

# Loot Box nei videogiochi come gioco d'azzardo?

**Daniel Zeichner**, parlamentare del lavoro per il collegio elettorale di Cambridge, ha recentemente presentato due domande a **Karen Bradley**, il **Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport** riguardanti l'argomento sempre più scottante delle **Loot Box** nei videogiochi e se esse possano costituire una forma di gioco d'azzardo.

All'inizio della scorsa settimana, l'**ESRB** (Entertainment Software Rating Board) ha risposto ufficialmente che le Loot Box non sono considerate gioco d'azzardo in quanto i clienti hanno la garanzia di ottenere sempre qualcosa anche quando non è quello che desiderano. In seguito **WCCFTECH** ha contattato **PEGI** (Pan-European Game Information), il cui direttore operativo **Dirk Bosmans** ha dichiarato di non essere in grado di decidere quali elementi possono costituire il gioco d'azzardo.

I governi e le commissioni nazionali devono essere coinvolti in primo luogo, pertanto ciò potrebbe rappresentare un bel passo avanti nella giusta direzione.

La prima domanda posta da **Zeichner** recita:

«Chiedo al Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport quale valutazione ha fatto il governo sull'efficacia delle protezioni aumentate sull'isola di Man contro i giochi d'azzardo illegali, il gioco d'azzardo in casa e le Loot Box e quali discussioni ha avuto con i colleghi del Gabinetto sull'adozione di tali protezioni nel Regno Unito.»

La seconda domanda:

«Chiedo al Segretario di Stato per Digitale, Cultura, Media e Sport, quali soluzioni intende adottare per proteggere gli adulti e i bambini vulnerabili da giochi d'azzardo illegali, gioco d'azzardo in casa e le Loot Box all'interno di giochi per computer.»

E' passata poco più di una settimana, quindi dovremo aspettare ancora un po' prima che una risposta dal Segretario di Stato del Regno Unito **Karen Bradley** venga pubblicata. Nel frattempo, l'utente Reddit **Artfunkel** ha fornito contesto aggiuntivo sulle domande di Zeichner. Pare che abbia invitato il parlamentare a cercare la valutazione del governo su questa questione dopo una riunione che ha avuto luogo "poche settimane fa", quando le ultime notizie sollevate da *Forza Motorsport 7*, *La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra* e *Star Wars: Battlefront II* non erano così importanti. Naturalmente non c'è garanzia che il governo britannico ritenga necessario adottare qualsiasi misura.

È stata infine presentata una petizione separata al Parlamento che ha recentemente raccolto più di diecimila firme (tutte le petizioni che ricevono più di 10.000 firme ricevono una risposta del governo). Se la petizione raggiungerà centomila firme, sarà presa in considerazione per il dibattito in Parlamento.

---

## [Moon Studios mostra miglorie nei tool di sviluppo di Ori and the Will of the Wisps](#)

*Ori and the Will of the Wisps*, titolo annunciato per **Xbox One** e **PC** durante la conferenza **Microsoft** allo scorso **E3** non ha ancora una data di rilascio, ma i produttori tengono a far sapere ai fan che lo sviluppo è tutt'altro che accantonato. **Moon Studios** ha infatti pubblicato un video su YouTube (visibile in basso) dove viene mostrato cosa c'è dietro la creazione del trailer di gioco, degli incontri coi vari personaggi e delle battaglie contro i boss.

Una mossa decisamente interessante, capace di attirare sia l'attenzione dei fan che aspettano con trepidazione una data di uscita che quella di tutti coloro che operano nel campo - o sono comunque appassionati - del game development, essendo spiegato nel video che il programma usato **offre la più completa interattività** e che quindi permette agli sviluppatori di lavorare in modo efficiente, ma soprattutto veloce; alcuni esempi dimostrano infatti come sia semplice modificare varie caratteristiche mentre le scene di gioco sono in corso.

