Xenoblade Chronicles 2

Terzo titolo appartenente alla serie ***Xenoblade*** (dopo *Xenoblade Chronicles* e *Xenoblade chronicles X*), nonché primo ad approdare sulla console ibrida targata Nintendo, ***Xenoblade Chronicles 2*** è, come i suoi predecessori, un JRPG con elementi che lo distanziano dai classici del genere, in particolar modo un combat system del quale parleremo più approfonditamente a seguire.
Monolith Soft è riuscita a confezionare un'opera mastodontica contando su un team di sole 40 persone, capace di sfornare un gioco che terrà impegnati per almeno 70 ore, necessarie per portare a termine la storia principale, e anche più di un centinaio se si vorrà darsi all'esplorazione e scoprire tutti i segreti presenti nel titolo.

Titani e nuvole

Il gioco è ambientato nel mondo di **Alrest**, coperto interamente da un **mare di nuvole** (chiamato così perché è davvero possibile nuotarci dentro) in cui vivono delle creature mastodontiche chiamate **Titani**, così grandi da essere dei veri e propri continenti abitati da esseri umani (o umanoidi).
Noi vestiremo i panni di **Rex**, giovane protagonista che vive da solo su un titano (da lui chiamato **Nonnetto**) più piccolo degli altri, che ricorda vagamente un drago, sul quale ha costruito una casetta.
Per sopravvivere, il nostro eroe recupera oggetti e tesori sperduti nel mare di nuvole usando una tuta da palombaro, per poi vendere il ricavato alla gilda dell'**Argentum** (luogo di scambio per i recuperatori "marini"): proprio qui parteciperà a una missione di recupero insieme a un gruppo chiamato **Torna**, il cui obiettivo sarà recuperare un misterioso artefatto chiamato l'**Aegis**.
Da qui in poi inizia la vera avventura, con numerosi colpi di scena, che ci terrà col fiato sospeso fino alla fine.
Anche se la storia risulta essere ben raccontata e profonda, a volte cade nel ridicolo: assistere a scene pseudoromantiche tra una donna seminuda dalle forme procaci e un bimbo di pressapoco 10 anni smorza parecchio la credibilità e l'immedesimazione, almeno in noi occidentali.

In giro per Alrest

Xenoblade Chronicles 2 è un gioco open world tecnicamente ben realizzato ma con alcune sbavature, che saltano all'occhio soprattutto nella modalità portatile, nella quale la risoluzione e il dettaglio calano bruscamente rispetto alla modalità docked. Il mondo di gioco è molto vasto, con degli scorci davvero notevoli e tanti poligoni in movimento, si potrebbe stentare a credere che giri su una console considerata poco performante come **Switch**: a tanta meraviglia però a volte si alternano lati negativi, texture in bassissima risoluzione e frame rate ballerino specialmente in posti affollati.
I personaggi principali sono modellati egregiamente, ma il loro design a volte esagerato potrebbe non piacere a tutti, i personaggi secondari invece sono quasi del tutto anonimi, e capita di vedere lo stesso modello ripetuto più volte anche nella stessa città.
A un comparto **grafico** decisamente buono si affianca un comparto **audio** all'altezza: le musiche

composte in gran parte da **Yasunori Mitsuda** sono belle e orecchiabili e si adattano bene ai momenti del gioco, anche se a parere di chi scrive non raggiungono l'eccellenza di altri JRPG usciti nello stesso anno (vedi ***Nier: Automata***).
Il **doppiaggio in inglese** è di buona fattura, ma a volte diventa caotico quando più personaggi parlano durante i combattimenti e ripetono di continuo le stesse frasi che si sovrappongono tra loro: vien voglia quasi di disattivare le voci dalla frustrazione, mentre con il doppiaggio giapponese l'effetto è minore.
I sottotitoli in italiano sono in gran parte buoni, ma alcune parole sono tradotte in maniera discutibile ("ductor" e "gladius" da "driver" e "blade", ad esempio) e stonano quando i personaggi le pronunciano in inglese mentre noi sullo schermo stiamo a leggere tutt'altro.

Verso l'Elysium

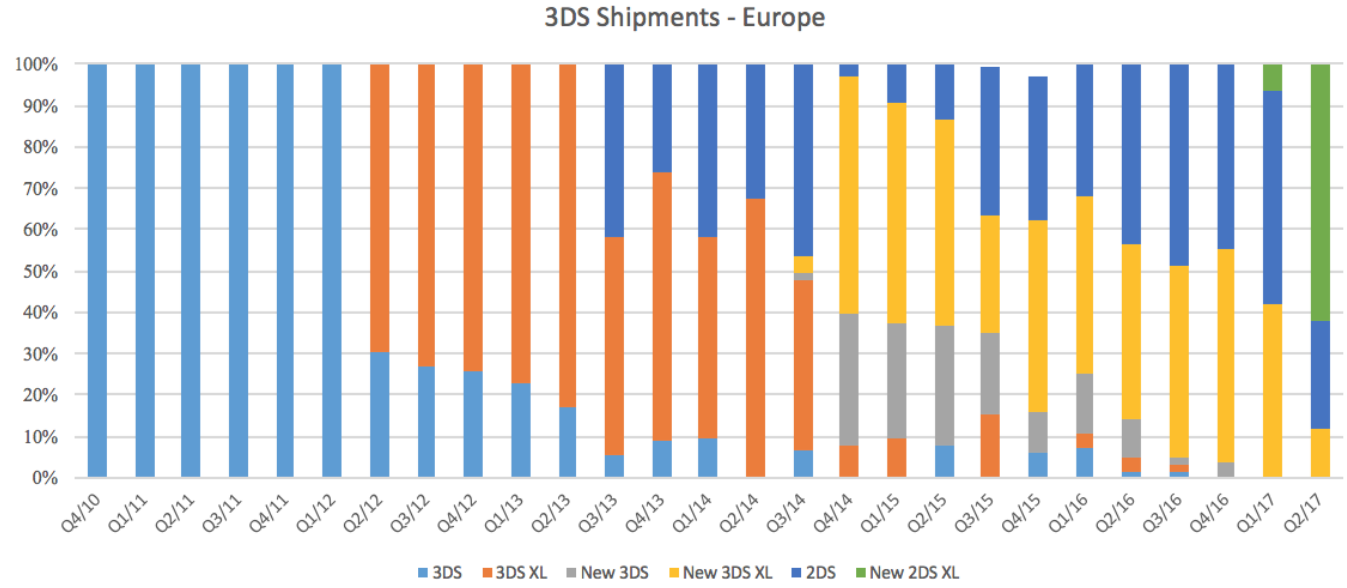
Xenoblade Chronicles 2 ha sicuramente tanti lati positivi, ma il migliore in assoluto è il **combat system**, molto profondo e sfaccettato: per comprenderlo fino in fondo ci vorrà tanta pratica, ma alla fine regalerà molte soddisfazioni.
Avremo a disposizione un party di **3 personaggi** che saranno i nostri **Ductor**, ognuno dei quali potrà scegliere 3 **Gladius** (entità che rappresentano le proiezioni in forma umanoide dell'arma che sta impugnando il loro Ductor); ogni Gladius avrà a disposizione un moveset unico appartenente all'arma che rappresenta. Non solo, avrà anche **un elemento** che lo contraddistingue (aria, acqua, terra, fuoco, ghiaccio, elettricità, luce, oscurità), **tre mosse normali** che a volte possono infliggere stati alterati (fiaccamento, atterramento, lancio e schianto) e una **mossa speciale** appartenente all'elemento del Gladius.
I nemici saranno più vulnerabili agli attacchi quando si trovano in uno stato alterato, e quando colpiti da una mossa speciale (che si carica eseguendo gli attacchi normali) si aprirà un diagramma che ci indicherà gli elementi delle mosse speciali da eseguire in seguito per eseguire una **combo**. Se si riuscirà a completare una combo di mosse speciali, si verrà e formare una sfera appartenente all'elemento dell'ultima mossa speciale eseguita, la quale girerà attorno al mostro, eseguendo altre combo con elementi differenti si creeranno altre sfere, che potranno essere distrutte eseguendo un attacco a catena (quando le tre barre nella parte alta a sinistra dello schermo si illumineranno). Più alto il numero di sfere distrutte, più grande sarà il danno arrecato al mostro.
Un combat system così complesso (mi sono sforzato di semplificarlo il più possibile) potrebbe scoraggiare i neofiti, ma con la pratica tutto diverrà più semplice e divertente.
Ci sono **38 Gladius** rari da collezionare, molto più forti di quelli comuni, e che possono essere scoperti durante la storia principale oppure portando a termine qualche missione secondaria, o ancora tramite degli oggetti lasciati cadere dai mostri o trovati dentro qualche scrigno.
Ogni Gladius può essere potenziato tramite un albero delle abilità che sbloccherà i potenziamenti una volta soddisfatti determinati requisiti, come ad esempio eseguire un certo numero di mosse speciali oppure guarire gli alleati e via dicendo.
Oltre alla storia principale, ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare, mini giochi e tanti mostri da combattere, alcuni dei quali di livello molto superiore al boss finale. Insomma una quantità non indifferente di cose da fare e centinaia di ore necessarie per farle tutte.

