

L'ottimismo di Michael Pachter nei confronti di Star Wars Battlefront II

Durante gli ultimi due mesi, si è sentito parlare della polemica sulle *lootbox* in **Star Wars Battlefront II**. Questo ha avuto un effetto negativo sulle vendite e sulle entrate e costretto l'editore a rivedere le sue proiezioni. Sebbene la controversia abbia indubbiamente influito negativamente sulla performance di EA, l'analista di *Wedbush Securities*, **Michael Pachter**, è convinto che questa sia solo una situazione temporanea e che, dopo la tempesta, il gioco DICE potrebbe vedere giorni migliori. Parlando con *CNBC*, Pachter ha detto: «Anche se *Star Wars Battlefront II* ha avuto un debutto più debole del previsto in termini di vendite, crediamo che la lealtà dei fan di *Star Wars*, il fascino del gioco come regalo natalizio e l'uscita di *Star Wars : The Last Jedi* il 15 dicembre, possano avere effetto positivo sulle vendite del gioco». Resta da vedere se le previsioni di Pachter si dimostreranno affidabili. *Star Wars Battlefront II* è ora disponibile per PC, PlayStation 4 e Xbox One.

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.

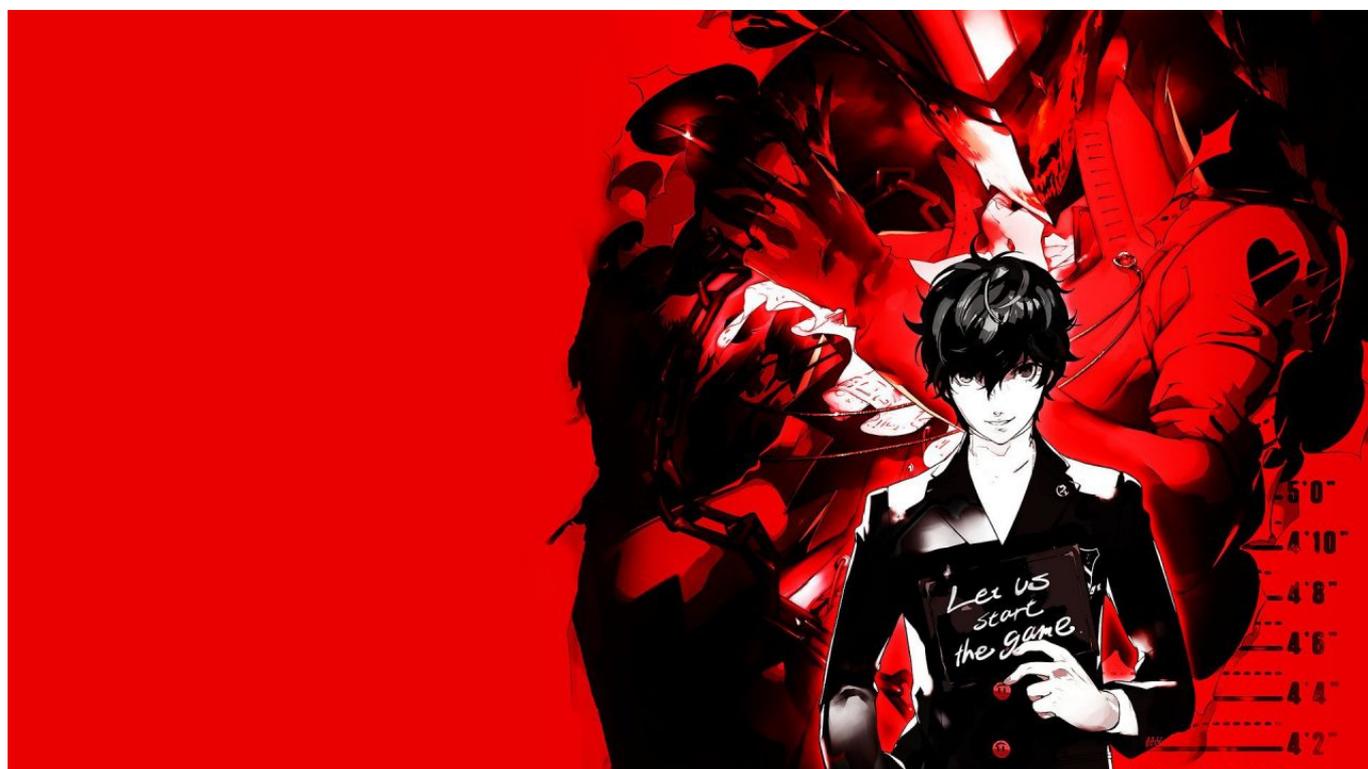
Pachter ha però precisato che un'esclusiva temporale che potrebbe costituire un'eccezione esiste: **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che arriverà su console in esclusiva Xbox e poi, forse l'anno prossimo, sbarcherà su console Sony. Questo titolo potrebbe influenzare il mercato delle console, facendo 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.

