

CINECITTÀ

PRESENTA

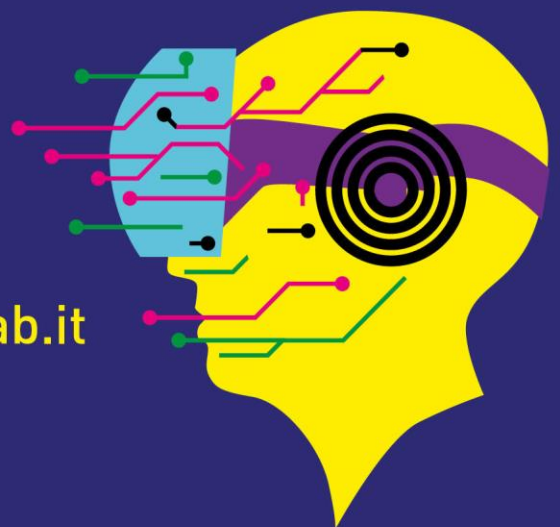


ROME
VIDEO
GAME
LAB

3 - 6 NOVEMBRE 2022
CINECITTÀ' ROMA



romevideogamelab.it



STUDI di SVILUPPO



ITA[®]
ITALIAN TRADE AGENCY
ICE - Agenzia per la promozione all'estero e
l'internazionalizzazione delle imprese italiane

Cofinanziato
dall'Unione europea



REGIONE
LAZIO



Camera di Commercio
Roma

ACGAMES

ACGames è la Business Unit gaming di ACSoftware. Dal 2019 unisce la passione per i giochi all'esperienza maturata nel settore IT da ACSoftware. La realtà di ACGames ha base in Calabria e sta crescendo da piccolo studio indie italiano. Il primo prodotto di ACGames è "Codename: Terranova".

ACGames is ACSoftware's Gaming Business Unit. Since 2019 we have combined our passion for games with the experience gained in the tech industry by ACSoftware. From this union ACGames was born. Our corporate environment is based in Lamezia Terme and is growing as a small indie Italian studio. The first ACGames' product is "Codename: Terranova".

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Codename: Terranova è un gioco di comunicazione co-op per due giocatori. Il primo giocatore risolverà degli enigmi e si destreggerà in situazioni complesse presenti nei moduli generati randomicamente. Il secondo condurrà il primo nella risoluzione dei puzzle, avvertendolo dei pericoli e guidandolo nelle procedure.

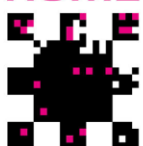
Codename: Terranova is a two players co-op communication game. The first player will solve puzzles and juggle in complex situations that will find in the randomly generated modules. The second one will lead the first in solving puzzles, warning him of dangers and guiding him through procedures.

acgames.it

CONTATTI/CONTACTS

Massimo Crepaldi - Direttore Operativo (COO)

games@acsoftware.it



ADALOT

ADALOT NETWORKS SRL è una software house che sviluppa soluzioni innovative, supportando i propri Clienti nel raggiungimento dei loro obiettivi digitali. Certificata ISO9001 E ISO27001 Siamo specializzati in SVILUPPO DI SOLUZIONI IT e NUOVE TECNOLOGIE SERVIZI ALLE STARTUP e CONSULENZE.

ADALOT NETWORKS SRL is a software house that develops innovative solutions, supporting its customers in the achievement of their digital goals. Certified ISO9001 and ISO27001. We specialize in the development of IT solutions and new technologies SERVICES FOR STARTUPS AND ADVICE.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Satan Jr é un'avventura grafica a fumetti a tema sociale ed ambientale, caratterizzata da humor nero.

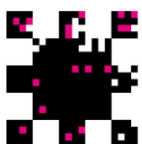
Satan Jr is a graphic comic adventure focusing on social and environmental topics, featuring dark humor.

adalot.com

CONTATTI/CONTACTS

Aldo Tripiciano – CEO

a.tripiciano@adalot.com



CHRONES

CHRONES. è una start up nata nel 2022 a seguito della vincita del bando promosso da Lazio Innova - Cinecittà Game Hub. Convinta che la contrapposizione arte / scienza debba essere superata, vive nel presente, ha memoria del passato e immagina futuro. Un futuro dove si possa attraverso le nuove tecnologie, rimodulare ancor più i concetti di spazio e tempo.

