



Starship Operators

Írta: pintergreg



A - főleg az utolsó szakaszában - meglehetősen komollyá és erőssé váló Planetes (*AniMagazin 7. szám*) után valami könynyedebb, ugyanakkor továbbra is űrhajós témájú animérem vágytam, amely azért nem egy *Mouretsu Pirates* szintű moe, ráadásul még a kívánatosnál jóval hosszabb „megtekintésre váró animék” listámat is csökkenti. Úgy tűnt ezeknek a kritériumoknak éppen megfelel a jó ideje a listámon porosodó *Starship Operators*.

Nézzük, miről is van szó. Adott egy Kibi nevű planéta, amelyről sokat ugyan nem tudunk meg, de van egy meglehetősen modernnek számító űrhajójuk, az Amaterasu, amelyen a tapasztalt legénység mellett egy csapat fiatal kadét is szolgálatot teljesít az akadémiai tanulmányaik részeként. Miközben az űrben bókálnak, az egyszerűen csak Királyságként emlegetett birodalom megszállja és megadásra kényszeríti Kibit. A legénység parancsot kap a

fegyverletételre. Maga a hajó, valamilyen nem túlzottan részletezett csillagközi jog alapján a gazdasági szereplők számára szabad prédává válik, tehát megvásárolható lesz. A fiataloknak pedig sikerül meggyőzniük a Galaxy Network nevű, a galaxis kolonizált részein mindenütt fogható televíziócsatornát, hogy vegye meg „nekik”, hogy szembe szállhassanak az agresszor Királysággal. Persze egy csatahajó nem két fillér, de a csatorna fantáziát lát egy valószínűsítően közvetített háborúban, így belemennek és megkezdődik a nem túl fair háború a Királyság teljes flottája illetve a Kibi egyetlen hajója között.

A főszereplő Kouzuki Shinon, az Amaterasu első tisztje, aki kivételes stratégiai érzéke ellenére eredetileg nem tervezte, hogy az akadémia után a hadsereg kötelékébe álljon. Talán némiképpen szokatlanul, mellette a kapitány, Kanzaki Cisca tökéletesen mellékszereplő csupán, bár azt nem lehet mondani, hogy rosszul végeznék fela-

datát (oké, talán az elején még kissé bizonytalan, de ez a körülmények tekintetében elfogadható).

A Galaxy Network kérésére vagy inkább nyomására a kulcspozíciók többségét lányok töltik be. A fontosabb (szem előtt levő) pozíciók tekintetében a kapitányon kívül ez alól kivétel még a navigátor Mikami Shinto és a tüzér Kiryu Takai. A jelentős számú lány karakter ellenére meglehetősen kis mennyiségű fanservice jelenet került az animébe, egészen egyszerűen idő sem nagyon van ilyenre.





A történetvezetése bár igen lassú, de a feszültség szinte folyamatosan jelen van. A anime rendkívül sok időt tölt a stratégia kidolgozásával, amely valójában teljesen érthető, hiszen pont ez a főszereplő feladata, de emellett a politikai szervezkedés, acsarkodás is sok műsoridőt kap, betekintést engedve a szálakat háttérből mozgató nagyhatalmi szereplők játszmájába.

Mint a felvezetőben állítottam, egy könnyedebb művet kerestem, de ezt nem sikerült megtalálnom a Starship Operators esetében, a felszínnél (cuki lányok

űrhajót vezetnek) sokkal-sokkal mélyebb mondanivalókat hordoz. Amikor az Amaterasu legyőzi az első rátámadó ellenséges hajót még felhőtlen jókedv uralkodik, amely egészen addig a pontig tart ki, míg a csatorna nem szembesíti őket azzal a kegyetlen ténnyel, hogy a győzelmük és megmenekülésük révén a másik hajón emberek haltak meg.

