

# [Yoko Taro ha salvato Platinum Games,](#) [Kamiya ringrazia](#)

In un recente tweet, il co-fondatore di Platinum Games, **Hideki Kamiya**, ha ringraziato pubblicamente Yoko Taro, creatore di *Nier: Automata*, il quale avrebbe avuto il merito di salvare lo studio.

ニーアの成功はプラチナにこれまでとは違うファン層をもたらし且つスタッフの成長、成功体験、優秀な就職志望者の増加と計り知れない恩恵を与えてくれた...本来は全て俺がやらなければならない事だった...情けない話だがプラチナはヨコオさんに救われたと言っても過言ではない...感謝してもしきれません...

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG\_kamiya) [13 agosto 2017](#)

Sulla base di una traduzione in inglese lasciata su NeoGAF dall'utente **BRSxIgnition**, il tweet sarebbe traducibile come segue:

«Il successo di *NieR: Automata* ha dato a Platinum Games un più vasta fanbase, un aumento del personale, una brillante storia di successo, un aumento dei candidati qualificati e grandi benefici. Normalmente non posso fare a meno di fare tutto da solo, è una storia pietosa. Ma dire che Yoko-san ha salvato Platinum non è un'esagerazione, non potrò ringraziarlo mai abbastanza»

Il nuovo gioco di Yoko Taro sembra aver alleviato il colpo subito con la cancellazione di **Scalebound**, e pare sia stato un sollievo per l'intero studio.

---

## [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'industria 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**.

---

# Rivelati i primi titoli 4K nativi per Xbox

## Project Scorpio

Pur non avendo ancora una data di uscita della console di casa Microsoft, dal web arrivano dettagli interessanti.

**Windows Central** ha infatti annunciato in un [articolo](#) di aver a disposizione una lista di giochi **4K** con i quali Microsoft intenderà dare un saggio dell'enorme potenzialità della console al momento nota come **Project Scorpio**, titoli che sfrutterebbero a pieno i suoi **6 TF** (*teraflops*) e il **True-4K** nativo

L'elenco prevede 3 titoli *first-party*, quali **Forza 7**, **Crackdown 3** e **State of Decay 2**, ma anche titoli di grande impatto prodotti da terze parti del calibro di **Call of Duty**, **Battlefield 2**, **Fifa 18**, **NFL 2018**, **Red Dead Redemption 2** e **Star Wars Battlefront 2**.

Di **Project Scorpio** non si sa più di quanto **mostrato da Digital Foundry** (di cui a abbiamo parlato nel nostro [deep dive](#)), che ha recentemente speso parole positive riguardo lo stupefacente design della console. Riguardo il rilascio, questo avverrà certamente entro l'anno, dopo la presentazione all'E3 di Los Angeles. Ciò che è certo, inoltre, è che **Phil Spencer** ha assicurato che i 3 giochi Microsoft dovranno essere necessariamente lanciati insieme alla console e che non farlo costituirebbe per lui un grave errore.