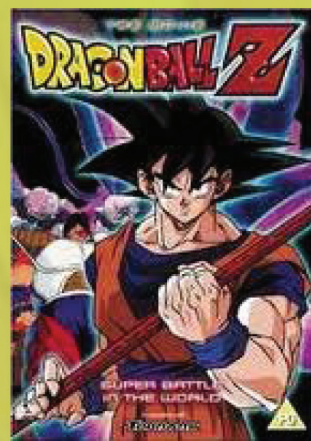


BETEKINTŐ A DRAGON BALL JÁTÉKOK UNIVERZUMÁBA



Itt az ideje, hogy kockuljunk is egy kicsit, mert hát nincs Japánnal foglalkozó magazin japán játékok nélkül. Így eme hiányt szeretném ezzel és majd több cikkel pótolni. Első ízben mivel mással lehetne kezdeni, mint az örök klasszikus *Dragon Ball* szériával. Lássuk hogyan és mivé fejlődtek az egyes játékok az idő folyamán. Felhívnom a figyelmet arra, hogy a cikk első sorban a témával ismerkedőknek szól.



1984-ben jelent meg az első *Dragon Ball* manga, és azóta számos ágazata készült el a franchise-nak. Az anime mellet megérkeztek a játékok is. Az első 1986. szeptember 27-én jelent meg egy talán mindenki számára ismeretlen konzolra, a Super Cassette Visionra (ismert Epoch Cassette Visionként is). A játék japán címe *Dragon Ball: Dragon Daihikyō* ami magyarul annyit tesz, hogy *Dragon Ball: Nagyszerű Felfedezések*. Lényegében arról szól, hogy Gokoval mászkálsz/repkedsz a jól ismert sárga felhőn, a Ninbuson és ellenségek százait ütöd, vágod, lövöd.



Persze a játékból mára már talán semmi sem maradt fent, de ez volt az első eleme a Bandai és a *Dragon Ball* franchise összekapcsolódásának.



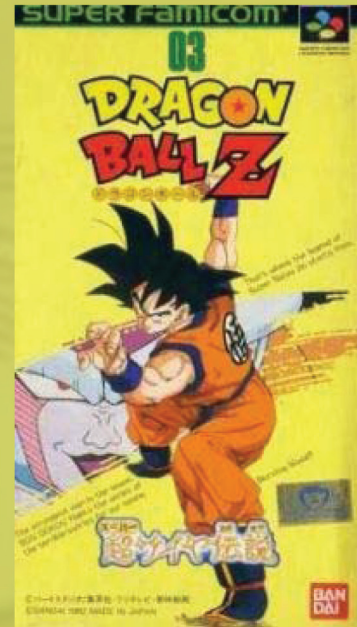
1995-ig számos *Dragon Ball* és *Dragon Ball Z* játék jelent meg kisebb nagyobb sikerekkel. Látható volt, hogy a franchise jó utakon halad, hiszen rengeteg játékot a méltán híres Bandai készített és a kor leghíresebb konzolain jelenítették meg, mint például a Nintendo és a Super Nintendo. Ezekben a játékokban nem sok eltérés található, hiszen még nem voltak olyan nagy lehetőségek az akkori konzolokban. A

legtöbb játék Beat 'em Up stílusban jelent meg és általában Gokoval kellett szétverni az ellenségeket, jó formán változatlan grafikával. 1993 után kezdtek rá érezni, hogy az emberek szeretik az epic harcokat, mint amikor Goku Frieza ellen küzdött vagy, amikor Cellt próbálták

legyőzni. Így hát 1 vs. 1 bunyós játékokat készítettek, kezdve a *Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu*val. A játék grafikailag elfogadható szinten volt, mivel Super Nintendon jelenet meg, de a gravitáció és az egész rendszere még eléggé kidolgozatlan maradt. Például a speciális támadásokat a legegyszerűbben úgy hívhattuk elő, ha örült módjára össze-vissza nyomogattuk a gombokat.



