

Dragon Ball Z 2 / Dragon Ball Z: Budokai 2



Ficha técnica	
Plataforma	PlayStation 2, GameCube
Título	Dragon Ball Z 2/Dragon Ball Z: Budokai 2
Fechas	2003/02/05 (JP), 2003/11/04 (AM), 2003/11/23 (EU)
Desarrollador	Dimps
Publicista	Bandai (JP), Atari (AM,EU)
Numero de jugadores	1,1-2 (Competitivo)
Género	Peleas
Precuela	Dragon Ball Z/Dragon Ball Z: Budokai
Secuela	Dragon Ball Z 3/Dragon Ball Z: Budokai 3
Elementos	Basado en anime, 2D, Polígonos 3D, Barra carga
Origen	Manga/Anime

Introducción



Luego de la salida de la primera parte, Dimps no se hizo esperar y al año siguiente decidió sacar la secuela llamada simplemente como “Dragon Ball Z 2”, que en el resto del mundo se conoció como “Dragon Ball Z: Budokai 2”.

Siguiendo el mismo esquema, se tienen batallas de uno contra uno manteniendo por completo la base del primero con sus ligeros cambios que incluyen nuevos personajes y transformaciones, así como un modo de historia completamente diferente al anterior que se toma ciertas libertades con la historia, así como expandirse hasta la saga de Majin Buu. Igualmente este modo servirá para desbloquear a los personajes del juego, así como ser un punto que redefine la serie al estar haciendo cambios constantes en este modo.

Por otra parte el apartado gráfico hizo un cambio radical al adoptar el muy nuevo estilo llamado “Cell-Shading”, el cual se caracteriza por intentar replicar un efecto estilo Anime sobre los personajes, esto mientras se mantienen los efectos de los ataques de la entrega anterior.

Manteniendo la tradición de los juegos de Dragon Ball en el género de peleas, se encuentra el modo de torneo de artes marciales.

Mecánicas de juego

- Combates uno contra uno.
- Las batallas son en un formato 2.5 donde se puede mover en dos direcciones, pero también es posible dar un paso lateral para evadir ataques. Igualmente los personajes pueden mantenerse a flote en el eje vertical.
- Los movimientos se pueden dividir en puños, patadas, ki, defensa, movimientos especiales y uso de capsula de consumo.
- Los movimientos especiales y de ki gastan una barra de energía especial que tiene un máximo de siete niveles. Está barra se puede cargar de forma automática al recibir daño directo o al asestar golpes directos. Pero puede ser disminuida al recibir golpes mientras se usa la guardia. Y también se puede cargar por combinación de botones.
- Personalización de personajes por medio de objetos en forma de capsulas que determinan que movimientos especiales pueden efectuar y otros otorgan efectos que incrementan su ataque o defensa.
- Cada personaje se puede equipar siete capsulas como máximo.
- Las capsula amarillas son de consumo y se pierden una vez son usadas.
- Existen personajes y transformaciones desbloqueables por medio del modo historia. Generalmente se deben cumplir condiciones especiales que en su mayoría es derrotar a un enemigo con cierto personaje específico. Ejemplos: vencer a Cell con Gohan (Adolescencia) durante el escenario 4 otorga a Gohan (Juventud), o venciendo a Majin Buu (Bueno) con Gokú otorga a la capsula de SSJ3 de Gokú. Otros casos pueden variar como juntar a Gokú con Vegeta durante el escenario 8 para obtener la capsula de Vegito.
- En el modo historia se muestra un tablero sobre el cual los personajes se desplazan, estando Gokú presente en todos los escenarios junto a uno dos personajes adicionales a elegir, siempre que estos estén desbloqueados, los villanos son los únicos que no pueden ser usados en este modo. Ocasionalmente se unirán otros personajes durante el transcurso del escenario, algunos al inicio y otros al derrotar al cumplir alguna condición. Ejemplo es en el escenario 3 al derrotar a Vegeta con Gokú, hace que Vegeta se una al grupo durante el transcurso del escenario.
- En los tableros también se encuentran puntos especiales y artículos que incrementan atributos de los personajes. Las espadas aumentan el ataque, la armadura aumenta la defensa. También hay artículos como capsulas, fajos de billetes y esferas del dragón. Es posible encontrar artículos escondidos en cada punto, pulsando del botón de búsqueda (cuadrado por defecto) se puede encontrar alguno de los artículos mencionados, incluyendo un durazno que incrementa la movilidad del personaje en uno o dos puntos. Y tanto el jugador como la IA enemiga pueden adquirir cualquiera de los artículos.
- Hay ciertos puntos en todos los tableros con características especiales como los que tienen a Dende que incrementa los puntos de vida hasta un

