

# Dragon Ball Z / Dragon Ball Z: Budokai



Ficha técnica	
Plataforma	PlayStation 2, GameCube
Título	Dragon Ball Z/Dragon Ball Z: Budokai
Fecha	2002/02/13(JP), 2002/12/03(NA), 2002/11/29(EU)
Desarrollador	Dimps
Publicista	Bandai(JP), Infogrames(NA)
Numero de jugadores	1, 1-2(Competitivo)
Género	Peleas
Precuela	N/A
Secuela	Dragon Ball Z 2/Dragon Ball Z: Budokai 2
Elementos	Basado en anime, 2D, Polígonos 3D, Barra carga especiales
Origen	Manga/Anime

## Introducción

Dragon Ball es toda una franquicia tan grande como Star Wars, Pokémon, todo DC y Marvel. Teniendo más de 35 años a la fecha actual, ha sido una serie que se ha mantenido vigente por sus continuas apariciones en distintos medios que van desde películas, camisetas, reediciones de manga o retransmisiones. Siendo un medio más el de los videojuegos.

Debido a que la serie concluyó durante muchos años, las adaptaciones de videojuego tienden a seguir la misma historia y seleccionar los personajes a incluir en cada entrega. Siendo Dragon Ball Z(Budokai resto del mundo) el que lo introdujo a la generación del PlayStation 2 y estableció las bases de toda una serie que perduró por algún tiempo.

Dragon Ball, más concretamente la serie Z al ser del género de combate, resulta muy compatible para el género de peleas, al cual se optó por un tipo 2D pero con posibilidad de dar un paso a los lados para dar una percepción en 3D, haciéndolo un tipo 2.5D en el cual también se podía mantener a flote a los personajes, tal como sucedía en la serie. En la generación del PS2 ya se superó la etapa inicial de los 3D, por lo que el formato de polígonos en tres dimensiones se volvió un estándar en esta generación donde los personajes ya se podían definir mejor.

Tratando de dar una perspectiva más fiel a la serie de Anime. Este juego empezó a experimentar con gráficos de dicho estilo en un ambiente 3D, así como incorporar muchos elementos que hicieran parecer que se está jugando la misma serie de Anime. Tomando la trama desde la saga Saiyajin hasta la de Cell, se podrán usar personajes importantes dentro de ese intervalo.

También se hace introducción a ciertas mecánicas tales como las capsulas como mecánica central, las transformaciones que no existían en juegos anteriores, y la inclusión de recolectar las siete esferas del dragón para acceder a artículos especiales y secretos. Agregando un factor de colección para aumentar la duración del juego.

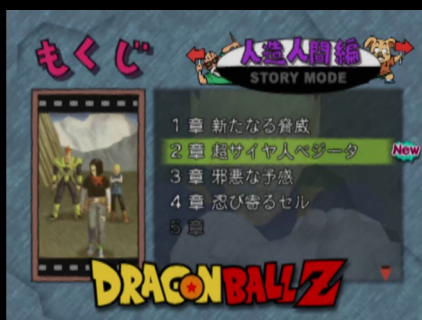
## Mecánicas de juego

- 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.



Batalla en progreso. Cellin contra Yamcha

- Los movimientos se pueden dividir en puños, patadas, ki, defensa y movimientos especiales.
- Los movimientos especiales y de ki gastan una barra de energía especial que tiene un máximo de siete niveles. Esta 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.



Selección de capítulos

- Cada personaje se puede equipar siete capsulas como máximo.
- Existen personajes desbloqueables por medio del modo historia.
- En el modo historia se avanza de forma automática. Esto cambia al terminarla y se permite seleccionar los capítulos a partir de una lista.





## Impresión general

Dragon Ball Z (Budokai resto del mundo) fue el primer intento para la generación de PlayStation 2 desde su fallido juego también de peleas GT para PlayStation 1. Es necesario hacer notar que estoy usando la versión japonesa como punto de referencia.



