

# Rockstar Games: tra traguardi stellari e dipendenti scontenti

È ormai un dato di fatto che **Red Dead Redemption 2** sia il gioco più acclamato di quest'anno e non solo superando di netto tutti i suoi "coetanei" come *Spider-Man*, *Assassin's Creed Odyssey* e il sempre annuale appuntamento EA, *FIFA 19*, giusto per citare alcuni tra i più recenti. Ha persino raggiunto il secondo posto tra i giochi più venduti di sempre durante il periodo di lancio, preceduto dal fratello maggiore **GTA V**, un primato tutto Rockstar Games insomma.

Si può solo lontanamente immaginare quanto lavoro ci sia dietro a titoli dove il free roaming e la cura per i dettagli sono solo alla base e soprattutto, nelle fasi finali dello sviluppo (di solito si parla dell'ultimo anno prima del rilascio), la mole di cose da fare può essere davvero massacrante per un dipendente le cui ore settimanali non sono abbastanza per terminare tutto: ecco che entrano in gioco gli **straordinari**. Fin qui tutto normale, se non fosse che nessun pagamento extra è stato previsto per chi non avesse un contratto a ore e avesse deciso di rimanere per più tempo in ufficio.



Questa situazione ha creato parecchie reazioni differenti tra i membri dei vari team di sviluppo, molti dei quali hanno voluto raccontare le loro esperienze, spesso discordanti, a [Kotaku](#): chi ha detto di aver considerato l'esperienza di **RDR2** ambiziosa e soddisfacente, seppur molto impegnativa; chi invece ha dovuto rinunciare a malincuore a tempo libero, amici e famiglia per portarsi avanti con il lavoro, arrivando a compromettere la propria salute mentale; chi dice di essere passato dalle normali **37 ore settimanali a 60**, chi invece a 80; chi è ottimista e spera di ricevere un meritato bonus per le vendite del gioco e chi infine ha deciso di abbandonare tutto. Di contro, **Rockstar** ha messo in chiaro, tramite **Jennifer Kolbe**, [che nessun dipendente è obbligato](#) a prendere parte agli straordinari, sia esso assunto da poco o da molto tempo, e chi decide di non farlo non è in alcun modo screditato o considerato meno lodevole.

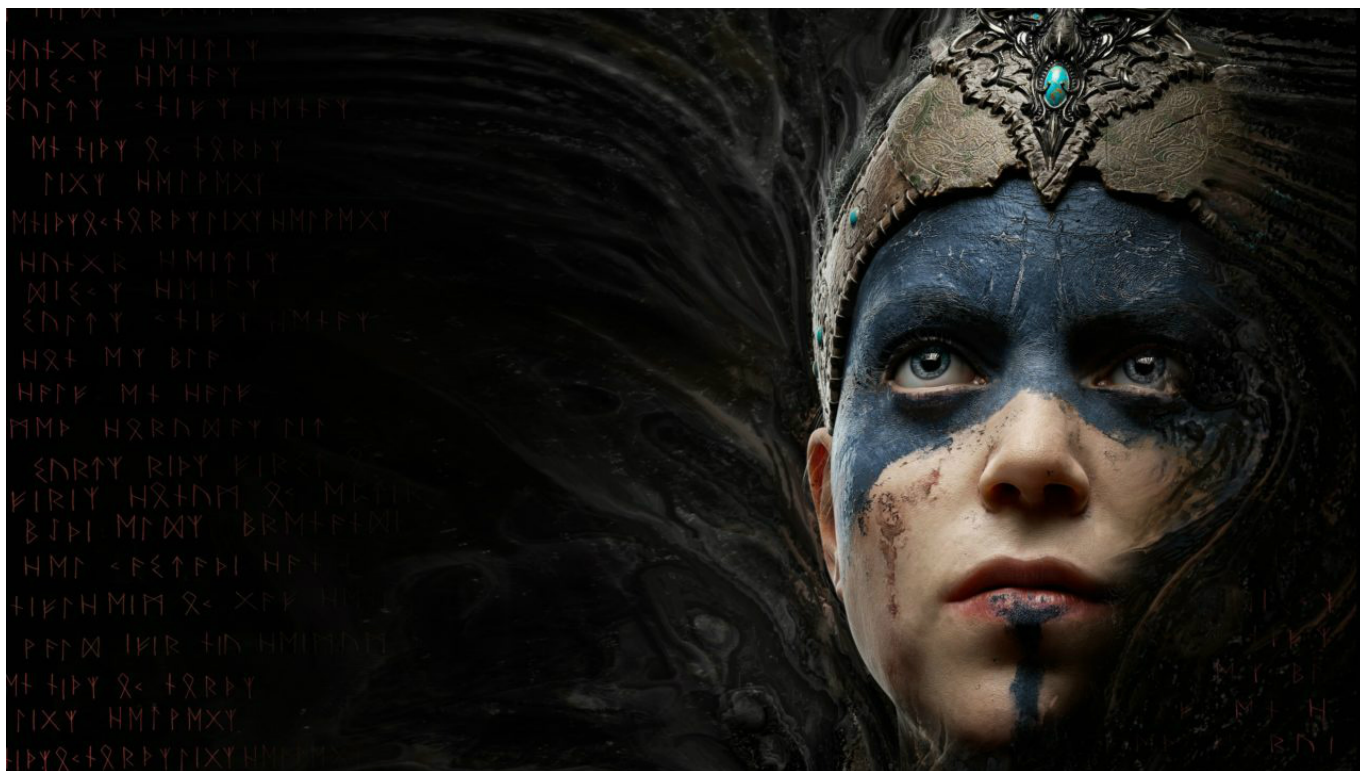
Probabilmente in molti vi starete chiedendo il perché di tanto trambusto quando situazioni simili sono all'ordine del giorno in un paese come il nostro, che da altre parti sono "abituati troppo bene", che "dovrebbero essere grati di avere un lavoro". Ma tutto ciò non vuol forse dire che in posti come

