

CENSIMENTO GAME DEVELOPER ITALIANI 2021



INDICE

I contenuti di questo rapporto sono stati elaborati da IDG Consulting. I contenuti della sezione “5° Censimento dei Game Developer Italiani” sono basati sui dati forniti da IIDEA e raccolti attraverso la somministrazione di un questionario alle imprese e ai professionisti del settore dello sviluppo di videogiochi in Italia.

Con oltre 30 anni di esperienza aziendale, IDG Consulting è la più importante società di ricerca specializzata nel mercato internazionale dei videogiochi e fornisce una vasta gamma di servizi di consulenza alle industrie dell'elettronica di consumo e dell'intrattenimento interattivo.

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

BEST PRACTICES

FOCUS REGIONI

L'ITALIA COME ATTRATTORE DI INVESTIMENTI PER L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

IDG CONSULTING

IIDEA

APPENDICE 1: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

APPENDICE 2: IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

IDG Consulting, Inc., 533 Airport Blvd, Ste 400, Burlingame, CA 94010

P: (415) 674-4600 | **E:** inquiries@idgconsulting.com | **W:** www.idgconsulting.com

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

METODOLOGIA

- La ricerca è stata condotta mediante un questionario online, attivo dal 24 febbraio al 1° aprile 2021, aperto a imprese e liberi professionisti italiani operanti nel settore dello sviluppo di videogiochi
- I rispondenti hanno fornito indicazioni rispetto a 15 macroaree d'indagine
- Sono state registrate 160 risposte valide, con un aumento del 26% rispetto al numero di risposte registrato nel 2018. Il 73% dei rispondenti è costituito da imprese collettive, il 18% da liberi professionisti e il 9% da altre forme organizzative

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

IL CENSIMENTO IN SINTESI

- > Ci sono circa 160 imprese di sviluppo di giochi e team informali con oltre 1600 persone impiegate nel settore dei videogiochi

- > Gli sviluppatori italiani sono prevalentemente concentrati sullo sviluppo di videogiochi premium per console e PC, e sta crescendo il loro riconoscimento a livello globale per la capacità di sviluppare videogiochi di qualità AA-AAA con costi da videogiochi indipendenti

- > La distribuzione geografica delle imprese copre la maggior parte delle regioni, ma le aree con maggiore concentrazione includono Lombardia, Lazio ed Emilia Romagna

- > I gruppi internazionali hanno iniziato a fare investimenti e acquisizioni (M&A), ma la maggior parte delle imprese locali rimane indipendente e IDG Consulting ritiene che ci siano forti prospettive per ulteriori attività di M&A

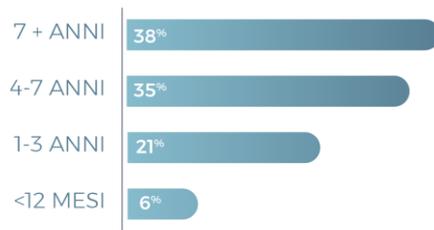
- > Le società di sviluppo italiane:
 - Stanno costantemente aumentando il loro pool di talenti per espandere il loro raggio d'azione a più piattaforme (incluse le console di nuova generazione) e gestire più progetti simultaneamente, iniziando ad assumere personale dall'estero attraverso sistemi e procedure di lavoro a distanza
 - Hanno una comprovata esperienza nel collaborare con successo con aziende internazionali, comprese le più importanti società del settore, quali Microsoft/Xbox, Sony/PlayStation, Nintendo, Epic Games e molte altre
 - Hanno dimostrato un approccio innovativo per distinguersi sia nella reinterpretazione di franchise che nella creazione di nuovi generi, al punto da diventare in alcuni casi dei veri e propri modelli per altre società che intendono massimizzare il potenziale dei videogiochi basati su proprietà intellettuali e marchi di rilevanza mondiale

Sources: IDG Analysis, IIDEA

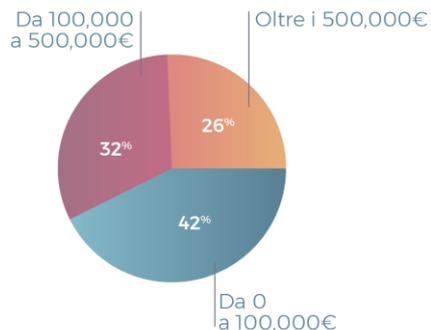
5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

LE SOCIETÀ DI SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI

ANNI DI ATTIVITÀ



FATTURATO



DIMENSIONE



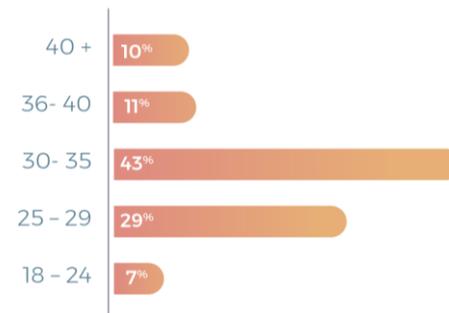
- > La maggior parte delle società (73%) sono attive da oltre 4 anni (vs 51% del 2018)
- > Quasi 2 società su 5 sono attive da più di 7 anni
- > Cresce il numero delle società con un fatturato > 500.000 €
 - (26% vs 17% 2018)
- > Circa un terzo delle società ha oltre 10 addetti
- > La crescita è dovuta soprattutto al numero di società con più di 20 addetti
 - (19% vs 12% 2018)

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

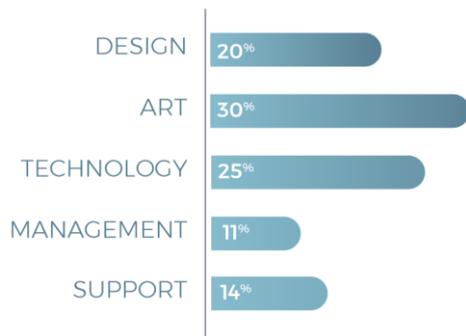
ADDETTI

- Numero di addetti: oltre 1600, una crescita di oltre 500 unità rispetto al 2018 (+45%)
- Il settore impiega moltissimi giovani, il 79% degli addetti ha un'età media inferiore ai 36 anni
- Gli addetti attivi nella produzione di videogiochi sono concentrati nelle aree Art 30% e Tecnologia 25%

ETÀ MEDIA



RUOLI



DESIGN: Game Designer, Level Designer, Creative Director, Lead Game Designer, Sound Designer, Scenography / Dialogues o ruoli simili

ART: 3D Artist, 2D Artist, Concept Artist, Art Director, Animator, Lead Artist o ruoli simili

TECHNOLOGY: Programmer, Technical Director o ruoli simili

MANAGEMENT: Producer, Associate Producer, Production Director, Game Director o ruoli simili

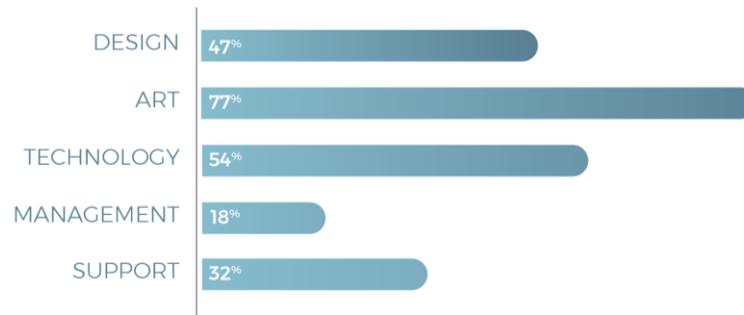
SUPPORT: Game Master, Data Analyst, Community Manager, Marketing Director, User Acquisition Manager, Live Ops Manager, Brand Manager, Business Developer, Traffic Manager, Localization, Data Scientist, Author o ruoli simili

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

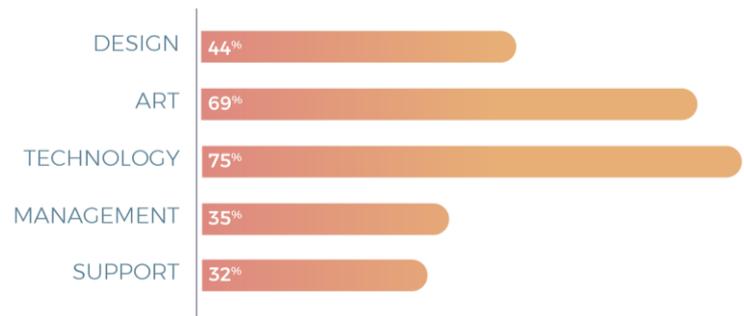
ASSUNZIONI E COLLABORAZIONI

RUOLI ASSUNZIONI E COLLABORAZIONI
2019/2020

- > Nel biennio 2019/2020 il 35% dei rispondenti ha assunto nuovi addetti e il 76% dei rispondenti ha avviato collaborazioni negli ultimi 2 anni
- > Tra i rispondenti che hanno assunto o avviato una collaborazione:
 - Il 77% lo ha fatto nell'area Art, il 54% nell'area Tecnologia e il 47% nell'area Design
- > Il 59% dei rispondenti ha intenzione di assumere o di avviare collaborazioni nel biennio 2021/2022. I profili legati alle aree Tecnologia e Art sono i più richiesti



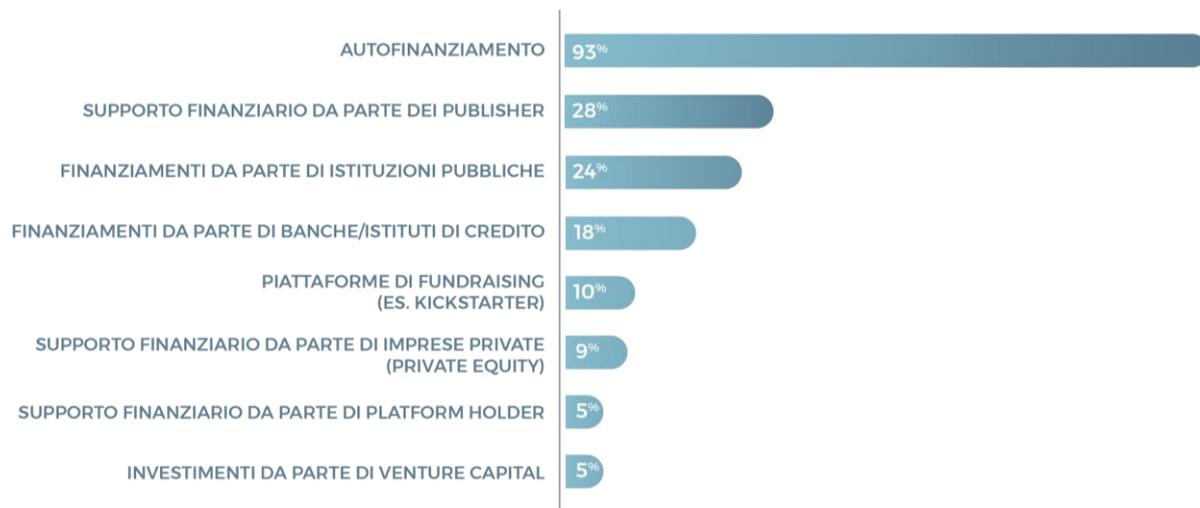
RUOLI PIÙ RICHIESTI (2021/2022)



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

FONTI DI FINANZIAMENTO

- > La grande maggioranza dei rispondenti fa ricorso al capitale proprio per finanziare la propria attività (93% vs 88% del 2018)
- > In aumento rispetto alla precedente rilevazione il supporto finanziario dei publisher (28% vs. 21% del 2018), e il ricorso ai finanziamenti pubblici (24% vs 6% del 2018) e agli istituti bancari (18% vs 6% del 2018)
 - Questo incremento può essere interpretata come una crescita di fiducia nei confronti degli studi italiani e delle loro produzioni
- > Il 5% degli studi riceve un supporto finanziario dai platform holder



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

MARKETPLACE

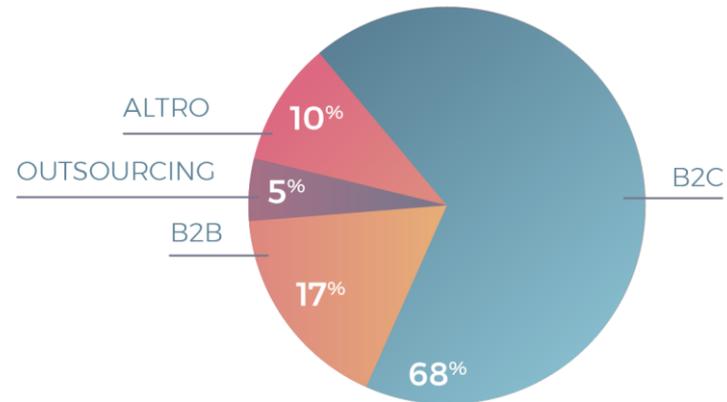
- Steam rimane la piattaforma di vendita più utilizzata dagli studi di sviluppo italiani (74%)
- Epic Games Store, new entry nella rilevazione, viene già utilizzato dal 25% degli studi
- Stabili gli store mobile con Google Play e App Store utilizzati rispettivamente dal 47% e dal 46%
- Per le console, Nintendo eShop è lo store più utilizzato (38% vs 19% del 2018). Seguono Microsoft Store (36% vs 17% del 2018) e PlayStation Store (34% vs 25% del 2018)
 - La forte crescita dei marketplace console (Nintendo eShop, Microsoft Store, PlayStation Store) è un indicatore del numero sempre crescente dei videogiochi italiani diffusi al di fuori dell'Italia



