

Game Pass: quando un vantaggio per i consumatori diventa uno svantaggio per i retailer

Ha fatto molto discutere, in questi giorni, la notizia del [rivenditore che, per protesta contro il nuovo servizio di Microsoft, Game Pass, ha eliminato tutte le Xbox dal proprio Store.](#)

Xbox Game Pass sembra essere un servizio interessante per i giocatori **Xbox One** e **PC.**: con **€9,99** al mese si ha infatti la possibilità di giocare a titoli che potrebbero fare gola a molti e, se dal punto di vista dei consumatori l'iniziativa è indubbiamente lodevole e interessante, non si può dire lo stesso riguardo i retailer, che si vedono sottratte potenziali vendite di singoli titoli e lo definiscono una disfatta.

«L'annuncio ha trasformato il business legato a Xbox in qualcosa senza valore nel corso di una notte. Si ha tutta la sezione dedicata predisposta e ordinata in negozio ma perché le persone dovrebbero spendere £12 o £15 per giochi di seconda mano quando possono pagare £9,99 per avere un vasto catalogo di titoli? Perché dovremmo supportarli vendendo le loro console e i loro accessori se finiremmo per guadagnare pochissimo dalla loro vendita? Non otteniamo praticamente nulla dalla loro selezione digitale, è inutile per noi. Ho delle console in negozio, ma non ho dei controller. Non ordinerò nulla ora come ora, normalmente lo avrei fatto ma ora non ho alcun incentivo, a meno che non ci sia qualcosa di estremamente scontato.»

«È molto frustrante ma abbiamo capito che a Microsoft non importa affatto dei retailer. Abbiamo ottenuto una placca che dice che siamo fornitori ufficiali di Microsoft ed è stato un bel gesto simbolico da parte loro ma adesso, che senso assume? Lo hanno fatto perché non ci supportano?»

Stephen Stangroon di **Stan's Games** afferma: «Hanno ucciso il mercato dei titoli usati».

«È complicato non avere la stessa posizione del retailer austriaco», sottolinea **Paul Lemesurier (Sholing Video)**, affermando di non sentirsi supportato da Exertis, distributore UK di Microsoft. «Game Pass avrà un effetto su tutti i titoli *first-party*. Abbiamo già detto a Exertis che non metteremo a disposizione in negozio nessuna copia di **Sea of Thieves**. Perché farlo se i grandi negozi lo venderanno sottocosto, i rivenditori online cambieranno la data di uscita e invieranno i giochi cinque giorni prima a un prezzo minore del nostro e ora Microsoft propone il Game Pass a 9,99?»

Diversi **retailer** confermano che parecchie persone vogliono ancora il gioco in formato fisico, per una questione di gusto personale. Ma è possibile che con **Xbox Game Pass** e il suo prezzo in molti potrebbero cambiare idea al riguardo.

In chiusura ecco le parole di **Stuart Walker** (Insane Games) e **Stuart Benson** (Extreme Gamez):

«Da un punto di vista del consumatore è un'offerta ottima. Potremmo vedere alcune persone passare da PS4 a Xbox One per questo e la cosa ovviamente ci colpirebbe in negativo. Per i consumatori è fantastico. Per noi in ambito retail non fa altro che uccidere il nostro commercio.»

Il mercato retail, si trova già in una situazione precaria e l'**Xbox Game Pass** potrebbe rivelarsi la goccia che ha fatto traboccare il vaso.

Fonte: [GamesIndustry](#)

[La visione di Phil Spencer riguardo Xbox Game Pass: Un'opportunità per i giochi single player](#)

Da un paio di giorni a questa parte, la divisione **Xbox** guidata da **Phil Spencer** ha inserito su **Twitter** alcuni post per parlare un po' più a fondo di **Xbox game pass**.

Per prima cosa abbiamo capito che Spencer vede tutto questo sia come un servizio di sottoscrizione di grande valore che come una nuova opportunità per la sezione riguardante **i giochi single-player**.

