

PUBG vs. Fortnite: i re della Battle Royale

Il mondo del gaming si è arricchito di nuovi giochi che hanno lanciato un genere adesso in auge in ambito videoludico, la **Battle Royale**. Il primo è *PlayerUnknown's Battleground*, titolo basato su precedenti **mod** sviluppate da **Brendan "PlayerUnknown" Greene** su svariati giochi (*ARMA 2* su tutti) prendendo ispirazione dal film giapponese *Battle Royale*. Ne è venuto fuori lo stand alone che è diventato nel 2017 il titolo più giocato di **Steam**, che ha infranto ben **7 Guinness World Record**, e che vede il giocatore affrontare online 99 avversari in un **deathmatch** su un'isola gigante.

La storia del successo di *PUBG* e di questo genere, non nasce soltanto dall'intuizione di una sola persona che ha magicamente creato il gioco del momento; dopo il film del 2000 infatti il concept dell'"ultimo sopravvissuto" che deve aver prima ucciso tutti gli altri per continuare a vivere è stato ripreso più e più volte nel mondo del cinema, non lasciando indifferente l'universo videoludico nel quale ritroviamo le medesime meccaniche, senza seconde chance per i giocatori, come in *Counter Strike*.

Contemporaneamente un primo concept di battle royale nei videogiochi si presenta come mod per *Arma 2*, poi riadattato per *Arma 3*. Ovviamente non era ancora conosciuto come tale, ma era soltanto un assaggio di quello che Greene avrebbe creato con *PUBG*. Nel frattempo abbiamo un altro esempio di questa formula: stiamo parlando di *H1Z1*, che ha al suo interno una battle royale costituita da ben 150 giocatori e che ha permesso a Greene di muovere i primi passi in ambito professionale come consulente, prima di essere chiamato dai **Bluehole Studios** per lo sviluppo di *PUBG*.

Il secondo è invece *Fortnite*, un gioco completamente oscurato da tutti i competitor all'uscita ma che ha saputo rilanciarsi, ispirandosi al sistema di *PUBG*, creando la *Fortnite Battle Royale*. La storia di *Fortnite* è singolare, anche se abbiamo poche informazioni a riguardo: sappiamo che il progetto è nato circa 6 anni fa e che durante gli anni è stato ripreso e abbandonato varie volte fino a quando, **Epic Games**, lo ha salvato dal completo oblio sfruttando la formula dell'*early access* per poterne portare avanti lo sviluppo. Di base doveva essere un gioco survival, in cui salvare il mondo da una apocalisse zombie. Ci si aspettava un buon successo di vendite ma, paradossalmente, non per la meccanica della battle royale.

Essendo giochi dello stesso genere hanno molti punti in comune. Analizziamoli uno alla volta.

La tensione

Senza tensione, un gioco di questo genere non avrebbe senso di esistere; tensione in grado di far restare accovacciato cinque minuti dietro un albero e in grado di farci preoccupare del numero di superstiti round dopo round. Questa tensione è alla base del genere **battle royale**. Sia in *PUBG* che in *Fortnite* quindi, il silenzio è il vostro miglior amico: muoversi con attenzione è essenziale e, al primo cenno di rumore, un brivido salirà lungo la schiena per la paura di essere scoperti. È possibile giocare come ne *I mercenari* di Stallone ma si rischierebbe di snaturare il gioco, visto che in una **Battle Royale** si sopravvive con l'astuzia e non con la forza.

Questa sensazione tende a variare tra i due titoli: in *Fortnite* l'azione è più veloce; il cerchio velenoso che vi circonda si restringe più velocemente che in *PUBG* e la mappa è più piccola. **PUBG**

è al contrario un gioco nel quale i nervi vanno tenuti ben saldi perché semplicemente la partita dura di più. Difficile decretare il migliore in questo ambito, dipende dalle vostre preferenze, soprattutto in termini di durata.

