

# AnimMagazin



## Witch Hat Atelier



GANBARE! NAKAMURA-KUN!!



NYÁRI SZEZON



APRIL FAYE INTERJÚ



## ANIME

- 03 Tongari Boushi no Atelier
- 07 Ganbare! Nakamura-kun!!
- 10 Kami no Niwatsuki Kusunoki-tei
- 11 Lupin the IIIrd the Movie: Fujimi no Ketsuzoku
- 13 Meikyuu no Shiori
- 15 All You Need is Kill
- 16 ChaO
- 17 Nyári szezon 2026

## MANGA

- 29 The Witch and the Beast
- 30 Gosu
- 32 Az istenek hazudnak
- 33 A sárkánygömbökön túl, avagy a Dragon Ball rajongói folytatásai 2.

## LIVE ACTION

- 39 Agent from Above

## KONTROLLER

- 41 TOP 10 Zelda videójáték

## RENDEZVÉNY

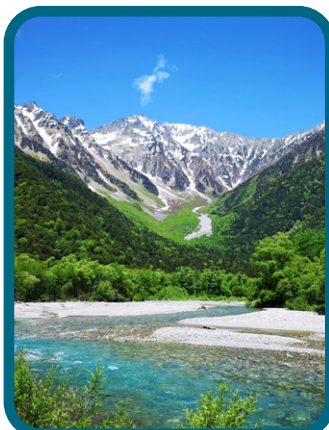
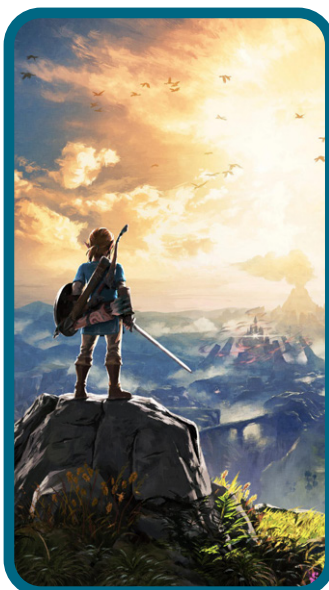
- 45 Tavaszi MondoCon
- 47 Fantasy Expo

## RIPORT

- 51 April Faye interjú

## TÁVOL-KELET

- 54 Japán kialakulása



## Impresszum

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

### 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*

Szeretjük a filmfesztiválokat, mert akkor olyan animéket is tudunk moziban nézni, melyek nagy eséllyel nem jutnának el hozzánk. Persze nagyon jó, hogy a legnagyobb sikereket itthon is megnézhetjük nagyvászonon, de a hype szemellenzője eléggé szűk. A filmfesztiválon látott, de a hájpoltak oldaláról nézve inkább niche-nek számító történetek is megjárták a maguk útját, díjakat is nyertek esetleg, csak kevésbé vannak fókuszban, pedig ugyanúgy élvezhető, elgondolkodtató, szórakoztató movie-k. Néha egy-egy nagyobb franchise kiegészítő filmjét is így tudjuk megnézni. Az idei Anilogue-on négy animét is láttunk, mind-egyikről írtunk is.

Habár még javában tart a tavaszi szezon, de tagadhatatlanul közeleg a nyár... egyre melegebb van. Ilyenkor szokásosan kicsit előreszaladunk, és bemutatjuk a nyári szezon animéit. Habár ezekre még júliusig várni kell, végignézni mindenképp érdemes.

Ismét hoztunk egy interjút is, ezúttal April Faye magyar boys love íróttal faggattuk magánkiadásáról, valamint fordítói munkájáról.

Eme rövid bevezető után pedig szokásosan köszönöm a cikkírók és szerkesztők munkáját, örömmel nyújtjuk át a 91. számot.

Köszö, hogy letöltötted, jó szórakozást hozzá, közben pedig ne felejts el követni minket a közösségi médiában.

– Hirotaka



anime - ajánló



# TONGARI BOUSHI NO ATELIER

Írta: Catrin

*Nagyon aktuális most ez a cím, hiszen jelenleg fut az animeadaptációja, illetve tavaly óta magyarul is érkeznek a mangakötetei a GABO Kiadó jóvoltából. Mivel olvastam az itthon megjelent eddigi öt kötetet, így nem nehéz véleményezni, sőt ajánlani ezt az animés-mangás gyöngyszemet a szezon közepén. Jól látható, hogy a már magyarul is olvasható események kb. pont ki is töltik a 13 rész cselekményét. De miért is működik a Witch Hat Atelier (WHA)?*

## Alapsztori

Sablonos seinen-shounen nyitánnyal csöppenünk egy első ránézésre nem túl egyedi fantasy közegbe: Coco minden vágya, hogy boszorkány legyen, de varázserő nélkül hiába is ábrándozik; vagy mégsem? A lány megtudja a varázslat mögött rejlő titkot, ami totálisan felforgatja addigi életét. Egy szerencsétlen próbálkozás miatt anyja kővé válik, Cocóból pedig boszorkánytanonc lesz egy Qifrey nevű boszorkány műhelyében. Minden rosszban van valami jó... de nem szeretném elviccelni az alapszitu egyik legkomolyabb témáját: milyen (hosszú) utat kell a lánynak bejárnia, hogy megmenthesse édesanyját?

Qifrey mesternek Cocón kívül már van három hasonló korú boszorkánytanonca, így a történet elején Cocóval együtt rajtuk keresztül ismerjük meg ezt a fokozatosan egyre egyedibbé váló varázsvilágot. Mi az itteni mágia történelme, szabályai, hogyan telnek a boszorkányok hétköznapijai, milyen vizsgák várnak a tanoncokra stb-stb. Tehát ne egy unásig ismert középkori fantasyt, de ne is egy suliorientált *Harry Pottert* képzeljünk el (még ha erős is a Coco-Harry párhuzam). Az antagonisták, a Karimás Kalaposok oldala is fokozatosan előtérbe kerül, és már ez alatt a rövidke évad alatt is megbolygatja Cocóék életét. Céljuk és álláspontjuk több szempontból is elgondolkodtató ebben az erősen beszabályozott boszorkányjólétben.

Maradnak persze a sablonos főkérdések, amikre majd csak a további évadok adhatnak igazi választ: Miért kezelik pont Cocót egyfajta kiválasztottként? Mit takar Qifrey titokzatossága és múltja? Meddig húzható ez a történet, melynek egyértelműen lassú felvezetése ez az évad? Az világosan látszik, hogy a mangaka részletes és folyamatos világépítést kínál, nem lenne meglepő, ha időugrást is tervez.

 [Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 003

A karakterek, akik elsőre szintén a shounen figyeltok sablonszereplőinek tűnnek karakterkapcsolatok, jellemfejlődések és felnőtté válás történetek széles választékát hozhatják nekünk, tehát akár ebben, akár a konfliktusokban rengeteg potenciál lapul. Kérdés, mennyire tud mindebből egészen egyedi és/vagy klisésen komplex, de szórakoztató történetet kovácsolni az alkotó. Eddig nagyon jó úton halad, ígéretes ötletekkel minden ismerős vonás ellenére, csak tartson is ez ki a végéig. Nem feltétlen lesz a WHA-ból új FMA, de még ez is megtörténhet, bár úgy picit nehezebb, hogy ki tudja, meddig kell majd várni az egyes évadok között. Mi mindenesetre reménykedjünk, hogy magyarul is folyamatosan érkeznek majd az új kötetek.

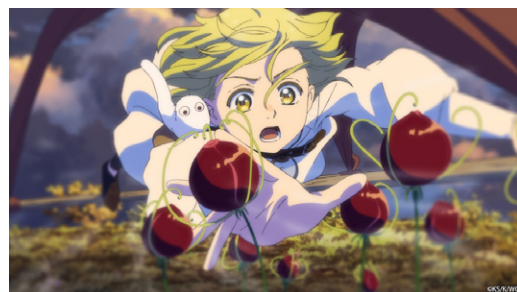
## Animeélmény

Mivel a manga rajzolása gyönyörű, története pedig egyre népszerűbb, így mindenki egy látványos, igényes adaptációt remélt, amit eddig meg is kaptunk. A stúdió nem fukarkodott sem az akciósabb, lendületesebb jelenetek, sem az egészen szép dizájn esetében, megoldoztatta az animátorokat. Persze a mangaka részletekkel

nem spóroló rajztehetsége itt azért letisztultabb, szokványosan animés vonalvezetést kapott, de ezt gyönyörűen feldobták az élénk, vidám színek és a varázslatok látványossága. Egyedül talán Agott haja esetén sajnáltam, hogy animálva egyszerűbbnek tűnik, de tény, hogy a dús, göndör haj ábrázolása/mozgatása nem könnyű feladat.

A seiyuuk telitalálatok, még úgy is, hogy Qifreynek vagy az egyik ellenfélnek olvasás közben én kicsit mélyebb hangot képzeltem el, de pár perc alatt megszoktam őket.

A 13 rész remek bevezető, kicsit sajnálom is, hogy nem indítottak kapásból több epizóddal, de gondolom nem szeretnék túl hamar beérni a még futó mangát. Eddig konkrétan minden panel adaptálásra került, picit talán lassúnak is érződik itt-ott a haladás a manga lapozgatós tempójához képest, de ez nem válik zavaróvá. Eddig nagyon alapos adaptáció tehát, „cenzúrázásra” is talán csak két dolog került, a széles nézőközönség reményében: finomítottak az elemeket megtestestítő hölgyalakok lengésén, illetve Nolnoa mester szemüveg formáján (gondolom a külföldi közönség esetleges kritikája miatt).



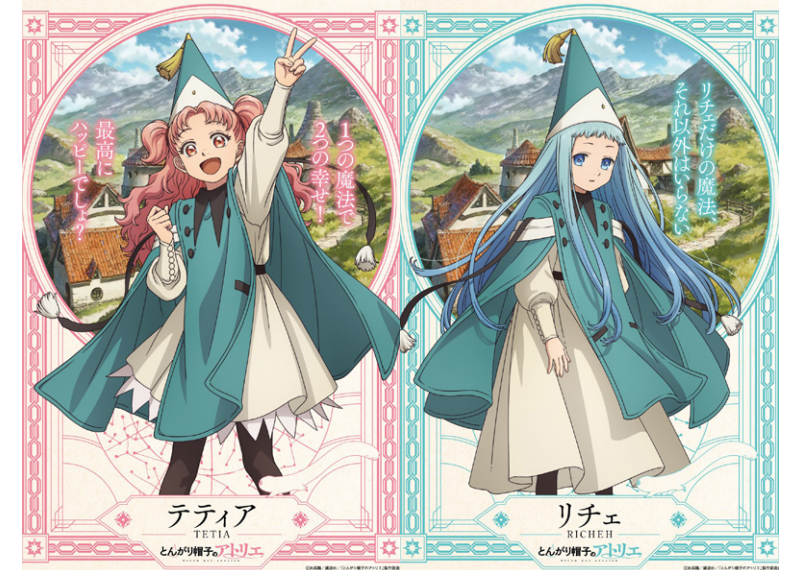
A sorozatot mindenkinek ajánlom, aki szeretne egy ismerős, de mégis egyedi, szépen építkező, és maradandó címnek ígérkező fantasy animét nézni. Könnyen válhat belőle az év animéje.

## Boszorkánysüveg-műhely, avagy olvassuk a mangát!

A WHA alapművével kapcsolatban mindenképp be akartam mutatni a magyarul eddig megjelent köteteket.

Shirahama Kamome mangaka 2016 óta publikálja fejezeteit a Morning Two seinen antológiában. Kötetekbe rendezve pedig japánul eddig 16, angolul 14, magyarul 5 jelent meg. Itthon idénre még két kötetet terveznek.

Idő lesz tehát, míg a magyar kiadás beéri a japánt, viszont az animében látottakat már idén folytathatjuk a mangában, és mi ez, ha nem óriási elégedettség?! Nemrég óta gyarapszik ismét a hazai mangapiac, ráadásul eléggé felrázza a hazai fandomot, hogy a kiadók két év alatt egyes címekből akár 7 kötetet is hoznak, illetve több olyan címet, amiből animéket is mostanság kapunk (pl. *Kirio Fanclub* és *Black Torch* is a Vad Virágoktól, de az utóbbi évek termései a *Szerelem jelei* -GABO-, a *Yamada-kun* -VV- vagy a *Solo Leveling* -Fumax- animék is, amiket így szintén folytathatunk mangaformában). Gyűjtsük tehát a magyar kiadványokat. Persze akik már követik vagy veszik angolul az adott címet, azok kénytelenek mérlegelni, vagy lemondani a magyar kiadásokról.



De a piac folyamatosan bővül egyre változatosabb címekkel, így idővel mindenki megtalálhatja köztük a kedvencét. Nagyon nagy kitartást kívánok mindehhez, akár kiadói, akár vásárlói szempontból.

De visszakanyarodva, mit is ad nekünk a WHA manga és magyar kiadása? Már említettem, hogy a rajzolása részletes és gyönyörű. Shirahama az a fajta alkotó, aki rendkívül precíz, egységes hátteret és karaktereket alkot, vonalas árnyékolással, határozott mozdulatokkal – árad minden oldalról a tehetsége. Közben pedig érdekes világépítéssel és jól válogatott sablonokkal irányítja a cselekményt, később egyre darkosabb, egyre hatásosabb irányt véve, amiről majd csak a további kötetek tanúskodnak.

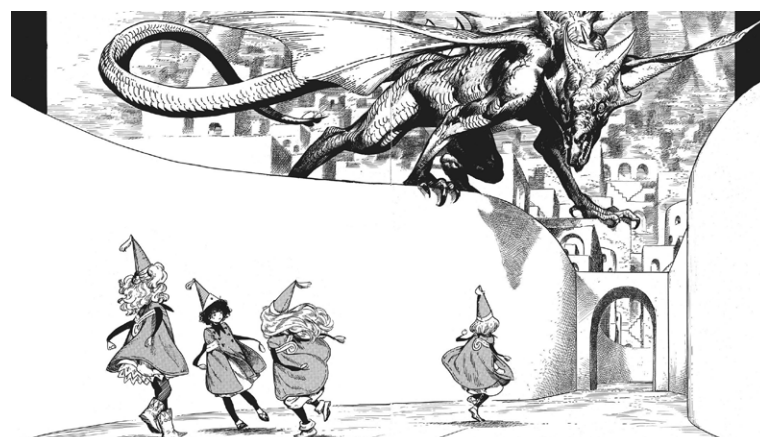
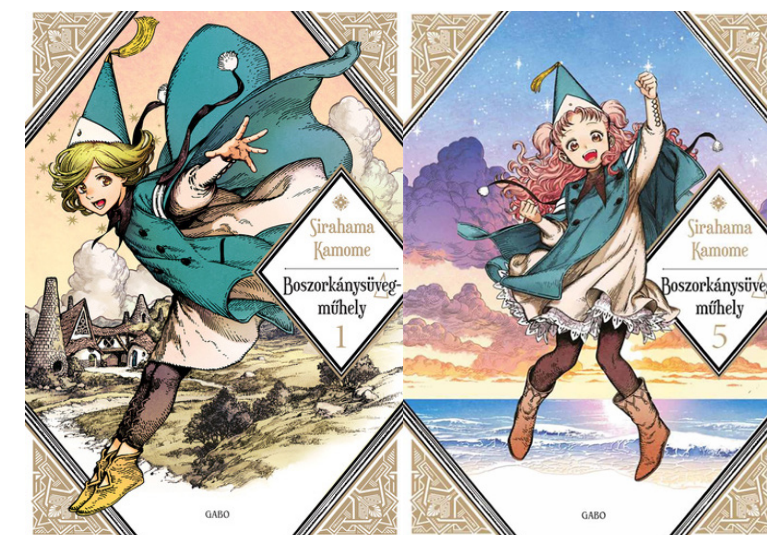
Elsőre kicsit furcsa volt, hogy ellentétben a megszokásokkal a „boszorkány/witch” fogalmak itt nemcsak nőkre, hanem mindenkire vonatkoznak, akik mágiát használnak. Ezek a fogalmak régen sem kötődtek feltétlenül a női nemhez,

csak nyilván mást szoktunk meg, és bár japánul a mangaka talán még uniszexebb fogalmat használ, angolul a witchre esett a választása. De hamar megszokható, hogy a férfiakra itt nem fogunk varázsló vagy mágus megnevezéseket találni.

A magyar változat kicsit nagyobb formátumú az átlagos mangaméretekhez képest. Nincs védőborítója vagy színes oldalai (utóbbi elvileg az eredetiben sincs), de jó minőségű kiadvány. A szövegben ugyan néhány hiba benne maradt, gördülékeny, szerethető fordítói megoldásokat találunk. Nekem például tetszik a magyarul feltüntetett cím vagy a különböző történet-specifikus fogalmak fordítása is jól sikerült, de egyáltalán nem vagyok a magyar átírás fanja. Itt (mivel nem japán közegben játszódik a történet) ez igazán csak a mangaka nevének átírásában, vagy egy-két nyugatias név kiejtés miatti magyarításánál fedezhető fel (pl. angolul Agott > magyarul Agatt lett stb.), így különösebben nem zavaró ez a döntés. De alapvetően nem kedvelem, főleg azért, mert

a fandom online jelenléte annyira nagy, hogy a nemzetközi, angolos formátumokat visszafordíthatatlanul megszokta. Ettől még a magyar kiadás ugyanúgy élvezhető, jó tempóban halad, érdemes megvenni (még az olyan malőrökkel együtt is, hogy az első kötet első nyomása eltérő papírmínőséggel, vékonyabb formában érkezett).

*Nézzünk és olvassunk tehát Boszorkánysüveg-műhelyt, mert egyrészt ez az év egyik legjobb animéje, másrészt követhetjük tovább magyarul, mangát lapozgatva, ami kihagyhatatlan fanélmény.*



**Hossz:** 13 epizód  
**Premier:** 2026. tavasz  
**Forrás:** manga  
**Műfaj:** fantasy, seinen  
**Stúdió:** Bug Films

**MAL**  
**A**

# HÁTTÉRKÉP: TONGARI BOUSHI NO ATELIER



*Letöltéshez kattints a képre!*



anime - ajánló



## GANBARE! NAKAMURA-KUN!!

Írta: supermario4ever

*Egy átlagos napnak indult. Nakamura Okito egy szokványos tanévnyitóra készült: az igazgató úr elmondja majd a 25 éve megírt, jól begyakorolt beszédét, miközben a diákok elsajátítják az állva elalvás művészetét. Nakamura-kun is szemmel láthatóan erre számított, amikor egyszer csak megjelent ő, ő, Ő! A nagy Ő! Nakamura-kun lába alól kicsúszik a talaj, és onnantól kezdve a szíve és az agya felmondja a szolgálatot. De hát pont ettől lesz ez egy kedves, szerethető anime!*

Nem mondhatnánk, hogy hősünkkel kesztyűs kézzel bánt az élet. Nakamura Okito ugyanis soha nem volt a szerencse fia. Bármit is talált ki, még azelőtt kudarcot vallott vele, mielőtt akcióba lépett volna. Hiába van a fejében ezer kitalált forgatókönyv, hogy a legfelkészültebb legyen, természetesen mindig az ezeregyedik valósul meg, így mindig felsül. Legfőképp azért, mert meleg barátunk borzalmasan introvertált, ami az ő esetében nemcsak azzal jár, hogy finoman szólva is szegényesek a szociális kapcsolatai, hanem minden ismeretét BL-mangákból és a képzeletéből gyűjti össze. Így folyton kínos szituációkba keveredik, minden kapcsolatteremtési kísérlete kész csőd. Hogyan tud így a szíve választottjával összebarátkozni?

De nemcsak azért szeretjük Nakamura-kunt, mert állandóan kínos helyzetbe kerül, és a reakcióival tetézi a problémát, hanem mert igazi hősszerűen soha nem adja fel! Talán az is célja volt a mangának, hogy görbe tükröt állítson a japán ismerkedési szokások elé. Nakamura-kun pedig egy olyan japánt jelenít meg, aki az általános gyakorlattal ellentétben állandóan kísérletet tesz szíve választottjának meghódítására.

Alapvetően itt is az figyelhető meg, hogy Hirose Aiki személyében egy teljesen más habitusú srácba szeret bele. Hirose-kun szemmel láthatóan sokkal könnyebben barátkozik, életvidám és optimista. Lehetséges, hogy Nakamura-kun pont azért akarja egy ilyen srác szerelmét, mert ezeket olyan erénynek tartja, amiket hiányol magából? Könnyen meglehet. Egy biztos: Hirose-kunnek is van miért felnézni Nakamura-kunra, hiszen igazi férfihoz méltó módon próbálkozik újra és újra szíve választottjának meghódításával.

Ehhez hozzájön az is, hogy az anime úgy komolyodik meg, hogy közben végig organikus marad. Nakamura-kun első komolyabb próbálkozásánál az anime érezteti az akció tétjét. Ekkor lesz a történet igazán szívhez szóló, hiszen, ha megkedveljük Nakamura-kunt, akkor szívből szurkolunk neki, hogy elérje a célját.

[◀ Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 007

## anime - ajánló



Az anime ugyanakkor idealista is, hiszen Nakamura-kun nem lesz az osztálytársai részéről gúny tárgya a kudarcai után. Emellett Hirose-kun is felfigyel végül a fiúra annak ellenére, hogy Nakamura-kun a felszínen nem mondható egy érdekes srácnak.

Az anime egyediségét nemcsak a '90-es évekre emlékeztető rajzstílus adja, de a történet is jó eséllyel az ezredforduló előtt játszódik, hiszen nincs se okostelefon, se számítógép. Ez jó eséllyel szándékos volt a mangaka részéről, hiszen így lesz igazi kihívás hősünk számára a kapcsolatteremtés, és viccesek a próbálkozásai. Szintén az internet előtti időszakot idézi, hogy minden egyes epizód végén más ending hallható, és a dalok mind a '80-as, '90-es évekből származnak. Egy igazi Kayokyoku-egyveleget hallhatunk, a city-pop legjava csendül fel az egyes epizódok végén, emelve az egész anime hangulatát.