CHRONES. is a start-up born in 2022 following the winning of the call for entries by Lazio Innova - Cinecittà Game Hub. Is convinced that the art / science contrast must be overcome, lives in the present, has memory of the past and imagines the future. A future where it is possible, through new technologies, to remodel even more the concepts of space and time.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

SEPHIROT© INTERACTIVE EXPERIENCE propone non solo di rafforzare il legame di un gruppo di lavoro tramite simulazioni VR, ma anche di far emergere le skill personali.

SEPHIROT© INTERACTIVE EXPERIENCE proposes not only to strengthen team bonding through VR simulations, but also to bring out personal skills.

sephirotilgioco.alessandroanglani.com/

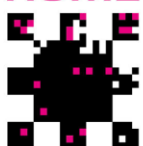
CONTATTI/CONTACTS

Alessandro Anglani – CEO, Game Director

amministrazione@alessandroanglani.com



CHRONES.
changing timelines



CUBE COMUNICAZIONE

Nata nel 2007, Cube sviluppa progetti innovativi per aziende private, ed enti pubblici, con un focus specifico su Centri Commerciali e GDO. La società, attiva in tutta Europa è focalizzata nell'organizzazione di eventi, concorsi, campagne di comunicazione e attività di marketing elaborando progetti e proposte su misura per ogni tipo di cliente. Cube cura ogni dettaglio delle sue proposte: dalle grafiche agli allestimenti, dalla progettazione di format innovativi alla creazione di strumenti e contenuti digitali.

Founded in 2007, Cube develops innovative projects for private companies and public bodies, with a specific focus on Shopping Centers and GDO. The company, active throughout Europe, is focused on organizing events, competitions, communication campaigns and marketing activities by developing tailor-made projects and proposals for each type of customer. Cube takes care of every detail of its proposals: from graphics to installations, from the design of innovative formats to the creation of tools and digital content.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Art Revolution, dove l'arte prende vita è la prima mostra interattiva in cui i protagonisti dei capolavori della storia dell'arte si animano per raccontare la propria storia.

Art Revolution, where art comes to life, is the first interactive exhibition in which the protagonists of the masterpieces of the history of art come to life to tell their own story.

Ecosafari, realizzato con il patrocinio di WWF Italia è il primo bioparco digitale del mondo: 15 animali parlanti animati in 3D, immersi in 5 scenari realistici su maxischermi LED ad alta definizione.

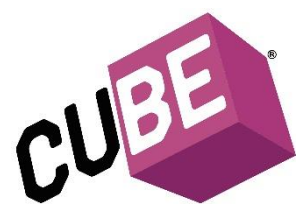
Ecosafari, created with the patronage of WWF Italy, is the first digital biopark in the world: 15 talking animals animated in 3D, immersed in 5 realistic scenarios on high-definition LED screens.

cubecomunicazione.com/

CONTATTI/CONTACTS

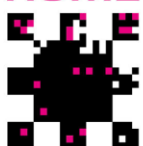
Michele Facecchia – Responsabile Area Digital

michele.facecchia@cubecomunicazione.it



www.cubecomunicazione.it

ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

FANTASTICO STUDIO

Fantastico Studio è una società di sviluppo e publishing di videogiochi. Fondata nel 2019 da Daniele Bianchini, Andrea Valesini e Carlo Iurino. Fantastico Studio ha pubblicato numerosi videogiochi sulle principali piattaforme d'intrattenimento, come Black Paradox, i finalisti IGF CUCCCHI e Promesa, e il recente Funtasia. Fantastico Studio ama sperimentare e trovare vie inesplorate per intrattenere e sorprendere i giocatori.

Fantastico Studio is an independent video game developer and publisher. Founded in 2019 by Daniele Bianchini, Andrea Valesini and Carlo Iurino. Fantastico Studio has numerous video games on all major platforms, such as Black Paradox, the IGF finalists CUCCCHI and Promesa, and the very new Funtasia. Fantastico Studio likes to experiment and find unexplored ways to entertain and amaze.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

CUCCCHI è l'archivio digitale ufficiale dell'artista Enzo Cucchi, realizzato in forma videoludica.

CUCCCHI is the official digital archive of artist Enzo Cucchi, made in form of a videogame.

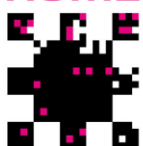
fantasticostudio.it

CONTATTI/CONTACTS

Andrea Valesini - Direttore creativo

andrea@fantasticostudio.it

FANTASTICO 
STUDIO



GARYCOM

Garycom è una startup innovativa di Torino che sviluppa mobile games, branded games e fornisce consulenze di gamification. Nata nel 2017 da un'idea di Eugenio e Pietro Garibaldi, conta ad oggi un team di 10 persone ed un network di professionisti con il quale collabora ogni giorno.

