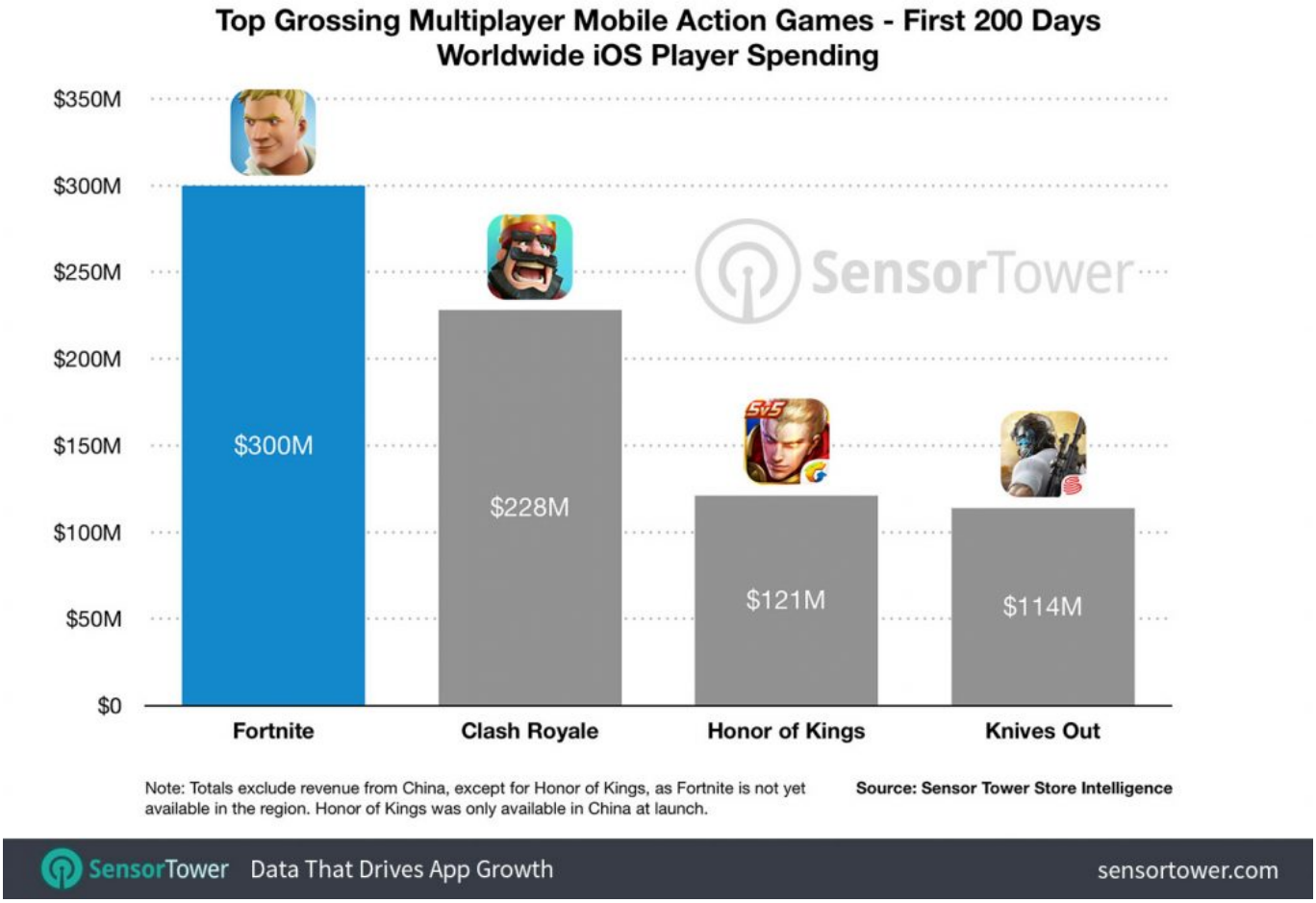
Record anche su iOS per Fortnite

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.



