



One Piece: Grand Adventure

// NewPlayer

Ha már ennyit beszélünk a One Piece-ről, akkor nézzük meg az egyik klasszikus (klasszikus? 6 éve jelent meg az még nem klasszikus...) OP játékot PS2-re.

Le kell szögezmem már az elején, hogy nekem ez a játék nem tetszik. Nem játszottam vele többet és nem is fogok vele többet játszani, mint amennyi épenhogy kell a cikk megírásához. Ennek sok oka van, az egyik, hogy a 3D-s verekedős játékok egyik nagy rákfenéje itt is megjelent: nevezetesen, hogy nem lehet normális a kamera mozgás és az irányítás. Nagyon sok esetben nem látok semmit, és hiába hiszem azt, hogy pont az ellenfelem felé nézek és viszek be vért izzadva egy kombót, az épphogy csak mellémeleg. Ezután egy óvatossá mozdulattal fordulok egyet, hogy na majd most... de ismét mellé... Egy másik problémám, hogy a játék hihetetlenül monoton. Persze, tudom-tudom, egy verekedős játék milyen legyen? De nem, nincs igazatok! Tessék megnézni a *Guilty Gear* (most már *BlazBlue*) sorozatot, vagy a *Soul Calibur*! Egyiket sem éreztem monotonnak, pedig azokban is verekedni kellett. De hogy ne csak negatívum legyen, nézzük meg a játék pozitív részeit is. Az egyik legnagyobb pozitívuma, ami nekem nagyon

tetszik, hogy végig követhetjük Luffy és barátainak történetét, természetesen csak addig a pontig, ameddig annak idején az anime állt Amerikában. Jó érzés volt a kezdő csapatot összeszedni és megküzdeni Zoróval, vagy Buggyval. De egy kis szerencsével és ügyességgel már a történetünk elején le is győzhetjük Hawk-Eye-t is! A játék grafikáját szerintem szintén nagyon jól eltalálták. Erősen chibis beütése van, de úgy gondolom ez nagyon jól illik az igazából kissé bugyuta ellenfelekhez és karaktereinkhez. Egy-egy meccs közben mindig mosolyra fakasztott az ellenfelek vicces pörgése, vagy a különböző tárgyak rájuk gyakorolt hatása. Mivel a csaták közben képesek vagyunk különböző tárgyakat is használni. És itt jön egy kis érdekesség, amivel feldobhatjuk az egyhangúságot, ugyanis annyiféle tárgyat találunk, hogy kombinálásuk akár élvezetesebb is lehetné a játékot. A különféle eszközöket a pályán megjelenő ládákból, hordókból tudjuk felvenni, vagy úgy, hogy szétütjük őket

a hagyományos módszerekkel, vagy éppenséggel úgy, hogy hozzávágjuk az ellenfelünkhöz. Ez nem mindig a legjobb megoldás, mert ha éppen egy powerup esik ki belőle, akkor aztán foghatjuk a fejünket, hogy miért is tettük ezt. Ám ha szerencsénk van, akkor egy méhraj vagy egy mérges gomba landol az ellenfelünk fején, és így nem kevés előnyre tehetünk szert. Találhatunk még a ládáknak különböző harci fegyvereket is, mint egy 4 méteres baseball ütőt, amivel nem kis csapásokat mérhetünk az éppen aktuális célszemélyre, vagy éppenséggel egy varázs cipőt, amivel szinte bárkinél gyorsabban fogunk tudni futni.

Miután legyőztük ellenfelünket és lélekben felkészültünk a következő kihívásra lehetővé válik, hogy egy kis hajózásra. Nem kell semmi komolyra gondolni, egy kis térképen kell a hajónkat irányítani, ami valami annyira botrányos, hogy nem



egyszer csak sokadik próbálkozásra sikerült eljutni oda, ahova szerettem volna.

Szerintem a Grand Adventure egy nagyon ügyes üzleti fogás volt, hogy hogyan adjanak el egy rossz játékot csak a név alapján. Aki szeretne minden OP relikviát beszerezni, gondolja át jó alaposan, hogy biztos kell-e neki ez a játék? Aki pedig csak egy kicsit is van annyira megszállott játékos mint én, inkább nagy ivben kerülje el ezt az alkotást, ez az a One Piece, amit inkább visszaadnék.

Kiadó: Namco
Készítő: Ganbarion
Kiadás éve: 2006
Elérhető nyelvek: Angol
Platform: PlayStation2 / GameCube

Pro:
 Szép grafika
 Újrakezélhető a One Piece elejéig

Contra:
 Minden más :)

Értékelés:
 Grafika: 4 / 5
 Zene: 2 / 5
 Játékélmény: 2 / 5
 Értékelés: 2 / 5

IGN: 7.8
Metacore: 66

