

- **Introducción**



- **DRAGON BALL Z BUDOKAI X**

Por primera vez para PC, un juego de Dragon Ball reúne a todos los personajes de la serie Z a disposición del jugador para dar lugar a emocionantes combates contra la cpu o contra tus amigos a través del modo online.

Podrás revivir todos y cada uno de los encuentros siguiendo la historia, que a su vez se encuentra dividida en sagas, exactamente igual que sucedieron en la mítica serie de televisión. Y los enemigos no te lo pondrán nada fácil, pues gracias a la inteligencia artificial creada especialmente para Dbzbx, los combates garantizan una emoción nunca antes experimentada en un juego de estas características.

Otro aspecto a destacar son los geniales combates por equipos, en los que podrás poner a prueba tu habilidad combatiendo contra varios oponentes , o ponerte las cosas mas fáciles añadiéndote aliados.

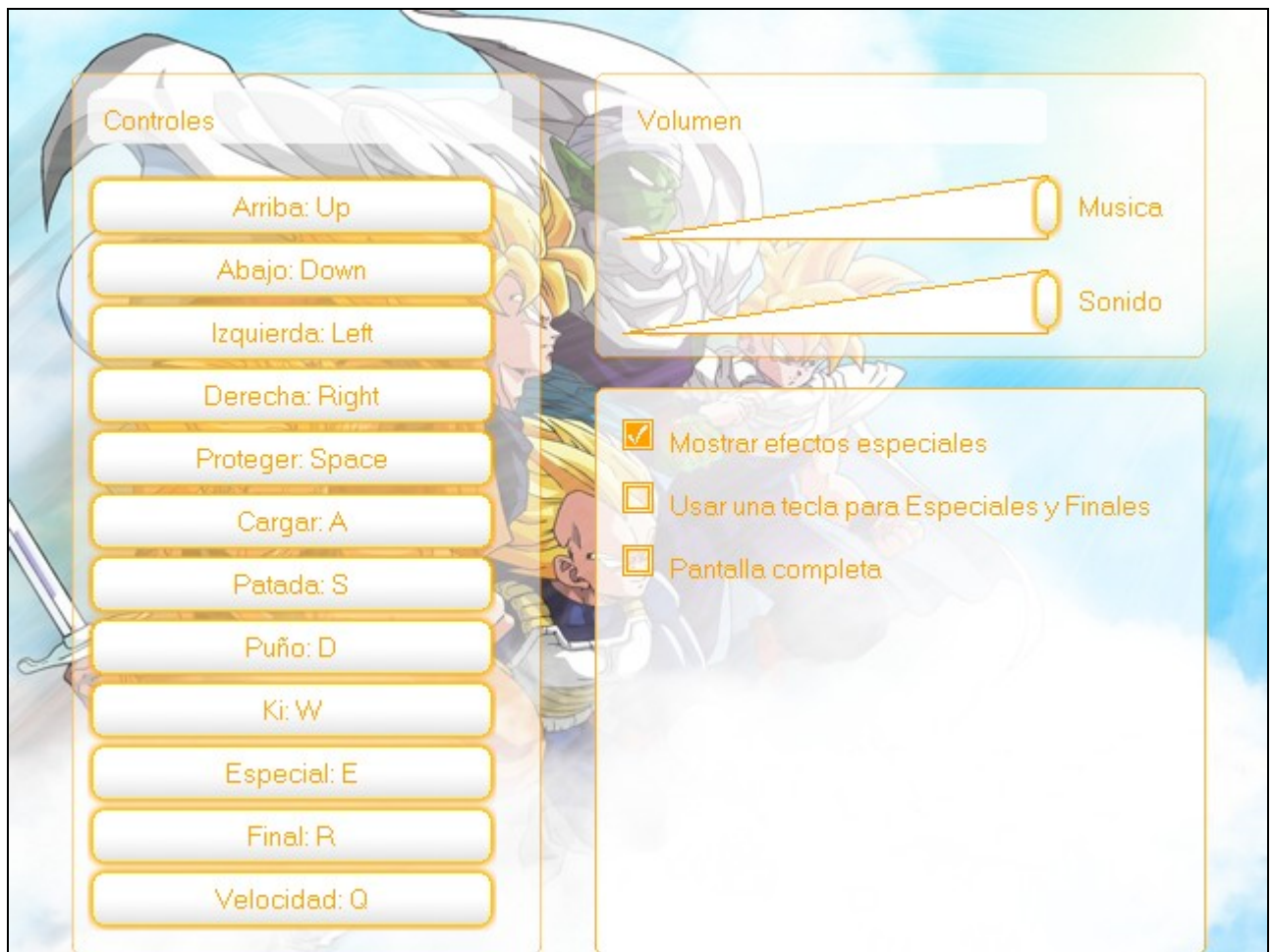
Por si todo esto fuera poco, existen multitud de personajes desbloqueables , y para conseguirlos, deberás encontrar las 7 bolas mágicas e invocar al temible dragón Shenron. Se puede pedir mas?? Pues si!, y es que todos los personajes, así como efectos de sonido, han sido diseñados especialmente para este juego, con el fin de hacer de Dbzbx un juego totalmente nuevo y sorprendente.

