SUPPLEMENTO A TG - TUTTOGIOCATTOLI
ANNO 2 - N° 1/2 - GENNAIO/FEBBRAIO 2021

Gamestore magazine

Periodico di videogiochi, software, entertainment

DIRETTORE RESPONSABILE: ANGELO FRIGERIO

SCHEDE PRODOTTO

Accessori
a pagina VI

Videogame
a pagina VII

New release
a pagina VII

PRIMO PIANO

Lucas si rimette in gioco

Rinasce Lucasfilm Games. La nuova società collaborerà con publisher e sviluppatori terze parti, per creare nuovi titoli di gioco legati alle sue property. Già annunciate le partnership con Ubisoft e Bethesda, mentre sarà probabilmente ridefinito l'accordo con EA. *a pagina II*

RETAIL

GameStop sulle montagne russe

Le azioni della catena videoludica sono al centro di una speculazione, che ha portato a un rialzo del 250% in meno di tre settimane. A scontrarsi sono da un lato i ribassisti. Dall'altro i trader che seguono i consigli trovati in rete, e operano come se fossero un solo grande investitore. *a pagina III*

MERCATO

Record storici per il gaming Usa

Vendite in forte crescita,
tanto nell'hardware quanto nel software.
Numeri altissimi anche per il mese di dicembre. *a pagina IV*

ATTUALITÀ

Natale in caserma

Christian Ciciriello, il titolare di Euromediashop, si è costituito alla Guardia di finanza di Brindisi. Con la promessa di Ps5 e altri device avrebbe ottenuto, in poco più di due settimane, bonifici per 800mila euro. *a pagina V*

Valve e cinque publisher multati dall'Unione europea
a pagina III

Uk, il 'fisico' tiene il passo del digitale
a pagina IV

Cinecittà Game Hub: pubblicato il bando per le startup del videogame
a pagina V

Lucas si rimette in gioco

Rinasce Lucasfilm Games. La nuova società collaborerà con publisher e sviluppatori terze parti, per creare nuovi titoli di gioco legati alle sue property. Già annunciate le partnership con Ubisoft e Bethesda, mentre sarà probabilmente ridefinito l'accordo con EA.

Lucasfilm ritorna nel mondo del gaming. La notizia, come sempre quando c'è di mezzo questo brand, ha destato grande sensazione. Ma si è presto scoperto che questa nuova creatura, al contrario dell'originale, fondata da George Lucas all'inizio degli anni Ottanta nel momento della piena espansione delle potenzialità della property Star Wars, non si occuperà in prima persona di sviluppare titoli di gioco. L'obiettivo è un altro: gestire e valorizzare le proprietà intellettuali per quanto riguarda l'entertainment videoludico in tutte le sue espressioni. Si tratta dell'ennesima svolta all'interno della galassia Disney, che ha sempre intrattenuto un feeling a corrente alternata col gaming, ora investendo pesantemente, come con Disney Interactive, ora considerando i videogame un business non strategico.

In prospettiva, la mossa di Lucasfilm ha come effetto la rinuncia alla partnership esclusiva con Electronic Arts, che negli ultimi anni ha beneficiato dei diritti su Star Wars per quanto riguarda il comparto videoludico. Di contro è in dirittura d'arrivo una nuova alleanza strategica con Ubisoft: la società legata alla famiglia Guillemot ha annunciato infatti che Massive Entertainment, lo sviluppatore che ha lavorato su The Division, starebbe progettando un titolo di gioco dedicato ad alcuni tra i principali personaggi di Star Wars. In parallelo, è giunta la notizia dell'accordo con Betsheda, che consentirà a Machine Games, in partership con Todd Howard, star dei giochi di ruolo, di lavorare a un titolo sulla property Indiana Jones. E certamente non è finita qui: Lucasfilm Games ha infatti le mani totalmente libere, e potrebbe affidare ad altri publisher e sviluppatori la realizzazione di altri prodotti videoludici connessi con le property aziendali. Ricordiamo che LucasArts è stato a lungo un brand riconosciuto soprattutto per la qualità delle avventure grafiche, senza che la produzione disdegnasse incursioni nell'action.

La denominazione Lucasfilm Games esiste da decenni. Inizialmente indicava il gruppo di sviluppo di videogiochi di Lucasfilm, fondato nel 1982. Rinominato LucasArts durante una riorganizzazione nel 1990, lo studio è stato poi acquisito da Disney insieme a Lucasfilm nel 2012. Tuttavia, successivamente LucasArts è stata di fatto dismessa quasi del tutto, e le sue attività ridotte al minimo, a partire dal 2013, quando Disney ha licenziato il suo personale, chiuso i progetti in corso, e convertito il business in un'attività di puro licensing. Lo stesso anno, EA ha firmato un accordo pluriennale di licenza esclusiva con LucasArts per sviluppare titoli di Star Wars, un accordo che scadrà comunque nel 2023. E a questo punto è lecito chiedersi se verrà rinnovato, e a quali condizioni.

È vero altresì che a oggi siamo in possesso di pochi elementi certi. Lucasfilm ha semplicemente annunciato la volontà di unificare tutti i titoli di gioco a essa collegati nella nuova Lucasfilm Games, che sarà presidiata con nuovi canali social e avrà un nuovo logo. "L'eredità di Lucasfilm nei giochi risale a decenni fa, come se si trattasse di una galassia molto, molto lontana", si legge nel post pubblicato su Twitter. "Oggi quel mondo entra in una nuova fase di creatività, quello di Lucasfilm Games, sviluppato in collaborazione con i migliori studi del settore".

A fronte delle voci di mercato, in una dichiarazione a Wired, il vice president senior global games & interactive experience Disney, Sean Shoptaw, ha però dichiarato: "EA è stata e continuerà a essere un partner molto strategico e importante per noi, ora e in futuro. Abbiamo semplicemente sentito l'esigenza di affermare che c'è spazio anche per altri".

Andrea Dusio

TG TUTTOGIOCATTOLI

Direttore Responsabile
ANGELO FRIGERIO
Editore: Edizioni Turbo srl
Redazione: Corso della Resistenza, 23 20821 Meda (MB)
Tel. +39 0362 600463/4/5
Fax: +39 0362 600616
Registrazione al Trib. di Milano n° 254 del 3 dicembre 2019
Edizioni Turbo Srl n° iscrizione ROC11158 del 21 aprile 2005
Periodico mensile
Anno 2 - n° 1 - gennaio/febbraio 2021
Stampa: Ingraph - Seregno (MB)
Una copia 1,00 euro
Poste Italiane S.P.A. - Spedizione Abbonamento Postale D.L. 353/2003 - Conv. in L. 46/2004 Art. 1 Comma 1 - LO/MI
Prezzo di una copia 1,00 euro - arretrati 7,55 euro + spese postali
Abbonamento annuale per l'Italia 30,00 euro via ordinaria.