Ha valami kritikát meg lehet fogalmazni, akkor az az, hogy amennyiben tényleg az ezredforduló előtt járunk, akkor az anime nem egészen hű az akkori japán közgondolkodáshoz. Hiszen még a

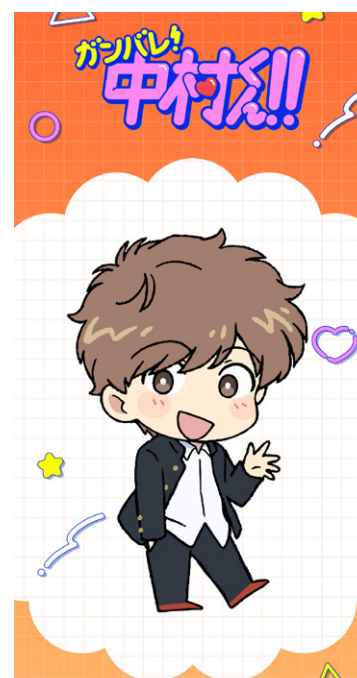
'90-es években is sokkal elítélőbb volt a japán társadalom a homoszexualitást illetően. Sokat kockáztatott az, akinek annak idején azonos nemű párja volt, hiszen különböző közösségekből rekeszthették ki. Ezt az alkotó meglehetősen lazán kezeli, ugyanakkor az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem is volt célja, hogy a japán társadalmat ilyen módon vizsgálja, vagy adott esetben kritikával illesse. Ez egy idealista történet, mely „mi lenne, ha...” jellegű kérdéseket tesz fel. „Mi lenne, ha megbecsülnénk azt, aki mindig kitesz magáért, még ha kudarcot is vall? Mi lenne, ha figyelnénk arra is, aki a háttérben van?” A Ganbare! Nakamura-kun!! nemcsak kultiválja a vesztest, hanem fokozatosan felemeli, így hamar kiderül, hogy neki is vannak olyan erényei, amivel őt is be lehet sorolni a győztesek közé. Mindezt úgy, hogy közben végig megőriz egy valóságos közeget, így a néző szemléletét is formálhatja.

Érdekesség, hogy az egyébként kétkötetes manga fejezeteit nem lineárisan, hanem kissé keverve adaptálja az anime. Ennek valószínűleg az epizódokra jutó fejezetszámok arányosabb és hatásosabb elosztása az oka, így egyáltalán nem



érezdik ez zavarónak vagy hátránynak a mangao-lvasók számára sem.

*Az egyik legkedvesebb, megszerethetőbb BL-mangából készült anime, amit még azoknak is bátran merek ajánlani, akik nem a műfaj rajongói, hiszen Nakamura-kun csetlései-botlásai mögött nemcsak egy csupaszív fiút fedezhetünk fel, hanem az anime is elfogadásra tanít.*



**Hossz:** 13 rész  
**Premier:** 2026. tavasz  
**Forrás:** manga  
**Műfaj:** boys love, vígjáték, iskola  
**Stúdió:** Drive

MAL

A

# Karasz Attila

## Második napkelte

Történet egy srácról, aki többéves hikikomori-lét után elhatározza, hogy a 90-es évek Japánjában új életet kezd.

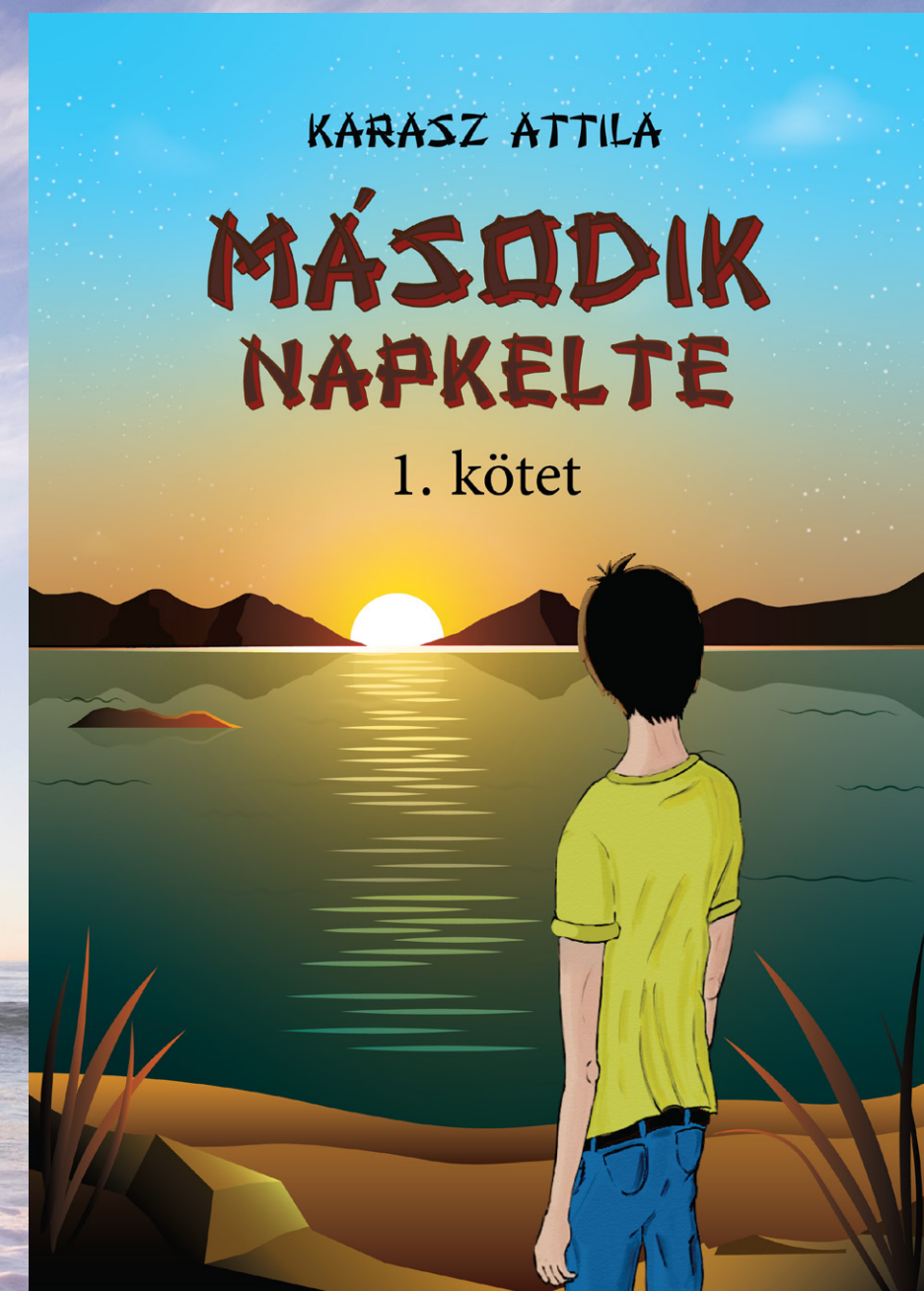
- Egyetemi élet
- Sport
- Barátság
- Párkapcsolat
- Mentális fejlődés
- Anime
- Manga
- Videójáték
- Japán zenei utalások

**Megjelenés: 2026. június 10.**

További információk:

<https://supermario4ever.wordpress.com/portfolio/konyv-novellak/>

<https://moly.hu/konyvek/karasz-attila-masodik-napkelte-1>





# KAMI NO NIWATSUKI KUSUNOKI-TEI

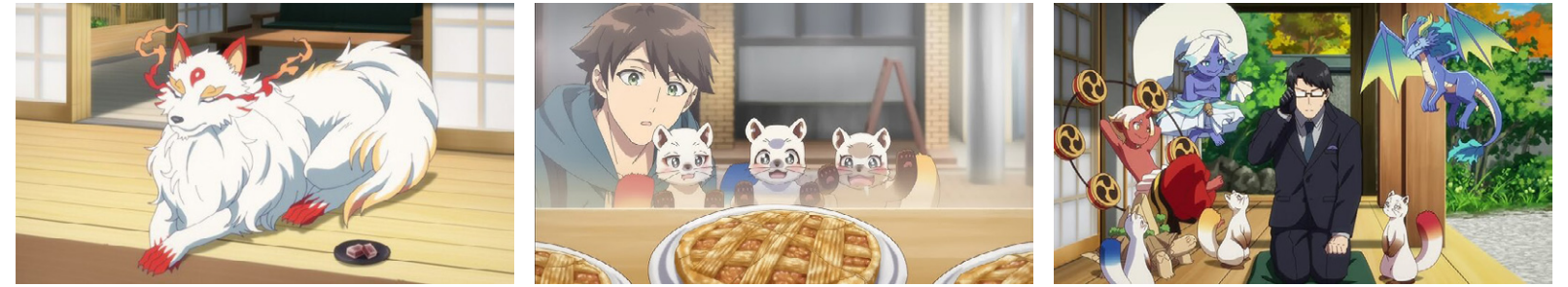
Írta: Hirotaka

*Van abban valami szép, hogy minden szezonban akad valamilyen iyashikei, illetve ilyen „ne agyalj semmin, csak nézd” anime. És most már szezononként nem 0-1 a számuk, hanem 1-2. A szomorú az, hogy egyik sem tud úgy kiemelkedni a többi közül, hogy egy évadnál többet megérjen, legalábbis 2024 óta, amikor futott a Yuru Camp 3. évada és a Natsume Yuujinchou Shichi. Előbbinek ráadásul már készül a negyedik. De ezek mellett korábban sem dúskált a téma hosszabb animékben.*

Minden bizonnyal cikkünk alanya, minden mókássága ellenére sem lesz hosszabb életű, szóval a műfaj továbbra is tessék-lássék módon elégíti ki a rajongókat, de legalább van.

Kusunoki Minato egy spirituálisan érzékeny fiatalember. Látja a szellemeket és a démonokat, és ha bármit felír egy papírra, az védelmi talizmánként szolgál. Minato azt a feladatot/kérést kapja, hogy felügyeljen egy vidéki házat, amit a gonosz

anime - ajánló



aura miatt nem tudnak eladni. Minato tudtán kívül már a belépésekor megtisztítja a házat, ami felhívja a közeli hegy istenségének, Yamagaminak a figyelmét, és gyorsan be is költözik hozzá. Ám ő csak az első lakó.

*A Kami no Niwatsuki Kusunoki-tei* amennyire bugyuta, annyira szerethető is. Igazából nagyon mókás, ahogy Minato gyakorlatilag együtt lakik olyan istennel, mint a négy nagy szent őrző, vagy Fujin és Raijin. Közös együttélésüknek pedig egy nagyon egyszerű alapja van: nassolás és lazulás. Minato nem győzi finomabbnál finomabb wagashikkal, szakéval és borral ellátni lakótársait, akik különféle jóval hálálják ezt meg: szent fa, onsen, nyerőszéria bárhol és a saját erejük. Így Minato háza/kertje hamar néhány isten kis oázisa lesz.

Az egyetlen bonyadalmat (ami nem is az, mert ebbe a műfajba nem fér bele nagy bonyadalom) az okozza, hogy Minato besegít a helyi démonúzó Saiga Harimának. Ellátja talizmánokkal, és olykor el is látogat egy-egy démon által megszállt helyre, ahol bajba is kerül, így kénytelen használni kapott erejét.

Akármennyire is tűnik kicsit butuskának vagy faékegyszerűségűnek az anime, azoknak nagyon jó, akik ismerkedni szeretnének a japán istenekkel, hitvilággal – remek első lépés, vagy inkább laza tutorial. Bevezet a védőtalizmánok, a spirituális védőpajzs, az áldozati adakozás, szent helyek, szentélyek és azok isteneinek alapjaiba, és ha ezen lények kinézetre nem is passzolnak az ismert ábrázoláshoz, ők tényleg a japán folklór részei. Akár úgy is írhatnám röviden, hogy sintoizmus tutorial gyerekeknek vagy nagyon kezdőknek.

A grafikát és a zenét ennek megfelelően nem gondolták túl, de rendesen elvégzi a munkát. A hangulat teljesen rendben van, és igazából az adja az érdekességét, hogy vajon milyen új isten költözik még Minatóhoz.

*Ez az anime lazán szórakoztat, ám ezen előnye mellett sajnos eddig nem túl kreatív, bár tény és való, hogy az istenek mókások, mondjuk ők is viszik a hátukon a sorozatot. Az alapjául szolgáló light novel viszont még fut, és olvasva valószínűleg még több nasi és gonosz szellem jut Minatónak. A további anime részeket pedig várom, mert kikapcsolni kikapcsol.*



原作: モンキー・パンチ  
監督: 小池健  
脚本: 高橋悠也

anime - ajánló



## LUPIN THE III RD THE MOVIE: FUJIMI NO KETSUZOKU

Írta: Iskariotes

*Az idei Anilogue olyan volt, mintha négy teljesen különböző világba csöppentem volna: egy sötét, stilizált bűnügyi mesébe, egy digitális identitásváltásba, egy időhurokba zárt sci-fi drámába és végül egy cukortúladagolásos tenger alatti románcba. A filmekben látszólag semmi közös nincs, mégis mindegyik ugyanazt a kérdést tette fel: hogyan találjuk meg önmagunkat egy olyan korban, ahol a technológia, a közösségi média és néha még a saját érzéseink is ellenünk dolgoznak. Az Anilogue idén nemcsak filmeket mutatott – hanem állapotokat is.*

*A legfrissebb Lupin-film a franchise harmadik olyan mozis darabja, amelyet itthon is bemutattak. A rendezői székben az elismert seinen alkotó, **Koike Takeshi** ült, aki sajátos, sötét és stílusos vizuális világával új életet lehel a szériába. Koike felelt a legutóbbi Lupin-filmekért is (Jigen's Gravestone, Goemon's Blood Spray, Fujiko's Lie), amelyek bár önállóan is megállják a helyüket, lazán kapcsolódnak egymáshoz, és mára egy összefüggő egészként, egyfajta „Koike-univerzumként” értelmezhetők.*

A forgatókönyvet **Takahashi Yūya** írta, aki a korábbi Lupin-filmekért is felelős volt, így a ren-

dezővel közösen egy következetes alkotói víziót tudtak végigvinni. Ez a fajta állandóság különösen dicséretes egy ilyen hosszú életű franchise esetében, hiszen garantálja azt a nyers és stílusos minőséget, amelyet a rajongók joggal várnak el.

A III. Lupin kalandjaihoz a hetvenes és nyolcvanas években folyamatosan érkeztek az újabb feldolgozások. A kilencvenes évekre azonban a Lupin-sorozatok – különösen a Red Jacket és Pink Jacket korszak után – egyfajta kényelmi zónába kerültek. Megszokottá váltak a vicces arckifejezések, a könnyedebb rablások és a kiszámíthatóbb epizódformátumok. Lupin „mindenki kedvencévé” vált, de közben elveszítette azt a veszélyes, sötét élett, amelyért eredetileg a Playboy-stílusú közönség rajongott.

Ezzel párhuzamosan a *Detective Conan* (1994-től a mangában, '96-tól az animében) olyasmit hozott, amit Lupin akkoriban elhanyagolt:

- **logikai mélységet**, valódi, tudományos alapú nyomozással (még ha a Conan néha meredek is tud lenni, összességében jóval reálisabb, mint Lupin világa),
- **folyamatosságot**, egy nagy, átívelő rejtélyel, a Fekete Szervezet szálával.

Tartalomjegyzék

AniMagazin / 011

A Conan berobbanása új mércét állított az anime-krimik számára, és közvetve rávilágított arra, mennyire megfáradt Lupin figurája. A sors iróniája, hogy Conan népszerűsége végül nem megölte, hanem megmentette Lupint: a két karakter rivalizálása – amely a 2009-es és 2013-as crossoverekben csúcsonyult ki – rákényszerítette a készítőket, hogy újra komolyan vegyék a mestertolvajt.

A visszatéréshez azonban kellett a **dark shōnen** térhódítása is. A 2013-ban indult *Lupin the IIIrd* univerzumban a karaktereket sötétebbre hangolták, és nem Lupin került a középpontba, hanem a csapat többi tagja. Elsőként Fujiko kapott önálló sorozatot (kár, hogy a többiek ezt nem tudták kiérdemelni), majd érkeztek a különböző sorozatok és a karakterközpontú, drámaibb akciófilmek. Ez a korszak hozta vissza azt a nyers, stílusos, veszélyes hangulatot, amely Koike Takeshi rendezéseiben csúcsonyult ki.

Ahogy a Daniel Craig-féle *James Bond*-filmek is egy nagyobb, háttérben húzódó összeesküvés köré épültek, úgy a Lupin-alkotók is átvették ezt a szemléletet: minden történet egy nagyobb egész része lett. Ez kifejezetten szokatlan a franchise-től, hiszen a Lupin egyik legnagyobb erőssége évtizedeken át éppen az volt, hogy bármelyik részt meg lehetett nézni önmagában, koherens, folyamatos történet nélkül.

A sötétebb tónus izgalmas elméleteknek is teret enged: eljátszhatunk a gondolattal, hogy



Fujiko akár egy CIA-ügynök szerepét is betöltheti a háttérben, aki Lupint és csapatát használja fel a kényesebb, kevésbé legális ügyek lebonyolítására. Zenigata pedig – aki mindenhol felbukkan – talán azért követi őket, hogy a hivatalos szerveket szemmel tartsa, és ha szükséges, egyfajta rendőri védelmet nyújtson kedvenc tolvajunknak.

A *Lupin the IIIrd: Fujimi no Ketsuzoku* mérföldkő a franchise életében: ez az első olyan mozifilm-léptékű projekt az elmúlt időszakban, amely szakít a tévés különkiadások korlátaival. A maga-



sabb költségvetés minden eddiginél kidolgozottabb, nyers és stílusos 2D animációt eredményezett, amelyben Fujiko ikonikus megjelenése is új, sötétebb értelmet nyer.

A film négy korábbi alkotást köt össze egyetlen nagy narratívává. Mára világossá vált, hogy ezek az alkotások tudatosan építkeznek az 1978-as klasszikus, a *Rupan tai Fukusei Ningen* (Mamo titka) felé, annak egyfajta előzménytörténeteként szolgálva. A Koike-féle stilizált világ így egy nagyobb, tudatosan felépített történeti egészé áll össze, amely méltó lezárása – vagy épp kezdete – a mestertolvaj eddigi legsötétebb korszakának.

Összességében a film hozza azt a színvonalat, amelyet a *Lupin the IIIrd: Jigen Daisuke no Bohyō óta megszokhattunk. Az animáció karcosabb és nyersebb, mint amit a sorozatokban látni lehet. A film legnagyobb gyenge pontja, hogy Fujikóval ezúttal sem kezdtek igazán semmit – a karaktere háttérbe szorul, pedig a Koike-éra egyik legerősebb eleme éppen az ő újraértelmezése volt.*

*A mozit ugyanakkor nem ajánlom mindenkinek; belépőnek kifejezetten rossz választás, mert a franchise sötétebb, stilizáltabb oldalát mutatja, és erősen épít a korábbi filmek ismeretére. Mindezek ellenére izgatottan várom, mi lesz a következő fejezete a legendás mestertolvaj, **III. Arsène Lupin** történetének.*

*Érdekes belegondolni, hogy az 1960-as években, egy Playboy-szerű magazinban indult, Ocean's Eleven- és James Bond-hangulatú karakter mára mennyi iteráción ment keresztül, és milyen nagy alkotók dolgoztak a történeteiben (Miyazaki Hayao, Oshii Mamoru). Sajnos ennek a mini filmes sorozatnak a végét már nem élhette meg az eredeti manga alkotója, **Monkey Punch**, aki 2019-ben hunyt el.*

**Hossz:** 93 perc  
**Premier:** 2025. június 27.  
**Forrás:** manga  
**Műfaj:** akció, kaland, vígjáték  
**Stúdió:** Telecom Animation Film



# LABYRINTH

ESCAPE THE  
INTERNET.



anime - ajánló



## MEIKYUU NO SHIORI

Írta: Iskariotes

A film középpontjában Maezawa Shiori áll, aki Yokohamában éli teljesen szabványos, tinikompatibilis életét. Legjobb barátnőjével apró, könnyed videókat készít – többnyire arról, hogyan táncolnak vagy bohóckodnak a kamera előtt. Egy nap azonban Shiori egy másik világba kerül, és szembesül azal, hogy a mi valóságunkban is maradt egy „másik Shiori”: egy tökéletesen social-media-kompatibilis verzió, amely lassan eltünteti a régi énje minden emlékét, hogy helyette egy olyan entitássá váljon, amely 100%-ban kihasználja – és 100%-ban fel is használja – őt.

A filmet az elismert mecha-alkotó, **Kawamori Shōji** rendezte, aki korábban is szívesen dolgozott olyan műveken, amelyek az identitás és a párhuzamos világok kérdéseit boncolgatták (*Macross*, *Escaflowne*, *Juushinki Pandora*). Bár több évtizedes pályafutás áll mögötte, ez az első alkalom, hogy egy minden korábbi franchise-től független, teljesen eredeti mozifilmért felelt rendezőként. Nem volt mögötte manga vagy light novel sem, amelyhez igazodnia kellett volna.

Ez hatalmas kreatív szabadságot biztosított számára – ám sajnos ezzel a szabadsággal nem tudott jól sáfárkodni. A film túl sok témát próbál

egyszerre érinteni: tinirománcot, inváziós sci-fit, szexualitást és magányt stb. Ezek közül egyet sem sikerül igazán mélységében kibontania, így a történet végül szétesik a túlzott ambíció súlya alatt.

Hogy mindez **Hashimoto Taichi** forgatókönyvíró hibája-e, vagy inkább Kawamorié, nehéz eldönteni – mindenesetre egyikük sem állt a helyzet magaslatán. Ez különösen nagy kár, mert a *Labyrinth* akár izgalmas válasz is lehetett volna **Hosoda Mamoru Belle: A sárkány és a szeplős hercegnő** című filmjére. Hosodánál a közösségi média felszabadítja a főszereplőt, segít kitörni a bezárt-ságából; ahogyan korábbi művében, a *Nyári háború*ban is a közösség ereje ad lendületet a hősnek, hogy legyőzze ellenfelét.

Itt azonban éppen az ellenkezője történik: Shiorit megbénítja a közösségi média. Míg Hosoda filmjeiben a fiatalos energia dominál, Kawamorinál a Z és az Alfa generáció határán mozgó főhős már az **arcképhez való jogról történő lemondással** szembesül – ami meglepően súlyos jogi kérdés egy ifjúsági filmben. Ez jól mutatja, mennyit változott néhány évtized alatt a viszonyunk az internethez, és milyen messze kerültünk attól a világtól, ahol a számítógépen cuki digitális dinók harcoltak egymással (*Digimon*).

Tartalomjegyzék

AniMagazin / 013

A történetvezetésből áradó hibák azonban csak az egyik probléma. A másik a játékidő. Időnként az volt az érzésem, mintha a *Labyrinth* sokkal jobban működött volna **sorozatként**: több epizódnyi levegőt kapott volna a világépítés, a karakterek és a párhuzamos valóságok logikája. Máskor viszont épp az ellenkezője tűnt indokoltnak: ha néhány mellékszál – például a mecha-harcot – egyszerűen levágtak volna, egy jóval feszebb, koncentráltabb filmet kaptunk volna. De ez a fókusz végül nem valósult meg.

