

[Toy-Con Garage: una modalità “extra” creativa per i kit di Nintendo Labo](#)

Siamo ormai agli sgoccioli dal lancio sul mercato di **Nintendo Labo** ed è la stessa casa nipponica che ha da pochissimo rilasciato una clip in cui viene mostrata una modalità extra, chiamata **Toy-Con Garage**, che sarà presente in tutti i kit, ma accessibile solamente dopo diverse ore di gioco. Tale modalità, adatta ai giocatori più creativi, permetterà di far pratica sui concetti della programmazione base di “**input-output**” o per meglio dire di “**causa-effetto**”, lasciando quindi la libertà, per esempio, di poter decidere quale sia il comando da dare per una determinata azione da svolgere. In questo modo i giocatori, potranno progettare e sperimentare nuovi modi del tutto personalizzati per giocare.

Negli esempi forniti si può vedere la rielaborazione di una canna da pesca e persino di un simpatico dispenser di caramelle a gettoni realmente funzionante.

I kit saranno disponibili dal **27 Aprile 2018**.

[Nintendo Direct 08.03.2018: riepilogo e opinioni a freddo](#)

L'ultimo **Direct** di **Nintendo** a Gennaio, non contando l'annuncio di **Nintendo Labo**, è stato abbastanza agrodolce. Pochine le novità, **Mario Tennis Aces** era l'unico gioco nuovo da parte di **Nintendo** e per il resto abbiamo ricevuto solamente annunci riempitivi: DLC, date di uscita, re-release, remastered... Insomma, non si può dire di aver testimoniato a dei grandi annunci. Il **Direct** del 8 Marzo, al contrario, è stato veramente un successo e gli annunci si sono dimostrati all'altezza delle aspettative; la trasmissione live **Nintendo** ha decisamente messo i possessori di **Switch** e **3DS** sulle spine e i giocatori non vedono l'ora di comprare alcuni di questi favolosi titoli. Diamo un'occhiata più da vicino agli annunci del **Direct** del 3 Marzo.

Warioware Gold

Un po' come **Mario Party: The Top 100**, la saga di **Warioware** riceverà un titolo simile per **3DS**; una collezione di **300 minigiochi** che impiegheranno, al solito, l'uso del touchscreen, il microfono e altro. Un bellissimo annuncio visto che l'ultimo titolo della serie, **Game & Wario**, è uscito nel 2013; dal **3 Agosto 2018** in poi i giocatori potranno divertirsi con l'atipico personaggio Nintendo a scaccolare nasi, mangiare aglio e tuffarsi in altre imprese bizzarre!



Dillon's Dead Heat Breakers

L'ultimo titolo della saga *Dillon's Rolling Western*; questo gioco, che fonde meccaniche **action** e **tower defense**, vi darà la possibilità di fare squadra con i vostri **Mii** in forma animale. L'uscita del gioco è prevista per il **24 Maggio** su **3DS** ma i giocatori potranno provare la demo a partire da giorno 10 dello stesso mese.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story + Bowser Jr.'s Journey

L'acclamato gioco per **Nintendo DS**, il terzo nella saga **RPG Mario & Luigi** sviluppata da **AlphaDream**, fa il suo ritorno su **3DS** con una nuova grafica e nuove feature, come la possibilità di alternare il controllo fra **Bowser** e i **fratelli** e una nuova prospettiva della storia dagli occhi di **Bowser Jr.** Queste nuove caratteristiche faranno di questo gioco più di un semplice remake e, anche se la scelta è caduta su un titolo "vintage", i nuovi giocatori che non hanno avuto modo di provare il titolo originale su **DS** non si sentiranno certamente estranei né alla storia e né alle meccaniche, che da sempre contraddistinguono questa spettacolare saga. Non abbiamo notizie esatte sul rilascio di questo titolo ma **Nintendo** prevede l'uscita per il **2019**.



Detective Pikachu

Un titolo bizzarro... tanto quanto interessante! Chi l'avrebbe mai detto che avremmo visto **Pikachu** parlare in questo modo, bere caffè e prendere le vesti di un detective? L'uscita di questo titolo per **3DS** è prevista per il **23 Marzo** ma l'annuncio del **Direct** si è concentrato di più, oltre all'apertura dei preorder sul **Nintendo eShop**, sul nuovo **Amiibo** di **Detective Pikachu** che verrà lanciato il giorno dell'uscita e sarà alto ben 13 cm.



Luigi's Mansion 3DS Remake

È stato uno dei titoli di lancio dell'ormai lontanissimo **Nintendo Gamecube**, una saga che negli anni è stata un po' dimenticata; ma l'uscita di **Luigi's Mansion: Dark Moon** per **Nintendo 3DS** nel 2013 (annunciato come l'"anno **Luigi**") ha dato nuova vita alla serie che vede protagonista l'adorabile fratello del più famoso **Mario**. **Nintendo** oggi ci propone il classico che ha dato vita alla saga e che, stranamente, non ha visto alcuna *re-release* dal 2001 a oggi; questa nuova versione include una **mappa attiva** nello schermo inferiore della console e una nuova **modalità Boss Rush**. Non è stata annunciata una data ben precisa ma **Nintendo** dovrebbe riuscire a consegnare questo gioco **entro il 2018**.



Kirby Star Allies

Questo titolo verrà lanciato fra pochissimo su **Nintendo Switch**, esattamente giorno **16 Marzo**; il **Direct** ha mostrato solamente l'interazione con alcuni personaggi storici della saga come **King Dedede** e **Meta Knight**. Altri personaggi verranno lanciati successivamente alla data d'uscita e i primi saranno **Rick**, **Kine**, **Coo**, **Marx** e **Goopy**. Nel frattempo vi ricordiamo che potete avere un assaggio di questo gioco grazie alla demo presente sul **Nintendo eShop** di **Switch**.



Okami HD

Uno di quei giochi che ha decisamente superato il confine fra videogioco e opera d'arte. L'acclamatissimo titolo **Capcom** è in arrivo su **Nintendo Switch** in **HD**; in questa nuova versione potrete usare il **pennello celestiale**, caratteristica principale di questo titolo, tramite **touch screen** in modalità portatile o con i Joycon in modalità *dock*. A quanto pare **Okami HD** verrà lanciato solamente in versione digitale sul **Nintendo eShop** per l'estate **2018**.



Sushi Striker: The Way of Sushido

Da **Indieszero** arriva questo particolarissimo titolo **puzzle** per **Nintendo Switch** e **3DS**. Lo scopo del gioco sarà mangiare più sushi possibile da piatti di uno stesso colore; una volta fatta una bella pila di piatti potremo lanciaarla al nostro nemico e accumulare più punti possibili. Il gioco, da buon **puzzle game** che si rispetti, avrà una **modalità multiplayer online** e uscirà simultaneamente per entrambe le console per **l'8 Giugno**.

SUSHI STRIKER™

THE WAY OF SUSHIDO

Nintendo®

Octopath Traveler

L'attesissimo **RPG** targato **SquareEnix**, dalla grafica che mischia elementi 3D e 2D a la **SNES**, uscirà il **13 Luglio**; il **Direct** ha introdotto i personaggi **Tressa** e **Alfyn** ed è stata annunciata la versione speciale del gioco che includerà una **mappa**, un **libro animato** e una **replica di una moneta** presente nel mondo di **Octopath Traveler**. Purtroppo la confezione speciale non includerà la **colonna sonora** ma sarà disponibile in un secondo momento in formato digitale.



Travis Strikes Again: No More Heroes

Travis Touchdown e la sua **Beam Katana** tornano su **Nintendo Switch** in una nuova fantastica avventura. L'esuberante protagonista della saga esplorerà i meandri di una potentissima console da gioco, la **Death Drive Mark II**, e affronterà giochi d'azione, di corsa, puzzle e molti altri; sarà possibile giocare anche in **multiplayer** locale affiancando **Travis** al suo amico **Badman**; questa bizzarra avventura sarà disponibile **entro il 2018**.



