Don-Ay: quando il divertimento si unisce alla beneficenza

Sappiamo che i **videogame** non sono estranei a eventi caritativi: innumerevoli publisher mettono a disposizione i loro titoli in un **bundle** che sarà devoluto in beneficenza, o promozioni, come il "**One Special Day**", che puntano a raccogliere più fondi possibili in uno specifico giorno, da devolvere in beneficenza. **Affinity Project**, studio **italiano** che sta lavorando attualmente a ***Don-ay*** , punta a cambiare il concetto di **Fundraising** (raccolta fondi), cercando di mettere in primo piano eventi caritativi ogni singolo giorno, proprio grazie al loro titolo, da considerare come il primo "**Donation Game**" al mondo.

Don-Ay, che sarà rilasciato intorno alla **primavera di quest'anno**, è un gioco innovativo che unisce il concetto di ***endless run*** e ***Tamagotchi***. Una percentuale di tutti gli acquisti **in-game** e ogni **run** completata generano una donazione grazie all'intervento di pubblicità **in-app.**
Il progetto si è sviluppato unendo i due interessi principali di **Diego Ricchiuti** (game designer), del **CEO Ivan Paris** e del **MD Roberto Ressi:** l'amore per gli **animali** e per i **videogame**.

Le parole di **Ricchiuti** per GamesIndustry.biz:

> **«Per noi /è davvero eccitante sviluppare videogiochi attraverso i quali puoi divertirti e fare del bene, in questo caso per gli animali.»**

Affinity Project si vuole assicurare che le **donazioni non diventino un obbligo**, dato che il progetto punta a incoraggiare le azioni caritative da parte dei giocatori. Inoltre ricordiamo che tutte gli acquisti **in-app** sono opzionali, dunque anch'esse non obbligatorie. **Ricchiuti** tiene a specificare che il gioco non è un **pay-to-win**, dato che tutti gli oggetti possono essere ottenuti gratuitamente con il passare del tempo.
Le pubblicità **in-app** non sono troppo invadenti a tal punto da disturbare il giocatore durante la propria **run**. Sono presenti pubblicità che possono essere avviate volontariamente per ottenere monete di gioco, oggetti e potenziamenti, e le pubblicità non-volontarie (quindi non "skippabili"), per assicurarsi che una piccola donazione possa essere comunque generata:

> **«Questo è davvero importante perché vogliamo esser sicuri che tutti i giocatori possano donare senza spendere i loro soldi. I giocatori saranno ringraziati per la loro pazienza e le donazioni passive saranno comunque devolute in beneficenza. Inoltre il feedback dei giocatori è fondamentale perché crea un senso di appartenenza tra i giocatori e la causa.»**

La speranza è che ***Don-Ay*** diventi la passione di ogni giocatore mobile, incoraggiando donazioni anche da parte di chi non ha abitudine di acquisti in-app.
Di sicuro la partecipazione costante a questi eventi sono più efficaci di una grande singola donazione e noi di **GameCompass** contiamo che **Affinity Project** possa cambiare le carte in tavola.

HumbleBundle ha raggiunto 100 milioni di dollari di donazioni

Per chi non lo sapesse, **Humble Bundle** è una compagnia che mette a disposizione l'acquisto di "**bundle**" di giochi per diverse piattaforme (Ps4/Xbox/PC) con sconti decisamente convenienti a partire da 1$ e una parte di queste vendite viene donata in beneficenza. L'azienda ha recentemente annunciato che dal momento in cui la compagnia ha preso piede su internet, ovvero il 2010, a oggi sono stati raggiunti più di 100 milioni di dollari donati in beneficenza.
I fondi hanno supportato migliaia di cause in tutto il mondo, come ad esempio il supporto per calamità naturali e la distribuzione di acqua e cibo dove è necessario.

«Grazie, clienti di Humble Bundle per il vostro generoso contributo. Oggi la nostra community ha avuto un enorme impatto positivo nel mondo.»
È quello che ha dichiarato il co-fondatore **John Graham** nel seguente video, ringraziando tutti i clienti che hanno dato il loro contributo.

> The Humble community has now raised over $100,000,000 for charity! ? See how you've made a positive impact on the world: pic.twitter.com/f8Xs89tbwn
>
> — Humble Bundle (@humble) September 15, 2017