

Bayonetta 1-2

Bayonetta è un **hack'n slash** uscito nel 2009, sviluppato da **Platinum Games**, prodotto da **Sega** e diretto da **Hideki Kamiya**, celebre per aver diretto il primo episodio di **Devil May Cry**, del quale **Bayonetta** rappresenta un'evoluzione, come ha detto lo stesso dello stesso Kamiya.

Il gioco fu inizialmente sviluppato per **Xbox 360**, per essere poi portato da un altro team su **PS3** (con risultati disastrosi al lancio), e ottenne un ottimo riscontro di critica ricevendo molti **perfect score**, entrando di diritto nell'hall of fame degli **hack'n slash**.

Tuttavia le vendite, seppur buone, non furono entusiasmanti, e **Sega** si mostrò titubante all'idea di produrne un seguito, il quale arrivò - [come Kamiya ha recentemente raccontato dal proprio profilo Twitter](#) - soltanto nel 2014 grazie ai finanziamenti di **Nintendo** in esclusiva per **Wii U**; anche il seguito ottenne voti altissimi, ma le vendite furono addirittura inferiori rispetto al prequel, probabilmente anche a causa dello scarso successo commerciale di **Wii U**.

Nintendo comunque non sembra volere rinunciare a **Bayonetta**, e al **Game Awards 2017** ha annunciato l'uscita di un terzo capitolo per la console ibrida **Switch**, e nella stessa serata ha anche annunciato l'uscita dei 2 capitoli precedenti in versione rimasterizzata sempre per **Switch**, ed è di questi che ci occuperemo in questa recensione.

Le streghe di Umbra e i Saggi di Lumen

La nostra protagonista, **Bayonetta**, è l'ultima discendente delle **streghe di Umbra**, un clan con membri di sesso prevalentemente femminile che praticano arti oscure, invocano demoni dall'Inferno, e che sono estremamente abili con le armi.

Dopo una lunga guerra contro i **saggi di Lumen** (i quali invece padroneggiano i poteri della Luce e sono capaci di invocare creature celesti), quasi tutti decimati dalle streghe, esse sono state prese di mira e quasi del tutto eliminate da una caccia contro la stregoneria.

Bayonetta si sveglia dopo un lungo sonno dentro una bara, e sembra aver perso la memoria: ricorda soltanto di essere una strega di Umbra e, nell'intento di ritrovare i propri ricordi, dovrà affrontare orde di creature angeliche.

Lo screenplay non è certamente il punto forte di questa serie, ed è infatti l'unico aspetto in cui è stata penalizzata dai critici al lancio; inoltre, spesso la trama viene raccontata durante i combattimenti (sono presenti i sottotitoli in italiano con parlato in inglese) e leggere i sottotitoli risulta quasi impossibile, visto il caos che si viene a creare su schermo.

Doppia Apoteosi

Entrambi i giochi fanno una gran bella figura in modalità portatile, che gira a una risoluzione di **720p** e **60 fps** quasi sempre costanti, mentre nella modalità docked, nonostante la risoluzione risulti invariata, si nota un effetto costante di **aliasing**, specialmente nelle cut scene, le quali sono realizzate utilizzando dei fermi immagine in cui si notano non solo una bassa risoluzione, ma anche una bassa qualità di certe texture, sapientemente camuffate durante il gioco a causa dei cambi

repentini di inquadratura e della velocità dell'azione durante i combattimenti.

Ciò nonostante, entrambi i giochi risultano uno spettacolo visivo, che non sfigura rispetto ai titoli usciti di recente sull'ibrida targata **Nintendo**, e mostrano miglioramenti rispetto alle versioni uscite sulle console di precedente generazione, compresa **Wii U**.

Per quanto riguarda il **comparto audio**, i due giochi spiccano per originalità, si passa da brani classici come **Fly Me to the Moon** (di evangelioniana memoria, e riarrangiata per l'occasione) a brani di vecchi coin-op **Sega** (utilizzati spesso durante i minigame), fino a brani originali che ben si sposano con l'azione di gioco; **Bayonetta** si esibisce inoltre in balletti in stile **idol** giapponese quando esegue delle mosse speciali, danzando perfettamente a ritmo.