Requerimientos del sistema

- Sistema operativo (98, ME, 2000, XP, Vista)
- Direct X 8 o mayor
- Tarjeta gráfica con memoria de 64 mb o superior
- Tarjeta de sonido compatible DirectX
- Memoria RAM 64MB o mas

- **Instalación**

Opciones



Configurar Dbzbx

Una vez instalado el juego, es muy recomendable adaptarlo a tus preferencias. Para ello, haz clic en el menú de opciones, situado en el menú principal.

- Controles: Allí podrás modificar los controles que vienen por defecto por unos que te sean más cómodos. Para ello, haz clic en recuadro del control que quieres definir, y a continuación, en la nueva tecla que desees asignar. Si lo has realizado correctamente, la tecla que has pulsado quedara reflejada en el mismo cuadro del control al cual la has asignado.

- Podrás también ajustar el volumen de los efectos y música mediante el desplazamiento lateral de los rectángulos situados en las barras de música y sonidos. Desplazándolo hacia la derecha el volumen aumenta mientras que hacia la izquierda disminuye. Si no quieres que suene la música o los sonidos, simplemente sitúa el rectángulo a la izquierda del todo. Por último, se incluyen las opciones de:

- Pantalla completa: marcando o desmarcando esta casilla, se mostrará el juego ocupando toda la pantalla o solo una ventana de resolución 640x480. Ten en cuenta que si se pone a pantalla completa, perderá algo de definición.

- Usar mismo botón para ataques especiales o finales: como indica el nombre, sirve para que con la misma tecla, se pueda ejecutar los dos tipos de ataque. El uso de uno o de otro

dependerá de la cantidad de energía roja de la que disponga el personaje. Si se tiene al máximo, se realizara un final, y si es menos del máximo, un especial. Esta opción esta especialmente indicada para jugadores sin experiencia.

- Mostrar efectos especiales en las batallas: con esta opción, se activarán o desactivarán los efectos gráficos en la mayoría de ataques del juego. Desmarca esta casilla solo si tu PC sufre ralentizaciones en las batallas.

Controles por defecto

Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda	Teclas de dirección
Proteger	Barra espaciadora
Cargar	A
Patada	S
Puñetazo	D
Bola Ki	W
Especial	E
Final	R
Aumentar velocidad	Q

- **Modos de juego**

Sagas

Combate siguiendo la historia del mismo modo que sucedió en el anime. Para ello, selecciona una de las 6 diferentes sagas en las que se divide la historia, y a continuación, selecciona uno de los combates que tengas disponibles. Al principio, solo tendrás uno desbloqueado, pero a medida que vayas venciendo los combates, podrás acceder a nuevas batallas y sagas. Los combates disponibles estarán señalados con un cerrojo abierto, y los bloqueados por un cerrojo cerrado.



