



GTA 6: le voci su Project ROME e il futuro come piattaforma UGC

Descrizione

(Adnkronos) Il prossimo titolo di Rockstar Games, Grand Theft Auto VI, potrebbe non essere solo un blockbuster da record, ma il veicolo per una vera e propria piattaforma di contenuti. Dietro a questa potenziale svolta si cela l'indiscrezione di Project ROME (acronimo che si vocifera stia per Rockstar Online Modding Engine), un motore di modding ufficiale che consentirebbe ai giocatori di diventare creatori attivi all'interno del mondo di gioco.

L'idea, se confermata, è ambiziosa: trasformare GTA 6 in un "metaverso" in continua evoluzione, dove i limiti sono dettati unicamente dalla creatività della community. Questo scenario permetterebbe agli utenti di costruire intere esperienze personalizzate, creare nuove modalità di gioco e gestire server unici, superando la tradizionale esperienza predefinita.

L'ipotetico lancio di Project ROME proietterebbe Rockstar Games in una competizione diretta per la supremazia nel settore delle piattaforme open-world orientate alla creator economy. Similmente a quanto già osservato in ecosistemi di successo come Roblox e Fortnite Creative 2.0, il progetto mirerebbe a prolungare virtualmente all'infinito la vita operativa del gioco.

Per Rockstar, un investimento di questa portata si configurerebbe come una mossa dalla duplice valenza strategica: da un lato, rafforzerebbe la longevità e la ricchezza di contenuti del titolo, delegando parte della produzione di contenuti (UGC, User-Generated Content) direttamente alla community, un meccanismo che garantisce aggiornamenti costanti e al contempo riduce l'onere interno di sviluppo; dall'altro lato, aprirebbe le porte a una potenziale monetizzazione dei contenuti creati dagli stessi giocatori, attraverso, ad esempio, l'accesso a server premium o la vendita di asset di gioco, delineando così un modello di business con un potenziale economico e finanziario enorme.

Sebbene Rockstar Games non abbia rilasciato alcuna dichiarazione ufficiale, la solidità del rumor è supportata da azioni aziendali concrete. Il punto di svolta risale all'agosto 2023, con la sorprendente acquisizione di Cfx.re, il team di sviluppo dietro le popolari piattaforme di modding FiveM e RedM per GTA V e Red Dead Redemption 2. Questa mossa, che ha chiuso anni di incertezza legale per la

community dei modder, Ã" stata interpretata come il chiaro segnale di unâ??integrazione del modding nel core del prossimo franchise.

Successivamente, il ritrovamento di annunci di lavoro per un Senior Product Manager for Creator Platform ha ulteriormente alimentato le speculazioni, suggerendo che Rockstar stia costruendo attivamente una piattaforma unificata per la creativitÃ multiplayer. Project ROME, di conseguenza, non sarebbe solo un tool, ma un vero e proprio quadro architettuale per la creazione di esperienze online, potenzialmente integrato nel codice di GTA VI fin dal lancio o poco dopo.

GTA 6 si configurerebbe quindi non solo come un nuovo capitolo della saga, ma come una risorsa per una community globale, stabilendo un nuovo e ambizioso standard per lâ??intero settore del gaming.

â??

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Tag

1. tec

Data di creazione

Settembre 26, 2025

Autore

redazione

default watermark