

A poche settimane di distanza dalla **nostra prova con mano**, eccoci tornati a parlare di **Dragon Ball Xenoverse 2**, atteso sequel del titolo million seller per **PlayStation 3, Xbox 360 e PC**, questa volta in esclusiva per piattaforme di gioco di corrente generazione. Come già anticipato nell'anteprima, **Xenoverse 2 rappresenta una sorta di sequel "allargato e arricchito"** che riesce in qualche modo a migliorare sensibilmente l'esperienza di gioco, pur non stravolgendo gli equilibri dell'ossatura ludica già conosciuta.

“UNITEVI ANCHE VOI AI PATTUGLIATORI DEL TEMPO!”

Conton City non è solamente l'hub dell'avventura, ma anche e soprattutto una minicittà tutta da esplorare, popolata dagli avatar degli altri giocatori connessi e da personaggi non giocanti pronti a regalare qualche consiglio o coinvolgere i giocatori in missioni secondarie.



XENOVERSE 2 MIGLIORA
SENSIBILMENTE
L'ESPERIENZA DI GIOCO,
PUR NON
STRAVOLGENDO GLI
EQUILIBRI
DELL'OSSATURA LUDICA

L'anima puramente MMO di Xenoverse fu la principale caratteristica ad assicurargli un discreto successo fra gli appassionati dell'opera di Akira Toriyama, ed ovviamente anche in questo secondo episodio **tornano in gran lustro un numero terrificante di vestiti, accessori e tecniche con cui personalizzare il proprio "guerriero Z" definitivo.** Una volta selezionata una delle cinque razze disponibili, ciascuna dotata di specifici punti di forza, ci si può calare in una storia che parte nuovamente da quanto raccontato nel prequel: **i cattivissimi Mira e Towa** (personaggi tratti da Dragon Ball Online, MMO purtroppo mai arrivato in Occidente) **mirano ancora una volta a sconvolgere la storia di Son Goku e soci**, mutandone gli eventi salienti e cercando in tutti i modi di far soccombere i biondissimi Saiyan. Tocca quindi a Trunks del futuro e ai pattugliatori del tempo il compito di dedicarsi alla salvaguardia della storia di **Dragon Ball Z**, uniti in forze contro una schiera di nuovi e agguerritissimi nemici, a questo giro tratti principalmente dai film ispirati alla serie animata (no, non ci riferiamo a **Dragonball Evolution**).

Pur rimanendo ancora una volta paragonabile ad una fan fiction non troppo ispirata, la storia di Xenoverse 2 si erge decisamente al di sopra di quanto visto in passato; questo grazie soprattutto ad una regia delle cinematiche più accorta e ad una colonna sonora stranamente arricchita da un buon numero di brani, alcuni di quei quali sottolineano con forza i passaggi più drammatici e solenni. **Rimane tuttavia l'amarezza di un'occasione persa**, soprattutto se si considera che il fatto di rivisitare la trama di


un'opera conosciuta a livello mondiale avrebbe potuto dare vita a scenari sperimentali, con "what if" e sviluppi a bivi che l'ultimo lavoro del team giapponese **Dimps** non contempla nemmeno per un secondo. Lo scorrere lineare di situazioni via via sempre più affollate rimane in ogni caso godibile, soprattutto in virtù di un deciso affinamento del sistema di battaglia.

Z, GT, KAI!! E SUPER

Le scazzottate volanti e ipersoniche dei muscolosi guerrieri protagonisti sono grossomodo quelle conosciute in Xenoverse, ma una ribilanciamento netto del livello di sfida - ora reso praticabile anche ai più giovani - e una serie di aggiunte e modifiche al sistema di battaglia sono bastate a rendere l'avventura decisamente più godibile, soprattutto sulla lunga durata.



TENERE D'OCCHIO AURA
E STAMINA È



FONDAMENTALE PER NON RITROVARSI A SUBIRE LE COMBO DEI NEMICI

L'equilibrio degli scontri si basa principalmente sulle barre di aura e stamina, due indicatori che, come tutte le altre statistiche, possono essere migliorati aumentando di livello di partita in partita. **L'aura è fondamentale per l'utilizzo di tecniche speciali, colpi di energia e mosse finali, mentre la stamina è usata per gli spostamenti veloci, le tipiche schivate "a teletrasporto" e i meccanismi di difesa**, quest'ultimi resi finalmente efficaci, a differenza di quanto visto in passato. Occuparsi dei nemici tenendo sempre d'occhio questi due indicatori è fondamentale per non ritrovarsi a dover subire combo su combo, senza la possibilità di effettuare contrattacchi o mosse capaci di spezzare quelle avversarie. Come anticipato, il ribilanciamento della forza dei nemici durante gli eventi della modalità storia è sicuramente una gradita sorpresa, ma **trovarsi ancora una volta a rivivere le medesime situazioni già sperimentate in Xenoverse** (d'altronde la storia di **Dragon Ball Z** è sempre la stessa) **potrebbe deludere o in qualche modo annoiare i giocatori di ritorno**. Chiaramente, **gran parte degli sforzi di Bandai Namco e Dimps è stata profusa nella creazione di un mondo a portata di milioni di giocatori**, che fra attività principali e opzionali avranno sicuramente di che giocare per i prossimi mesi.