Gli **effetti sonori** non sono da meno: spari, esplosioni, fragori di spade e martelli, urla dei nemici, e battute ciniche della protagonista, vengono a creare quel caos che dona al titolo un carattere unico e distintivo.

Gameplay

Hideki Kamiya sa il fatto suo riguardo gli hack'n slash e **Bayonetta** e il suo seguito portano il genere a vette a tutt'oggi non egualiate.

La nostra eroina può contare su **due tipi di attacchi principali**, che rappresentano i pugni e i calci, o le armi assegnate ai suoi arti (si possono assegnare anche armi alle gambe), un tasto adibito agli attacchi a distanza (in genere attacchi con le pistole), uno per il salto e uno per la schivata.

Premendo il tasto per la schivata appena prima di ricevere un attacco, si entrerà nella modalità **"Sabbat Temporale"**, nella quale il tempo verrà rallentato, permettendoci di infierire sui nemici con combo devastanti.

Quando si sarà accumulato abbastanza potere magico (che aumenta in base alle combo durante i combattimenti) potranno essere eseguite delle mosse speciali che "puniranno" in maniera spettacolare i nemici.

In **Bayonetta 2** il gameplay risulta quasi invariato rispetto al primo episodio, con l'eccezione di alcune modifiche alle schivate e alle mosse attivabili utilizzando il potere magico.

Sono presenti tante armi che vengono sbloccate tramite oggetti collezionabili a forma di dischi a 33 giri, nascosti nei più disparati luoghi, ogni arma ha il proprio moveset e si possono creare combinazioni uniche assegnandole sia alle braccia che alle gambe.

Possiamo **aumentare le caratteristiche del nostro personaggio** sia tramite oggetti consumabili che possono essere trovati nel gioco oppure acquistati, i quali danno dei bonus temporanei al danno o alla salute, o ripristinano l'energia vitale o magica.

Inoltre, è possibile aumentare permanentemente sia la salute che la magia tramite degli oggetti che possono essere acquistati oppure ricevuti in premio per aver superato delle prove situate in zone segrete nella mappa di gioco.



Conclusioni

Bayonetta sbarca su Switch con questo doppio remaster, e piazza un altro importante tassello alla collezione di capolavori presenti sulla console **Nintendo**, entrambi i giochi sono il non plus ultra per quanto riguarda il genere **hack'n slash**, e vederli in azione specialmente in modalità portatile è uno spettacolo.

Non possiamo fare altro che consigliarli senza riserve a tutti i possessori di Switch, che potranno godere di tantissime ore di divertimento grazie alla sensuale strega di **Platinum Games**.

[Kamiya spiega perché Bayonetta 3 sarà esclusiva Switch](#)

Il direttore di **Bayonetta 3**, **Hideki Kamiya**, ha spiegato su Twitter un'interessante storiella. Più specificamente, ha parlato del brand di *Bayonetta* e degli eventi che hanno portato il terzo capitolo a essere un'esclusiva Nintendo Switch.

È certamente interessante sapere che *Bayonetta 2* è nato come progetto multipiattaforma, ma tweet rilasciati e ordinati in sequenze numeriche da 1 a 15 spiegano in linea generale la genesi di *Bayonetta 3*:

«C'è qualcosa che voglio dire a tutti voi. Riguarda *Bayonetta 3*. (1/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlcj10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHlMjIlM0VJJI2JTIzMzkIM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl

uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzMzkIM0JzJTIwYWJv dXQlMjBCYlvbmV0dGEIMjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUy MCVF NyVBNSU5RSVFOCVCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEEthbW l5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYl MkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTyJTNFRmVicnVhcndlMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMk ZjJTNFJTNDJTGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTIyaHR0 cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0J TNEJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«La nostra è una casa che sviluppa e crea giochi firmando contratti con publisher e ricevendone i fondi per coprire i costi di sviluppo. (2/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHrlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VXZSUyMGFyZSUyMGEIMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aG F0JTIwY3JlYXRlcUyMGdhbWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHjhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Y mxpc2hlcnMlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcm RlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODlMkYxNSUyOSUzQy UyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVF NyVBNSU5RSVFOCVCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOC VCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocm VmJTNFJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk 2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTyJTNFRmVicnVhcenk lMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdC UyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRnd pZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNFJTIydXRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Per **Bayonetta 1**, abbiamo firmato un contratto con **Sega** e abbiamo ricevuto dei fondi da loro, quindi abbiamo proposto un design per il gioco e siamo entrati in fase di produzione. Tutti i diritti appartengono a Sega. (3/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHrlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VGb3lMjBCYlvbmV0dGEIMjAxJTDJTIwd2UlMjBza WduZWQlMjBhJTIwY29udHjhY3QlMjB3aXRoJTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdvkJTIwZnVuZ HMlMjBmcm9tJTIwdGhlbSUyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHByb3Bvc2VkJTIwYSUyMGRlc2lnbiUyM GZvciUyMHRoZSUyMGdhbWUIMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkjTIwcHJvZHvjdGlvbi4lMjBBbGwlMjBvZiUy MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlB9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgzJTJGMTUIMjklM0MlMkZw JTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUIOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjEIRTY1QTglQjklMjBIaWRla2klMj BLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ GJTJGdHdpdHrlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD ElM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JT NDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRC UyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHrlci5jb20lMkZ3aWRnZXrzLmpzJTIyJTIwY2hhcn NlCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«All'epoca, la nostra azienda era appena stata fondata e non eravamo adeguatamente attrezzati per lo sviluppo multipiattaforma quindi, dopo averne discusso con Sega, abbiamo deciso di sviluppare il gioco esclusivamente per **Xbox 360**. (4/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHrlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VBDUCUyMHRpbWUlMkMlMjBvdXlMjBjb 21wYW55JTIwaGFkJTIwb25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVuJTIwZXN0YWJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlM jB3ZSUyMHdclmVuJTI2JTIzMzkIM0J0JTIwcHJvcGVybHklMjBhcXVpcHBIZCUyMGZvciUyMG11bHRp

cGxhdGZvc0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNVJTIwYWZ0ZXIlMjBkaXNjdXNzaW5nJTIwd2l0a
CUyMFNIz2ElMkMIMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVs3AlMjB0aGUlMjBnYW1lJTIwZ
XhbHVzaXZlbHklMjBmb3lMjBYYm94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlMOUlM
jZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhp
ZGVraSUyMEthbW15YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbW15YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTEJTlIyaH
R0cHMI0EIMkYIMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRBHX2thbW15YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MT
AwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnkIMjAxMyUyQy
UyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdCUyMGFzeW5j
JTIwc3JjjTNEJTlIyaHR0cHMI0EIMkYIMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMua
nMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTEJTlIydXRmLTgIMjIlM0UlM0MIMkZzY3JpcHQlM0U=

