

Personas dei Cluster Gaming - Analisi di Mercato

1. GIOCATORI DI TITOLI INDIE

PERSONA: Marco "Il Curioso"

- **Anagrafica:** Marco, 28 anni, sviluppatore web freelance. Vive in un monolocale in zona Isola a Milano, appassionato di arte contemporanea e caffè specialty. Lavora da casa con orari flessibili.
- **Motivazioni principali:** Ricerca costante di esperienze nuove e innovative, supporto ai creativi indipendenti, voglia di scoprire "gemme nascoste" prima che diventino mainstream.
- **Abitudini d'acquisto:** Acquista 15-20 giochi all'anno, principalmente durante saldi Steam (spesa media 10-25€ per titolo). Segue influencer e recensioni specializzate, scopre titoli tramite festival indie online.
- **Barriere e dubbi:** Teme di sprecare soldi su titoli troppo sperimentali, si preoccupa del supporto post-lancio limitato, incertezza sulla durata effettiva del gioco.

2. GIOCATORI DI TITOLI TRIPLA A

PERSONA: Giulia "La Perfezionista"

- **Anagrafica:** Giulia, 34 anni, manager in una multinazionale farmaceutica. Vive in una casa in periferia di Roma con il compagno, viaggia spesso per lavoro. Poche ore libere ma ben organizzate.
- **Motivazioni principali:** Ricerca di esperienze cinematografiche di alta qualità, vuole il massimo ritorno sull'investimento in termini di ore di gioco, apprezza la sicurezza di brand consolidati.
- **Abitudini d'acquisto:** Acquista 4-6 titoli all'anno, spende 60-80€ per gioco al day-one. Pre-ordina spesso edizioni deluxe, segue trailer ufficiali e review embargo, fedele a franchise consolidati.
- **Barriere e dubbi:** Preoccupata per lanci buggy e incomplete, teme di rimanere delusa dopo investimenti importanti, incertezza sui tempi necessari per completare il gioco.

3. GIOCATORI FEDELI A UNA PIATTAFORMA

PERSONA: Alessandro "Il Pratico"

- **Anagrafica:** Alessandro, 41 anni, impiegato statale e padre di due figli. Vive in provincia di Torino, casa di proprietà. Gaming nei ritagli di tempo tra lavoro e famiglia, principalmente la sera dopo cena.
- **Motivazioni principali:** Comodità e semplicità d'uso, continuità dell'esperienza, integrazione con servizi già utilizzati dalla famiglia.
- **Abitudini d'acquisto:** Utilizza principalmente abbonamenti (Game Pass, PS Plus), acquista 2-3 giochi all'anno a prezzo pieno. Preferisce store ufficiali, acquisti digitali per praticità.
- **Barriere e dubbi:** Resistente al cambiamento di ecosistema, preoccupato per la perdita della libreria digitale, incerto su investimenti in nuove piattaforme.

4. GIOCATORI COMPETITIVI/ESPORTS

PERSONA: Davide "Il Guerriero"

- **Anagrafica:** Davide, 22 anni, studente universitario di Ingegneria Informatica. Vive con coinquilini a Bologna, dedica 4-6 ore al giorno al gaming competitivo, partecipa a tornei locali.
- **Motivazioni principali:** Desiderio di eccellenza e riconoscimento, aspirazioni competitive professionali, senso di appartenenza alla community, adrenalina della competizione.
- **Abitudini d'acquisto:** Spende poco sui giochi (free-to-play) ma molto su hardware gaming (1000-2000€/anno), acquista skin e battle pass, investe in coaching e bootcamp.
- **Barriere e dubbi:** Preoccupato per cambiamenti nel meta che possano svalutare le sue competenze, incerto sulla sostenibilità economica della carriera competitiva.

5. GIOCATORI SOCIALI/CASUALI

PERSONA: Francesca "La Socializzatrice"

- **Anagrafica:** Francesca, 36 anni, insegnante di scuola primaria. Vive a Napoli con marito e una figlia adolescente. Usa il gaming per rilassarsi e connettersi con amiche e famiglia.
- **Motivazioni principali:** Socializzazione e condivisione di esperienze, relax dopo giornate impegnative, bonding familiare, divertimento senza stress competitivo.
- **Abitudini d'acquisto:** Predilige free-to-play con microtransazioni occasionali (5-10€/mese), acquista su consiglio di amici, preferisce bundle familiari e promozioni.
- **Barriere e dubbi:** Intimidita da giochi troppo complessi, preoccupata per il tempo che potrebbe "perdere", incerta sulla sicurezza delle transazioni online.

