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.