

Hi, my name is... Hideki Kamiya

Dopo una breve pausa, riprende la nostra consueta rubrica sulle più importanti personalità del mondo del Game Design. In occasione dell'uscita del quinto capitolo della saga action più apprezzata degli ultimi anni, [*Devil May Cry 5*](#), ci occupiamo della mente che ha dato i natali alle avventure di Dante: **Hideki Kamiya**. Classe **1970**, Kamiya ha avuto l'arduo onere di provocare un violento scossone all'interno del genere d'azione in terza persona, da anni ormai stagnante nelle sue vecchie meccaniche logore e non al passo con i tempi. Facciamo però qualche passo indietro.

Kamiya inizia la sua gavetta in casa **SEGA** e successivamente passa alla **Namco** ma, nonostante una buona partenza nel settore, il nostro Hideki non si sente pienamente realizzato, costretto dalle case produttrici a lavorare come semplice artista senza alcuno spazio nelle scelte di game design. Decide così di migrare verso altri lidi di sviluppo, riuscendo a ricoprire il ruolo di designer in **Capcom** nel **1994**. Il suo primo incarico con la casa di Osaka comporta una notevole dose di responsabilità sulle spalle di Kamiya, il quale si ritrova a dover portare avanti una saga che si preannunciava iconica già fin dal primo titolo: il designer viene affiancato al maestro **Shinji Mikami** nella lavorazione di **Resident Evil 2**, sequel dell'apprezzatissimo capostipite, ricoprendo il delicato ruolo di director.

Il nuovo capitolo della saga horror di Capcom doveva rivoluzionare le meccaniche alla base del precedente capitolo ed espandere l'universo di gioco, pur rimanendo fedele a se stesso. Mikami in prima persona era stato messo al comando dello sviluppo ma i vertici di Osaka non rimasero soddisfatti del lavoro compiuto, motivo per cui il team venne affidato al giovane Kamiya alla sua prima esperienza come direttore. Il prototipo di Mikami, lo storico **Resident Evil 1.5**, viene messo da parte dal nuovo team di sviluppo e il progetto prende una piega completamente diversa. Viene rivisto il gameplay, rendendolo più dinamico rispetto al primo episodio, viene stravolto l'impianto scenografico conferendogli un respiro hollywoodiano e ampliato enormemente il numero di nemici su schermo superando il limite di 7 zombie per schermata, aspetto che mette a dura prova le capacità tecniche della prima PlayStation. Vengono introdotti nuovi personaggi per dare continuità ai fatti raccontati nel primo capitolo, grazie all'apporto in sceneggiatura di **Noboru Sugimura** e per la prima volta fanno la comparsa i temibili **Licker**, divenuti presto le icone di *Resident Evil 2*.

Il gioco è apprezzato dai capocchia di Capcom e anche in termini di vendite e critica viene accolto positivamente, stabilendo numeri che permisero al lavoro di Kamiya di entrare a far parte della lista dei best seller Playstation. Uscito nel 1998, **Resident Evil 2** è stato il primo grande passo per il designer che ha saputo dimostrare all'intero mercato il suo valore e la grande capacità di unire novità e tradizione, incontrando anche i favori di un pubblico che si faceva sempre più esigente e diversificato.



La carriera del giovane Kamiya è soltanto agli albori e l'esperienza al fianco di Mikami non è del tutto archiviata. Agli inizi degli anni **2000** gli viene affidato il compito di lavorare al **quarto capitolo della saga di RE** con l'obiettivo primario di dare una svolta totale alle meccaniche di gioco; ripartire da zero nel tentativo di allargare sempre di più l'utenza senza rinunciare all'altissimo livello qualitativo richiesto dal publisher. Un compito per niente facile a cui il nostro Hideki non si sottrae.

