

[Dragon Quest XI: Echi di un'era perduta](#)

La saga di **Dragon Quest** può essere considerata come quella che ha definito il genere **JRPG** nella sua accezione più classica, persino la saga di **Final Fantasy** ha tratto ispirazione dal titolo targato **Enix** uscito nel lontano 1986 su **NES**, sebbene siamo giunti all'undicesimo capitolo, sono passati ben tredici anni dall'ultimo episodio puramente single player (**Dragon Quest VIII** uscito su **PS2**), in questa recensione cercheremo di analizzare i pregi e difetti di quest'opera mastodontica.

Come in ogni **Dragon Quest** che si rispetti, la storia ha il tono di una favola, in cui l'eroe che rappresenta la luce (il Lucente in questo caso) dovrà sconfiggere il male che rappresenta l'oscurità e riportare la pace nel mondo con l'aiuto di altri eroi.

Il gioco inizia con la nascita del nostro protagonista, principe del regno di Dundrassil, nato con una strana voglia che si illumina sulla mano sinistra; i genitori capiscono presto che è la reincarnazione del **Lucente**, il quale in un periodo passato aveva salvato il mondo dall'oscurità. Ben presto il castello verrà attaccato da mostri demoniaci, e la regina, nel tentativo di salvarlo, lo affida a un'ancella, la quale però non riesce a proteggerlo e lo affida alle acque di un fiume. Il piccolo verrà trovato e accudito da un vecchietto e da sua figlia che non gli riveleranno le proprie origini finché non sarà abbastanza grande da poter combattere e andare in giro per il mondo.

L'opera di [Yūji Horii](#), benché possa sembrare banalotta, riserva dei colpi di scena degni di nota e tiene sempre vivo l'interesse del giocatore per tutta la durata del gioco, alternando momenti comici a momenti drammatici con maestria.



Gli sviluppatori hanno utilizzato l'**Unreal Engine 4**, e il risultato è veramente una gioia per gli occhi, la grafica cartonesca ben si sposa con il character design del maestro **Akira Toriyama** (il quale ha lavorato anche ai titoli precedenti) i dettagli su schermo sono numerosi, le texture molto dettagliate e specialmente su PS4 Pro grazie alla maggiore risoluzione è difficile notare segni di aliasing, a mio avviso la miglior grafica in stile anime mai vista su console.

La stessa cosa non può essere detta per il **comparto audio**, specialmente per una colonna sonora che rappresenta il punto negativo del gioco, realizzata in un formato midi che richiama in maniera incongrua certi giochi per Super Nintendo, con brani sono molto ripetitivi, al punto che chi scrive ha dovuto mutare la musica a causa dell'effetto nauseante dopo tante ore di gioco: che sia una scelta per evocare la nostalgia dei vecchi titoli (anche gli effetti sonori sembrano essere usciti da una console a 16 bit) o una mossa del compositore **Koichi Sugiyama** atta a vendere i cd musicali con la colonna sonora del gioco suonata da un'orchestra, sta di fatto che il risultato stona con la grafica di ultima generazione e anche con le voci doppiate (in lingua inglese).



Dragon Quest XI è un JRPG di stampo classico, con combattimenti a turni, in cui si potrà attaccare con le armi oppure lanciare incantesimi di attacco o di cura, si potranno anche usare gli oggetti come le classiche pozioni di salute o di mana e via dicendo. La vera novità è rappresentata dalla possibilità di diventare "pimpante" per i personaggi che controlliamo, ovvero uno stato in cui si avrà un'attacco e una difesa maggiore e si potranno effettuare delle mosse speciali anche combinando le abilità fra diversi personaggi anch'essi pimpanti, le combinazioni sono tantissime e aumentano di potenza in base al numero di personaggi che ne fanno parte e anche alle abilità che si possono sbloccare con l'aumentare del livello.

Per buona parte del gioco gli scontri avranno un livello di difficoltà molto basso, basti pensare che non ho mai avuto bisogno di usare dei consumabili fino all'endgame, in cui la difficoltà è rappresentata maggiormente dal livello superiore dei nemici, è possibile al primo avvio del gioco modificare dei parametri che cambieranno il livello di difficoltà del gioco, come ad esempio togliere la possibilità di scappare via dai combattimenti, potenziare i nemici o guadagnare meno punti esperienza con gli scontri; non è possibile aggiustare certe opzioni a partita iniziata, se si desidererà

una maggiore difficoltà in fase avanzata di gioco sarà necessario iniziare da capo.