Garycom is an innovative startup from Turin that develops mobile games, branded games and provide gamification consultancy. Born in 2017 from an idea of Eugenio and Pietro Garibaldi, the company is currently composed by a 10 people team that works daily with a vaste network of professionals.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Ad oggi il nostro portfolio è composto dal mobile Trivia game **LineTime** con le sue modalità linea e master, l'adattamento in web-app **GazzaQuiz** per il gruppo RCS Gazzetta dello sport, **AdeccoQuiz** ed il progetto di misurazione dell'impatto del percorso museale tramite il bando Ai4Muse.

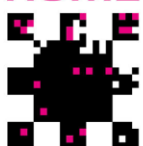
*To this date, our portfolio consists of the mobile Trivia game **LineTime** that comprehend line and master modes, the **GazzaQuiz** web-app adaptation for the RCS Group - Gazzetta dello Sport, the **AdeccoQuiz** web-app and a study to measure the impact of the museums itinerary through the Ai4Muse project.*

garycom.com/

CONTATTI/CONTACTS

Tiziano Gorni – Head of Sales

tiziano.gorni@garycom.com



IDRA INTERACTIVE STUDIOS

Idra Interactive Studios è uno studio di sviluppo fondato a Roma nel 2020. La nostra mission è la creazione di opere interattive di portata culturale e artistica per il settore commerciale e all'edutainment per mercati internazionali. Nel 2021 abbiamo pubblicato il nostro secondo applied game Behind The Light – The Extraordinary Life of Luca Comerio

Idra Interactive Studios is a development studio founded in 2020 in Rome. Our mission is the creation of interactive works with cultural and creative significance for edutainment and commercial purposes at international level. In 2021 we published our second applied game Behind The Light - The Extraordinary Life of Luca Comerio.

[WATCH THE VIDEO PITCH](#)

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Code#DNA è un applied game sviluppato per l'Università di Roma Tor Vergata tramite cui l'utente apprende le basi dello studio del DNA antico.

Code#DNA is an applied game developed for the University of Rome "Tor Vergata" through which the player can learn about the study of ancient DNA.

Behind The Light esplora gli ambienti di Cineteca Milano ricreati in 3D e le opere del pioniere del cinema Luca Comerio.

Behind The Light shows a 3D reconstruction of Cineteca Milano in which you can explore the works of the cinema pioneer Luca Comerio.

idrainteractivestudios.com

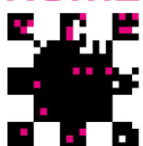
CONTATTI/CONTACTS

Eva Sturlese – Studio Manager

eva.s@idrainteractivestudios.com



ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

INDICI OPPONIBILI

Indici Opponibili dal 2015 crea esperienze interattive e videogiochi per la formazione, la sensibilizzazione e la promozione con l'obiettivo di aumentare il coinvolgimento degli utenti e la retention dei contenuti, fornendo dati sul livello di apprendimento e sull'uso dei sistemi.

Indici Opponibili make complex systems easy to understand through games and interactive tools – so that people can have fun and learn at the same time. As a result, people learn better as they stay engaged and organizations can measure results.

[WATCH THE VIDEO PITCH](#)

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Virtual tour museo Egizio di Torino, Ritorno a Deir el-Medina. Un tour virtuale formativo, ricco di contenuti multimediali, quiz e funzioni interattive. Un'avventura grafica point and click per scoprire i misteri dell'antico villaggio di Deir el-Medina.

Virtual tour museo Egizio di Torino, Ritorno a Deir el-Medina. An educational virtual tour, featuring multimedia content, quizzes, and interactive experiences. A point-and-click graphic adventure to discover the mysteries of the ancient village of Deir el-Medina

Our Rights Our Planet. Una formazione per sensibilizzare i minori di 18 anni sui diritti all'ambiente e per formare una coscienza attiva per la difesa del pianeta.

Our Rights Our Planet. This interactive experience was aimed at raising awareness among children and young people about environmental rights and what needs to be done to save the planet.

Meal Runner. Un gioco arcade per tutte le età da giocare al termine della formazione sulle soft skills relative ad alimentazione, riposo e attività fisica sviluppato per l'ente formativo di Confindustria Veneto.