Aiutato un'altra volta da **Sugimura** alla scrittura, il progetto prende una piega totalmente diversa rispetto alle idee iniziali. Lo scenario di gioco viene stravolto a favore di una ambientazione più gotica e medioevale; le meccaniche da survival horror abbandonate per fare spazio a un approccio più votato all'azione e al dinamismo, gli sfondi prerenderizzati che caratterizzavano i capitoli precedenti vengono del tutto sostituiti da ambientazioni completamente in **3D**, e di conseguenza anche la telecamera fissa lascia il posto a una camera più attiva e veloce. Del classico *Resident Evil* insomma rimane veramente poco ed è Mikami a suggerire di dare la luce a una nuova IP, sfruttando le grandi potenzialità del nuovo progetto e mettendo la sua creatura al sicuro da possibili contaminazioni che avrebbero portato la serie verso altri lidi.

Il team capitanato da Kamiya viene soprannominato **Team Little Devils** ed è proprio da qui che il director prende spunto per battezzare il suo ultimo lavoro: **Devil May Cry**. Uscito esclusivamente su **PS2**, il gioco diventa subito una devastante killer application per la casalinga di Sony e con il tempo raggiunge lo status di vero e proprio cult riuscendo a stupire per l'incredibile audacia di Kamiya nel saper unire alla perfezione meccaniche **hack'n'slash** con l'azione in terza persona. Adrenalinico, divertente e con un forte carisma, la prima avventura di Dante ha dato il via a una saga che oggi conta 5 episodi e un reboot distribuiti su tre generazioni di console. Tra alti e bassi, **Devil May Cry** è diventato velocemente un titolo di punta per la casa di Osaka, anche se il suo padre ideatore ne ha curato solamente il primo episodio per poi focalizzarsi su altri progetti.



Dopo il grande successo ottenuto con **DMC**, Capcom ripone piena fiducia nelle capacità del giovane designer tanto da concedergli carta bianca per i futuri progetti, ma non abbastanza da affidargli esosi budget. Così Kamiya mette in cantiere un prodotto atipico, unendo la sua passione per i vecchi giochi a scorrimento orizzontale con quella per i supereroi. Nasce un gioco talmente bizzarro da riuscire a trovare soltanto una piccola fetta di pubblico entusiasta, ma viene totalmente ignorato dalle grandi masse. Previsto inizialmente come esclusiva per **Nintendo Game Cube** e un anno dopo approdato anche sui lidi PlayStation, nel **2003** la Capcom distribuisce **Viewtiful Joe**. Seguendo le vicende di **Joe** e della sua compagna **Go-Go Silvia**, Kamiya imbastisce un **beat'em up a scorrimento orizzontale** che fa della sua cifra stilistica il maggior punto di forza. Tra citazionismi da otaku e scelte di gameplay atipiche, basate su una sorta di slowmotion controllato dal giocatore, il gioco racchiude in sé un potenziale che verrà fuori pienamente soltanto con il secondo capitolo. Purtroppo la saga non avrà lunga vita e dopo due capitoli principali, uno spin off sulla falsa riga del picchiaduro **Super Smash Bros.** e qualche exploit su portatile, **Viewtiful Joe** e soci sono stati presto dimenticati dal pubblico e da Capcom stessa, che riserverà al supereroe in calzamaglia rossa soltanto sporadiche apparizioni in altri titoli, come a dire "sì, ci piaci ma non così tanto da concederti un'ulteriore possibilità".



Intanto, nei corridoi di Capcom, alcuni sviluppatori cominciano a sentire una certa insofferenza verso la casa produttrice, riguardo le sue scelte aziendali. Molti dei progetti in cantiere in quel periodo sono indirizzati con l'obiettivo di rischiare il meno possibile in termini di risorse ed investimenti. La dirigenza preferisce spendere budget in sequel di saghe che hanno dimostrato un ricavo sicuro e la creazione di nuovi brand non viene neanche preso in considerazione. Autori come lo stesso Mikami, **Keiji Inafune**, **Atsushi Inaba** e **Masafumi Takada** cercano di svincolarsi dal controllo dei vertici attraverso la creazione di team di sviluppo interni che rivendicano la loro indipendenza concettuale. Nasce così il leggendario **Clover Studio**, una piccola bottega delle meraviglie dove presero vita, oltre a *Viewtiful Joe* lo sfortunato **God Hand** e un secondo gioco di Kamiya: **Okami**.