*Para los que tuvieron infancia*

Este título demuestra claramente porque fue llamado de la misma forma que su contraparte de anime al replicar la primer apertura con el mismo tema “CHA-LA HEAD-CHA-LA” pero con un formato generado en gráficas por computadora (CG en inglés). El modo historia igualmente trata de seguir el mismo formato que el anime al mostrar la tarjeta del episodio, así como mostrar la historia en forma de recuento con narrador, tal como sucede en el anime. De hecho, se recrean varias escenas del anime de forma casi exacta con los mismos ángulos. Las tramas abarcan desde la llegada de Raditz hasta la batalla final contra Cell.



*Cada saga tiene su propia pantalla de inicio*

Obviamente se seguirá de cerca a los héroes de la serie, por lo que en el modo historia se controlarán a personajes como Gokú, Gohan, Krillin, Piccolo, Trunks y Vegeta. Aunque al terminar toda la historia, es posible rejugar el modo pero ahora con la selección de capítulos en el que se podrán ver algunos huecos que corresponden en su mayoría a Vegeta. Siendo el más destacable el último de la lista que se convierte en una historia alterna en donde: Vegeta vence a todos en la tierra y se convierte en súper Saiyajin, Freezer obtiene su deseo y Cell tiene una pesadilla.

Por otra parte se tienen los modos de juego que son el de historia que es bastante obvio, así como el obligatorio combate para peleas de uno contra uno entre jugadores y/o computadora. También está el torneo de todo juego de Dragon Ball que ofrece una gran cantidad de Zenni que es la moneda del juego y tiene tres diferentes niveles en el que se debe llegar al primer lugar para desbloquear niveles. Debido a que el juego utiliza un sistema de capsulas para personalizar a los personajes, se tienen tres modos enfocados en este sistema donde uno de ellos sirve para equipar a cada personaje con las capsulas que se disponen, mientras el segundo permite comprarle a Mr. Popo capsulas donde ocasionalmente aparecerán esferas del dragón y al juntar siete de estas se

puede invocar a Sheng-Long para recibir alguna de las capsulas especiales que permiten al personaje usar todas sus técnicas pero a cambio de ser la única con la que se podrá equipar. Para invocar a Sheng-Long se puede ir al tercer modo de las capsulas que es un inventariado de todas las capsulas que posee el jugador, lo que permite saber el porcentaje al que el juego está completado. Por último está un modo especial llamado leyendas de Mr. Satan el cual consiste en utilizar a Mr. Satan para vencer a varios oponentes sin recibir derrota alguna hasta llegar a Cell.

La cantidad de personajes disponible es de 23, de los cuales la gran cantidad de 20 son desbloqueables, haciendo necesario terminar el modo historia. Como se mencionó, algunos se pueden transformar y como tal las transformaciones no cuentan como personajes.



*La gradilla completa de personajes*

Sin duda las historias alternativas son un aspecto que da mayor valor a la historia del juego, siendo que Dragon Ball tiene una trama que prácticamente todo mundo conoce, y sin duda todo aquel que compre un juego de esta serie se conoce la historia principal de Z de principio a fin, por lo que las cinemáticas en su mayoría resultan repetitivas y no son algo que el jugador este siempre interesado en ver, incluso habrá quienes deseen saltárselas. Es por ello que esta serie se puede considerar uno de los primeros en empezar a introducir historias alternas o escenarios hipotéticos para generar algo nuevo al ya conocido universo de Dragon Ball. Varias de sus mecánicas fueron reutilizadas en posteriores entregas.

He de decir que una de las razones por las que Dragon Ball sigue tan vigente aún después de décadas desde que su manga había terminado, así como la secuela GT directa al anime, son los videojuegos. Esto porque aunque la historia ya la conocemos, sabemos de memoria los eventos principales y



*Los fan-fictions que esta imagen generaría*

Dragon Ball Z

Don Gamer Tako

conocemos cada personaje que existe, los videojuegos siguen siendo un medio con el cual se puede expandir un poco, así como mantener en la mente la serie donde las mecánicas de juego son el mayor cambio que hace buscar por más de la serie. Y es seguro que habrán más juegos aún por décadas después de este artículo.



