

# ELŐSZÓ

Jeff Bunker művészeti vezető

Mindössze egy évvel azelőtt, hogy megjelent volna a *Harry Potter és a Bölcsek Köve*, az első könyv a Harry Potter-sorozatból, egy baráti kör alapított egy kis játékfejlesztő stúdiót, az Avalanche Software-t. Az ezt követő huszonöt évben, miközben egyre-másra érkeztek a világszerte nagy sikert arató újabb és újabb Harry Potter-könyvek és -filmek, az Avalanche csapata kitanulta a szakmát, tucatnyi játékon dolgoztak a világ legnagyobb nevű franchise-aiban. Az ember még jóslással se láthatta volna előre, mi fog történni. Az Avalanche végül összeállt a Warner Bros. Gamesszel, és a csapat legnagyobb álma vált valóra: a varázsvilágban játszódó játékot készíthettek.

J. K. Rowling, a Harry Potter-könyvek alkotója egy olyan világot teremtett meg, ami párhuzamosan létezik a miénkkel, és a varázslat valós benne. Annyira valós, hogy egész iskolákat működtetnek a mágia elsajátítására és gyakorlására. A varázsvilág – és ezen iskolák leghíresebbike, a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola – döbbenetesen közel, épp csak egy látszólag áthatolhatatlan téglafal mögött rejtőzik egy apró londoni kocsmában vagy a King's Cross vasútállomáson. A könyvek átsegítettek minket ezeken az elvárásolt falakon, hogy követhessünk egy kisfiút, ahogy megtudja, hogy varázsló, és felébred benne a varázserő. Mindannyian szerettük, és azon álmozdunk, vajon bennünk is ott van-e a rejtett mágia.