Meal Runner. An arcade game for all ages to be played at the end of the training on soft skills related to nutrition, rest and physical activity developed for the training body of Confindustria Veneto.

indiciopponibili.com

CONTATTI/CONTACTS

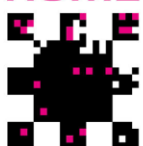
Andrea Montuschi – Direttore Creativo

andrea@indiciopponibili.com

INDICI OPPONIBILI

Digital Interactive Creativity

ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

INFINITY REPLY

Infinity Reply è l'azienda del Gruppo Reply focalizzata nello sviluppo di progetti B2B in ambito gaming ed XR a supporto del training, della comunicazione, del marketing e dei processi operativi. I principali clienti sono: Esselunga, Ferrero, ENI, Home Depot, Boehringer-Ingelheim, Geox, Snam, Ministero degli Esteri, TIM, Home Depot ecc.

Infinity Reply is the Reply Group company focused on the development of B2B projects in the gaming and XR fields to support training, communication, marketing and operational processes. The main customers are: Esselunga, Ferrero, ENI, Home Depot, Boehringer-Ingelheim, Geox, Snam, Ministry of Foreign Affairs, TIM, Home Depot etc.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Italy. Land of Wonders, Puzzle game mobile per promuovere l'Italia all'estero. Ambientato in 100 località italiane e per buona parte esterne al circuito main stream

Italy. Land of Wonders, Mobile Puzzle Game to promote Italy abroad. Set in 100 locations and largely outside the mainstream circuit.

Holoportation. Portare in tempo reale un utente come avatar in ALTSPEACE VR, la nuova tecnologia sviluppata per il metaverso di Microsoft.

Holoportation. Bring in real time as an avatar a user into ALTSPEACE VR the metaverse platform owned by Microsoft by means of the new technology developed by Microsoft.

Metaverse Racing Game. Un gioco di corse in cui il giocatore usa il proprio avatar creato su ReadyPlayerMe. Alcuni giocatori di una fila possono giocare in più sessioni di gioco.

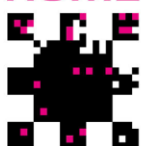
Metaverse Racing Game. Racing game in which the player use his/her own avatars created on ReadyPlayerMe. Some player in a rows can play multisession game.

reply.com/infinity-reply/en/

CONTATTI/CONTACTS

Paolo Sangalli – Senior Manager

p.sangalli@reply.it



INTERAGENS

Interagens s.r.l., microimpresa fondata nel 2006, opera nei settori dei videogiochi, della comunicazione, e della formazione, offrendo servizi di sviluppo software e multimediale, strumenti di Intelligenza Artificiale, Ricerca e Sviluppo, analisi dei dati, design grafico e animazione in 2D.

Interagens, microcompany founded in 2006, operates in the fields of video games, communication and education, and offers services of software and multimedia development, Artificial Intelligence tools, Research & Development, data analytics, 2D graphic design and animation.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

COLTRANE: con Charles River Analytics Inc. (Boston), sistema di IA per giocare a Monopoli e Minecraft.

COLTRANE: with Charles River Analytics Inc. (Boston), AI system to play Monopoly and Minecraft.

ESP e Art Detective: con Northeastern University (Boston), analisi dei comportamenti degli utenti di 2 giochi di spionaggio.

ESP & Art Detective: with Northeastern University (Boston), analysis of the behaviors of players of 2 spy games.

OPM con Northeastern University (Boston), modello visivo degli utenti di un gioco di programmazione parallela.

OPM with Northeastern University (Boston), visual model of users of a game about parallel programming.

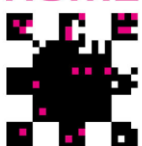
interagens.com

CONTATTI/CONTACTS

Paola Rizzo – Direttrice Operativa

p.rizzo@interagens.com

Interagens
Interactive software and multimedia



KEIRON INTERACTIVE

Kerion Interactive è una società specializzata nello sviluppo di prodotti in Extended reality. Grazie al nostro know how aiutiamo i nostri partner a trovare soluzioni per le loro esigenze.

