SUPPLEMENTO A TG - TUTTOGIOCATTOLI
ANNO 3 - N° 9 - SETTEMBRE 2022

Periodico di videogiochi, software, entertainment

DIRETTORE RESPONSABILE: ANGELO FRIGERIO

PRIMO PIANO

Call of Duty, bagarre tra Microsoft e Sony

Il popolare franchise dovrebbe rimanere su PlayStation almeno sino al 2026. Ma Sony non ritiene soddisfacenti le condizioni poste da Redmond, perché penalizzerebbero pesantemente la community dei videogiocatori.

a pagina 28

Tutto pronto per la nuova edizione di Milan Games Week & Cartoomics 2022

a pagina 31

EVENTI

Gamescom: ritorno al futuro

Si è chiusa con successo, e ben 265mila visitatori, l'ultima edizione della fiera di Colonia dedicata ai videogiochi. Supportata da un mercato locale, quello tedesco, che nel 2021 è cresciuto del 17% su un già ottimo 2020.

a pagina 29

Tencent diventa azionista di minoranza di Ubisoft

a pagina 29

Continua la discesa di GameStop: sesto trimestre di fila in negativo

a pagina 29

IL CASO

Uk, class action contro Playstation

Alex Neill, esperto britannico dei diritti di consumatori, ha citato in giudizio il colosso dei videogiochi. L'accusa è di abuso di posizione dominante verso sviluppatori e publisher. La condotta avrebbe, inoltre, determinato prezzi iniqui per titoli digitali e contenuti in-game.

a pagina 30

SCENARI

Neppure il game è a prova di recessione

Secondo le proiezioni di Ampere, diffuse da Cnbc, il comparto videoludico è destinato a perdere nel 2022 l'1,2%, a causa dei problemi di logistica che hanno rallentato la diffusione delle console.

a pagina 31

Turbo by Tesi mediagroup

PRIMO PIANO

Call of Duty, bagarre tra Microsoft e Sony

Il popolare franchise dovrebbe rimanere su PlayStation almeno sino al 2026. Ma Sony non ritiene soddisfacenti le condizioni poste da Redmond, perché penalizzerebbero pesantemente la community dei videogiocatori.

È bagarre tra Microsoft e Sony Interactive Entertainment. Mentre le autorità stanno esaminando l'acquisizione di Activision Blizzard da parte del colosso di Redmond, fa notizia l'offerta che assicurerebbe comunque la presenza di Call of Duty su piattaforma PlayStation almeno sino al 2026. Il franchise è al centro di una contesa, molto più di altre property di Activision comunque di grande rilievo (Diablo, World of Warcraft e Candy Crush), perché continua a fare oggettivamente la differenza, per la sua capacità di attirare milioni di gamer ogni mese.

L'amministratore delegato di Sony Interactive Entertainment, Jim Ryan, ha criticato l'offerta di Microsoft, che assicurerebbe la presenza di Call of Duty su PlayStation almeno fino al 2026. Una proposta che rivela i timori di una decisione che vada nell'altra direzione, rendendo Call of Duty un'esclusiva per Xbox e Pc Windows.

Il dato di fatto è però che a oggi Microsoft si è sempre pronunciata confermando l'impegno a garantire che il franchise sia presente anche sulla piattaforma concorrente. Così ha fatto Phil Spencer, head executive di Xbox, e ha ribadito Brad Smith, presidente di Microsoft. The Verge ha pubblicato la scorsa settimana la notizia che i contratti in essere sono stati prolungati a gennaio scorso "per diversi anni". Al termine dell'accordo probabilmente si aprirà la discussione in merito al rinnovo, ma la questione sembra tutt'altro che di stretta attualità. Lo stato dell'arte è che sia Call of Duty: Modern Warfare 2, già previsto, sia altri due titoli, che è probabile vedano la luce nei prossimi due anni, dovrebbero dunque essere pubblicati 'day and date' anche su PlayStation.