A játékok fejlődtek, bár elég lassan. Az áttörést az jelentette, amikor elkezdtek megjelenni a következő generációs konzolok. A Bandai várakozás nélkül kezdett PlayStationre játékokat fejleszteni. Ezek már elérték az „egész híres” szintet, de még mindig kellett valami. A játékok menete bonyolult, unalmas és nehéz volt. 2000-ben azonban elkészült a PlayStation 2. A Bandai először még más játékokkal próbálkozott az új konzolon, és miután ráéreztek, a kevésbé népszerű játékaikat is fejlesztették, ekkor még nem gondolva, hogy mekkora sikert aratnak majd vele.



2002-ben megjelenítették az első Dragon Ball Z-s játékot



PlayStation 2-re, amit *Dragon Ball Z Budokai*nak neveztek el. (A Budokai jelentés Tournament, utalva ezzel az animében is szereplő World Martial Arts Tournamentre.) A játék még mai

szemmel nézve se tűnhet gagyinak, hiszen a rendszere fantasztikus. A pályák nagyobbak az eddigieknél, de természetesen ami nagyon tetszetőssé válhatott, az a 3D-s grafika és a 3D-s mozgás volt. Végre elérték, hogy ne kelljen órákon át egy támadást gyakorolni, igaz a támadások zöme ugyan úgy néz ki, de szerethető, hogy olyan kis gyerekes az összerakása. A Budokai futótűzként terjedt el a világon. Alkalmas volt szórakozásra, ha egyedül voltál otthon és kedved

támadt földre döngölni valakit a Dragon Ball világából, vagy ha vendégül láttad barátaidat, és ki akartátok deríteni ki a jobb harcos.

A Bandai kapva kapott az alkalmon és már el is kezdte fejleszteni a következő játékát. Bár fejlesztés nem sok látszik rajta, de egy évvel később már meg is jelent a *Dragon Ball Z Budokai 2*. Ez már grafikailag elkezdett átmenni 2.5D-be, ami jobban vissza hozza az anime képi világát. Ezúttal több karakter közül választhattunk a rajongók nagy örömeire. Kipróbálhattuk képességeinket mind Android 19, 20 vagy akár Gohan esetleg Videl szerepében is. A játék rendszere lényegében semmit nem változott és a támadások még mindig csak ismétlődnek. Persze senki nem várt többet, sőt még örült is a nép, hogy csak egy évet kellett várni a következő játék megjelenéséig. És úgy tűnik a Bandai elhatározta, hogy



évente jelenít meg egy-egy Dragon Ballt, hiszen 2004-re már játszhattunk a *Dragon Ball Z Budokai 3*-mal. A játék nem változott lényegében még mindig, de érezhetően más. Első ránézésre ugyanis ugyan az, mint a 2., de ezúttal jóval pörgősebbek a harcok, továbbá rengeteg karakterrel találkozhatunk és a támadások már (majdnem) egyediek. Ha össze akarjuk hasonlítani az első Budokaijal, akkor észre vehetjük, hogy azonos szériába tartoznak, de ugyan akkor azt is meg kell állapítanunk, hogy rengeteget fejlődött és a kis esetlenből átment a pörgős, akciódús, gyepálás játékba. Ez megnyilvánult abban is, hogy az elérhető karaktereken túl fúziókat is fellelhetünk, még hozzá a harc folyamán is, pl. egyesülhet Goku Vegetával, ami hatalmas löketet ad az egésznek. Játékmenetileg nem sokat változott az első rész óta, de mindenki, a Bandai is tudta, hogy ez nem mehet tovább.



