

Ratchet & Clank: 15 anni e non sentirli

Sono trascorse un paio di settimane dalla **GDC (Game Developers Conference)**, quando il team **Insomniac**, salì sul palco per parlare dei **15 anni di storia**, di una delle loro IP più conosciute: **Ratchet & Clank**. Ma gli interventi dello stesso team di sviluppo, sono stati tutt'altro che celebrativi per quanto riguarda la famosa saga.

Il regista **Brian Allgier** dice:

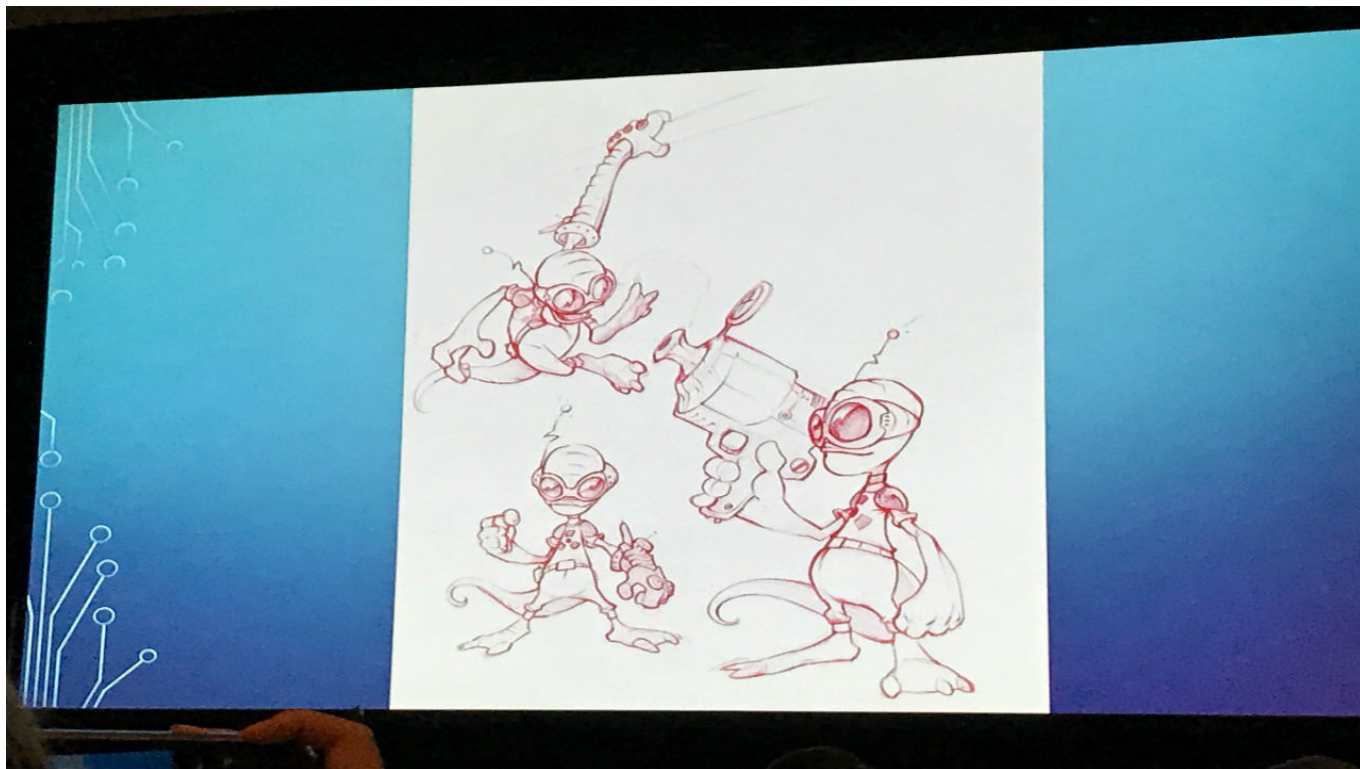
«Protagonista del gioco, in principio, sarebbe dovuto essere una ragazza con un bastone, una sorta di mash-up tra *Zelda* e *Tomb Raider*, ma quest'idea purtroppo non era ben vista dal team, che avrebbe dovuto lavorare poi sul gioco. A quel punto Ted Price (Presidente di Insomniac) decise di troncare quel concept che era stato intitolato appunto "Ragazza col bastone". Era il 2001, Insomniac aveva 35 dipendenti che stavano lavorando al progetto e avevano bisogno di una nuova idea vincente. Il capo-ufficiale creativo, Brian Hasting, annotò una frase molto generica sulla lavagna degli appunti "un alieno, che gira tra i pianeti raccogliendo armi e gadget", il team accolse positivamente da subito la nuova proposta, era un'idea semplice ma aveva funzionato.»

Dopo aver cestinato un paio di concept, il team riesce a concretizzare finalmente i primi progetti di **Ratchet**, soprannominato "**Lombax**" da **Ted Price**, e del suo aiutante **Clank**. Inizialmente la squadra aveva pensato di metterne uno a capo dell'altro ma poi optarono per porli allo stesso livello. L'intenzione sin da subito, fù quella di creare qualcosa che fosse **un mix tra il poliziesco Arma Letale e i cartoni animati del sabato mattina**.

Durante la stesura del prototipo, il team non riuscì a far sì che la tecnologia **PS2** iniziale gestisse correttamente il gioco, per questo motivo quindi lavorò fianco a fianco con **Mark Cerny** per ottimizzare la tecnologia della console Sony, che una volta migliorata, permise finalmente a **Ratchet & Clank** di vedere la luce.

«Il primo gioco era innovativo e fatto bene - dice insomniac alla GDC - Ma era più un gioco di ruolo e le armi sembravano quasi opzionali. I due personaggi Ratchet e Clank non avevano molta profondità, anche Ratchet stesso risultava essere borioso, sarcastico e non eccessivamente simpatico».

