

[Microsoft risponde ai rivenditori indipendenti riguardo Game Pass](#)

Microsoft ha finalmente risposto ai [rivenditori indipendenti a seguito delle lamentele](#) per l'annuncio riguardante la novità più importante di **Xbox Game Pass**, ovvero, l'inclusione al lancio delle proprie esclusive.

Alcuni rivenditori infatti, sono rimasti molto delusi dall'annuncio, considerato come una mossa atta a colpire negativamente il mercato *retail*. Si è arrivati anche a situazioni estreme: ad esempio, un rivenditore ha dichiarato di non voler vendere più console **Xbox**.

La risposta del colosso di Redmond è arrivata attraverso un portavoce intervistato da [Games Industry](#), comunicando che il piano è quello di offrire ai rivenditori modi efficienti per promuovere **Game Pass**. Inoltre, **Microsoft** è piacevolmente sorpresa dal feedback ricevuto da buona parte dei rivenditori, studiando nuovi modi di allargare la distribuzione, ascoltando pareri e continuando a evolvere i loro piani in maniera appropriata.

La prossima esclusiva *first-party* che arriverà anche su Xbox Game Pass sarà **Sea of Thieves**, pronta a salpare su **PC** e **Xbox One** il 20 marzo.

[Annunciata la data di uscita di Red Dead Redemption 2](#)

Tramite [un comunicato ufficiale](#) sul proprio sito, **Rockstar Games** ha reso nota la data di uscita dell'attesissimo **Red Dead Redemption 2**, fissata per il **26 ottobre 2018**, smentendo così [i precedenti leak](#), che lo davano in uscita per l'8 giugno.

Riportiamo il comunicato:

«Cari fans,

Siamo felici di annunciare che *Red Dead Redemption 2* uscirà il 26 ottobre 2018. Ci scusiamo per tutti quelli che sono rimasti delusi dal ritardo. Anche se speravamo di fare uscire prima il gioco, abbiamo bisogno di un po' di tempo per migliorarlo.

Vi ringraziamo sinceramente per la vostra pazienza e speriamo che quando comprenderete il gioco concorderete che ne sarà valsa la pena di aspettare. Nel frattempo guardate questi nuovi screenshot del gioco. Non vediamo l'ora di condividere con voi più informazioni nelle prossime settimane.»

L'industria dei videogiochi ha generato un ricavo di 108,4 miliardi di dollari nel 2017

Un nuovo rapporto indica che l'intrattenimento videoludico ha generato entrate superiori a **100 miliardi** di dollari lo scorso anno. Il rapporto annuale di **SuperData** del 2017 mostra, infatti, che i videogiochi per dispositivi mobili detengono ancora la fetta di mercato più ampia, generando 59,2 miliardi di dollari, seguiti da quelli PC (33 miliardi) e console (8,3 miliardi), mentre gli e-sports hanno generato 756 milioni. Nel frattempo, il settore dedicato a **VR** e **AR**, sono arrivati a generare 4 miliardi di introiti. Stando a questi dati, l'industria videoludica ha registrato un fatturato di 108,4 miliardi di dollari nell'arco dello scorso anno.

Sorprendentemente, nel campo PC e nel settore dei dispositivi mobili, si ha un riscontro più che positivo dai titoli **free-to-play**, riuscendo a generare 82 miliardi di dollari, ricavati da almeno 2,5 miliardi di giocatori, ovvero una persona su tre della popolazione mondiale. I ricavi dal settore mobile segnano un incremento di 14 miliardi di dollari rispetto al 2016, grazie anche a titoli asiatici come **Arena of Valor** di Tencent e **Fantasy Westward Journey** di NetEase, citati, in aggiunta, come contributori della crescita con il 31% del mercato. L'Asia rimane il polo centrale del mercato mobile, generando 36 miliardi di utili nel 2017, un aumento di ben 10 miliardi rispetto al 2016, ma si prevede che raggiungerà i 38,4 miliardi entro la fine di quest'anno. Al contrario, Nord America e Europa hanno generato rispettivamente 9,1 e 5,9 miliardi nel 2017. Tuttavia, i mercati occidentali rimangono di gran lunga la forza dominante nell'ambito console, con l'intero Nord America che sborsa 4,2 miliardi in giochi per piattaforme casalinghe, mentre in Europa sono 3,1 miliardi di dollari. Tutto questo mentre il continente asiatico si limita ai "soli" 200 milioni di dollari. Ci si aspetta comunque che il valore di queste cifre salirà nel corso di quest'anno.

