

Cambiamenti in vista per Rainbow: Six Siege

Ubisoft si prepara a rilasciare sul territorio asiatico **Rainbow: Six Siege** e, ovviamente, i nuovi territori comportano nuove regole da rispettare. L'azienda ha annunciato cambiamenti estetici al prodotto, pur mantenendo una propria identità visiva, per non impegnare un solo team su due giochi "diversi"; quindi nessuna modifica al **gameplay** di base ma soltanto la rimozione di teschi, riferimenti sessualmente espliciti o al gioco d'azzardo e la rimozione del sangue dagli ambienti di gioco, in conformità con i regolamenti di alcuni paesi. Alcune icone verranno infine sostituite, come ad esempio quella della mischia, che passa dal pugnale al pugno.

Rockstar: gli straordinari non sono obbligatori

Red Dead Redemption è tornato e in poco tempo scopriremo se l'hype generato dall'utenza sarà giustificato dalla qualità del gioco. Ma che prezzo hanno pagato i dipendenti di **Rockstar** per rispettare le deadline? Varie polemiche si sono susseguite in merito al fatto che **Rockstar** obbligasse i propri dipendenti a lavorare oltre la quota di ore stabilita dal contratto tra cui quella sollevata dal [The Guardian](#) secondo la quale la media ore lavorative settimanali si fossero alzate a inizio anno da circa 46 a circa 50, ammettendo comunque che circa il 20% del suo personale lavorasse in media 60 ore a settimana. Su tale argomento è intervenuto il capo del reparto editoriale di **Rockstar Jennifer Kolbe** che ha rilasciato alcune dichiarazioni a [GamesBeat](#), facendo trapelare come lo straordinario non è obbligatorio secondo contratto, mettendo un punto alle polemiche sopra citate; chiarisce inoltre che **Rockstar** ringrazia chi fa gli straordinari e non punisce chi non li fa, puntualizzando che all'interno del team vi sono lavoratori molto apprezzati che non svolgono gli straordinari. In **Rockstar** pensano che tale discussione sia stata fraintesa ma è servita come lezione: in futuro cureranno di più le loro comunicazioni con i vari team di sviluppo, prendendosi le responsabilità per i casi di poca chiarezza.

Record anche su iOS per Fortnite

Fortnite continua a macinare risultati su risultati; ultimo arrivato è il raggiungimento dei 300 milioni di dollari guadagnati sullo store dell'azienda di Cupertino in appena 200 giorni, a partire dal 15 marzo (giorno di rilascio della Beta), superando colossi del **mobile** come **Clash Royale**. Il record per il raggiungimento del guadagno di 300 milioni più veloce resta però a **Pokemon GO** che raggiunse il risultato in appena 113 giorni. Ma il guadagno di **Fortnite** su **iOS** non accenna neppure a uno stallo o a una diminuzione: sembra infatti che dall' 1.5 milioni di dollari al giorno si sia passati, grazie alla **Stagione 6** a 2.5 milioni di guadagni, già dalla scorsa settimana. Il grafico di [Sensor Tower](#) può aiutarci più delle parole, a comprendere i grandi traguardi raggiunti dal gioco.

Top Grossing Multiplayer Mobile Action Games - First 200 Days Worldwide iOS Player Spending



Note: Totals exclude revenue from China, except for Honor of Kings, as Fortnite is not yet available in the region. Honor of Kings was only available in China at launch.

Source: Sensor Tower Store Intelligence

[Nuovo record di utenti per Fortnite](#)

L'ormai famosissimo gioco di **Epic Games** continua a diventare ancora più famoso e a macinare record su record. L'ultimo nella lista è di Agosto, dove **78,3 milioni di giocatori** hanno avviato almeno una battle royale, tra mobile, console e PC. Ovviamente tanti giocatori garantiscono molti acquisti in-app ed è così che solo a Luglio Epic Games ha guadagnato **un miliardo di dollari**, ottenendo dall'uscita del gioco anche un aumento di valore dell'azienda, che da 825 milioni nel 2012 è salita a 8 miliardi di dollari.

[Nintendo annuncia la sua line-up per il 2019](#)

Ieri sera si è svolto uno dei tanti **Nintendo Direct**, che però questa volta sembra aver lasciato il segno più che le altre volte. Nintendo doveva infatti affrontare uno dei problemi relativi all'elevato successo di **Switch** nei primi 12 mesi, ovvero la poca grandezza del parco titoli, e lo ha fatto, ieri ne sono passati in rassegna 50 tra grandi brand **Nintendo** e terze parti. Tutti questi giochi sono riusciti

a oscurare anche il lancio del **Nintendo Online Service**, che è riuscito a passare quasi indenne da critiche.

Di fatto l'azienda nipponica con così tanti annunci ha svelato la sua line-up per il 2019 che si differenzierà da quella del 2018 per la presenza di **IP** più importanti per il marchio. Infatti il 2018, nonostante non fosse stato un cattivo anno per la Nintendo, che ha creato buoni giochi, è stato caratterizzato dall'assenza delle grosse **IP**.

Tra i titoli annunciati troviamo **New Super Mario Bros U**, **Yoshi's Crafted World**, **Fire Emblem: Three Houses**, **Pokémon**, **Animal Crossing e Luigi's Mansion 3** probabilmente avremo **Metroid Prime 4**, e magari alcuni giochi come **Game Freak's Town**. Dovrebbero essere previste alcune espansioni e anche dei nuovi prodotti **Labo**.