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati personali in suo possesso. Tali dati saranno utilizzati per la gestione degli abbonamenti e per l'invio di informazioni commerciali. In base all'Art. 13 della Legge n° 196/2003, i dati potranno essere rettificati o cancellati in qualsiasi momento scrivendo a: Edizioni Turbo S.r.l. Responsabile dati: Angelo Frigerio

Copyright Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte della rivista può essere riprodotta in qualsiasi forma o rielaborata con l'uso di sistemi elettronici, o riprodotta, o diffusa, senza l'autorizzazione scritta dell'editore. Manoscritti e foto, anche se non pubblicati, non vengono restituiti. la redazione si è curata di ottenere il copyright delle immagini pubblicate, nel caso in cui ciò non sia stato possibile, l'editore è a disposizione degli aventi diritto per regolare eventuali spettanze.

Pubblicazioni Edizioni Turbo
Salumi & Consumi, Salumi & Tecnologie, Formaggi & Consumi, Formaggi & Tecnologie, DS DolciSalati & Consumi, Vini & Consumi, Bio & Consumi, Bio & Consumi Green Lifestyle, The Italian Food Magazine, Tech4Food, Luxury Food&Beverage, b2B beautyToBusiness, MC Media Contents, Odeon Magazine, Gamestore Magazine, Hitech Magazine, TG - Tuttogiocattoli, www.alimentando.info, www.technospia.it.

Questo numero è stato chiuso in redazione il 4 febbraio 2021

RETAIL

GameStop sulle montagne russe

Le azioni della catena videoludica sono al centro di una speculazione, che ha portato a un rialzo del 250% in meno di tre settimane. A scontrarsi sono da un lato i ribassisti. Dall'altro i trader che seguono i consigli trovati in rete, e operano come se fossero un solo grande investitore.

Avete presente le montagne russe? Ecco. Immaginate di essere un investitore che possiede le azioni di GameStop. Magari in un portafoglio ben diversificato. Magari perché il vostro consulente finanziario ce l'ha infilato senza che voi sappiate bene come e quando. Un mattino vi svegliate e vedete che il titolo ha avuto un'impennata del 73%. L'hanno sospeso per eccesso di rialzo. A fine giornata fa segnare +51,8%. Fatto sta che dopo tre settimane vale il 250% in più. Se siete di quelli che s'iscrivono alle newsletter dei vari analisti, italiani e anglosassoni, cercherete notizie che spieghino questo exploit. In tempo di Covid poi. Vero, i dati del mercato dei videogiochi sono ottimi, e ci mancherebbe altro, siamo tutti chiusi in casa da un anno. Ci sono due nuove console, potrebbe azzardare qualcuno. D'accordo, ma il retail è in crisi. E se sapete due cose di GameStop, probabilmente siete al corrente che per questa insegna gli ultimi anni sono stati lacrime e sangue, tra cambi di management e di strategia, ristrutturazioni, chiusure di punti vendita, e un grosso punto di domanda sul futuro che ne ha fatto uno di quei titoli che valgono come una mano di carte sfigata.

No, non è successo che d'improvviso, non si sa bene perché, il mercato abbia cominciato a credere a GameStop. È vero anzi il contrario. Quello che è accaduto si chiama in gergo 'short squeeze'. Tutti coloro che provavano a vendere GameStop, i cosiddetti ribassisti, si sono trovati senza più azioni. E le loro posizioni si sono chiuse. Chi vuole mettersi al ribasso deve infatti prendere prima in prestito le azioni che poi venderà. Ma un certo numero di investitori privati, utilizzando i canali social (Reddit e YouTube) ha concordato di rastrellare tutto ciò che c'era in giro. E i ribassisti sono rimasti improvvisamente a becco asciutto. È allora che le quotazioni hanno avuto un'impennata improvvisa e apparentemente inspiegabile, perché gli analisti nel contempo continuano a indicare il ribasso, e gli investitori tendono a seguirli. Chi pratica il cosiddetto 'short selling', ossia la vendita allo scoperto, cedendo le azioni prese in prestito, si trova senza quello che è il 'carburante' necessario al suo gioco. E allora è costretto a comperare, a qualsiasi cifra. In questo modo s'innesca una dinamica che, anche in presenza di volumi contenuti, può far schizzare i prezzi alle stelle, e con essi il titolo.

Qualcuno si chiederà: ok, ma c'è anche qualcosa di vero? Ci sono dei segnali che possono aver fatto schizzare le azioni, al di là dei magheggi dei ribassisti? La risposta è ni. Ci sono i buoni risultati delle vendite a Natale, e c'è l'accordo con RC Venture, che potrebbe portare a una diversa strategia, più mirata sul digitale. Ma non si tratta di previsioni, di cambiamenti, di prospettive. No, non è che il mercato di colpo si è messo a credere che il management di GameStop sia fatto di Re Mida. È solo speculazione. Certo, poi c'è Elon Musk, che in un tweet ha segnalato il canale in cui si sono radunati gli investitori occasionali, alimentando il fenomeno di trading. E poi c'è Ryan Cohen, ex fondatore dell'ecommerce Chewy, che lo scorso anno aveva acquistato il 13% delle azioni, per 76 milioni di dollari. Azioni che nel giro di poche settimane sono arrivate a valere quasi il doppio, più di 1,3 miliardi di dollari.

C'è stato un momento in cui lo short interest su GameStop valeva il 144% del flottante, ossia il totale delle azioni emesse disponibili per la negoziazione. Una quota da crack finanziario. È a quel punto che è scattato lo short squeeze, condito con le minacce arrivate ad Andrew Left di Citron Research, una società di investimento che spesso identifica azioni che potrebbero essere buone candidate per le vendite allo scoperto, che aveva definito GamesStop "un rivenditore al dettaglio in fallimento".