Tra i titoli più di maggior successo troviamo sicuramente **PlayerUnknown's Battlegrounds**, generando 712 milioni soltanto nei suoi primi otto mesi post lancio, quasi il doppio dei 382 milioni derivanti da **Overwatch**, il secondo titolo di maggior successo. Nonostante abbia quattro anni, **Grand Theft Auto V** è stato il gioco più redditizio del 2017, generando 521 milioni, 9 milioni in più rispetto al secondo classificato **Call of Duty WW2**. Tuttavia, sono ben tre i titoli della serie **COD** nella Top 10 dei giochi più venduti nel 2017, con entrate combinate tra **WW2**, **Black Ops III** e **Infinite Warfare** che ammontano a 951 milioni.

Avendo realizzato 756 milioni di dollari nel 2017, SuperData prevede che gli **e-sport diventeranno un business da 1 miliardo di dollari** nel corso del 2018, con un seguito attuale di 258 milioni di spettatori. Quando si tratta di contenuti videoludici, **Twitch** rappresenta oltre la metà di tutti i ricavi con 1,7 miliardi di dollari, pari al 54% del totale. **YouTube** è al secondo posto con il 22% ed entrate di 690 milioni, nonostante detenga il doppio del pubblico di Twitch.

Game Pass: quando un vantaggio per i consumatori diventa uno svantaggio per i retailer

Ha fatto molto discutere, in questi giorni, la notizia del [rivenditore che, per protesta contro il nuovo](#)

[servizio di Microsoft, Game Pass, ha eliminato tutte le Xbox dal proprio Store.](#)

Xbox Game Pass sembra essere un servizio interessante per i giocatori **Xbox One** e **PC.**: con **€9,99** al mese si ha infatti la possibilità di giocare a titoli che potrebbero fare gola a molti e, se dal punto di vista dei consumatori l'iniziativa è indubbiamente lodevole e interessante, non si può dire lo stesso riguardo i retailer, che si vedono sottratte potenziali vendite di singoli titoli e lo definiscono una disfatta.

«L'annuncio ha trasformato il business legato a Xbox in qualcosa senza valore nel corso di una notte. Si ha tutta la sezione dedicata predisposta e ordinata in negozio ma perché le persone dovrebbero spendere £12 o £15 per giochi di seconda mano quando possono pagare £9,99 per avere un vasto catalogo di titoli? Perché dovremmo supportarli vendendo le loro console e i loro accessori se finiremmo per guadagnare pochissimo dalla loro vendita? Non otteniamo praticamente nulla dalla loro selezione digitale, è inutile per noi. Ho delle console in negozio, ma non ho dei controller. Non ordinerò nulla ora come ora, normalmente lo avrei fatto ma ora non ho alcun incentivo, a meno che non ci sia qualcosa di estremamente scontato.»

«È molto frustrante ma abbiamo capito che a Microsoft non importa affatto dei retailer. Abbiamo ottenuto una placca che dice che siamo fornitori ufficiali di Microsoft ed è stato un bel gesto simbolico da parte loro ma adesso, che senso assume? Lo hanno fatto perché non ci supportano?»

Stephen Stangroon di **Stan's Games** afferma: «Hanno ucciso il mercato dei titoli usati».

«È complicato non avere la stessa posizione del retailer austriaco», sottolinea **Paul Lemesurier (Sholing Video)**, affermando di non sentirsi supportato da Exertis, distributore UK di Microsoft. «Game Pass avrà un effetto su tutti i titoli *first-party*. Abbiamo già detto a Exertis che non metteremo a disposizione in negozio nessuna copia di **Sea of Thieves**. Perché farlo se i grandi negozi lo venderanno sottocosto, i rivenditori online cambieranno la data di uscita e invieranno i giochi cinque giorni prima a un prezzo minore del nostro e ora Microsoft propone il Game Pass a 9,99?»

