



CENSIMENTO GAME DEVELOPER ITALIANI 2018

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

INDICE

1. INTRODUZIONE	4
2. INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA	8
Età	10
Formazione	14
Forma giuridica	18
Distribuzione territoriale	20
Organizzazione	22
Fatturato	24
Mercati di riferimento	26
Posizionamento internazionale	32
Piattaforme di sviluppo	34
Produzioni	36
Fiere ed eventi	40
Fonti di finanziamento	44
Ostacoli allo sviluppo	46
3. RACCOMANDAZIONI	52
4. SHOWCASE	56
5. AESVI	78
6. CRIET	84
7. SOCI AESVI	86

1

INTRODUZIONE

Ecco a voi il nuovo censimento dei game developer italiani. È la quarta volta che conduciamo questa rilevazione in Italia, quest'anno per la prima volta con la collaborazione del CRIET - Centro di Ricerca Interuniversitario in Economia del Territorio dell'Università Milano-Bicocca.

La fotografia che ci restituisce lo studio identifica i trend in parte già emersi nell'ultima rilevazione del 2016. Ci troviamo di fronte ad un settore composto in prevalenza da micro e piccole imprese con un fatturato e un numero di addetti contenuto, ma che racchiude in sé una potenzialità inespressa e ancora da esplorare per lo sviluppo economico del Paese. Stiamo parlando, infatti, di un settore guidato da imprenditori giovani e che genera opportunità di lavoro per professionisti dotati di competenze tecniche o artistiche di elevato profilo e con una forte vocazione internazionale. Ci riferiamo ad un gruppo di imprese che opera in un mercato globale in costante crescita, ma anche in costante evoluzione e con un livello di competitività molto elevato a livello internazionale.

Il gaming ha quindi tutte le carte in regola per diventare un settore di punta dell'esportazione del Made in Italy all'estero. Ma di cosa c'è bisogno per farlo decollare?

Il ritardo nell'attuazione della legge cinema, approvata a novembre 2016, per quanto riguarda la parte relativa ai videogiochi, ha avuto l'effetto di ritardare a sua volta quell'accelerazione che tutti nel settore auspicavano per effetto delle misure di sostegno pubblico previste nel provvedimento.

Al di là di questo intervento, che ci auguriamo possa presto passare alla sua dimensione operativa, ci sono una serie di altre linee strategiche che abbiamo identificato per la crescita del settore in Italia. Per prima cosa l'attrazione degli investimenti dei big player internazionali sul territorio italiano, che rimane un punto centrale nello sviluppo del settore, come dimostrano anche alcuni case studies internazionali, Canada in primis. Inoltre la formazione degli operatori del settore, in particolare per quanto riguarda le competenze business e marketing. Infine la creazione di "ecosistemi" o distretti dedicati al gaming a livello territoriale, soprattutto in quelle aree geografiche dove già esiste un terreno fertile per la presenza di imprese attive nel campo della produzione di videogiochi.

I paesi europei più avanzati nelle politiche di investimento sul settore dei videogiochi sono Gran Bretagna e Francia, che oramai da diverso tempo prevedono misure di sostegno diretto alla produzione e tax credit. In Francia sono state introdotte nel 2008, in Gran Bretagna nel 2014. Negli ultimi anni anche i paesi dell'Est Europa hanno investito molte risorse nello sviluppo dell'industria dei videogiochi. Oltre al caso della Polonia, che oramai ha fatto scuola nel settore, un esempio più recente è la Romania dove il Ministro delle Telecomunicazioni ha annunciato l'istituzione di un fondo di 94 milioni di euro per sostenere la produzione di videogiochi, con finanziamenti tra i 500 mila e i 3 milioni di euro per progetto nei prossimi 3 anni. L'ultima notizia riguarda la Germania, dove nel mese di novembre 2018 il Ministero

Federale delle Infrastrutture e della Digitalizzazione ha annunciato l'istituzione di un fondo di 50 milioni di euro destinato al sostegno della produzione di videogiochi.

Insomma, più il tempo passa, più aumenta il rischio di perdere la corsa rispetto ad altri paesi europei e non, che vedono nel gaming un'industria da promuovere e da sostenere nel suo sviluppo locale, con uno sguardo sempre teso ai mercati internazionali.

Il nostro auspicio è che anche in Italia si possa iniziare a puntare seriamente i riflettori sul settore dei videogiochi come uno dei settori su cui scommettere per il futuro del Paese. Perché puntare sul gaming significa puntare sulla creatività, sull'innovazione tecnologica, sulle opportunità di lavoro e di impresa, sulle giovani generazioni di oggi e di domani.

Buona lettura!



THALITA MALAGÒ
DIRETTORE GENERALE
AESVI



MAURO FANELLI
RAPPRESENTANTE DEVELOPER
AESVI

2

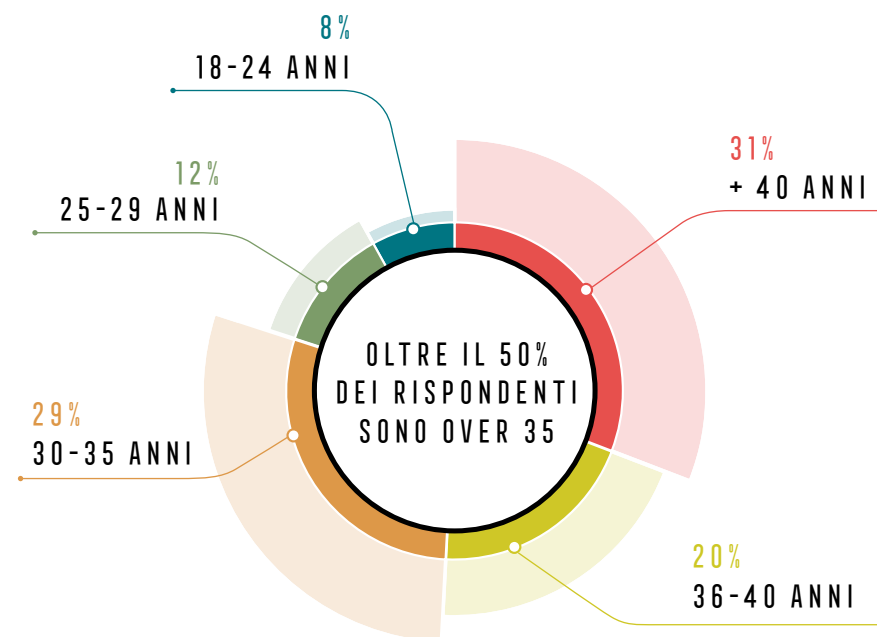
INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

METODOLOGIA

Il presente censimento, realizzato per AESVI da CRIET – Centro di Ricerca Interuniversitario in Economia del Territorio dell’Università Milano-Bicocca, si propone di indagare lo stato dell’industria dei videogiochi in Italia, identificandone le peculiarità che la caratterizzano e registrando i principali cambiamenti in atto rispetto all’ultima rilevazione effettuata nel 2016. La ricerca è stata condotta tra marzo e settembre 2018 mediante un questionario online somministrato agli studi di sviluppo di videogiochi operanti in Italia. La compilazione del questionario è stata ultimata da 127 soggetti che hanno fornito indicazioni rispetto a 10 macro aree d’indagine:

- *Anagrafica del rispondente*
- *Anagrafica aziendale*
- *Struttura aziendale*
- *Posizionamento e modello di business*
- *Giochi prodotti*
- *Fiere ed eventi*
- *Partnership*
- *Finanziamento dell’attività*
- *Fattori di sviluppo*
- *Ostacoli allo sviluppo*

ETÀ



RISPETTO ALLE PRECEDENTI RILEVAZIONI SI REGISTRA UN AUMENTO DELL'ETÀ MEDIA DEI RISPONDENTI (36 ANNI)

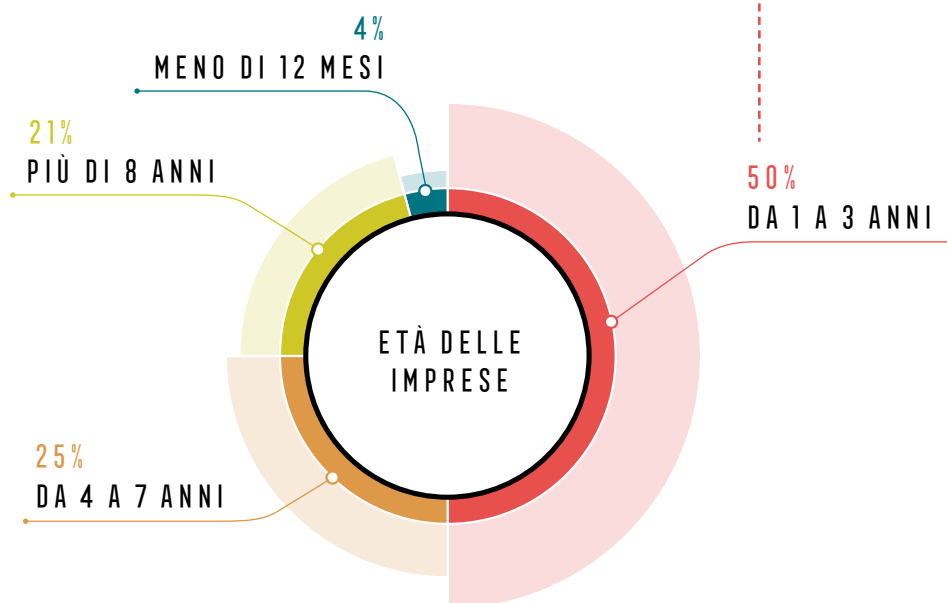
Il settore mostra un progressivo consolidamento. L'età media dei game developer italiani nel 2018 è risultata essere di 36 anni, in aumento rispetto al dato riscontrato nel censimento 2016 (33 anni). Le fasce di età all'interno delle quali si registra la maggiore concentrazione sono quella degli over 40 (31%) e quella compresa tra i 30 e i 35 anni (29%), mentre la classe meno popolata è risultata essere quella compresa tra i 18 e i 24 anni (8%).

