Kingdom Hearts III avrà i DLC

Durante questa settimana si è tenuta la **Black Friday Week**, la famosissima settimana dedicata agli sconti. Il colosso americano **Amazon** ha ovviamente partecipato e, oltre a rilasciare moltissime offerte sul suo sito, ha anche tenuto uno streaming **venerdì 23 alle 21:00 (ora italiana)** in cui ha annunciato alcuni particolari sul prossimo gioco di Tetsuya Nomura: ***Kingdom Hearts III***.
All'interno della live, avvenuta su Twitch, si è parlato di **un trailer** che verrà rilasciato durante il **Cyber Monday (lunedì 26) verso le 22:00 italiane**, **un bonus per i clienti Prime e un DLC**. Proprio così, pare che *Kingdom Hearts* avrà dei contenuti digitali scaricabili, ma ancora non si sa se questi amplieranno il mondo di gioco, aggiungendo mondi, personaggi e altro, o se includeranno, per esempio, solamente degli oggetti estetici. Alcuni fan sono rimasti colpiti negativamente dall'annuncio della presenza di DLC, avendo il terrore che questa scelta possa modificare l'approccio a un gioco che non ha mai conosciuto alcun contenuto a pagamento. Non avendo ancora delle informazioni chiare non possiamo che aspettare la serata di lunedì con lo streaming per riuscire a capirci di più.

Chicago tassa PlayStation Plus

Tutto è cominciato nel luglio 2015, quando nella città di Chicago è stata emanata una nuova legge, soprannominata dai residenti "**legge sul divertimento**". Questa, entrata in vigore poco più di tre anni fa, impone una tassa su tutti i servizi streaming online, proprio come **Netflix** o **Spotify** per i residenti di Chicago, quindi vengono tassati servizi utilizzati da milioni di utenti nel tempo libero.
Questa imposta, che equivale al 9%, ha portato molte aziende che offrono un servizio di streaming nel territorio della grande metropoli, ad aumentare il costo dei propri abbonamenti. La stessa **Netflix** ha dovuto modificare i prezzi della sua piattaforma e la medesima cosa sta accadendo anche a Sony, che dal 14 novembre, tasserà servizi come **PlayStation Plus**, **PS Now**, **PS Music** e altri, che riceveranno un incremento dei prezzi.
Molti si sono schierati contro la scelta del Dipartimento delle finanze di Chicago, persino **Apple**, che ha cercato di far valere l'***Internet Tax Freedom Act***, una legge firmata nel 1998 che vieta la tassazione di internet e dei servizi di e-commerce, ma per adesso sembra non essere cambiato nulla.
Questa tassa, non solo ha creato un malcontento generale per chi usufruisce di tali servizi, ma alla lunga potrebbe favorire la pirateria, che potrebbe portare a un consistente calo delle vendite di tali abbonamenti nel territorio di Chicago.

I servizi simili a Netflix, che permettono lo Streaming di videogiochi, stanno vivendo un periodo di crescita, soprattutto negli ultimi anni. Anche la stessa Sony ha registrato dei numeri davvero ottimi per il suo servizio di streaming videoludico, **PlayStation Now**, che ha raggiunto circa il **52%** delle entrate totali del settore, circa **143 milioni di dollari** in un solo trimestre. PlayStation Now ha superato persino il servizio streaming di **Microsoft**, **Xbox Game Pass** e quelli di **Ubisoft** ed **EA** che singolarmente ricavano poco meno di 90 milioni di dollari.
In totale la fatturazione del settore dello streaming videoludico si aggira a circa 273 milioni di dollari guadagnati durante il terzo trimestre dell'anno; molti utenti definiscono questa crescita come la sempre più netta affermazione dei servizi cloud e streaming, servizi che potrebbero essere la base delle nuove console next-gen.
La tassa imposta a Chicago **non influirà pesantemente su questi numeri**, ma sicuramente non è positivo per l'industria e per i cittadini che si ritrovano a pagare di più per usufruire di un servizio di streaming.

