

# DRAGON BALL XENOVERSE

// HirotaKa



Melyik rajongó ne akarná végigharcolni eme ikonikus anime legendás harcait, vállvetve Gokoval és társaival? Ebben a játékban bárki megteheti.

## ■ Kontroller



### Pozitív:

- DB-s harcok
- saját karakter
- jó harcrendszer

### Negatív:

- elnyújtott küldetések
- egyikük harcok
- lehetne szebb

### Cím:

Dragon Ball Xenoverse

Kiadó: Bandai Namco

Fejlesztő: Dimps

Platform: PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox360

Kiadás dátuma:

2015 február 27.

Stílus: harcolós, RPG

Értékelés: 7/10

A Bandai Namco akármikor ad ki Dragon Ball játékokat azzal veszíteni biztos nem fog. Főleg ha a Dimps veszi kezelésbe az új címet, akik egyebek között a Budokai sorozatért is felelnek. A játék elindításakor az ismerősen csengő Cha-la-head-cha la opening fogad minket, ahol máris kezdhetjük az új játékot.

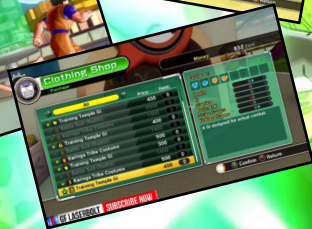
A játék történetét nem nevezném eposzi alkotásnak, és nem is dolgoztak rajta sokat a készítőik, de javukra legyen írva, hogy nem is volt rá szükség. Észert néhány unatkozó, és természetesen nem jóindulatú egyén (név szerint Mira és Towa) úgy gondolta, hogy azzal tölti el az idejét, hogy az általunk ismert nagy harcokat megváltoztatja, hogy ezzel energiához jusson. A mi nemes és hősiés feladatunk lesz ezt megakadályozni, illetve visszatérlni a történet és az idő folyamát a saját medrébe. Ehhez viszont szükségünk lesz egy karakterre.

Ez a karakter lesz, akit irányítunk. Alaphelyzetben az ember, Saiyan, Nameki, Majin és Frieza fajok közül választhatunk. Miután beállítottuk megfelelő fizimiskánkat, magunkra aggathatunk némi ruhát a kedvenc színeinkben. Ezt követően pedig el is kezdődik kalandunk.

Mivel Okabe nem volt kéznél, vagy épp más dolga akadt egy másik idősíkon, ezért a mi karakterünk idéződik meg Shenlong által. Ekkor a történet időutazója, Trunks vesz minket kezelésbe. Zanzásítva ledarálja a lényegét, majd körbekerül minket a helyszínen, hogy mutatkozzunk be az időt őrző

és védő egyéneknek.

Itt lehetőségünk nyílik felfedezni azt a kis városkát, név szerint Toki Toki City-t, ami csak úgy van a térben és ahol a harcok és egyéb küldetések között az időnket töltjük majd. Ez egyébként egy közösségi terület is, mert akik online játszanak, azokat itt el tudjuk érni. De nem ez a lényeg. A város három részre van osztva. Az első részén van a kapu, ahonnan elérjük a fő küldetéseket.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A második részén tudjuk felvenni az offline és online kiegészítő feladatokat, míg a harmadik részén a boltokat találjuk. Ezzel a készítmők egy RPG részt is belepakoltak a játékba, itt tudunk venni új támadásokat, ruhákat, felszerelést, különféle itókákat (pl. életnövelőt) és haszontalan dísz tárgyakat, mint például napszemüveget.

A város előnye, hogy kör alakú, tehát folyamatosan egy irányba haladva végigjárhatjuk az egészet és a területek között állig van töltés. Hátránya, hogy egyáltalán nem kéne tölteni, nem értem a három részre tagolás lényegét. Továbbá kicsit bosszantó ide-oda máskélni a különféle dolgokért, amire szükségünk lesz. Például ha teljesítünk egy főküldetést, akkor a program nem a boltokkal ellátott térrészre pakolja hősünket, hanem az offline-online területre küldi felvételhez. Így vásárláskor bosszantó átcammogni.