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

MERCATI DI RIFERIMENTO

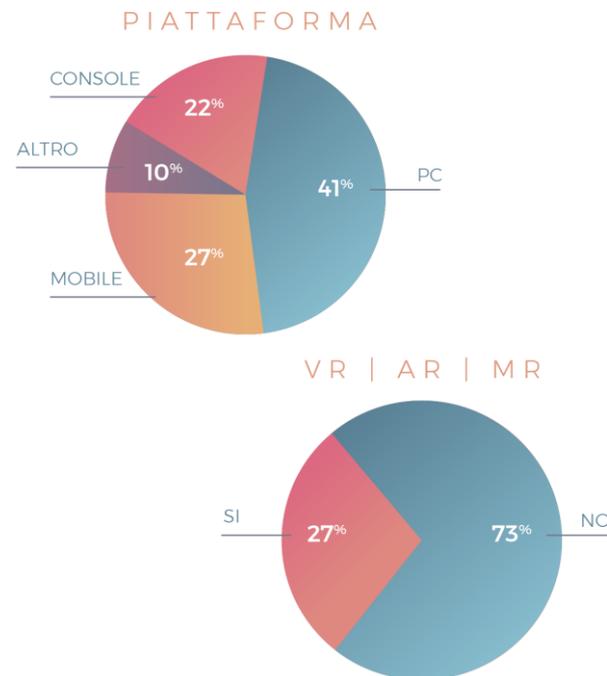
- > Il 68% del fatturato degli studi italiani deriva dal mercato B2C, il 17% da progetti B2B e il 15% da outsourcing e altre fonti
- > Il 39% degli studi opera sia nel mercato B2C che B2B
- > Il 32% degli studi opera esclusivamente nel mercato B2C
- > Il 29% degli studi opera esclusivamente nel mercato B2B



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

PIATTAFORME

- Il PC rimane la piattaforma di sviluppo preferita, seguita da quelle mobile. Lo sviluppo su console è cresciuto
- Leggera contrazione per lo sviluppo su mobile (27% vs 29% del 2018), con il 14% distribuito su piattaforme Android e il 13% su piattaforme iOS
- Il 27% degli studi ha già sviluppato un titolo VR/AR/MR
- Il 60% degli studi che ha sviluppato su VR lo ha fatto sulle piattaforme Oculus
- Nel biennio 2021/2022 il 41% degli studi ha intenzione di lavorare su prodotti VR/AR/MR

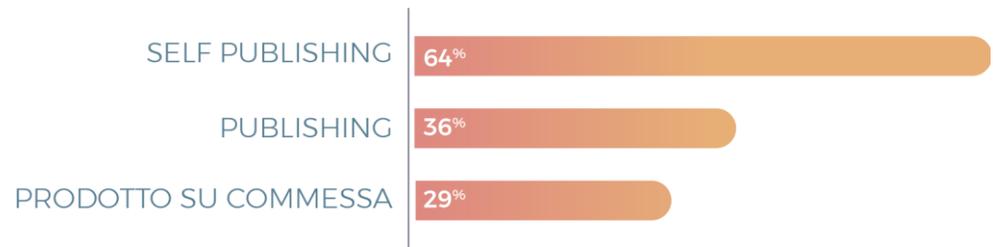


5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

VIDEOGIOCHI PUBBLICATI

- Il self publishing è la principale forma di pubblicazione utilizzata dagli studi
- Cresce il numero di studi che si affida a un publisher per la pubblicazione di un proprio titolo
- Un terzo degli studi di sviluppo realizza videogiochi su commissione

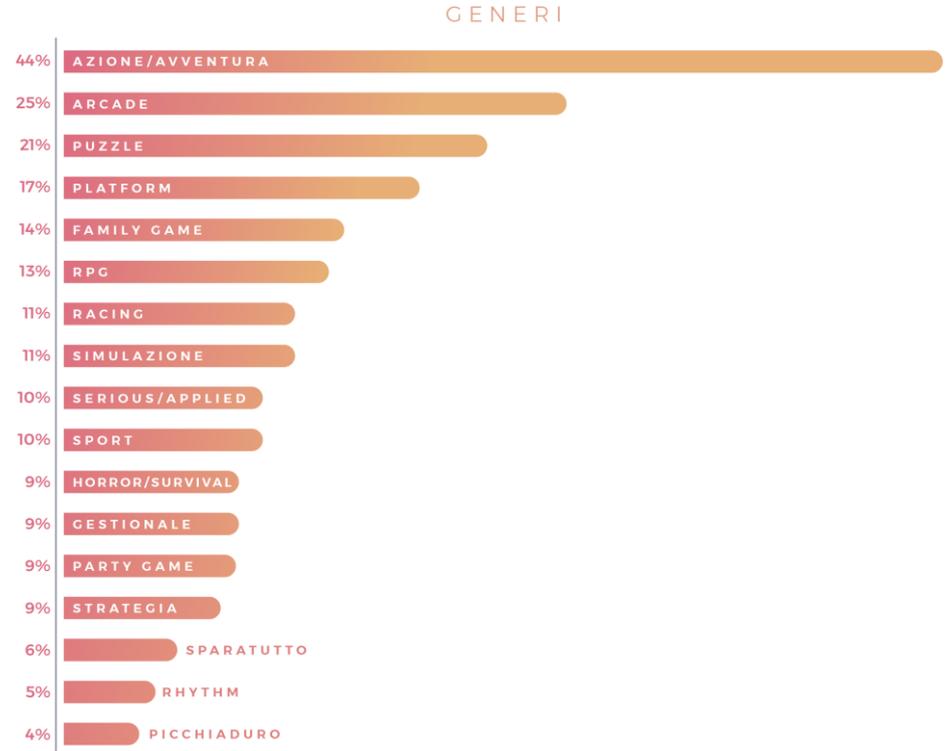
MODALITÀ DI PUBBLICAZIONE



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

GENERI DEI VIDEOGIOCHI PUBBLICATI

- > I generi più comuni tra i videogiochi italiani sono Aventura/Azione (44%), Arcade (25%) e Puzzle (21%)
- > La grande varietà di videogiochi prodotti in Italia è indice di una crescita delle dimensioni e della complessità dei titoli stessi, in particolar modo di quelli che non rientrano nei generi casual.



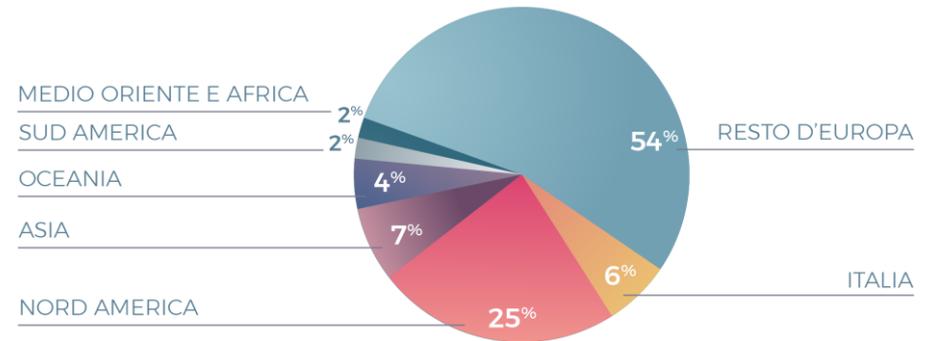
5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

Per gli studi che operano principalmente nel mercato B2C, il mercato principale è l'Europa (60%), seguito dal Nord America (25%). L'Italia ha un peso limitato sul totale del mercato B2C, rappresentando soltanto del 6%



RIPARTIZIONE DEL FATTURATO (B2C)
PER AREE GEOGRAFICHE

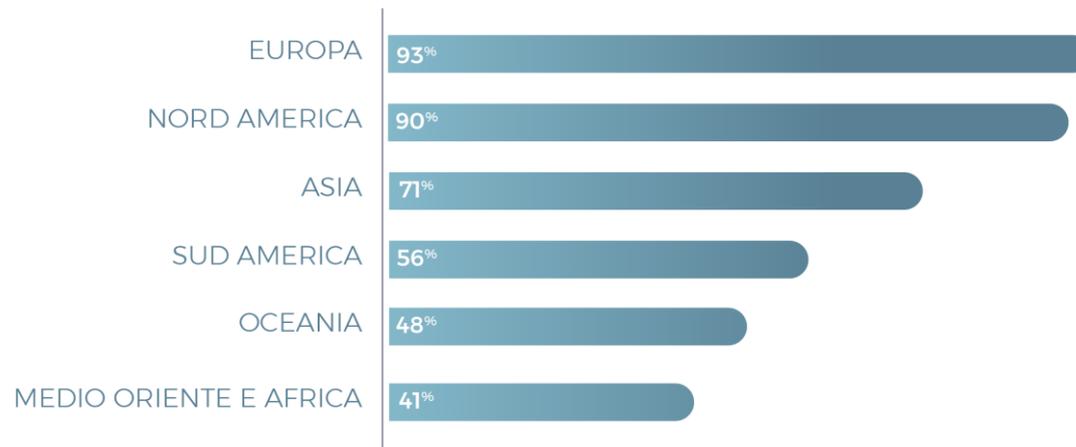


5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

I mercati dove gli studi di sviluppo italiani vorrebbero espandere il proprio business sono l'Europa (93%), il Nord America (90%) e l'Asia (71%)

MERCATI DOVE ESPANDERE IL BUSINESS NEL 2021-2022

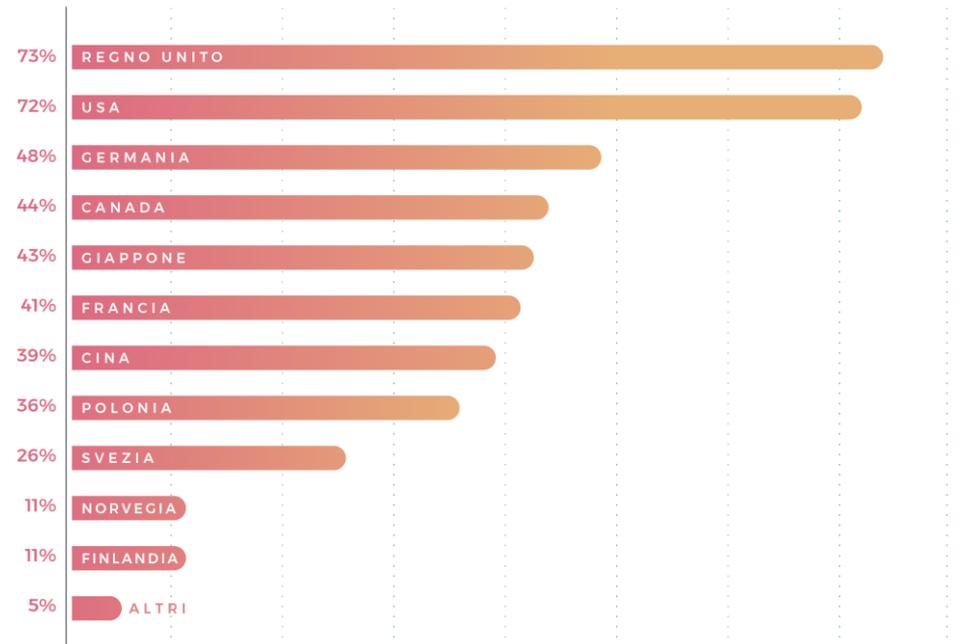


5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

POSIZIONAMENTO INTERNAZIONALE

I rispondenti hanno indicato che i paesi più attrattivi per lo sviluppo dell'industria sono rappresentati dal Regno Unito e dagli Stati Uniti, seguiti dalla Germania, dal Canada e dal Giappone

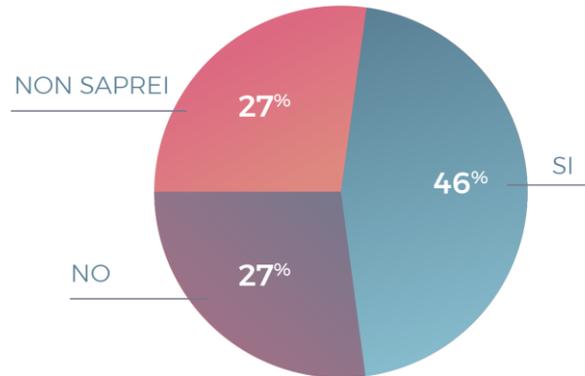
PAESI PIÙ ATTRATTIVI



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

POSIZIONAMENTO DELL'ITALIA

L'ITALIA È DIVENTATA UN PAESE PIÙ
ATTRATTIVO PER LO SVILUPPO
DI VIDEOGIOCHI?