Il titolo offre un vasto mondo da esplorare, con tantissime città da visitare, in cui incontreremo validi alleati o preziosi mercanti o personaggi che ci faranno affrontare delle missioni secondarie, fuori dalle città potremo viaggiare sia su cavalcature che a piedi, troveremo sparsi nel mondo anche dei falò in cui potremo riposare, forgiare armi o armature e salvare il gioco. Le attività saranno tantissime e, grazie anche alla semplicità del gioco non saranno mai noiose, tutto sommato è proprio l'essenzialità uno dei punti forti del gioco, non si avvertirà mai senso di frustrazione e l'avventura, anche se lunghissima, scorrerà via senza alcuno sforzo, anche grazie alle numerose attività.



Tirando le somme, ***Dragon Quest XI: Echi di un'era perduta*** è probabilmente il miglior episodio dell'intera saga, e anche uno dei migliori JRPG degli ultimi anni, che non raggiunge l'eccellenza a causa di una colonna sonora pessima in formato midi, e una difficoltà un po' troppo bassa, ma nel complesso è un gioco che consigliamo a tutti i possessori di PS4 (la versione per 3DS purtroppo non è arrivata in occidente) senza remore, che potranno godere di questa avventura di circa 100 ore che scorreranno via senza fatica e frustrazione.

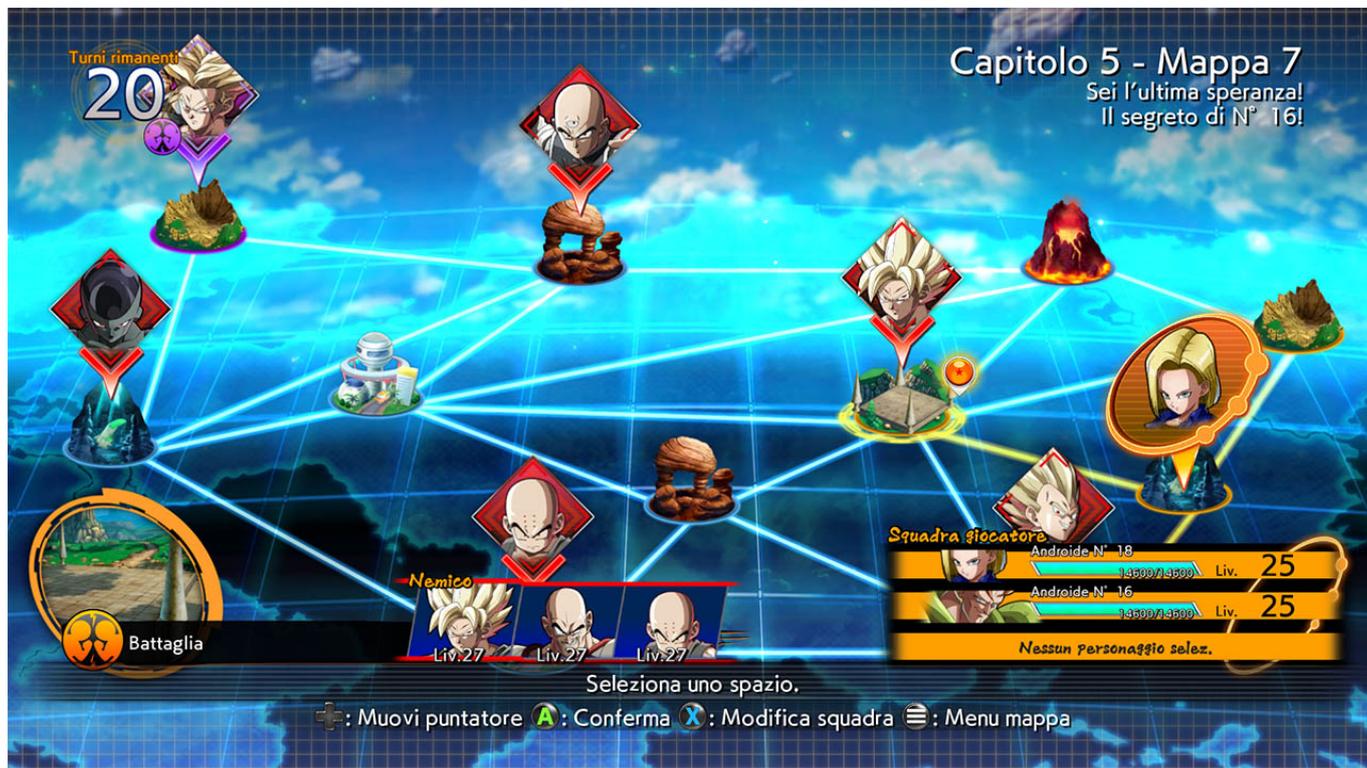
[Dragon Ball FighterZ - Più Coerente dell'Opera Originale](#)