Square Enix in "conflitto" con Dorado Games

Mentre venivano rese note le dimissioni del creatore di ***Final Fantasy XV***, **Hajime Tabata**, cosa che ha portato alla cancellazione dei prossimi DLC, **Square Enix** continua a far parlare di sé depositando una controversia sui marchi contro **Dorado Games**, sviluppatore indipendente con sede a Malta per aver utilizzato, la parola "Conflict" nel titolo del suo gioco. Dorado Games ha recentemente tentato di registrare il marchio ***Conflict of Nations: World War 3***, un gioco di strategia online pubblicato su Steam all'inizio di quest'anno. Subito dopo, una richiesta di opposizione si è palesata da parte degli avvocati di **Square Enix**, affermando che:

> **«Esiste un evidente rischio di confusione. Il marchio del richiedente è costituito da tre parole: *Conflict of Nations*, marchio che può essere confuso con il modello della software house "Conflict + titolo secondario".»**

Tra il 2002 e il 2008, **Square Enix** ha pubblicato sei giochi sotto questo marchio, come ***Conflict: Desert Storm*** e ***Conflict: Denied Ops***.
In una lettera a Dorado Games vista da **GamesIndustry.biz**, gli avvocati di Square Enix sostengono che l'editore utilizza il marchio da ben 16 anni e ha educato i consumatori a riconoscere il modello sopracitato "Conflict + tagline".

> **«Essendo stato nell'industria dei giochi per 20 anni questo tipo di comportamento è esattamente la ragione per cui abbiamo deciso di fare le cose da soli, con sede in una nazione insulare con la propria giurisdizione.»**

Ma la risposta di Dorado Games non si è fatta attendere:

> **«È davvero ridicolo fino a che punto i colossi del mercato cerchino di schiacciare chiunque, impedendo alle piccole aziende di commercializzare in modo efficace i loro prodotti online, anche quando non vi è alcuna sovrapposizione contestuale".»**

Tuttavia, gli avvocati di Square Enix sostengono che il problema è quel "**Conflict**", che è l'elemento guida, scagionando il "**of Nations**", il che è meno importante, ma se percepito e associato dal consumatore ad un prodotto targato Square Enix, è probabile che si possa creare confusione.

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.

Deltarune: uno sviluppo difficile

Proprio il 31 ottobre, il giorno di Halloween, **Toby Fox**, il padre di ***Undertale***, ha deciso di omaggiare tutti i fan del suo gioco pubblicando una demo completamente gratuita di un progetto a

cui sta lavorando, ma ancora non completato: ***Deltarune***.
Deltarune sarà un possibile prequel del famoso *Undertale*, ma lo sviluppo sta risultando molto più pesante e difficile. Toby Fox, infatti, ha dichiarato che sta lavorando al nuovo titolo, ma per poterlo completare ha bisogno di una vera e propria squadra di sviluppatori, capaci di aiutarlo nei vari compiti. Con *Undertale*, in parte, è riuscito a fare tutto da solo, ma adesso il lavoro per *Deltarune* sarà più complicato, visto l'**aggiornamento di grafica**, **stile e meccaniche di combattimento** e soprattutto della **costruzione degli ambienti** all'interno del gioco.
Questa volta Toby Fox non vuole utilizzare **Kickstarter** per finanziare la sua nuova creazione e, visto che ancora non ha messo su una squadra per l'arduo compito, ha anche dichiarato che non sa quando possa essere completato e quando verrà pubblicato; quindi non ci rimane che attendere altri aggiornamenti sull'avanzamento del lavoro.

Red Dead Redemption 2 farà aumentare i profitti di Rockstar del 38%

Il lancio di ***Red Dead Redemption 2*** è stato un successo generale, grazie allo sviluppo che ha curato il gioco nei minimi particolari e al comparto tecnico; un titolo davvero molto atteso tanto che potrebbe far **aumentare di circa il 38% i profitti di Rockstar Games**, gli sviluppatori del titolo. A dichiararlo sarebbe stato l'analista **Gerrick Johnson** che, come riporta Bloomberg, prevede il raggiungimento di ben **538 milioni** di dollari da parte di **Take Two** Interactive l'azienda statunitense che si occupa da anni della distribuzione dei titoli Rockstar. Lo scorso anno, il colosso che ha dato vita alla saga di *GTA* ha guadagnato circa **383 milioni** di dollari solamente per le vendite di quest'ultimo e grazie a *Red Dead Redemption 2* alla fine di quest'anno potrebbe raggiungere e superare la soglia dei 538 milioni.
Gli analisti prevedono che *RDR 2* possa vendere più di **15 milioni di copie** in tutto il mondo, anche se, a causa di alcune polemiche sulle condizioni di lavoro degli sviluppatori, che dovevano lavorare per più di 100 ore settimanali per poter terminare il lavoro in tempo, il lancio non è andato come previsto, ma è stato comunque un successo.
Il CEO di **Take Two**, **Strauss Zelnick**, però, ha dichiarato che il totale del ricavato dai diritti non sarà solo merito di *Red Dead Redemption 2*, ma sarà comunque il risultato di tutte le etichette pubblicate da Rockstar in questi anni.