Ma allora, perché Sony attacca questa proposta, definendola "inadeguata su vari livelli", come si legge nella nota che Ryan ha inviato a GamesIndustry.biz? Il ceo di Sie spiega: "Non volevo commentare quella che doveva rimanere una trattativa d'affari privata, ma sento il bisogno di chiarire come stanno le cose, dal momento che Phil Spencer ne ha parlato pubblicamente. Microsoft si è limitata a proporre di far rimanere Call of Duty su PlayStation per altri tre anni dopo la conclusione dell'attuale accordo tra Activision e Sony. Dopo quasi vent'anni di Call of Duty su PlayStation, la loro proposta è inadeguata su vari livelli, poiché non prende in considerazione l'impatto sui nostri gamer".

In realtà sia Spencer che Ryan, più che prendere posizione in merito a Call of Duty, ribadiscono quelle che sono le posizioni in merito. Il tema dell'eventuale esclusiva del franchise incarna l'esempio più evidente dello squilibrio di mercato che si verrebbe a creare secondo Sony. Di contro, Microsoft sostiene che la propria acquisizione di Activision non va necessariamente a determinare un vantaggio competitivo per la propria piattaforma di gioco, perché la distribuzione dei titoli verrà comunque garantita al competitor, senza alterare il principio della libera concorrenza.

Nel Regno Unito, la Competition and markets authority (Cma) ha annunciato la volontà di approfondire l'indagine relativa all'acquisizione, che comunque Redmond vorrebbe chiudere da qui a metà del prossimo anno solare. Le due società stanno dunque prendendo posizione in merito alla discussione che dovrà determinare il nulla osta all'operazione o il suo respingimento da parte delle autorità garanti della concorrenza. Grande peso ha naturalmente la libertà di scelta dei consumatori, e in questo senso la disponibilità di un'offerta a prezzo flat come Game Pass sembra deporre a favore di Microsoft.

Andrea Dusio

LE NEWS

Press Start: di scena il 7 e 8 ottobre la prima Video Game Student Conference italiana

Manca ormai pochissimo a Press Start – Video Game Student Conference, l'iniziativa pensata da IIdea (l'associazione italiana dell'industria dei videogame) per gli studenti e le studentesse che vogliono trovare uno sbocco professionale nel settore dei videogiochi, in programma i prossimi 7 e 8 ottobre presso il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano, cultural partner dell'evento. IIdea ha pianificato a calendario un fitto programma di conferenze: nel corso dei due giorni sul palco dell'Auditorium del Museo si susseguiranno numerosi panel dedicati alle diverse aree, in cui i professionisti del settore racconteranno il loro lavoro, il loro percorso e le prospettive di impiego e di crescita.

La prima giornata si chiuderà con la cerimonia di premiazione dei Video Game Student Awards, i premi che IIdea ha istituito per valorizzare la creatività degli studenti. Una giuria di professionisti del settore assegnerà tre diversi riconoscimenti – Fresco Award, Luna Award e Strano Award – ai più originali progetti realizzati in lavori di gruppo. Oltre alle conferenze, chi parteciperà in presenza all'evento avrà l'opportunità di fissare incontri 1:1 finalizzati all'orientamento e al recruiting di nuove risorse con alcune aziende e scuole e Università.

Press Start nasce dalla volontà e dall'impegno del gruppo di aziende– tra cui 34BigThings, Milestone, Nacon Studio Milan, Reply Game Studios, Ubisoft Milan e Unreal Engine – che insieme a IIdea hanno voluto creare una piattaforma di incontro e formazione per i futuri professionisti dell'industria dei videogiochi. La prima edizione dell'evento avrà un formato ibrido in presenza e online: i panel si potranno seguire anche in streaming sul canale Twitch dell'evento, mentre gli incontri tra studenti e imprese si terranno in presenza, con l'obiettivo sia di favorire l'orientamento professionale che di fare colloqui per posizioni aperte.

