

# Final Fantasy XIII-2: Decisamente fantastico, non proprio finale

di Paolo Campanelli

Il gioco può essere definito una gioia per i sensi: la grafica avanzata si mantiene a cavallo fra l'iper-realistico e il fantasioso, coadiuvato dall'enorme varietà di ambienti, da fitte foreste a città futuristiche utopiche e distopiche. Il comparto musicale è eccellente, con brani cantati da *Charice Pempengco*, e varia da brani con impostazione più classica al rock e persino al metal. A differenza del gioco precedente, criticato per l'eccessiva linearità delle ambientazioni, spesso letterale, il gioco usa un'impostazione arcade, con le diverse aree separate l'una dall'altra e talvolta rivisitate attraverso le epoche, seppur non riuscendo a liberarsi, in alcune aree, da un effetto "cortile" .

Il gioco riprende tre anni dopo la fine del precedente; **Lightning** e del suo gruppo, protagonisti del primo capitolo, hanno liberato l'umanità dal giogo semi-divino e conseguentemente reso il continente volante di *Cocoon* inabitabile. Perciò gran parte degli abitanti ha cominciato a trasferirsi sul sottostante *Gran Pulse*. Tuttavia, in seguito alla battaglia finale, **Lightning** stessa è scomparsa, lasciando la sorella **Serah** a domandarsi dove sia finita. Lightning è stata trasportata a Vahlalla, un luogo fuori dal tempo dove risiede la dea Etro, sotto attacco del misterioso Caius e del suo esercito di mostri. Durante il festival che segna il terzo anno dall'esodo, il villaggio di Nuova Bhodum, dove Serah vive, viene attaccato da strane creature. Nel mezzo del caos, un ragazzo, **Noel**, afferma di venire dal futuro e di essere stato mandato da Lightning per riunire le due sorelle con l'aiuto di **Mog**, un *moguri* in grado di trasformarsi nelle armi di Serah.

I combattimenti mantengono l'impostazione di scontri casuali, con il passaggio dalla mappa a un'arena di combattimento che cambia aspetto a seconda di dove ci si trova. La battaglia viene portata avanti in simil-real time: ogni personaggio possiede una "barra di azione" chiamata **ATB** che si riempie col tempo e una volta piena il personaggio si lancerà alla carica, mentre fra un attacco e l'altro si muoverà più o meno a seconda dell'area o del nemico affrontato. Il giocatore può utilizzare un comando istantaneo per sferrare attacchi scelti dal computer in base alla situazione o selezionare manualmente la combinazione di mosse. Talvolta, per completare un combattimento o ricevere dei bonus, saranno presenti degli eventi in quick-time in cui

# AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

bisognerà premere il pulsante sullo schermo al momento giusto.

La crescita dei personaggi è effettuata tramite il *Cristallium*, una mappa in stile costellazione in cui, spendendo punti esperienza, si sbloccheranno dei "nodi" che, a seconda della **Specializzazione** prescelta, offriranno dei bonus a determinate categorie e talvolta nuove tecniche, oltre ad un bonus ogni volta che si completa una costellazione che varia fra ingrandimenti della barra d'azione, mosse speciali o altre Specializzazioni. Le Specializzazioni (in inglese Jobs) influenzano le mosse eseguibili dal personaggio, come ad esempio l'attacco o le abilità difensive, e aggiunta dei bonus alle caratteristiche che diventano essenziali durante le battaglie più concitate; le specializzazioni sono selezionabili e scambiabili istantaneamente durante il combattimento con uno schermo di selezione denominato *Optium*.

Benché i personaggi giocanti siano soltanto due, la quasi totalità dei mostri affrontati può essere "coalizzata", facendo combattere un mostro al proprio fianco, ognuno con una Specializzazione fissa e verranno alternati durante la battaglia a seconda dell'*Optium* prescelto, e avranno un loro *Cristallium*, che verrà però incrementato utilizzando oggetti recuperati dai combattimenti o acquistati al negozio.

La storia, sfortunatamente, soffre del problema che hanno tutti i capitoli intermedi in una trilogia, riferendosi spesso al primo capitolo (ritenuto carente al riguardo) e lasciando insoluti alcuni punti che verranno ripresi nel seguito; nonostante ciò, gli eventi del gioco stesso sono tutt'altro che blandi. Il contenuto scaricabile comprende un'ampia scelta di abiti alternativi per Noel, Serah e Mog, acquistabili a circa un euro l'uno (quelli di Mog sono in un pacchetto da 2 euro) e 3 livelli speciali: uno ambientato nel *casinò di Serendipity*, privo di combattimenti, uno è la continuazione del livello tutorial in cui si controlla Lightning, che per l'occasione dispone di un proprio *optium* personalizzato, e uno ambientato nell'**Arena** aldilà del tempo, suddiviso in ulteriori pacchetti, in cui si affrontano personaggi importanti della saga come Lightning stessa, Snow e il capitano Aldomar, e personaggi storici della saga come Gilgamesh ed Omega.

In conclusione, si tratta di un gioco valido, ma non la migliore scelta in quanto a storia; è molto più veloce di un **gdr** classico, seppur il completamento al 100% richiede comunque parecchie ore passate a uccidere mostri; nota negativa al riguardo è il fatto che la crescita è influenzata dalle azioni del giocatore e di conseguenza possa limitare la potenza del personaggio e rendere esponenzialmente più difficili le battaglie verso la fine del gioco. Il gioco è inoltre

# AMO MAI SMESSO DI DARE RISPOSTE AI TUOI

pieno zeppo di oggetti segreti sparsi in giro per le aree, quasi impossibili da trovare senza una guida esterna, in quanto non segnalati nel gioco.

Prodotto e distribuito da **Square Enix** per PlayStation 3 e Xbox 360, **Final Fantasy XII-2** è il seguito diretto del tredicesimo gioco della famosa serie e parte della saga "*Fabula Nova Cristallis*" insieme al primo capitolo, al suo seguito ***Final Fantasy Lightning returns***, ***Final Fantasy type-0*** e ***Final Fantasy XV***. Il gioco è facilmente reperibile per entrambe le console, sia nuovo che di seconda mano, ad un costo compreso tra i quindici e i trenta euro.