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.

In arrivo il betting per gli e-sport

Quanti di voi hanno mai pensato o desiderato di poter scommettere sugli e-sport? Bene sta finalmente per diventare realtà: la piattaforma di betting online **Unikrn** sarà lanciata in 20 paesi dopo che la sua licenza per le scommesse è stata approvata nell'Isola di Man questa settimana.
L'approvazione della licenza ha aperto la strada a Unikrn per portare il gioco d'azzardo negli e-sport in gran parte dell'Europa, della Corea del Sud e di altri paesi asiatici e alcuni paesi dell'America Latina.
Momentaneamente le scommesse non saranno disponibili negli Stati Uniti, perché ostacolati dalle leggi federali sul gioco d'azzardo. **Rahul Sood**, CEO di Unikrn, sostiene che il mercato statunitense, se risulterà proficuo quanto previsto, potrebbe valere circa 9 miliardi di dollari entro il 2020.

> **«C'è finalmente un operatore legittimo e regolamentato sul mercato, che ha un'offerta piuttosto completa; è enorme.»**

Ha detto all'**Associated Press**.

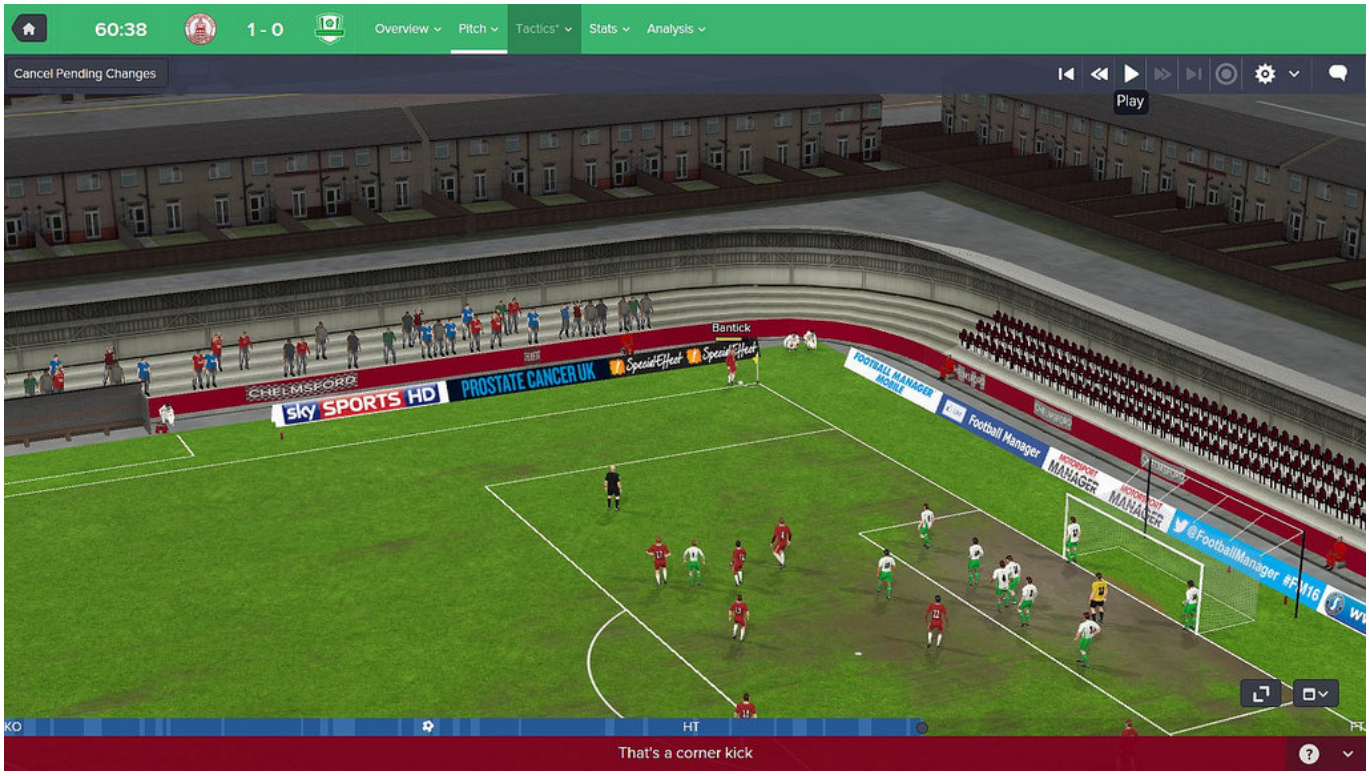
In precedenza, **Unikrn** era stato autorizzato per le scommesse in contanti sugli e-sports solo nel Regno Unito e in Australia, ma con questa nuova licenza, hanno portato il servizio a livello globale. Non solo gli utenti saranno in grado di scommettere su tornei live di e-sports come ***League of Legends*** **World Championship**, ma saranno in grado di piazzare scommesse basate sulle abilità dei partecipanti ai tornei. I giocatori possono scommettere sulle proprie abilità in giochi come ***Fortnite***, ***Hearthstone*** e ***Starcraft II***, abilità che verranno analizzate e generate collegando il loro profilo giocatore alla piattaforma **Unikrn**. Nell'aprile di quest'anno la società con sede a Seattle ha acquistato la piattaforma per i tornei di gioco **ChallengMe.gg** per facilitare la struttura di scommesse basata sulle abilità. Tuttavia, nel mese di agosto di quest'anno è stata avviata un'azione legale contro la società, in base alla quale vendeva titoli non registrati al pubblico durante la sua ICO.