Le mappe

La mappa in questo tipo di titoli, fa la differenza. Come già accennato, in **Fortnite** si ha la sensazione di giocare a qualcosa di già visto, con un po' **Minecraft** e un po' **Team Fortress** per citarne un paio, mentre grazie alla vastità della sue mappe **PUBG** si distingue. Andando più nello specifico nel titolo Epic vi è una sola piccola mappa rispetto a quella del rivale e inoltre, **PUBG** ha ormai introdotto **Miramar**, la mappa desertica che si va ad aggiungere a **Erangel**. Dalla sua **Fortnite** offre un design più cartoonesco, che per alcuni può risultare più gradevole.

Riguardo le mappe, è visibile a occhio che quelle in *Player Unknown* sono molto più vaste, offrendo molteplici strategie ma anche molti più rischi; implica anche una certa percentuale di fortuna poiché, se si sbaglia punto di atterraggio, si dovrà prendere un veicolo e rischiare di essere uccisi. In **Fortnite** questo non accade per un semplice motivo: come detto la mappa è più ridotta e facile da attraversare, e questo aiuta e non poco i giocatori a trovarne altri e a ucciderli facendosi strada per la vittoria.

PUBG offre più ripari sul territorio ma questo viene compensato in altro modo da **Fortnite**, che approfondiremo di più analizzando la tattica dei due giochi.

La tattica

La tattica da imbastire, se si vuole sopravvivere è differente, ma in tutti e due i casi fortemente rilevante. In **Fortnite** bisogna "craftare" per riuscire a costruire le proprie difese e per sopravvivere si ha bisogno di fantasia e inventiva; in **PUBG** è fondamentale trovare la posizione giusta e non si ha nulla a disposizione oltre la mappa e i *loot* già pronti.

Ma andiamo nel dettaglio per capire meglio cosa fare in uno e cosa nell'altro. In **Fortnite**, non appena a terra, avremo la possibilità di costruire quel che serve e, prima che inizi il livello; si avrà anche l'opportunità per creare il materiale distruggendo elettrodomestici, auto, ecc. Durante la fase di combattimento vero e proprio quindi, potremo creare delle posizioni rialzate e mura per proteggere noi stessi o il nostro team. Questo, darà vantaggio ai più veloci a costruire, per esempio, ripari rialzati che offrono una visuale migliore sul nemico.

In **PUBG** dovremo cavarcela con ciò che si trova in giro e non si avrà tempo di cercare nuovo equipaggiamento; saremo subito scaraventati nell'azione e molta importanza verrà data quindi ai ripari e agli edifici rialzati che danno ai cecchini l'opportunità di sopravvivere più facilmente. Comune a entrambi i titoli, è lo spostamento continuo, dato che si è circondati da una nube circolare di gas velenoso e, ogni posto ritenuto sicuro, non lo sarà per molto.

Il combat system

Nonostante i due giochi siano molto simili, il sistema di combattimento è alquanto diverso, anche se valido per entrambi. In **Fortnite** vi è un solo tipo di mira, mentre in **PUBG** il tutto è strutturato diversamente: ne abbiamo di tre diversi tipi: l'**Hip Fire** che offre la possibilità di sparare a dispetto della precisione, ovviamente la classica opzione di mira, sempre in terza persona, e infine, quella che possiamo definire la modalità cecchino, medio/lungo raggio, l'**ADS** (*aiming-down-sights*) che trasposta il tutto in prima persona offrendo la possibilità di mirare in maniera precisa.

Per quanto riguarda le armi quest'ultimo stravince a mani basse su **Fortnite**: la loro quantità è molto più ampia e a tratti, tende alla simulazione, mentre il sistema delle armi è più semplificato in **Fortnite**. Inoltre in *Player Unknown*, troviamo i veicoli che possono aiutare o danneggiare il giocatore durante il combattimento esplodendo.

