SUPPLEMENTO A TG - TUTTOGIOCATTOLI
ANNO 3 - N° 3 - MARZO 2022

Gamestore magazine

Periodico di videogiochi, software, entertainment

DIRETTORE RESPONSABILE: ANGELO FRIGERIO

PRIMO PIANO

Videogame in prima linea a sostegno dell'Ucraina

Associazioni, publisher e sviluppatori stanno devolvendo risorse in favore delle popolazioni colpite dalla guerra e hanno sospeso le attività commerciali in Russia. Confermando la sensibilità di un settore che, negli ultimi anni, ha sempre abbracciato le battaglie per i diritti e le cause umanitarie.

a pagina 24

Amazon lancia Luna

Dopo un periodo di beta test in cui era accessibile solo su invito, il servizio di game streaming di Amazon è stato lanciato ufficialmente.

a pagina 26

FOCUS ON

Ubisoft balla da sola

Il ceo Yves Guillemot l'ha confermato: il publisher francese non ha ricevuto offerte di acquisizione. Tuttavia, l'azienda sembra più aperta all'idea di essere comprata rispetto a qualche anno fa, quando a tentare la scalata era stata Vivendi...

a pagina 25

ZOOM

a pagina 24

Russia, i numeri del sesto mercato d'Europa

Secondo Idg Consulting il giro d'affari nel 2021 è stato di 3,4 miliardi di dollari. I gamer sono 80 milioni. Il segmento trainante sono i titoli per cellulare, che valgono 1,4 miliardi.

Sony pronta all'acquisizione di Haven Studios

a pagina 26

Bandai Namco: 12 milioni di copie vendute per Elden Ring

a pagina 26

MERCATO ITALIA

Raddoppia il Tax Credit per i videogiochi

Il nuovo decreto di ripartizione del fondo per il cinema e l'audovisivo destina 11 milioni di euro al settore.

a pagina 26

SCENARI

Console, la crescita continua

Secondo Ampere Analysis il segmento ha generato nel 2021 ricavi per 60 miliardi di dollari a livello globale. Nonostante la scarsa disponibilità di PlayStation 5 e Xbox Serie X|S.

a pagina 25

Videogame in prima linea a sostegno dell'Ucraina

Associazioni, publisher e sviluppatori stanno devolvendo risorse in favore delle popolazioni colpite dalla guerra e hanno sospeso le attività commerciali in Russia. Confermando la sensibilità di un settore che, negli ultimi anni, ha sempre abbracciato le battaglie per i diritti e le cause umanitarie.