Siamo ormai alle battute finali del **Torneo del Potere**, ultimo arco narrativo - finalmente - di ***Dragon Ball Super***, *midquel* del celeberrimo ***Dragon Ball Z***, che ha sconquassato - e non poco - molti elementi della mitologia creata da **Akira Toriyama**. In questi ultimi anni, quindi, la voglia di

rivivere le emozioni di uno dei più famosi **battle shonen** di sempre è tornata più viva che mai, anche in ambito videoludico, dove **Dragon Ball Xenoverse** - ancora in auge con il suo secondo capitolo - è riuscito in qualche modo a intrattenere gli amanti della saga, nonostante il mancato sfruttamento di meccaniche picchiaduro di livello. Serviva quindi qualcosa di potente, un vero *fighting game*, che manca dai tempi della serie **Budokai** e **Tenkaichi**: tutto questo è **Dragon Ball FighterZ**. Fin dalla sua presentazione all'E3 2017, *Fighters* è riuscito sin da subito ad attrarre gli sguardi dei fan, portando in tutto e per tutto lo spirito della saga, visivamente e, soprattutto, coi contenuti.

Chi sei? Goku non lo sai

Dragon Ball Fighterz riesce a offrire una buona varietà di contenuti, racchiusi in un hub centrale che funge anche da stanza per il multiplayer. L'evento principale è ovviamente la **Modalità Storia** presente in tre differenti versioni, unite da un unico filo conduttore. Tutto ruota intorno all'**Androide N° 21**, personaggio ideato dallo stesso Akira Toriyama. Divenuta capo dell'esercito del **Red Ribbon** - di quello che ne rimane, almeno - è spinta dal solo obiettivo di acquisire nuova forza, mangiando letteralmente i più forti combattenti del mondo di *Dragon Ball*. La sua fame insaziabile, dovuta essenzialmente alle cellule di **Majin Bu** innestate nel suo corpo, procurerà grossi grattacapi ai nostri eroi ma anche - e questo è interessante - ai temuti nemici quali Cell e Freezer. Saremo noi stessi a cambiare il loro destino, prendendo - di fatto - in prestito i loro corpi e la loro forza. Benché non si tratti di una sceneggiatura da premio Oscar, le tre trame distinte offrono l'opportunità di approfondire le origini dell'Androide e i vari retroscena che hanno portato alle vicende iniziali. La narrazione si fregia di numerosi momenti da fan service, ben studiati e che riescono ad aggiungere ancora più dettagli alla caratterizzazione dei personaggi ideati da Toriyama San. Quest'arco narrativo può essere effettivamente considerato come una **saga filler di Dragon Ball Super**, trovando perfetto inserimento tra il reclutamento di Gohan nel top team dell'Universo 7 e il Torneo del Potere, **battle royale** in cui i combattenti di otto universi si danno battaglia per scampare all'annientamento totale. Prendendo come associato questo elemento, *Dragon FighterZ* riesce a non sfigurare rispetto alla contemporanea serie animata, diventando in tutto e per tutto qualcosa che potrebbe definirsi "canonico". Trovano spazio anche alcune "chicche" come l'**abbattimento della quarta parete** durante la narrazione o attraverso eventi dedicati, in cui ci troveremo faccia a faccia con il nostro alter ego "dragonballiano".

