

EA Sports: ed è di nuovo polemica sui sistemi di looting nei videogiochi

Nonostante le recenti polemiche dei consumatori riguardanti le **loot-box**, **Daryl Holt**, **vice presidente di EA Sports**, secondo un'intervista rilasciata per la nota rivista online **gamesindustry.biz**, ha affermato che il loro modello, adottato per l'acquisizione di loot-box, sia ineccepibile.

Fino a quando non si verificarono problemi con le loot-box di **Star Wars Battlefront II**, questo "meccanismo" non era mai stato molto criticato, come per **FIFA**, in cui è fortemente presente un sistema di "lootaggio", tranquillamente alimentato dagli acquisti online dei giocatori.

Daryl Holt, ai microfoni di **gamesindustry.biz** durante il **Gamelab Barcellona**, dice infatti:

«È un tipo di gioco differente, è questo l'aspetto che devi approfondire quando parliamo della scelta del giocatore come parte del nostro mantra "prima il giocatore". Gli viene semplicemente data la scelta su come vogliono competere. Posso guadagnare loot-box in FIFA Ultimate Team semplicemente giocando. Posso anche batterti se hai una squadra migliore, perché sono migliore di te a FIFA, io non mi preoccupo di quello che è il mio punteggio come squadra.»

Ma in ogni caso, la polemica nata per i "bottini" di **Battlefront 2** ha alzato un polverone, facendo anche dubitare della sostenibilità del modello di "looting" adottato da **EA**.

«Il nostro modello è assolutamente sostenibile. Certamente ha cambiato il nostro modo di fare, quando sentiamo informazioni dagli altri giocatori o dall'industry, nel modo in cui tutti reagiamo e ci adattiamo a esso. Per esempio, la divulgazione delle probabilità di vincita dei pacchetti nei nostri giochi EA Sports è una cosa molto importante, così possiamo avere una comprensione totale al riguardo, come comunichiamo, come ci occupiamo del servizio dal vivo e come testiamo le cose e implementiamo il feedback su tutti i prodotti. Per quanto riguarda EA Sports e Ultimate Team, la modalità di looting è molto popolare: funziona come dovrebbe e offre ai giocatori la possibilità di giocare nel modo in cui vogliono giocare, il che ritengo sia prezioso finché riusciamo ad assicurarci che non sia un danno per la fruibilità del gioco.»

Ma il punto di vista di **EA** sulle **loot-box**, nonostante tutto, rimane in contrasto con quanto stabilito dalla **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, che ha accusato aspramente tale meccanismo, indipendentemente dal valore reale degli oggetti o dalla possibilità di scambiarli al di fuori del gioco. Tutto ciò è una violazione della legislazione sul gioco d'azzardo.

In seguito a questa decisione, EA ha risposto, affermando:

«Crediamo fortemente che i nostri giochi siano sviluppati e implementati eticamente e legalmente in tutto il mondo.»

Holt sostiene che il loro sistema di looting non sia in alcun modo equiparabile al gioco d'azzardo:

«Sai cosa potresti ricevere, hai informazioni dettagliate su quello che acquisti; non è affatto un gioco d'azzardo. Oltretutto non esiste una valuta reale per i pacchetti acquistati in gioco. C'è una netta disconnessione tra ciò che viene detto, ciò che viene chiesto e ciò che viene pensato, rispetto a ciò che accade realmente nel settore. Non sappiamo cosa potrebbe accadere in futuro; possiamo solo continuare a proporre la migliore esperienza per i nostri giocatori.»

Indipendentemente da ciò che **EA** crede sia o non sia gioco d'azzardo, la **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, ha stabilito che il sistema di looting adottato, viola la legislazione e che alla fine, verranno prese contromisure. Per ora, **il ministro della giustizia belga Koen Geens**, si incontrerà con le parti interessate del settore, per iniziare un dialogo. **Peter Naessens, direttore della Belgian Gaming Commission**, ha recentemente dichiarato in una intervista di **gamesIndustry.biz**:

