



Análisis: Dragon Ball FighterZ hace su mejor combo hasta la fecha

Dragon Ball FighterZ aparece en consolas de ultima generación como homenaje a todas entregas anteriores

Seguro que cuando Akira Toriyama realizó sus primeros bocetos del anime de Dragon Ball, no era consciente de lo que estaba creando, de la repercusión que tendría a nivel mundial, de los millones y millones de fans de todas las edades que conseguiría a través de todos estos años, de que llegase a dar el salto a los videojuegos y como cúspide de su larga singladura a través de los años, llegase a la gran pantalla.

La serie Dragon Ball ha marcado la infancia -y no tan infancia- de millones de personas. Cada vez que hablo y/o escribo sobre sus videojuegos aparece en mi memoria un atisbo de ese primer contacto con ellos en mi Super Nintendo. Aquí

me remito al año 1993, en pleno apogeo de la serie en nuestro país y donde la consola de Nintendo luchaba directamente contra otra potente 16 bits -SEGA Megadrive- por controlar el mercado de entonces. En aquel entonces, fue cuando cayó en mis manos ese primer título de la franquicia en nuestro país; concretamente hablo de Dragon Ball Z Super Butoden, una maravilla visual para la época, un codiciado tesoro para cualquier fan de Dragon Ball que pasaba de mano en mano entre los amigos y del que pudimos disfrutar gracias a Bandai.

Tras un largo periplo con innumerables entregas través de consolas, **Dragon Ball FighterZ** aparece en consolas de última generación como homenaje a todas las entregas anteriores, posiblemente en un momento no demasiado adecuado, donde los videojuegos en tres dimensiones, de realidad virtual y por supuesto, de estética píxel, abarcan casi todo el mercado y preferencias de los usuarios actuales. Pero a Bandai Namco no le importaron todos estos prejuicios a la hora de encomendar a Arc System Works ese nuevo trabajo y, decidida a volver a los orígenes su franquicia de videojuegos de lucha más longeva, se puso manos a la obra con un trabajo muy prometedor.



Tengo que decir que, cuando fue presentado durante el pasado E3, me pareció una apuesta bastante arriesgada por parte de Bandai Namco, que se estaba adentrando en terreno cenagoso, que tras la franquicia Xenoverse, no encajaría en las preferencias de los usuarios. Pero poco a poco, todas esas dudas tras las periódicas informaciones y actualizaciones en los medios, se fueron disipando, convenciéndome cada vez más de que esta nueva entrega terminara encajando perfectamente con las nuevas tendencias.

Solo era cuestión de tiempo para que ese hype por Dragon Ball FighterZ se hiciera viral por la red, hasta tal punto de contar los días para su lanzamiento definitivo. Y es que este nuevo trabajo de Bandai Namco tiene muchas papeletas para convertirse en el que podría bautizar como el **“Dragon Ball definitivo”**, un difícil legado que le otorga una gran responsabilidad, pero del que estoy bastante seguro de que va a saber defender.

Pero el recorrido de Dragon Ball FighterZ no ha sido precisamente un camino de rosas, principalmente por esas dudas sobre su acogida, y posteriormente, debido a las **críticas tras una beta cerrada**, a la que se le dio preferencia de acceso a

los usuarios que realizaron la reserva y con una beta abierta que experimentó varios fallos en los servidores -al menos en la versión para PlayStation 4- no terminando de convencer a la opinión general.

Independiente de esos prejuicios, **Dragon Ball FighterZ promete mucho más que eso**. Es un videojuego que apuesta por la diversión directa a través de frenéticos combates en 2D con equipos formados por tres personajes, con un fuerte componente a deportes electrónicos, además de un olor a clásico que nos recuerda muchísimo a la saga Super Butoden y otras franquicias de la factoría Ark System Works. Pero para saber más sobre él os invito a seguir leyendo esta reseña.

Dragon Ball FighterZ nos sumerge en una nueva trama argumental tras los sucesos de la lucha contra Golder Freezer.