Insomniac, decise di concentrarsi sul contorno, personaggi, armi e humor, a partire dal secondo capitolo, **Fuoco a Volontà** (2003). Quando successivamente arrivò anche il terzo, **Up your arsenal** (2004), fu un vero e proprio successo per il franchise. Finalmente **Ratchet & Clank** aveva una propria personalità ben definita: era un gioco in perfetto equilibrio tra un platform e uno shooter, che raccontava una vera storia d'amicizia, con un contorno di armi fantasiose e gadget intelligenti, arricchito dalla possibilità di esplorare i pianeti. Un gioco pieno di colori vivaci e umorismo.



Nel corso del **GDC**, Insomniac ha voluto sottolineare solamente dove e perché, il team ha deluso le aspettative dei propri fan. Dal terzo capitolo in poi, lo studio aveva evoluto con successo la serie da un **“platform con un carattere da sparatutto”**, a uno **“sparatutto con un carattere da platform”**.

Eppure, nonostante tutto, Insomniac stava iniziando a preoccuparsi sempre di più che i giorni del **“personaggio mascotte”** stavano per finire. Sentiva che era necessario cambiare qualcosa per mantenere la serie sull’onda del successo, il tutto racchiuso nelle parole di Brian Allgeier:.

«Adattati o muori, ascolta ciò che i giocatori vogliono, osserva le tendenze e amplifica ciò che contraddistingue il tuo gioco».

Lo studio sentiva di aver raggiunto il vero successo con ***Up Your Arsenal***, ma la filosofia “adattati o muori” applicata da quel momento, avrebbe inevitabilmente portato a un “crollo”. Per evitare che il franchise stancasse i fan infatti, il team di Insomniac, **ispirato dalla serie *Halo***, produsse, nel 2005 sempre per PS2, ***Ratchet: Deadlocked*** (conosciuto anche come ***Gladiator***). Era stato rimosso **Clank** dal nome («non è stato bello», ammette lo studio, che era pesantemente combattuto) e il gioco non includeva il popolare **Qwark**. Insomma, il titolo non aveva più tutte quelle caratteristiche che avevano reso un successo ***Ratchet & Clank*** e il risultato fu infatti, che ai fan non piacque, tanto che sia **Allgeier** che **TJ Fixman** (lo scrittore della serie), ammisero di aver commesso un grande errore allontanandosi da quella che era l’idea originale della serie, nello sviluppo di questa nuova veste di gioco non proprio azzeccata.

Insomniac, a quel punto, sapeva che in futuro avrebbe dovuto attenersi il più possibile al **DNA del gioco originale**, cosa che fece quando nel 2007, sviluppò il quinto capitolo della serie: ***Ratchet & Clank: Armi di Distruzione***, sui sistemi **PS3**. Fu una sfida ardua per il team, quella di effettuare un restyling completo passando da una generazione a un’altra, ma alla fine riuscì nel proprio intento, creando nuovamente quello che era per i fan il vero ***Ratchet & Clank*** di un tempo, ma questa volta con una veste del tutto rinnovata. Praticamente un successo, o quasi, poiché a molti fan non piacque

il finale, che vide **Clank** rapito dal **misterioso Zoni**. Così il team decise di dare qualcosa ai giocatori per rimediare, sviluppando un anno dopo un breve **DLC, chiamato *Alla ricerca del tesoro***, che mise una pezza al buco creato dalla precedente storia, introducendo anche diverse novità al gioco, come i dialoghi, i puzzle-game e altro.



Proprio perché non era un vero e proprio capitolo di ***Ratchet & Clank, Alla Ricerca del Tesoro***, permise al team di osare sotto alcuni punti di vista tecnici, ma anche di dare un filo logico a quello che poi sarebbe stato il successivo, e ultimo capitolo, della serie, **che arrivò poi nel 2009 con *A Spasso nel Tempo***: un successo indiscusso sotto ogni punto di vista che vide, nel finale, anche **l'annientamento del super-cattivo Nefarious in una delle basi spaziali**.

L'epilogo della serie andò talmente bene che Sony pretese da Insomniac che si rimettesse a lavoro su un ulteriore capitolo della serie. Inizialmente cercarono di evitare questa forzatura narrativa che aveva visto il suo capolinea nell'ultimo gioco, **ma alla fine i fan e Sony ebbero la meglio**, convincendo Insomniac a rimettersi in carreggiata e pubblicare **nel 2011, *Ratchet & Clank: Tutti per Uno***, che costrinse anche TJ Fixman a modificare il finale della serie trovando un modo per non far sfuggire **Nefarious** al suo destino che sembrava essere stato già designato, e che, per volere di **Sony**, doveva essere presente nel nuovo titolo. Alla fine, ***Tutti per Uno*** risultò essere uno dei migliori spin-off della serie, ma purtroppo non ebbe il successo sperato. Successo che arrivò invece due anni dopo, **nel 2013, con *Nexus***, ultimo capitolo della serie, una storia breve ma ben sviluppata.

Da quel momento Insomniac e Sony avevano deciso di comune accordo di mettere da parte il franchise.

Almeno finché, **nel 2016**, non venne nuovamente tirato fuori da **Kevin Munroe e Jericca Cleland** che diressero per il grande schermo, ***Ratchet & Clank: film d'animazione basato sul gioco***, ma che si allontanò troppo dalla mitologia originale dell'IP per l'adattamento cinematografico.

Allgeier decise così di sfruttare la corrente e creare al contempo anche un nuovo titolo, **per PS4 questa volta: «Un gioco basato sul film basato sul gioco»**, dice scherzando. Proprio per aggirare il problema creatosi con il filo narrativo della pellicola cinematografica, **TJ Fixman** decise di affidare la narrazione a un personaggio improbabile e poco raccomandabile, **il capitano Qwark**, giustificando così alcune eventuali incongruenze narrative.