Kerion Interactive is a company focused in the development of Extended Reality products. Thanks to our know how we help our partners to find the perfect solutions to their needs

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Movin Force: Un videogioco olimpico fantasy in realtà virtuale

Movin Force: A fantasy olympic vr game

Modigliani: Un'esperienza Vr delle tappe più importanti della vita di Modigliani

Modigliani: A Vr Experience with the most important stages of Modigliani's life

Thriverse: Un metaverso per la formazione aziendale

Thriverse: A learning metaverse for companies

keiron.fit

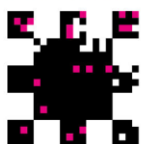
CONTATTI/CONTACTS

Renzo Carriero – CEO

renzo.carriero@keiron.fit

KEIRON
INTERACTIVE

ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

LEAF GAMES & SOFTWARE

LEAF games & software s.r.l.s. è un'azienda specializzata nella creazione di video game multiplatforma e software che offre alle aziende e agli enti del terzo settore servizi di outsourcing e consulenza per lo sviluppo di soluzioni di gamification, applied games, advergames, serious games e augmented and virtual reality. Ci piace definirci un "network al servizio del cliente".

LEAF games & software s.r.l.s. is a company specializing in the creation of multi-platform videogame that offers companies and third-sector agencies outsourcing and consulting services for the development of gamification solutions, applied games, advergames, serious games and augmented and virtual reality. We define ourselves as a "network serving the customer".

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Per il mercato B2B stiamo sviluppando servizi software per aziende, quali sviluppo e manutenzione E-commerce, siti web e App mobile. E sempre per il settore B2B stiamo sviluppando per altre aziende, videogiochi mobile, dal genere arcade a strategici e gestionali, per iOS e Android. Abbiamo portato un progetto di sviluppo di videogiochi da fare insieme agli alunni di tre istituti romani, durante l'alternanza scuola lavoro, in merito alla sensibilizzazione sulla violenza di genere. Abbiamo sviluppato sistemi di gamification per un app di sostegno per bambini affetti da autismo.

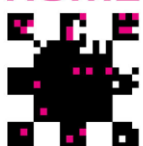
For the B2B market we are developing software services for companies, such as E-commerce development and maintenance, websites and mobile apps. And again for the B2B sector we are developing for other companies, mobile video games, from the arcade to strategic and management genres, for iOS and Android. We brought a video game development project to be done together with the students of three Roman institutes, during the school-work alternation, regarding the awareness of gender-based violence. We have developed gamification systems for a support app for children with autism.

leafgs.it/leafgs/

CONTATTI/CONTACTS

Michele Calandriello – CEO e Producer

michelecalandriello11@gmail.com



LOLA SLUG

Lola Slug (Giulia Olivares + Giordano Scalzo) è uno studio creativo italiano che realizza videogiochi educativi di qualità per i bambini di tutto il mondo. Font, immaginario, colori, personaggi, ogni cosa nelle loro app è progettata per rispettare le esigenze cognitive dei più piccoli e incoraggiane lo sviluppo. Lo studio ha spirito innovativo con focus particolare su prodotti destinati alla prima infanzia e alle famiglie.

Lola Slug (Giulia Olivares + Giordano Scalzo) is an Italian creative studio that makes brilliant video games and contents for kids. Fonts, colours match, imagery, characters, everything in their apps is designed to meet the cognitive needs of young children and to encourage their development. The studio has innovative spirit with particular focus on products for early childhood and families.

WATCH THE VIDEO PITCHPORTFOLIO - WATCH THE TRAILER

Lola Slug alla mostra è il migliore libro app ad alta leggibilità per bambini con, o senza problemi di dislessia. È divertente come un video game e utile come un libro ed ha varie funzionalità non riproducibili su carta progettate seguendo gli studi più recenti sulle abilità di lettura dei bambini. Lola anima inoltre una serie di laboratori didattici su coding, tinkering, game design e storytelling studiati per favorire un approccio creativo ai nuovi media.

Lola Slug at the Exhibition is a smart, high-readability book app for children with, or without special needs like dyslexia. It provides kids with special reading rulers and with a font carefully designed for beginning readers. Lola also animates a series of educational workshops on coding, tinkering, and storytelling designed to encourage a creative approach to new media.

Arca di Noè Animalibrium è un'innovativa app per bambini con lo spirito puro e libero della nostra infanzia. Ispirata ai giocattoli educativi in legno, allena la concentrazione, la coordinazione occhio-mano ed è volutamente non competitiva.