Naturalmente agli investitori tradizionali l'esercito di piccoli risparmiatori, che, sulla scorta dei consigli rastrellati online, si comportano come un solo grande speculatore, fanno particolarmente paura. Ma sterilizzare il mercato da questa miriade di trader dilettanti, che si muovono dietro le indicazioni che trovano in rete, e che qualcuno ha già ribattezzato 'trader gang', non è affatto facile. Il punto è che quando la pressione dell'azione speculativa viene meno, il titolo che è stato gonfiato fatalmente torna in brevissimo tempo al suo valore, con grave danno dei malcapitati che, manovrati da qualcuno che ne sa e non rischia di suo, prima producono uno sconquasso, e poi ne restano vittime. E infatti, nel momento in cui scriviamo, la bolla GameStop sembra essere già esplosa: il titolo in borsa è in picchiata. Oggi i piccoli investitori si stanno buttando sull'argento. Ma su Reddit c'è già chi sente puzza di bruciato e afferma "Silver is a trap". E chi invece pensa che l'intera vicenda potrebbe essere un buon soggetto per un film...

Valve e cinque publisher multati dall'Unione europea

La Commissione europea ha stabilito che Valve e cinque publisher avrebbero violato le norme antitrust dell'Ue, e li ha multati per un totale di 7,8 milioni di euro. I cinque editori colpiti sono Bandai Namco, Capcom, Focus Home Interactive, Koch Media e ZeniMax, che, insieme alla società madre di Steam, Valve, sono stati accusati di pratiche di geo-blocking tra il 2010 e il 2015, relative a circa 100 titoli di gioco. La Commissione europea ha affermato che i sei player coinvolti avrebbero "limitato le vendite transfrontaliere di alcuni videogiochi per Pc sulla base della posizione geografica degli utenti all'interno dello Spazio economico europeo, utilizzando le cosiddette pratiche di geo-blocking". Valve avrebbe fornito ai publisher chiavi di attivazione Steam limitate a particolari regioni all'interno dell'Ue. Queste chiavi di accesso non potevano essere attivate al di fuori di Repubblica Ceca, Polonia, Ungheria, Romania, Slovacchia, Estonia, Lettonia e Lituania. La pratica si pone in violazione al mercato unico Ue, come ha rimarcato il vicepresidente esecutivo della Commissione europea Margrethe Vestager che ha evidenziato, quando l'indagine è emersa nel 2019, che "i consumatori europei dovrebbero avere il diritto di acquistare e giocare ai videogiochi di loro scelta indipendentemente da dove vivono nell'Unione europea".

Valve non ha collaborato con la Commissione, ed è stata multata per oltre 1,6 milioni di euro. Gli altri publisher hanno tutti avuto le loro sanzioni ridotte tra il 10% e il 15%, in virtù della loro disponibilità e cooperazione alle indagini. Focus Home Interactive è stato il publisher più colpito in termini di entità della sanzione pecuniaria, con una multa di 2,8 milioni di euro, mentre ZeniMax è stato sanzionato con 1,6 milioni di euro, Koch Media con 977mila, Capcom con 396mila e Bandai Namco con 340mila euro.

La Vestager ha così commentato il provvedimento: "Le sanzioni di oggi contro le pratiche di geo-blocking di Valve e di cinque editori di videogiochi servono a ricordare che, secondo il diritto della concorrenza dell'Ue, alle aziende è vietato limitare contrattualmente le vendite transfrontaliere. Tali pratiche privano i consumatori europei dei benefici del mercato unico digitale".

MERCATO

Record storici per il gaming Usa

Vendite in forte crescita, tanto nell'hardware quanto nel software. Numeri altissimi anche per il mese di dicembre.

Le vendite di videogame negli Stati Uniti hanno raggiunto i 56,9 miliardi di dollari, per un incremento del 27% rispetto all'anno precedente, secondo l'ultimo report di Npd. Il software ha rappresentato la stragrande maggioranza (l'86%) di questa cifra, per un volume d'affari pari a 48,9 miliardi di dollari. Il risultato include titoli packaged media e fisici, abbonamenti per console, cloud, mobile, e piattaforme di VR. L'incremento del segmento anno su anno è stato del 26%.

Call of Duty: Black Ops Cold War è stato il gioco più venduto, seguito da Modern Warfare. È il dodicesimo anno di fila che il franchise Call of Duty è in cima alle classifiche annuali degli Stati Uniti, un record assoluto. *Animal Crossing: New Horizons* si piazza sul gradino più basso del podio, e, secondo quanto ha dichiarato Mat Piscatella, analista videogames per Npd, ha totalizzato il fatturato più alto in dodici mesi per un titolo Nintendo dai tempi di *Wii Fit Plus* nel 2010.

The Last of Us: Part II è stato il titolo uscito in esclusiva per PlayStation più venduto del 2020, ed è diventato il terzo gioco Sony più venduto di sempre, dietro a *Spider-Man* e *God of War* del 2018.

L'hardware ha registrato una crescita ancora maggiore rispetto al software, con i ricavi legati alle console che hanno raggiunto i 5,3 miliardi di dollari, con un aumento del 35% rispetto ai 3,9 miliardi di dollari del 2019. Si tratta del risultato più in alto in assoluto dal 2011 (quando vennero raggiunti i 5,6 miliardi di dollari) a oggi.

Non sorprende che la console più venduta del 2020 sia stata Nintendo Switch, seguita da PlayStation 5 a valore e da PlayStation 4 in termini di unità. "Solo Wii nel 2008 aveva fatto registrare numeri più alti di Switch sul mercato statunitense", ha dichiarato Piscatella. La spesa per gli accessori è cresciuta del 21%, per un totale di 2,6 miliardi di dollari. Il controller wireless DualSense di Sony è stato il game pad più venduto.

Il rapporto Npd ha anche evidenziato i best seller del mese di dicembre 2020, con *Call of Duty: Black Ops Cold War* al primo posto, seguito da *Cyberpunk 2077* (per il quale le vendite digitali non sono state però tracciate) e da *Assassin's Creed Valhalla*. La spesa dei consumatori ha battuto tutti i record a dicembre, raggiungendo i 7,7 miliardi di dollari, con un aumento del 25% su base annua. Le vendite di hardware nell'ultimo mese dell'anno sono aumentate del 38%, raggiungendo la cifra impressionante di 1,32 miliardi di dollari, il volume d'affari più alto per dicembre dal 2013 a oggi.

Andrea Dusio

Uk, il 'fisico' tiene il passo del digitale

L'anno della pandemia vede il boom di tutto il comparto videoludico. Il forte aumento del download non va però a erodere il packaged media. Che continua a crescere nonostante lo stop ai punti vendita.