6. GIOCATORI NOSTALGICI/RETRO

PERSONA: Matteo "Il Collezionista"

- **Anagrafica:** Matteo, 38 anni, grafico pubblicitario. Vive a Firenze in un appartamento pieno di memorabilia gaming. Single, colleziona console vintage e frequenta fiere del settore.
- **Motivazioni principali:** Nostalgia dell'infanzia, passione per la storia del gaming, piacere della collezione fisica, ricerca di esperienze "pure" senza microtransazioni.
- **Abitudini d'acquisto:** Spende 500-800€/anno principalmente in remake, remaster e edizioni fisiche limitate. Acquista anche hardware retro e merchandise, predilige negozi specializzati.
- **Barriere e dubbi:** Scettico verso modernizzazioni eccessive dei classici, preoccupato per la conservazione a lungo termine, incerto sul valore futuro delle collezioni fisiche.

7. GIOCATORI DI NICCHIA/SIMULATORI

PERSONA: Roberto "Lo Specialista"

- **Anagrafica:** Roberto, 45 anni, pilota di linea commerciale. Vive in provincia di Milano, casa con studio dedicato al flight simulation. Sposato, figli grandi, reddito alto.
- **Motivazioni principali:** Ricerca di realismo e accuratezza tecnica, passione per il settore professionale di riferimento, desiderio di padronanza completa di sistemi complessi.
- **Abitudini d'acquisto:** Spende 1000-1500€/anno in software specializzato e hardware dedicato (joystick, pannelli di controllo), acquista da rivenditori specializzati, investe in DLC e add-on dettagliati.
- **Barriere e dubbi:** Preoccupato per l'accuratezza tecnica insufficiente, incerto su investimenti in hardware che potrebbe diventare obsoleto, frustrato da community troppo piccole.

8. GIOCATORI MOBILE-FIRST

PERSONA: Sofia "La Pendolare"

- **Anagrafica:** Sofia, 29 anni, consulente marketing che viaggia spesso tra Milano e clienti del Nord Italia. Vive in un bilocale a Milano, stile di vita dinamico e sempre connesso.
- **Motivazioni principali:** Gaming on-the-go durante spostamenti, ricerca di intrattenimento immediato ma di qualità, ottimizzazione del tempo morto, social gaming con colleghi.
- **Abitudini d'acquisto:** Principalmente free-to-play con acquisti in-app impulsivi (20-50€/mese), influenzata da pubblicità mirate e recensioni su app store, prova molti giochi ma resta fedele a pochi.
- **Barriere e dubbi:** Preoccupata per il consumo di batteria e dati, incerta sulla longevità dei giochi mobile, frustrata da modelli pay-to-win troppo aggressivi.

9. CONTENT CREATOR/STREAMER

PERSONA: Lorenzo "L'Intrattenitore"

- **Anagrafica:** Lorenzo, 25 anni, content creator full-time con 50k follower su Twitch. Vive a Roma in un appartamento allestito come studio, single, reddito variabile legato alle views.
- **Motivazioni principali:** Crescita dell'audience e engagement, monetizzazione del contenuto, mantenimento della rilevanza nel panorama gaming, costruzione del personal brand.
- **Abitudini d'acquisto:** Acquista giochi in base al potenziale di intrattenimento per il pubblico, spende in early access e titoli trending, investe pesantemente in hardware per streaming (2000-3000€/anno).
- **Barriere e dubbi:** Pressione per rimanere sempre aggiornato sui trend, incertezza sulla monetizzazione a lungo termine, preoccupato per la saturazione del mercato dei content creator.

STRATEGIE EMAIL MARKETING PER OGNI PERSONA

1. MARCO "IL CURIOSO" - Giocatori Indie

Email 1: "I Tesori Nascosti della Settimana"

Oggetto: "3 indie che stanno facendo impazzire gli sviluppatori (e costano meno di un caffè) 🍵 "

Contenuto: Newsletter settimanale con 3 titoli indie selezionati, interviste brevi agli sviluppatori, retroscena di sviluppo. Include codici sconto early-bird per pre-order e sezione "Dal nostro buyer" con consigli personali.

Email 2: "Festival Virtuale Anticipato"

Oggetto: "Anteprima esclusiva: gioca questi 5 indie PRIMA che diventino virali 🎮" **Contenuto:** Accesso anticipato a demo di giochi che saranno presentati nei prossimi festival indie, con possibilità di pre-ordinare a prezzo scontato. Include video-interviste con developer e roadmap di sviluppo.