Il remake di **Ratchet & Clank** fù un vero e proprio successo, con numeri che non si vedevano dai tempi dei vecchi titoli su PS2.

Allgeier conclude:

«Dove la serie andrà a parare in futuro non è certo, ma una cosa lo è, “adattarsi o morire” è una opzione, ma allontanarsi da quello che è il DNA del gioco, è un errore. Abbiamo imparato tutto ciò che potevamo sulla chiave del successo di *Ratchet & Clank*, lo abbiamo migliorato e aggiornato. Adesso ci spingeremo verso l’ignoto!».

[Annunciati i titoli PS PLUS di aprile 2018](#)

Il mese scorso è stato il turno di *Bloodborne*, ottima esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, questo mese, però, i protagonisti non sono più delle esclusive, ma *Mad Max* e *Trackmania Turbo*.

Ecco l’elenco completo:

- **Mad Max** (PS4)
- **Trackmania Turbo** (PS4)
- **In Space We Brawl** (PS3)
- **Toy Home** (PS3)
- **99 VIDAS** (PS Vita)
- **Q*Bert Rebooted** (PS3, PS Vita e PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 aprile 2018**.

[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 mercato 12:26:33.



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**. Sarebbe 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 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.

[Annunciati i titoli PS PLUS di marzo 2018](#)

Anche questo mese Sony rende disponibili grandi giochi per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**, questo mese è il turno di *Bloodborne*, grande esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, altra ottima esclusiva.

Ecco l'elenco completo:

- **Bloodborne** (PS4)
- **Ratchet and Clank** (PS4)

- **Legend of Kay Anniversary** (PS3)
- **Mighty No. 9** (PS3 e PS4)
- **Claire: Extended Cut** (PS Vita e PS4)
- **Bombing Busters** (PS Vita e PS4)

Per gli abbonati al PS PLUS marzo sarà un grande mese, che per adesso si aggiudica la migliore libreria dei titoli PS+ del 2018.

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 marzo 2018**.

[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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjllMjBkaXllM0QlMjJsdHllMjllM0VJjTI2JTIzZmZklM0J2ZSUyMGdvdCUyMHNvbWV0aGl uZyUyMEklMjB3YW50JTIwdG8lMjB0ZWxsJTIweW91JTIwYXNzLiUyMEl0JTI2JTIzZmZklM0JzJTIwYWJv dXQlMjBCYXlvcV0dGEIjAzLiUyMCUyODElMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUy MCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNjVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2EIMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYl MkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NDgxNDI1MTI1Nzg1NiUzR nJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyYyUyMDIwMTgIM0MIMk ZhJTNFJTNJTGJYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmldCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTIyaHR0 cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjllMjBjaGFyc2V0J TNEJTIydXRmLTglMjllM0UIM0MlMkZzY3JpcHQIM0U=

«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 mxpc2hlcmlMjBhbmQlMjByZWNlaXZpbmclMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjB0aGVtJTIwaW4lMjBvcml ciUyMHRvJTIwY292ZXllMjBkZXZlbg9wbWVudCUyMGNvc3RzLiUyMCUyODIIMkYxNSUyOSUzQy UyRnAlM0UIMjZtZGFzaCUzQiUyMCVFNyVBNSU5RSVFOCVCMVCNjVFOCU4QiVCMSVFNiVBOCV COUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2EIMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk 2MzI2NDkwMzU2MDYzODQ2NCUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfdGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnkl

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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTIdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VGB3IlMjBCYXlVbmV0dGEIMjAxJTIwZm9udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZ
WduZWQlMjBhJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZ
HMlMjBmcm9tJTIwZGhlbSUyQyUyMHRoZW4lMjB3ZSUyMHByb3Vvc2VkJTIwYSUyMGRlc2lubiUyM
GZvciUyMHRoZSUyMGdhdWUIMjBhbmQlMjBlbnRlcmVkJTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUy
MHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMGJlbG9uZyUyMHRvJTIwU2VnYS4lMjAlMjgzJTIwMTUIMjklM0MlMkZw
JTNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTUilOUUilRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlawRla2klMj
BLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJ
GJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXIlMkY5NjMyNjQ5ODQzNTU1NTMyOD
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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTIdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBdCUyMHRoZSUyMHRpbWUIMkMlMjBvdXIlMjBjb
21wYW55JTIwaGFkZTIwY25seSUyMGp1c3QlMjBiZWVvJTIwZXN0YVJsaXNoZWQlMkMlMjBhbmQlM
jB3ZSUyMHdldmVuJTI2JTIzMzklM0J0JTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUyMGRlc2lubiUyM
cGxhdGZvcu0lMjBkZXZlbG9wbWVudCUyQyUyMHNvJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZ
CUyMFnI2ZElMkMlMjB3ZSUyMGRlY2lkZWQlMjB0byUyMGRldmVsb3AlMjB0aGUIMjBnYW1lJTIwZ
XhjbHVzaXZlbHklMjBmb3IlMjBYYm94JTIwMzYwLiUyMCUyODQlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0UIM
jZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBNSU5RSVFOVCVCVCNnyVFOCU4QiVCMsVFNIvBOCVCOsUyMEhp
ZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUyOCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTlYaH
R0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTA1MT
AwMzAxMTA3MyUzRnJlZl9zcmMlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTIyJTNFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQy
UyMDIwMTglM0MlMkZjJTNFJTNDJjYmXvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5j
JTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMua
nMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIyYdXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQIM0U=

«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)»

JTNDYmXvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNFJTIdHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VlbnVvJTIwY29udHJhY3QlMjB3aXR0JTIwU2VnYSUyMGFuZCUyMHJlY2VpdMvkJTIwZnVuZ
5lJTIwb2YlMjBtZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTIwHjVjZHVjdGlvi4lMjBBbGwIMjBvZiUyMGRlc2lubiUyM
UyMG1ha2luZyUyMGEIMjBwb3J0JTIwZm9yJTIwUFRmZjJTIwYXQlMjBtZWdhJTI2JTIzMzklM0JzJTI
wYmVoZXN0LiUyME1vcuUIMjByZWnlbnRseSUyQyUyMHRoZSUyMHByb3Vvc2VkJTIwZGvjaWRlZCUyM
HRoYXQlMjBhJTIwU3RlYW0lMjB2ZXJzaW9uJTIwZ2hvdWxkJTIwYmUIMjBkZXZlbG9wZWQlMkMlMjB
3aGJlZCUyMHdscyUyMHJlbG9uZyUyMHRvJTIwZGvjaWRlZCUyMHllYXlUJTIwU2VnYSUyMG93bnMlMjB0aGU

MjByaWdodHMIMjB0byUyMGFsbCUyMG9mJTIwdGhlc2UIMjB2ZXJzaW9ucy4lMjAlMjg1JTJGMTUIMjklM0MlMkZwJTNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTU1OUUIRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRtYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWELMjAlMjglNDBQR19rYW1peWELMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWELMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxMTMzMTM2MjQwNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcml0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlyJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VXaGVuJTIwd2UIMjBzdGFydGVkJTlwbWFraW5nJTlWQmF5b25ldHRhJTlWMiUyQyUyMHdlJTlWawW5pdGlhbGx5JTlWcmVjZWl2ZWQlMjBmdW5kcyUyMGZyb20lMjBTZWdhJTlWdG8lMjBkZXZlbG9wJTlWdGhlJTlWZ2FtZSUyMGZvciUyMG11bHRpcGxhJTlWcGxhdGZvcmlzJTJdJTlWYnV0JTlWdGhlJTlWcHJvamVjdCUyMHdhcyUyMGhhbHRlZCUyMGR1ZSUyMHRvJTlWY2lyY3Vtc3RhbmNlcyUyMGF0JTlWU2VnYS4lMjB0awW50ZW5kbyUyMHRoZW4lMjBzdGVwcGVkJTlWawW4lMjB0byUyMGNvbNrbpbnVlJTlWZnVuZGluZyUyMHRoZSUyMGdhbWUIMkMlMjBhbGxvd2luZyUyMHVzJTlWdG8lMjBmaW5pc2glMjBpdC4lMjAlMjg2JTJGMTUIMjklM0MlMkZwJTNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQTU1OUUIRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRtYlQTglQjklMjBlawRla2klMjBLYW1peWELMjAlMjglNDBQR19rYW1peWELMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rYW1peWELMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjUxNzYzMTlWMTY4OTYlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcml0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTlyJTlWY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTlyJTNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBcyUyMHN1Y2glMkMlMjB0aGUIMjByaWdodHMIMjBibWZxvbmclMjB0byUyMFnIz2ElMjBbhmQlMjB0awW50ZW5kby4lMjBUaGUIMjByaWdodHMIMjBvd25lcnMlMjBkZWNPZGVkJTlWdGhlJTlWZ2FtZSUyMHNob3VsZCUyMGJlJTlwbWFkZSUyMGZvciUyMFdpaSUyMFUuJTlWJTl4NyUyRjE1JTl5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTlWJU03JUE1JTlFJU04JU1wJU13JU04JTlWcUxJU04JU15JTlWSGlkZWtpJTlWUzS2FtaXlhJTlWJTl4JTQwUEdfa2FtaXlhJTl5JTlWJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJTJGUEdfa2FtaXlhJTJGc3RhHVzJTJGOTYzYyMjY1MjY0NjEyMDE4MTc2JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTl1NUV0ZnclMjIlM0VGZWJydWFyeSUyMDEzJTJdJTlWdHJlMjB0aGUzQyUyRmElM0UIM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTlWJTNDc2NyaXB0JTlWYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXluY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJldGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRQ==

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJTNEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0V0awW50ZW5kbyUyMHdhcyUyMGFsc28lMjBraW5kJT

IwZW5vdWdoJTIwdG8lMjBmdW5kYUyMHBvcnQlMjBvZiUyMEJheW8lMjAxJTlWZm9yJTlWV2lp
JTlWVSUyQyUyMGFuZCUyMHRoZXklMjBldmVuJTlWYWxsb3dlZCUyMHVzJTlWdG8lMjB1c2U1MjB0a
GULMjBKYXBhbmVzZSUyMHZvaWNlJTlWdHJhY2slMjB3ZSUyMGNyZWFOZWQlMjBmb3IlMjB0aGUL
MjBxaWklMjBVJTlWdmVyc2lvbiUyMGluJTlWdGhlJTlWUEMlMjB2ZXJzaW9uJTlWb2YlMjBCYXlvJTlW
SUyMGFzJTlWd2VsbC4lMjAlMjg4JTJGMTU1MjklM0MlMkZwJTlWdG8lMjB1c2U1MjB0aGULMjB
UUIRTglQjAlQjclRTglOEIiQjElRTYlQlQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWE1MjAlMjglNDBQR19rYW1p
eWE1MjklMjAlM0NhJTlWahHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTlWdG8lMjB1c2U1MjB0aGULMjB1c2U1MjB0a
peWE1MkZzdGF0dXlMkY5NjMyNjUzMDM2MTMzODI2NTYlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1R
XRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTlWMTMlMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXVvd
GULM0U1MjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTlWdG8lMjB1c2U1MjB0a
0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXZlMjB1c2U1MjB0aGULMjB1c2U1MjB0aGULMjB1c2U1MjB0a
Gc2NyaXB0JTNE