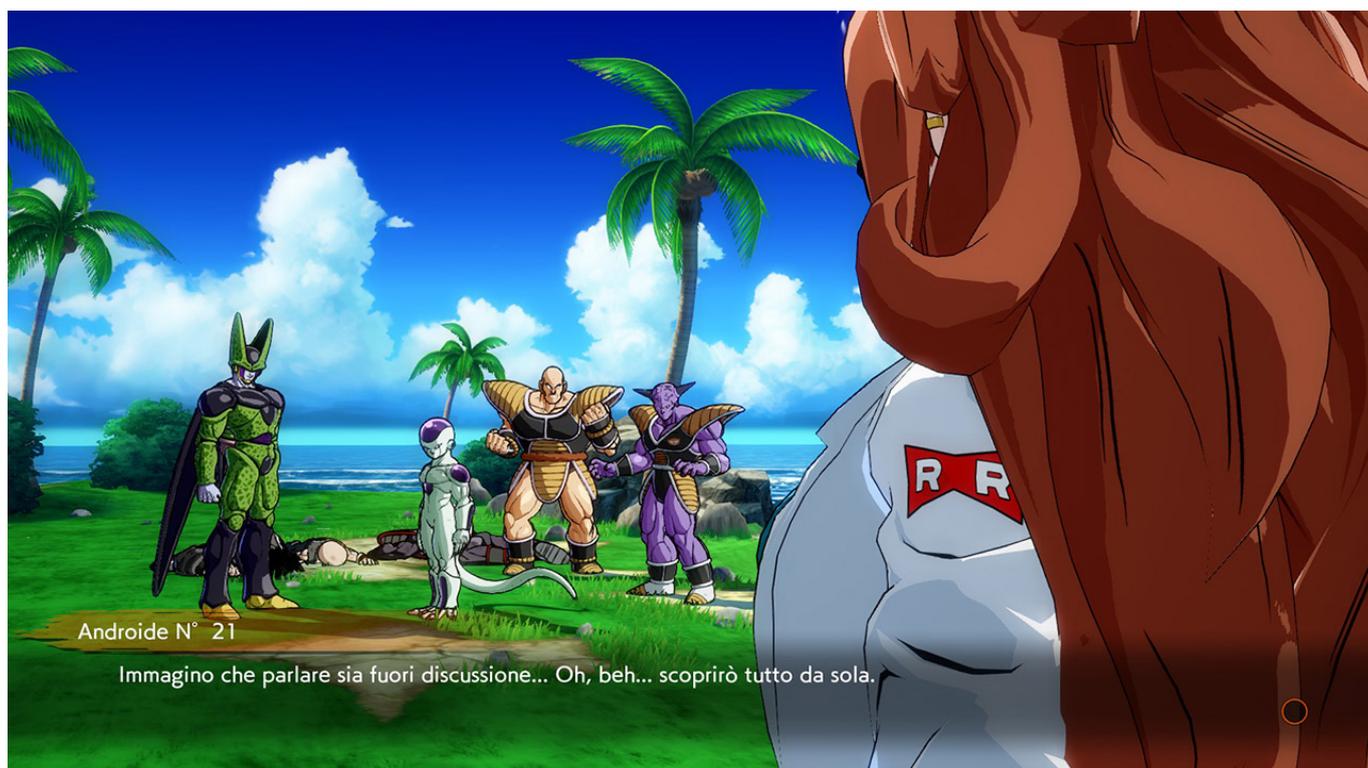


Purtroppo il rovescio della medaglia è sempre dietro l'angolo: se è vero che la narrazione risulta interessante, è la sua conduzione a non convincere a pieno. Tra un capitolo e l'altro, sono presenti alcune mappe in cui, attraverso un percorso libero, affronteremo diversi scontri prima di arrivare al "boss di fine livello". Se da un lato questi scontri risultano utili per accumulare punti esperienza, *perk* passivi, in grado di aiutarci nel cambiare l'esito di un combattimento e, aggiungere alcuni personaggi al proprio team, dall'altro risultano ripetitivi e soprattutto privi di gratificazione, in quanto la loro difficoltà è tutt'altro che proibitiva. È vero, qualche "siparietto" ed *easter egg* tra i personaggi scelti è sicuramente interessante, ma questi non sono così frequenti da controbilanciare adeguatamente. Il risultato è, alla lunga, quello di rendere prolissa una narrazione che, senza questo problema, risulterebbe leggera e a tratti divertente.

Le altre modalità di gioco non sono meno importanti. Da non sottovalutare la sezione **Tutorial** - anche se poco approfondita - e la **Modalità Allenamento**, in cui potremo imparare le basi del combattimento e migliorare di volta in volta; presenti anche **battaglie in locale**, dove sfidare gli amici, creando anche dei tornei appositi. È presente una corposa **Modalità Arcade**, costituita da diversi percorsi casuali in cui affronteremo combattimenti sempre più difficili, in base al punteggio ottenuto negli scontri precedenti. I vari duelli presenti risultano appaganti e spingono il giocatore a una continua sfida, non solo contro la CPU ma soprattutto contro se stessi.

Le varie modalità offline non sono altro che una prova generale per il **Multiplayer Online**, dove guerrieri di tutto il mondo competono per diventare i numeri uno della classifica mondiale. Fortunatamente il *matchmaking* ci viene in soccorso fin da subito, facendoci destreggiare con giocatori di pari livello, anche se non mancherà di affrontare utenti sensibilmente più abili di noi. Buona la stabilità del *netcode* e, trovata molto utile, è l'aggiunta di un **contatore per i frame** persi dovuti ai *lag*, che ci permette di monitorare in tempo reale la situazione. Unica nota dolente è la **mancata penalizzazione** agli utenti che decidono di abbandonare lo scontro poco prima di essere sconfitti, annullando di fatto la partita appena svolta.

Il **roster** può effettivamente risultare povero se confrontato con altri titoli dedicati al franchise di *Dragon Ball*, anche considerando che si tratta di un **picchiaduro tre vs tre**: solo **25 i personaggi giocabili**, di cui tre sbloccabili (le versioni SSGSS di Goku e Vegeta e Androide N° 21).



