

■ Kontroller



NARUTO ULTIMATE NINJA

Shinobi, utad a PlayStation2-n kezdődik

// HikaruTakaheshi

A Bandai egy újabb remekművét mutatom be a kezdetektől – a gyönyörön és izgalmon keresztül – a kiteljesedett játékig, melynél – ha maradt még egyáltalán az előző játékok után – a maradék nyálad is kicsordul. A Bandai híres arról, hogy szeret animéket adaptálni játékaikhoz, örömeinkre hiszen feldolgozták a méltán híres és népszerű Narutót is. És mi történik, ha a Bandai összeáll egy szívós kis csapattal? Hát, miután összeálltak a CyberConnect2-vel mindezt meg is tudtuk. Úgy értem, a Naruto Ultimate Ninja egy igencsak jól sikerült címmé vált.



Író értékelése:

Naruto Ultimate Ninja:

Zene: 8
Grafika: 8
Játékélmény: 7

Naruto Ultimate Ninja 2:

Zene: 7
Grafika: 7
Játékélmény: 7

Naruto Ultimate Ninja 3:

Zene: 6
Grafika: 8
Játékélmény: 7

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4:

Zene: 8
Grafika: 6
Játékélmény: 6

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5:

Zene: 8
Grafika: 7
Játékélmény: 8

A játéksorozat első része Japánban 2003 októberében jelent meg PS2 exkluzívként, mivel az Xbox vagy egyéb konzolok, melyek elvitték volna a játékot nem túl népszerűek Japánban, és a Bandai amúgy is jóban van a SONY-val. Más országokban különös módon jóval később jelent meg – valószínűleg, mivel a játék elsőre nem volt túl népszerű – 2005. február és november között. Az igazi J-Gamereknek már az is csodálatos érzés lehet, amikor a kezükben tarthatják a játékot, de amikor berakják a konzolba és elindul az intro Naruto stílusú – egyébként elég menő – zenéje, a kedvenc szereplőink felsorakoznak, és kiírja a főcímet, akkor már lehet sejteni, hogy ez a játék nem kis életérzéssel fogja eltölteni a játékost. Maga a főmenü nem nagy szám. Elsőként Iruka sensei áll – le is lehet cserélni más karakterekre természetesen – és bemutatja a különböző játékmódokat, stb. Ez egy tipikus bandai-os elem és a játékban még sok sablonnal találkozhatunk, de ez inkább egy stílust ad az egésznek ahelyett, hogy unalmassá tenné. Természetesen itt is található egy történet mód, melyben a Naruto szereplői közül választhatunk, s majd az ő szemszögükből hat harcon keresztül megnézhetjük a Naruto eseményeit egészen Homokrejtek támadásának végéig. Ezen belül a harcok előtt a manga és az anime stílusát ötvözve láthatunk képsorozatokot, melyben bemutatják az eseményeket, indulatokat stb. Ez egy elég jól sikerült elem, hiszen korrektül visszaadja a Naruto stílusát, bemutatja, hogy ez egy manga alapján készült játék.

Na, de a sok rizsa után térjünk végre a lényegre. A játéksorozat. Itt ismét egy tipikus Bandai elem lelhetünk fel, hiszen miközben 2D-ben mozgatjuk a karakterünket, igen könnyen ráismerhetünk más bandai-os játékokra. Ettől függetlenül az viszont már egyedibb megoldás, hogy ugyan teljes mértékben csak 2D-ben mozoghatunk, de mégis 2x2D-ben, hiszen két sáv áll rendelkezésünkre. A harc közben katakaának jelennek meg – pl. ha elesünk –, hogy jelezzék a hangokat, ami szintén jól visszaadja a Naruto manga jellegét. Mindent egybevetve a játék lényege, hogy minden eszközt bevetve legyőzd ellenfeledet.

Nézzük, milyen eszközök is állnak rendelkezésünkre? Összesen 12 karakter közül választhatunk, melyek mind szerepelnek a történetben. Érdekesség, hogy az eredeti játékban Sasuke átokbillog és Naruto kilencfarkú módját csak harc közben átalakulással lehet felvenni, azonban a később kiadott verziókban már külön választható karakterek. És ha nem nyújtana elég hatalmas élményt, hogy kedvenc animénk szereplőit irányíthatjuk, akkor a hihetetlenül menő jutsuk és ultimate jutsuk biztosan eleget fognak tenni bárkinek.



Folytatás a következő oldalon!



