

[Yoko Taro desidera girare un film per adulti](#)

Al **SEA Summit** di Singapore, **Yoko Taro** ha parlato delle proprie speranze e dei propri sogni, inclusi quelli riguardanti un sequel per *Nier*, *Drakengard* e un film per adulti. Stando a quanto riportato **Famitsu**, il celebre ed eccentrico director avrebbe risposto così alle domande circa i suoi piani per il futuro durante un Q&A.

Domanda: «Yoko san, ha mai pensato di girare un film basato su un videogame?»

Yoko Taro: «Ci ho pensato ma, visto che servirebbe molto denaro, penso che bisognerebbe prima cercare un produttore.»

Domanda: «Può dirci qualcosa a proposito di un sequel di *Drakengard*?»

Yoko Taro: «Credo sia qui presente un produttore di Square Enix, se è disposto a finanziarlo potrei cominciare anche subito.»

Domanda: «Yoko san, finora è stato coinvolto nella realizzazione di videogames, un romanzo e un'opera teatrale. C'è qualche altro medium che le piacerebbe utilizzare?»

Yoko Taro: «Immagino che ciò risulterà sgradevole, ma mi piacerebbe girare un film per adulti. Per la prima volta nella vita ci sto pensando seriamente.»

Non c'è che dire, anche a noi farebbe molto piacere.

[Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?](#)

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di *Final Fantasy* **Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile *Terra Battle*, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di *Terra Battle 2*: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.

Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, *Terra World*, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi - passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi - non siamo riusciti a meritarcì una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e

non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria **presenza**, negata sui marketplace nostrani.

Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da **Terra Wars** e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*.

Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.

[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.