



Samsung a Lucca Comics, anteprima 2XKO e futuro del gaming multi-device

Descrizione

(Adnkronos) Samsung Electronics Italia presente a Lucca Comics & Games 2025, la principale manifestazione europea dedicata a fumetti, animazione e videogiochi, in programma dal 29 ottobre al 2 novembre. Per l'edizione corrente, il brand si posiziona nel cuore storico della città, in Piazza dell'Anfiteatro, con uno stand interamente dedicato all'esperienza videoludica.

L'obiettivo è offrire ai visitatori un'esperienza unica, amplificata dall'ecosistema Samsung che integra soluzioni multi-display, da mobile a pc, monitor e tv, con console di ultima generazione e le più innovative tecnologie video, audio e di intelligenza artificiale.

Il futuro del gaming: Performance, Ecosistema e Community

Emanuele De Longhi, Corporate Marketing Head di Samsung Electronics Italia, ha illustrato la visione strategica che guida la partecipazione del brand all'evento: «Per Samsung il futuro del gaming si svilupperà essenzialmente seguendo tre segmenti fondamentali per noi che sono performance, community e ecosistema». De Longhi ha sottolineato come la leadership tecnologica si traduca in vantaggi diretti per l'utente: «Performance perché ovviamente siamo un brand tecnologico innovativo e in tutti i nostri prodotti, in tutto quello che noi facciamo, mettiamo innovazione e puntiamo ad avere le migliori performance possibili. Questo ovviamente soprattutto per chi utilizza i nostri prodotti in un ambito gaming è un aspetto fondamentale per avere sempre delle performance al top».

Il concetto di connettività è al centro della strategia: «Ecosistema perché ovviamente siamo in grado di fornire un'esperienza multi devices: dai nostri smartphone come Galaxy S25 e Z Fold 7 ai monitor con Odyssey per finire ai nostri televisori Neo QLED. Tutto questo ovviamente utilizzando anche delle devices storage, delle schede Ssd molto importanti per chi vuole ovviamente giocare con

performance da professionista?•.

Anteprime Esclusive e Zona Competitiva

L'architettura dello stand Samsung "stata concepita per guidare i visitatori attraverso l'intero ecosistema gaming, dalla mobilità alla potenza competitiva. Il percorso si inaugura nell'area dedicata al gaming mobile, dove i visitatori possono cimentarsi in quick battle e mini tornei su League of Legends: Wild Rift, testando la fluidità e la reattività dei device di punta come i nuovi Galaxy S25, Galaxy Z Fold7 e Galaxy Tab S11 Ultra. Grazie alla partnership con Riot Games, i visitatori dello stand avranno l'opportunità di provare 2XKO, il nuovo titolo fighting game atteso per il 2026. Sarà inoltre possibile sfidarsi su Valorant nella modalità Schermaglia (1v1 o 2v2).

"Dopo il successo della scorsa edizione, siamo orgogliosi di tornare a Lucca offrendo ai visitatori un'esperienza ancora più ricca e completa," ha dichiarato De Longhi. "Quest'anno puntiamo sul nostro ecosistema gaming, dando a ogni giocatore - dal casual gamer al professionista - la possibilità di testare le incredibili performance di gioco dei nostri dispositivi, anche grazie alla partnership con un leader del settore: Riot Games."

Adiacente, l'area engagement fonde gaming e intrattenimento: utilizzando il Galaxy S25 Ultra e i TV The Frame, i visitatori sono invitati a scattare photo-op tematici e a partecipare alla sfida tattica "Spike Defuse", ispirata alle missioni di Valorant.

L'anima più competitiva del padiglione trova espressione nell'area PC e console, uno spazio ottimizzato per le prestazioni professionali. Equipaggiata con i monitor Odyssey OLED G6 e OLED G9 e gli SSD Samsung 990 PRO e 9100 PRO, quest'area ospita tornei quotidiani di Valorant su PS5 e sessioni free play dedicate a 2XKO, offrendo un primo sguardo esclusivo al potenziale del nuovo titolo. Infine, l'immersività raggiunge il suo apice nella zona gaming da salotto, dove i TV Samsung OLED 4K e Neo QLED 8K, abbinati alle Soundbar Serie Q e Serie S, garantiscono un coinvolgimento audiovisivo di livello cinematografico per le sfide su console.

La community e l'immersività aumentata dall'AI

L'attenzione di Samsung si concentra non solo sull'hardware ma anche sulla creazione di legami con la propria utenza. "La parte di ecosistema poi si lega molto anche alla parte di community, noi lavoriamo molto per coinvolgere la community, per fare in modo che si creino delle connessioni importanti tra i nostri consumatori," ha spiegato De Longhi. Riferendosi alla presenza del brand all'evento, ha aggiunto: "stiamo lavorando proprio per fare in modo che il consumatore quando entra nel nostro stand possa vivere l'esperienza Samsung nel mondo gaming a 360 gradi".

L'esperienza è resa ancora più coinvolgente dall'integrazione di tecnologie avanzate: Noi abbiamo prodotti molto innovativi, abbiamo aggiunto tutta la parte legata all'intelligenza artificiale che è iniziata con i nostri smartphone con Galaxy AI e poi si è allargata a tutti i nostri prodotti. In questo modo siamo in grado di offrire delle esperienze ancora più immersive, ancora più inclusive ai nostri consumatori.

Concludendo, De Longhi ha ribadito l'importanza del legame emotivo: Diciamo che oggi oltre a favorire connessioni reali grazie ai nostri devices, puntiamo molto a creare anche delle connessioni emotive tra i consumatori per fare in modo appunto di ampliare questa community gaming che per noi è molto importante.

Per tutta la durata dell'evento, lo stand ospiterà i Samsung Morning Stars (content creator come Xiuder, Michelle Puttini, Matteo Dread, Picarazzi, Noemi Sober, Mortella, Luca Berri, Brera e Giorgia Gioffy, Castelli) e talent come Emanuela Capitano (in arte Kasumi Sen), protagonisti di sessioni live, show match e momenti di interazione diretta con il pubblico.

economia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione

Novembre 1, 2025

Autore

redazione