A sok probléma ellenére ki kell emelni néhány valóban jól sikerült elemet. A gyártó **Sanzigen** technikai megoldásai kifejezetten erősek: az internet vizuális megjelenítése egyszerre vibráló, színes és szándékosan zavarba ejtő – mintha a *Puella Magi Madoka Magica* világának sajátos „interfész-dimenziójába” lépnénk be. A kaotikus, túlterhelte képi világ pontosan visszaadja az online tér természetét.

Külön dicséret illeti a fináléban elhangzó dalt és annak koreográfiáját. Itt nagyon érződött Kawamori Shōji *Macross*-univerzumban szerzett tapasztalata: ötletes, lüktető, színes és kreatív jelenet született, amelyben a dal szövege egyszerre hat bátorítóan és dinamikus, máskor pedig finoman melankolikus tónust kap. Ez a rész valóban működik – kár, hogy ugyanez nem mondható el a film egészéről.

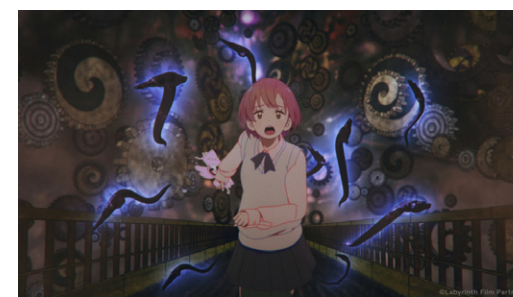
*Sokat lehetne még lamentálni a movie társadalmi üzenetéről, de mivel ez egy fesztivál-összefog-*

*aló, most nem mélyedek bele jobban. A Labyrinth minden hibája ellenére is egy fontos lenyomata a 2026-os év szorongásainak: egy olyan világé, ahol már nem mi használjuk az internetet, hanem az internet használ fel minket. Aki szereti a vizuális kísérletezést és nem bánja, ha egy film több kérdést hagy benne, mint amennyit megválaszol, annak az Anilogue idej felhozatalából ez a darab is kötelező – még ha a végén úgy is állunk fel a székünkől, hogy legszívesebben azonnal repülőgépet üzemeltetünk a telefonunkat.*

## Különvélemény – Hirotaka

Iskariotessel alapvetően más szándékkal ülünk be egy filmre, és emiatt a véleményünk is sokszor markánsan eltér. Ebben az esetben ez félig igaz. A *Labirintus* készítői (és ebben Iskariotessel egyetértek) nagyon sok témát szuszakoltak ebbe a filmbe, és ezeket tényleg nem is fejtegette ki igazán, nem mélyült el semmiben, pedig lett volna lehetősége. Emiatt valóban lehet csapongó, felületes, kidolgozatlan hangulata a filmnek. Ugyanakkor mégis megvan a saját flow-ja, célorientáltsága, ami viszi előre a cselekményt, nem ül le sehová és leköti a figyelmet. Ez a film egy dolgot szeretne: szórakoztatni. Elmesélni egy történetet egy fiatal lányról, aki átéli a közösségi média jó és rossz oldalát, és ez működik.

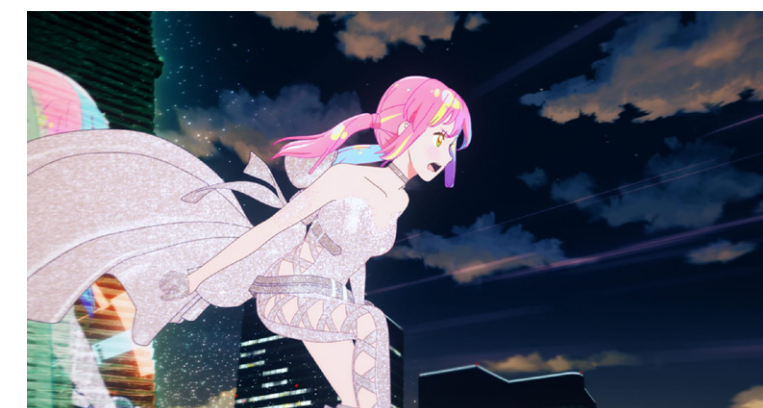
Rossz az, ha szórakoztató módon találunk komoly témákat? Nem! Beszélni lehet róla így is, sőt fontos szempont, hogy így olyanokhoz is el-



jut, akik érthető okokból nem akarnak drámai filmre beülni. Minden hibája ellenére mégis jobban dolgozza fel a témát, mint Hosoda már említett művei. Érthető szimbólumai vannak, és az egészben van egy kellemes kreativitás is. *Macross*-rajongóként pedig hab a tortán számomra, hogy Kawamori nem hazudtolta meg önmagát. Remekül bemutatja, hogy valós és online önmagunk mennyire különböző lehet, hogy mindkettő mi vagyunk, és mégsem. És ahogy Kawamori egy interjúban mondta, azt szeretné elmesélni, „hogyan nézzünk szembe magunkkal, hogy megértsük önmagunkat”.

Mit csinált a *Labirintus*? Bemutatott egy történetet, hogy a néző szórakozzon azon, amin sírni kéne. Reflektál korunk okostelefon-uralta és -vezérelte világának gondjaira és örömeire.

Akik tehát mély gondolatokat szeretnének látni a közösségi médiáról, ne ezt a filmet válasszák. Mindenki más nyugodtan tehet vele egy próbát, kellemes kikapcsolódás lesz, ami után azért bőven lehet baráti beszélgetést kezdeményezni a témában.



**Hossz:** 115 perc  
**Premier:** 2026. január 1.  
**Forrás:** original  
**Műfaj:** sci-fi  
**Stúdió:** Sanzigen





## anime - ajánló

*Ha a Lupin a múlt stílusos sötétségéről, a Labyrinth pedig a jövő digitális fogságáról szól, az All You Need Is Kill a jelen kíméletlen, véres valóságát (vagy inkább annak végtelen ismétlődését) hozta el az Uránia vásznára. Míg a 2014-es hollywoodi adaptáció, A holnap határa egyfajta könnyedebb sci-fi akcióként tálalta az időhurkot, a 2026-os anime-feldolgozás visszatért az eredeti regény nyers, pesszimista tónusához.*

A Tom Cruise-féle *Holnap határa* alapjául is szolgáló sci-fi történet ebben az adaptációban egy intimebb, mégis hátborzongatóbb formában bontakozik ki. A cselekmény itt egy idegen entitás – Darol – földet érésével veszi kezdetét, akit egy csoport önkéntes kutató próbál megérteni. A kísérlet azonban katasztrófába torkollik: a lényből előtörő förtelmes szörnyek pillanatok alatt lemészárolják a bázis lakóit.

Főszereplőnk, Rita, szintén ezen önkéntesek egyike, aki már az első roham alatt életét veszti. Majd újra. És újra. Egy olyan könyörtelen időhurokba kerül, amely minden halála után visszatekeri az eseményeket, lehetőséget adva neki, hogy minden egyes próbálkozással közelebb kerüljön az inváziós faj titkához. De vajon sikerül-e megtörnie a ciklust – és ha igen, milyen áron szabadulhat ki ebből az egzisztenciális időcsapdából?

A film alapját Sakurazaka Hiroshi 2004-es regénye adja, amelyből hamarabb készült hollywoodi superprodukció, mint animeadaptáció. Akit érdekel az eredeti mű, magyarul is elolvas-

hatja: a Gabo Kiadó 2014-ben megjelentette. A rendezői székbe Tanaka Eiko ült, akinek nem idegen az ufó-tematika és a sci-fi világépítés (*Halo Legends, Tenger gyermekei*). Nem meglepő, hogy a történet fókuszra került: Tanaka kifejezetten erős a női perspektívából elmesélt narratívákban is (*Kiki, a boszorkányfutár, First Squad*).

Az animációt a Studio 4°C készítette, és nem véletlen, hogy a film esztétikája ismerős lehetett az Anilogue közönségének: néhány éve ugyanez a stúdió mutatta be Tanaka másik munkáját, a *Hi no Tori: Eden no Sora* című filmet. A két alkotás karaktervilága – különösen a női főszereplők esetében – feltűnően hasonlít egymásra: ugyanaz a szikár, kissé melankolikus, mégis erőteljes vizuális jelenlét határozza meg őket.

*Az All You Need Is Kill animeváltozata nem akar nagyobbat markolni, mint amennyit elbír: nem próbálja újraírni a hollywoodi verziót, és nem akarja a regény teljes mitológiáját visszahozni. Ehelyett egy sokkal intimebb, Rita-központú történetet mesél el, amelyben az időhurok nem látványos akciórúkk, hanem egy lassan felörlő lelki állapot. A Studio 4°C képi világa és Tanaka Eiko női fókuszja különös, melankolikus ízt ad a filmnek – még ha néha úgy is érezzük, hogy ez a világ több teret érdemelt volna. De talán épp ez a lényeg: egy olyan történet, amelyben minden újakezdés egy kicsit más, és minden halál után marad valami, amit érdemes továbbvinni. Rövid, tömör, de emlékezetes darabja volt az idej Anilogue-nak.*

# ALL YOU NEED IS KILL

Írta: Iskariotes



# CHAO

Írta: Iskariotes



Ha valaki úgy érezte az Anilogue fesztiválon, hogy a *Labyrinth* vagy az *All You Need Is Kill* után szüksége van valami életigenlőre, a **ChaO** volt a tökéletes gyógyír. A **Yasuhiro Aoki** rendezésében készült film (szintén a **Studio 4°C** műhelyéből) egy olyan jövőbeli világba repít minket, ahol emberek és sellők próbálnak meg együtt élni – több-kevesebb sikerrel.

A *ChaO* a fesztivál egyik leglíraibb darabja volt: egy finoman megrajzolt történet a tenger, a szerelem és az identitás határvidékéről. A film a mediterrán animációk könnyedségével mesél egy olyan világról, ahol a víz nem csupán háttér, hanem érzelmi közeg: egyszerre ringat, elmos, elrejt és felszínre hoz. A főhős útja egyfajta érzelmi áramlásként bontakozik ki, ahol a szerelem nem romantikus célpont, hanem sodrás, amelybe

bele lehet merülni, de amely bármikor magával is ragadhat. A *ChaO* nem nagy ívű drámát kínál, hanem egy hangulatot: azt a pillanatot, amikor a tengerparton ülve hirtelen rájövünk, hogy minden kapcsolatunk olyan, mint a hullámvás – közeledik, távolodik, majd újra visszatér. Rövid, érzékeny film, amely szépen ellensúlyozta az Anilogue ideit, technológiával és identitásválsággal terhelt felhozatalát.

A történet középpontjában **Stephan**, egy szorongó hajógyári mérnök áll, akinek az élete egyik pillanatról a másikra fordul fel, amikor **Chao**, a robbanékony és végtelenül lelkes sellőhercegnő váratlanul házassági ajánlatot tesz neki. Ami ezután következik, az távol áll bármiféle klasszikus Disney-mesétől: a film egy „cukortüladagolásos” vizuális orgiává válik, amelyben vásárlási lázak, gigantikus tűzijátékok és – Kawamorihoz hasonlóan

– teljesen indokolatlanul felbukkanó óriásrobotok kavalkádja sodorja magával a nézőt. A *ChaO* egyszerre paródia és szerelmi történet, egy olyan világ, ahol a tenger habjai alatt is hipermarketek és mecha-fantáziák lüktetnek.

A film legnagyobb erőssége az az egyedi animációs stílus, amely a kézi rajzot és a számítógépes megoldásokat úgy ötvözi, mintha egy meglevenedett vázlatfüzetbe csöppentünk volna. **Aoki rendező** – aki korábban a *Make a Girl*-lel már bizonyította, hogy különleges érzéke van a vizuális kísérletezéshez – itt teljesen elengedi a fantáziáját. A színek harsányak, a mozgás folyamatosan vibrál, és a film minden képkockájából árad egyfajta gyermeki rácsodálkozás a világra. A *ChaO* nem egyszerűen animáció: inkább egy folyamatosan változó, impulzív rajzfolyam, amelyben a vonalak néha szétesnek, máskor újra összeállnak, mintha maga a kép is együtt lélegezne a szereplőkkel.

Bár itt is **Tanaka Eiko** (Studio 4°C) volt a producer, a *ChaO* hangvétele nem is állhatna távolabb az *All You Need Is Kill* melankóliájától. Mégis van egy meglepő közös pont a két film között: a **kommunikáció nehézsége**. Míg Keiji és Rita az időhurok szorításában a hallgatásba menekülnek, Stephan és Chao épp az ellenkező irányból közelítenek: harsány, néha teljesen érthetetlen, de annál őszintébb érzelmi kitöréseken keresztül próbálják megérteni egymást. Az egyik filmben a csend válik túlélési stratégiává, a másikban a túláradó expresszivitás – és mindkettő arról mesél,

milyen nehéz valóban kapcsolódni valakihez, még akkor is, ha ugyanazt a hullámot lovagoljuk meg.

A film végén felcsendülő „**ChaO!**” című dal – Kumi Koda előadásában – olyan energiával robban be, hogy az Anilogue-ról kifelé jövet az Uránia előtt már senki sem a telefonját akarja repülőgép-üzemmódba tenni. Inkább úgy érzi, legszívesebben táncra perdülne a Rákóczi úton, mintha a város is egy pillanatra belépett volna Chao színes, túláradó világába.

## Összegzés

Az ideit Anilogue olyan volt, mintha négy teljesen különböző világba csöppentem volna: egy sötét, stilizált bűnügyi mesébe, egy digitális identitásválságba, egy időhurokba zárt sci-fi drámába és végül egy cukortüladagolásos tenger alatti románcba. A filmek között látszólag semmi közös nincs, mégis mindegyik ugyanazt a kérdést tette fel: hogyan találjuk meg önmagunkat egy olyan korban, ahol a technológia, a közösségi média és néha még a saját érzéseink is ellenünk dolgoznak. Az Anilogue idén nemcsak filmeket mutatott – hanem állapotokat.

Ha az Anilogue célja az volt, hogy kizökkentessen minket a hétköznapokból, akkor a küldetés kétségtelenül teljesítve. Lehet, hogy a telefonunkat tényleg repülőgép-üzemmódba tesszük egy időre – de az itt kapott élmények még sokáig velünk maradnak, mint egy jól ismert dallam, amely a fesztivál után is ott zúg a fejünkben.



anime - szezon



## NYÁRI SZEZON 2026

Összeállította: Hirotaka



[◀ Tartalomjegyzék](#)

AniMagazin / 017

## BLACK TORCH

akció, természetfeletti / 100studio / manga



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

## Dogulwang

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



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

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

dráma, fantasy / studio Comet / light novel



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

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

## Futsutsuka na Akujo dewa Gozaimasu ga: Suuguu Chousou Torikae Den

fantasy, romantika, villainess / Doga Kobo / light novel



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

## Grow Up Show ~Himawari no Circus-dan~



előadóművészet / A-1 Picture / original

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

## Hanaori-san wa Tensei Shite mo Kenka ga Shitai



reinkarnáció, romantika, vígjáték / Lidenfilms / manga

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

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

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

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



fantasy, isekai, reinkarnáció / EMT Squared / light novel

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

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

## Ibitte Konai Gibo to Gishi



vígjáték, történelmi / Newon / webmanga

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

## Iwamoto-senpai no Suisen

katonaság / Studio Deen / manga

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



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

fantasy, romantika / Zero-G, Grass / manga

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

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

„Nem áll szándékomban szeretni téged.”



## Kimi ga Shinu made Koi wo Shitai

fantasy, girls love, iskola / Roll2 / manga

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



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

akció, kaland, fantasy / Gekkou / light novel

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



## Kore Kaite Shine

vígjáték, otaku kultúra / Shin-Ei Animation / manga



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

## Lv999 no Murabito

fantasy / Brain's Base / light novel



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

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

„Kagami Kouji, Földműves, Szint: 999”

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

## Let's go KAIKIGUMI

vígjáték, iskola, természetfeletti / C-Station / webmanga



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

## Mujikaku Seijo wa Kyou mo Muishiki ni Chikara wo Tare Nagasu

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



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

## Neko to Ryuu

fantasy / OLM / light nove



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

## Oni no Hanayome

fantasy, romantika / Colored Pencil Animation Japan / manga



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

## Nijuuseiki Denki Mokuroku -Eureka Evrika-

történelmi, romantika / Kyoto Animation / light novel



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

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

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

## Otome Kaijuu Caraméliser

romantika, iskola, természetfeletti / Lidenfilms / manga



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

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



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

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

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

## Ryoumin 0-nin Start no Henkyou Ryoushu-sama



fantasy / animation studio42 / light novel

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

## Reiwa no Dara-san



vígjáték, természetfeletti / Asahi Production / manga

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

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



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

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

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

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



akció, kaland, fantasy / Maho Film / light novel

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

### Sayonara Lara

fantasy / Kinema Citrus / original



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

### Sekai Saikyou no Kouei: Meikyuukoku no Shinjin Tansakusha



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

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

### Sora wa Akai Kawa no Hotori

kaland, fantasy, történelmi, romantika / Tatsunoko / manga



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

## Super no Ura de Yani Suu Futari

felnőttek, romantika / Asahi Production / mang



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

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

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



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

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

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



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

## Tefuda ga Oome no Victoria

fantasy / Studio Deen / light novel



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

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



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

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

### Tenmaku no Jaadugar



történelem / Science Saru / manga

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

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

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

### THE GHOST IN THE SHELL



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

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

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



dráma, romantika / Makaria / light novel

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

### Tsuihou sareta Tensei Juukishi wa Game Chishiki de Musou suru



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

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

### Uchi no Otouto-domo ga Sumimasen



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

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

### Ushiro no Shoumen Kamui-san



vígjáték, ecchi, természetfeletti / ? / webmanga

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

### World Is Dancing



dráma, történelmi, előadóművészet / Cypic / mangaga

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

### Yani Neko



felnött, antropomorf, vígjáték / Bibury Animation Studios / manga

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

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

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

### Néhány folytatás a nyári szezonban



Bleach: Sennen Kessen Hen - Kashin Tan



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



Katainaka no Ossan, Kensei ni Naru II



Mushoku Tensei III: Isekai Ittara Honki Dasu



Otomege Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai Desu 2



Youjo Senki II

# THE WITCH AND THE BEAST MANGA

*klasszikus felállítás új történettel*

Írta: A. Kristóf



A boszorkánytörténeteket mindenki jól ismeri. A gyerekmeséktől a nem gyerekeknek szánt történetekig számtalan alkotás létezik, és ennek köszönhetően aligha van olyan, aki ne találkozott volna legalább egy boszorkányos történettel. Emellett természetesen a témának valós történelme van, amellyel ismét Európa bővelkedik, vagy talán helyesebb lenne azt mondani, hogy Európa vezető volt a boszorkányok tudományában (bármit is jelentsen ez). A boszorkányüldözések és perek jól ismert és szomorú részei a múltunknak, vagy talán nem elég jól ismert, pont amiatt, hogy annyi fantasy alkotás készült róluk. Mindenesetre ez nem tartozik a cikk témájához, amit mondani szeretnék, hogy bár a manga a boszorkányok világát eleveníti fel, mégis a megszokottól eltérő történettel és világgal teszi ezt. Ilyen szempontból a történet nem egy egyszerű, fekete-fehér világgal rendelkezik, hanem egy „modern” megközelítéssel, ahol nem minden gonosz teljesen gonosz, nem minden ártatlan teljesen ártatlan, és ahol a hősök sem teljesen tiszták, amikor mélyen magukba néznek. Így tehát a cím ne tévesszen meg senkit, a történet nem a megszokott kerékvágásban megy, és nem is egyszerű.

A manga világában a boszorkányok valóságosak, akár csak a varázslat és az összes rendkívüli és borzasztó dolog, amire képesek. A boszorkányok egyszerre váltanak ki az emberekben tiszteletet és rettegést. Ebben a világban gyakran történnek rendkívüli és borzasztó dolgok, néha egy boszorkány műveként. Az ilyen és ehhez hasonló rejtélyes eseményeket egy titkos társaság nyomozza ki azáltal, hogy ügynököket küld a terepre. Látszólag ez a történet felépítése. Minden új fejezetben egy új város, új karakterek (a főszereplőket leszámítva) és új események várnak ránk, ahol lépésről lépésre többet tudunk meg a világról és a benne élőkéről. Azonban a manga ennél többről szól. Az elején nem feltűnő, de az egész mögött van egy nagy, átfogó történet, egy szál, ami összeköti az összes látszólag elszórt eseményt. A történet végig a „sötétben” tartja az olvasót arról, hogy pontosan hová tart. Ez a sötétben való tapogatózás sokat segít abban, hogy a történet jobban megragadja az olvasó figyelmét, és jól illeszkedik a manga sötét és rejtélyes stílusához. Összegezve, habár a manga a jól ismert boszorkányok, varázslat, szörnyek és ezek felkutatása vonalon mozog, mégis teljesen mást ad, mint amire az olvasó első ránézésre számítana. A történet sokkal sötétebb és összetettebb (fordulatokkal teli), mint ami elvárható egy ilyen témájú mangától.

Elsősorban azt szeretném megjegyezni, hogy egy egyedi rajzstílusról beszélünk. Ezt a stí-

lust gyakran „gótikusnak” nevezik az interneten. Nem tudom, hogy ez mennyire szakmai megnevezés, de az biztos, hogy más, mint az átlagos. Maga a stílus szépen kidolgozott és aprólékos, a karakterek jól felismerhetőek, és nyilvánvaló, hogy a megrajzolásukkor a személyiségük is szem előtt volt tartva.

## Kinek ajánlom?

Főleg azoknak ajánlom, akik kedvelik a komoly történeteket, ahol a meglepetések és a fordulatok rendszerezettek. Továbbá el kell mondanom, hogy a manga igencsak véres. Szóval, aki el akarja olvasni, az jobb, ha felkészül rá, hogy a cselekmény nem kellemes. Emellett még kiemelném, hogy a világa egyedi és jól kigondolt, tehát ha valakit nem zavar a véres jelenetek és a hirtelen akciók, annak mindenképp érdemes olvasnia ezt a mangát.

## A manga utóélete

A manga kapott egy animeadaptációt 2024-ben, összesen 12 részzel. Azonban rossz hírrrel is kell szolgálnom. Az alkotó rossz egészsége miatt a manga szünetel. A hír 2023 januárjában jelent meg, és ekkor egy két hónapos szünetről volt szó, azonban azóta sem indult újra a manga. Ahogy az idő telik, az esélyek egyre rosszabbak. A remény megmarad, de egyre kisebb a valószínűsége, hogy az alkotás folytatódni fog.



manga - manhwa



## GOSU – A MESTER

Írta: A. Kristóf

Mielőtt magáról a manhwaról beszélnek, először a murim műfajról szeretnék pár szót ejteni. A murim kifejezés a kínai wulin szó áthallása, vagyis ugyanarról van szó, csak másképp ejtik ki és írják le. A murim szó szerint harcművészetek sokaságát jelenti, utalva arra, hogy magába foglalja az összes harcművészetet. Így nem meglepő, hogy ezen történetek különböző harcművészeteket mutatnak be, gyakran harcművészeti iskolákat és az azok közötti versengést (néha sportszerű, de gyakran véres összetűzések). Ezen iskolák lehetnek hivatalosan működő intézmények vagy titkos szervezetek, amelyek az árnyékban működnek. Emellett rendhagyó vonás még a főhős „útja”, azaz hogy hosszú és kemény edzésen megy keresztül azért, hogy ő legyen a legjobb. Nagy vonalakban ezek a fontosabb pontjai egy murim manhwának. Ez természetesen kibővíthet még egyéb részletekkel (pl. modern időkben játszódik a történet a „régmúlt” helyett) vagy más stílusokkal is (pl. romantika, humor vagy filozófia).

