



TYR LEGENDÁJA

ÍRTA: A.KRISTÓF

KALANDOZÁS A VIDEOJÁTÉKOK FÖLDJÉN

Bevezetés

Először a cím megmagyarázásával kezdeném, azért adtam ezt az alcímet a cikknek, mert az egész manhwa egy videójátékra emlékeztet. Ezt elsősorban a történetre és a szereplők képességeire értem. A történet egy klasszikus videójáték történetéhez hasonlít, az öcsike megkapja a pár éve eltűnt bátyja naplóját és úgy dönt, hogy az ott feljegyzett helyek és események alapján megkeresi az eltűnt testvérét. Útközben olyan személyekkel találkozik, akik különböző okoknál fogva csatlakoznak hozzá. Az út rengeteg kalandot és kihívást tartogat, melyek egyre veszélyesebbek lesznek, ameddig végül elérünk az utolsó, legnehezebb és legjelentősebb kalandig.



A karakterek úgyszintén a videójátékok világára hajaznak, a különböző emberek klánokba/céhekbe tömörülnek, a személyeket is különböző osztályokba sorolják (harcosok, sámánok stb.), valamint a szereplők olyan képességekkel rendelkeznek, amelyekkel többnyire szintén a videójátékok világában lehet találkozni (kard robbanás, lángoló ököl, tornádó szél csapás stb.). A történetünk főhősei zsoldosokként dolgoznak, tehát megbízásra végeznek el többnyire vadász vagy védelmi feladatokat, ez is a klasszikus MMORPG-ben működő küldetés rendszerre hasonlít.

Feljebb említettem, hogy egy manhwáról van szó és nem egy mangáról, ez azonban nem kell, hogy elbátortalanítson senkit, ugyanis az egyetlen különbség ismét mindössze annyi, hogy nem jobbról balra kell olvasni az oldalakat, hanem a mi írásmódunknak megfelelően balról jobbra haladva.

Eddig a történet talán egy átlagos videójáték történetének tűnhet, de hadd magyarázzam el, hogy miért érdemes mégis elolvasni:

Fontosabb szereplők

Tyr: a történetünk főszereplője, egy fiatal, tapasztalatlan, de energiával teli személy. A történet gyakorlatilag az ő utazását mondja el, azt a kalandot, ami során a testvérét keresi. Személyiségét tekintve egy forrófejű, energetikus, jószívű



és kedves személy. Ezek mellett gyakran ostoba döntéseket hoz, valamint az éles meglátások és észrevételek se erősítik a fegyverkészletét. Gyakorlatilag egy naiv fiatal, aki komoly elhatározással és erős akarattal rendelkezik. Tyr a harcosok csoportjába tartozik és hosszú kardokkal küzd.

Loki: indirekt módon ő is a történet főszereplője, ugyanis annak ellenére, hogy személyesen csak a történet végén jelenik meg, a naplója által az egész történetben hivatkozásokat láthatunk rá. Akár csak Tyr, ő is egy jószívű és jót akaró személy.



A történet végén már egy sokkal tapasztaltabb és világot látottabb személy, köszönhetően az utazásának, amiről a naplója tanúskodik. Loki a mágusok csoportjába tartozik, képessége az állatok megszelidítése/állat kommunikáció.

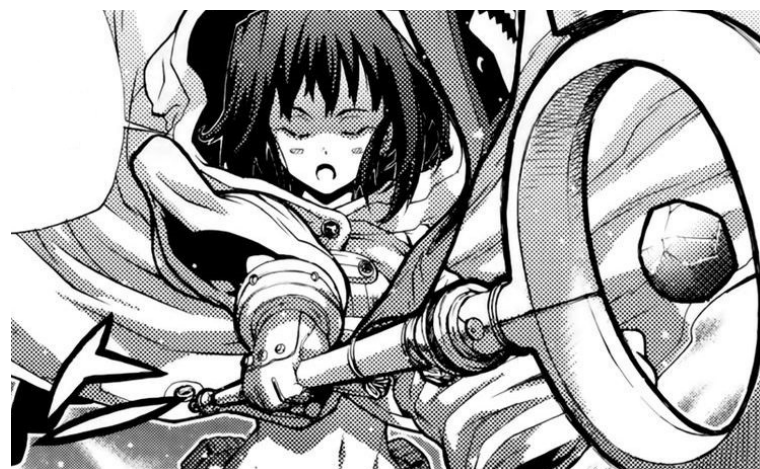


Banter: már a történet elején feltűnik és az események láncolata révén közös csapatba verődik Tyrrel. Ő már egy idősebb személy (valahol a 20-as, 30-as éveiben járhat), aki már jelentős tapasztalattal rendelkezik a zsoldosok világáról és arról a világról, amibe Tyr csöppent. Személyiségét tekintve őszinte és megbízható, hajlandó kiállni a társaiért és minden tőle telhetőt megtesz, hogy hű legyen az elveihez. Banter a harcosok csoportjába tartozik, fegyverként buzogányt használ.