Email 3: "Il Curatore Segreto"

Oggetto: "Marco, ho trovato il tuo prossimo gioco preferito (spoiler: costa 12€)" **Contenuto:** Email personalizzata basata sui suoi acquisti precedenti, con 1 solo gioco altamente raccomandato, spiegazione dettagliata del perché è perfetto per lui, confronto con giochi simili che ha già acquistato.

2. GIULIA "LA PERFEZIONISTA" - Giocatori Tripla A

Email 1: "Investimento Sicuro Premium"

Oggetto: "Giulia, abbiamo riservato la tua Collector's Edition (disponibilità limitata)" **Contenuto:** Pre-order esclusivo per edizioni speciali di AAA in arrivo, con analisi valore-prezzo, confronto contenuti tra edizioni, garanzia soddisfatti o rimborsati entro 7 giorni dal lancio.

Email 2: "Rapporto Qualità Insider"

Oggetto: "God of War Ragnarök: 40 ore garantite + il nostro verdict da insider" **Contenuto:** Review anticipate basate su accessi preview, stima ore di gioco realistiche, breakdown costi/ora di gioco, confronto con titoli simili. Include interviste esclusive con development team.

Email 3: "Protezione Investimento Premium"

Oggetto: "Protezione totale sul tuo prossimo AAA da 80€ (senza rischi)" **Contenuto:** Offerta di protezione acquisto che include: possibilità di cambio entro 30 giorni se non soddisfatta, upgrade gratuito a collector's edition se disponibile, supporto tecnico dedicato per problemi di installazione/bug.

3. ALESSANDRO "IL PRATICO" - Fedeli Piattaforma

Email 1: "Tutto Incluso Famiglia"

Oggetto: "Alessandro, Game Pass Ultimate per la famiglia: 3 mesi a 29€ (invece di 45€)" **Contenuto:** Offerte su abbonamenti familiari, con spiegazione di come condividere con i figli, lista giochi kid-friendly inclusi, setup guidato passo-passo. Include hardware compatibile in bundle.

Email 2: "Upgrade Senza Pensieri"

Oggetto: "PS5 disponibile + ritiro usato: il tuo upgrade è pronto" **Contenuto:** Notifica disponibilità console, servizio chiavi in mano con ritiro console vecchia, trasferimento dati incluso, finanziamento 0% disponibile. Include lista giochi ottimizzati per la nuova console.

Email 3: "Setup Perfetto Famiglia"

Oggetto: "Il setup gaming perfetto per papà impegnati (installazione inclusa)" **Contenuto:** Bundle completi console + giochi + abbonamenti + accessori, con servizio di installazione a domicilio, configurazione parental control, tutorial video per la famiglia. Garanzia estesa inclusa.

4. DAVIDE "IL GUERRIERO" - Competitivi/Esports

Email 1: "Vantaggio Competitivo Hardware"

Oggetto: "Davide, 0.5ms possono fare la differenza: il monitor che usano i pro" **Contenuto:** Hardware gaming professionale con specifiche tecniche dettagliate, confronti prestazioni, testimonianze di esports player, possibilità di test gratuito per 7 giorni prima dell'acquisto.

Email 2: "Insider Competitive Scene"

Oggetto: "Meta update LoL 13.8: ecco cosa cambia per il tuo main (+ build ottimali)" **Contenuto:** Analisi patch notes, impact sul competitive, suggerimenti strategici, link a guide pro-player, codici per coaching session scontate. Include predictions per il prossimo meta.

Email 3: "Sponsorship Startup"

Oggetto: "Programma sponsorship per player emergenti: candidati ora" **Contenuto:** Programma di sponsorship per giocatori promettenti con sconti progressivi su hardware, visibilità sui social del negozio, supporto per partecipazione a tornei. Include criteri di selezione e application form.

5. FRANCESCA "LA SOCIALIZZATRICE" - Sociali/Casuali

Email 1: "Serata Ragazze Perfetta"

Oggetto: "Francesca, 5 giochi per una serata indimenticabile con le amiche 🎮 ✨" **Contenuto:** Selezione giochi party e co-op, guide per organizzare gaming nights, snack ideali, playlist Spotify abbinate. Include bundle sconto per acquisti multipli e gift cards per condividere con amiche.

