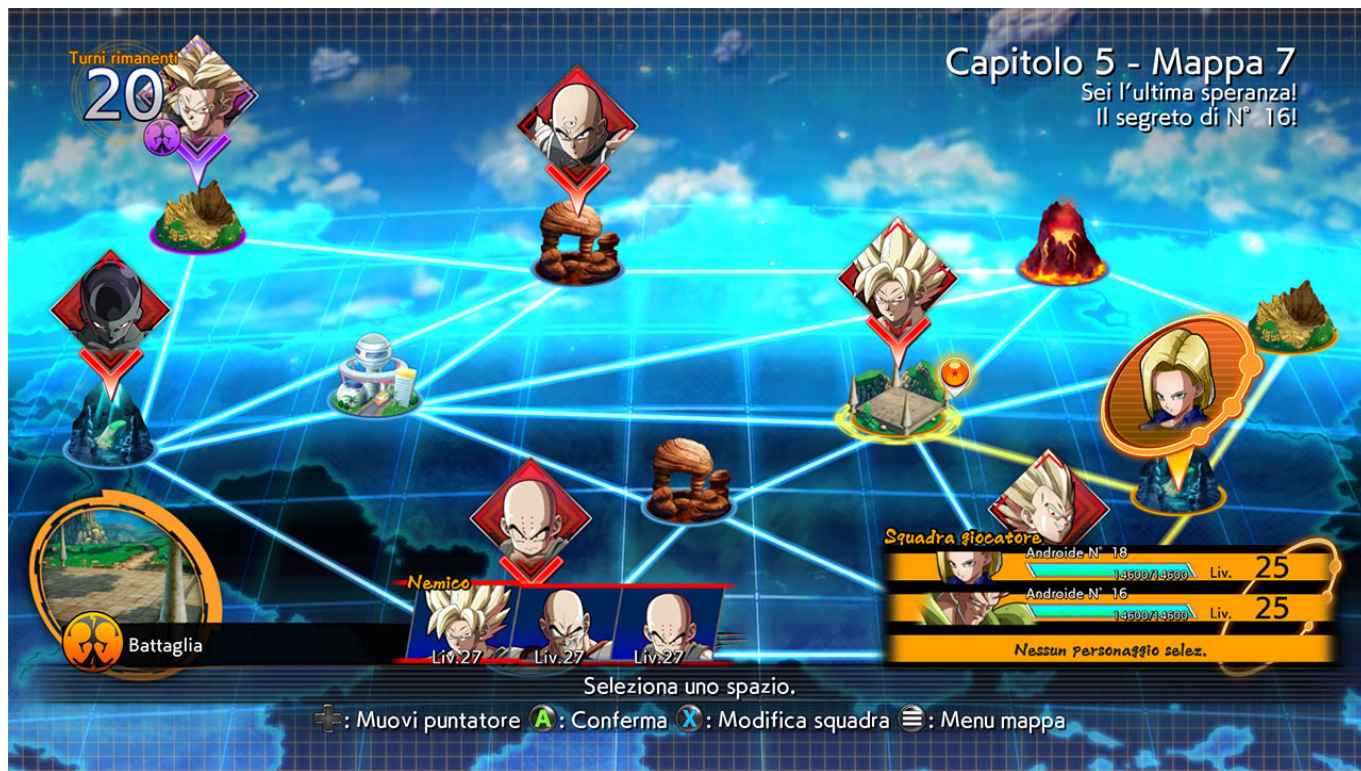


Dragon Ball FighterZ - Più Coerente dell'Opera Originale

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, *Fightersz* 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 assodato 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

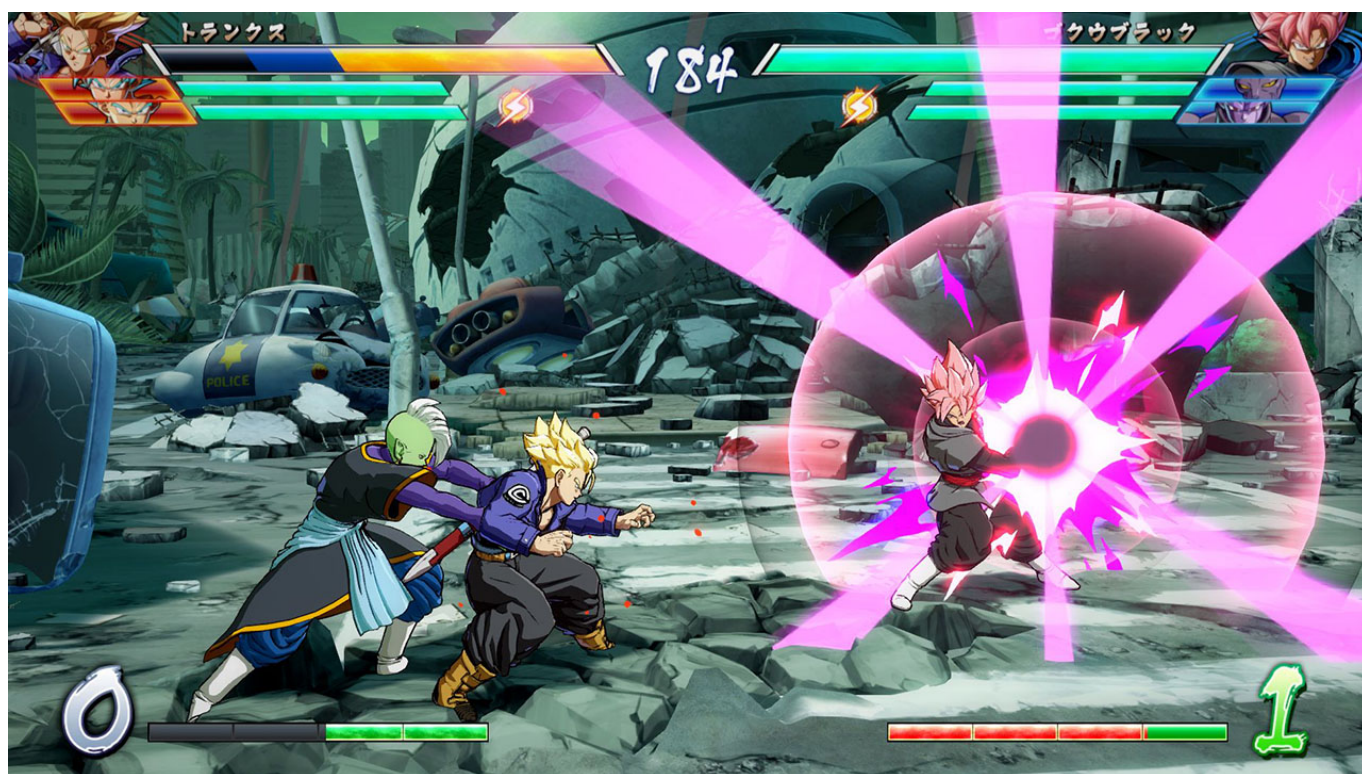
cooldown proprio per evitare lo spam eccessivo della meccanica, che altrimenti diventerebbe frustrante per chi la subisce. Altra caratteristica fondamentale è l'utilizzo dello **Sparking Blast**, un *boost* temporaneo in grado di ricaricare la nostra energia e soprattutto aumentare la potenza d'attacco.

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.