

Nuovi titoli in cantiere per il team di Bayonetta

Platinum Games, nel prossimo futuro, prevede di pubblicare 2 nuovi titoli che, sebbene abbiano un budget non troppo ridotto, non risulteranno comunque dispendiosi quanto gli altri tripla A dello studio, come *Bayonetta* o il più recente *Nier:Automata*.

Durante un'intervista ai microfoni di [GameInformer](#), **Atsushi Inaba**, capo dello sviluppo di **Platinum Games**, condivide il proprio desiderio di voler raggiungere un buon equilibrio tra un titolo indie e un tripla A.

«Non possiamo sviluppare un titolo da più di 10M di dollari, per il semplice motivo che non disponiamo di quella cifra come sviluppatore indipendente. Ma ad ogni modo non vogliamo neanche seguire la strada degli indie con soltanto 10 persone nello staff per produrre il gioco, probabilmente staremo nel mezzo, con un organico di circa 20 persone per lo sviluppo.»

Inaba ha inoltre parlato della propria politica di mantenere le porte aperte alle nuove idee dello staff. Infatti ci sono circa **70 nuovi concept** proposti dallo stesso team, che sono stati scremati per capire su quali poter lavorare con il budget disponibile.

Forse la nuova politica di Platinum Games potrebbe dare un forte scossone all'industry, donando nuova vita e un nuovo spazio ai giochi **mid-range**, che potrebbero essere apprezzati anche da quei giocatori che normalmente non apprezzerebbero un titolo di uno studio indipendente. E chissà che magari non potrebbero anche ridurre le lamentele dei grossi publisher sul profitto non esattamente commisurato al costo di produzione di certi titoli AAA.

PlatinumGames a lavoro su una nuova IP

Durante un panel al **BitSummit** di Kyoto mandato [in streaming l'anno scorso sul popolare sito web giapponese di video sharing Niconico](#), l'executive director e produttore di PlatinumGames **Atsushi Inaba** parlò dell'industry videoludica, focalizzandosi principalmente sulle difficoltà che uno studio di sviluppo giapponese, indipendente ma composto da circa trecento persone, deve affrontare per realizzare un progetto originale che appartenga agli sviluppatori e soltanto a loro, senza dover per forza passare fra le mani di grossi publisher come Sega, Nintendo o Microsoft (leggasi *Vanquish*, *Bayonetta* e *Scalebound*).

Al BitSummit conclusosi qualche ora fa, Inaba-san ha finalmente svelato l'esistenza di una **nuova IP** in sviluppo presso PlatinumGames, IP che lo stesso producer ha definito ancora "informe e non ben definita". Ha inoltre aggiunto che il nuovo progetto vedrà coinvolto anche un nuovo director e che sarà interessante vedere come questo collaboratore potrà aiutare sia il gioco che la compagnia a crescere.

Purtroppo bisognerà attendere il prossimo incontro per avere notizie più approfondite ma nel frattempo, possiamo cominciare a sognare quello che molto probabilmente sarà il gioco che

riscatterà il fallimento del progetto **Scalebound**.