A manhwa ugyanattól az író-rajzoló párostól származik, akik a Yongbi – a legyőzhetlent adták nekünk. A Yongbiról már írtam a [41. számban](#), és akkor megjegyeztem, hogy sajnós a manga véget ért, még mielőtt a jó rész elkezdődött volna. Szerencsére nem én voltam az egyetlen, aki így

gondolta, és így az alkotók elkészítették a Gosu manhwát, ami bizonyos szempontból a Yongbi folytatása. Nem meglepő módon a történet stílusa és a történetvezetés is nagyban hasonlítanak a két alkotásban. Még mielőtt félreértés történne, nem egy egyszerű folytatásról beszélünk, ahol az író ott veszi fel a fonalat, ahol kénytelen volt abbahagyni. A Yongbi hivatalos folytatása az a Yongbi the Invincible: A Side Story (Yongbi a legyőzhetetlen: egy melléktörténet), azonban ez a manhwa csak koreai nyelven teljes, az angol fordítása részleges. Így akárcsak az első, úgy a folytatás is csak részlegesen elérhető. A Gosu egy különálló és független alkotás, a második kötet egy sorozatban, nem pedig a második fejezet/felvonás. Így tehát, ha valaki nem is olvasta a Yongbit, akkor is olvashatja a Gosut, mert nem maradt le semmi olyasmiről, amit feltétlenül tudnia kell.

### A történet világa

A történetünk ezúttal a „régmúltban” játszódik, amikor a különböző harcművészeti iskolák és azok vezetői uralták a társadalmat. A főhősünk, Gang Yong, miután hosszan és keményen edzett, úgy érzi, készen áll arra, hogy elsöpörje a harcművészetek világát.



Így hát elindul a siker, harcok és bosszú útján. A célpontja nem kevesebb, mint a négy nagymester, akik uralják az ismert világot, és akik elárulták Gang Yong mestert a múltban. Azonban amikor végre elszánja magát, és elhagyja a rejtekhelyét, ahol addig készült a megmérettetésre arra kell rádöbennie, hogy mind a négy mester rég halott már. Nos, ez igencsak kellemetlen helyzetben hagyja a főhősünket, aki készen állt az egész világgal ököre menni, hogy aztán lássa, hogy nincs kivel harcoljon. Mivel Gang Yong nem tudja, mit kezdjen magával ebben a helyzetben, úgy dönt, kóborol a világban, hátha akad valaki, aki ugyanúgy kész a harcra, mint ő. Ezen vándorlás alatt mi, az olvasók, megismerjük a Gosu világát, a különböző szereplők háttértörténetét/múltját, rengeteg harcot és humort látunk majd, és természetesen végül a főhősünk is talál egy méltó célt magának.

Összegezve, a történet sokkal több, mint egy egyszerű, harcművészetekről szóló kaland. A manhwa gazdag világa és komoly történetszá-



la hamar kibontakoznak, amiket jó tempóban ismer meg az olvasó. Emellett a humor a Yongbiból megmaradt, és a harcok is részletesen kidolgozottak, ezért úgy gondolom, hogy a manhwa-t akkor is érdemes olvasni, ha a harcművészetek nem érdeklik az embert.

## A manga rajzstílusa

A különbség a Yongbi és a Gosu között rajzolás terén a legnagyobb. Ez nem meglepő, ugyanis míg a Yongbi a klasszikus manga formában jelent meg (nyomtatott), addig a Gosu olyan manhwa, amit végül webtoon formában (online) publikáltak. Így nem csoda, hogy a rajzstílusok teljes mértékben eltérnek egymástól. Ez azonban úgy gondolom, nem gond, mivel mindkét stílusnak megvannak a maga erősségei. A Gosu színes és könnyen olvasható, nekem tetszett a rajzstílusa is, és még így is felismerhetők benne a Yongbi vonásai. Emellett természetesen nagy előny, hogy webtoonként olvasható telefonon (táblagépen) is. A mai világban és gyors mobilnettel ez bizony sokat számít. A webtoonok egyre népszerűbbek, szóval itt meg is állok, mert úgy gondolom, az olvasó is jól ismeri ezt a formátumot.

## Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelték a Yongbit. Igen, nem kötelező elsőnek a Yongbit olvasni, de a két alkotás olyan, mint két tojás, ami sokat

segít. Továbbá ajánlom azoknak, akik szeretik a pörgős, humoros és mégis komoly történeteket.

## A történet utóélete

A történet nem kapott anime vagy egyéb formájú feldolgozást, viszont már a legelejétől kezdve (2015) a Line Webtoon platform hivatalos angol fordításban is megjelentette. Így tehát elérhető hivatalos fordítás, habár nem magyar nyelven.



**Író:** Ryu Ki-woon  
**Rajzoló:** Mun Jung-hoo  
**Műfaj:** murim, akció, kaland, fantasy  
**Megjelenés éve:**  
2015.09.13. – 2023.02.23.  
**Hossz:** 16 kötet





## AZ ISTENEK HAZUDNAK

Írta: Hirotaka

*Elképesztő mennyiségű mangával vagyunk elárasztva manapság kis hazánkban. Egymás után jönnek ki a kötetek, és valószínűleg többeteknek priorizálni kell, hogy mit vesztek meg. Ahhoz, hogy mindenki mindet is megvegye, egy kisebb vagyonszükséges, ráadásul egy részük hosszabb befektetés. Ezekről Daisetsu vezet egy külön rovatot nálunk. (AniMagazin 89.)*

Sajnálatosan nekünk sincs kapacitásunk mindent elolvasni, és írni is róla, akármennyire is szeretnénk, szóval egyelőre próbálunk néhány

rövid címről beszélni itt a magazin hasábjain. Épp ezért mi lenne rövidebb, mint az egykötetes művek? A Gabo kiadó a négy hosszú története mellé hozott egy egy kötetes mangát is. Magyarul Az istenek hazudnak címet kapta, ami teljesen rendben van, mivel a japán az *Kami-sama ga Uso wo Tsuku*, írója és rajzolója Oozaki Kaori.

Natsuru Nanao általános iskolába jár, vannak haverjai, és mindennél jobban imádja a focit. Egy nap új edzőt kapnak, és a játékos focizgatások az idős edzőbáccsival véget érnek. Az új oktató

### manga - ajánló

szigorú és fegyelmet kíván. Ez eléggé megterhelte Nanao lelkét, és az edzőtábor helyett elszökik, majd összefut Suzumura Ryóval, aki öccsével titokban egyedül él, és próbálnak valahogy napról napra tengődni. Ezzel pedig Nanaónak és Ryónak kezdetét veszi a titkos nyári szünetük.

Egy kötet révén számíthatunk egy kerek egész történetre. A fülszöveg elolvasása és a borító átvizsgálása után pedig egyértelmű, hogy itt bizony erős drámát fogunk kapni. Hiába a borító boldog nyarat sugalló, vidám, élénk színei, a karakterek arckifejezése és kézfogása nem erősíti ezt a hangulatot.

A látszólag kellemes, slice of life gyerek történetként induló manga hamar megmutatja drámai oldalát Ryo karakterével, a családjuk szerencsétlen történetével, apjuk alaszakai halászkarrierjével. Nanao számára mégis mentsvár lesz ez a keserédes, eltitkolt élet, amikor elmenekül az edzőtábor okozta stressztől.

A manga a három fiatal nyári szünetének bemutatásával próbál enyhíteni a dráma szorításán, de csak szeretné elhítenni velünk, hogy minden rendben lesz, miközben egyik oldalról a másikra letaszít a tragikum pöcegödrébe, majd a végén még ránk is lép egyet. A lezárás ettől függetlenül kielégítő, vagy fogalmazzunk úgy, hogy a realitás talajára tereli az egynyári kalandot, és minden rossz ellenére az élet megy tovább. Nanao és Ryo emlékeiben pedig megmarad egy tiszavirág életű, mégis közös, boldog, gondtalan, titkos nyár.



Egy kötet révén hamar át tudunk jutni a mangán, de a szöveg is egyszerű, könnyen olvasható. A manga Nanao és Ryo szemén keresztül mutatja be a japán társadalom egy kevésbé pozitív, sötétebb oldalát, ugyanakkor megláthatjuk benne a gyermeki vágyat a szabadságra és boldog életre. Sok olvasóban mégis felmerülhet az értetlenség a karakterek viselkedésével/döntéseivel kapcsolatban, sőt egy-egy pontot elfogadhatatlannak is lehet minősíteni, épp ezért első olvasásra/mangákkal ismerkedőknek kevésbé ajánlanám, de aki szereti a drámát, annak hajrá.

*A magyar kiadás megfelelő minőségű, a hazai és nemzetközi viszonylatban is használt nagyobb formátumot kapott. Ezt követi a Gabo többi kiadványa és a Fumax is. Én személy szerint jobban preferálom a kisebb manga formátumot, mint amilyen a Vad Virágok kínálatában is található, vagy ilyenek a régi Mangafanos darabok is. De ez már egyéni probléma. Ahogy az is, hogy a neveknél a magyar átírást választotta a kiadó, amitől őszintén a falnak megyek, és minden olvasásnál úgy olvad ki a szemem, mintha a frigládát nyitottam volna ki.*

**Japán cím:** Kami-sama ga Uso wo Tsuku  
**Mangaka:** Ozaki Kaori  
**Műfaj:** dráma, romantika  
**Megjelenés éve:** 2025  
**Hossz:** 1 kötet

**GABO**  
KIADÓCSOPORT



# A SÁRKÁNYGÖMBÖKÖN TÚL, AVAGY A DRAGON BALL RAJONGÓI FOLYTATÁSAI 2. RÉSZ

Írta: Kiss Tamás (tomyx20)

manga - doujinshi



A *GT* utolsó epizódja (1997. november 19.) és *Az Istenek harca* (2013. március 30.) között a *Dragon Ball* rajongóknak egymásnak kellett kitalálniuk folytatásokat – bár volt 1999-ben a *Dr. Slump* vendégszereplés, és 2008-ban a *Dragon Ball: The Return of Son Goku and Friends! OVA*, valamint 2010-ben csak a Távolságon elérhető *Dragon Ball Online*, ezek elég kevesek voltak – és ennek megett 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 a *Dragon Ball GT*. A dupla évfordulóra dupla cikkel készültem. Az elsőben a Z-hez és a GT-hez közel álló mangákkal foglalkoztunk, a másodikban az *AF* mangákkal és a rajongói animékkal.

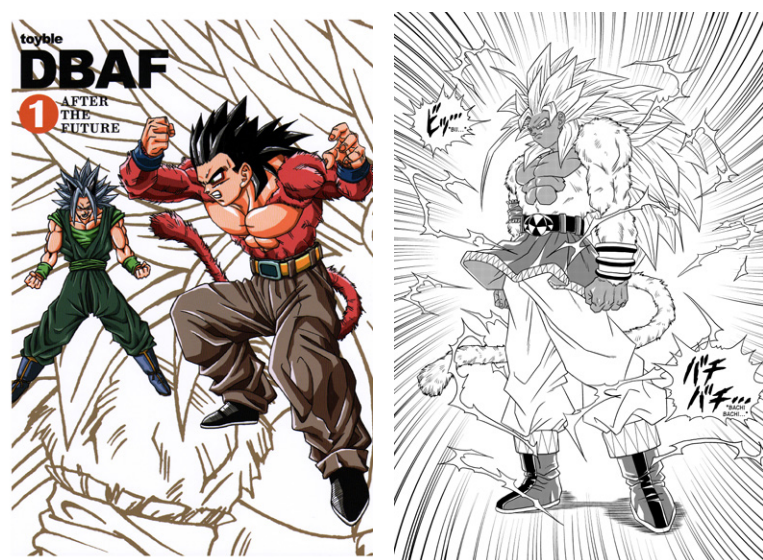
A „Super Saiyan 5 Goku”-nak nevezett kép (rajzolta: David Montiel Franco, nicknéven „Tablos.AF”) legkorábbi ismert említése a spanyol *Hobby Consolas* magazin 1999. májusi számában található. 2000 októberében egy *Majin.com* nevű

weboldal közzétette a „Spirit Killer Tablos” rajzot, mint egy új SSJ5 Gokut, azt állítva, hogy létezik egy *Dragon Ball AF* című sorozat. Ugyanezen év novemberében a weboldal üzemeltetői bocsánatot kértek, és kijelentették, hogy egy csaló átverte őket. Ezt követően, mivel a *Majin.com* angol nyelvű volt, a téves információk villámgyorsan elterjedtek az egész világhálón. Végül több rajongó – köztük Toyotarou (akkor még Toyble néven) és Young Jiji – elkészítette saját rajongói történeteit. Az *AF* az *After the Future*, magyarul a *Jövő Után* rövidítése.

## Dragon Ball AF (Toyble)

Toyotarou készítette, akiből Toriyama utódja lett, és a *Dragon Ball Super* immár hivatalos mangáját is rajzolta. 2000 és 2012 között jelent meg. 2012-ben a Shueisha felfogadta, hogy hivatalos folytatást készítsen a *Dragon Ball*hoz. Nem is csoda, mivel a rajzolása szinte megegyezik az eredeti mangáéval. 6 darab 60-70 oldalas fejezet készült belőle, az első 4 fejezet magyarul is olvasható.

A történet a *GT* után játszódik. Gohan Satán városban az Orange Star Egyetemen tanít és kutató professzorként. Goten egyetemre jár, és továbbra is Valese-zel randizik, illetve megvédi a várost az új Saiyamanként. Ez még 20 évvel a *Dragon Ball Super: Szuperhős* film előtt történt, ahol szintén ő lett az új Saiyaman. Uub Papayamanként hőködik a varázsfelhőn repülve.



Új karakterek Lila-sama, aki Dermesztő anyja és a nyugati kaioshin, valamint Xicor, aki Son Goku és Lila-sama fia, és erősebb, mint Goku. Goku akkor találkozott Lilával, amikor a Yardratról tért vissza a Földre, ekkor szerezte meg a DNS-ét. Ezzel magyarázzák, hogy miért késte le Dermesztő és az apjának érkezését.

Xicor megérkezik az anyjával a Földre, hogy átvegyék az uralmat az univerzum felett. Vegeta és Gohan eléri a szuper-csillagarcosok 4. szintjét, hogy megállítsák őt, ezért Kibitoshin a Z-kardba zárja Xicort egy hónapra.

Goku egy feledésbe merült világban, a Ryu'oshin birodalomban van Paikuhannal, amely el van zárva, nem lehet vele kommunikálni. Ott élnek a Shen Longok, akiket a namekiek csak megidéznek. A Gonosz Sárkányok idején összetört az a modell, amely Shen Long fizikai valójához kellett az élők világában, ezért Shen Long egy-

gyé vált Gokoval a GT végén, így az utóbbi ereje megtízszereződött.

A sorozat a harcra koncentrál, de közben rengeteg régi karakter jelenik meg. A Földön élőknek Goku nélkül kell boldogulniuk, ami a GT fényében, ahol ő győzött le szinte mindenkit, különösen érdekes.

Trunks és Goten megidézik Porungát az Új Namek bolygón, hogy helyrehozzák a Földet, és feltámasztják a halottakat.

A 4. fejezet első változatában Zseniális Teknős a halála előtt elmeséli ezt a történetet Goku Juniornak és Vegeta Juniornak Pan társaságában 100 évvel később.

Broly átáll hőseink oldalára. Itt ez még jóval a Superben látható áttérése előtt megtörtént.

A manga szerint a szuper-csillagarcos szinteknek háromféle változata van:

- SSJ3: nagy sebességet ad, de nagyon energiaigényes
- SSJ4: állóképességre és energiára specializált
- Super Power: erős, de lassú (Broly formája)

Vegeta felváltva használja ezeket. Bra és Pan szuper-csillagarcossá tud változni. Xicor eléri a szuper-csillagarcosok 5. szintjét, Trunks eléri a 3. szintjét, Goku is eléri az 5. szintjét. Yamcha és Tenshinhan pedig fuzionál Yamshinhanná.

Ahogy a hét szuper-csillagarcos közösen megidézi Gokut a fénye erejével, hasonló ahhoz, mint amikor először válik szuper-csillagarcos is-

tenné. De itt még jóval azelőtt történt, hogy az eredetiben az a forma megjelent volna.

## Dragon Ball AF (Young Jijii)

Young Jijii (magyarul: kisöreg) készíti 2010-től napjainkig. Független a Toyble által készített AF-től, csak a címük egyezik meg. 30 darab 60-70 oldalas fejezet.

A rajzolása nagyon hasonlít Toriyamáéra, a képek, amennyire csak lehetséges, átadják a harcokat.

A történet 3 évvel a GT után játszódik.

Most tart az 5. történetívnel, amelyeket epizódoknak nevez.

### 1. epizód: Ize: 1-4. fejezet

Ize, Dermesztő fia megszületik, azaz kiolvad, mivel fagydémon. A Winter bolygóról szár-



maznak, lakóit a születésükkor jég borítja, majd kiolvadnak. Minél tovább tart a kiolvadás, annál erősebb a harcos. Dermesztő 5, King Cold 6, Ize 50 év alatt olvadt ki. Megtámadja a Földet.

A manga azt állítja, hogy Goku ölte meg Dermesztőt, azonban ez téves, mert Trunks tette.

Vegeta és Trunks eléri a szuper-csillagarcosok 3. szintjét. Ez még 13 évvel a *Daima* előtt történt.

Goten Trunksnak dolgozik a Kapszula Vállalatnál, hozzáment Valse-hoz, aki terhes.

Vegeta hordozható bruidhullám-generátorral változik 4. szintű szuper-csillagarcossá.

Gohan felidézi a Vegeta elleni harcát, amikor óriásmajommá változott, illetve Goku első átváltozását a szuper-csillagarcosok 4. szintjére, akinek ebben Pan segített. Bár egy fontos különbséget kifejejtene: mind a két esetben szükség volt majomfarokra az átváltozáshoz, amivel azonban Gohan az előbbi eset óta nem rendelkezik.

Gohan 4. szintű szuper-csillagharcossá változik. Elvileg Ize 10-szer erősebb Dermesztőnél, amivel még így is felülmúlja Gohant és Vegetát a szuper-csillagharcosok 4. szintjén, holott már Majin Buu ezerszer erősebb volt Dermesztőnél, és ő a GT-ben Rild tábornok szintjén volt, akit Goku szuper-csillagharcosként legyőzött.

Ize ugyanolyan átváltozásokon megy keresztül, mint Dermesztő. Megöli Pant, aminek hatására Gohan eléri a szuper-csillagharcosok 5. szintjét, és ezzel megindítja a negatív energia áramlását. Vegetának is el kell érnie ezt a szintet, hogy elpusztítsák a negatív erőt. Porungát a Namekon azért nem használhatják, nehogy ott is létrehozzanak a kívánsággal gonosz sárkányokat.

### 2. epizód: Marble és Chiyoko: 4,5-6. fejezet

A démonvilágból a Földre érkezik a démonok királya, Marble és Chiyoko. Amíg az Öreg Kai-

oshin Vegeta és Gohan farkát húzgálja, hogy visszanyerjék azt a 4. és 5. szint elsajátításához, addig Goten, Trunks és Uub megküzd velük.

Gotenks eléri a szuper-csillagharcosok 4. szintjét, és utal rá, hogy ezen a szinten a fúzió korlátozott, mivel Gogeta esetén is az utolsó támadás befejezése előtt ért véget.

Jó látni, hogy Goku nélkül boldogulnak a többiek, hasonlóan a *Dragon Ball Super Superhős* című filmhez.

Az 5. szint eléréséhez hihetetlenül nagy gyilkolási szándékra vagy dühre van szükség.

### 3. epizód: Még gonoszabb sárkányok: 7-17. fejezet

Gohan kíván a sárkánygömböktől, így megjelenik egy újabb sötét sárkány, aki kiköpi magából Gokut. Kibitoshin minden gonosz sárkányt egy harcossal együtt elvisz egy-egy bolygóra: a

sötét démon világba, az illúzió bolygóra, a töredezett bolygóra, a kihalt bolygóra és a kaioshin világba. Giru segítségével találják meg a gonosz sárkányokat.

Ezeket a harcokat követjük végig:

- Goten vs. Super Ū Shen Long (5 csillagos) – az itteni sárkány abból a kívánságból született, amikor a Cell által megölt embereket feltámasztották. Goten említi, hogy akkor még nem élt, de elmesélték neki a történeteket.

- Trunks vs. Super Ryan Shen Long (2 csillagos) – ez utóbbi abból a kívánságból született, amikor Pilaf, Mai és Shu megfiatalodott.

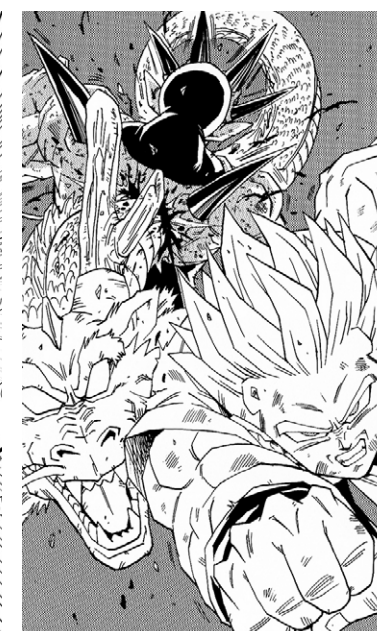
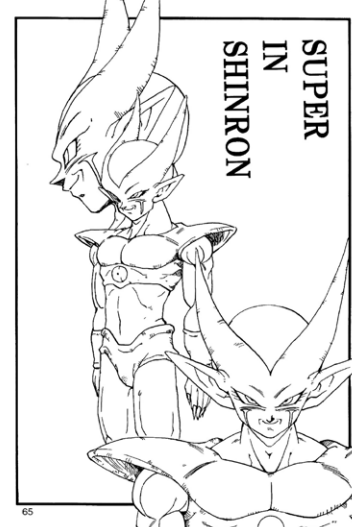
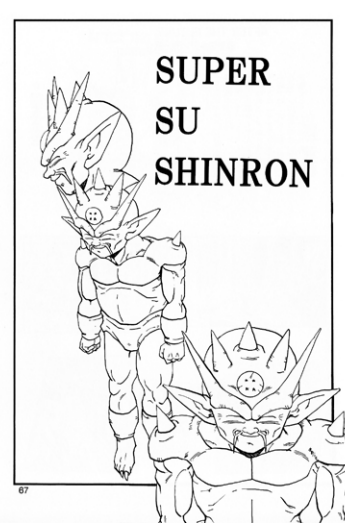
- Uub vs. Super Ryū Shen Long (6 csillagos) – az itteni sárkány abból a kívánságból született, amikor feltámasztották azokat, akiket Szívtelen Sátán megölt. Ryū Shen Longot 5 méteres környezetében negatív energiapajzs veszi körül, ezért nem lehet megsebezni pozitív energiával, így Uub feléleszti magában Majin Buu erejét.

