

[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 cartoonesca 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.

[Octopath Traveler](#)

Sin dal suo annuncio nel gennaio del 2017, ***Octopath Traveler*** ha riscontrato parecchio interesse tra i possessori dell'ibrida di casa **Nintendo**, molti dei quali ([me compreso](#)) nostalgici dell'era a **16 bit**, che non potevano restare indifferenti a uno stile grafico richiama chiaramente giochi come ***Final Fantasy VI*** e in generale molti jrpg presenti sulla console **Super Nintendo**.

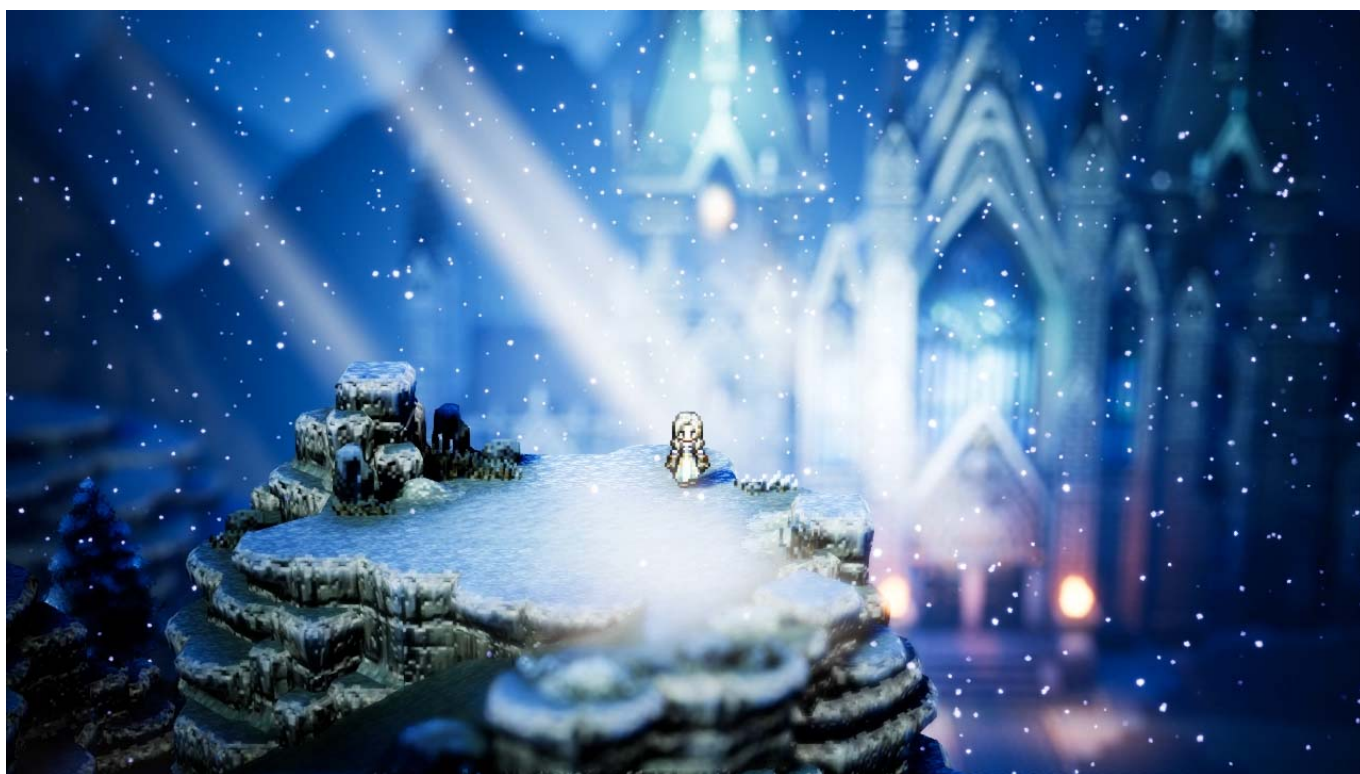
Da allora sono state pubblicate due versioni dimostrative, la prima permetteva di utilizzare soltanto

2 personaggi (**Primrose** e **Olberic**), mentre la seconda permetteva di giocare con tutti gli **8 personaggi**, e permetteva di mantenere il salvataggio per poterlo utilizzare nella versione completa.

Possiamo scegliere **un personaggio tra gli 8 disponibili**, ognuno dei quali ha una storia personale; progredendo nell'avventura potremo incontrare gli altri protagonisti e scegliere se portarli insieme a noi oppure ignorarli. Nel primo caso sarà possibile anche ascoltare la loro storia e inserirli nel nostro party (è possibile utilizzare soltanto 4 personaggi alla volta).

Ogni storia è suddivisa in 4 parti, ognuna delle quali con un livello consigliato per affrontarla e un boss finale (unico per ogni personaggio): ciò che differenzia maggiormente il gioco dagli altri jrpg è il **tono più maturo di alcune delle storie**, che affrontano anche temi difficili e scottanti quali la **prostituzione**, e sono raccontati molto bene, godendo di buona localizzazione in italiano, di cui sono presenti i sottotitoli.

Un limite narrativo è dato dalla mancata interazione dei personaggi tra loro: a parte qualche dialogo opzionale, ogni storia è vissuta allo stesso modo indipendentemente dagli elementi del nostro party, i quali servono soltanto ad aiutarci nelle battaglie e non influiscono minimamente nella trama.

