

Rockstar: gli straordinari non sono obbligatori

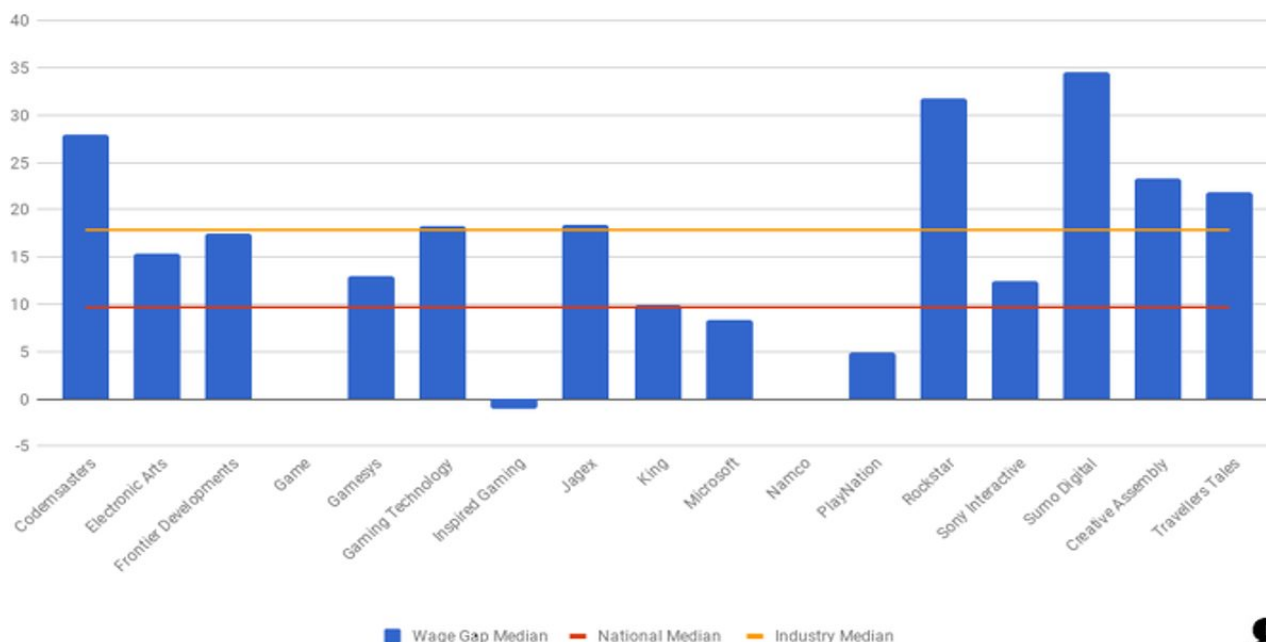
Red Dead Redemption è tornato e in poco tempo scopriremo se l'hype generato dall'utenza sarà giustificato dalla qualità del gioco. Ma che prezzo hanno pagato i dipendenti di **Rockstar** per rispettare le deadline? Varie polemiche si sono susseguite in merito al fatto che **Rockstar** obbligasse i propri 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.

Lo squilibrio tra uomo e donna nell'industry videoludica

La disuguaglianza di genere nel mondo del lavoro non è certo una novità e purtroppo l'industria dei videogiochi non fa eccezione. È stato da poco reso noto da [Gamesindustry.biz](#), che ha stilato una serie di grafici che mostrano la situazione lavorativa delle donne in alcune delle software house più importanti presenti nel Regno Unito come **EA, Rockstar, Namco, King, Sumo Digital** e molte altre.

Secondo i dati, in media in UK un uomo guadagna il 9,7% in più di una donna, tasso che raggiunge il 17,85% nel mondo dei videogiochi.