máximo de 5 denotado por unos cuadros verdes a la derecha del ícono del personaje o a Mr. Popo que teletransporta hacia un punto específico sobre el mapa. Otros surten efecto durante una batalla como drenar continuamente la vida, impedir el uso de ki o reducir a la mitad la salud actual de los combatientes.

- Cuando dos personajes controlados por el jugador se encuentran en un mismo punto. Estos pueden desencadenar un efecto que puede afectar a uno o ambos. Estos efectos pueden ser el incremento de ataque y/o defensa, pero en algunos casos a uno de los personajes le será reducido alguno de los atributos. Este efecto sucede una sola vez por cada combinación.
- Hay un total de 34 personajes. 7 iniciales y 27 ocultos.
- Entre los personajes están las fusiones en forma de capsula que ocupan todas las ranuras. Y para poder usarlo, se debe ejecutar la secuencia de ataque directamente sobre el oponente.
- Cambios de escenario durante el combate y destrucción de estos al usar ciertas técnicas finales.
- Algunos personajes pueden transformarse y para realizar la transformación se requiere de que tenga equipado la capsula correspondiente. También en caso de que posean más de una transformación, es necesario equipar las capsulas de transformaciones predecesoras. La transformación gasta la barra de energía de ki y entre más alta sea la transformación, mayor será el drenado de la barra. Las transformaciones se revierten al estado anterior al nivel de ki requerido para la transformación actual al momento de recibir un golpe. Por otra parte, Freezer y Cell aparecen únicamente en sus formas finales y sus barras de ki siempre estarán disminuyendo.
- Sheng-Long se puede invocar al conseguir las siete esferas que se pueden recolectar en cada tablero, existiendo una por tablero. Sheng-Long es invocado automáticamente al concluir el modo historia.
- Los deseos de Sheng-Long conceden una capsula especial, rompe limite, para cada personaje que le permite usar todas sus habilidades y transformaciones pero dicha capsula ocupa todas las ranuras de personalización o la nave espacial de Babidi.
- Existe un modo nuevo llamado la nave espacial de Babidi que consiste en una serie de Mini-juegos para adquirir "Kilis", un sistema de puntos que permiten obtener más capsulas relacionadas con la saga de Majin Buu.

Impresión general



Pantalla de inicio

Después del moderado éxito de Dragon Ball Z (Budokai), una secuela era de esperar y para que sea fácil de identificar, se le adicionó el número dos para darnos Dragon Ball Z 2 (Budokai 2).

Como es costumbre en el mundo de los videojuegos, las secuelas tienden a ser mejor que su antecesor, y este caso cumple con la tendencia. Empezando por expandirse hasta la saga de Majin Buu y la adición de personajes que incluyen transformaciones especiales que contarían como nuevos personajes, las fusiones. Dichas fusiones son como los rompe límites ocupando las siete ranuras, y al principio del combate, el personaje debe ejecutar el movimiento especial que iniciará la fusión, la cual sigue un nuevo formato para las técnicas definitivas introducido en este título en el cual se debe seguir una secuencia a introducir correctamente, si no es correcta, la fusión resultará en un personaje bastante debilitado que tenderá a agotarse en intervalos aleatorios, mientras que en los movimiento finales se debe rotar la palanca de movimiento para dar un daño completo, en ciertos movimientos finales es un duelo donde se puede reducir el daño si la parte defensora gana, y en casos muy específicos, el daño lo recibe el mismo atacante. Pero los movimiento finales no son los únicos que reciben este tipo de mecánica, pues varios movimientos de lanzamiento también entran en este sistema de rotación de palanca, aunque también se encuentran otros que se trata de adivinar uno de los cuatro botones de acción para evadir/conectar el golpe final.