L'autore di The Witcher chiede 16 milioni di euro per diritti d'autore

Andrzej Sapkowski, autore della saga che ha ispirato la serie di videogiochi ***The Witcher***, ha richiesto una porzione dei guadagni alla **CD Projekt Red**, la quale ha rifiutato la richiesta.

All’interno del documento inviato dai legali dell’autore si esprime la richiesta di quest’ultimo di avere un indennizzo di 60 milioni di **zloty** polacchi (circa 16 milioni di dollari), affermando che la software house abbia superato i limiti concessi dal diritto d’autore: secondo i legali, il developer polacco avrebbe infatti acquistato solamente i diritti di una parte dell’opera, e quindi la produzione degli altri titoli potrebbe contenere materiale che non rientra nei termini dell’accordo originario.
La parte denunciante ha concluso affermando di essere a conoscenza del fatto che la richiesta non sia ordinaria, ma che è in preparazione da vario tempo e che l’autore è pronto a qualsiasi scenario.
Il rappresentante di **Sapkowski** ha affermato che è disposto a organizzare un incontro entro il 19 Ottobre, e dà un ultimatum di 14 giorni alla società.
La casa di sviluppo ha tuttavia già risposto rifiutando l’ammontare di denaro richiesto dall’autore e affermando che la compagnia ha legittimamente ed effettivamente comprato i diritti sul lavoro dello scrittore. In fine, nel documento di risposta, **CD Projekt RED** ha anche detto che ci tiene a mantenere un rapporto di amicizia con l’autore che ha concesso il materiale per la realizzazione delle opere videoludiche e, quindi, cercheranno di risolvere questa disputa “pacificamente”.
Non risulta chiara la tardiva mossa di **Sapkowski**, il quale non ha reclamato a seguito dell’uscita dei titoli successivi al primo. Quel che è probabile è che tutti i soldi guadagnati dalla saga (specie con l’ultimo capitolo, *The Witcher III*) abbiano fatto una certa gola.

Fortnite e la febbre del martedì sera

Epic Games sembra aver fatto di nuovo centro con ***Fortnite: Battle Royale***, free to play che si arricchisce con una nuova modalità a tempo limitato, **Domina la Discoteca**, prevista per oggi. I giocatori dovranno combattere per conquistare le piste da ballo sparse sull’isola per ballare al loro interno, usando le miriadi di balletti ed emote, al fine di guadagnare punti. Un’ottima occasione per sfoggiare i balletti e le skin a tema **Dance Floor** acquistati nello store online.

Più di mille licenziamenti nel settore videoludico nell’ultimo anno

Gli ultimi 12 mesi sono stati segnati da diverse chiusure nel settore dell’industria videoludica, con più di 1000 sviluppatori che hanno perso il proprio lavoro.
Dopo la quasi chiusura di **Telltale Games**, PC Gamer ha stilato una lista degli studi che sono stati costretti a chiudere da Settembre 2017, includendo (se noto) il numero di persone rimaste disoccupate.

- **Telltale**, anche se non ha chiuso definitivamente, è rimasta con un team di sole 25 persone, che stanno lavorando per ultimare il loro ultimo progetto; ma dopo il licenziamento di almeno 250 persone, la compagnia non è altro che uno spettro di quello che era in passato.
- A Ottobre, Electronic Arts ha deciso di chiudere **Visceral Games**, gli sviluppatori di ***Dead Space***, con almeno 80 licenziamenti.