Quasi 43 milioni di giochi, oltre tre milioni di console e circa 10 milioni di accessori. Questo il bilancio del 2020 per l'industria videoludica britannica, secondo quanto riportato da Gsd, i cui dati tengono conto di tutte le vendite 'fisiche', così come della maggior parte delle transazioni legate al download. Tra packaged media e digitale l'anno scorso sono stati acquistati 42,7 milioni di giochi, con un aumento del 34% rispetto al 2019. La maggior parte dei titoli, 24,5 milioni, è stata scaricata, con un incremento del 74% rispetto al 2019.

Fifa 21 è stato il gioco più venduto dell'anno, con quasi 2,2 milioni di copie. *Call of Duty: Black Ops Cold War*, che ha raggiunto 1,42 milioni di pezzi, si piazza al secondo posto. "A livello di franchise sono state commercializzate più unità nel 2020 che nel 2019, nonostante le vendite più deboli del solito a Natale", si legge nell'analisi. *Call of Duty: Black Ops Cold War* ha infatti venduto il 19% di unità in meno nel 2020 rispetto al suo predecessore nel 2019. Ma il decremento è in parte legato al fatto che *Call of Duty: Modern Warfare* ha continuato ad andare molto molto bene anche quest'anno, al punto da risultare il quinto gioco più venduto nel 2020, con 897mila unità. Bilancio positivo anche per *Fifa 20*, con 904mila unità (che gli fa ottenere la quarta posizione sulla classifica di fine anno), per una crescita del 16% rispetto al 2019.

La vera particolarità di questo bilancio di fine anno è che le classifiche di vendita sono in buona parte costituite da titoli usciti nel 2019, se non prima. *Gta V* con 1,13 milioni di unità è al terzo posto, confermandosi per l'ennesima volta un best seller senza tempo. La pandemia ha rallentato alcune produzioni, fatto rinviare qualche uscita, ma ha aumentato la domanda di gaming, che si è così concentrata sui prodotti tradizionalmente più forti a livello di franchise. Soprattutto per ciò che concerne la parte digitale, anche in relazione al fatto che l'accesso ai punti vendita in diversi momenti dell'anno è stato impossibile o comunque molto complicato. E l'intera situazione ha certamente accelerato la transizione verso il digitale, se è vero che due terzi (il 67%) dei giochi venduti nel Regno Unito l'anno scorso sono stati acquistati tramite Xbox Live, PlayStation Network, Nintendo Eshop e Steam. Nel 2019 la quota era del 52%. Ciononostante, il mercato dei boxed game è cresciuto: sono stati venduti 18,2 milioni di pezzi, con un aumento del 2% rispetto al 2019. Se includiamo tutti gli articoli – incluse le console e gli accessori – il business del 'fisico' in Uk vale oltre 2,1 miliardi di sterline, con un aumento del 28% rispetto al 2019 (al netto del fatto che le settimane di vendita quest'anno sono state 53).

Un altro dato degno di nota è che, storicamente, la maggior parte delle vendite di videogame avviene nella seconda metà dell'anno: nel 2019, il 62% dei giochi venduti ha avuto luogo dopo giugno. Nel 2020, la seconda metà dell'anno è ancora dominante, ma con un margine minore (56,5%).

Il publisher leader per ciò che riguarda i packaged media è Nintendo, con una quota di sell-out pari al 20,5%. EA è al secondo posto con il 12,4%. Nella parte digital primeggia invece Ubisoft, con una quota di mercato del 18% (ancora una volta seguito da EA con il 15%). Se combiniamo insieme fisico e digitale, Ubisoft è al primo posto, con il 14,3%, seguito da vicino da EA con il 13,7%, ma il dato è falsato dal fatto che i tracker non possiedono i numeri di Nintendo relativi alla parte elettronica.

Stesso discorso per la distribuzione dei titoli tra le diverse piattaforme. Numeri alla mano, Ps4 appare la più performante, con il 39,6% dei giochi acquistati, ma non possiamo stimare una parte significativa del business Nintendo, e alla luce dei dati relativi al retail – dove i titoli venduti per la console Sony prevalgono con il 37,4%, ma Switch è subito dietro con il 35,1% – è legittimo considerare poco attendibile una stima che non tenga conto della potenza di fuoco della line up Nintendo anche nel digitale.

Per quanto riguarda le vendite di console, si registra un incremento del 29,4% anno su anno, in virtù di un sellout pari a 3,16 milioni di unità. Prima è Switch, che ha avuto una crescita del 52,2%, compensando il calo del 35,3% di Ps4 e quello ancor più pronunciato di Xbox One, pari al 42,3%. La seconda console più venduta dell'anno è stata Ps5, nonostante la release sia avvenuta solo a novembre: in meno di due mesi è riuscita a superare Ps4.

ATTUALITÀ

Natale in caserma

Christian Ciciriello, il titolare di Euromediashop, si è costituito alla Guardia di finanza di Brindisi. Con la promessa di Ps5 e altri device avrebbe ottenuto, in poco più di due settimane, bonifici per 800mila euro.

Ha chiesto scusa a tutte le persone che ha raggirato. Soprattutto ha raccontato per filo e per segno i dettagli della maxitruffa di Euromediashop. 13mila utenti letteralmente fregati, per 800mila euro rastrellati in poco più di due settimane. Christian Ciciriello, 25 anni, di Tuturano (Bari), titolare dell'azienda che ha veicolato sul portale sopra citato le offerte di console e device di elettronica di consumo sottocosto, vantando un magazzino di centinaia di pezzi di fatto inesistenti, è formalmente indagato per il reato di truffa. Il giovane nella giornata di martedì 15 dicembre, accompagnato dall'avvocato di fiducia Luigi De Franco, si è presentato di sua spontanea volontà alla caserma della Guardia di finanza di Brindisi e come persona informata dei fatti ha spiegato tutto, confessando quanto aveva in buona parte già anticipato con un messaggio vocale inviato a Canale 85, l'emittente brindisina che ha seguito il caso. L'audio, in cui la voce è camuffata, recita testualmente: "Buongiorno a tutti, sono Christian Ciciriello, vi chiedo scusa per chi ho raggirato. Oggi vado a costituirmi". Finto il magazzino, finta anche la sede legale, secondo la ricostruzione che abbiamo riportato qualche giorno prima. E sul conto corrente a cui sono stati intestati i bonifici di pagamento per i prodotti acquistati i soldi sarebbero già spariti. "Tutti in beneficenza", sostiene l'indagato, che però nel contempo si dice "dispiaciuto, nella speranza che tutti possano riavere i loro soldi". Come recuperare le cifre al momento però resta un mistero, e Ciciriello è attualmente indagato a piede libero. Avrebbe affermato di essersi trovato in una storia più grande di lui, e con ciò lascia aperta l'ipotesi che nella truffa possano essere coinvolte anche altre persone. Sembrerebbe inoltre che, forse a titolo di civetta, qualche articolo sia stato spedito davvero. Non le Playstation 5, che pure aveva mostrato in foto, ammassate in quello che sembrava essere il magazzino, né tantomeno gli iPhone. In compenso Euromediashop aveva ormai superato il migliaio di ordini, anche grazie a una pubblicità fatta battendo le strade di Milano e Roma, dove c'era più disponibilità di spesa, più domanda e scorte già terminate delle nuove console. Per la promozione, gli investimenti non sono stati solo in advertising, ma anche in follow, like e recensioni false, tutto acquistato su siti specializzati in queste attività. La truffa messa in atto è insomma stata possibile anche in ragione di pratiche e dinamiche tipiche dell'online, con individui che vengono pagati per recensire positivamente servizi di cui non conoscono nemmeno l'esistenza. Le fatture dei volantini pubblicitari a loro volta risulterebbero non pagate, e anche le agenzie sarebbero rimaste a becco asciutto.

