

Dragon Ball Z 3 / Dragon Ball Z: Budokai 3



Ficha técnica	
Plataforma	PlayStation 2
Título	Dragon Ball Z 3/Dragon Ball Z: Budokai 3
Fechas	2005/02/10 (JP), 2004/11/16 (AM), 2004/12/03 (EU)
Desarrollador	Dimps
Publicista	Bandai (JP), Atari (AM,EU)
Numero de jugadores	1,1-2 (Competitivo)
Género	Peleas
Precuela	Dragon Ball Z 2/Dragon Ball Z: Budokai 2
Secuela	NA
Elementos	Basado en anime, 2.5D, Polígonos 3D, Barra carga
Origen	Manga/Anime

Introducción



La conclusión de la trilogía y considerado el mejor de las entregas. Esta entrega pulió muchos detalles en el modo de combate, así como expandir aún más la serie al incluir personajes de *GT* y de las películas.

El modo historia es ahora más grande y como se esperaba, es totalmente diferente a sus antecesores. Aumentando la rejugabilidad agregando desviaciones de la historia original que permiten acceder a tanto personajes como técnicas ocultas.

Los combates ahora se pueden sentir más dinámicos con la inclusión del movimiento de evasión que sin duda fue un factor decisivo para marcarlo como la versión definitiva en la mente de muchos gamers, así como la inclusión de un modo de persecución que puede infligir un gran daño capaz de dar una vuelta completa a la batalla.

Es notable también la falta del torneo de artes marciales que es reemplazado por el modo único que se volvió otro elemento de cada entrega.

Por último el apartado gráfico siguió el mismo que su antecesor directo con el modo cell-shading que imita el estilo de un Anime durante el juego. Si bien no parece haber una mejora donde muchos personajes parecen ser directamente importados.

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. En su mayoría se obtienen progresando el modo historia con cada personaje, pero en algunos casos requiere de pasarlo por una segunda vez para desbloquearlos, como con Gokú para obtener a Bardock en la saga Saiyajin. Las transformaciones también por avance del modo historia, aunque muchos se pueden obtener por medio de la tienda.
- El modo historia se llama “Dragon Universe” emplea un estilo RPG donde al finalizar un combate, se reciben puntos de experiencia y al subir de nivel se permite incrementar un atributo del personaje: vital (cantidad de salud), ki (consumo en general de ki), attack (daño provocado con golpes físicos), guard (reducción en general de daño), arts (daño infligido con técnicas especiales), ability (mejora los efectos de capsulas equipadas) y com (dificultad de la IA al usar dicho personaje).
- En “Dragon Universe” se controla al personaje mientras vuela sobre un mapa donde puede encontrar destellos de luz que indican algún objeto u evento. También puede activar la percepción de ki que permite encontrar eventos. Se integra un mini-mapa que además indica donde visitar para progresar directamente la trama marcado por un punto rojo.
- Cada personaje del modo historia puede encontrar las esferas del dragón, también se puede encontrar el radar del dragón para facilitar la búsqueda de las esferas. Es recomendable hacer la búsqueda como primer objetivo puesto que algunas se pueden perder definitivamente y se deberá reiniciar la partida desde el inicio. Sheng-Long se invoca al terminar toda la partida y concede tres tipos de deseos por personaje que consisten en: capsula rompelimites, capsula de recuerdos (clips de voces del personaje) y el más raro tipo de capsula de equipo de armadura que incrementa la defensa.