Dark Souls

Il rilascio di questo titolo invidiato dai possessori di **Wii U** sta per arrivare finalmente su **Nintendo Switch**. Prima del lancio verranno effettuati dei **collaudi di rete** e **Dark Souls** verrà rilasciato giorno **25 Maggio** insieme all'**Amiibo** di **Solaire of Astora**, che vi permetterà di eseguire il gesto "*praise the sun*" a piacimento; una vera chicca anche per chi ha già giocato al primo capitolo di questa popolare saga altrove.



Captain Toad: Treasure Tracker

Un altro gioco proveniente dalla libreria del **Wii U** che arriverà su **Switch** e **3DS** giorno **13 Giugno**, un titolo molto particolare e dal successo semi-inaspettato; nato come **bonus stage** di **Super Mario 3D World**, **Captain Toad: Treasure Tracker** è un gioco che mischia elementi action ma soprattutto puzzle simili a **Fez**. Il gioco includerà nuovi stage tratti da **Super Mario Odyssey**, una **modalità co-op** per la versione **Switch** e dei controlli rivisitati per la versione **3DS**.



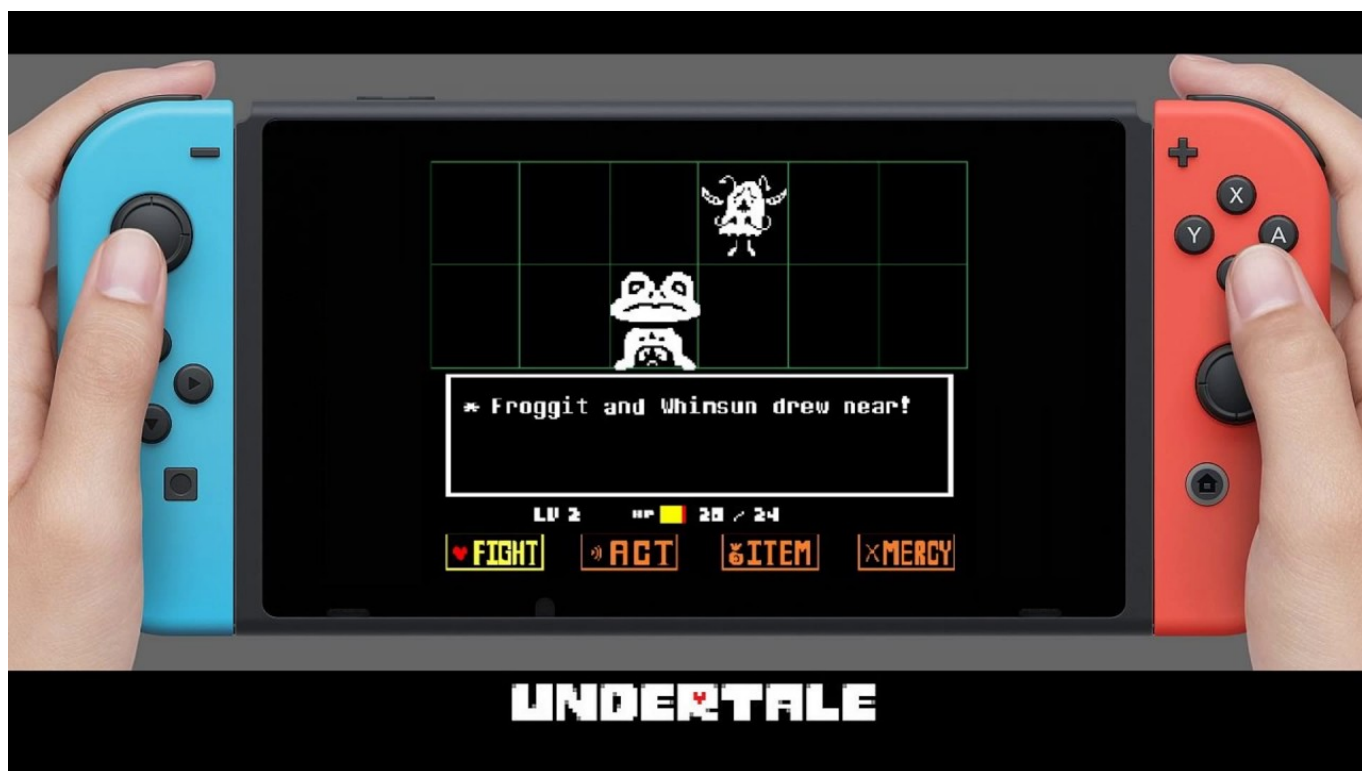
Mario Tennis Aces

Già annunciato durante lo scorso **Direct**, qui ci vengono date un'infinità di notizie riguardante il prossimo gioco sportivo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo. Il nuovo filmato di **Mario Tennis Aces** ci mostra un'infinità di personaggi diversissimi, modalità multiplayer locale da i 2 ai 4 giocatori (dando la possibilità di collegare **fino a 4 Nintendo Switch**), colpi tipici del tennis più un sacco di tiri speciali, come il **colpo intenso** che fa uso del giroscopio della console, danni alla racchetta, e la **modalità online** che si snoda in tornei dove sarà possibile ottenere costumi alternativi e personaggi sbloccabili. Come se non bastasse, i più fanatici del tennis potranno sfruttare i *motion control* dei **Joycon** per una sfida ancora più intensa e, in un certo senso, realistica. L'uscita ufficiale del gioco è prevista per giorno **22 Giugno** ma presto **Nintendo** rivelerà delle nuove informazioni riguardanti un torneo online gratuito che avverrà poco prima del lancio.



Undertale

Toby Fox, sin dall'uscita del suo popolarissimo gioco, ha sempre mostrato interesse verso il mondo **Nintendo** ma finora, a detta sua, non ha potuto convertire il gioco per il **Wii U** in nessun modo; dopo il *porting* su **Playstation 4**, **Undertale** sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I possessori della console della grande N avranno finalmente la possibilità di giocare a questo fantastico titolo nella casa che ha dato i natali alla saga di **Mother/Earthbound**, serie che ha profondamente ispirato il titolo di **Toby Fox**. Questo potrebbe anche dimostrare la facilità con la quale è possibile fare dei *porting* veloci da **PS4** a **Switch** (anche se ovviamente parliamo di un gioco 2D che di certo non spinge la console allo stremo), come l'interno della macchina **Nintendo** sia diventato più accessibile verso gli **indie developer** ma soprattutto i [cambiamenti di Nintendo dal Wii U allo Switch](#). Purtroppo non c'è ancora una data ben precisa ma **Sans** ci rassicura che il gioco arriverà... prima o poi.



Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Questa non è la prima volta che vediamo un titolo di **Crash Bandicoot** su una console **Nintendo** ma la trilogia originale è da sempre rimasta esclusiva **Sony**. Tuttavia **Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy** sta per arrivare su **Switch** e sembra che al *porting* non mancherà nulla dalla sua versione **PS4**; il gioco sembra eccellente sia in modalità *dock* che in portatile e potremo averlo dal **10 Luglio**.



Little Nightmares: Complete Edition

Anche questo titolo *indie*, sviluppato da **Tarsier Entertainment**, sta per fare la sua comparsa su **Nintendo Switch**. Questa versione includerà **tutti i DLC** delle precedenti incarnazioni e, visto che il *publisher* è **Namco Bandai**, sarà possibile ottenere un costume alternativo scansionando l'**Amiibo** di **Pac Man**; dal **18 Maggio** potremo mettere le mani su questo intrigante **puzzle platformer** che ci ricorda, in un certo senso, il popolarissimo **Limbo**.



South Park: The Fractured But Whole

L'ultimo titolo della saga RPG di **South Park**, ideata da **Trey Parker** e **Matt Stone**, sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I DLC non saranno presenti nella versione base, che uscirà il **24 Aprile**, ma potranno essere acquistati singolarmente o col **season pass**. Speriamo che **Ubisoft** possa rilasciare in futuro anche **South Park: The Stick of Truth**, gioco che non ha mai visto un rilascio su una console **Nintendo**.



