

# Betekintő a Dragon Ball játékok univerzumába 2

Nos, mint azt mind gondolhatjuk a Bandai nem hagyta abba a Dragon Ball játékok megjelentetését 2007-ben. Tehát folytatásuk is a játékok tömkelegét, de mielőtt említeném az új generációs konzolokat jöjjön egy kis át vezető.

A Bandai rátért a Dragon Ball játékok évenként való megjelenítésére, és még, ha nem is sorozat szerűen adták ki a játékok részeit, még akkor is hoztak valamit az első és a második rész közötti évben. Ilyen példának a Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, melyet nem a Budokai Tenkaichi 2 követett, hanem a Super Dragon Ball Z. Ennek az oka egyszerű. A Bandai egyszerre 2 ötlettel állt elő, és úgy gondolták elég, ha 2005-ben megjelentetik eme két játékot, a Budokai Tenkaichi pedig csak egy részes lesz. De erről már beszéltem, így most csak a külön részéről írok pár infót.

Tehát a Super Dragon Ball Z a Budokai Tenkaichivel egy évben, 2005-ben jelent meg. Persze, hogy ne legyenek felhalmozva a megjelenések az előbbit csak év végén, decemberben hozták világra.

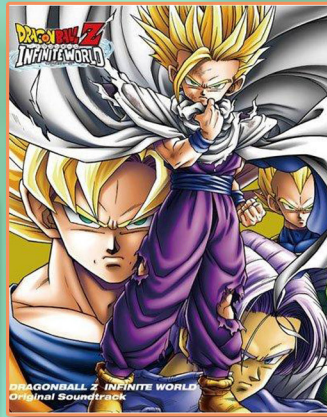
A játék egészen érdekes, hiszen a méltán híres Street Fighter II producere, Yoshiki Okamoto is részt vett a készítésében. Teljesen eltér a játék a többitől, egészen új a harc rendszere, és valóban észlelhetők néhány helyen a Street Fighter jellegzetes kombói. Nagyon élvezhető és jól irányítható game-ről van szó, a beütése pedig ugyan árkád, de a támadások, karakterek, pályák és mi egyéb kidolgozásán látszik a törődés. De ennyit a kitérőről, térjünk vissza az idősíkba.

2005-ben megjelent az Xbox360, ami egy új lépés volt a konzolok világában, de a Bandai szokásához híven nem vetemedett rá az első napon a Dragon Ball játékok új generációs fejlesztésére.



Mivel egészen idáig csak Sony-s gépre készítették a szériáikat, mind a licenszeléssel, mind a programozással meg is gyűlt volna a bajuk a Microsoft konzol alatt. Még a PlayStation 3 2006-os megjelenése se hozta őket azonnal lázba. Az első új generációs játék 2008-ban jelent meg Dragon Ball Z: Burst Limit néven. Ismét felvéve az eredeti játékestílust hatalmas sikerként tört be a boltokba. A vadonatúj grafika elkápráztatta az embereket világszerte. A történetben az animációk hátször felállítóan jóra sikerültek, de nem ez az egyetlen, amiről beszélni lehetne. Lényegében a játék a szokásos fejlesztéseken ment keresztül: új grafika, jobb gravitáció, szebb támadások és hasonlók. De ez a fejlődés mégis hatalmas volt köszönhetően az új konzol nyújtotta lehetőségeknek. Persze a konzol nem csak grafikailag turbózódott fel. A játékkészítők örömmel használták ki, hogy immáron neten keresztül is lehet játszani, így a nagy Dragon Ball párbajok kiterjedtek az internetre is, ami újabb hihetetlen élményt nyújtott. És ami még ezt is felturbózta, hogy a történet végig játszása során Drama Piece-eket gyűjthetünk, melyek később kihasználva segíthetnek minket harcaink alatt.

2008-ban a Bandai azonban ismét megragadta a lehetőséget, hogy egy kis külön játékot készítsen, ugyanis ebben az évben megjelentették a Dragon Ball Z Infinite Worldöt is. A játék sokban hasonlít a Dragon Ball Z Burst Limitre, ám mégis van egy lényeges különbség. A Bandai az egyszerűbb fejlesztettség kedvéért egy igen meglepő lépést tett. Ezt a játékot PlayStation 2-re jelenítették meg. Rengeteg karakter és csak kicsit rosszabb grafika jellemzi, tehát a lépés nem volt feltétlenül hátrányos. A színvonala így is elég nagyra sikeredett, a rajongók számára túl nagyra is.