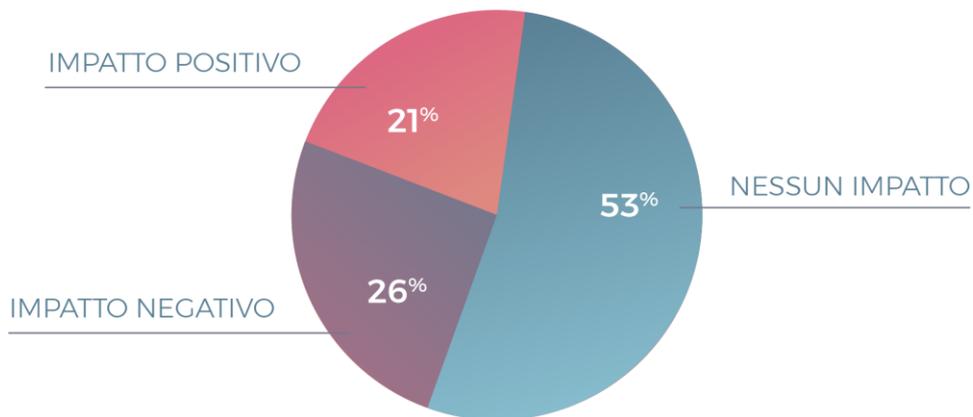
Per il 46% dei rispondenti l'Italia negli ultimi due anni è diventata un paese più attrattivo per l'industria dei videogiochi

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

IMPATTO DEL COVID-19

IMPATTO NEGLI AFFARI

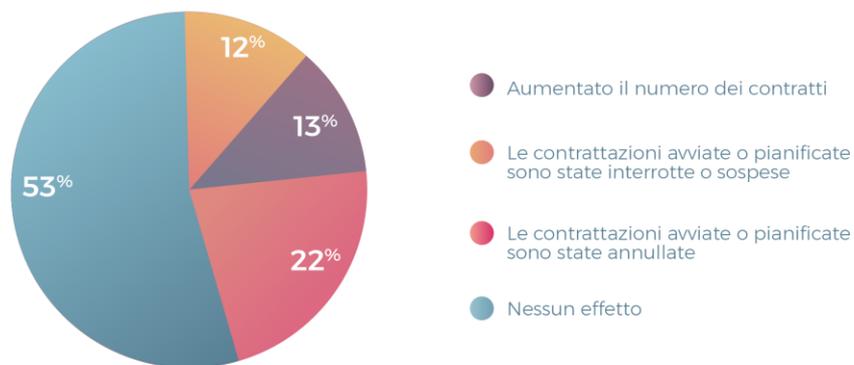
- > Il 53% dei rispondenti ha dichiarato che il COVID-19 non ha avuto impatto sulle attività dell'impresa, mentre il 21% ha rilevato effetti positivi
- > Solo il 29% dei rispondenti ha ricevuto aiuti pubblici durante la pandemia



5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

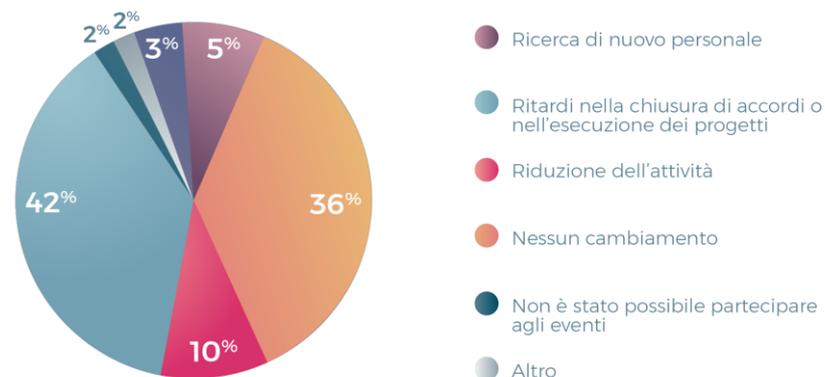
IMPATTO DEL COVID-19

IMPATTO SULLE CONTRATTAZIONI (CON PUBLISHER, INVESTORI O PARTNER)



➤ Il 42% dei rispondenti ha evidenziato come il COVID-19 non abbia impattato sul loro business, dimostrazione di come l'industria italiana sia dinamica e in grado di adattarsi ai cambiamenti

IMPATTO SULLE PRATICHE DI BUSINESS



➤ Tra gli effetti negativi i ritardi nella chiusura degli accordi e nell'esecuzione dei progetti sono quelli più sentiti (36%)

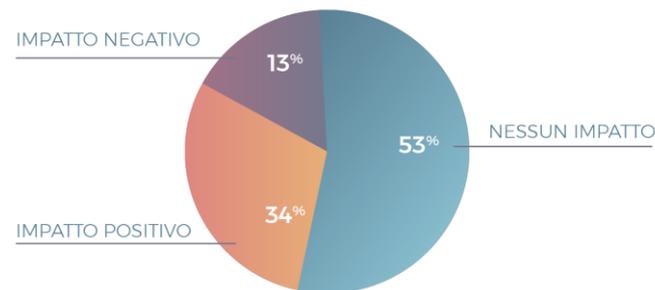
➤ Solo il 10% dei rispondenti ha segnalato una riduzione dell'attività, ciò dimostra ulteriormente la resilienza delle società italiane

5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

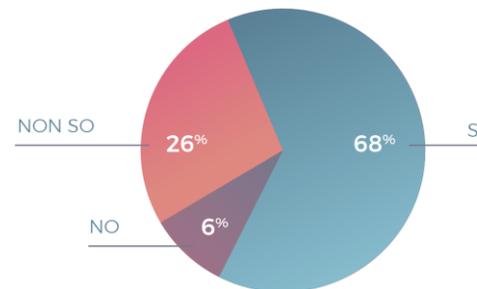
IMPATTO DEL COVID-19

- Il 53% dei rispondenti dichiara che lo smart working non ha avuto impatto sul lavoro, il 34% ha dichiarato invece che ha avuto effetti positivi
- Il 68% degli studi ha dichiarato che manterrà lo smart working anche in futuro
- L'elevato numero di rispondenti che ha segnalato come lo smart working non abbia avuto impatto o abbia avuto effetti positivi sul proprio business, così come quelli che hanno detto che manterranno lo smart working in futuro, indica un alto livello di flessibilità e come l'industria sia stata capace di adattarsi alle condizioni lavorative imposte dalla pandemia

IMPATTO DELLO SMART WORKING



IMPLEMENTAZIONE FUTURA DELLO SMART WORKING



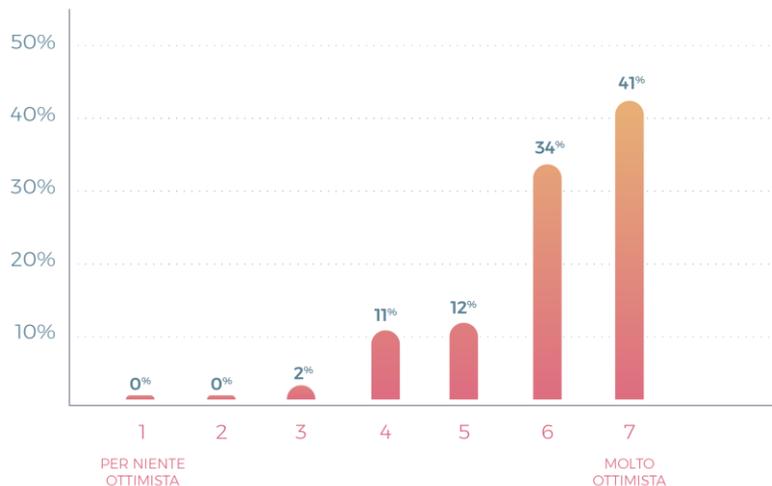
5° CENSIMENTO DEI GAME DEVELOPER ITALIANI

OTTIMISMO SUL FUTURO

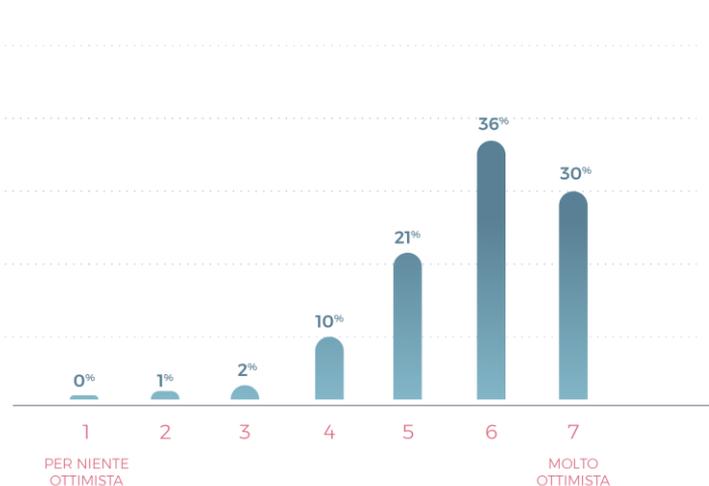
A dispetto delle difficoltà imposte dalla pandemia, l'87% dei rispondenti si è dichiarato ottimista sia sul futuro del settore che della propria attività

Questo è un indicatore interessante dello stato attuale dell'industria italiana e di come questa si sia adattata alle circostanze e ai cambiamenti

OTTIMISMO SUL FUTURO DEL SETTORE



OTTIMISMO SUL FUTURO DELL'ATTIVITÀ



BEST PRACTICES

PARTNERSHIP CON AZIENDE INTERNAZIONALI

- C'è un cospicuo numero di partnership di successo realizzate da società italiane con società internazionali legate al mondo dei videogiochi, ma anche con marchi non endemici, e che prevedono progetti su larga scala

- Milestone ha continuato a dimostrare come collaborare proficuamente con i grandi nomi delle corse e dell'intrattenimento. Oltre a mantenere la licenza esclusiva per la MotoGP con DORNA, Milestone ha anche collaborato con FELD Entertainment e più recentemente con Mattel per il lancio del gioco per console Hot Wheels

- Ubisoft Milan ha realizzato il concept del primo gioco basato su Mario sviluppato da Ubisoft (Mario + Rabbids Kingdom Battle). La squadra italiana di Ubisoft è riuscita a convincere Nintendo a lavorare su un progetto comune, nonostante tutte le barriere culturali, linguistiche e di fuso orario

- Storm in a Teacup fin dai suoi primi anni ha attirato l'attenzione dei titolari delle piattaforme come Xbox per aver firmato un'esclusiva Xbox Live con uno dei suoi giochi. Ha anche ricevuto un finanziamento da Epic Games e recentemente ha firmato un accordo esclusivo di 1 anno con Epic Games Store per il gioco Close to the Sun

- 34BigThings è diventato parte del gruppo internazionale Embracer nel 2020. Il suo gioco Redout, che ha ottenuto un punteggio di 84 Metacritic per PlayStation 4, è stato il titolo di punta che ha aperto la strada all'incontro con Embracer

- Xplored ha collaborato con i più importanti marchi di giocattoli come Ravensburger, e ha venduto con successo oltre 500.000 unità di alcune delle sue creazioni "phygital", ossia che prevedono una interazione mista, tra prodotto fisico e videogiochi digitale

- Dopo anni di stretta collaborazione su vari progetti, il publisher internazionale Nacon ha deciso di aumentare la propria partecipazione nella società italiana Raceward Studio

COLTIVARE IL TALENTO DALL'INTERNO

- Nelle nostre conversazioni con più di una dozzina di aziende, uno dei temi ricorrenti da parte degli imprenditori è la necessità di attrarre, motivare e soprattutto formare sviluppatori di videogiochi di alto livello all'interno della propria azienda

- La maggior parte delle aziende ha sperimentato una crescita estremamente veloce dell'organico, ma la vera sfida per tutti resta l'individuazione e reclutamento di personale altamente qualificato e di veri e propri talenti all'interno di un settore giovane e in rapida crescita

- Alcuni dei metodi più efficaci per l'individuazione ed assunzione di personale altamente qualificato prevedono:
 - Collaborazione con le università e le scuole specializzate
 - Creazione di scuole specializzate in-house (o come business unit separata)
 - Favorire il rientro dei talenti italiani dai maggiori hub di sviluppo esteri
 - Implementare lo smart working per assumere talenti internazionali

- Il mismanagement è identificato dalla maggior parte degli studi come il principale responsabile dell'abbandono dei dipendenti e rappresenta l'ostacolo principale per l'industria italiana del game development ad una ulteriore crescita. Pertanto, la maggior parte delle aziende di videogiochi di medie e grandi dimensioni ha investito nella costruzione di una forte cultura aziendale, associata a un importante focus sulla gestione delle risorse e sull'eccellenza della leadership

LA PASSIONE ITALIANA PER LE CORSE

Nel settore automobilistico, l'Italia ha un riconoscimento globale nel design, nella tecnologia e nelle competenze, con centri di ricerca all'avanguardia. Le seguenti aziende hanno portato l'Italia ad una posizione di leadership anche nel settore dei videogiochi:

- > **Milestone** ha incrementato il Metacritic dei suoi franchise pluriennali, MotoGP e Ride, non solo migliorando il design, ma anche implementando A.N.N.A. (Artificial Neural Network Agent), una tecnologia di machine learning che fornisce un comportamento di guida estremamente realistico e naturale ai piloti virtuali, con sistemi di guida, manovre e tecniche molto simili a quelle di un pilota professionista

- > **Kunos Simulazioni** ha venduto oltre 3 milioni di unità di Assetto Corsa, un gioco che è stato adottato come il simulatore di guida de-facto per le grandi case automobilistiche tra cui Ferrari, Porsche, Lamborghini e Fiat, ed è stato recentemente utilizzato da piloti professionisti GT. Nel frattempo Kunos sta preparando il lancio del suo prossimo gioco per le console di nuova generazione

- > **Raceward Studio**, parte di Lunar Great Wall e Nacon, sta preparando un racing game altamente sofisticato e realistico. Sviluppato con il KT Engine, RIMS Racing sarà sviluppato con un team di veterani con una vasta esperienza nella produzione di racing game destinati al mercato internazionale

RESILIENZA E VERSATILITÀ

- La maggior parte delle aziende italiane di videogiochi si è evoluta partendo da un'azienda B2B o di servizi, prima di dedicarsi completamente allo sviluppo e alla vendita di videogiochi. Molte di queste aziende hanno incrementato il numero di dipendenti, anche nell'ordine di 5 o 6 volte, negli ultimi anni