Gli ultimi cinque minuti

Gli ultimi cinque minuti di gioco, sono quelli che decidono le sorti di una **battle royale**, dopo la "selezione naturale" susseguitasi e dove più forti hanno prevalso. È il momento in cui bisogna rimboccarsi le maniche e fare sul serio. Su **Fortnite**, gli ultimi minuti si svolgono all'interno di fortezze molto vicine e questo non fa altro che aumentare la frenesia da combattimento, dando una motivazione in più ai giocatori a migliorare il più possibile l'equipaggiamento prima di questo momento, poiché sarà essenziale sul finale di partita. L'ultima fase di **PUBG**, seppur piena di tensione è priva d'azione, i giocatori tendono a muoversi con poca avventatezza.

Le conclusioni

Sembra che la battaglia all'ultimo sangue tra **Fortnite** e **PlayerUnknown's BattleGround** sia terminata. Si tratta di videogame molto validi e molto simili, anche se differiscono per alcune meccaniche il cui loro apprezzamento deriva essenzialmente dal gusto personale. Questo non ci esime dal dare un parere oggettivo: per quanto riguarda la mappa, nonostante la grandezza, **PUBG** offre meno spunti strategici mentre, discorso analogo, ma a parti invertite, per il *combat system*, dove, rispetto a **Fortnite**, bisogna agire con una tattica più articolata. La scelta è ardua e per questo motivo consigliamo entrambi i titoli: *Fortnite* va benissimo per un divertimento più rilassato, mentre *PUBG* per una vera e propria sfida competitiva.

Skidstorm

Dopo qualche anno di attività la **Cheetah mobile**, famosa azienda cinese attiva nel settore degli smartphone, ha deciso di sfidare lo sconfinato mercato **Android** e **iOS** con qualcosa in più dei soliti “minigiochi” a cui ci ha abituato e che hanno attratto un largo pubblico, come **Piano Tiles**. Stiamo parlando di **Skidstorm**, nuovo gioco arcade per mobile che si basa sul binomio quasi onnipresente nei giochi di corse **nitro-drift**, reso già disponibile dall’azienda agli utenti quando era ancora in **alpha**

Singleplayer

Il gioco presenta tre modalità: **carriera**, **time trial** e **competizione con robot**.

La **modalità carriera** serve a prendere confidenza con i comandi di gioco, seppur semplici: si propone come una serie di gare offline contro l’**IA** attraverso le quali si potranno conoscere i tracciati e si potrà migliorare la propria auto o comprarne una più performante.

Il **time trial** è sostanzialmente una sfida contro se stessi per battere il proprio miglior tempo sui vari circuiti e sbloccare i “regali misteriosi” con i quali si ottengono monete e/o diamanti.

La **competizione con robot** è invece una sorta di gara veloce offline contro l’**IA**.



Multiplayer

Qui invece troviamo la parte più stimolante del gioco, la **partita classificata** e la **competizione con gli amici**.