Sembra inoltre che la produzione di questo titolo abbia fatto entrare alla Moon Studios un nuovo dipendente di nome **Milton Guasti**. Precedentemente alle prese con un fan remake di *Metroid 2*, lo scorso agosto il ragazzo si è unito al team per dedicarsi al level design di *Ori and the Will of the Wisps*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzRuVmNSVHpZNjQlMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0U1M0MlMkZpZnJhbWU1M0U=

---

## [The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc](#)

*The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di *The Legend Of Zelda* su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsbG80bFUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U  
=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

---

## [In arrivo il Sega Shop](#)

Sega ha annunciato che aprirà presto il **Sega Shop**, un negozio online in cui i fan saranno in grado di reperire merchandising della nota casa nipponica.

Non sono ancora noti gli articoli che saranno in vendita ma ovviamente si potranno trovare oggetti legati alla serie di **Sonic the Hedgehog** così come un certo numero di articoli retrò, come **Streets of Rage** e **Altered Beast**.

Ragionevolmente, il negozio potrebbe anche offrire un'opportunità per i giocatori di acquistare titoli direttamente dalla società, incluse release per PC come quelli della serie **Warhammer**, nonché giochi come **Sonic Mania** e **Sonic Forces**, con prezzi presumibilmente convenienti.

Per il momento è presente un [form di registrazione](#) sullo store online, dove è possibile inserire il proprio indirizzo email per avere maggiori informazioni ed avere la notifica all'apertura, che avverrà prestissimo, ovvero il **17 ottobre 2017**.

---

## [Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale](#)

Le vendite delle copie fisiche di **Destiny 2** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di **Destiny 2** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che **Destiny 2** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. L'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di **Destiny 2** è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e

non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di **Destiny** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

---

## [Humble Bundle viene assorbita da IGN](#)

Secondo l'articolo riportato da [Gamasutra](#), **IGN**, il più grande sito di giochi e intrattenimento ha acquistato **Humble Bundle**, il noto store online che promuoveva anche azioni benefiche. **Humble Bundle** vende blocchi di giochi, libri, fumetti e altra merce digitale adottando il metodo "**pay-what-you-want**" ossia "paga quanto vuoi". Una porzione del ricavato dalla vendita viene devoluto in beneficenza. Normalmente i bundle sono creati seguendo un tema comune, come per esempio gli "indie games", oppure raggruppando quelli di un genere specifico.

Il sito vanta oltre **10 milioni di acquirenti** e ha devoluto in beneficenza **oltre 106 milioni di dollari** a diverse associazioni come "**American Red Cross**" e "**Make-A-Wish**". Oltretutto **Humble Bundle** ha anche pubblicato dei giochi, come il recente **A Hat in Time**. **HB** continuerà a funzionare in maniera indipendente da **IGN** e non subirà importanti cambiamenti di personale dal momento dell'acquisto.

**Jeff Rosen**, amministratore delegato e co-fondatore, in un comunicato stampa ha affermato:

**"Noi abbiamo scelto IGN perché loro riescono realmente a comprendere la nostra visione, condividono le nostre passioni per i giochi e credono nella nostra missione per promuovere fantastici contenuti digitali e al contempo fare beneficenza. Io non riesco a pensare a miglior partner di IGN per aiutare Humble Bundle a continuare la propria ricerca."**

Questo cambiamento potrebbe avere delle ripercussioni economiche sui prezzi dei prodotti digitali in vendita su **Humble Bundle**? Forse è ancora presto per dire in che misura **IGN** cambierà le politiche di mercato di **HB**.

---

## [L'Open Beta di GranTurismo Sport giocata da oltre 1 milione di persone](#)

**GranTurismo Sport** verrà rilasciato il 18 ottobre 2017 in tutto il mondo e nell'attesa i giocatori hanno avuto l'occasione di provare il gioco grazie all'**Open Beta**, rilasciata da **Poliphony Digital** e che sarà disponibile fino a oggi.