Email 2: "Famiglia Connessa"

Oggetto: "Come trasformare il gaming in tempo di qualità con tua figlia" **Contenuto:** Giochi madre-figlia consigliati, benefici educativi del gaming condiviso, testimonianze di altre mamme, setup per gaming sicuro. Include parental control guide e giochi educational.

Email 3: "Relax Dopo Scuola"

Oggetto: "30 minuti di puro relax: i giochi antistress che ti meriti" **Contenuto:** Selezione giochi rilassanti e meditativi, perfect per decomprimere dopo giornate scolastiche intense. Include playlist rilassanti, controlli accessibilità, modalità "pausa" per interruzioni.

6. MATTEO "IL COLLEZIONISTA" - Nostalgici/Retro

Email 1: "Caccia al Tesoro Retro"

Oggetto: "Matteo, abbiamo trovato quello che cercavi: Chrono Trigger SNES sigillato" **Contenuto:** Alert su pezzi rari e da collezione appena arrivati, con certificazioni di autenticità, storia del pezzo, valutazione di mercato. Include servizio di ricerca personalizzata per pezzi specifici.

Email 2: "Time Machine Gaming"

Oggetto: "Torna al 1991: la tua infanzia ricreata in HD (limited edition)" **Contenuto:** Remake e remaster in edizione fisica limitata, confronto grafico originale vs remaster, contenuti bonus esclusivi, numbering limitato. Include pre-order esclusivi per i collezionisti più fedeli.

Email 3: "Investimento Nostalgico"

Oggetto: "Queste 3 console stanno aumentando di valore del 300% (ultima chance)" **Contenuto:** Analisi mercato retro gaming, trend di valore, consigli di investimento, certificazioni e garanzie di autenticità. Include servizio di valutazione collezione esistente e upgrade path.

7. ROBERTO "LO SPECIALISTA" - Nicchia/Simulatori

Email 1: "Precisione Certificata"

Oggetto: "Roberto, abbiamo testato il nuovo PMDG 737: 99.8% di accuratezza" **Contenuto:** Review tecniche approfondite di add-on e hardware, con test di accuratezza reale, confronti con sistemi professionali, endorsement da piloti certificati. Include trial period esteso.

Email 2: "Setup Professionale Completo"

Oggetto: "Da hobbyista a pro: il tuo cockpit home certificato FAA" **Contenuto:** Configurazioni hardware professionali, consulenza personalizzata per setup domestico, certificazioni e standard industriali. Include finanziamento dedicato e supporto installazione specializzato.

Email 3: "Community Esclusiva"

Oggetto: "Invito esclusivo: Virtual Airlines per piloti seri (solo 50 posti)" **Contenuto:** Accesso a community exclusive per simulator professionali, eventi con piloti reali, scenari basati su procedure reali, mentorship program. Include hardware discount per membri.

8. SOFIA "LA PENDOLARE" - Mobile-First

Email 1: "Gaming Intelligente in Movimento"

Oggetto: "Sofia, 2 ore di viaggio = 1 livello completato (batteria garantita)" **Contenuto:** Giochi mobile ottimizzati per tempi di viaggio, con stima batteria consumption, modalità offline, sincronizzazione cloud. Include powerbank gaming e cuffie true wireless in bundle.

Email 2: "Pausa Caffè Premium"

Oggetto: "15 minuti di pausa = progressi reali (senza pay-to-win)" **Contenuto:** Selezione giochi mobile premium senza microtransazioni aggressive, perfetti per pause brevi ma significative. Include trial gratuiti e comparison con alternative free-to-play.

Email 3: "Setup Mobile Professionale"

Oggetto: "Controller mobile + stand: trasforma ogni viaggio in gaming session" **Contenuto:** Accessori mobile gaming per professionisti in movimento, setup ergonomici per viaggi lunghi, compatibility con tutti i device. Include carrying case e garanzia sostituzione rapida.

9. LORENZO "L'INTRATTENITORE" - Content Creator/Streamer

Email 1: "Contenuto Virale Guaranteed"

Oggetto: "Lorenzo, questo gioco farà +500% views (early access esclusivo)" **Contenuto:** Early access a giochi con alto potenziale virale, analytics predittive basate su trend, integration con streaming tools, embargo dates. Include partnership opportunities e revenue sharing.

Email 2: "Studio Upgrade Professionale"

Oggetto: "Setup da 50k viewer: illuminazione + audio + streaming (chiavi in mano)" **Contenuto:** Package completi per upgrade studio, con consulenza personalizzata, installazione professionale, training su equipment, troubleshooting dedicato. Include finanziamento creator-friendly.

