

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 eguagliate.

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 multiplatforma, 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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJJI2JTIzZmZklM0JZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl

uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzMzklM0JzJTIwYWJv
dXQlMjBCYXlVbmv0dGElMjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUy
MCFVFNyVBNSU5RSVF0CVMCVCNyVFOCU4QiVCM SVFNiVBOCVCO S UyMEhpZGVraS UyMEthbW
l5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTN EJTIYaHR0cHMlM0ElMkYl
MkZ0d2l0dGVyLmNvbS UyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR
nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTV FdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMk
ZhJTNFJTN DJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTN EJTIYaHR0
cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbS UyRndpZGdl dHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0J
TNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTN EJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VXZSUyMGFyZSUyMGElMjBkZXZlbG9wZXIlMjB0aG
F0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhbWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Y
mxpc2hlc nMlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvc m
RlciUyMHRvJTIwY292ZXIlMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODIlMkYxNSUyOSUzQy
UyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVF0CVMCVCNyVFOCU4QiVCM SVFNiVBOC
VCOSUyMEhpZGVraS UyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocm
VmJTN EJTIYaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbS UyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk
2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTV FdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnk
lMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTN DJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdC
UyMGFzeW5jJTIwc3JjJTN EJTIYaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbS UyRnd
pZGdl dHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTN EJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTN EJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VGB3IlMjBCYXlVbmv0dGElMjAxJTIwJTIwd2UIMjBza
WduZWQlMjBhJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdmVkJTIwZnVuZ
HMlMjBmc m9tJTIwdGhlsUyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHBByb3Bvc2VkJTIwYSUyMGRlc2lnbiUyM
GZvciUyMHRoZSUyMGdhbWUIMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkJTIwcHJvZHVjdGl vbi4lMjBBbGwIMjBvZiUy
MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlbG9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgJTIwMTglM0MlMkZw
JTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUlOUUIRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMj
BLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXlMkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD
ElM0ZyZWZfc3JjJTN E dHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTN
NDJTIJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGULM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRC
UyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvc m0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hlc
nNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN DJTJGc2NyaXB0JTNF

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

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTN EJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBdCUyMHRoZSUyMHRpbWUIMkMlMjBvdXIlMjBjb
21wYW55JTIwaGFkZTIwb25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVuJTIwZXN0YWJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlM
jB3ZSUyMHdldcmVuJTI2JTIzMzklM0J0JTIwcHJvcGVyYyHklMjBlcXVpcHBlZCUyMGZvciUyMG11bHRp

cGxhdGZvcM0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTlWYWZ0ZXllMjBkaXNjdXNzaW5nJTlwd2l0aCUyMfNlZ2E1MkMlMjB3ZSUyMGRIY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUlMjBnYW1lJTlWZ XhjbHVzaXZlbHklMjBmb3llMjBYm94JTlWmzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIM jZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsvFNiVBOCVCOUyMEhp ZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaH R0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MT AwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNEFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQy UyMDIwMTg1M0MlMkZlJTNEJTNFJTNDJTIyGyxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5j JTlwc3JlJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMua nMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNSYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT NEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0Vlbn3dlldmVyJTJDTlWYWZ0ZXllMjB0aGF0JTJDTlWb2 5lJTlWb2YlMjBTZWdhJTl2JTIzMzklM0JzJTlWdHJhZGluZyUyMHBhcncuZlZlZlW5kZWQlMjB1cC UyMG1ha2luZyUyMGE1MjBwb3J0JTlWZm9yJTlWUfMzJlJTlWYXQlMjBTZWdhJTl2JTIzMzklM0JzJTl WYmVoZXN0LiUyME1vcmlMjByZW5lbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHvJTlWZGVjaWRlZCUyM HRoYXQlMjBhJTlWU3RIYw0lMjB2ZXJzaW9uJTlWc2hvdWxkJTlWYmU1MjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB 3aG1jaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXluJTlWU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUl MjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTlWdGhlc2U1MjB2ZXJzaW9uYy4lMjAlMjg1JTJGMTU1Mj klM0MlMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU1OU1RTglQjAlQjclRTglOE1lQjElRTYlQTglQjklMj BIaWRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1peWE1MjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0 dHBzJTNEJTIyGjJlGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWE1MkZzdGF0dXlMkY5NjMyNjUxMTMz MTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmMlMjU1RlRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJlZlW5JTlWMTMlMkMl MjAyMDE4JTNDJTIyGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyM HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNEJTIyGjJlGcGxhdGZvcM0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXZlMjZlZlW5JTl WY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWYlJTNEJTIyGjJlGc2NyaxB0JTNE

