

Cím: Akagi (Mahjong Legend Akagi); Touhai Densetsu Akagi; Yami ni Majorita Tensai

Műfaj: seinen, játék, pszichológia, thriller

Megjelent: 2005. október 4. – 2006. március 28.

Epizódok száma: 26 (23 perc)

MAL: 8,09
ANN: 7,945

Cím: Kajji 1 (Gyakkyou Burai Kajji: Ultimate Survivor)

Műfaj: seinen, játék, dráma, thriller, pszichológia

Megjelent: 2007. október 3. – 2008. április 2.

Epizódok száma: 26 (23 perc)

MAL: 8,38
ANN: 8,162

Cím: Kajji 2 (Gyakkyou Burai Kajji: Hakairoku Hen) , Kajji: Against All Rules

Műfaj: seinen, játék, dráma, thriller, pszichológia

Megjelent: 2011. április 6. – 2011. szeptember 28.

Epizódok száma: 26 (24 perc)

MAL: 8,33
ANN: 7,87

Fukumoto Nobuyuki szerencsejáték univerzuma

// Strayer8

Fukumoto Nobuyuki neve nem sokat mondhat itthon, de termékeny mangakáról van szó, aki megalkotta saját univerzumát, mely a mai napig folyamatosan bővül. A szerző a 90-es években fordult a szerencsejátékok világa felé, mikor Japánban a gazdasági fellemlődésnek köszönhetően megnőtt a kockázatos kedű és a virágkorukat érték ezek a játékok.

Fukumoto valóban minden szegletét körbejárja ennek a társadalmon belüli külön világnak: éppúgy képes a kismimmizett örökös vesztés bőrébe bújni, mint nyomon követni egy zseni alvilági szárnyalását.

A továbbiakban a két legismertebb animéjét mutatjuk be dióhéjban, de mangái mellett sem mehetünk el szó nélkül.

Akagi - egy zseni leeresztkedik az alvilágba

1958 egyik esős éjszakáján a Nangou nevű férfi kétségbeesetten igyekszik túlélni egy mahjong játékot. A jakuza adósaként már csak az az egyetlen esélye maradt, hogy mahjongban visszanyerje adóssága teljes összegét, különben nagy bajba kerül, hiszen az alvilági alakok nem tréfálnak. Rádásul ha ügyetlen, csak tovább halmozza adósságát. Mindennek tudatában van, ami természetesen nem tesz jót játékaának: hamar eljut arra a pontra, amikor már csak egy hajsza válaszra el a teljes bukástól. Kétségbeesésében az ördöghöz fohászodik, a lelket is képes lenne eladni egyetlen reményt keltő szalmaszállért.

Mintha csak Nangou kérésére küldték volna, ekkor szenttelen arccal belép egy fiú az ajtón, méghozzá olyan nyugodtan, mintha nem a jakuza fennhatósága alá tartozó mahjong szalon szeparált szobájába térne be hivatalosan. Ám szerencséje van, mivel Nangou ezért a szusszanásnyi időért is hálás.

A meglepetés okozta megtorpanás azonban nem tart sokáig, újból csodára lenne szüksége a túléléshez. És ekkor az Akagi nevű fiú egyetlen mondata megváltoztatja mind a férfi, mind Akagi életét és útjára indul egy legendás karrier.

Akagi leváltja az adóst, és hiányos tudása ellenére is győzelmet arat. Természetesen mindez nem maradhat szó nélkül, a jakuzák revansot követelnek, aminek köszönhetően a fiú elindul az alvilági hírhedség felé vezető úton.

Ha valaki azt hiszi, hogy az anime azt mutatja be, hogy hogyan válik Akagiból főgöngyör, ki kell ábrándítsam: meglehetősen egyszerű a cselekmény szerkezete.

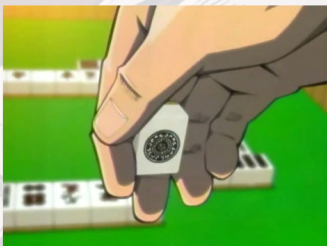


Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Gyakorlatilag egy-egy fontos játék kapcsán merül fel a fiú neve, magát a játékot élvezhetjük végig. Kizárólag mahjong játékokat látunk, ám ez nem zavaró, mert itt nem maga a játék ismerete emeli ki a játékosokat (ezen a szinten alapvető elvárás, hogy mindenki mestere legyen a játéknak és kívülről fújja az összes szabályt és kiskaput), az anime erőssége az ellenfelek közti pszichológiai hadviselés, a különböző stratégiák és ellenstratégiák felállításai. Nyomon követjük hogyan roppantja meg lelkiileg, hogyan semmisíti meg egyik játékos a másikat, ebben rejlik az anime nagyszerűsége.