Ha áthámoztuk magunkat a városon és minden megismertünk, megtanultuk az alapokat, akkor kezdődhet is a történet. Trunks bevezet minket egy terembe, ahol régi, jó keleti hagyomány szerint tekersekken őrzik a múlt egyes eseményeit. Igazából nem értem miért ne lehetett volna például speciális kapszulákban tartani ezeket, ha már a Capsule Corp-nál mindent tudnak. De ez csak szószálasogatás, különösebb bajom nincs vele.

A játék fő történeti szála a Dragon Ball Z harcait dolgozza fel, így ezeket élhetjük újra. Ennek megfelelően Raditzal fogunk először szembenézni.

Ahogy fejlődünk, úgy lesznek a feladatok és a harcok is nehezebbek, összetettebbek. Igazából Friezától eljutni nem nagy mutatvány, rajta és társain már kicsit körülményesebben juthatunk át, de ez sem túl nehéz.



Összetettebb feladatokon pedig azt értettem, hogy egy-egy múltbéli esemény helyreállításához több kisebb célt kell elérni, ezután tovább lép a program a következő részfeladathoz. Ahhoz, hogy egyáltalán eljussunk Friezáig, a Ginyu Force-on kell átharcolnunk magunkat legalább három lépésben.

Nehezítés, hogy bár egy feladaton belül van mentés – szóval, ha ki kell lépni, onnan tudjuk folytatni –, ez nem minden részfeladat után történik. Így hiába jutunk el valameddig, ha elbukunk és addig a pontig nem volt mentés, akkor bizony újra kell kezdeni az egészet. A program minden mentést automatikusan kezel, így ezzel nem kell törődnünk.

**Fordítsd oda a másik orcád, hadd üssem azt is.**

Bevallom még egyetlen DB játékkal sem játszottam. De kutakodásaim során arra jutottam, hogy a harcrendszert kissé lebutították. Egyszerűbbek lettek a harcok, könnyebben hívhatjuk elő a támadásainkat. Pl. Egy kamehamehát két billentyű lenyomásával hívhatunk elő. Annyi szabad kezelt kaptunk, hogy mi állíthatjuk be, hogy melyik gombra melyik támadás aktiválódjon.

Két csoportmenünk van, amit harc közben hívhatunk elő a bal Ctrl valamint ALT billentyűkkel. Ezt lenyomva még az egér jobb és bal gombja, a Q és a Space áll rendelkezésünkre. Tehát összesen nyolc speciális támadást hívhatunk elő. A sima bal vagy jobb egérgomb nyomkodása egyszerű veredékest eredményez. Itt is vannak kombók, attól függ, hogy hányszor nyomjuk meg az adott gombot. Az R gomb is hasznos, ugyanis itt tudjuk elhasználni a korábban megvásárolt italokat, így megcsapant életünket feltölthetjük, ám ez erősen korlátozott.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Egy részfeladat alatt egy fajta tápoldatot csak egyszer használhatunk. Ebből is négy dolgot állíthatunk be.

A harc kezdetén automatikusan be tudjuk fogni ellenfelünket, így utána csak vele tudunk foglalkozni és a támadásaink is felé irányulni. Ez akkor lehet zavaró, ha több ellenfél van, mert attól hogy mi eggyel foglalkozunk, a többi még ránk támad. Igaz mindig van társunk, aki besegít, vagy inkább lefoglalja az ellenfelet.

En úgy vélem, hogy ez a harcrendszer megfelelő, könnyen kezelhető, és számomra sokkal élvezetesebbek így a harcok, mint ha folyamatosan a bonyolultabb kombók lenyomásán fáradoznék. Az egész harc- és küldetésorozatot egy bajom van. Elképesztően monoton, és hamar unalmassá válhat, hogy végig ugyanazt kell csinálni, és így elmarad az érzés, hogy fejlődésünkkel komolyabb csatát tudunk vívni. A játékban természetesen fejlődünk is. Minden szintlépésnél, pontokat kapunk, amit eloszthatunk például életnövelésre, ki erősítésre stb. Szerencsére ezekért nem kell a városban tekerregni, egy azonnal elérhető menüben el tudjuk intézni, ahogy a támadások bilentyűkiosztását is.