Il mondo del videogame si è mostrato ancora una volta straordinariamente reattivo agli stimoli che vengono dall'attualità. Le società del settore sono in prima fila nelle iniziative a sostegno della popolazione ucraina. Seguendo l'esempio di CD Projekt e Bloober Team, le prime a muoversi in questa direzione, diversi grandi publisher – tra cui Microsoft, Electronic Arts, Activision Blizzard ed Epic Games – hanno tutti bloccato le vendite dei loro giochi, servizi e acquisti in-game sul mercato. Anche Take-Two Interactive e Ubisoft hanno preso questa posizione. Nel frattempo, Nintendo ha sospeso tutti i pagamenti elettronici relativi a Switch. Sony Interactive Entertainment ha interrotto il lancio di Gran Turismo 7 in Russia, previsto per il 4 marzo. Anche Sega ha stanziato una donazione consistente: "Speriamo tutti in una risoluzione rapida e pacifica per il popolo ucraino e per tutti coloro che sono colpiti dalla situazione attuale". Tiga, l'associazione del trade britannico di settore, ha chiesto al proprio governo di allentare le regole sui visti per gli ucraini, consentendo ai familiari dei residenti nel Regno Unito di raggiungerli nel paese. Da rimarcare la dichiarazione di Ubisoft riguardante i propri team di sviluppo in Ucraina: "La sicurezza e il benessere dei nostri team e delle loro famiglie è la nostra prima preoccupazione, e Ubisoft è pienamente mobilitata per sostenerli. Negli ultimi mesi, abbiamo monitorato da vicino la situazione e abbiamo messo in atto misure per aiutare a proteggere i nostri team", si legge nella nota. "La scorsa settimana, abbiamo raccomandato ai nostri dipendenti di rifugiarsi in un luogo che considerassero sicuro. Ubisoft ha fornito a tutti i membri del team in Ucraina fondi aggiuntivi per aiutare a coprire i costi eccezionali relativi al viaggio e al trasferimento, e ha pagato gli stipendi in anticipo per tenere conto di qualsiasi potenziale interruzione dei sistemi bancari. Stiamo fornendo alloggi nei Paesi vicini, dove i team e le loro famiglie possano trovare riparo se lo desiderano e sono in grado di farlo". Un impegno particolare a favore della popolazione ucraina è stato messo in campo dalle società polacche. A partire da 11 Bit Studios, che ha destinato tutti i profitti delle vendite del titolo This War of Mine a un fondo speciale della Croce Rossa ucraina per sostenere le vittime della guerra. GOG.com, lo shop digital di proprietà di CD Projekt, ha confermato che donerà tutti i profitti delle vendite del gioco e dei suoi Dlc alla Croce Rossa Ucraina. Il gruppo CD Projekt ha promesso 1 milione di PLN (220mila euro) all'organizzazione umanitaria polacca Pah, che opera in Ucraina e in alcuni paesi dell'Africa e del Medio Oriente. Da parte sua, l'azienda finlandese Supercell ha chiesto che le donazioni vadano a diverse organizzazioni in prima linea in Ucraina, tra cui l'Agenzia delle Nazioni Unite per i rifugiati, la Croce Rossa, l'Unicef e l'International Medical Corps. L'azienda ha anche detto che corrisponderà le donazioni fino a 1 milione di euro. "Tutti in Supercell sono inorriditi dalla crisi umanitaria in corso in Ucraina", ha detto un portavoce della società. "Vogliamo provare a giocare una parte, per quanto piccola, nell'alleviare questa sofferenza".

Alberto Bellagente

Russia, i numeri del sesto mercato d'Europa

Secondo Idg Consulting il giro d'affari nel 2021 è stato di 3,4 miliardi di dollari. I gamer sono 80 milioni. Il segmento trainante sono i titoli per cellulare, che valgono 1,4 miliardi.

Da una settimana, alcuni dei più grandi nomi dei videogiochi hanno bloccato tutte le vendite in Russia in risposta all'invasione dell'Ucraina da parte del paese. Microsoft, Take-Two Interactive, Ubisoft, Electronic Arts, Activision Blizzard, Epic Games, CD Projekt e Bloober Team, Supercell e CI Games hanno preso attivamente posizione, mentre altri stanno rispettando le sanzioni economiche imposte da Ue, Usa e altre nazioni. Twitch, per esempio, ha informato gli streamer russi che non avrebbero più ricevuto pagamenti o potuto fare acquisti se il loro account era collegato a una delle banche russe colpite dalle sanzioni. Allo stesso modo, le restrizioni sulle istituzioni finanziarie costituiscono un fattore che ha spinto Nintendo a sospendere i pagamenti in rubli e l'eShop di Switch in Russia. Ma, al di là di queste misure, quanto vale il mercato russo del videogame? Idg Consulting ha stimato che nel 2021 il giro d'affari fosse pari a 3,4 miliardi di dollari. La maggior parte dei quali deriva dai giochi per cellulari, con una stima di 1,4 miliardi di dollari, mentre il Pc segue da vicino con 1,2 miliardi. Le entrate relative alle console sono state stimate a 864 milioni di dollari, con la maggior parte delle vendite digitali a 549 milioni di dollari. Alcune aziende hanno anche tagliato fuori la Bielorussia, e Newzoo stima che il mercato locale abbia generato l'anno scorso un volume d'affari pari a 101 milioni di dollari. I gamer russi sono circa 80 milioni. La Russia rappresenta il 6% di tutta la spesa in videogiochi in Europa continentale, di cui l'8% nel mobile e il 12% nei titoli per Pc. Ancora, per Newzoo è il sesto più grande mercato in Europa, e il 15esimo nel mondo. Sensor Tower stima invece che sia al numero 13 in termini di revenue mobile globali - l'1% del totale - e al quinto posto per i download. Delle aziende che producono i 10 giochi più venduti per cellulari, solo Supercell a oggi ha tagliato fuori la Russia.