Diversi **retailer** confermano che parecchie persone vogliono ancora il gioco in formato fisico, per una questione di gusto personale. Ma è possibile che con **Xbox Game Pass** e il suo prezzo in molti potrebbero cambiare idea al riguardo.

In chiusura ecco le parole di **Stuart Walker** (Insane Games) e **Stuart Benson** (Extreme Gamez):

«Da un punto di vista del consumatore è un'offerta ottima. Potremmo vedere alcune persone passare da PS4 a Xbox One per questo e la cosa ovviamente ci colpirebbe in negativo. Per i consumatori è fantastico. Per noi in ambito retail non fa altro che uccidere il nostro commercio.»

Il mercato retail, si trova già in una situazione precaria e l'**Xbox Game Pass** potrebbe rivelarsi la goccia che ha fatto traboccare il vaso.

Fonte: [GamesIndustry](#)

[Annunciato uno speciale crossover tra Monster Hunter World e Street Fighter V](#)

Nel corso di un evento, il produttore di **Monster Hunter World**, **Ryozo Tsujimoto** ha annunciato uno speciale crossover con un altro celebre franchise di **Capcom**, **Street Fighter V**. È stato rilasciato un trailer riguardante costumi di **Ryu** e **Sakura** che arriveranno su *Monster Hunter World*. Entrambi i costumi saranno sbloccabili tramite eventi in-game e coloro che possiedono *Street Fighter V* avranno accesso anticipato a questi eventi. I costumi sono monoblocco, quindi non possono essere mescolati con altri set, ma potranno essere indossati indipendentemente dal sesso.

Il secondo video è un incontro giocato utilizzando due dei nuovi costumi di *Monster Hunter World* che arriveranno su *Street Fighter V*: un'armatura per **Ken** e una per **Ibuki**. La terza armatura non è stata presentata, ma sarà per **R. Mika**. I giocatori potranno guadagnare i costumi in gioco superando quattro sfide per ogni costume nella modalità **Extra Battle**.

Monster Hunter World è attualmente disponibile per **PS4** e **Xbox One** e sarà rilasciato per **PC** questo autunno.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZGVbb3cyZ3lZbUUIM0ZyZWwIM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTlYJTlWYWxsb3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSllxbFJHRGhsRm8lM0ZyZWwIM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTlYJTlWYWxsb3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[La visione di Phil Spencer riguardo Xbox Game Pass: Un'opportunità per i giochi single player](#)

Da un paio di giorni a questa parte, la divisione **Xbox** guidata da **Phil Spencer** ha inserito su **Twitter** alcuni post per parlare un po' più a fondo di **Xbox game pass**.

Per prima cosa abbiamo capito che Spencer vede tutto questo sia come un servizio di sottoscrizione di grande valore che come una nuova opportunità per la sezione riguardante **i giochi single-player**.

I see XGP as both. The value is pretty obvious for some. And the idea of a new model that could open up opportunities for creativity is where I think we'll end up. Especially for SP games. That's what the model has done in TV but it's not an exact analogy.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

A quanto dice **Spencer**, c'è molto fermento da parte di molti studi software, che vorrebbero capire il funzionamento del servizio. **Microsoft** intende continuare con i giochi propri, ma l'obiettivo al momento è quello di espandersi con altri studios.

We have a lot of interest from studios who want to see how our recent announcement plays out. We'll lead with our 1P but having XGP turn into a model for more studios is our goal. And [@iocat](#) is a travelling machine...

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

E' molto interessante che **Spencer** abbia anche detto che presto arriveranno più giochi per la prima piattaforma **Xbox**, anche se un po' più lentamente rispetto a quelli di **X360**.

There are a number of OG games in BC pipeline, they won't drop as often as the 360 games but team is working to validate and get permissions. More complicated with some just due to the age of the rights etc.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

Infine, lo stesso Spencer, menzionando **Monster Hunter**, afferma che per quanto lo riguarda, potrebbe diventare davvero un enorme franchise globale e che **Capcom**, con **Monster Hunter World** ha fatto un grande passo avanti.