EVENTI

Gamescom: ritorno al futuro

Si è chiusa con successo, e ben 265mila visitatori, l'ultima edizione della fiera di Colonia dedicata ai videogiochi. Supportata da un mercato locale, quello tedesco, che nel 2021 è cresciuto del 17% su un già ottimo 2020.

265mila visitatori, provenienti da oltre 100 paesi. Sono questi i numeri dell'ultima edizione di Gamescom, la fiera internazionale dedicata ai videogiochi che è andata in scena a Colonia, in Germania, dal 24 al 28 agosto, finalmente di nuovo in presenza. Ma sono state milioni le persone in tutto il mondo ad aver seguito il programma digitale: nella sola serata di sabato 27 agosto sono stati superati i 130 milioni di visualizzazioni, mentre 12 milioni sono state le view raccolte dalla cerimonia di apertura Opening Night Live. In tutta l'area espositiva erano presenti 1.100 espositori, provenienti da 53 paesi. Oltre 25mila i visitatori professionali, di cui una quota internazionale pari al 50%.

Proprio come accadeva in epoca pre pandemia, Gamescom è stata ricca di attività e iniziative. Come, per esempio, la indie area, in cui si sono potute scoprire tutte le ultime novità in ambito di giochi indipendenti. E poi, spazio al merchandising, grazie a uno spazio progettato con il supporto di Mini. C'era poi posto anche per le famiglie, per gli immancabili cosplayer, per gli appassionati di retrogaming, per chi vuole entrare a far parte dell'industria dei videogiochi e per chi segue gli eventi di esports. Ma i veri protagonisti di Gamescom sono stati come sempre i videogame: molte anteprime dei titoli in uscita nei prossimi mesi sono state presentate la sera immediatamente precedente l'apertura della fiera, in occasione della Opening Night, l'evento inaugurale condotto da Geoff Knighley, l'ideatore de The Game Awards. Tante le novità in arrivo: dal survival Dune: Awakening sino all'action Rpg The Lord of the Fallen, da New Tales from the Borderlands (disponibile dal 21 ottobre) all'espansione per Destiny 2 intitolata Lightfall, fino ad arrivare a Dead Island 2, in arrivo a febbraio 2023.

"Il team della Gamescom e i numerosi partner hanno lavorato duramente perché la fiera potesse tornare a svolgersi nel polo fieristico di Colonia", ha dichiarato Gerald Böse, presidente e amministratore delegato di Koelnmesse. "Non è stato un percorso facile. Eppure, nonostante tutto, siamo stati in grado di attirare migliaia di persone sul posto, riunite per celebrare insieme la loro passione per i videogiochi". Già annunciate, quindi, le date per la prossima edizione di Gamescom: si svolgerà sempre a Colonia, dal 22 al 27 agosto 2023, anticipata dall'ormai tradizionale Opening Night Live la sera del 22 agosto.

Il successo di Gamescom è strettamente legato alla popolarità sempre crescente dei videogiochi nel suo paese ospitante, la Germania. Secondo l'ultimo report commissionato dall'associazione tedesca di categoria, e relativo al 2021, il mercato nazionale è aumentato del 17% (per un giro d'affari pari a circa 9,8 miliardi euro) sul 2020, un anno già particolarmente forte in termini di crescita (+32%).

E uno dei motivi principali di questo incremento riguarda l'aumento della base di utenti: sei tedeschi su dieci giocano al computer e ai videogiochi, pari al 49% della popolazione di età compresa tra i 6 e i 69 anni. La domanda di hardware, in particolare di console (+23%) e di accessori per Pc (+22%), insieme agli acquisti in-game e in-app (+30%) hanno rappresentato il maggiore motore di crescita, confermando la Germania quale mercato più grande in Europa, e il quinto per giro d'affari a livello globale. Per quanto riguarda il mobile gaming, gli acquisti in-app continuano a guidare la crescita dei ricavi nei dispositivi mobili, e arrivano a rappresentare circa il 99% del totale per questo segmento. Dal canto loro, servizi come Apple Arcade e Google Play Pass hanno generato vendite per 12 milioni di euro, un aumento del 200% rispetto all'anno precedente.

