

Dragon Quest IV

Dragon Warrior IV



Lust auf ein paar Dumpfstümpfe? Einen Sabberschlabber? Für den angehenden Abenteurer hält dieses Spiel auch die ikonischen Schleime oder einen mittelfiesen Yetigitt zum vergnüglichen verprügeln bereit.



Dragon Quest-Veteranen erleben im vierten Teil der populären Rollenspiel-Serie gleich mehrmals ein Déjà-Vu, nicht nur im Hinblick der wiederkehrenden Monstertypen. Auch die fantastische Titelmusik trägt ob ihrer Bekanntheit dazu bei, dass man sich in Dragon Quest IV sofort heimisch fühlt. Die Stimmung, der Grafikstil, ja, selbst das "langgezogene piepen" nach einem gewonnenen Kampf trägt dazu bei. Und nicht zuletzt das klassisch anmutende JRPG-Genre an sich, das hier fachgerecht zelebriert wird, fernab jeglicher progressiver Nuancen. Denn Dragon Quest will sich gar nicht weiterentwickeln - geschweige denn neu erfinden - und wenn, dann nur in Maßen. Es zelebriert seinen Status Quo und wird auch gerade deswegen von so vielen RPGlern geliebt, seitdem das Debüt 1986 für das NES erschien.

Gerade der vierte Teil dieser Rollenspiel-Saga, deren erster Teil noch vor den gleichauf beliebten Final Fantasy-Spielen das Licht der digitalen Welt erblickte, eignet sich hervorragend zum Einstieg, um Dragon Quest einmal kennenzulernen. In vier relativ kurzen Kapiteln erleben wir die angehenden Helden, bevor sie dann am Ende alle zusammen finden, um gemeinsam das Böse zu bekämpfen. Da wäre zum Beispiel Ragnar, der Rauhbeinige: in der Rolle dieser Palastwache machen wir uns spielerisch auf, um ein paar verschwundene Kinder zu retten. Anschließend schlüpfen wir für ein paar Stündchen in die Haut von Prinzessin Zarewna, die das große Abenteuer sucht und in einem Kolosseum landet. Oder Torneku Talun: Dem, auf Provision arbeitenden, Waffenhändler verhelfen wir zur Selbstständigkeit, um ihm seinen Traum vom eigenen Laden zu erfüllen. Auch die Tänzerinnen Mina und Maya verschlägt es am Ende per Schiff nach Endor, auf ihrem erbitterten Rachezug wegen des ermordeten Vaters. Geschick kollidieren all diese leicht nachvollziehbaren und ziemlich kurzen - aber deswegen nicht minder spannenden - Geschichten mit dem Hauptprotagonisten. Unser

Alter Ego, der sich als Auserkorener im Kampf gegen den Herrn der Unterwelt beweisen muss, trifft sie bald alle.



In rundenbasierenden Kämpfen verkloppen wir zahlreiche Monster, kaufen immer stärkere Rüstungsgegenstände, sammeln optional Mini-Medaillen ein und erfreuen uns am spielerisch sinnvollen Tag- und Nacht-Wechsel. Das von vorn bis hinten exzellent Durchdesignte Dragon Quest IV wird jeden für 25 bis 30 Stunden in seinem Bann schlagen, der etwas für JRPGs übrig hat. Wer das ganze gerne in einer etwas zeitgemäßen Optik und Akustik erleben möchte, dem seien die Remakes für iOS, Android und dem Nintendo DS ans Herz gelegt. Aber selbst für die Ur-Version gilt: hier haben wir es mit einem der besten japanischen Rollenspiele aller Zeiten zu tun.

Geschrieben von Sarah Kreuz für Kultboy.com.