Una nuova realtà, con le sue verità

Ma veniamo alla reale “cicca” del titolo, quel gameplay che ha esaltato un po’ tutti sin dal suo esordio. Nonostante siano limitati a 25, tutti i personaggi di *FighterZ* sono unici, con proprie caratteristiche, punti di forza e debolezza. Questo aspetto è da tenere in seria considerazione, in quanto trovare l’alter ego perfetto per noi richiederà un minimo di sperimentazione. Se, a prima vista, le meccaniche picchiaduro risultano basilari - à la **Naruto** per così dire - con combo eseguibili con la sola pressione di un tasto, basta poco per accorgersi di quanto tali meccaniche abbiano componenti nascoste ai gamer di primo pelo. Presto ci si accorge di come le combo automatiche siano essenzialmente inutili e bisognerà approfondire praticamente tutto per aprire un intero mondo costituito da giusti tempismi, conteggio dei *frame* delle animazioni e il giocare d’astuzia con le assistenze degli altri personaggi. Non dimenticando dunque le combo automatiche (**Combo Z** per gli amici), in ogni caso sempre utili, sarà l’utilizzo di colpi più avanzati uniti ad altri elementi di gameplay a fare la differenza. Con rimbalzi à la *Tekken* ridotti al minimo, sarà fondamentale l’utilizzo dell’**Impeto del Drago**, un avvio di combo in grado di mandare in aria il nostro avversario per continuare a concatenare altre serie di colpi. Tutto si gioca sul giusto tempismo, memoria e riflessi, cosa che alza nettamente il livello del titolo rispetto alla diretta concorrenza.

Come detto, si tratta di un picchiaduro tre contro tre, in cui sarà fondamentale eseguire i cambi come, del resto, decidere il supporto all’azione; questo perché potremo concatenare le combo e i colpi energetici tramite l’utilizzo dei diversi personaggi, divenendo quasi inarrestabili. Il contatore della barra dell’aura è un altro elemento da tenere in conto in quanto più sarà carica, maggiore sarà l’effetto dei nostri attacchi, permettendo inoltre l’utilizzo del teletrasporto alle spalle del nostro avversario e soprattutto, segnerà il passo ai devastanti e spettacolari colpi finali. Il tempismo è la chiave ma anche la strategia non scherza: infatti, il personaggio sostituito vedrà ricaricata lentamente la propria energia. Fortunatamente nulla è lasciato al caso: i “change” possiedono un

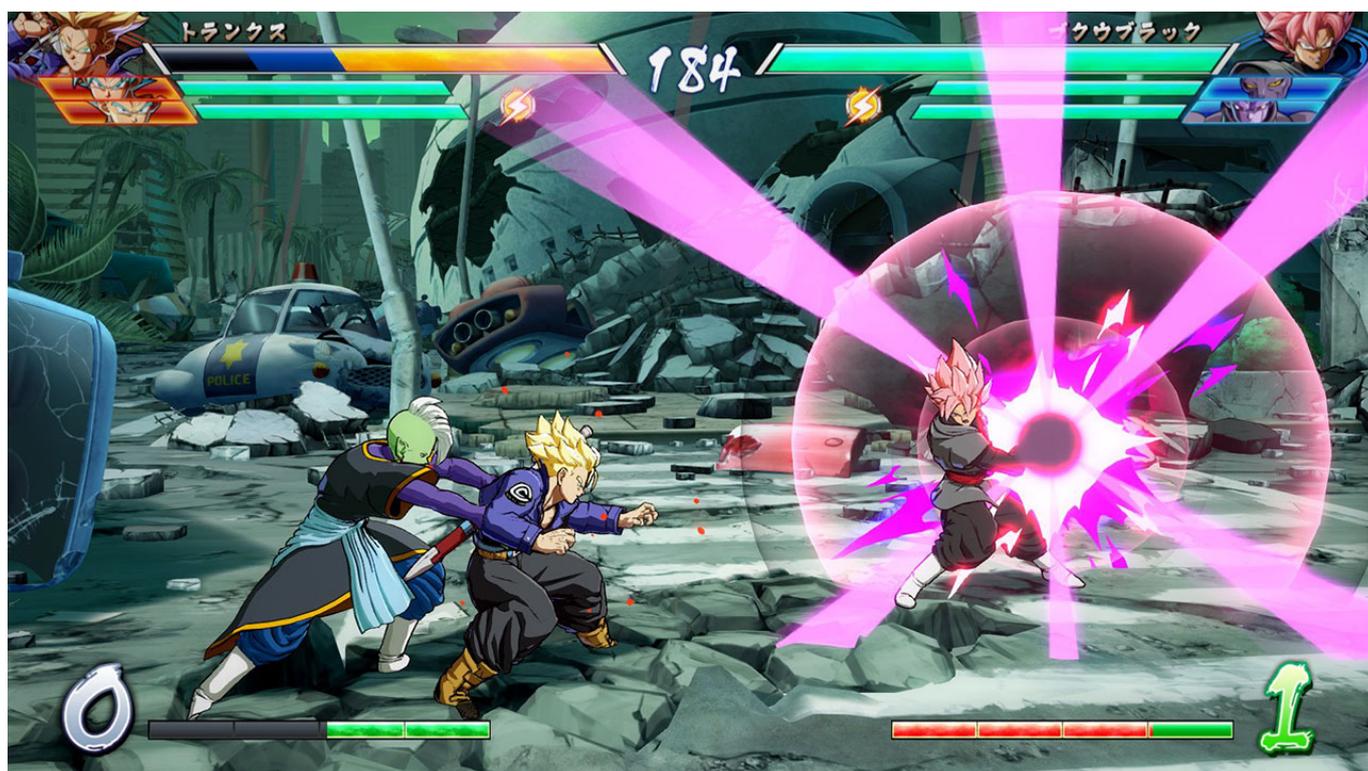
cooldown proprio per evitare lo spam eccessivo della meccanica, che altrimenti diventerebbe frustrante per chi la subisce. Altra caratteristica fondamentale è l'utilizzo dello **Sparking Blast**, un *boost* temporaneo in grado di ricaricare la nostra energia e soprattutto aumentare la potenza d'attacco.