- **Motiga**, gli sviluppatori del **MOBA *Gigantic***, sono stati costretti a licenziare circa 70 persone a Novembre, rimanendo con un team di poche persone che mantengono in vita il gioco, anche se a Febbraio ne hanno annunciato la chiusura.
- **CCP,** lo studio di ***EVE Online***, ha annunciato di aver abbandonato il mercato **VR**, chiudendo lo sede di Atlanta e riducendo lo studio di Shanghai con circa 100 licenziamenti.
- **Gazillion Entertainment**, lo studio dietro a ***Marvel Heroes***, è stato costretto a chiudere a Novembre a causa della fine della partnership con **Marvel**, lasciando disoccupate circa 200 persone.
- **The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency,** lo studio di **David Jaffe** che ha sviluppato **Drawn to Death**, ha chiuso a Febbraio, licenziando lo staff.
- **Boss Key Productions**, , lo studio di **Cliff Bleszinski**, ha chiuso a Maggio, meno di un anno dopo il debutto del loro titolo ***LawBreakers***. Lo studio aveva circa 60 dipendenti.
- **Wargaming**, conosciuto prima come **Gas Powered Games**, ha chiuso lo studio di Seattle a Maggio, licenziando circa 150 persone.
- **Carbine Studios**, sviluppatori di ***WildStar***, hanno chiuso dopo più di un decennio, annunciando che il loro MMO andrà offline da Novembre.
- Infine la chiusura dei creatori di ***Dead Rising***, **Capcom Vancouver**; lo studio aveva 158 impiegati.

Le chiusure e i licenziamenti sono una triste realtà dell'industria videoludica, specialmente in questi ultimi 12 mesi. Fortunatamente, l'industria spesso corre in aiuto agli ex dipendenti di compagnie che hanno dovuto chiudere, come recentemente dimostrato dall'hashtag **#TelltaleJobs** che circola sui social media.

Telltale potrebbe riuscire a terminare The Walking Dead

Telltale, ha rimosso ***The Walking Dead: The Final Season*** dai negozi per dare priorità all'esplorazione di altre strade e riuscire a finire i due episodi rimanenti in seguito al licenziamento di almeno 250 dipendenti. Un rappresentante ha confermato che i **Season Pass** sono stati deliberatamente rimossi dallo sviluppatore:

> **«Al momento stiamo ancora lavorando per trovare un modo per distribuire la produzione degli Episodi 3 e 4 in modo che la stagione possa essere completata. Il risultato di tali sforzi determinerà quando e come *The Final Season* ritornerà nei negozi. Speriamo di avere una conferma prima della fine della settimana. Per ora, ci scusiamo per qualsiasi inconveniente.»**

Il futuro della serie è stato messo in discussione lo scorso fine settimana dopo che Telltale ha licenziato la maggior parte del suo staff a causa di un round finanziario fallito. Successivamente, i dipendenti hanno intentato una causa legale contro la società accusandola di aver violato una legge statale e federale non notificando in anticipo i licenziamenti e non fornendo alcuna indennità o benefit oltre all'ultimo stipendio mensile percepito.

Sony dice sì al cross-platform su Fortnite

Negli ultimi mesi, Sony, è stata al centro di numerose polemiche sulla decisione di non fornire un servizio di **cross-platform** per giochi come *Minecraft*, *Rocket Legue* e il più famoso *Fortnite*, per i giocatori PS4. Oggi, la stessa **Sony**, **ha deciso di permettere a tutti i possessori di PlayStation 4 di giocare insieme agli utenti PC, Mac, Switch, Xbox One, iOS e Android a *Fortnite***, proprio a partire da oggi, grazie a una open beta che permetterà a Sony di valutare il da farsi per eventuali altri titoli che si avvarranno del cross-platform.
Sicuramente una notizia che aspettavano in molti e che permetterà la creazione di una community ancora più vasta.

> Fortnite cross-platform play starts today in open beta. Full details: https://t.co/fyPmx4iB4O pic.twitter.com/wdY3GnT4u1
>
> — PlayStation (@PlayStation) September 26, 2018