- Vegeta vs. San Shen Long (3 csillagos) – ez a sárkány abból a kívánságból született, amikor a C-17 és C-18-ban levő bombát hatástalanították.

- Gohan vs. Chī Shen Long (7 csillagos) – ez utóbbi abból a kívánságból született, amikor a gonosz sárkányok által megölt embereket élesztették újra. Képes az ellenfele vérének megszerezve az emlékeit, a harci képességeit és a gyengéit megismerni. Felveszi Pan alakját.

- Gohan vs. Ī Shen Long (1 csillagos) – ez a sárkány abból a kívánságból született, amikor megkérdezték, hogy mi szükséges a szuper-csillagharcos isten szint eléréséhez. Gohan felnő a feladathoz, hogy Goku utódja legyen. Itt utalnak Goku harcaira, amelyeket nem adott fel.

- Vegeta vs. Sū Shen Long (4 csillagos) – ez utóbbi abból a kívánságból született, amikor Goku feltámasztotta az Ī Shen Long utáni harcából.



- 5. szintű szuper-csillagharcos Goku vs. Sū Shen Long – az itteni sárkány pedig elnyelte az összes sárkánygömböt, hasonlóan ahhoz, ahogyan korábban Ī Shen Long tette, és így hozzá hasonlóan képessé válik a többi sárkány technikáinak használatára.

Utálnak arra is, ahogyan Goku elérte az ultra teljes erejű 4-es szuper-csillagharcos szintet a GT-ben, mert itt ugyanúgy éri el az ultra teljes erejű 5. szintű szuper-csillagharcos szintet.

Különböző bolygókon harcolnak a gonosz sárkányokkal, viszont ezek jelentősége csak annyi, hogy nem a Földön küzdenek, ezért nem kell visszafogniuk magukat.

Nincs különösebb érdekességük, csak az egyiknél magasabb a gravitáció, illetve egy másikon megjelenik egy lény egy-két képkockára.

### 4. epizód: Spoitz: 18-20. fejezet

Egy tragikus múltú rejtélyes lény pusztít az északi galaxisban, aki elnyeli mások energiáját és technikáit. Kaito megkéri Gokut és Vegetát, hogy intézzék el őt. Goku a harc során kiemeli, hogy az erőn kívül a taktika is fontos.

Spoitz nem túl eredeti ellenfél, mivel az erőszívásban hasonlít Cellre, aki szintén a farkát másokba szúrva tette ezt. Illetve a gyengéket támadja, hogy Goku a támadása elé álljon, mint ahogyan a szuper 4 csillagos sárkány tette. Külsőre

pedig nagyon emlékeztet Jirenre, aki ekkorra már szerepelt a Superben.

### 5. epizód: Legendás szuper-csillagharcos: 21. fejezettől

Ősi csillagharcosok, Bocha, Naz és Gripi megérkeznek a Földre, mert meg akarnak küzdeni a legendás csillagharcossal. Régen a régi és új csillagharcosok között nézeteltérés támadt, aminek következtében a régiek függetlenné válva elhagyták a bolygójukat. Várják, hogy „megszülessen” a legendás szuper-csillagharcos, ez azt jelenti, hogy egy arra méltó csillagharcos eléri azt a formát, amit ők hívnak szuper-csillagharcosnak. A hold ezer évente különleges fényt bocsát ki, amelynek hatására létrejön a legendás szuper-csillagharcos, aki képes elpusztítani a fél galaxis.



Az ősi csillagharcosok folyamatosan újabb-nál újabb szinteket érnek el. Gohan eléri a szuper-csillagharcosok 6. szintjét is, amelynek már nem lehet érezni a kóját. Goku és Vegeta eléri a végső szuper-csillagharcos szintet.

### Super Dragon Ball AF

Egy 70 oldalas fejezet Young Jijiitől és Omda Naoyukitól.

Megpróbál választ adni Son Goku halandók síkjáról való távozásának rejtélyeire, és egyetlen folytonosságba kötni a GT és a Super eseményeit. Két külön univerzumként kezeli a két sorozatot, és megjelenik egy Kaioshin, Dark Devil King, aki mindkettőt veszélyezteti.

### Dragon Ball AF – Daitai no Mirai

Rafael Kyon készített 8 darab 15 oldalas fejezetet 2019 és 2021 között.

A történet a Dragon Ball GT után kezdődik, félévvel a bolygó megmentéséért vívott legnehezebb csata után. Goku Shen Longgal együtt eltűnt az élők világából, és azóta a Föld békében él.

Gokuék nem semmisítették meg Dr. Gero titkos laborját a C-13, C-14 és C-15 elleni harcban. Ott folytatja a Goku elleni hadjáratát azzal, hogy klónozza az eddigi androidokat.

C-21 klónozza C-16-ot, és megkéri, hogy segítsen neki. Szükségük van C-17-re és C-18-ra, így C-16 elviszi őket C-21-hez.

### Super DB – Dragon Ball AF Magazine antológia

2012-ben indult, 3+1 kötet érhető el belőle angolul. Több 10-20 oldalas rajongói manga jelent meg benne folytatásokban több szerzőtől.

Higakyaa 1989 és 1997 között írt Dragon Ball rajongói történeteket és mangákat, aztán 2010-ben a *Dragon Ball Kai* hatására elkezdett egy folytatásos történetet, majd találkozott Omdával, és közös munkába fogtak.



### Higakya: Dragon Ball CD: 1-2

Egy rejtélyes csillagharcos azt kívánja Shen Longtól, hogy vigye az ő univerzumába Gokut és Vegetát, ahol megküzdene.

### Lee (Dragon Garrow): Dragon Ball 809

Egy nő érkezik a démonvilágból, aki el akarja foglalni a Földet Saibamen-szerű démonokkal, de egy rendőr, Sarpan karddal elintézi őket. Viszont egy Zarima nevű démon magával viszi őt a világába, ahol egy rejtélyes alak segít neki.

### Naoyuki Omada, Ando Road: After DB Kai

A Dragon Ball After egy kezdeti változata. Lásd az előző cikkben.

### Because of youth

A jövőbeli Trunks visszatér Majin Buu legyőzése után, és találkozik mindenkivel. Ez még a *Dragon Ball Super* Future Trunks sagája előtt történt.

### Toyble: Dragon Ball AF: Episode Zero

Shen Long feltámasztja Gokut a végső harcban, majd elmennek a Ryu'oshin birodalomba.

### Naoyuki Omada: Super Dragon Ball: 1-3

A Super Dragon Ball AF egy kezdeti változata.

### Zarif

Dermesztő újjászületik Zarifként, akiről nehéz megállapítani, hogy nő-e vagy férfi.

### Lee (Dragon Garrow): Dr. Slunp

Egyrészes gegmanga, ahol Arale összecsap Cellel.

## Dragon Ball Deliverance

A TNL Animation & Entertainment, a The Notorious Luke, a Tomotion, a Flare Productions, a Merimo, a Studio Loki és a Markus Ferretti készítette 2018-tól 2022-ig, 4 részes rajongói animáció. Az első kettő 16-17 perc, a harmadik rész 38 perc, a negyedik rész 49 perc. A zenéjét a Friedrich Habetler Music szerezte.



Az animáció rajongói műhöz képest szép, a hátterek szinte olyanok, akár az eredeti animében, ám a karakterek kevésbé részletesen lettek kidolgozva. A hangeffektek is a helyükön vannak. Leginkább a japán hangsáv hiánya lehet zavaró azoknak, akik azt szokták meg az animéknél. Az eredeti hang angol, de van hozzá magyar felirat.

A történet 8 évvel a GT vége után játszódik. Idegenek érkeznek a Földre, hogy segítséget kérjenek az univerzum legerősebbjétől, Gokutól, aki azonban már nincs ebben a dimenzióban, így Vegetára, Gohanra, Trunksra, Gotenre, Uubra és Panra hárul a feladat. Felébresztették Brolyt, őt kell legyőzni. Ez még a *Dragon Ball Super: Broly* című film előtt játszódik. Ifjú Sátán mentálisan figyelmezteti őket, hogy ez egy csapda, ezért a Namekon összeverekednek. Kiderül az is, hogy az idegenek nameklakók. A vezetőjük, Daiko hasonlít Lord Slugra.

Vegeta mentális edzést végez az öreg Kai-oshinnal, hogy uralni tudja a super-csillagharcosok 4. szintjét.



Goku visszatér, hogy rávegye Gohant az edzésre, így eléri az arany óriásmajom és a super-csillagharcosok 4. szintjét.

Vegeta eléri a super-csillagharcosok 3. szintjét, Bra és Pan eléri a super-csillagharcos szintet.

Bulma tervezte Bra páncélját, ami bruidhulámokkal serkenti a csillagharcos sejteket az agyban. Bra anyai ágon örökölte a magas intellektust, amelyet tehernek érez, mert elszigeteli őt a hasonló életkorú társaitól.

Vegeta képes magától a super-csillagharcosok 4. szintjére változni.

500 éve a Namek sokkal fejlettebb volt, mint amilyenek mi láttuk. Ennek egy polgárháború vetett véget. Megtudjuk, hogyan készültek az első sárkánygömbök, és hogyan lettek békére a bolygó lakói.

Ez a sorozat jobb, mint a GT, a Super és a Daima legtöbb része, mert izgalmasabb, van története és mondanivalója.



## Dragon Ball Absalon

A Max Gene Animation Studio készítette 2012-től 2022-ig, 10 részes rajongói animáció. Kicsit egyszerűbb az animációja, mint a *Deliverance*-nek. A történet egy kicsit kevés, de a csatajelenetek jóra sikerültek. Az animáció és a háttérnek néha elnagyoltak. Meglátszik, hogy kevesebben dolgoztak rajta, mint a *Deliverance*-en.

Az eredeti sorozat zenéit használja. A hangeffektek és zenék néha olyan hirtelen érnek véget, mintha elvágták volna őket. Van openingje, amely a *Haruka Kanata* című dalt használja. Ez a *Narutó*ból lehet ismerős.

A Vegeta bolygó pusztulásakor egy szakasnyi tisztavérű csillagharcos elmenekült. A történet 12 évvel a GT vége után játszódik. Dende figyelmezteti a harcosokat, hogy az Absalonról származó ellenfelek és csillagharcosok érkeztek a Földre, egészen pontosan Franciaországba. Az absaloniak Dermesztőt keresik, aztán azt, aki le-

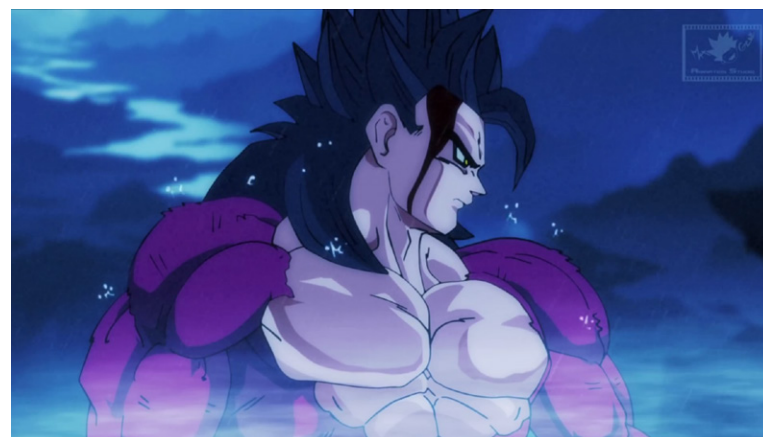
győzte őt. Brolyt akarják feltámasztani. Uub és Pan összeházasodtak és Dél-Amerikában nevelik két fiukat, akiket Krillin edzett. Horenzo kapitány el akarja vinni a félvér csillagharcosokat a Földről, hogy kiképezze és az oldalára állítsa őket.

Trunks és Goten eléri a szuper-csillagharcosok 3. szintjét.

Gohan beveti a végső formáját, amelyet egy ideig nem tudott használni (a GT alatt), mivel elhanyagolta az edzést. Ésszel harcol. Kiismeri az ellenfelét, és annak megfelelően támad. Viszont könnyőreletes. Az emberi érzelmek megakadályozzák őt a győzelemben.

Az Idő Őrző (Time Patroller) Trunks és Gohan érkezik rendet tenni. Illetve Goku visszatér Ifjú Sátánnal a túlvilágról a Földre, hogy megmentse azt. Ifjú Sátán itt eleinte nem akar beavatkozni, szemben a *Deliverance*-szel, ahol magától teszi ezt meg.

Az egyik ellenfél, Sizzle, aki maga is Majin, felébreszti Majuubban Kid Buut.



Kosho, az Absalon bolygó második csillagharcos hadseregének hadnagya, eléri a szuper-csillagharcosok 5. szintjét.

Gotenks eléri a szuper-csillagharcosok 4. szintjét, Pan eléri a végső (ultimate) formáját.

A jövőbeli Trunks és Gohan eléri az SSJ Blue szintet, és a potara fülbevalókkal fuzionálnak Truhanná.

Nem tudnak többé a sárkánygömbökkel senkit feléleszteni, mert azok egyé váltak Gokuval.

Vegeta eléri a szuper-csillagharcosok 3. szintjét, és a 4-et is magától.

Kosho megöli Gohan fiát, Rukidót, így Gohan eléri a szuper-csillagharcosok 4. szintjét.

Majuub használja a kaióként.

*Mindegyik bemutatott műre vonatkozik (kivéve a Young Jijii által készített AF-et), hogy sokat markolnak, keveset fognak. Nagyon terjengősek, több szálon futnak, és ezért mindegyik befejezetlen marad, holott 5-10 fejezetben vagy egy órányi animációban el lehet mesélni egy kerek történetet, lásd a Young Jijii által készített AF-et. Ez az út kedvezőbb lett volna, csak fókuszálni kellett volna egy cselekményre, akár kevesebb, csak 1-2 karakterre. Mert az dicséretes, hogy ha van 20 epizódra vagy 40 fejezetre elegendő ötleted, de azt is bele kell kalkulálni, hogy akkor 10-20 évig kell ezzel foglalkoznod, komolyabb anyagi támogatás nélkül.*



A NETFLIX SERIES

# AGENT FROM ABOVE

live action - ajánló



## AGENT FROM ABOVE

Ügynök az égből

Írta: Yuuko

*Olyan régen nem volt sajnós időm koreai sorozatokat nézni, hogy csak fájdalmasan sokára jöttem rá, hogy ez éppen nem koreai, hanem tajvani sorozat. Oh, well. Szerencsére ez semmit sem változtatott azon, hogy mennyire élveztem.*

### Történet

A sorozat egy rövid mitológiai előzménnyel kezdődik, mely megmagyarázza, hogy miért nem avatkozhatnak be közvetlenül sem az istenek, sem a démonok az emberek dolgaiba. Ez viszont nyilván nem akadályozza meg a démonokat abban, hogy ezzel megpróbálkozzanak (és jól kiirtsák az emberiséget is menet közben), ezért az istenek elkezdtek megbízni embereket azzal, hogy legyenek a földi ügynökeik. Az istenek (és persze a démonok is) megosztják az erejük egy részét ezekkel a kiválasztott személyekkel, akik cserébe az isten nevében és helyette megküzdenek a rosszindulatú szellemekkel és démonokkal egyaránt. Főszereplőnk, Han Chieh is egy ilyen isteni ügynök, aki nem másnak, mind a Harmadik Koronahercegnek az ügynöke, aki korábban (a mítosz szerint) egyszer már megküzdött a Pokol Démonkirályával.

Most azonban Han Chieh a soros, aki eleget tesz a kötelességének, és sikeresen megállítja a Démonkirály visszatérését. De nem sokáig ülhet a babérjain: egy nap felkeresi őt egy fiatal lány, Ye Zhi, aki a segítségét kéri. A látszólag egyszerű ügy azonban hamar komolyra fordul, amikor Han Chieh felismeri korábbi ellenfelének, a Démonkirály egykori ügynökének a kéznyomait.

Kezdetét veszi tehát a nyomozás: ki segíti a volt ügynököt a Démonkirály feltámasztása során és hogyan lehet megállítani. Vagy mégsem? Han Chieh, aki nem éppen saját akaratából vált ügynökké, eléggé rosszalja, hogy a Koronaherceg nem engedi őt sem cigizni, sem iszogatni, és cseppet sem lelkesedik az iránt, hogy újra harcba szálljon a Démonkirállyal. Vagy éppen bárki mással. Azonban egyre több ember tűnik el vagy hal meg, és végül Han Chieh sem maradhat tétlen, ráadásul a szülei lelkének sorsa is azon múlik, hogy ő rendesen végzi-e a dolgát. Ezért olykor panaszkodva, olykor feldühödve az emberek és démonok kegyetlenségén, mégiscsak megkezdte a versenyfutást az idővel, hogy újfent megállítsa a Démonkirály visszatérését a földre.

Tartalomjegyzék

AniMagazin / 039

Munkája során segítségére van – a főleg érzelmi támogatást nyújtó – Ye Zhi, aki még az ügye befejezése után sem hagyja őt magára, illetve a rendőr Chang Min, aki ugyan nem ügynök, de maga is képes látni a szellemeket, és gyakran keresi meg főszereplőnköt természetfeletti is érintő ügyek kapcsán.

## Vélemény

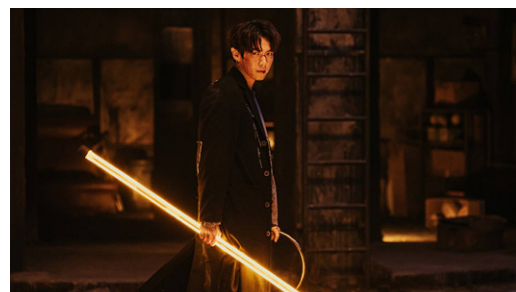
Kifejezetten szerettem ebben a történetben, hogy remekül egyensúlyozott a humoros és drámaibb részek között. Ugyan történnek benne szomorúbb dolgok (hiszen a Démonkirály feltámadásához emberáldozatokra van szükség), de alapvetően sosem vált depresszívvé a hangulat. Mindig vittek egy kis jól időzített humort a komoly jelenetek közé. És ez sem gyakran fordul elő, de minden főbb szereplő szimpatikus volt. Han Chieh-t eléggé „tékozló fiú”-nak ismerjük meg a sorozat elején, de már akkor is látszik rajta, hogy a sok panaszkodás és egészséges életösztön

mellett igazából egy jó ember. Csak egy kis noszogatás kell neki, amire meg is vannak a tökéletes emberei az optimista Ye Zhi, és a harmadik szem ide vagy oda, de valahogy mégis stabil lelkiállapotú Chang Min személyében. Ye Zhi karakterével ráadásul egyet is tudtam érezni, mivel engem is mindig fiatalabbnak néznek a koromnál.

Ha pedig az ő biztatásuk nem lenne elég, a Koronaherceg is gyakran tiszteletét teszi látomás formájában. Ez a Koronaherceg – ha a forrásaim nem csaltak – nem más, mint Nezha, hiszen őt szokták egyrészt harmadik koronahercegként említeni, ráadásul a harci eszközei és a lótuszmotívum is megjelentek a sorozatban (bár teljesen más formátum és megközelítés, de ajánlom a filmekről szóló cikkeimet és természetesen magukat a filmeket is, AniMagazin 54. és AniMagazin 88.). A történetben érdekes módon teljesen egyértelmű, hogy léteznek istenek és démonok, ahogy Han Chieh ügynökstátusza sem titok; ami azért megkönnyíti a tevékenységét, hiszen így nem kell még a rendőrség meg a nyilvánosság előtt is menekülnie. Igaz, ettől függetlenül az isten erejének kölcsönvétele továbbra is nagy terhet ró a testére.

Maga a történet 8 részes, ami igazából bőven elég arra, hogy szépen lezárjuk a fő történet-szálat. Az utolsó rész legvégén ugyan belengették a második évad lehetőségét, de még ha ez nem is fog megtörténni (nem bízom már a Netflixben), akkor sem marad hiányérzete az embernek. Ennek ellenére már a tegnap is túl későn van a folytatáshoz, annyira élveztem a sorozat nézését. Tényleg megtalálták benne a jó egyensúlyt: a karakterek minden hibájuk ellenére (vagy épp amiatt) kedvelhetőek voltak, a gonoszoknak volt motivációja (de nem volt túlbonyolítva), a világfelépítés hozott egy kis csavart a szokásos fantasy-sémában, ráadásul sem a harcjelenetek, sem a CGI nem néztek ki rosszul.

Összességében ez egy remek fantasy történet volt, amiben megfelelően váltogatták egymást a humoros és drámai jelenetek. Voltak benne érdekes nyomozások, izgalmas harcok és szerethető karakterek egyaránt. Ez volt az első tajvani fantasym, de minőségben abszolút felért a hasonló koreai sorozatokhoz. Kíváncsian várom a további hasonló történeteket, és remélem azért, hogy kapni fog folytatást, mert teljesen megérdemelné.



Hossz: 8 x 42 perc

Premier: 2026

Stúdió: Netflix

Forrás: regény

Műfaj: természetfeletti, kínai mitológia, fantasy





# TOP10 ZELDA VIDEÓJÁTÉK

Írta: Venom

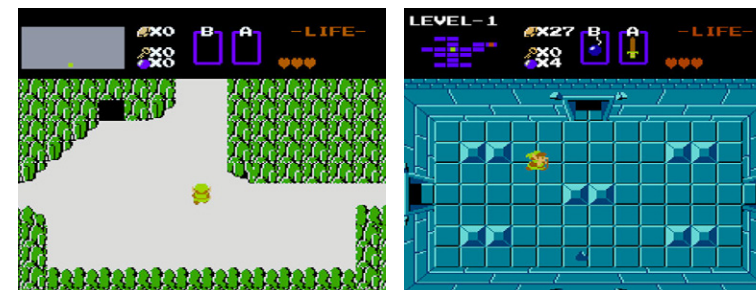


## □ kontroller - szubjektív

1986-ban indult útjára a mára talán a világ egyik leghíresebb játéksorozata a *The Legend of Zelda*. Tezuka „Ten Ten” Takashi és Miyamoto Shigeru *Zelda* játéka ma már tényleg legendának számítanak, hiszen többször sikerült megreformálniuk a videójátékokat. Nem is szaporítanám a szót ebben a kis bevezetőben, hiszen két kimerítő cikk is készült a témában, egyik a [64.](#) a másik pedig a [90.](#) számban, szóval, aki többet szeretne megtudni a *Zelda* történelemről, az keresse fel az említett *AniMagazin* számokat. Ez most egy Top10-es lista, ahol megnézzük, melyek is azok a *Zelda* játékok, amik – szerintem – valóban korszakalkotók, és még ma is érdemes kipróbálni őket. Csapjunk is bele!

