George Kamitani figurák

Írta: Szimun

Az a gondolatom támadt a minap, hogy átfogóbban is bemutathatnám a figurákat. Például a tervezőiken keresztül, így összefogok, de ki is emelek néhány figurát. Az első figura művész, akivel foglalkozok George Kamitani. Illusztrációi alapján készített figurák népszerűsége olyan nagy, hogy nem is egy kiadást élnek meg, hanem kettőt-hármat, mint az egyik főhőséről Momohiméről készült darab is.

George Kamitani, más néven Kamitani Jouji, alapítója és vezető tervezője a Vanillaware japán videojáték-fejlesztőcégnek. A Hirosima prefektúrában született Kamitani olyan kultusz játékok grafikai tervezője, mint a *Princess Crown*, *Odin Sphere*, *Grimgrimoire* és *Muramasa: The Demon Blade*. Kamitanit már gyerekkora óta érdekelte a számítógépes grafika és az effektek. Részt vett több játék tervezésében, de ahol igazán szabadkezet kapott először az a Princess Crown volt. Népszerűsége ellenére a játék megbukott és ha egy ismerőse által az Atlus cég nem karolja fel, akkor ma talán nem léteznének a többi játékai, amiből a figurák is megelevenedtek. Az Odin Sphere sikerével tudta visszafizetni a tartozását és visszavenni a jogdíjak az Atlustól, amiből 3 leányzót mutatnék be. A legtöbb Kamitani játékban, a Princess Crown óta női főszereplő van, ugyanis Kamitani szereti azt a koncepciót, hogy egy fiatal lány szembe kerül egy hatalmas szörnnyel.

„Kamitani olyan kultusz játékok grafikai tervezője, mint a Princess Crown, Odin Sphere, Grimgrimoire és Muramasa: The Demon Blade...”

A George Kamitani illusztrációi alapján készített figurák népszerűségük miatt több kiadást is megérnek. Nemcsoda, hiszen részletgazdag fantasy karakterei, amiket eredetileg videojátékokba tervezett, igazi mesterművek. Jellemzően az összes nagyméretű figura. Egyik beállítása sem mondható unalmasnak vagy hogy két lábbal állnak a földön. A többség törzsből elfordul valamelyik irányba. A szebbek többségét az Alter adta ki, ami önmagában garancia a minőségre. A talpazataik nem egyszerű lapok, hanem a karakterhez illő környezet megtestesítői, mint például csordogáló patak, erdei fa, tavacska békával és hasonlók, amik önmagukban is megállnák a helyüket.

Momohime egy játszható karakter az Oboro Muramasa című játékban. Momohime egy gyengéd, kedves lány, aki a legjobbat akarja szeretteinek és a legmegátalkodottabb lelkeket is meg tudja szelíditeni. Még nem játszottam a játékkal, de utána néztem, mert egyre jobban érdekelt az egyik kedvencem háttere. A történet szerint Momohime férjét megtámadja egy démon és megszállja, de az áldozatkész Momohime csapdába ejti a démont a saját testében, akivel közös kalandokba keve-

redik és megkedvelik egymást. A démon egészen megsajnálja Momohimét, aki gyenge ahhoz, hogy őt hordozza, így végül szereznek egy olyan kardot, amit helyette meg tud szállni és amivel Momohime harcolhat. Szó szerint megjárják együtt a menynyet és a poklot. Közbe pedig találkoznak más karakterekkel is, mint a lentebb bemutatásra kerülő Kongiku vagy Yuzuruha rókatündérek.

Akkor térjünk is rá a 2010-es és 2013-as megjelenésű Alter figurára, amiből idén jön egy újraszínezett változat. Jelenleg a 3. legnépszerűbb figura a MyFigureCollection.net oldalon. Azon szerencsések közé tartozom, akik a magukénak tudhatják. Gyűjteményem ékessége. Dinamikus, tökéletes festésű, kiegészítőkkel rendelkező figura. A kardját többféleképpen lehet kiállítani: összetolt és éppen kihúzni készülő pózban vagy már kivonva. Gyengéim a szamurájok és ezzel a légies női figurával ötvözve nagyszerű karakter lett.