I see XGP as both. The value is pretty obvious for some. And the idea of a new model that could open up opportunities for creativity is where I think we'll end up. Especially for SP games. That's what the model has done in TV but it's not an exact analogy.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

A quanto dice **Spencer**, c'è molto fermento da parte di molti studi software, che vorrebbero capire il funzionamento del servizio. **Microsoft** intende continuare con i giochi propri, ma l'obiettivo al momento è quello di espandersi con altri studios.

We have a lot of interest from studios who want to see how our recent announcement plays out. We'll lead with our 1P but having XGP turn into a model for more studios is our a goal. And [@iocat](#) is a travelling machine...

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

E' molto interessante che **Spencer** abbia anche detto che presto arriveranno più giochi per la prima piattaforma **Xbox**, anche se un po' più lentamente rispetto a quelli di **X360**.

There are a number of OG games in BC pipeline, they won't drop as often as the 360 games but team is working to validate and get permissions. More complicated with some just due to the age of the rights etc.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 27, 2018](#)

Infine, lo stesso Spencer, menzionando **Monster Hunter**, afferma che per quanto lo riguarda, potrebbe diventare davvero un enorme franchise globale e che **Capcom**, con **Monster Hunter World** ha fatto un grande passo avanti.

I agree. Always believed MH could be a huge global franchise and this is a great step for Capcom with this IP. Awesome job on MH: World.

— Phil Spencer (@XboxP3) [January 26, 2018](#)

L'aggiunta di nuovi giochi *first-party* all'**xbox game-pass** era stata annunciata un paio di giorni fa dalla stessa Microsoft. I giochi "**play anywhere**" saranno giocabili sul PC.

Quindi potremmo dedurre che **Microsoft** stia deliberatamente decidendo di mettere fine alla vendita dei giochi su disco e questo, avrà probabilmente un effetto devastante anche sul mercato dell'usato destinato quindi a svanire del tutto; In questo [articolo](#), la protesta di un venditore austriaco contro le nuove politiche di **Microsoft**. Inoltre, dal momento che le esclusive "**play-anywhere**" potranno tranquillamente essere giocate su PC, la gente, sarà comunque spinta all'acquisto di **xbox** in questo modo? Probabilmente stanno puntando a una piattaforma multimediale, come fosse una **internet-tv**, facendo fuori del tutto i supporti fisici dei giochi e puntando tutto sul digitale.

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**. Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

L'Incredibile personalizzazione in *Monster Hunter: World*

Uno degli aspetti più affascinanti di *Monster Hunter: World* è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli *Hunter* maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo, ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

Monster Hunter: World sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**

Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di *Game Pass*

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: gli abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno *Sea of Thieves* (dal 20 marzo), *Crackdown 3* e *State of Decay 2*. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come *Halo*, *Gears of War* e *Forza*.

Rumor: Microsoft lavora a nuovo controller *Elite*

Il controller **Xbox Elite** di **Microsoft** è costoso, ma probabilmente è la scelta ideale per i possessori di **Xbox One** che desiderano un gamepad adatto alle proprie esigenze. E a quanto pare, c'è abbastanza richiesta per meritare un seguito. [Molti rumor](#) sembrano indicare l'arrivo di un nuovo controller **Elite** che si basa sulle esperienze apprese dal primo modello. Se i suggerimenti sono accurati, include **Bluetooth** (per collegarsi senza problemi al PC), una connessione cablata **USB-C**, un connettore di ricarica **Apple MagSafe** sul retro e una **batteria incorporata**. E naturalmente, più modifiche per i giocatori che desiderano controlli più precisi e personalizzati.

Stando a queste informazioni, che - come riportato in basso - sono contornate di immagini del nuovo controller (dall'utente **Reddit EDDS86**), il nuovo dispositivo avrebbe nuovi *grip* in modo da assicurare che le proprie mani siano ben salde durante sessioni frenetiche, un interruttore a tre profili, tre livelli di blocco per il *trigger*, e la regolazione della tensione degli *stick*. Dato che Microsoft fece domanda per un brevetto su quest'ultimi a dicembre, pare che tali affermazioni siano veritiere. Tra l'altro, una fonte di [The Verge](#), confermerebbe tutto.