Jin: Banter barátja, egyszerre is jelennek meg a történetben, így ugyanazon események lácolata révén kerül Tyr oldalára, mint Banter. Személyiségét tekintve ugyanaz mondható el róla, mint Banterről. Fő oka arra, hogy a csapatban maradjon az, hogy segíteni akar Banternek a céljai elérésében. Nagyjából Banterrel egyidős. Jin is a harcosok csoportjába tartozik, fegyvere: karom/karmok.



Isabel: egy fiatal lány, akivel Tyr és csapata egy megbízás során találkoznak. Isabel ízig-vérig állatvédő, ami sok borsot tör Tyr csapatának az orra alá, mivel a küldetésük, hogy megvédjenek egy állatkereskedést. Személyiségét tekintve elszánt állatvédő, emellett kissé öntelt és arrogáns, de jószívú és segítőkész. Isabel egy harci sámán (battle mage).



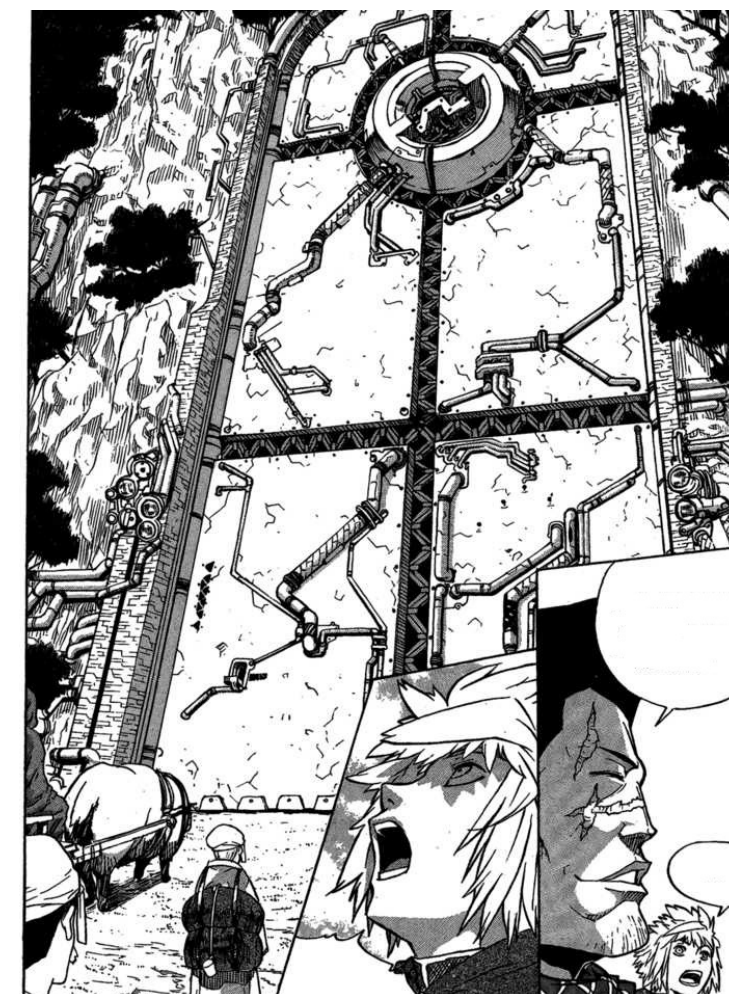
Fekete kör (Black circle): egy szervezet, amely a történet fő gonosztevéjeként jelenik meg. Több erős taggal is rendelkezik, többnyire fekete mágiaát használnak és alapvető céljuk az emberiség károsba taszítása egy új „sötét korszak” előidézése.

GOA: az előbb említett szervezet ellentéte, egy olyan szövetség, amely a múltbéli ereklyék védelmére és a veszélyek elhárítására tette fel az életét. Egy kiterjedt szervezet, mely az emberek védelmére jött létre. Számtalan tagjuk van az egyszerű közkatonáktól a jelentős harci erővel bíró különleges ügynökökig.



Fehér Hold törzs (White Moon clan): egy céh, melynek csak harcos tagjai vannak, arra tették fel az életüket, hogy legyőzik és megakadályozzák a Fekete kört és céljait. A GOA-val ellentétben kifejezetten a Fekete kör és a fekete mágia ellen harcolnak.

Zsoldos szövetség: egy közvetítő szervezet, amely zsoldosokat regisztrál, valamint a különböző küldetéseket adja ki a tagjainak.



„A történet hétköznapiak tűnhet, de a megszokott keretet rendkívül kreatív és ötletes karakterek és megoldások töltik ki.”

