



Az Overlord azt a már-már sablonos kérdést teszi fel, hogy mit tennék, ha egy MMORPG-ben ragadnánk. Ez eddig semmi új, de itt a következő kérdés: és ha egy agyontápot, kimaxolt csontváz mágus karakter testében ragadnál, akit ugyancsak erős élőhalott NPC követői segítenek? Bizonyára lenne, akinek ugyanaz a gondolata támadna, mint az anime főhősének: a cél a világalalom.

Overlord

Írta: Strayer8



Történet

A 2100-as években úgy döntenek, hogy megszüntetik a 17 éve népszerű Ygdrassyl virtuális valóságba helyezett MMORPG-t. A Momonga néven futó csontváz mágus mögött álló játékos úgy dönt, hogy az utolsó pillanatig a játékban marad és elnosztalgíázik a szép éveken, amíg a játék legerősebb klánjává nőttek ki magukat társaival, majd ő lett az Ainz Ooal Gown klán vezére. Miután felvonultatta az összes NPC-t és szórakozásból megváltotta a klán legerősebb NPC-jének leírását, elszenderedik, így átadja a szerver lekapcsolását és legnagyobb megdöbbenésére a játékban ébred karakterének testében. Természetesen hamar kiderül, hogy a játék világa és a benne lévő

NPC-k életre keltek és saját tudattal rendelkeznek.

Némi csodálkozás és fanservice-es tapogatózás után a főhős megbizonyosodik róla, hogy a játékban ragadt, majd egy könnyed mondatral eldönti, hogy mivel se család se barátok nem várják a valós életben, akár maradhat is szeretett játékában. Egy elejtett mondatát úgy értelmezi az éppen őt kísérő NPC démona, hogy meg akarja szerezni az egész világ feletti uralmat és ettől a ponttól kezdve ez lesz Momonga célja. Komolyabb nevet választ, gondoskodik a klánközpont védelméről és elindul, hogy információt szerezzen a régi-új világról.

Mitől jó

Több pozitívumot is fel tudok sorolni az *Overlord*dal kapcsolatban.

Sikerült némi csavart vinni a jól ismert MMORPG központú történetekbe azzal, hogy most a gonosz világalomra törő karakter bőrére bújhatunk, akinek előhalott szörnyek a legközelebbi bizalmasai és segítői. Az is érdekes, hogy egy agyontápol, isten szintű felszereléssel ellátott karaktert irányított.



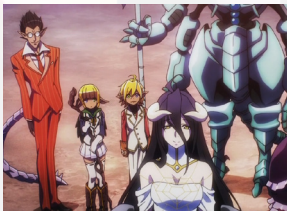


Igaz, más hasonló animék főhősei körül is többen kimaxolták karaktereiket, de az Overlordban ez elsőprő erőfölényt jelent, mivel – az első évad alapján – nincs más játékos, aki hasonlóan erős karakterrel a játékban ragadt volna.

Ha harcra kerül sor, nem finomkodnak. Valódi vér folyik és a leölt szörnyeket, embereket nem tünteti el előzékenyen a rendszer mondjuk egy színes buborékfelhő mögé bújtatva. A mágikus vagy harci képességek az NPC-k számára is elérhetők, igaz számukra a legelemibb szintek elsajátítása is iszonyú erőfeszítésbe kerül.

Habár sok harc meghiusul, amikor a szereplők mégis felveszik a kesztyűt, fordultatos összecsapásra számíthatunk. A játék során elsajátított képességeket zökkenőmentesen használják és minden egyes szint nagy előrelépést jelent a támadás vagy védekezés sikerességében.

Világmegváltás ide vagy oda, vannak igazán humoros jelenetek. Egyesek ugyan ismerősek lehetnek más animékből, de eredetiek is találunk köztük (erre nem térnek ki, had hassanak a meglepetés erejével). Látszik hogy például a játékosok nem igyekeztek túl nemes nevet találni karaktereiknek. A Momonga például repülő mókust jelent (ennek fényében elég furcsán hat, mikor a főhős NPC követői szinte vallásos áhitattal rebegik, hogy Momonga-sama).



Mi lehetne jobb

Úgy érzem, nagyon sok maradt még a történetben, amit nem hangsúlyoznak eléggé vagy kidolgozatlan maradt. Úgy tudom, több részletet, karaktert kihagytak a light novelből. Talán emiatt, de mindig hiányérzetem támad, mikor az Overlordra gondolok.

Habár adott egy MMORPG világ, mégis inkább fantasynek sorolnám be az animét. Előfordul, hogy fontos szerephez jutnak a játékrendszerből visszamaradt szabályok, de a mindennapokban akár meg is feledkezhetünk arról, hogy főhősünk nem egyszerűen ide idegen világba csöppent, hanem egy játékban ragadt.

Lehet hogy többen nem értenek velem egyet, de az Albedo és Shalltear közti humorosnak szánt féltékenységi jelenetek engem inkább untatnak vagy egyenesen bosszantanak. Sok ilyet láttunk már különféle keretek között. Egyszer-egyszer érthető, de egyébként időpocsékolásnak érzetem.

