

# [Final Fantasy XV potrebbe arrivare su Switch](#)

Qualche tempo fa il direttore di *Final Fantasy XV*, **Hajime Tabata**, ha annunciato che **Square Enix** stava esaminando la possibilità di portare *Final Fantasy XV* sul **Nintendo Switch**. Ora sembra che vogliano portare l'intera esperienza del titolo sulla console ibrida di **Nintendo**, anche se lo sviluppo sembra apparentemente lontano dal concludersi a breve.

Durante il **Tokyo Game Show**, **Hajime Tabata** ha detto a **Eurogamer** che stanno realmente effettuando delle ricerche tecniche molto raffinate al fine di importare il marchio.

**Tabata** ha anche rivelato che per ora non ci possono essere annunci ufficiali poiché le discussioni sono ancora in corso e nessuna decisione finale è stata effettuata. Ha anche rivelato di non essere ancora riuscito a ottenere uno **Switch** per se stesso, perché la nuova console di **Nintendo** è in continuo sold out nella terra del Sol Levante.

---

## [Final Fantasy XV](#)

Ebbene sì, ragazzi, mi trovo davanti alla tastiera e sto per recensire uno dei giochi più amati e criticati dell'anno.

Stiamo parlando dell'ultimo capolavoro nato dal genio di **Hajime Tabata** ([che abbiamo recentemente intervistato](#)), *Final Fantasy XV*, fra l'altro premiato come "Miglior Gioco dell'Anno" al [Premio Drago d'Oro](#).

Avendo giocato solo alla **Day One edition**, che includeva un **DLC** per sbloccare la potentissima spada leggendaria "**Masamune**", credo di poter dire di aver provato solo una versione "nuda" del titolo.

Infatti, con l'uscita del **Pass Stagionale**, il gioco si è evoluto ed espanso notevolmente rispetto alla versione disco.

Questo perché principalmente la **Square Enix** ha interesse nel far rimanere incollati alla TV i propri giocatori, rilasciando frequentemente **DLC** e **patch** con eventi speciali a cui partecipare che risultano molto attrattivi per gli utenti.

È un po' come se gli sviluppatori ci stessero dicendo "Hey, non ti lasceremo togliere il disco dalla tua console così facilmente!"

Ma bando alle premesse, passiamo al lato narrativo del titolo firmato Square Enix, sul quale cercherò di anticipare il meno possibile in termini di storia in modo che, chi non ha ancora avuto il piacere di giocare a questo titolo, non si rovini la sorpresa.

