, és Trunksot kérik fel tanúnak. Yamchának gyermeke születik, Yinchá. Ő egyben Beby reinkarnációja. Gohan egyetemi professzor lesz. Videlnek fia születik, Maaku. Vegeta kinöveszti a farkát az öreg Kaioshin segítségével. Bardock, Radditz és Pikkon Ifjú Sátánnal együtt őrzik a Pokol békéjét. Goku feltámasztja Ifjú Sátánt, így a feketecsillagos gömbök ismét aktiválódnak. Vegeta azt kívánja, hogy mindenki legyen egy kicsit fiatalabb. Aztán Gotennek is születik egy fia, Gochan. Mainek és Trunksnak is születnek gyerekei Chalot és Orchid.

3. történetív: After Future Saga: 14-18. fejezet

A cím egyértelmű utalás az AF-re.

796-ban folytatódik a történet, Pan lesz a Great Saiyaman 3. Geno le akarja leplezni. Bra hasonlóan okos feltaláló, mint az anyja. Krillin a Neo Teknős Iskola oktatójaként úgy edzi Yinchát és Kurit, ahogyan őt képezte ki Zseniális Teknős. Gochan és Chalot óriásmajomává változik, de Krillin és Pan (utóbbi szuper-csillagharcosként) megállítja őket.

Kiderül, hogy Ifjú Sátánnak is van egy utódja, Kagyu, akit akkor hozott létre, amikor a Föld elpusztult a Feketecsillagos Sárkánygömbök miatt.

4. történetív: 32nd Tenkaichi Budōkai Saga: 19-31. fejezet



797-ben tartják a 32. Harcművészetek Nagytornáját, miközben Beerus és Champa ismét rendez egy Tournament of Destroyers bajnokságot. Ezekről szól ez a történetív.

Itt van a legtöbb új szereplő és technika, ezért ezeket felsorolni maga egy oldal lenne, és egy felsorolásnál többet nem lehet róluk írni, mert annyira nem ismerjük meg őket.

Dragon Ball EX – Apocalypto

Sebliet készítette 2013 és 2016 között. 20 darab 12 oldalas fejezet jelent meg eredetileg spanyol nyelven, amelyet Karlos fordított angolra, Vegeta1219 pedig magyarra.

A történet 790-ben és 791-ben játszódik, nem sokkal a GT vége után.

A rajzolása szép, nagyon hasonlít Toriyama stílusához.

A történet befejezetlen, és 10 év után már nem is érdemes várni a folytatását. Bár a 19. fejezet felfogható egy lezárásként, amit aztán a 20. fejezetben a folytatás reményében átírtak. Viszont még a 19. fejezetig is több elvarratlan szál maradt. Az ötlet és a kivitelezés is minőségi volt, csak sajnos nem tudták, mikor kell abbahagyni – bár ez már sokszor megtörtént másokkal is, ahogyan azt a lista összes elemén látjuk.

A történet szerint Vegeta és Goten elmegy egy másik bolygóra egy évre edzeni. Közben Goku az isteni bolygón találkozik a többi 11 istennel,



majd egy, még a Kaióknál is hatalmasabb lény összeolvad vele, elpusztítja az új Namek bolygót, és megöli Dendét. Ezzel megszünteti a lehetőséget, hogy bárkit feltámasszanak később. Ez még Zamasu megjelenése előtt (Dragon Ball Super 2016-os fejezetei) történik, aki szintén összeolvad egy Gokoval. Valamint C-17 a jó oldalon harcol, még azelőtt, hogy a 2017-es DBS fejezetekben tenné ezt.



Új karakterek:

- Frugo, egy isten, visszaadja a szintén istenné vált Gokunak a magasságát, és kap egy saját bolygót is.

Új szintek és támadások:

- Vegetának visszanő a haja, és eléri a szuper-csillagharcosok 3. szintjét, utóbbi Gotennek is sikerül.
- Trunks erőtlennek érzi magát a többiekhez képest, mivel nem edzett már évek óta. Később őt is megöli Goku. Vegeta a Trunks halála miatt érzett haraggal eléri a szuper-csillagharcosok 5. szintjét, a harcban felülkerekedik a gonosz Gokun, de hagyja neki, hogy egy Senzuval visszanyerje az erejét, és ő is átváltozzon.

Malik Torihane készítette 2005 és 2018 között, a történet egy nulladik fejezettel indult, amelyet 35 darab 12-14 oldalas fejezet követett. Majd 2019-től 2023-ig 11 darab, 31-32 oldalas átdolgozott fejezet jelent meg belőle. Az első változat első 16 fejezete magyarul is olvasható.

A történet 792-ben és 793-ban játszódik, 2-3 évvel a GT vége után.

Az első változat rajzolása még kicsit gyenge, de így is nagyon hasonlít az eredeti Dragon Ballra. Az átdolgozott változat tempója kicsit lassabb és látványa egyedibb.

A történet itt is befejezetlen amennyire csak lehetséges. Az első történetívet se zárja le, hanem a háttérben folytatja, Rigor visszatérne, a gyerekei bosszút állnának, de odáig már nem jutunk.

Újragondolja a GT második felét a következő módokon:

- Létrehoznak a Földön egy C-17 klónt, amely egyesülve az eredetivel létrehozza Super C-17-et.
- Super Yi Shen Long megöli Gokut, és Vegeta alkotja meg a végső Genki Damát.
- Pan és Trunks véletlenül rátalál egy újabb adag sárkánygömbre, és a sötét Shen Longot megidézőve azt kívánják, hogy Goku és Ifjú Sátán támadjon fel, és hogy a feketecsillagos gömbök örökre maradjanak kővé változva.

1. történetív: 1-14. fejezet: Rigor

Két új csillagharcos érkezik a Földre új fürkészekkel és új űrhajókkal, Vegeta féltestvére, Rigor és annak felesége, Separi. Egész eddig titokban maradt Rigor létezése, aki először a Yelna, majd a Bebit bolygóra menekült. Bosszút áll az anyjáért, akit Vegeta ölt meg. A harcukhoz Ifjú Sátán, Goten és Trunks is csatlakozik. Kicsit olyan feelingje van, mint amikor Vegeta és Nappa érkezett a Földre,

**DB
NEW AGE**

Chapter 4:
A Past Remembered!
Vegeta's
Transgression!!



mert akkor is közülük a gyengébb harcost nem tudta legyőzni egy csapat.

Rigor minden csillagharcosról azt hiszi, hogy a Vegeta bolygóról menekült, mivel nem tudhatja, hogy a Földön is születtek.

2. történetív: 15-35. fejezet: Aladjinn

A démon birodalom is fontos szerephez jut, még bőven a 2024-es *Daima* előtt. Dabura 12 000 évig bebörtönözve tartott egy lényt, amely elszabadul, és elmegy a Földre, ahol elszívja az emberek reikijét. Nem érezni belőle kit.

Goten, Uub és Krillin Kaitóval egy hónapig edz a túlvilágon. Rigor gyerekei elindulnak a Bebitről a Földre, hogy bosszút álljanak az apjuk legyőzőin.

A démonkirály erővel nem tudja legyőzni Vegetát, ezért a rémálmok birodalmába viszi, hogy megszállja. A módszer más, de a lényeg ugyanaz, mint Beby esetében. De Vegeta ellenáll, mert régen Dermesztő alatt szolgált, aztán Beby uralta a testét. Ezért a démon létrehoz egy gonosz Goku illúziót, így végül sikerül megszállnia őt.

Bevezetik az aspect lordok, az istenek isteneinek szintjét. Ők osztották fel a 12 univerzumot. Négyen vannak és hármasával felügyelik az univerzumokat. Aladjinn az egyikük, ő akarja uralni mind a 12 univerzumot. Segített Bibidinek megteremteni Buut, ám Dabura bebörtönözte.

Aladjinn Goku reikijének árt, ezért nem tudják őt meggyógyítani. Még az öreg Kaioshin sem. A reiki a valóság szövete, amely

az aspect lordokból származik.

Új karakterek:

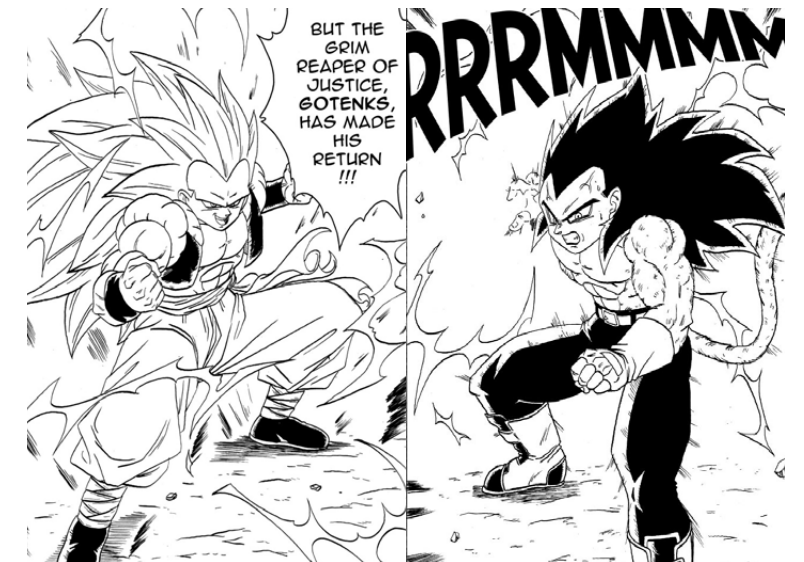
- Rigor: csillagharcos, Vegeta féltestvére
- Separi: Rigor felesége
- Maseran, Savina, Roko, Koto és Basuko: Rigor és Separi gyermekei
- Aladjinn: démonkirály
- Emmi: Trunks titkárnője

Új támadások és szintek:

- Final Atomic Shine: Vegeta támadása a szuper-csillagharcosok 4. szintjén, időbe telik előkészíteni, egy erős ki-sugár.
- Rigor eléri a szuper-csillagharcosok 5. szintjét, így erősebb, mint Super Yi Shen Long és Beerus.
- Seishinken: Krillin új átváltozása.
- Demon Sorcery: Black Flame Barrage: Aladjinn varázslata.
- Vegeta eléri a szuper-csillagharcosok 3. szintjét.
- Divine Light Barrier: Ifjú Sátán technikája, amivel vissza tudja fordítani Aladjinn varázslatát.
- Rigor szuper-csillagharcos formája: vörös szem, vörös aura – Battle form, assault form.

A sötét sárkánygömbök a Föld energiájából táplálkoznak, ezért nem szűnnek meg, ha elpusztul a készítőjük, illetve nagyobb kívánságot is képesek teljesíteni, mint a többi, amelyek az alkotójuk erejéhez kötöttek.

Itt Vegeta a főszereplő, ami ritka. Az ellenségek is őt veszik célba (Rigor és Aladjinn is).



JFF THEATER BEMUTATÓ

Írta: Hirotaka

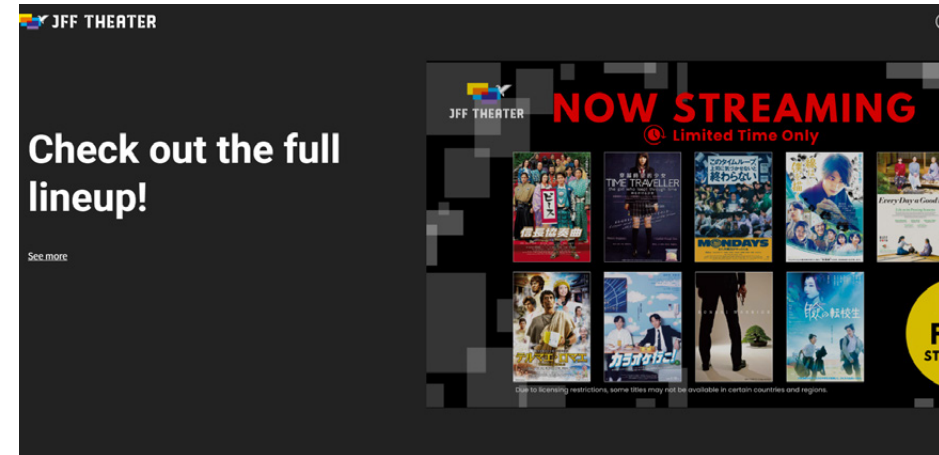
Talán mindannyian egyetértünk abban, hogy a japán élszereplős filmeknek vannak bizonyos sajátosságai, amiket egyéni megítélés alapján, vagy lehet szeretni, vagy nem. Az is igaz, hogy a japánok kevésbé szeretik nyugaton terjeszteni a legtöbb alkotásukat, mivel főleg belső piacra készülnek. Amelyeket viszont eleve nemzetközi piacra szánnak, azoknál érzékelhető a minőségbeli különbség, akár történet, akár rendezés, akár színészi játék terén.

Azért csak-csak eljutnak hozzánk is a japán filmművészet „gyöngyszemei”, hiszen vannak kis hazánkban japán filmnapok, habár ennek a marketing kampányán lenne mit javítani. Viszont ha nem tudunk ilyen eseményekre járni, akkor is van egy kiváló megoldás: 2024 augusztusában a Japan Foundation (Japán Alapítvány) elindította saját nemzetközi streaming oldalát. Mielőtt viszont bárki lóhalálában menne a felületre, előre szólok, hogy animét nem fog találni rajta. (Habár egyszer-egyszer előfordult anime is) Miért? Kérdezhetnénk? Igazából az anime terjeszti önmagát, plusz számos streaming oldalon elérhetőek. De tény, egy-két filmet felpakolhatnának ide is.

A [JFF Theater](#) névre hallgató weboldal a lehető legminimálisabb energia befektetéssel készült, mind kinézet, mind funkció terén. Elsőként

kell egy account, amihez egy egyszerű ingyenes regisztráció révén jutunk hozzá. A főoldalon tematizálva láthatjuk a filmeket, amikre rákattintva jön be az adatlap, és nézhetjük is az adott filmet. A minket érdeklő műveket pedig kedvenc listára is tehetjük. Ezenkívül azért találunk egy menüt is, ahonnan szintén elérjük a filmeket, de vigyázzunk, ez azt is listázza, ami már nem elérhető, így maximum arra jó, hogy végignézzük, miről maradtunk le. Emellett cikkek, hírek, FAQ, használati útmutató van, ha elakadnánk (nem fogunk), és feliratkozhatunk a hírlevélre. Őszintén szólva a cikk kedvéért kattintottam csak a menükre, mert mindig a főoldalról néztem az aktuális kínálatot. A cikkek menü viszont egész érdekesnek tűnt, itt ugyanis filmkészítőkkel vannak interjúk, valamint az aktuális filmfelhozatalhoz kapcsolódó kiegészítő cikkek.

A legfontosabb dolgot még nem említettem: ez nem olyan streaming oldal, hogy feltöltik a filmeket, aztán ott parkolnak, és gyűlik-gyűlik. Itt bizony a filmeknek van egy időtartamuk, ameddig megnézhetjük őket, utána lekerülnek a platformról. A filmek kb. három hónapig megtekinthetőek, az intervallumot az adatlapján találjuk. Itt van nyilván a lejátszó, továbbá különféle adatok a filmről, galéria, és kommentelhetünk is.



Azért gondoltam most írni a cikket, mert ezúttal olyan alkotások kerültek fel, ami többeknek felkeltheti a figyelmét. Ráadásul most júniusig minden hónapban bővülni fog a kínálat. De mit nézhetünk most a JFF Theater felületén? Két fő kategóriában kilenc film tekinthető meg.

A Twist of Time-ba a *Thermae Romae*, az *Idő fölött járó lány*, a *Nobunaga Concerto* és a *Mondays* című film került. Az első három ismerős lehet az animéseknek is. A *Thermae Romae* mangájából két short anime is készült, és egy remek vígjáték. Az *Idő fölött járó lány* talán kevesebbeknek kell bemutatni. Hosoda Mamoru készített belőle animét még 2006-ban, és az alapjául szolgáló könyvet itthon is kiadták. A *Nobunaga Concerto*-nak pedig szintén manga az alapja, és anime is készült belőle, de sajnos az félbehagyott.

A The Japanese Spirit of Do kategóriába tartozó filmek pedig a japán kultúrába kalauzolnak minket. Itt jelenleg öt film van: *Let's Go Karaoke*, *The Lines that Define Me*, *Confetti*, *Every Day a Good Day*, *Bonsai Warrior*. Ebből talán az elsőre

kaphattátok fel a szemöldökötöket, mivel nemrég futott az anime verziója, amiről mi is írtunk ([AM 88.](#)).

Ezenkívül néha megörvendeztetnek minket rövidebb dokumentumfilmekkel, amik a Japan Foundation saját YouTube csatornájáról vannak beágyazva. Valamilyen furcsa oknál fogva ezek nincsenek kategorizálva a főoldalon (jelenleg csak a youkaios és a sushis van), így egy értelme biztosan van a Films and Videos menünek, ott megtalálhatjuk mindet. Ezek maximum félórások, de inkább tizenvalahány perces rövid kulturális bemutatók. Van a mangáról is, az hosszabb és öt részes.

Elég sokszor kerülnek fel animék live action változatai a platformra, így ha másért nem is, ezért érdemes feliratkozni a hírlevélre. Tény, hogy nem én vagyok a legnagyobb fogyasztó, és a japán filmek sem képezik a rajongásom középpontját, főleg a túltolt dráma és a színészi túljátszás miatt, de egy-egy darabot azért én is megnézek.



KELET MADARA, NYUGAT VIRÁGA 2.

Írta: Jucuky

könyvtár - ajánló



Második résszel folytatódott a magyar író, B. J. Alexandra fantasy sorozata, a Kelet madara, nyugat virága. A 2025. augusztus 4-én boltok polcaira került kötet onnan veszi fel a fonalat, ahol az első véget ért. Ebben a kötetben már inkább az emberi kapcsolatokra helyeződik a hangsúly, a korábban felvázolt szerelmi háromszög végre kibontakozik, szóval azok számára, akik szeretik az érzelmes történeteket, biztosan izgalmas fordulatokat tartogat a történet. Ám ezúttal ezek a kapcsolatok akár egész országok sorsát is megpecsételhetik, így azok sem fognak unatkozni, akik jobban kedvelték az előző kötet politikai konfliktusait. És természetesen ezúttal sem maradunk titkok és ármányok nélkül.

Mivel ez egy trilógia második része, ezért nézzétek el nekem, hogy eme cikkemben, ellentétben az előzővel, nem fogok történetet felvázolni, hiszen nem akarom elrontani azok számára sem az élményt, akik most kapcsolódnának be. Nagy vonalakban összefoglalva 260 évvel történetünk kezdete előtt, a Zavargások korában idegen lények megjelenése és természeti katasztrófák rajzolták át a világ földrajzát, aminek következményeként megváltoztak a politikai viszonyok is. A máslényeknek nevezett élőlények az emberekkel maradtak, akiknek meg kellett tanulniuk kezelni őket és az új helyzetet. Ezért hozták hát létre a kirendeltségeket, azokat a katonai szervezeteket, amelyek a különleges képességű Áldottakkal karöltve próbálják féken tartani a máslényeket, és megelőzni a természeti katasztrófákat, miközben

azért egymással is versengenek. Főszereplőnk, Theodore Bloom maga is különleges képességekkel rendelkezik, és szolgálatra jelentkezik a Déli Kirendeltségbe, ahol megismerkedik a kirendeltség vezetőivel, annak katonáival, és akarva-akaratlanul mindig valahogy az események sűrűjében találja magát, aminek következtében maga is majdnem otthagyja a fogát a harctéren. És miközben világossá válik, hogy Theo legfőbb szövetségese, Az az Ember jóval több hatalommal rendelkezik, mint amennyit korábban akár maga Theo is hitt róla, arra is rá kell jönnie, hogy a magasabb entitások tulajdonképpen bábuknak használják őket. Már-már ez is elég lenne, de sajnos Theónak nincs ilyen szerencséje, hiszen ott van annak a szerelmi háromszögnek és vele annak a rengeteg titoknak a kérdése, amely azzal fenyeget, hogy vagy összetöri egyik közeli barátja szívét, vagy szétzúzza a kirendeltségek közötti kényes egyensúlyt.