Il producer **Kazunori Yamauchi** ha twittato stupito dei risultati ottenuti dall'**Open Beta**, che è

stata giocata da oltre 1 milione di appassionati.

I was surprised to see over 1 million players off the bat in the Open Beta. [#GTsport](#)

— 山内 一典 (@Kaz\_Yamauchi) [October 12, 2017](#)

---

## [Intel si evolve con il nuovo chip da 17 qubit](#)

L'intenso lavoro sul calcolo quantistico da parte di **Intel** ha prodotto un nuovo chip da 17 qubit, l'azienda non ha perso tempo a consegnarlo al proprio partner, **QuTech**, società che si occupa di ricerca e sviluppo nel campo della tecnologia quantistica con sede nei Paesi Bassi. Ricordiamo che il qubit non è altro che la contrazione di quantum bit, termine coniato da **Benjamin Schumacher** per indicare il bit quantistico ovvero l'unità di informazione quantistica. Con il nuovo chip Intel non fa un importante passo avanti se si parla di puro potere di calcolo o applicazioni (che sono ancora agli inizi), ma al contrario, lo è perchè il suo sviluppo ha reso possibile la creazione di un sistema di produzione dando la possibilità a **Intel** di ricevere ordinazioni e consegnare un prodotto invece di vantare l'esistenza in qualche laboratorio di fisica sperimentale situato da qualche parte nel pianeta.

Nonostante ciò, 17 non è certo numero magico nel mondo quantico, né questo chip ha qualità speciali che altri sistemi quantistici non hanno. **Intel** è solo felice che la sua storia e la sua innegabile esperienza nella progettazione e nella fabbricazione di chip, stia ripagando con una nuova fase di calcolo.

Qua sotto una breve intervista al direttore dell'hardware quantistico **Intel**, **Jim Clarke**, a proposito del nuovo sistema.

«Ci stiamo affidando alla nostra esperienza in ingegneria. Stiamo lavorando su tutte le parti di calcolo: il chip, il controllo elettronico, l'architettura del sistema, l'algoritmo».

«La nostra infrastruttura ci permette di adattare i materiali e packaging», ha dichiarato **Clarke**. «Se pensi a un materiale che potrebbe essere utile per un chip qubit, **Intel** probabilmente ha già un processo maturo per quel materiale o almeno sta già sperimentando con esso».

Questo non è affatto facile se si pensa che il campo di calcolo in cui stanno tentando di entrare è in gran parte teorico. Ecco perché i partner come **QuTech**, un istituto di ricerca sotto **TU Delft**, sono essenziali. **Intel** non è a corto di grossi cervelli, ma un impianto dedicato che fornisce un'alta

specializzazione in merito è probabilmente più indicata per questo tipo di lavoro.

La loro relazione si basa sulla costruzione del chip da parte di **Intel** e lo sviluppo con gli ultimi algoritmi, modelli e strumenti da parte di **QuTech**. Gli esperimenti sono andati avanti senza sosta, spesso concludendo con fallimenti per ricominciare il processo mesi dopo.

I risultati finora permettono a **Intel** di vantarsi di un chip che, grazie alla produzione e al lavoro di **QuTech**, si è notevolmente migliorato nell'affidabilità e nelle prestazioni negli ultimi due anni, mentre l'architettura, le infrastrutture di sistema (come interconnessioni e metodi di test) e così via si sono evolute parallelamente.

Naturalmente, questi incredibili computer quantistici ancora non fanno nulla di eccezionale ricordando inoltre che devono operare a circa 20 millesimi di gradi sopra lo zero assoluto.

Si scopre tra l'altro che si può impacchettare un sistema di calcolo quantico multi-qubit, raffreddato al livello millikelvin, in un contenitore dalla dimensione di un tamburo di petrolio.