Median wage gap in the games industry

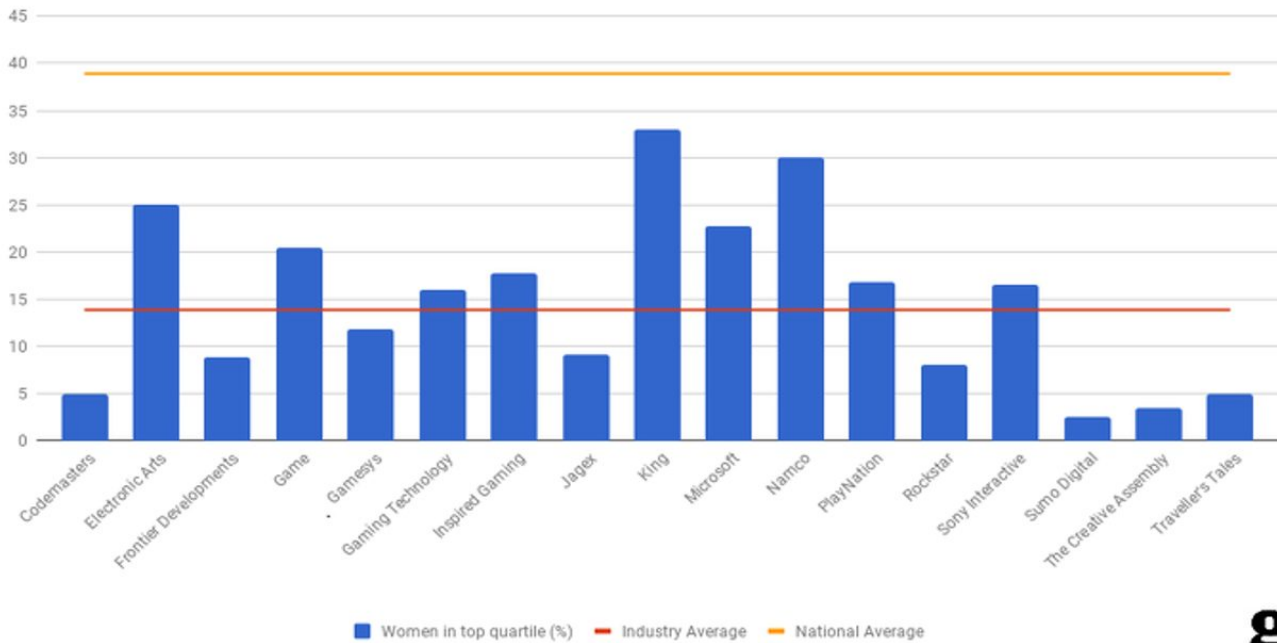


Da questo punto di vista, il podio è occupato da **Sumo Digital**, **Rockstar** e **Codemasters**, raggiungendo rispettivamente 34,5%, 31,8% e 27,9% e superando anche più del triplo la media nazionale. La situazione si capovolge con **PlayNation** (5,9%), **Namco** e **Game**, che sono le uniche aziende a pagare in modo equo indipendentemente dal sesso. Un caso sicuramente unico è quello di **Inspired Gaming**, che retribuisce le donne l'1% in più rispetto alla controparte.

Parliamo ora dei **quartili**: in media nelle aziende del Regno Unito solo il 38,9% delle lavoratrici rientra in quello principale, nel nostro campo si scende addirittura al 13,9%, il che dimostra quanto il "sesso debole" sia sottorappresentato.

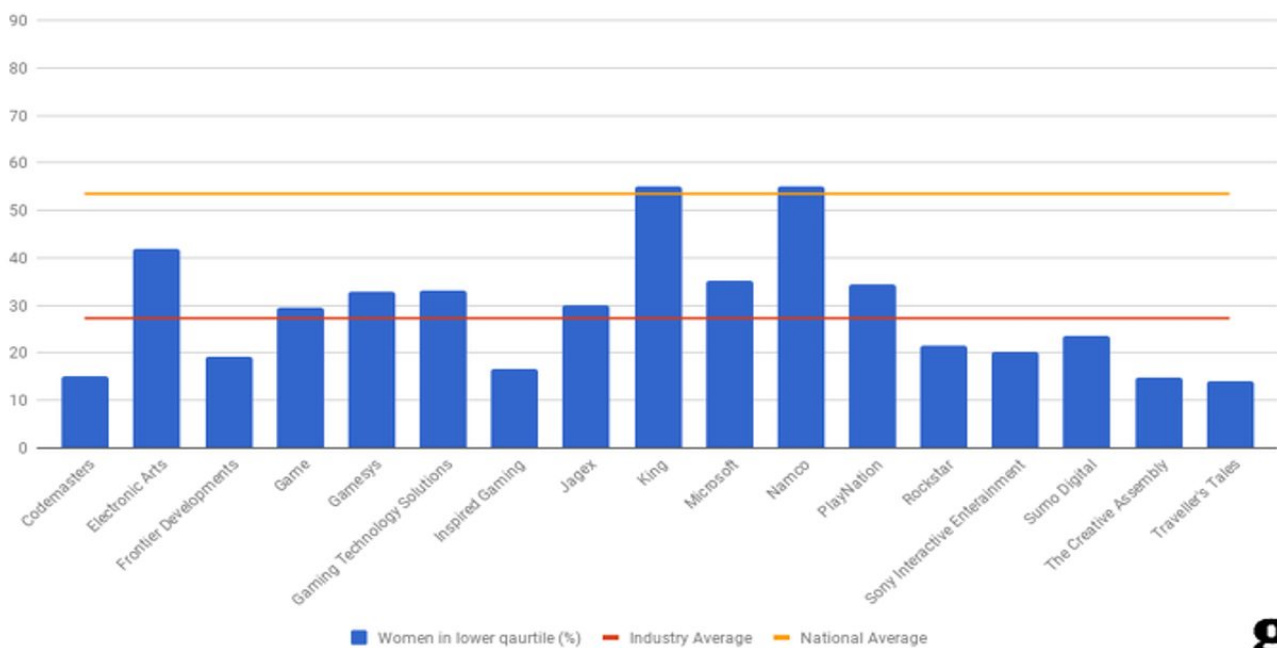
Normalmente, il quartile più basso è composto per il 46,4% da uomini e per il 53,5% da donne contro il 72,7% e 27,3% dell'industria videoludica; nel medio-basso la presenza maschile e femminile è rispettivamente del 50,6% e 49,3% paragonata con una percentuale pari a 77,8% e 22,1%. Nel quartile medio-alto invece la differenza è ancor più marcata: se generalmente vi è quasi una parità tra uomo e donna (54% e 45%), nel mondo dei giochi c'è praticamente un abisso che li divide (83% e 16,9%).

Women working in top quartile by company



La compagnia dove è presente il maggior numero di donne nei quartili più alti è **King**, seguita da **Namco**, **EA** e **Microsoft**. Per la seconda volta invece, **Sumo Digital** risulta la peggiore, avendo in ognuno dei suoi quartili non più del 2,5% composto da donne.

Women working in lower quartile by company

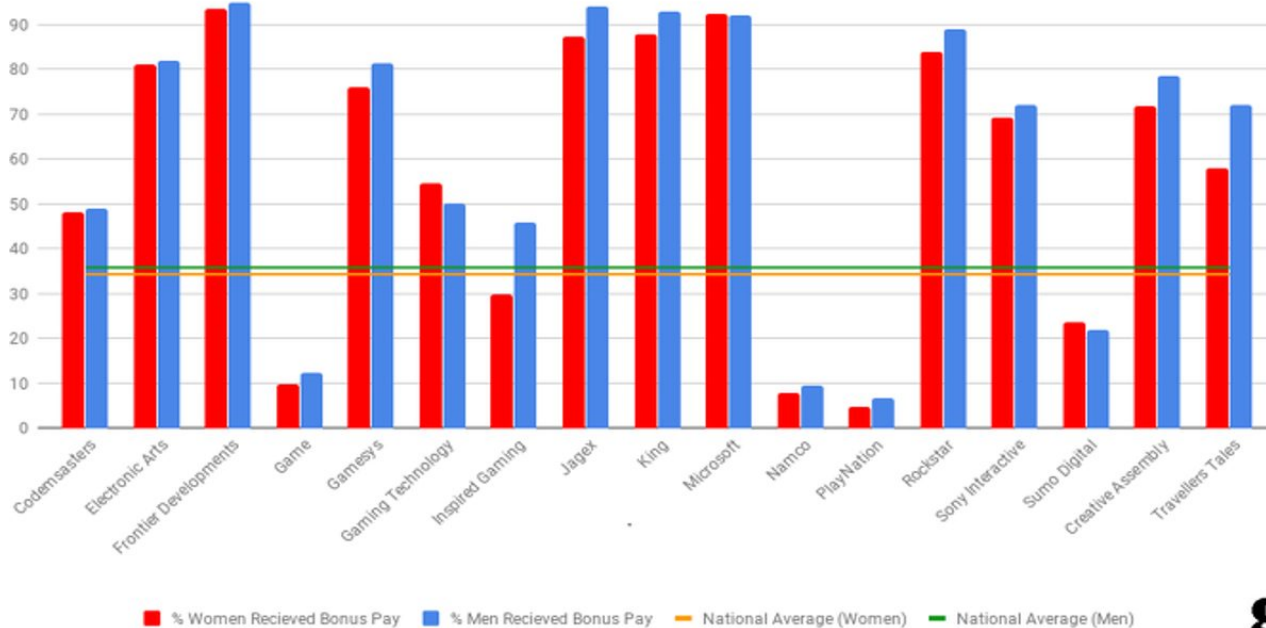


Per quanto concerne la presenza di individui di sesso femminile nel quartile più basso, la situazione sembra essere leggermente migliore: infatti sia King che Namco **superano sia la media del loro**

