

Extinction - Processo per Direttissima

Dopo aver giocato, streammato e recensito *Attack on Titan 2*, mai ci saremmo aspettati di mettere le mani su titolo tanto simile quanto diverso e capace di farci apprezzare ancor di più quanto prodotto da **Omega Force**. *Extinction* di **Iron Galaxy**, software house specializzata in consulenza tecnica e porting, risulta essere un minestrone di elementi presenti in altre produzioni, dal già citato *Attack on Titan* a *Shadow of the Colossus*, in cui alla fine nulla sembra funzionare a dovere.

Isayama chi?

I **Ravenii**, un popolo costituito da orchi di varia natura, stanno mettendo a ferro e fuoco gli ultimi avamposti umani, ormai costretti a vivere nella paura di essere annientati definitivamente. Alcuni di questi "orchi" raggiungono dimensioni spropositate, in grado di distruggere in un sol colpo intere città. Sarà **Avil, ultima Sentinella rimasta**, a difendere quel che resta dell'umanità. Questo è in sostanza l'incipit di una trama raccontata attraverso cutscene animate con discreta qualità e alcuni dialoghi presenti soprattutto all'inizio di ogni missione. Lo spirito del mangaka di *Attack on Titan* è ampiamente visibile, ma *Extinction* non cerca nemmeno di nascondere la propria mancanza di originalità. Tutta la narrazione risulta alquanto scialba, basata su cliché dal sapore amaro, e avanza senza picchi particolari fino alla sua conclusione. Le storie di Avil, della sua compagna d'armi e del suo clan sono davvero poco approfondite, quanto basta per far proseguire le vicende, della durata di circa otto ore.

A far da contorno alla campagna principale sono presenti alcune modalità basate sullo sfruttamento delle classifiche online, costituite dal punteggio ottenuto in ogni missione: **Sfide del giorno**, **Sopravvivenza** ed **Estinzione** non sono comunque sufficienti a portare quella varietà che tanto servirebbe a questo titolo.



E quindi?

Ricordando che si tratta di un titolo dal prezzo di ben **60€**, quello che *Extinction* ha da offrire in termini di gameplay è veramente basilare. Le varie missioni, generate automaticamente la maggior parte delle volte, utilizzano pochi *asset*, dalle quali deriva una certa ripetitività. Ogni missione presenta obiettivi secondari diversi che, una volta raggiunti, aumentano il punteggio base, premettendo quindi di acquistare i tanto agognati potenziamenti. Che poi agognati mica tanto, perché è possibile terminare la campagna con Avil fresco fresco di ritorno dalle battaglie, e questo segna uno dei tanti punti dolenti del gioco. Il gameplay risulta poco equilibrato, sia per quanto concerne la difficoltà sia per quanto riguardo i Ravenii che dovremmo affrontare: la loro particolarità sta nel possedere **set di armature uniformi o costituite da pezzi provenienti da diversi set**. Ogni armatura ha il suo punto debole ma la loro posizione e tipologia estremamente randomica rende la difficoltà di alcune missioni mal gestita, diventando troppo semplice o proibitiva in base al tipo di Ravenii apparso. Se questo elemento risulta, in fin dei conti, l'unico spunto di varietà concesso dal gioco, è anche vero che la frustrazione è sempre dietro l'angolo, con la sensazione di non aver alcun controllo su quanto stia avvenendo.

Ma come si abbattono questi giganti? Essenzialmente la procedura è comune per tutti i Ravenii: ci si dirige verso l'obiettivo, si mozza la gamba per bloccarne l'avanzata, si fa in modo che la barra di esecuzione della nostra arma si riempia, si mozza loro la testa e avanti un altro. Se nella prima ora di gioco tutto questo può risultare a tratti esaltante, ci si accorge subito che non basta trovarsi davanti una manciata di armature diverse per creare grosse difficoltà - a patto di non trovarsi nelle frustranti **Tower Defense** - e non aiutano di certo Avil e il suo risicato moveset o la gestione delle collisioni e della fisica; tutti questi elementi creano un certo disturbo, rendendo il gioco difficile per i motivi sbagliati. Poiché un Ravenii è capace di uccidervi in un sol colpo - e volendo ci sta - non sono state studiate adeguate contromisure: la schivata per esempio va bene per i più piccoli ma contro i giganti è essenzialmente inutile. Vi capiterà di morire anche senza esser toccati (e non c'entra

l'onda d'urto) trasformando il gioco in un **trial & error** senza sosta.

