

KING OF FIGHTERS

// Hikaru Takaheshi

A széria régen, 1994-ben indult. Első ránézésre nem sokban különbözött a szokásos árkád 2D-s játékoktól, sőt egyesekre meglepően hasonlított. De ennek megvolt az oka. A cím a játék történetével összekapcsolható, ahol is egy bajnokságot rendeznek, amire harcosokat hívnak a világ minden tájáról, hogy kiderítsék ki lesz a „King Of Fighters”. Na most persze egy ilyen sztori önmagában nem hozna pénzt, de erről majd lejjebb.

Szóval a hasonlóság ezen játék és rokonai között abban rejlik hogy a KOF karaktereinek egy részét más játékokból használták fel. Ez nem egy spórolási technika, szimplán az SNK többi híres játékának főszereplőjét hívták meg a bajnokságra, és így miközben egy új játékot próbálunk ki, a megszokott karaktereket is használhatjuk.

Három fős csapatok képezik a játék egységiségét. Így nem karakterváltás, sokkal inkább csapatváltás volt '94-ben. Ez azt jelenti, hogy 8 csapatból választhattál, és az egyébként más játékokból megszokott győzelmi végkimenetel helyett, nem az nyer, aki kétszer kiüti ellenfelét, hanem az, aki az ellenség mindhárom karakterét legyőzi. Aki állva marad egy harc után, visszakerül egy kicsit az elvesztett életéből. Persze ez csak az elején volt ilyen

„egyszerű”. A játék akkor sikert aratott, hogy '95-ben meg is jelent a következő része, majd elkezdtek az évi megjelenést a harcrendszer rendszeres frissítésével. Az első fontos és maradandó változás az lett, hogy a háromfős csapatokat mi magunk állíthatjuk össze. A '99-es részben, már négyfős csapatok közül válogathattuk ki a karaktereinket. Persze csak három harcost választathunk és melléjük egy segédkaraktert, de később (2001) akár négy főt is kiválaszthatunk a harcra. 2002-es részben visszatérnek a háromfős játékhoz, segédkarakter nélkül. Nemcsak arról volt szó, hogy a készítőknél hiányzott a régi stílus, de a négyfős rendszer elég kusza volt, és lassú is, így a játékelményt jelentősen lerontotta. Majd 2003-ban bevezették, hogy harc közben leválthattuk az aktív karakterünket, így a harcok közti regeneráció megszűnt, de egy

sokkal gyorsabb és dinamikusabb rendszer jött létre. A 2003-as megjelenés után két rész „Spin Off” jött, melyek rendszere igencsak egyedi volt. Azon túl, hogy 3D-s rendszerben történt a harc, sokkal inkább az egy az egy elleni harcot hangsúlyozták ki.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Fejlesztő:
SNK Playmore

Kiadó:
SNK Playmore

Platformok: 1994-től kezdve: Neo Geo CD, Neo Geo Pocket, Nintendo Game Boy, Game Boy Advance, Nokia N-Gage, Sega Saturn, Sega Dreamcast, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, and Xbox 360, Wii, PSP

Műfaj: Verekedős



Az első játékban a harc alatt látható volt egy plusz erőmérő csík, mely a harc közben feltöltődött, és ha elérte a maximumot, akkor az éppen aktív karakter erősebb lett. Ez folyamatosan fejlődött, ahogy a sorozat is. Az elem igazodott az adott részhez, attól függően, hogy hány fős csapatok voltak, vagy hogy milyen egyéb játéktechnikai elemeket használtak, mint például az ellentámadást vagy a támadás visszavonását. Ez is fontos része a sorozatnak, mivel sokban megkülönbözteti a részeket egymástól, ettől függetlenül nem a KOF fő eleme, és minden részben más; ezért erre ennél több sort nem áldoznék. És akkor most jöjjön a történet. Minden rész alapját az alkotja, hogy megrendezik a King Of Fighters bajnokságot.



Az hogy ezt ki szervezi, általában a történet másik felét adja. Lehet az egy gonosz báró, túl sok erővel és szabadidővel vagy egy világaluralomra törő démon. Érdekesség, hogy a King Of Fighters harci tornát eredetileg egy másik játékban, a Fatal Fury-ban rendezték meg. Természetesen a Fatal Fury karakterei is szerepelnek ebben a szériában a többi más játékból áthozott karakter között. A játéknak immáron tizenhárom része van, két „spin off”-al és kiegészítő részekkel. A főszál mindig nagyobb főellenségek körül forog, akik vissza-visszatérnek, míg teljesen le nem győzik őket. Az első szériát mondhatjuk, hogy az évszámmal jelölt részek alkotják, bár ezek három történetszálát is elmesélnek, és egyet elkezdene, de ezek évente jelentek meg, és rendszerint NeoGeo típusú árkád- vagy házi konzolokon. Ezután jött egy kis szünet, majd két „spin off”-ot adtak ki, mely árkádokon és PS2-n jelent meg. Bár ez nem teljesen spin off, én azért hívom annak, mert a játérendszer jelentősen megváltozott, és a történet is jelentősen elüt az eredeti szériától. A másik ok, amiért spin offnak hívom, hogy ezek után megjelent a King Of Fighters XI, és ha utána számolunk, akkor pont tíz játékot adtak

tizenharmadik részben egy nagyon modern rendszert mutattak be, így a játék hű maradt gyökereihez és megállja a helyét a mai játékok között. A játék kombói egyszerűek, ami annak tudható be, hogy a széria árkád gépeken indult. Az hogy ezeket megtartották ugyan kicsit egyszerűvé teszi a játékot, de ugyanakkor ezeken még nem dől el a meccs, viszont bárki könnyen nekiállhat megtanulni játszani vele. Emellett rengeteg karaktert kapunk, akik néha-néha visszatérnek, és hatalmas élmény pár év után újra látni a szériában azt a karaktert, akit régen megszerettünk. Szerintem mindegyik részt érdemes kipróbálni, de leginkább az utolsót, hiszen a mai elvárások között az a legmegfelelőbb, és ugyanannyi élményt nyújt, mint bármely másik játék, akár a KOF szérián belül, akár kívül.



ki az évszámmal jelöltek közül, és ezek folytatása a tizenegyedik rész. Utána jött a KOF XII, mely sokkal inkább csak egy „gyorsan csináljunk reklámot, mert nincs hírnevünk” játék volt, ezt onnan is lehet tudni, hogy a karakterek száma a felére csökkent, teljes csapatok szinte nem is voltak. De a céljukat elérték, hiszen szokásukhoz híven jó rendszerrel látták el, így meg is kapta az év bunyós játéka címet. Ezt követte a széria utolsó része, KOF XIII. Ez a rész lezárta a történetet, méghozzá gyönyörű módon. A történet mesélés teljesen megváltozott a régebbi játékokhoz képest, méghozzá jó irányba. Míg eddig csak egy-egy dialógus tájékoztathatott az eseményekről a harcok között, most már teljes párbeszéd és animációk kényeztetnek minket. A sok rész játékrendszere sokban különbözik egymástól, így nehezebb megmondani melyik a legjobb, de a