És ezzel meg is érkeztünk a második kötet szerintem központi témájához, hiszen a rengeteg esemény mellett a legnagyobb fókusz ezúttal Hibiya, Rokumo és Catherine kisasszony kapcsolata kapja. Rokumo helyzete nem egyszerű. Egyértelműen szerelmes Hibiyába, aki úgy tesz, mintha ez nem jelentene semmit, ám már az előző kötetben is tetten érhető volt, hogy mégsem annyira közömbös a fiúval szemben. Az első kötetről írott cikkemben felvetettem Hibiya kapcsán, hogy olvasás közben az ő múltja az, ami leginkább felkelte a kíváncsiságomat.

Nos, ebben a kötetben ezzel kapcsolatban rengeteg választ kaptunk, és a legtöbb válasz, ha lehet azt mondani, keserű sajtó hagyott maga után, hiszen nagyon kevés támogatást kapott, azt is leginkább idegenektől, nem a saját családjától – és hiába lett volna hűséges élettársa Rokumo személyében, még ezt is ellene fordítják, hogy egy olyan gyermeket nemzzen, akire tulajdonképpen nem is ő vágyik, egy olyan nőnek, akihez egyáltalán nem is vonzódik.

Azon olvasók, akik szeretik a bonyolult viszonyokat, nagyon fogják élvezni ezt a kötetet, hiszen igazából a szerelmi háromszög mindhárom tagjának fájdalma és frusztrációja érthető. Egy előre elrendezett és kényszer hatására kötött házasság, ahol az egyik fél fűlig szerelmes, a másik pedig nem, pontosabban nem abba a személybe, mint aki a házastársa lesz, garantáltan nem fog boldogságot hozni egyik fél számára sem, csak bántani fogják egymást. Az előző kötetben nekem nagyon tetszett Catherine kisasszony tűzről pattant, tettekre kész karaktere, ebben viszont néha szerettem volna elbeszélgetni vele, és itt volt igazán tetten érhető, hogy mennyire hiányzott az életéből egy tapasztaltabb nő, akár az édesanyja, akár egy bölcs barátnő, aki felnyithatta volna a szemét. Bár a házasság elkerülhetetlen volt annak érdekében, hogy megvédjék a kirendeltséget, mégis fel kellett volna készíteni ezt a szerelemben tapasztalatlan lányt, hogy egy érdekházasságtól ne várjon semmit. Noha emberileg az ő indulatai

is érthetőek voltak, mely szerint egyszerűbb a harmadik felet hibáztatni azért, mert a szeretett férfi nem viszonzja az érzelmeit, racionálisan segíteni kellett volna neki belátni, hogy ő sem volt ártatlan ebben a kérdésben, hiszen egy ponton világossá vált számára is, hogy labdába sem rúghat. Ennek ellenére makacsul ragaszkodott a romantikus elképzeléseihez, és csak akkor – ha fogalmazhatok így – ábrándult ki, mikor a saját bőrén kellett tapasztalnia a döntése következményeit. Bár ha másik oldalról nézzük, akkor ez a jelenség végigkísérte az emberiség történelmét.

Hibiya családja, pontosabban az apja szintén megérne egy misét. Mostanában egyre inkább felismeri a pszichológia, hogy a generációs traumák nemcsak a közvetlen leszármazottakra hatnak, hanem akár a déd- vagy ükunokákra is. Ha



pedig ez még kiegészül egy kis istenkomplexussal, valamint testi és mentális kínzással, annak – mint itt is kiderül – pontosan az lesz a következménye, hogy generációról generációra sikerül megnyomorítani az utódok életét. Hibiya családi hátterét megismerve inkább az a csoda, hogy a férfi megtudta őrizni az ép esztét, bár ebben meggyőződésem szerint nagy szerepe volt annak, hogy Rokumo ott volt neki. Ennek ellenére mégis olyan helyzetbe kényszerül, hogy nem lesz más választása, mint belevágni egy szeretet nélküli házasságba azért, hogy megmentsen egy embert, akit viszont őszintén szeret.



Rokumo szála ennek tükrében ugyancsak izgalmasra sikerült, hiszen annak a fájdalmát, hogy a szeretett személy nem lehet csak az övé, sok olvasó ismerheti. Ha valakivel különösen igazságtalan az élet, hát vele biztosan az, hiszen ő az, aki mindig csak várhat arra, hogy visszatérjen a szeretett férfi az életébe. Márpedig valakinek, aki az élet egyéb területein egy aktív, cselekvő típus, borzalmas lehet a tehetetlenség. Magam részéről talán vele éreztem a leginkább együtt, amit csak elősegített, hogy a Theóval való kapcsolata révén talán leginkább az ő érzelmeit ismertük meg.

És itt szeretnék megállni egy pillanatra. Ha van bármilyen kritikám a könyvvel kapcsolatban, akkor az az, hogy nagyon szívesen belementem volna jobban mind Hibiya, mind Catherine kisasszony érzéseibe.





Persze érintette a regény, hogyan viszonyulnak ahhoz, hogy a házasságuk nem csak politikai szövetség, tekintve, hogy záros határidőn belül meg kell fogannia a gyermeküknek, de szerintem egy ilyen helyzetben, amikor a feleknek vonzalom nélküli intim viszonyba kell lépniük, több lélektani részt is elbírt volna a könyv. Mivel minden tekintetben egy különösen kegyetlen függővéget kaptunk, amely előrevetíti, hogy messze nincs még ez a szála sem lezárva a könyvnek, kicsit remélem, hogy a harmadik kötetben azért még visszatér az író ehhez a kérdéshez. Ami viszont tetszett, hogy milyen szépen beépül a könyvbe az LMBTQ szál. Nagyon szeretem azokat a történeteket, ahol az LMBTQ elem természetesen van kezelve, ez pe-

dig ebben a kötetben pontosan így volt. Rokumo és Hibiya vonzalma pont olyan természetes volt, mint bármelyik másik szereplő vonzalma lett volna egy ellentétes nemű személyhez. Nem az volt a fő konfliktus, hogy milyen a szexuális irányultságuk, hanem a helyzet, amelybe kényszerítették őket.

Szintén az előző cikkemben említettem, hogy amiből még egy kicsit többet szeretnék, az a világ megismerése. Egész pontosan azt írtam, remélem, előbb-utóbb az is napvilágra kerül, hogy pontosan mik ezek a máslények, hogyan kerültek ide. Ebben a kötetben ehhez is közelebb kerülünk szerencsére, nagyon sok minden kiderült,

mind Theo, mind az olvasó számára. Ha viszont már Theo, érthető okokból ebben a kötetben kissé úgy éreztem, háttérbe szorult. Figyelembe véve azonban a történéseket, azt hiszem, a harmadik kötetre újra jócskán szerephez juthat.

Több új szereplőt is megismerhettünk, Hibiya családján kívül nagyobb szerepet kapott a Japán Kirendeltség, aminek örültem, hiszen a vezetői, Yūsuke és Mugen nagyon szimpatikus embereknek bizonyultak. És ha már vezetők, akkor bizony a Lounsbury fivérekről, valamint a nem is annyira egyértelmű kapcsolatukról is kiderült egy és más ebben a kötetben. Szóval ahogy a bevezetőben is megfogalmaztam, nemcsak azok fogják szeretni ezt a kötetet, akik szívesen merülnek el bonyolult romantikus viszonyokban, hanem azok is élvezni fogják, akik szerették az első részben felvázolt fantasy és politikai elemeket. Amiből talán kicsit kevesebb jutott ebben a kötetben, az az akció, bár azért abból is akadt, valamint érthető módon a humor, hiszen súlyos témákat érintettünk.

A harmadik kötet megjelenése egyelőre nem ismert, de biztos vagyok benne, hogy aki olvasta a másodikat, a végével szembesülve alig várja, hogy a befejező rész is megjelenjen. Aki pedig még nem merült el ebben a világban, annak jó szívvel ajánlom, hiszen a regényben kapunk fantasyt, politikai elemeket, és most már romantikát is, így minden olvasó megtalálhatja a maga számítását.



Az első kötet ajánlója:

AM 79.

Interjú B. J. Alexandrával

2024: AM 78.

Interjú B. J. Alexandrával

2025: AM 87.

Cím: Kelet madara, nyugat virága 2.

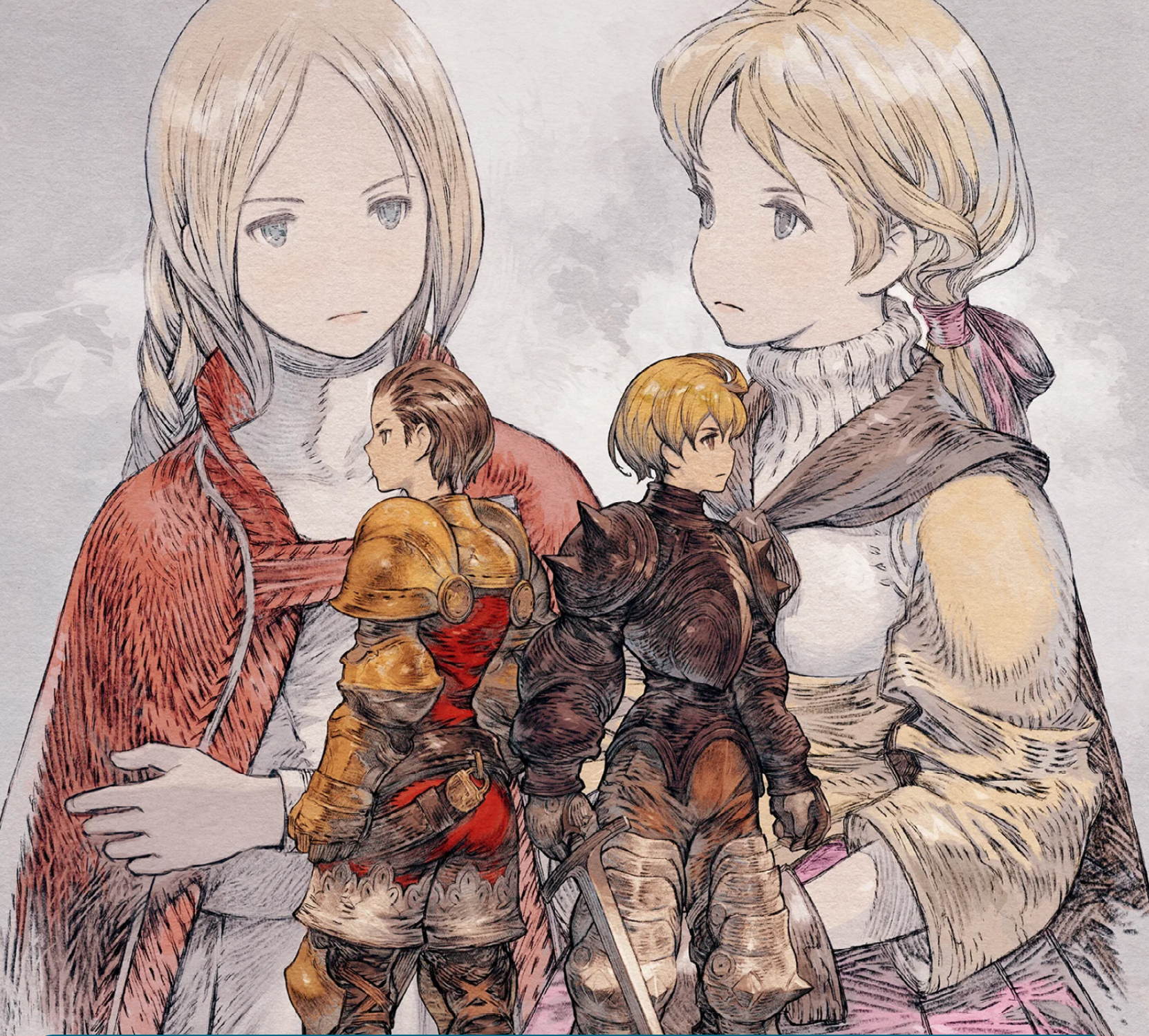
Szerző: B. J. Alexandra

Kiadó: Álomgyár Kiadó

Oldalak száma: 480

Megjelenés: 2025

Kiadvány: puhakötés, ebook



FINAL FANTASY TACTICS: THE IVALICE CHRONICLES

REMAKE AJÁNLÓK – Retro klasszikusok felmelegítve 1.

Írta: Venom

kontroller - ajánló



Az 1990-es években volt egyértelműen a JRPG-k aranykora, szinte minden második hónapban megjelent egy-egy olyan játék, ami máig népszerű. A szűkös hardware-korlátok pedig nemhogy nem akadályozták a fejlesztőket, de még jobban inspirálták őket, hogy valami újat, egyedit alkossanak. Ekkor volt a híres *Final Fantasy* sorozat is a sikerének csúcsán, a Squaresoft szerepjátéksorozata már a Nintendo NES és SNES konzoljain is sikert sikerre halmozott, bár leginkább csak Japánban, de a Playstationre megjelenő *Final Fantasy 7*-tel robbantak be a köztudatba. A 7-es rész hatalmas világsikere (és sokmillió eladása) megnyitotta a kaput a nyugati játékosok előtt a JRPG-k kapcsán.

A sorozat atyja és producere, **Sakaguchi Hironobu** már 1993-ban felvázolta egy körökre osztott taktikai játék *Final Fantasy* változatát, de az akkori Nintendo konzolok szűkös teljesítménye még nem igazán tette lehetővé, hogy meg is valósítsa elképzeléseit. Majd eljött a Sony Playstation, és a projekt zöld utat kapott. A rendezésre azt a **Matsuno Yasumit** kérték fel, aki már korábban az *Ogre Battle* sorozattal bebizonyította, hogy remek érzéke van a stratégiai játékokhoz. 1995-ben kezdődött meg a fejlesztés, Matsuno-san éppen befejezte a **Tactics Ogre: Let Us Cling Together** játékát, ami lényegében a készülő **Final Fantasy Tactics** alapjául is szolgált.

A *Final Fantasy 6.* és *7.* részével bevezetett modernebb, „steampunkosabb” világot ismét felváltotta a klasszikus középkori stílus. A törté-

net helyszíne pedig Ivalice lett, ahol épp véget ért egy 50 éves háború két nemzet között. A király elhunyt, az örököse még csecsemő, így megkezdődnek a politikai harcok a hataloméért. Két herceg, Larg és Goltana közti konfliktust meséli el a történet narrátora, Alazlam J. Durai, akinek elbeszéléseiből ismerhetjük meg a cselekményt és annak elfeledett hőseit, Ramzát. Az ő életét követhetjük a játékban, ahol lesz minden, amit egy *Trónok Harca* vagy *Dűne* rajongó elvárhat: politikai ármányok, árulások, gyilkosságok, természetfeletti dolgok és persze sok-sok harc. Ramza legjobb barátjával, Delitával fokozatosan bonyolódik bele a két herceg háborújába, ahol egy idő után a két srác az ellentétes oldalon találja magát. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy mindenki a legendás Zodiákus Követ keresi, aminek ereje eldöntheti a konfliktust, de nem sejtik, hogy milyen áron. Ramzához sorban csatlakoznak társak és segítők, kalandjuk során pedig kiderül, hogy démoni erők is elszabadultak, amiket csak ők tudnak megállítani... ami nem marad áldozatok nélkül. Izgalmas, fordulatos és tragikus történet, amihez nem árt egy komolyabb angol nyelvismeret sem, mert a cselekményt leginkább szöveges elmesélésekből ismerhetjük meg.

Az FFT legnagyobb erőssége nemcsak a történetben, hanem a hihetetlenül tartalmas játékmenetében is rejlik. A játékot izometrikus nézetből látjuk, ahol egy négyzethálós térképen kell elhelyeznünk a harcosainkat, majd körökre osztott csatákban kell győzedelmeskednünk.

Minden egyes karaktert szabadon fejleszthetünk például lovaggá, mágussá vagy tolvajjá, de ezeket később keverhetjük is, nagyjából végtelen lehetőséget biztosítva a kísérletezésre. De persze nevelhetünk chocobót, vannak kisebb mellékküldetések, titkos karakterek (pl. Cloud az FF7-ből) és még rengeteg más. Nem is csoda, hogy máig a legjobb játékok között említik. A taktikai játékok kategóriájában pedig egyenesen ez az etalon. És akkor említsük meg még Sakimoto Hitoshi fantasztikus zenéit is, nagyon hangulatosak, és tökéletesen megadják a játék hangulatát.

2007-ben Playstation Portable konzolra megjelent egy bővített és felújított változat **The War of the Lions** alcímmel, ami extra tartalmakat és új karaktereket hozott, plusz kapott egy kisebb grafikai ráncfelvarrást is, leginkább a 16:9-es képarányt.

Majd 2025-ben kiadták ismét, ezúttal **The Ivalice Chronicles** címmel minden modern konzolra és PC-re is. Itt már látványosabb a fejlődés, kapott angol és japán szinkront, a grafikát tovább csiszolták,

bár azért még mindig a 30 éves játékot kapjuk meg, kicsit feljavítva, viszont a kezelőfelületet és az irányítást szinte teljesen átdolgozták. Modernebb, látványosabb, könnyebb lett az egész. Már-már azt is mondhatnám, hogy ez a legtokéletesebb változat, de sajnos a PSP-változat extra tartalmai teljesen hiányoznak, így kicsit felemás ez a remaster. Cserébe hozzácsapták az eredeti változatot is azoknak, akik szeretnek nosztalgizálni, de akik most ismerkednek a játékkal, azoknak természetesen a modernebb változatot javaslom. Főleg, hogy most már belekerült egy nehézségválasztási opció is, ami bizony jól fog jönni a kezdőknek, mert a Final Fantasy Tactics nagyon brutális tud lenni, már pár óra játék után is belefuthatunk szinte megnyerhetetlen harcokba. Persze semmi sem lehetetlen, de itt tényleg minden lépés számít, jól meg kell fontolni, hogy melyik karaktert hogyan fejlesztjük és milyen taktikát használunk a csaták során.

A Final Fantasy Tactics egy kiváló játék, fantasztikus történettel, hangulattal és most már tényleg

a végletekig tökéletesre csiszolt játékmenettel, a modern remaster pedig a legjobb módja, hogy elmerüljünk Ivalice háború sújtotta világába. Bár sok időt kell rászánni, mert bizony ez nem egy pár órás kaland, de megéri – és nem csak a Final Fantasy rajongóknak.



Műfajok: szerepjáték, stratégia
Platform: Windows, PS, Xbox, Switch
Fejlesztő: Square Enix
Kiadó: Square Enix
Megjelenés: 2025.09.30.



DRAGON QUEST VII REIMAGINED

REMAKE AJÁNLÓK – Retro klasszikusok felmelegítve 2.

Írta: Venom

☐ kontroller - ajánló



Ha van olyan játéksorozat Japánban, aminek nagyobb kultusza van, mint akár a Final Fantasynek, az a **Dragon Quest**. 1986-ban jelent meg az első része, és azóta is töretlen a sikere. Szinte nincs olyan év, amikor ne jelenne meg legalább egy Dragon Quest, legyen az valami mellékszál, újrakiadás vagy akár anime.

Horii Yuji, a Dragon Quest alkotója máig bábáskodik a sorozat felett, a recept pedig pont olyan egyszerű, mint maguk a játékok, ugyanis mindig a könnyedségre törekedett. A kezdeti epizódok tényleg faék egyszerűek voltak, adott egy hős, akinek van egy kardja és egy pajzsa, majd elindul egy cuki fantasyvilágban, hogy megmentse azt a gonosztól. Közben társakra talál, és a végére ő lesz a legendás sárkánylovag... vagy valami hasonló. Mindezt a sajnos nemrég elhunyt **Toriyama Akira** (*Dragon Ball*) designjával tálalva és **Sugiyama Koichi** (aki szintén pár éve hagyott itt minket) felejthetetlen zenéivel aláfestve. Japán 10 éven át DQ lázban égett, sorok kígyóztak a boltok előtt, mikor megjelent egy új rész, az eladások rekordokat döntöttek. Nyugaton viszont kevésbé volt nagy siker, ami talán annak is köszönhető, pont az egyszerűségük miatt a közönség nem igazán vette komolyan ezeket a játékokat, így 1992 után már nem is nagyon foglalkoztak azzal, hogy Japánon kívül is kiadják őket.