Anche i movimenti, benché fluidi, a volte risultano problematici: siamo sì in grado di muoverci tra i tetti, scalare edifici e balzare in aria ma, anche qui, sarà il caso a decidere dove e come atterrerete. Se non volete chiamarlo "caso", potete chiamarlo "estrema imprecisione di input dei comandi".



Non vale la candela

Lo stile adottato ricorda da vicino quanto visto in **Fortnite**, con un *cel-shading* ben fatto e soprattutto molto pulito. Tutto risulta abbastanza fluido e senza problemi particolari: sicuramente la loro esperienza è stata ben sfruttata, portando un gioco senza problemi rilevanti; texture, shader e luci sono di buona qualità ma senza toccare picchi particolari; solo un po' di pop-up qua e là, ma nulla che comprometta l'esperienza di gioco.

Meno rilevante è il comparto audio che non si avvale di effetti sonori particolarmente suggestivi e il doppiaggio (inglese) solo discreto.



In conclusione

Extinction è in fin dei conti una bozza di un gioco che chissà, magari in futuro troveremo sugli scaffali. Le poche buone idee sono prese in prestito da altre produzioni, che non è un male di per sé, ma non aggiunge nulla di proprio per dare quel tocco di originalità che serve. Storia banale, gameplay abbozzato e a tratti frustrante sono avvolti da un comparto tecnico sufficiente ma che non solleva particolarmente le sorti del lavoro di Iron Galaxy.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Attack on Titan 2 - JÄGER!](#)

Attack on Titan - o **Shingeki no Kyojin** per i più pignoli - è stato un fulmine a ciel sereno: l'opera di **Hajime Isayama** ha subito conquistato il Giappone, diventando vero e proprio cult e piazzandosi nelle zone alte della classifica dei manga più venduti. A dare man forte al successo ci ha poi pensato l'**anime**, prodotto da **Wit Studio**, capace di rendere al meglio ed esaltare quanto avvenuto nel

manga, restando fedele all'idea originale.

Nonostante il target sia rivolto ai ragazzi (*shonen*), è un'opera a tutto tondo, volta a esplorare le profonde paure dell'uomo e come questo si pone alle più grandi difficoltà, quelle dalle quali sembra non esserci via di scampo. Lo stile, così come la qualità della narrazione, sono valsi a Isayama numerosi riconoscimenti, elevandolo a uno dei migliori autori degli ultimi anni.

Ovviamente non poteva mancare una trasposizione videoludica: ***Shingeki no kyojin: Hangeki no tsubasa*** e altri titoli per Nintendo 3DS, ma soprattutto ***Attack on Titan: Wings of Freedom***, hanno permesso di provare "in prima persona" l'ebbrezza del movimento tridimensionale, prendendo le vesti dei protagonisti della saga.

Attack on Titan 2 non è solo un sequel ma rappresenta la presa di coscienza di **Omega Force** di avere tra le mani un brand dal grande potenziale. Ecco quindi che tutte le feature del gioco precedente sono state potenziate, trasformando questo titolo quasi in un vero e proprio reboot. Ma vediamo tutto più nel dettaglio.

