

Rivoluzione nel mondo gaming: Microsoft acquista Activision Blizzard

Maria Cattini | 19/01/2022 | Risorse

Microsoft acquista Activision Blizzard, il gigante dei videogiochi produttore di titoli come *Call of Duty*, *World of Warcraft* o *Diablo*.

Si tratta della più grande acquisizione di sempre nei settori tecnologico e videoludico e renderà Microsoft la terza società di [videogiochi](#) più grande al mondo, dietro solo alla cinese Tencent e alla giapponese Sony.

L'investimento della compagnia, pari a 68,7 miliardi di dollari, è molto più di un semplice rafforzamento nel settore dei videogiochi. Rappresenta, infatti, una vera scommessa nel successo del metaverso e nella centralità dell'intrattenimento videoludico nel nuovo mondo.

Con l'acquisto di Activision Blizzard la Microsoft otterrà l'accesso ai 390 milioni di utenti mensili, che si aggiungeranno ai 25 milioni di abbonati di Xbox, oltre alla possibilità di inserire nel suo catalogo Xbox pass i grandi titoli come *Call of Duty* e *Warcraft*.

La trattativa, comunque, dimostra come quello dei videogiochi sia, attualmente, il mercato più fiorente e che non conosce crisi.

fonte: [Wired](#)

Microsoft acquista Activision Blizzard, il gigante dei videogiochi produttore di titoli come *Call of Duty*, *World of Warcraft* o *Diablo*.

Si tratta della più grande acquisizione di sempre nei settori tecnologico e videoludico e renderà Microsoft la terza società di [videogiochi](#) più grande al mondo, dietro solo alla cinese Tencent e alla giapponese Sony.

L'investimento della compagnia, pari a 68,7 miliardi di dollari, è molto più di un semplice rafforzamento nel settore dei videogiochi. Rappresenta, infatti, una vera scommessa nel successo del metaverso e nella centralità dell'intrattenimento videoludico nel nuovo mondo.

Con l'acquisto di Activision Blizzard la Microsoft otterrà l'accesso ai 390 milioni di utenti mensili, che si aggiungeranno ai 25 milioni di abbonati di Xbox, oltre alla possibilità di inserire nel suo catalogo Xbox pass i grandi titoli come *Call of Duty* e *Warcraft*.

La trattativa, comunque, dimostra come quello dei videogiochi sia, attualmente, il mercato più fiorente e che non conosce crisi.

fonte: [Wired](#)