Telltale Games: enormi disagi per gli ex dipendenti

L'organizzazione sindacale **Game Workers Unite** si è recentemente pronunciata sul discusso taglio al personale di **Telltale Games**, definendo il caso come un "problema endemico del settore".
Infatti l'associazione, all'interno del proprio sito web, ha fortemente criticato l'azione della software house che comportato il licenziamento di **225 dipendenti su 250 totali** senza preavviso, lasciandoli sprovvisti di un lavoro, di una copertura sanitaria e perfino del loro ultimo stipendio, con conseguenti situazioni di incapacità di mantenere il proprio tenore di vita, non poco gravoso, in ragione dell'area di residenza.
Alcuni di loro hanno già trovato un'alternativa, ma altri, più sfortunati, si ritrovano in condizioni pessime, dettate dall'orribile gestione della liquidazione. A oggi abbiamo molte testimonianze di ex-dipendenti che condividono dettagli degli effetti collaterali portati dai licenziamenti della defunta casa di sviluppo. Su **Twitter**, possiamo trovare i messaggi del Character artist **Brandon Ceben** e della Narrative designer **Emily Grace**, con il primo che ha parlato degli straordinari non pagati durante il fine settimana e la notte, e la seconda che ha sottolineato i problemi riguardanti molti colleghi a causa dei licenziamenti.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGEtbGFuZyUzR
CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRVJlJTN
BJTIwSSUyMGdvdCUyMGxhaWQlMjBvZmYlMjBhdCUyMFRlbGx0YWxlJTNDYnIlM0UlM0NiciUzRU5
vbmUlMjBvZiUyMG15JTIwc2xlZXBsZXNzJTIwbmlnaHRzJTIwb3IlMjBsb25nJTIwaG91cnMlMjBvbiUy
MHdlZWtlbmRzJTIwdHJ5aW5nJTIwdG8lMjBzaGlwJTIwYSUyMGdhbWUlMjBvbiUyMHRpbWUlMjBnb
3QlMjBtZSUyMHNldmVyYW5jZSUyMHRvZGF5LiUyMERvbiVFMiU4MCU5OXQlMjB3b3JrJTIwb3Zlc
nRpbWUlMjB1bmxlc3MlMjB5b3UlRTIlODAlOTlyZSUyMHBhaWQlMjBmb3IlMjBpdCUyQyUyMHklRT
IlODAlOTlhbGwuJTIwUHJvdGVjdCUyMHlvdXIlMjBoZWFsdGguJTIwQ29tcGFuaWVzJTIwZG9uJUUyJT
gwJTk5dCUyMGNhcmUlMjBhYm91dCUyMHlvdS4lM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjBCcmFuZ
G9uJTIwQ2ViZW5rYSUyMCUyOCU0MEJpbmt5c2F1ciUyOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0c
HMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRkJpbmt5c2F1ciUyRnN0YXR1cyUyRjEwNDMyNjM3Nzc0N
zc1MTczMTIlM0ZyZWZfc3JjJTNEdHdzcmMlMjU1RXRmdyUyMiUzRTIxJTIwc2V0dGVtYnJlJTIwMjAx
OCUzQyUyRmElM0UlM0MlMkZibG9ja3F1b3RlJTNFJTBBJTNDc2NyaXB0JTIwYXN5bmMlMjBzcmMl
M0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnBsYXRmb3JtLnR3aXR0ZXIuY29tJTJGd2lkZ2V0cy5qcyUyMiUyMG
NoYXJzZXQlM0QlMjJ1dGYtOCUyMiUzRSUzQyUyRnNjcmlwdCUzRSUwQQ==

