

In quindici anni di volpi a nove code, chackra e rasengan in faccia, il biondo ninja di Masashi Kishimoto ha dominato non solo il cuore dei suoi otaku, ma anche gli schermi delle nostre macchine da gioco. Una simbiotica coesistenza in equilibrio tra manga e videogioco sin dal 2003 sul WonderSwan di Bandai con Konoha Ninpouchou, un gioco di ruolo con combattimenti a turni simili a quelli visti in Dragonball Z: Kyoshu! Saiyan per Famicom. Da allora il fenomeno Naruto ha visitato praticamente tutti i sistemi, dal GBA al PC, vantando oltre quaranta titoli di generi diversi, dal gioco di piattaforme a scorrimento ai più canonici picchiaduro, facendo anche una capatina nei Game Center nipponici con due coin-op basati su un sistema di carte collezionabili. **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 vuole essere il capitolo finale, il gioco definitivo per chi ha vissuto e amato l'epopea del Villaggio della Foglia, orfani del manga concluso due anni or sono.** Al timone CyberConnect2, sviluppatore che ha dimostrato un'esperienza innegabile in materia, vantando all'attivo non solo giochi legati a Naruto, ma anche due più che discreti spin-off di Jojo no Kimiyona Booken e l'esaltante ma breve Asura's Wrath.

“NON CI SONO SCORCIATOIE!”

Veri e propri specialisti nel campo dell'anime da giocare insomma, come del resto testimonia la cataclismatica introduzione di Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4, un tutorial da seguire rigorosamente con la mascella radente il suolo mentre lo schermo viene fatto a pezzi dallo scontro tra Madara Uchiha e Hashirama. Fulminei scambi di colpi, piogge di shuriken e evocazioni rendono il fan di Naruto felice di essere al mondo, a patto di possedere un configurazione come si deve. Sì, perché **sfortunatamente il gioco non si trova del tutto a suo agio su PC**, con un frame rate tenuto in ostaggio a trenta fotogrammi al secondo, assieme a crolli di fluidità e problemi legati all'audio. La comunità su Steam è stata testimone di una pioggia di recensioni negative dovute principalmente a richieste hardware piuttosto esose, a braccetto con un'ottimizzazione che lascia a desiderare. Io, forte di una configurazione degna di Teletraan 1, non ho riscontrato

particolari problemi a parte un poco opportuno ritorno al desktop in seguito a un intermezzo animato lungo qualche era geologica di troppo; cionondimeno posso confermare bruschi cali di performance provando il gioco su sistemi meno potenti. Una cosa da fare immediatamente è l'attivazione del V-Sync modificando il file .ini, dato che il pannello delle opzioni (peraltro ridotto all'osso) non permette di attivarlo canonicamente. Un obbligo morale per gustare senza l'incubo del tearing alcuni tra i combattimenti più spettacolari mai visti sugli schermi domestici. **Su console il problema non si pone e Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 gira quasi sempre attorno ai 30 fps**, salvo mostrare qualche calo sporadico qua e là, ma nulla di particolarmente significativo.



IL CAPITOLO FINALE, IL
GIOCO DEFINITIVO PER
CHI HA VISSUTO E AMATO
L'EPOPEA DEL VILLAGGIO
DELLA FOGLIA

Tornando al gioco, non si parla di un combat system particolarmente profondo, ma incentrato piuttosto su velocità, spettacolarità e fan service, immediato e alla portata di tutti. In fondo le sequenze di tasti per dar vita ai vari attacchi è comune a tutti i personaggi, quindi **ci vuole poco a imparare le basi e spendere qualche settimana per familiarizzare con ogni guerriero**. Perché con un roster che vanta un centinaio di volti, sette giorni potrebbero essere anche pochi. Certo, i doppioni sono un po' ovunque, con versioni di Naruto e Sasuke letteralmente per tutti i gusti, ma l'offerta resta comunque titanica. Rispetto agli scorsi capitoli le novità non si limitano a una schiera di combattenti più popolata, ma presentano alcune accortezze derivate dall'esperienza accumulata, come la rottura delle vesti in seguito a attacchi continui, con relativo malus alla difesa controbilanciato da un lieve incremento dell'attacco, mentre **i personaggi di supporto posso adesso essere anche alternati al leader della squadra, pur condividendone i punti ferita rimasti**: un'ottima idea per donare ulteriore dinamismo e imprevedibilità agli scontri, specie quando l'indicatore Burst arriva al massimo ed entrano in gioco i risvegli, quando alcuni guerrieri modificano radicalmente aspetto e moveset per un breve periodo. Per finire, le arene sono più interessanti. Un lottatore in fiamme potrà estinguere il fuoco attraversando uno specchio d'acqua, laddove tecniche elettriche come il Chidori faranno più danno. È anche possibile scegliere se combattere o meno sui muri, magari decidendo di restare a terra per bersagliare l'avversario. Nei giochi precedenti si era costretti a seguire l'avversario sulle pareti, quindi emulare l'Uomo Ragno non offriva particolari vantaggi se non sul fronte della spettacolarità, anche se va detto che i livelli in grado di offrire un simile approccio sono comunque pochissimi.

