

Red Dead Redemption 2 farà aumentare i profitti di Rockstar del 38%

Il lancio di **Red Dead Redemption 2** è stato un successo generale, grazie allo sviluppo che ha curato il gioco nei minimi particolari e al comparto tecnico; un titolo davvero molto atteso tanto che potrebbe far **umentare di circa il 38% i profitti di Rockstar Games**, gli sviluppatori del titolo. A dichiararlo sarebbe stato l'analista **Gerrick Johnson** che, come riporta [Bloomberg](#), prevede il raggiungimento di ben **538 milioni** di dollari da parte di **Take Two** Interactive l'azienda statunitense che si occupa da anni della distribuzione dei titoli Rockstar. Lo scorso anno, il colosso che ha dato vita alla saga di *GTA* ha guadagnato circa **383 milioni** di dollari solamente per le vendite di quest'ultimo e grazie a *Red Dead Redemption 2* alla fine di quest'anno potrebbe raggiungere e superare la soglia dei 538 milioni.

Gli analisti prevedono che *RDR 2* possa vendere più di **15 milioni di copie** in tutto il mondo, anche se, a causa di alcune [polemiche sulle condizioni di lavoro](#) degli sviluppatori, che dovevano lavorare per più di 100 ore settimanali per poter terminare il lavoro in tempo, il lancio non è andato come previsto, ma è stato comunque un successo.

Il CEO di **Take Two**, **Strauss Zelnick**, però, ha dichiarato che il totale del ricavato dai diritti non sarà solo merito di *Red Dead Redemption 2*, ma sarà comunque il risultato di tutte le etichette pubblicate da Rockstar in questi anni.

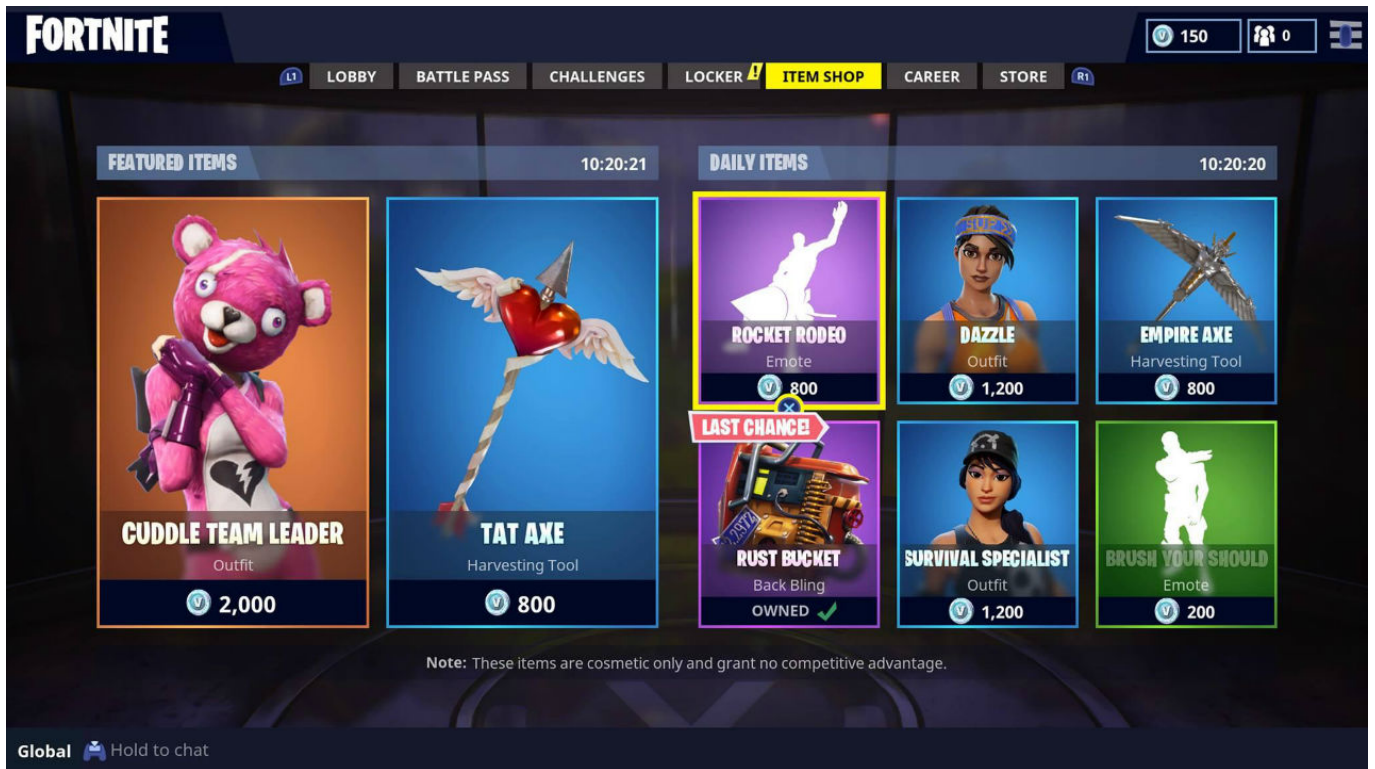
Fortnite anche su Android, ma non su Google Play Store.