Email 3: "Business Partnership"

Oggetto: "Proposta partnership: affiliate program + sponsorship esclusivi" **Contenuto:** Programmi di partnership commerciale con commissioni competitive, prodotti esclusivi per i suoi viewer, analytics condivise, supporto marketing dedicato. Include media kit professionale e contract templates.

SIMULAZIONE RISPOSTE A NUOVA PROPOSTA PRODOTTO

Scenario: Il negozio propone un nuovo servizio "Gaming Cloud Pro" - servizio di gaming in cloud con hardware dedicato, streaming 4K, libreria di 500+ giochi AAA e indie, supporto tecnico 24/7, prezzo 29,99€/mese.

1. MARCO "IL CURIOSO" - Giocatori Indie

Risposta Tipica: *"Interessante, ma sinceramente mi preoccupa il fatto che sia orientato soprattutto sui AAA. Quanti indie avete davvero? E sono quelli underground che di solito scopro su itch.io o principalmente quelli"*

che sono già su Steam? Perché se è per giocare a Hades posso già farlo sul mio laptop. Mi incuriosisce l'idea di provare giochi senza doverli scaricare, soprattutto quelli più sperimentali che magari abbandonano dopo 30 minuti. Avete una trial gratuita? E soprattutto, posso suggerire titoli da aggiungere alla libreria? Perché se posso contribuire a far scoprire gemme nascoste ad altri giocatori, allora forse ne vale la pena."

Elementi chiave: Scetticismo costruttivo, focus sulla curation indie, interesse per il trial, desiderio di contribuire alla community.

2. GIULIA "LA PERFEZIONISTA" - Giocatori Tripla A

Risposta Tipica: *"Il prezzo mi sembra ragionevole considerando che un singolo AAA costa 70€. La mia preoccupazione principale è la qualità dell'esperienza: che latenza avete? Perché se sto giocando a Cyberpunk 2077 e ho lag o cali di risoluzione, per me è inaccettabile. Avete test di velocità della mia connessione? E cosa succede se un gioco che sto giocando viene rimosso dalla libreria? Posso scaricarlo? Ho bisogno di garanzie sulla continuità del servizio perché non voglio ritrovarmi a metà di un gioco e non poterlo finire. Se riuscite a dimostrarmi che la qualità è identica alla mia PS5, sono disposta a provare."*

Elementi chiave: Focus su qualità tecnica, preoccupazioni per continuità, bisogno di rassicurazioni concrete, disponibilità a pagare per qualità.

3. ALESSANDRO "IL PRATICO" - Fedeli Piattaforma

Risposta Tipica: *"Sembra comodo, ma ho già Game Pass che pago 13€ al mese. Dovrei aggiungere altri 30€? Non so se ne vale la pena. I miei figli sono già abituati alla Xbox, dovrei spiegare loro un altro sistema? E funziona sulla TV del salotto senza hardware aggiuntivo? Perché non ho voglia di installare altre app o configurare altre cose. Se fosse incluso nel mio abbonamento Xbox o almeno compatibile con i salvataggi esistenti, allora forse. Ma così mi sembra solo una complicazione in più. Piuttosto, non potreste fare uno sconto se tengo anche l'abbonamento che ho già?"*

Elementi chiave: Resistenza al cambiamento, paragone con soluzioni esistenti, preoccupazioni per semplicità d'uso, ricerca di integrazione.

4. DAVIDE "IL GUERRIERO" - Competitivi/Esports

Risposta Tipica: *"29€ al mese per il cloud gaming? Ma voi siete pazzi? Io ho bisogno di 1ms di input lag, non posso permettermi ritardi. E poi che senso ha per i competitive? Valorant, LoL, CS2 li ho già gratis, non ho bisogno di pagarli in abbonamento. L'unico modo in cui questo servizio potrebbe interessarmi è se aveste server dedicati per competitive gaming, con ping garantito sotto i 20ms e priorità di rete. O se includeste coaching sessions e analisi delle partite. Altrimenti è solo una perdita di soldi per chi fa sul serio. Piuttosto investite quei 30€ al mese in un SSD più veloce o RAM migliore per il vostro setup."*

Elementi chiave: Rifiuto netto per limiti tecnici, focus su performance, alternativa di investimento hardware, apertura solo per servizi specifici competitive.