A történetnek kétségkívül vannak hibái, de olyan különleges főszereplőt nyújt felénk tálcan, aki miatt a legtöbb bosszantó tényező ellenére is emlékezetes marad az anime. Akagiról nem véletlenül jelentik ki minden részben, hogy zseni, mert valóban az. Megkockáztatom, hogy a *Death Note*-ből ismert L-nek és Lightnak is nehéz dolga lenne ellene mahjongban vagy bármely más szerencsejátékban. Kitűnő stratégia, lelkiismeret-furdalás nélkül csal, ha alkalma adódik rá, de különös higgadsága és kivételes helyzetfelismerése és emberismerete emeli ki más karakterek közül. Emellett titokzatos, hiába látjuk gyerekkorban és fiatal felnőttként is, mégse tudunk róla semmit. Az a morzsányi információ, amit a nézőknek cseppentenek pedig inkább további kérdőjeleket szül, amelyekre nem kapunk választ.



Az anime zenéje hangulatosra sikeredett, visszahoz valamit a hatvanas évek érzésvilágából. Az opening sokkal élvezetesebb az endingnél. A seiyuokra sem lehet panasz, minden karakterhez illik a hangja, Akagi szinkronszínésze igazán pazar munkát végzett.

A grafika sajnos enyhén szőva csúnya. A karakterek darabosak, erős, fekete kontúrral megrajzoltak. Sokuk feje kifejezetten torz az aránytalanságok miatt. Akagi feje különösen elcsúszott némi szögben. Azt viszont el kell ismerni, hogy talán éppen ezért minden karakter egyedi, nem tévesztjük össze őket még az ötödik rész után is (ami gyakran megesik néhány animénél). Ha valaki elviseli az első pár részt, utána már megszokottá válik a rajzolás.

Még egy nagy hibája van az animének: iszonyúan túlhúzott. A sorozat első fele kiemelkedően jó tempójú, folyamatosan fenntartja a feszültséget, a cselekmény a megfelelő ütemben halad előre. A második részre azonban sajnos igaz a kevesebb néha több elv. Az anime készítői talán azt remélték, hogy befejeződik a manga, mielőtt elérnének az utolsó részhez, vagy egyszerűen túl nagyot akartak, de a tervezett showdown gyakran unalomba fullad a számtalan ismétlés miatt. A befejezés kifejezetten csalódást keltő. Egy Akagi szintű karakter ennél többet érdemelt volna.

Azonban még a fenti hibák ellenére is érdemes belenézni az animébe, mert kár lenne kihagyni a főszereplőt. Nem szükséges különösebb mahjong ismeret a történet megértéséhez, mert a narrátor segítségével pontosan követni tudjuk az egyes döntések szerepét, fontosságát. A mahjong játékra jellemző hangok ugyancsak nagyban hozzájárulnak a hangulat megteremtéséhez.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Ha Akagi egy zseni, aki saját akaratából ereszkedik az alvilágba, akkor Kaiji egy jó képességű, de távolról sem zseniális karakter, aki eleve nehéz helyzetből indul és részben a körülmények kényszerítik az alvilági szerencsejáték világába. Viszont Akagival ellentétben, akit talán inkább csodálunk, de nem szeretünk, Kaijit éppen a hibái teszik emberivé és hozzák közelebb a nézőhöz.

A történet elején Kaiji 20 éves és nem túl sikeres. Érettségi után elköltözött otthonról, de azóta sem sikerült sokáig egy munkahelyen maradnia, majd egy idő után nem is nagyon keresett állást, nem képezte magát. Igaz, a rossz gazdasági helyzet, a magas munkanélküliség is ellene dolgozik, ám a tokiói fiú sem tesz azért, hogy fejlessze magát vagy bármilyen módon előre jusson. Piti kártyapartikon szerzi be a napi betevőre való.

Egyetlen „hobbija”, hogy kilyukasztja őrizetlenül maradt BMW-k kerekeit, a márkajelzéseket pedig letöri az autóról és felakasztja a falra a többi skalp közé.

