



# DRAGON QUEST

ÍRTA: VENOM

EGY IGAZI JAPÁN LEGENDA

*Final Fantasy, Persona, Tales, szinte mindenki ismeri ezeket a játék sorozatokat, hiszen az elmúlt erős 20 évben szinte ezek dominálták a nyugati piacot a japán szerepjáték címén. Azt gondolhatnánk, hogy akárcsak nálunk, a szigetországban is ezek a legismertebbek... nos, nem teljesen. Japánban ugyanis ha szerepjáték kerül szóba, akkor az csakis egyet jelenthet: a Dragon Questet.*

32 éve, 1986-ban indult útjára a sorozat, melynek szellemi atyja Horii Yuji és gyakorlatilag azonnal siker lett. Yuji és kis csapatát elvarázsolta az akkoriban még nagyon gyerekcipőben járó számítógépes szerepjátékok világa, az olyanok, mint a Wizardry vagy az Ultima és elhatározták, hogy elhozzák ezeket Japánba is, vagy legalább is valami hasonlót. Az Enix látott fantáziát a dologban és bele is vághattak a projektbe, melynek első fontos része volt, hogy felkeresték az akkoriban már befutott manga rajzoló, Toriyama Akirát (Dragon Ball) és megkérték, hogy tervezzen

nekik karaktereket és szörnyeket. Természetesen telitalálat lett a választás és még 30 évvel később is Toriyama bábáskodik a sorozat arculata felett. A második állandó stábttag a zeneszerző, Sugiyama Koichi lett, akinek a stílusa tökéletesen illett a játékhoz. Igazi klasszikus fantasy hangulatot árasztottak a szerzeményei, melyeket azóta már nagyzenekarok játszanak.