Animalibrium is a brilliant app with the same pure, free fun of our childhood. Inspired by traditional educational toys, it develops hand-eye coordination, imagination, sense of balance, and concentration. It can be played with one or more finger at the same time and is deliberately not competitive nor addictive.

lolaslug.com

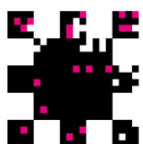
CONTATTI/CONTACTS

Giulia Olivares – Founder/Director

giulia@lolaslug.com

**LOLA
SLUG**
Imagine Play Learn

ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

MELAZETA

Melazeta è una digital company focalizzata sullo sviluppo di esperienze disegnate secondo le logiche della Gamification. Nata negli anni 2000, l'azienda vanta oltre 600 progetti che uniscono programmazione e creatività in quattro ambiti specifici: Mobile app, Gamification & Game, Animazione.

Melazeta is a digital company focused on designing innovative experiences according to Gamification logics. Founded in the 2000s, Melazeta is able to redefine digital tools to create over 600 engagement and communication projects in four specific areas: Mobile app, Gamification & Game, Animation.

[WATCH THE VIDEO PITCH](#)

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Pollinator. Il gioco del progetto Ogni ape conta, per scoprire la biodiversità e a aiutare le api a far rifiorire il mondo.

Pollinator. A biodiversity game for "Ogni ape conta", a project aimed to learn (while having fun) how to help bees making the world flourish.

Youth for Love. Un webgame a bivi per promuovere l'apprendimento attivo e il pensiero critico, vivendo situazioni ispirate alla realtà.

Youth for Love. A narrative videogame to promote active learning and critical thinking, experiencing reality-inspired situations.

SMART & STEAM. Un'avventura grafica che offre agli studenti diverse attività interattive finalizzate all'autoanalisi e alla discussione sulle proprie skill.

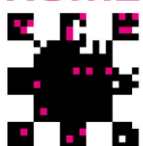
SMART & STEAM. A graphic adventure that offers students various interactive activities aimed at self-analysis and discussion of their skills.

melazeta.com

CONTATTI/CONTACTS

Lara Oliveti – CEO

lara@melazeta.com



PLUMESOFT

Piccolo studio indipendente con base a Roma. Sviluppiamo applied games narrativi. La composizione del team è fluida: cambia a seconda dei progetti a cui lavoriamo e comprende sia le professionalità del settore dei videogiochi sia quelle relative al settore del progetto per cui lavoriamo di volta in volta.

Small independent game studio based in Rome. We develop narrative serious games. Our team's composition changes according to the projects we develop and involves both Game Developers and Architects, Archaeologists and Youth Workers.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

EnigmArt caccia al tesoro in AR da giocare al museo, racconta l'incontro tra l'arte contemporanea del MAXXI e l'arte classica di L'Aquila sfruttando personaggi storici ed enigmi.

EnigmArt AR treasure hunt style prototype. Play it inside the museum, meet historical characters, solve enigmas and discover a story about the difficult encounter between contemporary and classical art.

The Catcher In The Sky gioco 2D, di 15 minuti sull'effetto serra. Le meccaniche spiegano il suo funzionamento e la narrazione veicola un senso di urgenza e responsabilità al giocatore.

The Catcher In The Sky a 2D video game playable in about 15 minutes. The mechanics explain how the greenhouse effect works, while the narrative's goal is to create a sense of urgency in the Player.

Alien Roads Lead To - Discover Lazio Videogioco narrativo punta e clicca in 2D. L'obiettivo con cui è stato creato è quello di svelare le singolarità del Lazio nascosto e dei suoi percorsi a un pubblico giovane.

Alien Roads Lead To - Discover Lazio 2D point and click narrative video game. The goal is to reveal the points of interest of Lazio and its paths to a young audience.

<https://www.plumesoft.games/>

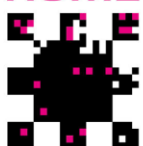
CONTATTI/CONTACTS

Jacopo Zuliani – Co-Founder e Lead Developer

jacopo.zuliani.dev@gmail.com

Chiara Domeneghetti – Co-Founder e Narrative Designer

domeneghetti.chiara@gmail.com



REDNOY

Rednoy è una startup innovativa attiva a Roma dal 2021, nata con l'intento di creare, produrre e rilasciare sul mercato opere videoludiche e applied games di alto valore artistico, tecnologico e filosofico, sia originali che su commissione.

Rednoy is an innovative startup active in Rome since 2021, born with the intention of creating, producing and releasing on the market videogames and applied games of high artistic, technological and philosophical value.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Weld Training Simulator. Simulatore in cui, grazie a un ambiente 3d immersivo e con l'uso di un hedset di realtà virtuale, gli utenti si addestrano all'utilizzo di complessi macchinari per la saldatura offshore.

