

Lohikäärmeitä etsimässä

Japanin legendaarisin roolipelisarja ei koe muutospaineita

Japanilaisten roolipelien saralla kaikki tuntevat *Final Fantasy*, mutta *Dragon Quest* -pelisarja on edelleen monelle pelaajalle suuri kysymysmerkki. Japanissa *Dragon Quest* kuitenkin kilpailevat myyntiluvuissa *Final Fantasy* -sarjan kanssa. Japanilaistyyllisen konsoliroolipeligenren Suuri Muinainen on länessä lähinnä kuriositeetti, mutta Japanissa sen suosio on edelleen mieltänyrjyttävä.

Pelisarja sai alkunsa muinaisella 1980-luvulla. Alkeellisille kotitietokoneille julkaistiin useita roolipelejä, joiden keskeisenä sisältönä oli juosta luolastoissa kamppailemista hirviöiden kanssa ja kerätä kokempisteitä. Ei kuulosta kovin kummalta, mutta muihin senaikaisiin tietokonepeleihin verrattuna ne olivat laajoja ja monipuolisia kokonaisuuksia. Konsolipelien kirjo sitä vastoin koostui lähinnä yksinkertaisista taito- ja toimintapeleistä, joiden tarinallinen sisältö oli varsin kevyttä. Ensimmäisessä *Dragon Quest*issa pelisarjan luoja **Yuji Horii** onnistui kuitenkin yhdistämään nerokkaasti tietokonepelien monimutkaisuuden ja konsolipelien kepeyden: *Dragon Quest* (Enix, 1986) oli yksi aikansa monipuolisimmista konsolipeleistä ja se tarjosi pelaajille ennennäkemättömän paljon pelattavaa, tutkittavaa ja selvittävää. Pelin valtava menestys poiki koko joukon jatko-osia, eikä loppua näy vielä: Sarjan yhdeksännen osan on lupailtu ilmestyvän tänä vuonna Japanissa Nintendon DS-käsitelulle.

Aikaan pysähtynyt

Dragon Quest tekee kaavoihin kangistumisen taidetta. Sen sijaan, että pyörä keksittäisiin uudelleen, pelien perusrakenne pysyy samana osasta toiseen. Siinä missä monet muut pelit ja pelisarjat muokkaavat pelattavuuttaan ja pelimekaniikkaansa, *Dragon Quest* porskuttaa edelleen 20 vuotta vanhalla reseptillä. Aivan täysin historiaan jäähäntynyt pelisarja ei tietenkään ole, sillä pienet lisäykset ja parannukset tapaavat siirtyä pelisarjan osasta toiseen. Sarjan tuorein osa tuntuu yleensä edeltäjiensä summalta.

Vaikka yksityiskohtia parannellaankin, suuret kiviöt pysyvät kuitenkin samana. Osasta riippumatta sankariporukka raahustaa aina pitkin ja poikin keskiaikaista Eurooppaa löyhästi muistuttavaa maailmaa, lopullisena päämääränä jonkin kauhean hirviön tuhoaminen. Maailmankartalla taistellaan satunnaistieluita ja luolastojen pohjalla on aina pomovastus. Tuttua

”Miten monessa muussa 2000-luvulla julkaistussa pelissä on edelleen samoja 8-bittisiä äänitehosteita kuin 80-luvulta peräisin olevissa edeltäjissään?”

huttua siis. Tarinat kuitenkin vaihtelevat pelistä toiseen, ja vaikka juonenkuljetus onkin kliseistä, *Dragon Quest*ien tapahtumat ovat perusepiikkaa parhaimmillaan. Sarja ei kulje muodin perässä, vaan on aina yhtä täynnä konservatiivista ritariromantiikkaa ja naiivia perusfantasia.

Pelisarjan osien hämmentävä samankaltaisuus johtuu siitä, että niitä on tekemässä aina sama ydinporukka. Yleissuunnittelun hoitaa Yuji Horii, musiikeista vastaa pitkän linjan säveltäjäguru **Koichi Sugiyama** ja hahmot sekä hirviöt suunnittelee *Dragon Ball*istakin tuttu **Akira Toriyama**. Heidän visionsa pelisarjan suhteen eivät ole kauheasti historian mittaan muuttuneet, mikä on toisaalta raivostuttavaa, mutta toisaalta juuri siinä piilee *Dragon Quest*ien suurin vah-

uus. Miten monessa muussa 2000-luvulla julkaistussa pelissä on edelleen samoja 8-bittisiä äänitehosteita kuin 80-luvulta peräisin olevissa edeltäjissään?

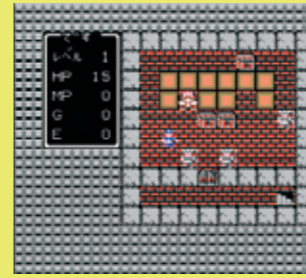
Hidas maailmanvalloitus

Japanissa pelisarjan pohjalta väsätyt balettiesityksiäkin, mutta muun maailman osalta *Dragon Quest*ien maailmanvalloitus on köhinyt kuin astmainen chocobo. Japanin ulkopuolella pelisarja on kyllä tunnettu, mutta sillä ei ole läheskään samanlaista legendan asemaa kuin kotimaassaan.