Pon atención y mira bien los botones



Si eres bueno con la palanca. Podrás reducir el daño.



Maestros del ki pueden leer la mente de su oponente

Las transformaciones vuelven a seguir la mecánica de quemar ki continuamente así como paralizar momentáneamente al oponente si está directamente a lado, y si se recibe un golpe directo cuando el ki es menor al requerido para la transformación, se revertirá al nivel correspondiente al nivel de ki actual. Con las fusiones el sistema es completamente por tiempo dando un uso ilimitado de ataques de ki hasta finalizar la fusión, también algunas tienen transformaciones que aceleran la velocidad del tiempo restante, e igualmente se pierden al momento de ser golpeado después de que el tiempo se agota. Sin embargo la técnica de fusión es de tipo lanzamiento, por lo que es necesario conectar directamente al oponente (nada de defensa) para poder efectuarla resultando un punto débil.



Al fin, la transformación con el más fabuloso cabello



Japón, mostrando que mucha grasa es malo



Cuando los fanáticos de Dragon Ball y juegos de peleas se entienden

El modo historia que también es uno de los mayores puntos fuertes por sus diferentes implementaciones en cada entrega, en este caso se trata de un tipo tablero sobre el cual Gokú es controlado junto con uno o dos compañeros a elegir antes de iniciar cada escenario y con ocasionales personajes uniéndose durante el transcurso del escenario al cumplir ciertas condiciones. El movimiento es limitado al número de pasos permitido para cada personaje, esto también aplica a enemigos no estacionarios. Notable es la inclusión de un tipo de sistema RPG introducido a este modo, en el cual se puede incrementar al recolectar objetos que mejoran atributos del personaje que incluyen duraznos para los pasos del personaje, espadas para un +10% en ataque y la armadura de Vegeta para +10% de defensa. Sin embargo no todos los objetos están visibles, pues por el uso de un paso, es posible excavar en el punto actual en el que se encuentra el personaje, que incluyen los objetos mencionados, así como capsulas, fajos de billetes y esferas del dragón. Claro que no es necesario buscar ciegamente las esferas, ya que en cada tablero se encuentra visible un radar del dragón que nos indicará su posición, existiendo una esfera por escenario o tablero. En cada tablero no sólo están los objetos y personajes, pues también existen puntos especiales como Dende que incrementa la vida del personaje y es que todos los personajes tienen una cantidad de puntos de vida

(máximo 5) que como es de obviar, al terminarse estos, dicho personaje es eliminado del tablero y en caso de que se trate de Gokú, es un instantáneo "Game Over" para el jugador. No solo la eliminación de Gokú es una derrota, pues en otros escenarios existen diferentes métodos de perder, así como haber otros objetivos para conseguir la victoria que en su mayoría son derrotar a un enemigo en específico, y los objetivos llegan a cambiar durante el transcurso del escenario.

Los escenarios del modo historia van desde la llegada de los Saiyajin Raditz y Nappa, y es que en esta ocasión la historia ha tenido sus libertades para no seguir al 100% el canon de Dragon Ball Z, si bien se mantienen apegadas y si el jugador sigue la historia al derrotar ciertos enemigos clave con cierto personaje, se presenta un diálogo especial y puede entregar una cápsula de personaje o transformación. Condiciones como derrotar a Vegeta con Gokú desbloquea a Vegeta, o vencer a Freezer en Nameku con Vegeta desbloquea la capsula de Súper Saiyajin de Vegeta, o si Freezer elimina a Krillin, Gokú adquiere su cápsula Súper Saiyajin. Siguiendo la historia a través de 9 escenarios o tableros diferentes hasta llegar a la batalla final contra Buu en su forma original (el enano). Terminando dicho escenario final, el juego muestra unas estadísticas del juego que muestran al personaje más usado con sus victorias y derrotas. Y por último si se consiguieron las siete esferas del dragón, Sheng-Long será invocado automáticamente para poder pedirle alguna de las cápsulas especiales, de las que están las capsulas rompe limites de la entrega pasada, así como las fusiones y también una capsula especial de sistema que incluye un modo nuevo llamado la "nave espacial de Babidi" que incluye una serie de minijuegos.