Ubisoft balla da sola

Il ceo Yves Guillemot l'ha confermato: il publisher francese non ha ricevuto offerte di acquisizione. Tuttavia, l'azienda sembra più aperta all'idea di essere comprata rispetto a qualche anno fa, quando a tentare la scalata era stata Vivendi...

Ubisoft vuole rimanere indipendente. Qualcuno ricorderà quando, qualche anno fa, respinse il tentativo di acquisizione da parte di Vivendi. Ora, nel momento dei grandi merge, quando la società francese di certo è appetita da più di un big player, il publisher conferma che i propri asset non sono mai stati così forti. Durante una call conference con i propri azionisti, volta alla comunicazione dei risultati del trimestre fiscale appena concluso, il ceo Yves Guillemot (nella foto) ha spiegato: "Abbiamo sempre preso le nostre decisioni nell'interesse dei nostri stakeholder, che sono i nostri giocatori, dipendenti e azionisti. Ubisoft può rimanere indipendente. Abbiamo il talento, la scala industriale e finanziaria, e un portafoglio di property di grande potenzialità. Detto questo, se ci fosse un'offerta per comprarci, il consiglio di amministrazione la esaminerebbe, ovviamente nell'interesse di tutti". Da parte sua, il cfo Frederick Duguet ha confermato che a oggi non sono state comunque avanzate proposte ufficiali di acquisizione. "Non intendiamo soffermarci sulle ragioni per cui non abbiamo ricevuto alcuna offerta. Quello che possiamo dire è che possediamo la scala dimensionale necessaria per rimanere indipendenti e creare un valore molto significativo in futuro, in termini di forza lavoro, così come per la tecnologia e le proprietà intellettuali". All'epoca del tentativo di acquisizione da parte di Vivendi, nel 2015, Guillemot fu più stridente sull'argomento, dicendo: "La nostra intenzione è ed è sempre stata quella di rimanere indipendenti. Un valore che, per 30 anni, ci ha permesso di innovare, prendere rischi, creare franchise amati dai giocatori di tutto il mondo, e che ha aiutato l'azienda a crescere e diventare il leader che è oggi. Lotteremo per preservare questa indipendenza". Oggi i toni sono più possibilisti. Non esiste una preclusione a un'acquisizione. Ma la sensazione è che Ubisoft possa far fronte da sola alle nuove sfide del mercato, almeno nel breve periodo. Il publisher ha riferito poi i suoi risultati finanziari per i tre mesi terminati il 31 dicembre, mostrando che le vendite del terzo trimestre fiscale sono scese del 31% rispetto all'annata precedente, che vedeva però una line-up più importante, con Assassin's Creed Valhalla, Immortals Fenyx Rising e Watch Dogs: Legion, contro le release di Far Cry 6 e Riders Republic, che hanno segnato il quarter appena concluso. Nei primi nove mesi dell'anno fiscale in corso, le vendite di Ubisoft sono in calo del 18%. Il trimestre finale però dovrebbe fruire del lancio di Rainbow Six: Extraction, l'espansione di Assassin's Creed Valhalla Dawn of Rangnarok, e The Settlers su Pc. L'aspettativa è di un risultato sostanzialmente flat rispetto al 2021. Duguet ha parlato inoltre di Skull & Bones, confermando che lo sviluppo del titolo al momento sta procedendo bene, secondo le ultime tempistiche definite. Tuttavia, il mistero su questo prodotto resta molto fitto. Il gioco ha subito diversi cambiamenti di direzione. Skull & Bones doveva essere inizialmente un Gdr online multiplayer di massa, ma è stato poi trasformato in un gioco di esplorazione e poi finalmente in un survival. Annunciato nel 2017 per un'uscita prevista nel 2018, è stato ritardato fino al 2019 e poi ancora fino al 2020. L'amministratore delegato di Ubisoft Yves Guillemot ha infine rivelato che Skull & Bones sarebbe stato ritardato almeno fino ad aprile 2022. Ma la sensazione è che i gamer potrebbero non vederlo in commercio prima dell'inizio del 2023.

