



KENRAN BUTOU SAI

THE MARS DAYBREAK

ÍRTA: HIROTAKA

Az idén 20 éves *Bones* sok-sok remek animét adott már nekünk az évek során, legyen az akár adaptáció, mint az *FMA*, a *Soul Eater*, a *Go-sick* vagy napjaink egyik nagy hype címe, a *Boku no Hero Academia*, akár original, mint a *Wolf's Rain* (*AniMagazin* 12.), a *Tokyo Magnitude* (*AniMagazin* 27.), a *Xam'd* (*AniMagazin* 10.) vagy éppen e cikk témája, a *Kenran Butou Sai*.

Természetesen nem lett mindegyik *Bones* anime meghatározó, ismert, és nem is sikerült mindegyik jól. A *Kenran* is egy azok közül, amik sosem kaptak nagy visszhangot, ennek megfelelően el is tűnt az animeipar útvesztőjének sötét sikátorában.

Ám olykor igazi meglepetéseket lehet találni ott.

Marsi kincsvadászat

Ez a cím tökéletesen leírja dióhéjban, hogy miről is szól az anime, de azért ez mégiscsak egy ajánló cikk és nem egy twitterposzt.

Helyszín tehát a Mars, ráadásul a bolygót már sok-sok éve kolonizálták, olyannyira rég, hogy már történelemnek számít, és a felszín nagy részét óceán borítja. Az emberek pedig hatalmas úszóvárosokban laknak. Ezzel kapcsolatban két dolgot muszáj leszögezni, hogy képben legyetek. Ezek a városok inkább szemétdombok vagy roncs-telepek, magyarul lepukkantak, sok épület pedig a „hozzáérsz és összedől” kategóriába tartozik. Senki se számítson repülő autókra és felhőkarco-



lók alkotta metropoliszokra, ahogy a zöld felület keresésébe sem kell energiát ölni. El lehet képzelni, milyen az élet, gazdaság kb. nincs, a kaja meg hát, drága, mint a gyémántgyűrű, a kalózkodás pedig reneszánszát éli, csak itt gályák helyett tengeralattjárókkal tolják a szakmát. Ebből világosan látszik, hogy a rendfenntartás sem egyszerű feladat, a kormányzat tehetetlen és függ a Földtől.

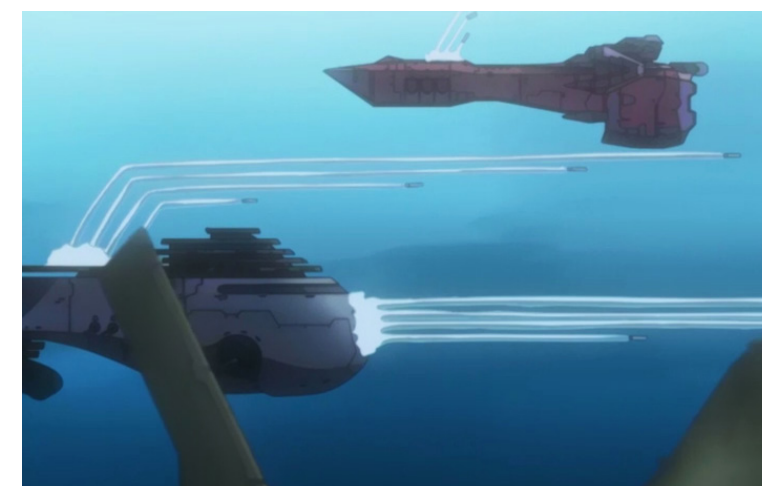
A sok úszó rozsdatelep egyikén él Gram River, aki árvaként nőtt fel. Gondoskodik két kiskorú társáról, amikor éppen van melója.

A történet elején egy új katonai egység érkezik ide és pont érkezésükkor bukkan fel a Mars legismertebb kalóztengeralattjárója, az Aurora. Az új egységet pedig egyből bedobják a mély vízbe. A vízalatti harcok közben, a városban Gram egyik barátját menti meg egy nem éppen legális meló kapcsán, és naná, hogy nem ússza meg szárazon. Ekkor sikerül belekerülnie egy mechába, és a csata után az Aurora fedélzetén köt ki. Gram a hajó fedélzetén megtalálja önmagát, és a pénz



ígérete miatt csatlakozik a hajó legénységéhez. Ettől fogva az anime végigköveti az Aurora és a fedélzetén élő kalandját, nyomukban a földi egységekkel, amiknek egyik tagjáról, Vestemonáról kiderül, hogy Gram régi árvatársa, aki mint katona tért vissza a Marsra. Kettejük kapcsolata és privát harca pozitívan fűszerezi meg az eseményeket és becsempész egy minimális romantikát a történetbe.

