



DRAGON QUEST XII

ÍRTA: VENOM

ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

Több mint 10 évet kellett várnunk ismét arra, hogy egy teljes értékű Dragon Questet kapjunk a mancsunkba. Persze ez idő alatt számtalan remaster és remake jelent meg, de egy igazi, friss epizódra bizony sokáig csak ígéretet kaptunk. Olyannyira, hogy egy teljes generációt kihagytak, a Playstation 3-at átugorva, egyenesen Playstation 4-re és PC-re (és csak japánban 3DS-re) jelentették be a XI-es részt. A kérdés ilyenkor mindig ugyanaz: megérte a várakozás? Nos, mindent egybevetve... igen!

Kezdsenek szögezzük le, a Dragon Quest XI egy fantasztikus játék. Pont. Tényleg úgy van, ahogy mondják, a jelen generáció egyik, ha nem a legjobb japán rpg-je. És itt kihangsúlyozom még egyszer: a jelen generáció. Miért fontos ez? Mert a jelen generáció nem igazán bővelkedik jrpg-kben. Tessék csak belegondolni, hány olyan jrpg-t ismerünk, ami CSAK a jelenlegi generációs konzolokra

jelent meg. Tehát nem Ps3, Ps Vita vagy 3DS, hanem Xbox One vagy Playstation 4, esetleg Wii U és Switch? Elenyésző ugye. Egy roppant siralmasra sikeredett Final Fantasy XV-tel összehasonlítni, akár még degradáló is lehetne a Dragon Quest XI-nek. Lényeg a lényeg, ha azt mondja valaki, hogy ez a jelen generáció legjobbja, akkor fogadjuk el, elvégre a Persona 5 és társai az előző generáció tagjai.

De térjünk is vissza a játékhoz és kezdjük a pozitívumokkal. A Dragon Quest XI fantasztikusan hozza a DQ élményt, és végre már itt is kihagyták a random harcokat, most már minden szörnyike látható a terepen, így mi döntjük el, hogy megküzdünk velük vagy sem. Persze nem ez az első DQ, ami ezt a rendszert használja, de az első olyan, ami nem remake és asztali konzolos verzió (és megjelent nálunk is). Mondjuk amikor hajókázunk, akkor még mindig kapjuk a random csatákat, elég gyakran sajnos, de ezt még meg lehet bocsátani neki.