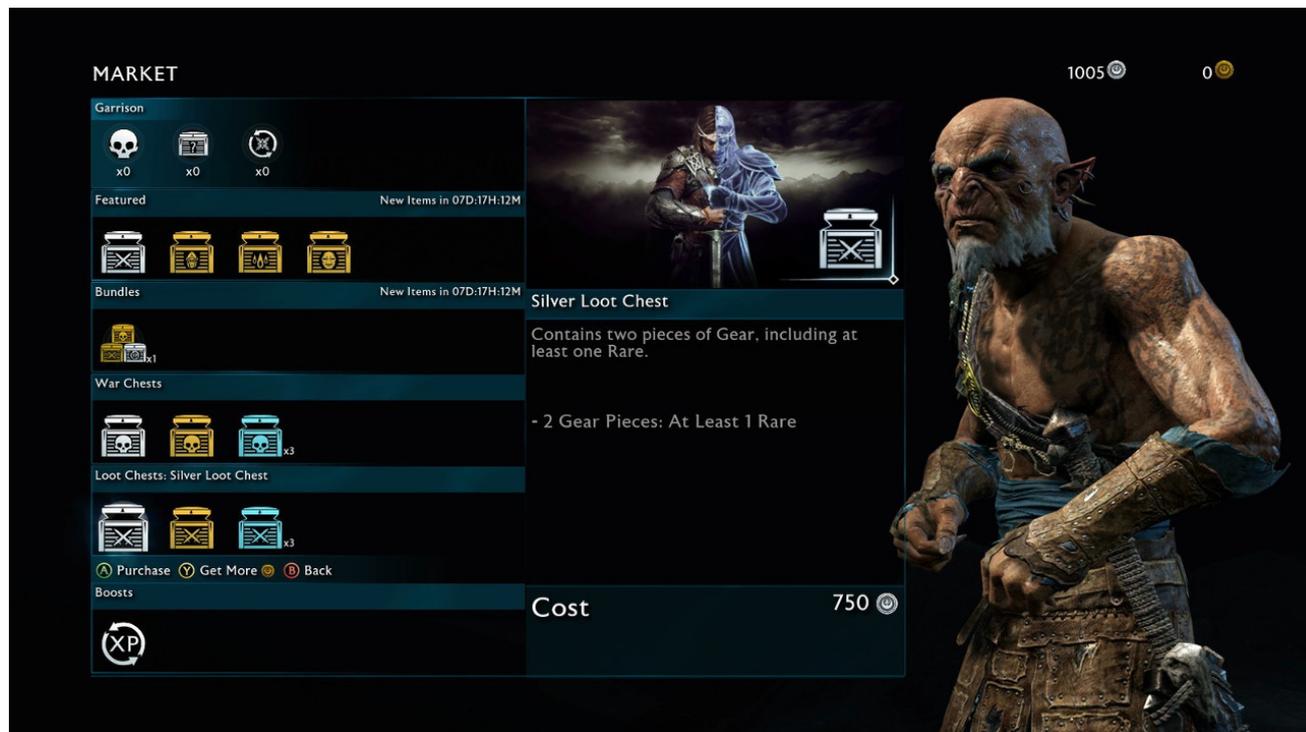
«Prenderemo tutte le misure preparatorie per la stesura dei rapporti di polizia, ma di certo non sarà "domani". Deve passare un certo lasso di tempo per il Ministro della Giustizia.»

Insomma, la situazione non è delle più rosee riguardo tutte le software house che hanno ormai adottato il meccanismo di looting. **EA** probabilmente è solamente la prima a finire nell'occhio del ciclone e, probabilmente, ne seguiranno altre. Anche **Activision**, per esempio con le "casse rifornimenti" dei suoi ultimi **Call of Duty**, che permettono di trovare armi uniche e più potenti, di certo non è da meno. Sono del parere che il sistema di loot-box non sia del tutto deleterio, purché non vada a intaccare il portafoglio. Sarei più propenso a un sistema meritocratico del meccanismo delle "casse premio", in questo modo, chi gioca molto o gioca bene avrebbe veramente meritato il riconoscimento e non chi ha più fondi sul conto. A meno che, come per **Overwatch**, le casse non diano altro che oggetti di valore puramente estetico senza influire sulla giocabilità del titolo.

Monolith rimuoverà le microtransazioni da La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra

Da quando uscì su **PS4, Xbox One** e **PC** il 10 ottobre scorso, un'aggiunta in particolare fece storcere il naso a molti utenti, indipendentemente dalla piattaforma: la presenza delle **microtransazioni** che, anche se non necessarie per completare la storia principale, non sono state ben accette dal pubblico in un gioco non free-to-play.

Monolith Productions ha ascoltato le lamentele della sua utenza, assicurando che nel giro di pochi mesi gli acquisti in game con valuta reale e le stesse *loot box* **spariranno del tutto, o quasi** da **L'Ombra della Guerra**.



Nello specifico, gli update dell' 8 maggio rimuoveranno la possibilità di acquistare **gold**, anche se si potranno ancora comprare casse con quelli già in possesso dei giocatori, ma solo fino al 17 luglio, quando un altro aggiornamento eliminerà in modo definitivo le *loot box*, i gold e lo stesso shop interno del gioco. Da quel giorno in poi, tutti i gold residui non spesi saranno convertiti in casse, una ogni 150G (chiunque ne avesse di meno ne riceverà comunque una).

Ma non è finita qui: nuovi aggiornamenti arriveranno presto portando altri tipi di novità, stavolta incentrati sulla campagna, come nuovi elementi narrativi che secondo Monolith porteranno a un'esperienza di gioco più dinamica e coesa. Di cosa si tratterà?

[Come la fortuna viene implementata nei videogiochi](#)

16 settembre 2007: uno youtuber giapponese, che rispondeva al nome di **Computing Aesthetic** (oggi lo stesso canale si chiama [Is mayonnaise an instrument?](#)), caricò un video di 48 secondi dal titolo **ULTRA MEGA SUPER LUCKY SHOT**. Il video mostra il raggiungimento di un *high score* a **Peggle**, un gioco molto popolare vagamente ispirato al **Pachinko** in cui una palla viene sparata dall'alto e piano piano scende giù rimbalzando fra alcuni blocchi; più blocchi vengono colpiti più alto sarà il punteggio. Nonostante **Peggle** richieda al giocatore giusto qualche calcolo prima del lancio della palla, il gameplay vero e proprio è affidato al caso e il fatto che dei blocchi vengano colpiti o meno è solo questione di fortuna. La run di **Computing Aesthetic** fu una delle più miracolose: la pallina, scendendo, non solo colpì gran parte dei blocchi ma richiamò anche una sezione bonus che gli permise di racimolare un punteggio da record. Incredulo, lo youtuber scrisse nella descrizione del video, che a oggi conta oltre le 200.000 visualizzazioni, «I couldn't believe this when it happened!!!!!!!!!!» (Ndr).

Questo è solamente uno dei circa 20.000 video su **YouTube** che include i tag "**Peggle**" e "**Lucky**",

tutti video di giocatori così stupiti da voler condividere la loro fortuna col mondo. Tuttavia, i giocatori non sono così fortunati come il gioco spinge a credere. **Jason Kapalka**, uno degli sviluppatori del titolo, ci spiega come la fortuna, specialmente durante i primi livelli, venga manipolata giusto un po' per evitare la frustrazione del giocatore nel breve periodo, e soprattutto perché possa imparare le regole del gioco divertendosi.

«L'apparente rimbalzo casuale della pallina in *Peggle* è spesso manipolato per dare ai giocatori un risultato migliore. [...] Quando viene richiamato il "Lucky Bounce", la palla tende a colpire di più blocchi possibili anziché cadere direttamente nelle zone morte. Questa fortuna extra è aggiunta nella prima dozzina di livelli affinché i giocatori si divertano imparando le regole del gioco. [...] L'angolazione del rimbalzo viene modificato giusto di qualche grado, perché altrimenti la palla reagirebbe in maniera poco realistica; serve a incoraggiare i novizi e non a rendere il gioco "irreale" agli occhi dei giocatori più increduli».



