

Octopath Traveler

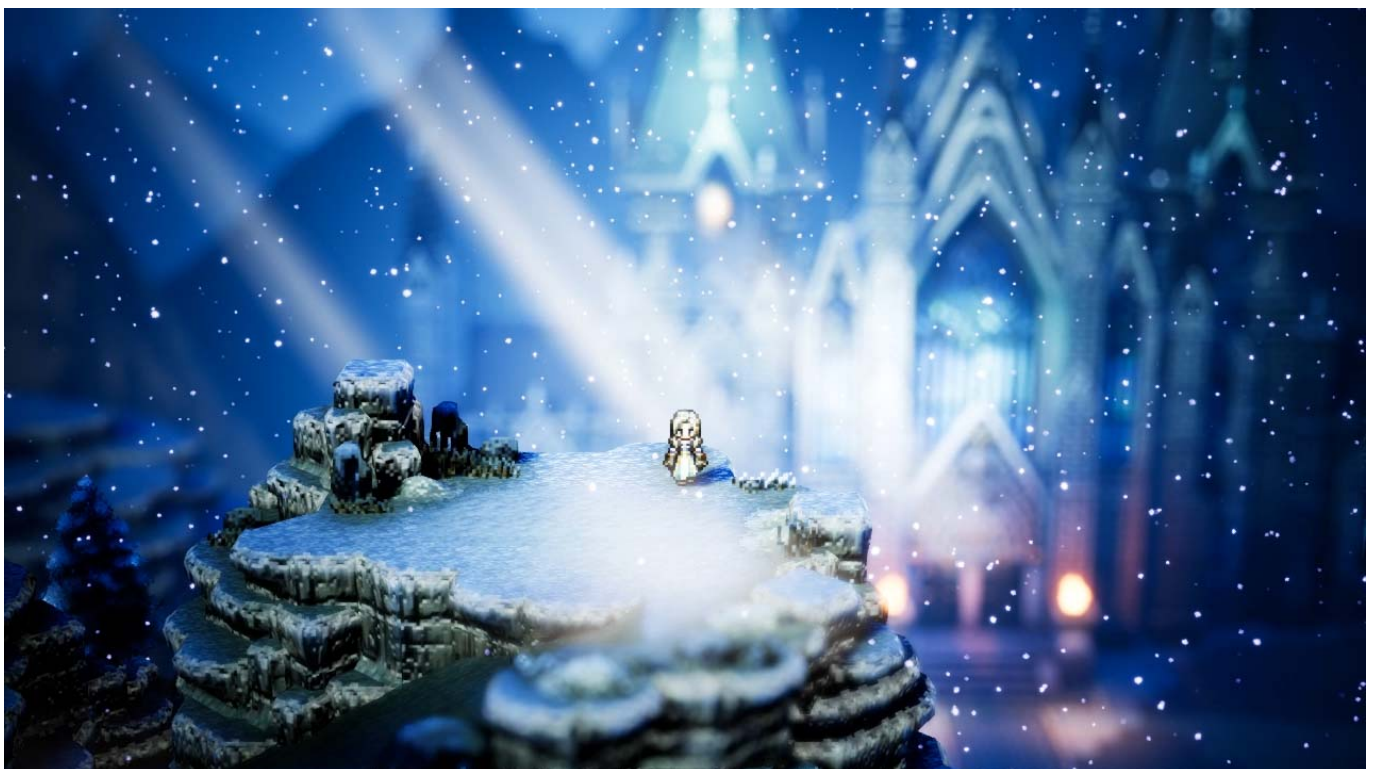
Sin dal suo annuncio nel gennaio del 2017, **Octopath Traveler** ha riscontrato parecchio interesse tra i possessori dell'ibrida di casa **Nintendo**, molti dei quali ([me compreso](#)) nostalgici dell'era a **16 bit**, che non potevano restare indifferenti a uno stile grafico richiama chiaramente giochi come **Final Fantasy VI** e in generale molti jrpg presenti sulla console **Super Nintendo**.

Da allora sono state pubblicate due versioni dimostrative, la prima permetteva di utilizzare soltanto 2 personaggi (**Primrose** e **Olberic**), mentre la seconda permetteva di giocare con tutti gli **8 personaggi**, e permetteva di mantenere il salvataggio per poterlo utilizzare nella versione completa.

Possiamo scegliere **un personaggio tra gli 8 disponibili**, ognuno dei quali ha una storia personale; progredendo nell'avventura potremo incontrare gli altri protagonisti e scegliere se portarli insieme a noi oppure ignorarli. Nel primo caso sarà possibile anche ascoltare la loro storia e inserirli nel nostro party (è possibile utilizzare soltanto 4 personaggi alla volta).