C'è molto da fare nel mondo del calcolo quantico ma ciò non risulta un reale problema per le aziende come Intel; i miliardi di dollari stanziati in infrastrutture apposite, servono eccellentemente come garanzia.

---

## [Il creatore di South Park parla di un possibile FPS dedicato al franchise](#)

*South Park* non ha una grande storia nel mondo dei videogames. La serie animata esplose veramente in ambito gaming con ***South Park: Il Bastone della verità***, e con ***South Park: Scontri di-retti*** in uscita proprio la prossima settimana. In una recente intervista con IGN, il co-creatore della serie **Matt Stone** si è espresso sul fatto che il genere RPG fosse quello che si adattava meglio per *South Park*.

«Amo il modo in cui abbiamo creato *Scontri di-retti* e *Il Bastone della verità*, dove tutto il concetto dietro questi giochi è mostrato dal gioco stesso. Gli RPG si adattano benissimo alla scrittura. E' la miglior scelta possibile, per la serie.»

Ciò non significa, però, che i giochi riguardanti *South Park* saranno sempre degli RPG. A quanto pare, Stone ha un altro genere in mente.

«Vorrei davvero creare un First-Person Shooter. Non sto scherzando. Qualcosa come un gioco in prima persona, utilizzando un sistema 3D che ti permetta di vedere i personaggi. Una parte di me amerebbe andare in giro per South Park. Io sono una specie di videogiocatore che ama i giochi in prima persona. Semplicemente, mi piace.»

La serie, però, ha avuto un precedente. Nel 1998, è stato rilasciato il primo gioco dedicato al franchise, ed era un FPS. Terribile. Magari chi ai tempi ha avuto modo di giocarlo su Nintendo 64 o Playstation potrà sentirne la nostalgia, ma non si può certo dire che abbia lasciato un ricordo nel tempo.

Fantasticando un po', un FPS di oggi non avrebbe nulla a che vedere con quello del passato. Il gioco sarebbe supervisionato direttamente da **Matt Stone** e **Trey Parker**, quindi aspettiamo con ansia nuove notizie.

---

## [Novità su Etrian Odyssey V e video unboxing della Launch Edition](#)

**Atlus USA** ha caricato un video unboxing della **Launch Edition** di *Etrian Odyssey V: Beyond the Myth*, e con esso ha annunciato i giorni in cui i giocatori potranno comprare i contenuti scaricabili del gioco.

**La Launch Edition verrà distribuita solo in America, e conterrà:**

- Un Artbook di 24 pagine.
- Un CD contenente 6 tracce del gioco.
- Una scatola speciale.

Chi prenoterà o comprerà il titolo al lancio in Europa invece riceverà il gioco e l'Artbook.

**Un tema gratuito per il 3DS:**

I possessori del gioco potranno scaricare un tema gratuito di Etrian Odyssey V.

Il tema è già disponibile in America, mentre in Europa uscirà al lancio del titolo.



**Ecco il calendario d'uscita dei DLC:**

### **17 Ottobre (Data di lancio del gioco):**

- **New Explorers 1 (\$1.99):** Uniforme scolastica maschile;
- **New Explorers 2 (\$1.99):** Uniforme scolastica femminile;
- **New Explorers 3 (\$1.99):** Maglione femminile.

### **24 Ottobre:**

- **New Explorers 4 (\$1.99):** Etrian Odyssey 1 Protettore;
- **New Explorers 5 (\$1.99):** Etrian Odyssey 1 Medico;
- **Wizardly Experience Quest (\$1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che triplica l'esperienza ottenuta;
- **Wizardly Fortune Quest (\$1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che aumenta del 100% la possibilità di ottenere oggetti dai nemici.

### **31 Ottobre:**

- **New Explorers 6 (\$1.99):** Etrian Odyssey 2 Artigliere;
- **FM Synth Arranged Sounds (\$4.99):** Aggiunge una nuova funzione che permette di cambiare la musica del gioco dal menù.

Qui sotto il video dell'unboxing: