



PlayStation Plus, Sony aumenta i prezzi e dice stop a conversione su pc

Descrizione

(Adnkronos) â??

Sony Interactive Entertainment ha ufficializzato un imminente aumento dei prezzi per i tagli mensili e trimestrali del servizio PlayStation Plus, una mossa giustificata dal colosso di Tokyo con la necessit  di fare fronte alle attuali e mutevoli condizioni macroeconomiche. I nuovi listini entreranno in vigore a partire dal prossimo 20 maggio e colpiranno una selezione di regioni globali, modificando lâ??esborso richiesto per lâ??accesso alle funzionalit  multigiocatore online e alla libreria di titoli digitali della piattaforma.

Nel dettaglio, la rimodulazione tariffaria per il mercato europeo prevede un incremento di un euro sul pacchetto mensile, che passer  dagli attuali 8,99 euro a 9,99 euro. Per quanto riguarda invece la sottoscrizione trimestrale, il costo subir  un rincaro di tre euro, salendo da 24,99 euro a 27,99 euro. L adeguamento riflette una tendenza ormai consolidata nel settore dell intrattenimento digitale, dove i principali player continuano a rivedere al rialzo i costi dei servizi premium a cadenza periodica.

La manovra finanziaria non colpir  indistintamente tutta la base utenti. La casa di PlayStation ha infatti confermato che lâ??aumento sar  applicato esclusivamente ai nuovi clienti, esentando coloro che possiedono gi  un abbonamento attivo. La salvaguardia delle vecchie tariffe rester  tuttavia valida solo a patto che lâ??iscrizione corrente non subisca modifiche di livello o non venga lasciata scadere, dinamica che farebbe scattare automaticamente il nuovo tariffario al momento del rinnovo. Unica eccezione a questa politica di tutela si registrer  nei mercati di Turchia e India, dove i rincari colpiranno anche i profili preesistenti.

Il direttore di PlayStation Studios avrebbe annunciato ai dipendenti un netto cambio di strategia per le produzioni interne di Sony, interrompendo la conversione dei giochi narrativi su Windows. Sony cambia cos   rotta e si prepara a blindare nuovamente le proprie propriet  intellettuali di punta.

Secondo quanto riferito dal giornalista Jason Schreier su Bloomberg, il responsabile dei PlayStation Studios, Hermen Hulst, avrebbe comunicato ai dipendenti durante una riunione aziendale una netta

inversione di marcia strategica: le grandi produzioni single-player sviluppate internamente non verranno più pubblicate su PC. Questo provvedimento cancella i piani precedentemente previsti per la conversione di titoli di rilievo come Ghost of Yâ•teï e altre opere interne, segnando una rottura rispetto alla politica di apertura adottata negli ultimi anni.

La nuova linea editoriale non colpirÃ tuttavia lâ??intero catalogo. I giochi orientati al comparto multigiocatore e i cosiddetti live-service continueranno a mantenere una distribuzione multiplatforma, coerentemente con gli impegni presi in passato dai vertici aziendali per progetti legati al gioco condiviso. Negli ultimi tempi, la multinazionale giapponese aveva intensificato la presenza su Windows con il lancio di conversioni importanti del calibro di Spider-Man 2, Ghost of Tsushima e i capitoli di The Last of Us, alternando successi commerciali a un approccio che lo stesso Hulst aveva definito prettamente strategico e mirato.

Lo scenario delineato da Sony potrebbe non rimanere un caso isolato nel mercato videoludico contemporaneo, suggerendo il possibile ritorno a una rigida politica di esclusive hardware. Anche in casa Microsoft si registrano infatti segnali di ripensamento: Asha Sharma, recentemente insediatasi alla guida della divisione Xbox, avrebbe confermato al personale lâ??intenzione di rivalutare lâ??attuale gestione dei titoli esclusivi per la piattaforma, aprendo la strada a un potenziale ridimensionamento della distribuzione su ecosistemi concorrenti.

â??

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione

Maggio 19, 2026

Autore

redazione