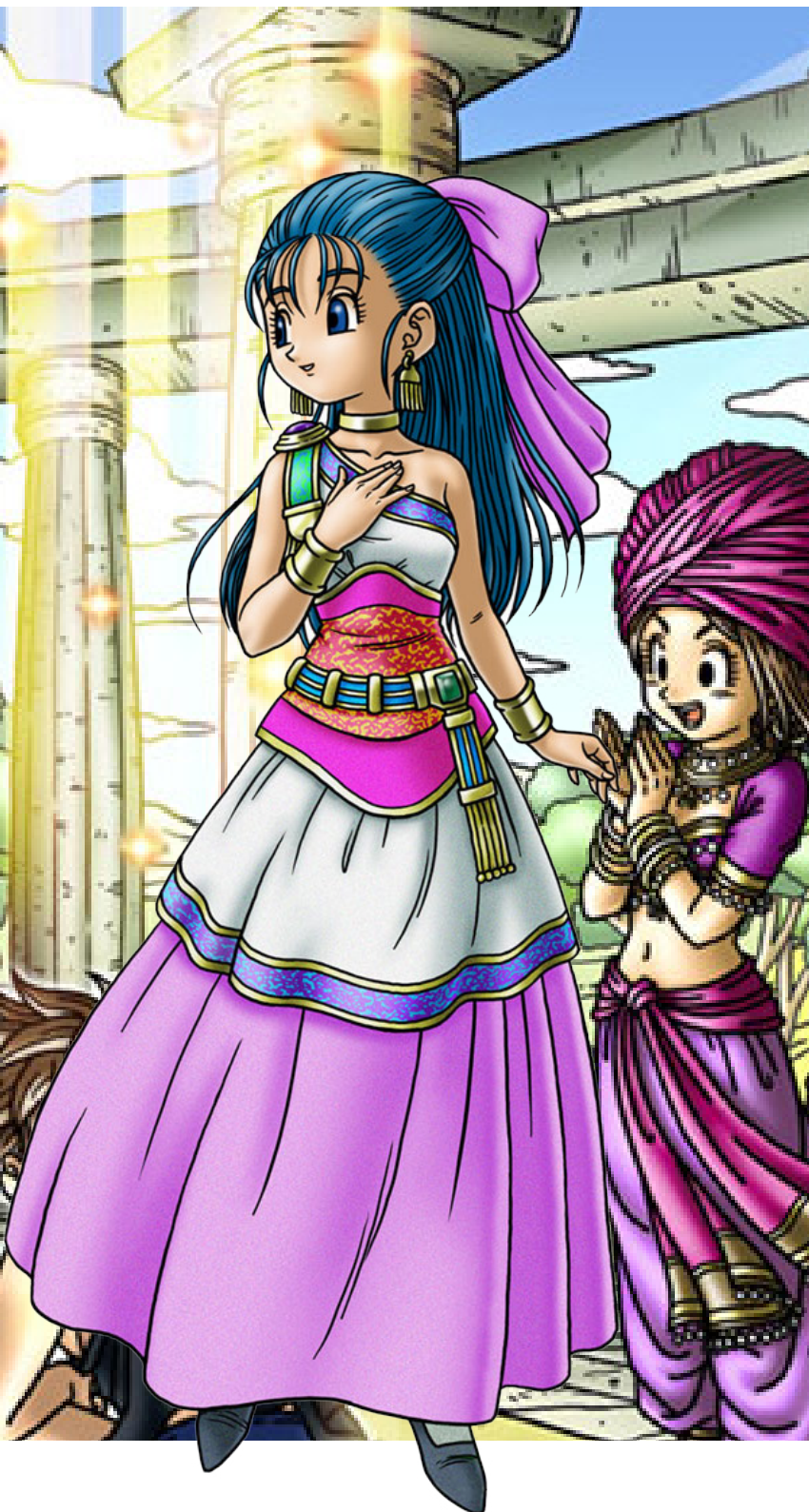
A Dragon Quest, bár kezdetben nem sokan hittek a sikerében, mégis nagyot szólt, a klasszikus kardos-varázslós téma nagyon tetszett az embereknek. Az első részt szinte azonnal követte a folytatás, majd szinte minden második évre jutott egy újabb epizód a 90-es évek elejéig. Az első 4 rész még a Nintendo kis 8 bites masinájára jelent meg, majd az 5. és 6. rész már a Super Nintendóra, szinte kivétel nélkül hatalmas eladást produkálva. A Squaresoft nem is titkoltan kiadta a saját Dragon Quest klónját, melyet Final Fantasynek neveztek el, de ez egy másik történet (AniMagazin 12., 40., 42.).



## Egy legendás sorozat

A Dragon Quest I és II még borzasztóan primitív játék volt, bár akkoriban még nagy számnak tartották őket, de mai szemmel szinte élvezhetetlenek. A grafika, zene és játékmenet végtelenül egyszerű volt, a játékos felülnézetből látta a térképet, azon négy irányba tudott lépkedni és néha véletlenszerűen szörnyek támadták meg. Ilyenkor a képernyőn megjelent az ellenfél képe, a játékos pedig egy menüből választhatta ki, hogy mit is szeretne tenni ellene. A történet viszont egyszerűsége ellenére egész érdekes volt. Itt már megjelentek a sorozatra jellemző ikonikus hangok és melódiák, illetve az azóta mascottá előléptetett kis szörnyike, a kék „slime”. Az első nagyobb technikai előrelépés a Dragon Quest III lett, melyet sokáig a sorozat legjobbjának is tartottak. Itt már nem csak a grafika fejlődött, de a játékmenet is. A karaktereinket választható „class”-okba oszthattuk, mint mágus, harcos, tolvaj, stb. És ez nagyon változatossá tette a játékot. A történet is kibővült, az első két epizóddal együtt egy nagy trilógiát alkotva. Az első három rész lényegében egy legendás hős, Roto (nyugaton Erdrick) története, melynek érdekessége, hogy később a 11. rész is visszautal rá. Mind a három játék jelenleg elérhető angol nyelven androidra, szóval most már bárki kipróbálhatja őket, ha nosztalgiázni szeretne.





