

Michael Pachter sostiene che i contenuti esclusivi siano inutili

Michael Pachter, noto analista di settore, ha detto la sua per quanto riguarda le esclusive temporali delle console.

PS4 si è accaparrata dei contenuti esclusivi di alcuni dei più famosi titoli multiplatforma, come *Call of Duty WWII*, *Destiny 2* e *Battlefront 2*, ma Pachter sostiene che siano inutili: anche se un possessore **Xbox One** non potrà usufruire dei contenuti nell'immediato questo non fa alcuna differenza, visto che dovrà giocare con amici che avranno una console Microsoft e che, come lui, non saranno in possesso del titolo, gli utenti Xbox dovranno solo aspettare 30 giorni, come nel caso dei DLC di *Call of Duty*, o 1 anno, come i contenuti esclusivi di *Destiny 2*.

Chi non possiede PS4 non cambierà console per poter giocare in anticipo un DLC o per avere un contenuto che sulla propria console arriverà in ritardo, dovrà solo aspettare per poi acquistare o ricevere quel contenuto e giocare con i propri amici. Quindi i contenuti temporali non sbilanceranno il mercato delle console, non influenzeranno i nuovi utenti che dovranno acquistare una console di ultima generazione. Chi non possiede una PS4 o una Xbox One sarà semmai influenzato dagli amici e, considerando i numeri delle vendite della console Sony, è probabile siano molti di più gli utenti che consiglieranno quest'ultima.

Pachter ha però precisato che un'esclusiva temporale che potrebbe costituire un'eccezione esiste: ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, che arriverà su console in esclusiva Xbox e poi, forse l'anno prossimo, sbarcherà su console Sony. Questo titolo potrebbe influenzare il mercato delle console, facendo innalzare le vendite di Xbox One. Secondo Pachter, *PlayerUnknown's Battlegrounds* porterà ottimi risultati per la versione console, come lo sono già stati quelli su PC.