Non si fa menzione alla data di rilascio del controller sul mercato ma Microsoft, abitualmente, tende a riservare i suoi grandi annunci per l'**E3** (quest'anno, a metà giugno), rilasciando tutte le informazioni del caso.

[Un rumor rivelerebbe alcune straordinarie esclusive Xbox](#)

Secondo alcune voci, il 2018 potrebbe essere un anno esaltante per Xbox. In un [recente thread su ResetEra](#), l'utente **Klobrille** - che ha acquisito credibilità dopo aver anticipato notizia come quella del nuovo **Age of Empires**, del secondo capitolo di **State of Decay**, riguardo l'ambientazione australiana di **Forza Horizon 3** e riguardo la natura MMO-lite di **Sea of Thieves** - sostiene che sarebbe in fase di sviluppo un nuovo **Fable**, sul quale dovrebbe essere al lavoro uno studio britannico, a seguito della chiusura di Lionhead dello scorso anno.

Ci sarebbe poi un nuovo **Perfect Dark**, su cui sarebbe al lavoro **The Coalition**, sviluppatore di **Gears of War**, che vedrebbe una Joanna Dark questa volta in terza persona.

Spazio anche per **Forza Horizon 4**, che uscirà quasi sicuramente entro la fine di quest'anno e che potrebbe essere ambientato in Giappone.

Altre informazioni riguardano infine la co-op della campagna per quattro giocatori in **Crackdown 3**, il prossimo **Halo**, che coinvolgerebbe un numero di giocatori "molto alto" (con una probabile modalità **Battle Royale**) e il ritorno di **Mech Assault**.

Stando a Klobrille, queste informazioni sarebbero state trovate nelle tabelle del database di Microsoft accessibili tramite l'SDK dell'API di Xbox Live e gli utenti della console di Redmond si augurano vivamente che siano vere

[Epic Games al lavoro per risolvere il problema degli inventari](#)

Dopo l'uscita dell'ultima patch il 27 dicembre 2017, alcuni giocatori sono stati colpiti da un problema che ha comportato la perdita dell'intero inventario, di tutti gli scudi e/o il mancato addebito di V-Bucks acquistati con il proprio denaro.

I giocatori colpiti da questo problema non devono temere nulla, infatti, **Epic Games** ha promesso una serie di "risarcimenti" sotto forma di oggetti, V-Bucks e altro. Inoltre, ai giocatori a cui non è stata addebitata alcuna valuta digitale dopo l'acquisto, avranno un risarcimento pari o maggiore al numero di V-Bucks acquistati in precedenza.

In futuro, il team di sviluppatori è intenzionato a effettuare un ripristino degli oggetti perduti, anche se al momento non abbiamo una data specifica.

Infine, se avete riscontrato dei problemi, potete tranquillamente contattare il team di supporto sul sito ufficiale del gioco.

[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**.

[Ark: Survival Evolved supera i 12 milioni di giocatori](#)

A pochi giorni dall'uscita del DLC *Aberration*, il **12 dicembre**, **Studio Wildcard** celebra un nuovo traguardo per **Ark: Survival Evolved**, il quale supera ufficialmente i 12 milioni di giocatori. La notizia è stata confermata dallo studio stesso attraverso un comunicato stampa ufficiale, nel quale,

hanno annunciato anche il **supporto al crossplay** fra le versioni Xbox One e Windows 10.

In parallelo a ciò, gli sviluppatori hanno mostrato le immagini dei nuovi modelli dei T-Rex, delle Scimmie, e dei Lupi. Hanno rivelato inoltre l'arrivo di nuovi aggiornamenti in futuro, ma non sappiamo se avranno un costo, cosa conterranno o una possibile data d'uscita.

Infine lo sviluppatore ha rivelato che **Ragnarock** è quasi pronto e che a partire dal **20 Dicembre 2017**, la versione PC di *Ark: Survival Evolved* verrà aggiornata con l'ultima parte di mappa mancante.





