

Dragonball Xenoverse: battaglie che durano nel tempo

di Paolo Campanelli

Non è facile dare una ventata di novità ad una storia che è stata raccontata tante, tante, tante, tante volte, non importa quanta gente in grado di distruggere pianeti con due dita sia presente al suo interno, ma la **Bandai** è riuscita nell'intento. **Dragonball Xenoverse** è il quindicesimo gioco della serie Budokai prodotto dalla **Dimps** e pubblicato da **Bandai** e **Namco**, ed è considerato il seguito diretto di **Dragonball Online** (gioco multiplayer online pubblicato solo in Giappone e Corea i cui server sono ormai stati chiusi)

La storia (basata sul concetto dei cattivi che influenzano il corso del tempo a loro favore) è la stessa del titolo a cui si ispira, ma anziché essere un semplice agente della polizia del tempo, in XV il giocatore impersona il leggendario Agente, evocato dallo stesso drago Shenron per proteggere lo svolgersi della storia dalle sinistre macchinazioni di Towa e Mira, un duo di demoni intenzionati ad alterare il passato per i propri fini potenziando i nemici di volta in volta affrontati dai guerrieriZ. Il protagonista potrà contare sul supporto di Trunks "del futuro" e della Kaioshin del tempo, oltre all'aiuto degli stessi guerrieriZ

Il gioco ha una suddivisione episodica, o "a missioni", e oltre alla storia principale sono presenti un grande numero di missioni secondarie dagli obiettivi più vari (ma pur sempre basati sul menare le mani). Va notato che alcune missioni siano pressoché impossibili da poter vincere da un personaggio impreparato, e talvolta possono sfociare nella frustrazione contro l'IA nemica che bara a tutti gli effetti.

I personaggi selezionabili sono molti, avendo quasi al completo il cast dei protagonisti della serie Z e i più famosi personaggi della serie GT e i famosi Broli, Beerus e Whis provenienti dai film animati, e spesso i personaggi avranno più "versioni" disponibili, ognuna con differenti tecniche e caratteristiche (il personaggio di Goku può contare su ben 17 differenti versioni).

Il livello di personalizzazione del Personaggio principale è molto elevato: è possibile scegliere tra 4 differenti razze, Sayan, Terrestri, Majin, Namecciani e Frieza Clan (gli ultimi due non hanno

una versione femminile), ognuna con caratteristiche base differenti e diversi stili di combattimento; ogni personaggio ha un grande numero di caratteristiche facciali e tagli di capelli (o equivalenti) fra cui scegliere.

Sono inoltre presenti un enorme quantitativo di vestiti ispirati a personaggi della serie fra cui scegliere, che offrono dei leggeri potenziamenti alle caratteristiche, degli accessori fra cui cappelli, occhiali e l'immane scouter. Vi è anche un ulteriore pezzo di equipaggiamento chiamato Z-soul, che oltre ad offrire un potenziamento delle abilità, ha effetti speciali aggiuntivi, fra cui il potenziamento di determinate mosse o l'abilità di riprendersi da un KO istantaneamente.

La storia si svolge a Tokitoki City, che funge da menù di selezione, dove si possono comprare abilità, vestiti e accessori, evocare il dragon Shenron o incontrare altri personaggi; sono presenti due modalità con cui visitare la città: single player (che è l'impostazione predefinita nel caso si stia giocando senza una connessione disponibile) che mostra gli altri giocatori come PNG immobili, o multiplayer, in cui i movimenti degli altri giocatori verranno mostrati in tempo reale, creando variopinte masse di personaggi in continuo movimento.

Lo stile di combattimento è lo stesso che ha reso famosa la serie Budokai Tenkaichi, ritenuta a tutt'oggi la miglior trasposizione della serie in videogiochi, ma ulteriormente rifinito e reattivo, con frequenti combattimenti contro avversari multipli, arrivando a sfide di 5 contro 3; il giocatore possiede 3 indicatori a barre: la vita, il ki, necessario per utilizzare le mosse speciali riempibile attaccando gli avversari, e la stamina, utilizzata per parare o per scattare e che si ricarica automaticamente mentre non si eseguono altre mosse.

