[Phil Harrison: l'era d'oro del videogioco](#)

Phil Harrison, executive manager che ha lavorato precedentemente per **Sony**, **Atari** e **Microsoft**, in un'intervista a [GamesIndustry](#) dice la sua riguardo il futuro del gaming.

«Un'era d'oro di democratizzazione delle piattaforme, democratizzazione di tecnologie e di contenuti. Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D, ed eravamo costretti a spendere quella cifra ogni volta che volevamo creare un nuovo gioco. Sarebbe come se un regista cestinasse la tecnologia dietro la telecamera **Panavision** per inventarne una nuova ogni volta che decida di girare un nuovo film»

Quando cominciai a lavorare nell'industry, l'80% del budget di sviluppo era destinato alla creazione del motore grafico 3D.

«Siamo arrivati a un punto dove abbiamo l'utenza, esistono i tool di sviluppo, distributori di software e la possibilità di creare servizi online. Adesso abbiamo il budget e molto più tempo per poter pensare a cosa fare all'interno di mondi virtuali credibili creati con una grafica credibile e una AI sofisticata. Cosa succede quando questi elementi coesistono? Ci aspetta un futuro davvero interessante.

Spero che lo stesso impulso che i servizi di streaming (come **Netflix**) hanno dato al mondo della televisione ci sia nell'epoca d'oro dei videogiochi di cui ho appena parlato. Speriamo che tutto questo porti la nuova generazione di creatori di contenuti e scrittori a pensare al mondo dei videogames in questo modo.»