l'Inghilterra o gli USA il lavoratore è molto più socialmente considerato e tutelato? Facciamoci due domande e chiediamoci se non siamo effettivamente noi quelli in torto, se parlare male della propria situazione lavorativa (quando non è effettivamente buona) sia più da persone deboli che non sanno adattarsi e stare al loro posto o da persone consapevoli di poter meritare di meglio.

---

## [Ninja Theory e il “pericolo” Microsoft](#)

Come abbiamo appreso durante l'ultima conferenza **E3** di casa **Microsoft**, l'azienda americana ha voluto ampliare la propria potenza di fuoco, acquisendo e mettendo sotto la propria egida diverse software house che non avevano ancora grossi finanziatori alle spalle. Inutile dire che il più rilevante, il nome più chiacchierato, sia **Ninja Theory**, che recentemente è riuscita a raccogliere enormi apprezzamenti grazie al suo ultimo capolavoro **Hellblade: Senua's Sacrifice**, un gioco sconvolgente, vincitore di diversi premi e straordinariamente **sviluppato da poco più di 20 persone**. **Ninja Theory** è dell'idea che giochi come questo sarebbero classificabili come “**indie AAA**” - o **tripla A** in gergo - **Hellblade: SS** è la prova che non è sempre necessaria una grossa casa alle spalle e che questa sia la direzione giusta per essere competitivi.



Non è difficile capire perché **Ninja Theory** sia stata abbracciata da **Microsoft**: per far fronte alla enorme quantità di titoli first party della controparte **Sony**, il colosso americano doveva necessariamente allargare i propri orizzonti, e quale miglior modo se non quello di acquistare una delle software house più promettenti del momento? Il developer inglese è stato scelto in base a diversi parametri, quali l'ottimo settore narrativo, lo sviluppatissimo sistema **mocap** (motion capture) e un lavoro globale di grande qualità, fra un ottimo team interno e collaboratori come **Andy**

**Serkis** e **Alex Garland** che hanno impreziosito il piano narrativo dei lavori di **Ninja Theory**, titoli che hanno lasciato il segno nella old generation come *Heavenly Sword*, *Enslave: Odyssey to the West*, *DmC: Devil May Cry*.



Anche dopo l'acquisizione, la software house ha manifestato l'intenzione di difendere strenuamente il proprio team, e in [un'intervista](#) rilasciata a **Kotaku**, il creative director **Tameem Antoniades** non risparmia una dichiarazione d'intenti sul futuro:

«Vogliamo essere liberi dalla trappola dei tripla A, vogliamo sviluppare titoli che siano incentrati sull'esperienza di gioco e non sulla monetizzazione. Vogliamo correre dei grandi "rischi creativi" per sviluppare giochi che possano definire un nuovo genere. Il nostro intento è quello di fare dei nostri giochi a modo nostro, non vogliamo che qualcuno ci dica cosa o come dobbiamo fare. Soprattutto vogliamo continuare a fare quello che vogliamo, è un modo di proteggere il nostro team, la nostra cultura e la nostra identità perché, finora, tutto ciò ha costituito l'essenza di Ninja Theory. In parole povere, stiamo chiedendo la completa indipendenza creativa.»

A questo punto il direttore commerciale, **Dominic Matthews**, aggiunge:

«La risposta di Microsoft è stata, a tal proposito, che possiamo fare quello che vogliamo, ma che se lo desideriamo potremo appoggiarci al loro reparto commerciale o avere un team di supporto, o ancora utilizzare il reparto di R&D *Technology* e avere un completo supporto per fare più di quello che vogliamo e come noi lo vogliamo.»