Az anime nagy százalékban a víz alatt játszódik (a harcok is), azon belül is az Aurorán, néha szállunk csak partra. Megismerjük az egész legénységet, kapcsolatukat, mint néző, együtt leszünk velük harcban, taktikai megbeszélésben, ebéd vagy vacsora közben és ünnepekkor is. Egy jól összerakott csapatot kapunk, akiket hamar megszeretünk, kalózsors ide vagy oda, szurkolunk nekik és aggódunk értük. A katonák nem nagyon hagyják őket nyugton, gyakran kerülnek összetűzésbe, továbbá egy rivális kalóz is csatlakozik a kalandhoz.



És, hogy mi ennek az egész víz alatti hajtóvadászatnak a célja? Mégis miért kockáztatná életét egy csapat kalóz, ha nem egy nagy és legendás kincsért! Ezzel az úttal, viszont az Aurora méhkasba is nyúl, a történetet tovább bonyolítja egy lehetlenyi politika, mert állítólag a kincs a Mars és a Föld viszonyát és jövőjét is meghatározza majd. De, hogy mi az a kincs, valamint, hogy ki, miért, kinek és hogyan dolgozik, azt derítsétek fel ti!

A kalózok és a többiek

A szereplőgárda fontos magja az animének és a történet előrehaladtával egyre közelebb kerülnek hozzánk. Interakcióikat nem lehet nem szeretni, mindenki reálisan cselekszik.

Az Aurora csapata, ahogy egy kalózhajó legénységének lennie kell, eléggé szedett-vedett. A kapitány **Elizabeth**, aki mérsékelten debella alkattal és domináns stílusával igazi vezető. Több tökösség szorult a kisujjába, mint az összes hárem-

hősnek meg bishounen pasinak az összes tökébe. Hétköznapi ember biztos nem merne beleszólni. Egyébként lazán kezeli a csapatát, mégis tekintélyt parancsoló határozottsága okán mindenki hallgat rá és tiszteli. Erre rátesz, hogy remek szinkronhangot kapott. Egy igazi vaslady.

Ester a hajó kormányosa, ő valami idegen lény, de erről nincs kifejtve semmi, csak azt tudjuk meg, hogy 141 éves. Segít Elizabethnek az irányításban, figyeli a szonárt. Meglehetősen nehéz dolga van néha a sziklák közt bujkálva manőverez-



ni az Aurorát. Bár a hajónak van MI-je. Jellemét tekintve visszafogott, kedves és okos. Nyilván, ennyi év tapasztalattal a háta mögött.

Milch a torpedókért felel, Yagami és Achilles mechapilóták, őket egészíti ki Gram. Normális arcok, Yagami visszafogott, hidegebb jellem, a másik három már lazább, szórakoztatóbb figura.

Van három tini is. **Enora**, aki önkéntes tús. A földi kormány vezetőjének az unokája, és tanulmányi úton van a Marson. Elrabolják, de Gram megmenti és az Aurorán köt ki. Egyből kinevezi Gramot bátyjának. Rendkívül hiperaktív csaj, a történet elején kicsit idegesítő lehet, de idővel megszokható és szerethető. Itt van még **Megumi**, aki hallja a különféle élőlények gondolatait. Egy

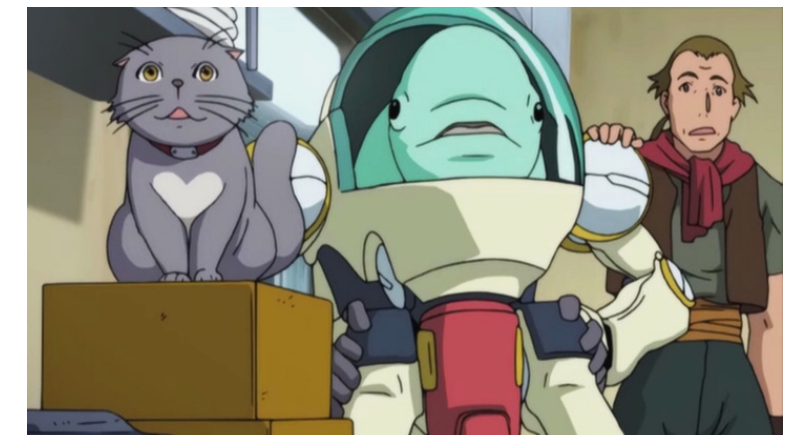
„...mi ennek az egész víz alatti hajtóvadászatnak a célja? Mégis miért kockáztatná életét egy csapat kalóz, ha nem egy nagy és legendás kincsért!”