L’atteso ritorno di Bully

Proprio cosi, la grande **R*** potrebbe stupirci ancora. A poco più da una settimana al rilascio di ***Red Dead Redemption 2***, si vocifera che Rockstar Games stia cercando professori di college e adolescenti per un nuovo progetto, suscitando il sospetto di una probabile uscita del sequel di ***Bully***, titolo controverso, criticato per la caratterizzazione dei personaggi, non proprio da prendere come esempio, tanto da esserne censurato il nome originale per rimpiazzarlo con ***Canis Canem Edit***. Si può notare in questo periodo come **Rockstar Games** sia molto più attiva e pronta a cavalcare l’hype che verrà sicuramente generato con ***RDR2***, tuttavia non si spegne ancora la speranza nei fan di un attesissimo trailer del prossimo episodio ***Grand Theft Auto***.

Football Manager 2019: in arrivo la nuova versione dello storico gioco manageriale

Ormai sulla cresta dell’onda da più di 10 anni, ***Football Manager*** può essere definito il simbolo dei giochi manageriali di calcio, un vero e proprio simulatore gestionale per aspiranti commissari tecnici, caratterizzato da un ricchissimo database e da numerose e realistiche funzioni. L’edizione 2019 di quello che è uno dei videogames più amati dal grande pubblico è in uscita il prossimo 2 novembre: scopriamo alcune delle novità già annunciate, ripercorrendo anche le tappe principali di una storia di incredibile successo.
Fortemente atteso dagli amanti del genere, ***Football Manager 2019***, sembra già promettere diversi interessanti ritocchi. È proprio di questi giorni, infatti, il comunicato lanciato da **Sega e Sports Interactive**, che hanno presentato alcune delle principali novità che interesseranno la nuova versione del gioco, a partire dalle numerose opzioni introdotte negli allenamenti delle squadre.
Dopo un attento studio sul campo, gli sviluppatori delle due case produttrici hanno realizzato importanti modifiche proprio sulle sessioni di **allenamento**, rese più complete e realistiche grazie a programmi del tutto simili a quelli portati avanti nel mondo reale. Non sono però solo queste le novità che gli appassionati troveranno all’interno del loro gioco preferito: anche la modalità partita vedrà *Football Manager* 2019 avvicinarsi sempre più alla realtà calcistica a 360 gradi.



A livello tattico, i manager avranno la possibilità di scegliere tra opzioni preimpostate oppure sviluppare un proprio sistema di gioco, con la massima flessibilità nelle istruzioni da impartire ai giocatori in ogni fase di gioco. Proprio come **veri allenatori in panchina**, gli utenti potranno comunicare ai calciatori in campo le variazioni tattiche in tempo reale, modificare lo schema in base all'andamento della partita e scegliere di puntare sull'attacco o chiudersi in difesa per portare a casa il risultato desiderato.