### 10. The Legend of Zelda (1986)

Természetesen nem hiányozhat erről a listáról a legelső epizód, ami mindent elindított. A 8 bites Famicomra (NES) megjelent játék minden téren korszakalkotó. Bár az egész úgy ahogy van 128 kbyte, vagyis kevesebb mint ennek a cikknek egyetlen oldala, de sikerült belezárolni egy szabadon bejárható világot, sok-sok ellenfelet, ikonikus zenéket és egy egyszerű, de nagyszerű



történetet. Adott egy hős, Link, egy megmentendő hercegnő, Zelda és persze a gonosz Ganon, akit csak a nyolc darabba tört Triforce erejével lehet legyőzni, és így elhozni a békét ismét Hyrule földjére.

Persze 40 éve még mások voltak az elvárások, de nagyon szórakoztató tud lenni ma is, viszont a listán való helyezése inkább csak tisztelgés az előtt, hogy az évtizedek alatt mekkora hatása volt a játékiparra.

### 9. The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993)

Az első kézikonzolos *Zelda* talán a Gameboy egyik legmonumentálisabb játéka. A kis 4 színnel operáló konzolra a Nintendo programozói képesek voltak egy olyan epizódot varázsolni, ami szinte semmiben sem marad el a nagyobb testvéreitől. Bár a grafika fekete-fehér (vagyis inkább zöld-szürke), de mégis tökéletesen képes visszaadni a *Zelda* játékok hangulatát és játékmenetét.

A történet kezdetén Link épp egy hajón utazik, ám egy hatalmas vihar miatt hajótörést szenved, és egy ismeretlen kis szigeten ébred.





Megismeri a helyi falu lakóit, majd egy különös bagoly figyelmezteti, ha szeretne hazatérni, akkor fel kell ébresztenie a sziget védelmezőjét, a Szél Halat. Ehhez azonban szükség van a szirének 8 hangszerére... szóval adott is a feladat, bejárni a szigetet, begyűjteni a hangszereket és közben megfejtani, hogy mi is ennek a rejtélyes szigetnek a titka.

Ez az epizód hatalmas sikert aratott, annyira, hogy 1998-ban Gameboy Colorra kiadták újra, ezúttal színesben, kibővítve, majd 2019-ben a Nintendo egy teljes remake-et készített Switchre. Bármelyik verzió kiváló választás lehet egy esős hétvégre.

### 8. The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)

A második 3D-s Zelda epizód máig rendhagyóra sikeredett, az addig megszokott színes, vidám és békés kalandozást felváltotta egy mármár rémálomba forduló történet. Link még alig heverte ki az előző világmegmentő kalandját, de máris a nyakába szakad egy újabb probléma. Mi-

közben békésen utazik Epona lován hazafelé egy furcsa Gollam-szerű teremtmény, aki egy fura maszkot visel, Skull Kid megtámadja, elrabolva hátasát, felszerelését és ami a legrosszabb, még el is átkozza. Link egy kis Deku szörnyé válik. Bár hamarosan sikerül visszaválnia, de megtudja, hogy Skull Kid fején a maszk egy ősi gonoszt rejt, ami képes elpusztítani a világot. Link feladata adott, de máris jön egy csavar, összesen 3 napja van megtalálni Skull Kid-et, különben a Hold becsapódik Hyrule-ba, és mindenki elpusztul.

Itt jön képbe a *Majora's Mask* legizgalmasabb újítása, Link képes visszaugrani az időben, és újrakezdeni az első naptól kezdve, persze a már megszerzett információkat megtartva. Külön érdekessége, hogy ez az egyike azon játékoknak, amik szinte 120%-ban kihasználták a Nintendo 64 konzol képességeit, olyannyira, hogy egy memória bővítő modul nélkül el sem indult. A design és a látvány viszont tényleg néha nagyon grotesk, érezhetően az idősebb korosztályt célozták meg vele. Megjelent Nintendo 3DS-re egy remake is belőle, amit tényleg ajánlok mindenkinek, aki szereti a kicsit elvontabb és összetettebb játékokat.



### 7. The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006)

Maradjunk a kicsit borúsabb hangvételű epizódoknál, a *Twilight Princess* megalkotásánál a készítők nem is titkolták, hogy a *Cyűrűk Ura* filmekből inspirálódtak. Ennek részeként a látvány talán itt a leginkább „realisztikus”, leszámítva a kissé bizarr formájú szereplőket.

Link itt is békésen éldegél egy kis falucskában, de egy nap elrabolják a gyerekeket, akikkel együtt szokott játszani. Felkerekedik, hogy megmentse őket, de egy furcsa erő átrántja őt egy alternatív világba, ahol ismét átváltozik, ezúttal farkassá. Itt ismerkedik meg Midnával, akivel közösen elindulnak, hogy megmentsek Hyrule-t a gonosz erőtől, ami minden lakóját szellemekké változtatta.

Ez egy nagyon különös része a Zelda történelemnek, ugyanis két változata is létezik, az egyik a Gamecube-ra megjelent eredeti, ami a hagyományos játékmenettel rendelkezik, és vele pár-



huzamosan megjelent a Wii adaptáció is, ahol az irányítás már mozgásérzékelőkkel működik, plusz az egész világ meg lett tükrözve. Érdekes koncepció, mind a kettő szórakoztató, bár hozzám az eredeti irányítás közelebb áll. Ennek is elkészítették WiiU-ra a remasterelt verzióját, amit talán a leginkább tudok ajánlani, feltéve, ha rendelkezél ilyen konzollal, ha nem, akkor a napokban jelent meg „nem hivatalosan” a PC-s változata is, keressétek „Dusk” néven az interneten.





## 6. The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom (2024)

Csupán 38 évet kellett várni, hogy maga a címszereplő vegye kézbe ezúttal a dolgokat, és megmentendőből megmentővé váljon. Bizony ez az első epizódja a sorozatnak, ahol végre Zelda hercegnőt irányíthatjuk, ugyanis ezúttal Linknek veszik nyoma.

A játékmenet is változott picit, a sok kardozás helyett nagyobb szerepet kapott a puzzle feladatok megoldása. Zelda képes mindenféle tárgyakat vagy szörnyeket megidézni, előbbiekkal a továbbjutását tudja elősegíteni, míg az utóbbiak a harcokban segídenek számára.

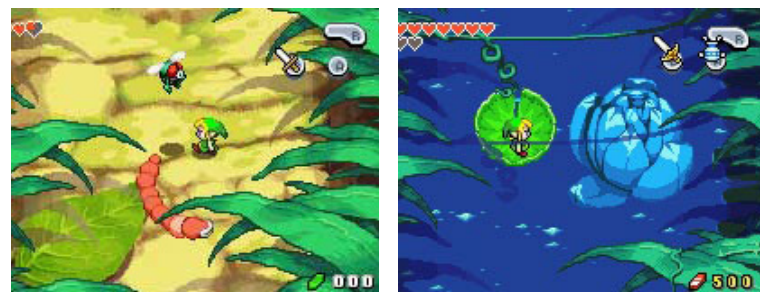
A grafikája természetesen nagyon cuki és a klasszikus felülnézetes perspektívát kapta ismét. Fiatalabbaknak akár egy remek belépő lehet a sorozathoz, bár helyenként tud azért izzasztó lenni, de családi játéknak tökéletes.



## 5. The Legend of Zelda: The Minish Cap (2004)

Ismét egy kézikonzolos remekmű, a *The Minish Cap* bár semmiben sem kiemelkedő igazán, de valahol pont ez benne a legjobb, hogy szinte bárki számára élvezhető. A történet természetesen ismét egyszerű, de nagyszerű: Link és Zelda együtt meglátogatják a helyi fesztivált, ám a játéknak és a szórakozásnak hamar vége szakad, amikor véletlenül szörnyek szabadulnak el, vezérük Vaati pedig megátkozza a hercegnőt, aki kővé válik. Linket ezután felkérlik, hogy ugyan legyen már ismét hős, keresse meg a Picorikat és mentse meg a hercegnőt. Hősünk felkerekedik, majd a Minish erdőben bolyongva egy beszélő zöld sapkát talál, aki önkényesen a fejére száll, és társa lesz a kalandban. A sapka persze varázserővel bír, képes Linket bogár méretűre zsugorítani, így képesek lesznek megtalálni a kicsi Picorikat, akik tovább is küldik párosunkat, hogy négy mágikus követ keressenek meg, amivel megmenthetik Zeldát és persze Hyrule-t.

Ez a kis Gameboy Advance-os kaland talán az egyik személyes kedvencem, annyira bájos, humoros és egyszerű, hogy bármikor le lehet vele



ülni egy picit játszani. Nem is hosszú, nem is kimon-dottan nehéz, cserébe talán vizuálisan a legszebb klasszikus 2D-s Zelda rész. Csak ajánlani lehet!

## 4. The Legend of Zelda: The Wind Waker (2002)

Ha a Minish Cap-re azt írtam, hogy bájos, akkor a *Wind Waker* egyenesen cuki! Az első Zelda játék, ami a 2000-es évek elején divatba jött „cel-shaded” grafikai stílust használta, vagyis stilizált 3D-s karakterek fekete kontúrokkal, egyszerű árnyékolással, ezzel egy nagyon látványos rajzfilmes hatást elérve. Link ezúttal nem lovon barangolja be Hyrule földjét, hanem egy beszélő kis vitorlás hajóra szállva szeli az óceánt. Ezzel a játékmenet is átalakult, mágikus karmester pálcával irányíthatjuk a szelet, így jutva el szigetről szigetre. Természetesen ismét meg kell menteni Zeldát, de ez már rutinmelő hősünknek.

A játék hatalmas sikert ért el, kapott is két kvázi folytatást NintendoDS-re, majd egy komo-



lyabb remastert WiiU-ra. Akik viszont modern konzolon szeretnék kipróbálni, azoknak a Switch 2-re megjelent változat lesz az ideális.

## 3. The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)

A harmadik Zelda epizód máig talán a legtökéletesebb és legletisztultabb része a sorozatnak. Miyamotoék szó szerint berúgták az ajtót a 90-es évek kezdetén, és sorban hozták el az ikonikus játékokat, melyekből mai napig tanul a világ. *A Link to the Past*-ról nehéz is írni, mert annyira „Zelda 101”, vagyis igazán itt indult el minden, amit ma „Zelda” játékként ismerünk. Felülnézetes hack'n slash játék, ahol Linkkel kell bejárni Hyrule világát, mindjárt két változatban is, ugyanis a történet egy pontján képesek leszünk átváltani egy alternatív Hyrule-ba is. Tárgyakat, szörnyeket, hercegnőket és Triforce ereklyéket keressgélünk, mindezt a megszokott fantasztikus zenei körítéssel és aranyos grafikával.

Bár sokáig csak Super Nintendóra volt elérhető, de később kapott egy Gameboy Advance portot is.

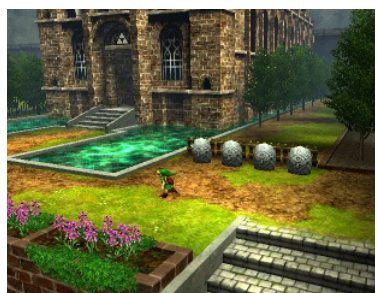




Minden Zelda rajongónak kötelező darab, de ezt szerintem mondanom sem kell.

### 2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

A 90-es évek közepén robbant be a 3D, így a Zelda sorozat sem maradhatott ki a dimenzió váltásból, és tette mindezt olyan elegánsan és profin, hogy mai napig emlegetjük. Az *Ocarina of Time*-ra sokáig úgy hivatkoztak, mint minden idők egyik, ha éppen nem a legjobb játéka, és jó okkal. A Nintendo lángoló pallosként mutatott irányt a teljes játékiparnak, hogy miként is kell 3D-ben megalkotni egy akciójátékot, de úgy, hogy lényegében még mai napig is az OoT formuláját használják a stúdiók.



A történet viszont bár a jól bevált sablonokra épít, mégis jóval összetettebb, Link ugyanis ismét Hyrule megmentésén fáradozik, de ezúttal képes előre-hátra utazni az időben, hasonlóan a Majora's Mask-hoz, de most nagyobb léptékben, itt válhat gyerek és felnőtt változatai között. Amire szüksége is lesz, mert sok feladatot csak így tud megoldani (a jövőből visszavisz valamit a múltba stb.). Ez az epizód is kapott egy 3DS remake-et, ami nagyon jól sikerült, de ha hihetünk a pletykáknak, akkor talán Switch 2-re is érkezik majd egy változat. 20 éven át vita nélkül a legjobb Zelda epizód volt, ám eljött 2017, és megérkezett a listánk első helyezettje...

### 1. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)

A sorozat mindig is híres volt az adott korok és hardware korlátok által ugyan limitált, de hatalmas, bejárható világokról, viszont a *Breath of*



*the Wild* ezt végre elhagyhatta... mármint a limítációkat. A Nintendónál elővették az olyan játékokat, mint a *Skyrim* vagy a *Shadow of the Colossus*, és alaposan tanulmányozták őket, hogy miként is tudtak ilyen jól rezonálni a játékosokkal. Az így kinyert tudást vegyítették a már klasszikus Zelda játékmennel, hozzácsapták a WiiU és a Switch mozgásérzékelős irányítását, és megszületett a csoda, ami az egész világot egy csapásra meghódította. 35 millió eladott példánnyal és rengeteg begyűjtött év játéka díjjal Miyamoto csapata bebizonyította, hogy még mindig képesek újat mutatni a játékiparnak.

Link ezúttal tényleg szabadon bejárhatja egész Hyrule-t, földön, vízen, levegőben, szinte nincsenek korlátok. A hatalmas játéktérben bármerre is indulsz el, biztosan találsz valami izgalmas új feladatot, ellenfelet vagy csak egy gyönyörű naplementét. Oldalakat lehetne írni, hogy mennyi lehetőség van, mennyi titok, puzzle vagy humoros melléksztori, de szerintem felesleges,



akinek van Switch-e, az már sanszosan végig is játszotta, aki pedig még nem, az sürgősen szerezze be... és ha sikerül a végére érni a kalandnak, akkor ott a folytatás, a *Tears of the Kingdom*, ami legalább ugyanilyen fantasztikus.

*Ez lett volna az én top 10 kedvenc Zelda játékom, természetesen ez egy szubjektív lista, így lehet, a Te kedvenced esetleg nincs benne, de abban biztosan kiegyezhetünk, hogy nincs is igazán „rossz” része a sorozatnak (na jó, a Zelda 2... talán), így ezek tényleg leginkább az én ízlésemet tükrözik. Kalandra fel mindenkinek, mert mindig van egy hercegnő, akit meg kell menteni!*

#### Olvasd el korábbi Zelda cikkeinket:

40 éves a *The Legend of Zelda* 90. szám

*The Legend of Zelda: Twilight Princess* 84. szám

*The Legend of Zelda* 64. szám



# TAVASZI MONDOCON

Írta: Iskariotes

## rendezvény - beszámoló



### Logisztika

Ha télen megjegyeztem a járda minőségét, akkor most teljesen fair, hogy dicsérem a conra vezető utat. A napocska ragyogóan világított, az ég tiszta volt, a fák frissen metszve, a fű pedig igényesen levágva – minden apró részlet azt a klasszikus tavaszi con-feelinget árasztotta, amitől az ember szíve már az érkezés pillanatában reménnyel és jókedvvel telik meg. A környezet egyszerűen szép volt, és ez sokat hozzáadott a hangulathoz. Szerencsére a kellemes áprilisi idő mindkét nap kitartott, így a rendezvény komfortja ilyen téren végig stabil maradt. Ez ritka ajándék, hiszen a tavaszi időjárás gyakran szeszélyes – most viszont minden a helyén volt.

Érdekességként megjegyzem: 2010-ben és 2018-ban is a választás hétvégéjére esett a Tavaszi MondoCon, és most ismét így alakult. Ha a mintát nézzük, lassan készülhetünk a következő ilyen egybeesésre 2034-ben is. A történelem néha egészen játékos ritmusban ismétli önmagát.

### Megközelítés és parkolás

A tömegközlekedés a hétvége folyamán zökkenőmentesen üzemelt, ami már önmagában sokat hozott a rendezvény kényelméhez. A MondoCon különjárat pedig kifejezetten praktikus megoldásnak bizonyult: közvetlenül a főbejáratnál tette le az utasokat, így tényleg „leszállsz és bent vagy” élményt adott. Ez az a fajta figyel-

messég, ami rengeteget számít egy nagy rendezvény esetében.

Az autós közlekedés sem ütközött komoly kihívásokba. Ha nem is volt kényelmes, de lehetett parkolót találni a rendezvény vonzaskörzetében.

### Beléptetés

Szerencsére a beléptetés ezúttal is zökkenőmentesen zajlott. A tavaszi con szokásához hozzátartozik a helyben vásárlók hosszú sora, akik képesek akár több órát is várakozni. Már-már egyfajta beavatási rituálé ezt legalább egyszer végigcsinálni. Amit viszont szeretnék jelezni a látogatók felé: nem kell meglepődni, amikor a biztiorok kéri a táskák szétnyitását. Teljesen normális rutinellenőrzés, ami tényleg csak 5-10 másodperc, ha az ember felkészülten érkezik. Ha viszont valaki ott kezd el pakolgatni stb., akkor csak feltartja a sort.

### Csarnokelrendezés és tömegkezelés

A MondoCon idén kipróbált egy új elrendezési elvet, és szerintem ez kifejezetten jó irány. Most három csarnok lett kibérelve, plusz a kinti részre került a pankráció. Ennek köszönhetően hiába voltunk sokan, a látogatók kényelmesen elfértek: sehol nem alakult ki tömegjelenet, és még a vásárlós részen is jutott mindenkinek élhető tér. Különösen jó megoldás volt, hogy a harmadik csarnokban is kialakítottak egy kajás részt, és kint is lehetett enni.

## Fandub verseny

Az animefandub verseny ismét hatalmas élmény volt, és nem véletlenül számít évek óta a con egyik legjobban várt közönségprogramjának. A fellépők lelkesek, kreatívak, és mindig sikerül valami újat vagy váratlant hozniuk. Nekem alpból nagyon tetszenek ezek a versenyek és a versenyzők is – van bennük valami felszabadító játékoság, ami ritkán jelenik meg más programokban. A zsűri esetében viszont mindig marad bennem egy kis kérdőjel: mennyi a kedvesség és mennyi a valódi dicséret? A visszajelzések gyakran annyira pozitívak és támogatóak, hogy néha nehéz eldönteni, hol kezdődik a szakmai értékelés, és hol ér véget a közönségbarát kedvesség. Ez nem ront az élményen, de dramaturgiailag érdekes kettősség: a versenyzők valódi teljesítménye és a zsűri „show-szerepe”.

## Előadások

Az előadások szokásosan magas színvonalat hoztak. Az olyan rutinos prezentőrök, mint Dózsa tanár úr és Szekeres doktor úr minden al-

kalommal bizonyítják, miért érdemes beülni rájuk: tiszta szerkezet, felkészültség, humor és az a fajta természetes előadói jelenlét, amit nem lehet tanítani. Őket mindig jó végighallgatni, és csak buzdítani tudok mindenkit, hogy egyszer adjon magának másfél órát arra, hogy megtapasztalja, milyen, amikor valódi szakemberek beszélnek a saját területükről. Ezek az előadások nemcsak informatívak, hanem kifejezetten inspirálóak is.

Gerencsér Dóri webtoonok iránti lelkesedése olyan erős, hogy gyakorlatilag mindenkit magával tud ragadni. Nem csak előad, hanem árad belőle a téma szeretete – az a fajta szenvedély, ami miatt az ember akkor is figyel, ha eredetileg nem is érdekelte különösebben a webtoonok világa. Ez az a ritka előadói jelenlét, amelyet érdemes élőben megtapasztalni.

Ugyanez igaz Kaorin és Zóra beszámolójára is a japán munkavállalásról: hiteles, személyes és nagyon emberi. Ők nem elméletet hoznak, hanem valódi tapasztalatot, és ettől az egész előadásuknak olyan súlya lesz, amit tankönyvből nem lehet pótolni. A japán munkahelyi kultúráról szóló történeteik egyszerre voltak informatívak és szórakoztatóak.

A 2026-os Tavaszi MondoCon jól szervezett rendezvény volt, amely hozta azt a szintet, amit a hazai anime- és geekközösség elvár tőle. A logisztika gördülékenyen működött, a háromcsarnokos elrendezés pedig valódi térélményt adott: nem volt tömegnyomor, mindenki kényelmesen elfért. A programkínálat széles és változatos volt – a CODA koncerttől a nemzetközi cosplay-sztárokon át a fandubig és az előadásokig –, és bár akadtak kommunikációs döccenések, összességében élvezhető, szerethető, közösségépítő hétvége kerekedett belőle.



## Conértékelő

**Logisztika és megközelítés:** 18/20 – Összességében gördülékeny, jól szervezett.

- Közlekedés: 6/6 – Zökkenőmentes tömegközlekedés, kényelmes különjárat.

- Beléptetés: 7/8 – Gyors, csak a felkészületlen táskellenőrzés lassított.

- Ruhatár: 5/6 – Stabil, csúcsidőben kicsit lassabb.

**Helyszín és Komfort:** 18/20 – Kellemes klíma, jó térhasználat, tiszta környezet.

- Hőmérséklet: 6/6 – Ideális tavaszi idő, beltérben is komfortos.

- Tömegkezelés: 7/8 – Három csarnok miatt sehol nem volt tömegnyomor.

- Tisztaság: 5/6 – Összességében tiszta, vásáros részek hullámzóbbak.

**Programfelhozatal:** 24/30 – Erős, változatos kínálat, néhány kommunikációs hibával.

- Minőség és változatosság: 16/20 – CODA, idol tánc, fandub, előadók, cosplay-sztárok.

- Ütemezés: 8/10 – Általában pontos, kisebb csúszásokkal.

**Ár-érték arány:** 13/15 – A hazai rendezvények között kiemelkedően jó.

- Jegyár: 8/10 – A kínálatához képest korrekt.

