Epic Games: la barriera tra Xbox e Playstation cadrà inevitabilmente

Fortnite è uno di quei prodotti che ha fondato un nuovo modello di gioco nella *games industry*, secondo **Tim Sweeney**, CEO di **Epic Games**, e uno dei motivi per il quale le barriere tra le piattaforme verranno presto abolite promuovendo il **cross-platform**.

Sweeney, parlando durante la sessione **State of Unreal** di **Epic** al **GDC**, ha descritto il boom dei giochi mobile negli ultimi dieci anni come una delle cose più eccitanti che possano accadere nel settore videoludico. Tuttavia, quello che una volta risultava essere nuovo ed entusiasmante forse oggi non lo è più:

> **«Per un po', questa industria mobile è stata stagnante. Ci sono oltre 100.000 giochi pubblicati ogni anno sugli store, molti dei quali sono giochi *ad-driven* e molti di loro hanno modelli di monetizzazione abbozzati. L'industria ha davvero bisogno di rivitalizzazione».**

Tuttavia, nei mercati asiatici si è sviluppata una nuova tendenza, una che mette in discussione l'ipotesi che il mercato della telefonia mobile sia dominato dai "**casual games**". Parlando con **GamesIndustry.biz** in una riunione prima dello State of Unreal, **Sweeney** ha descritto questa "**tendenza**" come: «la cosa più eccitante per Epic nel settore in questo momento.»

> **«Stiamo assistendo a un cambiamento di tendenza, dove prima esistevano i casual games, adesso, come successo in Corea e in Cina, ci sono dei veri e propri giochi per "gamer". Lo abbiamo visto con *Lineage 2*, un MMO open-world che ha avuto un successo enorme. Adesso in moltissimi paesi giochi come questo, segnano grandi numeri per le entrate, per il tempo di gioco e per la nuova forma che stanno dando al settore nella *games-industry*.»**

Epic ritiene che stia cominciando ad accadere lo stesso processo in mercati come gli Stati Uniti e l'Europa, grazie in gran parte alle rifiniture e ai miglioramenti apportati al motore grafico **Unreal Engine**. Sempre durante lo State di Unreal, i co-fondatori di **Studio Wildcard**, **Doug Kennedy** e **Jesse Rapczak**, sono saliti sul palco per parlare di ***Ark: Survival Evolved*** su smartphone, **annunciando anche il porting su Nintendo Switch**.

Un altro esempio è ovviamente ***Fortnite*** della stessa **Epic Games**, che secondo **Sweeney** è l'esempio migliore, considerato lo sviluppo su **Unreal Engine** oltre che ovviamente per il "trend" che ha fino a ora sviluppato il gioco in sé.

La versione per **Android** di ***Fortnite*** deve ancora essere rilasciata, ma quando questo avverrà, sarà il prodotto che girerà su tutte le principali piattaforme, con la stessa esperienza condivisa al suo interno e proprio questo, secondo **Sweeney**, sarà un aspetto essenziale di come la game-industry cambierà e continuerà a crescere negli anni a venire.

> **«Non riesco a immaginare nulla di meglio per la crescita collaterale del settore console rispetto a questa nuova generazione di bambini, cresciuta con dispositivi Android e iOS e che stanno imparando a giocare lì. Magari giocando a Fortnite [sui dispositivi mobili, ndr], che poi magari vorranno giocare sulla TV di casa, con controlli più precisi grazie a un joypad e una migliore esperienza visiva, facendo quindi un passaggio a piattaforme come PlayStation o Xbox.»**

Ovviamente, l'idea che i possessori di **PlayStation** e **Xbox** possano un giorno giocare insieme, è e rimane un tema di grande attualità. ***Fortnite*** sarà solo uno in più tra quei giochi che non possono essere riprodotti su entrambe le piattaforme, con **Microsoft** che sostiene molto più la necessità di **cross-play** rispetto a **Sony**. Da parte sua, **Sweeney** è un grande sostenitore del **cross-platform**, ma è attento anche a sottolineare la natura senza precedenti di ***Fortnite***, pienamente inter-operabile su **mobile**, **PC**, **Mac** e **console**. Proprio per questo motivo crede fermamente che questa situazione di stallo, non durerà ancora per molto. Sempre durante l'evento, il CEO di Epic, menziona anche **la legge di Metcalfe**, secondo la quale **"il valore di qualsiasi esperienza connessa per un determinato utente è direttamente proporzionale al numero di persone a cui è possibile connettersi nel mondo reale"**. In parole povere il prossimo passo logico nel settore console, sarebbe quello di eliminare le barriere tra gli utenti Sony e il resto del mondo.

In effetti ormai i giochi sono diventati **esperienze sociali** allo stesso modo di **Facebook** o **Twitter**, e queste esperienze hanno davvero senso e possono definirsi tali, solo se gli utenti possono comunicare con tutti i loro amici indistintamente.