

## [Reverse: NieR: Automata al contrario](#)

Dopo aver percorso la storia di **God of War** a ritroso, scoprendo che effettivamente potrebbe funzionare anche raccontata al contrario, ecco lanciarsi su un titolo estremamente ambizioso e diretto da quel **Yoko Taro** che, come ogni *game director* giapponese di successo, deve essere estremamente eccentrico.

Il suo **NieR: Automata** ha sorpreso critica e pubblico grazie al suo design e soprattutto al stile narrativo, che è riuscito a risaltare una trama interessante, ma che non ha brillava per originalità. Raccontare la storia di **Automata** può essere arduo, ma riassumendo: migliaia di anni nel futuro, l'umanità è quasi estinta a causa di un'invasione da parte degli alieni prima e delle biomacchine da loro create poi. Per riprendersi il pianeta gli umani creano degli androidi con elevate capacità di combattimento, e i nostri protagonisti **2B**, **9S** e **A2** cercheranno di svelare gli innumerevoli misteri dietro questa guerra.

Il risultato, una volta terminate le *run* principali, è una storia affascinante e pervasa di teatralità. Ma vediamola al contrario, avvisandovi come sempre, della **massiccia dose di spoiler** da qui in avanti.



Il gioco comincia con una particolarità: improvvisamente, **nonostante il menu sia stato appena avviato**, tutto l'equipaggiamento, le risorse e anche l'intero salvataggio di gioco viene immesso all'interno del titolo. Vieni introdotto da un filmato, dove alcuni droni Amazon del futuro smembrano i corpi di una coppia, evidentemente non umana ma circondata da un alone di adulterio e, una donna, che guardando l'alba, aspetta il ritorno del suo amato. Improvvisamente però, cominciano a spuntare migliaia di palline che sparano altre palline, rettangoli e nomi, provocando le stesse sensazioni di un trip di LSD durante una partita dell'Inter. Se il buongiorno si vede dal mattino...

Tutto questo è preludio di una trama molto articolata, e che molto probabilmente vi terrà inchiodati

allo schermo: veniamo accolti dalla vita quotidiana di un mondo che ne ha passate tante ma che ha trovato modo di ricominciare. La vera coppia di androidi, protagonista delle vicende, si risveglia dopo un probabile amplesso che solo Yoko Taro potrebbe apprezzare ma che è indubbiamente finito male. I due, come se nulla fosse, si risvegliano, estraendosi le spade dal corpo e cominciando a litigare a suon di katana.

Nel frattempo compare dal nulla un'enorme struttura attorno ai due contendenti il cui nome scopriamo essere **9S** e **A2**. Proprio il primo, che evidentemente rappresenta tutti i canoni della schizofrenia (da cui la S del nome appunto), e protagonista della prima cutscene, comincia a blaterare cose senza senso e, correndo al contrario, riuscirà a uscire dalla struttura, trovandosi davanti a due gemelle in lotta con strane macchine. Sono forse due buttafuori in preda a badare un'enorme folla che cerca disperatamente di entrare? Purtroppo non c'è dato saperlo.

Passiamo ad A2 e al suo sobrio completino. La vera protagonista di questa storia, si ritroverà a salvare uno strano villaggio composto da biomacchine e il cui leader **Pascal**, di chiara origine francese, ringrazierà l'eroina indicando il punto preciso in cui si farà trovare la sua rivale in amore, anch'ella presente nella prima cutscene insieme a 9S. Nonostante liti e incomprensioni però, 9S e A2 si vogliono molto bene, malgrado lei sappia della fissazione del suo ragazzo per la loro cameriera.

A2 (A è solo un intercalare con cui viene chiamata 2) non si farà scappare l'occasione, trafiggendo senza pietà la sensuale cameriera che probabilmente, in un lontano passato, ha sedotto il cuore del giovane 9S. Ma la nostra protagonista è subdola: prendendo il posto della sua ultima vittima, è convinta di poter riconquistare per sempre il cuore del suo amato e, fingendo di essere ferita, camminerà al contrario (ancor più difficile coi tacchi alti) pur di ricongiungersi a lui.



Il loro ricongiungimento, darà vita a una nuova fazione denominata **YoRHa** (Young Rising Hallelujah) all'interno di una stazione spaziale da loro costruita. L'inizio è un po' traumatico, ma pian piano ogni tassello andrà al proprio posto, inneggiando il credo del vero amore.

Ma questo sentimento è minacciato dall'avvento di una coppia di fatto, che può minare le basi della nuova società creatasi. Con i nomi presuntuosi e provocatori di Adam ed Eve decidono di dare battaglia a 9S e A2 per sancire una volta per tutte chi detiene il diritto di poter creare una famiglia.

Ovviamente non poteva mancare l'intervento della **Santa Biomacchina Ecclesia**, la quale, appresa la notizia dei nuovi Adamo ed Eva, ha reagito in maniera vigorosa, battezzando nuovi fedeli e dando vita a numerosi seguaci, culminando con l'elezione del un nuovo **Papa Kierkegaard**.

Il supporto della Chiesa sarà fondamentale (almeno agli occhi dei fedeli), ma non basterà. Pur di vivere assieme al suo Eve, Adam costruisce un'intera città, un nido da d'amore interrotto dall'arrivo in *moonwalk* di A2, giusto poco prima di dare un tocco di vernice ai vari edifici.

La nostra eroina ritroverà 9S rapito da Adam solo per dimostrare di essere un fedele cristiano, nonostante ami lo stesso sesso. Nonostante tutto risulti abbastanza grottesco, A2 finalmente capisce: non importa che tu sia un crotalo o un pavone, l'importante è che se ami, va bene comunque. Per suggellare la ritrovata consapevolezza, A2, 9S e tutti gli androidi dell'associazione YoRHa, con il patrocinio della Santa Biomacchina Ecclesia, costruiscono un **enorme pesce biomeccanico**, atavico simbolo della cristianità, millenni prima.

Sul finire, le coppie ormai create e libere di vivere il loro amore, decidono di andare ognuna per la propria strada. A2 e 9S sigillano la loro unione con viaggio di nozze al Luna Park, accolti dalla più grande cantante lirica del momento **Simone**, capace di attirare su di sé lampi e fuochi di ogni genere prima di ritirarsi definitivamente.

Ma la loro natura è un'altra: sentono che manca qualcosa e quel qualcosa è un figlio. Proprio sul finale, un'immensa luce scaturita dal loro amore darà vita a **Engels**, una gigantesca biomacchina che, successivamente, aiuterà il proprio popolo tramite intervento divino; ma questa è un'altra storia. Non somiglia per niente al padre; che anche A2 nasconda qualcos'altro? Forse la risposta verrà data nell'eventuale sequel.

Inoltre, non sapremo mai che fine abbiano fatto Adam ed Eve, ma siamo certi che ovunque essi siano, vivano il proprio amore in totale libertà, così come A2 e 9S, anche se quest'ultimo, non saprà mai la vera identità della sua cameriera.

Non trovate sia più bella così? **NieR: Automata** può divenire una storia ricca di simbolismi e del tutto attuale, invertendo il percorso narrativo.

---

## [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.

---

## **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.