«Tuttavia, successivamente, uno dei partner commerciali di Sega ha finito per creare una versione per PS3, per volere di Sega. Più recentemente, hanno anche deciso di sviluppare una versione Steam, che è stata rilasciata lo scorso anno. Sega possiede i diritti su tutte queste versioni. (5/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNExJTydHdpdHRIci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTlIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIlMjIlM0VlB3dlmVyJTDJTIwYWZ0ZXIlMjB0aGF0JTJDJTIwB2
5lJTIwB2YlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwdHjhZGluZyUyMHBhcnRuZXJzJTIwZW5kZWQlMjB1cC
UyMG1ha2luZyUyMGEIMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFMzJTDJTIwYXQlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTI
wYmVoZXN0LlUyME1vcmUlMjByZWNlbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHNvJTIwZGVjaWRlZCUyM
HRoYXQlMjBhJTIwU3RIYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIw2hvdWxkJTIwYmUlMjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB
3aGljaCUyMHDhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwGFzdCUyMHllyXIuJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGU1
MjByaWdodHMI0MjB0byUyMGFsbcUyMG9mJTIwdGhlc2UlMjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTJGMTUIMj
klM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTUIOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjElRTYlQjklMj
BlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjg1NDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NnhJTIwaHjlZiUzRCUyMmh0
dHBzJTNBJTJGJTGdHdpdHRIci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjUxMTMz
MTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjjTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMl
MjAyMDE4JTNFJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGULM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyM
HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGcGxhdGZvc0udHdpdHRIci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTI
yJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Quando abbiamo iniziato a creare **Bayonetta 2**, inizialmente abbiamo ricevuto fondi da Sega per sviluppare il gioco per più piattaforme, ma il progetto è stato interrotto a causa di circostanze sfavorevoli da parte del nostro finanziatore. **Nintendo** quindi è intervenuta per continuare a finanziare il gioco, permettendoci di completarlo. (6/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNExJTydHdpdHRIci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTlIyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIlMjIlM0VXA GVuJTIwd2UlMjBzdGFydGVkJTIwWFraW5nJTIw
QmF5b25ldHRhJTIwMiUyQyUyMHdlJTIwaW5pdGhbGx5JTIwcmVjZWl2ZWQlMjBmdW5kcyUyMGZy
b20lMjBTZWdhJTIwdG8lMjBkZXZlbG9wJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMGZvciUyMG11bHRpcGxlJTIwGxh
dGZvc01zJTDJTIwYnV0JTIwdGhlJTIwchJvamVjdCUyMHDhcyUyMGhhbHRlZCUyMGR1ZSUyMHRvJ
TIwY2lyY3Vtc3RhbmNlcUyMGF0JTIwU2VnYS4lMjBOaW50ZW5kbyUyMHRoZW4lMjBzdGVwcGVkJ
TIwaW4lMjB0byUyMGNvbnRpbnVlJTIwZnVuZGluZyUyMHRoZSUyMGdhbwUlmkMlMjBhbGxvd2luZ
yUyMHVzJTIwdG8lMjBmaW5pc2glMjBpdC4lMjAlMjg2JTIGMTUIMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2gl
M0lMjAlRTclQTUIOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjElRTYlQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAl
Mjg1NDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NnhJTIwaHjlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGdHdpdHRIci5
jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjUxNzYzMTIwMTY4OTYlM0ZyZWZfc3JjjTN
EdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNFJTJGYSUzRSUzQy
UyRmJsb2NrcXVvdGULM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTGcGxhdGZvc0udHdpdHRIci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi
04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Così i diritti appartengono a Sega e Nintendo. I proprietari dei diritti hanno deciso che il gioco sarebbe stato sviluppato per **Wii U**. (7/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VBCyUyMHN1Y2glMkMlMjB0aGULmjByaWdodHMIM
jBiZWxvbmclMjB0byUyMFNIZ2ElMjBhbmQlMjBOaW50ZW5kby4lMjBUaGUlMjByaWdodHMlMjBvd2
5lcnMlMjBkZWNpZGVkJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHNob3VsZCUyMGJlJTIwbWFkZSUyMGZvciUyMF
dpaSUyMFUuJTIwJTI4NyUyRjE1JTI5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCTIwJUU3JUE1JTIJUU4J
UIwJUI3JUU4JThCJUIxJUU2JUE4JUI5JTIwSGlkZWtpJTIwS2FtaXlhJTIwJTI4JTQwUEdfa2FtaXlhJTI5JT
IwJTNDSUyMGhyZWYIM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIUyY29tJTGUEdfa2FtaXlhJTGc
3RhDhvZJTGOTyZMjY1MjQ0NjEyMDE4MTc2JTNgcVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0
VGZWJydWFyeSUyMDEzJTDJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UIM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTIwJTN
Dc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIU
Y29tJTGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmIwdC
UzRQ==