Az 1995-ös *Dragon Quest VI* után viszont jött egy váratlan, 5 éves szünet, Horii Yuji csapata valami tényleg hatalmasra készült. 1996-ban a kiadó, az Enix bejelentette, hogy a következő

Dragon Quest a Nintendo 64DD konzoljára fog megjelenni, de alig egy év múlva már hivatalosan is változtattak a terven, miszerint a projekt Playstationre költözik. Másnapra a Sony és Enix részvények kilőttek, a hype pedig hatalmas lett. A fejlesztőkön nagy volt a nyomás, többször is halasztották a megjelenést, hogy a lehető legtökéletesebbre csiszolják a játékot.

Eljött a 2000-es év nyara, Japánban megjelent a Dragon Quest VII, és ahogy mindenki várta, elképesztően sikeres lett, a rajongók elkapkodták a boltokból. Ezúttal kiadták nyugaton is *Dragon Warrior 7* címen, és... elég visszafogott lett íranta az érdeklődés, tekintve, hogy a grafikája és az egész játékmene a korai 90-es éveket idézte. De 2001-re így is átlépte a 4 milliós eladást.

A történet ezúttal nagyot fejlődött, és a 2 CD-s játékot elképesztő mennyiségű tartalommal töltötték meg, egy sima végigjátszás is könnyedén 100 órás lehet, de a maximalisták akár kétszer ennyit is eltölthetnek vele.

A főhős egy fiatal srác, akinek a nevét mi adhatjuk meg (hivatalosan Arus vagy Auster), aki egy kis szigeten éldegél barátaival, Kieferrel, a helyi király fiával és Mariebellel, a tsundere szomszédlánnyal kalandozva, mint az átlag gyerekek. A szigeten kívül csak a végtelen óceán létezik, nem is tudnak másról. Egy nap hősünk a halászatból visszatért apjától egy törött kőlapot kap, amin egy térkép részlete látható.



Kieferrel rájönnek, hogy ha elviszik a szigeten található ősi templomba és beillesztik az egyik állványon található foglalatba, akkor megnyílik egy időkapu, ami elviszi őket a térképen található szigetre. A kis csapatnak innentől az a feladata, hogy visszautazzanak a múltba, és minden szigeten megoldják az adott problémát vagy rejtélyt, ami után a földrész megjelenik a jelenben is. Mindenhol találnak még hasonló térkép darabokat, amivel szépen sorban visszaállítják a világot eredeti formájába, és közben azután is nyomoznak, hogy mi vagy ki okozta a szigetek eltűnését.

Mindeközben természetesen rengeteget kell harcolni, a karaktereinket pedig mindenféle irányba fejleszthetjük, ahogy nekünk jólesik, nincs semmi megkötés. Bárki lehet harcos, varázsló, tolvaj vagy akár kalóz, és akárcsak a Final Fantasy Tacticsban, itt is keverhetjük a vocationnek nevezett kasztokat. Egyszerű, de nagyszerű rendszer, ami sok-sok hétre képes lekötni bárkit, aki szereti a tartalmas szerepjátékokat.

2013-ban kapott egy Remake-et, **Fragments of the Forgotten Past** alcímmel, ahol a

grafikát nagyon szépen feljavították, kibővítették a játékmenetet, és szinte minden téren szebb és jobb lett, viszont csak 3DS-en érhető el. Idén, 2026-ban pedig megkaptuk **Reimagined** címmel a legújabb változatát, ezúttal már minden konzolra és PC-re is.

Kezdjük a pozitívumokkal, a játék még a 3DS verziónál is sokkal szebb lett, igazán aranyos, diorámás grafikai dizájnt kapott, minden helyszín, karakter és szörny szinte lemászik a képernyőről, annyira plasztikusak, le a kalappal a fejlesztők előtt. A játékmenetet is tovább csiszolták, a harcok jóval gyorsabbak és lazábbak lettek, de számos további könnyítést is bekapcsolhatunk, ha



nem akarunk nagyon ezzel a résszel foglalkozni, és csak a történetet szeretnénk átélni. A zene továbbra is gyönyörű, és végre szinkront is kapott a játék, ami nagyon megdobja az élményt.

Ugyanakkor sajnos a történetbe erősen belenyúltak, azzal indokolva, hogy könnyebben befogadható legyen a modern játékosoknak. Így több szigetet kukáztak, sok helyen egyszerűsítettek a pályákon, kivették a kaszinót, a városépítést, és a történet felvezetését is jócskán lerövidítették. Aki most találkozik először a DQ7-tel, annak ezek nem fognak feltűnni, de a régi rajongóknak nem biztos, hogy tetszeni fognak ezek a változtatások. Persze cserébe kaptunk pár új kiegészítést is a történethez, meg azért a játék hangulata még mindig a régi – nehéz letenni, ha egyszer belekezdünk, mert nagyon könnyed és aranyos az egész.

Bár számomra továbbra is a 3DS változat a legjobb, de ezzel az új remake-kel is remekül lehet szórakozni. Aki szereti a japán szerepjátékokat, az tuti nem fog csalódni benne!



Műfajok: szerepjáték, kaland
Platform: Windows, PS, Xbox, Switch
Fejlesztő: Square Enix, HEXADRIVE Inc.
Kiadó: Square Enix
Megjelenés: 2026. 02. 26.



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID

SNAKE EATER

METAL GEAR SOLID DELTA: SNAKE EATER

REMAKE AJÁNLÓK – Retro klasszikusok felmelegítve 3.

Írta: Venom

kontroller - ajánló

Kojima Hideo neve szerintem mindenki számára ismerősen csenghet, aki csak kicsit is benne van a gamer-világban. Japán egyik legelismertebb játékfejlesztője, akinek munkássága és egyéni stílusa meghatározó volt az elmúlt 30 évben. A Konaminál kezdte pályafutását 1986-ban, kezdetben a **Penguin Adventure** játékon dolgozott, méghozzá olyan profin, hogy a vezetőség rábízta az egyik új játékuk, a **Metal Gear** rendezését. Kojima érezte, hogy eljött az ő ideje, és dobta a butuska katona-lövöldözős tervet, főleg hardware korlátok miatt – hiszen a platform az MSX nevű számítógép volt, ami sajnos nagyon limitált képességekkel bírt. Az akciót felváltotta a lopakodás: nem az volt a cél, hogy mindenkit eltegyünk láb alól, hanem hogy sunnyogva elkerüljük a harcokat, kihasználva a környezetet. Mindezt megdobta egy klisés, de akkori szemmel nagyon izgalmas történettel: egy **Solid Snake** kódnevű katona elindul, hogy kiiktasson egy gonosz terroristát, **Big Bosst**.

A játék sikeres lett, zöld utat kapott a folytatás is, ami már 1990-ben meg is jelent **Metal Gear 2: Solid Snake** címen, ahol tovább csiszolták az első rész játékmenetét. Aztán a sorozat 8 évre pihenőre ment. Persze Kojima nem pihent, összerakott két kultikus visual novel-szerű sci-fi játékot, a **Snatcher**t és a **Policenauts**ot, ahol végre kiélhette a hollywoodi akciófilmek iránti szeretetét. Olyan filmekből vett inspirációt, mint a *Terminátor*, a *Szárnyas fejvadász* vagy a *Halálos fegyver*,

mindezt japános stílusban. Bár ezek nem igazán jutottak el nyugatra (a Policenauts máig csak rajongói fordítással érhető el), de kiváló alapot adtak Kojimának, hogy a Konami megadja neki a lehetőséget a Metal Gear folytatásához. És mi csoda folytatás lett! Az 1998-as **Metal Gear Solid** atombomba erejével csapódott be a játékvilágba az akkoriban sosem látott megoldásaival, a Playstation határait feszegető filmszerű 3D-s látványvilágával, izgalmas történetével és utánozhatatlan stílusával. Pár év és jött a folytatás, ahol Kojima egy merészet lépett, és a közönségkedvenc Solid Snake-et lecserélte egy fiatal szépfiúra, Raidenre, ami máig megosztja a rajongókat, hogy mennyire volt jó döntés. Persze a siker azért nem maradt el, jöhetett is a következő rész 2004-ben Playstation 2-re, a **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**. Itt ismét radikális változások történtek, a történetet az addigi jelenből átrakták a 60-as évekbe, a helyszín a Szovjetunió, és a főhős ezúttal nem más, mint az addigi nagy „gonosz”: Big Boss. Pontosabban itt még csak Snake...

1964-ben a CIA egy speciális ügynököt (Naked Snake) küld Tselinoyarskba, hogy kiszabaddítsa Dr. Nikolai Sokolovot, aki egy pusztító fegyvert kénytelen építeni az oroszoknak. A küldetés viszont balul sül el, Snake mentora, The Boss, a legendás női katona elárulja Amerikát, és atombolteteket ad át a szociopata Volgin ezredesnek, aki azzal a lendülettel fel is robbantja az egyiket.



Kész is a katasztrófa, a szovjetek az amerikaiakat hibáztatják az esemény miatt, Nikita Khrushchev megfenyegeti Johnson elnököt, hogy ha nem tisztázzák a helyzetet (és végeznek az árulókkal), akkor kitörhet a következő világháború. Snake ismét visszatér a Szovjet földre és megkezdődik a nagy kaland, amiben ki kell deríteni, mi volt The Boss árulásának oka, mi a terve Volginak, és mellékesen életben maradni, bármi áron.

A Sneak Eater egy elképesztően korszakalkotó játék volt, sőt, máig az. Attól a pillanattól, hogy Snake-et ledobják a dzsungelbe, a játékos szabadkezet kap, hogy miként oldja meg a feladatokat. Élelmet kell gyűjteni, feltérképezni a helyszíneket, kerülni az orosz katonákat, ros-

szabb esetben tűzharcokban lerendezni a kisebb osztagokat. Ha Snake megsérül, akkor bizony el kell látni a sebeket, ehhez kötszert és gyógyszert kell szerezni. Játshatunk Rambót, aki erőszakkal pusztít végig a pályákon, lehet lopakodva, csendben elbújni a katonák előtt, vagy akár csapdákat állítani. Minden a játékos kreativitásán múlik. Aztán ott van a kissé komikusan túljátszott, de mégis fantasztikusan szórakoztató történet, amiket Kojima hollywoodi filmeket megszégyenítő módon és minőségben talál, néha két pályarész között 10-20 perces filmeket nézhetünk, és a végére garantáltan szem nem marad szárazon, mert ez bizony egy kőkemény politikai dráma, ahol semmi sem garantálja, hogy a „jók” győzedelmeskednek.

A **Metal Gear Solid Delta** nem az első újrakiadása a Sneak Eaternek, már Playstation 2-re megjelent egy remastere *Subsistence* alcímmel, ahol kicsit kipofozták a játékmenetet, majd pár évre rá 3DS kézikonzolra kiadták a Snake Eater 3D-t, de PS3-ra és Vita-ra is kaptunk HD-re feljavított változatokat. A Delta nem sokat ad hozzá az alapjátékhoz, hiszen az már eleve közel tökéletes volt; a grafikát modernizálták, az irányítást kicsit finomhangolták, de minden más szinte változatlan. Ez

egyszerre jó és rossz is, mert a rajongóknak minden ismerős lesz, lényegében ugyanazt a játékot kaptuk, mint 2004-ben, csak szebben – bár nem mintha az eredeti ne lenne még mai szemmel is elképesztően igényes. Viszont aki komolyabb újításokat vár, annak csalódnia kell, mert nincs kibővítve a történet, nincsenek új pályák, se új ellenfelek, még az animáció is maradt a klasszikusan kissé régimódi. Szóval aki az elmúlt 20 évben oda-vissza játszott valamelyik változatot, annak ez nem fog meglepetéseket okozni. Viszont azoknak, akik nem ismerik a Metal Gear Solid sorozatot, azoknak ez a legtökéletesebb belépési pont, hiszen innen indul minden. Szerencsére most már az összes rész elérhető modern konzolokra, szóval akit érdekel a történet folytatása, annak érdemes beruházni a Master Collectionökre, főleg, hogy még idén is jön egy új kiadás, ahol végre megkapjuk a Metal Gear végső lezárását, a *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*ot.

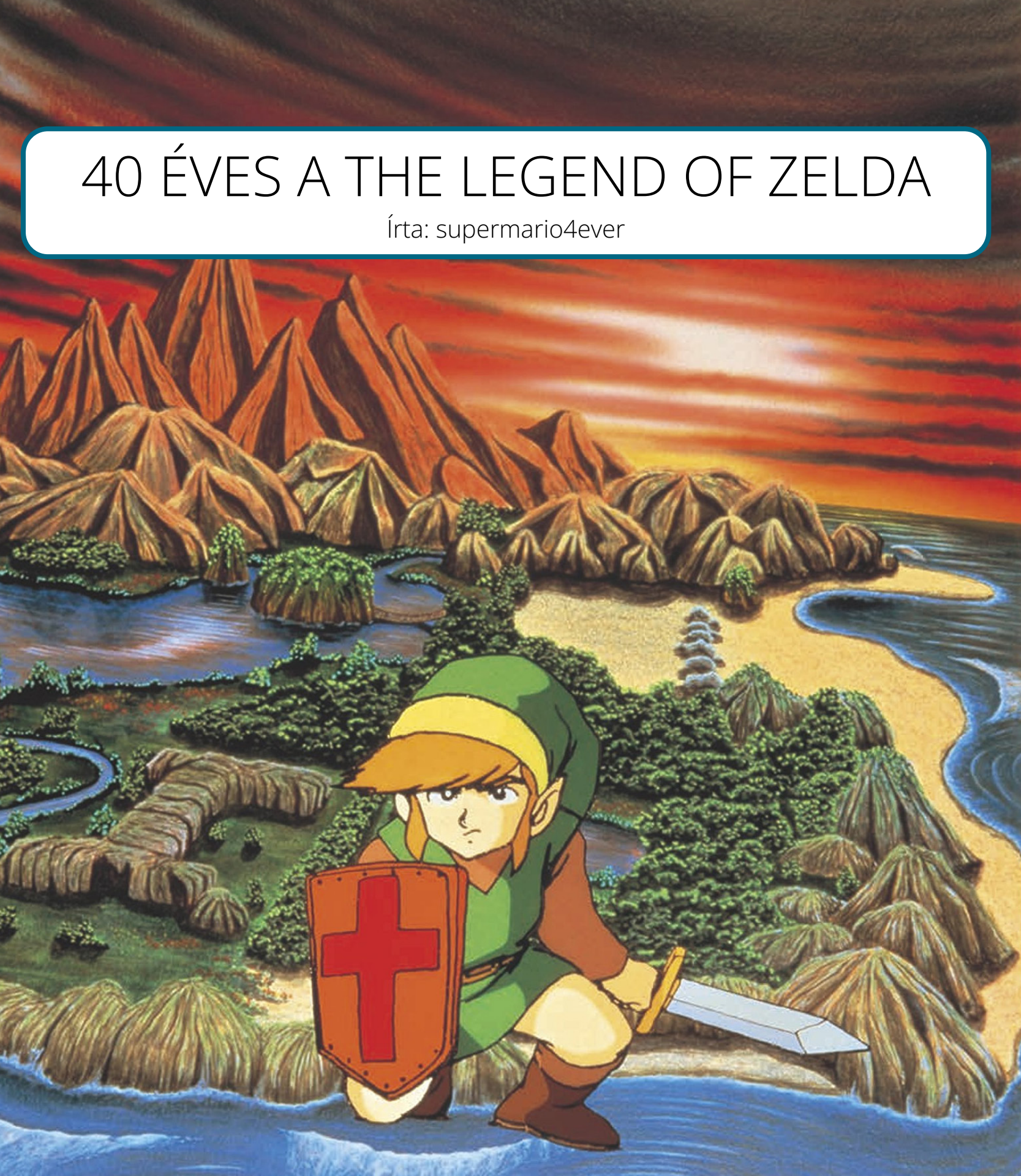
A Metal Gear Solid Delta egy korrekt, de megúszós remake, de talán így a legjobb, a Konami legalább nem akarta elbarmolni a legendát, mint más stúdiók teszik. Szóval ajánlom, főleg idősebbeknek.



Műfajok: akció, kaland
Platform: Windows, PS5, Xbox Series S/X
Fejlesztő: Square Enix, HEXADRIVE Inc.
Kiadó: Square Enix
Megjelenés: 2025.08.28.

40 ÉVES A THE LEGEND OF ZELDA

Írta: supermario4ever



□ kontroller - bemutató



Néhány hónapja a *Super Mario Bros.* megjelenésének 40. évfordulóját ünnepeltük, és máris itt a következő ünnepelt! A piros-kék overallos vízvezeték-szerelő játéka adta meg az utolsó löketet Japánban a Nintendo kazettás rendszerének, a Famicomnak. A *The Legend of Zelda* viszont a Famicom Disk System nyitócíme volt. Bár a két játékot egyszerre fejlesztették, a *The Legend of Zelda* komplexitása nemcsak a néhány hónapos plusz munkát követelte meg, hanem a kicsivel jobb rendszert is. A Famicom Disk System megfelelő volt, nem utolsósorban küszöbön volt a megjelenése, így 1986-ban a kezében tudhatta a nagyszerű játékot a japán videojátékos közösség.

Szükség is volt az extra chipekre, amivel a Famicom Disk System rendelkezett, mert ilyen összetett játékot korábban nem játszhattak a rajongók. Hatalmas játéktér, amelyben szabadon mozoghattunk. Minden csak arra várt, hogy felfedezzük. A Nintendo egy igazán varázslatos tájat tárt a játékosok elé, amely tele van fantáziadús lényekkel és elemekkel.

Történet

Réges-régen a világban káosz uralkodott!

Ezen káosz közepette Hyrule földjén, egy kis királyságban egy legenda szállt apáról fiúra. A „Triforce” legendája az arany háromszögekről, melyek misztikus erővel bírnak. Egy napon egy gonosz sereg megtámadta ezt a békés kis királyságot, és ellopta az Erő Triforce-át. Ezt a sereget

Ganon vezette, a Sötétség hatalmas hercege, aki uralkodásával félelembe és sötétségbe akarta társítani a világot. Zelda, a királyság hercegnője, a gonosz uralmától tartva nyolc részre törte szét a Bölcsesség Triforce-át, és a birodalom különböző részeibe rejtette, hogy megmentse a gonosz Ganon karmaitól. Ezzel együtt megkérte a legmegbízhatóbb dajkáját, Impát, hogy titokban keresse meg azt a férfit, akinek van elég bátorsága elpusztítani a gonosz Ganont. Ennek hallatán Ganon dühbe gurult, bebörtönözte a hercegnőt, és csapatot küldött Impa megkeresésére.

Impa erdőkkel és hegyekkel dacolva menekült üldözői elől, hogy mentse az életét. Amikor már nagyon fáradt volt, Ganon gonosz csatlósai megtalálták és körülvették őt. Sarokba szorították! Mitévő legyen hát? ...De várjunk csak! Még nincs minden veszve! Megjelent egy fiatal fiú. Űgyesen legyőzte Ganon alattvalóit, és megmentette Impát a halálnál is rosszabb sorstól.

A fiút Linknek hívták. Utazásai során találkozott Impával és Ganon csapatával. Impa elmesélte Linknek Zelda hercegnő és a gonosz Ganon teljes történetét. Fűtötte az igazságérzet, ezért Link elhatározta, hogy megmenti Zeldát. De Ganon erős ellenfél volt, hiszen birtokolta az Erő Triforce-át. Így hát, hogy meg tudjon küzdeni Ganonnal, Linknek meg kell keresnie a Bölcsesség Triforce-ának részeit, hogy újjáépítse a misztikus háromszöget. Ha ezt nem tudja megtenni, Linknek esélye sincs eljutni a Halál Hegyébe, ahol Ganon él.

Link vajon le tudja győzni Ganont? Képes lesz megmenteni Zelda hercegnőt?