Hyrule Warriors: Definitive Edition

È stato già annunciato che la versione **Switch** dello spin-off della saga di **The Legend of Zelda**, sviluppato dai creatori della saga di **Dynasty Warriors**, includerà tutti i DLC e le componenti delle versioni **Wii U** e **3DS**; la sua presenza all'ultimo *Direct* è servita solamente ad annunciarne la data, stabilita per il 18 Maggio.



Arms

Sul fronte Arms nessuna novità se non l'annuncio di un **Global Testpunch** che partirà **giorno 31 Marzo** e durerà per tre giorni; se non avete ancora preso in considerazione l'acquisto di questo titolo questa è l'occasione buona per provare **Arms** nella sua interezza.



Splatoon 2

I fan di **Splatoon 2**, che ha di recente toccato le 2 milioni di unità in Giappone e 5 milioni in tutto il mondo, possono considerarsi i più fortunati di questo **Direct**. Il filmato si apre con l'annuncio delle finali dello **Splatoon European Championship** che avverrà giorno **31 Marzo** al **Polymanga** in **Svizzera**; lo stesso giorno ci sarà un **concerto** delle *idol* del gioco, **Alga** e **Nori**, accompagnati da una vera band e il tutto, torneo incluso, sarà visualizzabile via streaming. A **fine Aprile** il gioco si aggiornerà alla **versione 3.0** che porterà più di **100 nuovi capi d'abbigliamento**, **tre nuovi stage** e il nuovo **Rango X** per le partite pro. Ma la più grande sorpresa del filmato è l'annuncio della **Octo Expansion**, una nuova campagna *single player* che ci farà vestire i panni di un **octariano**, **Numero 8**, ed espanderà la *lore* di **Splatoon 2**. Questo DLC sarà acquistabile separatamente e arriverà per **l'estate 2018**.



Super Smash Bros

Al termine della parte dedicata a **Splatoon 2**, **Nintendo** ci rivela un'ultima esplosiva sorpresa. Sembra un ulteriore annuncio riguardante il precedente gioco: due **Inkling** se le danno di santa ragione quando tutto l'ambiente si oscura e in lontananza si vede lo stemma di **Super Smash Bros** che si illumina glorioso nel buio; alla base dello stemma si possono notare i partecipanti classici della nota saga picchiaduro, dopo di che, la vera sorpresa del trailer, ovvero l'uscita prevista per il **2018**. Speriamo solamente si tratti di un nuovo **Super Smash Bros** e non di un *porting* dell'ultimo titolo della serie per **Wii U** o **3DS** (ma nulla sembra puntare verso quella direzione)... Purtroppo il trailer è solamente un *teaser* ma non vediamo l'ora di vedere ulteriori aggiornamenti su questo fantastico titolo **Switch**.

SUPER SMASH BROS.™

[Super Smash Bros. annunciato al Nintendo Direct](#)

L'8 marzo si è svolto il **Nintendo Direct** e Nintendo ha stupito tutti con novità di rilievo. Fra questo, in chiusura dell'evento la grande N ha presentato il trailer del nuovo **Super Smash Bros.** Il video non è molto dettagliato: viene mostrata infatti all'inizio, una battaglia tra **Inkling** interrotta da una dissolvenza in nero che dà spazio all'annuncio **Super Smash Bros.**, seguito da un "2018" che ne segna l'arrivo per quest'anno. Facile presumere che sarà un titolo per **Nintendo Switch**, aspettato con ansia dai fan, dato che l'ultimo uscì sul mercato nel 2011. Ecco qui il filmato di presentazione:

[Shroud of the Avatar potrebbe arrivare su altre piattaforme](#)

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues, nuovo MMORPG del leggendario **Richard "Lord British" Garriott** è in uscita su **PC, Mac e Linux** per il **27 marzo**. Ma pare che lo sviluppatore inglese e il team **Portalarium** vogliano portare il proprio gioco anche su altre piattaforme.

Secondo lo stesso **Garriott**, il titolo è stato progettato su **Unity** proprio per la sua versatilità, così da rendere semplice l'espansione verso altre piattaforme. Originariamente il team aveva pensato al mobile, principalmente a un tablet come l'**iPad**, ma con l'uscita di **Nintendo Switch** i piani sono cambiati, tanto da considerare quest'ultima un'ipotesi migliore.

Lord British ha dichiarato che, dopo il lancio di **Shroud of the Avatar**, deciderà insieme al team la prossima piattaforma.

Nintendo Switch e l'esperienza Wii U

Il **Wii U** è stata una ottima console: non sono certamente venuti a mancare i titoli, una campagna di marketing mirata e una solida base d'utenza ma sappiamo che la precedente console **Nintendo** non è andata come da Kyoto speravano. Quando se ne parla nei siti d'informazione, specialmente in paragone col **Nintendo Switch**, troviamo spesso le parole "fallimento", "pasticcio" o "mediocre": è chiaro che qualcosa è andato storto ma anche che qualcosa è cambiato radicalmente grazie all'esperienza **Wii U**.

Il criticatissimo gamepad della precedente console, evolutosi dalle precedenti console portatili **Nintendo DS** e **3DS**, ha permesso esperienze uniche e mai sperimentate in nessun'altro sistema (se non nelle loro stesse portatili): basti pensare a **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**, **Pikmin 3**, **Super Mario 3D World** e lo strabiliante **Super Mario Maker**, gioco che ha veramente sfruttato a pieno le sue funzionalità. Persino alcuni 3rd party non sono rimasti estranei alle sue funzionalità e giochi come **Batman: Arkham City** o **Lego City Undercover** ne sono la dimostrazione.

Wii U è chiaramente l'anello di congiunzione fra il **Wii**, con i loro innovativi **motion control**, e **Switch**, la prima console ibrida. Dire che la precedente console **Nintendo** sia stata un fallimento è riduttivo. Proviamo quindi ad andare oltre i semplici numeri di mercato12:26:33.



Differenze sostanziali

Da poco **Nintendo Switch** ha compiuto un anno e i risultati sono senza precedenti. Per quanto strano possa sembrare, l'esordio di **Wii U** non fu così disastroso; il suo lancio, avvenuto nell'ormai lontano **novembre 2012**, non passò inosservato, tanto che nel Natale 2012, **Nintendo** esaurì le sue **400.000 scorte in Nord America**. Sembrerebbe un buon risultato ma la richiesta della console più recente sul mercato era altissima e molti giocatori non riuscirono ad avere la console durante le feste; per questa ragione molti utenti, delusi anche dalla debole linea di lancio, finirono per vendere questa console molto presto su siti come **eBay** a prezzi da capogiro.

Nintendo, per il lancio di **Switch**, ha aumentato le scorte (visti anche i più che positivi pre-order) ma la richiesta si è rivelata comunque [più alta del previsto](#). Ma, se la storia in tal senso sembra essersi ripetuta, come mai la console ibrida ha continuato a vendere come il pane? **Wii U** aveva alcuni limiti: presentò problemi con le connessioni Wi-Fi e HDMI, un aggiornamento "pericoloso" che se bloccato avrebbe brickato la console, un prezzo che non accennava a diminuire, né sul fronte "nuovo" né sul fronte "usato" (lì era persino più alto, in certi casi), e soprattutto tanta confusione su come funzionasse: i consumatori non capivano se si trovassero in mano una console casalinga o portatile e il collegamento con il gamepad era ridicolo; **Nintendo**, per il lancio di **Switch**, si assicurò infatti di mettere nei primi trailer un giocatore che usava la console in bagno "seduto sul trono"! La stampa, visti tutti questi problemi, non riuscì a dare al **Wii U** una bella immagine e le vendite non sono mai decollate.