La fortuna è in realtà manipolata da un game designer onnipotente: esso fa sì che un gioco regali al giocatore la giusta dose di vittoria al momento giusto. Anche **Sid Meier**, creatore dell'acclamata saga *Civilization*, ha capito che ridurre in una certa misura le avversità durante le battaglie riduce anche lo stress nei giocatori. Un test ha dimostrato che un giocatore che sapeva di avere il 33% di successo in battaglia, è riuscito a perdere per tre volte di fila, rendendolo alterato e incredulo (in *Civilization* puoi ripetere la stessa battaglia più volte, fino a quando non vinci, anche se ciò comporta dei costi a ogni sconfitta). A quel punto **Sid Meier** studiò più da vicino le distorsioni cognitive dei giocatori: se le probabilità di vittoria sono 1 su 3 è come se il gioco assicurasse che al terzo tentativo il giocatore vincerà la battaglia, dandogli dunque una falsa speranza. La fortuna di certo incentiva il gameplay ma se è troppa, diventa tutto surreale.



Dalla divinazione agli scacchi

In tempi antichi, la fortuna era il segno dell'intervento divino: i giochi erano un modo per mettere alla prova sia le abilità umane che l'esistenza divina. **Platone** ci ha raccontato che la fortuna era una componente fondamentale nei giochi dell'**antico Egitto**, luogo in cui fu creato, secondo la leggenda, il dado da gioco per mano della divinità **Thot**. Solitamente ricavato da ossa o zoccoli di animale, il dado veniva usato per i giochi da tavola o per una particolare divinazione mistica chiamata **astragalomanzia**; l'aiuto divino era così decisivo che molti dei dadi venivano portati nella tomba affinché il defunto potesse ricevere un ulteriore aiuto nell'aldilà.

Nel XI secolo, il re norvegese **Olaf II Haraldsson** si ritrovò in una disputa territoriale con il re svedese riguardo l'**isola di Hising**; non riuscendo a trovare un compromesso, il re della Norvegia si affidò ai dadi per risolvere la questione. Ottenendo per **due volte il numero sei**, il re **Haraldsson** disse che non c'era più motivo di continuare la disputa; **convertitosi al cristianesimo**, era certo che Dio l'avrebbe aiutato a ottenere sempre il **12**. **Olaf II**, racconta ancora la leggenda, continuò a ottenere tale numero fino a quando, durante l'ultimo e decisivo lancio, uno dei dadi si spezzò mostrando sul tavolo **due 6 e un 1**; **questo è uno dei motivi per cui il 13, in alcuni paesi, è spesso considerato un numero fortunato.**

A ogni modo la fortuna, anche se non è più un segno divino, è ancora parte dei giochi moderni; così come un lancio dei dadi o la pesca di una carta probabilità a **Monopoly** può ribaltare le sorti della partita, lo sviluppatore indipendente **Zach Gage** ha introdotto l'elemento aleatorio nel gioco degli scacchi nel suo **Really Bad Chess**. Gage spiega che il gioco nella sua concezione originaria è molto bilanciato, e tutto risiede nelle abilità del giocatore; pertanto l'elemento della fortuna aiuta i giocatori meno capaci a capire le meccaniche e far sì che siano invogliati a giocare più a lungo. La sua app mobile del 2016 dà infatti al giocatore la possibilità di avere un set di **cinque regine**, sistemare le pedine in maniera asimmetrica e far sì che il giocatore più esperto giochi solo con un esercito di pedoni e un re. Zach Gage commenta:

«(queste aggiunte) danno ai giocatori più deboli almeno una chance contro i giocatori più esperti, rendendo la scacchiera più difficile da analizzare».



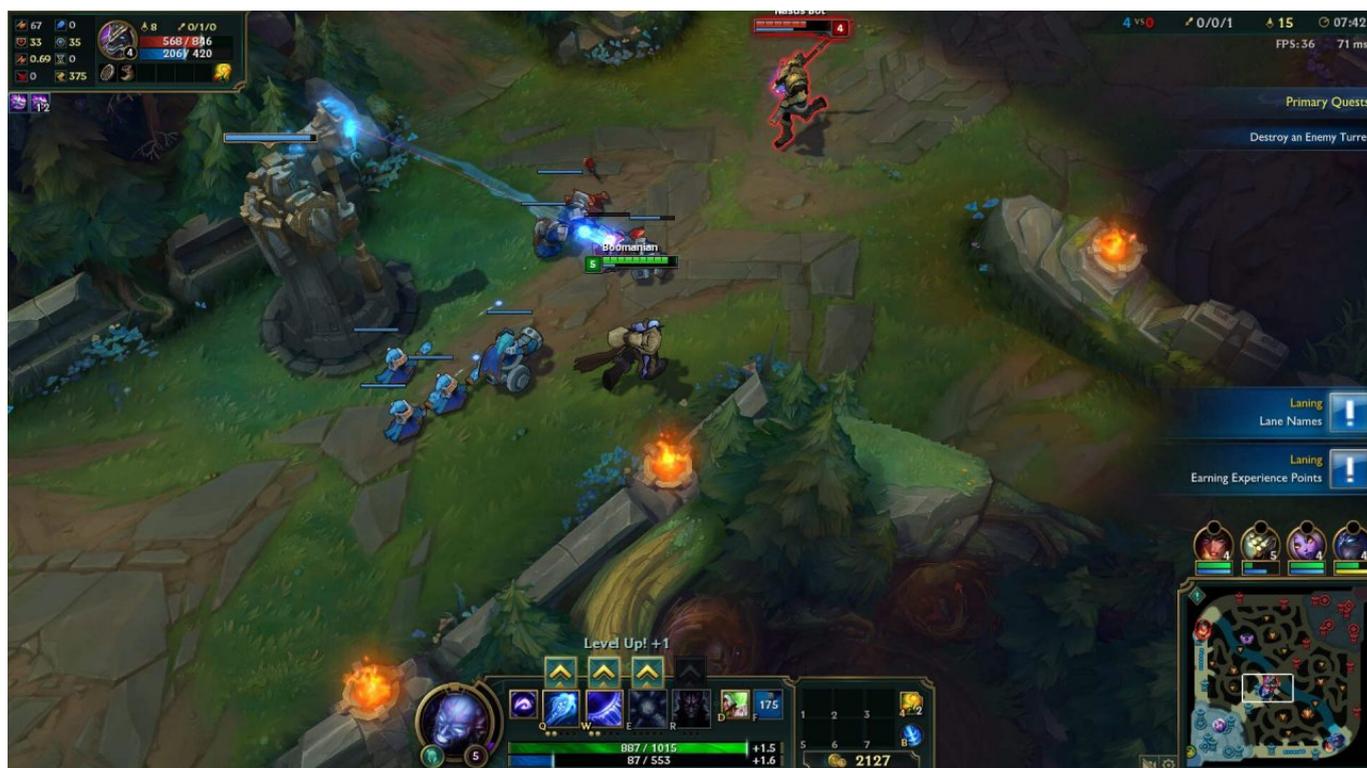
Dai giochi elettromeccanici ai videogiochi

Nei giochi elettromeccanici come le slot machine o i flipper, la fortuna è l'unico modo per "fregare" la macchina. Negli primi anni '50 la **Gottlieb**, compagnia produttrice di giochi elettromeccanici e sviluppatori del classico arcade **Q*bert**, notò che le partite a flipper dei giocatori meno esperti duravano pochissimo; di lì a poco introdussero prima le alette per rispedire la palla in alto e poi il meccanismo "**ball saver**" che innalzava un muro fra queste. Il fatto che quest'ultimo entrasse o meno era questione di fortuna, un "mistero" celato nell'algoritmo del software.

Nei videogiochi la fortuna è in realtà ancora più evidente: vi siete mai chiesti come mai il portiere della vostra squadra preferita a **FIFA** riesce a parare la palla il più delle volte? Come mai quando siete fra le ultime posizioni in un racing game le auto avversarie sembrano rallentare? E ancora, anche se è cosa risaputa, come mai una volta in testa a **Mario Kart** raccogliete solo banane, monete e qualche rarissimo guscio verde? Questo è perché "l'effetto fortuna" vi tiene concentrati e incentiva il vostro gameplay. Se veniste a conoscenza di questo fattore non giochereste con la stessa intensità; è giusto che tutto ciò rimanga un mistero poiché la fortuna è tale solamente quando è imprevedibile.