Csak a képességed adhatja meg a választ. Sok sikert! Használd okosan a Triforce-t.

Játékmenet

A játék akció, kaland és RPG elemeket is tartalmaz. A játékos felülnézetből irányítja Linket, és fordul egyet a kép, amint Link eléri a képernyő szélét. Hyrule hatalmas világát változatos környezet teszi még szebbé. Link a kardjával győzi le az ellenségeket, de a kalandja során különböző segítő tárgyakat is talál. Ezek egy része igencsak mélyen van elrejtve, megtalálásuk a játék egyik nagy rejtvénye.

Zelda hercegnő a Bölcsesség Triforce-ának darabjait nyolc különböző kazamatában rejtette el. Ezeket kell Linknek megtalálnia, és legyőznie a bennük lévő szörnyeket. Ezekben a várbörtönökben is különböző segítő tárgyakra bukkan. Ha megszerzi és összerakja a Bölcsesség Trifor-

ce-ának nyolc darabját, akkor léphet be az utolsó várbörtönbe, a Halál Hegyébe, ahol már le tudja győzni Ganont, és meg tudja menteni Zeldát.

Link a játék elején kapott karddal és ruházattal csak nagyon nehezen tudná Ganont legyőzni. Ezért a játék során erősebb kardokat talál, amivel könnyebben felülkerekedhet az ellenségeken. A különböző színű ruházatok pedig ellenállóbbá teszik a sebződések ellen.

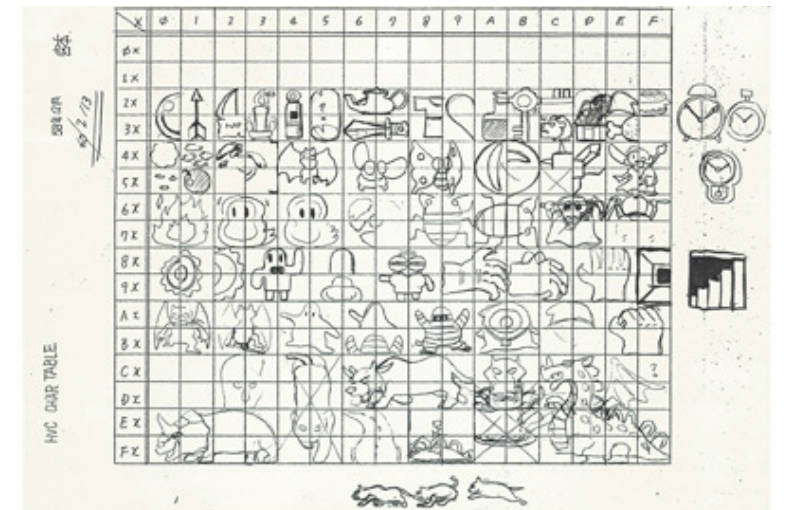
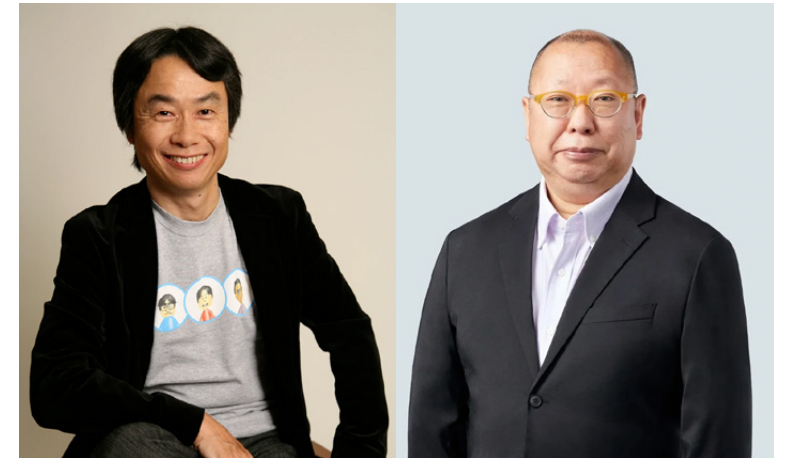
Fejlesztés

A játék Miyamoto Shigeru és Tezuka Takashi második közös fejlesztése. Miyamoto-san fejlesztette a játékot, míg Tezuka-san írta a történetet és a forgatókönyvet. A programozás nagy részét Nakago Toshihiko végezte el, Terui Keiji pedig a játék háttértörténetét írta meg. Elsősorban a középkori európai harcok ihlették. Ő olyan animék forgatókönyvein dolgozott, mint a *Dr. Slump* vagy a *Dragon Ball*. Mind a két manga Toriyama Akira műve.

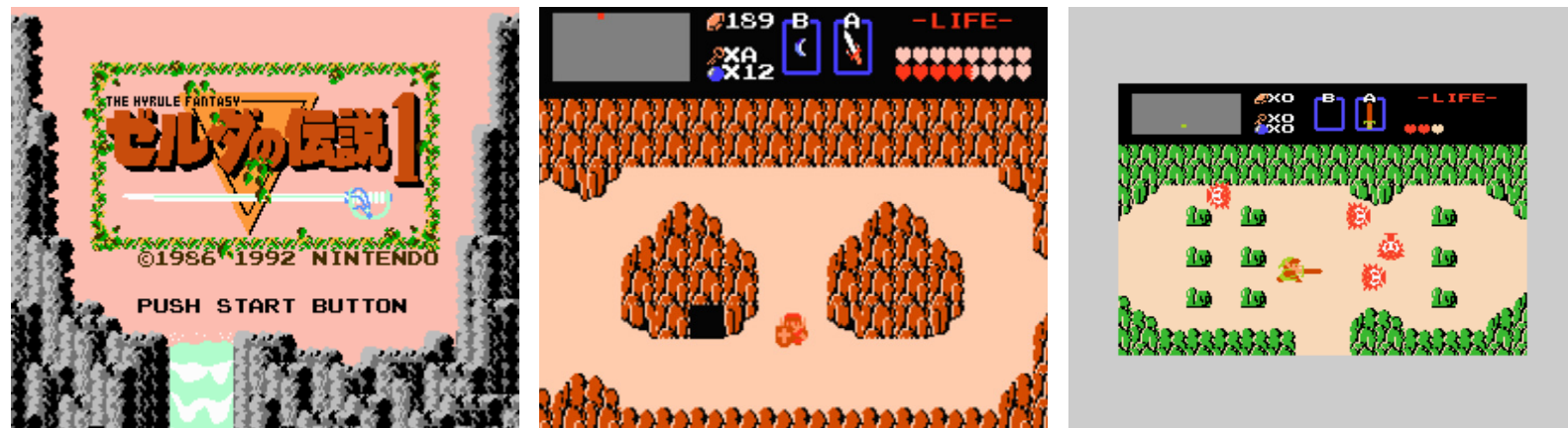
A fejlesztés 1984 őszén kezdődött, és már akkor is a Famicom Disk System megjelenésére időzítették a játék megjelenését. Bár a *Super Mario Bros.* és a *The Legend of Zelda* játékok fejlesztése egyszerre történt, figyeltek arra, hogy a két játék jól elkülöníthető legyen egymástól. A Mario játékot tudatosan egyszerűbbre fejlesztették, ahol a kaland volt a lényeg, és hogy a játékos végigjátssza a játékot. Ezzel szemben a Zelda játék jóval lassabb, összetettebb. Kifejezetten azon voltak, hogy a játékost gondolkodásra készítsék – hogy akár annyira átérezze a kaland súlyát, mint ha ő maga lenne a hős.

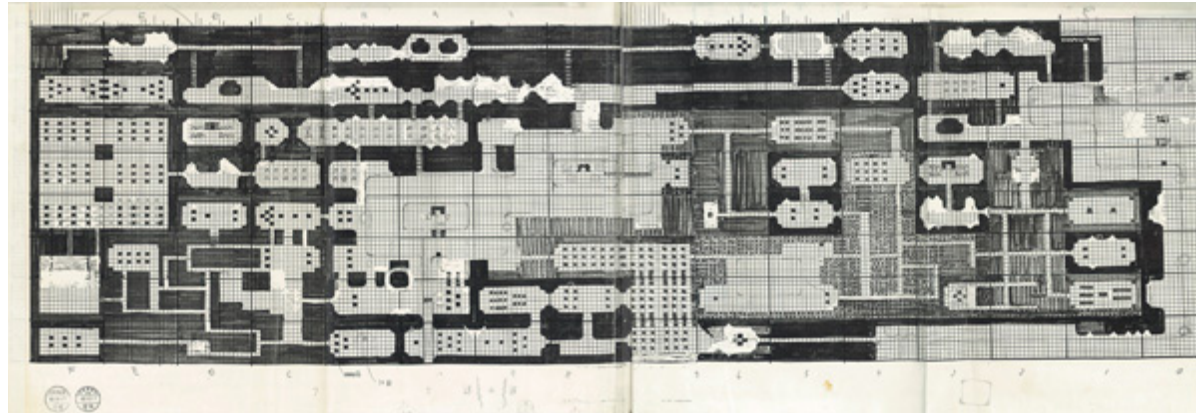
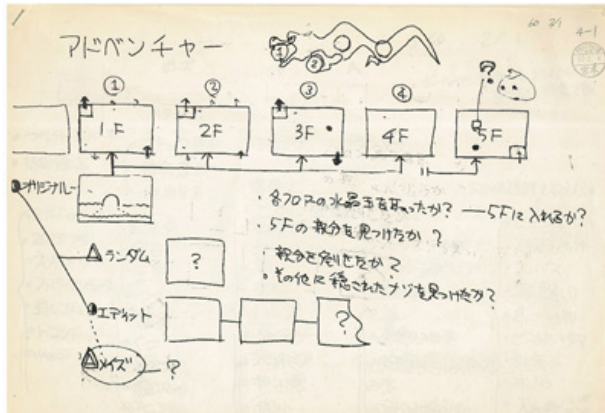
Az első koncepciót Miyamoto-san 1985. február 1-jén mutatta be. Ekkor a játék neve még csak „Adventure” volt, de már ez is részletes, átgondolt koncepció volt, ami alapján tovább tudtak lépni. A vázlatos grafikai terv is igen hamar, február 13-án készült el.

Miyamoto-san emlékezése szerint a japánokat összezavarta a kezdeti játéktervekben a nem lineáris játékmenet, és a játékot már azzal kezdték, hogy Link kezében ott volt a kard. Ezt végül azért változtatták meg, hogy a játékos már az elején hallgasson az idős emberre, és fogadja meg a tanácsát. A későbbi játékmenetben az idős bölcsek útmutatást adnak Linknek a továbbiakat illetően, ezzel pedig a kommunikáció egy teljesen új formája valósult meg. A *The Legend of Zelda* alapozta meg a játékokban a karakterek közti beszélgetést.



Miyamoto-san a saját gyerekkori kalandzásait rajzolta meg a játék során. Kiotó környéki erdőket, mezőket, barlangokat járta be, és a Zelda játékokon keresztül akarta átadni azt a csodát, amit a felfedezései során élt meg. „Amikor gyerek voltam, egyszer túrázni mentem, és találtam egy tavat. Meglepődtem, amikor megláttam. Amikor térkép nélkül utaztam az országban, ahogy az úti célom felé mentem, lenyűgöző dolgokat találtam.





Rájöttem, milyen csodálatos érzés ilyen kalandra indulni. – emlékszik vissza Miyamoto-san. Emellett nagyon szerette Indiana Jones történeteit is.

A sonobei otthonában a tolóajtók labirintust képeztek, ez adta az ihletet arra, hogy a kazamaták labirintusszerűek legyenek. Hatással voltak rá a *The Black Onix* és az *Ultima* játékok is, amelyekben a karakterek fejlődését szórakoztatónak találta. Tezuka-san véglegesítette a kazamaták dizájnját, és 1985 decemberében továbbadta Nakago-sannak, aki beprogramozta a játékba. Ám valami hiba miatt végül a kazamaták részének csak a felét programozta be, a térkép viszont teljes egészében bekerült a játékba. Miyamoto-san ennek ellenére elégedett volt az eredménnyel, a csapat pedig elhatározta, hogy a memória másik felét a második küldetés (Second Quest) megalkotására használják fel. Ez a játék nehezített változata, ami akkor nyílik meg, amikor végigjátszottuk az alapjátékot. Tezuka-san találta ki, hogy a történet

tündérmese-jellegű legyen, amit az olyan fantasy könyvek inspiráltak, mint J. R. R. Tolkien *A gyűrűk ura* című regénye.

Miyamoto-san szerint a játék korai koncepciója technológiai elemeket is tartalmazott. A Triforce-töredékek elektronikus áramkörök voltak, a játék pedig eredetileg egyszerre játszódott volna a múltban és a jövőben. Link neve is onnan származik, hogy kapcsolatot teremt a két idősík között. Ez ugyan végül nem valósult meg, de a későbbi játékokban már megjelennek a különböző világok és időszakok. A főhős ezek között teremt kapcsolatot. A sorozat a későbbi játékokra is megtartotta a fantasy-középkori jelleget, de beépített néhány technológiai elemet is. A címszereplő neve Zelda Fitzgeraldtól származik, aki a híres író, F. Scott Fitzgerald felesége volt. Zelda híres volt szépségéről, Miyamoto-sannak pedig tetszett a nevének hangzása.

Kondou Kouji eredetileg öt zenét szerzett a játékhoz. Az első zenék nem születtek meg köny-

nyen, mert Tezuka-san utasításai nehezen érthetőek voltak. A játékmenetet illetően is csak annyit árult el, hogy markánsan eltér a Super Mario Bros.-tól. Ez zavarta Kondou-sant – a homályos utasítások nagyban megnehezítették a munkáját. Eredetileg Maurice Ravel *Boléro* műve alapján írta a játék főcímmelét, mert annak dinamikája tökéletesen passzott a játék lendületéhez. Ám 1985 novemberében át kellett írnia a zenét, mert a japán törvények értelmében a mű még nem volt közkincs. Nem telt le az a 70 év, amikortól szabadon felhasználható egy szellemi termék. Végül teljesen új alapra írta meg a végleges változatot, ami az egész franchise ikonikus témája lett. A zenét egyetlen nap alatt szerezte.

Miyamoto-san a címképernyőn hallható zene kapcsán megjegyezte, hogy a hangulata a spagettiwestern filmek melankóliáját idézi, ugyanakkor bátor, buzdító, így méltó egy kaland elindításához.

Japánban a Famicom Disk System nyitócíme volt 1986. február 21-én. Az FDS nem önálló konzol volt, hanem egy kiegészítő, amit a Famicom aljába lehetett csatlakoztatni. Jelentősége nemcsak az, hogy floppy-ra is írtak játékokat, hanem extra hangchipet is tartalmazott, így a hangzás tartalmasabb lett. Ez leginkább a játék főcímmelében volt tetten érhető, de Link kardsugarának hangja is megváltozott, ahogy a főellenségek üvöltése is élethűbb lett. A Famicom Disk Systemet önmagában nem lehetett használni. A floppy nemcsak azzal az előnnyel járt, hogy nagyobb tárhellyel rendelkezett, hanem a gyártása is jóval költséghatékonyabb volt. Mivel a Famicom csak 256 karaktert támogatott, ezért japán szöveget kizárólag katakanával jelenített meg. További előnye volt a floppynak, hogy újraírható, ezért a *The Legend of Zelda* volt az első olyan játék, amely saját mentéssel rendelkezett, ahelyett, hogy jelszavakat jelenített volna meg. A játék kihasználta a második controller mikrofon bemenetét is. Bizonyos ellenségeket megölhetünk pusztán azzal, hogy beleüvöltünk a mikrofonba.

Japánban ezen tényezők mellett az is hozzájárult a sikerhez, hogy egyrészt a kiegészítő megjelenésekor ez volt az egyedüli önálló játék, a többi mind Famicom port volt.

Emellett a The Legend of Zelda a legolcsóbb Famicom Disk System játéknak számított.

A játékot meg is lehetett nyerni Japánban. A Charumera ramen cég hirdetett meg a játék megjelenésekor egy The Legend of Zelda promóciót, amelynek keretében meg lehetett nyerni a játékot. Ez a kiadás voltaképpen semmiben sem különbözik az eredetitől, ennek ellenére eszméletlenül drágán kerül ki egy-egy aukciós oldalra, hiszen csak 1500 példányt gyártottak belőle, így ma már rendkívül ritka.

Cartridge változat

A játék 1994-ben cartridge-en is megjelent. Ehhez a játékot némileg le kellett butítani, és a Famicom PCM hangrendszeréhez igazítani a hangzást. A mentést egy kazettába beépített „Memory Management Controller” chippel (MMC1 modell)

oldották meg. Ez nemcsak azt tette lehetővé, hogy a játékok kazettán is nagyobbak legyenek, hanem a chip elemmel működő RAM-mal is rendelkezett, így a játékosok tudták menteni az adataikat. Ugyanakkor az elem lemerülése teljes és visszavonhatatlan adatvesztéssel járt.

A kazettás kiadásra a címet is módosították, a „Zelda no Densetsu” cím mellé egy 1-es számot is írtak, hiszen ekkorra már voltak folytatások.

Amerika és Európa

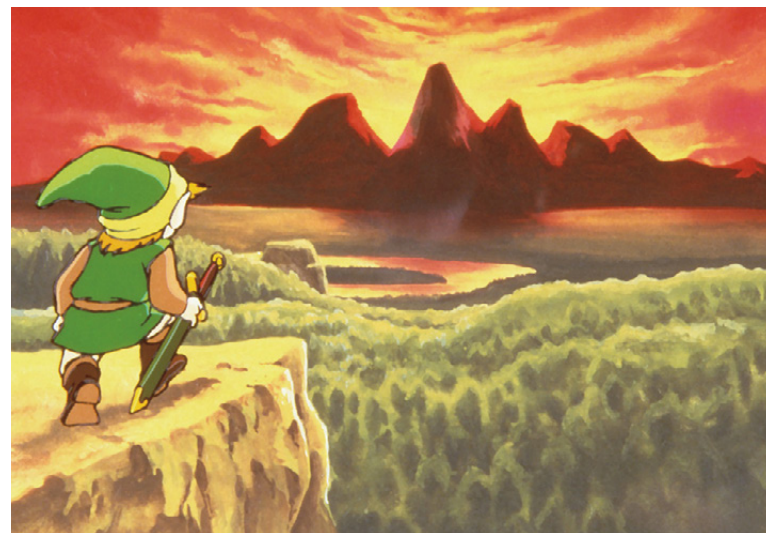
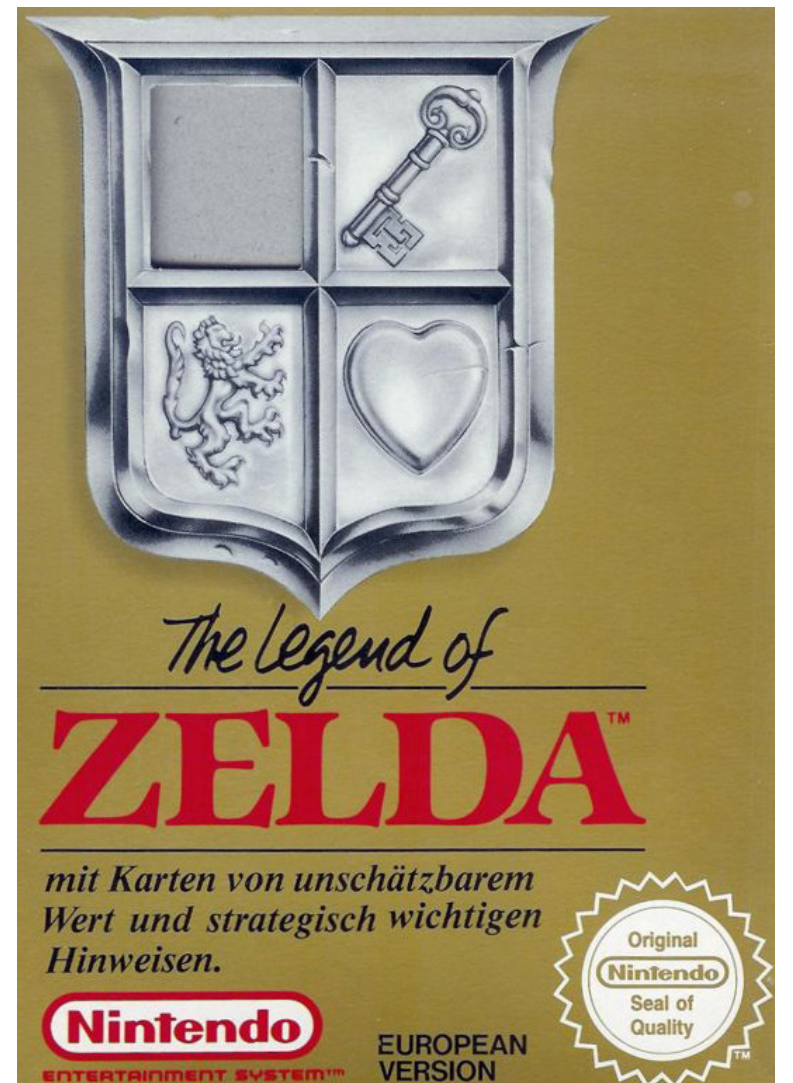
A The Legend of Zelda nyugaton arany színű, fénylő cartridge-en jelent meg. Hogy ez már vásárláskor is vonzó legyen, a dobozból kivágtak egy apró részt, hogy látható legyen a kazetta színe. Az amerikai kiadás leírásában tévedésből benne hagyták „az ellenségek utálják a hangos zajt” utalást. Ez sokakat megtévesztett, mert azt hitték, hogy a „recorder” nevű fuvola használata egyfajta

jolly joker. Ehhez képest döbbenet konstataáltak, hogy semmi hatása nincs.

