

In attesa di capire cosa succederà con **Bayonetta 3**, Nintendo ci fa la grazia di portare su Switch non solo **Bayonetta 2** (che era un'esclusiva Nintendo, e come tale era ovvio rivederla da queste bande), ma anche il primo, inestimabile gioiello di casa Kamiya. Del perché **Bayonetta** sia uno di quei giochi da non lasciarsi sfuggire per nessun motivo ne ha discusso amorevolmente il nostro Stefano Talarico al momento di fare pelo e contropelo alla versione PC (**cliccando qui**, se volete, potete leggere la recensione che abbiamo pubblicato lo scorso aprile) e che mi sta maledicendo da una settimana, a causa di malcelata invidia; ergo, **in questo frangente mi limito a raccontarvi un paio di cose su questa nuova incarnazione per Nintendo Switch.**

STREGHE PORTATILI

Cominciamo con l'informazione principale: **Bayonetta, su Switch, gira a 60 fps per lo più granitici.** Salvo qualche sporadicissimo caso, dove ho notato piccole incertezze (e mai nelle fasi di combattimento), il gioco si è sempre rivelato fluidissimo. Capite da soli come sia importante questo fatto al momento di valutare la buona riuscita della conversione, vista la natura da stylish action puro che richiede un frame rate costante e di alto livello. **Tutto funziona egregiamente e i comandi sono assolutamente reattivi e privi di ogni tipo di esitazione**, sia che si giochi coi Joy-Con connessi alla console, sia che quest'ultima sia ospitata nella docking station e i Joy-Con stanzino liberi e belli nelle nostre paciocose manine da videogiocatori incalliti.



BAYONETTA, SU SWITCH, GIRA A 60 FPS PER LO PIÙ GRANITICI

Per ottenere questo invidiabile risultato (incredibile, se pensiamo alle specifiche tecniche di Switch) **il team di sviluppo ha dovuto accontentarsi della risoluzione a 720p**, e da questa scelta conseguono due fatti importanti. Il primo: la risoluzione è quella nativa dello schermo della console, luogo ove **Bayonetta** gira in modo perfetto e con una qualità visiva al pari della versione Xbox 360, se non addirittura meglio. Il secondo: se giocato su un televisore, **Bayonetta** presta il fianco a qualche impastamento di troppo dell'immagine, a prescindere dalla qualità del pannello e/o dello scaler. Insomma... **la versione Switch pare costruita attorno al godimento in mobilità o comunque svaccati a letto, se non addirittura seduti sul trono.** Questa è l'ultima di una serie di esperienze che mi convincono di aver avuto ragione fin dall'inizio: ho sempre sostenuto come la console di Nintendo sia una piattaforma portatile che all'occorrenza può trasformarsi in una fissa, e

non il contrario; **Bayonetta** oggi, così come **Xenoblade Chronicles 2** e **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** ieri, non fanno altro che corroborare questa mia tesi, che ormai posso dare per definitivamente conclamata.

BAYONETTA TOCCABILE

Se il titolo di questo paragrafo vi fa pensare a cose sconce è perché siete delle persone maliziose. L'argomento - bontà vostra! - non è la voglia di lasciarsi andare ad atti pruriginosi con la strega di Umbra, bensì il fatto che **Bayonetta su Switch eredita le medesime proprietà di Bayonetta 2 su Wii U**, ovvero il supporto allo schermo touch e la presenza di una serie di costumi a tema Nintendo.



LA VERSIONE SWITCH
PARE COSTRUITA
ATTORNO AL GODIMENTO
IN MOBILITÀ

Sul primo argomento c'è poco da dire se non che **si può percorrere tutta l'avventura semplicemente "strisciando" o "tappando" i polpastrelli sul touch screen.**

Ovviamente, si tratta di un tipo di fruizione pensato per chi non ha grande dimestichezza con i giochi action che prevedono un alto tasso di abilità: l'uso dei comandi touch da un lato prevede un livello di difficoltà bassissimo, e dall'altro preclude una notevole fetta del godimento, visto che **Bayonetta** è uno stylish action dal moveset ampio e foriero di tante possibilità. Il videogioctore esperto e indefesso, insomma, deve necessariamente affidarsi ai comandi classici, che non prevedono (purtroppo, o per fortuna) l'integrazione di alcune peculiarità di Switch, come i due giroscopi integrati nei Joy-Con, totalmente inutilizzati anche qualora si giocasse con la console collegata a un televisore.

Per quanto riguarda i costumi, oltre a quello standard di Bayonetta (tipicamente di capelli neri vestita), **la versione Switch porta in dote gli stessi extra del seguito in salsa Wii U**, ovvero quattro varianti - Eroe di Hyrule, Principessa di Sarasaland, Cacciatrice di taglie spaziale e Principessa del regno dei funghi - dedicati ad altrettanti eroi di casa Nintendo. Ogni costume ha una particolarità che lo distingue dagli altri: ad esempio, quello di Samus consente a Bayonetta di sparare con il cannone, mentre quello di Link permette di parare un colpo avversario muovendo la levetta verso di esso col giusto tempismo. **Nulla di che, intendiamoci, ma comunque un discreto divertissement** per chi proprio non ce la fa a stare lontano dalle cose puccettose di Nintendo nemmeno quando ha a che fare con un titolo PEGI 18+.



La delirante carica stylish di Bayonetta arriva su Switch (a distanza di otto anni dal primo assaggio su PS3 e Xbox 360) senza perdere nulla di quel fascino che ha consentito all'action di Hideki Kamiya di ergersi a vero e proprio capolavoro senza tempo. Il pregio di quest'ultima incarnazione è, ovviamente, il poter fruire di cotanta bellezza in mobilità senza che il DNA del gioco ne abbia a male, e anzi godendo di un frame rate che nel 99% dei casi stanziava sui 60 fps granitici. Non benissimo, invece, la resa su TV, dove la fluidità è certo la medesima, ma altrettanto non si può dire della qualità dell'immagine, un po' troppo impastata rispetto a quanto accade invece sullo schermo della console. Bayonetta emana comunque talmente tanto charme che riusciremo a farcene una ragione.

