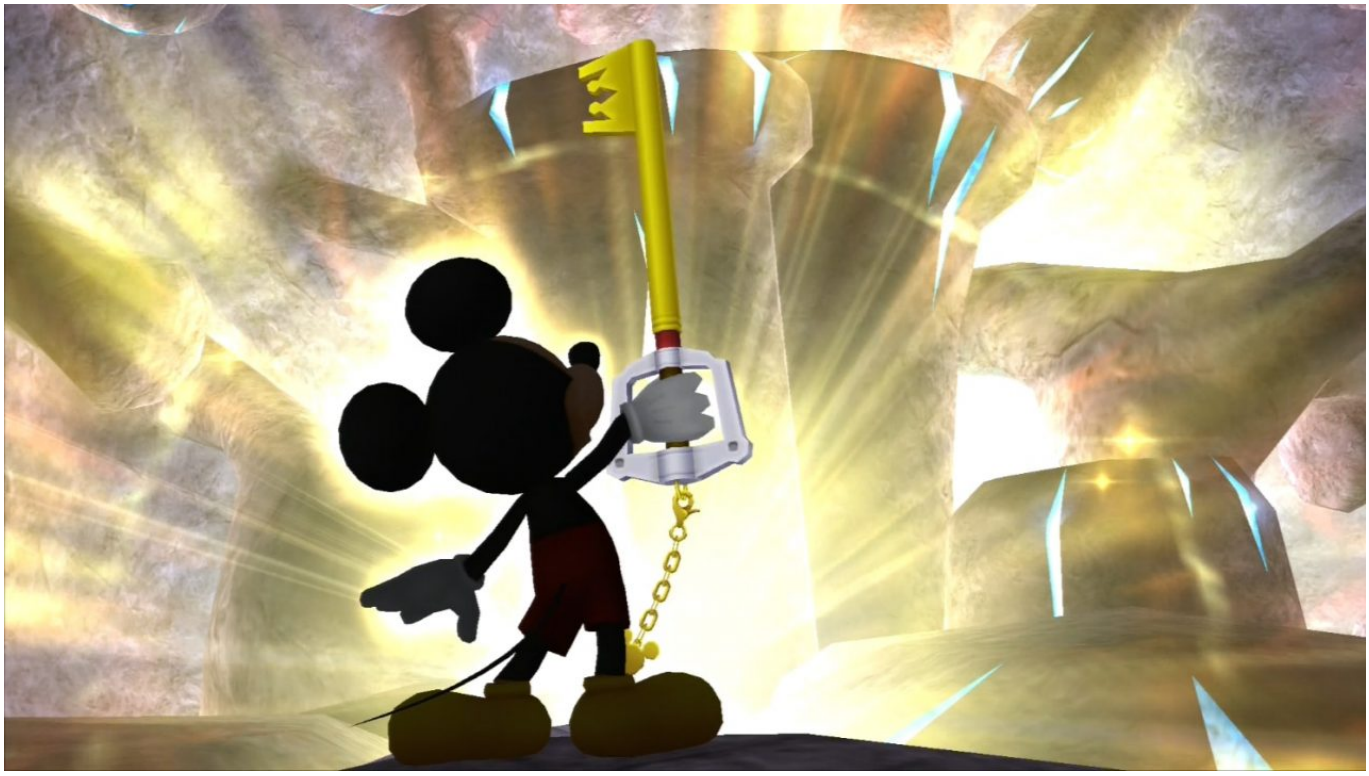
Kingdom Hearts Final Mix

Sono passati ben 16 lunghi anni dal primo debutto di uno dei videogiochi che ha segnato una generazione intera, che ha fatto sognare bambini e adulti, che li ha fatti innamorare di un universo magico, fantasioso; stiamo parlando di ***Kingdom Hearts***: un RPG sviluppato da **Square Soft** (che pochi anni dopo avrebbe preso il nome di Square Enix) in collaborazione con **Disney**.
Il primo capitolo della serie ha avuto un enorme successo in tutto il mondo, **vendendo** circa **10 milioni di copie**, tra cui 2 milioni nel solo suolo europeo.
Da allora sono stati pubblicati in tutto **9 titoli dal 2002 a oggi** e il 29 gennaio 2019 arriverà il 10° capitolo che concluderà questa magica e meravigliosa, ma anche intricata, saga.