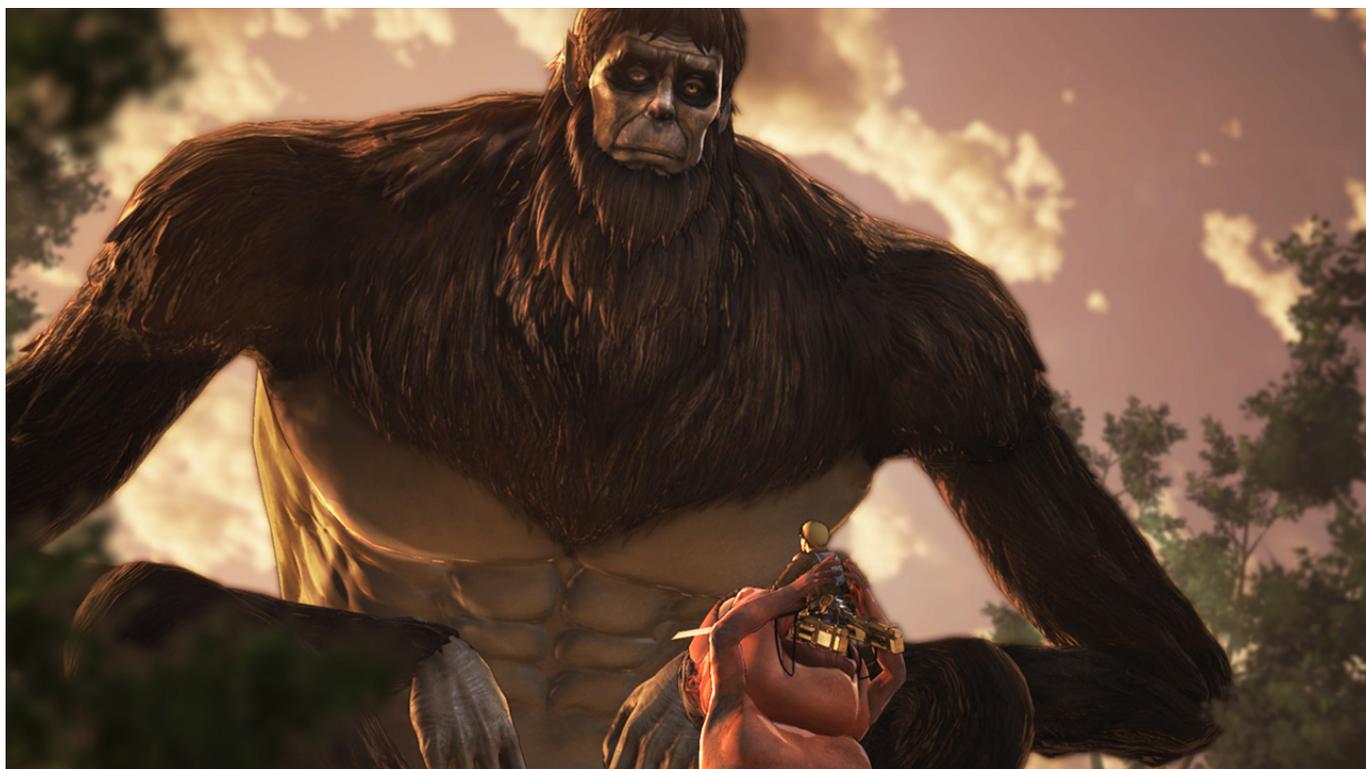


Io sono Nessuno

Le vicende di ***Attack on Titan*** si svolgono in un mondo ormai tenuto sotto assedio dai misteriosi quanto temuti Giganti, esseri divoratori di uomini nonostante non gli servano come nutrimento. Quel che resta dell'umanità è arroccato in un'unica immensa città costituita da tre mura concentriche alte 50 metri (**Maria, Rose e Sina**) e sostenuta da tre corpi militari atti a proteggere le stesse mura e i cittadini: il **Corpo di Guarnigione**, il **Corpo di Gendarmeria** e il protagonista principale di manga e anime, il **Corpo di Ricerca**. Dopo 100 anni di pace, l'apparizione del **Gigante Colossale** e del **Gigante Corazzato** riporteranno scompiglio nell'umanità, ed è da qui che partiranno tutte le vicende. ***Attack on Titan 2*** riprende interamente la narrazione dall'inizio, ma utilizzando un nuovo punto di vista dato dalla creazione di un nostro personaggio che avrà un suo background e interagirà

