Ecco il primo trailer di Code Vein

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di ***Code Vein***, il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay,** che pare da subito simile a quello di un ***Soul***.

Code Vein, **action RPG** in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'**E3** di quest'anno.

Il videogioco re dell'audience in streaming

In base a delle ricerche condotte dal team di **SuperData**, (specializzato nella raccolta di dati statistici sui videogiochi), circa **665 milioni** di persone in tutto il mondo, guardano clip di videogiochi su diverse piattaforme specializzate. Numeri da far girare la testa, se si considera che la stessa agenzia di ricerca afferma che la quantità di spettatori è in costante crescita, e che entro il

2021 dovrebbe avere un incremento del **21%**.
Secondo lo stesso rapporto infatti, canali come **HBO**, **Netflix**, **ESPN** o **Hulu**, non riuscirebbero a raggiungere il numero degli spettatori dei video di gioco, neanche sommando i loro dati di audience.
Giusto per sottolineare quanto scritto prima, solo nel mese di febbraio, sono state guardate **100 milioni** di ore di gameplay di ***League of Legend*** (***LoL***) e **40 milioni** di ore per ***Counter Strike: Global Offensive*** (***CS:GO***) sui canali di **Twitch**.

Benvenuti nel futuro.

Streaming a pagamento su Twitch in Germania

In Germania bisognerà pagare per far streaming su **Twitch**. No, il noto sito di streaming non è diventato a pagamento in terra teutonica: il **Landesmedienanstalt**, l' autorità di controllo per radio, tv e media, ha deliberato che gli streamer dovranno acquistare una licenza per poter condividere i loro video sulla piattaforma più popolare in campo videoludico, essendo questa stata catalogata nella stessa categoria dei broadcaster televisivi e radiofonici. La **Rundfunklizenz** (la licenza di **broadcasting** in questione) non costa di certo una bazzecola, aggirandosi attorno a una cifra compresa tra i **1000** e i **10.000** euro, ma sarà necessaria per non essere considerati dei "pirati dell'etere" dalla legge tedesca, rischiando salate multe e in certi casi anche l'arresto. La legge parrebbe essere temporanea ma, in attesa di una soluzione definitiva, fra l'altro dall'esito ancora ignoto, alcuni noti **streamer** tedeschi si stanno già attrezzando richiedendo ai propri fan fondi sui siti di **crowdfunding**. Certo il problema resta per gli streamer più piccoli. La Germania non pare essere la sola nazione ad aver varato una legge simile: anche in Cina è già così da un po'.

La situazione tutt'altro che piacevole scaturirebbe dal fatto che le leggi in materia sono abbastanza retrodatate, e che ancora non sia stato disciplinato questo aspetto dei media online e la stessa Landesmedienanstalt ha annunciato di star lavorando a una legge che regoli la materia in maniera razionale.