A játékból 1988-ban kétféle példány kelt el. A Nintendo of America igyekezett erős és összetartó rajongói bázist képezni, ezért aki visszaküldte a játékhoz mellékelt garanciajegyet, az automatikusan egy rajongói klub tagja lett. A tagok kéthavonta kaptak egy eleinte 4, 8 majd később 32 oldalas hírlevelet, amelyben különböző tippek-trükkök szerepeltek Nintendo játékokból. Az első számból 700 példányt küldtek ki, de a rajongói bázis rohamléptekben növekedett: 1988 elejére már 1 millió tagja volt.

A japán magazinok sikereiből tudta a Nintendo, hogy a rajongók értékelik ezeket a segítségeket. Ezt a későbbiekben kiegészítették rejtvényekkel, viccekkel, és a rajongók különösen örültek az olyan összetettebb játékokhoz adott tippeknek, mint a The Legend of Zelda, amelyben például titkos ajtókat, bejáratokat, rejtett kulcsokat fedtek fel. Az 1988-ban átlépett lélektani határ arra készítette Arakawa Minorut, a Nintendo of America akkori elnökét, hogy indítsa útjára a Nintendo Power magazint.

Mivel a Nintendónak nem volt sok terméke, ezért kevés reklámot készített, ezek azonban hatalmas költségvetéssel bírtak. Egy Nintendo reklám elkészítése akár 5 millió dollárt is elégetett, ami négy-öttszöröse egy átlagos cég reklámjának. A The Legend of Zelda reklámja volt az első, amit elkészítettek, méghozzá Bill White reklám- és PR-igazgató vezetésével.



A reklám nagy figyelmet kapott, hiszen egy amerikai komikus, John Kassir lényegében „elját-szotta” a játékot. Egy sötét, várbörtönnek látszó helyen volt, hadonászott mindenfelé, mintha le-csapná az ellenségeket, miközben a nevüket kia-bálta és Zeldát hívta.

Új kiadások

BS Zelda no Densetsu

A játékot Japánban eredetileg nem Fami-com kazettán tervezték újra kiadni, hanem Su-per Famicomra egy kibővített változatot. A játék 1995-ben játszható is volt a csak Japánban kapha-tó Satellaview kiegészítő segítségével. A kiegészít-ő tulajdonképpen egy modem, amivel műholdról lehetett venni Super Famicomra játékot, maga-zint. A Satellaview egy 512 KByte méretű kazet-tából és egy, a Super Famicom aljába illeszthető kiegészítő portból állt. A játék 16-bites grafikával és kibővített lehetőségekkel volt játszható 1995 augusztusa és 1997 januárja között. Az első tér-

képet 1995. augusztus 6-án tették közzé, míg a másodikat 1995. december 30-án. A játék további érdekessége, hogy nem Link volt a játszható ka-rakter, hanem egy Satellaview-ből választott ka-raktert irányíthattunk.

Nyugati kiadások

Az újabb kiadás először a Nintendo Game-Cube-ra megjelent *Animal Crossing* játékban volt játszható, de nem úgy, ahogy a többi elérhető já-ték. Az *Animal Crossing* Nintendo Entertainment Systemre megjelent játékokat tartalmaz, amik a játék egy bizonyos helyszínén játszhatók. Négy játék viszont csak speciális módon elérhető, közü-lük a *The Legend of Zelda* lehet a legkörülménye-sebben megnyitni: szerepel az *Animal Crossing* kódjában, de csak csalókártyával nyitható meg.

Az első hivatalos kiadás a *The Legend of Zel-da: Collector's Edition* játékgyűjtemény részeként jelent meg. Az első játék mellett játszható volt a *Zelda II*, az *Ocarina of Time* és a *Majora's Mask*, va-lamint egy 20 perces demót is meg lehetett nyitni

a *Wind Waker* játékból. Game Boy Advance-re is megjelent 2004-ben a játék, a NES Classics sorozat részeként. A felbontást a Game Boy Advance-hez igazították, az emuláció pedig a Collector's Editi-on változatán alapult. Ezek mellett a Virtual Con-sole és Nintendo Switch Online részeként is meg-jelent a játék. A Wii Virtual Console emulációja is a Collector's Edition kiadásán alapult. Valamint egy demó is játszható volt a Wii-re megjelent Su-per Smash Bros. Brawlban. 2021 novemberében pedig a játéksorozat 35. évfordulója alkalmából megjelent egy Game & Watch kiadás a játékból. Itt játszhattunk először hivatalosan a *The Legend of Zelda* japán változatával.

Minden újabb kiadás szinte 100%-osan megegyezik az eredeti változattal. Apróbb he-lyesírási hibákat javítottak ki, főleg a címképernyő történetében.

Fogadtatás

A játék minden szempontból forradalmi volt, és egyben hatalmas siker. Japánban már a megjelenés napján 1 millió példány kelt el a já-tékból. Amerikában pedig az első olyan NES játék volt, mely elérte az 1 milliós eladást. Európában viszont jóval szerényebb eladásokat produkált. Nem kapott komoly reklámkampányt a játék, a gaming média sem nagyon beszélt róla, a játéko-sok is inkább idegenkedtek a teljesen újszerű já-tékmenettől és attól, hogy túl sok titkot, rejtvényt tartalmaz. A játék visszamenőleg lett nagyon ked-

velt. Sokan az újrakiadott változatok által ismer-ték meg a játékot.

A japán Famitsu magazin kritikását lenyű-gözte a hangzás, a szép, tiszta grafika és a köny-nyed, egyszerű irányítás. Úgy vélte, hogy a nép-szerűsége a dizájnban rejlik, és bár nehéz a játék, de a küzdelem kifizetődik, ami inspirálja a játéko-sokat, hogy ne adják fel. A Famicom Hisshoubon magazin mind a három kritikus dicsérte a játékot. Értékelésük szerint a változatos fegyverarzenál, a hatalmas játéktér és a sok titok nemcsak tartal-mas, hanem hosszútávú szórakozást garantál. Az első Famitsu Game Awards díjátadón a *The Le-gend of Zelda* lett az év harmadik legjobb játéka lett, a *Dragon Quest* és a *Gradius* mögött. A leg-jobb háttérzene díját viszont elnyerte. Az 1994-es új kiadást ugyan remekműnek írták le, de felhívták a figyelmet, hogy mivel cartridge-en jelent meg, ezért mind grafikailag, mint zeneileg gyengébb minőséget képvisel, ami már nem felelt meg az akkori standardeknek.

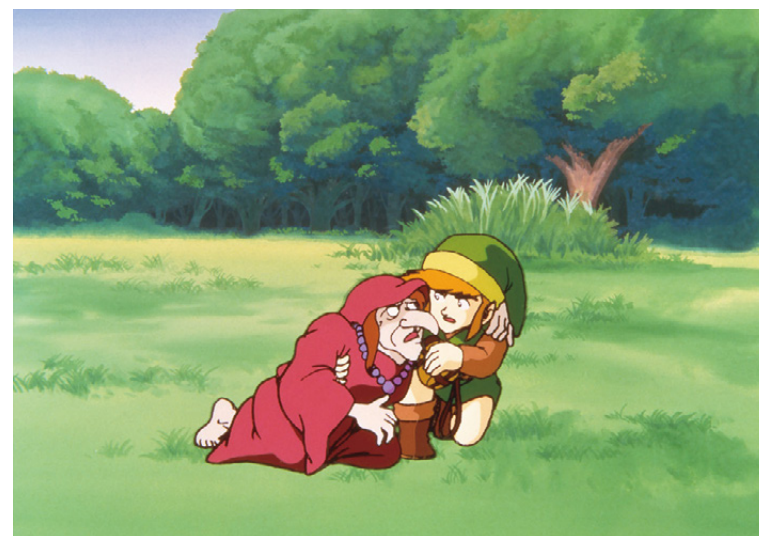


Az amerikai sajtó is méltatta a játékot. A Computer Entertainer kiváló kalandjátéknak nevezte. Jócskán felülmúlta a várakozásokat, hiszen nem egy tipikus Hack-and-Slash játékról van szó, története pedig túlmutat az addig látottakon. Kiemelték a játék nehézségét is, hogy bár sok szörnyel kell megküzdeni, titkos bejáratokat felfedezni, ami ugyan rengeteg frusztrációval járhat, de a játék bőven megjutalmazza a játékost rúpiákkal, fegyverekkel, új helyekkel és felfedezésekkel, tehát a kemény munka kifizetődik. Dicsérték a játék nagyon vonzó mivoltát, a mesés tájakat, a lenyűgöző grafikát és a kiváló eredeti zenét. Külön kiemelték, hogy a hatalmas játéktér ellenére a játék gördülékeny, és zökkenőmentesen halad. A játék hihetetlenül gazdag játékelménnel jutalmazza a játékost, ami messze túlmutat az addig megszokott játékokon. Úgy fogalmaztak, hogy minden Nintendo-rajongó számára kötelező. A Computer Gaming World 1988-ban az év kalandjátékának nevezte a The Legend of Zeldát. Úttörő volt az akció-kaland játékok konzolra történő áthozatalában. 1990-re sok számítógépes RPG-játékos vett Nintendo Entertainment System konzolt. A *Nintendo Power* magazin első számában a játékosok Top 30-as szavazásán 1. helyen végzett, a magazintól pedig az 1988-as év „legjobb kihívású” játékának díját is megkapta. A magazin a működő innovációinak okán a legjobb NES játéknak minősítette a The Legend of Zeldát. A *GamesRadar* a 3. legjobb NES játéknak minősítette, dicsérve a



komplexitását, hogy nyílt világú, a grafikát pedig az „időtlen” szóval jellemezte.

Európában viszont már nem volt egységesen pozitív a fogadtatás. A brit *Computer and Video Games* hosszasan ismertette a játékot tárgyilagosan, kevésbé helyezve az érzelmekre a fókuszot. Végző soron kiemelte a kiváló grafikát, játékmenetet és zenei hangzást, de bírálta a 39 GBP-s árat. Ez jól mutatja, hogy Európa bizonyos szempontból elmaradott volt videojátékok terén, hiszen ide végképp nem jutott el semmilyen RPG játék, ezért ez a játék még ebben a formában is teljesen új volt. Az ACE magazin ugyanakkor „szerepjáték-eposz”-nak nevezte a The Legend of Zeldát, amivel a Nintendo bebizonyította, hogy a konzolok is alkalmasak a szerepjátékokra. A *Total! Magazin* 1992-ben 78%-osra értékelte a játékot, a grafikát és a zenét közepesnek találta. Többek között a vegyes fogadtatásnak is köszönhető, hogy



a The Legend of Zelda franchise nehezen indult el Európában.

A retrospektív értékelések mind elismerően szólnak a játékról. A gamer sajtó visszamenőleg is látja és értékeli a The Legend of Zelda forradalmi mivoltát. Folyamatosan jelen van a legjobb játékok listáján, ezeken rendre előkelő helyen végez. 2016-ban pedig a játék bekerült a videojátékok Hírességek Csarnokába.

Hatása

A The Legend of Zelda játékot az akció-RPG játékok szellemi előfutárának tartják, még annak ellenére is, hogy egyébként nem tekinthető klasszikus értelemben RPG játéknak, hiszen hiányoznak belőle például a tapasztalati pontok és a körökre osztott harcok. De a tény, hogy Linknek egyre erősebb fegyverei és egyre több szíve

van, ahogy halad előre, utal azokra a fejlődésekre, amelyeken egy karakter az RPG játékok során keresztülmegy. Ezek a későbbi akció-RPG játékok alapjául szolgáltak. A nem lineáris fantasy közeg és a zene stílusa is számos RPG játék alapja lett.

Miyamoto-san azonban nem RPG-nek tartja a játékot, sokkal inkább „valós idejű kalandjátéknak”. Elmondása szerint nem érdeklik a statisztikák és a számok, sokkal inkább arra fókuszált, hogy a játék a fantázia-mivolta mellett is olyan valóságnak hasson, amennyire csak lehet, és hogy olyan benyomást keltsen, mint egy akciójáték.

A The Legend of Zelda a Nintendo egyik legfontosabb sorozata. A játékokban egyedi és hangulatos közeget és karaktereket alkottak meg. A főcímmel és a hangok kivétel nélkül megjelennek a későbbi játékokban is.

Egy Triforce nevű árkád alaplap is készült 2002-ben a Nintendo, a Sega és a Namco közös munkájának köszönhetően. A név nemcsak a játéksorozatra utal, hanem a három készítő közös munkáját is szimbolizálja.

A *GameSpot* minden idők 15 legnagyobb hatású játéka közé sorolta: a nyílt világú, nem lineáris játékok korai példája volt, valamint az első játék, amiben lehetett menteni. Olyan játékokat alapozott meg, mint a *Metroid* vagy a *Final Fantasy*. A Game Informer pedig 2009-ben egy 200-as listában minden idők legnagyobbjátékaként aposztrofálta, mert szerintük nem évekkel, hanem évtizedekkel előzte meg a korát.



BUDAPEST COMIC CON

Írta: Iskariotes

rendezvény - beszámoló

Immár hatodik alkalommal rendezték meg a Budapest Comic Cont. Eddig minden évben tudtak fejlődni. De idén is sikerült-e nekik?

Logisztika

A hazai Comic Cont idén rendezték meg először kora tavasszal. Míg a korábbi években a rendezvény a stabilan jó időre, késő tavaszra vagy kora nyárra esett, az idei váltás kockázatosnak bizonyult: az időjárás nem volt kegyes, **ami különösen szombaton mutatkozott meg.** Bár bizonyára nyomós szervezési okok álltak az időpont-módosítás mögött, kár volt elhagyni a megszokott, melegebb időszakot – a hűvös, szeles idő érezhetően rontott a hangulaton és a látogatók komfortérzetén.

Megközelítés és parkolás

A tömegközlekedés a hétvége folyamán zökkenőmentesen üzemelt, a BCC különjárat pedig kifejezetten kényelmes megoldásnak bizonyult, hiszen közvetlenül a főbejáratnál tette le az utasokat. Ezzel szemben az egyéni közlekedés komoly kihívások elé állította a látogatókat: a parkolás gyorsan kaotikussá vált. Az autóval érkezők hatalmas száma miatt sokan szabálytalan helyeken álltak meg, ami nemcsak a gyalogosforgalmat akadályozta, hanem balesetveszélyes helyzeteket is teremtett. Bár ez nem a szervezők mulasztása, hanem a helyszín adottságaiból és a látogatói fe-



gyelem hiányából fakad, az esemény összelményét tekintve mégsem elhanyagolható szempont.

Beléptetés

Szerencsére a beléptetés ezúttal is magas színvonalon zajlott. A hazai geek rendezvények közül egyértelműen a BCC regisztrációs folyamata a legprofesszionálisabb: gördülékeny, szervezett és jól átlátható. A helyszíni jegyvásárlás is meglepően dinamikus haladt, a kordonrendszer pedig egyértelműen vezette a látogatókat a megfelelő kapukhoz. Külön pozitívum, hogy ha valaki mégis elbizonytalanodott, a segítőkész személyzetnek köszönhetően mindig volt kihez fordulnia útmutatásért.

Ruhatár és kényelmi szempontok

A ruhatárak elhelyezése logikus és könnyen megközelíthető volt, a személyzet pedig meglepően gyorsan pörgette a sort. Kifejezetten igényes megoldásnak bizonyult, hogy a tárolóhelyek külön kijelölt területeket kaptak, ahelyett, hogy a kiállítótérből kanyarítottak volna le egy-egy szűkebb övezetet. Ennek köszönhetően elmaradt a csarnokbejáratoknál megszokott torlódás, a rendezvény tere pedig szellős és rendezett maradt.

Szintén profi megoldásnak bizonyult, hogy a helyszín számos pontján kihelyezett térképek segítették a tájékozódást, és a rendezvény honlapja is felhasználóbarát platformnak bizonyult.

Csarnokelrendezés és tömegkezelés

A csarnokok közötti átjárás kifejezetten gördülékenynek bizonyult. Bölcs döntés volt, hogy a két fő helyszín közötti folyosókat nem terhelték extra installációkkal, így a tömeg akadálytalanul lélegezhetett és mozoghatott. A különböző szekciók (árusok, színpadok, közösségi terek) vizuálisan és akusztikailag is jól elkülönültek, így nem zavarták egymást.

A társrendezvények – mint az **OGEX** vagy a **Board Game Expo** – szintén saját, jól elhatárolt blokkokat kaptak, ami jelentősen javította az átláthatóságot.

Egyetlen szűk keresztmetszetet a C épület jelentett, ahol a szintek közötti közlekedés kissé nehézkesnek bizonyult a távolságok miatt (amit természetesen a mozgólépcsők vagy a lift ellensúlyoztak). Ez azonban egyértelműen az épület adottságaiból, semmint szervezési hiányosságból fakadt.



Programtervezés

A műsorbeosztás színpadonként jól követhető volt a műsorfüzetekben és az online felületeken, a látogatói élményt nagyban növelné egy központi, összefoglaló műsortábla. Egy ilyen „főmenü”, amely egyszerre mutatja a párhuzamos helyszínek eseményeit, sok nagy nemzetközi rendezvényen bevett gyakorlat, és jelentősen megkönnyítené a logisztikai tervezést a vendégek számára.

Hasonlóan hasznos fejlesztés lenne a vizuális navigáció erősítése: a csarnok padlóján elhelyezett, különböző színű irányjelző vonalak – a metróvonalak logikáját követve – ösztönösen vezetnék a látogatókat a kiemelt helyszínekhez. Ez az egyszerű, de hatékony megoldás nemcsak a tájékozódást gyorsítaná fel, hanem a kritikus csomópontoknál kialakuló torlódásokat is érezhetően csökkentené.



Programok

A nagyszínpad és a vendégfelhozatal

A nagyszínpad idén egyértelműen szintet lépett. A C épület előadótere és a teljes vizuális körítés már-már nemzetközi színvonalat idézett; ezen a téren más hazai geek rendezvényekkel való összevetés szinte irreleváns, annyival előrébb jár a BCC. A vendéglista szintén kiemelkedőre sikerült: a külföldi színészek kiegyensúlyozott, magas átlagot képviseltek, így minden korosztály találhatott számára kedves arcot a kedvenc filmjeiből vagy sorozataiból. Az idei lineup legnagyobb érdeme talán az egységesség volt: senki sem lógott ki lefelé a mezőnyből. Aki látott már közelről szervezést, tudja, milyen nehéz egy ennyire koherens és nivós vendéglistát összeállítani – ezúttal ez is maradéktalanul sikerült. A teljesség igénye nélkül eljött hozzánk például Evanna Lynch, Christopher Judge, Dan Fogler, Törőcsik Franciska, Szinetár Dóra, Kádár L. Gellért, Sir Ian Livingstone, Dean Ormston, Garisa H. Zsolt.

