

**IN EDICOLA LA PRIMA COLLEZIONE DI VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION2
CON QN QUOTIDIANO NAZIONALE,
IL RESTO DEL CARLINO, LA NAZIONE E IL GIORNO**

Per la prima volta in edicola una collezione di giochi per **PlayStation 2** a partire da **venerdì 13 aprile** per i lettori di *QN Quotidiano Nazionale*, *Il Resto del Carlino*, *La Nazione* e *Il Giorno*.

Coniugando informazione e divertimento, l'operazione, che segna una svolta nel segmento "allegati", sottolinea l'attenzione da parte del Gruppo *Poligrafici Editoriale* verso un target di nuova generazione.

L'iniziativa, nata in collaborazione con **Evoluzione Media**, società di servizi specializzata nel campo dell'editoria, parte il 13 aprile e porterà per 12 settimane, nelle edicole di Lombardia, Emilia Romagna, Toscana, Marche e Umbria in abbinamento a *Il Resto del Carlino*, *La Nazione* e *Il Giorno* un videogioco per **Playstation2** al prezzo aggiuntivo di **13,90 €**.

L'intera collana, fornita da **Blue Label Entertainment** e da **Atari**, raccoglie titoli di ogni genere: il manageriale *Premier Manager 2006/2007*; gli sportivi *Perfect Ace 2*, *Junior League Soccer*; i racing *Ford Racing 3*, *D-Unit Drift Racing*, *X-treme Speed*; gli sparattutto *Gene Troopers* e *Air Raid 3*; la pluripremiata avventura grafica *Syberia II*; il gioco d'azione *Pilot Down*, senza dimenticare l'originale arcade *War Chess*. Ce n'è proprio per tutti i gusti...

Il primo titolo ad uscire sarà di **BLE**, "**RPM Tuning**", un'emozionante gara di auto ad alte prestazioni interamente personalizzabili attraverso la moltitudine di accessori e optional disponibili. Si tratta di un titolo di riferimento nella categoria dei giochi di tuning.

Supportato da un'importante campagna stampa con doppie pagine pubblicitarie su quotidiani nazionali, cartonati nelle edicole, oltre che da una campagna pubblicitaria televisiva nazionale sulle reti di MTV ed emittenti locali e da un'altrettanto autorevole campagna radiofonica e Web, il lancio si caratterizza anche per il linguaggio comunicazionale.

Poligrafici **Editoriale**

“*Per i collezionisti di sfide*” è il claim che - attingendo dagli elementi emozionali del gioco - mette alla base del pensiero creativo il concetto di velocità e sfida, sfida verso il gioco come metafora alla sfida verso se stessi.

L'intero progetto creativo - Stampa,TV e Radio - è stato realizzato da **Nice Communication.**

Per ulteriori informazioni:

Stefania Dal Rio
Responsabile Relazioni Esterne

ufficio 051 6006075 cellulare 348 7109919
relazioni.esterne@monrif.net