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, sopratutto 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.»**

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0Ql
MjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGbkNQQXUzeHlJYnMlM0Zy
ZWwlM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxsb3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyM
GVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==