Személyes vélemény

A történet hétköznapiak tűnhet, de a megszokott keretet rendkívül kreatív és ötletes karakterek és megoldások töltik ki. Rengeteg olyan mellékszereplő van, akik egyedi motívumokkal és háttértörténettel rendelkeznek. A történet összeszedett és jól meg van tervezve, nincsenek nyitva hagyott kapuk vagy kérdőjelek. Egyedül a történet vége lett egy kicsit elhamarkodva. Túl gyorsnak éreztem, hogy a történetet gyakorlatilag három fejezetben lezárták, azt még lehetett volna egy kicsit boncolgatni a végén.

Rajzolási stílus

A rajzolási stílus teljes mértékben a mangához húz és nem a klasszikus manhvához. A rajzolás során a különböző karakterek részletesen lettek ábrázolva, ez igaz még a mellékszereplőkre is; elmondható, hogy bárki, aki mond egy mondatot, az részletesen meg lett rajzolva. Emellett az épületek és a környezet is részletes figyelmet kapott. Összegezve tehát egy a szemnek tetszetős, kellemes rajzolási stílussal rendelkezik a mű.

Kinek ajánlom

Nos elsősorban azoknak ajánlom, akik jártasak a videojátékok világában, és kedvelik az ott látott történetvezetést (megbízások által halad előre a történet), valamint a videojátékokra jellemző

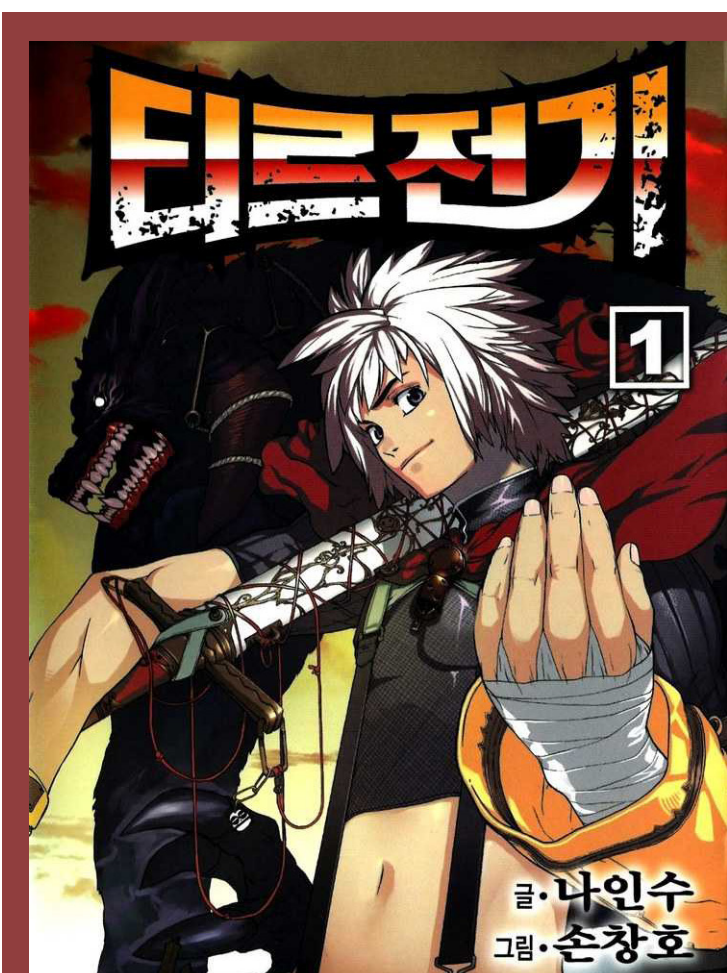


harci stílust. Emellett az akció és shounen kedvelői sem fognak csalódnani, a történetben nincsenek fillerek és minden megbízás akcióval teli, tehát az olvasó nem fog unatkozni. Mindezeket túl az alkotóknak sikerült jelentős mennyiségű humort is belecsempészniük a történetbe, leszámítva az utolsó megbízást, minden egyes küldetésben számtalan humoros jelenet fordul elő. A humor általában a helyzetből adódik és a karakterek viselkedésén csattan le.



A történet utóéletéről

Sajnálatos módon azt kellett tapasztalnom, hogy a mű alig ismert a különböző rajongói oldalakon. Ezenkívül sem anime, sem bármilyen más adaptációra utaló nyomot sem találtam. Így azt kell, hogy mondjam, minden bizonnyal nem lesz semmilyen folytatása a történetnek. Többek között ez is volt a fő oka annak, hogy ezt a népszerűsítő cikket megírtam, mivel úgy gondolom, hogy a történet sokkal izgalmasabb és eseménydúsabb annál, mintsem hogy szó nélkül elmenjen mellette valaki.



Író: Ra In-soo

Rajzoló: Son Chang-so

Műfaj:

akció, kaland, fantázia, shounen, komédia

Publikálás éve:

2010. 09. 13-tól 2012. 08. 18-ig

Hossz: 66 fejezet

Források:

Legend of Tyr wikia