

[NieR Automata in arrivo su Xbox One?](#)

Secondo vari rumor anonimi vicini al sito [Jeuxvideo](#), pare che **NieR Automata** possa arrivare anche su **Xbox One**. L'RPG di **Platinum Games**, sviluppato dall'eccentrico **Yoko Taro**, è uscito lo scorso anno per **PC** e **Playstation 4**, ottenendo un successo sia di vendite che di critica.

Considerando che non esiste un accordo di esclusività tra **Sony** e **Square Enix**, publisher del titolo, e che il sito francese in passato abbia beccato alcuni giochi in arrivo sulla console di casa **Microsoft**, le voci potrebbero presto diventare realtà. Senza dimenticare che fra qualche settimana si svolgerà l'**E3 2018**, non è impossibile aspettarsi un annuncio ufficiale da parte della casa giapponese, magari direttamente dal palco del Los Angeles Convention Center.

[Nuovi titoli in cantiere per il team di Bayonetta](#)

Platinum Games, nel prossimo futuro, prevede di pubblicare 2 nuovi titoli che, sebbene abbiano un budget non troppo ridotto, non risulteranno comunque dispendiosi quanto gli altri tripla A dello studio, come **Bayonetta** o il più recente **Nier:Automata**.

Durante un'intervista ai microfoni di [GameInformer](#), **Atsushi Inaba**, capo dello sviluppo di **Platinum Games**, condivide il proprio desiderio di voler raggiungere un buon equilibrio tra un titolo indie e un tripla A.

«Non possiamo sviluppare un titolo da più di 10M di dollari, per il semplice motivo che non disponiamo di quella cifra come sviluppatore indipendente. Ma ad ogni modo non vogliamo neanche seguire la strada degli indie con soltanto 10 persone nello staff per produrre il gioco, probabilmente staremo nel mezzo, con un organico di circa 20 persone per lo sviluppo.»

Inaba ha inoltre parlato della propria politica di mantenere le porte aperte alle nuove idee dello staff. Infatti ci sono circa **70 nuovi concept** proposti dallo stesso team, che sono stati scremati per capire su quali poter lavorare con il budget disponibile.

Forse la nuova politica di Platinum Games potrebbe dare un forte scossone all'industry, donando nuova vita e un nuovo spazio ai giochi **mid-range**, che potrebbero essere apprezzati anche da quei giocatori che normalmente non apprezzerebbero un titolo di uno studio indipendente. E chissà che magari non potrebbero anche ridurre le lamentele dei grossi publisher sul profitto non esattamente commisurato al costo di produzione di certi titoli AAA.

Top 7: Le migliori idee regalo per questo Natale

Come ogni anno scatta il periodo del “che cosa regalo a Natale”. Noi di GameCompass vi veniamo in soccorso, dando qualche dritta su idee regalo dedicate ai gamer. Del resto, tra amici e famiglia, chi non ne ha uno accanto!?

#7 TV 4K HDR

Grazie a console sempre più performanti l'era del **4K** si appresta a esplodere e monitor o TV con questa tecnologia, unita all'**HDR**, diventano essenziali per godere al meglio di quanto offerto da un film o videogame. **Samsung**, **LG** e **Sony** sono da preferire, stando attenti alla scelta dei pollici e alla frequenza di aggiornamento. Ormai questi prodotti possono trovarsi anche intorno ai 500€ e non mancano forti sconti da poter sfruttare per strappare l'occasione della vita.



#6 Gadget

Un vero gamer che si rispetti deve essere circondato da una serie di gadget che, magari non hanno una reale utilità, ma che vengono usati come elementi in grado di affermare la propria natura in questa società diversificata. Ecco quindi lo spuntare di **Action Figures** dedicate agli eroi delle nostre serie preferite, **libri** e **fumetti** che ripercorrono o approfondiscono le *lore*, **soundtrack** ma anche **vestiario**, **tazze**, **lampade** fino alla **biancheria intima**, da sfoggiare nelle occasioni speciali.