Una caratteristica interessante di alcuni membri del *roster* è il supporto di un proprio compagno, proprio come una qualsiasi abilità: esempio su tutti è **C-18** (Lazuli) che fregiandosi dell'aiuto di suo fratello gemello **C-17** (Lapis), è in grado di replicare le movenze che hanno eliminato Gohan nell'orribile futuro di Trunks. Oppure **Black Goku** e **Zamasu**, uniti da un legame particolare ma in grado di rivelare la loro natura di malvagi a tutti i malcapitati. Tutti i personaggi possiedono comunque delle raffinatezze degne di nota: basti pensare ai dischi energetici di **Freezer** che dopo un po' tornano indietro rischiando di colpire noi stessi, o **Crilin** e i suoi *senzu* o ancora, l'utilizzo del *moveset* di **Cell** durante la creazione del proprio ring per colpire i nemici.

Elemento, che forse risulta un po' posticcio a dire il vero, è l'utilizzo delle **Sfere del Drago** durante il match: una volta raccolte tutte e sette le sfere - ed è difficile che accada - non appena il contatore d'aura segnerà lo stesso numero, ecco che apparirà il possente **Drago Shenron** che esaudirà un desiderio tra i tre a disposizione; far tornare in vita un compagno caduto o ricaricare l'energia potrà cambiare le sorti dell'incontro. Questa meccanica, benché interessante, risulta poco utile e soprattutto poco sfruttabile; sembra quasi ridondante ai fini del *gameplay* ma fortunatamente non al punto da rovinare l'esperienza.

Una meccanica, purtroppo assente e che avrebbe ulteriormente aumentato la profondità di *FighterZ*, è l'**assenza del volo**, elemento usuale in *Dragon Ball* già dalla prima serie. Probabilmente ciò è dovuto a scelte precise di **Arc System** ma è davvero un peccato che non si sia spinto l'acceleratore su qualcosa che ormai è parte integrante del franchise.

In *Dragon Ball FighterZ* sono presenti le tanto famigerate **loot box**, ma niente paura: tutto è acquistabile solo ed esclusivamente attraverso la moneta di gioco, ovvero gli **Zeni**. Le *loot box*, una volta aperte, permetteranno di acquisire elementi atti alla personalizzazione del proprio avatar e della scheda del giocatore.



Il tuo cuore saprà ritrovare Dragon Ball

Il **2.5D** di **Arc System** è quanto di più bello offerto da un gioco in **cel-shading** finora, scalzando dalla testa del podio **Naruto Ultimate Ninja Storm 4**. Non solo il *character design*, ma anche le movenze dei vari personaggi sono riprodotte alla perfezione, restituendo, a conti fatti, una puntata dell'anime interattiva. Nulla è lasciato al caso, sia per le ambientazioni, che risentono dei nostri attacchi, che per i colpi energetici, in grado di restituire la giusta e poderosa potenza d'attacco. Tutto risulta molto pulito con ottimi filtri e particellari che trovano la massima espressione nelle **Dramatic Finish**, *cutscene* speciali che riproducono fedelmente avvenimenti fondamentali della saga di *Dragon Ball*. Tutto questo ben di Kaio risulta incredibilmente ottimizzato e gestibile al massimo della forma (**1080p, 60fps**) anche da macchine non più performanti.