Tutti questi annunci non sono però da **Nintendo**, l'abbiamo conosciuta come un'azienda che agisce con un certo metodo, annuncia nei primi mesi dell'anno i suoi giochi e annuncia i titoli natalizi all'E3 ma ora cinque dei titoli sopracitati esistono solo sotto forma di logo e si tratta di **Pokémon**, **Luigi Mansion 3**, **Metroid Prime 4**, **Animal Crossing e Bayonetta 3**, chissà che la fretta dagli stessi fan non pregiudichi la qualità, tutto ciò potrebbe però essere poco veritiero nel caso in cui **Nintendo** abbia deciso di annunciare questi giochi a sviluppo inoltrato.

[Ubisoft Berlin riceve fondi dallo stato](#)

Ubisoft non è certo l'ultima arrivata nel mondo videoludico, creando molti tripla A di successo e in continua espansione. La società francese è arrivata anche in Germania con la creazione di **Ubisoft Berlin**, studio che alla creazione aveva solo 30 impiegati. Verso l'inizio dell'anno il manager **Istvan Tajnay**, in un'intervista a [Gameindustry](#) dichiarò che uno dei modi per crescere sarebbe stato ricevere fondi statali. Ultimamente i suoi desideri sono stati esauditi, vedendosi arrivare un fondo di 1.58 milioni di euro da parte del comune di Berlino, il quale verrà usato per sostenere l'assunzione di nuovi impiegati, 150 per la precisione. L'assessore agli affari economici berlinese **Ramona Pop** ha affidato a un tweet le proprie dichiarazioni a riguardo, scrivendo di essere contentissima nel poter accogliere nella sua città un'azienda di tale calibro. Questo tipo di comportamento da parte delle istituzioni verso il mondo videoludico potrebbe essere impiegato anche in Italia, in modo da dare slancio alla nostra industria.

[Valve e il dopo Steam Spy](#)

Jan-Peter Ewert, capo del reparto business development di Valve ha dichiarato che l'azienda sta lavorando a una versione migliorata e propria di **Steam spy**. Ma cos'è **Steam spy**?

Venne creato da **Sergey Galyonkin** per poter analizzare le tendenze del mercato videoludico dei **PC gamer**, e pur non essendo un programma ufficiale, era molto utile per gli editori e gli sviluppatori, per capire su quali prodotti porre la loro attenzione durante un determinato periodo. Tutto molto bello ma anche illegale, soprattutto dopo le nuove direttive europee sulla privacy di Aprile; infatti l'intero sistema si basava sulla raccolta di dati che nei profili erano pubblici di default, ma che con il nuovo aggiornamento delle direttive sono diventati privati. Quindi un effetto

collaterale dell'aggiornamento fu il crollo di **Steam spy**. Quindi, ritorniamo alle parole di **Jan-Peter Ewert** che è stato stuzzicato durante un talk (**White Night**) dal suo corrispettivo per **Herocraft**, **Michael Kuzmin** il quale ha chiesto se Valve potesse avere in mente la creazione di un sistema basato su **Steam Spy**; **Ewert** ha ribattuto affermando che al momento **Steam** non offre tale servizio e ha inoltre attaccato la poca accuratezza dei dati provenienti da **Steam Spy**, per poi essere bloccato da **Kuzmin** che ne ha sottolineato la non l'importanza dei dati, ma quella delle previsioni di mercato. **Ewert** ha infine replicato così:

«Essenzialmente sto cercando di spiegare perché pensiamo sia necessario un sistema migliore di Steam Spy. Quindi, per essere chiari, non vendiamo iPhone. L'unico modo per far soldi è che voi portiate i giochi giusti sulla piattaforma e troviate la vostra utenza. Quindi, sì, stiamo lavorando a nuovi strumenti e nuovi modi per raccogliere dati su Steam, e speriamo che siano più accurati e utilizzabili di quanto non lo siano stati quelli di Steam Spy.»

Ewert si è quindi lasciato scappare una golosa novità per produttori e sviluppatori, e perché no pure per i consumatori, che vedranno le case videoludiche venire incontro ai loro desideri.

[Fallout 76 non sarà cross-platform a causa di Sony?](#)

Grazie a **Fortnite**, il cross-platform è diventato più rilevante e richiesto anche se, questa soluzione, non sembra l'ideale per Sony, che ha rifiutato nel passato varie richieste, come quella per **Minecraft**. **Todd Howard**, direttore del progetto di **Fallout 76** ha difatti dichiarato che a causa della risposta negativa da parte di **Sony**, il gioco non disporrà del **cross-platform**. Recentemente, **John Smedley**, ex direttore del reparto sviluppatori ed editori **Sony**, ha dichiarato tramite un tweet che l'intera situazione derivi da un problema di soldi ma queste parole, hanno suscitato una risposta immediata di **Sony** che ha richiesto la cancellazione del tweet.

[Fortnite supera i due milioni di download su Switch](#)

Tra le sorprese dell'E3 **Nintendo**, troviamo la versione **Switch** di **Fortnite**, che sembra riscuotere sin da subito un buon successo. La *fan base* di **Fortnite** ha infatti permesso al gioco di raggiungere, a un solo giorno di distanza dalla pubblicazione, due milioni di download, destinati a crescere grazie anche all'elevato numero di console **Nintendo** vendute. **Fortnite** è inoltre conosciuto per il *cross-platform*, anche se, in questa versione, sarà presente con una limitazione: non sarà possibile per i giocatori **Nintendo** sfidare i possessori di **PS4**.

Speciale E3: Just Cause 4 e Gears

Annunciato con un trailer **Just Cause 4** che arriverà il 4 dicembre 2018 e subito dopo viene presentato **Gears Pop** molto ispirato al primo **Gears of War**, oltre a **Gears 5** che arriveranno entrambi nel 2019