Aparte de poder seguir la historia, cuando te encuentres en los combates verás en la esquina superior izquierda un radar. Cuando te acerques lo suficiente a una bola de dragón, aparecerá en el radar, y si la tocas, la cojeras automáticamente. Si reúnes las 7, podrás invocar al dragón Shenron y desbloquear escenarios así como personajes.



Batalla

Combate escogiendo a tu personaje preferido y vence a los enemigos que desees. En el menú de selección podrás escoger tu personaje, aliados y enemigos. Para ello, haz clic encima de las fechas amarillas horizontales para cambiar de personajes, y en las verticales para cambiar de escenario.

En la parte superior de este menú, podrás seleccionar el número de jugadores que combatirán, y los equipos en los que se organizarán. Cada personaje dispone de unos determinados atributos de fuerza, defensa y velocidad que están representados por barras amarillas, así como de un número que indica las transformaciones de las que dispone el personaje. Los atributos de los personajes con transformación se representarán con otros colores en las mismas barras.

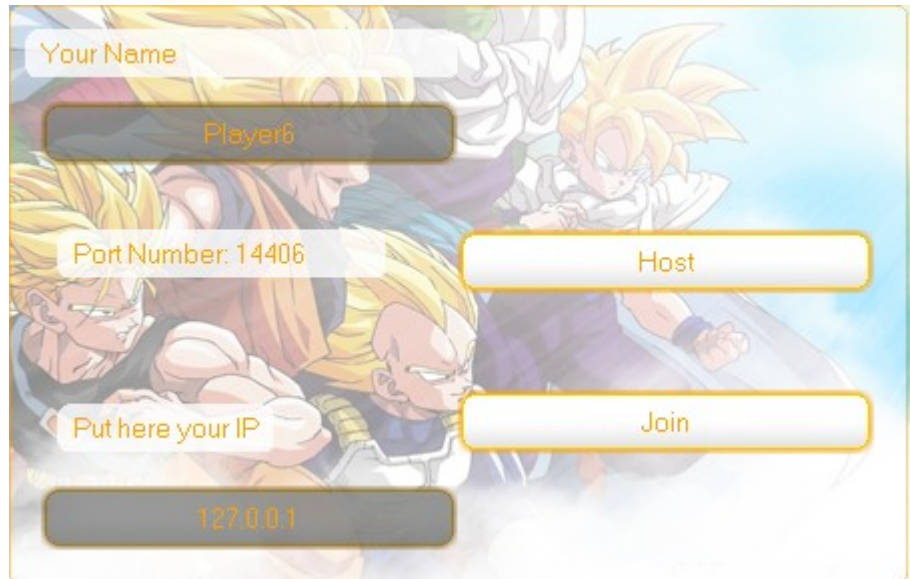
Selecciona el que mejor se adapte a tu estilo de juego, elige personajes, enemigos y aliados y pulsa *enter* para comenzar la batalla.

Online

Desde aquí, podrás jugar a través de Internet contra jugadores de todo el mundo. Para ello,

introduce tu nombre en el cuadro correspondiente. Después, un jugador deberá hacer de servidor, escribiendo su *ip* en el cuadro de abajo a la izquierda, y después pulsar *host*. El resto de jugadores, deberán escribir la *ip* del jugador que hace de servidor, y hacer clic en *join*.

Si todo va bien, aparecerás en un menú de selección similar al descrito en la sección "batalla", donde deberéis elegir personajes y escenarios, y pulsar *enter* para iniciar el combate. En caso de que no conecte, probablemente se deberá a que alguno de los jugadores no tiene abierto el puerto requerido en su *router*.