È il 2006 quando il gioco viene pubblicato e fino ad oggi risulta essere il titolo tecnicamente più ispirato di tutta la produzione del designer giapponese. *Okami* è un vero e proprio tributo d'amore alle saghe preferite di Hideki, prima fra tutti un immancabile **The Legend of Zelda**, se non altro per le meccaniche di gameplay che strizzano continuamente l'occhio al capolavoro Nintendo; Kamiya non si limita a una vuota riproposizione degli stilemi classici della serie, ma aggiunge tasselli nuovi e originali, come la capacità del giocatore di pennellare letteralmente gli oggetti su schermo e di attaccare i nemici tramite questo magico strumento. E se un solidissimo adventure non dovesse bastare, i ragazzi Clover regalano ai giocatori uno spettacolo per gli occhi prendendo a piene mani dall'arte tradizionale del **Sumi-e**, ovvero la pittura a inchiostro e acqua. Uscito come esclusiva **PS2**, *Okami* non ha mai realmente brillato sul piano delle vendite, ma è stato così apprezzato nel lungo periodo che sono stati numerosi i porting operati da Capcom nel corso degli anni, portandolo su **Wii** e su tutte le console di attuale generazione attraverso i corrispettivi store digitali, dando la possibilità agli utenti di poter giocare a questa piccola gemma senza tempo.



Dopo la parentesi *Okami*, Clover Studio viene chiuso definitivamente da Capcom e gran parte del team si riunisce sotto un nuovo nome: lo stesso anno infatti viene fondata **PlatinumGames**, oggi famosa nell'intero globo per aver dato i natali ai migliori action degli ultimi anni. Grazie alla nuova indipendenza conquistata, i membri di Platinum iniziano a sviluppare giochi multi piattaforma sotto diversi publisher, mantenendo un buon margine di libertà creativa. Nel **2009** è sega la casa a finanziare i primi giochi del nuovo team a partire dal divertente *Mad World* uscito in esclusiva su Wii, passando per lo strabiliante *Vanquish* su PS3 e X-box 360.

Ed è sotto la nuova software house che Kamiya concepisce, a giudizio di chi scrive, il suo capolavoro: pubblicato per le console casalinghe di Sony e Microsoft, *Bayonetta* sarà la summa totale di ciò che il designer ha sempre cercato di raggiungere, l'action game definitivo. Il gioco è l'esatta evoluzione di quanto fatto con Dante su PS2: con un colpo di spugna Kamiya setta un nuovo standard per tutta la concorrenza e crea un manuale perfetto per le software house che da quel momento in poi vogliono cimentarsi nello sviluppo di un gioco d'azione. Con un palese riferimento allo storico Team dei "piccoli diavoli", il designer chiama a raccolta i suoi migliori sviluppatori e crea il **Team Little Angels** lanciando più di una frecciatina alla sua ex compagnia, la Capcom. Kamiya alleggerisce i toni rispetto al più serio e oscuro *Devil May Cry*: i personaggi si prendono meno sul serio e la storia, nonostante raggiunga momenti drammatici, non risulta mai pesante. Il gameplay è d'altro canto quanto di meglio si possa desiderare da un gioco di questo genere, la componente di attacco è incredibilmente bilanciata con la pericolosità e velocità dei nemici. Inoltre per poter uccidere un determinato tipo di avversari sarà necessario sbloccare il *climax*, ovvero una sorta di dimensione parallela dove Bayonetta può indistintamente colpire senza dare la possibilità al nemico di difendersi. Stilisticamente il gioco si discosta dalle avventure di Dante, preferendo un'ambientazione gotica che convive con strutture Liberty in grado di dare eleganza e un giusto tocco di femminilità e grazia. Tutto il gioco è un continuo ammicciare verso il giocatore e più di una volta vi ritroverete a parlare direttamente con la protagonista come se fosse cosciente della vostra presenza al di là dello schermo del televisore, una rottura della quarta parete inserita con intelligenza e grazia. Al momento della sua uscita il gioco riscosse un discreto successo di pubblico, purtroppo limitato dalla sventurata versione PS3 convertita in fretta e furia e senza le adeguate attenzioni. Il risultato fu talmente disastroso da inficiare il gameplay, con FPS ballerini e una resa grafica mediocre. Nel