Funko al lavoro sul suo primo videogioco

Funko ha annunciato la sua intenzione di entrare nel mercato dei videogiochi. Il primo titolo in uscita sarà un platform d'azione AAA per le attuali console e Pc, in arrivo nel 2023. Per la sua realizzazione, la società si sta avvalendo della collaborazione con lo studio di sviluppo 10:10 Games, guidato da Jon Burton, già fondatore Traveller's Tales e TT Games, famosa soprattutto per la realizzazione dei tanti videogiochi usciti negli anni su licenza Lego. "Creare prodotti iconici che colleghino emotivamente i fan ai loro personaggi preferiti è per noi fondamentale", ha affermato Andrew Perlmutter, ceo di Funko. "Grazie a questa co-produzione insieme a 10:10 Games possiamo avvalerci di alcuni tra i migliori creatori del settore. Potremo contare sul loro talento per realizzare giochi che riflettano l'unicità di Funko".

Tencent diventa azionista di minoranza di Ubisoft

Ubisoft ha annunciato che Tencent ha acquisito un pacchetto di minoranza della Guillemot Brothers Limited, incrementando la collaborazione con i fondatori della società. L'investimento di Tencent nella Guillemot Brothers Limited ammonta a 300 milioni di euro (200 milioni in azioni e 100 milioni di aumento di capitale), al valore per azione di 80 euro. In aggiunta, Tencent offre alla Guillemot un prestito non garantito per la copertura del debito della società e fornisce risorse finanziare aggiuntive che potranno essere usate per l'acquisto di patrimonio netto in Ubisoft. La Guillemot Brothers Limited rimane di controllo esclusivo della famiglia Guillemot. Tencent non sarà rappresentata nel consiglio di amministrazione e non avrà nessun diritto di voto o veto sulla gestione.

"L'espansione della collaborazione con Tencent rafforza ulteriormente

il nucleo degli azionisti di Ubisoft attorno ai fondatori e porta all'azienda la stabilità essenziale per il suo sviluppo a lungo termine", ha dichiarato Yves Guillemot, ceo e co-founder di Ubisoft. "In un contesto nel quale piattaforme e business model convergono, questo accordo, che supporta la nostra strategia e sottolinea il grande valore intrinseco che abbiamo costruito con il nostro lavoro, è un'ottima notizia per i nostri team, i giocatori e gli azionisti. Tencent è un partner-chiave per molte industrie leader del settore dei videogiochi. Questa operazione rafforza la nostra capacità di creare valore nei prossimi anni".

Continua la discesa di GameStop: sesto trimestre di fila in negativo

GameStop ha pubblicato i risultati finanziari del trimestre terminato lo scorso 30 luglio, che decretano vendite in calo per il sesto quarter di fila. Dopo quello che è stato definito del nuovo ceo Matt Furlong "un trimestre di transizione", in seguito a un anno trascorso a modernizzare un'attività "gravata da debiti significativi, sistemi di gestione obsoleti e una miriade di altri problemi", dovuti all'operato del precedente consiglio di amministrazione, oggi le priorità sono cambiate. E includono nuovi strumenti per riottenere redditività, lanciare prodotti proprietari, sfruttare il marchio in modi nuovi e investire ulteriormente nei punti vendita.

Una delle strade che GameStop percorrerà sarà quella degli Nft, lanciati a luglio: Furlong è certo che la tecnologia blockchain diventerà sempre più rilevante per i collezionisti e i giocatori del futuro. Ma altrettanto importante sarà il ruolo dei punti vendita. "Quando pensiamo alla GameStop del futuro, ci aspettiamo che i nostri negozi ci aiutino a mantenere la connettività con i clienti e a sostenere le capacità di evasione degli ordini localizzate in più aree geografiche", ha affermato Furlong. "Questo è il motivo per cui, anche se continuiamo ad evolvere le nostre offerte digitali e di e-commerce, i negozi rimarranno un elemento fondamentale nella proposta di valore dell'azienda".