Gioia e rivoluzione

L'interfaccia utente semplificata, la connettività online, la sua natura ibrida e la buonissima linea di titoli di lancio sono stati fattori vincenti per **Nintendo Switch** e la stampa e i reviewer su **YouTube** non hanno fatto altro che spingere i consumatori verso questo splendido hardware. Le sue vendite dopo il lancio non sono per niente calate e già a questo punto la nuova console **Nintendo** aveva già

superato il precedente **Wii U**; anche se le caratteristiche online non erano (e forse sono a tutt'oggi) poco definite, non si può negare che i fattori positivi sono certamente superiori e la compagnia giapponese ha sempre trasmesso tanto entusiasmo nel promuovere la sua nuova fantastica console. È molto strano che **Nintendo** lanci il servizio online vero e proprio 18 mesi dopo l'uscita della console ma, ad ogni modo questo non ha intaccato per nulla l'appeal che Switch ha sugli utenti (anche perché per ora il servizio è gratuito).

Il solo entusiasmo trasmesso con **Switch** è anche uno dei motivi per cui la console ha tanto successo e bisogna ammettere che lo stesso non è mai stato trasmesso per il **Wii U**.



Tante difficoltà

I giochi sul **Wii U** non sono mancati ma non c'è mai stata una vera killer app, soprattutto al lancio; ricordate forse grosse file per ottenere una copia di **New Super Mario Bros U**, **ZombieU** o il poco convincente **Nintendo Land**? Noi no! Successivamente ci sono stati altri grossi titoli come **Super Smash Bros for Wii U**, **Pikmin 3**, **Star Fox Zero** e **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** ma nessuno di questi è stato in grado di risollevare le vendite di questa sfortunata console; gli unici giochi a far rimanere la console rilevante durante una console war spietata sono stati forse **Mario Kart 8**, ad oggi il titolo più venduto sulla piattaforma, **Super Mario Maker** e **Splatoon**, entrambi favoritissimi dalla critica.

Switch invece è stato lanciato con **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, una vera e propria definizione di killer app; ovviamente il titolo di **Eiji Aonuma** è uscito anche per **Wii U** ma, inutile a dirsi, gli occhi erano tutti puntati verso la versione per la nuova console **Nintendo**. Al di fuori di **Breath of the Wild**, i restanti titoli erano un po' deboli ma la console è riuscita a vendere comunque ben 2.74 milioni di copie nel solo mese di marzo.

Se guardiamo ai primi 12 mesi di vita della scorsa console possiamo affermare che **Nintendo** ha imparato tanto dalla precedente esperienza. Quello che è successo a **Wii U** è un po' quello che è successo con la **Playstation 3** e allo stesso modo **Nintendo**, così come **Sony**, che ha saputo

evidenziare le migliori caratteristiche di **PS4**, con **Switch** ha preso ciò che ha reso la sua precedente console buona e migliorato tutte quelle caratteristiche che la azzopparono.



Fallimento?

Nei primi 12 mesi, **Wii U** ha venduto solamente circa 3.91 milioni di console; nello stesso lasso di tempo **Switch** ha superato i 10 milioni di unità (quasi oltre il totale della vecchia console). Non possiamo andare contro proiezioni del genere, sul piano numerico, ma bisogna tener conto di vari fattori nel valutare adeguatamente la precedente console **Nintendo**. Il timing è stato il motivo del successo di **Switch** e la caduta del **Wii U**: quest'ultima è stata lanciata circa un anno prima delle più potenti **Xbox One** e **Playstation 4** e i giocatori erano poco propensi ad acquistare una console di potenza inferiore; **Switch** invece è stato lanciato dopo circa 3 anni e mezzo dall'uscita delle concorrenti, in un periodo in cui i giocatori cercavano un qualcosa di fresco e innovativo.

Il nuovo anno per **Nintendo** prospetta per la sua console ibrida un futuro decisamente migliore della sua console precedente; nonostante la sua potenza, inferiore rispetto a **PS4** e **Xbox One**, il futuro di **Switch** sembra luminoso e, anche se la nuova generazione sembra sia alle porte, la grande N ha un sacco di tempo per riuscire a farsi valere in un mercato spietato.

[Oh...Sir! The Hollywood Roast](#)

Il mondo dei videogiochi è un posto bellissimo: un universo dove convivono titoli strapubblicizzati

con budget hollywoodiani e... un simulatore di insulti nato durante una *game jam* e divenuto virale tramite gameplay su **Youtube** o **Twitch**.

Questa è la storia di **Oh...Sir! The Insult Simulator**, titolo creato dai polacchi di **Vile Monarch**, che prende largamente spunto dall'umorismo british dei **Monty Python**. Il successo del gioco è incredibile, se consideriamo l'argomento di nicchia: da sempre il british humor è considerato complesso da capire e apprezzare. Eppure il primo **Oh...Sir!** è arrivato anche sulle piattaforme mobile ed è prossimo all'uscita su **Playstation 4** e **Xbox One**.

Sorte simile viene condivisa anche da questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast**, uscito sia su **PC** che su **iOS** e **Google Play**, e prossimamente in arrivo anche su **Nintendo Switch**. Ma sarà all'altezza del predecessore oppure sarà lo *spin-off* che il pubblico non voleva vedere nelle sale?



Appena avvieremo **Oh...Sir!** Verremo subito catapultati nello spirito del gioco, intriso di citazioni cinematografiche: infatti, le schermate degli sviluppatori ricordano rispettivamente i celebri crediti introduttivi della **20th Century Fox** e della **MGM**.

Il gioco consta di modalità **single player** e **multiplayer**: la prima, è a sua volta composta da un tutorial, esaustivo e ben fatto, dalla **modalità carriera** e dalla **partita singola**. Mentre quest'ultima non è altro che un normalissimo uno contro uno, la carriera è invece strutturata sul modello dei **giochi mobile**. Per ogni sfida dovremmo completare dei *task* e ottenere i "pappagalli d'oro", che sbloccheranno nuove frasi da usare nelle battaglie. Peccato che tale modalità sia molto corta: solamente **cinque incontri per ogni personaggio**. Considerando il *setting* hollywoodiano, l'aggiunta di una modalità **storia**, magari creata ad hoc sul modello di ogni avatar, avrebbe giovato non poco alla longevità del titolo.

Probabilmente, come per il titolo precedente, il gioco è stato pensato più in un'ottica multiplayer: che sia in locale con un paio di amici oppure online, **Oh...Sir!** dà il meglio di sé quando viene approcciato in compagnia.



A proposito dei protagonisti che useremo negli scontri verbali, i ragazzi di **Vile Monarch** hanno pescato a piene mani dal calderone hollywoodiano, dandoci una buona varietà di protagonisti: si va dalle parodie di attori come **Marilyn Monroe**, **Bela Lugosi** e **Jane Fonda**, ai personaggi come l'esilarante *mash-up* di supereroi **Marvel**, **Harry Potter** e **Gandalf il grigio**, tutti con i loro bonus e malus da sfruttare durante la gara di insulti. Per esempio, il simil-**Deadpool** soffrirà quando attaccheremo la sua mancanza di originalità, oppure la parodia del maghetto di Hogwarts la prenderà sul personale quando bersaglieremo la sua mancanza di virilità.

Parlando del gioco vero e proprio, ogni scontro consta di una **serie di frasi e aggettivi**, colmi di riferimenti cinematografici e del gossip hollywoodiano, da scegliere e concatenare per ottenere il nostro **insulto perfetto**. Come detto in precedenza, bisogna stare attenti ai punti deboli del nostro nemico e soprattutto a usare una corretta forma grammaticale, pena la perdita di qualche nostro punto vita. Purtroppo il gioco è interamente localizzato in inglese, e, reggendosi tutto sulla sintassi, potrebbe dare difficoltà a chi non è ferrato nella lingua di Albione.

Tutto sommato questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast** regala alcuni momenti di divertimento, a patto di cogliere le molteplici citazioni cinematografiche. La ridotta longevità della modalità single player è un difetto di non poco conto, ma il comparto multiplayer può dire la sua come **party game** in compagnia di amici. Forse è più adatto a delle sessioni di gioco brevi, classiche dei titoli usciti su smartphone e tablet. Non un gioco da premio Oscar, ma nemmeno da Razzie Award.