Nemcsak a meghívott művészek voltak erősek, hanem a velük folytatott beszélgetések is. A színpadi interjúk kifejezetten jól sikerültek, gördülékenyek voltak és valódi tartalmat adtak. Eb-



ben a műfajban továbbra is John Rhys-Davies korábbi BCC-s megjelenése a mérce: az ő karizmáját és előadói jelenlétét nagyon nehéz lesz bárkinek felülmúlnia.

A cosplayverseny

Sajnos éppen ehhez a kiváló adottságokkal bíró helyszínhez kapcsolódik a rendezvény egyik legfőbb gyenge pontja: a cosplayverseny. Pedig a keretrendszer hibátlan volt – a C épület előadótere, a monumentális kivetítők és a nézőtér profi kialakítása mind azt a benyomást keltették, hogy a teret kifejezetten ilyen volumenű produkciókra tervezték. Infrastrukturális szempontból a BCC itt is hozta a nemzetközi sztenderdeket, ami remek alapot szolgáltatott volna egy emlékezetes show-hoz.

A versenyzők – akik Európa számos országából érkeztek – bámulatos színvonalat képviseltek. Külön kiemelendő a **Majomkirály** jelmeze, amely az egyik legmagasabb szintű craft-munka volt, amit valaha hazai színpadon láthattunk. A konstrukcióból áradó részletgazdagság és technikai felkészültség egészen döbbenetes hatást keltett.

Az ilyen szintű matériakezelés és arányérzék már önmagában is tapsot érdemelt volna.

A technikai és művészi bravúrok mellett azonban egy komoly hiányosság is felszínre került: a **konferálás stílusa**. A színpadi produkciók – különösen a narratív skitek – alatt nincs szükség kommentárra; a felesleges beszéd megtöri az előadás ívét, elvonja a nézők figyelmét, és tiszteletlen a hónapokig készülő versenyzővel szemben. Míg a nemzetközi gyakorlatban a műsorvezető csak a technikai szünetekben vagy a ruhák részleteinek (például egy különleges anyaghasználatnak) rövid, tárgyilagos ismertetésekor szólal meg, itt a moderáció sajnos kikököntözött bizonyult.

Az alkalmankénti oda nem illő viccelődés és a téves információk átadása nemcsak a produkciók ritmusát törte meg, hanem a show szakmaiságát is erodálta. Ezen a területen mindenképpen fejlődésre van szükség, hiszen a nemzetközi szintű versenyzői gárda és a pazar helyszín adottságai ennél jóval fegyelmezettebb és alázatosabb műsorvezetést érdemelnének.

Képregényes szekció

A **Képregény Színpad** sajnos évek óta visszatérő szívfájdalom: a látogatottság továbbra is elmarad a várttól, pedig a hazai alkotói közeg legfontosabb párbeszédei zajlanak itt. Úgy tűnik, a magyar képregénykiadás és az alkotói bázis még mindig nem érte el azt a kritikus tömeget, amelyre a rendezvény vo-



lumenéhez mérten igazán büszkék lehetnének.

Üdítő kivételt jelentett azonban a **Róka és Farkas** előadása. A szerző hitelessége megkérdőjelezhetetlen volt: érződött, hogy nem csupán elméleti úton, hanem kint élve, belülről ismeri a japán kultúrát – ez a fajta tapasztalati tudás pedig ritka kincs a hazai geek-szférában.

A dedikáló külföldi alkotók hozták a tőlük elvárható professzionalizmust, ugyanakkor továbbra is nagy hiányérzetünk van: a hazai közönség és a rendezvény presztízse már rég megérett egy **világhírű mangaka** fogadására. Egy ilyen kaliberű meghívott nemcsak a rajongók régi álmát váltaná valóra, de a budapesti Cont is végérvényesen felhelyezné a globális térképre.

CC Expo Színpad: változatosság és rajongói alázat

A BCC Expo Színpad programkínálata rendkívül heterogén volt; a sokszínűség helyenként már-már eklektikus tarkabarkaságba fordult, ami néha nehezítette a tematikus fókusz megtartását. Bár szombaton becsúszott némi időbeli csúszás, a hazai **Karib-tenger kalózái** csapat elsőprő lelkesedése ezt maradéktalanul feledtette.

Megható és üdítő volt látni azt a fajta őszinte rajongói odaadást és elhivatottságot, amivel a színpadra léptek – az ilyen pillanatok emlékeztetnek minket arra, miért is hívják ezt a közösséget „fandomnak”.

Moziterem

A moziterem műsora kettősérvést hagyott bennem. Kifejezetten üdvözlendő volt a 2010-es japán sci-fi klasszikus, a *Time Traveller: The Girl Who Leapt Through Time* előszereplős feldolgozása; ez a választás túpontosan illeszkedett a rendezvény profiljába és a látogatók ízlésvilágába.

Ezzel szemben a vasárnapi programban a *Saul fia* jelenléte teljes értetlenséget szült. Egy ilyen súlyú, a holokauszt traumáját feldolgozó alkotásnak egyszerűen nincs helye egy popkulturális szórakoztató rendezvényen; tematikailag idegen, hangulatában pedig annyira ellentétes a Con szellemiségével, hogy az már-már a mű és a téma iránti tiszteletlenségnek hatott.



Sajnos maga a helyszín is „láthatatlan” maradt: érdemi marketing és figyelemfelhívás híján csak a legelszántabbak találtak rá a vetítésekre. Pedig egyetlen látványosabb molinó vagy egy digitális kijelző már elegendő lett volna ahhoz, hogy a moziterem ne egy eldugott szeglet, hanem a rendezvény szerves része legyen.

Borzongás

Az idei év egyik legérdekesebb újítása a szeparált, 18+-os zóna kialakítása volt. A terület a horror műfajának szentelte magát: látványos installációk, korhűnek ható kínzóeszközök és egy „horror-laboratórium” várta a borzongásra vágyókat. A koncepció – a fizikai elkülönítésnek köszönhetően – kiválóan működött: nem zavarta a családi programokat, ugyanakkor hiánypótló tartalommal szolgált a célközönségnek. Bár tőlem személy szerint távol áll ez a sötétebb esztétika, kívülről szemlélve is nyilvánvaló volt, hogy a szekció komoly érdeklődést generált és profi kivitelezéssel valósult meg.

Akik pedig több vérre szomjaznak, azokat szeretettel várják a Budapest Horror Conra 2026. szeptember 19-20. között a Hajógyári-szigeten.

Interaktív élmények és látványvilág

A kiegészítő programok idén is bőséges lehetőséget kínáltak a minőségi időtöltésre. A látogatók beülhettek a **Vastrónba**, részt vehettek az Etele Cinema tematikus játékaiban, vagy a Nemzeti Filmintézet standjánál ikonikus kosztümökbe bújva készíthettek magukról profi felvételeket. A társasjátékszóna és a gamer szekció is folyamatosan telt házzal üzemelt, így mindenki megtalálta a stílusához illő kikapcsolódást.

A kiállítói terekben idén is monumentális installációk domináltak: a *Jurassic World* dínóitól a *Csillagok háborúja* univerzumán át egészen a *Karib-tenger kalózáinak* impozáns díszleteiig terjedt a skála. Az abszolút közönségkedvencnek azonban meglepő módon a kiállított **BKV-autóbusz** bizonyult; a nosztalgikus életérzés és a humoros fotólehetőség mágnesként vonzotta a látogatókat, bebizonyítva, hogy néha a legegyszerűbb ötletek a leghatásosabbak.



Board Game Expo: az elszalasztott kincsek szigete

Be kell vallanom – bár némi büntudattal –, hogy a rendezvény elképesztő sűrűsége miatt idén sem sikerült mindenhol ott lennem. Ennek a „túlkínálatnak” sajnos legtöbbször a **Board Game Expo** előadói színpada issza meg a levét: bár tudom, hogy szakmailag rendkívül értékes és hiánypótló programok futnak ott, a nagyszínpados panelek és a nemzetközi sztárok vonzereje mellett ezek gyakran háttérbe szorulnak. Ez is csak azt bizonyítja, hogy a BCC mára akkora méreteket öltött, ahol a látogatónak könyörtelenül priorizálnia kell, még ha ezzel le is marad a hazai társasjátékos élet izgalmas háttérbeszélgetéseiről.

Asia Flow: a kiaknázatlan lehetőségek

Az **Asia Flow** zóna az a terület, ahol a BCC előtt még a legjelentősebb fejlődési lehetőség áll. A szekció hangulata leginkább egy 2000-es évekbeli, kisközösségi japán napot idézett: bár volt benne némi nosztalgikus báj, az összhatás meglehetősen esetlegesnek hatott. A területet



ráadásul látványosan leuralta a koreai popkultúra, ami bár önmagában népszerű, tematikailag mesze esik az anime-központú fókuszról, amelyet ez a részleg elvileg képviselne.

Az infrastrukturális különbségek itt voltak a legszembetűnőbbek: a színpad és a nézőtéri székek teljes hiánya, valamint a zóna kifelejtése a hivatalos programfüzetből egyértelműen jelzi a terület marginális pozícióját a szervezők prioritási listáján. Míg egy San Francisco-i Comic Con kínálatának felét az anime és manga tematikájú programok adják, addig itt a két nap alatt bemutatott egyetlen animés és két webtoonos előadás fájoan vérszegénynek bizonyult. Ez a szekció ennél jóval több figyelmet és szakértő kurátori munkát érdemelne, hiszen a hazai rajongói bázis egyik legaktívabb rétegéről van szó.

Piac és gasztro

Kereskedelem, Artist Alley és merchandising

Természetesen a „geek-gazdaság” is teljes fordulatszámon pörgött: a vásárlási lehetőségek

száma és minősége idén is lenyűgöző volt. A klasszikus popkulturális relikviákat kínáló fanboltok szinte minden csarnokban jelen voltak, de az igazi kincseket az egyedibb, artisztikusabb portékák között találhattuk meg. Az **Artist Alley (Művészek Utcája)** idén is bizonyította létjogosultságát: a kézműves kiegészítők, egyedi grafikák és printek kínálata láthatóan nagy népszerűségnek örvendett a gyűjtők körében.

Hasonlóan erős volt a felhozatal a társasjátékok szekciójában is, ahol a „próbáld ki, mielőtt megveszed” elv remekül működött. Külön dicséret illeti az idei BCC saját merchandising termékeit: a kínálat széles és vizuálisan is vonzó volt, így a látogatók valóban minőségi emléktárgyakkal térhettek haza.

Képregénypiac

A könyves és képregényes standok eloszlása idén kiegyensúlyozottabbnak tűnt; a jobb térszervezésnek köszönhetően megszűnt a korábban tapasztalt tömegnyomor, így a böngészés is élményszerűbbé vált.



Meglepő, de üdvözlendő fordulat volt a **Libri** debütálása: a könyvkereskedelmi óriás nemcsak mangákkal, hanem széles merch-kínálattal is készült a rendezvényre, jelezve a műfaj hazai térnyerését.

Sajnos azonban a cég standjánál egy komoly etikai és szakmai botlásba is belefuthattunk: egy **AI-generált kiadvány** is helyet kapott a polcokon. Ez a választás – különösen a hús-vér alkotók zseniális munkái mellett – kifejezetten tiszteletlennek hatott az emberi kreativitással szemben. Tekintsük ezt egy újonc szerencsétlen „bakijának”, de a jövőben mindenképpen elvárható lenne egy ilyen kaliberű szereplőtől a tudatosabb és szakmaibb válogatás, hiszen a Con közönsége kifejezetten érzékeny a valódi művészi értékekre.

Gasztronómia

A gasztro-részleg idén is a passzázson, a kültéri folyosón kapott helyet, ami elméletben és jó időben kiváló logisztikai döntés. Ennek a megol-

dásnak a legnagyobb előnye, hogy a sült olaj és a nehéz konyhai szagok nem szorulnak be a csarnokokba, megőrizve az expo terek frissességét. Szombaton azonban az időjárás sajnos a koncepció ellen dolgozott: a metsző szélben és hidegben kint étkezni távol állt a komfortostól. Bár a választék és a tömeg eloszlása dicséretes volt, egy ilyen korai, tavaszi időpontnál érdemes lenne elgondolkodni legalább egy részben fedett vagy fűtött kültéri „étkezősziget” kialakításán.

Összegzés

A Budapest Comic Con 2026 bebizonyította, hogy a rendezvény képes az infrastrukturális és technikai megújulásra. A világszínvonalú nagyszínpad, a kiegyensúlyozott vendéglista és a profi beléptetési rendszer magasra tette a lécet. Bár a műsorvezetés terén és a kisebb színpadok látogatottságának növelésében még akadnak feladatok, az irány egyértelműen a nemzetközi elit felé mutat. Ha a szervezők továbbra is ilyen alázattal

építik a „hús-vér” látogatói élményt, a hazai geek közösség minden évben egyre büszkébb lehet erre a tavaszi ünnepre. Jövőre, veletek, ugyanitt!

Con értékelő:

A **83 pont** egy kiváló eredmény, szeretném kiemelni, hogy a pontozást inkább a bécsi geek eseményekkel vettem össze és nem a hazai színvonallal. A rendezvény „hardver” része (helyszín, technika, vendégek, logisztika) szinte hibátlanul vizsgázott, és ezen a téren valóban köröket ver a hazai mezőnyre.

Ami miatt nem érte el a 90+ pontot, az a „szoftveres” finomhangolás hiánya:

- A **műsorvezetés** alázatának hiánya a cosplayversenyen.
- Az **Asia Flow** szekció méltatlan félreállítása.
- És a **tematikus inkoherencia** (a *Saul fia* és az AI-könyvek furcsa jelenléte).

Logisztika és megközelítés: 18/20 Közlekedés jó, beléptetés gördülékeny, ruhatár rendben.

Közlekedés: 6/6 Jól megközelíthető helyszín.

Beléptetés: 7/8 Gyors, szervezett.

Ruhatár: 5/6 Funkcionális, problémamentes.

Helyszín és komfort: 17/20 A C épület és a nagyszínpad világszínvonalú, de az időjárás a kajás részt visszafogta.

Hőmérséklet: 5/6 Kellemes, nem túlzsúfolt.

Tömegkezelés: 7/8 Jól eloszló tömeg.

Tisztaság: 5/6 Rendezett, tiszta terek.

Programfelhozatal: 22/30 A nagyszínpad és a vendégek erősek, de az Asia Flow és a cosplay konferálás gyenge pont.

Minőség és változatosság: 15/20 Nagyon erős vendéglista, de az animés tartalom vérszegény.

Ütemezés: 7/10: Kisebbségi csúszások, a mozizási lehetőség kommunikációja gyenge.

Ár-érték arány: 13/15 Jegyár korrekt, vásárlási lehetőségek bőségesek.

Jegyár: 8/10 A kínálatához képest jó ár.

Büfé/árusok: 5/5 Széles választék, jó elosztás.

Con-érzés és közösség: 13/15 Erős közösségi hangulat, lelkes rajongók, sok élmény.

Szumma: 83/100 Egy nagyon erős, nemzetközi szintet megközelítő Con, néhány koncepcionális hibával.



TEGYÜK JOBBÁ A CONT! – RUHATÁR

Írta: Iskariotes

Tapasztalatom szerint a ruhatár használatánál sokan elveszve érzik magukat, ami felesleges torlódáshoz vezet. Hogy a következő alkalommal is zökkenőmentes legyen a felhasználói élmény, íme néhány tanács:

- Készülj elő a sorban: Ne a pultnál kezd el keresgélni a tárcádat vagy kibújni a kabátodból. Mire sorra kerülsz, már legyen a kezvedben a kabát és a váltópénz! Készítsd elő a ruhatár árát, ne ott próbáld meg felváltatni a magaddal hozott húszezrest.

- Lovagiasság a sorban: Ha társasággal érkeztek, tartsátok be a praktikus etikettet: először

a kisgyerekekről vegyétek le a kabátot (ők a legnyűgösebbek a melegben), utána segítsétek le a hölgyekét, és végül az urak váljanak meg a sajátjukról. Ez természetesen nem kötelező, csak egy jól működő, udvarias gyakorlat, ami sok felesleges kapkodást megelőz.

- A logisztika az urak dolga: Jóleső gesztus, ha az urak vállalják magukra a kabátok és táskák leadását és kivételét – ez sokszor gördülékenyebbé teszi a folyamatot. Természetesen ez sem szabály, inkább egy ajánlott, figyelmes megoldás, amit minden társaság a saját dinamikája szerint alakíthat. Ami a költségeket illeti: a jó modor azt diktálja, hogy a ruhatár díját a férfi állja, de eb-

rendezvény - kultúra

ben természetesen maradhatunk rugalmasak, és megegyezés szerint is dönthetünk.

- Smink és frizura: Egy gyors ellenőrzés vagy apró igazítás belefér, de a komolyabb előkészületeket ne itt végezd! Amihez már komolyabb eszköztár (pl. sminkkészlet, hajlakk-arszenál) szükséges, azt intézd el otthon vagy a kijelölt öltözőben. Egy teljes cosplay-smink elkészítése a közös tükörök előtt nemcsak téged tesz kiszolgáltatottá, de a többi látogató elől is elveszi a helyet és az időt.

- Ruházat és gyorssegély: Egy gyors igazítás a tükör előtt rendben van, de a ruhatári pult nem varroda! Ha leszakadt egy gomb vagy elengedett egy varrás, és komolyabb „műtétre” van szükség, ne a sor közepén állj neki a javításnak. Keresz egy nyugodtabb sarkot vagy az információs pultot (ahol gyakran van SOS varrókészlet), hogy ne akadályozd a többiek be- és kijutását.

- Váltócipő okosan: Ha a kinti latyak helyett bent kényelmesebb vagy a cosplayhez passzoló lábbelit viselnél, a váltócipőt nyugodtan beadhatod a ruhatárba. Fontos: Kérlek, Te magad tedd bele egy tiszta zacskóba vagy táskába, mielőtt átadod! Így nem koszolod össze mások kabátját, és a ruhatárosok is hálásak lesznek az elővigyázatosságodért.

- Cipőápolás: Ha nem is cserélsz lábbelit, illik legalább az út porát (de nem a rászáradt sarrat!) letisztítani a cipődről, mielőtt belépsz a bentiekbe. Arra viszont ügyelj, hogy ne a ruhatári pultnál vagy a sor közepén állj neki a nagygenerál-

nak – a komolyabb tisztítást intézd el még érkezés előtt vagy egy eldugottabb sarokban, hogy ne tarts fel másokat.

- A ruhatár nem széf: Fontos tudni, hogy a ruhatár csak a beadott ruhákért/táskákért vállal felelősséget, a bennük hagyott értéktárgyakért nem. Ne tekintsük széfnek a kabátságsebet!

- Pro-tipp: Fotózd le a blokkot: A kis papírfecni könnyen elvesz a con forgatagában. Egy gyors fotó a telefonoddal életmentő lehet a nap végén, ha elhagynád a jegyed.

- Időmenedzsment és türelem: Tartozunk magunknak és a ruhatárosoknak is annyival, hogy időben elindulunk. Ha sietnünk kell a vonathoz vagy egy buszhoz, kalkuláljunk bele plusz 10-15 percet a kabátkivételre. Ne a személyzetten verjük le ingerülten az idő múlását; a kapkodás csak hibákhoz és még több várakozáshoz vezet. Induljunk időben, hogy a nap vége is pozitív élmény maradjon!

- A kabátvétel hatékony sorrendje: Amikor kivesszük a ruhákat, érdemes fordított sorrendet tartani: először az urak vegyék fel a saját kabátjukat (segítség nélkül), így felszabadul mindkét kezük, amivel aztán sokkal hatékonyabban és stabilabban tudnak segíteni a hölgyeknek és a gyerekeknek. Ezzel nemcsak a folyamat gyorsul fel, de azt is megelőzzük, hogy a többiekre idő előtt rámelegedjen a kabát a fűtött épületben.