IL CASO

Uk, class action contro Sony Playstation

Alex Neill, esperto britannico dei diritti di consumatori, ha citato in giudizio il colosso dei videogiochi. L'accusa è di abuso di posizione dominante verso sviluppatori e publisher. La condotta avrebbe, inoltre, determinato prezzi iniqui per titoli digitali e contenuti in-game.

Sony PlayStation citata in giudizio per una cifra fino a 5 miliardi di sterline, accusata di aver violato la legge sulla concorrenza facendo pagare troppo a milioni di clienti PlayStation. È quanto si apprende da una causa presentata da Alex Neill, esperto di diritti dei consumatori, al Competition Appeal Tribunal del Regno Unito, l'autorità giudiziaria deputata a esaminare le richieste di risarcimento di competenza dell'Antitrust. Ove diverse successo, la causa potrebbe portare al risarcimento di non meno di 8,9 milioni di gamer.
Sony PlayStation è accusata di abuso di posizione dominante: avrebbe imposto termini e condizioni sleali agli editori e agli sviluppatori di titoli per PlayStation. Queste condotte si sarebbero poi tradotte in prezzi presumibilmente iniqui per quei consumatori che si sono trovati ad acquistare titoli di gioco o contenuti in-game dal PlayStation Store. Secondo una stima preliminare, le perdite complessive subite dagli 8,9 milioni di consumatori individuati dalla class action potrebbero essere comprese tra 0,6 e 5 miliardi di sterline, interessi esclusi. La cifra oscilla tra due valori molto diversi. Il perché è presto spiegato: il risarcimento individuale, a seconda di come verrà valutata la gravità dell'infrazione, potrebbe essere fissato in una cifra che va da 67 a 562 sterline per ciascun consumatore, interessi esclusi. Secondo la richiesta di risarcimento promossa da Alex Neill, chiunque in Uk abbia comperato titoli digitali o contenuti aggiuntivi sulla propria console o tramite il PlayStation Store dall'agosto 2016 è incluso nella causa e potrebbe avere diritto al risarcimento.
"Con questa azione legale difendo milioni di persone nel Regno Unito che sono state involontariamente sovraccaricate", ha dichiarato Neill. "Crediamo che Sony abbia abusato della sua posizione e ingannato i suoi clienti. Quella dei videogame è ora la più grande industria dell'intrattenimento nel Regno Unito, davanti a Tv, video e musica, e molte persone vulnerabili fanno affidamento sui videogiochi per connettersi con gli altri. Le azioni di Sony stanno costando milioni a persone che non possono permetterselo, e questo nel bel mezzo di un'impennata del costo della vita, in cui il portafoglio dei consumatori viene spremuto come mai prima d'ora". Il partner legale che si occupa del caso, Natasha Pearman, spiega a sua volta: "Sony domina la distribuzione digitale dei giochi PlayStation e dei contenuti di gioco. Ha implementato una strategia anticoncorrenziale che ha portato a prezzi eccessivi per i clienti. Prezzi che sono sproporzionati rispetto a quanto spende per fornire i propri servizi".

Annalisa Pozzoli

Aumenta il prezzo di Ps5: in Europa costerà 50 euro in più

Sony ha annunciato un aumento di prezzo per PlayStation 5 in numerosi paesi del mondo, tra cui l'Italia: la versione Standard con lettore ora costa 549,99 euro mentre la Digital 449,99 euro, con un rincaro dunque di 50 euro per entrambi i modelli. Ad annunciarlo è stato il presidente e ceo Jim Ryan, che nel PlayStation Blog rimarca come il rialzo sia dovuto agli elevati tassi di inflazione globale e all'andamento negativo delle valute. L'aumento di prezzo non è globale, ma riguarda solo alcuni mercati: Europa, Uk, Medio Oriente, Africa, Asia Pacifica, America Latina e Canada, con rincari variabili a seconda del territorio e della valuta. Nella maggior parte dei casi il provvedimento ha avuto effetto immediato, tranne in Giappone, dove la maggiorazione è avvenuta a partire dal 15 settembre. Non sono al momento previste variazioni di prezzo negli Stati Uniti.