con il cast del manga. Questo espediente mitiga un po' l'effetto di "già visto" derivante dall'aver giocato gli stessi eventi nel capitolo precedente **Wings of Freedom**, portando nuova luce ma forzando anche alcuni eventi che invece hanno seguito tutt'altro percorso. Il racconto in generale rimane abbastanza fedele nonostante un'evidente censura, grazie all'utilizzo di buone *cutscene* che riproducono quasi alla perfezione i momenti salienti dell'anime, fino al termine della seconda stagione. Dunque, niente utilizzo dei nostri beniamini con le loro peculiarità, (come, per esempio, la potentissima trasformazione in Gigante) relegate alla **Modalità Alternativa**, in cui potremo scegliere (una volta sbloccati nella campagna principale) ogni personaggio della saga.

Entra in scena anche il **Multiplayer Online**: dalla semplice co-op quattro giocatori in cui il vincitore sarà chi eliminerà il maggior numero di Giganti, una co-op che interessa in parte la modalità storia, ripercorrendone dunque le vicende e infine, l'interessante **Modalità Predatore**, dove guideremo un'orda di Giganti con il solo intento di divorare più umani possibili. Queste modalità funzionano abbastanza bene, con pochi elementi di disturbo come *lag* o disconnessioni improvvise. C'è da dire però, che i giocatori connessi non erano poi così tanti.



Tanta carne al fuoco

La novità più evidente di *Attack on Titan 2* è la **creazione di un proprio alter ego**, personalizzabile in diversi aspetti, da quello fisico al vestiario. La sua creazione consentirà di vivere le vicende da un punto di vista esterno, alla stregua di quanto avvenuto negli ultimi *Dragon Ball Xenoverse*, interagendo con i protagonisti anche attraverso **dialoghi a scelta multipla** che possono plasmare non solo il rapporto con i nostri compagni ma anche il nostro carattere. L'interazione e la vita tranquilla in città sono dunque elementi fondamentali in quanto potremo approfondire certi aspetti caratteriali poco sviluppati in manga e anime ma, soprattutto, una volta aumentato il cosiddetto **grado di amicizia**, verranno sbloccati **perk** che potremmo inserire nel nostro inventario,

migliorando le nostre caratteristiche. I *perk* variano da un aumento degli attributi fisici all'aumento dell'inventario e il loro utilizzo dipenderà esclusivamente dal nostro livello di esperienza.

Oltre a questo, entra in gioco una **maggiore personalizzazione delle armi e degli elementi utili al movimento tridimensionale**, molto più varie rispetto al capitolo precedente e potenziabili una volta acquisito le componenti necessarie, che variano in base alla rarità. Sono tanti quindi gli aspetti di cui tener conto, e in questo *Attack on Titan 2* si dimostra un gioco estremamente ricco e vario, senza considerare i **punti esperienza** derivanti dalla cattura e lo **studio dei Giganti**, le **missioni secondarie** e tanti altri piccoli aspetti che vi lasciamo il gusto di scoprire. Una volta preparato il tutto, saremo pronti a dare battaglia ai tanto temuti Giganti.

Tutto ruota attorno al **movimento tridimensionale**, una delle caratteristiche fondanti del brand e veramente spettacolare a vedersi, portando una certa fluidità e teatralità nelle azioni di manga e anime. Renderlo in un videogioco non è un compito semplice in quanto sono tanti gli elementi che devono coincidere per rendere l'esperienza poco frustrante: una buona gestione di fisica e telecamere, risposta dei comandi e via dicendo, sono fondamentali e, fortunatamente, vista anche l'esperienza derivante dal capitolo precedente, l'insieme funziona abbastanza bene.

Il **gameplay** risulta estremamente dinamico, ci fermeremo solo per sostituire **le lame e le bombole di gas** consumate durante il corso della battaglia. Grazie ai **rampini** potremmo arrampicarci dappertutto con estrema facilità e sfruttare **l'effetto dondolo**, permettendo di muoverci velocemente da un punto a un altro della mappa come un novello Tarzan o Spider-Man, a voi la scelta. Tutto ciò non è ovviamente possibile in campo aperto, dove l'utilizzo del nostro fedele cavallo sostituirà il movimento tridimensionale che sarà nuovamente disponibile non appena avvistato il nostro bersaglio.