corso del tempo, e grazie alla mano vigile di **Nintendo** sul brand, il capolavoro di Kamiya ha ritrovato una seconda giovinezza passando da multi piattaforma a esclusiva totale per le console della casa di Tokyo, fatto che ha portato **Bayonetta 2** (diretto da Hirono Sato) a essere una killer application per **WiiU** nel **2014** e che vedrà un [terzo capitolo in esclusiva](#) per la ibrida Nintendo nei prossimi anni.



L'ultimo gioco diretto da Kamiya risale però al **2013** ancora una volta su WiiU e rappresenta l'esperimento più bizzarro dell'ex Capcom: **The Wonderful 101**, un particolare incrocio tra un RTS e un gioco d'azione, basato sui riflessi e la coordinazione del giocatore. Il gioco chiama in causa un gruppo di supereroi determinati a salvare la terra dall'attacco di terroristi alieni nominati **Geathjerk**. Assurdo e improbabile, il gioco è un concentrato di idee geniali che sfruttano pienamente il padrone del WiiU. Graficamente piacevole e dal ritmo sfrenato, purtroppo non è stato considerato dal pubblico relegandolo nel girone dei giochi dimenticati troppo velocemente. È notizia recente però la volontà del designer giapponese di riportare la sua creatura all'attenzione del mercato attraverso un porting su **Switch**, occasione perfetta per incontrare il favore del pubblico su una piattaforma molto più popolare della precedente.



Il lavoro e la grande passione di Hideki Kamiya hanno portato una importantissima rivoluzione all'interno del genere action , creando due brand che hanno spinto i limiti fino ad allora raggiunti e che ancora oggi sono considerati dei veri e propri cult nel settore. Nonostante la sua versatilità, il designer non sempre è riuscito a catturare l'attenzione del mercato mondiale pur continuando a regalare ai suoi sostenitori prodotti di una qualità estremamente elevata. In attesa di farci stupire ancora una volta dal padre di Dante non possiamo fare altro che augurare un futuro radioso all'intero team, abbracciando pienamente la loro filosofia di sviluppo che ha saputo donarci più di una soddisfazione da videogiacatore.

[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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VJTTI2JTIzMzklM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzMzklM0JzJTIwYWJv dXQlMjBCYXlVbmV0dGEIMjAzLiUyMCUyODEIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUy MCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2EIMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0EIMkYl MkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTgIM0MIMk ZhJTNFJTNDJTIyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0 cHMlM0EIMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0J TNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MIMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VXZSUyMGFyZSUyMGElMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aG F0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhdWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Y mxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODIIMkYxNSUyOSUzQy UyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2EIMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0EIMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTgIM0MIMkZzY3JpcHQlM0U=

lMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZjJTNFJTNDJjYmXvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdC
UyMGFzeW5jJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZ
pZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIyYdXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQIM0U=

«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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTlYdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VGB3IlMjBCYXlVbmV0dGEIMjAxJTIwZnVuZCUyMGFzeW5j
WduZWQlMjBhJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZCUyMHlMjBmcm9tJTIwZGhlbS
UyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHBvY3Bvc2VkZTIwYSUyMGRlc2lubiUyM
GZvciUyMHRoZSUyMGdhdWUIMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkJTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUy
MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlbG9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgzJTIwMTUIMjklM0MlMkZw
JTNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUilOUUilRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMj
BLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD
ElM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JT
NDJjYjYzUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRC
UyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcu0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhc
nNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJjY2NyaxB0JTNF