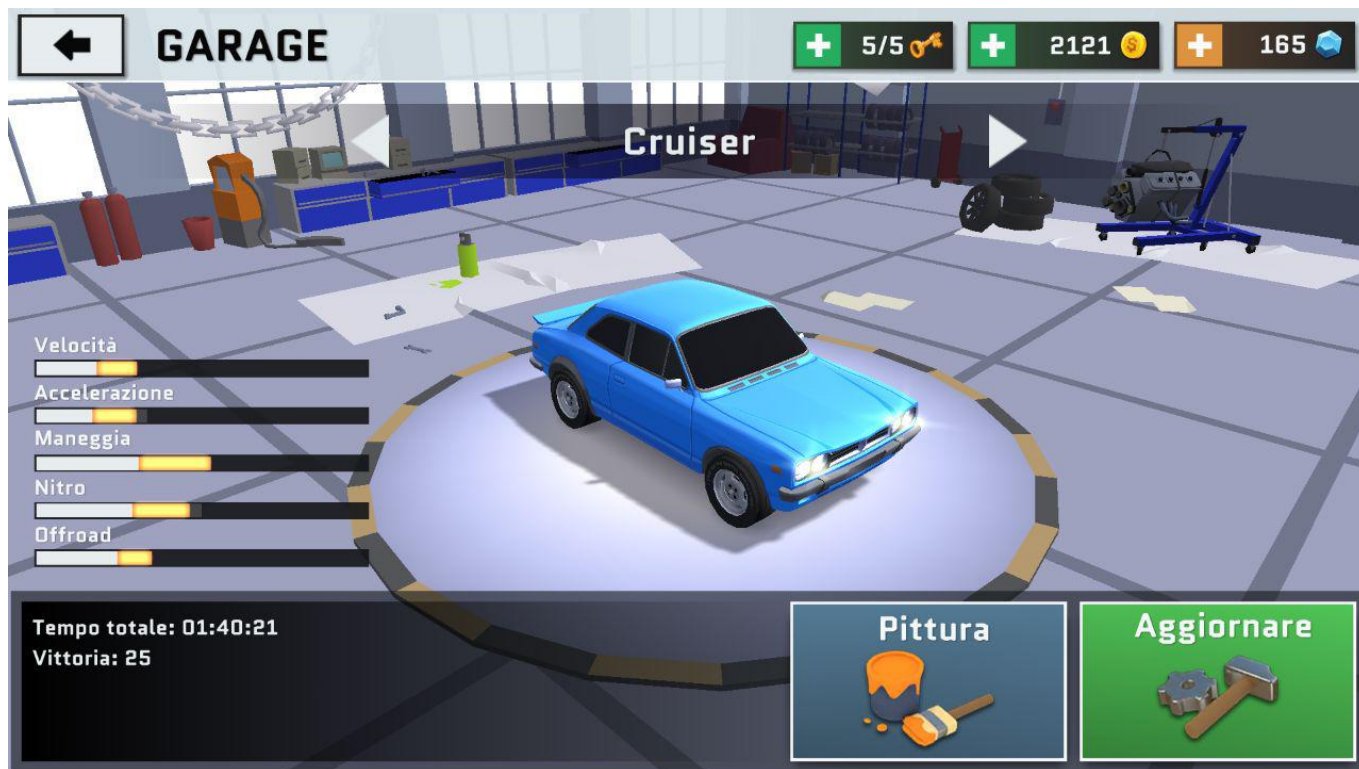
La **classificata** funziona in base alle coppe ottenute durante le partite online e la classificazione parte da 0 coppe (rookie cup) a 5000+ coppe (sala di leggenda), oltre alla classifica singola esiste anche una classifica per **gruppi**, ovvero squadre di giocatori

La **competizione con gli amici** è una modalità creata per sfidare i propri amici senza perdere o guadagnare coppe.



Garage

Il fulcro del gioco è il **garage**, all'interno del quale sono contenute tutte le auto ottenibili, per la precisione **17**, tutte modificabili sul piano di **velocità**, **accelerazione**, **maneggevolezza**, **nitro** e **offroad** (abilità nel fuoristrada), sono inoltre personalizzabili con due tipi di vernici: **comuni** e **rare**.



Final lap

Nel complesso **Skidstorm** ha un menù intuitivo, non stanca presto, dà anzi modo all'utente di appassionarsi molto velocemente, e ha un buon livello di sfida anche contro l'IA.

Il numero eccessivo di acquisti in app proposti per modificare l'auto, come ad esempio la possibilità di comprare **chiavi**, **monete** e **diamanti**, potrebbe rovinare un po' l'esperienza di gioco, ma è un free-to-play e questa è una meccanica ormai consolidata. Questo aspetto viene poi presto fatto dimenticare da un **matchmaking** veloce (6 secondi in media per avviare una partita) e da un'ampia scelta di tracciati che rendono il gioco godibile e divertente.

[Rivelata la data di uscita di Vampyr](#)

Annunciata la data di uscita di **Vampyr** da parte di **Dontnod Entertainment** e **Focus Home Interactive**, uscirà il 5 giugno 2018 su **PC**, **Playstation** e **Xbox One**.

