SUPPLEMENTO A TG - TUTTOGIOCATTOLI
ANNO 3 - N° 7/8 - LUGLIO/AGOSTO 2022

Gamestore magazine

Periodico di videogiochi, software, entertainment

DIRETTORE RESPONSABILE: ANGELO FRIGERIO

Blizzard acquisisce Proletariat

Npd: forte calo nella spesa per il gaming negli Stati Uniti

Dalla collaborazione tra Bandai Namco e Ilca nasce Bandai Namco Aces

SCENARI

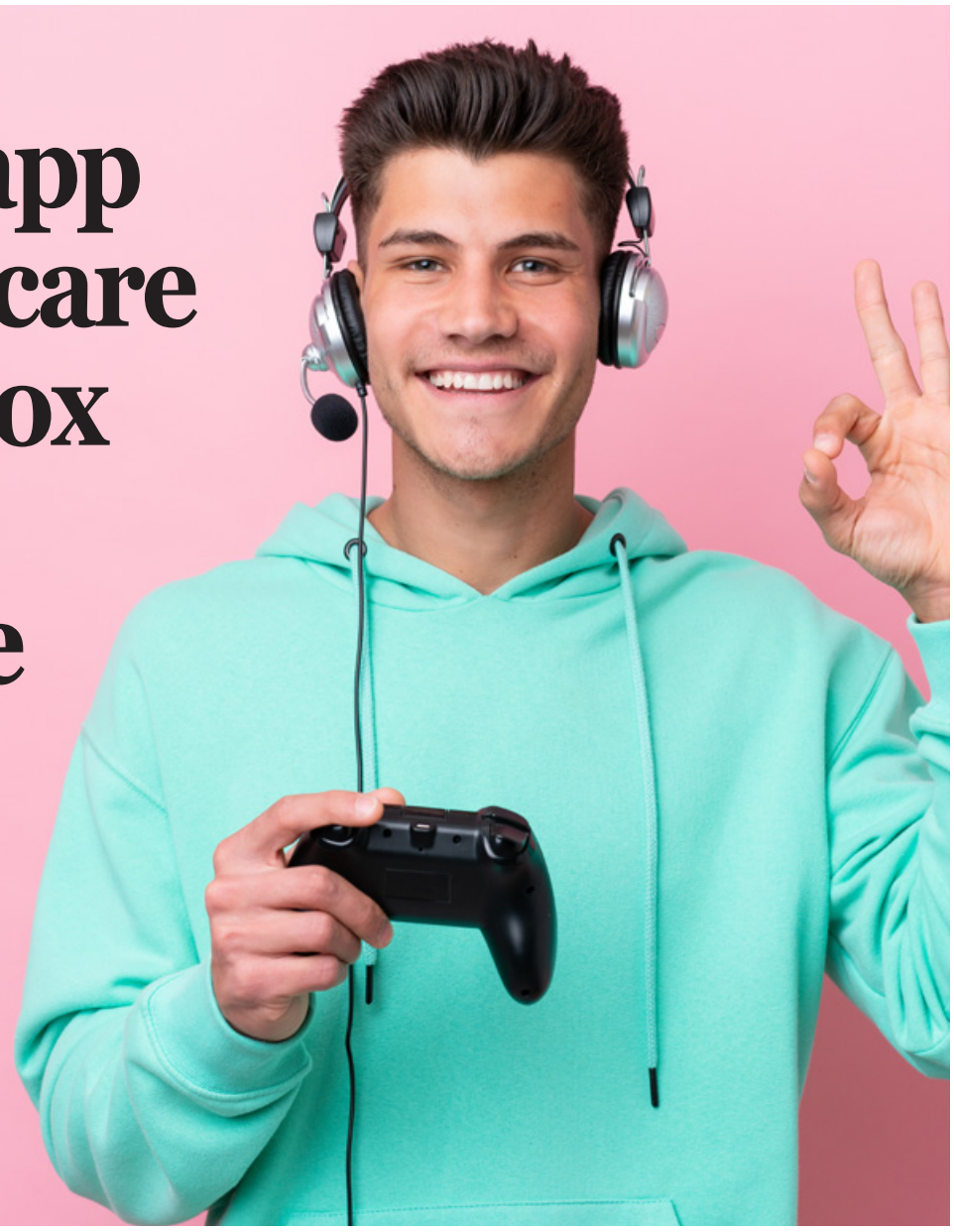
Gli abbonamenti sono più forti della crisi dei chip

