

Quando uscì Bravelly Default, a fine 2012 in Giappone e un anno dopo da noi, furono in tanti a gridare al capolavoro. In quel frangente il team di sviluppo riuscì a salvaguardare i canoni classici dei J-RPG a turni, introducendo tuttavia un nuovo meccanismo nei combattimenti che, come accadde a suo tempo con l'uovo di Colombo, venne da chiedersi come mai nessuno ci avesse pensato prima. Un combat system rispettoso del passato e al contempo innovativo, accompagnato da una buona storia e da tanta, tanta esplorazione. Bravelly Default, stando ai dati labili di VgChartz, avrebbe venduto un milione e trecentomila copie in tutto il mondo: una cifra non bassa per un titolo per Nintendo 3DS ma nemmeno sufficientemente elevata da garantire la produzione di un seguito. Fortunatamente, **oggi siamo qui a parlare di Bravelly Second: End Layer, di quanto sia bello e di come sia stata brava Square Enix a prendere tutto il buono che c'era e a rimpolparlo di cose,** senza tradire l'essenza del titolo che lo ha preceduto. Facciamo subito un bell'applauso convinto e gaudioso.

## BRAVELLY SECOND, OVVERO NON SEMPRE TOCCA A TE

Prima di addentrarmi nell'analisi della storia e di tutto il resto lasciate che vi illustri i pregi del fulcro su cui poggiano le basi - solidissime - del combat system. **Se avete già spolpato a dovere la cartuccia di Bravelly Default sapete già come funziona il binomio Brave/Default;** per tutti gli altri occorre un piccolo ripassino. Di base Bravelly Second utilizza un tipico combattimento a turni già visto in un botto di altri giochi di ruolo di matrice orientale, ma lo impreziosisce con due inedite opportunità. Al momento di decidere il da farsi, per ogni personaggio è possibile sia compiere una sola azione, sia spendere preventivamente dei turni (Brave) per metterne in coda altre, che hanno effetto immediato al momento il cui se ne applica lo svolgimento. Naturalmente, così facendo l'interessato dovrà attendere che il suo contatore turni da negativo ritorni a zero, prima di poter muovere nuovamente anche un solo muscolo. Di contro, nulla impedisce di saltare il turno (Default),

mettersi in difesa (accumulando meno danni del normale in caso si venga attaccati) e vomitare successivamente tutta la rabbia accumulata. **Il meccanismo Brave/Dafault è molto semplice concettualmente, ma apre a possibilità tattiche sconosciute nel mondo dei J-RPG**, se si esclude ovviamente il titolo che ha preceduto il qui presente Bravelly Second.

**STREETPASSAMI 'STO BOSS, VAH!**Una delle funzioni più interessanti e inusuali di Bravelly Second riguarda l'uso dello StreetPass. Grazie ad esso è possibile farsi aiutare in battaglia evocando uno degli eroi di un altro giocatore. Allo stesso modo, i nostri amici o chi avremo la sorte di incontrare in metropolitana potrà fare altrettanto con quelli che abbiamo in roster. Ovviamente si tratta di un'abilità è monouso e non se ne può abusare, quindi va usata con estrema cautela e solo nei momenti in cui ce n'è davvero bisogno.

Visto che squadra che vince non si cambia, **gli sviluppatori hanno saggiamente mantenuto inalterato il grosso dell'impalcatura che sostiene il combat system**, compresa la meccanica che consente di congelare il tempo e ottenere un turno extra di tanto in tanto, spendendo uno dei punti cumulabili sia facendo cose, sia lasciando in pausa il 3DS. Ciò che cambia sono le classi, tutte nuove e nel numero di undici, ciascuna capace a modo suo di incastrarsi con le altre attraverso abilità uniche. La Gattomante, per dire, grazie all'uso oculato di alcuni amici felini può assorbire talenti dai nemici e usarli a proprio uso e consumo; il Pasticciere, invece, è una classe di puro supporto che crea manicaretti da dare in pasto agli avversari, così da causare un ventaglio notevole di effetti negativi; di contro, l'Astrologo è l'amico del party cui affidarsi per ottenere buff di ogni tipo. **Ogni classe ha al proprio arco tantissime abilità e sotto-abilità che giocano all'incastro, come la più complessa delle scatole cinesi**: le combinazioni sono infinite e non dubito che, una volta che Bravelly Second sarà disponibile per l'acquisto, i forum di mezzo mondo pulluleranno di giocatori che condivideranno il loro setup alla ricerca della soluzione perfetta. C'è da dire che una costruzione così complessa e vasta ha il problema fondamentale di essere sostanzialmente "non testabile" nella sua interezza: quanto tempo ci

vorrà prima che qualcuno riesca a imbroggiare quelle tre o quattro combinazioni sfuggite agli sviluppatori e che si riveleranno adatte a vincere facile nella maggior parte delle situazioni? Certo, nulla vieta di vedere la cosa come un vero e proprio gioco nel gioco, e in effetti Bravely Second, un po', fa proprio venire la voglia di industriarsi nel tentativo di "romperlo" (nel senso buono del termine, s'intende).