- Hay un total de 43 personajes. 8 iniciales y 30 ocultos (5 fusión).
- 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. La fusión requiere de introducir una secuencia de botones para tener éxito, si se falla se produce un personaje debilitado que en ocasiones se cansa. La excepción es Gogeta SSJ4 que no requiere dicha secuencia.
- 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 incrementa el ki base además de dar un incremento porcentual del ataque. A cambio al tener el ki a un nivel inferior a su base, disminuye su defensa por un porcentaje. La transformación se revierte al alcanzar la fatiga del personaje.
- Es posible evadir ataques al activar la guardia justo al momento de recibir el golpe, esto consumirá ki. También es posible, con un mayor costo de ki, tele transportarse directamente detrás del oponente luego de ser golpeado por un ataque cargado o especial al usar la guardia + dirección hacia el oponente. Este también sirve justo antes de que el oponente use un movimiento especial de ki.
- Se introduce un movimiento llamado "Hyper Mode" que vuelve rojo al personaje que consume ki continuamente, y no permite recargar ki salvo conectando golpes físico, también hace que el personaje se inmute al recibir golpes físicos salvo el oponente también este en "Hyper Mode". Si se acaba el ki, el personaje termina fatigado y expuesto a cualquier daño, se puede recuperar más rápidamente haciendo círculos con la palanca. Este modo también permite empezar un "Dragon Rush" al golpear directamente al oponente directamente con un golpe cargado o movimiento especial de ki. Este inicia un evento en el que el defensor debe adivinar el botón presionado por el atacante, si adivina el "Dragon Rush" es detenido, pero si falla se elimina el botón usado por el atacante para el siguiente golpe y recibe daño. En caso de que el atacante tenga equipado un movimiento final equipado con "Dragon Rush", hará una animación especial con ataque mucho más potente. Entrar en "Hyper Mode" también es necesario para ejecutar movimientos finales.
- Existe un modo nuevo llamado "Dragon Arena" que permite usar a cualquier personaje desbloqueado junto con el sistema RPG de "Dragon Universe". En este se enfrenta a una gran lista de oponentes compuesto por todos los personajes del juego en diferentes niveles hasta llegar al último en el máximo nivel posible.

Impresión general



Pantalla de título

Siguiendo la tradición, se presenta una lista de los modos de juego encabezado por el modo historia ahora bautizado como Dragon Universe (Universo Dragón) que es radicalmente diferente a cualquiera de sus dos versiones pasadas.

En esta ocasión se da la opción de seguir la trama de Dragon Ball Z a través de un personaje en específico a elección del jugador. Claro está que la trama quedará limitada a los eventos en los que dicho personaje fue participe en el lado de los guerreros Z. Esto vuelve que personajes como Yamcha o Ten Shin Han tengan una muy corta duración al estar ausentes durante la saga de Freezer y gran parte de la de Buu (en especial Yamcha) y personajes como Vegeta y Piccolo resulten entre los más largos. Un caso especial es Gohan que ha sido establecido como un personaje con tres versiones teniendo esta entrega una gran influencia, y en esta ocasión se encuentra en tres diferentes fases que son niñez, juventud y adolescencia, por lo que sus tramas se han acortado abarcando la saga de los Saiyajines y Freezer, la de los androides, y la de Majin Buu respectivamente.



Tres saiyajines y un planeta



Piccolo con dos esferas a los extremos



Si te concentras, puedes ver la casa del gran gurú incendiándose

Entrando a más detalle al modo de Dragon Universe, este ocurre ahora en un mapa tipo mundo abierto donde el personaje controlado se encuentra volando libremente sobre el para entrar en una exploración del terreno en busca de objetos que se muestran como destellos siendo necesario observar el piso de

todo el lugar en busca de dichos destellos para conseguir el artículo que puede ser una cápsula, zenni o incluso una esfera del dragón. Por supuesto esto no es todo lo que se ofrece ya que también es posible visitar puntos clave como ciudades o lugares como el mirador de Kami-Sama, la casa de Gokú o Kame-House, aparte de que todos los personajes disponen de la habilidad de rastrear ki que cambia un poco la vista que permite ver un aura sobre puntos importantes que involucran encontrarse con algún otro personaje para un diálogo (también puede ser un monólogo), claro está que este método no mostrará todo en el mapa y sigue siendo necesario observar a detalle el lugar, sobre todo para las esferas del dragón. Afortunadamente el radar del dragón hace presencia y se puede adquirir por el método ya mencionado para adquirir artículos o en algunos casos al visitar algún punto clave dentro del mapa. El radar siempre mostrará la posición de alguna esfera cercana aunque nunca dirá cuántas esferas hay en total en el mapa actual. Esto significa que es necesario encontrar todas las esferas disponibles antes de pasar al siguiente escenario o saga. Las esferas siempre se pueden recolectar al inicio de cualquier escenario para después proseguir con la trama. Una ventaja es que todos los puntos y objetos están fijos y nunca cambiarán de lugar. Y por supuesto como se trata de un juego de peleas y no de exploración, también se dispone de un mini mapa para saber donde se localiza el personaje y evitar perderse, así como indicar con un punto rojo a donde se debe dirigir para continuar con la trama, por lo que la exploración es totalmente opcional aunque obviamente se perderán muchas características que incluyen personajes, transformaciones e incluso historias alternas y es que al momento de completar la historia con algún personaje, se puede volver a jugar con él con la posibilidad de seguir una historia alterna que en su mayoría requiere de seguir una serie de pasos que involucran conversar con cierto personaje.