A Dragon Quest IV ismét hozott egy újdonságot, a történetet ezúttal fejezetekre bontották és mindegyiknek más és más szereplői voltak, ezáltal jóval hosszabb és érdekesebb lett a játék. Bár ez egy újabb trilógia kezdete volt, de még a 8 bites gépekre jelent csak meg. A 16 bites korszakba a Dragon Quest V-tel léptek, bár itt még nem is a grafikai részt erősítették, hanem továbbra is a történetmesélést csiszolták. A játék két nagyobb funkcióval bővült, az egyik a házasság, a főhős a történet egy bizonyos pontján feleséget választhat magának, akitől később gyermekei is születnek, akik szintén játszható karakterek lesznek. A másik pedig, amolyan Pokémon előfutáraként lehetőséget adott szörnyek befogására, nevelésére, majd azok bevetésére a harcban.

Dragon Quest VI, ahol végre az Enix már a külsőségekre is adott. A játék most már tényleg fantasztikusan nézett ki, nagyon szépen meganimált harcokkal, ami miatt talán látványosabb is



lett, mint a vele egy időben megjelent Final Fantasy VI. A történet ezúttal két világban is játszódik párhuzamosan, amelyek között bármikor válthattunk (ezt később a Chrono Cross másolta le). A IV-V-VI. rész, melyet Zenithia trilógiának neveznek, szintén elérhető mobiltelefonokra és Nintendo DS-re is, így szintén mindenki számára elérhetőek és természetesen csak ajánlani tudom őket, különösen a VI-ost.

A Dragon Quest VII megjelenésére sokat kellett várni, hiszen a fejlesztési ideje akkori mércével horrorisztikus volt. 5 évig tartott mire elkészült, amiben benne volt két platformváltás is, ugyanis kezdetben Super Nintendóra szerették volna kiadni, majd Nintendo 64-re, míg végül a Playstation konzolján kötötték ki. Mire megjelent 2000-ben sajnos látszólag már borzasztóan elavultnak tűnt, pedig a ronda külső egy hihetetlen epikus kalandot rejtett. Elképesztően hosszú és

izgalmas története lett, melyet nem volt egyszerű elsősre befogadni. Kezdvé azzal, hogy csak a bevezetője, mire az első harcot láthattuk, több mint 2-3 óra volt... Sokan már itt elvesztették a dolgot, pedig ami utána jött az 100-130 óra legenda. Én annak idején végigjátszottam, amire azóta is büszke vagyok, tényleg nagy élmény volt.

Mint említettem elég csúnyácska lett, de már kezdetleges 3D-s külsőt kapott és a zenéje is mesés szép lett, de az igazi elképesztő dolog, az a mérete, a több ezer oldalnyi dialógus. Nem csoda, hogy majdnem másfél évig tartott a fordítása. A 3DS verzió nem olyan rég jelent meg, nagyon szépen felújítva (ahogy 2000-ben kellett volna megjelenie), fokozottan ajánlom mindenkinek.

2005-ben megjelent nyugaton Playstation 2-re a Dragon Quest VIII és mindenki ámult. A sorozat végre alapjaiban újult meg, de mégis megtartotta az elődei hagyatékát. Elképesztő 3D-s grafikát kapott, hozzá egy szabadon bejárható hatalmas világgal. Minden szinten modernizálták, a nyugati kiadás még szinkront is kapott. Azóta is ez az etalon a Dragon Quest sorozatban. Amit egyszer mindenkinek ki kell próbálnia. Bejött az alkímia rendszere, amivel új tárgyakat kotyvaszthattunk. A sztori továbbra is izgalmas és fordulatos, a játékmenet miatt pedig letehetetlen volt. Szintén kapott egy 3DS és Android verziót, bár egy kicsit butítottak, de még így is szinte kötelező minden rpg rajongó gamernek!