La notizia è stata data attraverso la webserie **Stories from the Dark**, basata sulla trama del videogioco, ambientato a Londra nei primi del '900 durante un'epidemia che ha trasformato tutti gli abitanti in vampiri assetati di sangue

Vampyr non presenterà DLC, multiplayer o microtransazioni, ma, al contrario delle tendenze degli ultimi tempi si baserà esclusivamente sul **singleplayer**.

Josh Sawyer: perché Obsidian creerà una propria IP

Lo studio **Obsidian**, dopo 14 anni di attività si ritrova in una posizione del tutto nuova: per la prima volta infatti, creerà un sequel per un **IP** proprietaria, dopo aver espresso il suo talento nello sviluppo di videogiochi commissionati da terzi.

Ma ormai siamo vicini all'uscita del secondo capitolo della saga proprietaria di **Obsidian**, ***Pillars of Eternity 2***, con uscita pianificata per il mese di Aprile, dopo aver raccolto 4.4 milioni di dollari sul portale di **crowdfunding Fig**.

Obsidian è uno studio ben conosciuto tra i fan degli **RPG**: fondato nel 2003, iniziò a lavorare su ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** che riscosse un certo gradimento tra critica e pubblico; tra i loro lavori di successo, titoli come ***Fallout: New Vegas*** e ***South Park: Il Bastone della Verità***.

Josh Sawyer, *creative director* del gioco, ha rilasciato alcune dichiarazioni in merito all'uscita imminente del titolo a [Gameindustry](#):

«La pressione è più o meno la stessa di sempre dato che conosco le aspettative delle persone a cui piacciono i giochi basati su Infinity Engine; ma anche lavorando sull'IP di qualcun'altro hai delle aspettative ben precise. Lavorando su *Star Wars*, per esempio, saranno sempre presenti fan che esprimeranno un'opinione su questo o quell'altro. È più snervante lavorare su *Pillars of Eternity* perché la responsabilità è tutta nostra, ma nonostante ciò, non sentiamo la pressione perché siamo sicuri di poter fare un buon lavoro su questa, come su qualsiasi altra IP. Quindi da questa prospettiva mi sento totalmente a mio agio nel lavorarci; so solo che non voglio deludere la compagnia e non voglio sprecare la chance per fare qualcosa di buono per i fan.»

Continua poi in merito alle intenzioni dell'azienda per il proseguo della saga:

«Poiché questo titolo è una proprietà intellettuale di Obsidian vogliamo continuare a svilupparlo, sia con questo capitolo che con un potenziale spin-off; vogliamo che rimanga aggiornato e popolare e che continui a crescere col tempo. Perché per uno sviluppatore Indie possedere una IP è una benedizione e se questa è popolare, allora è una doppia benedizione; non possiamo sprecarla.»

Sawyer dimostra quindi di essere consapevole di quanto sia importante questa serie per i ricavi dello studio e per l'ampia libertà nella creazione del titolo che ha a disposizione. Infatti, durante l'intervista allude anche alla frustrazione che si prova nel dover lavorare con i proprietari delle varie **IP**, forse un po' troppo "protettivi".

«Per grandi IP come *Star Wars* ci sono molte persone alla Lucasfilm, ma ora alla Disney, che sono responsabili per mantenere il DNA della saga e può essere frustrante entrarvi in confitto. Loro vogliono qualcosa che vada bene, ma è un processo molto più difficile perché ciò che pensi sia figo, eccitante e interessante deve andare bene anche a loro per poterlo applicare.»

Ritorna poi sul titolo che sta sviluppando:

« È un gioco che ha cambiato franchise nel corso degli anni e la percezione di cosa va e di cosa non va è cambiata durante questo periodo. È veramente un problema perché quando l'IP di un proprietario può andare in contrasto con la tua idea, devi ricostruire tutto. Ma quando l'IP è tua, tu sei quello che decide quale direzione essa prenderà, e riesci a capire meglio su cosa si sviluppa l'IP; questo aiuta a farla evolvere nella maniera più naturale possibile.»