Ancora Canale 85 ha intervistato l'avvocato Luigi Di Franco, che in merito al suo assistito ha dichiarato: "Pensava di riuscire a truffare due o tre persone, racimolare quei due o tremila euro, e poi chiudere tutto". Nel panico, Ciciriello avrebbe gettato persino il computer nelle acque dell'Adriatico. "Si è reso conto che stavano arrivando parecchie richieste e anche moltissimi pagamenti sui due conti correnti che aveva aperto presso Poste Italiane". Una piccola truffa da 200-300 euro ripetuta per cinque-sei volte ha una sua rilevanza penale, ma non paragonabile a quella che si troverà ad affrontare adesso. E se alcune associazioni dei consumatori, a partire da Codici, chiedono il sequestro dei beni del titolare, resta il fatto che i soldi dei pagamenti non ci sono più. A chi è andata la beneficenza di Ciciriello?

Andrea Dusio

Cinecittà Game Hub: pubblicato il bando per le startup del videogame

È online l'avviso pubblico rivolto alle startup innovative del settore videogame. Tramite questa iniziativa Istituto Luce Cinecittà, la Regione Lazio e il ministero per i Beni e le attività culturali e per il turismo intendono sostenere l'avviamento e lo sviluppo di 10 startup innovative, di cui due ancora da costituire al momento della domanda (startup innovative costituende).

A ogni startup innovativa può essere agevolato un unico progetto riguardante lo sviluppo di un videogioco di intrattenimento da distribuire sul mercato internazionale. Al momento della domanda il videogioco deve essere disponibile almeno in una versione giocabile (prototipo) e il suo sviluppo, secondo quanto presentato nel progetto, dovrà concludersi al più tardi entro 12 mesi dalla concessione dell'agevolazione.

L'aiuto consiste in un contributo sui costi del progetto pari complessivamente a 60mila euro per ogni startup innovativa beneficiaria, e nella partecipazione a un programma di accelerazione della durata di circa tre mesi, nell'ambito del nuovo acceleratore diffuso dedicato all'industria del videogame 'Cinecittà Game Hub'. Istituto Luce Cinecittà coordinerà l'acceleratore avvalendosi del supporto di IIdea, l'associazione di categoria italiana per il settore videoludico. Al termine del programma, con il supporto organizzativo del Mibact, seguirà un demo day, ossia una presentazione strutturata dei progetti a un pubblico di publisher e investitori.

A.P.

Digital Bros acquisisce lo sviluppatore australiano Infinity Plus Two

505 Games, società controllata dal gruppo Digital Bros, ha acquisito Infinity Plus Two, lo studio australiano creatore della serie Puzzle Quest e del videogioco puzzle rpg Gems of War. Questa acquisizione rafforza la presenza del publisher nel settore free-to-play, implementando la sua attività multipiattaforma. Fondato dal game designer Steve Fawkner, Infinity Plus Two ha sede a Melbourne, Australia, ed è specializzato nella creazione di Ip originali, in particolare videogiochi puzzle e strategici di genere fantasy. Il team ha all'attivo più di 30 videogiochi, fra cui la serie *Puzzle Quest*, la quale ha generato ricavi per oltre 200 milioni di dollari, con una community di circa 32 milioni di giocatori in tutto il mondo. A seguito dell'acquisizione, Fawkner continuerà a dirigere lo studio, entrando a far parte del management team di 505 Games.

Giappone, stop alla produzione di Ps4

Sony Interactive Entertainment ha interrotto la produzione di tutti i modelli di PlayStation 4 in Giappone, inclusa Ps4 Pro. La pubblicazione giapponese GameWatch, tuttavia, ha precisato che ci sarà un'eccezione: l'unico modello a non essere dismesso sarà la Ps4 Slim Jet Black da 500 GB. Tutte le altre versioni non saranno quindi più disponibili una volta che le scorte attuali saranno state vendute. La razionalizzazione dell'offerta di Ps4 è pensata nell'ottica di accelerare il passaggio alla nuova generazione di console: Sony ha confermato la sua intenzione di utilizzare le linee produttive appena liberate per rafforzare l'offerta di PlayStation 5. La piattaforma continua a essere fortemente richiesta in Giappone e non solo, e oggi si trova purtroppo ad affrontare forti problemi di restock.

SuperData, il mercato digital dei videogiochi nel 2020 vale 127 miliardi di dollari

La spesa digitale per i videogiochi nel 2020 è cresciuta del 12%, raggiungendo i 127 miliardi di dollari tra dispositivi mobili, Pc e console. Secondo le ultime analisi di SuperData, 73,8 miliardi di dollari hanno riguardato i dispositivi mobili, 19,7 miliardi di dollari le console e 33,1 miliardi la piattaforma Pc. Inoltre, i contenuti video di gioco hanno incassato 9,3 miliardi di dollari. La maggior parte dei ricavi è stata generata dal modello free-to-play, che rappresenta il 78% del totale, con un aumento del 9% su base annua. Tuttavia, sebbene detengano una quota nettamente inferiore, sono i giochi premium a registrare la crescita più significativa, +28%, grazie a titoli come *Doom Eternal*, *The Last of Us Part 2* e *Cyberpunk 2077*. Il mercato mobile nel 2020 è cresciuto del 10% e ha rappresentato il 58% del totale dei giochi digitali. Le previsioni di SuperData per il 2021 indicano per il comparto una possibile crescita del 2%, pari a 142 miliardi di dollari.