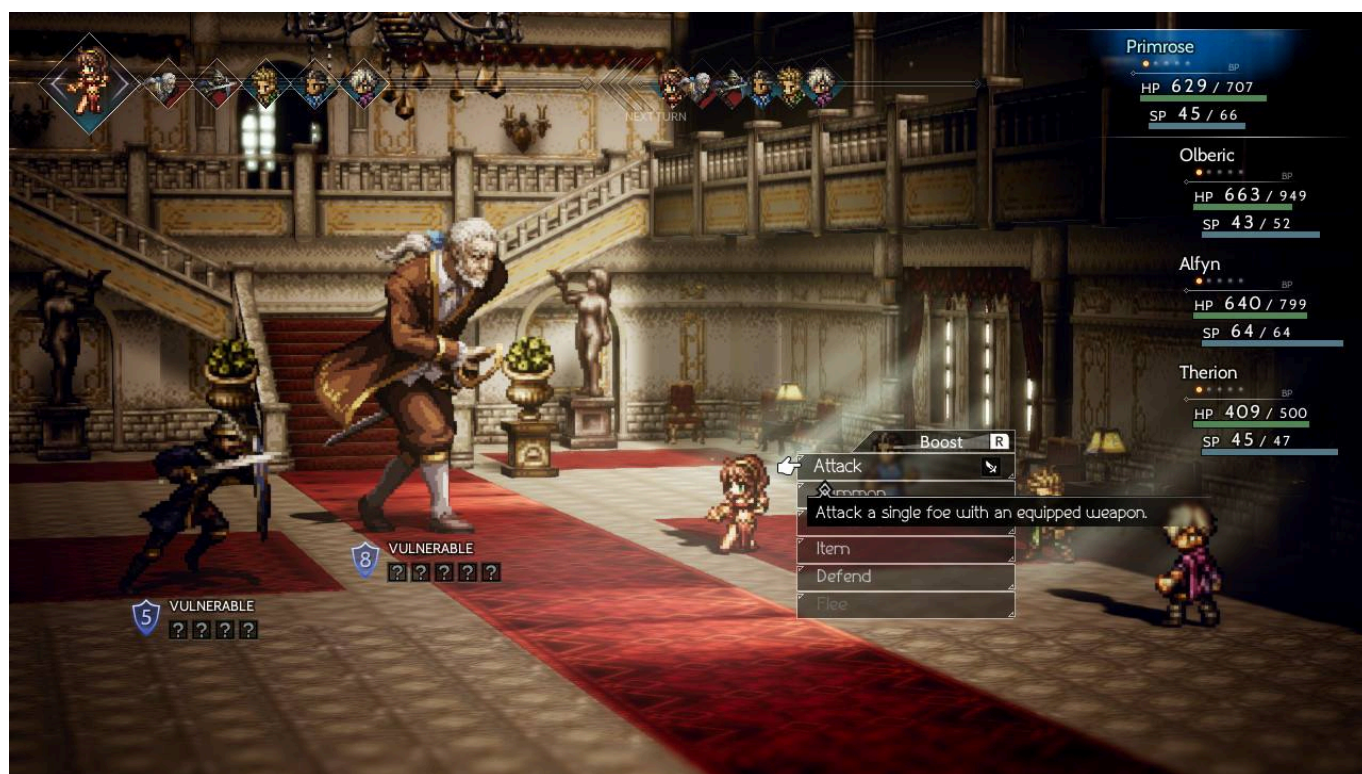


Gli sviluppatori hanno voluto adottare uno **stile grafico** (chiamato da loro **HD-2D**) atto a evocare la nostalgia degli appassionati di jrpg a 16 bit degli anni '90, usando però anche le tecnologie moderne; il gioco gira sull' **Unreal Engine 4**, gli sprite sono rigorosamente in **pixel art 2D**, mentre il mondo di gioco è in 3D, pur mantenendo uno stile rigorosamente retrò: come se un gioco del **Super NES** acquistasse la terza dimensione ed effetti di luce e particellari moderni, insomma.

Di certo non si griderà al miracolo, non può certo reggere il paragone con i giochi AAA attuali, ma gli appassionati apprezzeranno sicuramente il lavoro di **Acquire**.

La colonna sonora a cura di **Yasunori Nishiki** è di ottima fattura e calza a pennello con ogni

situazione di gioco, sia nei combattimenti che durante l'esplorazione della mappa o le visite nelle città, anche il doppiaggio in inglese è ottimo, gli attori fanno il loro dovere nelle svariate situazioni, il gioco è sottotitolato in italiano per la gioia di chi non mastica l'inglese.



I produttori di *Octopath Traveler* hanno lavorato precedentemente a *Bravely Default* e *Bravely Second: End Layer* e la somiglianza maggiore tra questi titoli sta nel combat system: se in *Bravely Default* potevamo accumulare potenza mettendoci in difesa, per poi eseguire fino a 4 colpi consecutivi, in *Octopath Traveler* saremo in grado di colpire i punti deboli dei nemici (una volta trovati) fino a quando questi entreranno nello status "dominio", nel quale rimarranno storditi per un turno, e noi potremo punirli accumulando potenza dei colpi fino a 4 volte e rilasciarla con un devastante attacco.

Gli scontri sono rigorosamente a turni, e offrono un livello di sfida sempre crescente, alcuni boss necessitano di una buona strategia per essere sconfitti, ma il tutto non risulta mai frustrante, e le sconfitte ci spronano a trovare nuove strategie e combinazioni di classi.

Ogni personaggio rappresenta una classe: **Olberic** è il guerriero, **Ophilia** è la guaritrice, **Therion** il ladro e via dicendo. Ognuno di loro ha delle abilità uniche, Olberic può sfidare altri NPC a duello per guadagnare esperienza, mentre Therion può rubare loro degli oggetti. Ogni personaggio può però **scegliere una classe secondaria** (trovando dei santuari che le sbloccano) **tra cui anche 4 classi speciali** (segrete). Le combinazioni sono davvero tantissime, considerando sia le abilità attive che quelle passive che ogni personaggio acquisisce con l'aumentare del proprio livello.

Gli scontri avvengono in maniera casuale mentre si esplora la mappa o i numerosi dungeon, esattamente come i vecchi jrpg dell'era a 16 bit, e potrebbe essere motivo di frustrazione per chi non digerisce questo tipo di meccanica.

Oltre alle storie principali dei protagonisti, possiamo affrontare **tantissime missioni secondarie**, alcune delle quali aggiungono degli importanti pezzi alla trama principale, ma trovarle è davvero difficile, e potrebbero passare inosservate ai poco attenti; inoltre il gioco non ci aiuta minimamente su come risolverne alcune davvero ostiche, il diario tiene traccia soltanto delle storie principali e non c'è modo di controllare le missioni che stiamo seguendo, e forse riguardo questo aspetto si poteva

fare di più.

La **longevità** si attesta su ottimi livelli, per finire le storie principali ci vogliono circa **40 ore di gioco**, mentre per completarlo al 100% ce ne vorranno almeno il doppio.

Octopath Traveler si rivela un titolo molto interessante, ma non per tutti, chi non digerisce la grafica in pixel art e i jrpg old school con combattimenti a turni e scontri casuali ne stia alla larga, ma per i nostalgici dell'era a 16 bit è un gioco da tenere altamente in considerazione. Anche se non perfetto, offre tantissimi contenuti che terranno impegnati per svariate ore. Se amate i giochi di ruolo giapponesi di altro tempo e siete possessori di **Nintendo Switch**, non lasciatevelo scappare.

Dusty Rooms: il fenomeno di Mother

Proprio qualche giorno fa, esattamente il 27 Luglio, è stato il 29esimo anniversario del rilascio del primo gioco della saga di **Mother** su **Famicom**. Negli ultimi anni la saga è diventata un fenomeno di culto, specialmente grazie all'inclusione di **Ness** in **Super Smash Bros. Melee** e, grazie a esso, un'orda di fan non fa che chiedere a gran voce il rilascio di tutti i giochi della saga in media più recenti, specialmente sapendo che il creatore della saga, **Shigesato Itoi**, ha dichiarato che con il rilascio di **Mother 3** la saga è ufficialmente terminata e non ha alcuna intenzione di rilasciare un eventuale **Mother 4**. Oggi, su **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo a una delle serie **RPG** più sottovalutate di tutti i tempi, che ha riscoperto una nuova vita grazie a internet ma che, ai tempi, non riuscì a imporsi in confronto ai più popolari **Final Fantasy**, **Dragon Quest** o **Phantasy Star**.



Un inizio un po' sottotono

La storia di **Mother**, come già accennato, comincia su **Famicom** nel Luglio del 1989. Il prologo della storia ci presenta **George** e **Maria**, una tipica coppia americana che intorno agli anni '50 scomparve dalla circolazione; più tardi **George** riapparve improvvisamente ma non rivelò mai a nessuno dove si trovasse e cosa successe a lui e a sua moglie, che rimase dispersa. George dunque, si chiuse in se stesso e cominciò a fare strani esperimenti isolandosi dal mondo. Nei tardi anni '80 un giovane di nome **Ninten** (è il suo nome standard ma - come poi diventerà tipico della serie - è possibile cambiarlo prima di cominciare la nostra avventura) è testimone di **strani eventi paranomali** che avvengono in casa sua, come appunto l'attacco della sua bajour. Il padre, costantemente fuori casa per lavoro, chiede a **Ninten** di investigare su questi fenomeni, gli stessi di cui si occupava il suo bisnonno, e da lì si arriverà col affibbiare la colpa a una razza aliena che da anni tenta di invadere la terra. Più in là, **Ninten** arriverà al magico mondo di **Magicant** e incontrerà la **regina Mary** che darà al nostro eroe l'obiettivo principale del gioco, ovvero trovare le otto parti della sua canzone e cantarla interamente di fronte a lei. Con l'avanzare dell'avventura **Ninten** verrà affiancato da **Lloyd**, **Ana** e **Teddy** e insieme andranno fino al **Monte Itoi** (chiaro riferimento al creatore della serie) dove si scoprirà essere il nascondiglio degli alieni.