La historia se toma ciertas libertades...



... como Majin Cell

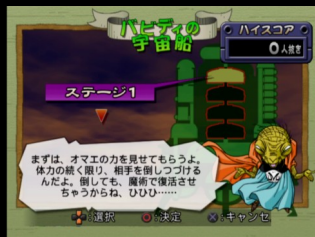


Usa el radar para encontrar las esferas

El modo exclusivo de esta entrega, son varios mini-juegos que ocupan el modo de pelea pero con objetivos especiales como derrotar la mayor cantidad de oponentes, hacer rebotar la mayor cantidad de veces una bola de ki dentro de un tiempo límite o golpear al oponente la mayor cantidad de veces. Cada mini-juego al final otorgará una cantidad de puntos "Kili", puntos que al acumular una cierta cantidad en total, desbloquea alguna capsula relacionada con la saga de Majin Buu. Estas pueden ser personajes como Dabura o Majin Buu bueno, o técnicas de dichos personajes.

Como era de esperarse, también está un modo dedicado a las cápsulas que incluyen la personalización de personaje al equiparlo con las capsulas que se disponen, ver la lista de todas las capsulas recolectadas y la tienda de capsulas que serán una alternativa al modo historia, ya que esta tienda ofrecerá todo tipo de capsulas (excepto de personaje) de forma aleatoria a cambio de Zenis. De esta forma no es necesario completar ciertos requisitos para capsulas de técnicas o transformación en el modo historia. Teniendo un

tipo de capsula exclusivo, y muy caro en cada iteración, para este modo que no aporta al juego y es para quienes buscan el 100% del juego. Dichas capsulas son para cumplir con los fanáticos que quieran ver a Bulma en diferentes atuendos, con él último siendo el de conejita que vistió durante la época pre-Z.



Cuando un viejito arrugado mágico te invita a su sótano



El juego definitivo que faltaba en Dragon Ball... ¡PONG!



Por unos cuantos Zennis, arderá el ki.

El torneo de artes marciales también está incluido para seguir con la tradición de los juegos de pelea de Dragón Ball Z. Tres niveles que incrementan la dificultad de la IA, así como la cantidad de rondas a concursar (3-5). La diferencia con la entrega pasada es la inclusión de hasta 8 competidores controlados por los jugadores. Teniendo más de 3 rondas, el número de participantes será mayor a 8, lo que significa que en esos casos existirán personajes controlados por la computadora.

La cantidad de personajes ha incrementado de 24 a 29, y con las fusiones subiría a 34. De las cuales se tomaron otras libertades al incluir la fusiones de ヤム飯(Yamha) y ゴタン(Gotan). El primero es la fusión de Yamcha con Ten Shin Han, siendo la primera vez que esta fusión es presentada, mientras que la segunda es la de Gokú con Mr. Satan, qué ha sido mencionada incluso en el anime. Por otra parte también existen otras fusiones que son de hecho absorciones de Buu. Estas son las que ocurrieron durante la serie con Gotenks, Piccolo y Gohan, sin embargo también se han incluido a dos personajes más, Cell y Freezer, que también resultarían en nuevas adiciones a la mitología de Dragon Ball. El detalle de Buu es que el resultado es totalmente aleatorio, algo que puede ser bueno o malo dependiendo de cada persona. Si se cuentan estas absorciones, se tendría un total de 39 personajes.



Sheng-Long se toma un rato long en aparecer...