I agree. Always believed MH could be a huge global franchise and this is a great step for Capcom with this IP. Awesome job on MH: World.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 26, 2018](#)

L'aggiunta di nuovi giochi *first-party* all'**xbox game-pass** era stata annunciata un paio di giorni fa dalla stessa Microsoft. I giochi "**play anywhere**" saranno giocabili sul PC.

Quindi potremmo dedurre che **Microsoft** stia deliberatamente decidendo di mettere fine alla vendita dei giochi su disco e questo, avrà probabilmente un effetto devastante anche sul mercato dell'usato destinato quindi a svanire del tutto; In questo [articolo](#), la protesta di un venditore austriaco contro le nuove politiche di **Microsoft**. Inoltre, dal momento che le esclusive "**play-anywhere**" potranno tranquillamente essere giocate su PC, la gente, sarà comunque spinta all'acquisto di **xbox** in questo modo? Probabilmente stanno puntando a una piattaforma

multimediale, come fosse una **internet-tv**, facendo fuori del tutto i supporti fisici dei giochi e puntando tutto sul digitale.

[Rivenditore protesta contro Game Pass ed elimina tutte le Xbox dal suo Store](#)

Negli ultimi giorni **Microsoft** ha annunciato una grande notizia: tutti i futuri giochi **Xbox One first-party** saranno rilasciati per il servizio **Game Pass** già dal Day One.

È stata sicuramente un'ottima notizia per gli utenti Xbox, ma c'è qualcuno che non l'ha presa particolarmente bene. Si tratta di un rivenditore austriaco, **Gameware KG**, che, in risposta al servizio in abbonamento Game Pass, ha deciso di eliminare tutte le console Microsoft dal suo store.

Come riporta [MediaBiz](#), il negoziante ha anche affermato che non capisce perché dovrebbe continuare a vendere console Xbox «**se portano a zero profitto e solo spese, visto che Microsoft vuole trarre profitto solo dalle vendite software.**»

Questa è una situazione abbastanza delicata: il marketing dei videogame si sta continuamente spostando verso il mondo del digitale (basti pensare al PC gaming) e le edizioni fisiche, presto, saranno solamente per i collezionisti.

Cosa ne pensate a riguardo?

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**.

Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

Life is Strange: Before The Storm - Episodio 3: L'Inferno è Vuoto - Si Ride, Si Scherza ma alla Fine si Piange

Purtroppo tutto ha una fine, soprattutto i viaggi che vorremmo durassero per sempre, come quelli vissuti assieme a **Max**, **Chloe** e **Rachel**. Siamo giunti dunque alla conclusione di questa trilogia prequel, in cui è centrale il rapporto tra la fedele amica di Max Caulfield e la quasi mitologica Rachel Amber. I primi due episodi hanno sviscerato la relazione tra le due, ma soprattutto hanno dato vita a una Rachel davvero carismatica, forse la vera protagonista di questa storia. Chi ha giocato il primo *Life is Strange* sapeva benissimo come sarebbe andata a finire, e proprio questo portava a una domanda anche nelle recensioni precedenti: può avere senso raccontare qualcosa che di cui si conosce già il finale?

The Chloe and Rachel show

L'Inferno è vuoto è il terzo episodio di *Before the Storm* ed è quello sicuramente più adrenalinico. Abbiamo imparato a conoscere il passato di **Chloe Price** e i suoi perché, ad amare un personaggio come **Rachel Amber**, ma anche il contorno presente ad **Arcadia Bay**. Tutti i nodi devono venire al pettine, ma **Deck Nine** è riuscita a sorprendere, incentrando l'intero episodio su una sola parola: **fiducia**.

Tutte le scelte fatte in precedenza avranno delle ripercussioni, anche se alcune di esse restituiscono la sensazione di esser fin troppo guidate, per cozzare il meno possibile con l'inizio del primo *Life is Strange*. Anche se i finali disponibili sono **tre**, infatti, questi differiscono solo per qualche dettaglio, ma risultano comunque tutti ben riusciti. Partendo proprio dal **finale**, possiamo trovare la scelta azzeccata di chiudere il tutto in **dolcezza**, con qualche vena malinconica, anche se la mazzata è proprio dietro l'angolo. La gestione del finale è proprio la ciliegina sulla torta, una "torta" i cui strati stanno nelle dinamiche instauratesi tra i personaggi, fra i quali spiccano ovviamente Chloe e Rachel, ma dove trovano spazio anche elementi tangenti alla narrazione principale.