- Un importante tratto comune tra le aziende italiane di videogiochi è la capacità di adattarsi rapidamente alle nuove tecnologie e alle tendenze del business. Passando dal mobile ai giochi premium per console/PC, o dalla produzione di generi casual a quelli più sofisticati, società come Jyamma Games, Mixed Bag, One O One e Strelka Games si stanno strutturando per competere nell'arena dei giochi AA premium, costruendo nuovi team da zero

- Una storia simile può essere raccontata per Stormind Games, con sede in Sicilia. Nata come spin off da una società che produce contenuti per parchi divertimento, in breve tempo è riuscita a raccogliere venture capital in una parte estremamente periferica dell'Italia e ad affermarsi a livello internazionale con produzioni horror e adventure altamente immersive

FOCUS REGIONI

FOCUS REGIONI

HIGHLIGHTS REGIONI

Un focus sulle 3 regioni italiane che ospitano il maggior numero di studi di sviluppo italiani

LOMBARDIA

- La Lombardia ospita Milan Games Week, il più grande evento italiano legato ai videogiochi, oltre a essere la sede di molti studi di sviluppo italiani
- Le imprese lombarde spendono più di 3 miliardi di euro all'anno in R&S (27,4% della spesa nazionale)
- Le principali aziende presenti in Lombardia sono Milestone, Raceward Studio, Reply Game Studios e Ubisoft Milan

EMILIA-ROMAGNA

- Il governo locale sta cercando attivamente di investire in diverse iniziative di crescita, tra cui la promozione dello sviluppo di aziende di videogiochi
- L'Emilia-Romagna ha il secondo tasso di occupazione più alto in Italia, più alto del 10% rispetto alla media nazionale
- Le principali aziende presenti in Emilia-Romagna sono DESTINYbit, IV Productions, Just Funny Games, Melazeta e Studio Evil

LAZIO

- La Regione Lazio offre alle startup innovative dell'industria dei videogiochi la possibilità di partecipare al programma Cinecittà Game Hub, offrendo la possibilità di ricevere fino a 60.000 euro in contributi pubblici e di partecipare a un programma di accelerazione verticale per far progredire il proprio progetto
- Le principali aziende con sede nel Lazio sono Invader Studios, Kunos Simulazioni, One O One Games e Storm in a Teacup

FOCUS REGIONI

HIGHLIGHTS LOMBARDIA

- > La Lombardia è la regione più ricca d'Italia e una delle economie più forti d'Europa, con un PIL pro capite superiore del 27% alla media europea e caratterizzata da una forte mentalità imprenditoriale. Ospita più di 800.000 aziende, quasi una ogni 10 abitanti
- > Le sue 12 università (7 delle quali a Milano) rappresentano il 10% della popolazione universitaria italiana e ospitano 1/5 degli studenti internazionali in Italia. È leader nell'innovazione e nello sviluppo, con più di 500 centri di R&S e 6 parchi scientifici e tecnologici
- > Le imprese lombarde spendono più di 3 miliardi di euro all'anno in R&S (27,4% della spesa nazionale)
- > Più di un terzo dei brevetti italiani sono registrati in Lombardia e la regione contiene 9 cluster tecnologici:
 - 1 | **Aerospaziale** 2 | **Fabbrica Intelligente** 3 | **Agroalimentare** 4 | **Transporti** 5 | **Energia**
 - 6 | **Chimica Verde** 7 | **Scienze della vita** 8 | **Smart Living Technologies** 9 | **Smart community technologies**
- > La Lombardia ospita Milan Games Week, il più grande evento italiano dedicato ai videogiochi, oltre ad essere sede di molti studi di sviluppo italiani

FOCUS REGIONI

HIGHLIGHTS LAZIO

- > La regione Lazio ospita Roma, la capitale d'Italia, ed è la seconda regione più popolosa del paese con oltre 5,8 milioni di abitanti
- > Roma è la destinazione turistica più popolare in Italia, e prima che la pandemia di COVID-19 limitasse pesantemente i viaggi e il turismo, riceveva una media di circa nove milioni di turisti ogni anno
- > Nella regione Lazio, ci sono un totale di 6 siti patrimonio dell'umanità dell'UNESCO, e il governo regionale ne ha recentemente candidati altri due
- > La città di Roma è anche sede di molte università, ben rispettate e altamente accreditate sia a livello nazionale che internazionale, come l'Università Sapienza tra le altre
 - Il numero di studenti internazionali che vengono a Roma per studiare a tempo pieno o per un programma di scambio è in continuo aumento
- > La Regione Lazio offre alle startup innovative dell'industria dei videogiochi la possibilità di partecipare al programma Cinecittà Game Hub, offrendo la possibilità di ricevere fino a 60.000 euro in contributi pubblici e di partecipare a un programma di accelerazione verticale per far progredire il proprio progetto
- > Come sede della capitale d'Italia, oltre che per la multiculturalità della sua popolazione e la storia di cultura e arte di fama mondiale, la regione Lazio è vista come uno dei luoghi più interessanti per fare affari, sia in Italia che all'estero

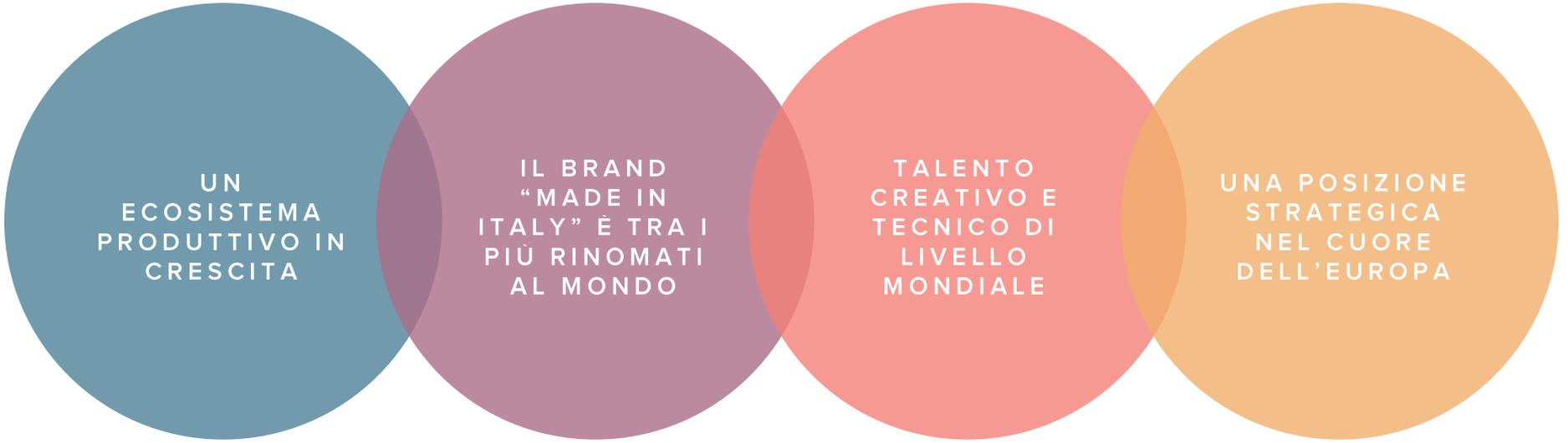
FOCUS REGIONI

HIGHLIGHTS EMILIA-ROMAGNA

- La regione Emilia-Romagna è la sesta regione più grande in termini di popolazione, e secondo l'ISTAT la quarta regione in termini di PIL (9,1% del PIL nazionale)
- È anche la seconda regione in termini di PIL pro capite, dietro la Lombardia
- L'Emilia-Romagna ha il secondo tasso di occupazione più alto in Italia, più alto del 10% rispetto alla media nazionale
- La regione è anche sede della storica università di Bologna, la più antica università in attività del mondo, fondata nel 1088
- L'università è molto rispettata tra gli studenti internazionali e il suo sito web riporta un numero crescente di studenti internazionali, anche in un anno afflitto dal COVID-19 (6.500 studenti internazionali che rappresentano l'8,5% di tutti gli studenti)
- L'Emilia-Romagna è anche sede di tre città che hanno ottenuto lo status di patrimonio mondiale dell'UNESCO (Modena, Ferrara e Ravenna) e di altri 7 siti che sono stati definiti dall'UNESCO Messaggeri di pace, Memorie del mondo e Città creative
- L'amministrazione locale sta cercando attivamente di investire in diverse iniziative di crescita tra cui la promozione dello sviluppo dei videogiochi

L'ITALIA COME ATTRATTORE DI INVESTIMENTI PER L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY: PILASTRI COMPETITIVI



UN
ECOSISTEMA
PRODUTTIVO IN
CRESCITA

IL BRAND
“MADE IN
ITALY” È TRA I
PIÙ RINOMATI
AL MONDO

TALENTO
CREATIVO E
TECNICO DI
LIVELLO
MONDIALE

UNA POSIZIONE
STRATEGICA
NEL CUORE
DELL'EUROPA

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY: PILASTRI COMPETITIVI

UN ECOSISTEMA PRODUTTIVO IN CRESCITA

- Oltre il 73% delle aziende impegnate nel settore dei videogiochi è operativo da almeno 4 anni, e quasi il 40% è attivo da più di 7 anni

- La dimensione media delle aziende continua a crescere, dato che ora un terzo delle imprese ha più di 10 dipendenti e un quinto ne ha più di 20

- L'occupazione nel settore è cresciuta del 45% negli ultimi 2 anni

- L'utilizzo di finanziamenti pubblici è quadruplicato rispetto al 2018, e ora 1 azienda su 4 di quelle intervistate riceve finanziamenti pubblici

- Il settore è veramente nazionale in quanto c'è una rappresentanza della maggior parte delle regioni italiane

- Le aziende si sono evolute dallo sviluppo di lavori su misura o altri servizi B2B allo sviluppo di giochi premium. Inoltre, le aziende che prima erano focalizzate sullo sviluppo di un solo titolo stanno ora espandendo la capacità e la versatilità per sviluppare progetti simultanei

- Le aziende stanno collaborando attivamente con le Università e le scuole specializzate per costruire una pipeline di talenti

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY: PILASTRI COMPETITIVI

IL BRAND "MADE IN ITALY" È TRA I PIÙ RINOMATI AL MONDO

- Secondo le maggiori società di consulenza specializzate nella valutazione dei marchi, l'Italia si colloca tra i primi 10 paesi con la più forte influenza e reputazione, ed è il terzo più forte nell'Europa continentale

- Coerenza e autenticità sono due fattori chiave che hanno continuato a fornire una forza duratura ai brand italiani

- 3 marchi italiani (Ferrari, Barilla e Pirelli) si sono classificati tra i primi 10 marchi dei millennial a livello globale e 7 marchi italiani compaiono nella classifica Global RepTrak 100 del 2021

- L'Italia ha più marchi nella classifica globale dei top 20 di qualsiasi altro paese europeo e ospita 15 aziende con un valore del marchio superiore a \$ 1,8 miliardi

- Il brand "made in Italy" ha una performance eccezionale, in parte dovuta al patrimonio, all'autenticità e allo stile di vita associato a molti dei marchi collegati

- Il brand building di successo rappresentato dalle aziende di moda, automobili e lusso, ha iniziato ad essere replicato da alcune aziende del settore videogiochi. Se l'ecosistema produttivo dei videogiochi in Italia continuerà ad essere alimentato, i videogiochi "made in Italy" potrebbero essere in grado di assumere un ruolo di leadership in un futuro non troppo lontano

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY: PILASTRI COMPETITIVI

TALENTO CREATIVO E TECNICO DI LIVELLO MONDIALE

- > Oltre ad essere posizionata come leader globale nel design, l'Italia è riconosciuta per avere una forza lavoro qualificata, appassionata e diligente

- > Oltre un terzo della popolazione parla inglese

- > L'Italia ha il più alto punteggio di flessibilità occupazionale tra i grandi paesi dell'UE grazie alle recenti riforme

- > 31 università italiane sono classificate tra le prime 500 istituzioni accademiche nel Times Higher Education World University Ranking

- > Le migliori pratiche di altre industrie creative, come il cinema o l'editoria, stanno iniziando ad essere implementate nel settore dei videogiochi

- > Il 17% dei laureati italiani proviene da lauree in Ingegneria (sopra la media OCSE del 15%)

- > Con oltre 1,5 milioni di persone che lavorano nelle sue industrie creative, l'Italia ha la più alta percentuale di professionisti creativi rispetto alla popolazione totale nell'Unione Europea

VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY: PILASTRI COMPETITIVI

UNA POSIZIONE STRATEGICA NEL CUORE DELL'EUROPA

- L'Italia offre accesso a uno dei più grandi mercati dell'UE, un'economia diversificata e una forza lavoro qualificata

- La posizione al centro dell'Europa e del Mar Mediterraneo, e la grande rete di porti (40) e aeroporti (42), fanno dell'Italia un gateway strategico al crocevia tra Europa, Africa e Medio Oriente

- 46 miliardi di euro (dai fondi di Next Generation EU) sono stati assegnati per investimenti digitali e connettività ad altissima velocità

- Il Governo offre agevolazioni fiscali alle aziende che cercano di aumentare la spesa digitale e ha nominato l'ex amministratore delegato di Vodafone, Vittorio Colao, come Ministro per l'Innovazione e la Trasformazione Digitale

- Secondo il Global Competitive Index 2020, un benchmark annuale pubblicato da Cornell, INSEAD e WIPO (World Intellectual Property Organization), l'Italia è leader mondiale nella distribuzione di cluster innovativi

- In quella stessa classifica, l'Italia è seconda per numero totale di domande di brevetto nel settore del design industriale, in base al PIL (a parità di potere di acquisto)

- Negli ultimi anni l'Italia è diventata anche un luogo di lavoro attrattivo per i "cervelli in fuga", grazie all'inaugurazione di un regime fiscale preferenziale per i lavoratori altamente qualificati

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

L'ASSOCIAZIONE DI CATEGORIA
DELL'INDUSTRIA ITALIANA

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

- Supportare lo sviluppo di nuove proprietà intellettuali
- Favorire l'adozione di politiche che rendano l'Italia più attrattiva per gli investitori
- Rendere l'ecosistema produttivo italiano più attrattivo per i talenti locali e stranieri
- Investire nell'internazionalizzazione del settore
- Consolidare e rafforzare il know-how delle imprese italiane

L'ASSOCIAZIONE DI CATEGORIA DELL'INDUSTRIA ITALIANA

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

7 | SUPPORTARE LO SVILUPPO DI NUOVE PROPRIETÀ INTELLETTUALI

IIDEA crede che il Governo debba supportare lo sviluppo di nuove proprietà intellettuali (IP) da parte delle imprese italiane attraverso strumenti di supporto finanziario diretto, di natura strutturale.