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNSYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT NEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0Vlbn3dlldmVyJTJDTlWYWZ0ZXllMjB0aGF0JTJDTlWb2 5lJTlWb2YlMjBTZWdhJTl2JTIzMzklM0JzJTlWdHJhZGluZyUyMHBhcncuZlZlZlW5kZWQlMjB1cC UyMG1ha2luZyUyMGE1MjBwb3J0JTlWZm9yJTlWUfMzJlJTlWYXQlMjBTZWdhJTl2JTIzMzklM0JzJTl WYmVoZXN0LiUyME1vcmlMjByZW5lbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHvJTlWZGVjaWRlZCUyM HRoYXQlMjBhJTlWU3RIYw0lMjB2ZXJzaW9uJTlWc2hvdWxkJTlWYmU1MjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB 3aG1jaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXluJTlWU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUl MjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTlWdGhlc2U1MjB2ZXJzaW9uYy4lMjAlMjg1JTJGMTU1Mj klM0MlMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU1OU1RTglQjAlQjclRTglOE1lQjElRTYlQTglQjklMj BIaWRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1peWE1MjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0 dHBzJTNEJTIyGjJlGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWE1MkZzdGF0dXlMkY5NjMyNjUxMTMz MTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmMlMjU1RlRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJlZlW5JTlWMTMlMkMl MjAyMDE4JTNDJTIyGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyM HNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNEJTIyGjJlGcGxhdGZvcM0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXZlMjZlZlW5JTl WY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWYlJTNEJTIyGjJlGc2NyaxB0JTNE

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

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VBYyMGZvcUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMlMjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTIwdGhlJTIwc3RhcncQlMjB0aGF0JTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTIwdG8lMjBiZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTIwTmludGVuZG8lMjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlbHAlMkMlMjB3ZSUyMHdvdWxkJTIwbn90JTIwaGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTIwdG8lMjBraWNRJTIwb2ZmJTIwdGhpcyUyMHByb2pY3QuJTIwJTI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNUSU5RSVF0CVMCVCNyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTIwJTIwNDJlJTYyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTIwJTIydXRmLTglMjllM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VBYyMGZvcUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMlMjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTIwdGhlJTIwc3RhcncQlMjB0aGF0JTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTIwdG8lMjBiZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTIwTmludGVuZG8lMjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlbHAlMkMlMjB3ZSUyMHdvdWxkJTIwbn90JTIwaGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTIwdG8lMjBraWNRJTIwb2ZmJTIwdGhpcyUyMHByb2pY3QuJTIwJTI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNUSU5RSVF0CVMCVCNyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTIwJTIwNDJlJTYyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTIwJTIydXRmLTglMjllM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VBYyMGZvcUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMlMjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTIwdGhlJTIwc3RhcncQlMjB0aGF0JTIwdGhlJTIwZ2FtZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTIwdG8lMjBiZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTIwTmludGVuZG8lMjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlbHAlMkMlMjB3ZSUyMHdvdWxkJTIwbn90JTIwaGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTIwdG8lMjBraWNRJTIwb2ZmJTIwdGhpcyUyMHByb2pY3QuJTIwJTI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNUSU5RSVF0CVMCVCNyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTIwJTIwNDJlJTYyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTIwJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTIwJTIydXRmLTglMjllM0UlM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

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

TlydXRmLTglMjIlM0UIM0MIMkZzY3JpcHQlM0U=

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.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcXFZWlFpZ0JaOU0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhhJTlWYWxsY3dmdWxsc2NyZWVudjJlMjIlMjBhZyY1JTlW