Ensimmäinen *Dragon Quest* julkaistiin Yhdysvalloissa vuonna 1989, eli kolme vuotta myöhemmin kuin Japanissa. Kolmessa vuo-



Dragon Quest 5 on yksi sarjan suosituimmista peleistä, mutta sitä ei silti julkaistu länessä.



Ensimmäisen *Dragon Quest*in grafiikka oli karkeaa, mutta uudenlainen peli-idea vauhditti silti pelin myyntiä Japanissa.



Pelisarjan saapumista Eurooppaan saatiin odotella sarjan kahdeksanteen osaan asti.



nessa ennestäänkin yksinkertaiset grafiikat ja pelattavuus olivat auttamattomasti vanhentuneet, eivätkä pelaajat tarttuneet vaikeanoloiseen ja tylsännäköiseen peliin. *Dragon Quest* ei kyennyt lunastamaan myyntitoduksia, eikä etenkään pystynyt kilpailemaan uudemman ja teknisesti edistyneemmän *Final Fantasy* kanssa. Sama tilanne jatkui jatko-osien kanssa: *Dragon Quest*it eivät ole länessä onnistuneet kuromaan umpeen *Final Fantasy* -sarjan 1980-luvulla saamaa etumatkaa. Pelisarjan tunnettavuutta länsimaissa on kamppannut myös sen myöhäinen rantautuminen Eurooppaan. Ensimmäinen Euroopassa julkaistu osa oli *Dragon Quest 8: The Journey of the Cursed King* vuonna 2006. Pelisarjan ensimmäisen osan Japanin-julkaisusta oli tuolloin kulunut 20 vuotta.

Gotta catch 'em all

*Dragon Quest*ien yli kaksi vuosikymmentä jatkunut suosio kotimaassaan on tehnyt niistä pysyvän populaarikulttuurin ilmiön, joka katkaa sekä pelit, niiden oheistuotteet että koko sarjan ympärille muodostuneen kulttuurin. *Dragon Quest* -pelisarjan suosio Japanissa on niin valtava, että sen kutsuminen suosituksi tuntuu rankalta vähätteleltä.

Dragon Quest -tuotepöytä on vuosien mittaan kasvanut pelottavan laajaksi. Pelisarjan ympärillä pyörivää krääsäkulttuuria voisi verrata vaikka Hello Kittyyn. Kaikenlaista enemmän tai vähemmän laadukasta oheissälää riittää kännykkäkoruista lakanoihin.

Oheistuotteista kenties profiloituneimmat ovat kuitenkin nousseet soundtrackit. *Dragon Quest*ien äänimaailma oli etenkin 1980-luvulla pakostakin hyvin rajoittunutta, eivätkä Sugiyaman eepiset sävellykset päässeet oikeuksiinsa. Soundtrackit kuitenkin paikkasivat tämän pulman, sillä niillä peliin sävelletty musiikki on esitetty poikkeuksetta orkesterin voimin. Mikäli alkuperäisiä ääniä on mukana, ne ovat erillisellä levyllä ”äänitarinana”, joka on ikään kuin nauhoite pelin pelaamisesta. Alkuperäisen syntetisoidun musiikin lisäksi äänitarinassa ovat mukana myös ääniefektit, joten sen kuuntelu on enemmänkin pelaamisen kuin musiikin kuuntelemista.



Omalatuinen ratkaisu on tuntunut toimivan, sillä soundtrackit ovat tehneet alusta asti kauppansa erinomaisesti.

*Dragon Quest*istä on tehty parikin animesarjaa, useita pidempiä animaatioelokuvia sekä koko joukko mangaa. Kaikki ovat olleet kohtalaisessa suosiossa Japanissa, mutta ulkomailla niiden suosio on ollut vaisumpaa. Animesarjoja on tuotu jonkin verran länteen, mutta lähinnä ne ovat jääneet dubatuiksi lauantaiaamujen kammotuksiksi, eikä mangaa ole yritetty markkinoida senkään vertaa. Sen sijaan muissa anime- ja mangasarjoissa viitataan *Dragon Quest*eihin niin ahkerasti, että länsimainenkin harrastaja on todennäköisesti joskus altistunut ilmiölle. Esimerkiksi vanhojen partojen hyvin tuntema *Dragon Half* sisältää viittauksia pelisarjaan, kuten myös tuoreempaa ilmaisua edustava *Genshiken*.

Tuttu ja turvallinen

*Dragon Quest*it eivät ole koskaan edustaneet konsoliteknologian huiminta kärkeä, eikä niitä voi hyvällä tahdollakaan kuvailla cooleiksi, katu-uskottaviksi tai mediaseksikkäiksi. Japanissa kokonainen pelaajasukupolvi on kuitenkin kasvanut tietäen, että kun nostalgia iskee tai kaipaa jotakin turvallista pelattavaa, *Dragon Quest*eihin voi aina luottaa. ■



Dai no Daiboken on yksi *Dragon Quest*ien pohjalta tehdyistä anime- ja mangakokonaisuuksista.