- Ne blokkoljuk a kijáratot: ha már mindent felvettünk, ne ott beszéljük át az élményeinket ezzel torlódást előidézve.



N-CON 8

NINTENDO NAP

2026. április 18. (szombat) 10:00 - 18:00 óra

KMO, 1191 Budapest, Teleki utca 50.

A következő N-Con tematikája a világ legnépszerűbb játéka, a labdarúgás lesz. Versenyeinkre ezúttal párban lehet jelentkezni egy rendkívüli Kocsi-foci bajnokságra, illetve a Mario Strikers: Battle League Football futballvetélkedőben is megmérkőzhetnek a legjobb csapatnak járó címért.

Továbbra is kipróbálhatjátok a Nintendo konzolok összes generációjának legjobb játékeit, vagy hozd el saját Switchedet és beteheted a szabad dokkok egyikébe, hogy a saját kedvencedet játszhasd másokkal! A rendezvényünkre szóló jeggyel, a velünk egyszerre megrendezett Regamex-re is be lehet lépni.

Facebook oldalunk:

Versenyeink:

- Kocsi-Foci (Mario Kart Live: Home Circuit)
- Mario Strikers: Battle League Football
- Super Smash Bros. Ultimate
- Nintendo Zene Kvíz
- F-Zero X



Jegyárak:

Felnőtt: 3.000 Ft

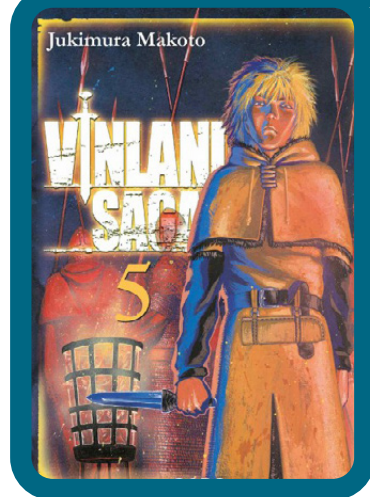
Gyerek: 2.000 Ft

Családi: (3 fő): 6.000 Ft

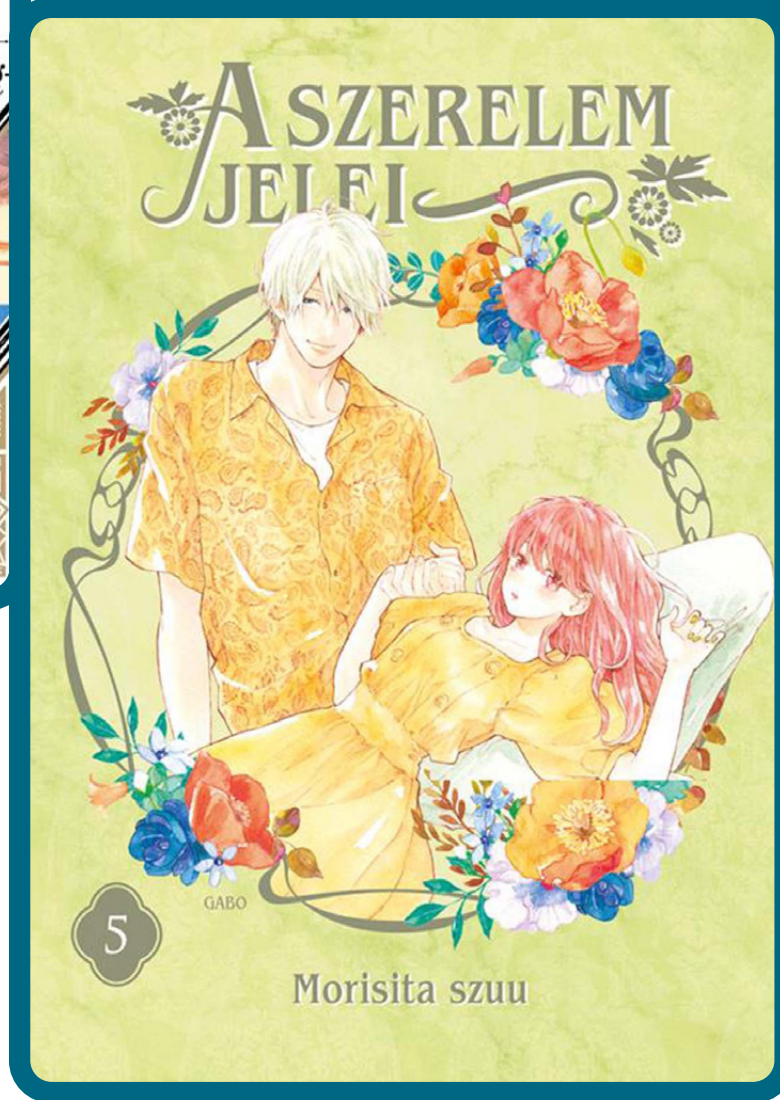


További infókért csatlakozz az eseményhez:





GABO
KIADÓCSOPORT



GABO-FAGGATÓ

Készítette: Daisetsu

☐ interjú

Ahogy korábbi cikkeimben kifejtettem, a tavalyi év egyik meglepetése volt, hogy a GABO Kiadó is csatlakozott a hazai mangapiachoz. 2025-ben el is kezdtek kiadni négy sorozatot, amihez később egy egykötetes képregény is csatlakozott. Ebben az interjúban a kiadó egyik munkatársa, Kleinheincz Csilla fog válaszokkal szolgálni azzal kapcsolatban, hogyan is kerültek a periferiájukba a japán képregények, és mik az elsődleges tapasztalataik!

**Üdvözöllek, kedves Csilla, az AniMagazinnál!
Köszönöm, hogy a rendelkezésünkre állsz!**

Én köszönöm a megkeresést!

A 2024-es esztendő komoly változásokat hozott a hazai mangapiacon, főleg a FUMAX Kiadó jóvoltából rengeteg legendás cím juthatott el kis hazánkba. A mangák áradata pedig a tavalyi évben sem csillapodott, amiben a GABO Kiadónak is komoly szerep jutott! Miért és hogyan kerültek a mangák a kiadó kínálatába?

A mangák, mondhatjuk úgy, szervesen épültek bele a kínálatunkba. A GABO társkiadója, a Ciceró 2019 óta ad ki ifjúsági, és azon belül is elsősorban lányoknak szóló képregényeket amerikai és európai alkotóktól. A palettánk apránként felnőtteknek készült címekkel és ismeretterjesztő képregényekkel is kiegészült, ezzel párhuz-

mosan pedig a japán gyerekönyvek felé is nyitotunk (Kadono Eiko: *Kiki, a boszorkányfutár* sorozata után idén egy hasonlóan népszerű szerző, Kasiba Szacsiko egyik gyerekregényét hozzuk el). Ilyen háttér mellett természetesnek tűnt, hogy a keleti képregényeket is beemeljük a kínálatunkba.

Számomra egyébként nem ismeretlen a mangakiadás; annak idején, a hazai mangakiadás 2005 körüli felfutásakor több keleti képregényen is dolgoztam szerkesztőként. Azóta lényegesen egyszerűbb lett mind a kapcsolattartás, mind pedig a képanyagok beszerzése, amiért nem győzők hálát adni!

A mangáitok a Kodansha japán kiadótól származnak. A FUMAX Kiadó tőlük is hozott már el jó pár címet. Miért pont a Kodanshával szerződtek? Az ő mangáikban láttatok potenciált vagy más út vezetett hozzájuk?

A Kodansha a legnagyobb mangakiadók egyike, és közülük is az első, amelyik újra nyitott a közép- és kelet-európai piac felé. Képviseletük magukat a nagy, nyugat-európai könyvvásárokon, a jogokról felkészült, európai viszonyokat ismerő képviselőkkel lehet egyeztetni, és őszintén érdeklődnek Magyarország iránt. Rajtuk kívül még a TO Books-szal kerültünk kapcsolatba – ez egy kisebb mangakiadó, de egyre több érdekes címe van, köztük a *Könnyhold Birodalom* is, amelyik megtetszett nekünk. Nem kizárt, hogy a jövőben más nagy japán kiadók is esélyt adnak a magyar piacnak.



De nagyon fontos szerepe van az első tapasztalatoknak – tudjuk, hogy azt, amit a Kodanshával partnerként kiépítünk, más kiadók is figyelemmel kísérik.

A Kodansha ezenfelül egy sor olyan ismert címet is megjelentet, amit személy szerint szereztünk, különösen a sódzso és szeinen mangák között, amiket közelebb érzünk magunkhoz.

Természetesen eközben más kiadókkal is keressük a kapcsolatot.

Más cikkeimben – illetve a FUMAX-faggatóban is kifejtésre került –, hogy a japánok komoly elvárásokat állítanak a magyar kiadások elé.

Pl.: egy mangasorozatot, akár veszteségek árán is, de végig kell vinni. A japánok milyen feltételek mellett voltak hajlandóak együttműködni veletek?

A feltételek hasonlóak, és bizonyos címek esetén a proofot is ellenőrizhetik. Fontos a

pontosság, az átláthatóság és a világos, udvarias kommunikáció. Kiemelten fontos a japán kiadók számára a személyes kapcsolat is, ami nemcsak a szerkesztőségre, de adott esetben a nyomdákra is kiterjedhet.

Aki eddig nem tudta volna, öt cím jelenik meg/ jelent meg tőletek: A szerelem jelei, a Könnyhold Birodalom, a Boszorkánysüveg-műhely, a Vinland Saga és az Istenek hazudnak. Ezek a mangák elég különbözőek, de azért kijelenthető, hogy vannak közöttük könnyedebb és nehezebb témájú alkotások. Pontosan milyen elképzelések alapján választottátok ki ezeket a címeket?

Részben a saját személyes érdeklődésem, részben a népszerűségük alapján, részben pedig a megjelent nyugati képregényeink tematikájára érkezett reakciókat figyelembe véve. Látjuk, hogy hozzánk, főként a Ciceró „lányos” és ifjúsági

képregényei miatt több fiatal és több lány fordul, ezért elsősorban olyan címeket válogattunk, amik számukra is érdekesek lehetnek. A nagyon véres, felnőtt, akciódús vagy horrorisztikus mangák kevésbé vonzottak minket – de ez nem is baj, így legalább a hazai mangakiadók között könnyebb eligazodni, és mindenki megtalálja a maga niche-ét.

Szerettük volna, ha a kínálatunkban van fantasy, kortárs környezetben játszódó romantikus és komolyabb történet is. A Vinland Saga a GABO kiadó történelmi regényei miatt állt közel hozzánk, és mindenképp szerettünk volna egy humoros, „bevezető” jellegű, kistínik által is olvasható sorozatot is, ez lett a Könnyhold Birodalom. Azt gondolom, hogy az első négy sorozatunk és az önálló Az istenek hazudnak olyan palettát alkotnak, amiben mindenki megtalálhatja a maga kedvenceit.

Súlyos kérdés, és nem fogok köntörfalazni: nem volt egy nagy vállalás ilyen hosszú terjedelmű mangák bevállalása?

A Vinland Saga 29 kötetnél állt meg, a további három mangátok pedig jelenleg is futó címek!

Aki gyűjti a magyar nyelvű mangákat, az pontosan és jól ismeri aényt, hogy 15 kötetnél hosszabb mangák kiadása itthon rendkívül rizikós.

Mi a meglátásotok ezzel kapcsolatban?

Természetesen rizikós belevágni a hosszú sorozatokba, viszont úgy láttuk, a magyar piacon

most kedvező a hozzáállás a mangákhoz, és bíznunk benne, hogy a rajongók végig kitartanak. A legnépszerűbb címek között válogatva pedig nem lehet elkerülni a hosszú sorozatokat – önálló kötetek és két-három kötetes minisorozatok között nehezebb válogatni, és ezekkel kevésbé is lehet talán felépíteni egy kitartó olvasóbázist.

Előbb-utóbb más kiadók is szembesülni fognak azzal a döntéssel, hogy belevágnak-e egy hosszú és kockázatos sorozatba – ezeket ugyanis szintén sokan keresik. Mindenesetre igyekszünk megkönnyíteni az olvasóknak a dolgát: amennyire lehet, olcsón adjuk a köteteket, és az előfizetői csomagokkal a gyűjtők kimondottan jól járnak.

A jövőben azért várhatóak középhosszú és rövidebb sorozatok is tőlünk, nem mindegyik lesz olyan sok kötetes, mint a Vinland Saga. Alapvetően az a tervünk, hogy néhány megbízható, hosszabb sorozat alkossa a kínálatunk gerincét, amelyek mellett pöröghetnek a gyorsabban kifutó címek.

Omnibus, gyűjteményes kötetek kiadásában nem gondolkodtatok, mint a FUMAX az Attack on Titan esetében? Itt főleg a Vinland Sagára gondolk. Még hosszú évek fognak eltelni, mire az utolsó köteteit elolvashatjuk!

Egyelőre szeretnénk a tankobon kiadásoknál maradni, de elképzelhető, hogy a jövőben lesznek olyan címek, ahol a díszkiadást választjuk.



Mint említettem: a FUMAX Kiadó is a Kodanshától hoz el egy csomó mangát Magyarországra. Esetleg előfordult veletek afféle szituáció, hogy olyan mangát akartatok volna megjelentetni, amire a FUMAX már lecsapott, és így el kellett tekintenetek a kiadástól?

Még nem adunk ki olyan régóta mangát, hogy ez olyan sokszor előfordult volna – bár a távlati tervekhez van egy folyamatosan bővülő listánk, nem gondolom azt, hogy ha arról egy másik kiadó kiad egy címet, akkor azt „lecsapta” a kezünkről. Elvégre, amíg valamire nem teszünk ajánlatot, az addig nem a miénk. Nem látunk más kiadók fejébe, és ők sem a miénkbe, így hiába törekszünk mindannyian arra, hogy lehetőleg ne teremtsünk licithelyzetet, néha megtörténik, hogy ugyanaz tetszik meg nekünk. Úgy tapasztaljuk azonban, hogy ilyenkor a japán kiadó mérlegel,

hogy melyik címet kinél látja jobb helyen, és nem rajtunk múlik, kihez kerül.

Véleményem szerint nagyon üdvözlendő dolog, hogy nálatok (és a Vad Virágok Könyvműhelynél is) vannak több kötetre vonatkozó előfizetési akciók! Sokan élnek ezzel a kedvezményes lehetőséggel vagy inkább egyesével vásárolják a köteteket a könyvesboltokban vagy a Conon?

Úgy látjuk, hogy a csomagokról sokan szereztek tudomást, így ezeket is szép számmal vászolták, de a MondoConokon is sokan vásárolnak. Mivel az új kötetek megjelenését ezekhez a rendezvényekhez igazítjuk, így aki ott vásárol, egyrészt közvetlenül támogatja a kiadót – amiért ebben a könyvpiaci helyzetben különösen hálásak vagyunk! –, másrészt hamarabb jut hozzá az új

mangákhoz, mint ha a könyvesboltban venné meg őket.

Melyik mangátok eddig a legsikeresebb? Melyikből adtátok el a legtöbb kötetet?

Úgy tűnik, a Vinland Saga a legnépszerűbb, aztán A szerelem jelei következik, nagyjából erre is számítottunk.

És nektek van-e személyes kedvencetek? Ha igen, melyik történet?

Mindegyiket szeretem, de talán a Boszorkánysüveg-műhely a kedvencem. Igazi, minden korosztály számára élvezhető történet, ami mindenkinek képes adni valamit. Annak ellenére, hogy a főszereplője, Coco egy fiatal lány, a tétek magasak, és a szerző nem bánik kesztyűs kézzel a karaktereivel, akik egytől egyig sokrétű, izgalmas figurák. Még csak a történet elején járunk, de mindegyik tanonc előtörténete tartogat nyomasztó titkokat, amikkel meg kell birkózniuk, miközben szép lassan barátokká kovácsolódnak. Nem szeretem általában, ha a *Harry Potter*hez hasonlítanak ifjúsági fantasyket, mert a legtöbb esetben egyáltalán nem helytálló az összehasonlítás, de a Boszorkánysüveg-műhely világának egyszerre mesés és komoly, nehéz témáktól sem ódzkodó természete és az átgondolt mágiarendszer szerintem rokonítható a *Harry Potter*ével, miközben képes teljesen egyedi maradni. A kis varázslények,

de még az öltözékek és zöldségek is olyan aprólékosan ki vannak dolgozva, hogy teljesen hihető: akár át is léphetnénk ebbe a világba. De az elképesztően szép, anatómiailag hű és perspektívákat remekül kiaknázó grafikája is egyedülállóvá teszi ezt a mangát.

A madarak azt csiripelték nekem, elképzelhető, hogy a jövőben újabb mangákat jelentettek meg! Ezt meg tudjátok erősíteni? Ha igen, mikorra várható egy újabb bejelentés?

Egyelőre még nem árulhatok el semmit, de ha minden jól megy, akkor a tavasz második felében érdemes lesz figyelni a közösségi felületeinket!

Köszönöm, Kleinheincz Csilla, hogy válaszoltál a kérdéseimre! További jó munkát és sikert kívánok nektek!

Én köszönöm a kérdéseket, és azt a hatalmas lelkesedést és bátorítást, amit kapunk a mangás-animés közösségtől!



Kattints a logóra, és nézd végig a GABO kínálatát!

GABO
KIADÓCSOPORT



SENTO TÖRTÉNELEM

Írta: Hirotaka

Az előző számban az onszenezés történetéről írtam elég kimerítően (AM 89.), ugyanakkor egy fontos szegmense hiányzott, mivel kevésbé illett bele a történet folyamába, plusz a forrásom sem tért ki rá. Így másfelé keresgéltem a témában, és itt a hiányzó láncszem: a nyilvános fürdők, más néven a sentók.

A nyilvános fürdők is elég sokszor megjelennek az animékben (pláne a régebbiekben) és filmekben, hiszen még ma is részei a japán társadalomnak, bár fényük a modernizációval és a társadalmi igények változásával megkopott.

A hagyományos fürdők eredete is körülbelül a Heian-korból indul, habár más utat járt be, mint a hőforrásoké. A buddhista szerzetesek már a VI. században elkezdtek dézsákat elhelyezni a templomoknál, rituális megtisztulás céljából az arra járók számára. A helyiek ide bátran járhattak fürdeni. (Megjegyzés: a sintó szentélyeknél szintén vizet használnak a megtisztuláshoz, ahogy sok más vallásnál is hasonló okokból.)

Japán legrégebbi, a XI. és XII. században írt történeti kollekciója, a *Konjaku Monogatari* (Tales of Times Now Past) utal arra, hogy működött sento Kyotóban. A Kamakura-kori dokumentumok-

ban pedig megjelenik a yusen szó, ami a fürdőért fizetett díjat jelöli.

Az ezt követő évszázadokban nem történt különösebb változás a közfürdők történetében, és főként a szabadtéri hőforrások elterjedése, népszerűsége növekedett.

A bummra az Edo-korig kellett várni. Dokumentumok igazolják, hogy az első sentót Edóban Ise Yoichi nyitotta meg 1591-ben. 1810-ben már 523 közfürdő működött Edóban, ami jól mutatja a város gyors növekedését és az emberek fürdés iránti igényét.

A fürdők között leginkább ott lehetett különbséget tenni, hogy engedték-e a koedukált fürdőzést vagy sem. Emellett több helyen voltak fürdős lányok (yuna), akik lemosták a férfi vendégek hátát. Később ez a feladat a sansukékra hárult, akik fiatal férfiak voltak. A yunák feladata pedig átalakult, már aki vállalta.

Egyes helyeken a fürdő bezárt néhány órára egy prominens személy érkezésekor, aki többet fizetett. Ekkor egymaga élvezhette a fürdőt, és hölgytársaságot is kapott, aki szórakoztatta, zenét játszott lengőbb öltözetben. Ha volt rá igény, akkor a fürdő második emelete is rendelkezésre állt, ha vissza akartak vonulni.



