

Passano gli anni e le generazioni di console, ma io al ritorno in grande stile di Ganbarion continuo a volerci credere. Anche solo per la pubblicazione in terra natia dei due Jump Super / Ultimate Stars, giochi di combattimento multigiocatore che riuscivano a omaggiare personaggi e serie prelevati da anni di storie della rivista Shonen Jump con una classe difficilmente replicata nel ristretto mondo dei crossover fumettistici del Sol Levante. **One Piece: World Seeker** pareva avere le carte in regola per regalare ai fan di Ruffy e compagni un **titolo** di tutto rispetto, basato su uno scenario originale dove scatenare la fantasia e creare situazioni di gioco fuori dagli schemi, alimentate dalle infinite possibilità che solo i Frutti del Diavolo possono offrire. E invece...

## WE ARE

**One Piece: World Seeker** è graficamente molto buono, unendo elegantemente un convincente uso del colore all'uso sapiente del cel shading con texture e ombre particolarmente evocative. Su PS4 Pro la fluidità si assesta sui 30 fps in ogni situazione, conservando dunque una buona stabilità sia durante l'esplorazione dell'Isola Carceraria che durante i combattimenti, il che non guasta mai. Anche il sonoro fa **il suo dovere senza cadute di stile**, con un buon doppiaggio in giapponese ed effetti ambientali che lasciano il posto a colonne sonore dal ritmo intenso quando arriva il momento di combattere, conferendo al gioco il giusto feeling da anime. Le buone notizie finiscono bene o male qui, perché dopo numerose ore di gioco è chiaro che a **One Piece: World Seeker** manchi un'anima capace di convincere e accalappiare a lungo l'attenzione: **il gioco di Ganbarion vuole essere molte cose, ma non riesce a fare bene quasi nulla**. O meglio: nulla che possa divertire in maniera duratura un giocatore navigato, classificandosi dunque come un acquisto consigliato principalmente ai fan più convinti (o giovani) di One Piece.



A ONE PIECE: WORLD  
SEEKER MANCA  
UN'ANIMA CAPACE DI  
CONVINCERE E  
ACCALAPPIARE A LUNGO  
L'ATTENZIONE

La storia è semplice: L'Isola Carceraria ospita prigionieri e città popolate sia dalla Marina che da bucanieri di ogni risma, questi ultimi ben disposti a venire ai ferri corti col Governo Mondiale pur di mettere le mani sulle riserve minerarie per cui l'insospitale fazzoletto di terra è famoso. Il potenziale bottino attira anche i Pirati di Cappello di Paglia che però finiscono immediatamente in una trappola architettata dal cibernetico Isaac, ovvero il pezzo grosso che tira le fila sull'isola per conto della Marina: in seguito agli eventi narrati nell'introduzione, **Rufy viene abbandonato al suo destino senza troppe cerimonie e con un paio di rocket punch d'incoraggiamento**, mentre il resto della ciurma risulterà

catturata o dispersa. E qui arriva un problema bello grosso, ovvero l'obbligo di controllare solo il pupillo di Shank, deciso a salvare i suoi compagni di viaggio e regolare i conti con il robotico carceriere. **Franky, Nami e gli altri vengono dunque tristemente messi in disparte**, relegati al ruolo di personaggi secondari utili per portare avanti la narrazione o per creare oggetti in grado di migliorare le cinque caratteristiche che donano al gioco un lieve retrogusto RPG. Se quindi impazzite per Robin, Zoro o qualsiasi altro personaggio che non vada in giro in pantaloncini e con un cappello di paglia calcato in testa, **One Piece: World Seeker** ha una cattiva notizia per voi.

## UN MINESTRONE PARZIALMENTE SCOTTO

In teoria l'Isola Carceraria dovrebbe essere un posto pericolosissimo, specie per un famigerato pirata privo di ciurma e con una faraonica taglia sulla testa. In un simile contesto, Rufy dovrebbe evitare di scatenare il caos come ai tempi dell'assalto a Eines Lobby, anche perché ogni nemico pare possedere armi realizzate con l'agalmatolite, tuttavia **il gioco non riesce a trasmettere un senso di pericolo tale da giustificare l'uso di sottili meccaniche stealth**. Queste prendono forma di infiltrazioni furtive all'interno di barili o attacchi dalla distanza, gentilmente offerti dalle elastiche doti del protagonista e supportate da un temporaneo stato di percezione (il famoso Haki o Ambizione, che dir si voglia) con cui evidenziare nemici e alleati, non dissimile dall'Occhio dell'Aquila di Ezio e amici assassini. Ho giocato al livello difficile (ce ne sono altri due potenzialmente più ardui, va detto) e non ho mai sentito la necessità di adoperare un basso profilo, forte di una barra della vitalità capace di incassare i colpi come un peso massimo e di un'AI dei nemici non particolarmente tenace; a tal proposito **i cattivi sono tutto tranne che memorabili**, con infinite schiere di Marine o pirati estremamente simili e destinati a venire a noia in brevissimo tempo, assieme a boss incapaci di incarnare gli entusiasmanti duelli apprezzati nel materiale originale, facilmente debellabili schivando i loro colpi e passando al

contrattacco.



L'ISOLA CARCERARIA  
SEMBRA PIÙ IL  
FINTISSIMO SET DI UN  
FILM DEDICATO A ONE  
PIECE CHE UN MONDO  
VIVO E PULSANTE

Non che il combattimento offra così tante finezze, intendiamoci: **Cappello di Paglia può alternare due differenti stili, rispettivamente adatti ad affrontare avversari singoli o gruppi di nemici**, ognuno dotato di un paio di attacchi extra che non aggiungono poi molto alle combo di base, rigorosamente ottenibili martellando mestamente un solo pulsante. Le tecniche supplementari vengono sbloccate con i punti abilità, da conquistare portando a termine una tediosa sfilza di fetch quest o abbattendo nemici; vantano capisaldi come il Gom Gom Gatling assieme a capacità utili per coprire grandi distanze senza

scarpinare eccessivamente, assieme a qualche sciccheria come la possibilità di rallentare il tempo in seguito a una schivata. In realtà buona parte dei difetti passerebbe in secondo piano se solo la mappa si rivelasse all'altezza dell'ottima pulizia grafica, ma l'Isola Carceraria sembra più il fintissimo set di un film dedicato a One Piece che un mondo vivo e pulsante, con le sue pareti invisibili e le innumerevoli case o botteghe dove non è possibile mettere piede. **Gli unici punti d'interesse sono forzieri o brillanti materiali da raccogliere con cui far lavorare Franky o Usopp**, oppure per accontentare le richieste di qualche petulante NPC; davvero troppo poco per giustificare la voglia d'esplorazione e avventura che caratterizza un manga come One Piece.



La buona realizzazione tecnica salva in corner un gioco eccessivamente piatto, per certi versi inferiore ai vecchi

Unlimited Cruise / Adventure usciti su Wii. In un certo senso la presenza di deboli elementi stealth va premiata nel suo tentativo di introdurre varietà alle classiche risse tra Marina e pirati che popolano il manga, ma il loro peso nell'economia del gioco si rivela marginale, tenuta eccessivamente a bada dalla tempra superumana di Rufy che, agalmatolite o meno, può permettersi di girovagare impunito per l'isola nonostante gli sforzi dei nemici. Se siete fan del manga potreste chiudere un occhio sulle magagne elencate in sede di recensione; in quel caso però vi raccomando di giocare ai livelli di difficoltà più impegnativi, in modo che i vari elementi che compongono il (potenzialmente buono, ahimè) mosaico di One Piece: World Seeker possano avere maggior senso.