Questi movimenti fanno da preludio allo scontro con i Giganti, diversi per altezza e movimenti e quindi capace di variare il giusto i combattimenti, colpendo il loro unico **punto debole dietro la nuca**. Di altra pasta sono i boss, dal Gigante Femmina a quello Corazzato, terrificanti e davvero difficili da abbattere. Fortunatamente verranno in aiuto i nostri compagni, richiamabili attraverso il dorsale sinistro, e a cui potremmo impartire l'ordine di attaccare, di catturare o di potenziarci, in relazione alle loro caratteristiche base. Formare un **team adeguato** in base ai loro attributi, aiuterà - e non poco - la nostra sopravvivenza. Un ulteriore aiuto arriva dalla costruzione di determinate edifici, come cannoni automatici e manuali, recupero materiali e tanto altro.



Col tempo migliora

Nonostante il titolo mostri una certa beltà nel restituire al meglio i contenuti dell'anime, migliorando in generale quanto visto nel capitolo precedente, non si può che storcere il naso di fronte ad alcuni deficit tecnici: prima di tutto il **framerate**, mai stabile, soprattutto nei momenti più concitati. Una volta circondati da Giganti e NPC, i frame saranno fin troppo ballerini, provocando a volte disagio, visto che il movimento tridimensionale esige la massima fluidità per eseguire al meglio manovre fondamentali per l'eliminazione o il mettersi al riparo dai nemici. Ma è un po' tutto il gioco a risultare **poco rifinito**, e ciò è visibile anche dall'utilizzo di filtri che faticano a "pulire" quanto vediamo a schermo e l'**eccessivo pop-up** anche da distanze ridicole, senza parlare di bug e *glitch* di vario tipo. Anche la **gestione della fisica** non risulta perfetta, comportando imprecisione nelle movenze e di conseguenza frustrazione del giocatore.

C'è da dire però che la resa generale risulta abbastanza gradevole: tutto, dagli ambienti sino ai Giganti e le loro movenze e fattezze sono ben riprodotti, dando effettivamente la sensazione di trovarci all'interno del manga di Isayama. Da lodare l'**enorme varietà dei Giganti**, mentre si poteva far qualcosa in più sui **modelli dei comprimari e dei cittadini**, davvero troppo pochi.

Sul **piano audio**, spiccano le **voci del cast originale** dell'anime, che svolgono un ottimo lavoro nonostante il "trasporto" da un medium all'altro, e anche le **musiche** finalmente rendono giustizia all'opera originale, anche se siamo ben lontani dalle vette toccate dalle puntate animate.

A completare il tutto un **comparto sonoro preciso** e in grado di riprodurre egregiamente tutti i suoni che ormai siamo abituati a sentire, dalla fuoriuscita dei rampini ai colpi di spada che trafiggono la nostra vittima.



In conclusione

Attack on Titan 2, nonostante qualche difetto, riesce a portare avanti il progetto videoludico del manga di Isayama. L'espedito dell'ater ego del giocatore funziona discretamente bene, fornendo il più delle volte un nuovo punto di vista delle vicende e soprattutto un approfondimento della caratterizzazione dei personaggi. Un gameplay capace di regalare momenti esaltanti, chiudendo un occhio su alcune mancate rifiniture, restituiscono agli appassionati e non, le gesta del **Corpo di Ricerca** in tutte le sue sfumature, diventando un titolo imprescindibile per i fan dell'opera di Isayama.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Warriors All-Stars

Omega Force non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e *Warriors All-Stars* ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno

impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su ***Dragon Quest Heroes***, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente (***Samurai Warriors: Spirit of Sanada*** è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



Conclusioni

Warriors All-Stars è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente, sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.

[Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#)

Sebbene sembri, a un primo sguardo, il solito **musou** che **Koei Tecmo** e **Omega Force** ci propongono da circa 20 anni, **Samurai Warriors: Spirit of Sanada** offre delle chicche che, a suo modo, lo rendono unico.

Il gioco in questione è uno spinoff della serie *Samurai Warriors*, che a sua volta è uno spin-off della serie **Dinasty Warriors** (*Shin Sangoku Musou* in Giappone, da qui ha origine appunto la parola che ne identifica il genere di appartenenza).



Storia

La storia è incentrata sulla vita di **Masayuki Sanada**, e ne percorre le varie fasi fino alla morte, per poi incentrarsi sulla vita del più famoso figlio **Yukimura**; verremo a conoscere quindi il loro punto di vista nella guerra per il dominio del Giappone dell'**epoca Sengoku**, oltre a molte personalità del periodo che potremo utilizzare come alleati, o che saranno nostri nemici nelle battaglie secondarie (in tutto ci sono 61 personaggi giocabili). Di ogni personaggio potremo leggere una scheda dettagliata che ci racconterà la loro storia, e peccato che nel gioco non sia disponibile la lingua italiana, perché una simile mole di testo in sola inglese può rappresentare un vero problema per chi non ha dimestichezza con la lingua.



Gameplay

Le novità principali rispetto agli altri **musou** consistono nell'esplorazione di villaggi o città e nei mini giochi all'interno di esse: si può pescare, coltivare, visitare il **dojo** per imparare nuove tecniche, prendere il tè con un alleato per rafforzare il legame, visitare l'archivio per rivivere eventi passati, visitare il fabbro per aumentare la potenza delle armi e, infine, visitare vari negozi.

Un'altra importante novità è rappresentata dai cosiddetti "**six coins**" (che raffigurano il simbolo del clan Sanada): parlando con gli alleati a volte guadagneremo dei punti che riempiranno le sei monete, ognuna delle quali rappresenta uno stratagemma da usare in battaglia, il quale ci faciliterà la missione che stiamo affrontando, a volte curando le nostre ferite o quelle degli alleati, a volte dandoci un bonus alla velocità, e via dicendo.

Il **combat system** invece è quello a cui siamo abituati da sempre, che si incentra più sulla spettacolarità che sulla tecnica vera e propria: sebbene sia possibile imparare tantissime tecniche, si può completare il gioco facendo sempre le stesse combinazioni di mosse, il che può risultare alla lunga monotono per chi è nuovo al genere o non lo ama.



Grafica e Sonoro

L'aspetto tecnico del gioco non è dei migliori: la modellazione dei personaggi è discreta, mentre tutto il resto è piatto e con una densità poligonale bassa, le textures sono spesso in bassa risoluzione, insomma, se non fosse per la presenza di centinaia di nemici presenti contemporaneamente, per il frame rate solido e per la spettacolarità degli scontri, ci troveremmo ampiamente sotto la sufficienza.

Il gioco è disponibile su PC e Ps4 e gira a 1080p su PS4 e 4k nativi (uno dei pochissimi giochi a supportarli) su PS4 pro.

Per quanto riguarda il **sonoro**: è stato fatto un discreto lavoro sulle musiche, epiche al punto giusto ma nulla di trascendentale.

I dialoghi sono di buona fattura e ben recitati, anche se disponibili solamente nella lingua giapponese, e gli effetti sonori durante le battaglie sono quelli classici, fra suoni di mischia, cavalli e sferragliare di armi e armature.



Conclusioni

Samurai warriors: Spirit of Sanada è un gioco ricchissimo di contenuti ed è caldamente consigliato a chiunque sia appassionato di storia giapponese e ami il genere musou (e conosca la lingua inglese); la storia principale ci terrà impegnati per una ventina di ore ma, se si vuole completarlo al 100%, ce ne vorranno almeno il doppio.

Se non si ama il genere invece conviene starne alla larga, le novità che apporta il titolo in questione non sono abbastanza a renderlo appetibile a un pubblico più eterogeneo.

[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.