Tendrán fantasías, pero esta no es una novela visual



Uuu... brillante

Quizá el mayor cambio y más interesante, desde la misma selección de personaje se muestra en el lado derecho una lista de atributos como "Vital", "Ki", "Attack", etc., incluyendo un diagrama circular. Y en la parte de abajo están tres recuadros que dicen nivel actual, experiencia acumulada y hasta el siguiente nivel. Obviamente estos son indicadores de un sistema RPG. Por tal, los personajes podrán mejorar sus atributos para facilitar los combates, aunque eso también conlleva a que los enemigos también resulten más poderosos conforme progresa la trama. Por otra parte, las capsulas vuelven a ser importantes con sus divisiones en rojo para las de técnica y transformaciones, verde para diversos efectos durante el combate como incremento de defensa, ataque o reducción de uso de ki, los grises son para sistema con personajes y modos de juego. Por último el color azul se ha eliminado y en su lugar se agregaron capsulas amarillas que representan objetos consumibles, estos se usan durante un combate a efecto de recuperar salud y/o ki, o incrementar temporalmente atributos como ataque y/o defensa y también se limitan a equiparse uno solo de este tipo.

La tienda de capsulas vuelve a estar presente, ahora atendido por Launch. Este modo es el que menos cambios recibió y es la manera en la que muchas de las capsulas de personajes no jugables en el modo historia son accesibles y también para adquirir por adelantado varias capsulas que resulten complicadas de obtener. Es necesario cumplir con requisitos para que alguna capsula esté a la venta, el más común es haber desbloqueado al personaje y otros casos como los rompe límites, es que se hayan obtenido todas las capsulas de habilidad de todos los personajes. Igualmente se mantiene la posibilidad de intercambiar capsulas entre dos tarjetas de memoria aunque también se mantiene que ciertas capsulas no son posibles de intercambiar que incluyen de habilidad. Si se desea obtener el 100% de las capsulas, se deberá pasar forzosamente por el modo historia más de una vez con cada personaje, así como completarlo en la máxima dificultad.



Dragon Uniquet



La capsula del peludo



Launch Super Humana

Con el sistema de combate pulido a su mejor iteración, hace que el dominio de este sea más complicado y usando las bases de los títulos pasados, ahora el ki sufrió un cambio tanto gráfico como funcional. Ahora está compuesto por siete barras alineadas horizontalmente donde se puede apreciar que las primeras son más largas que el resto y se llenan de manera automática, en contraparte. Las más pequeñas se deben llenar manualmente al conectar golpes normales sobre el oponente, usar el movimiento para acumular ki o usar un objeto consumible, sin embargo se drenan lentamente con el tiempo. Esto se debe a que las transformaciones pueden incrementar las barras largas y en esta ocasión, no se drenan automáticamente, y ahora se revierte al recibir un golpe cuando el ki está en la primera barra (se mostrará en color rojo) o cuando el personaje queda exhausto por dos medios. Uno es al llegar al desgastar la "estamina" representada por una figura que empieza en color azul hasta llegar a rojo que cambia cuando se recibe un golpe ya sea directo o mientras se está en guardia. Y el otro es por un nuevo cambio, el "modo híper" que aumenta el daño y hace que ciertos movimientos no consuman ki pero lo drenan rápidamente y si se agota, deja al usuario exhausto. No se puede acumular más ki mientras se está en este modo, sin embargo también hace que al golpear al oponente con un movimiento especial o con un golpe cargado seguido por el botón de bola de ki, empezará un ataque llamado "Dragon Rush" que es un evento donde el defensor debe adivinar el botón que el atacante presionó. Este evento se extiende hasta tres veces si la defensa se equivoca, si bien parecería bastante ventajoso para el atacante, no es tan fácil llegar al final ya que con cada extensión, el botón que se usó una vez es eliminado hasta llegar al final donde quedan sólo dos posibles opciones, y también hay habilidades que se ejecutan al completarlo causando un daño mucho mayor que una técnica definitiva convirtiéndolo en un movimiento que puede cambiar por completo la situación, agregando que las técnicas definitivas también requieren estar en modo híper para poder ejecutarse. Adicionalmente, también vuelven los daños reducidos durante ataques definitivos con un evento en el que se debe llenar una barra al presionar un botón en el momento justo. Si la defensa gana, el daño se reduce y en ocasiones puede fallar por completo.