• En Batalla

Pantalla de juego

Una vez iniciado el combate, ya sea en modo historia, online o batalla, hay varias cosas que conviene saber:

Después de la pantalla de carga, se dará inicio a una cuenta atrás, y cuando esta finalice, cada personaje aparecerá en una ubicación aleatoria del escenario. Para moverse y atacar, se usarán los controles que vienen por defecto o los que hayan sido configurados por el jugador previamente en el menú de opciones.

-Cada personaje tiene 3 barras situadas justo encima.

- La primera es verde (roja si el personaje es un enemigo), y representa la cantidad de salud de la que dispone el personaje. Cada golpe que se reciba restará salud, hasta que se vacíe completamente y el personaje muera.
- La segunda barra, de color naranja, es la energía que se gastará con la mayoría de ataques (ver sección "ataques, movimientos y otros". Para recargarla se debe mantener pulsada la tecla "recarga".
- La última barra, amarilla, representa otro tipo de energía, que podrá ser usada para realizar transformaciones, aceleración y tele-transportes. Al igual que la energía roja, también se puede ganar energía amarilla pulsando "recarga".

El escenario de batalla está delimitado por dos líneas perpendiculares totalmente infranqueables, que se iluminarán al contacto con ellas y de ese modo se podrá saber donde se encuentran.

En *dbzbx* las partidas por equipos permiten combatir al lado de otros personajes, y luchar contra varios también. Si seleccionaste los equipos en el menú de selección, ahora aparecerán en batalla dichos jugadores. Hay que tener en cuenta que se puede dañar a los aliados, por lo que se debe meditar cada uno de los movimientos que se vayan a hacer. La salud de los aliados está representada de color verde, mientras que la de los enemigos es de

color rojo, para poder diferenciarlos.

Las batallas se ganan cuando se han derrotado a todos los enemigos y queda un miembro o varios de tu equipo. En caso de doble K.O. no se contará victoria para ningún equipo.

Si se desea pausar el juego en cualquier punto de la partida, hay que pulsar la tecla *P*, y para reanudarlo, volver a pulsar la misma tecla. Y para abandonar la partida pulsa la tecla *Escape* (cuando no esté pausado).

Movimientos

- Normal (por defecto, flechas del teclado):
El desplazamiento de un personaje por el escenario. Cada personaje tiene una velocidad distinta que es representada por la barra velocidad (ver capítulo "menú de selección").
- Aceleración (por defecto tecla Q):
Manteniendo esta tecla pulsada, y a su vez pulsando las flechas de dirección, el personaje se moverá más rápido por el escenario. Es ideal para persecuciones, pero consume energía amarilla paulatinamente.
- Tele-transporte:
Manteniendo pulsado "defensa" y pulsando una flecha de dirección 2 veces, el personaje aparecerá en otro punto del escenario en la dirección pulsada. Muy útil para escapar en el último momento, o realizar emboscadas. Consume bastante energía amarilla.



Ataques

Cada personaje dispone de una fuerza y una capacidad de defensa distinta que vienen representadas por las barras de *attack* y *defense* en el menú de selección (ver capítulo menú de selección). Existen 5 tipos básicos de ataques y dos avanzados con los que podrás infringir daño a tus oponentes;

Básicos

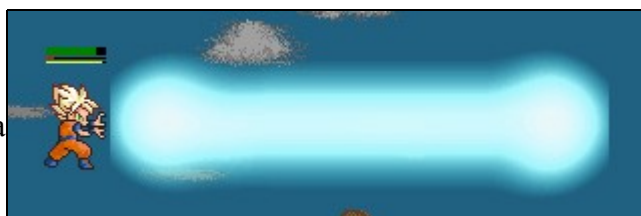
- Patadas (por defecto S): Ataque cuerpo a cuerpo que provoca daño moderado.



- Puñetazos (por defecto D): Ataque cuerpo a cuerpo que causa menor daño que las patadas, pero se ejecutan a mayor velocidad. Además, permite devolver las ondas ki al enemigo si se las da un puñetazo justo antes del impacto.