La più grande innovazione di **Mother**, cosa che caratterizzerà la serie per i restanti sequel, è quella della **decomposizione del JRPG classico**: le battaglie si svolgono in maniera casuale e ogni personaggio ha delle proprietà distintive in battaglia, che attingono ovviamente al fantastico/fantascientifico, ma ciò che caratterizza questa serie è il ritrovarsi in ambienti e città "normali", ad affrontare nemici come cani randagi, hippie e persone affrettate con oggetti di uso più che comuni come padelle, mazze da baseball e tutto ciò che si potrebbe utilizzare come oggetto contundente. Il setting ci propone appunto una classica famiglia degli anni '80, col padre sempre fuori per lavoro, la madre a casa a cucinare il nostro piatto preferito (che inseriremo insieme ai nomi

prima di cominciare il file di gioco) e il figlio sempre fuori a esplorare le zone vicine come una sorta di avventura; l'idea di **Shigesato Itoi** era proprio quella di proporre la storia di un ragazzo che va "all'avventura" insieme ad altri amici - un po' come avviene in film come *I Goonies* - ma che a fine giornata tornano a casa, conducendo una vita tranquilla. Furono appunto tutti questi elementi a illuminare **Shigeru Miyamoto** e dare il via al progetto generale. Questo titolo, sviluppato dalla **Ape inc.** (che diventerà **Creature**), era stato completamente tradotto e pronto per essere distribuito negli Stati Uniti ma improvvisamente, nel 1991, la release fu cancellata ed **Earth Bound** (questo il nome accordato per la release internazionale) non uscì mai dal Giappone; fra le cause della cancellazione vi erano gli alti costi di produzione, dovuti alla dimensione del gioco, e l'imminente arrivo del **Super Nintendo** che avrebbe eclissato l'uscita di **Mother** in maniera definitiva rendendolo, a detta della compagnia, invenduto negli scaffali. I prototipi ufficiali di **Earth Bound** furono trovati e messi in rete poco dopo. Con il fandom di **Mother** in continua evoluzione il gioco fu rinominato **Earthbound Zero**, visto che si mostrava come prequel di **Earthbound** (ovvero **Mother 2**, che uscì regolarmente in Nord America), ma in seguito Nintendo, nel 2015, rilasciò finalmente il gioco per la **Virtual Console Wii U** col nome di **EarthBound Beginnings**. Nonostante il rilascio tardivo - meglio tardi che mai -, il gioco si presentò datato e pieno di elementi che caratterizzavano, in maniera negativa, i JRPG dei tempi ovvero l'altissimo tasso di incontri casuali e lo snervante *grinding* che serviva a ogni membro del team una volta reclutato; pertanto la community ufficiale di **Mother** rilasciò nel 2014 (ancora prima di Nintendo) **EarthBound Zero: 25th anniversary edition** in cui furono migliorati i difetti sopracitati e migliorate le visual.



L'eccellenza videoludica

Mother 2, per **Super Famicom**, entrò in sviluppo poco dopo l'uscita del primo titolo ma il processo di creazione non fu per niente tranquillo: il team che lavorò al sequel era totalmente diverso dal precedente e nonostante il loro duro lavoro e la disponibilità data per il progetto **Mother 2** era sull'orlo della cancellazione per via di diversi bug apparentemente irrisolvibili. Per questi motivi

Mother 2 rimase in sviluppo per cinque anni, uscendo in Giappone nell'Agosto del 1994 e in nord America nel Giugno del 1995, ma l'arrivo di **Satoru Iwata** e un team proveniente dalla **HAL Laboratory** risolse tutti i problemi relativi alla codifica così, **Ape inc.** si poté concentrare sullo storyboard, la creazione delle mappe, della grafica e tutto ciò che non è legato alla programmazione effettiva. Il nuovo dunque, era dieci volte più grande e avvincente del prequel e ogni elemento di questo titolo fu curato in maniera maniacale. La storia stavolta ci racconta delle avventure di **Ness**, un bambino che una sera viene svegliato dalla caduta di un meteorite vicino casa sua; sul luogo dell'impatto il nostro eroe incontrerà **Buzz-buzz**, un alieno dalle sembianze di una mosca venuto dal futuro per mettere in guardia l'umanità da un'entità maligna chiamata **Giygas** che, a detta sua, consumerà l'umanità come la conosciamo. La mosca, dopo essere stata scambiata per uno scarafaggio dalla mamma di **Pokey** (che sarà il rivale del nostro protagonista), darà le istruzioni a **Ness**, prima di morire, per distruggere **Giygas**: similmente a **Ninten**, dovrà andare in cerca degli otto santuari per riempire la **Sound Stone** con otto melodie che sbloccheranno il vero potere del nostro eroe.

Come il suo prequel, **Mother 2** presenta lo stesso scenario tipicamente nordamericano, con bei quartieri, cassette, tante belle persone ma con un lato oscuro a tratti inquietante; se lo stesso prequel trattava già di argomenti per l'epoca molto controversi, come dipendenza dalla droga, religione o violenza, in questo titolo ritroviamo problematiche più tipiche degli anni della sua uscita come la corruzione dei corpi di polizia, in cui nel gioco viene esplicitamente riproposto lo stesso scenario di un fatto di cronaca, in cui un ragazzo rimase in balia di un gruppo di poliziotti, o il fanatismo religioso con l'introduzione del gruppo spirituale dei bluisti (che adorano il colore blu), colore associato al movimento religioso **Aum Shinrikyo** e al suo fondatore **Shoko Asahara** condannato nel '95 per aver diffuso nella metropolitana di **Tokyo** delle bombe silenziose al gas nervino. **Mother 2**, a ogni modo, si è dimostrato capace di comunicare sentimenti profondissimi e a volte persino oscuri. A **Magiant**, in cui torneremo una volta riempita la **Sound Stone**, visiteremo il subconscio di **Ness**, un luogo in cui troveremo tutto ciò che ha fatto parte della sua vita, come un pupazzo di neve con la quale giocò da piccolo, nemici, persone incontrate e persino un **giovane Ness** che sottolineerà il cambiamento, non totalmente positivo, in lui. Ma ciò che toglie di più la scena in **Mother 2** è decisamente l'inquietante battaglia finale contro **Giygas** e la storia della sua concezione. Il boss finale, come il gioco ci suggerisce man mano, non ha una vera forma ed esso, più che un nemico, è una sorta di concetto, un qualcosa di inafferrabile ma terribilmente malefico (ancora ci sono grossi dibattiti su cosa sia **Giygas** o meno); pertanto, quello che vedremo durante la battaglia, è un disegno confuso che, visto da una certa prospettiva, prenderà a tratti la forma di un feto (è molto difficile da spiegare, ma non vogliamo rovinarvi l'esperienza se avete intenzione di giocarlo). **Shigesato Itoi** spiegò che l'idea di **Giygas** nacque quando da piccolo vide per sbaglio al cinema, entrando nella sala sbagliata, il film **Kenpei to Barabara Shibijin** (traducibile, dozzinalmente, come "Lo Gendarme e la Signora Smembrata"); una volta dentro, durante una scena di un omicidio, il creatore della saga pensò di aver assistito a una scena di stupro e questo evento finì per segnare la sua vita.