Ogni storia è suddivisa in 4 parti, ognuna delle quali con un livello consigliato per affrontarla e un boss finale (unico per ogni personaggio): ciò che differenzia maggiormente il gioco dagli altri jrpg è il **tono più maturo di alcune delle storie**, che affrontano anche temi difficili e scottanti quali la **prostituzione**, e sono raccontati molto bene, godendo di buona localizzazione in italiano, di cui sono presenti i sottotitoli.

Un limite narrativo è dato dalla mancata interazione dei personaggi tra loro: a parte qualche dialogo opzionale, ogni storia è vissuta allo stesso modo indipendentemente dagli elementi del nostro party, i quali servono soltanto ad aiutarci nelle battaglie e non influiscono minimamente nella trama.



Gli sviluppatori hanno voluto adottare uno **stile grafico** (chiamato da loro **HD-2D**) atto a evocare la nostalgia degli appassionati di jrpg a 16 bit degli anni '90, usando però anche le tecnologie moderne; il gioco gira sull' **Unreal Engine 4**, gli sprite sono rigorosamente in **pixel art 2D**, mentre il mondo di gioco è in 3D, pur mantenendo uno stile rigorosamente retrò: come se un gioco del **Super NES** acquistasse la terza dimensione ed effetti di luce e particellari moderni, insomma.

Di certo non si griderà al miracolo, non può certo reggere il paragone con i giochi AAA attuali, ma gli appassionati apprezzeranno sicuramente il lavoro di **Acquire**.

La colonna sonora a cura di **Yasunori Nishiki** è di ottima fattura e calza a pennello con ogni situazione di gioco, sia nei combattimenti che durante l'esplorazione della mappa o le visite nelle città, anche il doppiaggio in inglese è ottimo, gli attori fanno il loro dovere nelle svariate situazioni, il gioco è sottotitolato in italiano per la gioia di chi non mastica l'inglese.



I produttori di **Octopath Traveler** hanno lavorato precedentemente a **Bravely Default** e **Bravely Second: End Layer** e la somiglianza maggiore tra questi titoli sta nel combat system: se in **Bravely Default** potevamo accumulare potenza mettendoci in difesa, per poi eseguire fino a 4 colpi consecutivi, in **Octopath Traveler** saremo in grado di colpire i punti deboli dei nemici (una volta trovati) fino a quando questi entreranno nello status "dominio", nel quale rimarranno storditi per un turno, e noi potremo punirli accumulando potenza dei colpi fino a 4 volte e rilasciarla con un devastante attacco.

Gli scontri sono rigorosamente a turni, e offrono un livello di sfida sempre crescente, alcuni boss necessitano di una buona strategia per essere sconfitti, ma il tutto non risulta mai frustrante, e le sconfitte ci spronano a trovare nuove strategie e combinazioni di classi.

Ogni personaggio rappresenta una classe: **Olberic** è il guerriero, **Ophilia** è la guaritrice, **Therion** il ladro e via dicendo. Ognuno di loro ha delle abilità uniche, Olberic può sfidare altri NPC a duello per guadagnare esperienza, mentre Therion può rubare loro degli oggetti. Ogni personaggio può però **scegliere una classe secondaria** (trovando dei santuari che le sbloccano) **tra cui anche 4 classi speciali** (segrete). Le combinazioni sono davvero tantissime, considerando sia le abilità attive che quelle passive che ogni personaggio acquisisce con l'aumentare del proprio livello.

Gli scontri avvengono in maniera casuale mentre si esplora la mappa o i numerosi dungeon, esattamente come i vecchi jrpg dell'era a 16 bit, e potrebbe essere motivo di frustrazione per chi non digerisce questo tipo di meccanica.

Oltre alle storie principali dei protagonisti, possiamo affrontare **tantissime missioni secondarie**, alcune delle quali aggiungono degli importanti pezzi alla trama principale, ma trovarle è davvero difficile, e potrebbero passare inosservate ai poco attenti; inoltre il gioco non ci aiuta minimamente su come risolverne alcune davvero ostiche, il diario tiene traccia soltanto delle storie principali e non c'è modo di controllare le missioni che stiamo seguendo, e forse riguardo questo aspetto si poteva fare di più.

La **longevità** si attesta su ottimi livelli, per finire le storie principali ci vogliono circa **40 ore di gioco**, mentre per completarlo al 100% ce ne vorranno almeno il doppio.

Octopath Traveler si rivela un titolo molto interessante, ma non per tutti, chi non digerisce la grafica in pixel art e i jrpg old school con combattimenti a turni e scontri casuali ne stia alla larga, ma per i nostalgici dell'era a 16 bit è un gioco da tenere altamente in considerazione. Anche se non perfetto, offre tantissimi contenuti che terranno impegnati per svariate ore. Se amate i giochi di ruolo giapponesi di altro tempo e siete possessori di **Nintendo Switch**, non lasciatevelo scappare.