UN SETTORE POPOLATO DA GIOVANI IMPRESE

Con riferimento all'età degli studi di sviluppo i dati emersi confermano la tendenza del settore alla stabilizzazione. Infatti, se da un lato è vero che la scena dello sviluppo di videogiochi in Italia è composta in misura prevalente da imprese molto giovani, con il 54% degli studi fondati negli ultimi 36 mesi, dall'altro si rileva un consolidamento delle aziende che operano al suo interno, con 1 impresa su 5 costituita da oltre 8 anni.

OLTRE LA METÀ DELLE
IMPRESE (54%) HA INIZIATO
LA PROPRIA ATTIVITÀ NEGLI
ULTIMI 3 ANNI

UN'IMPRESA SU 5 È
OPERATIVA DA OLTRE 8 ANNI

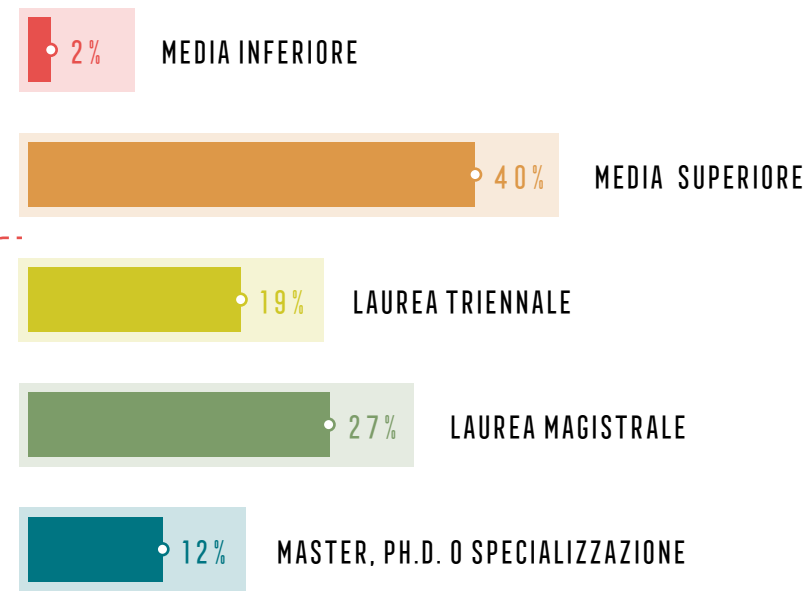


PRIMEGGIA LA FORMAZIONE UNIVERSITARIA

I professionisti dell'industria dei videogiochi italiana si connotano per una formazione di livello sempre più avanzato. Quasi 6 intervistati su 10 hanno conseguito una laurea triennale (19%), un diploma di laurea magistrale (27%), un master o un dottorato di ricerca (12%).

OLTRE LA METÀ DEGLI INTERVISTATI (58%) È IN POSSESSO DI UN TITOLO ACCADEMICO

FORMAZIONE



I DEVELOPER SEGUONO GENERALMENTE PERCORSI FORMATIVI DI TIPO TECNICO

Occorre tuttavia considerare come gli ambiti di studio prevalenti siano di natura tecnico-ingegneristica, mentre figure professionali con competenze di economia e gestione d'impresa sono ancora poco frequenti. Accanto ad una progressiva specializzazione tecnica, l'esperienza sul campo continua ad avere un peso importante all'interno del settore. Nonostante ciò, in linea con la precedente rilevazione, il livello di istruzione più diffuso tra i game developer si conferma essere la licenza media superiore (40%), segno che ancora molte competenze e conoscenze legate allo sviluppo di videogiochi sono acquisite direttamente in ambito lavorativo.

CI SONO ANCORA POCHI
DEVELOPER CON UNA
FORMAZIONE ECONOMICA
E DI GESTIONE D'IMPRESA



ARCHITETTURA E INGEGNERIA



INFORMATICA



INGEGNERIA INFORMATICA



ECONOMIA E GIURISPRUDENZA



DISCIPLINE SCIENTIFICHE



DISCIPLINE UMANISTICHE



ALTRO

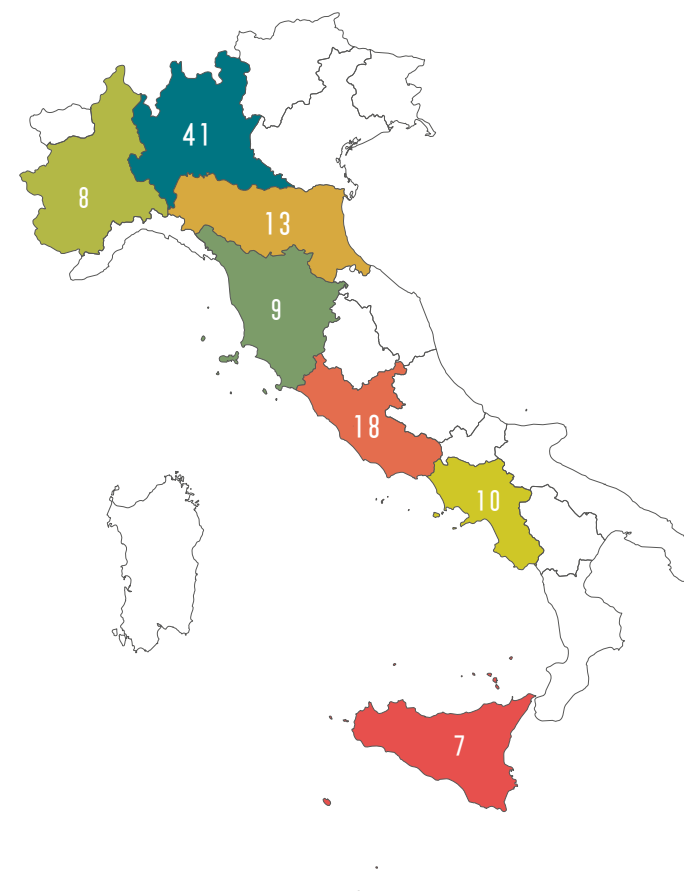
FORMA GIURIDICA

LE SOCIETÀ DI CAPITALI PRIMEGGIANO TRA GLI STUDI DI SVILUPPO



Gli studi di sviluppo italiani scelgono in misura prevalente di costituirsi come società di capitali, con una indicativa predilezione per la SRL – Società a Responsabilità Limitata (51%) – rispetto alla più semplice SRLS – Società a Responsabilità Limitata Semplificata (10%). All'interno del settore si riscontra tuttavia anche un numero significativo di studi che ha deciso di ricorrere all'impresa individuale (22%), mentre rispetto alla precedente rilevazione si registra un'importante contrazione degli sviluppatori che operano come liberi professionisti (13% rispetto al 40% rilevato nel censimento 2016). Soltanto 25 degli oltre 120 studi intervistati dichiarano di essere iscritti al registro delle start-up innovative, un dato che appare sostanzialmente in linea con quanto emerso nel 2016.

DISTRIBUZIONE TERRITORIALE



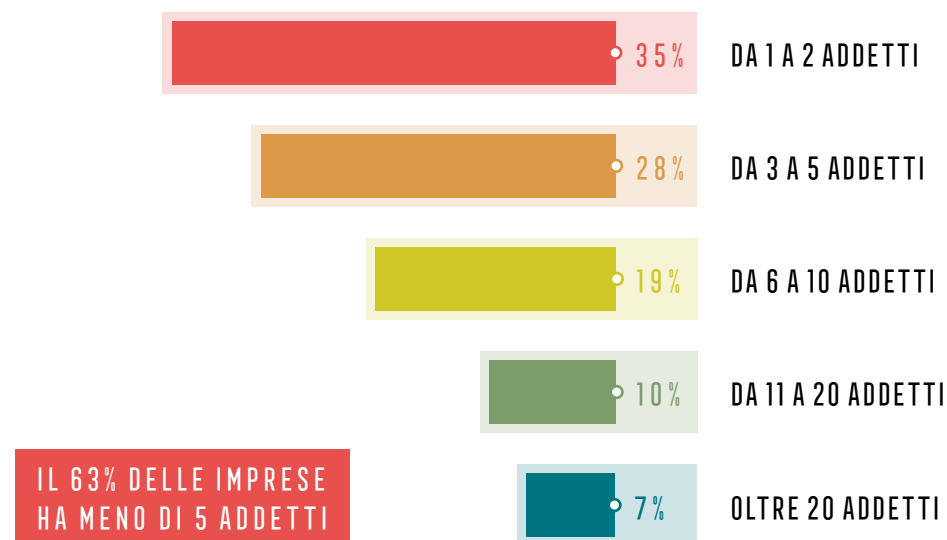
NUMERO DI IMPRESE PER REGIONE

Il 57% delle imprese che producono videogiochi ha sede in Nord Italia, il 24% opera nelle regioni dell'Italia centrale e il 18% ha la propria sede nel Sud Italia e nelle isole.

A livello regionale, la Lombardia, con

41 aziende, si conferma la regione con il maggior numero di studi seguita da Lazio con 18 ed Emilia Romagna con 13. A livello provinciale, Milano, con il 23% di imprese del settore, e Roma (14%) si confermano le città con il maggior numero di studi di sviluppo, seguite da Napoli (6%), Torino (5%), Bologna (4%) e Firenze (4%).

