

Inuyasha: A Feudal Fairy Tale

// Hikaru Takaheshi

Miután elővettem a régi PlayStationöm, nemcsak elfogott, de egyenesen rabul ejtett a nosztalgia. Sorról sorra vettem elő a régi játékaim és megállás nélkül azokkal játszottam. (Ennek mondjuk ahhoz is köze van, hogy mennyire gagyi lett a Storm 3, de erről majd akkor írok, ha már lesz türelmem újra berakni a BluRayt.) Sok játék élményét elevenitettem fel, de ami a legjobban megfogott, az az Inuyasha: A Feudal Fairy Tale volt.

Azon túl, hogy az egyik kedvenc animémén alapszik, olyan készítők munkája, akikben eddig sose csalódtam. Persze a Dimps akkor még csak kezdő cégnek számított, és sose gondoltak volna arra, hogy olyan nagy címetek fognak készíteni, mint például a Dragon Ball Z Burst Limit vagy a Street Fighter 4, de a játékaik színvonala már ekkor, 2002-ben is magas volt. A kiadó – mint az animés játékok kilencven százalékának – a Bandai, akik akkor még tudták,

hogy mire adnak ki pénzt, és nem sürgették túl a játékaik készítőit. Na de térjünk is a lényegre: a játék. Szerintem egy Inuyashás játék jó minden műfajban, de a Dimps jól tette, hogy ehhez a verekedést választotta. Összesen csak tíz plusz kettő karakterrel játszhatunk, de kiválogatták a legfontosabb karaktereket az animéből, így szerintem mindenki találhat magának egy kedvencet, hogy azzal harcolhasson a legtöbbet. Minden karakternek van jó pár menő kombója, rengeteg lehetőségünk van a közelharcban. Ezenkívül mindenkinek van három-három speciális támadása plusz egy, amit hívhatunk ultimét támadásnak.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Cím: Inuyasha: A Feudal Fairy Tale

Megjelenés: 2002. december 5.

Műfaj: Harcolós

Fejlesztő: Dimps

Kiadó: Bandai

Platform: PlayStation

Módok: Single-Player, Multi-Player

A támadások mind illenek egy verekedős játékba, jól kihasználhatók, és ugyan van egy-kettő, amit az adott karakter igen keveset használ az anime alatt, de még így is látványosak. Az ultimét támadásokról csak azt kell tudni hogy erősek, és hogy az egész energia csíkokat felhasználják. Ami érdekes, hogy ezt az energia csíkok csak ezekhez a támadásokhoz kell használnod.

A történetmód alatt a készítők arra gondolhattak, hogy csináljanak valamit, ami nem ismétli újra teljesen az animét, minden karakternek lehet valami egyedisége, és ennek ellenére is könnyű lehet megírni. Nos ez félig egy csalódás, félig egész jó lett. Mind-egyik karakterrel végig lehet játszani a saját történetét, ami egy a játékhoz megírt fő történetzál körül megy. Ez a tizedik alkalomra már eléggé ismétlődővé válik, de ezt színebbé tették azzal, hogy a történet alatt te választhatod meg, hogy melyik harcot szeretnéd előbb megcsinálni, minden harc előtt más és más, a karakterhez illő párbeszéd játszódik és tettek bele mini játékokat. Ezek rendszere ugyan nagyon hasonlít a normális harcéhoz, de jó kikapcsolódní velük, izgalmasak, van bennük kihívás, és elérték, hogy hűek legyenek az animéhez.

A dialógokról még annyit, hogy itt kiderül egy-két érdekesség, ha angol nyelvű játékkal játszunk. A fordítók csak a feliratokat és a menüket fordították le, a beszéd mindenhol japán. Ez egy olyan dolog, amiért ma minden animénél könyörgünk.

A főmenüben több opció is választható a történeten és a sima harc-on kívül, hiszen van itt még csapatos harc is, ahol ha úgy érzed, már nem bírod tovább a harcot, vagy ha az ellenség túl erős, segítségül hívhatod a barátod, vagy a másik karaktered, akit erre tartogattál. Másik érdekes menüpont, ahol a történetnél már említett mini játékokat újra játszhatod azzal a karakterrel akivel csak szeretnéd, sőt még a rekordjaidat is elmentheted.

Ez a játék hatalmas szórakozás volt régen és most is, nem végtelen, de jó néha elővenni és harcolni a haverok ellen. A dinamikus pályák, melyek a karakterekhez vannak készítve, sose válnak unalmassá, és ezt segíti a játékban lévő sok-sok extra, pl. az hogy beállíthatod harc előtt, hogy mit mondjanak egymásnak a karakterek, csak egyike ezeknek. Ha valakinek meghozta a kedvét valamelyik cikem, bármelyik játékhoz, írjon egy e-mailt nekem (destiny003@gmail.com), és megmondom bármelyiknek a legegyszerűbb beszerzési módját, utána pedig kipróbálható, hogy milyen egy vérbeli gamer ellen játszani.