Weld Training Simulator. This application reproduces an immersive 3d environment where trainee, using virtual reality headset (VIVE), learn to use a complex offshore welding machinery.

Food4People. L'obiettivo di questo gioco è sensibilizzare e istruire i giocatori riguardo la raccolta differenziata.

Food4People. The goal of this game is to raise awareness and educate players about separate waste collection.

VineQuiz. L'obiettivo di questo gioco è istruire i giocatori sulle diverse tipologie di vitigni presenti nel Trentino Alto Adige.

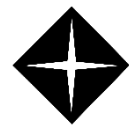
VineQuiz. The goal of this game is to educate players on the different types of grape varieties found in Trentino Alto Adige.

www.fromyonder.net

CONTATTI/CONTACTS

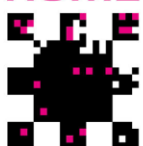
Gabriele Marchi – Socio Fondatore

gabrielemarchi0389@gmail.com



REDNOY

ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

SAFE PLACE STUDIO

Safe Place Studio è un team di sviluppo indipendente fondato nel 2021, composto da 13 professionisti che si sono conosciuti grazie ad un percorso di studi comune. Lo studio mira a diventare una realtà lavorativa in cui creare giochi che possano essere mezzo per comunicare tematiche importanti.

Safe Place Studio is an indie development team formed in 2021, made by 13 professionals who met during the same course of study. The studio aims to be a working reality where games can be made to treat and communicate important topics.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Venice 2089 è un gioco narrativo ed esplorativo 2.5D ambientato in un futuro influenzato dal cambiamento climatico.

Venice 2089 is a narrative and explorative 2.5D game set in a future affected by climate change.

<https://safepcestudio.com/contact/>

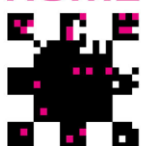
CONTATTI/CONTACTS

Francesco Berton - Game Director

safepcegamevstudio@gmail.com

Iszac Parise – CEO

safepce.amm@gmail.com



STUDIO EVIL

Studio Evil è un team specializzato nello sviluppo di videogiochi ed esperienze interattive con sede a Bologna. Il team ha realizzato quattro titoli originali, rilasciati su PC, console e mobile. Sul fronte B2B, il portfolio dell'azienda include applied game, esperienze VR/AR e prodotti interattivi.

Studio Evil is a video game and interactive experience development company based in Bologna. The team has released four original titles on PC, console and mobile. Studio Evil also develops applied games and VR/AR experiences in the B2B sector, for clients such as Heineken, Ducati Scrambler and FAAC.

[WATCH THE VIDEO PITCH](#)

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Maggie – Il Tesoro di Seshat è un puzzle game per bambini che promuove discipline STEM. È stato realizzato per Soroptimist International Club, e ha vinto il premio Best Applied Game agli IVGA 2019.

Maggie – The Treasure of Seshat is a puzzle game for kids that promotes STEM disciplines. Has been developed for Soroptimist International Club, and won Best Applied Game at IVGA 2019.

Tower&Power è una ricostruzione della Bologna Medievale visitabile in realtà virtuale. Questa esperienza VR è stata ospitata per 9 mesi in quattro postazioni al Museo della Storia di Bologna. Sviluppato per La Macchina del Tempo.

Tower&Power is a recreation of the Medieval city of Bologna, explorable in virtual reality. This VR experience was showcased for 9 months with four setups at the Museo della Storia di Bologna. Developed for La Macchina del Tempo.

VR-CPR è un simulatore VR utilizzato per l'addestramento alla procedura di rianimazione cardiopolmonare. VR-CPR è stato realizzato in collaborazione con IRC Edu.

VR-CPR is a VR simulator developed for training people to perform CPR procedures. VR-CPR has been developed in collaboration with IRC Edu.

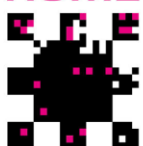
<https://www.studioevil.com/>

<https://b2b.studioevil.com/>

CONTATTI/CONTACTS

Domiziana Suprani – Producer

seya@studioevil.com



TIXTER

TIXTER è una piattaforma di investimenti innovativa dedicata al mondo del cinema e dell'audiovisivo che snellisce la filiera industriale del settore e dove tutti vincono.

TIXTER is an innovative investment platform dedicated to the film and audiovisual industry that streamlines the industry chain and where everyone wins.