Anche **l'audio** non è da meno, a cominciare dal **doppiaggio** che si fregia delle voci originali giapponesi e statunitensi, cosa che rende ancor di più esaltante l'utilizzo di determinate mosse e la visione delle scene d'intermezzo. Gli **effetti sonori** sono la ciliegina sulla torta, anch'essi riprodotti alla perfezione, dalle onde energetiche all'"urto" dei colpi fisici. Anche le **musiche** danno sfoggio di sé, esaltando tutti i momenti iconici e le battaglie come si deve.



In conclusione

Dragon Ball FighterZ è una gioia per gli occhi: quello che a prima vista può sembrare solo un esercizio stilistico è, a conti fatti, un egregio esponente dei picchiaduro, potendo vantare un

gameplay accessibile e al contempo stratificato, in grado di dare grosse soddisfazioni agli hardcore gamer. È un titolo che non ha problemi evidenti ma alcune piccole “deficienze” che, sommate, costano la perfezione: un *roster* limitato ma comunque ben caratterizzato, la “diluita” Modalità Storia e quel mancato sfruttamento del volo non inficiano comunque un titolo che ha dimostrato quanto ci sia ancora bisogno di Goku e compagni nella nostra vita, nonostante siano passati 30 anni dalla sua prima apparizione.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Dragon Quest XI: annunciata la data d'uscita e alcuni dettagli](#)

Square Enix ha annunciato che *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* arriverà in Occidente il prossimo anno, per la gioia dei fan della serie e per tutti coloro che stanno aspettando un nuovo ed emozionante **GDR**.



©2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

Il nuovo capitolo della famosissima e amata serie *Dragon Quest* seguirà le avventure di un eroe che si ritroverà a dover risolvere il mistero celato sul proprio destino con l'aiuto di uno stravagante gruppo di personaggi. Inoltre, quest'ultimo capitolo offrirà ai giocatori un vastissimo mondo da poter esplorare, con tantissime avventure e con un universo che prende vita grazie al design dei personaggi del bravissimo **Akira Toriyama** e alle musiche del memorabile compositore **Koichi Sugiyama**.



Per festeggiare l'annuncio di quest'ultimo capitolo, **Yuji Horii**, il creatore di questa fantastica saga, ha introdotto il gioco e condiviso alcune novità per quanto riguarda il processo di adattamento in un video messaggio speciale.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzE4N0JCeUYyVE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Ulteriori informazioni sulla versione occidentale saranno disponibili nell'autunno del 2017. Inoltre *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* sarà disponibile nel 2018 e verrà tradotto in inglese, francese, spagnolo, italiano e tedesco.

Speciale E3 - Dragon Ball Fighters Z

Durante l'E3 e la conferenza Microsoft è stato annunciato il nuovo picchiaduro di casa Bandai Namco: **Dragon Ball Fighters Z**.

Dopo il successo dei precedenti **Xenoverse**, **Banda Namco** ha deciso di sfornare un nuovo picchiaduro a tema **Dragon Ball**, in stile classico 2D. Lo sviluppo è stato affidato ad **Arc System Works**, team noto per lo sviluppo di **Guilty Gear**, titolo dello stesso genere.

La grafica è in pieno stile **Akira Toriyama**, con evidenti ispirazioni all'anime.

Dragon Ball Fighters Z uscirà nei primi mesi del 2018.

Dragon Quest Heroes II

Dopo il successo del primo capitolo, *Dragon Quest Heroes: L'Albero del mondo e le radici del male*, Square Enix si presenta con un sequel, *Dragon Quest Heroes II*, un **musou-hack-and-slash** sviluppato da **Omega Force** e pubblicato dalla stessa **Square Enix**.

LA STORIA

Dragon Quest Heroes 2 non brilla certo per inventiva, considerando che la **trama** è molto simile a quella del precedente capitolo: una profezia, una città attaccata dai mostri e anche le caratteristiche di certi personaggi che non rappresentano certo una novità. La storia racconta le vicende di **Lasaar** e **Theresa**, due cugini con la passione per il combattimento con le spade, che si ritrovarono a difendere la città di **Kala** assediata da un esercito di mostri comandati dal principe della stessa città, **Kisar**. Un'antica **profezia** che annunciava, dopo circa mille anni di pace, una sanguinosa guerra tra i sette regni e il re di Kala decide di inviare i due eroi ad **Arcadia**, loro città d'origine nonché rivelerà loro l'attacco è stato dei **Dunisiani**, sede del **Gran Sovrano**. Comincerà così un viaggio in cui saranno accompagnati da **Desdemona** e nel corso del quale si incontreranno nuovi compagni di squadra, tra cui **Baldo Baldini**, un mercante con un buffo **accento toscano**. Ad aggiungere un tocco di mistero vi saranno altri personaggi provenienti da un altro mondo, che si uniranno a noi con lo scopo di riuscire a tornare nel loro universo.

