

# Fortnite “cannibalizza” utenti da altri titoli

Il successo di **Fortnite** è stato accolto bene anche da compagnie come **EA**, **Activision Blizzard** e **Take-Two**, le quali ritengono che il gioco attiri nuovi giocatori sul mercato videoludico invece che rubare i loro (giocatori).

Ma secondo una [ricerca di Superdata](#) ci sarebbero di indizi di «materiale cannibalizzazione dei migliori franchise» e che quindi il titolo di **Epic Games** stia in realtà danneggiando il successo di giochi del calibro di **League of Legends**, **Counter-Strike: Global Offensive**, e **Overwatch**.

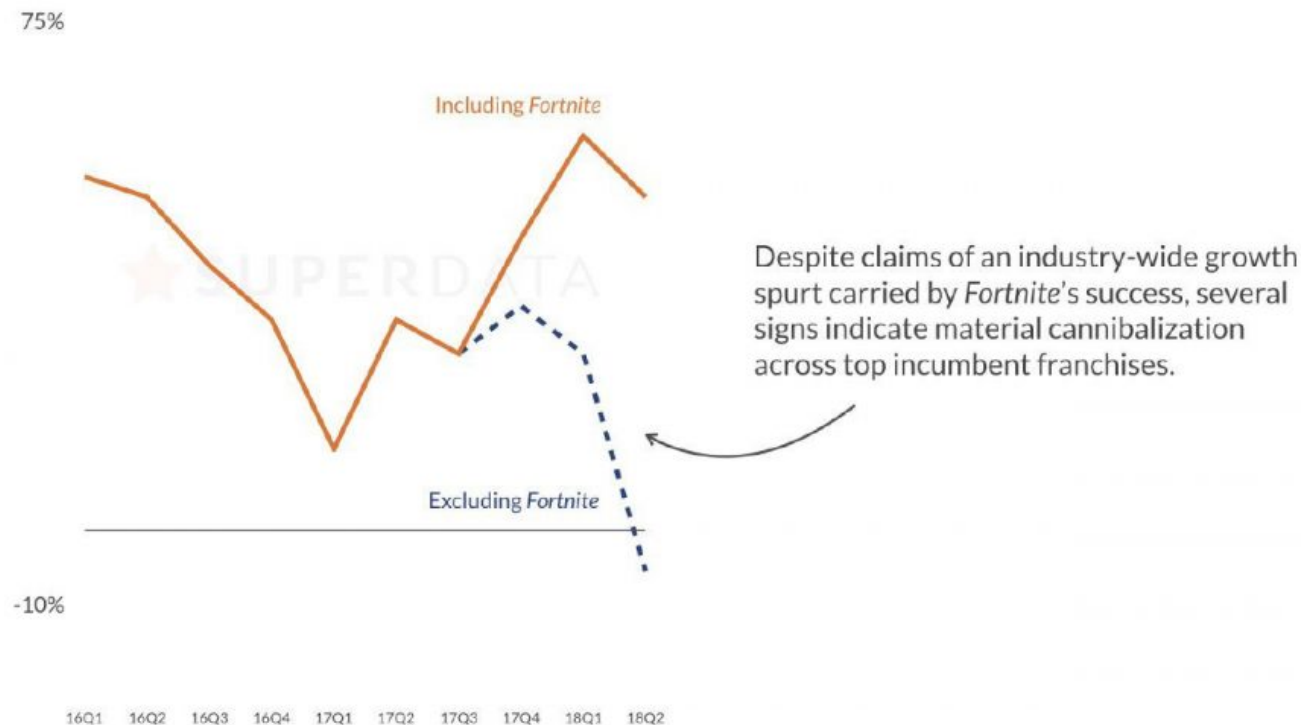
**Superdata** ha anche notato che il pubblico di questi giochi generalmente guarda anche altri giocatori in streaming su **Twitch**, in termini di visualizzazioni possiamo osservare che nei mesi di aprile, maggio e giugno c'è stato un incremento del 59% per **Fortnite**, paragonato al -19% di **League of Legends**, al -51% di **CS:GO** e al -16% di **Overwatch**.