Nemcsak, hogy minden karakter más-más jutsut használ, de az ultimate jutsuk mindegyik karakter saját specialitását mutatják be izgalmas gombnyomogatás kíséretében, mely akár a csatát is eldöntheti, épp ezért ez talán a legjobb eleme a játéknak. Különlegesség még, hogy harcodat nem feltétlenül egyedül vívod. Választhatsz magad mellé egy segédet is – nem feltétlenül az alap 12 karakter közül –, aki igencsak megkönnyítheti a küzdelmet. A csatamezőn speciális tárgyakat is vehetünk fel, melyek szórakoztatóbbá teszik a játékot és a sokszínű pályák is több értelmet nyernek.

A játékmenet elég könnyű, ezért a kritikusoktól meg is kapta a magáét, de jó sokáig ez volt a legjobb Naruto játék, amit játszhatott az ember. A Bandai rá is jött, hogy ebből még többet lehetne kihozni. 2004 szeptemberén megérkezett a játék második része Japánban, de az időeltolódás itt is megvolt, más országokban csak 2007-re jelent meg.

A játék kicsit ellaposodott, mivel az első rész az első volt, ez a rész viszont nem tudott olyan sok újat hozni. Már se a doboz, se az intro nem volt olyan izgalmas, hiszen a játék 3D-s grafikáját kapjuk mangás árnyékolással – persze ez menő, de nem az igazi – és kicsit unalmas zenéjével. A történet onnan folytatódik, ahol az első rész befejeződött, és addig tart míg megtalálják Tsunadét. Persze új karaktereket is kapunk, a japán verzióban 33 nindzsa közül választhatunk, azonban a külföldi kiadásokból kivették Doto Kazahanát, az első Naruto mozi szereplőjét. A játéknak a történet módjához hozzáadtak mini játékokat – pl. Naruto kézen álló versenye/edzése Lee-vel –, amik valóban szórakoztatóra sikerültek.

Valójában a két játék együtt ugyanúgy hatalmas élményt nyújt, de külön a második okozhat némi csalódást, hiszen kevés a játékban az újítás, így pénzkidobásnak tűnhet. De nem kell aggódnni, hisz a készítő nem haboztak és 2005-ben a japánok már játszhattak is a sorozat harmadik részével, és reménykedhettek, hogy jobbra sikeredett. Nos, aki ebben reménykedett, az se nem csalódott, se nem örvendezhetett. Az intro hasonló az előzőhöz, bár a ritmusa megfogja a játékost, de a 3D-s grafika már nem annyira.

A főmenü hasonlít az első játékéhoz, de ne álljunk meg itt. A történet folytatódik is meg nem is – jó sok kavarrással az egész történet benne van –, ami megint csak rontja az összképet, de azt hiszem ezzel fel is soroltam a rossz elemeket.

És akkor mi is, ami ezt túl ellensúlyozza? A játékhoz olyan elemeket csatoltak, melyek bőven elválasztják az előző részeketől. A történet folyását ezúttal nem csak képkockákon keresztül, hanem jól sikerült animációkkal mutatják be. Ezúttal be lehet járni Konohát – és tárgyakat gyűjtögetni –, ami igen jó húzás volt. A játék Naruto Sasuke elleni harcáig folyik, és el kell ismerni: ez a harc – muszáj hisz két része erre várunk – nagyon ütős. Pláne az új, még jobban felturbózott grafikával, ami sok agyeldobásért felelős.

Ezúttal a játékrendszeren is sokat fejlesztettek. 42 nindzsát irányíthatunk, melyek harc közben új harci módokat is alkalmaznak – mint pl. Lee-nél a nyolc kapu technika – és ezek sokszor nagyméretet is felvehetnek, ami ellen nagy élmény harcolni. Továbbá, ha harc közben két egyformán erős támadás egymásnak ütközik, a játékosoknál múlik, hogy ki nyer.

Egyik játék sem igazán ütős eddig, de talán a harmadik rész az, ami meg állná a helyét a nagy játékok között. Persze együtt ezek a játékok nagyszerűek, de még érezhető volt, hogy van hova fejlődniük.

2005-ben a *Naruto Shippuuden* anime is megjelent. A Bandai erre rögtön reagált, hiszen a negyedik rész már a Shippuudenre alapszik. Igaz, a történetet még valamivel korábbról kezdik, de ez legalább tartalmat ad a cselekménynek. A játék nagyban hasonlít előző részeihez – hála az égnek, végre nem vettek ki semmilyen fontos elemet – és igen nagy népszerűségnek örvendhet. Sok rajongót megfogott, hogy játéktechnikai újítások helyett csak a karakterek változtak (újultak). Persze nem kell félni, attól függetlenül, hogy Naruto főleg már tiniként szerepel a játékban, játszhatunk gyerek Narutóval is, mert a játék nem csak az új szériát dolgozza fel. A harc menetét illetően nem sok változás van, hiszen a kiegészítő elemek – mint például két támadás összecsapása, kawarami no jutsu és hasonlók – mind-mind megmaradtak.