*El fin*

## Capturas



*Como si fuera el anime, se muestran las mismas tarjetas de título*



*Con los humanos es un estornudo, con los Saiyajin es ver a tu mejor amigo implotar frente a tus ojos*



*Con Porunga se puede negociar a amenazas para concederte tu deseo. No es necesario hablar Namekusein*



*El principito de los zarandeados*



# Particularidades

## Tabla de mecánicas de juego

Nombre	Atributos
Modos de Juego	<div>1. ストーリー (Historia)</div> <div>2. 対戦<sup>たいせん</sup> (Combate)</div> <div>3. 天下一武道会<sup>てんかいちぶどうかい</sup> (Torneo mundial de artes marciales)</div> <div>4. 練習<sup>れんしゅう</sup> (Práctica)</div> <div>5. スキル編集<sup>へんしゅう</sup> (Edición de habilidades)</div> <div>6. オプション (Opciones)</div> <div>7. レジェンド オブ ミスタ・サタン (La leyenda de Mister Satan)</div>
Lista de personajes	<div>1. 孫悟空 (Son Gokú)</div> <div>2. 孫悟飯 (Son Gohan) niño+joven+Gran Saiyaman</div> <div>3. トランクス (Trunks)</div> <div>4. ビッコロ (Piccolo)</div> <div>5. 天津飯 (Ten Shin Han)</div> <div>6. クリリン (Krillin)</div> <div>7. ヤムチャ (Yamcha)</div> <div>8. ベジータ (Vegeta)</div> <div>9. ラディッシ (Raditz)</div> <div>10. ナッパ (Nappa)</div> <div>11. フリーザ (Freezer)</div> <div>12. ドドリア (Dodoria)</div> <div>13. ザーボン (Zarbon)</div> <div>14. リクーム (Reecome)</div> <div>15. ギニュー (Ginyu)</div> <div>16. 18号 (No. 18)</div> <div>17. 17号 (No. 17)</div> <div>18. 16号 (No. 16)</div> <div>19. 19号 (No. 20)</div>

	<p>20. セル (Cell)</p> <p>21. ミスター・サタン (Mr. Satan)</p>
Combate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es en un plano 2D donde los personajes también pueden maniobrar en el eje vertical pero se limitan dirigirse hacia el oponente.</li> <li>• Se pueden desplazar con un salto lateral completando lo necesario para un movimiento en 2.5D.</li> <li>• Existen cuatro tipos de acciones para el combate: puño, patada, ráfaga ki y defensa. Cada uno está asignado a un botón.</li> <li>• En combate hay dos barras: salud y ki.</li> <li>• Ki: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Formas de incrementar: Sosteniendo el botón de defensa y dirigirse hacia atrás dos veces. Impactar golpes sobre el oponente.</li> <li>◦ Formas en que disminuye: Gradualmente al estar transformado. Uso de cualquier ataque de ki. Recibiendo golpes mientras se está en guardia.</li> </ul> </li> <li>• La combinación de botones activan movimientos como golpes cargados, lanzamiento y transformaciones.</li> <li>• Las batallas son de uno contra uno.</li> </ul>
Capsulas	<p>Tipos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rojo: Habilidades especiales de Ki y Transformaciones.</li> <li>2. Azul: Habilidades de lanzamiento</li> <li>3. Verde: Aumento de ataque o defensa en ciertas condiciones. Recuperación de salud. También incluyen los rompe límites.</li> <li>4. Gris: Desbloquean elementos de sistema como personajes y modos de juego.</li> </ol> <p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• Se pueden adquirir en el modo historia y por la tienda de Mr. Popo.</li> </ul>
Esferas del dragón	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Son del tipo sistema (grises) y únicamente se adquieren al comprarlas a Mr. Popo a un valor de 8,000 Zennis cada una.</li> <li>• Para usarlas se debe ingresar al modo de edición de habilidades y dirigirse a la lista de habilidades, moverse hasta la última pantalla y oprimir el botón de acción para activar el menú que preguntará si se desea utilizar. Luego de usarlas se deben volver a adquirir.</li> <li>• Los únicos deseos disponibles son para adquirir las capsulas rompe limite de cada personaje.</li> </ul>
Historia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saga Saiyajin (7 partes)</li> <li>2. Saga Nemeku (10 partes)</li> <li>3. Saga Androides (12 partes)</li> </ol>