IL GAMEPLAY

Dragon Quest Heroes II riprende alcune meccaniche del suo predecessore, un misto tra **RPG** e **musou** che rende i combattimenti divertenti e ardui, grazie alle aree selvagge, zone con orde di

nemici che ci attaccheranno e alcuni “**mostri famigerati**” più potenti rispetto agli altri consimili, la cui sconfitta ci farà ottenere un loot raro e una maggiore ricompensa in denaro. *Dragon Quest Heroes 2* è un **open world** con una mappa interamente visitabile in cui è possibile spostarsi molto velocemente grazie alle “**viaggemme**” unite all’incantesimo del **teletrasporto**. I combattimenti sono alla base del titolo: avremo a disposizione un **party** composto da 4 personaggi tutti dotati di attacchi basilari e alcune **skill** che variano da personaggio a personaggio. I primi 4 personaggi giocabili avranno delle armi specifiche e dei poteri unici:

Lasaar è esperto nella battaglia con la **doppia spada**, la sua tecnica è quella delle “*Spade Gemelle*”, che gli consente di sferrare colpi devastanti; **Theresa** inizierà l’avventura con una spada e uno scudo, due oggetti con i quali è possibile fronteggiare qualunque situazione; **Desdemona** potrà attaccare i nemici con la sua enorme ascia, **Baldo** attaccherà con il suo abaco ma, essendo un mercante, avrà a disposizione una grande varietà di oggetti.

Punto di riferimento per *Dragon Quest Heroes 2* sono anche le **monete** dei mostri amici, droppate dai nemici sconfitti durante l’avventura e utili a evocare dei mostri che combatteranno al nostro fianco. Se ne troveranno di 3 tipi differenti:

1. **Attivista**: Permettono di evocare dei mostri amici che ci aiuteranno usando la loro tecnica più potente;
2. **Sentinella**: Permettono di evocare dei mostri amici che combatteranno al nostro fianco finché rimarranno in vita;
3. **Sostituto**: Una delle più utili e più potenti, che permette al personaggio di trasformarsi in mostro in via temporanea. Potremo utilizzare mosse devastanti e spettacolari.

Oltre alla possibilità di evocare dei mostri alleati vi è quella di utilizzare la modalità **Gran Forma**, che ci permetterà di sfoderare un’enorme potenza che renderà più letali i nostri attacchi, ci renderà immortali e darà modo al personaggio di attaccare con una potente **mossa finale**.

DRAGON QUEST HEROES II ONLINE

Oltre a offrire una modalità di **gioco singola**, *Dragon Quest Heroes 2* ha implementato la **modalità cooperativa online**: gruppi di massimo quattro persone potranno completare le stesse quest; in mancanza di giocatori con le stesse quest e lo stesso livello, si potrà tranquillamente giocare in single player o accettare incarichi online.

IL COMPARTO ARTISTICO

Il comparto grafico, come da tradizione, è curato dal maestro **Akira Toriyama**, creatore, fra gli altri, del celebre manga **Dragon Ball**. I personaggi e png sono molto ben disegnati, rendendo l’avventura molto più piacevole; inoltre, *Dragon Quest Heroes 2*, pur avendo texture molto curate e numerosi nemici a schermo, raggiunge senza fatica i **60FPS** stabili.

Nota positiva anche per il **comparto audio**, **ottimo**, le musiche che accompagnano l’avventura e le varie battaglie non sono mai ripetitive e stancanti. Per quanto riguarda il doppiaggio, invece, si possono scegliere solo 2 lingue: il **giapponese** e l’**inglese**, con sottotitoli sono interamente in lingua italiana.

CONCLUSIONI

Il gioco diverte molto, con combattimenti non sempre impegnativi, ma molto movimentati, una storia non troppo complicata ma di buona longevità che non fa sentire il peso della scarsa originalità della trama. *Dragon Quest Heroes II* è un titolo piacevole con cui passare il tempo e divertirsi, ma è anche un videogame che, a dispetto della banalità del plot, ha il pregio di riprendere i tratti **JRPG** dei titoli della saga di *Dragon Quest* trasportandoli in un contesto tipicamente **musou**, con il pregio di aver creato un mondo molto diverso da quelli degli **RPG** e dei **musou** classicamente intesi, un mondo originale con un'identità a sé stante, che rende *Dragon Quest Heroes II* un titolo certamente unico nel suo genere.