«Nintendo è stata così gentile da finanziare anche *Bayonetta 1* per Wii U, e ci ha persino permesso di usare la traccia vocale giapponese, che abbiamo creato per la versione Wii U, anche nella **versione PC** di *Bayonetta 1*. (8/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VOaW50ZW5kbyUyMHDhcyUyMGFsc28lMjBraW5kJT
IwZW5vdWdoJTIwdG8lMjBmdW5kJTIwYSUyMHbvcnQlMjBvZiUyMEJheW8lMjAxJTIwZm9yJTIwV2lp
JTIwVSUyQyUyMGFuZCUyMHRoZXklMjBldmVuJTIwYWxs3dlZCUyMHVzJTIwdG8lMjB1c2UIMjB0a
GUlMjBKYXBhbmVzZSUyMHZvaWNIJTIwdHjhY2slMjB3ZSUyMGNyZWF0ZWQlMjBmb3lMjB0aGU1
MjBXaWklMjBVJTIwdmVyc2lvbiUyMGluJTIwdGhlJTIwUEMlMjB2ZXJzaW9uJTIwb2YlMjBCYXlvJTIwM
SUyMGFzJTIwd2VsbC4lMjAlMjg4JTJGMTUlMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IIMjAlRTclQTUO
UIlRTglQjAlQjclRTglOEIIQjEIRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglnDBQR19rYW1p
eWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHjlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlc15jb20lMkZQR19rYW1
peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjUzMDM2MTMzODI2NTYIM0ZyZWZfc3jjJTNEdHdzcmMlMjU1R
XRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvd
GUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm
0udHdpdHRlc15jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNFJTI
Gc2NyaXB0JTNF

«Sono estremamente grato a Nintendo per aver finanziato il gioco e a Sega per aver permesso loro di utilizzare l'IP di *Bayonetta*. (9/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHllMjIlM0VJJIwYw0lMjBleHRyZW1lbHklMjB0aGFua2Z1bCUy
MHRvJTIwTmludGVuZG8lMjBmb3lMjBmdW5kaW5njJTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyQyUyMGFuZCUyMHRv
JTIwU2VnYSUyMGZvciUyMGFsbG93aW5njJTIwdGhlBsuYMHrVJTIwdXNIJTIwdGhlJTIwQmF5b25ldH
RhJTIwSVAuJTIwJTI4OSUyRjE1JTI5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCTIwJUU3JUE1JTIJUU4JU
IwJUI3JUU4JThCJUIxJUU2JUE4JUI5JTIwSGlkZWtpJTIwS2FtaXlhJTIwJTI4JTQwUEdfa2FtaXlhJTI5JTI
wJTNDSUyMGhyZWYIM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIUyY29tJTGUEdfa2FtaXlhJTGc3
RhdHVzJTGOTyZMjY1MzY5OTE2OTQwMjg4JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0V
GZWJydWFyeSUyMDEzJTDJTIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UIM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTIwJTN
c2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIU
Y29tJTGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGNoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmIwdC
UzRQ==

«Per quanto riguarda **Bayonetta 3**, è stato deciso sin dall'inizio che il gioco sarebbe stato sviluppato

utilizzando i finanziamenti di Nintendo. Senza il loro aiuto, non avremmo potuto avviare questo progetto. (10/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBcyUyMGZvcUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMl
MjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTIwdGhJTIw3RhcnQlMjB0aGF0JTIwdGhJTIwZ2F
tZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTIwdG8lMjBiZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTIwTmludGVuZG8
lMjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpcUyMGhblHALMkMlMjB3ZSU
yMHdvdWxkJTIwbm90JTIwaGF2ZSUyMGJlZl4lMjBhYmxlJTIwdG8lMjBraWNrJTIwb2ZmJTIwGhpc
yUyMHByb2plY3QuJTIw4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBN
SU5RSVFOCVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEEthbWl5YSUyMCUy
OCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNExJTyahR0cHMIIM0ElMkYlMkZ0d2l0dG
VyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcm
MIM0R0d3NyYyUyNTVFdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJT
NDJTJGJYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdCUyMGFzeW5jJTIw3JJTNEJTyahR0cHMIIM0E
lMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNExJTyd
XRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Tutti i diritti appartengono ancora a Sega e Nintendo. I proprietari dei diritti hanno deciso che il gioco sarebbe stato sviluppato per Switch. (11/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBbGwlMjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0a
WxsJTIwYmVsb25nJTIwdG8lMjBTZWhdTlwyW5kJTIwTmludGVuZG8uJTIwVGhlJTIwcmlnaHRzJTIwb
3duZXJzJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1JTIw2hvdWxkJTIwYmUlMjBtYWRlJTIw
Zm9yJTIwU3dpdGNoLiUyMCUyODEyJTGmtUIMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQT
UIOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjEIRTYlQTglQjklMjBIAWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGdHdpdHRlc15jb20lMkZQR19r
YW1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1MDMwNzM0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JJTNEdHdzcmMlMj
U1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDFJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcX
VvdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGcGxhdGZ
vcm0udHdpdHRlc15jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN
DJTJGc2NyaXB0JTNF