Il Tokyo Game Show torna a svolgersi dal vivo, dal 15 al 18 settembre

Per la prima volta dopo due anni, nel 2022 il Tokyo Game Show (Tgs) tornerà con un'edizione fisica, prevista dal 15 al 18 settembre a Chiba, in Giappone. Come avveniva negli anni precedenti il Covid, le prime due giornate di fiera saranno riservate agli addetti ai lavori del settore dei videogiochi, mentre il 17 e 18 settembre la manifestazione sarà aperta al pubblico. Claim dell'edizione 2022 sarà 'Nothing Stops Gaming': pur potendo partecipare fisicamente all'evento, i visitatori potranno scaricare delle demo da giocare a casa, oppure esplorare lo showfloor attraverso un tour in realtà virtuale.

Console, la crescita continua

Secondo Ampere Analysis il segmento ha generato nel 2021 ricavi per 60 miliardi di dollari a livello globale. Nonostante la scarsa disponibilità di PlayStation 5 e Xbox Serie X|S.

Uno studio di Ampere Analysis ha stimato che la spesa per giochi, hardware e servizi per console ha raggiunto 60 miliardi di dollari l'anno scorso, un risultato che la società definisce "da record". Una crescita, tuttavia, frenata dalla mancanza di disponibilità per PlayStation 5 e Xbox Serie X|S, anche se il loro prezzo più alto rispetto ai modelli della generazione precedente ha contribuito ad aumentare la spesa complessiva. La spesa per il software – che comprende titoli completi, pacchetti di espansione, oggetti ingame e contenuti scaricabili – si è mantenuta stabile rispetto al 2020, diminuendo solo dell'1%. Questo dato è ancora più impressionante se si pensa a quanto le misure legate al lockdown abbiano aumentato la spesa due anni fa, mentre tutti erano costretti a rimanere a casa. Anche gli abbonamenti di gioco – come Xbox Game Pass – stanno aumentando la propria quota: le entrate combinate di Xbox Live Gold, Xbox Game Pass, Xbox Game Pass Ultimate, PlayStation Plus, PlayStation Now e Nintendo Switch Online sono stimate al 19% di tutta la spesa per i contenuti di gioco. Un netto aumento rispetto alla quota del 15% che tali servizi hanno raggiunto nel 2020, e Ampere prevede che nel 2022 si arriverà al 21%. Al contrario, la spesa per i giochi in versione 'fisica' è in continuo declino, con una quota che scende sotto il 30% per la prima volta, e sostenuta soprattutto dal successo di Nintendo Switch. Tuttavia, Ampere prevede che la market share continuerà a calare nel 2022, fino a raggiungere il 26% della spesa totale. Sony rimane il leader del mercato, con il 46% di tutte le entrate generate nel mercato delle console. Nel frattempo, la quota di Nintendo è scesa al 29% (il 2% in meno rispetto al 2020) mentre Microsoft è salita al 25%, guadagnando un punto percentuale. Secondo Ampere, il dominio di Sony evidenzia soprattutto la forza del suo business digitale rispetto a Nintendo, che adotta un modello diverso sia rispetto a PlayStation, sia a Xbox, in termini di vendita di giochi digitali completi e di monetizzazione dei servizi. Ampere prevede che il mercato delle console continuerà a crescere nel 2022, con una spesa complessiva prevista di oltre 61 miliardi di dollari entro la fine dell'anno.