Nei tempi antichi gli artefici della fortuna venivano invocati tramite le preghiere; oggi è possibile trovarli su LinkedIn. **Paul Sottosanti**, uno dei principali game designer della **Riot Games** che ha lavorato a **League of Legends**, afferma che lo scoprire i meccanismi della fortuna nei videogiochi potrebbe distruggere ogni senso di gioia e realizzazione, dunque è importante che questi rimangano celati (più a lungo possibile) nel codice del gioco. Nei videogiochi si innesta spesso quello che Sottisanti chiama "**Pity Timer**": il giocatore potrà ottenere una determinata ricompensa, per esempio, dopo 10 ore di gioco e ciò rende quest'ultima un risultato ancora più apprezzabile. In

Castlevania Harmony of Despair, un “metroidvania” multiplayer con elementi RPG, ogni personaggio, al termine della battaglia col boss, riceveva un oggetto; su internet giravano mappe e FAQ che spiegavano dove e al termine di quale battaglia si potevano ottenere. Ma per quanto si “boostasse” il livello di fortuna, nelle statistiche del personaggio gli oggetti rari apparivano solamente al termine di un countdown nascosto; una volta scaduto il conteggio sarebbe entrata in aiuto quella determinata caratteristica del personaggio e la fortuna avrebbe davvero influenzato l’occorrere di un oggetto raro.



La fortuna per gli sviluppatori

Se in alcuni titoli la fortuna dà un senso di equilibrio nella difficoltà, ci sono altri giochi in cui questo fattore aleatorio genera profitto. L’arrivo degli smartphone e dei diversissimi titoli gratis sugli store hanno segnato anche l’inizio dell’era delle **microtransazioni** e delle **lootbox**; il “pity timer” all’interno di questi giochi è spesso sviluppato in maniera molto intelligente. In **Hearthstone**, spiega sempre **Paul Sottosanti**, è possibile ottenere una carta rara ogni 40 pacchetti circa; tuttavia, le stesse carte, sono acquistabili sullo store del gioco.

Il principio delle **microtransazioni** e lo spingersi oltre la “normale routine” è in sé un concetto non nuovissimo. Il dottor **Burrhus Skinner**, negli anni ‘50, ha dimostrato come un essere senziente possa essere condizionato da una macchina; per farlo, si munì di degli animali, come topi o piccioni, e di una sua particolare invenzione, ovvero la **Skinner Box**. In pratica ha mostrato come questi animali, ricevendo una ricompensa ogni volta che un tasto fosse premuto, si stancassero o fossero subito sazi; tuttavia il dottore, programmando la ricompensa in maniera casuale, mostrò come l’animale fosse più incline a premere il tasto, tenendolo concentrato sull’azione sino a risultarne quasi dipendente. Questa dipendenza non era dovuta tanto alla ricompensa, ma al tasto. Il **rilascio della dopamina** nel cervello, che (mantenendoci in un linguaggio alla portata di tutti) manda i neurotrasmettitori in tilt, è dovuto all’**attesa della ricompensa**, e non all’ottenimento della stessa.

Lo stesso principio, in realtà, accade con questo tipo di giochi: vi siete mai accorti, per esempio, delle lunghe animazioni prima di aprire una **lootbox** su **Overwatch**? Il cervello rilascia dopamina durante le animazioni e anche se otteniamo la solita ricompensa per l'ennesima volta il principio rimane. Nei videogiochi però si aggiunge il fatto che, per evitare la solita ricompensa dopo ripetute *run*, si è invece spinti a ottenere una ricompensa diversa, prima dello scadere del **pity timer**, pagando una somma di denaro. In questo caso, si potrebbe innescare il meccanismo "**Sunk Cost Fallacy**": in poche parole, più soldi si investono in un gioco, in attesa della ricompensa desiderata, più sarà difficile abbandonarlo nonostante gli output poco soddisfacenti e le aspettative che calano. È la stessa cosa che avviene al casinò o persino in una relazione amorosa molto complicata: più è alto l'investimento e più è difficile smettere nonostante gli output siano semi nulli. Tuttavia non si può parlare di gioco d'azzardo in ciò che riguarda i videogiochi poiché, anche se si investissero 50 € per un set di **lootbox**, riceveremmo sempre qualcosa in cambio, a differenza del casinò dove si può invece uscire praticamente con le tasche vuote; il problema sta sempre e solo nell'aggirare quel maledetto algoritmo della fortuna.

È importantissimo dunque mantenere il controllo in quei giochi in cui la fortuna è il fulcro della dinamica. Lo psicologo **Clark Edwards**, direttore del centro della ricerca sul gioco d'azzardo dell'**Università della British Columbia**, spiega più in dettaglio certi meccanismi del nostro cervello e in quale zona finisca parte della dopamina:

«La parte interessata del cervello che regola la ricompensa e il movimento è lo Striato, dove ci sono diversi nuclei cerebrali. [...] La stessa regione alimenta i vizi, che sono ovviamente collegati alle dipendenze».



Il futuro della fortuna

Nonostante l'ambiente videoludico sia cambiato drasticamente, ci sono molti game designer hanno

tentato più volte di “eliminare la fortuna”. **Larry DeMar**, un noto designer di macchine flipper della **Williams**, ha tolto più volte il meccanismo “**Ball Saver**”, pensando da sempre che questo rovini la purezza del gioco.

Tuttavia, l’approccio purista non sempre convince il giocatore medio. **Jason Kapala**, lo sviluppatore di **Peggle**, dice che oggi i giocatori cercano tracce di manipolazione quando queste non ci sono. e ha persino pubblicato alcuni file per dimostrare che i risultati erano veramente casuali, ricordando:

«Quando lavoravo ai giochi online era quasi impossibile convincere i giocatori che i risultati non erano manipolati. Questi elaboravano teorie assurde su come i principianti ottenessero migliori risultati per far sì che continuassero a giocare e i veterani spinti a migliorare le loro abilità ottenute.».

Il gioco è un **mezzo di confronto** per gli esseri umani ed è anche corretto pensare che questo rimanga puro e inalterato; tuttavia, delle perdite ripetute o semplici capricci ci portano a pensare che la fortuna funzioni seguendo uno schema logico. Ma, alla fine della fiera: a cosa serve la fortuna? La risposta è: a tutto. E a niente.

Il tutto si baserà sempre sulle nostre abilità ma, che sia un algoritmo o un segno divino, la fortuna ci accompagnerà sempre nella nostra esperienza da giocatori.

[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.

[Il futuro dei free to play passa da Dauntless](#)

Dopo quattro anni dall'apertura degli studi di Vancouver, gli sviluppatori canadesi di **Phoenix Labs** sono pronti per il lancio del loro primo gioco: **Dauntless**, un action RPG *free to play*, con elementi che richiamano una "hit" odierna come **Monster Hunter World**. Il gioco è attualmente in *closed beta*, a cui è possibile partecipare solamente tramite invito o comprando uno dei pacchetti "founder" che partono da 40\$ fino a arrivare ai 100\$.

Grazie anche ad alcuni sponsor come **Sapphire Ventures**, **GGV** e **Ridge**, lo studio ha attraversato una rapida fase di crescita, tanto da aprire un secondo studio a San Mateo, California. Tutto ciò ha permesso al co-fondatore e CEO della compagnia, **Justin Houston**, di ripensare il metodo di monetizzazione del gioco, **eliminando le loot box**.

Ecco la sua spiegazione a riguardo questo argomento:

«Esistono ottimi sistemi di *loot box* che ti fanno pensare "ho un po' di soldi in tasca, potrò prendere qualcosa di figo?"; Ma quando il tuo desiderio è una parrucca rosa... Non pensavamo di dare davvero ai nostri utenti ciò che desideravano. Abbiamo cominciato quindi a pensare un

sistema che ti faccia dire “voglio quest’oggetto e l’ho comprato”.»

Gli sviluppatori hanno messo in chiaro che la monetizzazione di **Dauntless** riguarderà solamente la parte cosmetica. Così come dichiarato da Houston:

«Vogliamo stare lontani da tutto ciò che può essere percepito come *pay to win*. Se vedete un personaggio con un’armatura e una spada figa, vogliamo che il giocatore sappia che quell’utente l’ha guadagnata giocando e uccidendo la creatura da cui si ottiene tale *loot*. Vogliamo concentrarci sull’offrire delle belle esperienze per la community, piuttosto che trovare il miglior modo per ottenere i loro soldi.»

Per quanto riguarda le discussioni con i partner finanziari a riguardo del sistema di monetizzazione:

«Ho ricevuto più domande sul gameplay, le armi e i mostri rispetto al sistema di monetizzazione da usare, se le *loot box* o acquisto di oggetti precisi. Sappiamo che le microtransazioni sono uno degli aspetti cruciali di un gioco, che sia *free to play* o no, e non vogliamo essere penalizzati dal non implementarle come si usa fare oggi.»