Különlegesség, hogy a játékban olyan exkluzív karakterek is szerepelnek, mint például Super Saiyan 3 Vegeta, akit igen nehezen találhatunk meg az eredeti animében. Az irányítása hű az új generációs konzolokéhoz. A játék lényegében a folytatás a Tenkaichi sorozatnak. És mi lesz a folytatás folytatásával? Természetesen nem marad el. A 2010-es év Dragon Ball játéka nem más, mint a Dragon Ball Raging Blast 2. Megtartotta az előző rész szintjét csak még jobban felturbózva. Az anime szerű grafika itt is megmaradt, de még szebb pályákkal és támadásokkal. Nem Tenkaichi lenne a Tenkaichi, ha a támadások 75%-a nem ugyan úgy nézne ki. Így ezt a hibát itt is elkövették, azonban az emberek megtudják ezt bocsátani. Hiszen, ki tudna 100-nál is több karakternek különböző támadásokat adni? És itt még mindig nincsenek beleszámolva az átalakulások. Ezzel a számmal erősen megütötték a felső limitet, de a Bandainak ez semmi, ha arról van szó, hogy jó dragonballos játékot szeretnénk látni. Ráadásul, egy vadonatúj játékmódban, a Galaxy módban is részesülünk, melyben különböző küldetéseket teljesíthetünk. Jó kis szórakozás. Az előző részben is egy hasonló játékmód van, de lényegesen kisebb választási lehetőséggel a küldetések terén. Ha valaki szereti a Dragon Ballt és a Tenkaichi rendszerét, akkor ez az a két játékmód, ahol évekig el tud lenni. Természetesen a multiplayer mód egyikből sem maradt ki. Elég rendes online játék lehetőség van, akár csak osztott képernyős harcra. De természetesen a második részből sem hagyhatták ki az exkluzivitást. Ezúttal egy egész filmet kaptunk. Egy olyan Dragon Ball filmet, amilyet még nem látott a világ. És valóban, ez a Movie a játékkal együtt jelent meg és Goku egy újabb kalandját meséli el, új szereplőkkel és izgalmakkal. Természetesen ezeket nem csak nézhetjük, hanem játszhatjuk is, pl. az egyik új szereplővel, Hatchiyackkal. Azonban, ezzel még koránt sincs vége a Dragon Ball játékok sorozatának, hiszen a Bandai nem fog leállni az éves megjelenéssel. Továbbra is rengeteg újítást és fejlesztést tartogatnak a számunkra, fantasztikus játékmódokkal, lehetőségekkel, és tartják a megszokott színvonalukat.

Írta: Hikaru

Mivel a játék ismét a régebbi konzolon jelent meg, így interneten nem lehetett harcolni egymás ellen, pedig sokkal jobb érzés lett volna az Infinite World tágas karakter felhozatala közül harcost választani, mint a Burst Limitéből, melynek igen csekély. Ráadásul az Infinite World hosszú története miatt nehéz volt kétszer kijátszani, hogy ne csak magad ellen tudj harcolni. Rengeteg nagyszerű dolgot halmozott fel ez a játék - mint például a nem feltétlenül harc alapú küldetések - de rá kell írni a sírkövére, hogy igazán ki adhatták volna az új generáció számára is. De, száz szónak is egy a vége.

Hiába ez a furcsa lépés a Bandai részéről, ez még nem jelenti a Dragon Ball játékok történelmének végét. Természetesen a következő évben megint terveztek, ismét csak az új generációs konzolokra. A 2009-es játék neve Dragon Ball Raging Blast. Mielőtt leírnám, hogy a játék mire is hasonlít szeretnék egy kicsit mesélni a nevééről. Rengeteg Dragon Ball játék nem hű a nevéhez, mert ha rá is rakják a Z jelzést, beletesznek karaktereket a GT-ből is. Most végre elneveztek egy játékot, aminek nem kell egyik Dragon Ball szériához sem hűnek lennie, hanem akárhonnán válogathatna, és erre csináltak egy játékot csak Dragon Ball Z-s karakterekkel. De szerintem, ezzel fel is soroltam az összes hibáját. A játék Bandai minőséget nyújt, ami azt jelenti, hogy közel tökéletes. A Budokai Tenkaichi stílust követi hatalmas rombolható pályákkal és rengeteg mozgási lehetőséggel. A játékban nagyon rá mentek a grafikai tuningra, ami meg is látszik. Látványosak a támadások, de kicsit már a túl csicsás szintjét súrolja. Azonban ez még mindig nem ronthat a játékélményen, hiszen több mint 70 karakter és átalakulás van harc közben. Rengeteg részletre rányomultak, például ezúttal a hirtelen villanás helyett Frieza átalakulását valóban végig nézhetjük, pont, mint az animében.