

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**.