

[Annunciato ufficialmente Biomutant, svelata anche la Collector's Edition](#)

Dopo che una rivista tedesca ha dedicato una pagina dedicata a *Biomutant*, creando molta attesa nei videogiocatori, ieri il gioco è stato ufficialmente annunciato.

THQ Nordic ha, da poche ore, confermato l'uscita di *Biomutant*, un nuovo **Action RPG** con elementi **shooter** con una mappa **Open World**. Il protagonista sarà una volpe il cui aspetto e abilità potranno essere personalizzati facendo mutare geneticamente il protagonista o impiantandogli delle protesi bioniche.

Sono stati anche rivelati il costo e il contenuto della **Collector's Edition**, che avrà, oltre al gioco, anche la soundtrack, un'action figure raffigurante il protagonista e un poster in formato A1, tutto al costo di circa 119\$.

Sul sito Amazon la data d'uscita è stata fissata per il **31 dicembre 2018**, ma quasi sicuramente sarà provvisoria: per adesso sappiamo per certo solamente che dovrebbe uscire nel 2018.



[Ecco il primo trailer di Code Vein](#)

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di *Code Vein*, il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay**, che pare da subito simile a quello di un **Soul**.



Code Vein, action RPG in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'**E3** di quest'anno.

[Nier: Automata](#)

Parlare dell'ultima fatica di **Yoko Taro**, prolifico e mai banale game designer del Sol Levante, non è impresa facile: **Nier: Automata**, infatti, pur essendo classificato come semplice **action-rpg**, racchiude in sé svariate sfaccettature, divenendo di tanto in tanto uno sparatutto con visuale aerea in stile **Space Invaders**, altre volte un **platform**, altre ancora un'avventura **testuale**. Yoko Taro è sicuramente uno dei personaggi più creativi e multidisciplinari nel panorama giapponese: oltre ad aver diretto i giochi della serie **Drakengard** e i due capitoli di **Nier** (ci troviamo, infatti, dinanzi al secondo lavoro della serie) è anche autore romanzi, manga, e persino opere teatrali, tra le quali anche una non facile trasposizione proprio di **Nier: Automata**. In Occidente si conosce praticamente soltanto il game-designer e ben poco della sua attività artistica. Ma di certo possiamo riscontrare la sua versatilità e il suo approccio multidisciplinare anche nelle sue opere videoludiche, spesso videogames dalla trama complessa e quasi tutti collegati tra loro, poiché elaborati nello stesso universo narrativo (basti pensare che il primo **Nier**, uscito nel 2010, è il sequel di uno dei tanti finali del primo **Drakengard**). *Nier: Automata*, dicevamo, è il sequel dello sfortunato *Nier* uscito

per Xbox 360 e Playstation 3 sette anni addietro, il quale, pur godendo di una trama molto interessante, finì presto nel dimenticatoio a causa di una realizzazione tecnica penosa.



Storia

Nier: Automata è ambientato diversi millenni dopo la fine del prequel: l'umanità è stata quasi del tutto eliminata da un attacco alieno e i pochi sopravvissuti si sono rifugiati sulla Luna. Nel tentativo di riconquistare il pianeta Terra, gli umani inviano un gruppo di androidi chiamati **YoRHa**, fra i quali l'androide **2b**, al quale si affiancherà l'androide **9s**: tra i due si verrà a creare un legame affettivo (evento fuori dal comune, visto che sono degli androidi progettati per non avere emozioni) che andrà a farsi sempre più forte nel corso del gioco, portando la trama ad assumere aspetti più tragici ed emozionanti. Anche le macchine nemiche create dagli alieni saranno capaci di provare emozioni: alcune ci supplicheranno di ucciderle, altre arriveranno ai suicidi di massa, altre ancora rinnegheranno la guerra e vorranno creare un villaggio in cui regna la pace. Una volta terminato il gioco, per la prima volta ci verrà chiesto di ricominciare da un punto di vista differente, e si avrà l'opportunità di scoprire particolari che erano sfuggiti nel percorso precedente. **Nier: Automata** consta in tutto di 26 finali differenti, di cui 5 sono quelli principali, e fondamentali per capire appieno la storia.



Gameplay

Per lo sviluppo di *Nier: Automata*, Yoko Taro si è affidato ai tipi di **Platinum games**, studio talentuoso ormai scalfato nel genere *action* (***Bayonetta***, ***Metal Gear: Rising Revengeance*** per citare alcuni titoli sviluppati dallo studio nipponico). Probabilmente anche per questo le differenze con il prequel sul piano del gameplay sono tante e saltano subito all'occhio. Entrando nel dettaglio, la protagonista può fare uso di **due armi principali** e di un **POD** (un mini robot volante dotato di proiettili di varia tipologia). Inoltre, con il pulsante per l'attacco leggero si attaccherà con la prima arma, mentre con quello per l'attacco pesante si userà l'altra. Le combinazioni di armi con le quali eseguire combo sono davvero tantissime, il *combat system* è molto vario e divertente oltre a risultare diretto e al contempo abbastanza profondo (non si toccano certo i livelli di action puro di *Bayonetta*, ma siamo dinanzi a un ottimo sistema di gioco). I numerosi **boss** offrono un tasso di sfida di tutto rispetto (specialmente se si gioca in modalità difficile, cosa che consigliamo ai giocatori più esigenti), con diverse fasi che spesso cambiano la modalità di gioco, rendendo lo scontro ancora più interessante.



Grafica e sonoro

Il mondo di *Nier: Automata* è rappresentato con un uso particolare della palette dei colori, le quali mettono in risalto la desolazione di un mondo in cui sono rimaste praticamente soltanto le macchine e qualche animale. Dal punto di vista strettamente **artistico**, ci troviamo di fronte a un ottimo lavoro di visual art, specie riguardo gli automi, rappresentati con cura minuziosa, e i paesaggi, spesso suggestivi e dal piacevole impatto visivo. Le note dolenti arrivano, invece, sul piano **tecnico**: le textures sembrano essere spesso in bassa risoluzione, la mole poligonale bassa, sono presenti parecchi muri invisibili che fanno storcere un po' il naso; anche il frame rate (almeno su console, noi lo abbiamo provato su PS4) ha dei cali e risulta incostante e, infine, alla lunga le ambientazioni tendono a stancare. Il discorso cambia parlando del **comparto audio**: la colonna sonora è unica nel suo genere, sfiorando talvolta i confini del geniale. Basti pensare che in un punto del gioco troviamo dei robot parlare in coro in maniera ossessiva, come recitassero un mantra, e il suono che ne viene fuori si fonde magistralmente con la colonna sonora, creando un ritmo incalzante raramente visto in un videogame.



Conclusioni

Nier: Automata rappresenta un ritorno in grande stile per Yoko Taro: siamo di fronte a un titolo capace di emozionare e divertire grazie a una trama di spessore e un gameplay sopraffino, e che riesce a superare in tutti gli aspetti il suo predecessore. Pur non brillando per realizzazione tecnica, la sua unicità lo rende un gioco che tutti i possessori di PS4 e PC dovrebbero assolutamente provare.