La recente introduzione del «First Playable Fund» per l'intrattenimento digitale da parte del Ministero dello Sviluppo Economico (MISE) rappresenta un primo passo nella giusta direzione.

La misura, con un'allocazione iniziale di € 4 milioni, punta a supportare lo sviluppo di prototipi di videogiochi attraverso l'assegnazione di contributi a fondo perduto tra i € 10.000 e i € 200.000, a copertura del 50% dei costi di produzione. I progetti devono essere completati entro 18 mesi dal riconoscimento del finanziamento. Trattandosi di risorse a fondo perduto, l'impresa beneficiaria non è tenuta alla restituzione della somma.

Tuttavia, il primo round di finanziamenti non è ancora partito e la misura necessita di essere rifinanziata su base pluriennale (almeno 5 anni) e rafforzata, sulla scorta di quanto fatto da altri paesi europei, con un'allocazione di risorse pari ad almeno € 10 milioni all'anno.

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

2 | FAVORIRE L'ADOZIONE DI POLITICHE CHE RENDANO L'ITALIA PIÙ ATTRATTIVA PER GLI INVESTITORI

IIDEA crede che l'adozione del tax credit per la produzione di videogiochi rappresenti una misura fondamentale per attrarre gli investimenti privati da parte dei publisher e degli investitori locali e internazionali.

Il tax credit per la produzione di videogiochi è stato introdotto nella Legge n. 220 del 14 novembre 2016, nota come "Legge Cinema", ma solo a maggio 2021 il Ministero della Cultura (MIC) ha adottato il necessario decreto attuativo con cui si prevede il riconoscimento di un credito d'imposta pari al 25% dei costi eleggibili di produzione, per un importo non superiore a € 1 milione per ciascuna impresa beneficiaria.

IIDEA richiede che la misura venga notificata alla Commissione Europea e approvata il più presto possibile. Inoltre, secondo l'Associazione, per rendere la misura realmente efficace e competitiva, l'Italia dovrebbe riconoscere un credito d'imposta pari al 30% dei costi eleggibili di produzione, per un importo non superiore a € 2 milioni per ciascuna impresa beneficiaria, in linea con quanto già fatto da altri paesi europei.

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

3 | RENDERE L'ECOSISTEMA PRODUTTIVO ITALIANO PIÙ ATTRATTIVO PER I TALENTI NOSTRANI E INTERNAZIONALI

IIDEA crede che la crescita dell'industria italiana dipenda anche dalla capacità di trattenere in Italia i talenti nostrani e allo stesso tempo di attrarre nuovi talenti dal resto d'Europa e del mondo. Questa logica di contaminazione tecnica e creativa può aiutare le imprese italiane ad aumentare la qualità delle proprie produzioni. Per raggiungere questo obiettivo, è fondamentale stabilire contatti con i maggiori gateway del mondo del lavoro - in particolare università, nazionali e internazionali - e fornire un servizio di orientamento per le professioni legate al mondo dei videogiochi che favorisca l'incontro tra domanda e offerta

4 | INVESTIRE NELL'INTERNAZIONALIZZAZIONE DEL SETTORE

IIDEA crede che la promozione delle imprese italiane nel mondo debba rimanere un punto fondamentale nella strategia di sviluppo, a maggior ragione dopo un anno di pandemia che ha cancellato le partecipazioni all'interno delle maggiori fiere internazionali di settore. L'Associazione auspica che il settore dei videogiochi assuma maggiore rilevanza per il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (MAECI) e per l'Agenzia ICE, e che vengano prese in considerazione nuove forme di supporto all'internazionalizzazione, sia verso i mercati tipicamente più rilevanti (es. Nord America) che verso mercati il cui accesso per gli sviluppatori italiani è storicamente più difficoltoso (es. Asia)

IL PIANO STRATEGICO DI IIDEA PER L'ITALIA

5 | CONSOLIDARE E RAFFORZARE IL KNOW- HOW DELLE IMPRESE ITALIANE

IIDEA crede che sia necessario intervenire a supporto del know-how delle imprese, in particolare delle piccole e delle micro imprese, con riferimento agli ambiti manageriali e gestionali. Tutte le rilevazioni condotte negli ultimi anni hanno confermato un'età media degli imprenditori sensibilmente più bassa rispetto a quanto registrato in altri settori, e un aumento costante delle nuove iniziative d'impresa. Per raggiungere questo obiettivo, è dunque fondamentale coltivare lo scambio di esperienze e skill tra giovani imprenditori e realtà più strutturate e consolidate, oltre a fornire un servizio costante di mentoring che sia dedicato principalmente alle start up del settore dei videogiochi

IDG CONSULTING

IL TEAM DI IDG CONSULTING

100+ ANNI DI ESPERIENZA

A TEAM OF EXPERT SPECIALISTS

In ogni studio importante e nella nostra Syndicated Market Research Platform, l'intero team esecutivo senior di IDG lavora a stretto contatto con il cliente. Siamo orgogliosi della diversità delle competenze, coinvolgendo i membri migliori per produrre risultati che siano più rappresentativi possibile. La maggior parte del nostro team ha una profonda esperienza di ricerca, finanza, analisi e consulenza.

Yoshio Osaki

President/CEO



- Consulente tecnologico di Fortune 500, investitore di hedge fund in aziende di videogiochi, angel investor in 10 startup di videogiochi
- Membro del consiglio di amministrazione
- Investitore early-stage in Tencent, Activision, EA, NetEase e Take-Two
- Esperienza con Qual, Quant, e B2B Qual
- Laureata all'Università di Stanford
- XP: 17 anni

Buwon Tran

Chief Research Officer



- Dirige le attività primarie di ricerca sui consumatori di IDC, con esperienza nei mercati globali
- Head Executive di Consumer Insights e Marketing Analytics presso WBIE
- Ex Head of Consumer Insights presso EA e BP
- Laurea alla Georgetown University, MBA alla USC
- XP: 25+ anni

Emilie Avera

Vice President



- Gestisce il modello di mercato proprietario di IDG e il motore di previsione
- Ha condotto progetti di strategia e modellazione finanziaria per 2 grandi piattaforme di videogiochi e diversi sviluppatori indie
- Capacità di pianificazione strategica e gestione del portafoglio
- Laureata alla UC Davis
- XP: 15 anni

Christina Kei

Director of Research



- Esperienza nel trading azionario e nella finanza aziendale
- Esperienza di finanza aziendale applicata a tutti i segmenti dell'industria gaming, market intelligence e forecasting.
- Ha condotto progetti strategici per 2 grandi piattaforme e diversi editori di videogiochi
- Laureata alla UC Berkeley
- XP: 13 anni

Tejinder Mangat

Senior Project Manager



- Ex Data Analyst presso Apple e Google
- Responsabile di progetto per la ricerca sugli abbonamenti
- Competenza nella visualizzazione dei dati e DBA
- Ha condotto progetti di strategia per le principali console, e la diligence sugli editori mobile
- Laureato alla UC Santa Barbara
- XP: 7 anni

Jeremy Miller

Chief Data Scientist



- Guida le attività Data Analytics di IDG, compresa la suite di strumenti SGC
- Ex dirigente di Activision, THQ e Valve
- Analista di videogiochi in aggiunta alla data science e alle competenze analitiche
- Laurea alla Cornell, MBA alla UCLA Anderson School of Business
- XP: 18 anni

Daniel Cervantes

Managing Director EMEA



- Ex Managing Director presso Microsoft/Xbox e Executive presso il principale rivenditore di videogiochi specialty
- Co-fondatore della principale scuola di business digitale e angel investor
- Ex analista di Ipsos
- Ha condotto progetti di consulenza strategica e di go-to-market per vari editori di videogiochi e titolari di piattaforme
- Laurea in ingegneria all'ITESM e studi post-laurea alla Columbia U., Oxford e IMD
- XP: 25+ anni

Giacomo Baraldi

Jr Market Manager



- Jr Market Analyst presso IDG Consulting EMEA dal 2019
- Laureato in Economia Aziendale presso l'Università IE
- Nato in Italia e cresciuto in Austria e Svizzera

CONSULENTI DI FIDUCIA PER LE AZIENDE LEADER

10 dei top 10 principali editori globali, 3 delle top 3 principali piattaforme di console e un enorme portfolio tra indie, AA, startup e tutti gli attori dell'ecosistema dei videogiochi
Le profonde relazioni di IDG con l'industria dei videogiochi si basano su fiducia, esperienza e competenza
















GLI ESPERTI GAMING PER LE AZIENDE TECH E MEDIA LEADER NEL MONDO

4 delle 5 principali aziende tecnologiche a livello globale, 4 delle 5 principali aziende media a livello globale, aziende esports all'avanguardia, 5 dei 5 principali rivenditori di videogiochi e 3 dei 5 principali produttori di periferiche da gaming lavorano con IDG



amazon

Google

Microsoft



Walmart

COMCAST
NBCUNIVERSAL

Disney

VIACOMCBS

TURNER



intel

WarnerMedia



BEST
BUY



BD A



RAZER



Xsolla

Panasonic



GameStop

LE PRINCIPALI SOCIETÀ DI CONSULENZA GESTIONALE SI AFFIDANO A IDG

In qualità di principale specialista dell'industria dei videogiochi, le maggiori società di consulenza gestionale sono clienti di IDG e si rivolgono direttamente a IDG per le competenze in materia di videogiochi e strategia di consulenza gestionale.

IDG è stata consulente principale per molti investimenti nel settore dei videogiochi e accordi M&A per i principali VC e Private Equity

IDG vince oltre il 90% delle gare contro grandi società di consulenza e ad altre società di ricerca di mercato generaliste

McKinsey
& Company

BCG
THE BOSTON CONSULTING GROUP

KKR

J.P.Morgan

Morgan Stanley



TIGERGLOBAL

EQ
VENTURES

BainCapital

BARCLAYS

ALTIMETER
CAPITAL

THE
FOUNDRY.

R A I N E

Maverick

INSIGHT
PARTNERS

LEK L.E.K. CONSULTING

ELLIOTT

accenture

Deutsche Bank

FP
FRANCISCO
PARTNERS

IIDEA

ITALIAN INTERACTIVE & DIGITAL
ENTERTAINMENT ASSOCIATION

IIDEA: L'ASSOCIAZIONE DI CATEGORIA DELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

- L'associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia è stata fondata a inizio anni 2000 con il nome AESVI – Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani. Nel 2020 è diventata IIDEA – Italian Interactive & Digital Entertainment Association

- IIDEA agisce come un gateway per le società di videogiochi internazionali che intendono accedere al mercato italiano e facilitare il commercio globale per i talenti nostrani

- Con più di 80 soci tra produttori hardware, publisher, sviluppatori italiani e operatori del settore esports, IIDEA è una delle Associazioni di categoria dell'industria dei videogiochi più grandi d'Europa

- IIDEA siede nel Board of Directors di ISFE – Interactive Software Federation of Europe, la federazione che rappresenta gli interessi dell'industria dei videogiochi in Europa

- IIDEA è inoltre componente del PEGI Management Board, l'organismo di indirizzo di PEGI, il sistema di classificazione europeo dei contenuti dei videogiochi che aiuta i genitori a effettuare scelte di acquisto consapevoli

- Fin dal 2011, con l'apertura di diversi studi di sviluppo in Italia, IIDEA ha allargato la propria base associativa verso quelle imprese italiane impegnate nella creazione di videogiochi che oggi costituiscono la quota più numerosa di associati. Nel 2019, l'Associazione ha ulteriormente allargato la propria base associativa verso gli operatori del settore esports, come team e tournament organizers

SOCI IIDEA

| | | | |
|----------------------------|-----------------------|--------------------------|--------------------------------|
| 34BigThings | Exeed | MixedBag | Sedleo |
| 505 Games | Fantastico Studio | Nintendo | SimCoVR |
| Activart | Gameloft | Notorious Legion Esports | Singular Perception |
| Activision Blizzard | GhostShark Games | One O One Games | Sony Interactive Entertainment |
| Airland Studios | GoSkilla | Open Lab | Storm in a Teacup |
| Alittleb | Guarini Design | Outplayed | Stormind Games |
| AnotheReality | Hexon Esports | PG Esports | Strelka Games |
| API | Hive Division | PM Studios | Studio Evil |
| Bandai Namco Entertainment | HSL Esports | Polygon Moon | Studio V |
| Big Ben Interactive | Invader Studios | Pro2Be Esports | Take Two |
| BR Digital | Italian Games Factory | Progaming Italia | Tiny Bull Studios |
| Cordens Interactive | Iter Research | QLASH | Trinity Team |
| Cube Comunicazione | Just Funny Games | Raceward Studio | Ubisoft |
| Digital Lighthouse | Jyamma Games | Red Koi Box | Ubisoft Milan |
| Digital Tales | Leonardo Interactive | Reludo | UNAmidia |
| dpstudios | MAGA Animation | Reply Game Studios | Untold Games |
| Dynamight Studios | MCES Italia | Reply Totem | Warner Bros. |
| Electronic Arts | Meangrip | Riot Games | We Are Muesli |
| Empire Esports | Melazeta | Samsung Morning Stars | White Manager |
| Epic Games | Microsoft | Sandbox Games | Xplored |
| ETT Solutions | Milestone | Sandbox Studios | |

IIDEA ITALIAN INTERACTIVE & DIGITAL ENTERTAINMENT ASSOCIATION

INIZIATIVE DI IIDEA PER SUPPORTARE GLI SVILUPPATORI DI VIDEOGIOCHI

- 1 | FIRST PLAYABLE
- 2 | ITALIAN VIDEO GAME AWARDS
- 3 | CENSIMENTO BIENNALE DELL'INDUSTRIA LOCALE
- 4 | READY TO PITCH
- 5 | BUSINESS TALK
- 6 | ALTRE INIZIATIVE

INIZIATIVE DI IIDEA PER SUPPORTARE GLI SVILUPPATORI DI VIDEOGIOCHI

- First Playable: IIDEA e la Toscana Film commission negli ultimi anni hanno collaborato nell'organizzazione di «First Playable», l'evento di riferimento per l'industria dei videogiochi in Italia. L'appuntamento prevede talk da parte di ospiti nazionali e internazionali provenienti dal settore, sessioni di coaching, workshop per gli sviluppatori e incontri business con publisher e investitori. L'edizione 2020 ha visto la partecipazione di più di 50 publisher e investitori da tutto il mondo e di più di 70 studi di sviluppo italiani

- Gli Italian Video Game Awards (IVGA) premiano i migliori videogiochi rilasciati nel corso dell'anno e promuove il valore culturale e artistico di queste opere. IVGA è dedicato in particolare ai videogiochi prodotti in Italia e mette in luce il talento degli sviluppatori locali attraverso premi le cui categorie sono state scelte dagli stessi sviluppatori, e che vengono assegnati da una giuria internazionale di esperti internazionali dell'industria dei videogiochi

- Ogni due anni, IIDEA conduce un censimento sullo stato dell'arte dell'industria dei videogiochi in Italia, con l'obiettivo di individuare le peculiarità e le attività messe in campo dalle imprese, così come le difficoltà con cui si misurano e le opportunità da cogliere per garantirne la crescita

- Un servizio online gratuito chiamato «Ready to Pitch» attraverso cui fornire feedback agli sviluppatori relativamente ai loro nuovi progetti

- IIDEA inoltre ospita sul proprio canale Discord una serie di Business Talks, attraverso cui si promuove il networking tra imprese e si dà voce a diversi ospiti nazionali e internazionali

- Attraverso altre iniziative, IIDEA supporta le imprese nella ricerca di opportunità legate a finanziamenti pubblici, promuove progetti speciali basati su partnership pubblico-privato, e promuove il potenziale dell'industria dei videogiochi verso le istituzioni pubbliche, con l'obiettivo di accrescere il supporto verso il settore

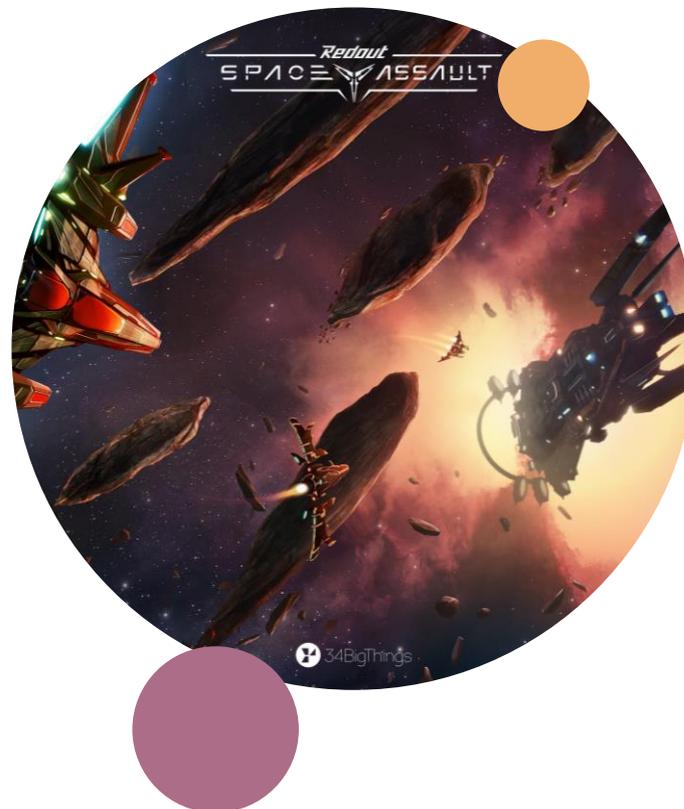
APPENDICE 1:

UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



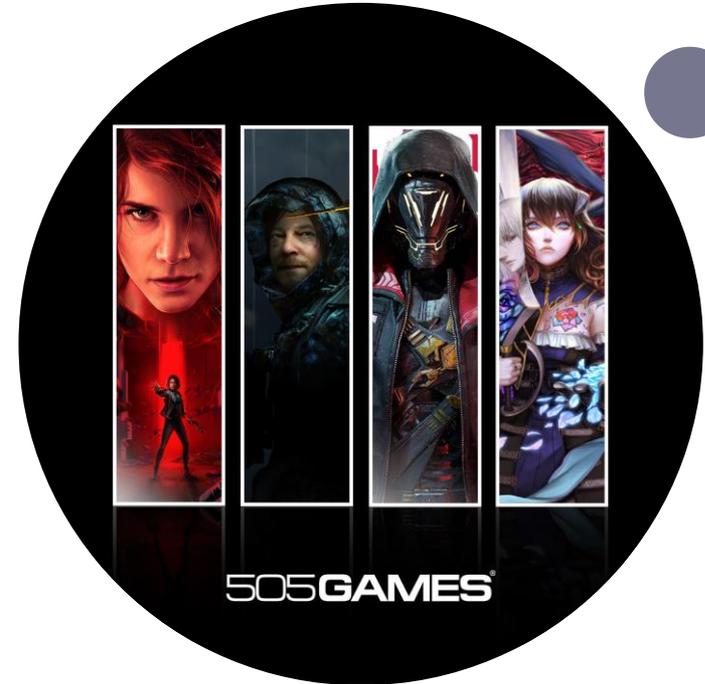
- 34BigThings è uno studio di sviluppo torinese specializzato nella realizzazione di videogiochi premium per PC, console e dispositivi mobile. Una delle caratteristiche principali di questi giochi è l'essere immediatamente accessibili ma difficili da padroneggiare, risultando quindi adatti a una vasta platea di videogiocatori.
- Lo studio è stato fondato nel 2013 e attualmente comprende uno staff di 35 professionisti, molti dei quali con numerosi anni di esperienza nel proprio ruolo.
- 34BigThings ha lanciato con successo oltre 10 giochi premium su molteplici piattaforme, raggiungendo le prime posizioni delle classifiche.
 - *Redout*, uno dei principali franchise, è un adrenalinico gioco di corse futuristiche, vincitore del Drago d'Oro come migliore videogioco italiano e di 14 premi internazionali.
 - *Goat of Duty* è un frenetico shooter multiplayer nel quale il giocatore veste i panni di una capra armata fino alle corna in implacabili scontri mortali. Il gioco è diventato virale su Youtube con centinaia di video pubblicati dai fan di tutto il mondo.
 - *Redout: Space Assault* è il più recente capitolo della saga di *Redout*, un gioco di battaglie spaziali che coniuga la velocità del marchio *Redout* con il brivido del combattimento. *Redout: Space Assault*, disponibile per PC e console, è anche uno dei titoli presenti al lancio del servizio Apple Arcade.
- Lo studio a partire da novembre 2020 è entrato a fare parte di Embracer Group attraverso la filiale Saber Interactive e opera anche come publisher e incubatore di start up legate al mondo dei videogiochi



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

505 GAMES

- 505 Games è un publisher internazionale di videogiochi e una controllata di Digital Bros, società di intrattenimento quotata in borsa
- Pubblica e distribuisce titoli sia in formato fisico che digitale, sia premium che free-to-play su console, PC, piattaforme portatili, mobile e social network
- 505 Games ha uffici in tutto il mondo, compresi paesi come California, Regno Unito, Francia, Germania, Italia, Spagna, Cina e Giappone
- I giochi pubblicati da 505 Games includono Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione, Death Stranding e le loro IP proprietarie, Ghostrunner e Brothers: A Tale of Two Sons
- L'obiettivo costante di 505 Games è il coinvolgimento nella produzione di videogiochi originali con una portata globale e che possano attrarre un pubblico in tutti i continenti



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

ANOTHE REALITY

- > Startup con sede a Milano specializzata nello sviluppo di soluzioni immersive di eXtended Reality (VR/AR/MR) con applicazioni in ambito business e entertainment
- > Lo studio ha circa 19 dipendenti
- > Si concentrano principalmente su soluzioni B2B 3D real-time per clienti aziendali, come simulazioni, giochi di apprendimento, spazi virtuali collaborativi, progetti creativi per brand e advergame
- > Il loro progetto più ambizioso è una piattaforma low-code per il mondo XR, un framework che l'azienda sta ora utilizzando internamente per accelerare lo sviluppo dei suoi progetti, ma che ha intenzione di portare presto sul mercato
- > Grazie alla loro esperienza focalizzata sulle XR, sono il partner tecnologico scelto da aziende come ENI, IBM e BMW. Trenitalia, ad esempio, ha stretto una partnership con AnotheReality per portare per la prima volta un'esperienza VR completamente interattiva a bordo dei suoi treni dell'alta velocità per un utilizzo di massa. Sebbene la maggior parte dei progetti di AnotheReality siano legati alle tecnologie XR, hanno anche esperienza nello sviluppo di giochi mobile, come il loro titolo di successo sviluppato per MSC The Sea Rider, pubblicato su store Android e iOS



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



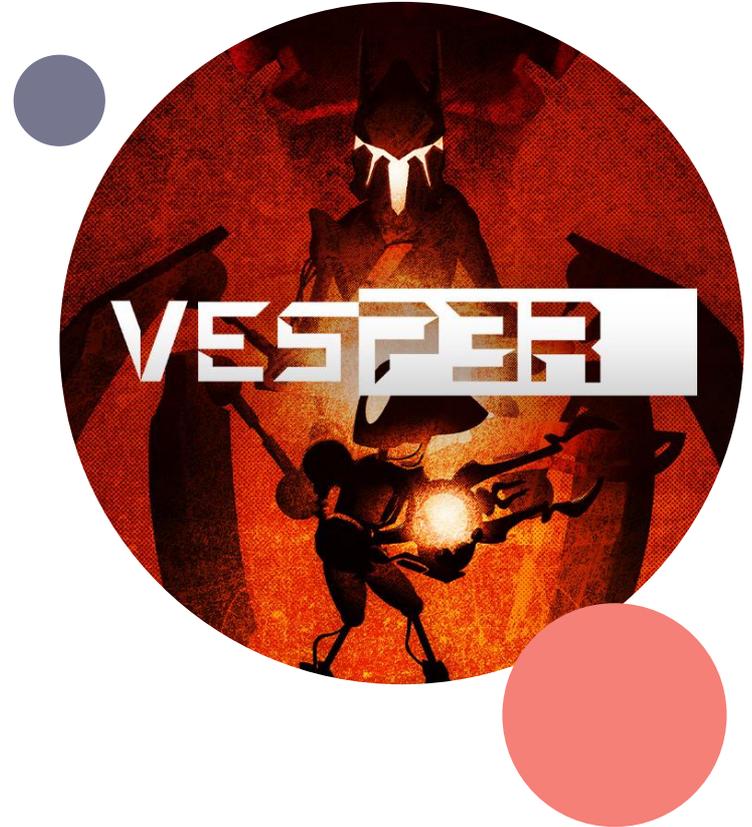
- > Broken Arms Games è una società di sviluppo di videogiochi che produce titoli originali o su misura per clienti aziendali
- > Broken Arms Games ha una comprovata esperienza di lavoro con altri studi sullo sviluppo di videogiochi mobile, come Monster Energy Supercross e My Ride Challenge, basati su proprietà intellettuale di Milestone
- > Tra i titoli proprietari realizzati da Broken Arms Games figurano Kaboom Monster, Atomine e recentemente Hundred Days - Winemaking Simulator, un simulatore sulla produzione di vino, acclamato dalla critica, ambientato nella bellissima regione dove ha sede lo studio: il Piemonte



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Cordens Interactive è un nuovo studio di sviluppo italiano con sede a Milano
- > Vesper, il primo videogioco dello studio, sarà rilasciato inizialmente su Steam e GOG.com
- > Vesper si ispira ai classici 2D degli anni '90, portando con sé meccaniche di gioco originali, come la possibilità di controllare i nemici, unite a puzzle ambientali, sezioni stealth e uno stile visivo unico
- > Vesper è pubblicato da Deck13 Spotlight, la data di rilascio è fissata per il 2021