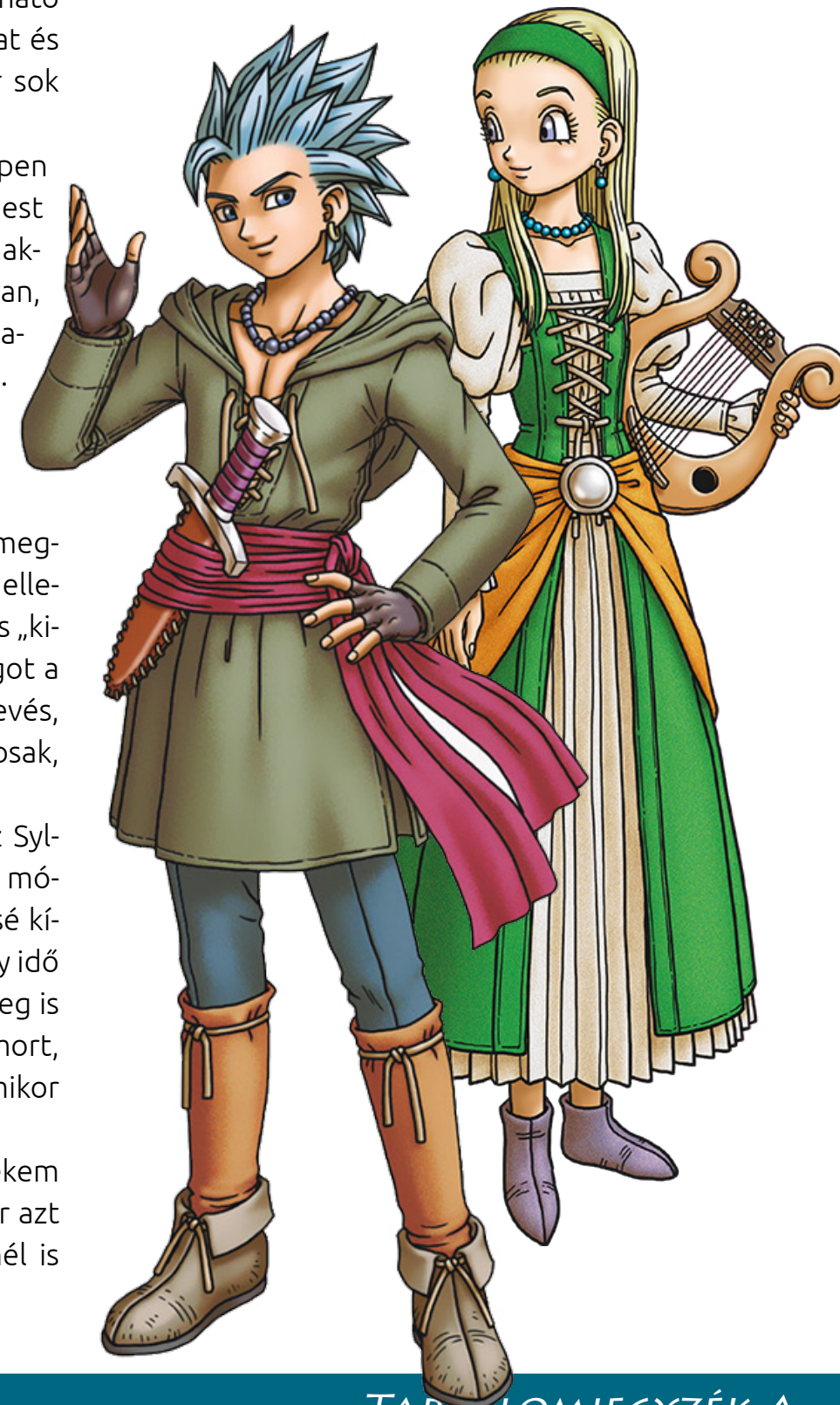


Akárcsak a DQVIII-ban, itt is hatalmas bejárható világot kapunk, erdőket, hegyeket, síkságokat és mindezeket akár lóháton is bejárhatjuk, bár sok jelentősége nincs, annyira azért nem nagyok.

A grafika viszont tényleg nagyon szépen fejlődött, bár aki már játszott a Dragon Quest Heroes valamelyik részével, annak nem lesz akkora meglepetés. Nagyon rajzfilmes hatása van, Toriyama stílusa még mindig nagyon hangulatos és alapvetően érződik rajta az igényesség. A harcok alatt egészen elképesztő effektet láthatunk, az animátorok nagyon kitettek magukért.

A történet bár iszonyatosan klisés, sőt megkockáztatom, hogy kínosan klisés, de ennek ellenére nagyon szórakoztató. A főhős a szokásos „kiválasztott”, akinek meg kell mentenie a világot a gonosztól. Lesznek persze társai is, nem is kevés, összesen nyolcan, akik szintén kicsit sablonosak, de azért megvannak a maguk pillanatai. Egyedül, akivel nem tudtam mit kezdeni, az Sylvando, számomra olyan szinten gyermeketeg módon ábrázolt „meleg” karakter lett, hogy kissé kínosan éreztem magam kezdetben miatta. Egy idő után megszokható, sőt a végére akár még meg is kedvelhető, de aki nem látja meg benne a humort, annak nagyon kellemetlen lesz... főleg, amikor meleg parádét kell szervezni... nem viccelek.

Maga a játék kellemesen hosszú, nekem 160 órába telt mire végigvittem, ezzel akár azt is kijelenthetem, hogy talán még a DQVII-nél is hosszabb, ami tényleg nem mindennapi.





Mondjuk ebben benne van az a rengeteg rohangálás a nagyvilágban, mindenféle mellékküldetések után loholva... egy idő után hagytam is őket.

Szóval kiadós, tartalmas, látványos szerepjáték, de akkor mi a gond veled?

Hol is kezdjem?

Kapásból az első probléma, hogy míg itt ott látunk fejlődést, összességében ez egy teljes generációt megkésett játék minden téren. A világ bár elsőre elég látványos, de hamar rájövünk, hogy eléggé üres és statikus... és nem is túl nagy. A helyszínek sem túl változatosak, főleg a sorozat korábbi részeihez képest. Sőt számtalan dologban még visszalépést is tapasztalhatunk. Ilyen például, hogy a főhősnek nem lehet a nemét megváltoztatni, ha már néma és soha nem szól egy szót sem, akkor igazán bele kerülhetett volna ez a lehetőség, mint korábban. Sőt, még csak nem változtathatjuk meg a képernyőn látható karakterünket sem. Nincs az, mint a korábbi részeknél, hogy cserélgethettük, hogy ki vezeti a csapatot. Apróság, de egy idő után bosszantó lesz. Abba már bele se megyek, hogy a szereplők mennyire zavaróan egyszerűek. Az egészről süt a fantáziátlanság. Messze elmaradnak a korábbi DQ ikonikus karaktereitől, főleg a 7-8-as epizód után zavaró ez.

De ami botránys és nem lehet szó nélkül hagyni, az a zene. A Dragon Quest sorozat zenéi valami hihetetlen remekművek voltak... eddig.

Mi ez az ocsmány MIDI prűntyögés? Miért vették ki a szimfonikus felvételeket? És hogy to-

vább menjek, nem elég, hogy kivették, de eleve kevés is volt. A játék második felében a korábbi epizódok háttérzenéit hallhatjuk. Lehet ez valakinek nosztalgia, de számomra csak egyetlen dolgot jelent: igénytelenséget. Aztán a főhős továbbra is néma, ahogy ezt említettem, szintén érthetetlen okokból. A hangok terén sem kellene erőltetni 2018-ban a 30 éves 8bit-es recsegéseket.

Összegezzünk: a Dragon Quest XI egy fantasztikus játék... ahogy ezzel kezdtem is a kritikát, de messze nem olyan fantasztikus, mint amilyen lehetett volna. Most jutott el a sorozat oda, hogy tényleg teljesen meg kellene újítani, mert örökké nem lehet valamit azzal eladni, hogy felidézi a boldog 80-as meg 90-es éveket. Előre kellene már nézni, nem hátra. El kellene jutni oda, hogy a mai kor játékeit ne a 15 meg 20 éves elődökhöz hasonlítsuk, mert alig fejlődtek azóta. Ismét csak reménykedni tudok, hogy a leendő Dragon Quest XII már akkora előrelépés lesz a mostani XI-hez képest, mint a VIII-as volt a VII-eshez. Szurkolok nekik.



Fejlesztő: Square Enix

Kiadó: Square Enix

Rendező: Takeshi Uchikawa

Műfaj: RPG

Platform: PC, Nintendo Switch,

PS4, Nintendo 3DS

Megjelenés: 2017. július 29.

Értékelés:

IGN: 9