

[Fortnite anche su Android, ma non su Google Play Store.](#)

Dopo una lunghissima attesa per i fan, **Fortnite** sbarcherà nei prossimi giorni anche sui dispositivi Android, ma non nel modo convenzionale che ci si aspettava. Infatti, il client del gioco, quindi il file “.apk” (estensione delle app Android), non sarà presente nello store di **Google** ma sarà direttamente **scaricabile dal sito-web dello sviluppatore**. **Tim Sweeney**, CEO della compagnia, in un’intervista condotta da **Gamesindustry.biz**, ha affermato che questa decisione è legata al fatto di voler creare un legame più profondo con i giocatori ma, in realtà, non è questo l’unico motivo a spingere **Epic Games** a non appoggiarsi al **Play Store**: la compagnia lamenta infatti una eccessiva tassazione (**30%**) di tutti gli introiti prodotti dal gioco. **Sweeney** spiega che una percentuale di tasse così alta è davvero assurda, considerando che il rimanente, servirebbe giusto per coprire i costi di produzione del gioco.



Epic non è nuova a costi di tale entità, offrendo **Fortnite** mediante il servizio “direct to customer” (ossia offrendo il loro prodotto ai consumatori direttamente dalla fonte ufficiale e senza intermediari) per **PC** e **Mac** sa bene quanto possa essere oneroso il processo di produzione, ma è assolutamente ingiustificabile, spiega il **CEO Tim Sweeney**, che tasse del genere vengano applicate per un sistema open-source come **Android** per i servizi che può offrire. Oltretutto **Epic** conosce bene il mondo degli store digitali offrendo lo stesso servizio con l’**Unreal Engine Marketplace** per il quale oltretutto, grazie al successo di **Fortnite**, hanno potuto addirittura ridurre i costi fino al 12% per i nuovi *developer* che si appoggeranno al loro store, oltre che per tutti gli sviluppatori storici già presenti nel mercato di **Unreal Engine**. **Sweeney** pone l’accento anche sull’importanza degli store digitali, che con l’avanzare della tecnologia, della digitalizzazione dell’intrattenimento e l’espansione di internet, con molta probabilità in futuro, **non saranno più necessari mediatori o negozi fisici**

per poter vendere o promuovere il proprio prodotto.

Sweeney non mette in discussione la bontà delle piattaforme mobili **Google** e **Apple**, è certo del fatto che loro sfruttino gli sviluppatori per i loro guadagni con percentuali molto alte, ma almeno è lieto del fatto che **Google**, in quanto open-source, quantomeno offra una soluzione alternativa, ossia quella di poter **installare software di terze parti**, in questo caso **Epic Games**.



Di certo è probabile che per i più giovani o per i meno esperti, potrebbe risultare più difficile trovare l'app di **Fortnite** non apparendo direttamente sul Google Play Store, ma il **CEO** di **Epic** assicura che verrà fatto in modo che questa mancanza non intacchi l'ascesa del gioco anche su questa nuova piattaforma: inoltre, assicura **Sweeney**, che il gioco sarà lo stesso presente su **PC**, **Mac** e **iOS**, **sottolineando sempre l'importanza del cross-platform per il multiplayer**. **Fortnite** ha visto un grosso aumento di utenti quando il gioco è stato rilasciato per gli utenti **iOS** e si spera una risposta altrettanto rilevante anche dagli utenti **Android**.



Fortnite sarà giocabile su dispositivi di fascia alta, su una stima di circa **2.5 miliardi** di dispositivi **Android** nel mondo, **almeno 250 milioni potranno giocarci senza problemi**. Questo ovviamente è un dato temporaneo che nel tempo si evolverà in positivo. Al momento **Fortnite** sta spopolando grazie soprattutto alla **modalità free-to-play Battle Royale**, con previsioni che indicano **circa 2 miliardi di dollari in acquisti in app** per i futuri utenti **Android** solo nel corso dell'anno di lancio, denaro che va direttamente alle casse di **Epic Games** che, nel frattempo, cresce esponenzialmente **acquisendo un valore di mercato pari a circa 8 miliardi di dollari**.