Andrea Dusio

Bandai Namco: 12 milioni di copie vendute per Elden Ring

Il gioco di ruolo d'azione Elden Ring, prodotto da Bandai Namco Entertainment e From Software, ha raggiunto i 12 milioni di unità vendute al mondo. Con Elden Ring, FromSoftware ha portato in vita il suo universo e i suoi racconti, proprio come immaginato da Hidetaka Miyazaki, creatore della celebre serie di Dark Souls, e George R.R. Martin, autore della serie di romanzi fantasy best-seller Cronache del ghiaccio e del fuoco. "È incredibile vedere quanti utenti stiano giocando a Elden Ring. Vorrei estendere a tutti loro i nostri più sentiti ringraziamenti a nome dell'intero team di sviluppo", ha dichiarato Hidetaka Miyazaki, presidente, ceo e direttore di FromSoftware. "Elden Ring si basa su un racconto mitologico scritto da George R. R. Martin. Speriamo che i giocatori apprezzino l'elevato livello di libertà mentre si avventurano nel suo vasto mondo, esplorandone i molti segreti e affrontandone le diverse minacce".

MERCATO ITALIA

Raddoppia il Tax Credit per i videogiochi

Il nuovo decreto di ripartizione del fondo per il cinema e l'audovisivo destina 11 milioni di euro al settore.

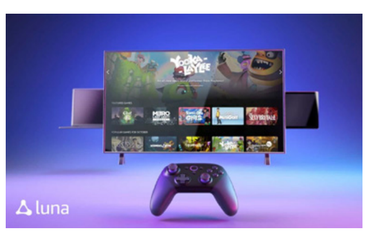
Idea, l'associazione di IIdea, l'associazione di categoria che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia, ha espresso la propria soddisfazione per la pubblicazione del nuovo decreto di ripartizione del fondo per il cinema e l'audiovisivo, firmato dal Ministro dei Beni Culturali Franceschini, con cui vengono destinati 11 milioni di euro a copertura del Tax Credit Videogiochi nel 2022. "Dopo la prima sessione, avviata lo scorso dicembre e chiusa a fine gennaio, con una copertura di 5 milioni, si registra oggi una decisione importante da parte del Governo che, accogliendo le richieste avanzate da parte di IIdea, ha più che raddoppiato la dotazione finanziaria del Tax Credit Videogiochi", si legge nella nota dell'associazione. I nuovi fondi sono potenzialmente in grado di sbloccare fino a 44 milioni di euro di investimenti, in virtù del credito d'imposta riconosciuto sul 25% dei costi eleggibili di produzione. "Tuttavia, questo importante passo avanti non deve distogliere l'attenzione del settore e del Governo sul gap, ancora in larga parte da colmare, nei confronti di altri paesi europei, che da molti anni investono maggiori risorse, con meno vincoli", si legge nel comunicato. In particolare, IIdea avrebbe avanzato al ministero la proposta di innalzare il massimale previsto per impresa, attualmente pari a 1 milione di euro, per consentire al nostro paese di diventare maggiormente attrattivo verso gli investitori europei.

Sony pronta all'acquisizione di Haven Studios

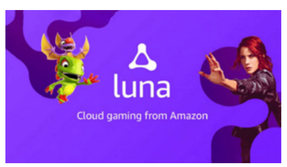
PlayStation acquisirà Haven Studios, il team di sviluppo guidato da Jade Raymond, veterana del settore famosa soprattutto per il suo contributo nella creazione di Assassin's Creed e Watch Dogs, oltre che per aver fondato Ubisoft Toronto e Motive Studios.

Al momento della creazione di Haven Studios, lo scorso marzo, Sony aveva effettuato un primo investimento nel game developer, da allora al lavoro su una nuova Ip per PlayStation. Dopo l'acquisizione, lo studio continuerà a essere gestito dall'attuale team, in stretta collaborazione con Sony. Si tratta della primissima incursione del publisher nella fiorente scena di sviluppo canadese, responsabile di alcuni dei maggiori titoli AAA al mondo, e che vede già grossi investimenti da parte delle più grosse realtà videoludiche, come Tencent, EA, Ubisoft, Microsoft, Nintendo, Warner Bros, Activision Blizzard, Take-Two, Square Enix e Sega, che gestiscono tutti studi nel paese. Haven Studios vanta attualmente oltre 60 dipendenti ed è il 18esimo sviluppatore a unirsi alla famiglia PlayStation Studios.