Secondo Dfc Intelligence a fine anno i servizi legati ai videogame varranno un terzo delle vendite software. E compenseranno il decremento dell'hardware.

a pagina 24

PRIMO PIANO

Ecco l'app per giocare con Xbox senza console



Si chiama Samsung Gaming Hub, ed è il nuovo servizio disponibile sugli smart Tv e monitor dell'azienda coreana.
Permetterà di accedere – mediante abbonamento – al catalogo Game Pass, ma anche ai titoli GeForce Now e Google Stadia.

a pagina 26

FOCUS ON

Netflix, il videogame è diventato un affare serio

Sinora, i titoli di gioco per cellulare della piattaforma di Los Gatos hanno generato 13 milioni di donwload.
Il prodotto più apprezzato dai gamer è Stranger Things 1984.

a pagina 25

ESTERI

Gaming Uk in ripresa

Forte crescita dell'hardware rispetto a maggio. Aumenta la disponibilità di Ps5, ma il vero driver dell'incremento è Xbox. Tra i titoli di gioco, si registra l'exploit di F1 2022.

a pagina 27

Gli abbonamenti sono più forti della crisi dei chip

Secondo Dfc Intelligence a fine anno i servizi legati ai videogame varranno un terzo delle vendite software. E compenseranno il decremento dell'hardware.

I servizi in abbonamento rappresenteranno un terzo di tutte le vendite di software nel 2022. È quanto emerge dalle previsioni rilasciate recentemente da Dfc Intelligence, all'interno di un report dedicato ai principali driver del settore. Quest'estate, con il completamento del lancio del nuovo Ps Plus da parte di PlayStation, l'interesse del pubblico per questa fetta di mercato in rapida crescita farà sì che a fine 2022 assisteremo a un anno record, a fronte del calo consistente delle console e dell'andamento flat del software negli ultimi mesi. In realtà la previsione è di 72 milioni di dollari, che segnerebbe un aumento del 5% rispetto all'anno scorso, andando a costituire un nuovo record. Uno dei principali fattori di crescita è rappresentato dall'aumento dell'utilizzo dei servizi di abbonamento di Microsoft, Sony, Nintendo e altri player. "Il settore dei videogiochi per console dovrebbe vedere un terzo dei ricavi del software provenire dai servizi in abbonamento di Microsoft, Sony e Nintendo", spiegano gli analisti di Dfc. Il potere delle tre aziende nel mercato console finisce dunque per tradursi nella forza dei loro servizi anche in un momento in cui l'hardware non riesce a stare dietro alla domanda proveniente dal mercato. La carenza globale di chip causata dalla pandemia è ancora in corso e le nuove console sono ancora difficili da reperire a più di 18 mesi dal lancio della nuova generazione di macchine PlayStation e Xbox. Per non parlare di Switch, la cui disponibilità è inferiore a quanto auspicato da Nintendo, anche in ragione della domanda altissima che si è registrata durante la pandemia, che ha messo in crisi i tempi di risposta delle fabbriche nipponiche. Di contro, servizi in abbonamento continuano a crescere e ad evolversi. Il nuovo Ps Plus, l'Expansion Pack di Nintendo Switch Online e Xbox lanciano oggi i nuovi titoli su Game Pass lo stesso giorno in cui arrivano nei negozi. Nonostante la crescita dei ricavi dei servizi in abbonamento, gli esperti hanno previsto all'inizio di quest'anno che essi rappresenteranno solo l'8% del business complessivo del gaming da qui al 2027.