La nascita di Kingdom Hearts



Chi l'avrebbe mai detto che un titolo come *Kingdom Hearts* sarebbe nato in un ascensore? L'idea del progetto scaturì da un singolare incontro tra **Shinji Hashimoto**, attuale capo della **Square Enix Business Division 3**, e un dirigente della Disney, che, casualmente, lavoravano nello stesso edificio a Tokyo. **Hashimoto**, vedendo il grande successo che ebbe ***Super Mario 64***, decise, insieme a **Hironobu Sakaguchi**, **creatore della saga di *Final Fantasy***, di sviluppare un gioco che potesse rivaleggiare il titolo Nintendo. Purtroppo i personaggi di *Final Fantasy* non potevano prestarsi a un compito del genere, e fu così che si pensò subito al fantastico mondo Disney, e quell'incontro fu cruciale per l'inizio dello sviluppo.
Il compito di guidare il progetto fu assegnato a un certo **Tetsuya Nomura** e lo sviluppo del gioco partì agli inizi del nuovo millennio: **nel febbraio del 2000**.

Durante i primi passi del percorso intrapreso da Square Enix, Nomura e il team si dedicarono esclusivamente allo sviluppo del gameplay ma, dopo alcuni richiami, lo stesso Nomura decise di tralasciare temporaneamente le meccaniche di gioco e focalizzarsi su quella che sarebbe stata la perla, un tratto distintivo di *Kingdom Hearts*: la storia.

This story is not over

***Kingdom Hearts* è famoso soprattutto per la sua storia, complessa, piena di intrecci e poco chiara, ma allo stesso tempo affascinante, colma di sentimenti, magia e decisamente poco banale**.
La storia del primo *Kingdom Hearts* ha inizio su di un misterioso e sconosciuto arcipelago, chiamato **Isole del Destino**, in cui vivono i protagonisti: **Sora**, **Riku** e **Kairi**. I tre amici sono stati sempre affascinati dalla possibilità che esistano nuovi mondi oltre al loro, e questa possibilità li ha portati a desiderare fortemente di viaggiare per riuscire a scoprirli tutti; ed è per questo che decidono di costruire una zattera per realizzare il loro sogno.
Durante le giornate passate a preparare il necessario per la partenza accadono degli avvenimenti piuttosto strani: mentre Sora è in cerca degli occorrenti per costruire la zattera, **si imbatte in un una losca figura incappucciata**, apparsa come per magia sull'isola e in una porta all'interno di una caverna, mai esistita prima d'ora. L'uomo incappucciato rivelerà a Sora che «questo mondo è stato collegato» (una frase molto importante per capire bene l'intera storia di *Kingdom Hearts*).
Proprio la sera stessa della misteriosa apparizione, **l'isola viene colpita da una forte tempesta**; Sora, Riku e Kairi, in pensiero per l'incolumità della zattera giungono sull'isola, ma il pericolo che li attende è più grave di una semplice tempesta: **sopra le loro teste si è materializzato un gigantesco portale di oscurità che pian piano inghiotte l'intera isoletta**.
I tre amici, non riuscendo a fronteggiare il nuovo pericolo soccombono alla sua forza distruttiva:

Riku, attraversa un portale oscuro e Kairi viene inghiottita dall'oscurità e sparisce nel nulla; Sora, però, riesce a resistere, evocando il **Keyblade**, una potente arma capace di sconfiggere l'oscurità. Ma la forza del nostro protagonista non è sufficiente, si vede separato dai suoi amici e si ritrova spaesato e intontito nella **Città di Mezzo**, in cui, casualmente, incontra **Paperino** e **Pippo**, che, incaricati da Re Topolino, il quale è scomparso improvvisamente, devono trovare «qualcuno con una "chiave"» in grado di liberare il mondo dalle tenebre. È proprio nella Città di Mezzo che il protagonista si unisce ai due personaggi Disney per andare alla ricerca del Re e i suoi amici, viaggiando e salvando diversi mondi dalla distruzione.
Per riuscire a trovare **Re Topolino**, Riku, Kairi e i tre amici dovranno sconfiggere tutti i cattivi dell'universo Disney, che intralceranno la nostra missione, capitanati da **Malefica**, che, grazie all'oscurità, riesce a controllare gli **Heartless**.
Gli Heartless sono degli esseri composti da pura oscurità; ogni uomo ha, all'interno del proprio cuore, dell'oscurità e, se questa se riesce a consumare completamente la luce, trasforma il malcapitato in un Heartless, un essere senza cuore che si nutre di oscurità.
La trama dell'intera saga è parecchio complessa, ma rispetto a tutti gli altri capitoli, *Kingdom Hearts* è il più semplice, riuscendo a raccontare una storia in maniera lineare e quasi mai confusionaria.