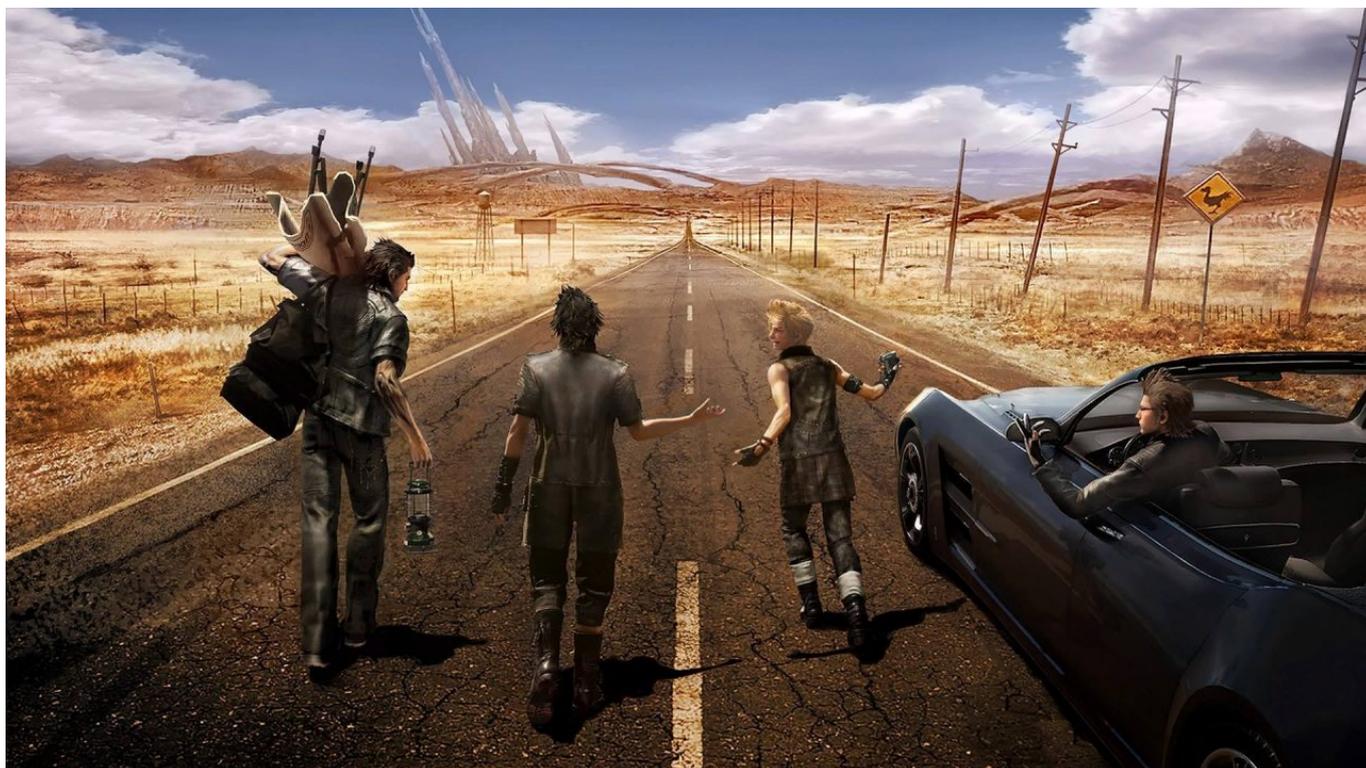


## Storyline

*FFXV* ci fa vivere le vicende di **Noctis Lucis Caelum**, principe del regno di **Lucis**, che intraprende il suo viaggio per incontrare e quindi sposare la sua amata, la principessa **Lunafreya Nox Fleuret**, la quale vive da tempo prigioniera nel regno di **Niflheim**, retto dal governo dispotico dell'imperatore **Iedolas Aldercapt** e del suo cancelliere **Ardyn Izunia**, i quali tirano le fila del governo della nazione con l'intento di ingrandire il proprio esercito di automi, miscelando magia e macchine per conquistare il mondo. La guerra tra Lucis e Niflheim ebbe inizio dall'alba dei tempi e per questo il matrimonio dei due giovani viene visto di buon auspicio per porre fine all'interminabile ostilità tra le due fazioni.

Inutile dire che nulla andrà per il verso giusto.

Durante il viaggio di Noctis e dei suoi fidati amici di corte, **Ignis**, **Prompto** e **Gladio**, il regno di Lucis cade a seguito di un potente e tradimentoso attacco a sorpresa sferrato dal regno di Niflheim, annullando così ogni accordo: la scintilla che accenderà il fuoco della rivalsa nel cuore di Noctis.



## Gameplay

Passando al modo di gioco, gli aspetti più importanti del gameplay sono principalmente due: uno è sicuramente l'innovativo e vastissimo sistema **open world**. Per agevolare gli spostamenti attraverso la mappa possiamo utilizzare l'automobile del Re di Lucis, la **Regalia**, consegnata al figlio per raggiungere **Altissia**, con la quale i nostri personaggi potranno spostarsi automaticamente o manualmente seguendo la strada che ci porterà, di luogo in luogo, alla scoperta dei segreti della regione di **Duscae**. Per chi ama la natura ci saranno i nostri amici pennuti, gli immancabili **Chocobo**.

Sia l'automobile che i Chocobo si potranno personalizzare durante il gioco.