Annalisa Pozzzoli

Le news

GameStop, scendono le vendite di hardware, crescono software e merchandising

GameStop ha pubblicato i risultati finanziari per i tre mesi terminati il 30 aprile 2022. Le vendite nette per il trimestre hanno raggiunto 1,38 miliardi di dollari, +8,6% su base annua. Se l'hardware e gli accessori sono diminuiti del 4% anno su anno a 674 milioni di dollari, lo stesso non si può dire del software, in crescita del 21% a 483,7 milioni. Ottimo andamento anche per merchandising e collezionabili, che aumentano del 26%, raggiungendo i 221 milioni di dollari. Le performance finanziarie, secondo la società, sono da attribuire al consolidamento dei rapporti con brand come Samsung, Razer e LG. Per il prossimo futuro, GameStop ha intenzione di investire in maniera consistente sugli Nft, già a partire dal secondo trimestre 2022, e di aumentare la propria forza lavoro.

Ubisoft: The Division approda sui dispositivi mobili

Si chiama Tom Clancy's The Division Resurgence, ed è la prima trasposizione su mobile dell'omonimo sparatutto prodotto da Ubisoft. Nella fattispecie, si tratta di uno shooter GdR fre-to-play in terza persona, che svilupperà una nuova linea narrativa rispetto a The Division e The Division 2, con diverse classi e fazioni nemiche da sconfiggere, in un enorme open world tutta da esplorare. Si potrà giocare da soli o in co-op, con tutte le modalità di gioco originali e in più nuovi equipaggiamenti da provare. Tom Clancy's The Division Resurgence si svolge in una New York in cui il caos continua a imperversare: come parte della prima ondata di agenti della Strategic Homeland Division, i giocatori dovranno proteggere i civili dalle fazioni ostili e aiutarli a costruire un futuro migliore. Il gioco sarà disponibile per dispositivi iOS e Android su App Store e Google Play a partire dal 2023.

Dalla collaborazione tra Bandai Namco e Ilca nasce Bandai Namco Aces

Bandai Namco Entertainment e Ilca hanno annunciato la creazione di una nuova società dal nome Bandai Namco Aces, con sede a Tokyo, Giappone. Bandai Namco Entertainment, che ne deterrà il 51%, ha accresciuto la propria competenza nella produzione grazie a serie iconiche come Tekken e Ace Combat, mentre Ilca ha le capacità tecniche per produrre contenuti di alta qualità usando tecnologie all'avanguardia. Sotto la denominazione di 'Aces', come rappresentazione di chi è il migliore o il leader in ogni campo, il nuovo studio sfrutterà le competenze di entrambe le aziende e continuerà a produrre contenuti profondi, di alta qualità e destinati a durare, inclusi quelli per la serie Ace Combat.

Netflix, il videogame è diventato un affare serio

Sinora, i titoli di gioco per cellulare della piattaforma di Los Gatos hanno generato 13 milioni di donwload. Il prodotto più apprezzato dai gamer è Stranger Things 1984.

SbisoSensor Tower ha pubblicato un report sui titoli di gioco per cellulari di Netflix, che da novembre 2021 a oggi avrebbero generato 13 milioni di download a livello globale. Il mese più performante per la piattaforma è stato lo scorso dicembre, con 2,3 milioni di download. Tra l'altro, questo è anche il mese in cui è stato lanciato il secondo gioco più popolare di Netflix, Asphalt Xtreme. Questo titolo di corse è un'esclusiva del servizio di streaming, dopo che lo scorso settembre è stato chiuso su altri store mobili.

Lo scorso autunno la piattaforma di Los Gatos aveva annunciato un primo slot di cinque titoli: Stranger Things: 1984, Stranger Things 3: The Game (entrambi sviluppati da BonusXP), Shooting Hoops, Teeter Up (entrambi creati da Frosty Pop) e Card Blast (prodotto da Amuzo & Rogue Games). La divisione game era stata affidata a Mike Verdu, veterano del settore, ed era stato acquisito uno studio dedicato in Oxenfree, lo sviluppatore Night School Studio.