Inoltre la ricerca ha messo in risalto che le vendite di titoli digitali su console hanno subito un duro colpo a causa di **Fortnite**.

Le vendite digitali totali per console, in questa ricerca definite come un combinato di titoli premium e free to play per **Playstation** e **Xbox**, sono salite al 49% nel giro di un anno, rispetto al secondo trimestre del 2017, afferma **Superdata**, e le vendite di questo trimestre sono salite dall'1 al 7% per lo stesso periodo rispetto allo scorso anno. Non considerando gli incassi generati da **Fortnite** sul controllo il quadro cambia di molto. Senza **Fortnite** le vendite totali digitali per console nel secondo trimestre 2018 calano del 6% rispetto allo scorso anno.

# Raising some of the boats

## Console In-game Revenue: 2016 to present Year-over-year growth % by quarter, worldwide



Notes: Console in-game revenue here refers to the aggregated revenue from additional content for the top 50 digital console titles. © 2018 SuperData Research. All rights reserved.

## [Boscotetro sarà la nuova espansione di Hearthstone](#)

**Blizzard** ha di recente annunciato una nuova espansione per il famosissimo gioco di carte **Hearthstone**, la quale sarà ambientata nel regno di **Gilneas** e avrà come protagonisti la razza dei **Worgen**.

**Boscotetro** (**Witchwood** in lingua originale) sarà il nome della nuova espansione che aggiungerà 135 nuove carte e due nuove meccaniche: **Eco** e **Assalto**.

La meccanica Eco consentirà di giocare più volte la stessa carta finché non si avrà del mana a disposizione, mentre Assalto sarà simile a **Carica** (capacità di attaccare istantaneamente appena si gioca una carta) ma consentirà di attaccare solamente le creature e non gli eroi.

La nuova espansione avrà anche una modalità single player denominata **Caccia ai Mostri**, nella quale potremo scegliere un eroe per affrontare mostri che una volta sconfitti, lasceranno carte che miglioreranno il mazzo a nostra disposizione, consentendoci di proseguire nell'avventura. Questa modalità sarà disponibile due settimane dopo il rilascio dell'espansione.

L'uscita è prevista per metà aprile su **PC**, **Android** e **iOS** e, gli utenti che effettueranno il preordine,

riceveranno 70 pacchetti carte dedicati alla nuova espansione al prezzo di 49,99\$, oltre a un nuovo modello di dorso.

---

## [Il punto sulle Loot Box](#)

Recentemente, **Patricia Vance**, presidentessa dell'**ESRB**, equivalente americano del **PEGI**, ha annunciato un nuovo avviso da piazzare sulle copie fisiche dei giochi che utilizzano il meccanismo delle **loot box**.

La **Vance** ha dichiarato:

«In molti ci hanno chiesto di entrare più nello specifico ma, dopo molte ricerche fatte negli ultimi mesi, soprattutto indirizzate ai genitori, abbiamo scoperto che molti di loro non sanno cosa siano le **loot box** e, anche quelli che ne hanno sentito parlare, non ne capiscono bene il meccanismo. Quindi per noi è importante concentrarci non solo sulle **loot box**, ma sulle microtransazioni in generale.»

La storia, quindi, tende a ripetersi: negli anni '90, quando sui telegiornali scorrevano le immagini di **Doom** o **Mortal Kombat**, i genitori pensavano che tali giochi non fossero adatti ai bambini. Per non parlare dei polveroni scaturiti a ogni uscita di **Grand Theft Auto**, oppure, le ridicole polemiche nostrane, su **Mafia** e **Resident Evil 2**. Veniva considerato tutto non adatto per i propri pargoli. Ma questa volta le proteste vengono direttamente dai giocatori: che si parli delle microtransazioni di **Star Wars Battlefront II**, scandalo finito addirittura sui giornali, oppure del disegno di legge contro le **loot box** presentato da **Chris Lee**, rappresentante statale delle Hawaii e gamer di lunga data, gran parte delle persone facenti parte del settore concordano sulla loro limitazione o, addirittura, abolizione.