Vegito en toda su gloria



Una tendencia que subsecuentes series seguirán

Para finalizar, esta entrega fue toda una mejora que introdujo las fusiones de la misma manera que hizo con las transformaciones. En entregas anteriores, los personajes de fusión también eran personajes elegibles desde la gradilla de personajes y no eran producto de una técnica a mitad de combate. El tablero fue una idea que se aprovecho para empezar a adicionar historias alternas al canon, contando con detalles como Majin Cell y Majin Freezer, aunque ambos personajes

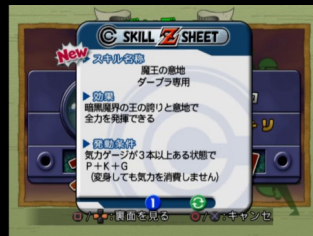
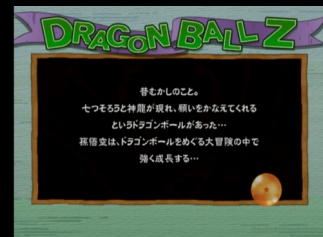
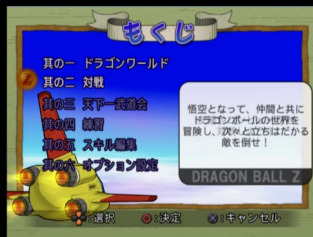
no recibieron cambios fuera del estético, este pudo ser el inicio para que en series posteriores se empezaran a explorar escenarios hipotéticos en el universo de los juegos de Dragon Ball. Por otra parte los minijuegos de la nave de Babidi son una adición no muy notable y se usaron para esconder capsulas de los métodos convencionales de tienda e historia.

En general es una entrega bastante decente en el género de peleas y la franquicia de Dragon Ball. Si bien no es una opción para muchos en cualquiera de los casos por la existencia de posteriores entregas que mejoran la formula de combate. Sin embargo el modo historia es algo que vale la pena experimentar y es lo que lo diferencia de todas las entregas de la franquicia.



Fin

Capturas



Particularidades

Tabla de mecánicas de juego

Nombre	Atributos
Modos de Juego	<div>1. ドラゴンワールド (Mundo Dragón)</div> <div>2. 対戦^{たいせん} (Combate)</div> <div>3. 天下一武道会^{てんかいちぶど かい} (Torneo de artes marciales)</div> <div>4. 練習^{れんしゅう} (Práctica)</div> <div>5. スキル編集^{へんしゅう} (Edición de habilidades)</div> <div>6. オプション設定^{せってい} (Configuración de opciones)</div> <div>7. バビディの宇宙船^{うちゅうせん} (Nave espacial de Babidi)</div>
Lista de personajes	<div>Iniciales:</div> <div>1. 孫悟空 (Son Gokú)</div> <div>2. 孫悟飯^{せいねんき} (青年 期) (Son Gohan: adolescencia)</div> <div>3. ピッコロ (Piccolo)</div> <div>4. クリリン (Krillin)</div> <div>5. 天津飯 (Ten Shin Han)</div> <div>6. ラディッツ (Raditz)</div> <div>7. 孫悟天 (Son Goten)</div> <div>8. トランクス^{ようねんき} (幼年 期) (Trunks: Niñez)</div> <div>Desbloqueables:</div> <div>9. 孫悟飯 (少年期) (Son Gohan: Juventud)</div> <div>10. グレートサイヤマン (Gran Siyaman)</div> <div>11. ビーデル (Videl)</div> <div>12. ヤムチャ (Yamcha)</div> <div>13. ミスター サタン (Mister Satan)</div> <div>14. 界王神 (Kaioushin)</div> <div>15. ダーブラ (Dabura)</div> <div>16. 魔人ブウ^{ぜん} (善) (Majin Buu: Bueno)</div> <div>17. 魔人ブウ^{わる} (悪) (Majin Buu: Malo)</div> <div>18. 魔人ブウ^{じゅんすい} (純粹) (Majin Buu: Verdadero)</div> <div>19. Dr.ゲロ (Dr. Gero)</div> <div>20. セル (Cell)</div> <div>21. 人造人間 18 (Androide 18)</div> <div>22. 人造人間 17 (Androide 17)</div> <div>23. 人造人間 16 (Androide 16)</div> <div>24. フリーザ (Freezer)</div> <div>25. ギニュー (Ginyuu)</div> <div>26. リクーム (Reecome)</div> <div>27. ナッパ (Nappa)</div> <div>28. ベジータ (Vegeta)</div> <div>29. トランクス (青年期) (Trunks: Adolescencia)</div> <div>Fusiones:</div> <div>30. ゴテンクス (Gotenks)</div> <div>31. ヤム飯 (Yam han)</div>