IMPRESE DI DIMENSIONI CONTENUTE



ORGANIZZAZIONE

Gli studi di sviluppo si compongono mediamente di 8 addetti ciascuno e il settore impiega complessivamente quasi 1.100 persone, confermando il trend di crescita registrato dalla precedente edizione del censimento nella quale il numero di persone attive nel settore si attestava intorno alle 1.000 unità. Altrettanto significativo è il dato occupazionale emerso dall'analisi. Sebbene il settore risulti essere di dimensioni piuttosto contenute e composto per l'82% da micro imprese, le aziende che operano al suo interno offrono impiego a 600 lavoratori dipendenti che non vantano una posizione nella compagine societaria. Tra gli addetti, l'88% occupa un ruolo attivo nella produzione di videogiochi e, di questi, quasi il 15% sono donne. In generale, all'interno degli studi si riscontra una forte attenzione allo sviluppo dei videogiochi, mentre soltanto un numero ridotto di addetti è impegnato nello svolgimento delle altre funzioni d'impresa. Rispetto all'edizione 2016 del censimento, si rileva una crescita significativa (+75%) delle imprese costituite da 1 o 2 addetti.

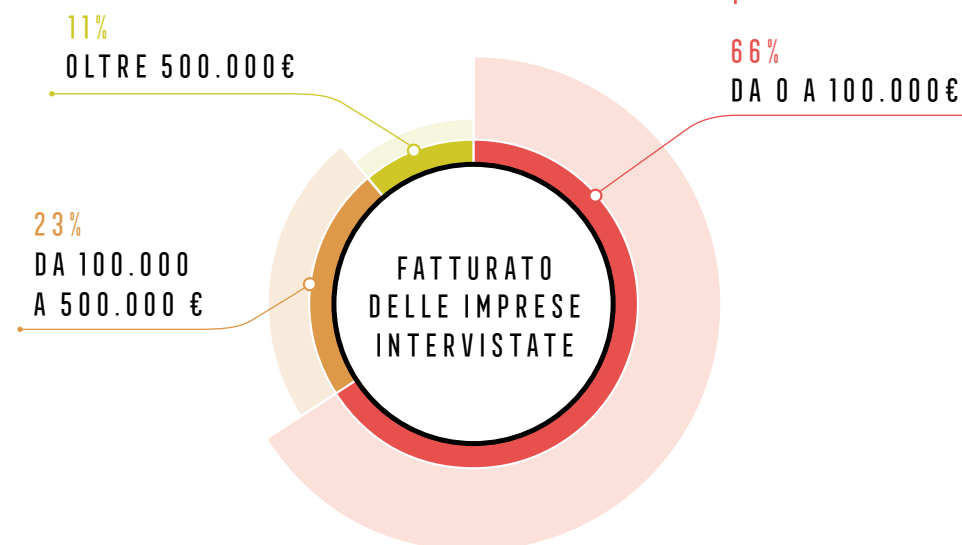
UN FATTURATO DA MICRO IMPRESE

Il 66% degli studi di sviluppo di videogiochi operanti in Italia dichiara un fatturato annuo fino ai 100.000 euro. Il 23% ha un fatturato compreso tra i 100.000 e i 500.000 euro annui, mentre il restante 11% registra un fatturato superiore ai 500.000 euro. A conferma che il settore del gaming italiano è costituito in larga parte da imprese di micro dimensioni, dalla rilevazione è emerso che soltanto 5 aziende hanno registrato un fatturato superiore ai 2 milioni di euro.

NEL 2017, IL 66%
DEGLI INTERVISTATI
HA REGISTRATO
UN FATTURATO
FINO A 100.000€

SOLO 5 AZIENDE
HANNO SUPERATO
I 2 MILIONI DI EURO

FATTURATO



MERCATI DI RIFERIMENTO

Il 76% degli studi di sviluppo realizza prodotti destinati a essere venduti direttamente ai consumatori finali (B2C). Il 66% realizza invece prodotti destinati ad altre aziende (B2B). Rispetto ai dati rilevanti nel precedente censimento, si registra una flessione del numero di imprese che operano in ambito B2C (dall'86% al 76%), mentre i dati relativi al mercato business (B2B) confermano il trend di crescita rilevato nel precedente censimento (cresciuto del 5% rispetto all'edizione 2016). Il confronto con i dati del censimento 2016 evidenzia inoltre una contrazione degli studi di sviluppo che operano sia in ambito B2B che B2C (dal 52% del 2016 al 42% della presente rilevazione) e degli studi che sviluppano esclusivamente prodotti destinati al consumatore finale (da 37% a 34%), mentre si rileva un significativo incremento del numero di studi che operano esclusivamente con una clientela business (cresciuti dall'11% del censimento 2016 al 24% della presente indagine). Il 51% degli studi sviluppa anche prodotti diversi dai videogiochi.

IL FATTURATO ORIGINA
SOPRATTUTTO DA VIDEOGIOCHI
B2C E DA PROGETTI B2B NON
LEGATI AL GAMING



VIDEOGIOCHI B2C



VIDEOGIOCHI REALIZZATI PER ALTRE IMPRESE



PROGETTI B2B PER MARKETING E COMUNICAZIONE



PROGETTI B2B PER FORMAZIONE



PROGETTI B2B NON LEGATI AL GAMING



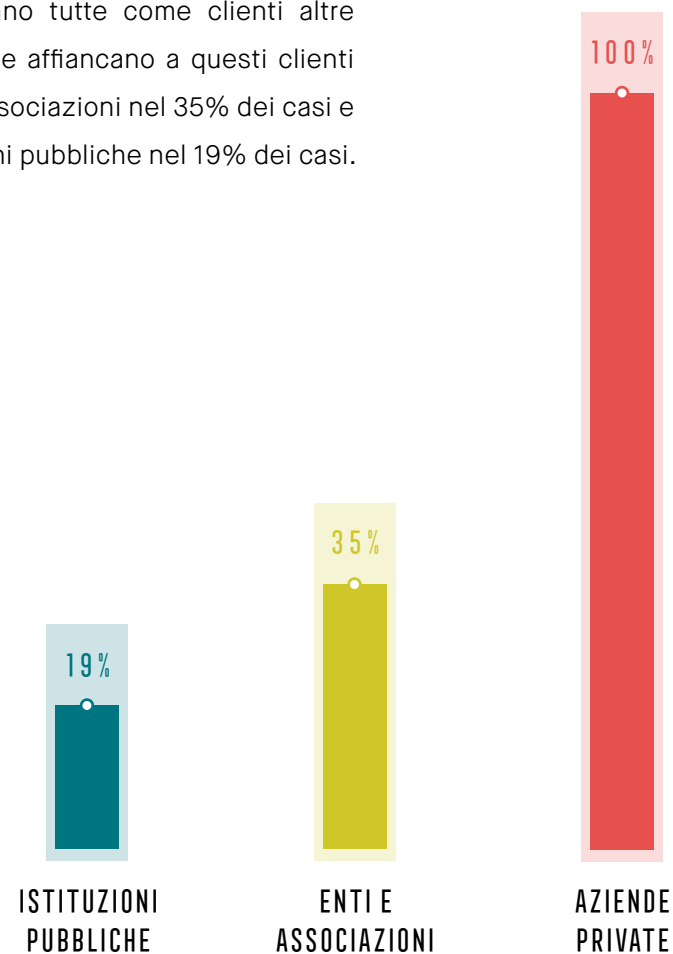
SERVIZI IN OUTSOURCING



ALTRE ATTIVITÀ

I PRIVATI SONO I PRINCIPALI CLIENTI DEL B2B

Le aziende che operano in ambito B2B hanno tutte come clienti altre imprese e affiancano a questi clienti enti e associazioni nel 35% dei casi e istituzioni pubbliche nel 19% dei casi.



LA VENDITA DIGITALE È IL MODELLO DI BUSINESS PIÙ DIFFUSO

Il modello di business più utilizzato dagli studi è quello della vendita digitale (83% dei rispondenti), seguito dalla vendita retail (29%).



VENDITA RETAIL



ADVERTISING



VENDITA DIGITALE



ABBONAMENTO



MICRO TRANSAZIONI



EARLY ACCESS



P2P TRADING



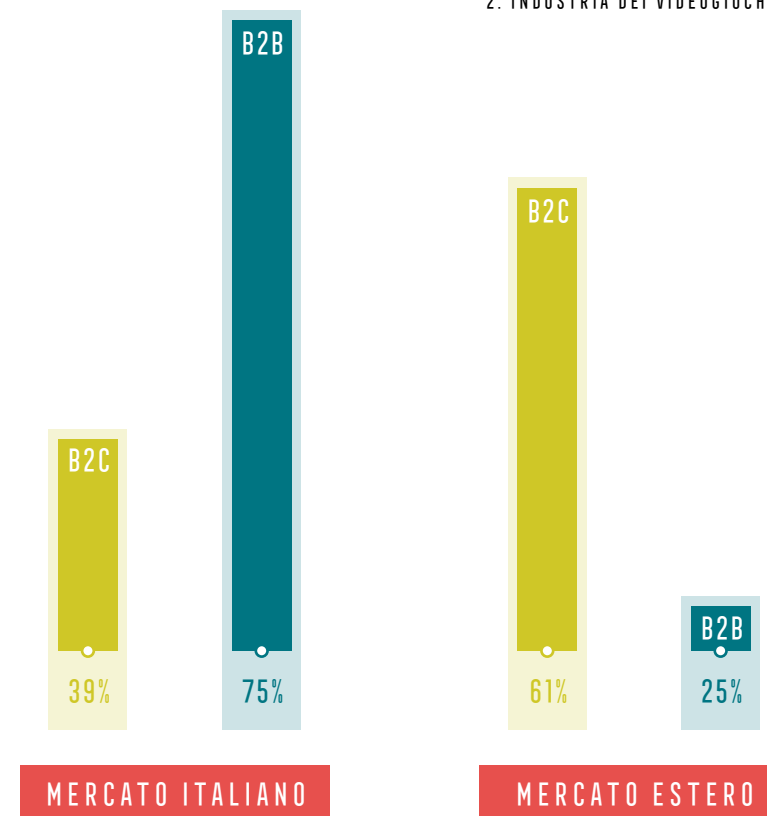
ALTRO

STEAM È IL MARKETPLACE DI RIFERIMENTO DEI DEVELOPER ITALIANI

Le aziende italiane vendono i propri videogiochi soprattutto su Steam (72%) seguito dai marketplace dedicati alle applicazioni per mobile come Google Play (49%) e App Store (45%).