También las fusiones vuelven a usar todas las ranuras y se requiere de conectar limpiamente el movimiento especial para comenzar la fusión, así como tener que seguir la secuencia para una correcta fusión.



La definición de personaje "roto"



Adivina adivinador v2



Solecito

Y tratándose de defensa, se agregó un nuevo movimiento general que es la "evasión". Este se activa al presionar el botón de guardia al instante que el oponente está por conectar un golpe directo, con lo cual el daño es evitado por completo. Esto se puede ejecutar mientras se tenga suficiente ki, pues es un movimiento que consume una pequeña porción (aproximadamente media barra individual), y también se agregó la posibilidad de tele transportarse directamente detrás del oponente luego de recibir un golpe directo, sin embargo este consume mucho más (tres barras) y se puede evadir con el mismo movimiento. Todos estos factores agregan la necesidad de formular estrategias al momento de pelear como ser más evasivo y atacar cuando el oponente agote su ki. Ser agresivo y dejar exhausto al oponente para conectar el "Dragon Rush". O pelear con combinaciones de golpes y ocasionales especiales para un modo más conservador.



... y este es Super Saiyajin Fase 4



Fusión y adquisición



No puedes tocar esto

Existe un último modo desbloqueable llamado "Dragon Arena". Adición a modo de que los personajes no disponibles en el modo historia se puedan usar con el formato RPG. Dicho modo está disponible al terminar "Dragon Universe" con todos los personajes al menos una vez. Con combates contra adversarios de diversos niveles en modo ascendente que termina en un reto hasta llegar al último jefe. Fuera de eso no aporta más salvo que en este modo permite obtener algunas capsulas que no aparecen en ningún otro modo (que incluyen un par de personajes) y al ser un modo bastante largo por la cantidad de enemigos (mas de 200), al derrotar a un oponente con cualquier personaje queda registrado y no es necesario completar toda la plantilla con cada personaje.

Viendo el apartado gráfico, este es muy similar a la segunda entrega usando el estilo "Cel-Shading" para dar una estética sacada del anime y en general son bastante aceptables aún 15 años después. Y para seguir con la expansión de personajes y la trama de la serie, se ha llegado hasta la serie GT con la adición de Uub, Dragón de una estrella y las transformaciones de SSG4 para Gokú y Vegeta incluyendo a Gogeta SSG4, así como incluir a Gokú joven, antes de Z.

Aparte se incluyeron algunos personajes de las películas con el favorito Broly, agregando además a Bardock y Cooler, y la transformación de Gogeta SSJ.



Alguien dividió entre cero



¡Cho Ryu Ket!



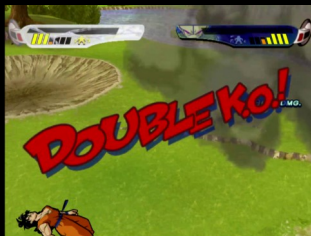
Derrótalos a todos

En general es un título que merece la pena volver o ser jugado por aquellos que no lo han hecho aún. Sean fanáticos del género de peleas o de Dragon Ball. Sería bueno tener un remake de este título donde implementen el modo historia para todos los personajes, e incluyan a Bulma considerando que estaba en los planes originales y confirmado por la labor de hackers que encontraron su modelo dentro de los datos del juego, así como un Freezer en posición de su nave-trono. Si bien ahora hay nuevos y mejoradas series de esta franquicia, vale la pena recordar sus antecedentes y sin duda este título fue bastante influyente considerando que en posteriores entregas se empezaron a introducir elementos RPG en series como las de Xenoverse y FighterZ y con los que se estarían agregando más personajes parte del no canon con los favoritos Broly y Bardock que se han vuelto casi imperdibles en posteriores títulos.