## NON TI PASSA MAI

La storia di Bravely Second è vincolata - per tempi e luoghi - a quella di Bravely Default, visto che le vicende che ci portano a rivisitare il mondo di Luxendarc iniziano due anni e mezzo dopo l'epilogo che abbiamo vissuto nel predecessore. Va detto subito che **il gioco è liberamente fruibile anche da chi Bravely Default l'ha brutalmente ignorato** (sculacciata virtuale del sottoscritto per chi si sente chiamato in causa, eh!), ma che i riferimenti fioccano copiosamente qua e là, senza però impattare mai sulla trama e sulla sua comprensione. Una volta lanciato il gioco la prima volta, peraltro, parte un filmato animato che propone un bel riassuntone delle questioni generali legate ai prodromi della storia, ergo

non c'è proprio bisogno che vi sentiate tagliati fuori, nel caso. I personaggi dialogano spesso tra loro, esplicitando i loro pensieri e, al contempo, erudendo il giocatore su tante cose di Luxendarc e del lore in generale. **La localizzazione dei testi in Italiano è eccellente**, così come va accolta positivamente la possibilità di impostare la lingua giapponese nei numerosissimi dialoghi parlati, in alternativa all'onnipresente Inglese. C'è da dire che anche Bravelly Second non sfugge alla regola tutta orientale della verbosità in alcuni passaggi: sebbene i siparietti tra i personaggi siano sempre gradevoli e ben riusciti, talvolta si ha la sensazione che le cose vadano un po' troppo per le lunghe, e in qualche caso è solo la qualità intrinseca dei dialoghi a frenare l'impulso dello skip.

Parte della mappa e alcune zone del mondo di gioco sono prese pari pari da quelle già viste in Bravelly Default, ma ovviamente rimaneggiate per dare freschezza e pennellare un senso di novità negli occhi dei vecchi avventori. Luxendarc pullula di luoghi da visitare e quest secondarie da aggiungere al journal, sapendo che **alcune di queste ci consentono di mettere in cascina anche le classi inizialmente escluse, ma che erano disponibili nel predecessore**. Attenzione, però, che alla fine di queste missioni tocca fare una scelta tra due, il che costringerà i completisti indefessi a percorrere una seconda run per sbloccare tutto, attraverso il classico sistema del NewGame+ (che porta in seno altre sorprese, ma ciel mi fulminasse se vi spoilerassi quali!).




Nelle  
peregrinazioni  
per il  
mondo  
di  
Bravely  
Second  
succede  
che si  
combatt

a molto, per lo più a causa del sistema di incontri casuali dei nemici, parzialmente evitabile una volta che si sblocca l'aeronave come mezzo di trasporto. Va detto che **attraverso un apposito menu è possibile variare dinamicamente la percentuale di probabilità di innescare un combattimento**, portandola al massimo, ma anche a zero. In qualsiasi momento, quindi, possiamo adeguare questo parametro a seconda delle esigenze, alzandolo a cannone al momento in cui si vuole grindare esperienza, e riducendolo ai minimi termini qualora si voglia esplorare in modo rilassato. Nulla impedisce, ad esempio, di entrare in un dungeon, mettere tutto a zero, aprire tutti gli scrigni (che di solito contengono oggetti utili per affrontare il bestiario di zona), tornare indietro, alzare l'indicatore e fare pulizia proprio sfruttando gli item appena raccolti.

## BELLO DA GIOCARE, BELLO DA VEDERE

Arrivati a questo punto (e dopo aver sbirciato il voto a fondo pagina... ché so che è la prima cosa che avete fatto) avrete già capito che, almeno a mio parere, **siamo di fronte a uno dei migliori J-RPG di questi ultimi anni**. Lo sforzo creativo di Square Enix è stato

importante, sia dal punto di vista della direzione artistica, sia da quello meramente tecnico, visto che Bravelly Second è davvero un piccolo gioiellino e a tratti pare quasi impossibile che sia “solo” un Nintendo 3DS a far girare tutta quella roba. Non parliamo, poi, delle musiche, davvero ben scritte e capaci di sottolineare ogni passaggio in modo coerente con gli accadimenti a schermo: non mi stupirei se, tra qualche anno, alcuni dei brani presenti nella OST di Bravelly Second diventassero dei “must hear” per gli appassionati.



OGNI CLASSE HA  
AL PROPRIO ARCO  
TANTISSIME  
ABILITÀ E SOTTO-  
ABILITÀ CHE  
GIOCANO  
ALL'INCASTRO,  
COME LA PIÙ  
COMPLESSA DELLE  
SCATOLE CINESI

Il lavoro di cesello da parte degli sviluppatori ha coinvolto anche **l'interfaccia, non molto dissimile da quella che avevamo ammirato in Bravelly Default, ma di certo meglio organizzata sotto molti aspetti**, tanto che è possibile maneggiare tra menu e combattimenti anche solo con l'utilizzo della croce direzionale (e quindi affrontare molti passaggi solo con la mano sinistra, mentre con la destra si parla al telefono o si fa altro). Bravelly Second è un titolo complesso da assimilare e le numerose possibilità concesse dal combat system portano in seno la necessità di navigare in tanti menu e sotto-menu; tuttavia, pur mostrando una macchinosità di fondo difficilmente eliminabile, l'interfaccia è sicuramente più amichevole di quella del predecessore. Anche in questo caso gli applausi devono essere a scena aperta.

Bravely Second è un signor J-RPG e chi la pensa diversamente rischia di prendersi il premio “quaquaraquà del mese” qui su TGM. La formula del primo non è stata rinnovata perché davvero non ce n’era bisogno, ma invece è stata opportunamente espansa con una quantità di classi, magie e incastri da far felice anche lo stratega più esigente. E anzi, saranno proprio i videogiocatori più inclini a sperimentare che troveranno maggior giovamento da un combat system con un ventaglio talmente ampio di opzioni da far girare la testa, e che alla lunga potrebbe prestare il fianco a qualche difetto di bilanciamento. La storia è ben narrata, il cattivo di turno è un figlio di donna di facili costumi che metà ne basta e Luxendarc è uno spettacolo da esplorare. Insomma, se eravate titubanti, per quanto mi riguarda potete andare a botta sicura. E ora scusate... ho un NewGame+ che mi aspetta.