Gli attacchi speciali sono molti e ben assortiti, ma a differenza della maggior parte dei capitoli precedenti, in cui i super attacchi davano il via a una cinematica che spesso mostrava il colpo visibile dallo spazio e che danneggiava l'area di battaglia, quelli presenti nel gioco si limitano a una breve animazione visibile al giocatore che utilizza l'attacco e il colpo non ha effetti permanenti sull'area di gioco; le tecniche variano fra le classiche onde energetiche, raffiche di sfere di energia, combinazioni di attacchi fisici, le famose trasformazioni in super Sayan e Kaioken, tecniche di schivata, varie mosse di potenziamento dagli effetti assortiti e i celebri super attacchi.

Dal punto di vista grafico e del sonoro, il gioco è inappuntabile, con visuali estremamente fedeli al manga e al cartone e le voci dei

personaggi sono ben assortite. Nota negativa è il pressoché mutismo del protagonista, che però si lamenterà quando colpito e comunque esclamerà il nome di alcune tecniche.

La localizzazione dei personaggi secondari non è però perfettamente all'altezza, in quanto tradotta direttamente dall'giapponese e perciò non riconosce le differenze tra personaggi femminili e maschili e il labiale dei personaggi non è perfettamente sincronizzato con il parlato.

Il gioco dà una grande importanza all'on-line, con le modalità missioni Coop fino a tre giocatori contemporaneamente, i classici duelli tra giocatori, la modalità Battaglia Infinita (7 giocatori che si sfidano a turno in duelli seguendo il concetto di *chi vince continua*) e il Torneo, che sarà svolto in tempo reale. È ovviamente presente la modalità duello tra due giocatori offline.

Nonostante l'impostazione al "multiplayer di massa", la **BandaiNamcoGames** non si aspettava il grande numero di connessioni ricevute dal gioco sin dal primo giorno in commercio, soprattutto per la versione pc, di conseguenza i server non sono stati in grado di reggere l'enorme affluenza di giocatori, ironicamente fissa a una media giornaliera di **oltre 9000** utenti solo in Europa sin dal giorno della sua uscita. Al momento di scrittura dell'articolo la situazione non è ancora stata completamente risolta, tuttavia lo studio è al lavoro giorno e notte per trovarvi una soluzione.

Alcune critiche sono state mosse al gioco, principalmente riguardo alla suddetta impreparazione dei server di gioco e all'intelligenza artificiale degli alleati, che spesso e volentieri interromperanno gli attacchi del giocatore o si lanceranno contro i nemici nel momento in cui questi stanno caricando gli attacchi speciali, soprattutto in missioni in cui il suddetto alleato deve rimanere vivo per essere vinte. Altre critiche sono state mosse contro i personaggi non presenti fra i combattenti quando vi sono multiple versioni dei Saibamen e dei soldati di Frieza, e sul fatto che le tecniche a base di energia siano generalmente superiori a quelle puramente fisiche; È anche lamentata la mancanza di un effettivo menu di selezione delle modalità.

Dragon Ball Xenoverse è disponibile per PS3, PS4, Xbox 360, XboxOne e Pc, e a differenza di molti altri giochi "a cavallo tra le generazioni di console" ottiene risultati elevati su tutte le piattaforme; tuttavia la versione pc potrebbe richiedere un poco di "smanettamento" delle impostazioni per poter funzionare al meglio, in quanto una impostazione sbagliata può causare rallentamento durante i filmati

AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

Il gioco è acquistabile su [i.](#) per la versione pc, e tutte le versioni costano circa cinquanta euro. Sono stati annunciati 3 pacchi di contenuti scaricabili, e benché sia implicito che aggiungeranno nuovi personaggi e tecniche, non è chiaro che cosa conterranno.