

O O bet365

A busca por inspiração para a criação da popular série de mangá e anime JoJo's Bizarre Adventure, geralmente abreviada para JoJo, remonta aos primórdios da adolescência de Hirohiko Araki, seu criador. Duas fontes principais alimentaram a criação desta epopeia: a cultura pop e as relações pessoais.

A cultura pop, particularmente os filmes e séries de Hollywood, exerceram uma influência considerável na visão artística de Araki. O gênero "cinematográfico" pode ser visto na abordagem em que o mangá configura cenas e cria um senso de tensão e ação que lembra as produções ocidentais, com cenas em que as referências sendo feitas a personagens e enredos de filmes como Star Wars, James Bond e Conan, o Garoto do Futuro.

No entanto, o principal fator que inspirou a criação de JoJo foi a relação entre Araki e seu avô, um indivíduo elegante e carismático que levava o jovem Araki a passeios de moto e despertava em ele alguns elementos do personagem principal, Jonathan Joestar, baseados na figura do avô de Araki, inclusive o design físico, o estilo de cabelo e as roupas elegantes.

Além disso, o próprio nome da série e o título de cada arco são derivados dos apelidos de Araki e de seu pai e avô. Em uma entrevista à revista japonesa Brutus em 1988, Araki explicou que a palavra "JoJo" simboliza a transmissão de geração para geração, ou seja, "a ideia de que os antepassados ​​passam o testemunho de geração para geração". Assim, a inspiração por trás de JoJo's Bizarre Adventure vem de uma combinação önica da cultura pop e das relações pessoais que moldaram a juventude de seu criador.

Até a vitória de 3-1 de Dortmund sobre o seu próximo rival da Liga dos Campeões em 2004, a data do jogo não foi divulgada. A partida foi disputada no Estádio de Wembley em Londres, Inglaterra, em 25 de maio de 2004. O jogo foi transmitido ao vivo pela UEFA Champions League final e foi assistido por mais de 350 milhões de telespectadores em todo o mundo.