#5 Controller

“La potenza è nulla senza controller”. Questa - all’incirca - si rivela sempre una frase attuale in quanto un buon sistema di controllo garantisce al giocatore migliori feedback e vantaggi nel campo del multiplayer. Uno su tutti è il **Controller Elite Xbox**, una macchina perfetta a livello qualitativo e personalizzabile in tutti i suoi aspetti. Costa un po’ ma sono soldi ben spesi. Ottimi anche le versioni avanzate dei **controller PS4** e le versioni speciali curati da **Razer** mentre, per chi ama i picchiaduro, un buon **Arcade Stic**, come i **Mad Catz**, è un acquisto imprescindibile.



#4 Mini Console

Il 2017 è stato anche l'anno delle **Mini Console** che puntando sulla nostalgia sono riuscite a conquistare una buona fetta di mercato. **Nintendo** con le sue **NES** e **SNES Mini**, che hanno aperto la strada, seguite da **SEGA** e la sua **Megadrive**, permettono di rivivere le gesta passate quando le uniche preoccupazioni erano con chi andare a giocare nel pomeriggio.



#3 Headset

L'audio nei videogames è una componente essenziale e, per chi non ha a disposizione un impianto surround di alto livello, può tranquillamente ripiegare su **Headset** di qualità. La parte del leone la fa **Logitech** con **G430**, le migliori per rapporto qualità/prezzo. Alzando un po' l'asticella possiamo trovare le **Kingston HyperX Cloud II**, con ottima qualità costruttiva che la rende estremamente leggera ed ergonomica. Tra le migliori sul mercato, **SteelSeries Arctis 7** è un prodotto pensato per i gamer più esigenti e che contano su un design estremamente elegante e pulito rispetto alla concorrenza.



#2 Console

È vero. Probabilmente ci troviamo a cavallo tra due generazioni ma questo “stare nel mezzo” può essere sfruttato per usufruire di grandi occasioni. **Playstation 4 Standard**, così come **Xbox One S** si trovano intorno ai 200€, risultando comunque attuali visto i recenti aggiornamenti. **Nintendo Switch** è la console più ricercata mentre, per chi è molto generoso, può spingersi verso console più performanti, partendo da **PS4 Pro** che, in *bundle* con un videogioco, è possibile acquistarla ad un prezzo più che ragionevole. **Xbox One X** è la nuova arrivata e la più costosa ma può contare su una maggiore potenza e un supporto totale al 4K, siano essi giochi o Blu-ray.



#1 Videogames

È stato un anno ricco di soddisfazioni in ambito videoludico, anche per l'ingresso in scena di **Nintendo**. Imprescindibile per quest'ultima sono **Zelda: Breath to the Wild** e **Super Mario Odyssey**. Per le restanti console si possono trovare titoli di alto livello a basso prezzo: un esempio su tutti è **Prey**, titolo passato un po' in sordina ma che può contare su un ottimo impianto narrativo. **Project CARS 2** è perfetto per gli amanti dei motori come **FIFA 18** per chi ama il calcio. Da non dimenticare titoli come **Wolfenstein II**, **NIER Automata** o **Persona 5**, in grado di intrattenere come pochi.



[Nier: Automata avrà un sequel](#)

Nier: Automata (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)) si è rivelato un grande successo per **Platinum Games** e **Square Enix**, con oltre due milioni di copie vendute a partire dal suo lancio avvenuto lo scorso marzo. Ma **Square Enix** non ha intenzione di porre fine all'IP, annunciando di voler continuare a lavorarci in futuro. In un'intervista alla rivista giapponese **Dengeki PlayStation**, il producer **Yosuke Saito** ha rivelato che è in fase di sviluppo proprio un **sequel** del titolo, ma non è chiaro se sarà affidato a **Platinum Games**. Nonostante questo dubbio, **Yoko Taro** resterà nel team di sviluppo, anche se non è stata chiarita la mansione a lui affidata. In proposito Saito ha dichiarato:

«Taro-san ha detto che farà qualsiasi cosa affinché il titolo trovi i finanziamenti, non c'è nessun altro che io conosca che riesca a muoversi per trovare i soldi necessari per realizzare qualcosa tanto quanto lui.»