Follow your heart, and you can't go wrong

Kingdom Hearts nasce come un classico action **RPG**, con elementi **hack-and-slash** e visuale in terza persona. Come in ogni GDR che si rispetti, *Kingdom Hearts* possiede delle meccaniche comuni a tutti i giochi di ruolo, alcune di esse sono molto simili a quelle già presenti e utilizzate per la saga di *Final Fantasy*, come l'uso delle magie, l'acquisizione di nuove abilità, la progressione del livello etc.
Il gameplay consta di semplici attacchi fisici e magie da lanciare dalla distanza, combo ed evocazioni. Queste ultime permetteranno a Sora di richiamare degli alleati da altri mondi per combattere al suo fianco, per un tempo limitato, e aiutarlo tramite mosse speciali o abilità nominali, differenti da altri personaggi, tutti dell'**universo Disney**.
Il titolo, si mostra alla portata di tutti, con meccaniche non troppo complicate e con un gameplay divertente e frenetico, risultando anche in alcune situazioni risulta fin troppo semplice.
Sconfiggendo ogni nemico si riceveranno in cambio dei punti esperienza (EXP) che serviranno per avanzare di livello e sbloccare nuove capacità per Sora e i suoi amici.
L'albero delle abilità è molto schematico, presenta un singolo elenco di tutte le abilità già sbloccate ed equipaggiate; se ne possono attivare più contemporaneamente, ma bisogna fare attenzione al loro costo. Ogni abilità occuperà una determinato quantitativo di AP (**Ability Point**), la nostra quantità massima di AP aumenterà ogni qual volta saliremo di livello o equipaggiando un determinato oggetto e questo ci permetterà di attivare più abilità.
Kingdom Hearts, essendo un RPG, presenta dei parametri inerenti al combattimento, come l'attacco, la difesa o la magia, che possono variare a seconda del nostro equipaggiamento. Non essendoci un'armatura da poter indossare, l'unico modo per modificarli sarà quello di dotare Sora di determinate **Keyblade** e oggetti indossabili (come anelli e collane). Ogni Keyblade ha delle abilità e una skin unica, con colori e dettagli che ricorderanno la sua terra d'origine. Purtroppo non esiste alcun modo per potenziare una Keyblade, aumentandone le statistiche, quindi, tutte le armi che

otterremo durante il gioco saranno, quasi sempre, più potenti di quelle già equipaggiate.
Per visitare e spostarsi per i mondi si dovrà viaggiare su una piccola astronave: la **Gummiship**. Questa navicella spaziale ci permetterà di distruggere quasi tutti gli ostacoli che troveremo davanti, ma anche di ricoprire una lunga distanza in men che non si dica, teletrasportandoci direttamente ai piedi del mondo selezionato. La Gummiship è ampiamente personalizzabile, durante la nostra avventura si troveranno diversi pezzi che montati insieme possono dare vita a una nave spaziale imbattibile e veloce. **Il gameplay sulla Gummiship** è davvero elementare, si dovrà comandare la navetta in sole quattro direzioni: in basso, in alto, a destra e a sinistra; sparando con dei cannoni agli Heartless o agli ostacoli per ricevere un maggior punteggio e ottenere qualche altro oggetto per potenziare ulteriormente il nostro mezzo.
La storia è narrata utilizzando l'alternanza di filmati e scene dialogate tramite i balloon, in maniera molto lineare e precisa. Ma la trama, nella sua interezza, è difficilmente comprensibile, soprattutto per chi abbia appena cominciato la saga.
La storia del primo capitolo non riesce a fornire delle risposte esaustive a tutte le domande che il gioco ci farà porre. Per scoprire quasi tutti i misteri e tutte le vicende bisognerà proseguire con la storia, giocando tutti e 9 i titoli già disponibili e aspettare il terzo capitolo principale che concluderà la saga di **Xehanort**, l'essere malvagio che ha portato distruzione e rovina nel mondo. Ma anche completando tutti i capitoli si avrà un po' di difficoltà a ricordarsi tutti i nomi, le vicende e le backstory di tutti i personaggi.

Grafica e Sonoro

Per quanto riguarda il **comparto grafico**, essendo un titolo sviluppato e uscito nei primi anni del nuovo millennio e in seguito remasterizzato in alta definizione per PS3 e PS4, **la grafica non risulta stupefacente**, ma rimane decisamente buona. Durante le cutscene in **CGI** (solitamente

all’inizio del gioco e alla fine) **il cambio di grafica si nota parecchio**, con visi quasi perfettamente lisci, ambienti colorati, con una qualità quasi paragonabile alle nuove console (questa particolarità era presente anche su PS2, riuscendo a impressionare i giocatori per la qualità grafica), ma tutto ciò non crea nessun problema.
Il comparto sonoro è tutt’altra cosa, con una soundtrack che **riesce in tutte le situazioni a dare maggior enfasi a combattimenti, scene con una forte componente sentimentale e, soprattutto, incutere timore durante le bossfight**. L’intera soundtrack è stata curata da **Yoko Shimomura**, riuscendo a regalare emozioni a quasi tutti i fan della saga grazie alla sola forza delle note, una playlist di canzoni che non invecchiano mai. Una delle più famose OST di *Kingdom Hearts* è sicuramente ***Dearly Beloved***, una composizione al pianoforte che è presente in tutti i menu di ogni gioco della serie. Mentre, oltre alle melodie inedite, sono presenti anche le canzoni originali dei film Disney, che accompagneranno Sora e i suoi amici durante alcuni sprazzi di gioco. Inoltre, durante i filmati di apertura e chiusura, le scene sono accompagnate da alcune canzoni della cantante giapponese **Utada Hikaru**, una delle più famose è ***Simple and clean***, che ha stregato milioni di giocatori.
A differenza della soundtrack mozzafiato, **gli effetti audio non eccellono**, con una quasi assenza di suoni ambientali e una monotona sequenza di tracce audio per magie e attacchi fisici.