PlayStation VR 2 non sarà retrocompatibile

Il prossimo visore PlayStation VR2 non sarà retrocompatibile con i giochi realizzati per la versione originale di PlayStation VR. Questo perché il nuovo device "è progettato per offrire un'esperienza VR davvero di nuova generazione", come ha dichiarato a PlayStation Blog Hideaki Nishino, senior vice president di Sony Interactive Entertainment. "PSVR 2 avrà funzionalità molto più avanzate, come ad esempio i nuovi controller con feedback tattile e trigger adattivi, l'eye tracking nel visore, l'audio 3D… Ciò significa che lo sviluppo di PSVR 2 richiede un approccio completamente diverso dal PSVR originale". PlayStation VR 2 dovrebbe vedere la luce all'inizio del 2023.

SCENARI

Neppure il game è a prova di recessione

Secondo le proiezioni di Ampere, diffuse da Cnbc, il comparto videoludico è destinato a perdere nel 2022 l'1,2%, a causa dei problemi di logistica che hanno rallentato la diffusione delle console.

Le vendite di videogiochi sono destinate a diminuire annualmente per la prima volta da anni. Secondo una ricerca della società di dati di mercato Ampere Analysis, riportata dal sito della Cnbc, il mercato globale del game e dei servizi connessi dovrebbe subire una contrazione dell'1,2% su base annua, raggiungendo i 188 miliardi di dollari nel 2022. Il settore ha registrato un'espansione del 26% dal 2019 al 2021, raggiungendo la cifra record di 191 miliardi di dollari. Le vendite di videogiochi sono cresciute costantemente almeno dal 2015, come dimostrano i dati di Ampere. Il comparto videoludico ha ricevuto un'enorme spinta dal lockdown del 2020, giunto in coincidenza con il lancio delle nuove console. Tuttavia, l'arrivo delle Xbox Serie X e S di Microsoft e della PlayStation 5 di Sony si è rivelata un'arma a doppio taglio: i problemi logistici e la carenza di componentistica hanno fatto sì che gli acquirenti incontrassero grandi difficoltà a trovare le nuove console sugli scaffali dei negozi o online.
L'invasione dell'Ucraina da parte della Russia, insieme alle strozzature della catena di approvvigionamento e all'aumento dell'inflazione, ha ulteriormente peggiorato le prospettive del comparto. Numerosi produttori di software e hardware per videogiochi hanno deciso di sospendere le loro attività in Russia, tra cui Microsoft e Sony. Secondo Ampere, nel 2021 la Russia era il decimo mercato del videogame a livello mondiale, ma si prevede che quest'anno scenderà al quattordicesimo, perdendo 1,2 miliardi di dollari di fatturato. Piers Harding-Rolls, direttore di ricerca di Ampere, ha dichiarato che l'industria dei videogiochi non è 'a prova di recessione', e che i problemi legati al costo della vita, causati dall'aumento dei prezzi, potrebbero pesare sui consumi.
"Dopo due anni di grande espansione, il mercato sarà costretto nel 2022 a cedere un po' di quella crescita, dal momento che una pluralità di fattori si sommano a determinare il calo della performance", ha affermato Harding-Rolls. "Nonostante ciò, l'anno si concluderà ben al di sopra della performance pre-pandemia e le prospettive per il settore nel suo complesso rimangono positive, con un ritorno alla crescita nel 2023". Secondo Ampere, il mercato è infatti in grado di recuperare già l'anno prossimo, con vendite che dovrebbero raggiungere i 195 miliardi di dollari.
Tra le altre sfide che il gaming si trova ad affrontare ci sono le modifiche alla privacy apportate da Apple, che rendono più difficile per gli sviluppatori di videogiochi mobili tracciare gli utenti dell'iPhone, e i ritardi nelle uscite di grandi successi come Starfield e Redfall di Microsoft.
A conferma di queste stime, giungono i dati di vendita relativi a Ps5, che nel secondo trimestre totalizza 2,4 milioni di pezzi, leggermente di più dei 2,3 milioni del 2021, per un computo complessivo di 21,7 milioni di unità distribuite dal lancio a oggi.
Il forecast per l'anno fiscale in corso resta di 18 milioni di console distribuite fra aprile 2022 e marzo 2023.
Gli utenti attivi sul PlayStation Network sono invece scesi del 3%, attestandosi a 102 milioni, mentre le persone abbonate a PlayStation Plus sono calate a 47,3 milioni. Contestualmente, i ricavi di Xbox sono scesi del 7%, a causa di un calo dell'11% delle vendite hardware.