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGEtbGFuZyUzR
CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRVRvJTI
wY2xhcmlmeSUyMHNvbWUlMjBxdWVzdGlvbnMlMjBwZW9wbGUlMjBoYXZlJTIwYmVlbiUyMGFza2l
uZyUyMCUyOGFuZCUyMGtlZXAlMjBpbiUyMG1pbmQlMjBJJTIwYW0lMjBOT1QlMjBhJTIwY29tcGFu
eSUyMHJlcCUyOSUzQ2JyJTNFLSUyMEFyb3VuZCUyMDI1MCUyMHBlb3BsZSUyMGFyZSUyMGpvY
mxlc3MlMkMlMjBub3QlMjAyMjUlM0NiciUzRS0lMjBXZSUyMGRpZCUyMG5vdCUyMGdldCUyMGFu
eSUyMGtpbmQlMjBvZiUyMHNldmVyYW5jZSUzQ2JyJTNFLSUyME91ciUyMGhlYWx0aGNhcmUlMjB
vbmx5JTIwbGFzdHMlMjBmb3IlMjBvbmUlMjBtb3JlJTIwd2VlayUzQ2JyJTNFLSUyME1hbnklMjBm
ZXIlMjBlbXBsb3llZXMlMjB3ZXJlJTIwY29udHJhY3QlMjAlMjZhbXAlM0IlMjBjYW4lMjYlMjMzOSUzQn
QlMjBnZXQlMjB1bmVtcGxveW1lbnQlM0MlMkZwJTNFJTI2bWRhc2glM0IlMjBFbWlseSUyMEdyYWN
lJTIwQnVjayUyMHBseiUyMGhpcmUlMjBUVEclMjBkZXZzJTIxJTIwJTI4JTQwZW1pbHlidWNrc2hvdCU
yOSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGVyLmNvbSUyRmVtaWx5Yn
Vja3Nob3QlMkZzdGF0dXMlMkYxMDQzMzIxOTI3Mjk5ODEzMzc3JTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTI
1NUV0ZnclMjIlM0UyMiUyMHNldHRlbWJyZSUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTJGYmxvY2txdW9
0ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9
ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0U1M0
MlMkZzY3JpcHQlM0UlMEE=

Alla luce di quanto riportato, la situazione è molto grave, visto che più di 250 impiegati hanno perso la loro fonte di guadagno. Quel che è più strano è che la società ha continuato ad assumere nuovi impiegati fino a pochi giorni prima l'ondata di licenziamenti. Come già detto in precedenza, molti dei lavoratori vivevano vicino alla sede della software house che si trova nella **Bay Area, in California**, e il costo della vita in quel posto è molto alto. Inoltre, **Emily Grace**, ha aggiunto che molti dei suoi colleghi pagavano l'affitto mese per mese, aspettando il proprio stipendio per farlo e, quindi, molti di loro si troveranno a dover cercare delle soluzioni per poter pagare il canone alla fine del mese corrente.

La **Game Workers Unite**, di fronte a una simile situazione, ha definito i dirigenti di **Telltale** "incapaci" e "sfruttatori", vista la condizione di sfruttamento a cui i lavoratori sono stati sottoposti negli ultimi mesi di lavoro.

Sfortunatamente questo non è il primo caso di sfruttamento sul lavoro, è anzi un'usanza tristemente diffusa nel settore videoludico, e rischia di continuare a essere così finché non saranno presi provvedimenti. Negli ultimi mesi abbiamo assistito alla caduta di almeno tre sviluppatori di rilievo: che certe cattive gestioni abbiano bisogno forse di una stretta e controlli da parte dello Stato?

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 Switch Online: un nuovo supporto per le chat vocali

Nato come un helper per alcuni titoli come ***Splatoon 2***, **Nintendo Switch Online** ha da poco ricevuto un aggiornamento, aggiungendo un supporto per chat vocale per ***Mario Tennis Aces***, ***Arms***, ***Mario Kart 8 Deluxe*** e la raccolta di giochi **NES** forniti con il servizio di abbonamento a pagamento. Per questi titoli la chat vocale è supportata non solo tra amici, ma anche in lobby come la free-play di *Mario Tennis* e le gare globali di *Mario Kart 8*, le cui lobby saranno popolate da estranei con cui giocare.

Slitta l'uscita del Sega Mega Drive Mini

Mentre **Sony** ha annunciato nelle scorse ore l'uscita di **PlayStation Classic** (che uscirà il 3 dicembre 2018), **Sega** ha al contempo reso noto il ritardo del lancio del **Mega Drive Mini** al 2019.
Sega aveva dichiarato ad aprile che il rilascio della mini console sarebbe avvenuto entro la fine del 2018.
La ragione di tale ritardo è da attribuire principalmente alla richiesta in territori al di fuori del Giappone e su ulteriori lavori di design dell'hardware e sul software, che hanno richiesto l'ingrandimento del team di sviluppo con nuovi talenti esperti nello sviluppo.