Attendiamo con ansia sviluppi in merito.



[NieR: Automata supera i due milioni di copie vendute](#)

Square Enix ha annunciato oggi che **NieR:Automata** ha venduto oltre due milioni di copie tra fisiche e digitali.

Fin dal lancio del gioco su PS4 e su PC a inizio d'anno, il titolo creato da **Yoko Taro** è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica (anche dalla [nostra redazione](#)) e ha ricevuto moltissimi riscontri positivi grazie a un ottimo gameplay e a una storia ben curata dal **game director** per **Platinum Games**.

Dal 25 settembre 2017 ricordiamo che partirà in Europa e nei territori che adottano lo standard PAL il pre-order del cofanetto della colonna sonora su vinili **NieR:Automata/NIER: Gestalt & Replicant** in esclusiva su Square Enix Online Store.

Il cofanetto verrà pubblicato a dicembre e includerà quattro vinili con una serie di brani selezionati dal compositore **Keiichi Okabe** e delle illustrazioni esclusive di Sui Ishida (illustratore di *Tokyo Ghoul*).

I fan potranno anche riascoltare le musiche inquietanti di **NieR:Automata** nei Blu-ray **NieR Music Concert & Talk Live** e **NieR Music Concert: The Memories of Puppets**, già disponibili per il pre-order sempre su Square Enix Online Store.

[Yoko Taro ha salvato Platinum Games,](#) [Kamiya ringrazia](#)

In un recente tweet, il co-fondatore di Platinum Games, **Hideki Kamiya**, ha ringraziato pubblicamente Yoko Taro, creatore di *Nier: Automata*, il quale avrebbe avuto il merito di salvare lo studio.

ニーアの成功はプラチナにこれまでとは違うファン層をもたらし且つスタッフの成長、成功体験、優秀な就職志望者の増加と計り知れない恩恵を与えてくれた...本来は全て俺がやらなければならない事だった...情けない話だがプラチナはヨコオさんに救われたと言っても過言ではない...感謝してもしきれません...

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [13 agosto 2017](#)

Sulla base di un traduzione in inglese lasciata su NeoGAF dall' user **BRSxIgnition**, il tweet sarebbe traducibile come segue:

«Il successo di *NieR: Automata* ha dato a Platinum Games un più vasta fanbase, un aumento del personale, una brillante storia di successo, un aumento dei candidati qualificati e grandi benefici. Normalmente non posso fare a meno di fare tutto da solo, è una storia pietosa. Ma dire che Yoko-san ha salvato Platinum non è un'esagerazione, non potrò ringraziarlo mai abbastanza»

Il nuovo gioco di Yoko Taro sembra aver alleviato il colpo subito con la cancellazione di **Scalebound**, e pare sia stato un sollievo per l'intero studio.

[Secondo Michael Pachter i videogiochi giapponesi non contano nulla sul mercato](#)

Il Giappone è un mercato che vede molte opere di rilievo in campo videoludico, titoli importanti come **Persona 5**, numerose saghe jrpg quali **Fire Emblem**, *Final Fantasy* e *Shini Megami Tensei* nascono nella terra del Sol Levante, diventandone oggi un'espressione culturale distintiva. Nonostante il grande numero di appassionati registrato dalle saghe orientali, il noto analista di settore **Michael Pachter** ha affermato, [durante un'intervista a Gamingbolt](#), che i giochi giapponesi sono irrilevanti per il grande mercato.

Proprio riguardo le vendite di **Persona 5**, Pachter ha affermato: «Si sta parlando di 2 milioni di unità vendute, mentre una schifezza come **Mafia 3** ha venduto 5 milioni di unità, nonostante faccia schifo. Quindi, no, 2 milioni di unità non rilevano a nulla: Nessuno sta facendoci dei soldi.»