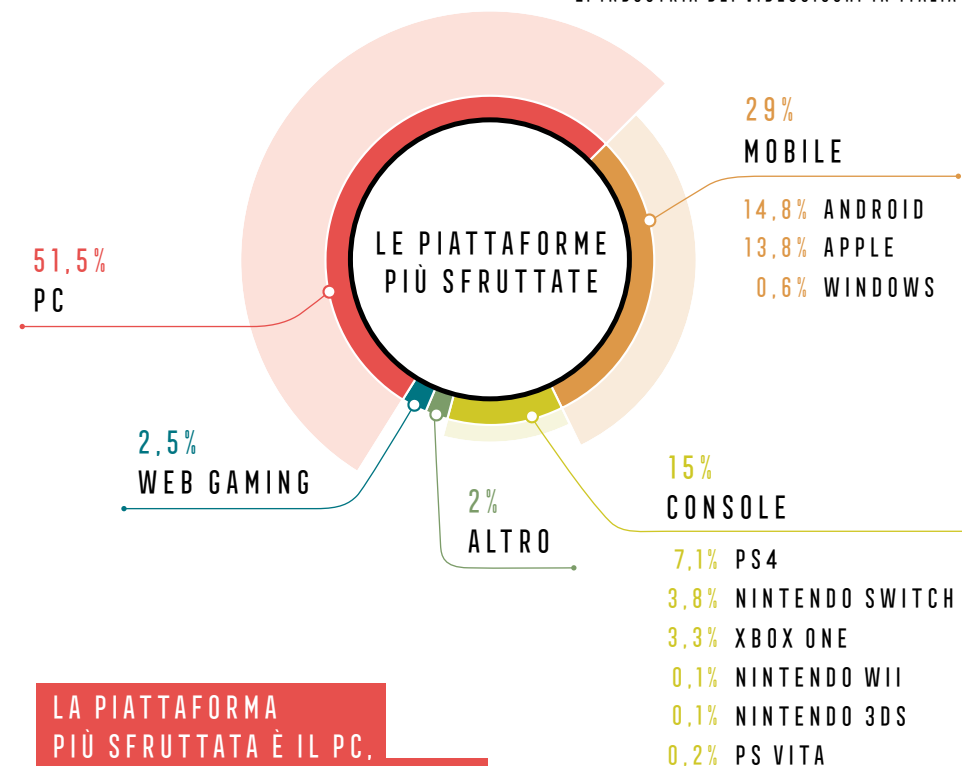
POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE



Il posizionamento sui mercati internazionali degli studi di sviluppo italiani risente in misura significativa del mercato in cui operano. Gli studi di sviluppo che producono videogiochi destinati ai consumatori finali realizzano il 61% del proprio fatturato sul mercato internazionale e soltanto il 39% sul mercato nazionale. In particolare, le aree che con-

corrono maggiormente al fatturato oltreconfine sono America (28%), Europa (23%) e Asia (7%).

Gli sviluppatori che lavorano con una clientela business producono invece il loro fatturato prevalentemente sul mercato nazionale (76%), seguito dal mercato europeo (14%) e da quello americano (8%).



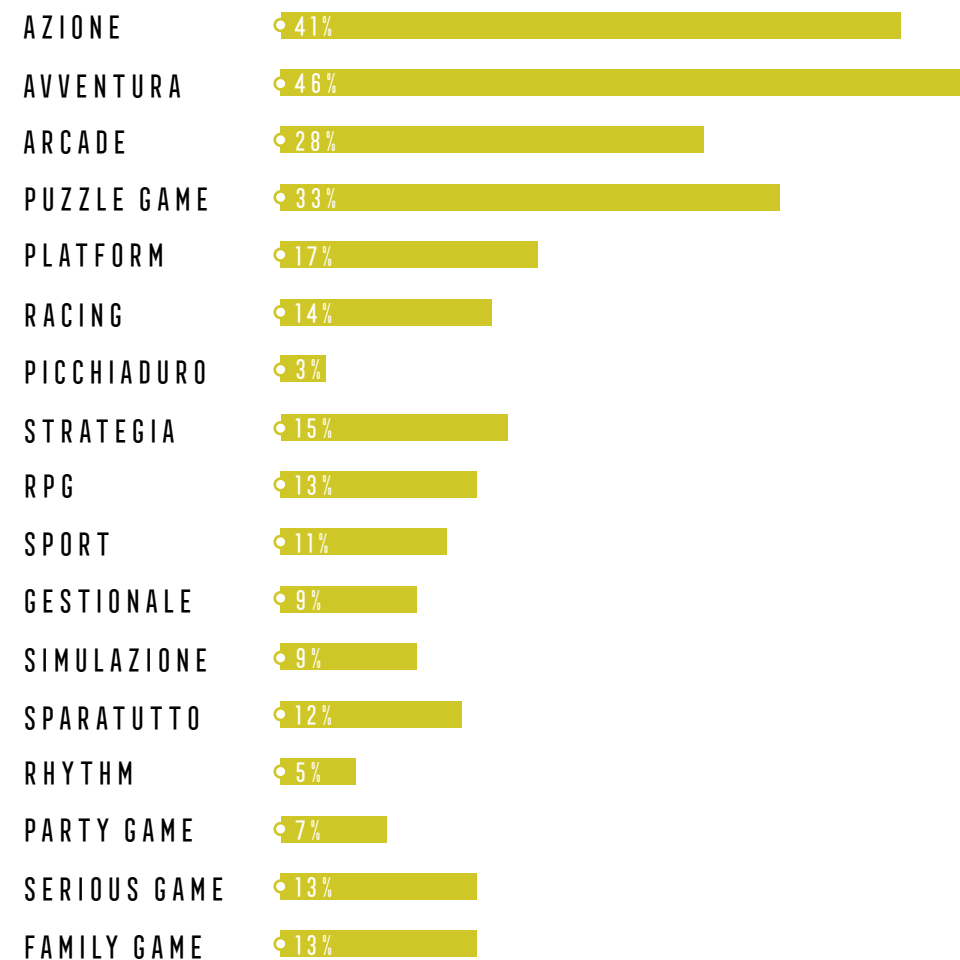
PIATTAFORME DI SVILUPPO

Le piattaforme rispetto alle quali gli studi di sviluppo italiani concentrano maggiormente i loro sforzi di produzione sono PC e mobile. I dati confermano i trend evidenziati dal censimento 2016, con un sensibile incremento del divario esistente tra queste due piattaforme. Il 52% delle attività di sviluppo, infatti, riguarda la piattaforma PC (contro il 37% della rilevazione 2016) e il 29%

la piattaforma mobile (in calo rispetto al 35% del censimento 2016). Le piattaforme console (15%) si collocano al terzo posto, mentre le produzioni per il web gaming si fermano al 2,5%. Rispetto al 2016 si registra anche una contrazione di realtà aumentata e realtà virtuale, ambiti per i quali sviluppano rispettivamente soltanto il 9% e il 25% degli studi intervistati.

PRODUZIONI

NELLO SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO, LA VOCE DI COSTO PIÙ SIGNIFICATIVA RISULTA ESSERE QUELLA DEI COSTI PER IL PERSONALE (56%), SEGUITA DALL'ACQUISTO DI BENI E SERVIZI (18%).



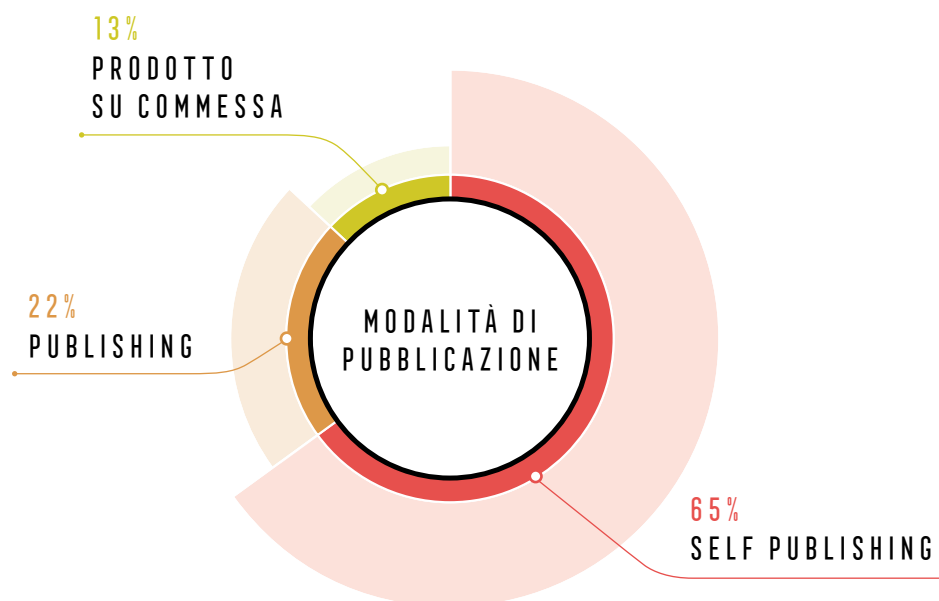
NELL'ULTIMO TRIENNIO, IL 26% DEI TITOLI SVILUPPATI SONO VIDEOGIOCHI PER REALTÀ VIRTUALE E IL 9% PER REALTÀ AUMENTATA

I generi più comuni sono avventura (46%), azione (41%) e puzzle game (33%).