L'altro aspetto assolutamente innovativo del gameplay - incredibile ma vero - riguarda il **combat system**. Infatti Final Fantasy, per la prima volta nella storia, abbandona il tanto amato e collaudatissimo sistema di combattimento a turni, per lasciare spazio ad una impostazione più **action**, rendendolo di fatto un action-jRPG. Ad ogni modo, dobbiamo assolutamente dire che il nuovo e inedito *combat system* ci ha lasciati a bocca aperta per quanto funziona molto bene: oserei dire "buona la prima".

Gli sviluppatori, per non lasciare scontenti gli amanti dei turni hanno comunque creato un sistema ibrido, chiamato "**RIFLESSIVO**", modalità nella quale si può decidere solamente come iniziare strategicamente il combattimento, per poi proseguirlo nella modalità di default.

I combattimenti sono fluidi e raramente risulteranno confusionari, ma questo dipenderà esclusivamente dalla quantità e dalla maestosità di alcuni nemici o dalle impostazioni della visuale.



## Role Playing Game

Come tutti gli RPG che si rispettino, anche Final Fantasy possiede tutte le caratteristiche principali del genere:

alberi delle abilità, esperienza cumulativa, armi potenziabili, amuleti, pozioni, magie in pokéball (sì, proprio così, adesso le magie verranno distillate in base ad alcuni elementi, da raccogliere in giro per il mondo per poi racchiuderle in una piccola sfera tascabile), ci sarà anche una vastissima mappa interamente da esplorare e tanto altro.



## Specialità

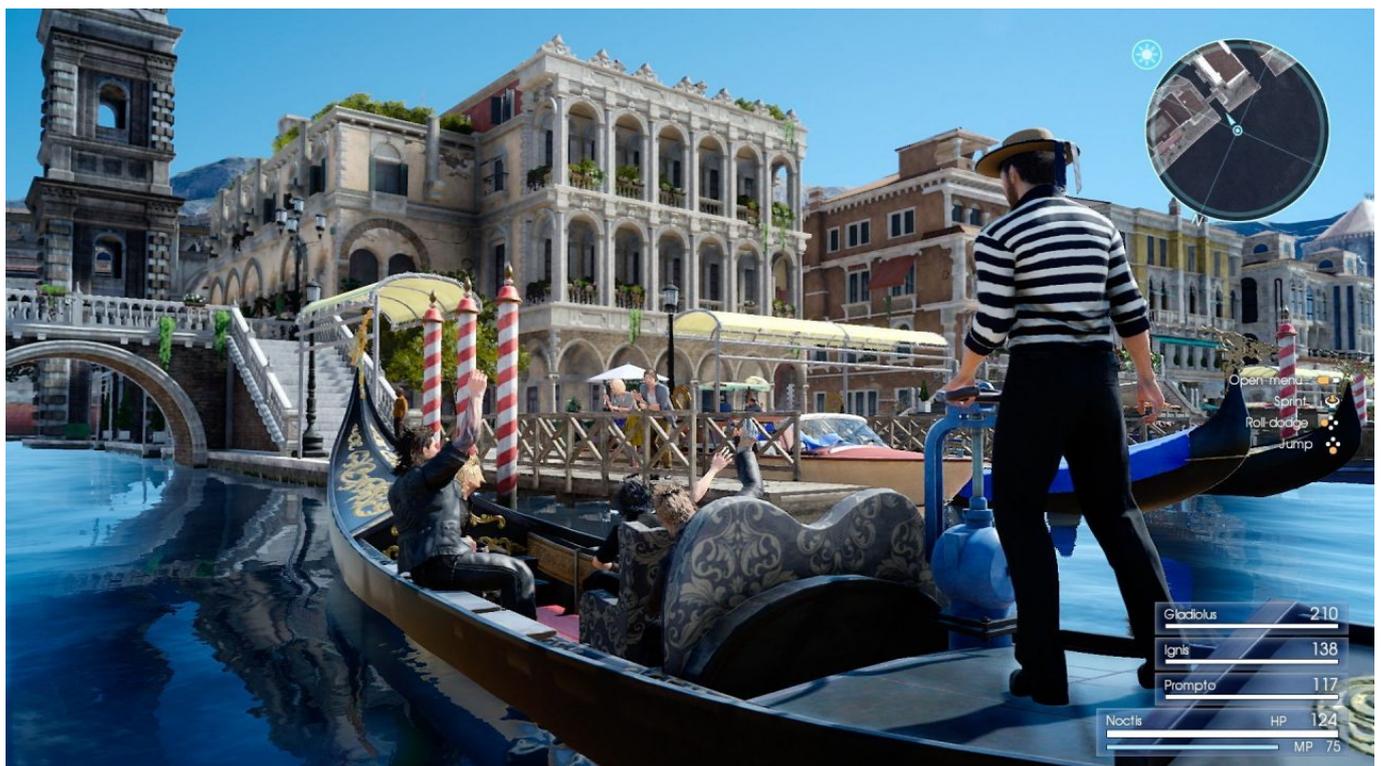
Una simpatica novità sono invece le specialità uniche dei 4 personaggi, da sviluppare anch'esse in base alla frequenza di utilizzo di queste stesse e tramite l'albero delle abilità.