A Dragon Quest IX valahol kicsit fekete bárányként funkcionál, hiszen csak kézi konzolra jelent meg (Nintendo DS) és leginkább a multiplayer részére fókuszál. Avagy ez az első Dragon Quest, amit többen is lehetett játszani. Nem mondom, hogy nem volt érdekes, de inkább volt kísérleti jellegű próbálkozás, mint teljes értékű epizód. A következő rész, a Dragon Quest X pedig még jobban ráerősített a többjátékos funkcióra, hiszen ez már egy Nintendo Wii-re megjelent mmorpg lett. Sajnos ez az egyetlen rész, ami sosem jelent meg angolul, így sokat nem is tudni róla. Szerencsére a XI-es rész visszatért az eredeti játékmenethez, de ezt majd kicsit kifejtem később. *(következő oldal)*

Persze, mint minden ami sikeres, a Dragon Quest sem úszta meg a számtalan spin-offot. Megszámolni is nehéz, hány játék jelent meg DQ címmel, szinte minden elképzelhető stílusban a kártyajátéktól kezdve a társason át a hack'n slash-ig. Ez utóbbi a Dragon Quest Heroes, ami egy kifejezetten jó alternatíva azoknak, akik nem szeretik a lassú rpg-eket és inkább valami pörgősebb cuccra vágnak.

Természetesen volt minden más is, figurák, mangák, anime sorozatok, szerintem még színházi előadás is. Japánban a Dragon Quest a kultúra részévé vált és bár a mendemondákkal ellentétben sosem lett munkaszüneti nap az új epizódok megjelenési dátuma, de kétségkívül van alapja. Egy japánnak, ha rpg-t kell felidéznie, akkor szinte biztos, hogy az a Dragon Quest lesz...

## Dragon Quest nyugaton

Míg Japánban az Enix fürdött a sikerben és a pénzben, a nyugati megjelenés az elején nem volt ilyen egyszerű. Kezdődött a játék címével, amiről kiderült, hogy már egy másik szerepjáték befoglalta, így kénytelenek voltak Dragon Warriorra változtatni. Nem is aratott a sorozat nagy sikert, hiszen a vele egy időben megjelent Final Fantasy modernebbnek és jobbnak tűnt a nyugati közönség szemében. Az Enix egy idő után fel is adta a próbálkozást és az elég közepesen szereplő 4. rész után a nyugati piacot átengedte inkább a konkurenciának.

Több mint 10 évnek kellett eltelnie, hogy a következő Dragon Quest, vagyis Dragon Warrior megjelenjen angol nyelven. Ez volt 2001-ben a Dragon Warrior 7, ami bár nem lett zajos siker (ellenben Japánban), de arra elég volt, hogy a 8. részt már kicsit nagyobb marketinggel dobják piacra. Ekkorra már visszakapta a Dragon Quest címet is és ezzel együtt megkapta a neki járó sikert is. A DQ8 végre kirobbanó siker lett és végre a játéksorozat zöld utat kapott Japánon kívül. A Squaresoft 2000-es évek eleji csődje miatt egyesült az Enixszel, így megszűnt a konkurálás is, a régebbi DQ címeket pedig sorban kezdték kitolni.

*Mára a Dragon Quest, ha nem is lett akkora húzócélm nálunk, mint egy Final Fantasy vagy egy Persona, de mégis igazi legendává vált, ami 30 év alatt is képes volt megmaradni annak az ártatlan kardos-varázslós mesének, aminek elképzelték. Pont emiatt mindenki számára egyformán élvezhető és szerethető, de ami a legjobb, végre elérhető számunkra is.*



*„Japánban a Dragon Quest a kultúra részévé vált (...) Egy japánnak, ha rpg-t kell felidéznie, akkor szinte biztos, hogy az a Dragon Quest lesz...”*