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VJlMjIwYU1MjBleHRyZW1lbHklMjB0aGFua2Z1bCUy
MHRvJTlWtmludGVuZG8lMjBmb3IlMjBmdW5kaW5nJTlWdGhlJTlWZ2FtZSUyQyUyMGFuZCUyMHRv
JTlWU2VnYSUyMGZvciUyMGFsbG93aW5nJTlWdGhlsUyMHRvJTlWdXNlJTlWdGhlJTlWQmF5b25ldH
RhJTlWsvAUJTlWJTI4OSUyRjE1JTl5JTNDJTJGcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTlWJU03JUE1JTlFJU04JU
IwJU13JU04JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4JTlWJTI4
wJTNDYSUyMGhyZWYlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnR3aXR0ZXluY29tJTJGUedfa2FtaXlhJTJGc3
RhdHVzJTJGOTYzYmY1MzY5OTE2OTQwMjg4JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTl1NUV0ZnclMjIlM0V
GZWJydWFyeSUyMDEzJTJdJTlWJlMjAxOCUzQyUyRmElM0U1M0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTlWJTND
c2NyaXB0JTlWYXN5bmMlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXluY2
9tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMGN0YXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUz
zRQ==

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTIyZW4lMjIlMjBkaXIlM0QlMjJsdHIlMjIlM0VBCyUyMGZvciUyMEJheW9uZXR0YSUyMDMlMkMl
MjBpdCUyMHdhcyUyMGRlY2lkZWQlMjBmcm9tJTlWdGhlJTlWc3RhcncU1MjB0aGF0JTlWdGhlJTlWZ2F
tZSUyMHdhcyUyMGdvaW5nJTlWdG8lMjBib3ZSUyMGRldmVsb3BlZCUyMHVzaW5nJTlWtmludGVuZG8l
MjYlMjMzOSUzQnMlMjBmdW5kaW5nLiUyMfDpdGhvdXQlMjB0aGVpciUyMGhlsHAlMkMlMjB3ZSUy
yMHdvdWxkJTlWbm90JTlWahGF2ZSUyMGJlZW4lMjBhYmxlJTlWdG8lMjBraWNRJTlWb2ZmJTlWdGhpc
yUyMHByb2plY3QuJTlWJTI4MTAlMkYxNSUyOSUzQyUyRnAlM0U1MjZtZGFzaCUzQiUyMCFVFNyVBN
SU5RSVFOCVCMVCNnyVFOCU4QiVCMVFNyVBOCVCOUyMEhpZGVraSUyMEthbWl5YSUyMCUy
OCU0MFBHX2thbWl5YSUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dG
VyLmNvbSUyRlBHX2thbWl5YSUyRnN0YXR1cyUyRjk2MzI2NTQ0MDIwNTAzMzQ3MiUzRnJlZl9zcm
MlM0R0d3NyYyUyNTVfZGZ3JTlWJTlWFRmVicnVhcnklMjAxMyUyQyUyMDIwMTglM0MlMkZlJTNEJTI
NDJTJGYmxvY2txdW90ZSUzRSUyMCUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTlWc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0El
MkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIyd
XRmLTglMjIlM0U1M0MlMkZzY3JpcHQlM0U=

«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

NEJTiyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIIMjIlM0VBbGwlMjBvZiUyMHRoZSUyMHJpZ2h0cyUyMHN0a
WxsJTiwYmVsb25nJTIwdG8lMjBTZWdhJTIwYW5kJTIwTmludGVuZG8uJTIwVGlhJTIwcmlnaHRzJTIwb
3duZXJzJTIwZGVjaWRlZCUyMHRoYXQlMjB0aGUlMjBnYW1lJTIwc2hvdWxkJTIwYmUlMjBtYWRLJTIw
Zm9yJTIwU3dpdGNoLiUyMCUyODEyJTIwMTMlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQT
UOUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19r
YW1peWEIMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1MDMwNzZlM0MTkyNjQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMj
U1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNBJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcX
VvdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZ
vcm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN
DJTJGc2NyaXB0JTNF

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

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTiydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTiyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIIMjIlM0VHYW1lJTIwZGV2ZWxvcG1lbnQlMjBpcyUyMGElMjBi
dXNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTIwY29tcGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW
5jZXlMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMFNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMlMjBtZWZfUyUyMGdhb
WVzJTIwZ2V0JTIwbWFkZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTIwbWVhbnMlMjB0aGV5JTIwZ2V0J
TIwY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTIwMTMlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU
OUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rY
W1peWEIMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1NTMwNjE5NDQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU
1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNBJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXV
vdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZv
cm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN
DJTJGc2NyaXB0JTNF