Noctis sarà un **pescatore**, Prompto sarà il **fotografo** del gruppo, Ignis vestirà i panni del **cuoco** durante gli accampamenti all'esterno, e Gladio sarà **l'esploratore** (forse il personaggio meno degno di nota). In relazione a ogni specializzazione sono state create delle *quest* secondarie che di tanto in tanto ci troveremo ad affrontare dimenticandoci per un po' di dover salvare il mondo.



## Longevità

La **longevità** del gioco, cercando di concludere quante più missioni secondarie (che a volte possono risultare ripetitive e frustranti) è davvero notevole. Personalmente ho impiegato circa 100 ore per completarlo e non ho speso un solo minuto per cercare di sbloccare tutti i trofei della mia PS4 quindi, se siete amanti del platino, preparatevi a dedicarvi parecchio tempo.



## Conclusioni

Tirando le somme, credo che *Final Fantasy XV* sia uno di quei giochi che non si può fare a meno di possedere tra gli scaffali. Chi ha giocato e finito il gioco avrà avuto modo di rendersi conto di trovarsi davanti a un lavoro videoludico meraviglioso, immenso, graficamente pazzesco, ricco di contenuti, con un **climax** ascendente e fortemente drammatico che va a concludersi con un finale da mozzare il fiato e sicuramente inaspettato; ma, al contempo, potrebbe anche dire di avere qualche dubbio sulla completezza della trama, che potrete avere un po' più chiara, guardando il film ***Kingsglaive: Final Fantasy XV***, incluso nella versione deluxe del gioco, di cui costituisce il prequel.

A questo proposito, **Hajime Tabata**, durante un' intervista, ha dichiarato prontamente che la storia, pur appearing non lineare e non immediatamente comprensibile, è stata volutamente studiata e pensata in tal maniera dal team di sviluppo.

Ad ogni modo, la software house assicura che continueranno ad uscire patch e DLC sempre più interessanti e che queste avranno un grosso impatto sull'intera trama.

Come ad esempio, la patch 1.07 già uscita a marzo, una versione modificata del tanto criticato capitolo 13, che meglio introduce il DLC ***Prospettiva Gladio o Episode Gladio***, nato ufficialmente per promuovere un nuovo tipo di esperienza di gioco in combattimento, ma che in realtà, mette finalmente al suo posto qualche tassello mancante nella trama principale, nello specifico quel che accade quando Noctis viene costretto a separarsi dai suoi compagni di viaggio, costringendo noi giocatori ad avventurarci in una zona anomala tra porte da sbloccare, nemici in quantità industriale da distruggere, *nonsense*, e trama farraginosa.

Alla luce di tutte queste informazioni è lecito chiedersi: per quale motivo si è sentita la necessità di modificare così sensibilmente il Capitolo 13?

A noi non è dato saperlo, ma quel che è certo è che un titolo di questo calibro è stato messo in vendita in un modo per poi "costringere" i giocatori più curiosi ad acquistare i DLC per avere una versione "sensata" della trama.

Chissà, magari con l'uscita, prevista per Giugno, del DLC ***Episode Prompto*** potrebbe ancora cambiare qualcosa.