«Il game development è un business. Ogni azienda ha i propri contesti e strategie. Questo significa che a volte i giochi vengono fatti, a volte vengono cancellati. (12/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIlMjIlM0VHYW1JTIwZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGEIMjBi
dXNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTIwY29tcGFueSUyMGhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW
5jZXIMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMFNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMIMjBtZWfucyUyMGdhh
WVzJTIwZ2V0JTIwWFkZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTIwBVhbnMlMjB0aGV5JTIwZ2V0J
TIwY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTGmtUIMjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQT
UIOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjEIRTYlQTglQjklMjBIAWRla2klMjBLYW1peWElMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGdHdpdHRlc15jb20lMkZQR19rY
W1peWElMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1NTMwNjEyNDA4MzMlM0ZyZWZfc3JJTNEdHdzcmMlMjU
1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDFJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXV
vdGUlM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTGcGxhdGZv
cm0udHdpdHRlc15jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN
DJTJGc2NyaXB0JTNF

«Ma credo che ogni singola persona coinvolta sia impegnata a offrire la migliore esperienza

possibile. Lo so, almeno per me è uno degli obiettivi principali ogni volta che mi metto al lavoro. (13/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTiydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTiylMjBkaXIIM0QlMjJsdHlMjIlM0VCdXQlMjBJTIwYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBldm
VyeSUyMHNpbmdsZSUyMHBlcnNvbiUyMGludm9sdmVkjTIwaXMIIMjBkZWRpY2F0ZWQlMjB0byUy
MGRlbGl2ZXJpbmclMjB0aGULMjBiZXN0JTIwcG9zc2libGULMjBleHBlcmlbmNlLiUyMEklMjBrbm93JT
IwdGhhCUyQyUyMHRvJTIwbWUlMjBhdCUyMGxlYXN0JTDJTIwdGhhCUyNiUyMzM5JTNCCyUyM
G9uZSUyMG9mJTIwdGhlJTIwYmlnZ2VzdCUyMGdvYWxzJTIwd2hlbiUyMEklMjBzZXQlMjB0byUyMH
dvcmsuJTIwJTI4MTMlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFO
CVCVCVCNyVF0CU4QiVCMSVFniVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MF
HX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTiyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbS
UyRIBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTYxMTcxODUzNzIxNyUzRnjJlZl9zcmMlM0R0d3N
yYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTGYmxv
Y2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdCUyMGFzeW5jJTIwc3jjJTNEJTiyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZwb
GF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTiydXRmLTglMjIl
M0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«Non posso esprimere quanto sono contento di avere tra le mani il progetto di *Bayonetta 3* e intendiamo fare tutto ciò che è in nostro potere per renderlo il migliore possibile. Questo è tutto ciò che possiamo fare e lo consideriamo la nostra più grande missione. (14/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTiydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTiylMjBkaXIIM0QlMjJsdHlMjIlM0VJTIwY2Fubm90JTIwZXhwcmVzcyUyMGhvdyUyMG
hhcHB5JTIwSSUyMGFtJTIwdGhhCUyMHdlJTIwZ2V0JTIwdG8lMjBtYWTlJTIwQmF5b25ldHRhJTIwM
yUyQyUyMGFuZCUyMHdlJTIwaW50ZW5kJTIwdG8lMjBkbyUyMGV2ZXJ5dGhpbmclMjB3aXRoaW4l
MjBvdXIIMjBwb3dlciUyMHRvJTIwbWFrZSUyMGl0JTIwYXMIMjBnb29kJTIwYXIMlMjBpdCUyMGNhbi
UyMGJlLiUyMFRoYXQlMjYlMjMzOSUzQnMlMjBhbGwlMjB3ZSUyMGNhbiUyMGRvJTDJTIwYW5kJTI
wd2UlMjBjb25zaWRlc1UyMGl0JTIwb3VyJTIwZ3JlYXRlc3QlMjBtaXNzaW9uLiUyMCUyODE0JTJGMTU
IMjklM0MlMkZwJTNFJTl2bWRhc2glM0IMjAlRTclQTU1OUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIQjEIRTYlQTglQjkl
MjBIaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHjlZiUzRCUyMm
h0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlc15jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXIMlMkY5NjMyNjU2NjM5
OTIxOTMwMjQlM0ZyZWZfc3JjjTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMl
MjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGULM0UlMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyM
HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcm0udHdpdHRlc15jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTI
yJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«Ci è voluto un po' prima che la produzione di *Bayonetta 3* partisse, ma ora che è iniziata spero che si trasformi in una esperienza meravigliosa per tutti voi. (15/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTiydHdpdHRlc10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTiylMjBkaXIIM0QlMjJsdHlMjIlM0VJdCUyMHRvb2sIMjBhJTIwd2hpBGuIMjBmb3IlMjBw
cm9kdWN0aW9uJTIwb2YlMjBCYXlvbmV0dGEIMjAzJTIwdG8lMjBzSUyMG9rYXllZCUyQyUyMGJ1dC
UyMG5vdyUyMHRoYXQlMjBpdCUyMGhcyUyMGtpY2tlZCUyMG9mZiUyQyUyMEklMjBob3BlJTIwa
XQlMjB3aWxsJTIwdHVybiUyMGladG8lMjBhJTIwd29uZGVyZnVsJTIwZW5jb3VudGVyJTIwZm9yJTIwY
WxsJTIwb2YlMjB5b3UuJTI4MTUIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNy
VBNSU5RSVFOCVCVCNyVF0CU4QiVCMSVFniVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUy
MCUyOCU0MFBNHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTiyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d
2l0dGVyLmNvbSUyRIBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTcxOTI2NDY5MDE3NiUzRnjJlZl9
zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJT
NFJTNDJTJGymxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjclwdCUyMGFzeW5jJTIwc3jjJTNEJTiyaHR0cHM
lM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJ

TIydxRmLTglMjIlM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

D'altra parte, *Bayonetta 3* ha richiesto un po' di tempo per vedere la luce: il progetto è iniziato direttamente con il supporto di Nintendo, e per questo è esclusiva di Switch.

Il primo capitolo di *Bayonetta* è stato lanciato per PS3 e Xbox 360 nell'ottobre del 2009. *Bayonetta 2* è stato rilasciato a settembre 2014 e *Bayonetta 3* è stato annunciato lo scorso dicembre durante i **The Game Awards**.

Prima di vedere il risultati del terzo capitolo, gli utenti di Switch potranno godersi una remastered di *Bayonetta* e *Bayonetta 2*, che saranno rilasciati in bundle il 16 febbraio 2018.

Nuovo trailer per Bayonetta e Bayonetta 2 in versione Nintendo Switch

Nintendo ha finalmente rilasciato ieri, un nuovo trailer dedicato alla versione Nintendo Switch di *Bayonetta* e *Bayonetta 2*. Il trailer offre un'introduzione al più sexy *combat system* che esista, mostrando **Platinum Games** al suo meglio. Nel trailer vengono mostrati anche nemici enormi e temibili, la capacità della protagonista di usare i suoi capelli come un'arma oltre agli ulteriori strumenti di distruzione implementati nel secondo capitolo. Scopriamo anche i controlli touch, le funzionalità **amiibo**, la modalità **Tag Climax** che permetterà di giocare in *co-op* con un amico e una parte di filmati completamente esagerati, in perfetto stile *Bayonetta*.

Qui sotto il trailer, ricordando anche la data di uscita prevista per il 16 febbraio 2018.

JTNDAWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWjlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcXFZwlFpZ0JaOU0lMjIlMjBmcFtZWJvcmRlcUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTIwZW5jcnlwdGVkLW1lZGlhJTIyJTIwYWxsB3dmdWxsc2NyZWVuJTNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF