

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.

Nintendo dice “NO!” allo Streaming

La scorsa notte **Nintendo** ha inviato un’email ai partecipanti al suo programma di monetizzazione di **Youtube, Nintendo Creators**. L’email ha delineato la nuova politica della grande N, sul live streaming dei propri giochi su Youtube, proibendone la monetizzazione: l’intenzione potrebbe essere quella di proibire completamente lo streaming.

Nintendo Creators è stato creato in risposta all’azione di de-monetizzazione effettuata da **Nintendo** riguardante tutti i video per i proprio giochi pubblicati su **Youtube**. In questo nuovo programma, gli **Youtuber** si registrano per condividere le proprie entrate con **Nintendo**, a condizione che siano conformi alle linee guida di Nintendo, la quale inoltre vieta categoricamente il linguaggio scurrile. Questo non varrà solo per i video “Let’s Play” dei giochi **Nintendo**, ma anche per cose di poco conto come i filmati possibilmente utilizzati nelle video-recensioni o nelle analisi in generale.

La nuova politica di Nintendo recita:

“Lo streaming in diretta YouTube non rientra nel programma Nintendo Creators, il che significa che non puoi inviare contenuti live su YouTube tramite l’account registrato al programma Nintendo Creators”.

Nintendo consiglia agli utenti interessati già facenti parte di **Nintendo Creators**, di aprire eventualmente un nuovo account che non fa parte del programma, oppure di lasciare il programma come canale e registrare singolarmente ogni video per le recensioni prima che possano monetizzare nuovamente.

La formula della nuova politica sembra anche indicare che i giochi **Nintendo** in diretta streaming nel suo complesso, che monetizzino o meno, saranno soggetti ad azione da parte di **Nintendo** stessa.

Per partecipare al programma **Nintendo Creators**, un canale deve anche essere parte del programma **partner di Youtube**, deve avere almeno **10.000 visualizzazioni** e contenuti visionati da Youtube. Tutti coloro che desiderano monetizzare o “streammare” giochi Nintendo, avranno una lunga strada in salita di fronte a loro.