Uno degli elementi più riusciti è senza dubbio la **congiunzione di esperienze del giocatore e del personaggio**: a un certo punto della storia, quello che accadrà alla protagonista sarà direttamente riferito a noi stessi e al nostro approccio alla narrazione. Questo è possibile grazie a un'eccellente scrittura dei personaggi, in grado di apparire reali nonostante le scelte artistiche e alcune pecche tecniche. Ma, come per *Life is Strange, Before the Storm* è la perfetta amalgama di esperienze ed emozioni scaturite da avvenimenti così lontani eppure così familiari; Chloe, Rachel, Max, sono solo alter ego ("unisex") delle nostre decisioni, scaturite da esperienze personali e uniche.



Casa Arcadia

Ma torniamo al punto focale, quella fiducia che ha anche un'altra faccia, ovvero quella del **dubbio**. Chloe e Rachel (sempre associata al **fuoco**) sono ormai intime, e l'avvenimento che ha scosso il finale de **Il Mondo Nuovo** viene sviscerato per tutto l'arco narrativo di questo conclusivo episodio, anche se alcuni elementi non convincono a pieno - ma ne riparliamo dopo.

A differenza di quanto visto finora, sarà il silenzio o il suono della voce a traghettarci verso la conclusione, una scelta sapiente nonostante l'intero titolo si fregi di una bellissima **colonna sonora**. Ma non basta avere musiche d'eccezione, bisogna saperle usare, e Deck Nine ci riesce, azzeccando il momento esatto in cui l'uso di una nota o melodia può fare la differenza. La **regia** tocca il picco in una scena onirica che, ruotando ancora sul concetto di fiducia, riesce a dare quella sferzata decisiva alla crescita caratteriale di Chloe e a gettare le basi del personaggio conosciuto una volta presi i panni di Max nel primo titolo. Ma, come detto, qualcosa torna meno: alcune decisioni sembrano fin troppo forzate, e anche la caratterizzazione degli interpreti pare virare bruscamente in modo da incastrarsi perfettamente in un puzzle più grande.

Nella vita si sceglie una sola volta e *Before the Storm* riesce a veicolare questo messaggio meglio del suo predecessore, visto che qui le nostre azioni non possono essere cancellate con un'imposizione della mano.

L'inferno è vuoto non sarà comunque l'ultimo episodio: a breve uscirà un episodio bonus denominato **Addio**, incentrato su Chloe e Max. Questa aggiunta sarà l'ultimo saluto prima di lanciarci nel tanto atteso seguito di *Life is Strange*.



In conclusione

Può avere senso, dunque, raccontare qualcosa di cui si conosce già il finale? La risposta è **assolutamente sì**. *Before the Storm* riesce a entrare con prepotenza nel nostro immaginario, diventando parte essenziale del progetto *Life is Strange*. C'erano tantissimi modi di rovinare il tutto, il rischio di ottenere un prodotto senza né capo né coda, o piatto, era dietro l'angolo, ma fortunatamente tutto è andato per il verso giusto. *Before the Storm* ci ha regalato una Rachel Amber migliore di quanto potessimo immaginare, così ben studiata che perfino il solo entrare nella sua stanzetta suscita una certa emozione: una ragazza all'apparenza perfetta ma con un inferno dentro, tenuto a bada soltanto da Chloe. Solo adesso riusciamo a dare una forma e un significato più profondo all'urlo di dolore della ragazza dai capelli azzurri in *LIS* alla rivelazione della perdita della sua amata, e questo è uno dei tanti meriti di questo prequel.

[Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di Game Pass](#)

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un'interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: **gli abbonati Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno

utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno ***Sea of Thieves*** (dal 20 marzo), ***Crackdown 3*** e ***State of Decay 2***. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come ***Halo***, ***Gears of War*** e ***Forza***.