LA MAGGIOR PARTE DEGLI SVILUPPATORI LAVORA IN SELF-PUBLISHING

Come nel 2016, le risorse allocate ad attività di marketing, promozione, distribuzione e logistica risultano essere ancora limitate.

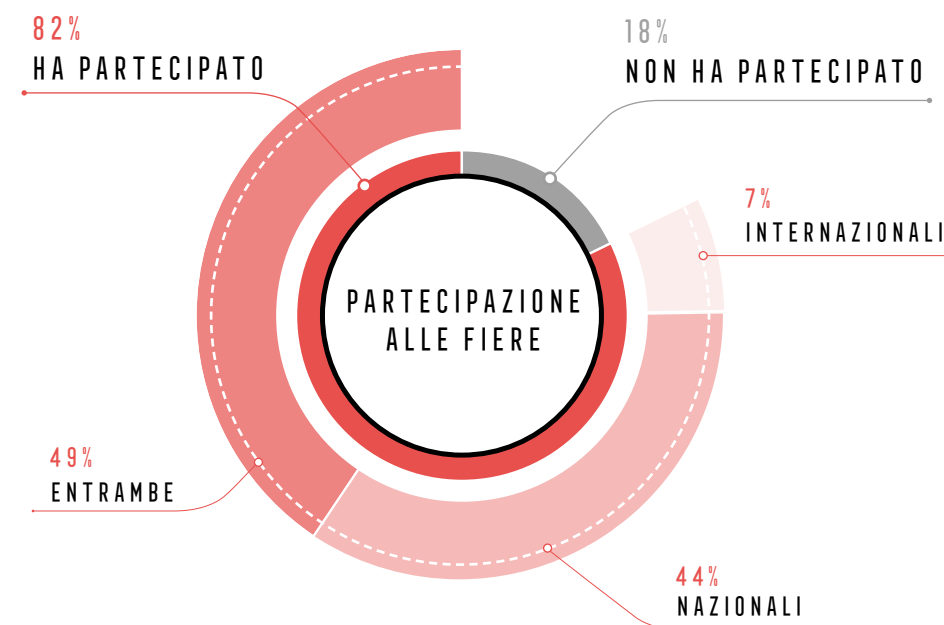
In Italia gli sviluppatori operano principalmente in self-publishing, ossia auto-pubblicano i loro videogiochi (65%), soltanto il 22% degli studi ha avuto la possibilità di affidarsi ad un publisher per pubblicare il proprio videogioco di maggior successo.



LE FIERE SONO VITALI PER I DEVELOPER

Le fiere e gli eventi rappresentano un'attività di importanza centrale per gli studi di sviluppo di videogiochi, tanto che l'82% dichiara di aver partecipato ad almeno un'iniziativa negli ultimi 2 anni. Tra questi, il 44% ha preso parte soltanto a manifestazioni nazionali, il 7% ha visitato soltanto fiere internazionali e il 49% ha partecipato a fiere o eventi sia in Italia che all'estero.

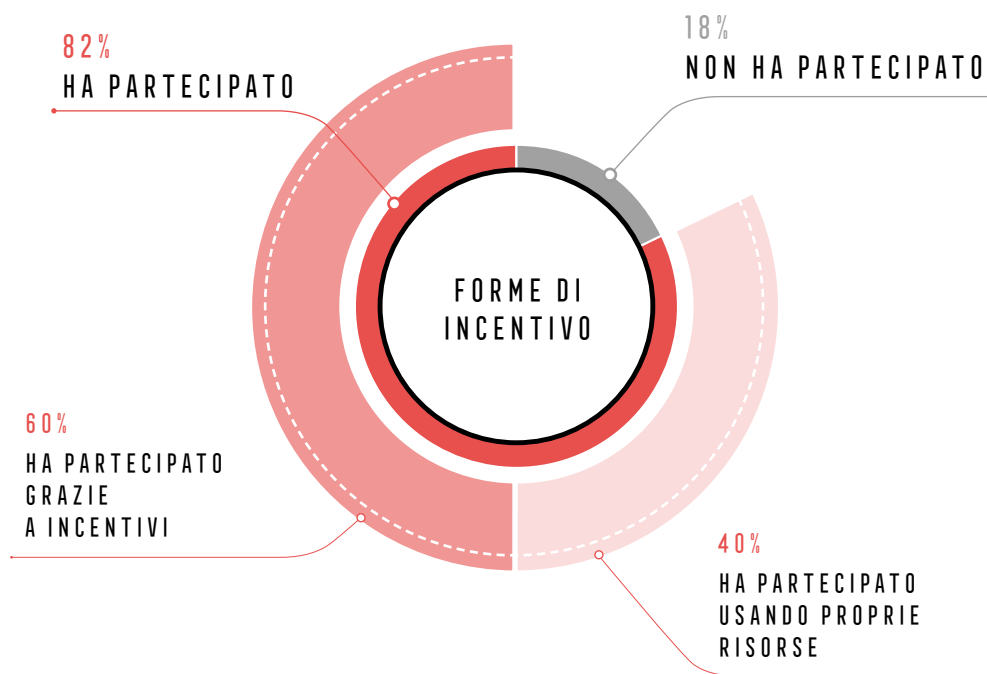
FIERE ED EVENTI



LA DISPONIBILITÀ DI INCENTIVI GIOCA UN RUOLO IMPORTANTE PER LA PARTECIPAZIONE ALLE FIERE

6 STUDI SU 10
HANNO PARTECIPATO
A FIERE GRAZIE AD
INCENTIVI

La disponibilità di forme di incentivo o di supporto gioca un ruolo cruciale per la partecipazione alle manifestazioni di settore. In questo senso, i dati evidenziano che dell'82% degli studi di sviluppo che ha preso parte a un evento o a una fiera, il 60% è riuscita a farlo perché ha beneficiato di un incentivo o di altre forme di supporto.



FONTI DI FINANZIAMENTO



AUTO-FINANZIAMENTO



SUPPORTO FINANZIARIO DI PUBLISHER



FINANZIAMENTI PUBBLICI



ISTITUTI BANCARI



VENTURE CAPITAL



PIATTAFORME DI FUNDRAISING



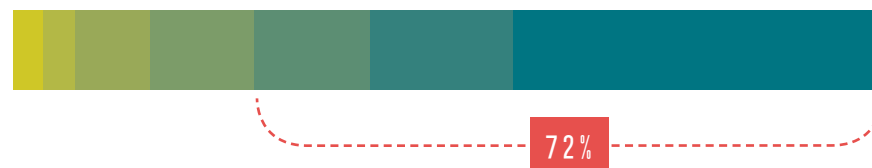
PRIVATE EQUITY

L'AUTO-FINANZIAMENTO È LA PRINCIPALE RISORSA PER LE IMPRESE DEL SETTORE

Gli studi di sviluppo italiani dichiarano in larga misura (88%) di ricorrere a risorse proprie per finanziare la propria attività. Seppur in misura differente, l'altra forma di finanziamento più utilizzata risulta essere il ricorso ai publisher (21%). In linea con l'ultima rilevazione, si riscontra una tendenza alla diversificazione delle fonti di finanziamento. Il 10% degli studi di sviluppo richiede il supporto di piattaforme di fundraising, mentre il 9% si avvale delle prestazioni di fondi di private equity. Il ricorso a istituti bancari (6%), finanziamenti pubblici (6%) e venture capital (3%) è ancora residuale.

OSTACOLI ALLO SVILUPPO

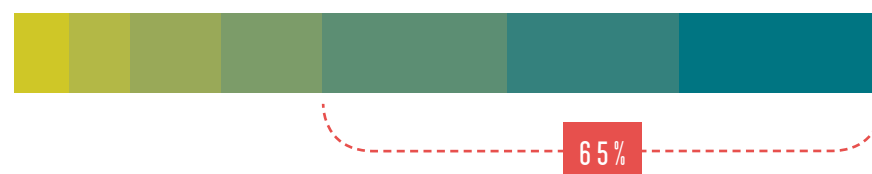
MANCANZA DI RISORSE FINANZIARIE INTERNE ALL'IMPRESA



COSTI DI INNOVAZIONE TROPPO ELEVATI

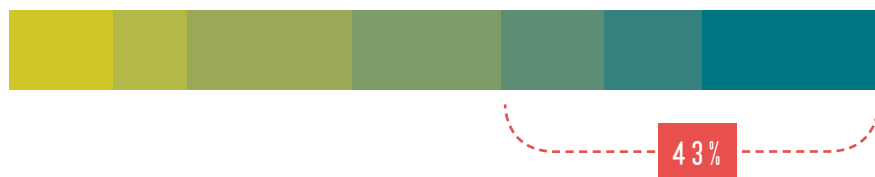


RISCHIO PERCEPITO TROPPO ELEVATO



Tra i fattori economici che hanno ostacolato maggiormente la crescita degli studi di sviluppo nell'ultimo triennio la responsabilità più importante viene attribuita all'inadeguata disponibilità di risorse finanziarie all'interno dell'impresa.