A oggi Netflix ha lanciato 24 titoli sulla sua applicazione mobile e molti altri sono in arrivo. Tra questi ci sono porting di giochi già presenti su altre piattaforme, titoli indie e giochi basati sulle sue proprietà in licenza, che sembrano essere stati particolarmente allettanti per il pubblico. Infatti, l'uscita della quarta stagione di Stranger Things ha portato a un deciso aumento dell'interesse verso questa property, tanto che Stranger Things 1984 è attualmente il gioco più popolare di Netflix.

Proprio la library di contenuti originali, secondo un'analisi pubblicata da Mads Lennon su Netflixlive.com, sarebbe il punto di forza nella competizione con gli altri servizi di videogame streaming. "La parte migliore è che il gioco mobile di Netflix permette agli appassionati di giocare senza microtransazioni o pubblicità. È tutto incluso nell'abbonamento. Ammetto che giocare su cellulare non è sempre il modo migliore per godersi un contenuto e che alcuni potrebbero esserne spaventati, ma chi lo sa? Forse in futuro Netflix avrà una console o qualcosa di simile allo Steam Deck di Valve", scrive la blogger. La piattaforma si è già cimentata nella creazione di serie televisive animate e in live-action basate su popolari property videoludiche, come il recente Cuphead Show, basato sul popolare gioco indie e l'imminente Dragon Age: Absolution.

Inoltre, sono in arrivo una serie live action di Resident Evil, una nuova serie di Castlevania, una serie animata di Dragon Age è stata annunciata per dicembre, un anime di Tomb Raider è in fase di sviluppo e Netflix sta anche sviluppando progetti per Assassin's Creed, Bioshock e Horizon Zero Dawn. Non mancano inoltre adattamenti di anime e spin-off, come i prossimi Cyberpunk: Edgerunners e Tekken: Bloodline.

L'E3 annuncia il suo ritorno nel 2023

L'E3 tornerà al Los Angeles Convention Center nel 2023, con un nuovo format che debutterà nella seconda settimana di giugno. La convention, che non si tiene più dal 2019 a causa della pandemia, sarà ora gestita da ReedPop, la cui esperienza in ambito fieristico comprende appuntamenti come Pax, Egx, Mcm e New York Comic Con, ma che è anche la società proprietaria delle testate specializzate VG247 ed Eurogamer. ReedPop collaborerà con l'Entertainment Software Association (Esa), responsabile della fiera dal 1995. "Per anni abbiamo ascoltato e studiato i feedback della comunità internazionale di gamer. L'E3 2023 sarà assolutamente epico – un ritorno a ciò che ha sempre funzionato – mentre rimodellerà ciò che non ha funzionato e stabilirà un nuovo punto di riferimento per le fiere di videogiochi dal 2023 in poi", ha dichiarato Kyle Marsden Kish, vice presidente globale di ReedPop. Resta ancora da stabilire se in nuovo E3 si aprirà a qualche tipo di collaborazione con il Summer Game Fest di Geoff Keighley, la vetrina indipendente che negli ultimi anni ha raccolto il testimone della fiera di Los Angeles, andando a ospitare alcuni degli annunci più importanti di publisher e sviluppatori.

Blizzard acquisisce Proletariat

Il team dello sviluppatore lavorerà sulle espansioni di World of Warcraft.

Blizzard Entertainment ha dichiarato di voler acquisire Proletariat, produttore di Spellbreak, per rafforzare il team al lavoro su World of Warcraft. In base all'accordo lo sviluppatore, con sede a Boston, entrerà a far parte di Blizzard, e il suo staff di 100 persone inizierà a lavorare sul franchise immediatamente, occupandosi anche dell'espansione Dragonflight in arrivo quest'anno. Spellbreak, il titolo battle royale che ha fatto sino a oggi la fortuna di Proletariat, è dunque destinato ad essere abbandonato. L'operazione rappresenta la più grande acquisizione che Blizzard abbia fatto negli ultimi dieci anni al fine di espandere i suoi studi di sviluppo. In questo caso, la missione è quella di rafforzare il personale di World of Warcraft in modo da poter raggiungere gli obiettivi di qualità e tempistica per le espansioni. I termini della transazione non sono stati resi noti. Activision Blizzard, la società madre di Blizzard, aveva inoltre incorporato Vicarious Visions, uno studio di lunga data di Activision, in Blizzard per lavorare sul franchise di Diablo nel gennaio 2021. Nella storia di Blizzard non si ricordano grandi acquisizioni: una delle poche è stata quella di Swinging Ape nel 2005. Di contro, la società è stata oggetto di diversi scambi nei primi anni di vita, prima di approdare ad Activision Blizzard nel 2008.

