

Lo sforzo profuso da Bandai Namco nel portare in Occidente i videogiochi giapponesi ispirati ad anime e manga sta per fregiarsi della presenza di un nuovo tassello, ovvero il qui presente One Piece Burning Blood, che ho avuto modo di provare durante un evento milanese qualche giorno fa; evento al quale erano presenti anche l'istrionico Koji Nakajima, game producer, e Hirojuki Kaneko, capoccia di Spike Chunsoft, una delle software house dagli occhi a mandorla più prolifiche quando si tratta di partorire titoli di questo genere. Inutile dire che **tutto quanto, in One Piece Burning Blood, ruota attorno al fatto di prendersi a botte da orbi controllando i personaggi più celebri del manga e della serie animata**, a cominciare dai protagonisti indiscussi come Ruffy e Ace, fino a sconfinare a quelli meno conosciuti ma comunque importanti come Eneru, Aokiji e la conturbante Hancock, che si è rivelata fin da subito una delle combattenti più comode da usare, grazie alla sue capacità seduttive in grado di bloccare per qualche secondo qualsiasi velleità offensiva di chi gli sta di fronte.

## UN PIRATA TUTTO NERO

One Piece Burning Blood sarà un picchiaduro classico che più classico non si può, e che **punterà buona parte delle sue fiches sull'immediatezza, sulla spettacolarità dei combattimenti e, in particolare, su spruzzate continue di fan service**. Il fulcro del gameplay ruoterà attorno a combattimenti 3vs3, laddove i personaggi potranno essere pescati da un roster gargantuesco (al momento ne sono stati annunciati 34, ma il numero è probabilmente destinato a salire da qui alla data di lancio) e andranno opportunamente alternati durante gli scontri, sia per preservarne la barra della vita, sia perché uno switch effettuato col giusto tempismo consentirà di attivare una mossa speciale di supporto, capace di affrancare i personaggi in difficoltà dalla morsa del nemico e, magari, ribaltare le sorti della tenzone.



BURNING BLOOD  
RAPPRESENTA LA  
QUINTESSENZA DEL FAN  
SERVICE

Di base, ai classici attacchi rapidi e a quelli potenti si aggiungerà una serie di abilità tipiche di ciascun personaggio. Molti di questi talenti potranno essere attivati sprecando un tassello di una speciale gauge che si riempie dando e prendendo botte, attraverso la pressione di uno dei dorsali contestualmente a uno dei tre tasti principali (la X, sul DualShock 4, servirà invece per saltare). Naturalmente, **un grosso ruolo l'avranno anche i poteri dei Frutti del Diavolo**: i Rogia, in particolare, consentiranno ad alcuni personaggi di assorbire i danni fisici per un breve periodo, o addirittura evitare la perdita di punti vita a causa di alcuni elementi come il fuoco o l'elettricità. **Non mancano nemmeno le trasformazioni, attivabili attraverso la pressione del tasto R3**, ma solo dopo che avremo lasciato caricare al massimo la gauge di cui sopra: è in questi momenti che One Piece Burning Blood

dona il meglio di sé dal punto di vista della spettacolarità visiva, con sequenze animate che paiono tratte direttamente dalla serie a cartoni animati.

## UN TRIPUDIO DI LUCI E COLORI

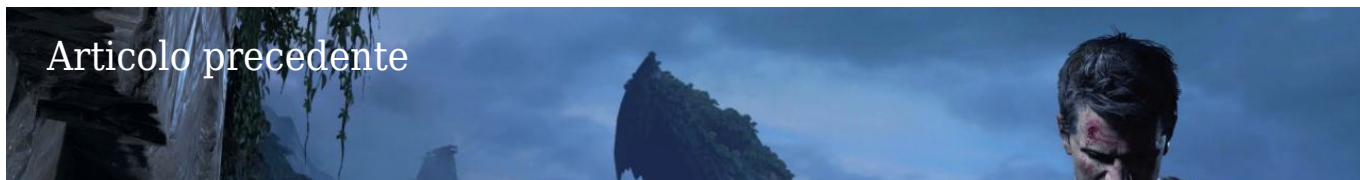
In One Piece Burning Blood ci saranno diverse possibilità per variare al massimo l'esperienza di gioco: tra personaggi di supporto, l'uso di abilità Haki (utili a sfondare la guardia dei Rogia), una modalità versus da affrontare offline e online, e infine la presenza della modalità Guerra Suprema (che conterrà le battaglie e le scene dell'arco di Marineford, con tanto di Barbabianca a menare schiaffoni), beh... **un appassionato della serie non mancherà sicuramente di trovare pane per i propri denti, a patto tuttavia che Spike Chunsoft metta mano ad alcune delle problematiche emerse durante la prova sul campo.** Mi riferisco, in particolare, a una confusione abbastanza marcata che permea molti dei combattimenti, laddove si fatica talvolta a interpretare quello che succede a schermo. L'azione è sempre molto veloce e non aiuta il fatto che la telecamera sia spesso posizionata posteriormente o di tre/quarti rispetto al nostro personaggio. Giocando in due sullo stesso TV diventa complicato, perché lo split-screen toglie via una porzione importante di scenario: certo, si può sempre decidere di non utilizzare lo schermo diviso, una situazione però dove talvolta uno dei due giocatori si ritrova con la telecamera a sfavore, con tutto quello che ne consegue.



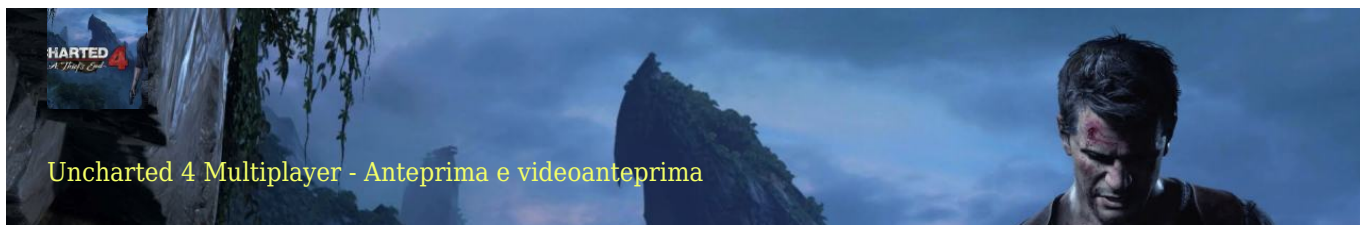
## A VOLTE LA CONFUSIONE HA IL SOPRAVVENTO

Ho anche notato una propensione eccessiva a finire nel ginepraio delle juggle, senza che ci sia modo di uscirne se non attendendo di riprendere finalmente il controllo del personaggio, ma questo è probabilmente dovuto alla poca dimestichezza con il combat system di One Piece Burning Blood; toccherà tornare sull'argomento in sede di recensione e dopo averci passato sopra un congruo numero di ore, una volta che il gioco sarà a scaffale. A tal proposito, vi informo che **One Piece Burning Blood uscirà su Xbox One, PS4 e PSVita il 3 giugno prossimo**; la versione PC, che verrà distribuita solo in formato digital, farà la sua comparsa lo stesso mese, anche se non è ancora stata annunciata una data precisa. Nel caso, stay tuned.

[Articolo precedente](#)







Uncharted 4 Multiplayer - Anteprima e videoanteprima



Articolo successivo

The Division - Diari da Manhattan - Giorno #1