Secondo Michael Pachter i videogiochi giapponesi non contano nulla sul mercato

Il Giappone è un mercato che vede molte opere di rilievo in campo videoludico, titoli importanti come **Persona 5**, numerose saghe jrpg quali **Fire Emblem**, **Final Fantasy** e **Shini Megami Tensei** nascono nella terra del Sol Levante, diventandone oggi un'espressione culturale distintiva. Nonostante il grande numero di appassionati registrato dalle saghe orientali, il noto analista di settore **Michael Pachter** ha affermato, [durante un'intervista a Gamingbolt](#), che i giochi giapponesi sono irrilevanti per il grande mercato.

Proprio riguardo le vendite di **Persona 5**, Pachter ha affermato: «Si sta parlando di 2 milioni di unità vendute, mentre una schifezza come **Mafia 3** ha venduto 5 milioni di unità, nonostante faccia schifo. Quindi, no, 2 milioni di unità non rilevano a nulla: Nessuno sta facendoci dei soldi.»

Nella stessa intervista, Pachter chiarisce che **Persona 5** gli è piaciuto molto, che è il gioco più "giapponese" in circolazione, ma che questo non c'entra con le scelte del mercato di massa: «**Persona 5** è stato davvero il primo gioco nipponico - escluse le opere di Kojima e di Nintendo - che mi sia piaciuto in questi anni. Ma non credo sia importante. Giochi come **Final Fantasy** che vendono 8 o 10 o 20 milioni di copie sono eccezioni: i titoli giapponesi che in ultima analisi funzionano sono quelli come **Metal Gear**, quelli che hanno un appeal occidentale, e che quindi fanno presa sulle masse. I giochi giapponesi non hanno fascino sulle masse, e non si traducono bene in altre culture. Detto questo, sono convinto che **Persona 5** non abbia tradito le aspettative di **Atlus**, la quale credo sia felice dei 2 milioni di unità vendute, che per loro rappresentano un successo»



Ma allora come fa **Nintendo** ad avere successo nonostante non si "pieghi" all'estetica occidentale? Pachter se lo spiega così:

«Direi che Nintendo è l'eccezione che dimostra la regola: se tu fossi un marziano», dice l'analista al

suo intervistatore «e non avessi mai visto un videogioco prima, e io ti mostrassi un gioco Nintendo e in parallelo *Persona 5* o *Final Fantasy*, non diresti mai che provengono dallo stesso luogo. Non sembrano affatto uguali. Nintendo ha un proprio stile, proprio come i disegni Disney, c'è qualcosa di totalmente diverso. Non so cosa sia, sarà il fatto che il divertimento offerto da Nintendo è accessibile, familiare, bizzarro. Guarda che polemica è scoppiata all'E3 perché Mario impugnava una pistola in **Mario+Rabbids**, è un elemento fuori dallo stile Nintendo, che ormai è conosciuto da chiunque. Nintendo è una società completamente diversa, è la cosa più vicina a Disney che ha il Giappone, sfuggono alle regole convenzionali. Sono l'eccezione che dimostra la regola, nessuno in Giappone fa niente di simile, a eccezione di forse *Sonic*»

Insomma, a parte quelli della **grande N**, titoli come *Persona*, *Nier* e *Nioh*, o gli stessi *Souls*, non conterebbero poi tanto in termini di mercato, non quanto i giochi tripla A occidentali.