Ecco l'app per giocare con Xbox senza console

Si chiama Samsung Gaming Hub, ed è il nuovo servizio disponibile sugli smart Tv e monitor dell'azienda coreana. Permetterà di accedere – mediante abbonamento – al catalogo Game Pass, ma anche ai titoli GeForce Now e Google Stadia.

Samsung ha annunciato il proprio hub di gioco per i suoi smart Tv e monitor del 2022. L'hub riunisce le migliori app di streaming di gioco in un unico luogo, con accesso rapido a GeForce Now di Nvidia, Google Stadia, Utomik, Twitch e la nuova app Xbox Tv di Microsoft. Anche Amazon Luna sarà presto disponibile, perfettamente integrata nell'interfaccia utente del Samsung Gaming Hub. Questa piattaforma non fungerà solo da punto di lancio per il cloud gaming: le console per videogiochi collegate via Hdmi saranno presenti all'interno dell'hub, insieme agli ingressi per controller pass-through, in modo da poter utilizzare un singolo joypad invece di doverne accoppiare diversi. Ciò significa che le cuffie e i controller Bluetooth più diffusi funzioneranno con più app, servizi e dispositivi attraverso il Samsung Gaming Hub.

La più grande novità è però l'applicazione Xbox Tv di Microsoft. Mentre Stadia, GeForce Now e Twitch sono già disponibili su diversi televisori, l'app Xbox è attualmente un'esclusiva del Samsung Gaming Hub e fornisce accesso a Xbox Cloud Gaming. Fortnite è disponibile gratuitamente per lo streaming, ma è necessario un abbonamento Xbox Game Pass Ultimate per giocare a più di 100 giochi.

Anche Nvidia sta aggiungendo alcuni giochi al suo servizio GeForce Now. Alaloth: Champions of The Four Kingdoms, Disgaea 6 Complete, Card Shark, KartKraft, Hotline Miami e Nascar 21: Ignition sono tutti già disponibili.

L'applicazione sarà lanciata in 27 paesi e darà accesso al catalogo di titoli in streaming Xbox Game Pass per gli abbonati. Oltre all'app, i giocatori avranno bisogno di un game pad: in tal senso l'azienda ha dichiarato che funzionerà con "quasi tutti i controller abilitati alla tecnologia Bluetooth", compreso il controller DualSense di Sony.

L'applicazione Samsung fa parte delle numerose iniziative annunciate da Microsoft all'inizio del mese per espandere l'offerta di abbonamenti e servizi Xbox. Un'altra opzione di questa strategia, un dispositivo di streaming cloud a basso costo da collegare ai televisori come il Chromecast di Google, è stata recentemente accantonata, secondo quanto riportato da fonti vicine alla company di Redmond.

Niantic licenzia 90 persone

Niantic ha faticato a trovare un altro grande successo dopo il gioco Pokémon Go del 2016, e ha cancellato quattro progetti per nuovi titoli. Ora la società che ha contribuito al successo di Nintendo negli ultimi anni ha annunciato che taglierà circa 90 posti di lavoro.

In una e-mail al personale il cui contenuto è stato reso noto da Bloomberg, l'amministratore delegato di Niantic, John Hanke, ha scritto che l'azienda "sta affrontando un periodo di turbolenza economica" e ha già "ridotto i costi in diverse aree". Hanke ha anche ammesso che Niantic ha bisogno di snellire ulteriormente le sue operazioni per posizionare al meglio l'azienda per affrontare le tempeste economiche che potrebbero presentarsi.