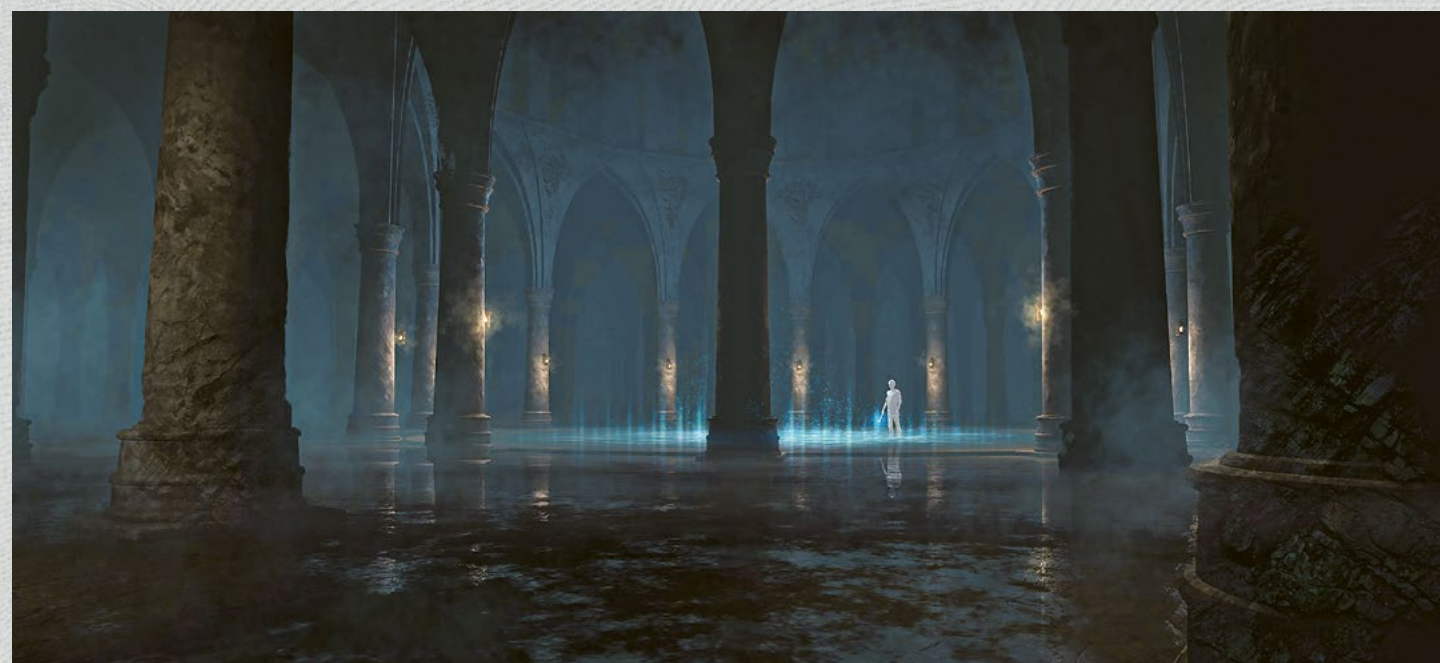
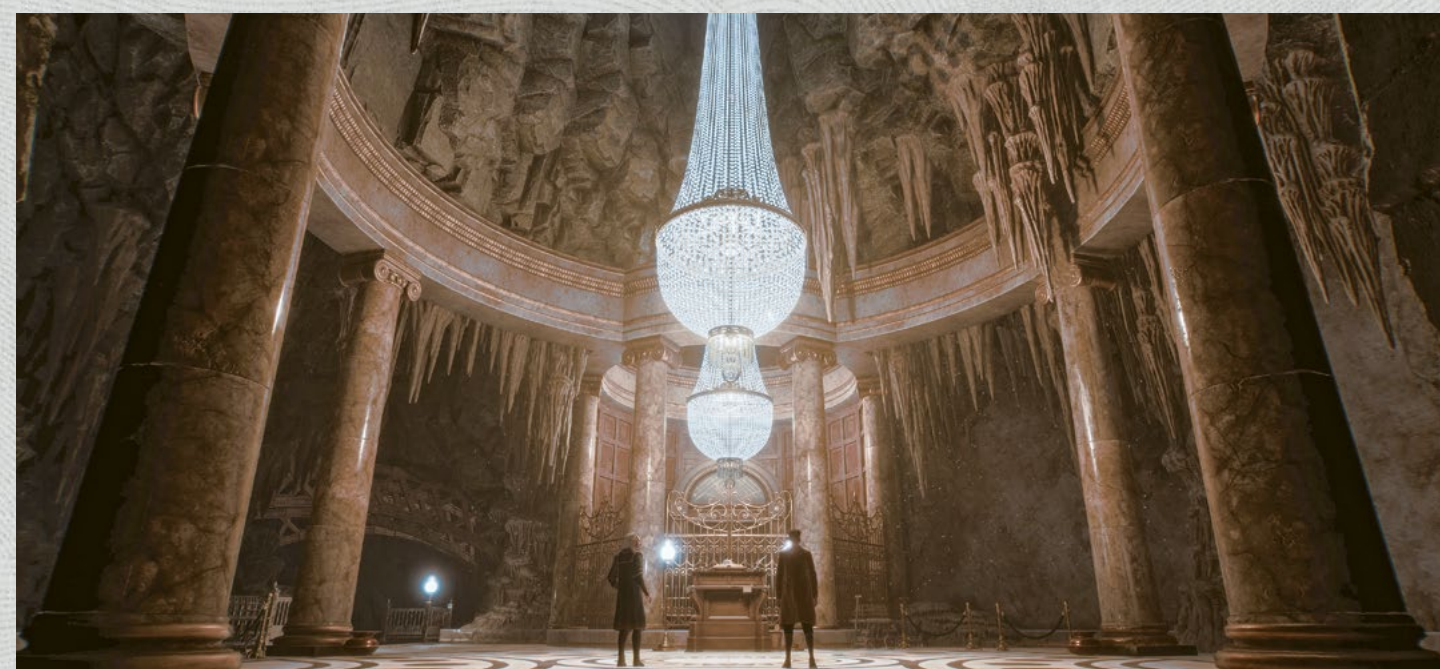
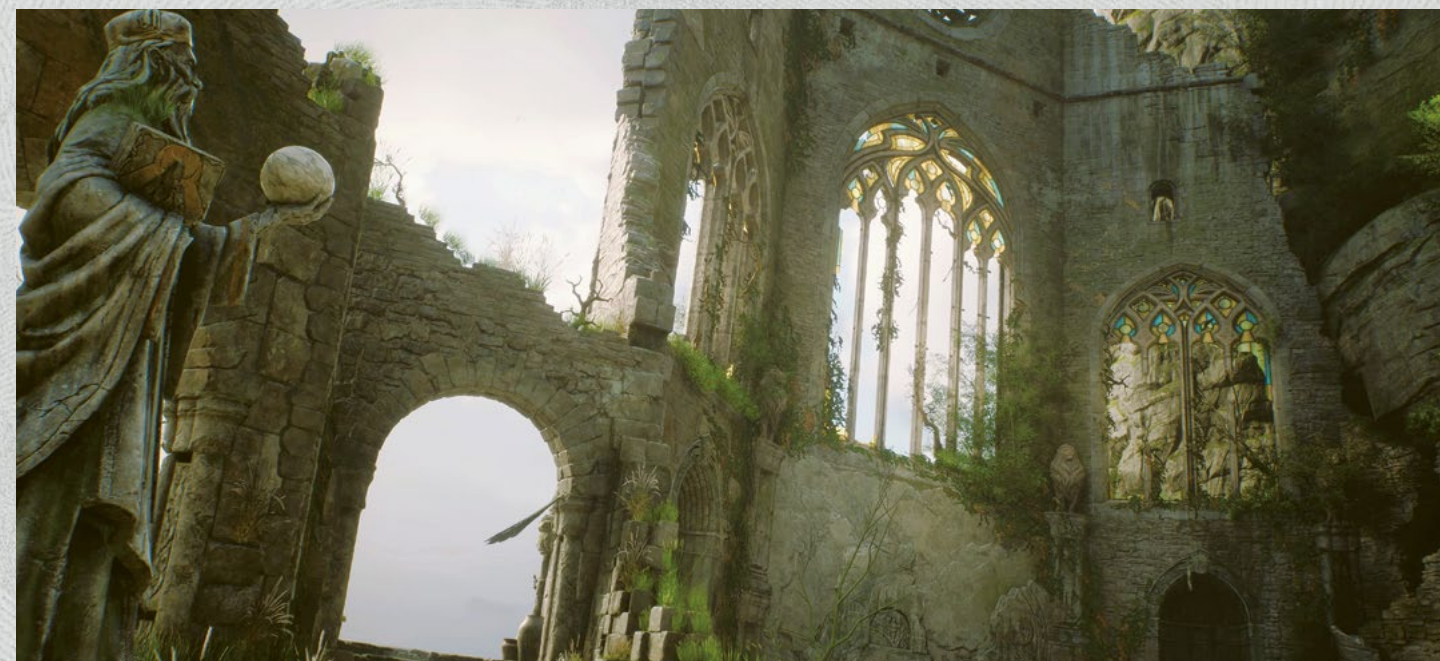
A rajongói álmom, hogy mi magunk is járhasunk a Roxfortba, és kifejleszthessük saját mágikus hatalmunkat: ez volt a mi sarkcsillagunk mindvégig. Ez a cél viszont bizonyos kihívásokat is hozott magával. Az, hogy ezt a varázslatos világot egy interaktív tapasztalatként keltsük életre, kötéltánchoz hasonlatos. A könyvek olvasása és a filmek ugyanis élénk képekkel töltötték meg a rajongók fejét, hogy milyen is lehet a varázsvilág. Ez azonban itt nem Harry története. Sőt, a játékos nem csak