Ciò che può creare un problema allo studio in questo caso è il fatto che l'intero progetto sia in *crowdfunding* e quindi esiste una fan base che si aspetta un certo tipo di prodotto, questione ovviamente presa in considerazione da **Obsidian**:

«Abbiamo provato ad ascoltare tutti ma ovviamente non possiamo prendere alla lettera tutto ciò che ci viene detto; dobbiamo basarci sulla nostra esperienza e leggere tra le righe. Un'altra cosa che stiamo facendo è affidarci sia al feedback del singolo utente che di quello complessivo della telemetria (Beta Tester).»

Poi sui feedback e sui dati aggiunge:

«I dati ricevuti dai Beta Tester non sono sempre una soluzione, sono solo un altro strumento che ci aiuta a capire che strada intraprendere. Se senti molte persone esprimere un parere ma possiedi dati contraddittori, devi iniziare a chiederti perché ci sono dati che non dicono tutto»

Con **Deadfire**, **Obsidian** è a rischio, perché per la prima volta si mette in gioco da studio proprietario:

«Ho lavorato a vari titoli che, per un motivo o per un altro, sono stati spinti a uscire prematuramente e ne sono consapevole. Con il primo capitolo di *Pillars of Eternity* doveva essere tutto pronto entro l'inverno ma non lo era; lo era a livello tecnico, c'era tutto quello che doveva esserci ma non si giocava bene ed era pieno di bug.»

E conclude:

«Questa è la nostra IP, qualcosa che facciamo per i fan. Non vogliamo perdere tempo, non vogliamo girare attorno a cose stupide, ma capiamo di aver avuto una chance per dare un'ottima impressione di noi con questo franchise, quindi ci prendiamo più tempo. Il gioco sarà migliore e avrà comunque problemi al lancio, ma questa è la strada migliore da intraprendere. Non avreste voluto vederlo prima del lancio»

Kaz Hirai si dimette dal ruolo di CEO di Sony

Dopo sei anni alla guida come presidente e CEO di **Sony**, **Kaz Hirai** abbandona la carica a favore dell'attuale vice-presidente esecutivo e capo del settore finanziario dell'azienda **Kenichiro Yoshida**. **Hirai** resterà in **Sony** con funzioni onorarie dal 1 Aprile, data in cui tutte le modifiche verranno rese effettive.

Stando alle dichiarazioni di Sony, il cambio di leadership è stato proposto dallo stesso **Hirai**, che ha caldamente consigliato di scegliere **Yoshida** come suo successore: «Dalla mia nomina a presidente e CEO nell'aprile del 2012, ho dichiarato che il mio obiettivo sarebbe stato assicurarmi che Sony continuasse a essere un'azienda che assicura ai propri clienti "kando" - che significa "coinvolgere qualcuno sul piano emotivo"- e che li ispiri e soddisfa la loro curiosità. Per perseguire questo scopo, ho dedicato me stesso a trasformare la compagnia e accrescere il profitto, e sono veramente orgoglioso che ora, nel terzo e ultimo anno del nostro piano aziendale a medio raggio, ci aspettiamo di superare il target di guadagno che ci eravamo imposti. È bello per me sentire sempre più persone entusiaste del fatto che Sony sia tornata»

Sony presto inizierà un nuovo piano aziendale a medio raggio, che sarà guidato dal nuovo CEO **Yoshida**, che ha dichiarato: «Costruiremo sul metodo di business stabilito da **Mr. Hirai**, ed eseguiremo ulteriori cambiamenti atti a migliorare la nostra competitività come azienda globale e che ci permetta di avere una crescita dei profitti a lungo termine.»

Hirai prese il comando della Sony sei anni fa, dopo un lungo periodo di successi come direttore del settore Playstation. Con lui i giochi sono diventati per Sony il motivo più grande del suo successo, dovuto soprattutto alla leadership di **PS4** nel settore.

Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. **Outbreak** è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**. Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

[Nuovi trailer di Attack on Titan 2 per Switch e PS Vita](#)

La **Koei Tecmo** ha rilasciato due nuovi trailer per **Attack on Titan 2**, che arriverà su **Playstation 4, Xbox One, Switch e PC**, disponibile dal 20 marzo in Europa e Stati Uniti e, dal 15 marzo in Giappone, anche per **PS Vita**.