Un portavoce di Niantic, interrogato dalla stessa Bloomberg, spiega: "Abbiamo recentemente preso la decisione di interrompere alcuni dei nostri programmi e di ridurre il nostro organico dell'8%, per concentrarci sulle priorità chiave. Apprezziamo il contributo di coloro che hanno lasciato e li sosterremo in questa difficile transizione".

Tra i progetti che sono stati cancellati, c'è Transformers: Heavy Metal, creato congiuntamente da Niantic e Hasbro. Il gioco è stato originariamente annunciato nel 2021 ed è stato testato in alcuni mercati dalla scorsa estate.

Non è stato risparmiato il progetto immersivo Hamlet, promosso da Niantic e dal gruppo teatrale Punchdrunk. Gli altri due progetti accantonati corrispondono ai nomi in codice Blue Sky e Snowball. Per quanto riguarda Pokémon Go, sembra che non verrà toccata dai recenti provvedimenti. In seguito, Niantic potrebbe concentrarsi sullo sviluppo di giochi AR su licenza della Nba, la lega professionistica del basket Usa.

Gaming Uk in ripresa

Forte crescita dell'hardware rispetto a maggio. Aumenta la disponibilità di Ps5, ma il vero driver dell'incremento è Xbox. Tra i titoli di gioco, si registra l'exploit di F1 2022.

Buone notizie dal Regno Unito. Dopo una fase interlocutoria, il mercato britannico ha registrato una ripresa a giugno, grazie al miglioramento delle vendite di console e al lancio di F1 2022. I dati del panel GfK hanno rivelato che a giugno sono state vendute in Uk oltre 124mila macchine, con un aumento del 17% rispetto a maggio. I livelli delle scorte di Ps5 continuano a migliorare, e determinano un incremento delle vendite del 2% rispetto al mese precedente. Si tratta del quarto mese consecutivo di crescita per la console PlayStation nel Regno Unito.

I principali driver della ripresa registrata a giugno sono però state Xbox, che ha fatto segnare un forte miglioramento delle vendite, pari al 31% mese su mese, e Nintendo Switch, con un aumento delle vendite del 24% rispetto a maggio. A oggi il mercato Uk dell'hardware è comunque in calo del 39,1%.

Il miglioramento delle vendite di console tende ad avere un impatto positivo anche sul mercato degli accessori. Il mese scorso nel Regno Unito sono stati venduti 584.106 accessori e prodotti aggiuntivi per videogiochi, con un aumento del 25,6% rispetto al mese precedente. Tuttavia, le vendite sono diminuite di oltre il 20% rispetto allo stesso periodo del 2021.

Ancora una volta, il controller DualSense è la referenza più popolare, anche se questa volta è la variante nera (salita al primo posto dal terzo) a primeggiare, facendo scendere la versione bianca al secondo posto.

In termini di software, secondo la società di dati Gsd, nel mese di giugno sono stati venduti nel Regno Unito 2,5 milioni di giochi digitali e fisici. Si tratta di un leggero aumento, dell'1,2% rispetto allo stesso periodo del 2021, ma del 49% rispetto a maggio 2022. 771mila pezzi sono stati venduti attraverso i negozi fisici, mentre i restanti 1,78 milioni sono stati commercializzati in versione digitale.

F1 22 è stato il gioco più acquistato del mese, nonostante fosse in vendita solo da pochi giorni al momento del conteggio dei dati. Le vendite di lancio del titolo EA e Codemasters sono aumentate del 14% rispetto al lancio di F1 2021 dell'anno scorso (arrivato nella seconda settimana di luglio). Il gioco di corse si è lasciato alle spalle un altro titolo EA, FIFA 22, che questo mese si è dovuto accontentare del secondo posto.

L'altra novità di grande rilevanza in classifica è The Quarry di 2K Games e dello sviluppatore Supermassive Games, che si piazza al numero 5 della classifica. Mario Strikers: Battle League Football è la terza new entry della Top Ten, al numero 9, anche se ricordiamo che Nintendo non condivide i suoi numeri digitali con la società di classifiche e dunque il valore potrebbe essere significamente più alto in termini di sell-out.