Nella stessa intervista, Pachter chiarisce che *Persona 5* gli è piaciuto molto, che è il gioco più "giapponese" in circolazione, ma che questo non c'entra con le scelte del mercato di massa: «*Persona 5* è stato davvero il primo gioco nipponico - escluse le opere di Kojima e di Nintendo - che mi sia piaciuto in questi anni. Ma non credo sia importante. Giochi come **Final Fantasy** che vendono 8 o 10 o 20 milioni di copie sono eccezioni: i titoli giapponesi che in ultima analisi funzionano sono

quelli come **Metal Gear**, quelli che hanno un appeal occidentale, e che quindi fanno presa sulle masse. I giochi giapponesi non hanno fascino sulle masse, e non si traducono bene in altre culture. Detto questo, sono convinto che *Persona 5* non abbia tradito le aspettative di **Atlus**, la quale credo sia felice dei 2 milioni di unità vendute, che per loro rappresentano un successo»



Ma allora come fa **Nintendo** ad avere successo nonostante non si “pieghi” all’estetica occidentale? Pachter se lo spiega così:

«Direi che Nintendo è l’eccezione che dimostra la regola: se tu fossi un marziano», dice l’analista al suo intervistatore «e non avessi mai visto un videogioco prima, e io ti mostrassi un gioco Nintendo e in parallelo *Persona 5* o *Final Fantasy*, non diresti mai che provengono dallo stesso luogo. Non sembrano affatto uguali. Nintendo ha un proprio stile, proprio come i disegni Disney, c’è qualcosa di totalmente diverso. Non so cosa sia, sarà il fatto che il divertimento offerto da Nintendo è accessibile, familiare, bizzarro. Guarda che polemica è scoppiata all’E3 perché Mario impugnava una pistola in **Mario+Rabbids**, è un elemento fuori dallo stile Nintendo, che ormai è conosciuto da chiunque. Nintendo è una società completamente diversa, è la cosa più vicina a Disney che ha il Giappone, sfuggono alle regole convenzionali. Sono l’eccezione che dimostra la regola, nessuno in Giappone fa niente di simile, a eccezione di forse *Sonic*»

Insomma, a parte quelli della **grande N**, titoli come *Persona*, *Nier* e *Nioh*, o gli stessi *Souls*, non conterebbero poi tanto in termini di mercato, non quanto i giochi tripla A occidentali.

[Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3](#)

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco **Batman: Arkham Knight**, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.

Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di **Batman: Arkham Knight** su web browser.

Here is [@RainwayApp](#) running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.
pic.twitter.com/PfCqJ6uOQs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 24, 2017](#)

Qui alcuni istanti di **NieR:Automata** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/bl14MpnlaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Abbiamo anche un'immagine di **The Witcher 3** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/5wYxmLjusK

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di **Undertale** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

[PlatinumGames a lavoro su una nuova IP](#)

Durante un panel al **BitSummit** di Kyoto mandato [in streaming l'anno scorso sul popolare sito web giapponese di video sharing Niconico](#), l'executive director e produttore di PlatinumGames **Atsushi Inaba** parlò dell'industry videoludica, focalizzandosi principalmente sulle difficoltà che uno studio di sviluppo giapponese, indipendente ma composto da circa trecento persone, deve affrontare per realizzare un progetto originale che appartenga agli sviluppatori e soltanto a loro, senza dover per forza passare fra le mani di grossi publisher come Sega, Nintendo o Microsoft (leggasi *Vanquish*, *Bayonetta* e *Scalebound*).

Al BitSummit conclusosi qualche ora fa, Inaba-san ha finalmente svelato l'esistenza di una **nuova IP** in sviluppo presso PlatinumGames, IP che lo stesso producer ha definito ancora "informe e non ben definita". Ha inoltre aggiunto che il nuovo progetto vedrà coinvolto anche un nuovo director e che sarà interessante vedere come questo collaboratore potrà aiutare sia il gioco che la compagnia a crescere.

Purtroppo bisognerà attendere il prossimo incontro per avere notizie più approfondite ma nel frattempo, possiamo cominciare a sognare quello che molto probabilmente sarà il gioco che riscatterà il fallimento del progetto **Scalebound**.

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.