

Questo cross-play non s'ha da fare

«Questo matrimonio non s'ha da fare, né domani, né mai», era la minaccia proferita dai Bravi manzoniani al **Don Abbondio** de *I Promessi Sposi*. Il mondo videoludico odierno non poteva farsi mancare il suo **Don Rodrigo**, che oggi veste i panni di una Sony che mette il veto su un altro matrimonio, quello che sarebbe celebrato dal **cross-play tra PC e console**. Le ultime dichiarazioni del CEO della compagnia giapponese, **Kenichiro Yoshida**, le avete lette in molti, e vale ricordarle per rinfrescarsi la memoria:

«Il nostro pensiero sul cross-platform è sempre che Playstation 4 sia il miglior posto in cui giocare. Credo che *Fortnite* abbia scelto noi perché la nostra console offre la miglior esperienza possibile agli utenti. Abbiamo comunque altri giochi che sfruttano il cross-play con il PC e altri sistemi, e decidiamo in base a quale sistema offre la miglior esperienza per gli utenti: questo è il nostro modo di intendere il cross-platform.»



In sostanza, le parole di **Yoshida** suonano un po' come "guardateci: siamo i migliori e non abbiamo bisogno di nessuno". Dichiarazioni che vanno in netto contrasto, nei fatti, con tutto ciò che succede nel mondo videoludico odierno, e che sanno anche di leggera paraculata. Soprattutto considerando le lamentele di alcuni sviluppatori, come quelle di **Todd Howard**, direttore e produttore di alcune delle serie più famose di **Bethesda**, come *The Elder Scrolls* e *Fallout*: a proposito dell'imminente *Fallout 76*, Howard ha dichiarato:

«*Fallout 76* non avrà il supporto del cross-play. Ci piacerebbe, ma semplicemente non possiamo. Sony non è così disponibile come le altre»

Dichiarazioni simili a quelle rilasciate da **Andrew Wilson**, CEO di **Electronic Arts** a proposito di **Battlefield V**:

«Stiamo osservando il comportamento di alcuni giochi di successo, riguardo al gioco cross-platform, per esempio, *Fortnite*: riteniamo che un'interfaccia unica che permette ai giocatori PC di incontrarsi con gli utenti mobile, e quest'ultimi di poter giocare con gli utenti console sia una parte importantissima del nostro sviluppo per il futuro.»

Sono dello stesso avviso anche **Microsoft** e **Nintendo**: ha sorpreso in positivo il video pubblicato qualche mese fa, nel quale si vede un utente **Xbox One** giocare a **Minecraft** con un utente **Switch**. A tal proposito riportiamo le parole di **Reggie Fils-Aime**, COO di **Nintendo of America**:

«Ci sono compagnie, come la mia, che incoraggiano e permettono il cross-play. Ci sono degli sviluppatori che vogliono e richiedono il cross-play. Poi ci sono le altre compagnie: e quello che fanno riguarda solamente i possessori di quelle piattaforme. Noi non siamo così, ma è una nostra decisione. Noi siamo a favore del cross-play, altri no.»

In sintesi, al momento la situazione è questa: c'è **Sony**, barricata tra le sue stesse mura e che rilascia dichiarazioni alquanto discutibili, e poi c'è un intero mondo videoludico che spinge verso un cross-play totale tra tutte le piattaforme.

Secondo un ex sviluppatore della casa giapponese, **John Smedley**, la ragione della testardaggine di **Sony** a riguardo del cross-play è tutta da legare al fattore economico. Quasi come se negli **uffici di Minato** temessero un calo di popolarità e di vendite. Eppure, sotto questo punto di vista, non corrono nessun rischio: **Xbox One** è lontana, mentre **Switch**, nonostante un ottimo risultato di vendite, raggiungerebbe la base di **PlayStation 4** installate solamente nel 2020.

Personalmente, da utente pienamente a favore del cross-play, spero che **Sony** riveda il prima possibile le sue posizioni. Penso che si sia incaponita su delle posizioni anacronistiche, visto che tutto il mondo verte verso un futuro dove il cross-play e il cloud gaming saranno la normalità. Quanto sarebbe bello vivere il videogioco senza limitazioni di sorta? E senza mura a dividere le diverse utenze tra console e PC? La **console war**, con tutta la sua puerilità, verrebbe spazzata via e si aprirebbe, finalmente, un mondo dove tutti i sistemi siano interconnessi tra di loro.

Inoltre, a dirla tutta, se in termini numerici oggi Sony può aver ragione, e avvantaggiarsi di un profitto che a oggi si ridurrebbe (anche se in misura probabilmente marginale), c'è la solita miopia nel non vedere questa come un'opportunità: essere i più forti sul mercato significa anche non avvantaggiarsi totalmente della propria posizione dominante in vista di futuri vantaggi. A concedere il cross-play senza limiti, PlayStation oggi ne guadagnerebbe in immagine, ritornando a essere "**For the players**", in linea col motto di **PlayStation 4**.

Mi piace pensare alle parole di **Imagine** di **John Lennon**: «Imagine all the people sharing all the world». D'altronde, il videogioco è questo: condividere una passione e dei bei momenti in compagnia. Quindi, cara **Sony**, spero che un giorno ti unirai a noi in questo splendido girotondo di gamer che desiderano giocare in ogni luogo, in ogni momento e con qualunque piattaforma possiedano.

Del resto, se non sarai tu, sarà il mercato a volerlo. Per cui, scendi già adesso a giocare con noi!