settore (oltrepassata da altre sei compagnie) **che quella nazionale**, raggiungendo un buon 55%.

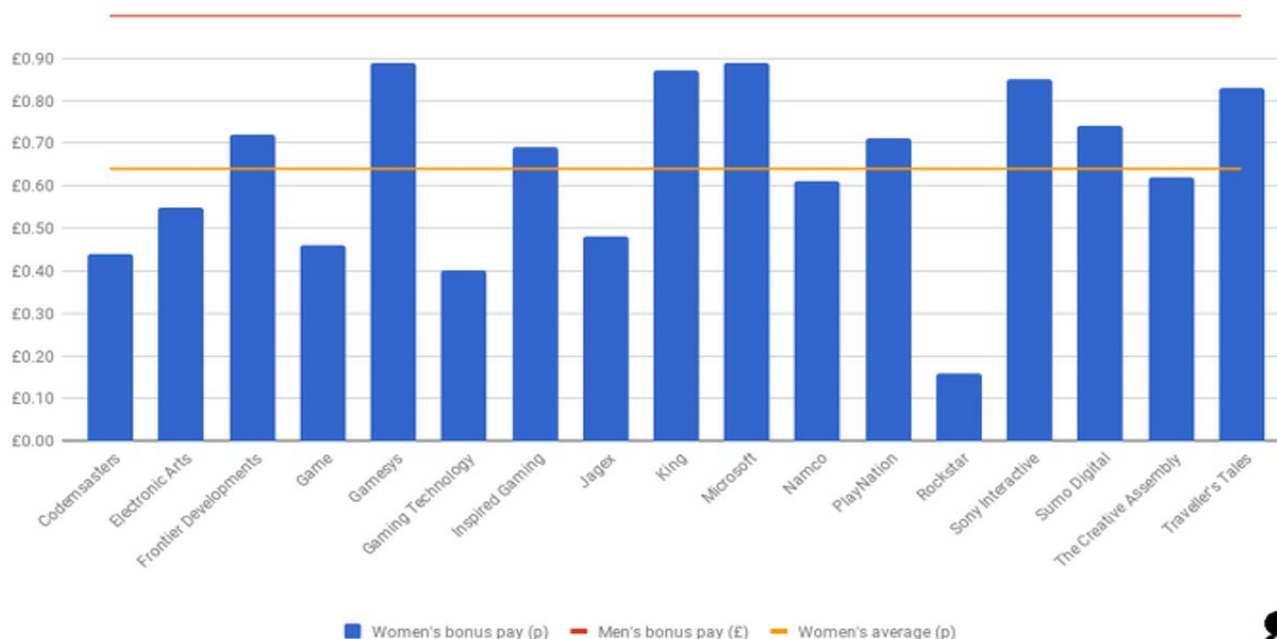
I guadagni bonus ricoprono un ruolo importante nella “*videogames industry*”, essendo molto più facile riceverne in questo settore piuttosto che in altri, ma nonostante ciò le lavoratrici non sono quasi mai messe in pari. Infatti, nonostante buona parte delle software house prese in esame superi di gran lunga la media nazionale dei guadagni bonus, **solo in tre** di queste (Sumo Digital, Microsoft e Gaming Technology) sono ottenuti in numero maggiore da donne.

Percentage of men and women that received bonuses compared to national average



L'ultima statistica su cui Gamesindustry si è concentrata riguarda il quanto guadagni in bonus una donna per ogni sterlina ricavata da un uomo.

In bonuses, how much are women paid for every £1 men get?



gi

Mediamente la paga per ogni sterlina è di 66 centesimi, terribilmente abbassati da Rockstar, che ne paga solo 16. Fortunatamente non sono pochissime le compagnie che superano la media, come **Gamesys** e **Microsoft** che sfiorano le 0,90 sterline.