E così come per le tematiche, **Mother 2** porta diverse innovazioni a livello di gameplay, prima fra tutte è il **contatore a comparsa** dei punti vita (più propriamente, in inglese, **rolling HP meter**): si tratta di un segna numeri simile a quelli presenti nelle pompe di benzina o nelle roulette e quando verremo colpiti, i numeri continueranno a scendere fino a un possibile annientamento; al di là della semplice scelta stilistica, questo metodo serve per permettere ai personaggi che hanno subito un attacco che li porterà alla morte di sferrare un ultimo attacco prima che il contatore arrivi a zero. Inutile dirlo, questo metodo permette di giocare delle battaglie mozzafiato e letteralmente all'ultimo sangue. Gli incontri random sono stati soppiantati in favore di nemici che appaiono direttamente nel nostro cammino e perciò saremo liberi di affrontarli o meno. A seconda di come li incrociamo avremo degli effetti diversi: se beccheremo un nemico da dietro avremo il primo colpo, se invece sarà lui a prenderci alle spalle allora avrà il primo colpo, ma se il nemico che incontriamo ci è nettamente inferiore e il gioco sa anche che lo sconfiggeremo con un solo colpo allora la battaglia verrà vinta

senza entrare nella schermata di combattimento (ricevendo ugualmente punti di esperienza ed eventuali oggetti). **Mother 2** è letteralmente una soddisfazione dopo l'altra e ogni critica rappresenterebbe un inutile cercare un pelo nell'uovo. Tuttavia, anche se questo titolo è un capolavoro da inizio alla fine, le vendite, specialmente in nord America, furono disastrose. **Nintendo**, che credette molto nella riuscita di questo gioco, spese 2 milioni di dollari per la promozione e ciò risultò in una serie di pubblicità che, stando ai dati di vendita (solo 140.000 copie in nord America e circa il doppio in Giappone), non diede i risultati sperati. Gli anni erano quelli dell'antieroe e delle pubblicità grossolane e **EarthBound** ricevette su **Nintendo Power** una serie di carte "gratta e odora", particolarmente puzzolenti, che allontanarono i tanti curiosi che volevano avvicinarsi al nuovo mondo di **Ness, Paula, Jeff e Poo**. In aggiunta al marketing fallimentare, produrre fisicamente il gioco era particolarmente costoso in quanto **EarthBound** uscì con una confezione extra-large contenente una **guida strategica** e, pertanto, in sovrapprezzo. A tutto questo c'è da mettere l'ascesa del già disponibile **Sega Saturn** (uscito a Maggio) e della **PlayStation** di **Sony** che sarebbe stata reperibile a breve. Questo titolo fece una fine tremenda ma grazie a **Super Smash Bros.** e **Melee** e al rinnovato interesse da parte di nuovi fan il gioco ha potuto conoscere una vera e propria seconda vita; il gioco fu rilasciato internazionalmente nel 2013 prima la **Virtual Console** del **Wii U** e poi per quella del **New Nintendo 3DS**, arrivando per la prima volta in Europa, e giusto l'anno scorso **EarthBound** rientrò fra i 30 titoli dello **SNES Classic Edition**. Se c'è un momento per riscoprirlo, considerato fra i migliori giochi mai creati, è decisamente questo.



Nintendo e i suoi fan: la storia di Mother 3

Nonostante l'insuccesso del secondo capitolo, **Mother 3** entrò in sviluppo nel 1994 per **Super Famicom** ma ovviamente, con l'avvento del **Nintendo 64**, lo sviluppo passò nel 1996 alla console di nuova generazione. Su consiglio e visione di **Miyamoto**, il gioco avrebbe dovuto avere una nuova e bella veste 3D sullo stile di **Super Mario 64** ma gli sviluppatori, gli stessi di **Mother 2**, non avevano esperienza con la grafica poligonale e così finirono per sopravvalutare un po' troppo le capacità della

nuova console **Nintendo**; lo sviluppo passo per il più potente **Nintendo 64 DD**, periferica che avrebbe permesso la lettura di alcuni dischi magnetici proprietari e che avrebbe permesso giochi più grandi e all'avanguardia. **Mother 3** doveva essere il titolo da lanciare col **N64 DD** ma con il fallimento della periferica, torno sull'originaria **Nintendo 64**.

Fu allora però che nel 1999 furono presentate delle demo giocabili al **Nintendo Space World** e **IGN** ne rimase molto sorpreso in quanto presentava delle cutscene non "skippabili" interamente in 3D. A ogni modo, nonostante la ritrovata stabilità, la data di uscita di **Mother 3** continuava a slittare di continuo e, stando a **Shigesato Itoi**, il gioco era pronto solamente per il 30%. Arrivati a questo punto, a **Nintendo** non rimase altro che cancellare il progetto e mettere il team di sviluppo dietro alla creazione di altri nuovi giochi per il **Gamecube**. **Satoru Iwata**, che promise la sua presenza e buona parte degli impiegati alla **HAL**, si prese la colpa per la cancellazione ma **Miyamoto** era deciso di dar vita a **Mother 3** a tutti i costi; all'inizio era intenzionato a rilasciare un libro o un fumetto ma alla fine, con l'uscita del **Gameboy Advance**, rimise lo stesso team di **Mother 2**, facente parte di **Brownie Brown** di **Shigesato Itoi**, e la **HAL** dietro lo sviluppo del "nuovo" **Mother 3**, stavolta in 2D e con lo stesso spirito del secondo.

La storia è ambientata nel villaggio **Tazmily**, una piccola comunità nelle isole **Nowhere** in cui non esiste il denaro e tutti i loro abitanti si prendono cura l'un l'altro. Faremo la conoscenza di **Lucas** e **Claus**, che saranno i protagonisti principali dell'avventura, e il padre **Flint**. Un giorno, i due ragazzi, vanno a trovare, insieme alla madre, il padre che lavora nelle montagne al largo del villaggio ma, una volta lì, verrà fuori un gruppo di fanatici con maschere di suini che comincerà a imperversare per l'isola combinando guai e danneggiando tutto ciò che trovano. Per colpa loro la madre dei ragazzi morirà e dopo il gioco, nonostante i colori accesi, scenderà in una lenta spirale di morte e disperazione. **Shigesato Itoi** si ispirò principalmente ai libri di **Agota Kristof**, **Quello che Resta (Le grand cahier)**, **La Prova** e **La Terza Menzogna**; questi tre libri compongono la trilogia di una storia di una coppia di gemelli intenti a sopravvivere alla **Seconda Guerra Mondiale**. Insieme a queste letture, **Itoi** si ispirò anche **Twin Peaks** e **Lost** per la creazione dell'isola **Tanetane** che riflette gli incubi di chi vi mette piede. Il gameplay rimase lo stesso di **Mother 2** con l'aggiunta delle terme, delle nuove sezioni in cui recuperare i punti vita, e i **colpi combo** da dare a ritmo con la musica della battaglia.

Mother 3 è un gioco interessantissimo ma ancora **Nintendo** non sembra aver dato alcun segno per il suo rilascio in occidente. Purtroppo, quando questo titolo venne rilasciato in Giappone nel 2006 (riscontrando comunque ottime vendite), il **Gameboy Advance** stava cedendo il passo al nuovissimo **Nintendo DS** e, viste inoltre le scarse vendite di **EarthBound**, si optò per non rilasciare **Mother 3** né in nord America né in Europa. Un'altra possibile causa del suo possibile non rilascio può anche essere le sue fortissime tematiche che includono l'[accettazione della morte](#), l'abuso di animali, violenza, droga e persino l'androginia. Per questi motivi, conoscendo le politiche sulla censura di **Nintendo**, i fan si rimboccarono le mani e in due anni il sito [Starmen.net](#), nel 2008, rilasciò la **patch** da applicare alla ROM di **Mother 3** e avere il gioco completamente tradotto. Essa è stata condotta da **Clyde "Tomato" Mandelin** insieme a un gruppo di traduttori abilissimi che si è messa d'impegno per tradurre ogni meandro del gioco, dai dialoghi a tutte le finestre dei menù. In una sola settimana la patch ha raggiunto i **100.000 download** e a oggi è semplicemente una delle patch più scaricate della storia di internet. Ma in tutto questo, l'unica domanda che ci viene in mente è: **Nintendo** cosa ne pensa? O forse i più disperati (e ce ne sono parecchi) si chiedono: "E NINTENDO KE FA?!?!". **Reggie Fils-Aime**, presidente di **Nintendo of America**, è perfettamente a conoscenza del *cult following* di **Mother** e il desiderio dei fan di poter giocare al terzo capitolo ma, a quanto pare, sembrerebbe con le mani legate. La traduzione dei fan, stando al proprietario del sito [Starmen.net](#), **Reid Young**, sarebbe arrivata ai piani alti di **Nintendo of America** e gli stessi traduttori avrebbero offerto a **Nintendo** la propria traduzione per una futura release internazionale o persino la cancellazione della patch stessa se avrebbero rilasciato **Mother 3** oltreoceano. Tuttavia, a oggi, il silenzio di **Nintendo** lascia lo spazio a due ipotesi: o si sarebbero arresi, lasciando spazio ai programmatori e traduttori *homebrew* o, semplicemente, non hanno alcun interesse nel rilasciare