El ejército del lazo rojo ataca de nuevo

Sin explayarme ni spoilear demasiado el marco argumental, Dragon Ball FighterZ nos sitúa tras los acontecimientos de la saga Golden Freezer en Dragon Ball Super. Debido a unas extrañas ondas emitidas desde algún lugar, **Goku despierta en un panorama apocalíptico** -mostrando signos evidentes de amnesia- tras ser reanimado por Bulma. Mientras Bulma intenta hacerle recordar quien era, el Androide N°16 hace aparición con unas intenciones no demasiado amigables y, tras un breve intercambio de golpes contra Goku, huye dejando entrever que está bajo las órdenes de alguien.

Mientras eso ocurría, los demás guerreros Z investigaban el origen de las ondas, pero algo hizo que perdieran su poder e igual que Goku cayeran inconscientes, siendo poseídos por una especie de ente capaz de controlar sus movimientos. Inmersos en este mar de incertidumbre, Goku y Bulma parten en la ayuda de sus compañeros, pero alguien ha echo que temibles villanos como **Célula, Nappa, Ginyu y el mismísimo Freezer, vuelvan a la vida** comandando un ejército de clones de nuestros protagonistas. Entretanto, un nuevo y misterioso personaje hace aparición, el **Androide N°21**. ¿Quién es ese nuevo Androide? ¿Que intenciones tiene? ¿Quién estará tras tan oscuro plan? ¿Recuperarán su poder nuestros protagonistas? El tiempo lo dirá.

Androide N°21

Con esta premisa nos sumergimos en el **modo historia** del juego. En este modo nos desplazaremos a través de una serie de casillas de un tablero. Dispondremos determinado número de turnos con los que ir desplazándonos y luchando contra contrincantes que irán apareciendo hasta llegar al combate con el jefe de cada capítulo. **En este modo de juego contará nuestra estrategia de equipo**, ya que los personajes que luchen necesitarán un número de turnos para recuperar su energía, teniendo que ir intercambiando entre ellos para afrontar los combates. Tras los combates obtendremos EXP. con la que subiremos de nivel a los personajes o items con los que potenciarlos con habilidades pasivas.

Además del modo historia, el videojuego incorpora otros cuatro modos de juego que aportarán variedad al jugador. En primer lugar tenemos el **modo de combate online**, el cual no hemos podido probar aún hasta que los servidores estén funcionales el próximo día 26 -día de su lanzamiento oficial. **Modo entrenamiento**, en el que podremos poner en práctica todos los combos y ataques, además de algún que otro desafío. Modo **combate local**, donde realizar combates contra otro jugador o la I.A. eligiendo las preferencias de combate, y finalmente el **modo arcade**, en este último lucharemos contra otros equipos de enemigos a través de recorridos de 3, 5 o 7 enfrentamientos, de nuestro rango obtenido durante el combate dependerá nuestro siguiente enfrentamiento. Lo interesante de este último modo, es que si realizamos ciertos recorridos con rango máximo, desbloquearemos nuevos personajes como Goku SSGSS y Vegeta SSGSS.

A nivel técnico, el más fiel jamás visto

Que decir que no salte a la vista desde el primer momento en Dragon Ball FighterZ, y es que su **apartado gráfico se muestra magistral**, tanto como si estuviéramos frente al anime, consiguiendo ponerle los pelos de punta a todo fan de la saga con tal derroche de espectacularidad.

En este aspecto **System Ark Works ha realizado un trabajo inmejorable**, haciendo lucir a Goku y sus amigos como nunca lo habíamos visto en un videojuego. Tanto las animaciones de los personajes, como las explosiones, sombras, escenarios, y escenas cinematográficas del juego -realizadas con el potente motor Unreal Engine 4- **muestran un nivel altísimo de detalle**, sin sufrir en ningún instante molestas caídas de frames por muchos elementos que se encuentren en pantalla. Todo ello sin olvidarme de los ataques especiales que

ponen la guinda del pastel a esta espectacular obra de arte audiovisual.

Digo audiovisual porque **el apartado sonoro tampoco se ha quedado corto**. Dragon Ball FighterZ mantiene las típicas melodías de guitarra eléctrica y explosiones tan características de la franquicia, además de unas **voces** que es **casi obligatorio disfrutarlas en japonés**. En cuanto a las melodías, cada escenario, o más bien, cada personaje, cuenta con una melodía que le hará referencia. Así mismo, Bandai Namco pondrá a disposición de los usuarios, mediante contenidos descargables, melodías pertenecientes a la serie, por lo que la cercanía respecto al anime será aún mayor.