The Deep End

***Kingdom Hearts* è** sicuramente **uno dei giochi che ha fatto la storia videoludica delle ultime generazioni**, riuscendo ad amalgamare in maniera eccellente personaggi provenienti dall’universo **Disney** con quelli provenienti dai vari *Final Fantasy*, due brand che sembrava difficile far dialogare.
Con un gameplay equilibrato, ma con qualche pecca (poi risolta nel secondo capitolo), e una storia unica, ***Kingdom Hearts* è un gioco davvero ben fatto, con una narrazione ottima, una**

grafica molto accurata per i tempi, e una soudtrack di eccellente fattura.
Tetsuya Nomura ha veramente prodotto un capolavoro, che rimarrà nei cuori dei giocatori di ogni età, diventando, per molti, un pezzo di infanzia, regalando ore e ore (circa 35) di gioco, scatenando emozioni contrastanti.

Kingdom Hearts III: tutte le novità

Sono passati quasi 13 anni dalla pubblicazione dell'ultimo titolo principale di *Kingdom Hearts* e ancora dopo più di un decennio il terzo capitolo non si è ancora visto e soprattutto giocato, almeno fino a qualche giorno fa, quando **Square Enix** ha invitato giornalisti e *influencer* da tutto il mondo a Los Angeles, per un'esclusiva anteprima di *Kingdom Hearts III*, capitolo conclusivo della saga di **Xehanort**. Dopo quest'importante incontro, cosa sappiamo realmente del gioco?
Innanzitutto questo speciale evento non aveva lo scopo di annunciare delle novità, ma solamente quello di far provare con mano il prodotto; nonostante ciò, *Kingdom Hearts III* non ha ancora ricevuto né una data di lancio né altre nuove informazioni.
Durante l'evento, i partecipanti hanno potuto provare una demo che mostrava il **mondo di Hercules**, ambientato nel Monte Olimpo, e quello di **Toy Story**, ambientato nella stanza di Andy, nel giardino e in negozio di giocattoli: il Galaxy Toys.
Quello mostrato dai gameplay registrati a Los Angeles non è nulla di nuovo; tutto è stato già mostrato durante i trailer pubblicati nel corso degli anni, ma come detto non era questo lo scopo dell'evento. Sono state rivelate infatti nuove abilità e nuove meccaniche, come le trasformazione della **Keyblade** e la possibilità di correre in verticale su alcuni tipi di muri.

Inoltre è stata mostrata un'inedita evocazione, **Ralph Spaccatutto**, che costruirà dei blocchi di mattoni esplosivi che paralizzeranno e infliggeranno danno agli **Heartless**.
Le abilità delle **Keyblade** sembrano cambiate del tutto dai precedenti capitoli principali: ogni arma avrà delle feature differenti, che saranno attivate grazie a una serie di combo. Per esempio la **Catena Regale** si potrà trasformare in un martello e poi in una trivella che permetterà di sferrare colpi con un danno ad area elevato. Come Square Enix ci ha abituato, ogni Keyblade avrà una skin particolare e unica, che richiamerà il mondo in cui è stato ottenuta.
Per quanto riguarda la **storia** si sa poco e niente: siamo sicuri che l'antagonista principale sarà il giovane Xehanort che, per reclutare tredici Nessuno – ovvero 13 sue diverse incarnazioni – per ricostruire l'omonima organizzazione, viaggerà avanti nel tempo. Giunto nel presente in cui si trovano Sora, Paperino e Pippo, cercherà di duplicare e distorcere i mondi per portare al termine i suoi esperimenti con luce e tenebre e la probabile missione del magico trio sarà quella di fermare il suo piano malvagio.
Altra nuova feature è **la possibilità di invocare attrazioni da luna park** per attaccare i nemici (anche questa abilità già vista): si potranno evocare montagne russe, la nave pirata e altre attrazioni. Ad esempio, appena saliti sulle montagne russe si potranno sparare, contro i nemici, dei fuochi d'artificio, che faranno un ingente danno.
Ormai sembra che il lavoro per completare lo sviluppo di *Kingdom Hearts III* sia quasi giunto al termine e, come affermato dagli stessi sviluppatori, **la data ufficiale d'uscita sarà rivelata durante il prossimo E3**.