Nem tudjuk, mi történne vele ezután, mert egy nap megjelenik az ajtajában egy Endou nevű jakuzu, hogy közölje vele a fájdalmas igazságot: mivel Kaiji kezesként aláírt egy kölcsönszerződést az egyik volt munkatársának, de eddig még egyetlen fillért sem fizettek vissza, az egész adósság a fiú nyakába szakad. Na de mivel Endou olyan megértő, csak itt most és csak neki el tudja intézni, hogy felkerüljön az Espoir (Remény) nevű hajóra, amelyet a jakuzu kifejezetten olyan adósok számára indít, akik képtelenek lennének önerőből törleszteni. A szerencsések tisztázhatják magukat, a szerencsétlenek – akire a nyertesek adóssága is ráterhelődik – mehetnek a süllyesztőbe (amit sokáig jótékony homály fed).

Igy kerül be Kaiji a jakuzák által szervezett szerencsejátékok labirintusába, sőt csapdjába. Nagyon eltérő és egyedi játékok kerülnek terítékre. Habár elsöre mind egyszerűnek tűnik, hamar kiderül, hogy mindegyik játék végkimenetele befolyásolható egy kis előrelátással, ügyes taktikával, pszichológiával, emberismerettel vagy akár csalással.



Kaiji

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Akagival ellentétben Kajji eleinte nem irányítja a játékokat, hanem épp ellenkezőleg, őt tereli a játék, míg egy ponton észbe nem kap és megpróbálja kihozni a legtöbbet a maradék lehetőségekből. Mindezt általában dörszöltebb, elvetemültebb és főleg gazdagabb ellenfelek ellen. Kérdés, hogy sikerül-e neki. Talán nem nagy spoiler, ha elárulom, hogy nem mindig ő kerül ki győztesen az összecsapásokból. Éppen az esendősége miatt könnyebb megszeretni, mint Akagit, akit csodálhatnak ugyan, de nem feltétlenül mindenki kedveli a személyiségét.

Emellett Kajji esetében valóban figyelemmel kísérhetjük a jellemfejlődését. Míg a kezdetekben meglehetősen semleges karakter, akit kénye-kedvére dobál a sors és bárki átverheti, addig később próbál megváltozni.

Az anime két évadból áll. Az első évadban a legelső játék tart a legtovább, a többiek jóval pörgösebbek. És azt se feledjük, hogy egyre nő a tét, ami nem csak az elnyerhető összeg nagyságát jelenti. Sajnos az első évadban brutális tétek is jelentkeznek egy kiégett, kíméletlen, szadista karakternek „hála”, de a Kajjinak az az egyik erőssége, hogy végignézzük ezeket a játékokat is, mert nem tudhatjuk, hogy melyikből kerül ki győztesen a főszereplő és melyik játéktól kap keserű leckét az életről. Az első évad befejezését úgyesen oldották meg: egyrészt lezárja az addig történetek, másrészt fogalmunk sincs, hogy mi fog történni Kajjival.

A második évadban jóval kevesebb játék szerepel, illetve itt nem csak a játékok dominálnak, többet kapunk jellemfejlődésből. Az első széria nagyon jól sikerült,



nem unatkozunk rajta. A második évadot viszont az Akagi befejezéséhez hasonlóan túlhúzták, de nem a túlzásba vitt ismétlések miatt, hanem túl sok fordulatot akartak belevinni a történetbe, ami az utolsó részeken már valóban őrjítően feltartja a végkifejletet. És ennél az animénél valóban nem tudhatjuk, hogy mi lesz a vége. A történetet szépen lezárja az utolsó rész, tökéletesen illeszkedik a történet hangulatához.

Míg az Akagiban a főszereplő a legerősebb pont, addig a Kajjiban a történet mondanivalója is hangsúlyos. Folyamatos társadalomkritikát kapunk, de ez nem zavaró, még ha nem is túl vidám. Viszont nagyban hozzájárul a hangulathoz és úgyesen beépítették a cselekménybe. Gyakran mindkét oldal igazságát bemutatja, de nem hoz didaktikus döntéseket helyettünk.

A Kajji rajzolása sokkal szebb, mint amit az Akagiban láthatunk; a második évad még tovább fejlődik. Ennek ellenére visszaköszön pár ismerős vonal a másik animéből is, de nem kell sablonfejtől tartanunk.