2005-ben a Bandai a Budokai névhez hozzá csatolta a Tenkaichit is, szóval a játék immáron *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* néven folytatódott. Ekkor jelentős lépésen esett át. A játék a 2.5D-s mozgásból át ment teljesen 3D-be ami azt jelentette, hogy a karakterek mostantól nem csak egy vonalon mozogtak, hanem akármerre elmehetél a pályán. Ez természetesen hihetetlen nagy újítás volt, ugyanakkor egyes fanok hiányolták a régi mozgást, de az új is teljesen megszokható volt. Mostmár akár el is



bújhattunk ellenségünk elől, hiszen az ellenség bemérése nem volt automatikus és a pálya telis tele volt akadályokkal, mint például fák vagy hegyek. Ez a nagy mozgástér párosult a lassabb és kevésbé epic harcmenettel, de kicsit realiztikusabb is lett (ami szokatlan egy nem realiztikus világon alapuló játékban, hiszen megnéztem volna, hogy Broly csak úgy elbújik Goku elől és kineveti). A támadásoknál furcsa mód újra az összes jóformán ugyan úgy néz ki, de ezt rá lehet fogni arra, hogy az idejüket a terep és a karakterek mozgásának kidolgozására használták fel. Ugyanis itt a hegyek már nem csak díszítenek, hanem szét is törnek, és mi

sem izgalmasabb annál, mikor egy-egy küldetés közben kicsit bele pörkölsz az egyik hegybe és a romjaiból kikotorsz akár egy Dragon Ballt. Rengeteg nagyszerű játékmód közül válogathatunk, van, ahol részt vehetünk a World Tournamenten vagy akár megküzdehetünk a világ 100 legerősebb harcosával is. Természetesen még mindig harcolhatunk barátaink ellen, de ezúttal osztott képernyőn, ami elveszi a bújócska erejét. És akár csak az első 3 részben, itt is erősíthetjük harcosunkat különböző tárgyakkal azzal a különbséggel, hogy ezúttal kicsit érezhetőbb a karakterek szintjének növekedése. Azonban Dragon Ball csak egy van és, ezért problémás a történet kitalálása. Talán ez az oka annak, hogy ennyire egy sémán van az összes játék, de ebben az egyben kicsit



kibővítették azzal, hogy mi valójában nem is a történetet éljük át, hanem csak segítünk Shen Long emlékeit összegyűjteni.

Mint várható is volt egy újabb epizódja jelent meg a Budokai szériának egy újabb év eltelte után. Sajnos a Bandai megint kifogyott az ötletekből, megtartották a Tenkaichi nevet, a 3D-s mozgást is, akár csak a játék zömét. Kicsit új grafika is fellelhető, de valószínűleg a játék egyetlen jó pontja az a rengeteg új játszható karakter és pálya. Kicsit később ugyan megjelenítették Nintendo Wiire is, ami, mint sokan tudják mozgásérzékelővel rendelkezik. Ez kis izgalmat adott a játéknak, bár nem egy nagy durranás és nem is olyan jó. Egyesek szerint ez már el volt tervezve az elejétől kezdve, de nagyon sokan gyanakodnak arra, hogy csak később fejlesztették ki a játék sikertelensége miatt.



2007-ben járunk, megint eltelt egy év és megjelent a *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3*. Az első Budokai játék, amire azt mondjuk: megérte várni! Megtartotta a 3D-s mozgást, de

elvetette a kameraállást, így inkább a harcosunk válla fölött nézhetjük cselekedeteinket és ez olyan dinamikus hatást ad az egésznek, ami nem kicsit tette sikeressé világszerte. De természetesen a játék nem csak vadonatúj kameraállásával dicsekedhet. A pályák immáron nem csak rombolhatóak, hanem hatalmasak is, és azon kívül, hogy tucatjával találhatóak meg, még azt is kiválaszthatjuk, hogy a nap melyik időszakában szeretnénk harcolni rajtuk. Az első Tenkaichiben található bújócskát sokkal lejjebb butították, de ettől függetlenül még mindig oda kell figyelniük, hogy merre jár az ellenségünk. Rengeteg új karakter, extra mód, bámulatos 2.5D-s grafika, egyszerűen minden, ami egy Dragon Ball Z játékba kell.



rendszerbe, biztos, ami biztos alapon. Ám azt tudni lehet, hogy a Bandai a következő DB játékára is legalább akkora figyelmet fog fordítani, mint az eddigiekre, és várhatóan megtartja a színvonalát.

Hikaru Takahashi