egy látogató lesz ebben a világban, nem csak egy turista a Harry Potter forgatási helyszínein. A játékos egy boszorkány vagy varázsló, aki elsőre fedezi fel magának a Roxfortot, Roxsmortsot, a Tiltott Rengeteget és a környéket, ő maga fut bele különböző meglepetésekbe, titkokba, rejtélyekbe minden egyes lépéssel. Tudtuk, hogy amit alkotunk, annak autentikusnak kell lennie, illenie kell a könyvekben és filmekben látottakhoz és ahhoz, amit kollektív képzelőerőnk hozzátett, de közben frissnek és újszerűnek is kell hatnia.

Autentikus. A játék fejlesztése során egyetlen szó sem hangzott el gyakrabban. Az építészet, a divat, a bútorok, a vidék és az időjárás – mindennek autentikus, 1800-as évekbeli skót felföldiséget kellett sugározni, és ami még ennél is fontosabb, hogy a történet, a karakterek, a humor, a báj és a varázslat autentikus varázsvilági jelleget kellett hogy öltösson. A kreatív megbeszélések témái közt akadt alapvető, teszem azt, hogy a helyes opciót válasszuk a könnyű helyett, de akadt szürreális és őszintén bizarr is, mint például hogyan mutassuk be helyesen a bobsárkaürüléket. Azonban minden kreatív megbeszélést ugyanaz az őszinte vágy hajtott, hogy a kései XIX. század varázsvilágát rendezesen mutathassuk be.

Rengeteg szenvedélyes és páratlanul tehetséges ember dolgozott szívvel-lélekkel a *Hogwarts Legacy*-n. Amikor a játékosok felfedezőútra indulnak a téglafalak mögött, hiszem, hogy egy autentikus világot látnak majd, amit sokévnnyi alapos kutatással és elkötelezett, kemény munkával alkottunk, és érzik majd az e világ iránt érzett szeretetünket és tiszteletünket, amin osztozunk velük.

Ez a kötet ennek a munkának és szenvedélynek állít emléket. Miénk a megtiszteltetés, hogy bemutathatjuk, milyen is volt életre kelteni a *Hogwarts Legacy*-ben a varázsvilágot.



**2. OLDAL:** A Három Seprű, Sébastien Gallego képe

**4. OLDAL:** A Teszlek Süveg, Nasan Hardcastle képe

**SZEMBEN:** Várrom és a Gringotts (játékbeli render), a környezetért felelős csapat képe. A bevezető csarnok Ben Simonsen képe.