Folytatás a következő oldalon!



Viszont a játék grafikailag inkább visszafejlődött, mivel a harmadik részben mutatott grafikát kivették – talán az új karakterek miatt lett volna nehezen megvalósítható – és egy, inkább a második részben látható grafikához hasonló képvilágot kínálnak.

Persze itt is van kivétel. A fentebbiek ellenére az ultimate jutsuk teljesen megújultak, nem a választék, hanem az ábrázolásuk. A grafika nem, de maga a kamera mozgása látványossá teszi az egyes karakterek egyedi ultimate támadását. És ez csak egy dolog, amit a grafika ellenére nagyon szépen megvalósítottak. A másik a történet béli bevágások. A történéseket nagyon látványos és jól összerakott 3D-s animált videókon nézhetjük meg. És nemcsak a videók, de a háttérzene is említésre méltó, hiszen ismét nagyon jól komponált számokat kapunk a főmenüben, a történetben és még harc közben is.

A történet módnak leginkább az animációi jók, mivel az előző részekben lévő városban mászkálást egy teljesen új szintre emelték. Rajongótól függ, hogy tetszik-e neki az új játéktípus vagy nem, de mindenesetre váratlan és nagy újítás, hogy most már nemcsak Konohában, hanem szerte a nindzsák földjén mászkálhatunk, és nem is akármilyen módon.



Mintha egy új generációs Sonic játékban futkároznánk – érdekes, hogy egyes platformok még grafikailag is megegyeznek – és néha mintha egy-egy Sengoku Basara stílusú Beat'em Up-ba kerülnénk. Élvezhetőnek ugyan élvezhető, de az eredeti Narutótól igencsak eltér, ezért inkább csak a történet kiegészítésének mondanám ezt az újítást. Rengeteg játszható karakter – és persze az általuk használt átváltozások – található a játékban, és valóban élvezhető, de az anime megy tovább, így a Bandai sem állhat le.

Nincs megállás azoknak a cégeknek, akik jó játékokat adnak ki.

Az Ultimate Ninja következő része – és egyben utolsó PlayStation 2-es – 2007 decemberére már a japán boltokban volt. Persze itt is volt pár év eltolódás a külföldi kiadásban, de nem is ez a legérdekesebb hír. A megjelenése előtt már egy évvel kapható volt a SONY új konzolja a PlayStation 3. Viszont a Bandai – mint minden nagyobb sorozatánál – itt is kivárta míg az új konzol elterjedtebb lesz, így ez a rész is még a régebbi PlayStationön jelent meg.

A játékot ismét érdemes az elejétől a végéig bemutatni, de túl sok érdekességet nem hozott magával. Ebben a verzióban is az animációk ragadják meg elsőnek a figyelmünket. A játék ezúttal csak a Shippudenben játszódik, méghozzá addig, amíg ki nem szabadítják Gaarát. Épp ezért a karakterek mind a Shippudenből vannak, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a grafikát feljebb tolták. A sztoriban való mászkálás szerencsére visszafogottabb lett – kivették a nem odaillő futkározós és bunyóztatós elemeket –, de még így is hatalmas területeket járhatunk be a játék során. Persze mindennek van árny oldala is, ami ez esetben az, hogy a harchoz kénytelenek vagyunk segítőt választani, szerencsére ez alól a történet mód kivétel. Játéktechnikailag ismét nem vették lejjebb a szintet, sőt! Néhány igen érdekes elemet adtak a játékhoz, ezek közül is a legkiemelkedőbb a segédkarakterekkel járó speciális jutsu.

Eddig is voltak segédkarakterek, de ezúttal új funkciójuk is van: nem csak harc közben segítenek. Ha jól választjuk ki a nindzsákat, akkor néhány különleges ninjutsut is létre hozhatunk, ami nagyon egyedivé teszi a játékot.

A Bandai itt befejezte a Naruto Ultimate Ninja sorozatot a PlayStation2-re, de ez még korántsem jelenti a franchise végét. A Bandai az összes siker sorozatát – így ezt is – átvitte az új generációs konzolokra, így még bőven van mit bemutatni. A későbbi AniMagazin számokban tehát írni fogok a további játékeiról, pl. az itthon most március 30-án megjelenő Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations-ről.