### Kamehameha és a kráter

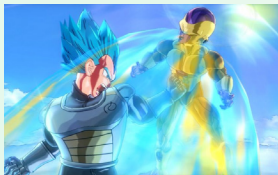
Essen szó az egész játék kinézetéről. Nos, szerintem teljesen megfelelő, amennyire azt egy ilyen játéktól elvárnánk, de bőven lehetne szebb is. Jól hozza az animés hatást a karakterek ábrázolása és a környezet tekintetében is, bár ez utóbbi esetében szegényesebb grafikát kapunk. Egyedül Toki Toki City-t érzem rondának, de mivel igyekeztem minél kevesebb időt itt tölteni, kevésbé zavart. A harc közben a mozgás is korrekt és minimálisan a környezet is pusztítható. Erre rájön még, hogy lényegében egy dobozban harcolunk. Ez alatt azt értem, hogy bár a látótávolság nagy, mégsem tudunk akárhová elmenni. A harc közben többször ütközünk majd a „doboz” falába, ami egy igazán nagy ívű és kemény harc közben nem túl kellemes. Ellenben a dobozban belül az épületek lerombolhatóak, és krátert is tudunk ütni a földre, vagy kisebb sziklákat is szétzúzhatunk csata közben, de ez sem fog bennünk mély nyomot hagyni, mert ez is lehetne jóval szebb. Hatalmas atomrobbanásra pedig ne számíton senki. En jobban örültem volna, ha az a bizonyos „doboz” nem lenne, vagy legalább nagyobb lenne.



A zenékel kapcsolatban kicsit vegyes érzelmeim vannak. Harc közben nem zavar, szinte alig venni észre. A Toki Toki City-ben töltött idő alatt viszont rémes zene szól, ki nem állhatom, inkább ne lenne semmi. Jah és a karaktergeneráló alatt lévő zenéről egyenesen a Sims jutott eszembe. Szerencsére van ami kárpótoljon, ez pedig a seiyyuk csapata. Válthatunk angol és japán hangok között. Én természetesen utóbbit választottam. Teljesen jól hozzák a karaktereket, azt nem mondom, hogy mindent beleadnak, mint az animében, de szimplán jók, nah, ahogy a csatazajok is.

### Harc végén varázsbotot mindenkinek

A Dragon Ball Xenoverse egy kimondottan jó játék. Elképzelhető, hogy a hardcore fanoknak nem ez lesz a legmaradandóbb, de az biztos, hogy nagyon népszerű, sőt a kiadó „minden idők legnagyobb Dragon Ball játékeként” titulálta a címet. Ezt alátámasztja, hogy három hét alatt 1,5 millió példányt kelt el. Sőt, a Bandai Namco három DLC-t is bejelentett. Az elsőt megkaptuk GT Gokut, Pant és GT Trunksot. A második DLC-ben újabb játszható karakterekkel bővült a játék, Mira és Towa személyében



valamint a GT-ből két Shenlong formával is harcolhatunk. Ezen kívül új ruhák válnak elérhetővé, új támadásokat és mozgásokat tanulhatunk meg. A harmadik DLC-ben az új film a Fukkász no F kékhajú Gokujával, Vegitájával és arany Friezával is csapathatjuk a harctéren.

*Egy kimondottan élvezhető és jól összerakott játékot üdvözölhetünk a Dragon Ball Xenoverse személyében. Mindenki megtalálja benne a neki megfelelő részt, de leginkább azok fognak örülni, akik szeretik az anime történéseit, hisz itt mi is részesei lehetünk mindennek.*



Orin Combo