	<p>32. ベジット (Vegito)</p> <p>33. ゴタン (Gotan)</p> <p>34. キビと神 (Kibitoshin)</p>
Combate	<ul style="list-style-type: none"> • Es en un plano 2D donde los personajes también pueden maniobrar en el eje vertical pero se limitan dirigirse hacia el oponente. • Se pueden desplazar con un salto lateral completando lo necesario para un movimiento en 2.5D. • Existen cuatro tipos de acciones para el combate: puño, patada, ráfaga ki y defensa. Cada uno está asignado a un botón. • En combate hay dos barras: salud y ki. • Ki: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Formas de incrementar: Sosteniendo el botón de defensa y dirigirse hacia atrás dos veces. Impactar golpes sobre el oponente. ◦ Formas en que disminuye: Gradualmente al estar transformado. Uso de cualquier ataque de ki. Recibiendo golpes mientras se está en guardia. • La combinación de botones activan movimientos como golpes cargados, lanzamiento y transformaciones. • Las batallas son de uno contra uno. • Las transformaciones pueden des balancear por un instante al oponente. • Algunos movimientos especiales tienen un evento especial que puede disminuir su daño o que sea exitoso. Estos pueden ser: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Giro de palanca entre los dos peleadores ◦ Giro de palanca sólo para el atacante ◦ Adivinar el botón que presiona el atacante ◦ Seguir una secuencia de botones
Capsulas	<p>Tipos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rojo: Habilidades especiales de Ki y Transformaciones. 2. Azul: Habilidades de lanzamiento 3. Verde: Aumento de ataque o defensa en ciertas condiciones. Recuperación de salud. También incluyen los rompe limites y las fusiones. 4. Gris: Desbloquean elementos de sistema como personajes y modos de juego. 5. Amarillo: Consumibles con diversos efectos que abarcan: recuperación de salud, ki, ambos, anular ciertos efectos negativos, etc. <p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las capsulas pueden ocupar más de una ranura, así como es posible equipar más de una de la misma capsula para incrementar su potencia (normalmente dos). • Se pueden adquirir en el modo historia, por la tienda y la nave espacial de Babidi.
Esferas del dragón	<ul style="list-style-type: none"> • Se adquieren únicamente en el modo historia (Dragon World) y deben obtenerse las siete en una partida completa para que sean usadas de forma automática. • Los deseos disponibles son: nave espacial de Babidi, capsulas rompe limite y capsulas fusión.
Historia	<p>Escenarios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nappa y Raditz: Obtener la esfera del dragón 2. Reecome, Ginyu y Freezer (Tierra): Derrotar a Freezer 3. Reecome, Ginyu, Freezer y Vegeta (Nameku): Derrotar a Freezer 4. Androides: Derrotar a Cell 5. Babidi y secuaces: Destruir el huevo de Majin Buu

6. Majin Buu (Bueno) y secuaces: Derrotar a Majin Buu (Bueno)
7. Majin Buu (Malo) (Cámara del tiempo): Derrotar a Majin Buu (Malo)
8. Majin Buu (Malo) (Tierra): Derrotar a Majin Buu (Malo)
9. Majin Buu (Verdadero) y secuaces (Planeta Kaioshin): Derrotar a Majin Buu (Verdadero)

Anotaciones:

- Al inicio se puede elegir un compañero o dos según el escenario.
- Cumpliendo ciertas condiciones, algún personaje se unirá al grupo.
- Si el jugador es derrotado pero aún no pierde la partida, el oponente mantendrá el nivel de salud máximo (color de barra) en el que se quedó durante la batalla.
- Dependiendo de los personajes que vayan a pelear, habrá un diálogo de historia ó genérico. Todos con voces.