A zene nem különleges, de általában hozzájárul a történet hangulatához, egyes számok remekül felerősítik a cselekmény keltette érzéseket. A seiyuuk itt is jó munkát végeztek, a narrátor különösen.

Vannak benne logikai ellentmondások és homályok, de megbocsáthatóak, az anime előnyei erősebben esnek a latba. És még egy dolog: van pár történet, ami túlzónak hat, de érdekes tény, hogy Japán éppen a nukleáris rabszolgák botrányától hangos. Kiderült, hogy a jakuzs közvetítésével több adósságba keveredett ember is dolgozik a fuku-simiai terület helyrehozatalán



nevetséges bérért, alapvető védőfelszerelés nélkül.

A két évadból eddig két előszereplős film készült. A manga tovább folytatódik a második évad befejezése után is, bejelentettek egy harmadik anime évadot is, de nem találni arra utaló nyomot, hogy a terv megvalósult volna.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Fukumoto Nobuyuki ismertetőjegyei



Habár csak az eddig látottak/olvasottak alapján tudom jellemezni a mangaka műveit, van pár egyértelműen felismerhető motívum, ami minden művére rányomja a bélyegét.



Először is minden műve a szerencsejátékok körül forog. Mindegy, hogy milyen játékról van szó, a veszteség vagy a győztesek oldaláról közelíti-e meg a történeteket. Az is fontos pont, hogy a játékok sosem a szerencsén, az istenek kegyén vagy a játékosok szívéin múlik. Ennél jóval realiztikusabban mutatja be ezt a világot és annak szabályait.



Mindig megjelennek a jakuzák. Nem idealizálja őket, de nem is állítja be őket démonoknak. Ennek ellenére teljesen máshogy állnak az egyes karakterekhez. Másképp mutat egy több milliós játék Akagi szemszögéből és mások a mozgatórugói, mint Kaijinak.



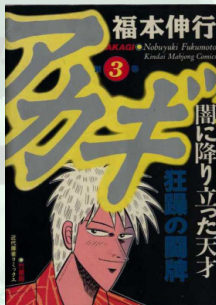
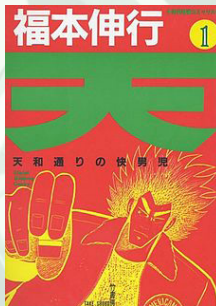
Ugyancsak jellemző, hogy egy megvénült, sikeres és kögazdag szadista, vérszomjas öregemberrel kerülnek szembe az ifjú titánok. Az öregember kiégett a hosszú évek során, vére szomjazik, mert már csak ez szórakoztatja.



Valamilyen oknál fogva csak férfiak szerepelnek a történetekben. Női szereplő legfeljebb pár másodperces felvillanásokban jelenik meg, ez a férfiak világa. Eppen ezért sajnós a romantika is teljes mértékben hiányzik az animékből, pedig érdekes szál lehetne például Kaiji esetében.



Végezetül nem maradhat ki a híres Zawa, egy a mangaka által kreált hangutánzó szó, ami a feszültséget hivatott jelezni. Az Akagiban még nem tűnt fel, de a Kaijiban már erősen túlzásba vitték, idegesítő volt. Maga a helyzet és az aláfestő zene bőven elég lett volna szerintem, feleslegesen harsogott a Zawa akár fél percig is egy-egy extrém esetben.



Fukumoto Nobuyuki mahjong mangája

Az Akagi azért különleges, mert egy külön mahjong univerzumba illeszkedik. A mangaka *Ten Tenna Ten* című mangája 1989 és 2002 között futott. Alapvetően egy mindent eldöntő mahjong versenyt követ végig Japán nyugati és keleti jakuza klánjai között. Több karaktert mozgat, mindegyikük nyerő stratégiáját kiismerjük, de három szereplő kiemelkedik: a címszereplő Ten, a fiatal Hiroyuki (akinek még sokat kell tanulnia az életről) és Akagi (itt idős korban, de ugyanolyan kiismerhetetlenül és szeniálisan, mint az animében).

1992-ben kezdődött és még mindig fut az *Akagi* című manga, amely azt mutatja be, hogy hogyan vált a fiatal Akagi legendává az alvilágban.

2008-ban induló útjára a *Washizu*, ami tovább hátrál az időben és a fiatal Akagi főellenségének, Washizunak felemelkedését mutatja be.