Dopo una lunghissima attesa per i fan, **Fortnite** sbarcherà nei prossimi giorni anche sui dispositivi Android, ma non nel modo convenzionale che ci si aspettava. Infatti, il client del gioco, quindi il file **".apk"** (estensione delle app Android), non sarà presente nello store di **Google** ma sarà direttamente **scaricabile dal sito-web dello sviluppatore**. **Tim Sweeney**, CEO della compagnia, in un'intervista condotta da **Gamesindustry.biz**, ha affermato che questa decisione è legata al fatto di voler creare un legame più profondo con i giocatori ma, in realtà, non è questo l'unico motivo a spingere **Epic Games** a non appoggiarsi al **Play Store**: la compagnia lamenta infatti una eccessiva tassazione (**30%**) di tutti gli introiti prodotti dal gioco. **Sweeney** spiega che una percentuale di tasse così alta è davvero assurda, considerando che il rimanente, servirebbe giusto per coprire i costi di produzione del gioco.



Epic non è nuova a costi di tale entità, offrendo **Fortnite** mediante il servizio “direct to customer” (ossia offrendo il loro prodotto ai consumatori direttamente dalla fonte ufficiale e senza intermediari) per **PC** e **Mac** sa bene quanto possa essere oneroso il processo di produzione, ma è assolutamente ingiustificabile, spiega il **CEO Tim Sweeney**, che tasse del genere vengano applicate per un sistema open-source come **Android** per i servizi che può offrire. Oltretutto **Epic** conosce bene il mondo degli store digitali offrendo lo stesso servizio con l'**Unreal Engine Marketplace** per il quale oltretutto, grazie al successo di **Fortnite**, hanno potuto addirittura ridurre i costi fino al 12% per i nuovi *developer* che si appoggeranno al loro store, oltre che per tutti gli sviluppatori storici già presenti nel mercato di **Unreal Engine**. **Sweeney** pone l'accento anche sull'importanza degli store digitali, che con l'avanzare della tecnologia, della digitalizzazione dell'intrattenimento e l'espansione di internet, con molta probabilità in futuro, **non saranno più necessari mediatori o negozi fisici** per poter vendere o promuovere il proprio prodotto.

Sweeney non mette in discussione la bontà delle piattaforme mobili **Google** e **Apple**, è certo del fatto che loro sfruttino gli sviluppatori per i loro guadagni con percentuali molto alte, ma almeno è lieto del fatto che **Google**, in quanto open-source, quantomeno offra una soluzione alternativa, ossia quella di poter **installare software di terze parti**, in questo caso **Epic Games**.



Di certo è probabile che per i più giovani o per i meno esperti, potrebbe risultare più difficile trovare l'app di **Fortnite** non apparendo direttamente sul Google Play Store, ma il **CEO** di **Epic** assicura che verrà fatto in modo che questa mancanza non intacchi l'ascesa del gioco anche su questa nuova piattaforma: inoltre, assicura **Sweeney**, che il gioco sarà lo stesso presente su **PC**, **Mac** e **iOS**, sottolineando sempre l'importanza del cross-platform per il multiplayer. **Fortnite** ha visto un grosso aumento di utenti quando il gioco è stato rilasciato per gli utenti **iOS** e si spera una risposta altrettanto rilevante anche dagli utenti **Android**.



Fortnite sarà giocabile su dispositivi di fascia alta, su una stima di circa **2.5 miliardi** di dispositivi **Android** nel mondo, **almeno 250 milioni potranno giocarci senza problemi**. Questo ovviamente è un dato temporaneo che nel tempo si evolverà in positivo. Al momento **Fortnite** sta spopolando grazie soprattutto alla **modalità free-to-play Battle Royale**, con previsioni che indicano **circa 2 miliardi di dollari in acquisti in app** per i futuri utenti **Android** solo nel corso dell'anno di lancio, denaro che va direttamente alle casse di **Epic Games** che, nel frattempo, cresce esponenzialmente **acquisendo un valore di mercato pari a circa 8 miliardi di dollari**.