**“UNA STORIA NON SI PUÒ
GIUDICARE PRIMA DI AVERNE**

LETTO L'ULTIMA PAGINA"

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 è un'anime interattivo che, come tale, presume una certa conoscenza delle vicissitudini narrate su schermo. Per questo **la modalità storia potrebbe non essere adatta al giocatore occasionale che di Naruto non sa nulla**, rischiando di trovarsi spiazzato da una narrazione che parte in quarta, descrivendo la visione e le azioni dell'antagonista Obito Uchiha con una serie di missioni ambientate tra presente e passato, arrivando alla parte dell'apocalittico Dieci Code non prima di aver appreso importanti tasselli della sua giovinezza, come l'amicizia con Kakashi e Rin. Chi si aspettava dunque l'ennesima rilettura della storia partendo dal giovane Naruto in squadra con Sakura e Sasuke farà bene a saccheggiare la fumetteria e immergersi in un corso intensivo per capire chi sono quei loschi figure che se la danno di santa ragione.

Poste queste condizioni, quello che accade nella modalità storia è esaltante, con capitoli introdotti da intermezzi animati e combattimenti esplosivi, dove il meccanismo base degli scontri è affiancato da quick time event e sequenze spettacolari, non senza qualche variante per rendere tutto più gustoso, vedi il confronto tra Kurama e il già citato Dieci Code, dove calci e pugni cedono il passo a raffiche di proiettili e esplosioni giganti. **Il tutto è reso splendidamente, con un cel shading impeccabile che fa chiudere un occhio di fronte a una conta poligonale non proprio esagerata**, e si arriva alla fine della saga carichi di adrenalina ed esaltazione.



Alcune missioni secondarie e una serie di obiettivi prima di ogni scontro forniscono il giusto apporto alla longevità, per chi volesse mirare al punteggio più alto o alla raccolta di ricompense. Queste sono una vera e propria forma di valuta da scambiare con elementi con cui personalizzare il proprio biglietto da visita per gli scontri online o mettere le mani su costumi alternativi, dal più classico al bislacco, con improbabili tenute da matador o tirolese. **Sul piano del fan service, CyberConnect2 non poteva davvero fare di meglio**, anche se occasionalmente sarà necessario partecipare a combattimenti campali contro un gran numero di facilissimi nemici. Si tratta della parte più debole di Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4, utile ai fini narrativi ma noiosa ed eccessivamente semplice, tanto che durante una di queste battaglie ho portato una combo a circa quattrocento hit premendo svogliatamente un tasto. Momenti francamente brutti, ma anche rari, fortunatamente.

SUL PIANO DEL FAN
SERVICE,

CYBERCONNECT2 NON POTEVA DAVVERO FARE DI MEGLIO



In realtà non sono stato del tutto sincero, perché chi è digiuno dell'opera di Kishimoto potrebbe vivere di persona qualche battaglia storica attraverso la modalità avventura. Qui si comanda una squadra composta da Naruto, Sakura e Inata, esplorando località celebri e risolvendo semplici missioni secondarie. È un passatempo un po' noioso e decisamente lontano dalla coinvolgente modalità storia, anche perché il terzetto è incapace di saltare, negando in questo modo verticalità a una navigazione di per sé povera, con locazioni quali il Paese delle Onde ridotte a una semplice schermata. L'unica cosa davvero interessante sono i cristalli della memoria, che permettono di rivivere scontri fondamentali come la battaglia tra Sakura e Sasori delle Sabbie Rosse oppure il duello tra Kakashi e Zabuza. Un po' sotto tono come modalità, **al contrario dell'online che al momento funziona discretamente, specie lottando con avversari italiani.** Devo purtroppo segnalare qualche incertezza di troppo una volta salito sul ring con avversari un attimo più lontani, ma la situazione potrebbe cambiare con l'arrivo della prossima patch, richiesta a gran voce, ora più che mai.

Ultimate Ninja Storm 4 è il trionfo della quantità sulla qualità, ma non è poi così grave. Tralasciando per un attimo i problemi tecnici della versione PC, il gioco offre ore di divertimento con un sistema di combattimento divertente e immediato, che funge da scheletro per una modalità storia destinata a esaltare a dismisura gli otaku dell'opera di Kishimoto anche grazie al doppiaggio in giapponese, da selezionare prima di subito. Certo, la modalità avventura è un diversivo piuttosto opaco che poteva essere sviluppato molto meglio, mentre la maggior parte di quei cento e rotti personaggi si usa ben o male allo stesso modo; tuttavia il

pacchetto nel complesso funziona molto bene, centrando in pieno l'obiettivo di concludere con stile, divertimento e un mare di esplosioni le vicissitudini videoludiche del clan Uzumaki. Solo aspetterei la prossima patch, se non avete un PC della morte.