PORTFOLIO

Tixter offre diverse tipologie di consulenza da quella di produzione, per aiutare a esprimere al meglio la potenzialità delle tue opere, a quella marketing, per lanciare il prodotto nel modo corretto e al target corretto, fino alla consulenza grafica, locandine, immagine header e molto altro.

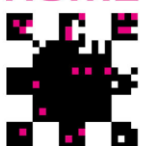
Tixter offers different types of consultancies from production consultancy, to help realize the full potential of your projects, to marketing consultancy, to launch the product in the right way and to the right target audience, to graphic consultancy, posters, header image and much more.

tixter.video

CONTATTI / CONTACTS

Francesco Perciballi – CEO e Co-founder

perciballi.francesco@gmail.com

TIXTER**ROME**

CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

WE ARE MÜESLI

Dal debutto nel 2013 con la pluri-premiata visual novel “CAVE! CAVE! DEUS VIDET.” fino alle recenti esperienze di escape games ibridi come “WER IST WER”, lo studio di design indipendente di Milano We Are Müesli lavora con istituzioni culturali internazionali sulla progettazione di (video)giochi narrativi a tema storico, sociale e artistico.

Since their debut in 2013 with the award-winning visual novel “CAVE! CAVE! DEUS VIDET.”, up to hybrid escape game experiences like “WER IST WER”, Milan-based independent design studio We Are Müesli has been working with international cultural institutions on narrative (video)games about historical, social and artistic topics.

PORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Missione Pietrarubbia. Un videogioco collaborativo di ambientazione spaziale accompagnato da un set di 100 carte, basato sui materiali d'archivio della Fondazione Arnaldo Pomodoro.

Missione Pietrarubbia. A collaborative videogame set in space featuring a 100-card deck, based on archive materials from Arnaldo Pomodoro Foundation.

Ghost 'n Found. Un'esperienza di gioco mobile site-specific a QR code per la valorizzazione del patrimonio storico del Borgo di Staffarda (CN).

Ghost 'n Found. A site-specific QR code-based mobile gaming experience about the historical heritage of Staffarda village in Piedmont, Italy.

WER IST WER / Chi è chi. Un progetto di escape room - dal vivo, in streaming via Zoom o in formato libro interattivo - sulla vita al di là (o al di qua) del Muro di Berlino.

WER IST WER / Chi è chi. An escape room project - either live, via Zoom streaming, or as an interactive book - about life on the other (or this) side of the Berlin Wall.

<https://www.wearemuesli.it/>

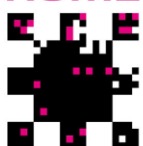
CONTATTI/CONTACTS

Claudia Molinari – Socia fondatrice

hello@wearemuesli.it



ROME



CINECITTÀ

3 > 6 NOVEMBRE 2022

WHITESOCK

Oggi, e sempre di più, consumatori, lavoratori, enti pubblici e investitori chiedono alle imprese di creare valore condiviso attraverso attività di corporate social responsibility. In questo contesto, Whitesock si pone come player specializzato nella progettazione e sviluppo di applied game come soluzione innovativa e efficace per progetti di divulgazione e generatività sociale. Grazie alla profonda conoscenza del mezzo e alla capacità di approfondire ed elaborare materie di diversi domini, Whitesock riesce a trasformare con efficienza contenuti grezzi in esperienze mirate e coinvolgenti.

Today and increasingly both consumers, employees, public entities and investors ask to companies for corporate social responsibility activities aimed to create shared value. In this context Whitesock stand as a specialist player in design and development of applied games as an innovative and effective solution for dissemination and Social generativity. Thanks to the deep knowledge of the medium and the ability to deepen and elaborate subjects from different domains, Whitesock is able to efficiently transform raw contents into targeted and engaging experiences.

WATCH THE VIDEO PITCHPORTFOLIO - [WATCH THE TRAILER](#)

Chef Adventure. Un poetico gioco narrativo sul benessere, come equilibrio tra desiderio e responsabilità. come equilibrio tra desiderio e responsabilità.

Chef Adventure. A philosophical game about well-being, understood as balance between wish and responsibility.

Simbioasi. Un puzzle game sulla crescita, gestione di risorse rinnovabili e tutela della biodiversità.

Simbioasi. A puzzle game about growth, renewable resources management and protection of biodiversity.

40Answers. Un gioco di carte per discutere di multiculturalità e pluralismo religioso

40Answers. A card game about multiculturalism and religious pluralism.

<https://whitesock.it>

CONTATTI/CONTACTS

Vincenzo Santalucia – Game Director

vincenzo@whitesock.it