questo titolo al di fuori del Giappone e di conseguenza, non inseguono gli autori della patch. A ogni modo, **Nintendo** con il recente rilascio digitale di *EarthBound* e *EarthBound Beginnings* ha visto comunque ottimi numeri in termini di vendita e dunque è improbabile che non stiano prendendo in considerazione il rilascio di questo titolo così richiesto; vi ricordiamo inoltre che lo scorso 27 Luglio è stato solo il 29esimo anniversario della saga di *Mother*... perciò chissà? Che **Nintendo** stia preparando qualcosa di grosso per il suo 30esimo anniversario? Non possiamo fare altro che aspettare e sperare che ascoltino i suoi fan al più presto!



[Sony fermerà la produzione di titoli fisici per PS Vita nel 2019](#)

La fine di **PlayStation Vita**, nonostante potrebbe attirare nuove cerchie di fan, in particolare per generi come **indie** e **JRPG**, sembra essere vicina. Infatti Sony, ha deciso di darle il fatidico colpo di grazia terminando la produzione di titoli fisici entro il 31 marzo 2019. La notizia giunge da una lettera agli sviluppatori, la cui società chiede di presentare i loro ordini di acquisto finali entro il 15 febbraio 2019. **Sony** continuerà comunque a vendere titoli digitali Vita sul **PlayStation Store**, ma le costose schede di memoria, proprietarie della console - uno dei motivi per cui la portatile non ha avuto il successo sperato - potrebbero rallentarne il mercato. Numerosi sono i fattori che hanno contribuito alla morte della PS Vita, come l'ascesa dei titoli mobile e la non considerazione della console da parte delle divisioni europee e americane dopo il lancio del 2012. Nel 2015, il presidente di **Sony Worldwide Studios**, **Shuhei Yoshida**, ha dichiarato che la società non riesce a vedere un futuro per la console.

Oltre a smettere di produrre titoli fisici, **Sony**, smetterà anche di includere i titoli **PS3** e **PS Vita**

nell'elenco **PlayStation Plus** gratuiti per il mese. Quindi i giocatori della portatile, potranno acquistare solo titoli digitali prima del totale abbandono della console.

[Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga](#)

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o "al naturale", diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all'assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile... Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all'avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio **Splatterhouse**, l'imminente **Shaq-Fu**, **Shenmue 3** o **Nights: Journey of Dreams**.

Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all'appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel [2005](#) e [2007](#)) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-legendario; stiamo parlando di **Panzer Dragoon Saga** (o **Azel: Panzer Dragoon RPG** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi **Guardian Heroes**, **Radiant Silvergun** e **Fighting Vipers**) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?



La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; **Panzer Dragoon**, lo sparattutto su rotaie sullo stile di **Star Fox**, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero **Panzer Dragoon Zwei**, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di **Panzer Dragoon** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su **Final Fantasy VII** e sapendo che il **VI (Final Fantasy III)** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con **Grandia** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc - eh si... i tempi in cui le dimensioni contavano! - si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. **Panzer Dragoon Saga** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come **Grandia** o il concorrente **Final Fantasy VII**, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, **Yukio Futatsugi**, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** esprime il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.

Panzer Dragoon Saga narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere

una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superficie; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.



Fatta un po' di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l'attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similmente a *Final Fantasy*, si riempia e una volta piena possiamo far corrispondere un'azione: fra queste troviamo l'**attacco laser del drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola di Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l'utilizzo di un oggetto dall'inventario, il cambio dell'arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti "**Berserk**", che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l'ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli RPG

classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc... In **Panzer Dragoon Saga** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc... Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.



Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga**, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. In basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da **Star Wars**, **Blade Runner** e **Mad Max**, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende **Panzer Dragoon Saga** semplicemente un gioco fuori dal comune.



I tesori... costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. **Panzer Dragoon Saga**, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivismi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di **Final Fantasy VII**) e perciò, secondo lui, **Panzer Dragoon Saga** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.

E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e **Panzer Dragoon Saga** rientra proprio in questo caso; **Yukio Futatsuji** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltanto i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a **Panzer Dragoon Saga** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One**, **Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtroppo, forse, **Panzer Dragoon Saga** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.



[Ni No Kuni 2: Il Destino di un regno](#)

Level-5 approda su PS4 e PC con questo nuovo jrpg in cel-shading, seguito del *Ni No Kuni* uscito su DS nel 2010 e su PS3 nel 2011 che aveva ricevuto un riscontro molto positivo dal pubblico, anche grazie allo stile grafico a cui ha contribuito il famosissimo **Studio Ghibli** di **Hayao Miyazaki**.

Nino chi?

La storia si svolge centinaia di anni dopo quella del prequel, e ha un setting totalmente diverso: il gioco inizia mostrandoci una persona di mezza età in macchina con il suo autista, che si rivolge a lui chiamandolo Presidente; dopo pochi istanti, una bomba atomica viene lanciata nelle vicinanze, spazzando via tutta la città.

L'uomo (il cui nome è **Roland**) viene trasportato per magia su un altro mondo, nella stanza del principe **Evan** di Gatmandù, un ragazzino biondo con orecchie e coda da gatto, e guardandosi allo specchio si rende conto di essere tornato giovane.

I due fuggono dal castello, dove è in atto un colpo di stato in cui è rimasto ucciso il Re (padre di Evan), per evitare di essere uccisi a loro volta, diventano amici, e qui inizia la nostra storia, nella quale assisteremo alla creazione del Regno di **Eostaria** da parte di Evan e degli alleati che incontrerà nel suo cammino.

La storia, nonostante gli eventi tragici della premessa, ha un tono leggero e scherzoso, da favola adatta a grandi e piccini, anche se risulta lievemente inferiore a quella del primo capitolo, pur risultando ben scritta, con qualche colpo di scena non del tutto imprevedibile ma comunque godibile.

Spettacolo in cel-shading

Ni No Kuni 2 è un titolo che mette in mostra in maniera impeccabile l'uso del **cel-shading** (tecnica che simula l'effetto da cartone animato su modelli tridimensionali), sono stati fatti dei notevoli passi avanti rispetto al prequel (che era già notevole su PS3), i personaggi sono animati egregiamente, le **texture**, anche se a volte non sono in altissima risoluzione, sono usate in maniera sapiente e ben si amalgamano nei paesaggi, molto suggestivi e vari, e negli sfondi per creare un vero e proprio **anime interattivo**, e su PS4 Pro e PC a settaggi alti lo spettacolo è garantito; il **frame rate** è tutto sommato buono, con qualche sporadico rallentamento nelle fasi più concitate.

La **colonna sonora** è di altissimo livello, con il tema principale ripreso dal primo capitolo e remixato a seconda dei momenti di gioco, e tracce originali anch'esse notevoli.

Il **doppiaggio in inglese** è anch'esso ottimo, anche se non tutti i dialoghi sono stati doppiati, il che fa storcere un po' il naso, in quanto si passa da un momento all'altro da frasi ben doppiate ad altre in cui dovremo soltanto leggere i sottotitoli (in italiano).