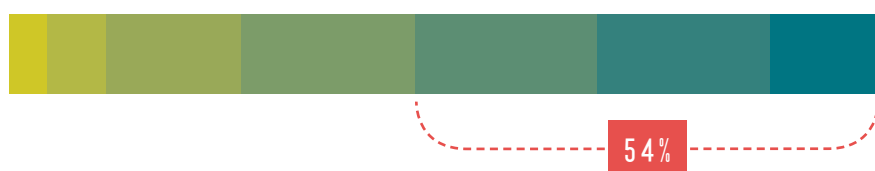
MANCANZA DI PERSONALE QUALIFICATO



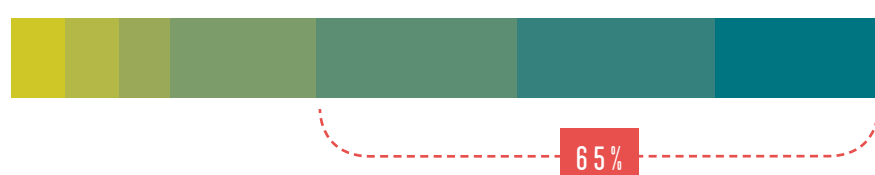
MANCANZA DI INFORMAZIONI SULLE TECNOLOGIE



MANCANZA DI INFORMAZIONI SUI MERCATI

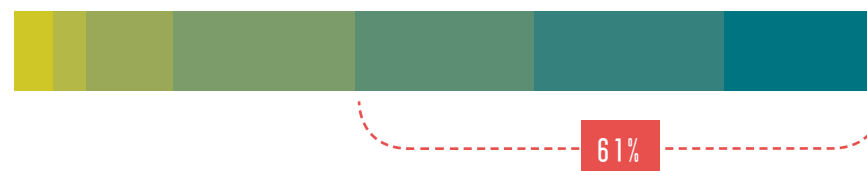


DIFFICOLTÀ NEL COMBINARE COMPETENZE TECNOLOGICHE E MANAGERIALI/DI MARKETING



Le difficoltà riscontrate nel reperire personale qualificato sul mercato del lavoro e la complessità nel combinare competenze tecnologiche, manageriali e di marketing sono indicati dagli studi del settore come i principali ostacoli informativi e le più significative carenze di competenze che impediscono la crescita del comparto.

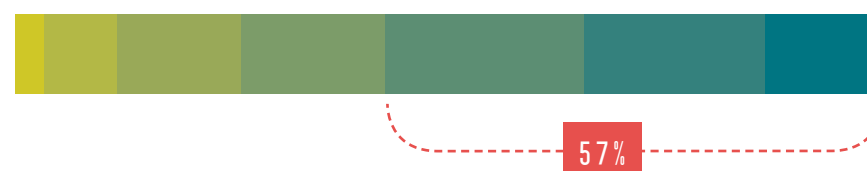
MERCATI DOMINATI DA IMPRESE CONSOLIDATE



DOMANDA INSTABILE



MANCANZA DI STRUMENTI PER IDENTIFICARE DOMANDA POTENZIALE DI NUOVI GIOCHI



La presenza sul mercato di aziende consolidate e in una posizione di forza è individuato come principale ostacolo di mercato anche se, in generale, questo genere di difficoltà è quello che viene avvertito come meno pericoloso da parte degli studi di sviluppo italiani.

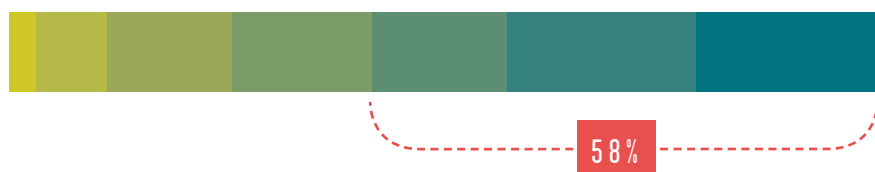
MANCANZA DI UNA CULTURA COMMERCIALE ADEGUATA



LEGISLAZIONE, NORME, REGOLAMENTI, STANDARD, TASSAZIONE



RISCHIO PERCEPITO TROPPO ELEVATO



Altri fattori che limitano lo sviluppo sono identificati nel rischio troppo elevato dell'attività d'impresa, nella mancanza di una cultura commerciale adeguata e da un sistema fiscale e normativo non adeguato a una sana e robusta crescita del sistema imprenditoriale del videogioco.



RACCOMANDAZIONI

Accanto al censimento 2018, AESVI e CRIET hanno ritenuto opportuno realizzare una ricerca qualitativa che ha comportato un percorso di dialogo e confronto con i rappresentanti dei principali studi di sviluppo italiani. Sono stati quindi condotti tre focus group nel corso dei quali i partecipanti sono stati invitati ad approfondire le aree di ricerca proposte all'interno del censimento, segnalando ulteriori difficoltà per lo sviluppo del settore e proponendo possibili idee e soluzioni per superare le criticità rilevate. L'analisi delle informazioni raccolte attraverso il censimento e il focus group ha permesso di delineare alcune linee di intervento per la crescita dell'industria dei videogiochi in Italia.

La prima linea di intervento riguarda la definizione di programmi strutturali di sostegno alla produzione di videogiochi. Gli studi di sviluppo italiani presentano ancora dimensioni ridotte ma, come già rilevato dalle indagini precedenti e come confermato dal censimento 2018, i margini di crescita risultano essere ampi. L'industria potrebbe pertanto beneficiare in misura significativa di un piano di incentivi che preveda non soltanto sgravi fiscali, ma anche contributi per le aziende che operano nel campo dell'entertainment digitale e, più in generale, nell'ambito dello sviluppo tecnologico.

La seconda linea di intervento riguarda lo sviluppo di programmi e di incentivi volti ad attrarre capitali provenienti dai big player del settore (publisher, platform owners, etc.) e dagli investitori internazionali. La strutturale carenza di risorse dei developer italiani e le difficoltà di creare relazioni tra gli studi di sviluppo e i soggetti internazionali sopra menzionati rappresentano un forte limite alla crescita dell'industria del videogioco nazionale. La realizzazione di iniziative in grado di attrarre gli investimenti internazionali in Italia, nonché la creazione di momenti di incontro e dialogo volti a creare una connessione tra gli studi di sviluppo e i possibili partner internazionali potrebbero contribuire in misura significativa all'immissione di capitali dall'estero per lo sviluppo del settore in Italia.

Un terzo intervento riguarda la creazione di poli d'eccellenza sul territorio nazionale. Esperienze recenti in altri Paesi permettono di cogliere il contributo strategico che la creazione di aree destinate agli operatori del settore potrebbero offrire alla crescita dell'industria del videogioco. Inoltre, la realizzazione di un "ecosistema italiano" all'interno del quale coloro che vi lavorano possano avere l'opportunità di condividere infrastrutture, competenze, conoscenze e

know-how rappresenta un'occasione di contaminazione tra gli operatori del settore, favorirebbe l'attrazione di imprese che operano in ambiti limitrofi e, in ultima istanza, potrebbe concorrere allo sviluppo dell'economia di un intero territorio.

La quarta linea di sviluppo riguarda infine la formazione degli operatori del settore. Infatti, gli studi di sviluppo impiegano un numero sempre maggiore di addetti nella produzione di videogiochi e richiedono competenze sempre più elevate ai loro addetti ma non si riscontra un analogo sviluppo nella gestione delle imprese. Per poter continuare il percorso di crescita degli studi di sviluppo, attrarre l'interesse di investitori disposti a immettere nuove risorse nel settore e competere con le principali realtà internazionali appare opportuno progettare e attuare piani di formazione che consentano di diffondere le conoscenze imprenditoriali legate alla gestione d'impresa, al marketing e alla comunicazione.

ART STORIES WONDER

Data di uscita:

29 Agosto 2018

Piattaforme:

Art Stories è uno studio che dal 2015 sviluppa app educative con focus sui beni culturali. WONDERS è l'ultimo titolo prodotto: è un divertente gioco per scoprire 15 luoghi meravigliosi del mondo che ha ricevuto un Digital Ehon Award.

Sviluppato da: **Art Stories**

Sede:

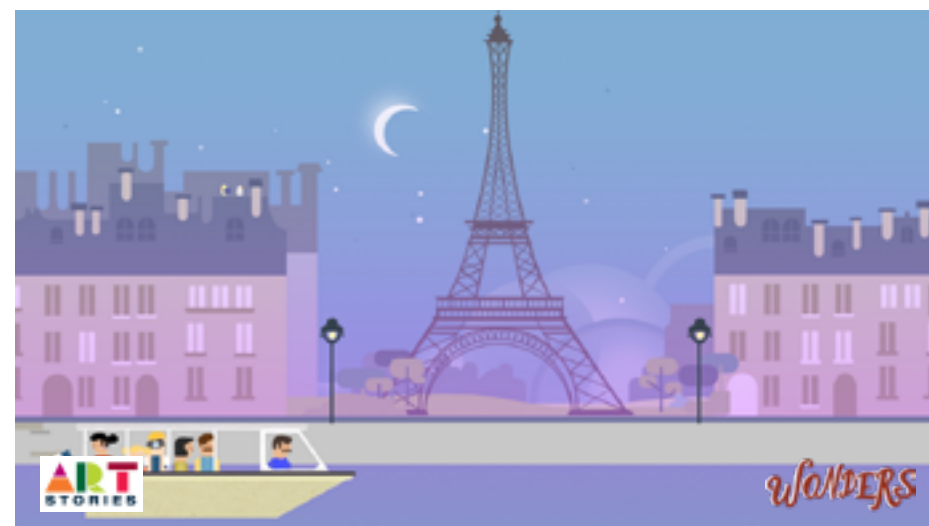
Milano

Sito internet:

artstories.it

4

SHOWCASE



ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

Data di uscita:

Early Access - Settembre 2018

Versione finale - Aprile 2019

Piattaforme:



Assetto Corsa Competizione, nuovo titolo realizzato da KUNOS Simulazioni, è disponibile in Early Access su Steam ed è già diventato un best seller. Seguito del celebre Assetto Corsa, offre la possibilità di vivere in prima persona l'atmosfera del Campionato FIA GT3, gareggiando con i piloti, i team e le vetture ufficiali.