Il producer di Layers of Fear: Legacy si racconta

Uscito per **Xbox One**, **Playstation 4** e **PC**, *Layers Of Fear* arriva anche su **Nintendo Switch** in una versione rivisitata, denominata *Layers of Fear: Legacy*. Ridisegnato per adattarsi alla capacità della console, sarà giocabile sia in modalità portatile che in modalità fissa e comprende anche il DLC *inheritance*. Il gioco è uno dei primi horror a essere uscito su **Nintendo Switch**. Dato che il gioco è appena arrivato sulla console ibrida, per celebrare la sua uscita, **Nintendolife** ha intervistato il produttore del gioco **Rafal Basaj**. Durante l'intervista, il produttore ha spiegato come lo sviluppo di tale versione sia cominciato già nel 2017, ai tempi in cui Switch era poco più di un *rumor*. Ciò nonostante erano fiduciosi sul potenziale della console. Inoltre, durante lo sviluppo, a quanto pare, si sono stati riscontrati molti problemi per via delle specifiche tecniche della console, soprattutto per la poca memoria disponibile anche sulle cartucce. Fortunatamente è intervenuto il team **Nintendo** risolvendo ogni tipo di problema.



È stato anche chiesto quanto l'horror sia rappresentato sulle piattaforme **Nintendo**:

«Nintendo non ha mai avuto tanti giochi horror sulle sue piattaforme, ma quando sono usciti, si è trattato sempre di titoli di qualità. Da *Sweet Home*, distribuito in Asia per Famicom, attraverso *Clock Tower* (Super Famicom), a *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* pubblicato esclusivamente su GameCube, a *Luigi's Mansion*. Questo dimostra che Nintendo ha idee su come presentare un horror in grande stile sulle sue piattaforme. Siamo estremamente felici di poter essere tra quei titoli con il lancio di *Layers of Fear: Legacy* per Nintendo Switch.»

In seguito, l'intervista si è spostata sui gusti personali in fatto di horror da parte di Basaj, rispondendo anche in maniera sorprendente:

«Penso che la maggior parte di noi in ufficio, quando si tratta di Nintendo, pensi a *Eternal Darkness*, *Resident Evil 4* e *Resident Evil*. Ma andando oltre Nintendo dobbiamo menzionare *Silent Hill 2*, *Amnesia*, *Forbidden Siren*, *Phantasmagoria*, *Alone In The Dark* e tanti altri. Mentre come titolo poco ortodosso da menzionare qui: *Diablo*. La maggior parte delle persone nel team è appassionata di horror, ed è quindi impossibile citare tutti i titoli.»

Basaj ha avuto modo di raccontare il suo passato da gamer, soprattutto su Nintendo:

«Ho iniziato con *Donkey Kong*, che ho giocato sul mio Atari ormai morente, ma successivamente le mie attenzioni si sono trasferite a *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* per poi proseguire con l'intera saga. Il titolo migliore per me è *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*, che considero un imbattibile capolavoro ancora oggi, ma ho un posto speciale nel mio cuore anche per *Star Fox* e la serie *Pikmin*.»

Durante l'intervista si è parlato anche degli obiettivi del team:

«L'obiettivo del team è volere che i nostri giochi siano più che solo puro divertimento. L'horror è sempre stato un mezzo per tenere sotto controllo le tensioni sociali; affrontare le nostre paure, per gestire la realtà della vita. Vogliamo portare questo aspetto al livello successivo, quindi abbiamo deciso di seguire due regole, quando creiamo nuovi giochi. Per prima cosa, tutto deve partire da un soggetto preciso, di natura psicologica o filosofica. Deve inoltre non solo alleviare le tensioni delle persone, ma anche far riflettere sui problemi presentati nel gioco e confrontarli con le loro visioni del mondo e delle loro vite. Nel corso del nostro lavoro spesso presentiamo dilemmi, scelte difficili e problemi che non hanno risposte giuste o sbagliate, in questo modo possiamo far sì che le persone inizino a discutere del mondo reale che li circonda.»

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGbkNQQUzeHlJYnMlM0ZyZWwlM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTlYJTlWYWxsb3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

World to the West

Arriva su **Nintendo Switch** l'ultima impresa di **Rain Games**, la casa che ha prodotto il graziosissimo puzzle platformer **Teslagrad** (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)); stiamo parlando di **World to the West**, un altrettanto curatissimo titolo, che serba una certa continuità narrativa con il titolo precedente, ponendosi però come titolo di avventura dagli elementi molto simili alla saga di **The Legend of Zelda**. Ci si allontana, dunque, dai puzzle di logica in favore di un gameplay più immediato, esplorativo e, tutto sommato, più approccioabile, anche se non esente da parti cervelotiche; tuttavia, il rimando a **Zelda** è comunque abbastanza vago in quanto, nonostante la grafica cartoonesca, la mappa divisa in quadranti e la visuale dall'alto, **World to the West** costringe il giocatore a un ritmo abbastanza diverso, con meccaniche "multi-personaggio" decisamente assente nella famosa saga **Nintendo**. Sebbene titoli come **The Legend of Zelda: Four Sword**, **Four Sword Adventure** e **Tri Force Heroes** abbiano dato alla saga di Link un'insolita veste multiplayer, **World to the West** dà al giocatore la possibilità di controllare ben **quattro personaggi** dalle abilità diverse, tutti in grado di compiere uno specifico compito per una specifica occasione; questa meccanica distanzia nettamente il titolo della **Rain Games** dalla nota saga **Nintendo** fra alti e bassi. Ma andiamo per gradi.



Lontano da casa

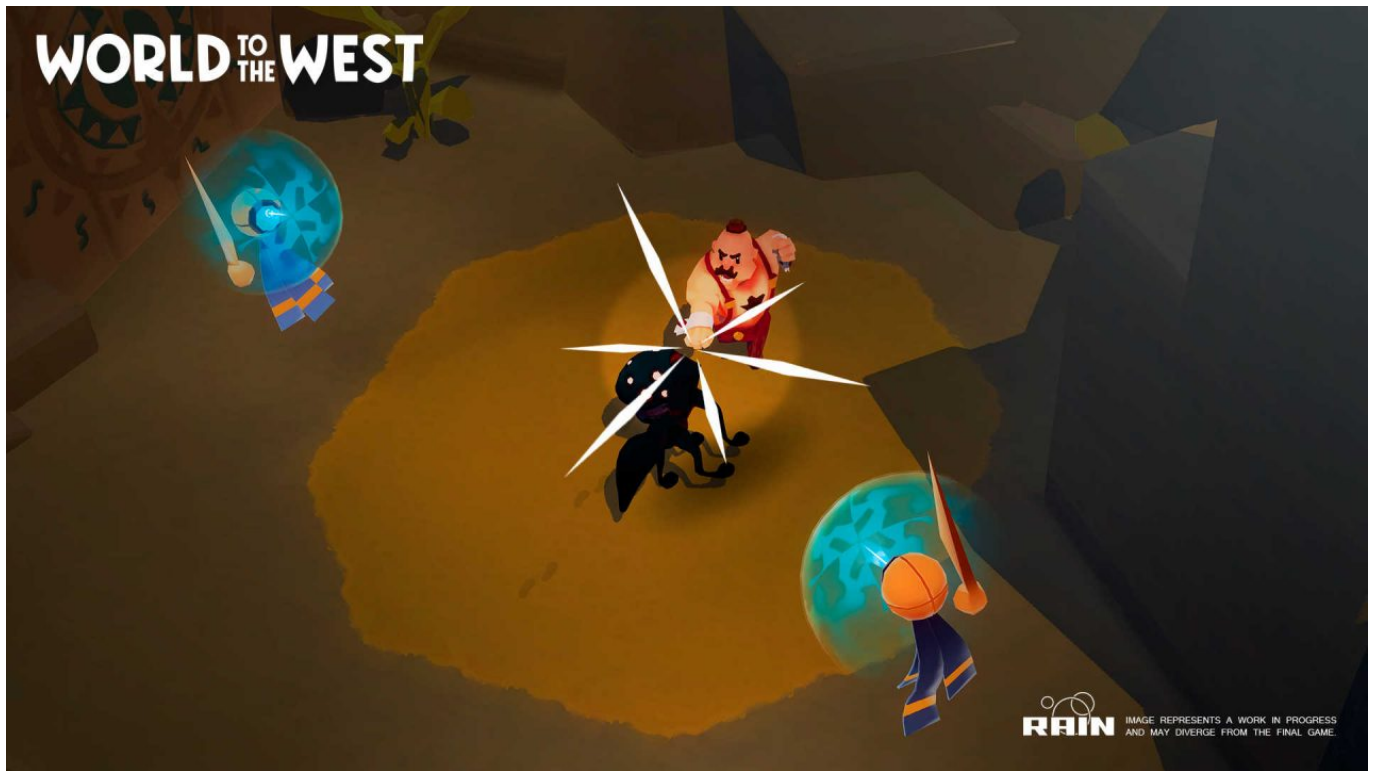
Il gioco comincia proprio a **Teslagrad**, dove prenderemo il controllo di **Lumina**, una **teslamante** che, spinta dalla curiosità, attiva per sbaglio un'antica macchina per il teletrasporto finendo per essere spedita anni avanti nel futuro. In questa strana terra, la macchina per il teletrasporto sembra sia inattiva da secoli, e ci sono ben poche speranze di ripararla; cominceremo dunque a muovere i nostri primi passi in questo nuovo mondo accorgendoci che la civiltà dei teslamanti è ormai perduta.