«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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTlYdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VbdcUyMHRoZSUyMHRpbWUIMkMlMjBvdXIlMjBjb
21wYW55JTIwaGFkZTIwY25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVvJTIwZXN0YVJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlM
jB3ZSUyMHdlcmVvJTI2JTIzMzklM0J0JTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUyM
cGxhdGZvcu0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTIwYWZ0ZXIlMjBkaXNjdXNzaW5nJTIwZnVuZCUyM
FNI2ZElMkMlMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUIMjBnYW1lJTIwZ
XhjbHVzaXZlbHklMjBmb3IlMjBYym94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIM
jZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOVCVCVCNnyVFOCU4QiVCMsVFNIvBOCVCOsUyMEhp
ZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTlYaH
R0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MT
AwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQy
UyMDIwMTglM0MlMkZjJTNFJTNDJjYmXvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5j
JTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZCUyMHlMjBmcm9tJTIwZGhlbS
UyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHBvY3Bvc2VkZTIwYSUyMGRlc2lubiUyM
GZvciUyMHRoZSUyMGdhdWUIMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkJTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUy
MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlbG9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgzJTIwMTUIMjklM0MlMkZw
JTNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUilOUUilRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMj
BLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD
ElM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JT
NDJjYjYzUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRC
UyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcu0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhc
nNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNDJjY2NyaxB0JTNF

«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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTlYdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0Vib3dldmVvJTIwYVJlY2VpdMvkJTIwZnVuZCUyMGFzeW5j
5lJTIwb2YlMjBtZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUyM
UyMG1ha2luZyUyMGEIMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFRmZjJTIwYXQlMjBtZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTI
wYmVoZXN0LiUyME1vcuUIMjByZWnlbnRseSUyQyUyMHRoZlMjBhbnVjTIwZGVjaWRlZCUyM
HRoYXQlMjBhJTIwU3RlYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwZ2hvdWxkJTIwYmUIMjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB
3aGJlZCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkZTIwbGFzdCUyMHllYXlUJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGU

MjByaWdodHMIMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2UIMjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTJGMTUIMjklM0MIMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IIMjAlRTclQTU1OUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIOjEIRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWELMjAlMjglNDBQR19rYW1peWELMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWELMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjUxMTMzMTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTlWMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlyJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlYJTlYJTNDJTGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXlM0QlMjJsdHlMjllM0VXaGVuJTIwd2UIMjBzdGFydGVkJTlwbWFraW5nJTlWQmF5b25ldHRhJTlWmiUyQyUyMHdlJTlwaW5pdGlhbGx5JTlwcmlWjZWl2ZWQlMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjBTZWdhJTlwdG8lMjBkZXZlbG9wJTIwdGhlJTlWZ2FtZSUyMGZvciUyMG11bHRpcGxlJTlwcGxhdGZvcmlzJTJdJTlWYnV0JTlwdGhlJTlwcHJvamVjdCUyMHdhcyUyMGhhbHRlZCUyMGR1ZSUyMHRvJTlWY2lyY3Vtc3RhbmNlcyUyMGF0JTlWU2VnYS4lMjB0aW50ZW5kbyUyMHRoZW4lMjBzdGVwcGVkJTlwaW4lMjB0byUyMGNvb3RpbmVlJTlWZnVuZGluZyUyMHRoZSUyMGdhdWUIMkMlMjBhbGxvd2luZyUyMHVzJTlwdG8lMjBmaW5pc2glMjBpdC4lMjAlMjg2JTJGMTUIMjklM0MIMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IIMjAlRTclQTU1OUUIRTglQjAlQjclRTglOEIIOjEIRTYlQTglQjklMjBIaWRla2klMjBLYW1peWELMjAlMjglNDBQR19rYW1peWELMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWELMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjUxNzYzMTlWMTY4OTYlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTlWMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlyJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlYJTlYJTNDJTGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXlM0QlMjJsdHlMjllM0VBYyUyMHN1Y2glMkMlMjB0aGUIMjByaWdodHMIMjBvd25lcnMlMjBkZW5pdGVkJTlwdGhlJTlWZ2FtZSUyMHNob3VsZCUyMGJlJTlwbWFkZSUyMGZvciUyMFdpaSUyMFUuJTlWJTI4NyUyRjE1JTl5JTNDJTGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTlWJU03JUE1JTlFJU04JUWJU13JU04JThCJU1XJU02JUE4JU15JTlWSGlkZWtpJTlWU2FtaXlhJTlWJTI4JTQwUEdf2FtaXlhJTl5JTlWJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJTJGUedfa2FtaXlhJTJGc3RhHVzJTJGOTYzYmY1MjQ0NjEyMDE4MTc2JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTl1NUV0ZnclMjllM0VGZWJydWYySUyMDEzJTJdJTlWJmJlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcycUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRQ==

