

# Rockstar: gli straordinari non sono obbligatori

**Red Dead Redemption** è tornato e in poco tempo scopriremo se l'hype generato dall'utenza sarà giustificato dalla qualità del gioco. Ma che prezzo hanno pagato i dipendenti di **Rockstar** per rispettare le deadline? Varie polemiche si sono susseguite in merito al fatto che **Rockstar** obbligasse i propri dipendenti a lavorare oltre la quota di ore stabilita dal contratto tra cui quella sollevata dal [The Guardian](#) secondo la quale la media ore lavorative settimanali si fossero alzate a inizio anno da circa 46 a circa 50, ammettendo comunque che circa il 20% del suo personale lavorasse in media 60 ore a settimana. Su tale argomento è intervenuto il capo del reparto editoriale di **Rockstar Jennifer Kolbe** che ha rilasciato alcune dichiarazioni a [GamesBeat](#), facendo trapelare come lo straordinario non è obbligatorio secondo contratto, mettendo un punto alle polemiche sopra citate; chiarisce inoltre che **Rockstar** ringrazia chi fa gli straordinari e non punisce chi non li fa, puntualizzando che all'interno del team vi sono lavoratori molto apprezzati che non svolgono gli straordinari. In **Rockstar** pensano che tale discussione sia stata fraintesa ma è servita come lezione: in futuro cureranno di più le loro comunicazioni con i vari team di sviluppo, prendendosi le responsabilità per i casi di poca chiarezza.