Dopo essere caduta in un pozzo, la storia di **Lumina** verrà messa un attimo da parte per far spazio alle storie dei restanti protagonisti di questa storia. Conosceremo **Knaus**, un piccolo bambino orfano che si ritrova nel sottosuolo insieme ad altri bambini anch'essi orfani, che crede di trovarsi sulla Luna ma capisce di essere stato ingannato dopo aver trovato un alberello cresciuto grazie a uno spiraglio di luce proveniente dalla superficie; la storia punterà i riflettori in seguito su **Miss Teri**, un'esploratrice a caccia di tesori che verrà ingannata **Lord Tychoon**, un magnate senza scrupoli dell'alta società; infine conosceremo **Lord Clonington**, un fortissimo omone dalle nobili origini e, a detta sua, secondo solo a **Lord Tychoon** in quanto a ricchezza.

A questo punto, dopo che i quattro personaggi saranno tutti riuniti e capiranno di essere parte di un disegno ben più grande di loro, sarà da lì che partirà la vera e propria avventura; in pratica, dopo i primi capitoli che ci serviranno per imparare a conoscere i comandi dei personaggi semi-individualmente, avremo modo di comandare tutti e quattro a turni alterni. Per switchare da uno all'altro basterà raggiungere uno dei tanti **totem**, scolpiti in precedenza da un'anziana sciamana, sparsi in giro per il mondo. Attivato un nuovo **totem** sarà possibile cambiare personaggio o teletrasportarsi uno di quelli attivati in precedenza; questi checkpoint, che fra l'altro rappresentano anche i punti di salvataggio, dovranno essere attivati individualmente per ogni personaggio perciò, qualora sarà necessario che tutti si rechino nello stesso punto, il gruppo dovrà muoversi poco per volta, ripetendo la stessa strada per quattro volte, per far sì che tutti percorrano la stessa strada e attivino i **totem** necessari di conseguenza.

Gli amanti dei **metroidvania**, genere in cui il **backtracking** è una meccanica fondamentale, potrebbero decisamente trovare pane per i loro denti in **World to the West**; meno interessante però potrebbe esserlo per i giocatori un po' più casual o, addirittura, per gli amanti della saga di **The Legend of Zelda**, più in particolare quelli che parallelamente potrebbero non trovare di loro gradimento titoli come **Metroid**, **Castlevania**, **Shantae**, **Guacamelee** o **Axiom Verge**.

Il movimento in gruppo non è implementato perfettamente o, per lo meno, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle premesse simili; per quanto sia divertente scambiare i personaggi e percorrere strade diverse con ognuno di loro, non si crea alcuna complicità: ci si aspetterebbe che tutti e quattro collaborino fra loro, per aprire un cancello o per spostare un masso grazie alle abilità peculiari di ognuno, ma purtroppo in **World to the West** questa componente è sfruttata molto poco. Sono pochissime le volte in cui qualcuno dovrà mettere compiere azioni di cui gli altri personaggi possano beneficiare, ed è un vero peccato. Vengono sfruttati soltanto degli elementi ambientali adatti a pochi di loro, i cunicoli per **Knaus** o i campi energetici di **Lumina** (gli stessi visti in **Teslagrad**), senza dunque aiutarsi a vicenda. In pratica, ognuno va per la propria strada!



Lascia fare a me

I quattro personaggi hanno abilità diverse fra loro e ognuno può interagire con l'ambiente tramite i **3 comandi base**, più o meno comuni a tutti: **attacco**, **corsa** e **spostamento**. Nonostante questo equilibrio nei controlli, i quattro personaggi soffrono di una certa disparità: è normale che in un gioco che pone delle premesse simili qualcuno debba compensare le mancanze di un altro, ma in **World to the West** le abilità sono distribuite in maniera abbastanza disomogenea. **Lord Clonington** e **Lumina**, ad esempio, sono i personaggi più piacevoli da usare in quanto sono in possesso di **due o più attacchi**, **possono muoversi velocemente** e possono risolvere con molta facilità molte delle difficoltà ambientali che gli si pongono davanti, come fossati o pareti da superare. L'abilità principale di **Miss Teri**, che ha comunque la corsa migliore dei personaggi, è il **controllo mentale** e, per quanto figo possa sembrare, questa caratteristica sarà poco utile senza che ci sia un nemico di cui possa prenderne il controllo; la sua sola sciarpa, che permette il controllo mentale stesso ma può essere usata anche come un rampino in certi punti, si rivela inefficiente dinanzi a un nemico impossibile da controllare come, ad esempio, un guardiano ancestrale; e questo è niente in confronto alle difficoltà di **Knaus**, la cui corsa funziona principalmente con i suoi pattini di ghiaccio, strumento che non funziona a dovere in assenza di acqua. Knaus può raggiungere i punti più alti solamente in presenza dei suoi specifici cunicoli ma soprattutto, e questo è il difetto più grave, non dispone di un vero sistema d'offesa; la sua **pala**, con la quale può scavare una buca per poi muoversi sottoterra (esattamente come faceva Bugs Bunny), può solamente stordire i nemici senza ucciderli effettivamente. L'unica cosa che può placare le orde nemiche è la sua sola dinamite che di per sé è molto potente ma, ovviamente, bisogna aspettare l'esplosione mentre il nemico, giustamente, si allontana.



Alti e bassi

Tutto sommato, anche se la disomogeneità di caratteristiche e la mancata cooperazione fra i personaggi minano la nostra esperienza videoludica, non sono elementi così gravi da creare al giocatore difficoltà nella godibilità del titolo; insomma, le abilità sono molto belle e la meccanica di gioco è di per sé validissima e stimolante. **World to the West** non è assolutamente un gioco frustrante, la difficoltà generale del gioco è ben equilibrata e il titolo risulta molto piacevole; ha una buona longevità, l'avventura continua anche dopo la quest principale alla volta delle batterie che serviranno ad alimentare una speciale zona nel sottosuolo che custodisce la verità sulla civiltà teslamante.

