

# Fallout 76 non sarà cross-platform a causa di Sony?

Grazie a **Fortnite**, il cross-platform è diventato più rilevante e richiesto anche se, questa soluzione, non sembra l'ideale per Sony, che ha rifiutato nel passato varie richieste, come quella per **Minecraft**. **Todd Howard**, direttore del progetto di **Fallout 76** ha difatti dichiarato che a causa della risposta negativa da parte di **Sony**, il gioco non disporrà del **cross-platform**. Recentemente, **John Smedley**, ex direttore del reparto sviluppatori ed editori **Sony**, ha dichiarato tramite un tweet che l'intera situazione derivi da un problema di soldi ma queste parole, hanno suscitato una risposta immediata di **Sony** che ha richiesto la cancellazione del tweet.

---

## 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 joystick 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.

---

## [Tim Sweeney a favore del cross-platform tra console e PC](#)

Il trambusto generato dalla posizione presa da **Sony** riguardo il cross-platform su **Minecraft** (il colosso giapponese ha negato la possibilità ai giocatori su **Playstation** di giocare insieme a quelli su **Xbox** o **PC**) sta indignando parecchie personalità del mondo videoludico.

Di recente, Tim Sweeney di **Epic Games** si è congratulato su Twitter con **Psyonix Studios** e con **Nintendo** elogiando il fatto che **Rocket league** godrà del cross-platform:

Excellent news from [@PsyonixStudios](#) and Nintendo! All platforms should embrace cross-play; it benefits everyone. <https://t.co/Dfmi7WYHgd>

— Tim Sweeney (@TimSweeneyEpic) [21 giugno 2017](#)

---

## [Red Dead Redemption 2: anche Rockstar punta al crossplatform](#)

Dopo tutte le polemiche sulla decisione, da parte di **Sony**, di [non partecipare al cross-platform play di Minecraft](#), **Rockstar** sembrerebbe intenzionata ad avvicinarsi a questo mondo, rendendo la modalità online di **Red Dead Redemption 2 cross-platform**.

Ma per via delle “**politiche**” di **Sony** riguardo l’argomento, il lavoro per **Rockstar** sembrerebbe molto duro. Vedremo come si comporterà la casa nipponica con altri titoli, specie in relazione alle esplicite aperture di Nintendo e Microsoft.

Vi ricordiamo che *Red Dead Redemption 2*, causa di un rinvio, uscirà nel 2018.

---

## Cross-platform play: Sony dice no

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, i tempi di sviluppo si allungano, il lavoro da parte degli artisti per creare contenuti in **Full HD** o, ancora peggio, **4k** è immensamente aumentato, e tutto questo non fa altro che accrescere i costi di produzione. Un'altra grande scommessa per i prodotti che arrivano sul mercato, e ovviamente lo è ancora di più per quelli che si basano sul **multiplayer**, è la partecipazione da parte dell'utenza. Un gioco **multiplayer** online senza base d'utenza è un gioco morto. Sappiamo benissimo che molti titoli rilasciati negli ultimi anni hanno sofferto la presenza di numerosi problemi tecnici, problemi che, in alcuni casi, sono stati corretti da **patch** rilasciate mesi e mesi dopo la data di lancio. Problemi che, se aggiunti all'incognita di come verrà recepito il titolo da parte dei media di settore e da parte dei videogiocatori, rendono l'investimento una vera e propria roulette russa.

Per ovviare a tutto ciò e cercare di abbassare la percentuale di rischio economico, una grande idea è certamente quella di allargare il bacino di possibile utenza. Per far ciò i produttori di console e i publisher di videogiochi hanno deciso di scendere a compromessi perdendo un po' del proprio controllo diretto sui propri utenti e di permettere il **cross-platform play**: unire le comunità online delle varie piattaforme in un'unica grande famiglia.

Il primo annuncio fu all'**E3** 2016 da parte di **Microsoft** dove, nel corso di un' intervista, lo stesso **Phil Spencer** dichiarò che la **Microsoft** sarebbe stata pronta al dialogo con qualsiasi publisher e sviluppatore interessato al **cross-platform play**. Tiepidamente **Sony** rispose tramite un comunicato stampa che il brand **Playstation** ha implementato il cross-platform play tra **PC** e le loro console fin dal 2002 con diversi titoli tra cui *Final Fantasy XI*, e che quindi sarebbero stati disposti a valutare caso per caso qualsiasi proposta e che di sicuro non saranno certo loro a impedirlo.