Si nota una certa discrepanza su certi nomi tradotti in maniera differente nella nostra lingua (ad esempio la città di **Ding Dong Dell** è stata tradotta in **Gatmandù** in italiano), quando vengono pronunciati in inglese durante le **cut scene**.

Come nel primo capitolo, vengono utilizzate cadenze di svariate regioni italiane per caratterizzare certi personaggi nella localizzazione nostrana, il che può risultare simpatico, ma quando non è presente il doppiaggio nella nostra lingua dobbiamo per forza di cose leggere i sottotitoli e interpretare gli accenti, e questo crea una uno spiacevole dualismo all'interno del gioco.



Più azione, meno turni

La più **lampante differenza** con il prequel risiede nei **combattimenti**, che adesso non sono più a turni, bensì **in tempo reale**: potremo creare il nostro party utilizzando fino a **3 personaggi**, tutti controllabili e con mosse speciali uniche, avremo a disposizione un tasto per gli attacchi leggeri, uno per quelli pesanti, un tasto per la parata e la schivata, uno per selezionare le magie, un altro per gli attacchi a distanza e infine il salto.

Un'altra novità è l'introduzione dei **Cioffi** (che sostituiscono in un certo modo i **famigli** del primo capitolo), i quali sono degli esserini capaci di lanciare degli incantesimi che ci aiuteranno in battaglia, alcuni cureranno il party, altri lanceranno incantesimi offensivi, altri aumenteranno le difese, e via dicendo.

Potremo usare fino a **4 diverse tipologie di Cioffi in battaglia**, e durante il gioco potremo scoprirne tantissimi.

Anche se il **gameplay** risulta ben strutturato e i comandi funzionano molto bene, i combattimenti risultano di una facilità estrema, il che fa pensare che sia stata una scelta dei programmatori per far sì che il gioco risulti godibile anche ai giocatori più giovani, ma chi cerca una sfida impegnativa rimarrà con l'amaro in bocca.

Le novità non si fermano però al solo sistema di combattimento: in particolare ci sono due nuove modalità, la gestione del regno di Eostaria, in cui potremo costruire edifici con cui potenziare le armi, le armature, le magie e i Cioffi, e potenziare le nostre truppe che ci serviranno nelle **battaglie campali**, le quali sono un mini game dal taglio strategico.

Sono presenti anche delle **missioni secondarie** che allungheranno di molto l'esperienza di gioco, che se si vuole completare al 100% ci vorranno più di un **centinaio di ore (almeno 30 soltanto per la storia principale)**.



Conclusioni

Level-5 fa di nuovo centro con questo splendido jrpg pensato per tutta la famiglia, che stupirà tutti con una **grafica in cel-shading** realizzata ad arte, una **colonna sonora che rimarrà impressa per molto tempo**, e un **ottimo gameplay**, forse troppo facile per i giocatori esperti, ma apprezzabile dai player di ogni expertise.

Pur essendosi persa un po' la magia del primo episodio, *Ni No Kuni II* è una fiaba interattiva che ci sentiamo di consigliare senza riserve, che terrà i giocatori impegnati in un piacevole divertimento per tantissime ore.

[Xenoblade Chronicles 2](#)

Terzo titolo appartenente alla serie **Xenoblade** (dopo *Xenoblade Chronicles* e *Xenoblade chronicles X*), nonché primo ad approdare sulla console ibrida targata Nintendo, **Xenoblade Chronicles 2** è, come i suoi predecessori, un JRPG con elementi che lo distanziano dai classici del genere, in particolar modo un combat system del quale parleremo più approfonditamente a seguire.

Monolith Soft è riuscita a confezionare un'opera mastodontica contando su un team di sole 40 persone, capace di sfornare un gioco che terrà impegnati per almeno 70 ore, necessarie per portare a termine la storia principale, e anche più di un centinaio se si vorrà darsi all'esplorazione e scoprire tutti i segreti presenti nel titolo.

Titani e nuvole

Il gioco è ambientato nel mondo di **Alrest**, coperto interamente da un **mare di nuvole** (chiamato così perché è davvero possibile nuotarci dentro) in cui vivono delle creature mastodontiche chiamate **Titani**, così grandi da essere dei veri e propri continenti abitati da esseri umani (o umanoidi).

Noi vestiremo i panni di **Rex**, giovane protagonista che vive da solo su un titano (da lui chiamato **Nonnetto**) più piccolo degli altri, che ricorda vagamente un drago, sul quale ha costruito una casetta.

Per sopravvivere, il nostro eroe recupera oggetti e tesori sperduti nel mare di nuvole usando una tuta da palombaro, per poi vendere il ricavato alla gilda dell'**Argentum** (luogo di scambio per i recuperatori "marini"): proprio qui parteciperà a una missione di recupero insieme a un gruppo chiamato **Torna**, il cui obiettivo sarà recuperare un misterioso artefatto chiamato l'**Aegis**.

Da qui in poi inizia la vera avventura, con numerosi colpi di scena, che ci terrà col fiato sospeso fino alla fine.

Anche se la storia risulta essere ben raccontata e profonda, a volte cade nel ridicolo: assistere a scene pseudoromantiche tra una donna seminuda dalle forme procaci e un bimbo di pressapoco 10 anni smorza parecchio la credibilità e l'immedesimazione, almeno in noi occidentali.

In giro per Alrest

Xenoblade Chronicles 2 è un gioco open world tecnicamente ben realizzato ma con alcune sbavature, che saltano all'occhio soprattutto nella modalità portatile, nella quale la risoluzione e il dettaglio calano bruscamente rispetto alla modalità docked. Il mondo di gioco è molto vasto, con degli scorci davvero notevoli e tanti poligoni in movimento, si potrebbe stentare a credere che giri su una console considerata poco performante come **Switch**: a tanta meraviglia però a volte si alternano lati negativi, texture in bassissima risoluzione e frame rate ballerino specialmente in posti affollati.

I personaggi principali sono modellati egregiamente, ma il loro design a volte esagerato potrebbe non piacere a tutti, i personaggi secondari invece sono quasi del tutto anonimi, e capita di vedere lo stesso modello ripetuto più volte anche nella stessa città.

A un comparto **grafico** decisamente buono si affianca un comparto **audio** all'altezza: le musiche composte in gran parte da **Yasunori Mitsuda** sono belle e orecchiabili e si adattano bene ai momenti del gioco, anche se a parere di chi scrive non raggiungono l'eccellenza di altri JRPG usciti nello stesso anno (vedi [Nier: Automata](#)).

Il **doppiaggio in inglese** è di buona fattura, ma a volte diventa caotico quando più personaggi parlano durante i combattimenti e ripetono di continuo le stesse frasi che si sovrappongono tra loro: vien voglia quasi di disattivare le voci dalla frustrazione, mentre con il doppiaggio giapponese l'effetto è minore.

I sottotitoli in italiano sono in gran parte buoni, ma alcune parole sono tradotte in maniera discutibile ("ductor" e "gladius" da "driver" e "blade", ad esempio) e stonano quando i personaggi le pronunciano in inglese mentre noi sullo schermo stiamo a leggere tutt'altro.

Verso l'Elysium

Xenoblade Chronicles 2 ha sicuramente tanti lati positivi, ma il migliore in assoluto è il **combat system**, molto profondo e sfaccettato: per comprenderlo fino in fondo ci vorrà tanta pratica, ma alla fine regalerà molte soddisfazioni.

