Dragon Quest XI: Echi di un’era perduta

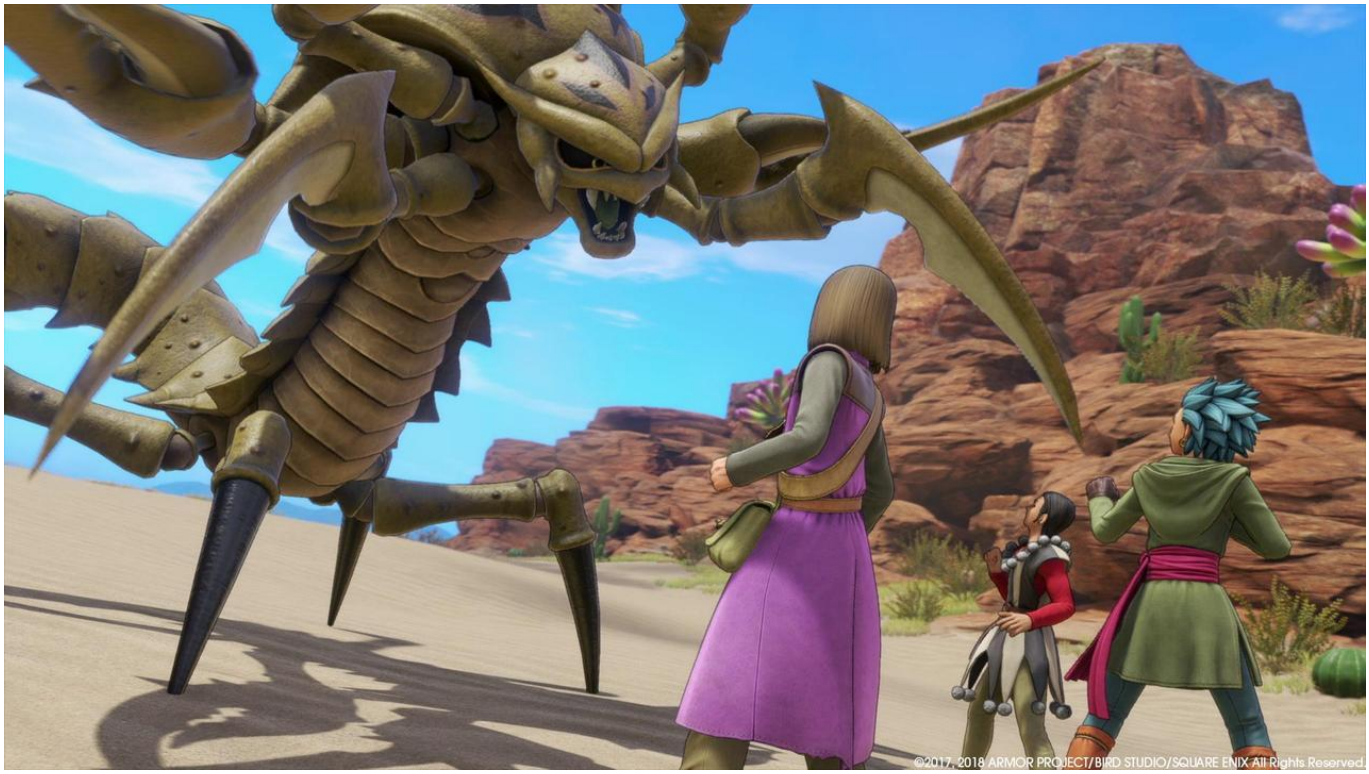
La saga di ***Dragon Quest*** può essere considerata come quella che ha definito il genere **JRPG** nella sua accezione più classica, persino la saga di ***Final Fantasy*** ha tratto ispirazione dal titolo targato **Enix** uscito nel lontano 1986 su **NES**, sebbene siamo giunti all’undicesimo capitolo, sono passati ben tredici anni dall’ultimo episodio puramente single player (***Dragon Quest VIII*** uscito su **PS2**), in questa recensione cercheremo di analizzare i pregi e difetti di quest’opera mastodontica.

