

Naruto Ultimate Ninja: Storm

Az ezeréves út is egy lépéssel kezdődik...

//HikaruTakaheshi

Beszéltünk már a sikeres Naruto sorozat PS2-es részéről, és most hadd mutassam be, mire képes a Bandai egy erősebb konzolon. Egy év telt el mióta megjelent az utolsó része a Naruto Ultimate Ninja sorozatnak - és azóta egy új generáció is megjelent a konzolok világában -, tehát a Bandai elhatározta, hogy most valami nagyon újat hoz ki a sorozatból, és nem arról beszélék, hogy a regionális megjelenések időeltolódása egy évnél kevesebb lett. Egy sorozat, mely se nem új se nem régi, és a Naruto Ultimate Ninja Storm címet kapta.

De azért ismerjük el, hogy nagy általánosságban a nagy kalandokhoz csak jóval később érkezünk...



Cím: Naruto Ultimate Ninja Storm

Megjelenés dátuma: 2008. december

Platform: PS3

Kiadó: Bandai Namco Games

Fejlesztő: CyberConnect2

Író értékelése:

Grafika: 9
Zene: 9
Játékélmény: 9
Összességében: 9

Úgy tartották, hogy magával a játékrendszerrel nincsen semmi gond, de kéne valami még ahhoz, hogy ne üresjáratban menjen a PlayStation 3. Így a sorozat eddig jól ismert játékrendszeréhez képest lényegesebb változtatás nemcsak egyszerűséggel csupán annyi, hogy immáron 3 dimenzióban is átélethetjük azt az élvezetet, amit kedvenc nindzsáink irányítása nyújt. De ne ugorjunk rögtön fejést a közepébe, kezdjük az elejéről, szép aprólékosan.

Mikor az ember meglátja a játék borítóját az első, ami lerí róla az, hogy PlayStation 3-ra készült játék.

De most komolyan, ez nem vicc. Akárhogy is keresi az ember, nem találja meg más konzolra. Ez nem is véletlen. De erre majd visszatérek. Miután betettük a játékokat, felsorakoznak a már jól ismert készítőik és szponzorok, akik nélkül nem tehetnének meg azokat a lépéseket, amik egy egészen más világhoz vezetnek. (Csak pár szóban megemlíteném, hogy az előző részek bármennyire is jók, csupán az igazi játék bevezetői voltak.) A sok logó után felvillannak az első képkockák és pár másodperc után rá is lehet jönni miért csak erre a konzolra jelent meg a játék.

A grafika olyan elképesztően sikeres, ami már nem futna el más konzolokon. Itt egy teljesen animált, de az anime grafikáját mégis visszaadó videót láthatunk. Miután sikerült összebb zárunk szemhéjainkat a csodálattól és veszünk egy levegőt, megnyomhatjuk az X gombot és elkezdhetjük Naruto kalandját. Itt már fel is tűnhet az első tény, amit talán nehezebben fogunk elviselni a játék során: egy mely hang minden egyes menü kiválasztása után, szó szerint nyög nekünk egy YO!-t. Habár ez megszokható. De miután kiválasztjuk a stori módot már nem figyelünk

semmi másra csak a masszív játékra. Egy kis idő után jövünk rá, hogy nem csak az animációk grafikája érzésvészítő, de minden egyes kép is, amit a tévéken fogunk látni a játék során. Az animációknak két formája található itt meg. Egyik, ahol a képek folyamatosan mennek, ezek talán jobban néznek ki.

Folytatás a következő oldalon!

■ Kontroller

A másik, ahol néha megáll a menet és csak az alul kiírt szöveg végigolvasása után lép tovább. De miután megtaláltuk a szemgolyóinkat, nézhetjük, hogy mit tár még elénk a játék.

Narutóval másképp lehetünk, ezúttal csak Konohában, de nem akárhogy. Talán ugrálhattunk már háztetőről háztetőre, de ennyire szabad még nem volt a mozgásunk az Ultimate Ninja sorozat alatt.



Ismét beszélhetünk karakterekkel és törhetünk szét tárgyakat bandita módjára csupán pár Ryo megszerzéséért.

Na de térjünk a küldetésekre. Két fajta küldetés van a játékban. Az egyik, amiben szórakozhatunk, a másik, ami szórakoztat. A történetet igen jól összerakták, folyamatos és nem hagyták ki a lényegesebb harcokat, mint például: amikor Naruto először harcol Gaara ellen, akkor nem csupán Gaarát kell legyőznünk, de az óriási Shukakut is. A játék egyik legérdekesebb részei ezek az óriás harcok. Ugyanis itt hatalmas méretű ellenségeinket kell legyőzni, azzal hogy shurikeneket dobálunk vagy egyéb segédeszközöket, majd kitérünk a támadások elől, és ha van esélyünk, akkor ilyenkor is megtámadjuk őket valami menő kombóval. Hasonló egyébként már láthattunk az előző részekben, amikor bizonyos karakterek felvezik erősebb alakjukat, hasonló óriásokká alakulnak át.