Konjaku Monogatari

A Tokugawa-sógunátusnak viszont eléggé szúrta a szemét ez a züllesztő protokoll, így a vegyes fürdőzést betiltotta, a fürdőslányok számát pedig korlátozták. Habár voltak olyan próbálkozások, hogy egyes fürdők külön időintervallumot szabtak meg arra, hogy mikor mehetnek a férfiak és mikor a nők, de a legtöbb fürdőház nem igazán foglalkozott a szabályok betartásával. A yuna intézményét 1657-ben végül teljesen betiltották, és a nők többnyire Yoshiwarában, a piroslámpás-negyedben kötöttek ki. Azok a bizonyos második emeletek pedig sógi- és teapartiknak adtak helyet.

További különbséget lehet tenni a sentók között abban a tekintetben, hogy gőzfürdők voltak-e bennük, vagy egy nagy, közös „medence/kád”. Előbbi a furoya, utóbbi a yuya. Az idők során a nagy kádas verzió volt életképebb, és hogy összezavaró legyen, ma ezt hívják furoyának.

A Meiji-kormányzat a sentókat sem óhajtotta meghagyni ebben a formában, már csak a nyugati kritika miatt sem. A koedukált fürdőket ezáltal nagyobb hatékonysággal sikerült betiltani. A nemeket különválasztó fal is ténylegesen fal lett deszkák helyett.

Viszont egy komolyabb változás is végbe ment. A közfürdők mindegyike eddig a pontig zárt, ablaktalan szobákból állt, ami maximálisan benntartotta a gőzt, szellőzés nélkül. Kormányzati nyomásra 1877-ben jelent meg egy újfajta közfürdő Tokyo Kanda negyedében, ebben már volt külön fürdőszoba, öltöző és gőzelvezető szellőzés, vagy a tetőn, vagy egy szimpla ablakon át. A helyiségek nagyobbak lettek, és a híres hírhedt második emeletek is eltűntek.

A népszerűség újra megugrott, és 1908-ra már 1217 sento működött Tokióban. A csúcs 1968 körül volt, országszerte 18 325 közfürdő működött.

A Taisho-korszak hozta el a csempés elterjedését és a vízvezetékrendszerek modernizálását.

A felépítésük azóta sem változott, ugyanúgy megvan a bejárati rész, az öltöző, a fürdőszoba és a fürdő maga. Több helyen van még kert koi halakkal, amik egyébként képként is megjelennek a fürdők falán. Továbbá elterjedt a nagy falfestmény, ami az esetek többségében a Fujit és környékét ábrázolja.



Fürdőház belső tere – Torii Kiyonaga, 1787

Ennek eredete egészen prózai. 1912-ben a kandabeli Kikaiyu fürdő tulajdonosa megkérte Kawagoe Kōshirō festőt, hogy készítsen egy képet a fürdő falára, ezzel lenyűgözve a vendégek gyerekeit. Mivel Kawagoe a Fuji környékéről származott, a választás adta magát. Ezzel nemcsak kellemes élményt, hanem a megtisztulás rituáléjának illúzióját is megkapták a fürdőzők. Ez annyira megtetszett az embereknek, hogy a többi fürdőben is elterjedt a Fuji látképe.

A XX. század második felében elkerülhetetlen volt a modernizáció, és ez a közfürdőket is súlyosan érintette, számuk mára az 1960-as évekhez képest közel negyedére csökkent. Tokióban több mint 2600 sento volt, ma már csak 5-600 működik, mivel sok lakásban és házban megjelent a saját fürdőszoba.



Nők és egy csecsemő fiú a fürdőházban – Utagawa Toyokuni I – 1799



Ehhez is alkalmazkodni kellett, így megjelentek a *szuper sentók*. A hagyományossal ellentétben, melyek fix, jogszabály által meghatározott áron adják a szolgáltatást, az új verzió már szabadon szabhatott árat és különféle szolgáltatásokat is nyújtott. Ilyenek a saját parkoló és a helyben étel-ital fogyasztás.

A hagyományos közfürdők azért igyekeztek felvenni a versenyt, és felújítások után *designer sentó*ként nyitottak újra, ahol kiépítették a lobbykat a bandai emelvény helyett.



Felső kép: Bandai
Alsó kép: Rálátás a fürdőkre a Bandaiból

A bandai emelvény a régi típusú sentókban a bejáratnál lévő magasított pult, ahol lehetett fizetni, szappant venni stb. Ez a férfi és női részleg között állt, így aki itt ült, az rálátott mindkét oldalra. Nos, ezek alakultak át úgy, hogy a férfi és női részleg ténylegesen zárttá vált, és létrejött egy recepciószerű tér.

A sentók az átalakítás mellett a fürdőzés után italt is kínáltak. Ahol volt rá lehetőség, ott külső fürdővel vagy szaunával bővítettek. Ezek a fürdők, amik keverik a modernt a hagyományosal, hosszútávon életképesebbek lettek a szuper sentókkal szemben. Előbbi ugyanis közintézménynek minősül, így önkormányzati és kormányzati támogatásban is részesül, míg a szuper változat tisztán piaci alapon működik, így ha nem megy a bolt, lehúzzák a rolót.

Van még egy, úgymond harmadik fajta, az onsen sento, ami gyakorlatilag természetes hőforrás vizét használja a közfürdőben, de nyilván ezek száma korlátozott.



A sentók, amennyiben lehetőségük van rá, egyszerre többféle fürdőt, illetve fürdőélményt kínálnak annak érdekében, hogy minél több vendéget vonzzanak. A rotenburo kültéri fürdőt jelent, ahol ténylegesen csodálhatjuk a környezetet. Nyilván ez városban nem igazán fordul elő, inkább vidéken jellemzőbb. Az ofuro egy szimpla, hagyományos fürdő, ahol a víz 40-42 fokban. Intenzívebb élményt nyújt a mizu-buro, ami 10-15 fokban vizet jelent. A meleg víz után javasolt, összezárja a pórusokat, és kiiktatja a meleg víz bódító hatását is. A kusuri-yu esetében a vízbe ásványi anyagokat, gyógynövényeket vagy sót kevernek, aminek gyógyító hatásai vannak, neve a kusuri szóból jön, ami gyógyszer. A denki-yu egy speciálisabb fajta, ahol a fürdés közben enyhe elektromos sokkot kapunk, ami jó az izmoknak. Végül pedig van a nagyon modern jakuzzi.

Sok összetett tényező is közrejátszik a közfürdők hanyatlásában a saját fürdőszobán kívül. A



kevesebb ember kevesebb bevételt termel, a rendszerek, berendezések amortizálódnak, a felújítás pedig nagyon drága, ugyanígy a víz és a gáz sem lett olcsóbb, valamint a tulajok megöregszenek, és nincs senki, aki átvegye az üzletet. Ez nem kecsegtet pozitív jövőképpel a nyilvános fürdők számára. Mindenesetre, ha Japánban járunk, és levetkőzzük gátlásainkat, akkor érdemes kipróbálni egy ilyen közfürdőt. Turistaként valószínűleg egy onsen-sento fog előbb elélni, semmint egy átlagos a sokadik mellékutcában.



Dragon Hall TV - műsorrend



április

2026. március 30. - 2026. április 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 42	Balu kapitány kalandjai 43	Usavich -12-0	Balu kapitány kalandjai 44	Janó és Bibice 1	Janó és Bibice 6	Janó és Bibice 11
20:30	Kilari 101	Kilari 102	Usavich 1-13	Miraculous 1	Janó és Bibice 2	Janó és Bibice 7	Janó és Bibice 13
21:00	Dragon Ball Super 84	Üzenet a jövőből – A Mézga család különös kalandjai 13	Usavich 14-26	Monsuno 5	Janó és Bibice 3	Janó és Bibice 8	Janó és Bibice 14-15
21:30	Dragon Ball Super 85	Mézga Aladár kalandjai 1	Usavich 27-39	Varázslatos Álmodok 157	Janó és Bibice 4	Janó és Bibice 9	Janó és Bibice 16
22:00	Monsuno 3	Monsuno 4	Usavich 40-52	Elfen Lied 1	Janó és Bibice 5	Janó és Bibice 10	Janó és Bibice 17-18
22:30	Varázslatos Álmodok 155	Varázslatos Álmodok 156	Usavich 53-65	Elfen Lied 2	Arrietty - Elvitte a manó	Totoro - A varázserdő titka	Kiki - A boszorkányfutár
23:00	Vampire Knight 2	Vampire Knight 3	Fing Gorou 1-13	Vampire Knight 4			
23:30	Naruto 3	Naruto 4		Naruto 5			

2026. április 6. - 2026. április 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 40	Balu kapitány kalandjai 45	Balu kapitány kalandjai 46	Balu kapitány kalandjai 47	Balu kapitány kalandjai 48	Okko szállója 19-20	Áradjon a DragonHall+ kampánya! - Az biztos, hogy választás!
20:30	Chip és Dale - A Csipet Csapat 9	Miraculous 2	Miraculous 3	Miraculous 4	Miraculous 5	Okko szállója 21-22	
21:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 10	Mézga Aladár kalandjai 2	A sárkányherceg 15	Monsuno 8	Nana 21.5	Mézga Aladár kalandjai 2	
21:30	Family Guy 128	Mézga Aladár kalandjai 3	A sárkányherceg 16	Varázslatos Álmodok 160	Nana 22	Mézga Aladár kalandjai 3	
22:00	Rick és Morty 75	Monsuno 6	Monsuno 7	Elfen Lied 3	Monsuno 9	A sárkányherceg 15	
22:30	Alice Csodaországban	Varázslatos Álmodok 158	Varázslatos Álmodok 159	Elfen Lied 4	Varázslatos Álmodok 161	A sárkányherceg 16	
23:00		Vampire Knight 5	Vampire Knight 6	Vampire Knight 7	Vampire Knight 8	Elfen Lied 3	
23:30		Naruto 6	Naruto 7	Naruto 8	Naruto 9	Elfen Lied 4	

2026. április 13. - 2026. április 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 40	Balu kapitány kalandjai 45	Balu kapitány kalandjai 46	Balu kapitány kalandjai 47	Balu kapitány kalandjai 48	Okko szállója 19-20	Áradjon a DragonHall+ kampánya! - Az biztos, hogy választás!
20:30	Chip és Dale - A Csipet Csapat 9	Miraculous 2	Miraculous 3	Miraculous 4	Miraculous 5	Okko szállója 21-22	
21:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 10	Mézga Aladár kalandjai 2	A sárkányherceg 15	Monsuno 8	Nana 21.5	Mézga Aladár kalandjai 2	
21:30	Family Guy 128	Mézga Aladár kalandjai 3	A sárkányherceg 16	Varázslatos Álmodok 160	Nana 22	Mézga Aladár kalandjai 3	
22:00	Rick és Morty 75	Monsuno 6	Monsuno 7	Elfen Lied 3	Monsuno 9	A sárkányherceg 15	
22:30	Alice Csodaországban	Varázslatos Álmodok 158	Varázslatos Álmodok 159	Elfen Lied 4	Varázslatos Álmodok 161	A sárkányherceg 16	
23:00		Vampire Knight 5	Vampire Knight 6	Vampire Knight 7	Vampire Knight 8	Elfen Lied 3	
23:30		Naruto 6	Naruto 7	Naruto 8	Naruto 9	Elfen Lied 4	

Dragon Hall TV - műsorrend



április - május

2026. április 20. - 2026. április 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 54	Balu kapitány kalandjai 55	Balu kapitány kalandjai 56	Balu kapitány kalandjai 57	Balu kapitány kalandjai 58	80 nap alatt a Föld körül 2	A kis hableány
20:30	Miraculous 11	Miraculous 12	Miraculous 13	Miraculous 14	Miraculous 15	80 nap alatt a Föld körül 3	
21:00	Dragon Ball Super 88	Mézga Aladár kalandjai 6	A sárkányherceg 19	Monsuno 18	Nana 25	Dragon Ball Super 88	
21:30	Dragon Ball Super 89	Mézga Aladár kalandjai 7	A sárkányherceg 20	Trinity Blood - Vér és kereszt 4	Nana 26	Dragon Ball Super 89	
22:00	Monsuno 15	Monsuno 16	Monsuno 17	Elfen Lied 7	Monsuno 19	Mézga Aladár kalandjai 6	Elfen Lied 7
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 1	Trinity Blood - Vér és kereszt 2	Trinity Blood - Vér és kereszt 3	Elfen Lied 8	Trinity Blood - Vér és kereszt 5	Mézga Aladár kalandjai 7	Elfen Lied 8
23:00	Vampire Knight: Guilty 1	Vampire Knight: Guilty 2	Vampire Knight: Guilty 3	Vampire Knight: Guilty 4	Vampire Knight: Guilty 5	A sárkányherceg 19	Nana 25
23:30	Naruto 15	Naruto 16	Naruto 17	Naruto 18	Naruto 19	A sárkányherceg 20	Nana 26

2026. április 27. - 2026. május 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 59	Balu kapitány kalandjai 60	Balu kapitány kalandjai 61	Balu kapitány kalandjai 62	Balu kapitány kalandjai 63	80 nap alatt a Föld körül 4	A mentőcsapat
20:30	Miraculous 16	Miraculous 17	Miraculous 18	Miraculous 19	Miraculous 20	80 nap alatt a Föld körül 5	
21:00	Dragon Ball Super 90	Mézga Aladár kalandjai 8	A sárkányherceg 21	Monsuno 23	Nana 27	Dragon Ball Super 90	
21:30	Dragon Ball Super 91	Mézga Aladár kalandjai 9	A sárkányherceg 22	Trinity Blood - Vér és kereszt 9	Nana 28	Dragon Ball Super 91	
22:00	Monsuno 20	Monsuno 21	Monsuno 22	Elfen Lied 9	Monsuno 24	Mézga Aladár kalandjai 8	Elfen Lied 9
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 6	Trinity Blood - Vér és kereszt 7	Trinity Blood - Vér és kereszt 8	Elfen Lied 10	Trinity Blood - Vér és kereszt 10	Mézga Aladár kalandjai 9	Elfen Lied 10
23:00	Vampire Knight: Guilty 6	Vampire Knight: Guilty 7	Vampire Knight: Guilty 8	Vampire Knight: Guilty 9	Vampire Knight: Guilty 10	A sárkányherceg 21	Nana 27
23:30	Naruto 20	Naruto 21	Naruto 22	Naruto 23	Naruto 24	A sárkányherceg 22	Nana 28

2026. május 4. - 2026. május 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 64	Balu kapitány kalandjai 65	Hupikék törpikék 1	Hupikék törpikék 2-3	Hupikék törpikék 4	80 nap alatt a Föld körül 6	Olivér és társai
20:30	Miraculous 21	Miraculous 22	Miraculous 23	Miraculous 24	Miraculous 25	80 nap alatt a Föld körül 7	
21:00	Dragon Ball Super 92	Mézga Aladár kalandjai 10	A sárkányherceg 23	Kolumbusz Kristóf 2	Nana 29	Dragon Ball Super 92	
21:30	Dragon Ball Super 93	Mézga Aladár kalandjai 11	A sárkányherceg 24	Trinity Blood - Vér és kereszt 14	Nana 30	Dragon Ball Super 93	
22:00	Monsuno 25	Monsuno 26	Kolumbusz Kristóf 1	Elfen Lied 10.5	Kolumbusz Kristóf 3	Mézga Aladár kalandjai 10	Elfen Lied 10.5
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 11	Trinity Blood - Vér és kereszt 12	Trinity Blood - Vér és kereszt 13	Elfen Lied 11	Trinity Blood - Vér és kereszt 15	Mézga Aladár kalandjai 11	Elfen Lied 11
23:00	Vampire Knight: Guilty 11	Vampire Knight: Guilty 12	Vampire Knight: Guilty 13	Bleach 1	Bleach 2	A sárkányherceg 23	Nana 29
23:30	Naruto 25	Naruto 26	Naruto 27	Naruto 28	Naruto 29	A sárkányherceg 24	Nana 30

Dragon Hall TV - műsorrend



május

2026. május 11. - 2026. május 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 5-6	Hupikék törpikék 7	Hupikék törpikék 8	Hupikék törpikék 9	Hupikék törpikék 10	80 nap alatt a Föld körül 8	Basil, a híres egérdetektív
20:30	Miraculous 26	Miraculous 27	Miraculous 28	Miraculous 29	Miraculous 30	80 nap alatt a Föld körül 9	
21:00	Dragon Ball Super 94	Mézga Aladár kalandjai 12	A sárkányherceg 25	Kolumbusz Kristóf 7	Nana 31	Dragon Ball Super 94	
21:30	Dragon Ball Super 95	Mézga Aladár kalandjai 13	A sárkányherceg 26	Trinity Blood - Vér és kereszt 19	Nana 32	Dragon Ball Super 95	
22:00	Kolumbusz Kristóf 4	Kolumbusz Kristóf 5	Kolumbusz Kristóf 6	Elfen Lied 12	Kolumbusz Kristóf 8	Mézga Aladár kalandjai 12	Elfen Lied 12
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 16	Trinity Blood - Vér és kereszt 17	Trinity Blood - Vér és kereszt 18	Elfen Lied 13	Trinity Blood - Vér és kereszt 20	Mézga Aladár kalandjai 13	Elfen Lied 13
23:00	Bleach 3	Bleach 4	Bleach 5	Bleach 6	Bleach 7	A sárkányherceg 25	Nana 31
23:30	Naruto 30	Naruto 31	Naruto 32	Naruto 33	Naruto 34	A sárkányherceg 26	Nana 32

2026. május 18. - 2026. május 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 11-12	Hupikék törpikék 13	Hupikék törpikék 14-15	Hupikék törpikék 16	Hupikék törpikék 17-18	80 nap alatt a Föld körül 10	A fekete üst
20:30	Miraculous 31	Miraculous 32	Miraculous 33	Miraculous 34	Miraculous 35	80 nap alatt a Föld körül 11	
21:00	Dragon Ball Super 96	Vakáción a Mézga család 1	A sárkányherceg 27	Kolumbusz Kristóf 12	Nana 33	Dragon Ball Super 96	
21:30	Dragon Ball Super 97	Vakáción a Mézga család 2	A sárkányherceg 28	Trinity Blood - Vér és kereszt 24	Nana 34	Dragon Ball Super 97	
22:00	Kolumbusz Kristóf 9	Kolumbusz Kristóf 10	Kolumbusz Kristóf 11	Black Jack 1	Kolumbusz Kristóf 13	Vakáción a Mézga család 1	Black Jack 1
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 21	Trinity Blood - Vér és kereszt 22	Trinity Blood - Vér és kereszt 23		Batman 1	Vakáción a Mézga család 2	
23:00	Bleach 8	Bleach 9	Bleach 10	Bleach 11	Bleach 12	A sárkányherceg 27	Nana 33
23:30	Naruto 35	Naruto 36	Naruto 37	Naruto 38	Naruto 39	A sárkányherceg 28	Nana 34

2026. május 25. - 2026. május 31.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 19	Hupikék törpikék 20-21	Hupikék törpikék 22	Hupikék törpikék 23-24	Hupikék törpikék 25	80 nap alatt a Föld körül 12	A róka és a kutya
20:30	Miraculous 36	Miraculous 37	Miraculous 38	Miraculous 39	Miraculous 40	80 nap alatt a Föld körül 13	
21:00	Dragon Ball Super 98	Vakáción a Mézga család 3	A sárkányherceg 29	Kolumbusz Kristóf 17	Nana 35	Dragon Ball Super 98	
21:30	Dragon Ball Super 99	Vakáción a Mézga család 4	A sárkányherceg 30	Batman 5	Nana 36	Dragon Ball Super 99	
22:00	Kolumbusz Kristóf 14	Kolumbusz Kristóf 15	Kolumbusz Kristóf 16	Black Jack 2	Kolumbusz Kristóf 18	Vakáción a Mézga család 3	Black Jack 2
22:30	Batman 2	Batman 3	Batman 4		Batman 6	Vakáción a Mézga család 4	
23:00	Bleach 13	Bleach 14	Bleach 15	Bleach 16	Bleach 17	A sárkányherceg 29	Nana 35
23:30	Naruto 40	Naruto 41	Naruto 42	Naruto 43	Naruto 44	A sárkányherceg 30	Nana 36

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