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXlM0QlMjJsdHlMjllM0V0aW50ZW5kbyUyMHdhcyUyMGFsc28lMjBraW5kJT

IwZW5vdWdoJTtIwdG8lMjBmdW5kjtIwYSUyMHBvcnQlMjBvZiUyMEJheW8lMjAxJTtIwZm9yJTtIwV2lpJTtIwVSUyQyUyMGFuZCUyMHRoZXklMjBldmVuJTtIwYWxs3dlZCUyMHVzJTtIwdG8lMjB1c2UIMjB0aGUIMjBKYXBhbmVzZSUyMHZvaWNlJTtIwdHjhY2slMjB3ZSUyMGNyZWf0ZWQlMjBmb3IlMjB0aGUIMjBxAWklMjBVJTtIwdmVyc2lvbiUyMGluJTtIwdGhlJTtIwUEMIMjB2ZXJzaW9uJTtIwb2YlMjBCYXlvJTtIwMSUyMGFzJTtIwd2VsbC4lMjAlMjg4JTtJGMTUIMjklM0MIMkZwJTtNFJTtI2bWRhc2gIM0IMjAlRTclQTU1OUU1RTglQjAlQjclRTglOEI1QjElRTYlQ1QjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTtIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTtNBjTtJGJTtJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIIMkY5NjMyNjUzMDM2MTMzODI2NTYIM0ZyZWZfc3JjJTtNEdHdzcmMIMjU1RXRmdyUyMiUzRUZiYnJlYXJ5JTtIwMTMIMkMIMjAyMDE4JTtNDJtJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTtNBjTtJGJTtJGcGxhdGZvcmludHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXZlMjIyJTtIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTtIyJTtNFJTtNDJtJGc2NyaXB0JTtNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTtIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTtIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJtIwYW0lMjBleHRyZW1lbHklMjB0aGFua2Z1bCUyMHRvJTtIwTmludGVuZG8lMjBmb3IlMjBmdW5kaW5nJTtIwdGhlJTtIwZ2FtZSUyQyUyMGFuZCUyMHRvJTtIwU2VnYSUyMGZvciUyMGFsbG93aW5nJTtIwdGhlbSUyMHRvJTtIwdXNlJTtIwdGhlJTtIwQmF5b25ldHRhJTtIwSVAUjTtIwJTtI4OSUyRjE1JTtI5JTtNDJtJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTtNCJTtIwJU3JUE1JTtIFJU4JU1wJU13JU4JThCJU1xJU2JUE4JU15JTtIwSGlkZWtpJTtIwS2FtaXlhJTtIwJTtI4JTQwUEdfa2FtaXlhJTtI5JTtIwJTtNDYSUyMGhyZWYIM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXIuY29tJTtJGUEdfa2FtaXlhJTtJGc3RhdHVzJTtJGOTyZmY1MzY5OTE2OTQwMjg4JTtNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTtI1NUV0ZnclMjIlM0VZwWJydWFyeSUyMDEzJTtDJtIwMjAxOCUzQyUyRmElM0UIM0MIMkZibG9ja3F1b3RlJTtNFJTtIwJTtNDc2NyaXB0JTtIwYXN5bmMIMjBzcmMIM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTtJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmldwCUzRQ==