Margherita Bonalumi

PlayStation 5, raggiunta una base installata di 20 milioni di console

PlayStation 5 ha venduto 20 milioni di unità in tutto il mondo, secondo quanto affermato dalla testata di settore GamesIndustry.biz. La richiesta per la più recente console Sony è sempre stata altissima a partire dal suo lancio, a novembre 2020, e se non fosse stato per la carenza generalizzata di chip e componenti, questo traguardo sarebbe stato raggiunto molto prima. Dal canto suo Sony ha confermato di essere al lavoro per un 'aumento significativo' nella produzione di console. Anche se attualmente PlayStation 5 sta vendendo più a rilento rispetto a Ps4 (per i problemi sopra citati), la società è convinta che al suo quarto anno di vita avverrà il sorpasso.

Xbox conferma la sua presenza a Gamescom 2022

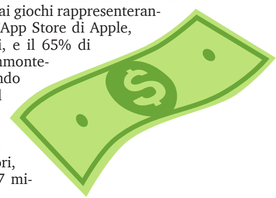
Dopo il forfait da parte di Nintendo e Sony, arriva finalmente una buona notizia per tutti gli appassionati di videogame che desiderano partecipare alla prossima edizione di Gamescom, che si svolgerà a Colonia, in Germania, dal 24 al 28 agosto). Dopo il recente Xbox & Bethesda Games Showcase, che ha avuto come protagonisti più di 30 titoli in arrivo su Xbox Game Pass nei prossimi 12 mesi, Xbox ha confermato la sua partecipazione alla fiera. In questo importante appuntamento internazionale, verranno diffuse informazioni aggiuntive sui giochi già recentemente annunciati, da Redfall a Minecraft Legends, da Forza Motorsport sino ad arrivare a uno dei titoli più attesi degli ultimi 20 anni, il gioco di ruolo Starfield. Ma Gamescom rappresenterà anche una preziosa occasione di incontro per l'attiva community Xbox. Maggiori informazioni saranno disponibili a inizio agosto.

Npd: forte calo nella spesa per il gaming negli Stati Uniti

Il gruppo Npd ha segnalato un calo della spesa dei consumatori statunitensi per i videogame nella prima parte del 2022, e non si aspetta che gli ultimi mesi dell'anno invertano questa tendenza. Il totale previsto per fine 2022 è di 55,5 miliardi di dollari, in calo dell'8,7% anno su anno.

Alcuni dei fattori trainanti di questo declino includono il rincaro dei prezzi per le necessità quotidiane, come la spesa e il carburante, e le difficoltà di fornitura dell'hardware, ma anche una release list meno accattivante rispetto a molti momenti del passato. L'unica voce nella categoria gaming che potrebbe vedere un aumento sono i servizi in abbonamento.

Secondo Npd, la console regina del 2022 in termini di unità vendute potrebbe essere Switch, mentre per quanto riguarda il software, il campione dell'anno potrebbe essere Elden Ring. In questo caso si tratterebbe della terza volta, dal 2009 a questa parte, che a conquistare il podio sia un titolo diverso da Call of Duty: è successo solo nel 2013 con Gta 5 e nel 2018, con Red Dead Redemption 2.

Sensor Tower: entro il 2026 il mobile gaming varrà 117 miliardi di dollari

Sensor Tower ha pubblicato un nuovo rapporto secondo cui entro il 2026 la spesa dei consumatori per i giochi mobili raggiungerà i 117 miliardi di dollari. Secondo la società di analisi, le entrate derivanti dai giochi rappresenteranno il 43% dei guadagni sull'App Store di Apple, pari a 70 miliardi di dollari, e il 65% di quelli su Google Play, che ammonteranno a 47 miliardi. Includendo anche le app non di gioco, il mercato mobile raggiungerà i 233 miliardi di dollari, un aumento del 70% sulla spesa attuale dei consumatori, che nel 2022 si ferma a 137 miliardi.