El fin

Capturas



Particularidades

Tabla de mecánicas de juego

Nombre	Atributos
Modos de Juego	<ol style="list-style-type: none"> ドラゴンユニバース (Universo Dragón) 対戦^{たいせん} (Combate) 天下一武道会^{てんかいちぶどう かい} (Torneo de artes marciales) 練習^{れんしゅう} (Práctica) スキル編集^{へんしゅう} (Edición de habilidades) オプション (Opción) ドラゴンアリーナ (Arena dragón) (Oculto)
Lista de personajes	<p>Iniciales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 孫悟空 (Son Gokú) 孫悟飯^{しょうねんき} (幼年 期) (Son Gohan: niñez) クリリン (Krillin) ピッコロ (Piccolo) 天津飯 (Ten Shin Han) ヤムチャ (Yamcha) ラディッツ (Raditz) ナッパ (Nappa) <p>Desbloqueables:</p> <ol style="list-style-type: none"> 少年悟空 (Joven Gokú) 孫悟飯^{しょうねんき} (少年 期) (Son Gohan: Juventud) 孫悟飯^{せいねんき} (青年 期) (Son Gohan: Juventud) グレートサイヤマン (Gran Saiyaman) 孫悟天 (Son Goten) ベジータ (Vegeta) トランクス^{せいねんき} (青年 期) (Trunks: Adolescencia) トランクス^{しょうねんき} (幼年 期) (Trunks: niñez) ミスター サタン (Mister Satan) ビーデル (Videl) 界王神 (Kaioushin) ウーブ (Uub) ギニュー (Ginyuu) フリーザ (Freezer) リクーム (Reecome) 人造人間^{じんぞうにんげん} 16 (Androide 16) 人造人間^{じんぞうにんげん} 17 (Androide 17) 人造人間 18 (Androide 18) Dr.ゲロ (Dr. Gero) セル (Cell) 魔人ブウ^{ぜん} (善) (Majin Buu: Bueno) 魔人ブウ^{わる} (悪) (Majin Buu: Malo)

	<p>31. 魔人ブウ(^{じゅんすい}純粹) (Majin Buu: Verdadero)</p> <p>32. ダーブラ (Dabura)</p> <p>33. クウラ (Cooler)</p> <p>34. バードック (Bardock)</p> <p>35. ブロリー (Broly)</p> <p>36. ^{ちょういちほしりゅう}超一星龍 (Súper Dragón de una Estrella)</p> <p>37. 栽培マン (Saibaiman)</p> <p>38. セル Jr. (Cell Jr.)</p> <p>Fusiones:</p> <p>39. ゴジタ (Gogeta)</p> <p>40. 超サイヤ人4 ゴジタ (SSJ4 Gogeta)</p> <p>41. ベジット (Vegeto)</p> <p>42. ゴテンクス (Gotenks)</p> <p>43. 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. Verde: Aumento de ataque o defensa en ciertas condiciones. Recuperación de salud. También incluyen los rompe limites y las fusiones. 3. Gris: Desbloquean elementos de sistema como personajes y modos de juego. 4. 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, Sheng-Long y "Dragon Arena".

Esferas del dragón	<ul style="list-style-type: none"> Los deseos disponibles son: capsulas rompe limite, recuerdos del personaje y una capsula de equipo (verde) que aumenta la defensa 40%.
Historia	<p>Personajes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gokú 2. Son Gohan (Niñez) 3. Son Gohan (Juventud) 4. Son Gohan (Adolescencia) 5. Vegeta 6. Krillin 7. Piccolo 8. Ten Shin Han 9. Yamcha 10. Uub 11. Broly <p>Anotaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Si se usan ciertos movimientos durante un combate, se puede desbloquear un "omake". Este generalmente es replicar la historia como en el Anime, cuando Yamcha comió una semilla del ermitaño durante su combate contra Dr. Gero. Al terminar una historia, al volver a jugar con el mismo personaje, se puede acceder a nuevos eventos y lugares. Todos los puntos de interés están fijos.