Amazon lancia Luna



Dopo un periodo di beta test in cui era accessibile solo su invito, Luna, il servizio di game streaming di Amazon, è stato lanciato ufficialmente. L'e-tailer ha svelato le principali caratteristiche della piattaforma, tra cui titoli gratuiti per i membri Prime, e l'integrazione con Twitch per gli streamer. Luna ha ora tre nuovi canali, che servono essenzialmente come livelli a cui gli utenti possono abbonarsi su base mensile, come avviene per Prime Video. Prime Gaming dà agli affiliati l'accesso a una serie di giochi gratuiti che cambiano di mese in mese. Retro, invece, offre una selezione di giochi classici, mentre Jackbox propone diversi party game. Questi ultimi due canali hanno un costo mensile di 4,99 dollari. Amazon ha varato anche Luna+, posizionato a 5,99 dollari, e un canale Ubisoft, che contempla una collezione di titoli del publisher a 17,99 dollari. Luna permetterà agli utenti di collegare i propri account Twitch, per trasmettere istantaneamente i loro gameplay. "Luna sfrutta la potenza del cloud, consentendo ai clienti di giocare istantaneamente a titoli coinvolgenti di alta qualità sui dispositivi che già possiedono", ha detto il vice president di Amazon Entertainment Devices and Services Daniel Rausch. "Oggi siamo entusiasti di rendere Luna disponibile a tutti i clienti negli Stati Uniti continentali, con un'offerta unica per i membri Prime per giocare gratuitamente, nuove funzionalità di trasmissione Twitch per i creatori, e una vasta linea di titoli per qualsiasi giocatore". L'anno scorso, l'amministratore delegato di Amazon, Andy Jassy, aveva dichiarato che i videogame potrebbero diventare la sua più grande categoria di intrattenimento. L'azienda ha recentemente collaborato con lo sviluppatore coreano Smilegate per il lancio in Occidente dell'Rpg Lost Ark, che è diventato rapidamente uno dei titoli più giocati su Steam.



Cuffie Jvc GG-01

Produttore: Jvc
Distributore: Jvc
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Queste nuove cuffie firmate Jvc sono realizzate per i gamer più appassionati. Racchiudono comfort e alte prestazioni perfette per chi desidera un'elevata qualità audio e il più alto livello di comfort per le lunghe sessioni di gaming. Questi risultati sono ottenuti grazie all'uso di driver da 40 mm, un microfono ottimizzato per le esigenze dei giocatori e accorgimenti per ridurne il peso.
Le cuffie gaming JVC GG-01 pesano solo 199g. La leggerezza è in parte ottenuta grazie all'uso di una struttura a nido d'ape sul retro di ogni alloggiamento. Per garantire ulteriormente il comfort durante le sessioni di gaming, le cuffie sono dotate di un archetto elastico, regolabile con un cursore. I padiglioni auricolari sono in morbida e spessa schiuma in memory foam, un design che riduce al minimo l'umidità da traspirazione quando indossate per lunghi periodi.

I punti di forza
• I driver da 40 mm offrono un audio pulito e a bassa distorsione perfetto per il gaming, mentre il microfono offre prestazioni vocali chiare, riducendo al minimo il rumore di fondo.
• Le GG-01 vengono fornite con un microfono e un cavo staccabile (quando non in uso), e un Y-splitter. Colore disponibile: nero.

