

Sea of Thieves: microtransazioni in vista

Di recente, i ragazzi di **Windows Central** hanno avuto l'opportunità d'intervistare **Joe Neate**, produttore esecutivo dell'attesissimo **Sea of Thieves**.

Durante l'intervista, **Neate** ha discusso dei suoi vari compiti da produttore esecutivo, che variano dal controllare il lavoro del team, controllare il budget, i tempi di consegna e capire la reazione dei giocatori ai cambiamenti introdotti all'interno del titolo.

Lo stesso **Neate** ha annunciato che il gioco sarà disponibile all'interno di **Xbox Game Pass** (sarà possibile provarlo gratuitamente per un mese). Infatti, secondo quanto dichiarato, la possibilità di provare il gioco all'interno di questo servizio, potrebbe far appassionare utenti che non amano questa tipologia di titoli che basano la loro vita sull'online.



Durante il suo periodo di beta, *Sea of Thieves* ha avuto ottimi riscontri sia sul piano di giocatori attivi, sia sul piano delle visualizzazioni nelle piattaforme streaming. **Neate** ha annunciato che il team di sviluppo farà tutto il necessario per garantire il miglior lancio possibile, tramite stabilità dei server e, soprattutto, grande attenzione verrà posta all'ascolto dei feedback degli utenti.

I futuri aggiornamenti, saranno strutturati in modo tale da poter rendere felici due tipi di giocatori: per i più assidui, verranno inseriti nuovi oggetti e obiettivi, in modo da tener sempre alta l'attenzione mentre, per i giocatori *casual*, vi sarà l'aggiunta di missioni e nuove funzionalità. Dopo un paio di mesi dal lancio verranno, inoltre, introdotte le **microtransazioni** attraverso l'acquisto di valuta in gioco, così da garantire agli sviluppatori entrate extra. Gli acquisti della valuta non porteranno vantaggi nella progressione ma saranno utili solamente per la personalizzazione estetica. Per esempio, verranno aggiunti animali domestici che ci accompagneranno a bordo della nostra nave e - a detta del team di sviluppo - sarà possibile sbatterli fuori tramite i cannoni.



A detta di **Neate**, non saranno presenti DLC; il gioco verrà ampliato solo con aggiornamenti gratuiti, ma al contempo, il team inventerà nuovi modi per favorire transazioni monetarie da parte dei giocatori con l'aggiunta di elementi bizzarri, come per esempio, una pozione che trasforma il proprio personaggio in un anziano.

All'interno del titolo saranno presenti eventi durante il fine settimana con **NPC** in grado di assegnare nuove missioni. Il gioco sarà aggiornato molto spesso, tanto che potremo trovare elementi di gameplay e visivi diversi dal solito, come molti più squali, cicatrici, nuovo vestiario, ecc. Il team ha come obiettivo principale quello di rilasciare piccoli aggiornamenti molto spesso per poi rilasciarne di molto più "coinvolgenti" ogni 6-8 settimane.

Sea of Thieves uscirà il 20 Marzo 2018 per Xbox One e Windows 10 a 59,99 euro o come parte di **Xbox Game Pass** a 9,99 euro al mese.

Voi cosa ne pensate? Comprerete *Sea of Thieves*?