Conclusioni

Monolith Soft ha sfornato un gioco mastodontico e spremuto come un limone l'ibrida targata **Nintendo**, la quale può fregiarsi di un'altra killer application che offre centinaia di ore di gioco, un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto, un combat system complesso e gratificante e una storia appassionante e profonda, i cui difetti non inficiano, se non in minima parte, la godibilità del titolo.

Il New Nintendo 3DS XL registra un grosso calo nelle vendite in Europa

Il **New Nintendo 3DS** è stato annunciato il **29 Agosto 2014** insieme all'uscita del titolo ***Xenoblade Chronicles*** che per la prima volta arrivava su una console portatile. Nonostante ciò, la versione XL della stessa console handheld non sembra aver avuto molto successo in Europa. La produzione e la distribuzione in Europa, infatti, sembra essere molto discontinua, arrivando al punto di non risultare nella lista di console ordinate da molti negozi.
Tutto ciò è stato scoperto da un utente di **Resetera**, il quale ha postato anche un diagramma che mostra quanto sia effettivamente bassa la soglia di vendita del New Nintendo 3DS XL in Europa. Probabilmente il rimpiazzo giusto sarà il **New Nintendo 2DS XL**, staremo a vedere come si evolverà la situazione.
Qui sotto potrete vedere il diagramma:



Xenoblade Chronicles 2: alcuni dati da uno Store Manager giapponese

L'inizio di dicembre è solito segnare un momento proficuo per l'industria del videogioco, essendo l'inizio delle festività natalizie.
Una visuale interessante di questa situazione è offerta dal gestore di **Games Ma-Ya**, un famoso negozio di giochi vicino alla stazione Kasai nel quartiere di Edogawa a **Tokyo**, che ogni giorno prende nota sul suo blog personale di ciò che accade nel negozio.
Ieri era il giorno dell'uscita di ***Xenoblade Chronicles 2***, e dal mattino al pomeriggio la giornata lavorativa è stata abbastanza tranquilla, ma verso sera le cose si sono movimentate, con l'affluenza di molti clienti maschi che sono entrati nel negozio per comprare il gioco, spesso insieme alla nuova console **Switch**. L'edizione limitata era già stata esaurita con i preordini e anche il controller "Xenoblade Chronicles 2 Pro" era molto quotato.
Per quanto riguarda la console Switch, il negozio ha ricevuto una nuova spedizione e a fine giornata, aveva ancora entrambi i colori disponibili. È stato constatato che, nelle vendite, la versione neon blu e rossa ha superato rapidamente la versione grigia.
Il manager del negozio recentemente ha incontrato il produttore mondiale di ***Monster Hunter*** **Ryozo Tsujimoto** alla cerimonia dei **PlayStation Awards**, e gli ha riferito che al momento il gioco è il più preordinato al negozio.
Il rapporto di oggi, che cade nel primo sabato del periodo festivo, evidenzia che come previsto, il negozio era stato assaltato dalle famiglie al mattino, per acquistare console e giochi Nintendo Switch.
Per quanto riguarda la **PS4 Pro**, al momento risulta essere popolare solo tra gli adulti, e molti clienti la stanno acquistando per prepararsi al ***Monster Hunter World*** di gennaio.

Fonte: Dualshockers

Monolith vuole portare Xenoblade Chronicles X su Switch

Dopo una lunga attesa, è giunta l'ora di conoscere la storia di **Rex** e **Pyra** nell'ultimo capitolo della saga di *XenobladeChronicles*, prodotta da **Monolith**, in esclusiva su Nintendo Switch.

Tuttavia, se non hai mai posseduto una WII o la WII U e hai intenzione di fare una bella maratona della saga non avere paura, visto che in futuro potrebbero uscire delle *remastered* di quest'ultimi.

Infatti, il presidente di **Monolith**, **TetsuyaTakahashi**, in una recente intervista ha affermato che sarebbe felicissimo di poter giocare a *XenobladeChroniclesX* su Nintendo Switch.

Takahashi ha inoltre affermato che ne discuterà con **Nintendo**.

Cosa ne pensate? VI piacerebbe giocare ai vecchi capitoli della saga sull'ultima console della grande **N**?