«Ma credo che ogni singola persona coinvolta sia impegnata a offrire la migliore esperienza possibile. Lo so, almeno per me è uno degli obiettivi principali ogni volta che mi metto al lavoro. (13/15)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTiydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUzRSUzQ3AlMjBsYW5nJT
NEJTiyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QlMjJsdHIIMjIlM0VCdXQlMjBjJTIwYmVsaWV2ZSUyMHRoYXQlMjBldm
VyeSUyMHNpbmVzcy4lMjBFYWN0JTIwY29tcGFueSUyMGhhcyUyMGl0cyUyMG93biUyMGNpcmN1bXN0YW
5jZXlMjBhbmQlMjBzdHJhdGVnaWVzLiUyMFNvbWV0aW1lcyUyMHRoaXMlMjBtZWZfUyUyMGdhb
WVzJTIwZ2V0JTIwbWFkZSUyQyUyMHNvbWV0aW1lcyUyMGl0JTIwbWVhbnMlMjB0aGV5JTIwZ2V0J
TIwY2FuY2VsbGVkLiUyMCUyODEyJTIwMTMlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0lMjAlRTclQTU
OUUlRTglQjAlQjclRTglOEIlQjElRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rY
W1peWEIMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZQR19rY
W1peWEIMkZzdGF0dXMlMkY5NjMyNjU1NTMwNjE5NDQlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU
1RXRmdyUyMiUzRUZlYnJlYXJ5JTIwMTMlMkMlMjAyMDE4JTNBJTJGYSUzRSUzQyUyRmJsb2NrcXV
vdGUlM0UIMjAlM0NzY3JpcHQlMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZv
cm0udHdpdHRlci5jb20lMkZ3aWRnZXRzLmpzJTIyJTIwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTIyJTNFJTN
DJTJGc2NyaXB0JTNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUYMGNSYXNZJTNEJTYdHdpdHRLci10d2VldCUyMiUzRSUZQ3AlMjBsYW5nJTNEJTiyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QIMjJsDHIIMjilM0VJJTIwY2Fubm90JTiwZlhwcmVzcyUyMGHvdyUyMGhhcHB5JTiwSSUYMGFTjTIWdGhhdcUYMHdlJTiwZ2V0JTiwG8lMjBtYWtlJTiwQmF5b25ldHRhJTiwMyUyQyUyMGFuZCUyMHdlJTiwW50ZW5kJTiwG8lMjBkbyUyMGV2ZXJ5dGhpbmclMjB3aXRoaW4lMjBvdXIlMjBwb3dlciUyMHRvJTiwWFrZSUYMGI0JTiwYXNlMjBnb29kYTiwYXNlMjBpdCUyMGNhbiUyMGJLiUyMFRoYXQlMjYlMjMzOSUZQnMlMjBhbGwlMjB3ZSUyMGNhbiUyMGRvJTJDJTiwYW5kJTiwWd2UlMjBjb25zaWRlciUyMGI0JTiw3VyJTiwZ3JlYXRlc3QlMjBtaXNzaW9uLiUyMCMUYODE0JTJGMTUIMjklM0MIMkZwJTJNFJTl2bWRhc2glM0IlMjAlRTclQUUUIRTglQjAlQjcRTglOEIIOjEIRTYlQTglQjklMjBlaWRla2klMjBLYW1peWEIMjAlMjglNDBQR19rYW1peWEIMjklMjAlM0NhJTiwHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRLci5jb20lMkZQR19rYW1peWEIMkZzdGF0dXMIMkY5NjMyNjU2NjM5OTIxOTMwMjQlM0ZyZWZfc3JlJTNEdHdzcmlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZiYnJlYXJ5JTiwMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUZRSUZQyUyRmJsB2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRLci5jb20lMkZ3aWRnZXZlmpzJTiyJTiwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTiyJTJNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTJNF

«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)»

JTNDYmxvY2txdW90ZSUYMGNSYXNZJTNEJTYdHdpdHRLci10d2VldCUyMiUzRSUZQ3AlMjBsYW5nJTNEJTiyZW4lMjIlMjBkaXIIM0QIMjJsDHIIMjilM0VJdCUyMHRvbmV2slMjBhJTiw2hpbGUIMjBmb3IlMjBwcm9kdWN0aW9uJTiw2YlMjBCYXlvcmludHdzcmlMjU1RXRmdyUyMiUzRUZiYnJlYXJ5JTiwMTMIMkMlMjAyMDE4JTNDJTJGYSUZRSUZQyUyRmJsB2NrcXVvdGUIM0UIMjAlM0NzY3JpcHQIMjBhc3luYyUyMHNyYyUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGcGxhdGZvcmludHdpdHRLci5jb20lMkZ3aWRnZXZlmpzJTiyJTiwY2hhcnNldCUzRCUyMnV0Zi04JTiyJTJNFJTNDJTJGc2NyaXB0JTJNF

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 i 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.

[Teslagrad](#)

Impugnate i joycon con dei guanti di gomma in modo da non prendere la scossa, arriva **Teslagrad**. Puzzle platformer veramente singolare, caratterizzato da un art style ben curato e molto delicato, è uscito originariamente per **Steam** nel 2013 e dopo essere apparso su **Playstation 3**, **Playstation 4**,

Playstation Vita, Wii U, Xbox One, il titolo di **Rain Games** è approda anche su **Nintendo Switch**, una delle console che più sta valorizzando certi titoli indie e che sta dando grandi soddisfazioni agli indie developer e ai fan.



C'era una volta

Anche se quel “grad” nel titolo e gli omoni dalle uniformi rosse e i berretti in stile sovietico potrebbero farci pensare che il titolo possa essere ambientato in Russia durante la rivoluzione del 1917, **Teslagrad** ci propone un mondo fantastico con elementi, sì, propri dell'Europa, ma re-immaginati in una visione più libera e con sfumature **steampunk**. Vestiremo i panni di un ragazzino orfano che, in una notte buia e tempestosa, viene affidato ancora in fasce a una famiglia; il tempo passa, il ragazzo cresce, ma un giorno, in tutta sorpresa, la sua casa viene assediata dalle guardie reali. Sarà l'inizio di una fuga che ci porterà a una **torre**, un luogo misterioso nel quale si sveleranno di volta in volta tutti i retroscena di questo strano mondo in cui un potente re governa con pugno di ferro il suo regno.