Fin qui tutto bene ma, purtroppo per i videogamer, non è tutto oro quel che luccica, tenendo, infatti, a mente quanto detto, e spostando l'orologio in avanti sul palco dell'**E3** di quest'anno, ci troviamo con **Microsoft** che annuncia orgogliosamente il **cross-platform play** su *Minecraft*. Il gioco permetterà l'interazione tra gli utenti **Android**, **iOS**, **Amazon Fire OS**, **Windows 10 PC**, **Gear VR**, **Oculus Rift**, **Apple TV**, **Windows 10 Phone**, ma soprattutto tra quelli di **Xbox One S/X** e **Nintendo Switch**. Come si può notare, alla lunga lista manca la Playstation e, prima che insorgiate contro chi scrive, vi dico che no, non è stata una mia dimenticanza: si tratta di una ponderata e voluta scelta da parte di **Sony**, la quale pare voler tenere "al sicuro", all'interno del proprio ecosistema, gli utenti Playstation.

La risposta da parte di **Sony** rilasciata tramite **Jim Sterling** sul merito della questione è la seguente:

**«Dobbiamo essere consapevoli della responsabilità che abbiamo verso la nostra base d'utenza. L'età media dei giocatori di *Minecraft*, saprete quanto me, varia, ma tra questi molti sono giovanissimi. Abbiamo un contratto con chi utilizza i nostri servizi online (Playstation Network) e abbiamo il dovere di occuparci di loro quando sono all'interno dell'universo Playstation. Esporre quelli che sono in molti casi bambini a influenze esterne non direttamente gestibili da parte nostra, è qualcosa di cui dobbiamo pensare e riflettere con molta attenzione.»**

La risposta di **Sterling** ha subito fatto discutere, e tra gli sviluppatori di *Minecraft* c'è chi ha subito

detto la sua tramite **Twitter**

We would love to have PlayStation players along with the unified Minecraft, hope that we can. <https://t.co/hRGPG8Aj8a>

— Aubrey Norris (オーブリー) (@Chupacaubrey) [June 11, 2017](#)

Sembrerebbe quindi che la **Sony** sia stata costretta a rifiutare il **cross-platforms play** per mantenere un certo di livello di sicurezza e controllo verso i propri utenti (che pagano per accedere ai loro servizi online, tra cui il **multiplayer**). Spiace dirlo, ma anche questa volta bisogna stare attenti a prendere le parole con le pinze, in quanto sappiamo benissimo che la **Sony** ha permesso in precedenza il **cross-platform play** in titoli come **Rocket League**, tra l'altro con la piattaforma meno controllata e quindi potenzialmente più "pericolosa" tra tutte: il **PC**.

Anche gli sviluppatori di **Rocket League Psyonix** - altro gioco per il quale è stato confermato il **cross-platform play** tra **Microsoft Xbox** e **Nintendo Switch** - rilasciando un'intervista a **Polygon** hanno riferito tramite **Jeremy Dunham** che il grosso del lavoro per il **cross-platform play** fra tutte le console sarebbe praticamente già stato fatto:

**«Permettere il cross-platform play tra tutte le piattaforme sarebbe metaforicamente per noi semplice come premere un pulsante»**

ha detto, spiegando che, tecnicamente, per fare il tutto basterebbe molto meno di un'ora di lavoro. In realtà, secondo la modesta opinione di chi scrive, il rifiuto da parte di **Sony** non sarebbe da imputare alla mancata possibilità da parte della società di gestire con poca sicurezza i propri utenti ma - nel caso in cui si accettasse il **cross-platform play** - di dover permettere sulla propria console il **login** a un account **Xbox Live**, cosa che accadrà (ma non sembra che l'idea li stia turbando più di tanto) per tutti gli utenti **Nintendo Switch** che vorranno giocare **Minecraft** in modalità online. Avere il logo **Microsoft** o **Xbox live** su una console **Sony** e dover accedere ai servizi di Redmond (la **Microsoft** è l'unica tra le tre a disporre della struttura adeguata e dunque a poter mettere a disposizione del **cross-plaform play** i server del proprio servizio **Azure**) non è vista come opzione praticabile da parte di Sony anche perché la creazione di più utenti accounts **Xbox Live** alzerebbe immensamente il famoso indice **MAU**, acronimo che sta per "utenti attivi dei servizi **Microsoft**". A conti fatti, sperando che **Sony** cambi idea, gli unici a rimetterci in questo caso saranno gli utenti **Playstation**, i quali soffriranno la mancata possibilità di accedere al **cross-platform play** con i loro cugini **Microsoft** e **Nintendo**.

#### **UPDATE:**

Spinta dagli utenti del famoso forum per videogamer **Neogaf**, è partita una petizione contro il "no" della Sony al cross-platoform play. In meno di quattro giorni più di 2000 firme sono già state raccolte. Qui di seguito il link per poter dire la propria al riguardo:

<https://www.change.org/p/sony-minecraft-ps4-crossplay>