

Adesso si possono regalare giochi su Xbox One

Tramite un tweet del dirigente Mike Ybarra, **Microsoft** ha annunciato la possibilità di regalare i giochi tramite **Xbox One Store**, così come avviene su **Steam**.

Per regalare una copia digitale a un vostro amico, basterà selezionare l'opzione "acquista come regalo" e inserire l'email del destinatario.

ICYMI: Gifting is now available to everyone in time for the holidays. Go ahead and send those digital ?! [#Xbox](#)

— Mike Ybarra (@XboxQwik) [14 novembre 2017](#)

Ci sono delle piccole limitazioni: se un gioco è scontato, potranno essere acquistate solamente due copie nel periodo di tempo di due settimane. E il ricevente della chiave deve risiedere nella stessa regione dell'acquirente, così da evitare problemi di tassazione e l'acquisto di chiavi a prezzo più basso tramite altri store degli altri paesi mondiali.

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**.

Ubisoft e le liste (di proscrizione) dei rivenditori autorizzati

“Il libero mercato è un mercato in cui i prezzi di beni e servizi sono raggiunti esclusivamente dalla mutua interazione di venditori e acquirenti ovvero produttori e consumatori. Per definizione, nel libero mercato venditori e acquirenti non si forzano o ingannano a vicenda, né sono forzati da una terza parte. Gli effetti aggregati delle decisioni dei singoli sono descritti dalle naturali leggi della domanda e dell’offerta”

(fonte: Wikipedia)

... ma - come direbbe Vasco - «c’è chi dice no!»

C’è chi si oppone a pugni stretti a questa politica di mercato e, nello specifico, sto parlando di **Ubisoft**: premuratasi di stilare, nel 2015, un proprio elenco di rivenditori autorizzati di chiavi digitali e depennando quelli scomodi che potrebbero esporre titoli a prezzi troppo bassi rispetto ai loro, si è assicurata un altissima fascia di prezzo rispetto ai concorrenti.

Ovviamente per parlare in questo modo, direte voi, bisogna avere delle prove, qualcosa che confermi la veridicità di quanto io abbia scritto sopra. **Ubisoft**, in effetti, in una sezione del proprio sito web, ha inserito un [link](#) del comunicato ufficiale che raccoglie la politica della software house francese.

Vorrei dare una motivazione logica al mio articolo rendendovi quindi partecipi di quanto sia successo al sottoscritto.

Circa un mese oggi, ho acquistato presso una più che nota piattaforma online, leader nella vendita di chiavi digitali (**kinguin.it**), un **DLC** per un prodotto firmato **Ubisoft** - mai l’avessi fatto - al modicissimo prezzo di circa 4,5 €. Ho riscattato correttamente il codice del prodotto (italiano) tramite **uPlay**, ne ho usufruito quindi per circa un paio di settimane, finché un giorno, avviato nuovamente il gioco, ho scoperto, con grande sorpresa, di non avere più i bonus riscattati precedentemente tramite il **DLC**. Ho dunque scritto per chiedere spiegazioni al centro assistenza Ubisoft, il quale, dopo una settimana - manco gli avessi inviato un corvo da Grande Inverno - ha risposto così:

“Gentile cliente

Il motivo per il quale non ritrova più i suoi contenuti è per il fatto che abbia acquistato tale chiave presso un rivenditore NON autorizzato. la prego di leggere attentamente [questo](#) comunicato ufficiale Ubisoft. Mi dispiace davvero non poterla aiutare ulteriormente in quanto, se vuole rimborso, dovrà unicamente rivolgersi al suo rivenditore. Se mi posso permettere di darle un suggerimento, non accetti ulteriori chiavi in quanto farebbero tutte la stessa fine.

Resta detto che siamo sempre a sua disposizione per eventuali sue future richieste.

L’occasione mi è gradita per porgerle i miei più cordiali saluti,

Flavio

Centro Assistenza Tecnica Ubisoft”

Al che ho replicato asserendo che questa è una politica scorretta, che era una decisione troppo drastica per chi acquista in buona fede da una piattaforma come **Kinguin**.

Questa la loro risposta:

“Gentile Vincenzo

Posso comprendere il disappunto, ma mi doveroso darle ulteriori informazioni a riguardo.

Il suo acquisto, per quanto esso sia avvenuto in modo regolare, è stato fatto su un marketplace non autorizzato dal publisher. (Ubisoft)

Il fatto che lei abbia speso 5 €, mentre il prezzo ufficiale è un “pò più elevato” avrebbe dovuto farle comprendere che ciò che acquistava non era appartenente ai canali ufficiali di vendita, in quanto nessun rivenditore, padrone del marchio, permetterebbe la vendita dei propri prodotti ad altri aventi un prezzo molto al di sotto di quello ufficiale.

Io non posso discutere della professionalità e l’affidabilità del sito in oggetto, in quanto non mi permetto, ma sta di certo che tale sito non rientra nei nostri rivenditori in quanto NON autorizzato.

Non deve prendersela con Ubisoft per il suo incauto acquisto, ma sul fatto che non ha considerato le motivazioni per la differenza di prezzo considerando solo il vantaggio che purtroppo si è dimostrato un “non guadagno”.

Mi dispiace davvero per l’accaduto e qualora in futuro richiedesse assistenza o supporto presso la nostra azienda siamo e saremo sempre a sua completa disposizione per fornirle le dovute informazioni.

Nel frattempo, cordialmente, le porgo i miei più cordiali saluti.

Flavio

Italian Team Lead

Ubisoft Customer Support”

A questo punto non ci sarebbe altro da dire, se non che consiglio a tutti voi di stare sempre attenti quando fate acquisti online che riguardino prodotti **Ubisoft**, perché io in questo caso sono stato fortunato avendo speso meno di 5 euro, ma lo stesso sarebbe potuto capitare con acquisti molto più onerosi.