Nonostante il character design di Akira Toriyama soffra di una certa autoreferenzialità, è **quasi del tutto impossibile trovare guerrieri identici fra quelli creati dai giocatori**, soprattutto guardando all'incredibile numero di tecniche e colpi speciali messi a loro disposizione. Oltre alle "missioni parallele", già viste nel prequel e giocabili anche online richiedendo l'aiuto degli amici, **Xenoverse 2 arricchisce l'offerta con combattimenti "raid" contro nemici estremamente coriacei** (che possono essere portati a termine in squadra), **e scazzottate di gruppo contro terribili avversari ciclopici**, come i temibili

oozaru, gli scimmioni in cui i Saiyan si trasformano nelle notti di luna piena. Sono poi presenti diversi compiti secondari, alcuni dei quali limitati dalla razza del protagonista: mentre **i Saiyan possono dedicarsi a missioni speciali in compagnia di Vegeta, gli umani sono invitati a guadagnare sempre più soldi nei panni di improbabili guardie del corpo di Mr. Satan**, e così via. Questi compiti vengono retribuiti non solo con una valuta investibile nei negozi di Conton City, ma anche con costumi e accessori in un sorta di reiterato invito a sbizzarrirsi con la personalizzazione del proprio personaggio.

Insomma, nel caso non si fosse capito, **Bandai Namco ci tiene proprio a spingere la componente online di Xenoverse 2**, d'altronde non è un segreto che questo sia stato per grande tempo uno dei punti di forza fondamentali a decretare il successo di vendite del diretto prequel. Speriamo che i server si dimostrino all'altezza: **sia in Xenoverse che durante la beta pubblica di Xenoverse 2, infatti, sono stati diversi i problemi all'infrastruttura online voluta dallo sviluppatore giapponese** per questo attesissimo nuovo capitolo della serie. Nella nostra breve fase di testing non abbiamo riscontrato particolari problemi a competere e collaborare con altri giocatori, anche senza l'indicatore della qualità della connessione al massimo, ma la bontà del comparto online sarà misurabile solamente a gioco pubblicato. **Ricordo inoltre che alla pubblicazione del titolo corrisponderà il lancio di un season pass** che includerà diversi **DLC** che verranno pubblicati nei prossimi mesi, tra cui i personaggi tratti da **Dragon Ball Super**, la nuova serie animata di Dragon Ball creata da **Toei Animation** in arrivo a cavallo fra 2017 e 2018 su **Italia 1** e **Italia 2**.



GLI SFORZI DI BANDAI
NAMCO E DIMPS SONO
STATI PROFUSI NELLA
CREAZIONE DI UN
MONDO A PORTATA DI
MILIONI DI GIOCATORI

Tecnicamente Dragon Ball Xenoverse 2 non si distanzia poi molto da quanto visto nel diretto predecessore, ma se non altro il colpo d'occhio è aiutato dai 60 fps anche su console. Una decisione che porta, finalmente, ad allineare le incarnazioni **PS4** e **Xbox One** a quella **PC**, e questo farà tirare senz'ombra di dubbio un sospiro di sollievo ai maniaci dei giochi d'azione ad alta velocità. **Convince decisamente meno l'estrema pigrizia con cui sono stati gestiti gli scenari**, che ancora una volta appaiono come "staccati" dall'azione, con un grado di interazione praticamente nullo. Incredibile se si pensa come dieci anni fa, su **PlayStation 2**, questo aspetto fosse curato decisamente meglio, riportando - peraltro

fedelmente - il grado di distruzione che caratterizza i colpi speciali di alcuni dei protagonisti. Quando si dice la dedizione.

Discorso praticamente identico anche per i personaggi e in special modo gli avatar: quest'ultimi, malgrado un buon cel-shading, non sono (quasi) in grado di trasmettere emotività, con sguardi persi nel vuoto ed espressioni robotiche che fanno davvero rimpiangere quanto realizzato da **CyberConnect2** sotto la stessa etichetta di **Bandai Namco. Buono come sempre il doppiaggio giapponese**, oltretutto l'unico ad essere sincronizzato col labiale dei protagonisti nelle cinematiche, mentre si rivela decisamente deludente quello inglese; fortunatamente bastano pochi secondi per andare nel menu opzioni e togliere al giovane Trunks la voce forzosamente roca del doppiaggio statunitense. In che bella epoca viviamo!



Dragon Ball Xenoverse 2 continua la storia dell'universo espanso dell'opera di Akira Toriyama nel segno della sperimentazione MMO. Un gameplay rivisto e affinato e una buona mole di contenuti (originali e riciclati direttamente dal prequel) riescono a convincere e a divertire, ma ammetto che spesso la sensazione è quella di trovarsi a ripetere situazioni già viste e a risolvere tensioni già affrontate. Rimane l'incognita del funzionamento del comparto online sulla lunga distanza, ma fra battaglie contro nemici giganti, eventi

speciali e la possibilità di collaborare per portare a termine le missioni secondarie, di carne al fuoco ce n'è davvero parecchia.