Proprio per questo motivo, in ragione della promessa di **Microsoft** di garantir loro la libertà creativa combinata a una maggiore stabilità economica, il team di **Antoniades** è stato ben felice di entrare a far parte del gigante di **Redmond**.

A questo punto la domanda è se Microsoft, investendo denaro sulla software house britannica, lascerà davvero a **Ninja Theory** tutta la libertà promessa, o se le esigenze di mercato costringeranno a paletti e limitazioni.

A diverse promettenti software house non è andata benissimo una volta entrate nell'organico di **Microsoft**. Neanche a dirlo, **Rare** era una pietra preziosa tra le case di sviluppo britanniche, ma dopo l'acquisizione da parte della casa di Redmond non sono andate per il meglio, fino a essere relegata per anni nello sviluppo di avatar e di giochi per **Kinect**, tornando solo di recente con **Sea of Thieves**. Di certo in molti ricorderanno un'altra perla britannica, quella **Lionhead Studios** che diede alla luce a **uno dei migliori RPG di sempre, Fable**. Quando nel 2006 lo studio venne acquisito da **Microsoft**, per i successivi 10 anni fu impegnato nello sviluppo dei sequel di **Fable**, fino a che non gli venne imposto di lavorare anche a un ulteriore gioco per **Kinect, Fable Legends**. A quanto pare **Microsoft** pretese che lo studio lavorasse al progetto nonostante questi obiettarono di non avere alcuna esperienza su questo tipo di sviluppo, seguendo la tendenza del fornire necessariamente i **"giochi come servizio"**. Ne scaturì che, dopo anni di sviluppo, ovviamente problematici, **nel 2016 Microsoft decise** di chiudere lo studio e annullare di conseguenza anche il progetto **Fable Legends**.



Questo trend è stato la principale causa della chiusura di **Lionhead**, una delle software house più promettenti della storia videoludica. Alla luce dei fatti odierni e di come Kinect si sia man mano defilato dalla scena, possiamo dire che sia stata una delle sviste più grandi di sempre. È giusto notificare che le nuove console della casa, **Xbox One S e Xbox One X**, hanno **“sacrificato” la porta per la periferica Kinect**, per una questione stilistica di spazi ridotti, costringendo i già pochi possessori dell'accessorio, a dover spendere altro denaro per l'acquisto di un adattatore esterno. Al momento i giochi new-generation compatibili con la periferica si contano sulle dita di una mano.

Probabilmente è proprio alla luce di questi avvenimenti che i fan di **Ninja Theory** si sono tanto preoccupati per la loro scelta. Ovviamente speriamo davvero che **Microsoft** manterrà le sue promesse e che valorizzi i creatori di *Hellblade*, ma c'è da chiedersi per quanto tempo. Cosa succederebbe se il prossimo titolo della casa non riuscisse a vendere quanto sperato? **Microsoft** lascerebbe comunque lo spazio creativo promesso, oppure intercederebbe prendendo le redini dello sviluppo futuro?

**Ninja Theory** adesso ha accesso a una fonte ingentissima di investimenti ma , come scrive **Orson Welles**, **«l'assenza di limitazioni è nemica dell'arte»**. E a ben vedere, parole simili le usò anche **Antoniades** per *Hellblade*:

**«Io credo sia stata la forte mancanza di fondi e forza lavoro a rendere questo gioco innovativo, questo, ha reso anche il team innovativo.»**

C'è da sperare che l'abbondanza non sia quindi controproducente per i ragazzi di **Ninja Theory** e che possa essere solo un apporto positivo per i loro progetti futuri, augurando loro di sfatare anche quella che in parte sembra essere una maledizione di **Microsoft** di cui sono state vittima promettenti software house.

---

## [Nuovo Bioshock in arrivo?](#)

Dopo l'arrivo delle **remastered** e dei rumor che indicavano un grosso ritorno su un importante franchise da parte di **2K Games**, sembra che un nuovo capitolo di **Bioshock** sia in dirittura d'arrivo. Secondo quanto affermato da **Jason Schreier**, giornalista di **Kotaku**, questo progetto è affidato a un "reparto segreto" della software house, il che - mettendo assieme tutte le tessere del puzzle - farebbe *pendant* con un'altra notizia, ovvero il rientro del figliol prodigo **Shawn Elliot**, sviluppatore della famosa saga. Tutto quindi fa presupporre che un nuovo *Bioshock* potrebbe arrivare nel giro di qualche anno.

Che arrivi qualche annuncio "a sorpresa" al prossimo E3?

Among other details I learned while reporting this story: Right next to Hangar 13, a top-secret 2K studio is now working on a top-secret new BioShock game.

— Jason Schreier (@jasonscreier) [April 13, 2018](#)