- Büfé/árusok: 5/5 – Több étkezési pont, jó eloszlás

**Con-ézés és közösség:** 14/15 – Erős közösségi hangulat, CODA-csúcspont, szerethető atmoszféra.

**Összesen:** 87/100 – Stabil, erős tavaszi con, jó szervezéssel és élvezhető térrel.





## A KEVESEBB NÉHA TÖBB? – ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ A FANTASY EXPÓRÓL

Írta: Iskariotes

### rendezvény - beszámoló



*A tavaszi nagy geek rendezvények sorát idén a Fantasy Expo zárta, a most már állandó helyszínének számító Bálnában.*

*Május 23-án, szombaton nyitotta meg ismét kapuit a rendezvény. Bár a hazai geek naptárban egyre több a nagyszabású esemény, az Expo idén egy merész döntéssel ment szembe a trendekkel. De vajon működik a receptjük a mai piacon? Íme a szubjektív élménybeszámoló.*

### Logisztika

A Budapesti Comic Connal és a Mondo Connal ellentétben a Fantasy csapata nem két-, hanem egynapos rendezvényt szervezett. A hazai geek szubkultúra kicsi, és az anyagi korlátai is behatároltak. Emellett több olyan rendezvény is van, amely kimondottan egy-egy szubbázist akar megszólítani – így létezik külön retro gamer, képregényes, fantasy, Star Wars stb. találkozó. A magam részéről azt gondolom, hogy a többi nagy rendezvény sem tudja feltétlenül jól kihasználni a két napban rejlő lehetőségeket. Egyetlen igazán erős nap helyett ugyanis inkább egy olyan két-napos eseményt hoznak össze, ahol a fontosabb programokat egyszerűen széthúzzák két napra.

Természetesen azt is lehet mondani, hogy ha minden egy napra van zsúfolva, akkor kevesebb a kísérletezési lehetőség a programok között. Ráadásul ilyenkor annyira sűrű a beosztás, hogy az embernek gyakorlatilag nincs ideje együtt lógni a rég látott haverokkal. Illetve sokaknak meg sem

éri csak egyetlen napra feljönni Budapestre, nekik jobban megéri a két nap.

Viszont összességében szerintem most kimondottan jól jött ez az egynapos rendezvény – nekem főleg, mert így vasárnap nyugodtan el tudtam menni istentiszteletre.

Az Expo megint jó időjárást fogott ki, kvázi az év első nyári szombatját, ami az emberek hangulatán is érződött. Mindenki laza volt, és látni lehetett, hogy végre itt a nyár, pezseg a vér. Az időjárás tehát felkészült a melegre, a Bálna viszont nem készült fel a nyárra, így a klíma még nem duruzsolt annyira, mint várhattuk volna (a kistermekben egész jó ment, de a vásártéren kevésbé).

A bejutás most is profin volt megszervezve, a prémium jegy mellé járó csomagba pedig ezúttal egy egérpadot is tettek. Szerintem jó, hogy időnként így frissítik a csomag tartalmát.

### Cosplay

Bár sokféle program közül lehetett válogatni, a rendezvény igazi gerincét most is a cosplayes közösség adta. Megrendezésre kerültek a craftmanship és a performance cosplayversenyek, amelyeket nagyon furcsa a másik két hazai óriásrendezvényvel összevetni. A Comic Con esetében érezhető, hogy komoly pénz van mögötte, és a versenyzők is nagyon magas szintet hoznak. De a legutóbbi hangulata inkább érződött egy szerződésben vállalt, kötelező programpontnak, semmint szívből jövő programnak.

A MondoCon esetében már sokkal több pont teljesül abból, amit én elképzelek hangulatban, szakértelemben stb. egy cosplayverseny esetében, de még ez sem százszázalékos.

És hogy mégis miért jobb a Fantasyé? A csapat egyes tagjai már idestova két évtizede szerveznek ilyen versenyeket, és ez olyan tudást, illetve magabiztosságot ad a csapatnak, amit nagyon nehéz máshogy megszerezni. Ráadásul itt van egyedül gyerekcosplay bemutató is, ami mindig nagyon cuki programpont. Yuriko/Kisa Seira pedig a nem tudom hányadik versenyét is úgy konferálja végig, hogy simán elhiszem neki: a mai nap élete fénypontja. Arról nem is beszélve, hogy a gyerekversenyzőket is azonnal támogatja, ha látja, hogy egy kicsit elanyátlanodnak a színpadon.

Pontosan ez a fajta közvetlenség, a veterán szervezők rutinja és a közösség iránti alázat az, ami miatt a Fantasy Expo cosplayversenyei utánoszhatatlan hangulatúak. Itt nem a rideg profizmus, hanem a közös szenvedély dominál.

### Nézelődés és bemutatók

Azok is bőségesen találhattak maguknak elfoglaltságot, akik inkább passzívan szerették volna eltölteni az időt. Volt klasszikus koto (tradicionális japán citera) előadás, és színpadra lépett a rendkívül lelkes Kagari Yosakoi csapat is, sőt egy Just Dance versenyt is végig lehetett szurkolni. Mondjuk a hastáncbemutatót nem igazán értettem, hogyan került a repertoárba, de a produkció

minősége teljesen rendben volt – legalábbis az én szememmel, akinek a legutolsó ilyen jellegű emléke az iváncsai nyugdíjas klub fellépése volt.

### Kiállítások és rajongói klubok

Arra is akadt bőven lehetőség, hogy mások munkáiból merítsünk ötletet. Megcsodálhattunk egy profi Gundam/Gunpla összeszerelő standot, és működés közben nézhettük a 3D nyomtatást is. Az alkotó kedvűek emellett több írói workshopon is részt vehettek, ahol a látogatók az írásmesterség különböző rétegeibe kaptak bepillantást.

El lehetett merülni az olyan gazdag fantasy világok kiállításában is, mint Tolkien univerzuma – ahol végre én is vettem egy Középfölde-térképet. De a történelmi vívással foglalkozó Buccaneer Martial Arts társasággal is meg lehetett ismerked-

ni, és természetesen a Trekkiek (Star Trek-rajongók) sem hiányoztak a sorból.

### Tematikus termek és a kulturális piac

A Fantasy Expóról most sem hiányozhattak a tematikus termek. Ilyen volt a Steampunk szekció is, amelynek – mint mindig – most is a legmenőbb volt a berendezése. Tudom, hogy az egész csak dekoráció, de vizuálisan hihetetlenül minőségi az összkép.

Emellett egy kimondottan japán kulturális piac is helyet kapott a Bálnában, ahol kézműves kerámiák, füstölők, kardok és páncélok között lehetett böngészni. Egy kezdő weeaboo starter packet simán össze lehetett itt vásárolni. Ide kapcsolódva több érdekes előadást és bemutatót is meghallgathattunk, amelyek közül kiemelkedett

a Hokushin Itto Ryu csapat lenyűgöző páncél- és kardbemutatója.

### Könyvek, képregények és a hazai alkotók

Több olyan alkotóval is találkozhattunk, akik a sci-fi, a fantasy vagy éppen a kettő határmezsgyéjén mozgó, kiváló könyveiket árulták. Aki szeretett volna, magukkal a szerzőkkel is beszélgethetett, akik hihetetlenül pozitívan és lelkesen fordultak az érdeklődők felé. Számomra ez lett az egyik legkedvesebb emlék a mostani Expóról.

A nagyobb kiadók közül egyedül a Vad Virágok képviseltette magát, és tőlük egyik ámulatból a másikba estem. Egyrészt megjelent az Usagi Yojimbo 30. kötete – és ne feledjük, idén 20 éve, hogy a kiadó elkezdte ezt a sorozatot itthon megjelentetni! Nagyon nagy elismerés és pacsi a csapatnak ezért a kitartó, fantasztikus munkáért. Plusz külön élmény volt látni, hogy mennyire figyelmesen, és a legnagyobb szakértelemmel fordultak a vásárlók felé.





## Aktív programok

Aki nem csak passzívan akart részt venni az eseményen, annak több lehetősége is volt az aktív kikapcsolódásra. Lehetett például tradicionális japán táncot tanulni a Kagari Yosakoi csoporttól, akik pedig a modernebb irányzatok felé mozdultak volna el, azoknak a K-pop tánc tanulás biztosított remek lehetőséget.

Különböző workshopokból sem volt hiány, így a látogatók készíthettek miniatűr torii kaput, hűtőmágnest és még ki tudja, milyen kreatív cukiságokat. A Magyar Anime Társaság pedig a már jól bejáratott programjával, a manga rajzworkshop-pal várta az alkotni vágyókat.

Aki kíváncsi volt rá, a hanafudát is kipróbálhatta. Fel is merült bennem, hogy lassan lehetne szervezni egy kisebb rendezvényt, ami kimondottan a tradicionális japán játékokra fókuszál – a go, a shogi, a hanafuda vagy a karuta mind nagyon érdekes színfolt lenne.

Szintén mára már klasszikus programnak számítanak a Nissin cég játéakai; nagy kár, hogy a többi, hazánkban jelen lévő japán vállalat nem látogat ki az ilyen eseményekre.

Aki a gamerkedést szerette volna aktívabban üzni, annak lehetősége volt távirányítós Super Mario kisautókat vezetni egy focimeccs keretében. Ezzel kapcsolatban felötlött bennem, hogy a budapesti Bajnokok Ligája döntőre reflektálva egy mini kupa kiírása is nagyon jól rezonált volna a közönséggel. Természetesen helyet kapott egy



retro konzol részleg és egy kimondottan Nintendo-ra fókuszáló sarok is – ráadásul teljesen ingyen! Utóbbi nem is olyan egyértelmű mindenkinek: volt például olyan külföldi látogató, aki külön megkérdezte, hogy kell-e fizetni a gépek használatáért.

Ami kimondottan tetszett még, az a Tudós Kuckó volt. Szerintem ez egy nagyon jó irány: minden korosztály élvezheti, ráadásul még tanulni is lehet belőle.

## Előadások

A nap egyik legizgalmasabb előadását Pór Andrea tartotta, aki Japánban él, és kimonókat díszít csodálatos magyar hímzéssel. Andrea hihetlenül lelkesen mesélt a munkájáról, a hímzései pedig gyönyörűek – fantasztikus élmény volt látni, ahogyan ez a két teljesen eltérő kultúra egyetlen ruhadarabban alkot tökéletes egységet.

Ricz előadása azt mutatta be, hogy a különböző animék hogyan dolgozták fel a II. világháború végét. Spoiler: nem csak a Szentjánosbogarak sírja foglalkozik ezzel a témával, és nem csak azon az egy filmen lehet zokogni.



Az Anime Dumapartiról a magam részéről a kötelező szerénység okán inkább nem nyilatkoznék, de a legnagyobb önkritika mellett is minimum tökéletes volt.

*Mindent összevetve a Fantasy Expo idén is bizonyította, hogy a kevesebb néha több. Lehet, hogy nem áll mögöttük akkora költségvetés, mint a Comic Con mögött, és nem töltenek meg egy egész hétvégét, mint a MondoCon, de a családi hangulat, a rutin és a szívből jövő szervezés miatt még mindig ennek a rendezvénynek van a legnagyobb lelke. Reméljük, a klímát legközelebb sikerül jobban beüzemelni, részemről a következőn is fixen ott a helyem!*

## Conértékelő

**Logisztika és megközelítés:** 19/20

- Közlekedés: 5/6 – A Bálna tömegközlekedéssel szuper helyen van (több villamos, metró a közelben), de a parkolás nehézkes lehet.

- Beléptetés: 7/7

- Ruhatár: 7/7 – Általában gördülékeny a Bálnában, de a tavaszi/nyári idő miatt most kevesebben is használták.

**Helyszín és komfort:** 20/25

- Hőmérséklet: 6/8 – A Bálna nem készült fel a nyárra, így a klíma még nem duruzsolt annyira.

- Tömegkezelés: 6/8 – Egynapos rendezvényként sűrűbb volt, de a tágas terek és a folyosók miatt kezelhető maradt.

- Tisztaság: 8/9 – A Bálna alapvetően tiszta, modern épület, a mosdók is bírják a kiképzést.

**Programfelhozatal:** 23/25

- Minőség és változatosság: 13/13

- Ütemezés: 10/12 – Nagyon zsúfolt a beosztás, picit sűrű volt minden egyetlen napra, de a Dumaparti minimum tökéletes volt!

**Ár-érték arány:** 13/15

- Jegyár: 7/8 – A prémium jegyhez járó egérpad és a sok ingyenes free-to-play és retro részleg miatt abszolút megérte a látogatóknak.

- Büfé/Árusok: 6/7 – A japán kulturális piac és a könyves árusok (Vad Virágok) zseniálisak voltak, a büfé árak a Bálnában a szokásos conszintet hozták.

**Con-érzés és közösség:** 14 /15 – A családi hangulat, a rutin és a szívből jövő szervezés miatt még mindig ennek a rendezvénynek van a legnagyobb lelke.

**Szumma:** 89 /100 – Kiváló rendezvény!

# *N-CON*

## *NINTENDO NAP*

Magyarország legnagyobb Nintendo központú klubja.  
Negyedévente elhozzuk a Nintendo legjavát minden régi és új rajongónak.

- Az összes asztali Nintendo konzol kipróbálható!
- Szabad dokkok saját Nintendo Switchednek.
- Tematikus és retró versenyek.
- Kellemes, családi hangulat.
- Kitelepülést vállalunk rendezvényekre.

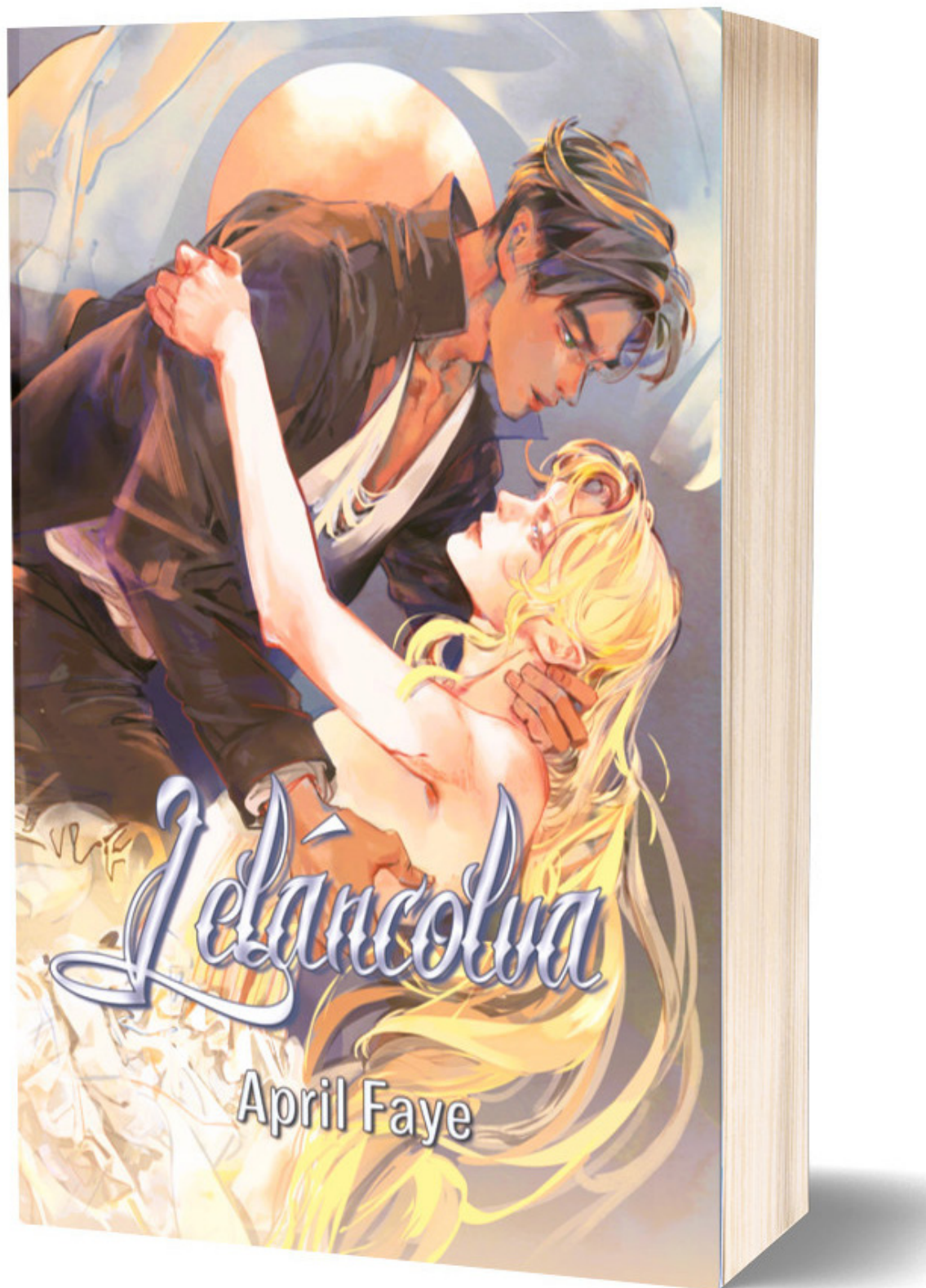
Elérhetőségeink:



# *N-CON*

## *NINTENDO NAP*





## APRIL FAYE INTERJÚ

Készítette: Catrin

### riport

*Interjúalanyunk ezúttal April Faye magyar boys love szerző, illetve fordító, aki jelenleg a Vad Virágok Kiadónak készít manga- és regényfordításokat. Leláncolva című regénye pedig tavaly jelent meg először nyomtatásban. További terveiről és fordítói tevékenységéről faggatóztunk.*

**Szia! Először is gratulálok a saját kiadói alapításához és a Leláncolva megjelenéséhez! Mesélj nekünk magadról és a művedről: milyen út vezetett a kiadásig?**

Nagyon köszönöm! Még mindig kicsit hihetetlen ez az egész. Régi álmom volt, hogy egyszer saját kiadóm legyen, úgyhogy két legyet ütöttem egy csapásra: könyvem is lett és kiadóm is. 😊 A Leláncolva megjárta a Könyvmolyképző Kiadó regényíró pályázatát, az Aranymosást, ahol Rakéta Projectes lett, de menet közben sajnos megszűnt a pályázat. (Ha én valahová beteszem a lábam... XD) Ez adta meg az utolsó lökést, hogy végre nekivágjak.

A Leláncolva egy BL romantasy vérfagyasztó fordulatokkal, melyben egy magának való tolvaj és egy éles nyelvű kurtizán kényszerű szövetséget köt. Arról azonban egyiküknek sincs fogalma, milyen mély a sötétség, amely az életüket fenyegeti. Szívesen ajánlom a könyvet azoknak az olvasóknak, akik szeretnek elmélyedni a karakterekben, és nem rettennek vissza a horrorisztikus elemektől.



**Hogyan zajlik nálad az írás folyamata? Mennyire tervezel meg mindent is előre, meddig dolgozol egy adott történeten? Lássunk pár írástechnikai részletet!**

Nálam minden a karakterekből indul, ha őket jól ismerem, akkor a történet összerakja magát, mert a téma és a mondanivaló is belőlük fakad. Nem szeretek mindent az utolsó részletig előre megtervezni, de természetesen a legfontosabb fordulópontokat, a kulcsjeleneteket és a történet általános ívét kitalálom előre – aztán addig pörgetem a fejemben az eseményeket, amíg össze nem állnak, és csak utána ülök le írni.

**Melyik történeted eddig a kedvenced, és a Leláncolva karakterei közül kit, illetve milyen jelenetet favorizálsz leginkább?**

Lehetetlenség kedvenc történetet választani, mindet imádom. 😊 Mindig az a kedvenc, amit épp írok, most éppen a soron következő regényem, a Hazugságok és egyéb mérgek, ami a Leláncolva világában játszódik, és kicsit jobban körüljárja az alkímia témáját.

Joshnak viszont mindig is különleges helye lesz a szívemben, szóval (bár kicsit szégyellem magam Gus miatt, de) a Leláncolvából egyértelműen ő a kedvenc karakterem. Ami a kedvenc jeleneteimre illeti – spoiler nélkül – nagyon szeretek egyes visszaemlékezéseket. És a szobros jelenetet.

A szobros jelenet megírására hónapokig készítettem a lelkemet.

**Könnyedén, hangulatosan jelenítesz meg horror- és erotikus jeleneteket. Mennyire nehéz ezeket megírni – pláne utóbbit – fogalmazás szempontjából?**

Fura, mert nem szeretek horrort olvasni, de írni már annál inkább, úgyhogy majdnem minden regényembe és novellámba bekúsznak a naturalista, kissé nyugtalanító jelenetek. Az erotika viszont több tanulást és gyakorlást igényel, mert egyáltalán nem jön természetesen nekem. Pont

ezért igyekszem sok „szakirodalmat” olvasni, illetve írtam egy egész kisregényt gyakorlás gyanánt a Wattpadon – nagyon köszönöm, ha szerinted könnyednek tűnik, ez a legnagyobb dicséret. 😊

**Említetted a hírleveledben, hogy a saját kiadód alatt más szerző műveivel is találkozhatunk idén. Mik a terveid, mennyire szeretnéd a jövőben az írói körödet bővíteni, illetve milyen művek várhatók tőled a közeljövőben?**

Az idei project nagyon izgalmas. Valóban lesz egy új szerzőnk, de még nem árulhatok el róla sokat – annyit megsúgok, hogy egy külföldi

íróról van szó, és egy olyan regényről, ami nagyon fontos nekünk. Remélem, hogy az olvasóknak is tetszeni fog. Borzasztó büszkék vagyunk rá, hogy foglalkozhatunk vele. Nekem is jön ki idén új könyvem (ld. fentebb), de az most kicsit háttérbe szorul emellett. Egyébként szeretném majd egyszer megnyitni a kiadó ajtaját más magyar BL írók előtt is, de hagyom, hogy ez organikusan alakuljon.