— ELSŐ FEJEZET —

*Az első küldetés*



**B**elegondoltál már, hogy talán, esetleg egy láthatatlan, mágikus társadalom is létezik a miénk mellett? J. K. Rowling belegendolt, és amikor 1997 júniusában, Angliában megjelent az első könyve, a *Harry Potter és a Bölcsek Köve*, az egész világ láthatta, hogy ebben az univerzumban a seprű nemcsak takarításra szolgál, hanem repülésre is, a diákok pedig varázsigéket, bűbájokat, bájitalt és mágikus lények gondozását tanulnak a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában.

Az első könyv megjelenése óta Harry Potter varázsvilága több filmadaptációt és vidámparkot látott, nem is beszélve a videójátékokról, amelyekben Harry Potter roxfordi tanulmányainak idejét láthattuk (az 1990-es éveket), valamint Göthe Salmander kalandjait nézhettük meg a *Legendás állatok*-filmekben (az 1920-as években). A varázsvilág rajongói azóta álmodoznak arról, hogy a Roxfortba járhassanak, hogy a könyvekből először megismertük a kis túlélő történetét.

2017 novemberében a Warner Bros. Interactive Entertainment azzal a céllal alapította a Portkey Gamest, hogy J. K. Rowling történeteire épülő varázsvilág-mobiljátékokat és -videójátékokat készítsenek. (Mivel a játékosok így saját varázsvilágban találják magukat, ezt a brandet arról a varázstárgyról nevezték el, ami a varázslókat és boszorkányokat egyik pontból a másikba utaztatja, a *portkey* magyarul zsupszulcs.) Bár a *Hogwarts Legacy* tartalmát nem J. K. Rowling írta, az Avalanche Software csapatát

az a nagy felelősséggel járó megtiszteltetés érte, hogy a Portkey Games címke alatt vadonatúj területekre kormányozzon a varázsvilágban, amik így is az író munkásságán alapulnak.

A játékefejlesztő csapat befogadta azt, amit már tudni lehetett a varázsvilágról, de azzal a kihívással is szembesült, hogy kibővítse, méghozzá nemcsak a roxfordi visszatérésen keresztül, hanem egy eddig nem látott korszak, az 1800-as évek bemutatásával. „Számunkra az volt fontos, hogyan tudunk méríteni a szereplők, lények és témák gazdag tárházából, és hogy elképzeljük, hogyan befolyásolta az iskolát mindez Harry Potter érkezése előtt több mint egy évszázaddal. Milyen kihívásokkal küzdöttek a diákok? Milyen behatások érték a társadalmukat Tom Denem vagy Göthe Salmander előtt?” – mondja **Adrian Ropp**, a játék történetéért felelős divízió vezetője.

A csapat, amelynek tagjai maguk is Harry Potter-rajongók, átbeszélte, hogy mire is vágyhat egy játékos, ha azt a lehetőséget kapja, hogy a Roxfortba kerüljön. Nyilván hatalmas varázslóvá vagy boszorkánnyá akarna válni és barátságokat szeretne kötni, ami a Harry Potter-saga egyik megkerülhetetlen, központi tapasztalata.

Hogy e célokat elérjék, a csapat három alapelvet fektetett le maga elé: autentikusság, hősiesség és mágia.

**8–9. OLDAL:** Láp, Mike McCarthy képe  
**SZEMBEN:** Az Építő szobra (játékbeli render) a környezetért felelős csapat képe  
**LENT:** A Roxfort Joshua H. Black képén





## AUTENTIKUSSÁG

A játékban mindennek hűnek kell lennie a rajongók szeretett világához. „A világ autentikusságának fenntartása nem csupán behúzza a játékosokat, hanem tartósan le is köti őket – vallja Moira Squier narratív vezető. – Bár kitágítottuk a varázsvilág határait, hogy minél jobban beszippantsa a játékosokat, mégis tisztában vagyunk azzal, hogy ha túl messze kóborlunk a világ szabályaival, amiket a rajongók jól ismernek, akkor elveszítjük a bizalmukat, és elvesz a varázslat. Azt akarjuk, hogy a rajongók tudják: ugyanolyan fontos nekünk is a háttérvilág, mint nekik.”

Adrian Ropp érezte, hogy mennyire szürreálisak azok a megbeszélések, amiket ezen alapelv kitérőjére tartottak. „Milyen sokáig él egy házimanó? Mindenevők-e a böklencek?» Ilyen kérdések segítettek minket az autentikusság felé vezető úton, és ezek a kérdések azok, amiket csak akkor tesz fel valaki, ha nagyon beleásta magát a háttérinfókba.”



**SZEMBEN BALRA:**  
Elhagyott tanya  
Vanessa Palmer képén

**SZEMBEN JOBBRA:**  
Fiola nyakék  
Danny Russon képén

**FENT:** Roxmorts hídja  
Danny Russon képén

**BALRA:** A Roxfort környékén (játékbeli render) a környezetért felelős csapat képén



Tengeri sziklatorony Mike McCarthy és Vanessa Palmer képén