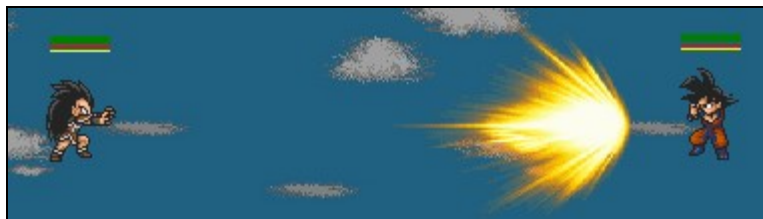


- Especial (por defecto E cuando se tiene poca energía roja): Ataque que envía una línea horizontal de energía y daña a cualquier enemigo que se encuentre en su camino, aunque tiene un alcance limitado. Causa un daño medio, y gasta

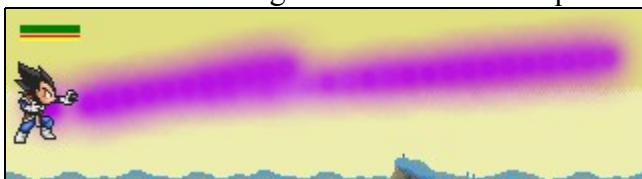


de la barra roja, pero puede impactar dos veces.

- Final (por defecto E cuando se tiene la energía roja al máximo): Ataque que lanza una potente onda de energía. Causa gran cantidad de daños, aunque consume totalmente la energía roja.



- Ondas ki (por defecto tecla W): Ataque a distancia que envía un pequeño proyectil de energía en la dirección en la que se encuentra el enemigo en el momento en que fue lanzado. Consume muy poca energía roja y causa daños leves. Si se lanzan muchas, la posibilidad de que se desvíen aumenta.



Avanzados

- Contraataque: Especialmente útil cuando te acorralan. Si después de un golpe, pulsas "protegerse", darás un impacto crítico que alejará por unos instantes al enemigo, momento que deberás aprovechar para escapar. Provoca el mismo daño que un impacto crítico normal, pero consume energía roja.
- Ataque rápido: Se ejecuta pulsando "recargar" + "S". El personaje se moverá en horizontal 10 veces más rápido de su velocidad normal, y si en ese trayecto choca con un enemigo, dará un impacto crítico. Consume muy poca energía amarilla y roja. Muy útil para interrumpir al enemigo cuando vaya a realizar un ataque especial o un final.

Otros

- Defensa (por defecto, barra espaciadora): Permite protegerse de patadas, puñetazos y ondas ki. No protege totalmente del daño, pero sí de gran parte de él. La defensa se desactiva cuando se es golpeado por un especial, un final o un impacto crítico.
- Recarga (por defecto, tecla A): manteniendo pulsada "recarga", el personaje aumentará paulatinamente su energía amarilla y roja. Es fácilmente interrumpible, y el personaje será muy vulnerable mientras recargue.



- Transformación ("recarga" + "defensa"): los personajes que dispongan de transformaciones,

podrán mejorar sus atributos si tienen el máximo de energía amarilla, y pulsan "transformación". Para saber si el personaje tiene disponible alguna transformación, mirar el número que aparece en el menú de selección (ver capítulo menú de selección). Cuando el personaje se encuentra en alguna de sus transformaciones, la energía amarilla descenderá a una velocidad directamente proporcional al nivel de transformación, y si llega a 0, se volverá a la forma original.



- Impacto crítico: Sucede cuando se golpea sin parar con puñetazos y patadas durante un periodo de tiempo. Se distingue por un sonido particular y una onda circular que procede del impacto. Lanza al oponente hacia atrás, y causa mas daño que un puñetazo o patada normal.



Programado por Julen26

Sonidos y musicas por Trapso

Cantidad de sprites por Maldo