5. FRANCESCA "LA SOCIALIZZATRICE" - Sociali/Casuali

Risposta Tipica: *"Carino come concept, ma 30€ al mese mi sembrano tanti sinceramente. Io gioco principalmente con le amiche e mia figlia, e di solito giochiamo a roba gratuita sul telefono o sulla Switch. Se questo servizio avesse giochi che possiamo giocare insieme, magari anche da dispositivi diversi, allora potrebbe interessarmi. Ma dovrebbe essere più economico, tipo 15€ al mese, e magari con un piano famiglia. Perché se devo convincere anche le mie amiche a pagare 30€ al mese per giocare insieme, non succederà mai. E poi, è complicato da usare? Perché io non sono molto tecnologica."*

Elementi chiave: Preoccupazioni per il prezzo, focus su gaming sociale, bisogno di semplicità, interesse per piani famiglia.

6. MATTEO "IL COLLEZIONISTA" - Nostalgici/Retro

Risposta Tipica: *"Il cloud gaming per me è l'antitesi del collezionismo. Dove sono i miei giochi fisici? Le copertine? I manuali? Non posso toccare niente, non posso mostrare la mia collezione agli amici. E cosa succede se chiudete il servizio? Perdo tutto? Con i miei giochi fisici, tra 20 anni li avrò ancora. Questo è solo affitto digitale. L'unica cosa che potrebbe interessarmi è se aveste una sezione retro con giochi difficili da trovare, magari con filtri CRT simulati e controlli vintage. Ma dovrebbe essere un servizio separato, più economico, e dovrei comunque poter comprare le versioni fisiche se mi piacciono. Il gaming digitale per me non ha anima."*

Elementi chiave: Opposizione filosofica al digitale, preoccupazioni per preservazione, interesse solo per nicchie retro, attaccamento al fisico.

7. ROBERTO "LO SPECIALISTA" - Nicchia/Simulatori

Risposta Tipica: *"Dipende tutto da quali simulatori avete e quanto sono accurati. Microsoft Flight Simulator su cloud potrebbe essere interessante per la potenza di calcolo, ma che latenza c'è con i miei controlli HOTAS? Perché se ho 50ms di ritardo quando uso i rudder pedals, è inutilizzabile. E avete add-on di terze parti? Perché senza PMDG, Aerosoft e gli scenari fotorealistici personalizzati, è solo un giocattolo. Inoltre, posso usare le mie periferiche specializzate? Ho investito 3000€ in hardware specifico. Se riuscite a garantirmi che l'esperienza è identica a un setup locale, con supporto per hardware professionale, potrei considerarlo. Ma dovete dimostrarmelo con una trial estesa."*

Elementi chiave: Focus su compatibilità hardware specializzato, preoccupazioni per latenza, importanza degli add-on, bisogno di trial estesa.

8. SOFIA "LA PENDOLARE" - Mobile-First

Risposta Tipica: *"Interessante, ma funziona bene su mobile? Perché io gioco principalmente sul telefono durante i viaggi. Se riesco a giocare a giochi 'veri' anche offline (magari scaricando cache temporanee), potrebbe essere fantastico. Ma 30€ al mese sono tanti considerando che spendo già 20-30€ al mese in microtransazioni sui miei giochi mobile. Dovrebbe includere data illimitata o almeno funzionare bene con connessioni 4G instabili. E l'interfaccia è ottimizzata per touch? Perché non sempre ho con me un controller. Se riuscite a fare un piano mobile-specific a 15€ con games ottimizzati touch, sono dentro."*

Elementi chiave: Focus su mobile experience, preoccupazioni per connettività, budget già allocato altrove, interesse per piano dedicato.

9. LORENZO "L'INTRATTENITORE" - Content Creator/Streamer

Risposta Tipica: *"Questo potrebbe essere interessante per il content, soprattutto se posso streammare giochi AAA senza doverli comprare tutti. Ma ho alcune domande cruciali: posso fare streaming dalla vostra piattaforma senza problemi di copyright? Avete partnership con Twitch/YouTube? E la qualità è abbastanza buona per lo streaming 1080p60fps? Perché se i miei viewer vedono lag o compressione, addio audience. Inoltre, potreste offrire accesso anticipato ai nuovi giochi per i creator? Perché quello sarebbe un vero valore aggiunto. Se includete analytics su quali giochi performano meglio per lo streaming e magari revenue sharing quando qualcuno si iscrive tramite il mio codice, allora diventa un business interessante."*

Elementi chiave: Valutazione business, focus su qualità streaming, interesse per partnership, necessità di differenziazione competitiva.