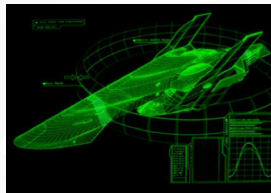
Az Amaterasu legénysége tehát kénytelen szembesülni azzal, hogy egyrészt meghalhatnak, ez messze nem csupán játék, illetve, hogy a túlélésük kizárólag mások halálával lehetséges. És épp ez az a pont, ahol az anime kihagyott egy hatalmas ziccert, sokkal többet lehetett volna foglalkozni azzal, hogy a legénység miként dolgozza fel ezt a situációt. Másrészt viszont ez egy ingoványos talaj, nyilván az sem tett volna jót, ha az anime kétszer ilyen hosszú és az idő felében azt nézhetjük, hogy a karakterek a sarokban ülve örölnék a történetek miatt. Úgy vélem ha 2-3

részrel hosszabb volna, ideális mértékben lehetett volna ezt bemutatni, csak hát az nem felel meg a tipikus szezonhossznak.

Mondtam már, hogy a stratégia megtervezése tekintélyes műsoridőt visz el, de nem írtam semmit a csatákról, pedig sok szempontból igen érdekesekek, ugyanis nem a megszokott űrcsátákat láthatjuk viszont.

Egy űrcsátát jellemzően úgy szoktak bemutatni, hogy a hajók össze-vissza lövik egymást, színes lézercsökök cikáznak jobbra-balra a képernyőn miközben a néző igyekszik kivenni, hogy az a hajó egyben van-e még, akinek éppen szurkolni kell. Ha ezt fokozni akarják, akkor a nagyobb hordozók kisebb vadászgépeket is csatába küldenek, amelyek a előbbi lézerek, a saját lövedékeik és az ellenséges harci gépek között manőverezve a harc mintegy második dimenziójaként saját kis harcukat vívják megmutatva, hogy melyik oldal is rendelkezik a legrátermettebb pilótákkal. Nos, ezekből itt semmi, de semmi nincs!





Miután a harci stratégiát alaposan megtervezték, egy sakk nagymesterhez hasonlóan több lépésre előre látva az ellenfél minden rezdülését, egy tapasztalt harcművész gyakoroltságával, főlegleges mozdulatoktól mentesen egyetlen csapással semmisítik meg az ellenfelet.

Külön ki kell emelnem a fegyverek és pajzsok működését. Nincsenek ugyanis energia alapú pajzsok, amelynek kapacitását szépen lassan a bekapott támadások egyre inkább csökkentik és a harc közben egy tiszt újra és újra figyelmezteti a parancsnokot, hogy hány százalékon is állnak a hajó pajzsai. A pajzs gyakorlatilag egyfajta hődisszipációs rendszerként jelenik meg, mint a NASA űrsiklóinak kerámia hőpajzsa, csak annál azért modernebb kivitelben. Egy támadás, amely jellemzően a fő energiaágyú nagyobb távolságból történő elsütését jelenti, felforrósítja a hajó burkolatát, és amikor ezt már nem képes tovább elviselni, egész egyszerűen megsemmisül

(ez igen gyorsan bekövetkezik). Véleményem szerint meglehetősen realizisztikusá téve a harcokat.

Ha már kiemeltém a realitást, fontosnak tartom megjegyezni, hogy azért nem egy *Uchuu Senkan Yamato* (*AniMagazin* 21. szám) szerű történetvezetésről van szó, ahol a Yamato egymaga szembeszáll a Gamillasszal, és bármennyire is szétlővük, a fedélzeten levő anyagokból mindig tökéletesen helyreállítják, amire idejük és lehetőségük is bőven akad, vagy Leiji Matsumoto másik klasszikusában, az *Uchuu Kaizoku Captain Harlock*ban az Arcadia szinte sebezhetetlen... Nem, az Amaterasu igenis sebezhető, ráadásul külön problémát

okoz az utánpótlás beszerzése, aminek költségeit hiába fedezi a Galaxy Network, ha nem nagyon akad olyan bolygó, ahol megállhatnak feltölteni a készleteket. Az Amaterasu eleve nem felsőbrendű hajó, bár kivételesen fejlett obszervatóriummal rendelkezik (ami még harci szituációban sem haszontalan) és kifejezetten fejlett szuperszámítógépe van (ami igencsak jól jön a stratégia megtervezésénél), de például a manőverezési képességei messze elmaradnak a Királyság legjobb hajójától és a fegyverzete is inkább csak átlagosnak számít.