Hard disk esterno Canvio Gaming

Produttore: Toshiba
Distributore: Toshiba
Piattaforme: Xbox One, Xbox Series X|S, Ps4, Ps5

Descrizione delle caratteristiche
L'hard disk esterno Canvio Gaming permette di portare con sé tutti i videogiochi preferiti per giocare senza interruzioni o rallentamenti. Questo dispositivo consente di conservare fino a 100 titoli in un case leggero e comodo da trasportare. Inoltre, si caratterizza per il firmware appositamente studiato per impedire al disco rigido di passare alla modalità di sospensione: in questo modo, le sessioni di gioco possono essere riprese senza interruzioni dopo una pausa - senza tempi di attesa o rallentamenti durante la riproduzione. Anche se i giochi più recenti per Xbox Series X e S e PlayStation 5 non possono essere eseguiti da dischi esterni, gli utenti possono comunque archiviarli lì. Microsoft e Sony supportano lo spostamento dei giochi dalla memoria interna a quella esterna, e se lo spazio interno di archiviazione si esaurisce, è possibile fare spazio rapidamente – il trasferimento successivo è molto più veloce del normale download e reinstallazione del gioco, e non consuma banda.

I punti di forza
• Gli hard disk esterni offrono capacità maggiori a prezzi inferiori rispetto agli SSD esterni. Inoltre, sono la soluzione più comoda per chi utilizza il notebook per giocare, soprattutto nel caso in cui non ci siano alloggiamenti liberi per altre unità o non si voglia istallare un nuovo disco.
• Non richiede un'alimentazione supplementare. Leggero e compatto, permette agli utenti portare sempre con sé la propria libreria di giochi da utilizzare con gli amici.
• Evita il noioso download di diverse decine di gigabyte di pacchetti di giochi di grandi dimensioni: si può iniziare subito a giocare, dopo aver inserito l'unità nella porta Usb della console. Basta accedere con il propri account Xbox Live o PlayStation Network, e i giochi salvati sull'hard disk saranno disponibili sulla nuova console.

Sistemi Mesh AX1500 Eagle Pro AI

Produttore: D-Link
Distributore: D-Link
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
I Sistemi Mesh AX1500 Eagle Pro AI (M15 – disponibili in confezione da due e tre) sono progettati per offrire una copertura Wi-Fi senza interruzioni fino a 370 e 500 metri quadrati, con la possibilità di espandersi fino a un massimo di quattro unità. L'AI Mesh Optimiser garantisce il collegamento più stabile restituendo una rete mesh affidabile. I nuovi modelli offrono un'incredibile copertura e velocità Wi-Fi 6, continuamente in ottimizzazione e in miglioramento attraverso l'intelligenza artificiale e la connettività senza interruzioni grazie alla tecnologia mesh.

I punti di forza
• L'assistente AI integrato esamina automaticamente la rete, inviando consigli e feedback, accessibili tramite l'app Eagle Pro AI o la configurazione web del dispositivo.
• Grazie al supporto WPA3, il Wi-Fi è protetto dalla più recente tecnologia di crittografia wireless.
• La serie Eagle Pro AI è compatibile con Google Assistant e Amazon Alexa.

Fritz!Box 7590 AX Edition International

Produttore: Avm
Distributore: Avm
Piattaforme: –

Descrizione delle caratteristiche
Grazie al nuovo Wi-Fi 6 (wireless AX), il Fritz!Box 7590 AX Edition International di Avm abilita una rete Wi-Fi ultraveloce nella rete locale. È in grado di gestire facilmente più applicazioni parallele come stream 4K, videoconferenze e applicazioni cloud. È dotato della più moderna implementazione del Vdsl, che permette velocità fino a 300 Mbit/s. Gigabit Lan, Usb 3.0. La base Dect per telefonia cordless e applicazioni smart home completano l'ampia gamma di opzioni di comunicazione nella rete locale. Riducendo i tempi di latenza e utilizzando il nuovo metodo di modulazione Ofdma con QAM-1024, il Wi-Fi 6 (wireless AX) garantisce una maggiore efficienza, velocità più elevate e una migliore copertura Wi-Fi in casa.