Sviluppato da: **KUNOS Simulazioni**

Sede:

Roma

Sito internet:

kunos-simulazioni.com



BUD SPENCER & TERENCE HILL, SLAPS & BEANS

Data di uscita:

20 Aprile 2018

Piattaforme:



Slaps and Beans è un picchiaduro a scorrimento cooperativo o single player con aggiunta di meccaniche platform e minigames in cui interpretiamo i personaggi resi famosi da Bud Spencer e Terence Hill nei loro film anni 70 e 80.

Sviluppato da: **Trinity Team**

Sede:

Bologna

Sito internet:

trinityteamgames.com



CLOSE TO THE SUN

Data di uscita:

2019

Piattaforme:



Close To The Sun è il quarto titolo di Storm in a Teacup - studio fondato da Carlo Bianchi - un gioco horror dove il giocatore veste i panni di Rose, una giornalista alla ricerca della sorella intrappolata nella Helios, la nave-laboratorio dello scienziato Nikola Tesla.

Sviluppato da: **Storm in a Teacup**

Sede:

Roma

Sito internet:

stcware.com



DAYMARE: 1998

Data di uscita:

2019

Piattaforme:



Daymare: 1998 è un gioco che unisce le atmosfere dei survival horror anni '90 con meccaniche moderne. La narrazione, influenzata da film, serie e videogame vecchia scuola, è strutturata su livelli molteplici. All'interno del gioco è possibile impersonare tre differenti personaggi.

Sviluppato da: **Invaders Studios**

Sede:

Olevano Romano (RM)

Sito internet:

invaderstudiosofficial.com



DUSK

Data di uscita:

2020

Piattaforme:



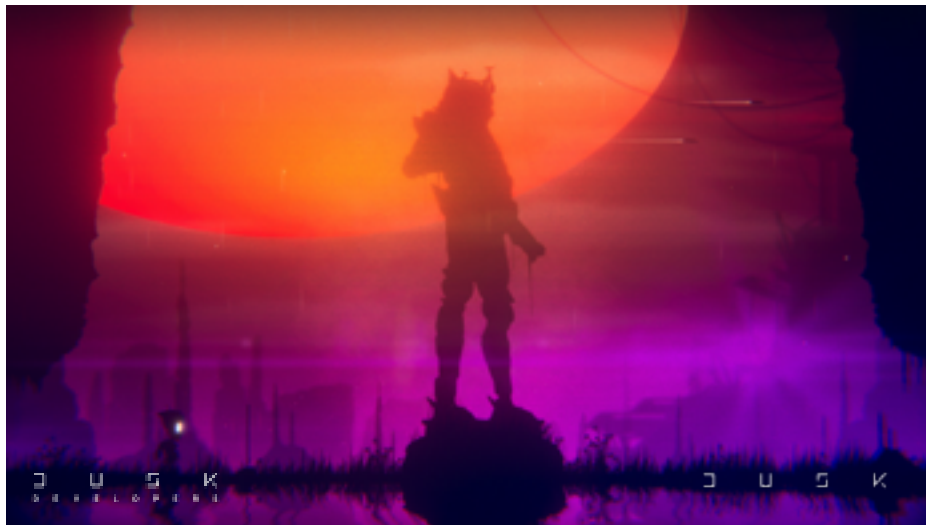
Dusk è un platform-stealth 2D in cui si vivono le gesta di FrIM 44.04, un robot risvegliatosi nel mezzo di un campo di battaglia in un pianeta lontano. Un nemico sconosciuto è alle costole. Grazie alla Dusk Gun il giocatore può proteggersi e fuggire.

Sviluppato da: **Dusk Developers**

Sede:

Milano

Sito internet:

playduskgame.com


PRIDE RUN

Data di uscita:

2019

Piattaforme:



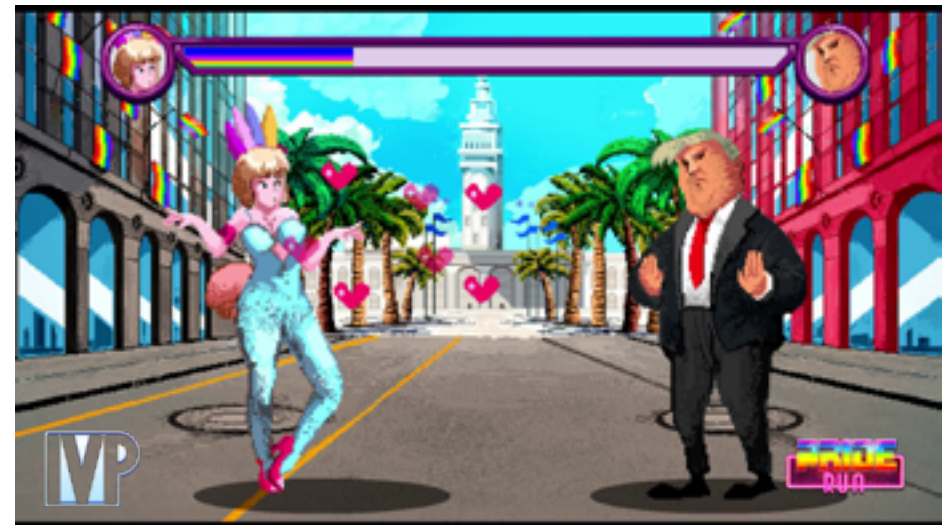
Pride Run è un musical game basato sui Gay Pride di tutto il mondo, ma che sottolinea i temi dei diritti LGBT. IV Productions produce videogiochi da trent'anni sia intrattenimento, sia in ambito scientifico, sociale ed educativo.

Sviluppato da: **IV Productions**

Sede:

Bologna

Sito internet:

ivproductions.it


LAST DAY OF JUNE

Data di uscita:
31 Agosto 2017

Piattaforme:



Last Day of June è un'intensa avventura sull'amore e sulla morte, rappresentata meravigliosamente in una travolgente esperienza cinematografica. Cosa saresti disposto a fare per salvare la persona che ami?

Sviluppato da: **Ovsonico**

Sede:
Milano/Varese

Sito internet:
ovsonico.com



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Data di uscita:
26 Giugno 2018

Piattaforme:



Il Regno dei Funghi è stato scombuscolato da un vortice misterioso e, nel tentativo di riportare l'ordine Mario, Luigi, Yoshi e la Principessa Peach uniscono le proprie forze a quelle degli eroi Rabbids, intraprendendo una missione epica attraverso quattro mondi da esplorare e combattimenti tattici a turni.

Sviluppato da: **Ubisoft Milan**

Sede:
Milano

Sito internet:
ubisoft.com



MARTHA IS DEAD

Data di uscita:

2020

Piattaforme:



Martha is Dead è il secondo progetto di LKA, studio di sviluppo toscano. È un thriller/horror psicologico dalle tinte forti, ambientato durante la seconda guerra mondiale nella campagna toscana.

Sviluppato da: **LKA**

Sede:

Firenze

Sito internet:

lka.it



OKUNOKA

Data di uscita:

29 Novembre 2018

Piattaforme:



OkunoKA è un gioco platform ad alta difficoltà in cui il giocatore impersona Ka, un simpatico eroe blu che proverà a salvare il mondo delle anime dalle malvagie mani di Os, il suo acerrimo nemico, che sta trasformando i suoi abitanti in macchine.

Sviluppato da: **Caracal Games**

Sede:

Roma

Sito internet:

caracalgames.com



REDOUT: SPACE ASSAULT

Data di uscita:

2019

Piattaforme:



Redout: Space Assault metterà il giocatore al controllo di una nave da combattimento orbitale durante la colonizzazione. La sfida è riuscire a battere i tuoi nemici pianificando ed eseguendo una strategia vincente, in un combattimento spaziale velocissimo, adrenalinico, fino all'ultima manovra.

Sviluppato da: **34BigThings**

Sede:

Torino

Sito internet:

34bigthings.com



REMOTHERED: TORMENTED FATHERS

Data di uscita:

30 Gennaio 2018

Piattaforme:



Remothered: Tormented Fathers è un videogioco survival horror dagli imprevedibili colpi di scena e dallo sviluppo simile a quello di un film. Il giocatore veste i panni di Rosemary Reed, affascinante donna di 35 anni, giunta nella casa del dottor Felton, notaio in pensione, per indagare sulla scomparsa della figlia di lui, Celeste. Ed è proprio quando Rosemary rivela le sue intenzioni che il terrore ha inizio.

Sviluppato da: **Stormind Games**

Sede:

Acireale (CT)

Sito internet:

stormindgames.com



RIDE 3

Data di uscita:

30 Novembre 2018

Piattaforme:



RIDE 3, il nuovo capitolo della serie, è l'esperienza su due ruote più completa di sempre, un gioco carico di adrenalina con più di 230 moto. Pur mantenendo intatta la sua identità, il titolo porta con sé una serie di nuove caratteristiche ed elementi che ti faranno sentire come un vero pilota.

Sviluppato da: **Milestone**

Sede:

Milano

Sito internet:

milestone.it



RUNES: THE FORGOTTEN PATH

Data di uscita:

14 Novembre 2018

Piattaforme:



Runes è un gioco action/adventure per VR. Il protagonista è un mago: creando incantesimi con le proprie mani, dovrà recuperare i frammenti del proprio passato per liberarsi dalla prigione mentale in cui è stato rinchiuso.

Sviluppato da: **Stormborn Studio**

Sede:

Trieste

Sito internet:

stormbornstudio.com



SUPER CANE MAGIC ZERO

Data di uscita:

Da annunciare

Piattaforme:



Super Cane Magic ZERO è un action RPG comico sviluppato da Studio Evil. Il giocatore può esplorare il mondo di WOTF pieno di mostri e segreti, combattere da solo o in co-op locale, sfidare gli amici nelle arene PVP, mangiare le bombe e sconfiggere le verdure.