Houston, lo scorso anno, aveva previsto che il futuro dei *free to play* occidentali fosse legato a doppio filo con le *loot box*. Adesso vuole puntare tutto sul sapere cosa si acquista, eliminando il “caso” che porterebbe a frustrazione molti utenti. Fortunatamente sembra che gli investitori siano d’accordo con le visioni dei tre ex sviluppatori di **Riot Games**, creatori del successo globale di **League of Legends**.

Ne sapremo di più quando **Dauntless** arriverà in **open beta** nel corso dell’anno.

[Karl Slatoff sulle microtransazioni: «è impossibile forzare qualcuno all’acquisto»](#)

Recentemente in Arizona, come ogni anno, si è tenuta la conferenza del Credit Suisse, in cui diversi importanti dirigenti dell’industria dei videogame hanno condiviso le loro personali riflessioni sullo scandalo delle **Loot Box**.

Tra questi troviamo il presidente di **Take-Two**, Karl Slatoff che, durante la manifestazione, alla richiesta di commentare le recenti controversie; Slatoff ha puntato il dito sui **game designer** e sui **publisher**, i quali hanno il compito di stimolare la fidelizzazione dei giocatori attraverso i contenuti.

Secondo il presidente di Take-Two, non è possibile forzare un consumatore a comprare qualcosa, ma è possibile creare il miglior contenuto possibile per incentivare il coinvolgimento dei consumatori. «Così è, e così sarà sempre», ha aggiunto.

Slatoff ha anche parlato di **GTA V**, prendendolo come esempio, e di come il team abbia rilasciato aggiornamenti gratuiti per la campagna e le varie attività per poi spostare l’attenzione, gradualmente, a **GTA Online**.

Le parole di **Slatoff** sono molto decise, su un tema, quello delle **microtransazioni nei videogiochi**, al centro del dibattito negli ultimi tempi.

Star Wars Battlefront II e il futuro delle microtransazioni

Un argomento caldo del momento è quello che riguarda l'implementazione del circuito delle **microtransazioni** all'interno dei videogame tripla A, e quanto sia giusto o meno che tutto questo venga propinato - forzatamente - ai giocatori, soprattutto quando si parla di titoli a prezzo pieno come **Star Wars Battlefront II**.

Come avevamo [scritto in precedenza](#), EA, dopo svariate lamentele del pubblico, aveva deciso di interrompere temporaneamente il sistema di **loot box** presente nel titolo, promettendo di rielaborarlo e poi implementarlo nuovamente, ma andiamo al punto: quanto è giusto che debba andare così? Cosa porta gli sviluppatori a puntare tutto sulle **microtransazioni**?

Diversi esponenti del settore si sono espressi in questi giorni, ci si trova tra un turbine di pareri contrastanti, tra chi è totalmente a favore e chi no. Uno fra tutti, forse il più lungimirante, **Shams Jorjani** di **Paradox Interactive**, porta avanti, come si direbbe in termini giuridici, un "ragionevole dubbio", dicendo testualmente:

«Do we really think the kids growing up today will be complaining about loot boxes and micro transactions - that have been an ingrained part of how they played games ever since they were born?»

Traduzione:

«Pensiamo davvero che i ragazzini che stanno crescendo oggi con un sistema di loot box e microtransazioni ormai integrato nei titoli che giocano un giorno se ne lamenteranno?»

Se è vero quel che dice **Jorjani**, davvero il futuro dei nostri videogiochi preferiti ci costringerà a effettuare periodicamente degli acquisti online? Gli sviluppatori non dovrebbero avere cura allo stesso modo di tutte le tipologie di gamer?

Infine: non sarebbe giusto che le microtransazioni di qual si voglia natura, rimangano più semplicemente un'opzione e non una imposizione per la competitività?

Abbiamo trattato l'argomento microtransazioni [in una delle ultime puntate del nostro format Tv](#) e in un [successivo hangout](#), e continueremo a farlo.

Iscrivendovi ai nostri canali Twitch e [Youtube](#) sarete aggiornati riguardo le prossime puntate e potrete dirci la vostra sul tema.