Avremo a disposizione un party di **3 personaggi** che saranno i nostri **Ductor**, ognuno dei quali potrà scegliere 3 **Gladius** (entità che rappresentano le proiezioni in forma umanoide dell'arma che sta impugnando il loro Ductor); ogni Gladius avrà a disposizione un moveset unico appartenente all'arma che rappresenta. Non solo, avrà anche **un elemento** che lo contraddistingue (aria, acqua, terra, fuoco, ghiaccio, elettricità, luce, oscurità), **tre mosse normali** che a volte possono infliggere stati alterati (fiaccamento, atterramento, lancio e schianto) e una **mossa speciale** appartenente all'elemento del Gladius.

I nemici saranno più vulnerabili agli attacchi quando si trovano in uno stato alterato, e quando colpiti da una mossa speciale (che si carica eseguendo gli attacchi normali) si aprirà un diagramma che ci indicherà gli elementi delle mosse speciali da eseguire in seguito per eseguire una **combo**. Se si riuscirà a completare una combo di mosse speciali, si verrà e formare una sfera appartenente all'elemento dell'ultima mossa speciale eseguita, la quale girerà attorno al mostro, eseguendo altre combo con elementi differenti si creeranno altre sfere, che potranno essere distrutte eseguendo un attacco a catena (quando le tre barre nella parte alta a sinistra dello schermo si illumineranno). Più alto il numero di sfere distrutte, più grande sarà il danno arrecato al mostro.

Un combat system così complesso (mi sono sforzato di semplificarlo il più possibile) potrebbe scoraggiare i neofiti, ma con la pratica tutto diverrà più semplice e divertente.

Ci sono **38 Gladius** rari da collezionare, molto più forti di quelli comuni, e che possono essere scoperti durante la storia principale oppure portando a termine qualche missione secondaria, o

ancora tramite degli oggetti lasciati cadere dai mostri o trovati dentro qualche scrigno. Ogni Gladius può essere potenziato tramite un albero delle abilità che sbloccherà i potenziamenti una volta soddisfatti determinati requisiti, come ad esempio eseguire un certo numero di mosse speciali oppure guarire gli alleati e via dicendo. Oltre alla storia principale, ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare, mini giochi e tanti mostri da combattere, alcuni dei quali di livello molto superiore al boss finale. Insomma una quantità non indifferente di cose da fare e centinaia di ore necessarie per farle tutte.



Conclusioni

Monolith Soft ha sfornato un gioco mastodontico e spremuto come un limone l'ibrida targata **Nintendo**, la quale può fregiarsi di un'altra killer application che offre centinaia di ore di gioco, un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto, un combat system complesso e gratificante e una storia appassionante e profonda, i cui difetti non inficiano, se non in minima parte, la godibilità del titolo.

[Atlus chiede ai propri fan quali titoli sviluppare e su quale piattaforma](#)

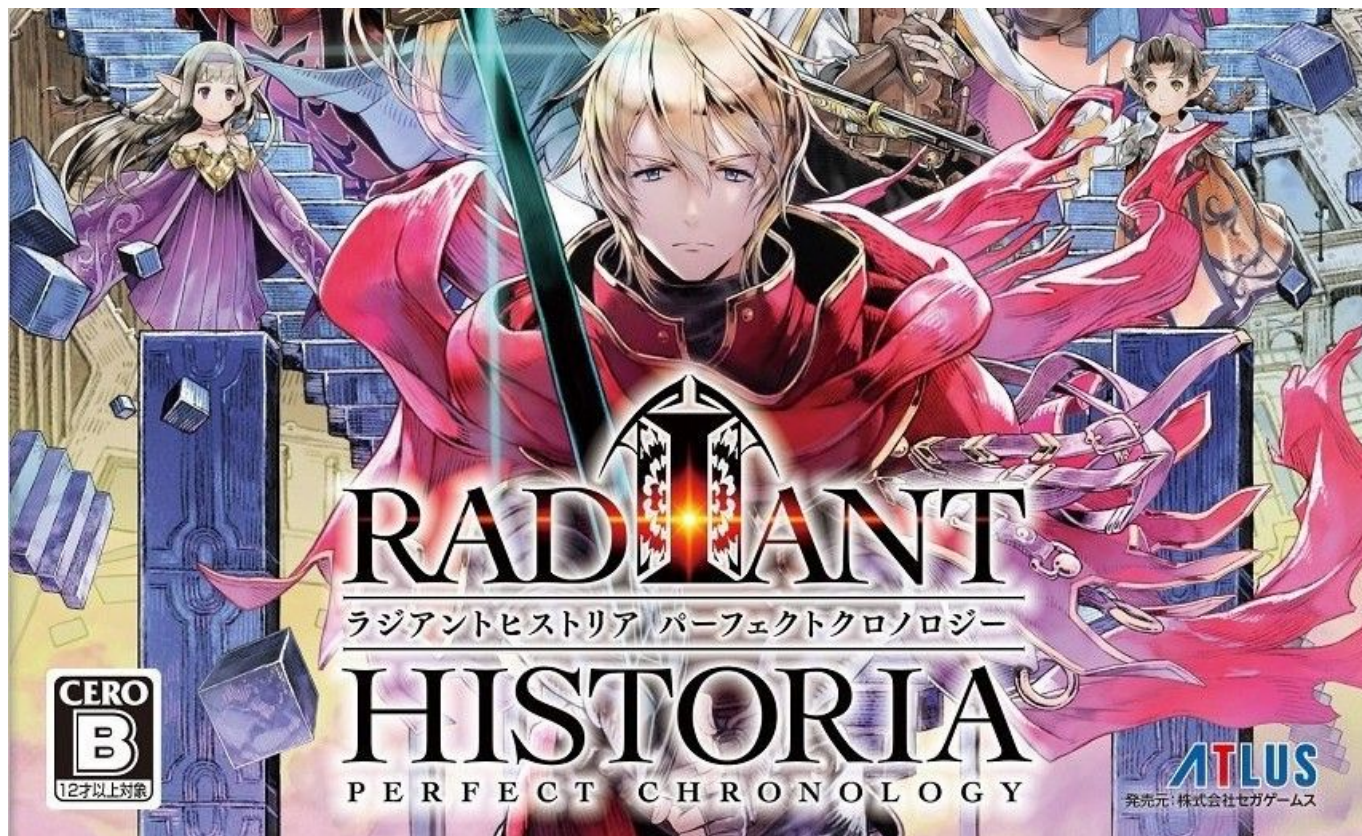
Oggi **Atlus** ha rilasciato un lunghissimo questionario rivolto ai fan. Nonostante sia in giapponese, è importante sapere di cosa si tratta dato che riguarda il rilascio di nuovi titoli sulle diverse piattaforme, tra cui un nuovo capitolo della saga **Persona**, un picchiaduro, un RPG online o, più

semplicemente, **Persona 6**. Oltre a ciò, sono presenti domande che riguardano le saghe di **Etrian Odyssey**, **Digital Devil Saga**, **Devil Survivor**, **Shin Megami Tensei**, e tutti i capitoli dedicati a **Persona**. Per tutte queste opzioni dovranno essere specificate le console di rilascio. Le domande successive indicano di esprimere la propria opinione riguardo alla creazione di alcuni spin-off dei giochi Atlus creati, però, da altri sviluppatori. I titoli della lista sono **Soul Hackers**, **Devil Summoner**, **Devil Survivor**, i picchiaduro della saga **Persona**, i **Persona Dancing All Night**, **Persona Q**, **Etrian Odyssey**, la saga principale di **Persona** e di **Shin Megami Tensei**. La domanda successiva riguarda un dubbio di Atlus se sviluppare o meno una nuova IP, una saga numerata o, ancora, degli spin-off delle proprie serie principali, un remake, o magari un *porting* di vecchi titoli sulle nuove console. È presente anche l'idea di creare delle serie animate o collaborazioni con altre compagnie. Nel momento in cui si deciderà di rispondere "la creazione di una nuova IP", verrà richiesto anche lo sviluppatore, scegliendo tra diversi studi, come ad esempio il team di **Shin Megami Tensei**, il nuovo **Studio Zero**, il team di **Persona**, **Vanillaware** o il team di **Etrian Odyssey**. Infine, ma non meno importante, verrà chiesto nuovamente su quali piattaforme rilasciare i nuovi titoli, da scegliere tra **PS4**, **Playstation VR**, **PS Vita**, **3DS**, **Nintendo Switch**, **Smartphone** oppure una nuova console che potrebbe arrivare in futuro. Terminato il questionario, troverete una sorpresa dai **Phantom Thieves**: sarà un piccolo *artwork* riguardante un gioco in uscita dello Studio Zero chiamato **Project Re Fantasy**.