Sembra proprio che la strada verso l'uguaglianza di stipendio tra i due sessi sia ancora lunga, e il fatto che la presenza femminile nel mondo del lavoro videoludico sia molto bassa non aiuta quelle aziende che cercano come possono di valorizzarla.

[Annunciata la data di uscita di Red Dead Redemption 2](#)

Tramite [un comunicato ufficiale](#) sul proprio sito, **Rockstar Games** ha reso nota la data di uscita dell'attesissimo **Red Dead Redemption 2**, fissata per il **26 ottobre 2018**, smentendo così [i precedenti leak](#), che lo davano in uscita per l'8 giugno.

Riportiamo il comunicato:

«Cari fans,

Siamo felici di annunciare che Red Dead Redemption 2 uscirà il 26 ottobre 2018. Ci scusiamo per tutti quelli che sono rimasti delusi dal ritardo. Anche se speravamo di fare uscire prima il gioco, abbiamo bisogno di un po' di tempo per migliorarlo.

Vi ringraziamo sinceramente per la vostra pazienza e speriamo che quando comprenderete il gioco concorderete che ne sarà valsa la pena di aspettare. Nel frattempo guardate questi nuovi screenshot del gioco. Non vediamo l'ora di condividere con voi più informazioni nelle prossime settimane.»

[La data di rilascio di Red Dead Redemption 2 svelata da un rivenditore?](#)

Basandoci sulle previsioni del venditore danese **Coolshop**, che aveva azzeccato la data di uscita di **GTA V**, potremmo avere un'idea di quando uscirà il **prequel**, nonché terzo capitolo della saga, di **Red Dead Redemption**. Stando al leak, il nuovo titolo Rockstar potrebbe essere rilasciato l'8 giugno.

Tutto ciò che sappiamo di certo per ora è che la sua uscita è stata posticipata al secondo quadrimestre del 2018 su **PS4** e **Xbox One**. Questa volta la storia si svilupperà attorno a un fuorilegge chiamato **Arthur Morgan**; **Sony** avrà esclusiva temporale per "alcuni" contenuti aggiuntivi online per **PS4**, ciò significa che qualche modalità online arriverà prima su **PS4**.

[Nuovo trailer per la versione Switch di L.A. Noire](#)

L.A. Noire sarà disponibile dal **14 novembre** per **Nintendo Switch** e, nell'attesa, **Rockstar Games** ha rilasciato un nuovo trailer del gioco. Per la **console giapponese** sono stati inseriti dei nuovi **comandi Touch**, viene sfruttato il giroscopio e viene aggiunta una nuova visuale che è posta subito dietro il protagonista.

Di seguito il trailer:

[Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\\$ in più](#)

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di **L.A. Noire** per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di **L.A. Noire** per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate. Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**. Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

L.A. Noire per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.

[Red Dead Redemption 2: anche Rockstar punta al crossplatform](#)

Dopo tutte le polemiche sulla decisione, da parte di **Sony**, di [non partecipare al cross-platform play di Minecraft](#), **Rockstar** sembrerebbe intenzionata ad avvicinarsi a questo mondo, rendendo la modalità online di **Red Dead Redemption 2 cross-platform**.

Ma per via delle "**politiche**" di **Sony** riguardo l'argomento, il lavoro per **Rockstar** sembrerebbe molto duro. Vedremo come si comporterà la casa nipponica con altri titoli, specie in relazione alle esplicite aperture di Nintendo e Microsoft.

Vi ricordiamo che *Red Dead Redemption 2*, causa di un rinvio, uscirà nel 2018.

[Red Dead Redemption 2 rinviato al 2018](#)

Rockstar Games sposta il lancio del secondo capitolo di **Red Dead Redemption** all'anno prossimo, precisamente alla **primavera 2018**. La software house spiega che il gioco, per offrire la migliore esperienza di gioco possibile, ha necessariamente bisogno di più tempo per essere sviluppato. Per questo si scusa con i suoi fan dicendo: "Siamo davvero dispiaciuti per la delusione a causa di questo ritardo, ma crediamo fermamente che un gioco si debba rilasciare solo una volta pronto. Non vediamo l'ora di rilasciare importanti news sul gioco questa estate. Nel frattempo, per favore, godetevi questa nuova selezione di screenshot di **Red Dead Redemption 2**".