Ehhez kapcsolódik még egy észrevétel: A történet ugyan megmagyarázza miből fakad az vallásos imádat, amit Momonga iránt éreznek klánja NPC-i, azt is kőbe – akaram mondani kódokba – vették, hogy Albedo halálisan szerelmes a mágusba, de ha a főhősre nézek, egyszerűen nevetésgesnek és falsnak érzem ezeket az érzéseket. Végtére is egy csontvázról beszélünk,

amin egy szem hús sincs, a szeme és a belső szervei helyén pedig vörös izzás jelzi az életerőt. Számomra hihetőbb lett volna, ha Momonga démon vagy akár amőba karaktert irányít, de meglehet hogy ez csak engem zavar.

Az eddigi negatívumokat nyugodtan vehetjük eltűzött finnyáskodásnak. Van azonban egy nagy-nagy hiány a történetben: egyszerűen nem érzem azt a mindent elsőprő szándékot és akaratot, amit egy világalomra tervezőtől elvárhatnánk. Nem arra gondolok, hogy talán túlzottan is óvatos. Egyszerűen az az érzésem, mintha a történet csak lógna a levegőben. Persze szóban többször elhangzik a világalomra törő terv, de mintha egy kötelező mantra lenne, aminek néhány epizódonként el kell hangzania. Momonga azért lassan szövögeti a szálakat itt is, ott is, de még az első évad végén is olyan alacsony szinten mozog, olyan észrevétlen a világban, hogy az csalódást kelt. Persze némileg igazságtalan vagyok, hiszen valakik már felfigyeltek rá, ám akkor is túlzásnak tűnik, hogy 13 rész után még mindig nem ismerjük a világ vezetőit és egyelőre nem sok történt a világalom elérése érdekében. Lehet hogy a következő évadban fűzik össze a most külön szigetként lebegő szálakat, de ez meglehetősen lassú tempónak tűnik.

A másik erős negatívum, hogy nehéz kötődni a szereplőkhöz. Az NPC-kről alig tudunk meg valamit.



Egyrészt előny, hogy nincs mindenkinek szívet tépő fiatalkori tragédiája, másrészt ettől személytelenné válnak a karakterek. Nem éreznénk nagy veszteségnek, ha egyik másik elhullana a harc során, mert olyan semlegesek és a legtöbbnek egyszerűen nincsenek személyes karakterjegyei, hibái. Ez sajnos a főhősre is igaz és külön nehezíti a helyzetet, hogy csontváz testbe kényszerült. Ezzel a lépéssel a készítő a legkisebb mimika, arcjáték lehetőségét is elvetették, ami nagyon megnehezíti a seiyuu dolgát és jóval nehezebb azonosulni Momongával.

Szereplők

Momonga:



A főszereplő, akinek semmit nem tudunk meg az életéről azonkívül, hogy valószínűleg senkinek nem hiányzik. Egyedül volt klántársaira emlékszik vissza saját szívével. Fokozatosan nő fel klánvezéri szerepébe, esetenként meglepő stratégiai képességekről tesz tanúbizonyosságot. Habár NPC-i feltétel nélküli rajongással tekintenek rá, mégis bizonytalan legbelül és Albedo szerelme is inkább zavarba hozza.

„...előny, hogy nincs mindenkinek szívet tépő fiatalkori tragédiája...”

Albedo:



A klán NPC-inek vezetője. A játék lezárása előtt Momonga viccből megváltoztatja a leírását, így kibíratatlan nőszemély helyett fülig szerelmes lesz a mágusba.

Bármit megtenne szeretett csontvázáért, ami további feszültséget okozta köztük és Shalltear között.

Shalltear Bloodfallen:

A szinte kislányos viktoriánus külső erős vámpírt takar. Már csak Albedóval szembeni ellenkezésből is szerelmes lenne Momongába, de valódi áhítatot érez iránta. Később fontosabb szerephez jut, mint a többi klán.



Demigore:

Egyelőre nem sokat látunk belőle, de ő is a legerősebb NPC-k közé tartozik. Elsődleges feladatának tartja Momonga testi épségét, ezért képes lenni szembenemenni vezére akaratával, ha úgy tartaná biztonságosabbnak.



Sebas Tian:

A harci cselédek vezetője. Habár a cselédek ereje eltörpül a fenti NPC-k mellett, mégis jóval felette állnak a hétköznapi embereknek.



Összegzés

Összességében jó animének tartom az Overlordot, de nagyon nagy hiányérzetet hagyott bennem a beharangozója után. Nem a legeredetibb történet, de vannak újszerű megoldásai és eredeti megvalósításai. Azt ajánlom, hogy egyelőre ne érdekeljen a nézők a világuralom, inkább arra koncentrálnak hogyan boldogul a főhős egy erős mágus csontváz szerepében egy számára félig idegen világban és hogyan alakul a jelleme ahogy megpróbálja biztosítani túlélését és igyekszik valódi vezérré válni. Ezután csak dőljenek hátra és élvezzék a fordulatokat és a humort.

„Nem éreznék nagy veszteségnek, ha egyik másik elhullana a harc során, mert olyan semlegesek...”

Cím: Overlord (TV)

műfaj: kaland, akció, fantasy, játék

Megjelent: 2015. július 7. – 2015. szeptember 29.

Hossz: 13 epizód (24 perc/epizód)

MAL: 8,16

ANN: 7,859

AniDB: 7,64

AA: 8,74

Overlord

Kattints a képre és töltsd le
a vezércikkünkhöz járó
meglepetés háttérképet!



ANIPALACE