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- Invader Studios è una software house italiana indipendente, situata nella campagna romana
- Lo studio ha rilasciato il suo primo titolo, il survival horror Daymare: 1998, nel 2019. Il videogioco è disponibile su PlayStation 4, Xbox One, Steam e GOG.com
- Fin dalla sua fondazione, Invader Studios ha partecipato e tenuto molti workshop e seminari per sviluppatori di videogiochi durante eventi internazionali come Microsoft Meeting Milan, Codemotion, Milan Games Week, Google Dev Fest. Ha anche assunto il ruolo di partner di formazione per la Digital Bros Game Academy
- Lo studio ha anche lavorato a Resident Evil 2 Reborn, un remake non ufficiale del classico di Capcom del 1998 che ha ottenuto più di 1 milione di visualizzazioni su YouTube



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Italian Games Factory è una software house specializzata in videogiochi per PC e Console, focalizzata su alta qualità grafica e gameplay mid-core. Il team è composto da 25 persone e sta ora sviluppando HAUNTED SPACE, un innovativo simulatore di volo spaziale con tinte horror.
- > Fondata nel 2017, l'azienda nasce dalla partnership di tre diverse ma complementari realtà:
 - IV Productions: con le radici che affondano nella nascita dell'industria videoludica italiana, IV Productions ha prodotto vari videogiochi PC e Console per il mercato internazionale, tra cui Riot: Civil Unrest, Progetto Ustica, Nicholas Eymerich Inquisitor, VR Ping Pong Pro
 - iMasterArt: è l'accademia di arti digitali leader in Italia, che offre formazione specializzata dalla Concept Art all'animazione Full CGI, grafica per videogiochi e post-produzione cinematografica, con uffici a Milano, Torino, Genova, Bologna e Roma





APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

- > Jyamma Games è uno studio indipendente di videogiochi con sede a Milano
- > Lo studio vanta una varietà di titoli mobile di successo come Go Down, un gioco casual PVP, e Cowzuuka, un nuovo sparatutto mobile
- > Altri titoli sviluppati da Jyamma Games includono i prodotti mobile Matchy Catch, puzzle match, e Hi-Ball Rush, un'avventura arcade
- > Mentre inizialmente si è concentrato sullo sviluppo di soli titoli mobile, Jyamma Games sta attualmente sviluppando Project Galileo, un titolo AA+ 'soulslike' concepito per i giocatori hardcore più esigenti
- > Attraverso il suo successo nello sviluppo di prodotti per cellulari, Jyamma Games vuole espandere la portata della sua attività allo sviluppo di videogiochi AA+, creando una via di mezzo tra i giochi indie e le produzioni AA e AAA
- > Jyamma Games ha spinto i migliori talenti italiani ad unirsi in questo ambizioso progetto che mira a rappresentare la cultura e il folklore italiano da una prospettiva nazionale
- > Lo studio ha uno staff di oltre 42 sviluppatori ed è intenzionato a mantenere completamente la sua natura di studio indipendente



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Kunos Simulazioni è un'azienda sviluppatrice di videogiochi italiana, nota per aver realizzato due dei simulatori di corse più popolari: Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione
 - *Assetto Corsa ha venduto oltre 3 milioni di unità in tutto il mondo e la sua community è in continua crescita, grazie anche all'utilizzo del titolo nel GT World Challenge*

- > Kunos Simulazioni è nata nel 2005 e si è rapidamente evoluta in uno dei principali studi di sviluppo di videogiochi in Italia realizzando Assetto Corsa. Ad oggi è una delle più importanti aziende di sviluppo di simulatori di corsa altamente realistici
 - Attualmente è composta da 30 dipendenti

- > Kunos Simulazioni mira a realizzare simulazioni videoludiche di guida estremamente realistiche, così come software di formazione professionale potenzialmente utilizzabili da diversi piloti
 - Oggi proprio Assetto Corsa è usato da alcuni piloti professionisti come simulatore per fare pratica, oltre a essere uno dei videogiochi di guida di maggior successo sul mercato



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Fondata nel 1994 da un gruppo di appassionati di videogiochi che sono riusciti ad affermare l'azienda come uno dei leader mondiali nel campo dei videogiochi di corsa. Attualmente conta oltre 250 dipendenti, il che la rende la più strutturata e grande in Italia

- > Il continuo successo ha portato Milestone a fare il passo nel settore del publishing, aumentando così il suo portfolio con i franchise MotoGP, MXGP e Monster Energy Supercross, oltre a pubblicare la sua prima IP proprietaria: RIDE

- > Koch Media, un produttore e distributore leader di prodotti di intrattenimento digitale e filiale del gruppo Embracer, ha acquisito Milestone nel 2019

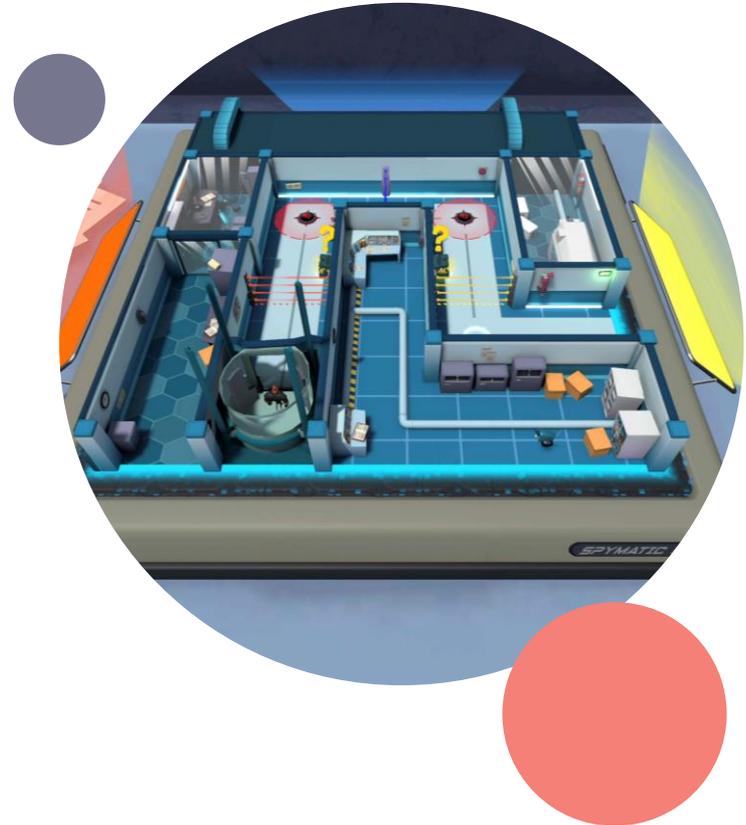
- > Milestone ha avuto grande successo nel costruire importanti partnership con aziende di fama mondiale come:
 - Dorna (detentore dei diritti commerciali della MotoGP), TIM Games, Youth Stream, Feld Entertainment e MATTEL Inc con cui sta per lanciare un titolo basato sul franchise Hot Wheels



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > MixedBag è uno studio di sviluppo di videogiochi con sede a Torino focalizzato sulla creazione e lo sviluppo di titoli nuovi e originali per mobile, console e PC utilizzando le ultime tecnologie nei modi più innovativi
- > Lo studio ha una vasta esperienza multiplatforma avendo sviluppato e pubblicato videogiochi su tutte le principali piattaforme: da Nintendo 3DS a PlayStation 4, Nintendo Switch, Wii U, Xbox One, PC e dispositivi mobile
- > MixedBag è un'azienda fortemente technology driven, che punta a utilizzare le ultime innovazioni e piattaforme per offrire nuovi modi di giocare
- > Secret Oops!, innovativo videogioco multiplayer in realtà aumentata disponibile esclusivamente su Apple Arcade, è a oggi il più grande progetto dello studio
- > MixedBag ha attualmente 10 dipendenti



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



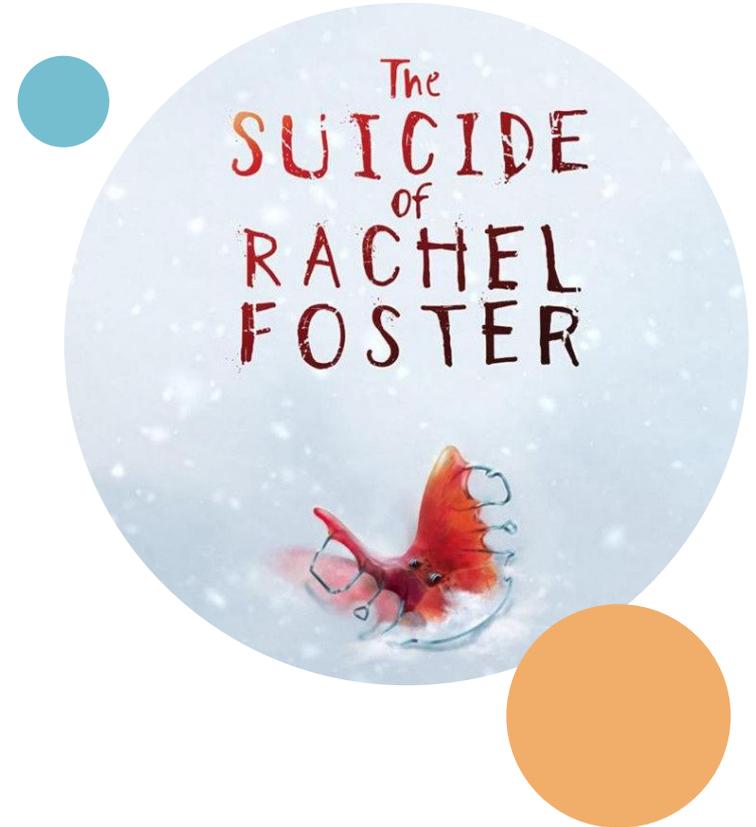
- Fondata nel 1993, NAPS Team ha sviluppato oltre 45 titoli diversi su più piattaforme
- Gekido è uno dei titoli di maggior successo dello studio. NAPS Team ha inoltre guadagnato una notevole notorietà attraverso il suo prossimo progetto, Baldo, un gioco action RPG ispirato alla saga di The Legend of Zelda
- NAPS Team ha sviluppato titoli per una vasta gamma di generi tra cui picchiaduro, sport, azione, RPG, simulazione di volo, corse, sparattutto in terza persona, platform, party game, advergame, casual game, puzzle e runner



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



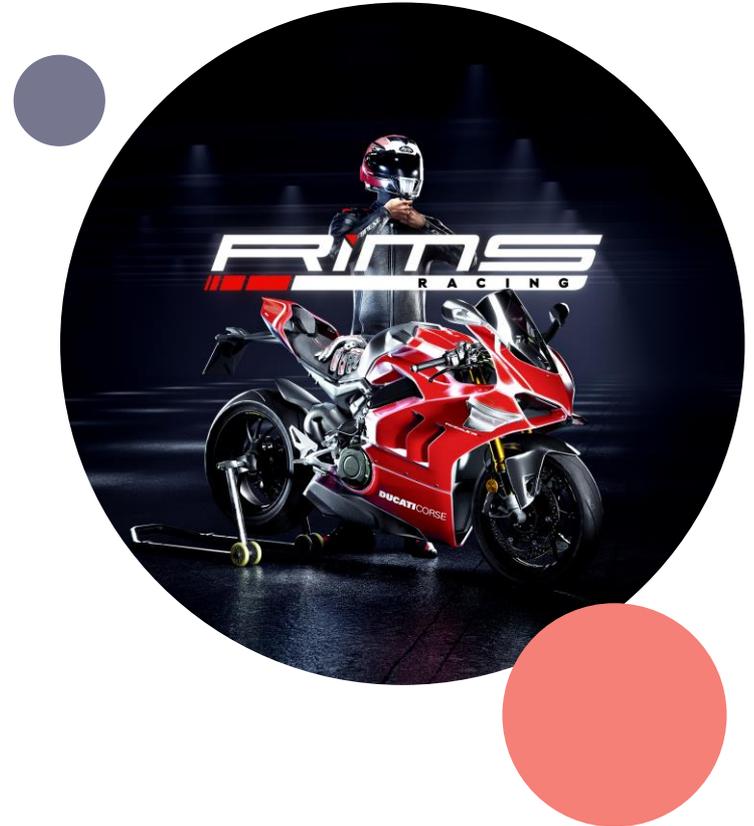
- > Fondata nel 2008, One O One games si è evoluta da studio di post-produzione a software house specializzata nello sviluppo di videogiochi per console, PC, mobile e piattaforme di realtà virtuale.
- > Dopo aver sviluppato Fury Roads Survivor, titolo mobile di successo, con oltre 7 milioni di download globali rimanendo in cima a diverse classifiche mondiali, One O One Games ha iniziato a lavorare anche su giochi story-driven per PC lanciando The Suicide of Rachel Foster su PC e console
- > Con uno staff di oltre 50 persone, lo studio è anche noto per VR Ping Pong Pro (PlayStation, Steam). Attualmente stanno sviluppando Gray, un gioco survival-horror per PC e console, che sarà pubblicato nel 2022



