Ni No Kuni 2: Il Destino di un regno

Level-5 approda su PS4 e PC con questo nuovo jrpg in cel-shading, seguito del ***Ni No Kuni*** uscito su DS nel 2010 e su PS3 nel 2011 che aveva ricevuto un riscontro molto positivo dal pubblico, anche grazie allo stile grafico a cui ha contribuito il famosissimo **Studio Ghibli** di **Hayao Miyazaki**.

Nino chi?

La storia si svolge centinaia di anni dopo quella del prequel, e ha un setting totalmente diverso: il gioco inizia mostrandoci una persona di mezza età in macchina con il suo autista, che si rivolge a lui chiamandolo Presidente; dopo pochi istanti, una bomba atomica viene lanciata nelle vicinanze, spazzando via tutta la città.
L'uomo (il cui nome è **Roland**) viene trasportato per magia su un altro mondo, nella stanza del principe **Evan** di Gatmandù, un ragazzino biondo con orecchie e coda da gatto, e guardandosi allo specchio si rende conto di essere tornato giovane.
I due fuggono dal castello, dove è in atto un colpo di stato in cui è rimasto ucciso il Re (padre di Evan), per evitare di essere uccisi a loro volta, diventano amici, e qui inizia la nostra storia, nella quale assisteremo alla creazione del Regno di **Eostaria** da parte di Evan e degli alleati che incontrerà nel suo cammino.
La storia, nonostante gli eventi tragici della premessa, ha un tono leggero e scherzoso, da favola adatta a grandi e piccini, anche se risulta lievemente inferiore a quella del primo capitolo, pur risultando ben scritta, con qualche colpo di scena non del tutto imprevedibile ma comunque godibile.

Spettacolo in cel-shading

Ni No Kuni 2 è un titolo che mette in mostra in maniera impeccabile l'uso del **cel-shading** (tecnica che simula l'effetto da cartone animato su modelli tridimensionali), sono stati fatti dei notevoli passi avanti rispetto al prequel (che era già notevole su PS3), i personaggi sono animati egregiamente, le **texture**, anche se a volte non sono in altissima risoluzione, sono usate in maniera sapiente e ben si amalgamano nei paesaggi, molto suggestivi e vari, e negli sfondi per creare un vero e proprio **anime interattivo**, e su PS4 Pro e PC a settaggi alti lo spettacolo è garantito; il **frame rate** è tutto sommato buono, con qualche sporadico rallentamento nelle fasi più concitate.
La **colonna sonora** è di altissimo livello, con il tema principale ripreso dal primo capitolo e remixato a seconda dei momenti di gioco, e tracce originali anch'esse notevoli.
Il **doppiaggio in inglese** è anch'esso ottimo, anche se non tutti i dialoghi sono stati doppiati, il che fa storcere un po' il naso, in quanto si passa da un momento all'altro da frasi ben doppiate ad altre in cui dovremo soltanto leggere i sottotitoli (in italiano).
Si nota una certa discrepanza su certi nomi tradotti in maniera differente nella nostra lingua (ad esempio la città di **Ding Dong Dell** è stata tradotta in **Gatmandù** in italiano), quando vengono pronunciati in inglese durante le **cut scene**.
Come nel primo capitolo, vengono utilizzate cadenze di svariate regioni italiane per caratterizzare

certi personaggi nella localizzazione nostrana, il che può risultare simpatico, ma quando non è presente il doppiaggio nella nostra lingua dobbiamo per forza di cose leggere i sottotitoli e interpretare gli accenti, e questo crea una uno spiacevole dualismo all'interno del gioco.

Più azione, meno turni

La più **lampante differenza** con il prequel risiede nei **combattimenti**, che adesso non sono più a turni, bensì **in tempo reale**: potremo creare il nostro party utilizzando fino a **3 personaggi**, tutti controllabili e con mosse speciali uniche, avremo a disposizione un tasto per gli attacchi leggeri, uno per quelli pesanti, un tasto per la parata e la schivata, uno per selezionare le magie, un altro per gli attacchi a distanza e infine il salto.
Un'altra novità è l'introduzione dei **Cioffi** (che sostituiscono in un certo modo i **famigli** del primo capitolo), i quali sono degli esserini capaci di lanciare degli incantesimi che ci aiuteranno in battaglia, alcuni cureranno il party, altri lanceranno incantesimi offensivi, altri aumenteranno le difese, e via dicendo.
Potremo usare fino a **4 diverse tipologie di Cioffi in battaglia**, e durante il gioco potremo scoprirne tantissimi.
Anche se il **gameplay** risulta ben strutturato e i comandi funzionano molto bene, i combattimenti risultano di una facilità estrema, il che fa pensare che sia stata una scelta dei programmatori per far sì che il gioco risulti godibile anche ai giocatori più giovani, ma chi cerca una sfida impegnativa rimarrà con l'amaro in bocca.
Le novità non si fermano pero al solo sistema di combattimento: in particolare ci sono due nuove modalità, la gestione del regno di Eostaria, in cui potremo costruire edifici con cui potenziare le armi, le armature, le magie e i Cioffi, e potenziare le nostre truppe che ci serviranno nelle **battaglie campali**, le quali sono un mini game dal taglio strategico.
Sono presenti anche delle **missioni secondarie** che allungheranno di molto l'esperienza di gioco, che se si vuole completare al 100% ci vorranno più di un **centinaio di ore** (**almeno 30 soltanto**

per la storia principale).

Conclusioni

Level-5 fa di nuovo centro con questo splendido jrpg pensato per tutta la famiglia, che stupirà tutti con una **grafica in cel-shading** realizzata ad arte, una **colonna sonora che rimarrà impressa per molto tempo**, e un **ottimo gameplay**, forse troppo facile per i giocatori esperti, ma apprezzabile dai player di ogni expertise.
Pur essendosi persa un po' la magia del primo episodio, *Ni No Kuni II* è una fiaba interattiva che ci sentiamo di consigliare senza riserve, che terrà i giocatori impegnati in un piacevole divertimento per tantissime ore.