I punti di forza
• Con un totale di 2.400 Mbit/s (5 GHz) e 1.200 Mbit/s (2,4 GHz), permette ai diversi dispositivi nella rete Wi-Fi di beneficiare sempre delle massime prestazioni.
• Il Fritz!Box 7590 AX costituisce la centrale (master della rete Mesh) e controlla tutti gli altri punti di accesso attivi in modo che i dispositivi wireless utilizzati nella rete locale siano sempre connessi al punto di accesso con la migliore connessione. I dispositivi wireless mobili possono passare automaticamente da un punto di accesso all'altro senza disconnessioni.
• Sul centralino integrato è possibile registrare due telefoni analogici e fino a sei telefoni cordless Dect (ad esempio Fritz!Fon). Tramite la rete Wi-Fi e la Fritz!App Fon è possibile trasformare anche gli smartphone in veri e propri telefoni di rete fissa/VoIP.

Kingston Fury Impact DDR5 Sodimm

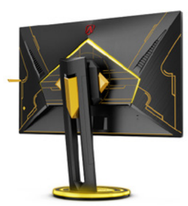
Produttore: Kingston
Distributore: Kingston
Piattaforme: Pc

Descrizione delle caratteristiche
Si tratta della soluzione perfetta per i gamer o gli appassionati di Pc che richiedono, ai propri laptop o altri dispositivi compatti, le prestazioni più avanzate. Kingston Fury Impact DDR5 è del 50% più veloce rispetto alle DDR4 e offre un miglioramento concreto nelle applicazioni di gaming, rendering e multitasking, mentre il basso consumo energetico e la maggiore efficienza consentono il raffreddamento del sistema a 1.1V. Disponibile in kit Sodimm con certificazione Intel XMP 3.0 e capacità fino a 64 GB, racchiude tutte le caratteristiche avanzate della DDR5 in un formato sottile e compatto.

I punti di forza
• Kingston Fury Impact DDR5 è disponibile in moduli singoli fino a 32GB e kit da 2 fino a 64GB, con garanzia a vita (soggetta a limitazioni) e affidabilità certificata da oltre 30 anni di esperienza Kingston.
• Funzionalità di overclocking automatico Plug N Play: consente l'overclocking automatico alla massima velocità indicata.
• Certificazione Intel XMP 3.0: massimizza le prestazioni di memoria, con timing avanzati preottimizzati, elevate velocità e voltaggi per l'overclocking.

Monitor Agon Pro AG275QXL

Produttore: Agon by Aoc
Distributore: Aoc
Piattaforme: –



Descrizione delle caratteristiche
Agon by Aoc ha collaborato con Riot Games per realizzare il primo monitor ispirato a League of Legends e alla sua iconica tecnologia Hextech. Questa partnership si traduce in un design unico e in caratteristiche speciali create appositamente per l'esperienza di gioco, come l'illuminazione reattiva agli eventi in-game. Visivamente, il monitor incorpora League of Legends in ogni aspetto: Il telaio e il supporto sono impreziositi da elementi dell'iconico design Hextech presente in tutto l'universo di LoL.
Il monitor brilla grazie allo speciale Light FX che si sincronizza con l'azione in gioco. La modalità LoL dedicata assicura che la vista di Summoner's Rift compaia a schermo con estrema chiarezza.

I punti di forza
• Lo schermo Ips da 27" vanta una risoluzione Qhd con una frequenza di aggiornamento rapida di 170 Hz, per la massima fluidità visiva anche nei combattimenti di squadra più folli.
• Con Vesa DisplayHDR 400, ShadowControl e la modalità Flicker-Free, i giocatori possono godere di lunghe sessioni di gioco e una rappresentazione cristallina dei loro campioni preferiti che si tuffano in battaglia.

TOYS MILANO

MiCo – fieramilanocity
Quinta Edizione
8-9 Maggio 2022
toysmilano.com

Toys Milano, uno spazio dedicato ai professionisti del mondo del giocattolo, della cartoleria, del carnevale e del party.
Una manifestazione unica nel panorama italiano.
Due intense giornate di business studiate per soddisfare un solo obiettivo: mettere in contatto le aziende espositrici e i compratori in un contesto dinamico e innovativo.

Oltre al gioco **Bay-B**: un'area interamente dedicata alla prima infanzia e alla sicurezza del bambino.
Partecipa anche tu, ci sono tante opportunità!

Back to Business!

SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

ASSOGIOCATTOLI

BaY-B

TOYS MILANO