Annyira részletesen ki van dolgozva, hogy nem csak a ruházat és a penge élethű, de még a szandál és annak talpa is mintha valódi volna. Alternél megjelent figurákban az a jó, hogy sok kis apró részletet kidolgoznak a figurán és közben nem vétenek egyetlen illesztési vagy festési hibát sem. Le a kalappal a precizitásuk előtt! A kis virágok a hajában, a szandálja, a lakozott körme, a kard markolata és hüvelye mind-mind gyönyörűen aprólékos. Maga a kard pengéje is meg van festve, hogy élezett fémhatású legyen. A póza azt sejteti, hogy támadás közben örökítették meg miközben egy patak köveiről ugrik át egyik partról a másikra és közben már elő is rántja a kardját vagy már vág is vele, mert kétféleképpen ki lehet állítani a kardot. Úgy, hogy még a tokjában van és úgy, hogy már előrántották.

Egy harcos sincsen segítő nélkül. A játékban a szép rókahölgyeké ez a feladat. Yuzuruha még csak idén novemberben fog megjeleni pre-painted figuraként, eddig egy garage-kit létezett belőle, de szerencsénkre kiadják ezt a kivételes figurát nekünk előre festett állapotban is már. Azért mondom, hogy kivételes, mert ilyen szép babaarcú és dús hajú figurát én még nem láttam. Egyszerűen lélegzetelállító. És azok a kis szőrpamacsokkal teli kis fülek! Egyszerűen imádnivaló! Ami nem is meglepő, ha arra gondolunk, hogy a rókatündérek a csábítás mesterei. A rókatündérek igazi alakja róka, de képesek felvenni emberi alakot is. Ők Inari istennő szolgái, így a játékban

„Alternél megjelent figurákban az a jó, hogy sok kis apró részletet kidolgoznak...”

szentélyekben találhatók, mint segítők, akiktől információkat vagy küldetést lehet kapni. A figurában egyetlen dolog zavar, hogy a kimonója nagyon rátapad a hátsófelére, ami gondolom a fiúkat már kevésbé zavarja. Szerencsére annyira egybe olvad a kimonóval, hogy nem hangsúlyos. Érdekes, hogy másokat az is zavarja, hogy elég természetellenes a tartása, ugyanis embernek nem látszódhat így egyszerre a feneke és az arca. Ráadásul nagyon hosszú nyaka van. Ez nem a gyártó hibája, mert egy az egyben ilyen az eredeti art is, ami alapján készült. Szerencsére ezek a bakik engem nem érintenek, mert engem ha egyszer az arc megfogott, többé nem ereszt. Bár vannak ellenpéldák, mint mondjuk Kongiku. Neki zavaróan kihangsúlyozták a mellét, azzal hogy az obival feltolták az arcába és még egy alakjában hasonló lámpást is adtak a kezébe. Szép figura lenne ő is kisebb idomokkal. Bár ha összehasonlítom Yuzuruhával elég rosszul jár. Yuzunak megnyerőbb az arca és olyan szép nagy haja van, hogy már a farkat gondolom túlzásnak tartottak. Kongikunak viszont feltűzött, kevés haja van, így érvényesülhet a farok, bár nem olyan látványos, mint lehetett volna. Biztos nem akarták elterelni a figyelmet a felsőtestről. Yuzu zöld-piros színösszetétele és a talpazat növényzete nyárias hangulatú és az esernyővel a fejet emeli ki, míg Kongiku lámpása zavarba ejtő. Pedig Kongiku narancs-piros őszi színei és az ünnepeket idéző lámpás fénye (van benne égő) nagyon hangulatos is lehetne. Kongiku játék karaktere, Yuzuhoz hasonlóan, szentélyekben található, mentés pontokhoz és segítségekhez kapcsolódik. Ő Momohime fő segítsége.

„Neki zavaróan kihangsúlyozták a mellét, azzal hogy az obival feltolták az arcába...”

George Kamitaninak még számos gyönyörűen kivitelezett figurája készült az artjai alapján, mint a Figura Csatorna blogján már bemutatott Odin Sphere játékból származó Gwendolyn, aki Mercedessel szintén idén kapott újrakiadást. Velvetből Alter most adott ki először figurát. A fent bemutatott figurák összhatása a tradicionális japán motívumokon múlik: Momohime hangulata összemosódik a cseresznyevirágzás szépségével (virágok a hajában és a ruha színe) és a szamuráj nemes méltóságával (katana, hajdíszfésű, kimonó és némi páncél elemek). Momohime a harcos hercegnő, Kongiku (ősz) és Yuzuruha (nyár) pedig rókatündérek a japán folklórból.