Cuffia gaming RIG 400HS Camo con licenza ufficiale Sony Ps4

Produttore: Nacon/Rig
Distributore: Bigben Interactive
Piattaforme: Ps4, Ps5

Descrizione delle caratteristiche
Una cuffia ad alte prestazioni per sentire tutto ciò che serve per vincere. Il volume può essere controllato con i comandi in linea, senza bisogno di accedere al menu a schermo. Per le chat in-game, queste cuffie includono un microfono telescopico. E quando parlare non serve, come nelle campagne in solitaria, il microfono può essere rimosso. L'archetto e i padiglioni sono studiati per i gamer e per garantire comodità anche per lunghe sessioni di gioco.

I punti di forza
• Driver da 40 mm ad alta sensibilità per un audio che catapulterà il giocatore al centro dell'azione.
• Padiglioni in memory foam con isolamento acustico per bloccare i rumori esterni e garantire la massima concentrazione.
• Volume ed esclusione del microfono regolabili direttamente dai comandi in linea.
• Licenza ufficiale Sony.

Game Drive Marvel Avengers Limited Edition

Produttore: Seagate
Distributore: Seagate
Piattaforme: Ps4

Descrizione delle caratteristiche
Questa unità disco da collezione, l'unica con licenza ufficiale Marvel Avengers sul mercato, è caratterizzata da un design con immagini esclusive nello stile inconfondibile del gioco Marvel Avengers. I fan possono scegliere tra Capitan America, Hulk, Thor o l'intero gruppo dei Vendicatori. Il Game Drive, incentrato su prestazioni e funzionalità, è predisposto per l'abbinamento con i sistemi Ps4 e Ps4 Pro.

I punti di forza
• Con 2 TB di capacità e sfruttando la funzionalità Plug-and-Play, fornisce immediatamente spazio di memorizzazione, perché viene subito riconosciuta e installata dalla console PlayStation.
• Connessione Usb 3.0 ad alta velocità: l'esperienza di gioco è sempre perfetta, indipendentemente dall'unità disco, interna o esterna, in uso.
• Progettata per essere portata facilmente in tasca, è ideale per trasportare un'ampia raccolta di giochi a casa di un amico, per giocare insieme.

Razer Viper 8KHz

Produttore: Razer
Distributore: Razer
Piattaforme: Pc

Descrizione delle caratteristiche
L'innovativa tecnologia proprietaria Razer HyperPolling debutta nel nuovo Razer Viper 8KHz, il primo mouse gaming per esport con polling rate reale di 8000Hz. La tecnologia HyperPolling di Razer supera il polling rate di 1000Hz standard del settore, inaugurando una nuova era di reattività di gioco, velocità e affidabilità. Il Viper 8KHz è dotato di piedini del mouse in 100% PTFE per uno scorrimento più fluido e dispone del cavo SpeedFlex di Razer, che non si impiglia, per garantire il minimo trascinamento.

I punti di forza
• Prestazioni e tecnologie rivoluzionarie racchiuse in uno chassis solido e ambidestro che pesa solo 71 grammi.
• Tramite Razer Synapse 3, si può effettuare il rebind degli otto pulsanti programmabili, assegnare macro o funzioni secondarie e salvare tutte le configurazioni del profilo nella memoria avanzata on-board.

SureFire GX3 Gaming Hard Drive

Produttore: Verbatim
Distributore: Verbatim
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Playstation, Xbox, laptop e Pc hanno capacità di archiviazione limitata, mentre i giochi più recenti riempiono rapidamente la memoria interna dei dispositivi senza lasciare spazio per nuovi titoli. I nuovi dischi rigidi da gioco esterni SureFire forniscono spazio di archiviazione esteso appositamente progettato per i chi desidera salvare la propria libreria di giochi in un dispositivo comodo, ad alta capacità e portatile. I GX3 Gaming SureFire sono dotati di luci Led multicolore Rgb che cambiano in armonia con le moderne configurazioni di gioco e presentano un design accattivante e spigoloso che si ispira alle console più recenti. Le unità hanno preinstallato il software Nero Back per il backup completo del sistema e la funzionalità di ripristino che consente agli utenti di pianificare backup automatici.

I punti di forza
• Grazie alla connessione Usb Superspeed 5 Gbps, il caricamento e il backup dei giochi è estremamente rapido.
• Include un cavo da Micro-B a Usb-A e un adattatore da Usb-A a Usb-C che consente ai possessori di Mac e Pc di beneficiare di una migliore connettività alle porte.

Fritz!Box 6850 Lte

Produttore: Avm Italia
Distributore: Avm Italia
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Fritz!Box 6850 Lte permette download veloci attraverso Lte, assicurando il pieno comfort del Fritz!Box: la base Dect integrata permette di utilizzare anche sei telefoni cordless. La rete wi-fi collega tutti i dispositivi nella rete locale a una connessione Internet veloce via rete mobile.

I punti di forza
• Internet via rete mobile tramite 4G (Lte) e 3G/3G+ (Umts/Hspa+).
• Rete con quattro porte Lan Gigabit, una porta Usb 3.0.
• Centralino per connessioni basate su Ip.

Monitor gaming Aoc CQ32G2SE

Produttore: Aoc
Distributore: Aoc
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Il monitor CQ32G2SE da 31,5 pollici utilizza un pannello VA curvo 1500R con un'elevata risoluzione QHD (2560x1440), che si traduce in una densità di 94 pixel per pollice, per un'elevata ricchezza e nitidezza di dettagli. Il monitor offre anche ampi angoli di visione (178°/178°), un elevato rapporto di contrasto (3000:1) e un'ampia gamma di colori con copertura sRGB del 121%, che consente di ottenere immagini estremamente vivide e realistiche, sia quando si gioca, sia nella visione di video o film. Grazie all'impressionante curvatura 1500R del monitor, alla rapida frequenza di aggiornamento e all'elevata reattività, gli utenti si sentiranno immersi nel gioco, soprattutto con i racing e i giochi di simulazione.

I punti di forza
• Dotato di un robusto supporto con gestione dei cavi integrata, regolazione dell'inclinazione (-3,5 ~ 21,5°), montaggio facile, opzione di montaggio Vesa e due altoparlanti stereo da 5W.
• La tecnologia Flicker-Free e la modalità Low Blue Light garantiscono un utilizzo confortevole e salutare per gli occhi anche in sessioni di gioco prolungate e con poca luce.

ROG Rapture GT-AXE11000

Produttore: Asus ROG
Distributore: Asus ROG
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Costruito per i gamer che vogliono esplorare soluzioni innovative, il ROG Rapture GT-AXE11000 tri-band supporta le velocità WiFi simultanee e combinate fino a quasi 11.000 Mbps: 1.148 Mbps sulla banda a 2,4 GHz, 4.804 Mbps sulla banda a 5 GHz e 4.804 Mbps sulla banda a 6 GHz. GT-AXE11000 dispone anche della funzione di aggregazione Wan per raggiungere velocità di connessione a Internet fino a 2 Gbps. Quando sommata al WiFi 6 4x4 e alla porta WAN/LAN da 2,5 Gbps, permette di fare affidamento su velocità di networking multi-gigabit su reti cablate e wireless. La tecnologia WiFi 6E, che assicura pieno supporto a tutti i dispositivi WiFi esistenti, trae massimo beneficio dallo spettro radio disponibile nella frequenza dei 6 GHz. Questo assicura una larghezza di banda tre volte superiore rispetto ai 5 GHz e aggiunge fino a sette bande di frequenza da 160 MHz alle due già messe a disposizione dall'esistente standard WiFi 6.

I punti di forza
• Il router può contare su nuova banda di frequenza a 6 GHz, fino a 7 canali extra da 160 MHz e funzioni del dispositivo notevolmente ampliate.
• Velocità WiFi combinate fino a 11 Gbps; aggregazione Wan a 2 Gbps e Wan/Lan a 2,5 Gbps per streaming a banda larga in 4K/8K in reti densamente popolate.
• Le funzioni software avanzate includono Triple-Level Game Acceleration, Vpn Fusion, Asus AiMesh e Asus AiProtection Pro per il pieno controllo della rete durante le sessioni di gioco.

Xbox Wireless Controller – Pulse Red

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Piattaforme: Xbox Series X, Xbox Series S, Xbox One, Pc Windows 10 e Android

Descrizione delle caratteristiche
Dal 9 febbraio è disponibile il nuovo controller wireless Pulse Red di Xbox, che si presenta con un topcase rosso acceso, pulsanti neri e il retro bianco. Il pattern moderno e intrigante aggiunge un tocco di originalità alle sessioni di gaming. Grazie alle impugnature antiscivolo su grilletti e pulsanti dorsali e alla croce direzionale ibrida, il giocatore potrà focalizzarsi sul bersaglio con grande facilità. È possibile personalizzare il controller modificando la mappatura dei pulsanti e collegare il device a qualsiasi auricolare compatibile con il jack per cuffie audio da 3,5 mm. Il controller Xbox si avvale della tecnologia Xbox Wireless e Bluetooth per il gaming wireless sulle console supportate, Pc Windows 10, tablet e dispositivi Android.

I punti di forza
• L'introduzione del nuovo pulsante Condividi facilita la cattura e la condivisione di contenuti come screenshot, registrazioni e altro.
• Consente di associare e passare facilmente da un dispositivo all'altro, inclusi Xbox Series X/S, Xbox One, Pc Windows 10 e Android.

Control: Ultimate Edition

Genere: Azione/shooter
Tipo piattaforma: Ps5, Xbox Series X|S
Publisher: 505 Games
Sviluppatore: Remedy
Distributore: Halifax
Lingua: Sottotitoli in italiano
Rating PEGI: 16
Prezzo al pubblico consigliato: 39,99 euro

Descrizione del videogioco
Control Ultimate Edition arriva nella nuova versione per le console next-gen. Una presenza oscura ha occupato il Federal Bureau of Control. Lo scenario circostante sarà l'arma migliore in un epico scontro con un nemico minaccioso che bisognerà affrontare in una serie di ambientazioni mutevoli e imprevedibili.
Principali caratteristiche tecniche
• Una lotta epica e sovrannaturale, ricca di personaggi inattesi ed eventi bizzarri.
• Un sistema di combattimento flessibile e soprannaturale, in cui si può fare affidamento su potenziamenti ed equipaggiamento personalizzabili.
• L'ambiente distruggibile permette possibilità di combattimento vario e divertente, controllando i complessi rituali che mutano tutta l'ambientazione circostante.
• Un mondo oscuro e brutale dove la realtà quotidiana è stata corrotta da una presenza ultraterrena.

Comunicazione e marketing
Supporto ai preorder instore, attività social. Campagne social per facilitare le conversioni. Attivazione di influencer appassionati del gioco e dello sviluppatore. Distribuzione codici review. Lancio con coinvolgimento stampa generalista e influencer.
Curiosità del videogioco
La maggior fonte di ispirazione per lo sviluppo del titolo è nel genere letterario del New Weird, che mescola elementi fantasy, sci-fi ed orrorifici, mescolandoli insieme per creare qualcosa di nuovo, misterioso e inspiegabile.
I tre punti di forza del titolo
• Il tocco autoriale tipico dei giochi Remedy e di Sam Lake ben si esprime nella ricerca di un perfetto bilanciamento tra il gameplay e la narrazione.
• L'intreccio della vicenda richiama uno dei più grandi successi dello studio scandinavo: Alan Wake.
• Vincitore di oltre 80 premi.

Little Nightmares 2

Genere: Avventura/puzzle/platform
Tipo piattaforma: Ps4, Xbox One, Switch, Pc (digital). Ps5 e Xbox Series X|S (fine 2021)
Publisher: Bandai Namco Entertainment
Sviluppatore: Tarsier Studios
Distributore: Bandai Namco Entertainment
Lingua: Italiano
Rating PEGI: 16
Prezzo al pubblico consigliato: 35 euro

Descrizione del videogioco
Little Nightmares 2 è un'avventura ricca di suspense nella quale si vestiranno i panni di Mono, un giovane ragazzo intrappolato in un mondo distorto dall'incessante ronzio di una torre lontana. In compagnia di Six, la ragazza con l'impermeabile giallo, sua guida, Mono andrà alla scoperta degli oscuri segreti che circondano la Torre dei Segnali per salvare Six dal suo terribile destino. Il loro viaggio, tuttavia, non sarà semplice: dovranno affrontare le minacce portate dai terribili residenti di questo mondo.
Principali caratteristiche tecniche
• Una miriade di nuovi abitanti tormenteranno ogni passo, come la sadica insegnante, il cacciatore assetato di sangue e altri terrificanti personaggi.
• Fuga da un mondo rovinato fino al midollo: il viaggio porterà il giocatore attraverso boschi raccapriccianti, scuole sinistre, fino alla terribile Torre dei Segnali.