**Mikor megérkezett az előrendelt könyved, meglepődtem, hogy kis ajándékokat is küldtél hozzá (könyvjelző, képeslap, matrica). Nagyon tetszetős kiadvány! Továbbra is tervezel ilyen kis kiegészítőket?**

Igen, mindenképpen! Minden regényem mellé szeretnék ajándékokat csomagolni, és apróságokkal meglepni az olvasókat, szerintem ez a szépsége a kis kiadóknak. 😊

**Milyen volt az artistokkal együtt dolgozni? Hogyan választottad ki őket?**

Nagyon szuper volt a közös munka mindkét esetben. Anticia J.K.-t egy közös ismerősön keresztül találtam meg, és egyből beleszerettem a stílusába, m00nt pedig már jóval korábban követtem, és amikor kiderült, hogy elvállalta a Vad Virágoknál megjelent *Bor és kard balladájának* illusztrálását, azonnal megkönyörkeztem. 😊

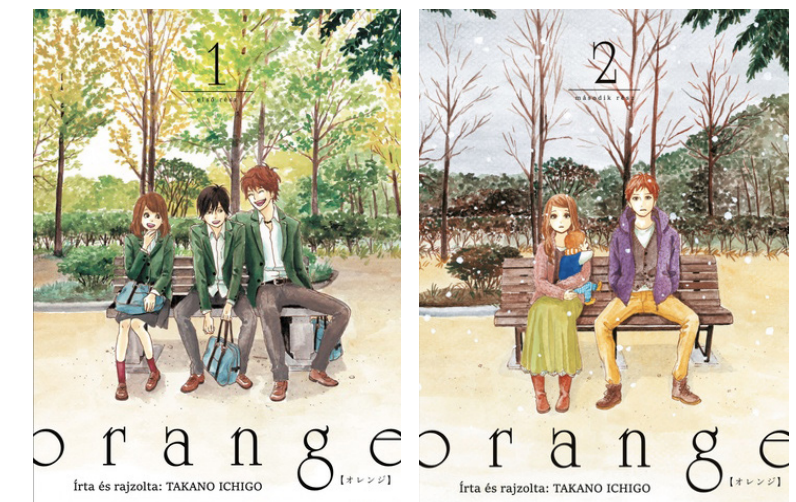
**Tervezel más zsánerben is alkotni, vagy a BL marad az alap?**

Biztos, hogy maradok a BL-nél, de nem mondom azt, hogy sosem fogok mást is írni. Például van egy nagyon régi ifjúsági cli-fim, amit mindenképpen szeretnék egyszer leporolni.

**Térjünk át a fordítói tevékenységedre. Hogyan lett belőled fordító, és milyen az *Orange* mangán dolgozni?**

Gimi óta csinálom fanfordításokat, és még ennél is régebben írok, így kötöttem ki végül műfordítóként. 2014-ben jelent meg az első általam fordított könyv, és azóta – kisebb-nagyobb kihagyásokkal – folytattam is a fordítást. 😊

Az *Orange* manga azért is kedves a szívemnek, mert ez az első hivatalos fordításom, ami japán nyelvről készült.



Végre jó hasznát vehetem a nyelvvizsgámnak. De máskülönben is egy élmény ezzel a mangával dolgozni: a történet szívet melengető, keserédes, imádnivaló szereplőkkel. És igazságot Suwának! :D

### Elárulhatod, min dolgozol még a Vad Virágoknál? :)

Húha, nem tudom, mennyit árulhatok el. :D Az biztos, hogy idén érkezik a *Lord of Mysteries* első kötete, amit szintén én fordítok. Ez egy nagyon izgalmas kínai isekai regény, ami komoly feladat, ugyanakkor felelősség is, hiszen a történetnek méltán nagy a rajongóbázisa.

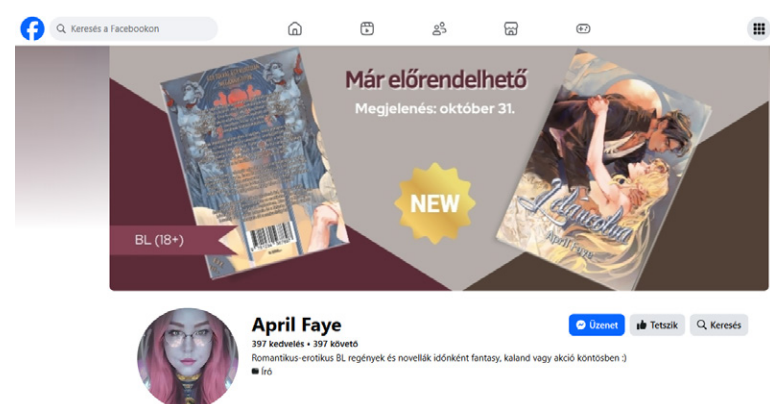
### Mivel fanfordítóként is tevékenykedsz a Boukendan csapatnál, meséj kicsit, mi mindennel foglalkozol náluk?

Én például nagyon szeretem az SVSSS és HSAV danmei fordításaidat, de a Qi Ye is érdekel. Miért ezeket a címeket választottad?

A Boukendan egy kétszemélyes csapat, igazából passion project nekem is és Robinak is. Mindig az alapján választjuk ki, mit fordítunk, hogy mi az, amit igazán szeretünk, és szenvedéllyel tudunk csinálni. A fordítás a rajongásunk kiélése. Így kerültek képbe a danmeiek is – lényegében a kedvenceimet kezdtem el fordítani. Bár mostanában nem vagyok aktív, általában egy-egy új szerelem fel szokott ébreszteni a hibernációból.

### Mik még a kedvenc danmei regényeid, valamint animéid, mangáid, könyveid? Kik a kedvenc alkotóid?

Ne tegyél fel ilyen kérdést egy fangirlnek! :D A kedvenc danmeieim listája nem lesz nagyon meglepő – abszolút favorit a *Qi Ye*, az *SVSSS*, az *MDZS* és talán a *Qi Wei Shang*. Mindegyik regényben nagyon rezonálok a főszereplőkkel. 😊 Életem álma lenne, ha a *Qi Yéből* csinálnának egy előszereplős filmet – ha lehet, cenzúra nélkül –, de azzal is megelégszem, ha kijön végre angolul a regény. :D Mangák és animék tekintetében végtelesen hosszú a lista, de íróként óriási hatással volt



rám a *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, illetve a *No.6*, utóbbiból kifejezetten imádom a regényeket és a mangát.

Írókból legalább ilyen hosszú a sor, de a tavalyi évem kedvencei voltak: C. S. Pacat és Everina Maxwell. Pacat *A rab herceg* sorozatból lehet ismerős a hazai olvasóknak. Maxwell még nem jelent meg itthon.

### Mi a véleményed akár a hazai, akár a külföldi boys love és danmei kiadványokról, fordításokról (fan és hivatalos egyaránt)? Továbbá mit gondolsz a fandomról?

Nehéz erről általános véleményt megfogalmazni. Szerintem az mindenképpen szuper dolog, hogy egyre több cím lát napvilágot, az már kevésbé, hogy nem minden kiadvány kapja meg ugyanazt a törődést. Különösen hálás vagyok a danmei kiadásnak, amiért visszahozta a köztudatba az illusztrált regényeket – ez nekem mindig is szívügyem volt. Az pedig szerintem egy csodálatos dolog, hogy a Vad Virágok itthon is lehetőséget ad alkotóknak arra, hogy bemutatkozzanak ezekben a kiadványokban, ráadásul teszi ezt ilyen színvonalas, remek minőségben. Szerintem a magyar danmei fandom rengeteget nyert ezekkel a regényekkel.

**Eléretőségek:**

### Melyik nyelvről szeretsz jobban fordítani, és az összes eddigi fordításod közül melyikre vagy a legbüszkébb (akár hivatalos, akár fanfordítás)?

Angol nyelvről szeretek a legjobban fordítani, mert ez a legkomfortosabb, ugyanakkor a japán nyelv a legizgalmasabb, és most abszolút lubickolok ebben a lehetőségben, éppen ezért pillanatnyilag mindenképpen az *Orange* fordításomra vagyok a legbüszkébb, és nagyon remélem, hogy az olvasóknak is tetszik a végeredmény. 😊 (Emellett azért muszáj megemlítenem az *SVSSS*-t is, ami mindig örök szerelem lesz, és szívem-lelkem benne van – egyszer be lesz fejezve, eskü!)

### Könyveidet akár hazai animés rendezvényeken is megvehetjük. Hol találkozhatunk veled legközelebb?

Legközelebb május 23-án leszek kinn a Fantasy Expón, de igyekszem kijutni minden MondoConra is. Illetve idén június 13-án két szerzőtársammal egyetemben dedikálok az Ünnepi Könyvhéten a Duna-Korzón a 49. standnál déltől. Nagyon örülök mindenkinek, aki benéz! 😊

### Köszönjük az interjút! Üzennél még valamit zárásként az olvasóknak?

Köszönöm, hogy rám szántátok az időtöket és elolvastátok az interjút!



# JAPÁN KIALAKULÁSA

Írta: Hirotaka

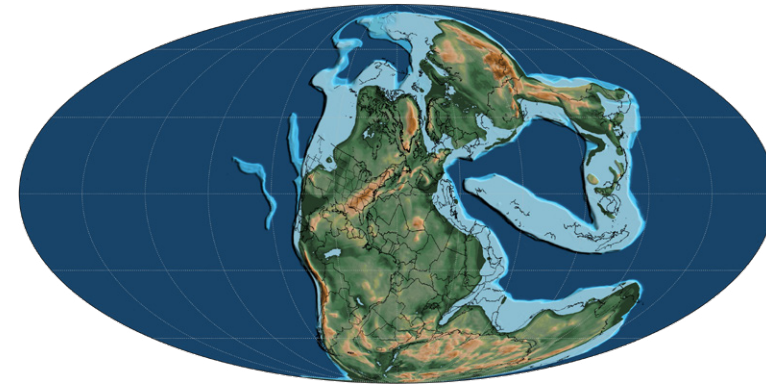
*Egy 2023-as felmérés szerint Japán 14125 szigetből áll. Ebbe a 100 méternél hosszabb partvonalú, természetesen létrejött szigetek tartoznak. Japán területének 97%-át viszont négy fő sziget jelenti, vagyis Hokkaido, Honshu, Shikoku és Kyushu. De hogyan jöttek létre ezek a szigetek, hogyan alakult a főbb szigetek sorsa az elmúlt évmilliók során, és hogyan kerültek a jelenlegi helyükre? Anélkül, hogy tudományos értekezést írjak, a cikkben ebbe merülünk bele, szóval jöjjön egy kis földrajz.*

A Föld szerkezete nagyon leegyszerűsítve a magból, köpenyből és a felső kéregből áll. A kéreg óceáni és kontinentális rétegből tevődik ösz-

sze. Ez, valamint az alatta lévő felső köpeny, legfelső része alkotja a litoszférát. Itt történnek azok a földtani, vagy másnéven tektonikai folyamatok, amik alakítják Földünk felszínét.

Történetünket jó messziről kezdjük, ugorjunk jóval a dínók elé, hogy minél nagyobb képet lássunk át. Bizonyára az emlékeitek tárházából elő tudjátok kotorni azt a fogalmat, hogy Pangea szuperkontinens. Ez az a formáció, amiben 320-150 millió évvel ezelőtt minden földrész össze volt kötve. Ez a paleozoikum és a mezozoikum kora, azon belül is a karbon, perm, jura, triász időszak. A kontinensek összeállása (és szétválása) a Föld tektonikai mozgásainak eredménye, amely

## ☐ távol-kelet - geológia



bolygónk történetében először több mint 1 milliárd évvel ezelőtt történt meg. Ez volt Rodinia. A következőre viszont ne várjunk izgatottan, mivel várhatóan 250 millió év múlva következik be, és a Pangea Ultima nevet kapta. Jó hír, hogy akkor közelebb kerülünk Japánhoz, így talán egy fullos szupervonaton is el lehet majd jutni oda, és nem kell kimalmoznunk a 10+ órás repülőutat átszállással. Bár esélyes, hogy addigra nem ezen a bolygón fog élni az emberiség, ha egyáltalán élni fog.

750 millió éve a Rodinia felbomlása létrehozta a Pantalassa óceánt. A korai szilur korban (443 – 419 millió évvel ezelőtt) elkezdődött az a szubdukciós folyamat, ami révén az óceáni kéreg elkezdett az eurázsiai kontinentális réteg alá csúszni. Ez a folyamat ma is tart. A szubdukcióval együtt elkezdődött az orogenezis is, vagyis a földkéreg felgyűrődése, a hegységképződés a 400 km hosszú konvergens határ mentén. Az évmilliók során több kőzetlemez is teljesen alábukott a kontinentális lemezzel való ütközés mentén, és vált a földköpeny részévé, a megmaradt kőzet pedig metamorfizáció folyamaton esett át. A legutóbbi ilyen az Izanagi kőzetlemez volt 95 millió

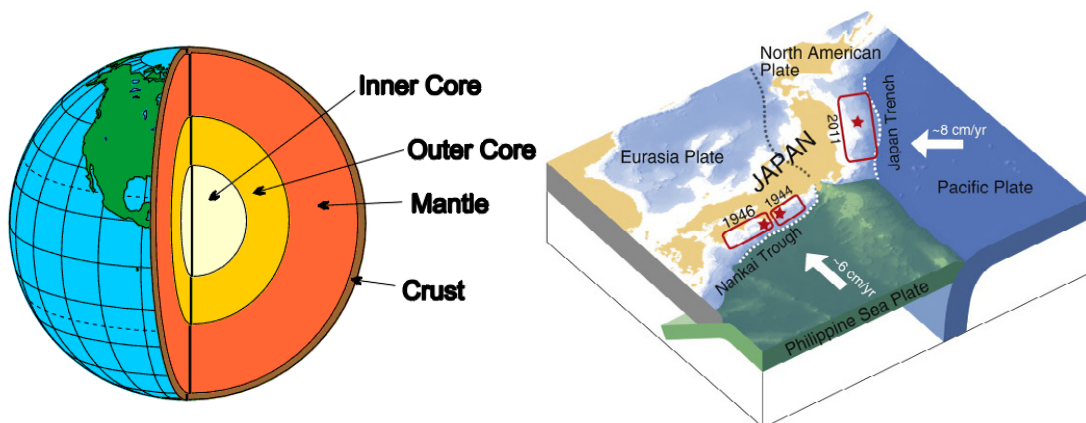
évvel ezelőtt. Közel 70 millió év alatt a szubdukció megtette a hatását. 23 millió évvel ezelőtt a japán földrész elkezdett elszakadni az eurázsiai kontinestől. Először a Chugokuhoz és Kyushuhoz tartozó területek húzódtak el keleti irányba, megnyitva az utat az óceán előtt, amivel létrejött a Japán-tenger. Újabb 12 millió évnél kellett eltelnie, hogy Tohoku és Hokkaido kiemelkedjenek a tengerből.

16-11 millió évvel ezelőtt, a középső miocén korszakban (23 – 5,3 millió évvel ezelőtt) elég sok minden történt a japán szigetvilággal. Honshu északkeleti oldalát Akitától Niigatáig tenger borította. Az északkeleti rész pedig fokozatosan lesüllyedt a vékonyodó kéreg miatt, amit a Japán-tenger egyre nagyobb kiterjedése okozott. Délnyugat-Japán viszont emelkedni kezdett, köszönhetően a Shikoku medence szubdukciójának, nem mellesleg ez a jelenség egyébként aktív vulkáni tevékenységet is okozott a mai Kyushu és Shikoku területén.

Ebben a korban emelkedett ki a Hokkaidón lévő Kitami-hegység, valamint a Hidaka- és Yubari-hegység is.

A Fülöp-szigeteki lemez északnyugati irányú mozgása tette lehetővé, hogy a környék szigetei szépen lassan Honshu részévé váljanak.

Teltek az évmilliók és Japán kezdte felvenni mai alakját. A vulkáni front és a mélytengeri árkok már a jelenlegi közelében húzódtak, de még mindig van 10 millió év a jelenig. A szubdukciós zónában oldalirányú törések, gyűrődések alakultak ki.



Honshu északkeleti részén és Hokkaidón piroklasztos (forró, gyors törmelékáradat) kitorések hozták létre vagy emelték ki az új vulkánokat. Kialakult az Ou-hegység is.

Délnyugat-Japán esetében kicsit nyugodtabb volt a helyzet tektonikai szempontból. Vetődések révén medencék jöttek létre, ahol tavi és folyóvízi üledék halmozódott fel (szedimentológia). Létrejött a Seto-beltenger, valamint az Okinawa-árok is.

Az évmilliókig tartó ütközések során a Tanazawa blokk és az Izu blokk is Honshuhoz ütközött. 8 millió éve ez lett a Tanazawa-hegység, 1,5 millió éve pedig az Izu-félsziget. 2,3 millió éve kezdett el kialakulni a Japán Alpok első, jelenleg északi része, amit még a hegyi gleccserek is alakítottak 60000 évvel ezelőtt. A déli 1,4 millió éve kezdett el kiemelkedni, habár anyaguk késő kréta és jura kori kőzet.

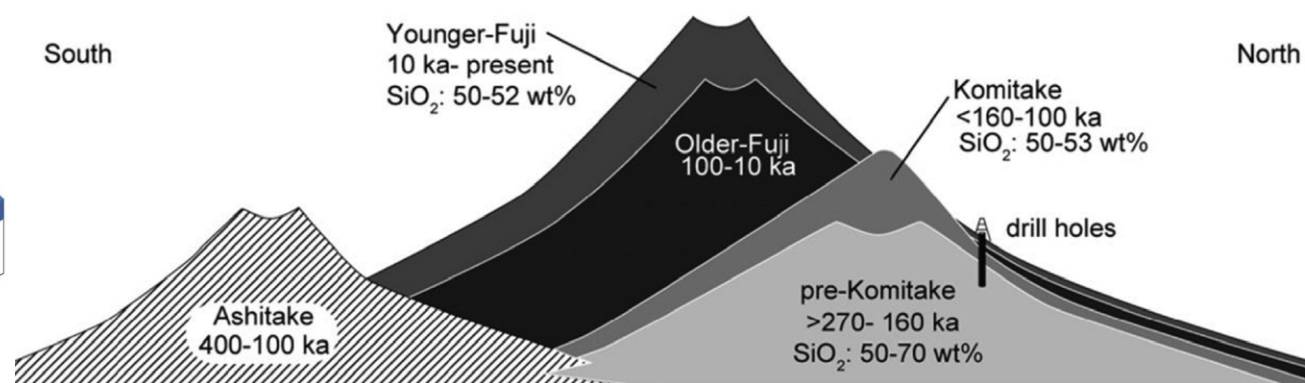
A japán szigeteket 2 millió éve folyamatosan nyomja a Japán-tenger fenekének keleti irányú mozgása, valamint a csendes-óceáni lemez és a Fülöp-szigeteki lemez szubdukciója. Tehát Ja-

pán távolodik az eurázsiai kontinentstől. A Miocén és Pliocén (5,3 – 2,6 millió évvel ezelőtt) körül kialakult hegyképződés felgyorsult. A Kantó-síkság ezek mellett viszont süllyedt, kialakítva Japán legnagyobb termőterületét.

700 ezer évvel ezelőtt tört ki először a Komitake vulkán, a miocén és pleisztocén üledékes kőzeten létrejött 2500 méter magas vulkán lett a Fuji alapja. A folyamatos kitorések törmelékei felhalmozódtak a Komitake oldalán, ami végül egy új hegyet eredményezett, az Idősebb Fujit, ami már 2700 méter magas volt. Végül 10000 évvel ezelőttől számolják az új, vagyis a mai Fuji létrejöttét. A Fuji az eurázsiai, csendes-óceáni és a Fülöp-szigeteki lemez csomópontjában fekszik, a magmakamrája pedig kb. 20 km mélyen található.

Japán azonban nem szakadt el teljesen a kontinentstől. A 10000 évvel ezelőtti jégkorszak alkalmával mamutok és különféle állatok érkeztek Szibériából és a koreai-félszigetről. De az állatvilágról majd egy későbbi cikkben.

A távoli jövőben jelenleg azt jósolják, hogy Ausztrália 50 millió év múlva, Amerika pedig 200



millió év múlva fog ütközni az ázsiai kontinenssel, ami által új szuperkontinens jön létre. A csendes óceán eltűnik, ahogy a Japán szigetek is.

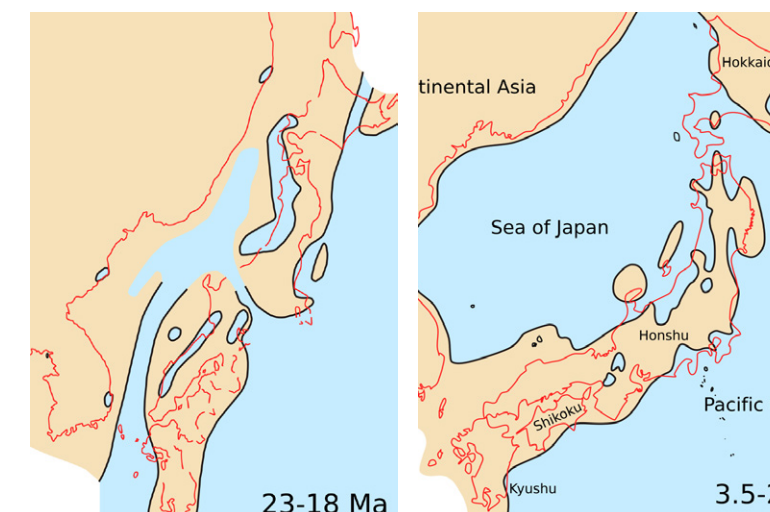
## Japán kőzetei

A kőzeteket három csoportba osztjuk: magmás, üledékes és metamorf. Ez gyakorlatilag a képződésük formája szerinti csoportosítás.

A magmás elég egyértelmű, vulkanikus tevékenység során a forró magma kihűl és megszilárdul. Az üledékes esetében valamilyen létező anyag/kőzet halmozódik fel adott területen.

Többnyire ez történik a folyók környékén, amik szállítják a kőzeteket. A metamorf pedig a magas hőmérsékleten és nyomáson létrejött kőzeteket jelenti.

Nem meglepő, hogy Japán a vulkanikus kőzetek egész tárházát tudja felvonultatni. Egyik ilyen a tufa, ami főleg a leülepedett és kőzetté formálódott vulkáni piroklasztikus hamu. A magmás kőzetek az ásványianyag tartalmuk és arányuk alapján lehetnek gránit, andezit vagy riolit. A



gránit, ami a legjellemzőbb Japán szerte, a felszínének 11,6%-át alkotja. Az andezit megszilárdult lávából képződött kőzet, szintén rendkívül elterjedt, ugyanígy a bazalt. Üledékes kőzetnek jó példa a homokkő vagy a mészkő.

Külön érdekesség, hogy a legrégebbi kőzet, amit Japánban találtak, az gránit gneisz, ami kétmilliárd éve keletkezett.

*Japán kialakulása rendkívül változatos és aktív volt az évmilliók során, és minden területének megvan a maga geológiája, ásványi és kőzeti sajátossága. A tektonikai folyamatok, a vulkanizmus, a süllyedt területek, a folyók és tavak medencéi, a gleccserek munkája formálta azzá a gyönyörű tájjá, amit ma ismerünk. Jó, ha erre is gondolunk, amikor arra járunk vagy a szebbnél szebb tájképekben gyönyörködünk. Akik animében is barátkoznának a geológiával, azoknak a Ruri Rocks című animét tudom ajánlani. (AniMagazin 88.)*

# 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