Stavolta, a differenza di **Teslagrad**, lo **storytelling** è molto più semplice e si affida ai dialoghi e ai testi come un qualsiasi altro gioco di questo genere. La **grafica**, dai toni molto accesi e cartoonesca, dà al titolo un bel caratterino frizzante e si adatta bene sia ai tratti umoristici dei dialoghi che alle fasi più cupe della storia; gli ambienti, anche se un po' vuoti, sono ben caratterizzati, e perdersi è abbastanza difficile anche se alcune volte, nell'intento di proseguire la storia, si finisce per girare a vuoto per molto tempo. La mappa mostra sia tutto l'**overworld** che il mondo sotterraneo, al quale sono collegati anche i dungeon; tuttavia, anche se è possibile guardare le mappe più o meno contemporaneamente, la scarsa risoluzione non permette di capire dove siano i punti d'accesso per il sottosuolo o e quelli d'uscita per la superficie.

La colonna sonora di **World to the West** è nettamente superiore a quella di **Teslagrad**: i brani composti da **Jørn Lavoll** e **Linn Kathrin Taklo** toccano diverse sfere emotive grazie a tracce che spaziano dalla musica gitana e world music, alla classica sino a pezzi in stile ambient acustico e sperimentali. Anche il comparto degli **effetti sonori** è buono anche se è molto strano che **Lumina**, **Knaus** e **Teri** condividano quasi lo stesso mormorio quando saltano da una rupe.

Sfortunatamente, però, come per il precedente titolo di **Rain Games**, **World to the West** non è esente da bug e alcuni di loro possono mandare in tilt il sistema di gioco e addirittura richiamare l'errore di sistema facendovi chiudere forzatamente l'applicazione; al di là di qualche piccolo bug fisico, molti degli errori di sistema sembra siano collegati al richiamo di alcuni menù e alla abilità di controllo mentale di **Miss Teri**. Durante il controllo mentale è impossibile per **Miss Teri** aprire i

forzieri, né può farlo il nemico controllato, perciò sarà necessario abbandonare **l'ipnosi**, aprire la cesta e riprendere il controllo del nemico; a quanto pare il ripetuto collegamento-scollegamento mentale (con la probabile aggiunta di un'azione) fa crashare il gioco, costringendo a chiudere forzatamente l'applicazione e, dunque, riaprire il titolo dal menù.

Un altro terribile errore si potrebbe presentare alla fine della vostra avventura, un bug che potrebbe bloccare il vostro intero salvataggio compromettendo dunque ore e ore di gioco, perciò prendete queste parole come un **vero e proprio avviso**. Per scrivere questa recensione abbiamo controllato i comandi dei personaggi: l'abbiamo fatto durante lo scontro con il boss finale e, durante il filmato di chiusura, presi gli spunti necessari, siamo tornati al menù principale tramite il menù di pausa. Dovendo riaccendere la console, ci siamo accorti che il gioco cominciava dal filmato finale e, a metà di quest'ultimo, lo schermo si oscurava totalmente mentre la musica di sottofondo continuava senza che vi fosse seguito all'immagine nera: abbiamo così capito di aver compromesso il nostro file di salvataggio! Perciò, quando arriverete alla fine della vostra avventura, lasciate che il filmato finale proceda tranquillamente fino alla fine per evitare che il vostro file di salvataggio diventi praticamente inutilizzabile. Altri errori di sistema si sono presentati con l'apertura e la chiusura ripetuta di alcune finestre di dialogo e menù (specialmente quello degli animaletti di **Miss Teri**) e con il controllo mentale di un nemico in prossimità di un **totem**. Tutti questi bug non sono certamente segno di un gioco ben programmato e **Rain Games** dovrebbe prenderne nota.



Sulla strada giusta, malgrado tutto

Ad ogni modo, dopo un interessante ma acerbo **Teslagrad**, **Rain Games** ci consegna un gioco più definito, con più carattere, più accessibile e, tutto sommato, più divertente; è bene dire che questa volta lo studio norvegese ha fatto centro anche se con diverse penalità. La vera sfortuna di questo gioco è solamente quella di non presentare una buona relazione meccanica-ambiente, con un puzzle solving scialbo, talvolta inesistente; tutto questo, unito alla disparità dei personaggi, alla non chiarissima mappa e al backtracking ripetitivo (nonché tempi di caricamento invadenti nel passaggio

da un quadrante all'altro), non fa di **World to the West** uno di quei indie game che sconvolgono lo scenario videoludico, ed è un vero peccato perché ci sono tanti ottimi spunti. Viene da pensare: come mai **Rain Games**, in un gioco in cui ci sono quattro personaggi che collaborano fra di loro, non abbia inserito nessuna componente multiplayer? Avrebbero potuto realizzare una modalità multigiocatore dividendo i quattro personaggi fra due o quattro giocatori... e invece niente!

Avere quattro personaggi, tutti con abilità diverse, è certamente il punto di forza di questo titolo ma i diversi difetti nell'esecuzione non regalano al giocatore un'esperienza memorabile. L'arrivo su **Nintendo Switch**, casa dei milioni di fan di **The Legend of Zelda**, è certamente un vantaggio per **World to the West** in quanto probabilmente $\frac{3}{4}$ degli utenti potrebbe prendere in esame l'acquisto di un simile titolo, il cui prezzo è comunque abbastanza accessibile; tuttavia, proprio il trovarsi nella casa della popolarissima saga **Nintendo** potrebbe rivelarsi un boomerang, in quanto un gioco come questo, che presenta persino parecchi difetti, potrebbe passare inosservato e venire praticamente eclissato dal più popolare **Breath of the Wild**.

World to the West, come **Teslagrad**, è certamente un'esperienza per i più curiosi, per i giocatori alla ricerca di uno stravolgimento della formula classica. È un titolo un po' migliore del suo predecessore e, se non fosse per i succitati bug (nulla che una buona patch non possa fixare) potrebbe meritare anche un 7.5 ma, allo stato dell'arte, non ce la sentiamo. Ad ogni modo, il titolo rimane molto valido e godibile e, se siete in grado di accettare la curiosissima meccanica multi-protagonista e i diversi bug presenti nel gioco allora procedete pure all'acquisto di questo titolo.

[A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?](#)

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last Guardian**. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il “giocattolo dell’anno”, e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l’attenzione di giocatori e non e spingerli verso l’acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l’albero di natale.