Pero aún hay más, si os parecía poco todos estos detalles de los que he hablado, Dragon Ball FighterZ **contiene un gran número de referencias al anime original**. Si elegimos los personajes correctos en escenarios determinados; como Goku vs Freezer en Namek vs Trunks y C18, entrarán a jugar las espectaculares **escenas dramáticas**, escenas que sacarán más de una lágrima de emoción a los que hemos seguido paso a paso la odisea de las bolas de dragón.

Vuelven los controles clásicos

En cuanto a su apartado jugable, Dragon Ball FighterZ **recupera los movimientos de los videojuegos arcade de lucha**, tres tipos de golpes, ligero, medio y fuerte, con los que podemos realizar infinidad de combos, usando **tanto el joystick analógico como de la cruceta** para los jugadores más clásicos. Además, se ponen en práctica los conocidos patrones para la realización de ataques especiales como el movimiento hadoken o cuarto de círculo, hacia delante o hacia detrás. Todo esto es un pequeño entrante a la cantidad de ataques y combos que se pueden realizar en esta entrega y que iremos descubriendo.

No obstante, tengo que decir que también hay **grandes ausencias, como la posibilidad de transformar a los personajes durante los combates**. Este apartado lo considero muy importante a estas alturas, ya que aporta un punto más de espectacularidad a los combates, además de la posibilidad de aumentar el poder y el abanico de técnicas especiales, que ya de por sí lo consideramos algo escueto.



Habrán transformaciones, pero solo durante los ataques especiales.

Así mismo, en esta entrega contaremos con el apoyo de otros dos personajes durante la batalla. Al igual que en otros videojuegos como Marvel vs Capcom, **podrás solicitar la intervención de otros miembros de nuestro equipo durante el combate**, ya sea apoyando nuestros ataques o sustituyéndonos. De nuestra pericia al utilizarlos dependerá conseguir la victoria, o no.

Un modo online que promete

Tras nuestro primer fin de semana disfrutando de la puesta en marcha de los servidores, terminamos con un pequeño sabor agridulce en su modo online. Si bien tengo que decir que **es el modo estrella de Dragon Ball FighterZ** y que nos va a proporcionar infinitas horas de diversión, pero durante nuestra experiencia hemos encontrado **pequeñas carencias que restan consistencia a este modo de juego**, aunque nada que Ark System Works no pueda solucionar.

En primer lugar y antes que nada debemos elegir la región y un gran número de salas de juego a las que podemos entrar. Cada sala está compuesta por 64 plazas hasta completarse y dentro de ellas podemos ver a tiempo real lo que hacen los demás jugadores. Una vez dentro, nos encontramos con la posibilidad de realizar **Enfrentamientos circulares** entre 8 jugadores al mismo tiempo o **Enfrentamientos mundiales**. Sí tengo que decir que **el matchmaking dentro de las salas no es tan rápido** como nos gustaría, sin embargo, a pesar de ese pequeño detalle, no hay nada que criticar respecto a **los combates**, que se **desarrollan prácticamente sin retardo alguno**.

A todo esto añadir que resulta muy interesante personalizar nuestra **tarjeta de combate, o ver nuestro puesto en las clasificaciones mundiales**, un apartado muy a tener en cuenta dado a que este videojuego promete adentrarse de lleno en el terreno de los eSports más temprano que tarde.

El mejor hasta el momento

En conclusión, es innegable que Dragon Ball FighterZ se presenta como un tributo a los videojuegos de la franquicia de los años 90, consiguiéndolo con creces. A pesar de sus prejuicios, como su modo historia algo corto, repetitivo, con poca variedad de contrincantes y otros detalles que comentamos anteriormente, el videojuego se muestra técnica y jugablemente exquisito, con

una alta dosis de frenetismo y muy fresco, convirtiéndose en espectáculo digno de disfrutar para todo fan de la serie y al que recomiendo encarecidamente dedicarle su tiempo.

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita [PowerUps](#), tu web independiente sobre videojuegos.