Fonte: [Dualshockers](#).

[Radiant Historia: Perfect Chronology vende 25.000 copie in Giappone](#)

Radiant Historia: Perfect Chronology, remake per 3DS dell'omonimo titolo uscito nel 2010, ha fatto il suo debutto in Giappone il 29 Giugno. **Media Create**, ovvero il tracker delle vendite, ha confermato la vendita di ben **24.596 copie** nella sola prima settimana. Il gioco originale, ovvero **Radiant Historia** per Nintendo DS, uscì il **3 Novembre 2010** e vendette ben **32.807 copie**. Il titolo si piazza al primo posto nelle vendite della settimana che va dal 29 Giugno al 2 Luglio 2017.



Di seguito riportiamo la lista stilata da Media Create:

1. **[3DS] Radiant Historia: Perfect Chronology (Atlus) {2017-06-29} - 24,596 / NEW**
2. **[NSW] Arms (Nintendo) {2017-06-16} -19,307 / 148,707**
3. **[NSW] Mario Kart 8 Deluxe (Nintendo) {2017-04-28} - 14,423 / 550,059**
4. **[PSV] Osomatsu-San: The Game - Hang-Up Finding Employment Advice - Dead or Work (Idea Factory) {2017-06-29} -11,579 / NEW**
5. **[PS4] Portal Knights (Spike Chunsoft) {2017-06-29} -11,498 / NEW**
6. **[3DS] The Alliance Alive (FuRyu) {2017-06-22} -10,085 / 36,506**
7. **[NSW] The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo) {2017-03-03} - 9,144 / 522,182**
8. **[3DS] Monster Hunter Double Cross (Capcom) {2017-03-18} - 6,003 / 1,534,666**
9. **[NSW] LEGO City Undercover (Warner Entertainment Japan) {2017-06-29} - 5,351 / NEW**
10. **[PS4] Grand Theft Auto V [New Price Edition] (Take-Two Interactive Japan) {2015-10-08} - 3,927 / 357,211**
11. **[PS4] Ys VIII: Lacrimosa of Dana (Nihon Falcom) {2017-05-25} - 3,681 / 56,687**
12. **[PS4] Call of Duty: Black Ops III - Game of the Year Edition <Call of Duty: Black Ops III \ Call of Duty: Black Ops III - Awakening \ Call of Duty: Black Ops III - Eclipse \ Call of Duty: Black Ops III - Descent \ Call of Duty: Black Ops III - Salvation> (Sony Interactive Entertainment) {2017-06-29} - 3,244 / NEW**
13. **[PSV] Minecraft: PlayStation Vita Edition (Sony Computer Entertainment) {2015-03-19} - 3,175 / 1,170,416**
14. **[PSV] Tsumigui: Sen no Noroi, Sen no Inori for V (Dramatic Create) {2017-06-29} - 3,105 / NEW**
15. **[3DS] Pokemon Sun / Moon (Pokemon Co.) {2016-11-18} - 3,069 / 3,281,483**
16. **[PSV] Karumaruka Circle (Entergram) {2017-06-29} - 2,937 / NEW**
17. **[3DS] Animal Crossing: New Leaf - Welcome amiibo (Nintendo) {2016-11-23} - 2,880 / 195,892**

18. [3DS] *Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission X* (Bandai Namco Games) {2017-04-27} - 2,764 / 172,897
19. [PS4] *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* (Ubisoft) {2015-12-10} - 2,575 / 208,764
20. [3DS] *Super Mario Maker for Nintendo 3DS* (Nintendo) {2016-12-01} - 2,470 / 1,057,256

Radiant Historia: Perfect Chronology uscirà a inizio 2018 in Nord America e in Europa.

Cosmic Star Heroine

Cosmic Star Heroine è un rpg sviluppato da **Zeboyd Games** nato come progetto kickstarter nel 2013 e con forti ispirazioni allo stile jrpg tipico degli anni '90 (*Phantasy Star*, *Chrono Trigger*, per fare un paio di esempi) rigorosamente in 2D e sviluppato in pixel art. Sembra quasi di giocare un titolo per Super Nintendo, cosa che può anche non piacere a tutti, come anche il fatto che il titolo sia disponibile solamente in lingua inglese, fattore che non di rado è causa del malcontento di molti nostri connazionali.



Storia

Il gioco narra le vicende di **Alyssa L'Salle**, agente del Governo che, nel corso di un'indagine, scopre una cospirazione atta a distruggere la galassia.

La storia si rivela man mano poco ispirata e zeppa di cliché, al punto da rischiare di annoiare e da far venir voglia non di rado di saltare la maggior parte dei dialoghi (quasi totalmente inutili) e di

continuare per cercare qualcosa di interessante che in realtà non si presenterà quasi mai: i comprimari del gioco sono, infatti, caratterizzati poco e nulla, risultando più interessanti per le loro abilità in combattimento che per il loro background.



Gameplay

Il **combat system** è uno dei punti forti di *Cosmic Star Heroes*, risultando, al contrario della storyline, molto curato e non banale; si potrà usare soltanto un'abilità alla volta, per poi ricaricarle tutte usando un'altra abilità. In caso contrario, non si potrà far altro che passare il turno. Dopo un certo numero di turni, uno dei quattro personaggi controllabili potrà entrare in "hyper mode" e fare molto più danno grazie alle proprie abilità: una buona tecnica è in questo caso aspettare e utilizzare l'abilità adatta, quella alla quale il singolo nemico è più vulnerabile.

Tutto ciò potrebbe risultare frustrante a volte, perché bisogna tenere conto di tanti fattori ed essere dotati, anche in questo caso, della giusta dose di pazienza (ma qui, a differenza della storia, che può frustrare per eccesso di noia, è proprio una questione di meccanismo di gioco: a qualcuno potrebbe anche piacere). Un altro punto che non piacerà a molti - ma qui non parliamo di un vero e proprio difetto - è la mancanza di salvataggio automatico, fattore che deve portare il giocatore a salvare spesso per non trovarsi a ripetere parti di gioco già superate in precedenza.



Grafica e sonoro

Dal punto di vista grafico, il team di **Zeboyd games** è tutto sommato riuscito nell'intento di ricreare l'atmosfera degli anni '90, con sprite colorati e gradevoli da vedere e musiche con effetti synth che sembrano uscite da una console retro; purtroppo, però, è possibile incappare, nel corso gioco, in qualche bug che costringe il giocatore a caricare un salvataggio precedente (a me è capitato diverse volte, aumentando il senso di frustrazione di cui sopra), e questo è appesantito da caricamenti lunghi e alcuni crash all'avvio.



Conclusioni

Ci troviamo di fronte a un gioco discreto, penalizzato da problemi tecnici e da una storia che, purtroppo, non decolla e non rimane, e che ha la sfortuna di essere uscito in un periodo in cui deve confrontarsi con un mostro sacro dei jrpg come *Persona 5*. Consigliato a chi proprio non può fare a meno della grafica in pixel art e a chi voglia immergersi nostalgicamente nell'atmosfera degli anni '90; chi non abbia quest'esigenza, è meglio che forse cerchi altri titoli che, nel genere, non ci faranno sentire la mancanza di *Cosmic Star Heroine*.