Comunicazione e marketing
Visibilità in store e sui maggiori negozi online. Pre-ordinando il titolo si ottiene il contenuto digitale estetico 'Maschera Mokujin'. Campagna marketing a supporto della demo e del lancio del titolo completo così da coprire circa le quattro settimane prima e dopo il day one. In questo periodo sono pianificate attività digitali sui siti specializzati, campagne social e pagine adv negli editoriali cartacei dedicati al mondo videoludico. Coinvolgimento di diversi celebri influencer (YouTube e Twitch) in fase di anteprima e al lancio. Campagna preview/review sui principali siti specializzati.
I tre punti di forza del titolo
• Un'emozionante e oscura avventura ricca di suspense.
• Un mondo fantastico corrotto dalla Torre dei Segnali.
• Aggiornamento gratuito alla versione next-gen (quando sarà disponibile) per i possessori delle edizioni Playstation 4 e Xbox One.

Persona 5 Strikers

Genere: Action Rpg
Tipo piattaforma: Ps4, Nintendo Switch
Publisher: Atlus
Sviluppatore: Atlus
Distributore: Koch Media
Lingua: Audio inglese/giapponese; testo EFIGS
Rating PEGI: 16
Prezzo al pubblico consigliato: 59,99 euro

Descrizione del videogioco
Una vacanza estiva con gli amici più cari prende una svolta improvvisa, rivelando una realtà distorta.
Principali caratteristiche tecniche
• L'affascinante mondo di Persona torna con una storia tutta nuova.
• Possibilità di controllare in maniera dinamica la propria squadra durante combattimenti esplosivi.
• Combattimenti in tutto il Giappone in un epico viaggio in camper.
Comunicazione e marketing
Massificazione nelle catene di negozi specializzati e su tutto il territorio. Campagna social per raggiungere i fan della saga e copertura organica sui canali social Koch Media. Focus sulla stampa specializzata e mainstream in fase di pre-lancio, lancio e post-lancio. Hands on dedicati alla stampa specializzata e mainstream.
Curiosità del videogioco
Persona 5 Strikers permetterà di visitare sei città del Giappone, cucinare le stuzzicanti ricette locali e tendere la mano alle persone in difficoltà. Ma bisognerà anche affrontare le Ombre per scoprire la fonte della corruzione nei dungeon del Metaverso.
I tre punti di forza del titolo
• Un Rpg d'azione dove è possibile combattere i nemici in tempo reale e non su turni come nell'originale, mantenendo tutto lo stile di Persona 5.
• La narrazione riprende da dove avevamo lasciato i personaggi in Persona 5, con una storia tutta nuova ricca di emozioni.
• Ancora più personaggi, attacchi, combo e tutte le caratteristiche del franchise, mai viste in un Musou prima d'ora.

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

Genere: Azione/shooter
Tipo piattaforma: Ps4, Ps5, Xbox One, Xbox Series X|S, Pc
Publisher: Nacon
Sviluppatore: Cyanide Studio
Distributore: Bigben Interactive
Lingua: Italiano
Rating PEGI: 16

Descrizione del videogioco
Cahal è un potente Garou che ha scelto l'esilio dopo aver perso il controllo della sua furia distruttiva. Con la sua sanguinosa voglia di riscatto, Cahal giocherà un ruolo cruciale nella guerra tra i Garou e una potente compagnia petrolifera.
Principali caratteristiche tecniche
• Tre diverse forme giocabili, ognuna con il proprio gameplay.
• Impersonando un potente licantropo, bisognerà attaccare la compagni petrolifera Andron in tre regioni in cui sta distruggendo l'ambiente.
• Un mondo immersivo tutto da esplorare.
• La Furia va usata con saggezza: quale sarà il momento giusto per scatenarla?
I tre punti di forza del titolo
• Attesissimo sia dai fan che dalla stampa specializzata, con oltre 3.500 articoli dedicati al gioco.
• Con oltre 8 milioni di libri venduti a livello globale, World of Darkness è ora disponibile per tutte le piattaforme attuali e next-gen, in un periodo in cui i giochi di combattimento sono sempre più rari.
• Il primo picchiaduro ambientato nel mondo di Werewolf: The Apocalypse.

NEW RELEASE. Le uscite di febbraio e marzo

Koch Media

Uscite di febbraio
Persona 5 Strikers
Switch
Fallen Legion Revenants - Vanguard Edition
Ps4, Switch
Ys IX: Monstrum Nox - Pact Edition
Ps4

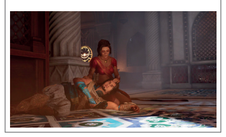
Uscite di marzo
Balan Wonderworld
Ps4, Ps5, Switch
Saviors of Sapphire Wings / Stranger of Sword City Revisited
Switch
SAMURAI SHODOWN Special Edition
Xbox Series X|S
Monster Energy Supercross 4
Ps4, Ps5, Xbox One, Xbox Series X|S
Two Point Hospital: Jumbo Edition
Ps4, Switch
Yakuza: Like a Dragon
Ps5

Digital Bros

Uscite di marzo
Control: Ultimate Edition
Ps5, Xbox Series X|S

Sony Int. Ent.

Uscite di febbraio
Destruction AllStars
Ps5
The Nioh Collection
Ps5



Nintendo

Uscite di febbraio
Super Mario 3D World
Switch
Bravely Default 2
Switch

Uscite di marzo
Harvest Moon One World
Switch
Monster Hunter Rise
Switch

Bigben Int.

Uscite di febbraio
Werewolf: The Apocalypse – Earthblood
Ps4, Ps5, Xbox One, Xbox Series X|S, Pc

Uscite di marzo
Monster Truck Championship
Ps5, Xbox Series X|S
Hunting Simulator 2 (tbc)
Ps5, Xbox Series X|S
Tennis World Tour 2 Complete Edition
Ps5, Xbox Series X|S

Ubisoft

Uscite di marzo
Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo Remake
Pc, Ps4, Xbox One

Bandai Namco Ent.

Uscite di febbraio
Little Nightmares 2
Ps4, Xbox One, Switch