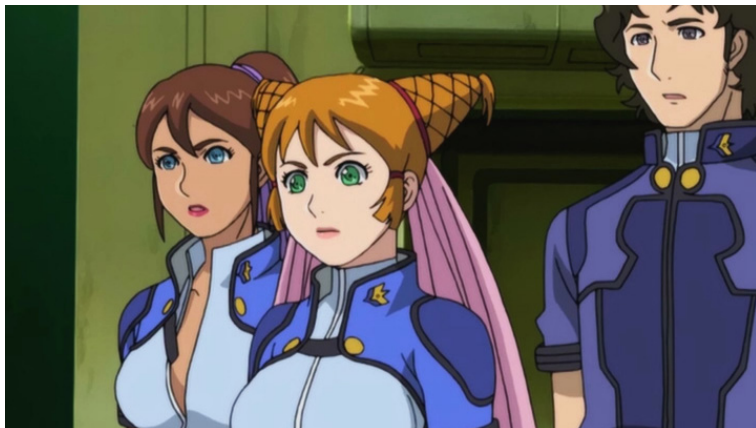


visszahúzódó, szerény lány, sok érzelmünk nem is lesz felé, ellenben **Juniorna**, aki még túl fiatal és tapasztalatlan, hogy mecht vezessen, de jó támogató karakter és segít a hajón.

Kapunk még két állatot a legénységbe. Az egyik **Clara**, egy macska, segíti Elizabeth munkáját, a másik **Poipoider**, egy szkafanderes beluga. Igazából csak így tud beszélni, meg járni, mivel mégiscsak egy tengeri élőlény. Igazat megvallva, először elég mókás látvány volt, egy marha nagy delfint egy bűvárszkafanderben látni.

Az Aurorán kívül fontos még **Kubernes**, a rivális kalóz, aki csak önmagáért száll harcba, és reméli, hogy övé lesz a kincs. De azért hagyja magát felbérelni, ha jó összeget kínál az ember. Tipikus önző kalóz, aki a maga feje után megy.





Végül pedig, de nem utolsósorban itt van **Vestemona**, aki mint katona üldözi az Aurorát, mint nő pedig Gramot, hogy hagyjon fel a kalózkodással. Az ő szála egészen érdekes, mert végig kell mennie egy fejlődésen, hogy tudjon dönteni a hivatása és a szíve között.

A történetben feltűnnek politikusok, mint a Mars vezetője és Vestemona katonatársai is, akik tovább színesítik a történetet. Szerencsére nincs olyan karakter, akit feleslegesen pakoltak be a készítő.

Csillog az a kincs?

Egy anime élvezhetőségét erősen befolyásolja, hogy az milyen formában, stílusban teszi a képünkbe a történéseket. A történet menete teljesen lineáris, és bár több szálon fut, a végén értelemszerűen mindenki ugyanott köt ki, hogy jól összekuszáljon mindent. Az anime első harmadában cél nélkül tengődnek hőseink, menekülnek a katonák elől, bontják a rendet stb. Aztán jön a

kincs ígérete és innentől célirányosabban, koncentráltabban halad előre a történet, sűrűsödnek a konfliktusok, éles helyzetek. Lényegében egyre érdekesebb lesz és egyre jobban várjuk a végkifejtet. Ha eddig csak úgy lazán néztük, egy-egy résszel haladva, a második felét simán ledarálhatjuk, ha elkap az anime hangulata.

A Kenran Butou Sai 2004-ben készült, ráadásul egy elég erős mezőnyben, hiszen egy szezonban startolt vele a Samurai Champloo, a Monster (*AniMagazin 22.*) vagy a Gantz (*AniMagazin 17.*) is. Nem is kínált akkora extrát, sem történeti elembe, sem karakterek szempontjából, hogy nagyobb tömeg érdeklődését felkeltse, így nem csoda, hogy a feledés erdejében tengődik. Viszont az idő értékesé tehet dolgokat és a Kenrannak is van nem egy ilyen tulajdonsága. Felnőtt karakterek, lezárt kerek történet, korrekt, logikus történetvezetés meg miegymás.

A grafikai megvalósítás teljesen a kornak megfelelő, nem azt mondom, hogy ez a legszebb,

de alapvetően korrekt, végig megtartja a minőséget. A csaták látványosak és viszonylag mozgalmasak is, nem nagyon láttam önisméltó jelenetet. A karakterek és animációik is megfelelő kivitelezést kaptak.

A hangok és a seiyuuk ellen sem tudok panaszt emelni. Bár tény, hogy nincs kiemelkedő zene benne. A seiyuuk közül egy kivétellel senki nem vált híressé, az az egy pedig Gram hangja, Seki Tomokazu. Az opening és az ending sem lett maradandó.

A Kenran Butou Sai egy egyszerű kalandanime, így aki csavaros történetre és látványos harcokra vágyik, az ne vesződjön vele. Inkább azok találhatnak benne örömet, akik karakterközpontú, vígjáték és romantikus elemekkel tarkított, ugyanakkor élvezetes macska-egér kincsvadászatot szeretnének látni. Garantálom, mindenki meg fog lepődni, hogy mi is az a nagy kincs. Nekem nagyon tetszett.



Cím:

Kenran Butou Sai: The Mars Daybreak

Hossz: 26 rész

Stúdió: Bones

Műfaj: kaland, mecha, romantika, sci-fi, shounen, katonaság, vígjáték

Értékelés:

MAL: 7,23

ANN: 7,14

Anidb: 7,4