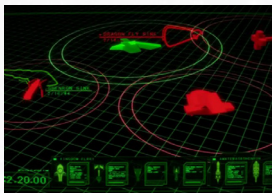
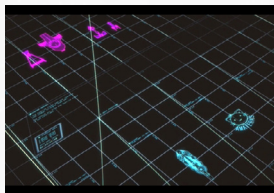
A light novel alapján készült 13 részes anime befejezett, nem marad utána az

embernek hiányérzete, ennek ellenére a befejezés minden valószínűség szerint nem egyezik meg a light novellével, hiszen az csak az anime után ért véget.

A grafika nem túlzottan erős, rengeteg az állókép, és a karakterek beszédénél is erősen kivehető, hogy csak a száj illetve az állkapocs mozog, minimálisan csökkentve az animálandó tartalmat. A hajón kívüli képek számítógépes grafikával készültek, bár csata közben ebből sem sokat látunk, inkább a taktikai képernyőkön sematikusban berajzolva követhetjük a hajók mozgását.



„...az Amaterasu igenis sebezhető, ráadásul külön problémát okoz az utánpótlás beszerzése (...) a manőverezési képességei messze elmaradnak a Királyság legjobb hajójától és a fegyverzete is inkább csak átlagosnak számít.”



Meg kell még jegyezni, hogy a hajók csúnyák. Űrhajó és sci-fi rajongóként alaposan hozzá vagyok szokva, hogy a sorozatok, filmek, animék készítői szebbnél szebb űrhajódizájnnokkal kényeztetnek, különösen odafigyelve a főszerepben levő űrhajó megjelenésére. Az Amaterasu szerintem kifejezetten ronda, bizonyos szögből leginkább egy fura magassarkú női cipőre hasonlít, de az ellenséges oldalon sincsenek különösen szebb formák, mi több ebben a felhozatalban az Amaterasu már majdhogynem szépnek mondható. Majdhogynem.

A hangszínezetnek nem vagyok nagy szakértője, de szerintem rendben vannak, nem irritál senki, de kiemelkedő játékot sem tudnék megnevezni. Az opening egy gyenge-közepes, erősen felejthető elektronikus alapú szám, az ending viszont egy sokkal maradandóbb balladaszerű, szomorúságos melódia. Nem egy slágergyanús örökzöld darab, de ha egy animezene csak

„Nem tudnám ajánlani ezt az animét azoknak, akik látványos és akciódús űrcsatákra vagy idegen lényekre vágnak...”

úgy spontán felcsendül a fejemben, akkor azért már elismerőbben kell róla szólnom, itt pedig ez többször is megtörtént. Az opening képi világát tekintve a számítógépes grafikájú alapra felvitt rajzolt karakterekből áll mintegy bemutatva a szereplőket. Az endingbe még ennyi „kreativitás” sem szorult: az elején Shinon képe statikusan jelenik meg, majd később több lányt láthatunk kimonóban, félig statikusan (csak a hajukat fújja kissé a szél).

Még szokás írni az ilyen cikkek végére, hogy kiknek ajánljuk az ismertető tárgyát. Hosszasan próbáltam megfogalmazni, de



annyira nyakatekert mondatok kerekedtek ki belőle, hogy gondoltam, inkább megpróbálom más nézőpontból megragadni a dolgot. Nem tudnám ajánlani ezt az animét azoknak, akik látványos és akciódús űrcsatákra vagy idegen lényekre vágnak, esetleg gondtalan slice-of-life jellegű sétahajókázást követnének cuki lányokkal. Azok viszont, akik kedvelik (de minimum nem riadnak el) a stratégiára és a döntésekre koncentráló lassabb, drámaibb, elgondolkodtató daraboktól, nyugodtan tegyenek egy próbát.



Cím: Starship Operators

Hossz: 13 rész

Év: 2005

Műfaj: dráma, sci-fi, katonai

Stúdió: J.C.Staff

Értékelés:

MAL: 7

ANN: 7,6

AniDB: 7,2

Források:

Wikipedia

MyAnimeList