[Battlefield V includerà la campagna single player](#)

Nuovi dettagli ci attendono in vista dell'uscita dell'FPS principale di **Electronic Arts**, la cui software house, ha rivelato la presenza di una avvincente campagna in **single-player**, che sembra seguire lo stile già introdotto in **Battlefield 1**, mirando alle battaglie su vasta scala. Al contrario della serie **Battlefield**, il suo concorrente **Call Of Duty**, sembra aver tralasciato, almeno per **Call of Duty: Black Ops 4**, la modalità in single-player, ma **DICE** ed **EA** non sembrano condividere l'idea. Il CEO EA, **Andrew Wilson**, ha dichiarato a proposito:

«Con il nostro prossimo **Battlefield**, il team di **DICE** sta dando vita all'intensità del combattimento in modi totalmente nuovi e inaspettati. Ogni battaglia è unica e ogni modalità porta le sue sfide, dal modo in cui interagisci con l'ambiente intorno a te, ad avvincenti storie per single-player, al multiplayer su larga scala che si estende su più mappe e modalità. »

Questo titolo, che secondo alcune fonti si ambienterebbe all'interno dei maggiori conflitti della Seconda Guerra Mondiale, dovrebbe includere (anche se non si hanno conferme ufficiali) una modalità **Battle Royale**, seguendo dunque la moda del momento. Non ci resta che aspettare le novità che verranno sicuramente annunciate all'**E3 2018** che si terrà il 9 giugno.



[Grandi risultati di mercato per Xbox One X](#)

Siamo da poco entrati nel periodo intermedio tra il **Black Friday** e il tanto atteso Natale, e nonostante alcune notizie incoronino **PlayStation 4** e **Nintendo Switch** come console più vendute dell'anno, il **CEO** di **Microsoft** sembra essere soddisfatto per i risultati raggiunti finora.

Proprio ieri si è tenuto l'**Annual Meeting of Shareholders**, e qui il **CEO Satya Nadella** ha rivelato alcune notizie su **Xbox One X**, e si è compiaciuto per la risposta da parte dei fan in questa stagione natalizia.

Recentemente gli analisti di **NPD** hanno affermato di attendersi il raggiungimento delle 600.000 console **Xbox One X** vendute negli Stati Uniti entro la fine dell'anno.



[Pete Hawley è il nuovo CEO di Telltale Games](#)

Pete Hawley, ex dirigente di Zynga, ha preso il posto di **Dan Connors** come **CEO** di Telltale Games, studio famoso per i giochi ispirati a *Game of Thrones* e *The Walking Dead* e per aver sviluppato *Batman: The Telltale Series* e *Minecraft: The Story Mode*.

Hawley ha lavorato a **Zynga** come vice presidente senior e direttore generale dal 2014, ma prima ha lavorato alla Fable studio Lionhead, lavorando a fianco di **Peter Molyneux** dal 1993 al 2003, inoltre ha lavorato per circa 3 anni per **Sony** (2003-2005) e per 5 anni per **EA** (2005-2010).

In un'intervista Hawley ha dichiarato di essere onorato di lavorare con **Telltale** poiché era diventato un grande fan dalla rivisitazione delle opere della **LucasArts**.

[CI Games sta lavorando a un nuovo shooter](#)

Da poche ore **CI Games** ha comunicato alcuni aspetti riguardo la futura strategia aziendale: lo sviluppatore ha confermato di essere al lavoro su un nuovo **shooter tattico**, la cui data d'uscita sarà svelata in futuro, e ha ribadito il proprio impegno per un sequel di *Lords of the Fallen* e per continuare a sostenere *Sniper Ghost Warrior 3* con aggiornamenti futuri entro il 2017.

«Abbiamo imparato molto nel corso dello sviluppo di *Sniper Ghost Warrior 3*, credo di aver modellato i migliori talenti all'interno di CI Games» ha dichiarato il **CEO Marek Tyminski** «quando abbiamo iniziato lo sviluppo di *SGW3*, avevamo deciso di creare un titolo open world, ma in seguito

ci siamo resi conto che era un progetto troppo ambizioso e costoso rispetto al nostro budget e al nostro tempo.

Posizionare il gioco in una categoria **AAA** ci ha distratti, perché ci ha fatto concentrare sulla pura competizione con gli altri titoli e non abbiamo dato spazio alla cosa che avremmo potuto fare meglio: lo sviluppo dei giochi. Invece abbiamo speso troppo tempo cercando di raggiungere gli altri titoli AAA. È stato un grave errore.» Lo stesso **Tyminski** conclude così: «Tutto ciò ci ha lasciato una grande lezione, stiamo progettando di fare un grande shooter tattico in cui possiamo concentrarci sul gameplay, renderlo entusiasmante, alcune meccaniche chiave e missioni che avranno più profondità. Vogliamo rendere questo gioco ancora più tattico di *Sniper Ghost Warrior 3* e credo che gli ultimi tre anni abbiamo gettato un'ottima base per il lancio del nostro prossimo titolo.»

Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch

E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come *Galactic Civilizations III*), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: “la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa”, ribadisce “non ha bisogno di giochi di terze parti.”

Conclude dicendo: “pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000\$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così”.