Sviluppato da: **Studio Evil**

Sede:

Bologna

Sito internet:

studioevil.com



TERRAMARS

Data di uscita:

Da annunciare

Piattaforme:



Untold Games è una società che sviluppa videogiochi per PC, console e VR. TerraMars è un gioco strategico/survival sulla colonizzazione di Marte, la cui realizzazione ha potuto contare sul supporto di un ricercatore dell'ESA.

Sviluppato da: **Untold Games**

Sede:

Genova

Sito internet:

untoldgames.com



THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER

Data di uscita:

2019

Piattaforme:

Da annunciare

101% è una società che produce qualità e innovazione nei videogiochi, forte di un team creativo multidisciplinare composto da numerosi talenti. The Suicide of Rachel Foster è una storia che fonde amore e morte con la malinconia e la nostalgia di una ghost-story da brividi.

Sviluppato da: **101%**

Sede:

Roma

Sito internet:

101-percent.com



WUNDERBO

Data di uscita:

2019

Piattaforme:



Melazeta, digital agency da 20 anni a Modena e Milano specializzata in gamification e game B2B. WunderBO è un'avventura hidden-objects alla scoperta di personaggi e meraviglie di Bologna, con AR per continuare l'esperienza nei musei.

Sviluppato da: **Melazeta**

Sede:

Modena

Sito internet:

melazeta.com



XENOX RACER

Data di uscita:

2019

Piattaforme:

Xenon Racer è un arcade racing game ed è il secondo titolo di 3DClouds. Nel 2030 grazie alle vetture ibride che sfruttano lo xeno come boost, sarà possibile e correre a velocità da capogiro nelle più iconiche metropoli del mondo.

Sviluppato da: **3DClouds**

Sede:

Milano

Sito internet:3dclouds.it



CHI SIAMO

Siamo l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. Diamo identità e voce comune al settore e indirizziamo con un approccio unitario i temi di interesse condiviso.

QUAL È LA NOSTRA MISSIONE

La nostra missione. Lavoriamo per creare un contesto favorevole allo sviluppo del settore in Italia e per valorizzare il ruolo del videogioco nel sistema economico, sociale e culturale del nostro paese.

QUAL È LA NOSTRA STORIA

L'Associazione è stata fondata agli inizi degli anni 2000. In origine i nostri soci erano principalmente multinazionali del settore con sede in Italia. Dal 2011, con la nascita di numerosi studi di sviluppo di videogiochi anche nel nostro paese, abbiamo allargato la nostra base associativa alle imprese italiane che producono videogiochi, che oggi rappresentano la larga maggioranza dei nostri soci.

CHI RAPPRESENTIAMO

Attualmente riuniamo più di 60 soci che comprendono i produttori di console per videogiochi, gli editori e gli sviluppatori di videogiochi che operano sul territorio italiano.

COME LAVORIAMO

Siamo un'Associazione agile, snella e orientata al risultato. Il nostro modo di lavorare è molto pragmatico e si basa sul costante coinvolgimento dei nostri soci, in modo da assicurare che la nostra azione sia sempre al passo con la costante evoluzione del settore. I nostri soci sono al centro di qualsiasi scelta e azione dell'Associazione.

QUAL È IL NOSTRO NETWORK

Siamo membri della Federazione di categoria europea del settore ISFE (Interactive Software Federation of Europe).

COSA FACCIAMO

MERCATO E CONSUMATORI

Rilasciamo periodicamente rapporti sull'andamento del mercato dei videogiochi e sul profilo dei videogiocatori in Italia.

MAPPATURA DEL SETTORE

Realizziamo rilevazioni periodiche sugli operatori del settore in Italia, con particolare riferimento al segmento dello sviluppo e della produzione.

ISTITUZIONI

Siamo in costante contatto con le istituzioni pubbliche a tutti i livelli per rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi del settore nelle sedi opportune.

BUSINESS

Lavoriamo per creare un ecosistema sostenibile per lo sviluppo del business delle start-up, delle piccole e medie imprese e delle multinazionali che operano in Italia, con una particolare attenzione all'internazionalizzazione.

CULTURA

Promuoviamo la divulgazione della cultura del videogioco attraverso l'organizzazione di diversi eventi e iniziative sul territorio, tra cui il consumer show Milan Games Week (www.milangamesweek.it), il premio di settore Italian Video Game Awards (www.italianvideogameawards.com) e il Games Industry Day, l'annuale momento di confronto con le istituzioni.

FAMIGLIA

Siamo impegnati da anni nel promuovere la conoscenza del sistema di classificazione europeo dei videogiochi PEGI (www.pegi.eu), per fornire alle famiglie le informazioni più opportune per acquistare e utilizzare i videogiochi in modo consapevole.



MILAN GAMES WEEK

www.milangamesweek.it

Milan Games Week è un punto di riferimento imprescindibile per gli appassionati di videogiochi in Italia e registra anno su anno nuovi record. L'ultima edizione dell'evento ha registrato la presenza di oltre 162.000 visitatori (+10% vs 2017), 160 espositori (+10% vs 2017) e più di 650 giornalisti e blogger accreditati. L'appuntamento con la nona edizione del consumer show è per il 27, 28 e 29 settembre 2019 a Fiera Milano Rho.



ITALIAN VIDEO GAME AWARDS

www.italianvideogameawards.com

Italian Video Game Awards è il premio che celebra i migliori videogiochi pubblicati nel corso dell'anno e promuove il valore culturale e artistico del medium. La cerimonia di premiazione è un evento di gala aperto a ospiti della game industry italiana e internazionale, istituzioni e giornalisti. La settima edizione del premio avrà luogo l'11 aprile 2019 presso l'Acquario Romano, location di prestigio nel cuore di Roma.



GAME INDUSTRY DAY

Games Industry Day è un'occasione di incontro tra industria e istituzioni per discutere sul presente e sul futuro del settore dei videogiochi in Italia ed esplorare il ruolo del medium nell'economia, nella società, nella cultura e nell'educazione. Organizzato con cadenza annuale, ha all'attivo tre edizioni e si rivolge a operatori del settore, rappresentanti del Governo e del Parlamento e giornalisti.



CRIET – Centro di Ricerca Interuniversitario in Economia del Territorio è stato istituito nel 2006 dall’Università di Milano-Bicocca (presso la quale è collocata la sede amministrativa), e altre otto università italiane. Dalla sua fondazione, CRIET propone un nuovo modo di “fare” Università, caratterizzato dall’integrazione con gli altri attori del territorio (pubblici e privati, universitari e non) e dalla condivisione di conoscenze e competenze. La logica è quella del sistema aperto, ovvero di un sistema pronto ad accogliere e valorizzare il contributo di chi possiede conoscenze e competenze utili rispetto alle finalità perseguite. L’obiettivo è di collaborare alla soluzione di problemi concreti che interessano i sistemi economici territoriali. Per questo motivo CRIET si propone come attore della promozione e dello sviluppo dei sistemi economici e degli attori che in tali sistemi operano. A tal fine, risulta-

no essenziali la ricerca della collaborazione tra soggetti di diversa estrazione operativa e la definizione di “norme di condotta trasversali” da utilizzare per formulare e industrializzare nuove teorie, modelli e strumenti manageriali da destinare a specifiche attività di formazione e, più in generale, economiche. Il CRIET è il fulcro di un network che, in un’ottica multidisciplinare, mette a sistema conoscenze e interessi di università, istituzioni e imprese, con l’obiettivo di favorire lo sviluppo del territorio. CRIET propone pertanto un metodo di lavoro innovativo che permette ai vari interlocutori di collaborare e condividere conoscenze, risorse e strumenti a vari livelli. Questa modalità si caratterizza per essere flessibile e modulabile, in quanto consente di intervenire sul territorio attraverso progetti e azioni in linea con le specifiche esigenze.



SOCI AESVI

101%	FORGE REPLY	SANDBOX
34BIGTHINGS	GAMELOFT	SINGULAR PERCEPTION
3D CLOUDS	INVADER STUDIOS	SMOKING MIRROR
505 GAMES	ITALIAN GAMES FACTORY	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT ITALIA
A _ LAB		
ACTIVART	JUST FUNNY GAMES	STORM IN A TEACUP
ACTIVISION BLIZZARD ITALIA	KOCH MEDIA	STORMIND GAMES
AFFINITY PROJECT	LEAF GAMES & SOFTWARE	STUDIO CLANGORE
ALITTLEB.IT	LKA	STUDIO EVIL
ANTAB STUDIO	MELAZETA	TAKE TWO INTERACTIVE ITALIA
ANOTHEREALITY	MICROSOFT ITALIA	TINY BULL STUDIOS
AQUEST	MILESTONE	TRINITY TEAM
BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT ITALIA	MIXEDBAG	TWIN WOLVES STUDIO
BIG BEN INTERACTIVE ITALIA	NINTENDO ITALIA	UBISOFT ITALIA
CARACAL GAMES	NETMINDS	UBISOFT MILAN
CENTRIC A	OFFICINE TELEMATICHE	UNAMEDIA
CUBE COMUNICAZIONE	OVOSONICO	UNTOLD GAMES
DIGITAL TALES	POLYGON MOON	VIRTEW
DP STUDIOS	REAL GAME MACHINE	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ITALIA
ELECTRONIC ARTS	RED KOI BOX	WE WERE UV
	REDDOLL	WHITE MANAGER
	RELUDO	XPLORED
	REMOTHERED	YUMEGEARS

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

SEGRETERIA GENERALE

VIA COPERNICO, 38

20125 MILANO

TEL: +39 348 557 4564

EMAIL: INFO@AESVI.IT

WWW.AESVI.IT