Sta proprio nella vastità di informazioni gestibili uno dei principali pregi di *Football Manager 2019*, che riesce a trasferire su un videogame in maniera quasi completa tutte le emozioni del vero sport, inclusa la tanto discussa innovazione del **VAR** (Video Assistant Referee).

Altra importante novità è l'accordo di licenza finalmente chiuso con la Bundesliga e la Bundesliga 2, che consentirà per la prima volta ai giocatori di scegliere la propria squadra tra quelle delle due principali serie del campionato tedesco, con tanto di divise originali, distintivi e tratti somatici dei calciatori.

Nel presentare i cambiamenti apportati, **Miles Jacobson**, Director di *Football Manager*, ha affermato: "Nell'ultimo anno abbiamo affrontato un importante cambiamento come studio, spostando gli uffici, migliorando le nostre pratiche lavorative e passando una grande quantità di tempo a effettuare ricerche. Il risultato di tutto questo lavoro può essere visto in *Football Manager 2019* – ha un look pulito e anche molta freschezza, non solo con le nuove funzionalità, ma anche attraverso molte altre modifiche che lo rendono un'esperienza ancora più avvincente da giocare: siamo tutti molto orgogliosi di ciò che abbiamo ottenuto con *FM19* e non vediamo l'ora di ascoltare ciò che i nostri fan hanno da dire".

Oggi *Football Manager* può essere considerato il titolo più importante nell'ambito dei **giochi manageriali**: ma come si è arrivati a tanto successo? Nato come rivale dell'altro must del genere, ossia ***Championship Manager***, uno dei videogames più amati degli anni '90, *Football Manager* ha saputo scalzare la concorrenza del suo avversario sfruttando da un lato il lento declino del gioco di casa Eidos e dall'altro l'attento lavoro di ricerca e sviluppo portato avanti negli anni dai suoi programmatori.

Se da un lato, titoli come *Pes* e *Fifa* tengono incollati i videogiocatori al monitor per l'aspetto quasi esclusivamente tecnico, fatto di colpi di classe e giocate imprevedibili, i giochi di tipo manageriale

ampliano lo spettro di situazioni vivibili coinvolgendo temi fino ad alcuni anni fa considerati poco attraenti.
La **gestione completa di un club di calcio**, dagli aspetti economici a quelli tattici, può infatti sembrare tutt'altro che coinvolgente, ma basta calarsi per pochi minuti nei panni del presidente/allenatore di turno per trasformarsi in accaniti manager alla Gaucci, pronti a cercare i talenti del futuro nelle serie minori dei paesi più improbabili e a spingere la propria squadra verso traguardi fino a quel momento impensabili.
Mentre in Italia, sin dai primi anni '90, tale modalità veniva introdotta dall'indimenticato ***PcCalcio***, fu la serie di giochi conosciuta come *Championship Manager* (*Scudetto* nel nostro Paese) a toccare l'apice all'inizio degli anni 2000. La rottura tra Sports Interactive ed Eidos nel 2004, con il successivo accordo tra i primi e la Sega, fu però l'evento che spinse i fan di *CM* a tuffarsi sulla completezza e sulla giocabilità proprio di *Football Manager*.

In pochi anni, *Football Manager* ha finito per diventare un must non solo tra i fan dei giochi manageriali ma anche tra gli stessi addetti ai lavori, che più di una volta hanno ammesso di aver attinto all'infinito **database del videogame** per scoprire i campioni del futuro. Addirittura poi, c'è chi utilizza il gioco per i propri pronostici, affidandosi ai risultati da questo elaborati per scommettere sugli eventi sportivi reali: basti pensare a quando, in un simpatico "esperimento" *FM 2018* ha suggerito la **mancata qualificazione dell'Italia** agli ultimi mondiali, azzeccando in pieno questo e altri avvenimenti della stagione in corso.
Le premesse per divertirsi, dunque, ci sono tutte: ***Football Manager 2019*** sarà disponibile sia per PC che per Mac, oltre che in versione Mobile e Touch, già dai primi giorni di novembre, mentre la versione per Nintendo Switch sarà probabilmente rilasciata a fine novembre. Ancora solo pochi giorni di attesa e potremo valutare i progressi fatti in quest'ultima edizione.