Entrati nella torre, troveremo il primo oggetto che ci permetterà di risolvere i primi enigmi; capiremo presto che la meccanica principale di **Teslagrad** è basata su puzzle basati su polarità positivo/negativo, energie che potremo sfruttare per muovere blocchi caricandoli di una o dell'altra polarità e che ci permetteranno di compiere salti sfruttando l'attrazione o la repulsione e, col tempo, anche di controllare quasi totalmente le energie fino a dominare ciò che ci circonda; un concetto semplice ma molto interessante. Se si è un po' pratici dei principi del **magnetismo**, si capiranno con molta facilità le meccaniche di questo titolo. Le nostre abilità ci porteranno sempre più in alto nella torre, collezionando man mano dei potenziamenti e scoprendo poco per volta i risvolti della **lore** di questo mondo, sia con i rotoli che andremo trovando progressivamente, sia con i siparietti con le marionette (delle vere e proprie “sale teatrino” in cui assisteremo a un piccolo spettacolo) e sia con i murales, i poster e le vetrate che svelano parti della trama; si può benissimo confermare che in **Teslagrad** nulla è espresso con le parole, lo storytelling è affidato interamente al comparto visivo

che allietterà in tutto e per tutto i nostri occhi; lo **stile grafico** ricorda in qualche modo lo stile delle illustrazioni fiabesche europee, con colori cupi ma con qualche tonalità accesa che fa “vibrare” il disegno, e persino stampe di propaganda, ma tutto viene consegnato con una delicatezza tale da smorzare i temi malinconici della trama con dolcezza senza smontarne la serietà e restituendo, fiabescamente, una sorta di morale.



Due anime ma un identità povera

Il gioco si pone come un **metroidvania** ma, in realtà, al di là della mappa e del backtracking occasionale, ha ben poco in comune con i titoli più famosi del genere: la componente **puzzle** sovrasta quella **action platformer**: pochi, quasi nulli, i nemici durante le fasi d’esplorazione così come pochi sono i boss e sempre annientabili con una sorta di puzzle. Elemento inusuale per un **metroidvania** è il meccanismo “**trial and error**”, nonché l’**assenza di barra della salute**; questo sistema in **Teslagrad** è un po’ un’arma a doppio taglio in quanto permette, sì, un approccio progressivo al gameplay, totalmente personale e senza l’ausilio degli odiosi tutorial ma, in sede di boss fight, sarà solo motivo di fastidio, e ricominciare da capo una battaglia che richiede abilità anziché ingegno risulta veramente seccante, anche perché le sfide di fine livello sono parecchio lunghe.

La meccanica puzzle funziona, risulta vincente considerando il semplice e originale concetto di partenza, ma purtroppo serba in seno delle caratteristiche poco convincenti. Cominciamo dai **controlli**, un po’ “scivolosi”, “**floaty**” se vogliamo usare un termine anglofono forse più appropriato: il personaggio si aggrappa spesso ai bordi anche quando non serve, e controllarlo in fase di salto, specialmente quando una delle polarità è impiegata, è impresa tutt’altro che facile; per lo più, quando dobbiamo usare uno dei tasti d’azione, non sempre questi sembrano attivarsi alla nostra pressione. A volte certe azioni non vengono triggerate bene senza apparente motivo, tutto questo rovina l’esperienza di gioco frustrando il giocatore non perché il puzzle sia troppo difficile ma perché qualcosa non ha funzionato per via dei controlli. Il sistema di polarità, inoltre, per quanto possa

sembrarci chiaro e semplice, non sempre funziona a dovere: spesso la repulsione o l'attrazione dovute a una polarità convergente o opposta non hanno sempre la stessa "intensità", dunque l'effetto che si crea non è sempre ciò che ci si aspetta e questo costringe talvolta a ripetere i puzzle (e, ahimè, le boss fight) più e più volte, a volte anche alla cieca perchè le nostre intuizioni a riguardo si esauriscono presto. Il gameplay si fa spesso frustrante, bisogna mettere insieme la pazienza necessaria per ricominciare e questo lede la rigiocabilità del titolo, che non gode, fra l'altro, di gran longevità: il vero finale di *Teslagrad* è fra l'altro accessibile collezionando tutti i rotoli presenti nella torre, e l'idea di tornare indietro alla ricerca degli oggetti mancanti non risulta piacevole per le considerazioni appena fatte. Inoltre, in osservanza al titolo del gioco (chiaro tributo al fisico **Nikola Tesla**), l'elemento fondante i puzzle, e dunque anche dell'azione platform, sono solo i giochi di polarità. Abbiamo già ribadito quanto la meccanica sia originale ma, tuttavia, duole notare come questo unico elemento di *puzzle solving* comporti una certa ripetitività; i giocatori che dunque sono alla ricerca di un gameplay vario e di più azione non troveranno certo pane per i loro denti. Abbiamo inoltre incontrato dei problemi spiacevoli per un gioco dei nostri tempi: è capitato più di una volta che in una delle stanze che l'intero sistema di visualizzazione venisse meno, che lo schermo del televisore si oscurasse completamente mentre di sottofondo restava il rumore dei passi e di altri movimenti; è il **bug** è risolvibile solamente tornando nel menù di Switch, che verrà visualizzato senza problemi, chiudendo e riavviando il software. Fortunatamente il gioco salva automaticamente a ogni stanza e perciò, anche se è un problema non da poco, almeno i progressi saranno al sicuro. La **colonna sonora** è ben composta, le musiche non si impongono mai sulle scene e abbracciano totalmente lo stile grafico del gioco, anche se, tuttavia, nessuna delle melodie composte per il gioco spicca per bellezza, consegnando dunque una colonna sonora certamente bella ma in fondo piatta e canonica.