[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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJJI2JTIzZmZklM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYWxsLiUyMEl0JTI2JTIzZmZklM0JzJTIwYWJv dXQlMjBCYXlVbmV0dGElMjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUy MCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNyVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbW l5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYl MkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyYyUyMDIwMTg1M0MlMk ZhJTNFJTNDJTIyGyYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwZ3JjJTIyNEJTIyaHR0 cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0J TNEJTIyYXRmLTg1MjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VXZSUyMGFyZSUyMGEIMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aGF0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhdWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Ymxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmlRlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODllMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOsUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNfJTNdJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VGb3llMjBCYXlvcmlMjBkZXZlbG9wZXllMjB0aGF0JTIwY3JlYXRlcyUyMGdhdWVzJTIwYnklMjBzaWduaW5nJTIwY29udHJhY3RzJTIwd2l0aCUyMHB1Ymxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcmlRlciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbG9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODllMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOsUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNfJTNdJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VbdCUyMHRoZSUyMHRpbWUIMkMlMjBvdXllMjBjb21wYW55JTIwaGFkZlIwY25eSUyMGp1c3QlMjBiZWVvJTIwZXN0YWJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlMjB3ZSUyMHdldmVvJTI2JTIzMzklM0J0JTIwcHJvcGVyYHklMjBlcXVpcHBlZCUyMGZvciUyMG11bHRpcGxhdGZvcm0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTIwY292ZXllMjBkaXNjdXNzaW5nJTIwd2l0aCUyMFnI2ZElMkMlMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUIMjBnYW1lJTIwZlXhbjhVzaXZlbHklMjBmb3llMjBYym94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMsVFNiVBOCVCOsUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MTAwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNfJTNdJTIyJGyMxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JlJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0Vlbn3dldmVyJTDJTIwYWZ0ZXllMjB0aGF0JTDJTIw25lJTIw2YlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwdHJhZGluZyUyMHBhcnRuZXJzJTIwZW5kZWQlMjB1cCUyMG1ha2luZyUyMGElMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFMzJTDJTIwYXQlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwYmVoZXR0LiUyME1vcmlMjByZWVlbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHNvJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjBhJTIwU3RIYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwc2hvdWxkJTIwYmU1MjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB3aGljaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXluJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUlMjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2U1MjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTDJGMTU1MjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU1OUU1RTglQjAlQjclRTglOEI1QjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1peWE1MjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWE1MkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxMTMzMTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTDNDJTGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGU1M0U1MjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmlMjB0dHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTDNDJTGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0Vlbn3dldmVyJTDJTIwYWZ0ZXllMjB0aGF0JTDJTIw25lJTIw2YlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwdHJhZGluZyUyMHBhcnRuZXJzJTIwZW5kZWQlMjB1cCUyMG1ha2luZyUyMGElMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFMzJTDJTIwYXQlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwYmVoZXR0LiUyME1vcmlMjByZWVlbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHNvJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjBhJTIwU3RIYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwc2hvdWxkJTIwYmU1MjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB3aGljaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXluJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUlMjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2U1MjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTDJGMTU1MjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU1OUU1RTglQjAlQjclRTglOEI1QjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1peWE1MjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWE1MkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxMTMzMTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTDNDJTGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGU1M0U1MjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmlMjB0dHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTDNDJTGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0Vlbn3dldmVyJTDJTIwYWZ0ZXllMjB0aGF0JTDJTIw25lJTIw2YlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwdHJhZGluZyUyMHBhcnRuZXJzJTIwZW5kZWQlMjB1cCUyMG1ha2luZyUyMGElMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFMzJTDJTIwYXQlMjBTZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwYmVoZXR0LiUyME1vcmlMjByZWVlbnRseSUyQyUyMHRoZXklMjBhbHNvJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjBhJTIwU3RIYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwc2hvdWxkJTIwYmU1MjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB3aGljaCUyMHdhcyUyMHJlbGVhc2VkJTIwbGFzdCUyMHllYXluJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGUlMjByaWdodHMlMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2U1MjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTDJGMTU1MjklM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU1OUU1RTglQjAlQjclRTglOEI1QjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1peWE1MjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWE1MkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxMTMzMTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJ1YXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTDNDJTGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGU1M0U1MjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmlMjB0dHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTDNDJTGc2NyaXB0JTNF

MIM0R0d3NyYyUyNTVfGZ3JTiyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MIMkZhJTNEJTN
NDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmldCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMIM0E
lMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMIMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIyd
XRmLTglMjIlM0UIM0MIMkZzY3JpcHQIM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VbBwGwlmjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0a
WxsJTiwYmVsb25nJTlwdG8lMjBTZWdhJTlWYw5kJTlWtmludGVuZG8uJTlWVGlhJTlWcmlnaHRzJTlwb
3duZXJzJTlWZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1lJTlWc2hvdWxkJTlWYmUlMjBtYWRIJTlW
Zm9yJTlWU3dpcGNoLiUyMCUyODExJTJGMTUIMjklM0MIMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQT
UOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19r
YW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU1MDMwNzZM0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMj
U1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcX
VvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWcGxhdGZ
vcM0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWJTNFJTND
DJTlWc2NyaXB0JTNE

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VHYW1lJTlWZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGElMjBi
dXNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTlWY29tcGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcMn1bXN0YW
5jZXlMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMfNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMIMjBtZWZucyUyMGdhd
WVzJTlWZ2V0JTlWbWfkcZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTlWbWVhbnMlMjB0aGV5JTlWZ2V0J
TlWY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTJGMTUIMjklM0MIMkZwJTNEJTI2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTU
lOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTlWahJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rY
W1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU1NTMwNjEyNDA4MzZlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU
1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXV
vdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTlWbJlTJGJTlWcGxhdGZv
cm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlWJTNFJTND
JTlWc2NyaXB0JTNE

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VCdXQlMjBjJTlWYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBldm
VyeSUyMHNpbmZSUyMHBlcnNvbiUyMGludm9sdmVkJTIwaxMIMjBkZWRpY2F0ZWQlMjB0byUy
MGRlbGl2ZXJpbmclMjB0aGUlMjBiZXN0JTlWcG9zc2libGUlMjBleHBlcmlbmNlLiUyMEklMjBbrbm93JT
IwdGhhdCUyQyUyMHRvJTlWbWUlMjBhdCUyMGxlyXN0JTlWdGhhdCUyNiUyMzZM5JTNCcyUyM
G9uZSUyMG9mJTlWdGhlJTlWYmlnZ2VzdCUyMGdVWxzJTlWd2hlbiUyMEklMjBzZXQlMjB0byUyMH
dvcmsuJTlWJTl4MTMIMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCFVfNyVBNSU5RSVFO
CVCMCVCNyVFOCU4QiVCMSVfNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5SUyMCUyOCU0MFB
HX2thbWl5SUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMIM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbS
UyRlBHX2thbWl5SUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTYxMTcxODUzNzIxNyUzRnJlZl9zcmMIM0R0d3N

yYyUyNTVfGZ3JTiyJTNFRmVicnVhcnkMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2tXdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmldCUyMGFzeW5jJTiw3jJTNFJTiyHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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)»

JTNDYmxvY2tXdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTiyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNFJTiyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJdTlUyY2Fubm90JTiwZXhwcmVzcyUyMGhvdyUyMGhhcHB5JTiwSSUyMGFtJTIwdGhhdCUyMHdlJTiwZ2V0JTiwG8lMjBtYwltJTIwQmF5b25ldHRhJTiwMyUyQyUyMGFuZCUyMHdlJTiwW50ZW5kJTiwG8lMjBkbyUyMGV2ZXJ5dGhpbmclMjB3aXRoaW4lMjBvdXIlMjBwb3dlciUyMHRvJTlwbWFrZSUyMGl0JTiwYXIlMjBnb29kJTlwYXIlMjBpdCUyMGNhbiUyMGJlLiUyMFRoYXQlMjYlMjMzOSUzQnMlMjBhbGwIMjB3ZSUyMGNhbiUyMGRvJTJdTlUyYw5kJTlwd2UlMjBjb25zaWRlciUyMGl0JTlwb3VyJTlwZ3JlYXRlc3QlMjBtaXNzaW9uLiUyMCMUyODE0JTGGMtUIMjkIM0MlMkZwJTNFJTl2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTlwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU2NjM5OTIxOTMwMjQlM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmjsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTJGJTJGcGxhdGZvcM0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTllyJTlwY2hcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTiyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2tXdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTiyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNFJTiyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJdTlUyY2Fubm90JTiwZXhwcmVzcyUyMGhvdyUyMGhhcHB5JTiwSSUyMGFtJTIwdGhhdCUyMHdlJTiwZ2V0JTiwG8lMjBtYwltJTIwQmF5b25ldHRhJTiwMyUyQyUyMGFuZCUyMHdlJTiwW50ZW5kJTiwG8lMjBkbyUyMGV2ZXJ5dGhpbmclMjB3aXRoaW4lMjBvdXIlMjBwb3dlciUyMHRvJTlwbWFrZSUyMGl0JTlwYXIlMjBnb29kJTlwYXIlMjBpdCUyMGNhbiUyMGJlLiUyMFRoYXQlMjYlMjMzOSUzQnMlMjBhbGwIMjB3ZSUyMGNhbiUyMGRvJTJdTlUyYw5kJTlwd2UlMjBjb25zaWRlciUyMGl0JTlwb3VyJTlwZ3JlYXRlc3QlMjBtaXNzaW9uLiUyMCMUyODE0JTGGMtUIMjkIM0MlMkZwJTNFJTl2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTUlOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTlwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU2NjM5OTIxOTMwMjQlM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmjsb2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTJGJTJGcGxhdGZvcM0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTllyJTlwY2hcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTiyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

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.