I trailer ci regalano un'anteprima del gioco sulle console meno performanti, ovvero **Nintendo Switch e PS Vita**. Il gioco sembra girare bene su entrambe le console, sebbene con un calo della qualità grafica.

Attack on Titan 2 prenderà spunto dalla seconda serie dell'anime e inoltre avrà 30 personaggi diversi con cui poter giocare. Gli ultimi personaggi rivelati sono **Oruo Bozad, Petra Rall, Gunther Schultz, Eld Gin e Moblit**; Nonostante non siano personaggi particolarmente celebri, il gioco darà loro l'opportunità di mettersi in mostra e chissà, magari rubare la scena ai più celebri **Erin e Mikasa**.

[Carmageddon TDR 2000 gratis su GOG](#)

GOG ha messo a disposizione **Carmageddon TDR 2000** in download gratuito per un arco di tempo di 48 ore. All'interno di questo capitolo della saga, nato nel 2000 come riporta il titolo, dovrete, nei match contro l'IA, uccidere tutti i pedoni, completare tutti i giri o distruggere gli avversari.

Il gioco è molto vasto e il fatto che sia **gratis** è un ottimo motivo per recuperarlo, lo trovate a [questo link](#).

[Hideki Kamiya spera in un cambiamento totale per Devil May Cry 5](#)

Oggi **Hideki Kamiya**, director del primo **Devil May Cry**, si è affidato a **Twitter** per esprimere la sua opinione sul tanto chiacchierato nuovo capitolo della saga. Mentre Kamiya specificava che quel che aveva scritto era solo un'idea (nemmeno tanto gradita), ha spiegato che ci potrebbero essere delle modifiche nella direzione artistica del gioco, prendendo spunto da quanto avvenuto ai cambiamenti effettuati su **God of War** di **Santa Monica**.

I'm just throwing some ideas out there, but I think it's about time DMC got a game design

revision. Looking at current global trends and the amazing graphics in recent Capcom games, the next DMC game could do with a full model change, like the new God of War.(1/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

Ha continuato dicendo che invece di creare un altro *hack'n'slash* in stile anime, questa volta **Capcom** potrebbe creare un gioco d'azione **realistico** e **cinematografico**.

Instead of being an anime-style hack 'n' slash, maybe Capcom will turn DMC5 into a realistic, cinematic action game...?(2/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

[Nintendo Switch è la console venduta più velocemente nella storia degli USA](#)

Non è un segreto che **Nintendo Switch** sia un'ottima console, di cui è stato aumentato il valore grazie a ottimi titoli come *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Super Mario Odyssey* ma negli USA ha superato le aspettative vendendo così tanto da piazzarsi prima per numero di unità vendute nei primi 10 mesi dal lancio; ha infatti sorpassato il **Wii** vendendo più di 4,8 milioni di console come riportato da [Gematsu](#).

A seguire, in classifica abbiamo quindi **Wii** con circa 4 milioni di unità e la **PS4** con 3.95 milioni.

Il presidente di **Nintendo America**, **Reggie Fils-Aime**, ha dichiarato: «I fan di tutto il paese hanno provato la gioia di poter giocare ai loro giochi preferiti a casa o in viaggio. Ora che molte persone hanno ricevuto **Switch** per le vacanze, cercheremo di portare anche a loro nuove e divertenti sorprese per il 2018.»

Sembra che questo divertimento non mancherà dato il «continuo supporto da grandi aziende come **EA**, **Activision**, **Ubisoft**, **Capcom**, **Sega**, **Take 2** e **Bethesda** e un crescente catalogo di contenuti di qualità da sviluppatori Indie» e il sicuro arrivo di *Kirby: Star Allies*, *Bayonetta*, *Bayonetta 2* e, se i rumor fossero confermati, anche di *Bayonetta 3*