Come in ogni ***Dragon Quest*** che si rispetti, la storia ha il tono di una favola, in cui l’eroe che rappresenta la luce (il Lucente in questo caso) dovrà sconfiggere il male che rappresenta l’oscurità e riportare la pace nel mondo con l’aiuto di altri eroi.
Il gioco inizia con la nascita del nostro protagonista, principe del regno di Dundrassil, nato con una strana voglia che si illumina sulla mano sinistra; i genitori capiscono presto che è la reincarnazione del **Lucente**, il quale in un periodo passato aveva salvato il mondo dall’oscurità. Ben presto il castello verrà attaccato da mostri demoniaci, e la regina, nel tentativo di salvarlo, lo affida a un’ancella, la quale però non riesce a proteggerlo e lo affida alle acque di un fiume. Il piccolo verrà trovato e accudito da un vecchietto e da sua figlia che non gli riveleranno le proprie origini finché non sarà abbastanza grande da poter combattere e andare in giro per il mondo.
L’opera di **Yūji Horii**, benché possa sembrare banalotta, riserva dei colpi di scena degni di nota e tiene sempre vivo l’interesse del giocatore per tutta la durata del gioco, alternando momenti comici a momenti drammatici con maestria.

Gli sviluppatori hanno utilizzato l'**Unreal Engine 4**, e il risultato è veramente una gioia per gli occhi, la grafica cartoonesca ben si sposa con il character design del maestro **Akira Toriyama** (il quale ha lavorato anche ai titoli precedenti) i dettagli su schermo sono numerosi, le texture molto dettagliate e specialmente su PS4 Pro grazie alla maggiore risoluzione è difficile notare segni di aliasing, a mio avviso la miglior grafica in stile anime mai vista su console.
La stessa cosa non può essere detta per il **comparto audio**, specialmente per una colonna sonora che rappresenta il punto negativo del gioco, realizzata in un formato midi che richiama in maniera incongrua certi giochi per Super Nintendo, con brani sono molto ripetitivi, al punto che chi scrive ha dovuto mutare la musica a causa dell'effetto nauseante dopo tante ore di gioco: che sia una scelta per evocare la nostalgia dei vecchi titoli (anche gli effetti sonori sembrano essere usciti da una console a 16 bit) o una mossa del compositore **Koichi Sugiyama** atta a vendere i cd musicali con la colonna sonora del gioco suonata da un'orchestra, sta di fatto che il risultato stona con la grafica di ultima generazione e anche con le voci doppiate (in lingua inglese).

Dragon Quest XI è un JRPG di stampo classico, con combattimenti a turni, in cui si potrà attaccare con le armi oppure lanciare incantesimi di attacco o di cura, si potranno anche usare gli oggetti come le classiche pozioni di salute o di mana e via dicendo. La vera novità è rappresentata dalla possibilità di diventare "pimpante" per i personaggi che controlliamo, ovvero uno stato in cui si avrà un'attacco e una difesa maggiore e si potranno effettuare delle mosse speciali anche combinando le abilità fra diversi personaggi anch'essi pimpanti, le combinazioni sono tantissime e aumentano di potenza in base al numero di personaggi che ne fanno parte e anche alle abilità che si possono sbloccare con l'aumentare del livello.
Per buona parte del gioco gli scontri avranno un livello di difficoltà molto basso, basti pensare che non ho mai avuto bisogno di usare dei consumabili fino all'endgame, in cui la difficoltà è rappresentata maggiormente dal livello superiore dei nemici, è possibile al primo avvio del gioco modificare dei parametri che cambieranno il livello di difficoltà del gioco, come ad esempio togliere la possibilità di scappare via dai combattimenti, potenziare i nemici o guadagnare meno punti esperienza con gli scontri; non è possibile aggiustare certe opzioni a partita iniziata, se si desidererà

una maggiore difficoltà in fase avanzata di gioco sarà necessario iniziare da capo.
Il titolo offre un vasto mondo da esplorare, con tantissime città da visitare, in cui incontreremo validi alleati o preziosi mercanti o personaggi che ci faranno affrontare delle missioni secondarie, fuori dalle città potremo viaggiare sia su cavalcature che a piedi, troveremo sparsi nel mondo anche dei falò in cui potremo riposare, forgiare armi o armature e salvare il gioco. Le attività saranno tantissime e, grazie anche alla semplicità del gioco non saranno mai noiose, tutto sommato è proprio l'essenzialità uno dei punti forti del gioco, non si avvertirà mai senso di frustrazione e l'avventura, anche se lunghissima, scorrerà via senza alcuno sforzo, anche grazie alle numerose attività.



Tirando le somme, ***Dragon Quest XI: Echi di un'era perduta*** è probabilmente il miglior episodio dell'intera saga, e anche uno dei migliori JRPG degli ultimi anni, che non raggiunge l'eccellenza a causa di una colonna sonora pessima in formato midi, e una difficoltà un po' troppo bassa, ma nel complesso è un gioco che consigliamo a tutti i possessori di PS4 (la versione per 3DS purtroppo non è arrivata in occidente) senza remore, che potranno godere di questa avventura di circa 100 ore che scorreranno via senza fatica e frustrazione.