Le **loot box** sono il risultato della continua corsa a una certa assuefazione da gaming: in passato bastava comprare il singolo oggetto, e anche il più agguerrito dei giocatori poteva ritenersi soddisfatto. Mentre con il metodo attuale delle **box** diventa tutto un'attività casuale votata alla costante ricerca dell'oggetto desiderato. Tale meccanismo viene sfruttato fino all'osso dai produttori di videogiochi, così come testimoniato dal direttore finanziario di **Electronic Arts**, **Blake Jorgensen**, che, a proposito di **Fifa** e della modalità **Ultimate Team** ha dichiarato:

«Un film al cinema, negli Stati Uniti, può costarti venti dollari, ancora prima di prendere il popcorn, il che va bene. Ma allo stesso tempo un videogioco costato sessanta dollari che viene giocato dalle tremila alle cinquemila ore l'anno ha un valore maggiore. Se continui a spenderci soldi vuol dire che lo fai per divertirti ancora di più. Stiamo puntando sul dare ai giocatori quello che vogliono, e in grandi quantità, piuttosto che concentrarci sullo sviluppo di un nuovo gioco o di qualcosa di diverso.»

Il problema delle **loot box** viene proprio da dichiarazioni del genere: questa volta non è un fattore dovuto all'ignoranza dei genitori o dei media, ma alla convinzione da parte degli sviluppatori di fare giochi col puro scopo di spremere gli utenti, quando in realtà dovrebbe essere l'opposto.

**EA**, già sotto l'occhio del ciclone per il caso **Star Wars Battlefront II**, ha recentemente presentato

un brevetto per il *matchmaking* basato sulla sequenza sconfitta/vittoria. Anche **Activision-Blizzard** è arrivata a concepire un'idea simile: difatti il loro sistema arriverà a premiare di più chi usa le microtransazioni. Così facendo, le *loot box* rischiano di scendere nello spinoso territorio del **gioco d'azzardo e della ludopatia**. È un problema che, se non dovesse venire affrontato seriamente dai produttori di videogiochi stessi, potrebbe passare nelle mani dei governi, com'è successo recentemente dall'indagine condotta dalla commissione che vigila sul gioco d'azzardo in Belgio. E visti gli aggiramenti legali da parte di **Activision-Blizzard** in Cina o la mancanza di concrete iniziative da parte dell'**ESRB**, questo scenario potrebbe diventare presto una realtà.

---

## **Overwatch 2 e Diablo IV potrebbero uscire entro il 2020**

Da poco tempo la nota società di Wall Street, **Goldman Sachs**, ha alzato il valore delle azioni **Activision Blizzard**, in quanto prevede che i profitti dell'azienda statunitense supereranno le proprie aspettative, sia per il 2019, che per il 2020.

«Riteniamo che le recenti liquidazioni dei titoli azionari dei videogiochi siano in gran parte dovute a fattori tecnici relativi al posizionamento sulla riforma fiscale e non riflettano alcun cambiamento nelle fondamenta del gruppo, pertanto vediamo di interessanti punti di ingresso in tutta la nostra copertura, in particolare per ATVI (Activision Blizzard)»

afferma l'analista **Christopher Merwin**, che continua:

«Stiamo innalzando le nostre stime per il 2019 e il 2020 in vista di una robusta serie di giochi per molti anni: *Diablo [IV]*, *Overwatch 2* e un titolo mobile targato Blizzard - e non pensiamo che le stime di Street ne tengano pienamente conto»

Da notare all'interno della citazione, **Merwin**, cui parla di **Overwatch 2**, che secondo la sua analisi, uscirà nel 2020 e venderà più di 20 milioni di copie nel primo anno, prevedendo inoltre il lancio di un nuovo titolo di *Diablo* per il 2019, le cui stime di vendita si aggirano intorno ai 15 milioni di copie. Infine aggiunge anche:

«Aggiungendo il contenuto di titoli non pubblicati - un nuovo *Diablo*, *Overwatch 2* e un gioco mobile Blizzard - crediamo che le stime di Wall Street siano piuttosto prudentziali, in particolare riguardo il 2019 e il 2020».