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTtIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTtIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBcyUyMGZvciUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMIMkMIMjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTtIwdGhlJTtIwc3Rhcnc0lMjB0aGF0JTtIwdGhlJTtIwZ2FtZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTtIwdG8lMjBibzSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTtIwTmludGVuZG8lMjYlMjMzOSUzQnMIMjBmdW5kaW5nLiUyMFdpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlbHAlMkMIMjB3ZSUyMHdvdWxkJTtIwbn90JTtIwaGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTtIwdG8lMjBraWNRJTtIwb2ZmJTtIwdGhpcyUyMHByb2plY3QuJTtIwJTtI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNUSU5RSVFOCVCMVCNybVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTtNEJTtIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcmMIM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTtIyJTtNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTtGlM0MIMkZhJTtNFJTtNDJtJGyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmldwCUyMGFzeW5jJTtIwc3JjJTtNEJTtIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMIMjIlMjBjaGFyc2V0JTtNEJTtIydXRmLTglMjIlM0UIM0MIMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTtIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT

NEJTIyZW4lMjllMjBkaXIIM0QlMjJsdHlIMjllM0VBbGwlMjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0aWxsJTIwYmVsb25nJTIwdG8lMjBTZWdhJTIwYW5kJTIwTmludGVuZG8uJTIwVGlhJTIwcmlnaHRzJTIwb3duZXJzJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1lJTIwc2hvdWxkJTIwYmUlMjBtYWRIJTIwZm9yJTIwU3dpdGNoLiUyMCUyODEyJTIwMTMlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTUOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIiQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIIMkY5NjMyNjU1MDMwNzZM0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNBJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNBJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNBJTlYdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNBJTlYyZW4lMjllMjBkaXIIM0QlMjJsdHlIMjllM0VHYW1lJTIwZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGElMjBldXNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTIwY29tcGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW5jZXMIIMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMFMvbnVW0aW1lcyUyMHRoaXMlMjBtZWZucyUyMGdhdWVzJTIwZ2V0JTIwbWFkZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTIwbWVhbnMlMjB0aGV5JTIwZ2V0JTIwY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTIwMTMlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTUOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIiQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIIMkY5NjMyNjU1NTMwNjEyNDAA4MzMIIM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNBJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTNBJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNBJTlYdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNBJTlYyZW4lMjllMjBkaXIIM0QlMjJsdHlIMjllM0VCdXQlMjBjJTIwYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBldmVyeSUyMHNpbmVzZSUyMHBlcnNvbiUyMGludm9sdmVkJTIwaXMlMjBkZWZWRpY2F0ZWQlMjB0byUyMGRlbnGl2ZXJpbmclMjB0aGUlMjBiZXN0JTIwcG9zZ2libGUlMjBleHBlcmllbnNlLiUyMEklMjBbrbm93JTIwdGhhdCUyQyUyMHRvJTIwbWUlMjBhdCUyMGxlyXN0JTIwZGhhdCUyNiUyMzZM5JTNCCyUyMGR9uZSUyMG9mJTIwdGhlJTIwYmlnZ2VzdCUyMGdvYWxzJTIwd2hlbiUyMEklMjBzZXQlMjB0byUyMHdvcmsuJTIwJTI4MTMlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCVCVCNyVFOCU4QiVCMVFNiVBOCVCOSUyMEhpZGVraSUyMEthbW15SUyMCUyOCU0MFBHX2thbW15SUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNBJTlYHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbW15SUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTYxMTcxODUzNzIxNyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNFJTNBJTJGYSUyY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5lJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjBjaGFyc2V0JTNBJTlYdXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

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.