Tommaso Stigliani

Devcom, superati i numeri pre-pandemia

La Devcom Developer Conference, l'incontro dedicato agli sviluppatori di videogiochi che si è tenuta dal 22 al 26 agosto in concomitanza con Gamescom, ha visto più di 3.500 partecipanti, una nuova pietra miliare per l'evento di Colonia, in Germania. La manifestazione ha contato oltre 120 conferenze, a cura di oltre 180 relatori. "Siamo molto soddisfatti dall'elevato numero di partecipanti alla nostra prima Devcom Developer Conference completamente ibrida", ha affermato Stephan Reichart, amministratore delegato di Devcom. "Il nostro ringraziamento speciale va a tutte le persone meravigliose che hanno condiviso le loro conoscenze per noi e con noi".

Tutto pronto per la nuova edizione di Milan Games Week & Cartoomics 2022

È tutto pronto per la nuova edizione di Milan Games Week & Cartoomics, prevista a Milano dal 25 al 27 novembre, che si preannuncia come la più grande di sempre, con un palinsesto molto fitto, che per la prima volta si estende su quattro padiglioni. Ad attendere gli appassionati ci saranno ospiti di fama internazionale del mondo dei videogiochi come l'attore Troy Baker, e dei fumetti come Humberto Ramos, importante autore di alcune tra le più amate avventure di Spider-Man, che festeggia quest'anno 60 anni.

Sul Main Stage della fiera si alterneranno invece performance dal vivo di artisti musicali come La Rappresentante di Lista, Rocco Hunt, 13Pietro. E, per la prima volta in assoluto, venerdì 25 novembre le porte della kermesse rimarranno aperte fino alle 23 per la Black Friday Night, con un programma ad hoc ricco di appuntamenti, contenuti speciali e tanti show. Tra questi ci sarà una puntata speciale, dal vivo e in esclusiva, del Pub dell'Amico di Dario Moccia. Nella stessa sera, infine, il padiglione Gaming vedrà protagonisti anche tutti i più noti creator, youtuber, streamer e influencer, come Cydonia, Kurolily e molti altri.

CUCINA STUDIO CLEANING: DUE AREE GIOCO, DOPPIO DIVERTIMENTO!

Per il Natale 2022
Smoby propone la **Cucina Studio Cleaning**, composta da **due aree gioco:**
- **Area cucina,**
con effetti sonori
- **Area lavanderia**
con lavatrice, stendibiancheria e asse da stiro.
Inclusi 36 accessori!

Campagna TV e digital!

Facebook: @SmobyItalia
Instagram: @smobyitalia

CUCINA STUDIO BUBBLE: UN NUOVO COLORE, SEMPRE TANTISSIME BOLLE!

La **Cucina Studio Bubble** arriva in una **nuovissima colorazione!** Questa cucina é dotata della funzione **Magic Bubble,** che permette di far bollire l'acqua come per magia.
Inclusi 26 accessori!

Smoby