Un'esperienza non perfetta ma godibile

Teslagrad è certamente un bel gioco, con visual spettacolari e una meccanica di gioco semplice ma

intrigante anche se purtroppo parecchi aspetti del gioco rovinano l'esperienza generale. L'idea di base è molto buona ma è lesa da peccati d'esecuzione; come dicevamo, troviamo qui un buon mashup di elementi da **metroidvania** e da **puzzle game**. Purtroppo entrambe le componenti non sono realmente definite: è come se il gioco restasse sospeso nel mezzo, non riuscendo a decidersi se essere un **metroidvania** o un **puzzle game**, se essere un'esperienza lunga e macchinosa o una breve ma intensa, e non sfornando un ibrido solido. Un vero peccato visto che la grafica del gioco, le cui animazioni sono state realizzate a mano, conferisce al titolo un'anima forte e decisa. Non è affatto un gioco da buttare in quanto i giocatori alla ricerca di un'esperienza diversa troveranno in **Teslagrad** un'avventura affascinante, dalle meccaniche semplici ma originali; il prezzo nello store non è tale da rappresentare un investimento oneroso e dunque chi è intenzionato a provare questo titolo potrà farlo senza spendere una cifra rilevante. Tuttavia **Teslagrad** non è un'esperienza per tutti e probabilmente, per apprezzarlo veramente, bisognerà accettare la ripetitività dei puzzle nonché i controlli scivolosi e mal programmati. Nulla vi vieta di provarlo, e tirando le somme, ci sentiamo di consigliarne la prova.



[Annunciati i titoli PS PLUS di febbraio 2018](#)

Il 2018 sembra iniziare bene per gli abbonati al PS+, dopo il mese di gennaio che ha offerto due giochi molto validi: *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series*. Il mese di febbraio permetterà, agli utenti PS Plus, di giocare a *Knack*, di cui abbiamo recensito il [secondo capitolo](#) e [RiME](#), rilasciato proprio l'anno scorso.

Ecco l'elenco completo:

- **Knack** (PS4)
- **RiME** (PS4)
- **StarBlood Arena** (PS VR)
- **Spelunker HD** (PS3)

- **Mugen Souls Z** (PS3)
- **Exiles End** (PS Vita)
- **Grand Kingdom** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 febbraio 2018**.

Annunciati i titoli PS PLUS di dicembre 2017

Sony, nelle scorse ore ha annunciato i titoli presenti nel **PlayStation Plus** nel mese di dicembre. Il mese scorso, gli abbonati al servizio PS Plus, hanno avuto modo di giocare *Worms Battlegrounds* e sfidarsi in agguerrite battaglie con i famosissimi vermi.

Questo mese è il turno di *Darksiders II Deathinitive Edition* e *Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie*.

Ecco l'elenco completo:

- **Darksiders II Deathinitive Edition** (PS4)
- **Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie** (PS4)
- **Xblaze Lost: Memories** (PS3)
- **Syberia Collection** (PS3)
- **Forma 8** (PS Vita & PS4)
- **Wanted Corp** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I titoli di questo mese non sono sicuramente i migliori del 2017, ma la *Deathinitive Edition* di *Darksiders II* è un buon pretesto per recuperare il primo capitolo nell'attesa dell'uscita di *Darksiders III*, di cui Marcello Ribuffo ha già fatto un'accurata [analisi del gameplay](#).

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 dicembre**.

Sony ricompenserà i cacciatori di trofei

Moltissimi giocatori Playstation hanno come obiettivo quello di raccogliere tutti i trofei relativi ai giochi acquistati fino ad arrivare al tanto agognato **trofeo di platino**, che nella maggior parte dei casi corrisponde al completamento al 100% del titolo in questione o, in determinati casi, porta a doverlo rigiocare e finire più volte. Chiaramente il grado di sfida può arrivare a livelli davvero alti, ed è per questo che Sony ha deciso di incentivare i possessori di **PS3, PS4 e PS Vita** (purtroppo solo quelli americani al momento) che si iscriveranno al programma attraverso un apposito sito offrendo dei crediti per l'acquisto di giochi a chiunque raccoglierà il maggior numero di trofei, che saranno tradotti in punti così assegnati:

- **100 trofei d'argento - 100 punti**
- **25 trofei d'oro - 250 punti**
- **10 trofei di platino - 1000 punti**

Al raggiungimento dei 1000 punti si riceveranno \$10 spendibili liberamente all'interno del **Playstation Store**. Il conteggio dei punti pare non comprenderà i trofei già acquisiti. Il servizio è disponibile da poco e, come già specificato, attualmente solo in America, proprio come [Xbox Quest](#), ma c'è comunque da fare una grande distinzione: il servizio di Microsoft non si basa sugli achievement preimpostati dei giochi, bensì su sfide mensili, e i premi non sono stati ancora ben specificati (si sa solo che un fortunato potrà aggiudicarsi un Tv da 55" per questo mese).

Sicuramente entrambi i programmi saranno molto graditi dai giocatori oltreoceano, e si spera che presto possano essere disponibili anche in Europa e nel resto del mondo.

[Annunciati i titoli PS PLUS di novembre 2017](#)

Poche ore fa, Sony, ha annunciato i giochi disponibili con PS PLUS del mese di novembre. Tra questi abbiamo *Worms Battlegrounds*, uno **strategico a turni** che vede protagonisti i famosi e agguerriti vermicelli, che si daranno battaglie all'ultimo sangue, e *Bound*, **videogioco platform** con protagonista una ballerina che si avventurerà attraverso ambienti surreali per poi affrontare un mostro che sta distruggendo il mondo. Questi titoli sono stati criticati dalla **community PlayStation**, che si aspettavano qualcosa di più, dato che negli ultimi mesi l'offerta PS PLUS aveva offerto giochi di grande rilievo, come *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *InFamous Second Son*, *Life is Strange* e molti altri ancora.

Ecco la lista completa dei giochi disponibili:

- **Worms Battlegrounds** (PS4)
- **Bound** (PS4/PS VR)
- **R-Type Dimensions** (PS3)
- **Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic** (PS3)
- **Dungeon Punks** (PS Vita & PS4)
- **Broken Sword 5: The Serpent's Curse [Ep. 1 & 2]** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 novembre**.