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > RaceWard Studio è un'azienda Italiana impegnata nella produzione di videogiochi racing innovativi su PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One, Nintendo Switch e PC
- > Lo studio ha sede a Milano ed è meglio conosciuto per la sua collaborazione con il publisher francese NACON (il suo socio di maggioranza dal 2020) su RIMS Racing, un videogioco di simulazione motociclistica con un livello di dettaglio senza precedenti e che offrirà agli appassionati del genere un concept unico in cui l'aspetto meccanico si combina con quello racing
- > I fondatori e i dirigenti di RaceWard Studio hanno costruito una forte cultura aziendale basata sulla realizzazione di prodotti di alta qualità, coltivando allo stesso tempo un equilibrio lavoro-vita privata e un ambiente professionalmente gratificante per il proprio personale
- > Con un team di oltre 40 sviluppatori con esperienza pluriennale nel settore dei videogiochi di simulazione, RaceWard Studio è riuscito a quadruplicare il numero dei suoi dipendenti in meno di sei mesi, e si sta preparando a crescere ulteriormente con l'avvio dei prossimi progetti



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

**STORMIND
GAMES**

- > Stormind Games, uno studio siciliano con una comprovata esperienza nello sviluppo di videogiochi con uno stile visivo distintivo e una forte narrativa, è stato fondato nel 2016
- > Lo studio è focalizzato nella realizzazione di IP proprietarie, ovvero videogiochi premium action-adventure e action RPG per PC e console
- > Il primo titolo sviluppato dallo studio, Remothered: Tormented Fathers, è stato rilasciato nel 2018 ed è stato riconosciuto da Eurogamer come Best Indie e Best Italian Game, vincendo ulteriori premi 'Best Italian Game'
- > Nel 2020 Stormind Games ha sviluppato un secondo gioco della saga Remothered chiamato Broken Porcelain. Lo studio sta attualmente lavorando alla sua prima IP proprietaria, Batora: Lost Haven
- > Stormind Games ha anche dedicato tempo al networking con studi internazionali per apprendere le best practice e condividere quelle acquisite
- > Con 50 dipendenti e una dozzina di collaboratori freelance, Stormind Games è concentrata nell'attrarre talenti dalla Sicilia, così come da altre regioni italiane e dai mercati internazionali



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- Storm in a Teacup (STC), uno dei principali studi di sviluppo di videogiochi in Italia, è stata fondata Roma nel 2013 ed è una delle poche aziende di sviluppo completamente indipendenti in Europa
- Dalla fondazione, lo studio ha commercializzato quattro giochi per PC, PlayStation, Xbox, Switch e dispositivi di realtà virtuale
- Close to the Sun è il più recente progetto di STC, uscito nel 2019 su PC, Xbox, PlayStation e Switch. Per la versione PC STC ha firmato un accordo esclusivo di un anno per la distribuzione sull'Epic Game Store
- Pluripremiato gioco horror in prima persona, Close to the Sun si svolge alla fine del XIX secolo ed è stato localizzato in oltre 10 lingue
- Con oltre 20 dipendenti, STC si dedica anche alla costruzione di un pool di talenti locali, attraverso programmi di formazione e scouting, ed è un sostenitore attivo dell'ecosistema videoludico italiano



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Strelka Games è uno studio di sviluppo di videogiochi indipendente, concepito come un team interno e parte di Belka, una società di consulenza di design che opera principalmente nel mercato B2B

- > Con l'intenzione di diventare più indipendente, Strelka Games è riuscito a crescere notevole grazie a collaborazioni con altri studi di sviluppo

- > Attualmente, Strelka Games è concentrata sullo sviluppo di Hell is Others, il primo videogioco impostato per essere rilasciato su tutte le piattaforme e completamente sviluppato in-house
 - *Hell is Others è sviluppato in collaborazione con Yonder, un altro studio italiano di videogiochi*
 - *Questo è il progetto più ambizioso di Strelka Games fino a oggi, e poiché il gioco sarà pubblicato su tutte le piattaforme è destinato ad aumentare significativamente la portata dello studio*



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Trinity Team è un piccolo studio indipendente fondato nel 2017 da esperti sviluppatori di videogiochi

- > Il suo titolo più popolare è Bud Spencer & Terence Hill - Slaps and Beans, uscito nel 2018, un videogioco beat 'em up basato sui famosi attori italiani di Spaghetti Western
 - Questo gioco è stato finanziato con una campagna Kickstarter di successo che ha visto Trinity Team raccogliere oltre 200.000 dollari di finanziamenti

- > Trinity Team ha sede a Bologna e ha dipendenti che collaborano fuori dall'Italia





APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

- > Ubisoft Milan è stata fondata nel 1998 e da allora ha sviluppato 23 titoli per tutte le piattaforme di gioco
- > Attualmente lo studio ha uno staff di più di 112 dipendenti
- > In collaborazione con gli altri studi Ubisoft, ha lavorato su franchise come Rayman, Splinter Cell, Just Dance e Assassin's Creed
- > Il suo bacino di talenti è cresciuto anche grazie alle partnership con le migliori scuole di programmazione e design di videogiochi in Italia
- > Uno dei recenti progetti sviluppato da Ubisoft Milan è stato Ghost Recon: Wildlands, che è diventato uno dei giochi Ubisoft più famoso di tutti i tempi
- > Ubisoft Milan ha sviluppato il concept del primo gioco basato con Mario realizzato da Ubisoft
- > Lo sviluppo di Mario + Rabbids Kingdom Battle e del DLC Donkey Kong Adventure ha permesso a Ubisoft Milan di ampliare la propria esperienza come studio



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI



- > Untold Games è uno studio di sviluppo con sede a Genova focalizzato principalmente sulla creazione di videogiochi ed esperienze VR caratterizzate da una profonda narrazione e da un forte impatto emotivo
- > Untold Games fornisce anche servizi di sviluppo a studi di terze parti che vanno dalla prototipazione allo sviluppo di videogiochi multiplatforma completi. Un esempio recente è il porting su Nintendo Switch di Journey to the Savage Planet, pubblicato da 505 Games
- > I progetti TerraMars e Loading Human: Chapter 1 hanno vinto diversi premi e riconoscimenti a livello internazionale e il progetto a cui lo studio sta attualmente lavorando ha ricevuto il supporto del programma Creative Europe - MEDIA dell'Unione Europea



APPENDICE: UNA SELEZIONE DI STUDI DI SVILUPPO ITALIANI

Xplored

WE MAKE YOU PLAY

- > Xplored è uno studio di sviluppo di videogiochi fondato nel 2008 a Rapallo (Genova), che ha realizzato diversi prodotti 'phygital', come robot giocattoli o giochi da tavolo sensorizzati e interconnessi.
- > Il crescente interesse di Xplored per i prodotti 'phygital' nasce dalla visione del core team di offrire un'esperienza di gioco innovativa attraverso prodotti integrati hardware-software, arricchiti da tecnologie innovative, invisibili all'utente.
- > Lo studio vanta più di venti anni di esperienza nell'intrattenimento digitale e ha sviluppato decine di giochi per brand e partner internazionali.
- > Xplored è molto attiva nel depositare brevetti internazionali di tecnologie proprietarie, utilizzate per creare smart toy e versioni potenziate di giochi da tavolo oggi popolari in tutto il mondo.
- > Xplored è una società indipendente con l'obiettivo di massimizzare le opportunità che convergono dalla forte crescita del mercato dei giochi da tavolo, dalle tecnologie innovative proprietarie sempre più numerose e dell'esperienza decennale nello sviluppo di videogame e giochi ad interazione aumentata



APPENDICE 2:

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

APPENDICE: IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

KEY FACT DALL'ITALIA

62.3 Milioni

Popolazione

26.2 Milioni

Famiglie

2.3 persone

Per famiglia

50.54 Milioni

Utenti internet

83.7%

Diffusione internet

**76.71 Mbps**Velocità media di download della
banda larga fissa**30.05 Mbps**Velocità media di caricamento della
banda larga fissa**16.7 milioni di persone**

Giocatori

8 ore/settimana

Tempo medio trascorso a giocare

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

2 0 2 0

- Il mercato italiano dei videogiochi è cresciuto del 21,9% nel 2020, con un fatturato di 2,179 miliardi di euro

- L'82% del fatturato annuo proviene dal software (1,784 miliardi di euro), il 18% dall'hardware (395 milioni di euro), trainato dal lancio delle console di nuova generazione

- Sul totale mercato software in Italia, il segmento console rappresenta il 43%, mentre PC e mobile generano rispettivamente il 33% e il 23%

- Il 73% del mercato software è rappresentato dal software digitale (app, digitale console e PC)

- Ci sono 16,7 milioni di videogiocatori in Italia, pari al 38% della popolazione totale tra i 6 e i 64 anni

- Il tempo medio trascorso a videogiochi è stato di 8 ore a settimana, mezz'ora in più rispetto al 2019
Durante il lockdown della primavera 2020 questo indicatore ha raggiunto il picco di 8,5 ore a settimana (picco storico)

- Il 67% dei giocatori italiani che giocano più di 4 ore a settimana segue uno influencer su YouTube e/o Twitch

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

2 0 2 0

TOTALE MERCATO
(HARDWARE + SOFTWARE)

2.179
MILIONI €

MERCATO CONSOLE
DOMESTICHE E PORTATILI (VOLUME)

884mila
—UNITÀ—

- > Il giro d'affari del settore nel 2020, comprensivo di hardware e software fisico e digitale, è pari a 2 miliardi e 179 milioni di euro, con una crescita del +21,9% rispetto al 2019
- > Le vendite digitali di videogiochi per console e PC hanno registrato una crescita del 32,7%
- > Complessivamente, il mercato hardware (console + accessori) in Italia ha raggiunto i 395 milioni di euro
 - Le vendite di console domestiche sono aumentate del 6,9%, raggiungendo le 772.000 unità

APPENDICE: IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

TOP 10 VIDEOGIOCHI E GENERI IN ITALIA

2020

TOP 10 VIDEOGIOCHI CONSOLE E PC

- 1 | FIFA 21
- 2 | GRAND THEFT AUTO V
- 3 | FIFA 20
- 4 | ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS
- 5 | THE LAST OF US PART II
- 6 | CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR
- 7 | CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
- 8 | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE
- 9 | NBA 2K20
- 10 | ASSASSIN'S CREED VALHALLA

TOP 10 GENERI CONSOLE

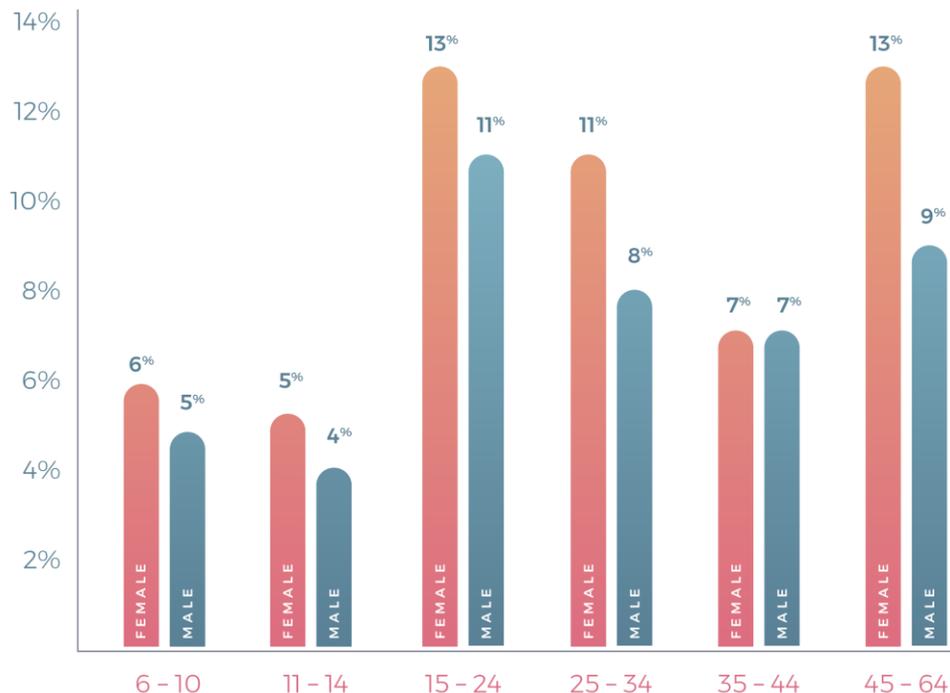
- AZIONE
- SPORT
- AVVENTURA
- SPARATUTTO
- RPG
- RACING
- STRATEGIA
- PICCHIADURO
- FAMILY GAME
- ALTRO

TOP 10 GENERI PC

- AZIONE
- AVVENTURA
- STRATEGIA
- SPARATUTTO
- RPG
- SPORT
- RACING
- CASUAL GAMES
- PICCHIADURO
- ALTRO

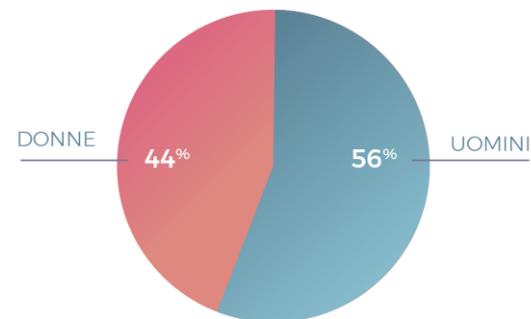
APPENDICE: IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA

PROFILO DEL VIDEOGIOCATTORE ITALIANO



- > I dispositivi di gioco più diffusi in Italia sono gli smartphone, seguiti dal PC
- > Tuttavia, le console sono il dispositivo con cui gli utenti videogiocono più ore a settimana
- > Le donne rappresentano quasi la metà dei videogiocatori in Italia
- > Il 43% dei videogiocatori è nella fascia d'età 15-34 anni

RIPARTIZIONE DI GENERE





Italian Interactive Digital Entertainment Association



info@ideassociation.com

www.ideassociation.com