De ugye ahhoz, hogy legyőzzük Gamabuntát nem elég hogy erősek legyünk, a harc végén - és néha közben is - gombokat kell gyorsan és jó sorrendben lenyomnunk, hogy az adott nindzsa sikerrel járjon.

A másik fajta küldetés, amikor csak melót vállalunk. Igaz, ez nem is igazán meló Narutónak, de most nevezzük így. Ezek a küldetések a menüben való elfogadás után, csak akkor kezdődnek el, ha eljutottunk a városban megadott ponton lévő karakterhez. Kis társalgás után meg is kezdődik a küldetés. Olykor harcolnunk kell - ilyenkor szabadon választhatunk karaktert -, olykor egy óriás elleni harcot játszhatunk újra, esetleg az eredetitől eltérő gombkombinációval, de számtalan egyéb fajta küldetés is van, mint például a fákon ugrálás, verseny a fa tetejéig és még sok más. Utóbbiak természetesen a történet módban is megtalálhatók, és ez igazán folyamatossá teszi a cselekvést.

Küldetésekként kaphatunk pénzt tárgyakat, de a végén általában tekerceket is szedhetünk Konohában.



Folytatás a következő oldalon!

Ezek a gyűjtenivalók tovább gazdagítják a játékokat, ugyanis készíthetünk nindza fegyvereket, Naruto chakráját növelhetjük, vagy csak szimplán menő figurákat vehetünk. Ezt az ágat is jól kidolgozták.

Na de akkor vissza a lényegre, a játékmenetre. Mint már említettem új konzol, hosszabb cím, de a játék gyökere ugyanaz. Az irányítás változott is, meg nem is. Példának okáért ugyanazzal a gombbal ütsz - persze ez átállítható - de nem ugyanazzal a gombkombinációval használj ninjutsut, ám ezen nem lehet változtatni. Harc közben bár 3D-ben mozog a karaktered, de mégis könnyen megtalálják támadásaid az ellenfeled.

Meghagyták még a karakterek átalakulásait is, az Ultimate Jutsuk bevitelét, - bár ez is átállítható - és a ninjutsuk közötti összecsapást, de mit csináltak a shurikenekkel? Nos, itt már nem tudunk a pályáról összeszedni tárgyakat, de a harc elején be tudunk magunknak állítani különböző hasznos nindza eszközöket, amiket harcban kívül lehet összegyűjteni. Történet módban vagy másik játékos ellen nem lehet beállítani, minden karakternek megvan a saját készlete. Ezek általában három amúgy is megszerezhető és egy - csak az adott karakter saját felszerelésében elérhető - tárgyból állnak.

Történet módon kívül mindegyik minimum két fős csapatot kell összeállítani, a maximum pedig a már megszokott három fő. Ezek a segítők cselekvések közben gyakran hasznosak lehetnek, például elkapnak ha esel, vagy a földhöz vágják ellenfeled.

És hol járálhatnak ezek a karakterek? Bárhol a színes arénákon belül. Sok pályán egy kis chakra segítségével a tálajtól emelkedve - ami csak látvány, nem vonódik le - a vízen vagy akár a falon is lehet járálalni.

A játék egyik új és jelentős eleme a Storm mérték - a névre utalva -, amit az életpontokhoz hasonlóan egy csikkal ábrázolnak, de ez nem csökken hanem nő, meghozza amikor masszívan harcolsz, és ha ez maxra töltődik, akkor karaktered ereje sokszorosára növekszik.

Szóval a játék függőséget okoz mind harc közben a zseniális játékrendszerrel és bámulatos animációkkal, mind a gyűjthető tárgyakkal, feltéve ha türelmes vagy, ugyanis a játék egyik negatívuma, hogy elég sokáig tart a töltés, még ha egymás után ugyanazt a pályát is tölti be.

És akkor a ráadás. Kicsit később megjelenet egy pár letölthető kiegészítő a játékhoz. Ingyenesek, így valójában csak azért vannak, hogy legyen interneted a PlayStation 3-hoz és hogy többet játszhass. Ezek a kiegészítők tartalmaznak pár karaktert, akik csak segédként jelentek

meg a történet módban, de most már barátaid ellen is választhatod őket fő karaktered társainak. Ilyen karakterek például a hangrejteki négyes vagy az első két Hokage. Továbbá tartalmaz egy új kinézetet Narutónak, ami nem más mint Naruto pizsamában. Nekem ez a kedvencem! Nagyon vicces látni, ahogy Naruto ebben a ruhában harcol. Az alapkaraktertől egyébként csak annyiban különbözik, hogy amikor az átalakulna erősebb formába, ő elalszik. Ettől persze élete növekszik, de a lényeg, hogy nevéssünk egy jót, miközben vele játszunk.

A Storm történet szépen végigvezet minket Naruto és Sasuke összecsapásáig, de hát itt még semminek sincs vége. Hatalmas kalandban lehet résznünk ebben a játékban, de még mindig van előtünk út, amit be kell járni. A Shippuuden már régóta fut és a Storm sem hagyhatja ki a történet folytatását. Így természetesen a CyberConnect2 és a Bandai Namco Games megalkotta az Ultimate Ninja folytatását. Erről pedig legközelebb fogok írni.

