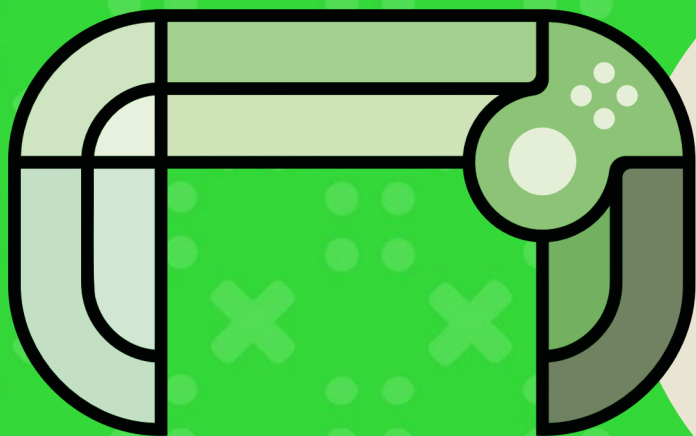




Bologna Game Farm



**Comune
di Bologna**



Regione Emilia-Romagna



ART-ER

ATTRATTIVITÀ
RICERCA
TERRITORIO

SOMMARIO



1 Bologna Game Farm

2 Edizione 2026

3 Edizione 2025

4 Edizione 2024

5 Edizione 2023

6 Edizione 2022

7 Edizione 2021

BOLOGNA GAME FARM

Bologna Game Farm è l'acceleratore per il settore videoludico promosso da **Regione Emilia-Romagna** e **Comune di Bologna**, un'iniziativa coordinata dal Comune di Bologna e realizzata con **ART-ER** nell'ambito delle azioni di sostegno alle industrie culturali e creative, in collaborazione con **IncrediBOL!**

Il primo bando è stato lanciato nel 2021, frutto di alcuni anni di studio approfondito del settore videoludico regionale da parte del Comune di Bologna in collaborazione con la Regione Emilia-Romagna.



Gli obiettivi del progetto sono il rafforzamento delle capacità manageriali e imprenditoriali del settore videogiochi, l'incremento della consapevolezza sull'importanza di questo comparto per la crescita del sistema produttivo regionale e lo sviluppo di relazioni tra il settore e l'ecosistema dell'innovazione, favorendo così iniziative di cross over con altri settori.

Attraverso lo strumento del bando pubblico, nel corso di sei edizioni, Bologna Game Farm ha già selezionato trentaquattro studi di sviluppo attivi nel campo dei videogiochi, a cui sono stati offerti un contributo in denaro e un percorso di accelerazione presso le Serre di ART-ER, acceleratore dedicato alle startup innovative e un hub dell'ecosistema regionale a supporto della creazione di impresa.

Dei ventisei team di sviluppo accelerati attraverso le prime cinque edizioni, tre hanno già firmato un accordo di publishing, cinque hanno auto pubblicato il proprio videogioco mentre gli altri stanno proseguendo con lo sviluppo in un'ottica di autopubblicazione. Inoltre, grazie al supporto fornito durante l'accelerazione, la maggior parte dei liberi professionisti selezionati hanno costituito società di capitali e ampliato il proprio team, con una media di cinque unità lavorative stabili.

Grazie alla collaborazione con la Casa delle Tecnologie Emergenti del Comune di Bologna, nel 2024 Bologna Game Farm ha lanciato il primo bando nazionale, aperto a imprese e liberi professionisti di tutto il territorio italiano e il bando del 2025, sempre aperto a livello nazionale, è stato interamente focalizzato su videogiochi di valorizzazione del patrimonio culturale italiano, materiale e immateriale.



Nell'ambito di queste due edizioni nazionali, sono stati selezionati complessivamente quattordici team provenienti da diverse aree geografiche e le giornate di accelerazione sono state aperte a tutto l'ecosistema gaming della regione.

L'edizione 2026, di nuovo interamente focalizzata sull'Emilia-Romagna, è la prima con un orizzonte biennale e aperta anche ad associazioni e persone fisiche.

Nel medio-lungo periodo, il progetto mira a creare partnership e relazioni durature con gli enti di alta formazione presenti sul territorio, in modo da favorire l'inserimento nei team di sviluppo di professionisti locali. I primi risultati concreti includono gli accordi di partenariato sottoscritti con enti pubblici e aziende private, nonché la nascita, nel 2022, del primo corso ITS in Italia finalizzato a formare lavoratori altamente specializzati nel settore dei videogiochi.



Grazie alla partecipazione costante alle più importanti fiere di settore nazionali e internazionali, Bologna Game Farm è entrata a far parte di network internazionali formati da altri incubatori e acceleratori in ambito gaming, offrendo ai team di ogni edizione concrete opportunità di visibilità presso publisher internazionali, oltre a occasioni di cross-pitching e confronto.

Nei prossimi anni, Bologna Game Farm, con il coordinamento del Comune di Bologna e il cofinanziamento e lavoro sinergico con la regione Emilia-Romagna, continuerà a supportare il settore degli sviluppatori di videogiochi, consolidandolo come concreta opportunità professionale nell'ambito culturale e creativo.

INDEX



1 Bologna Game Farm

2 Edition 2026

3 Edition 2025

4 Edition 2024

5 Edition 2023

6 Edition 2022

7 Edition 2021

BOLOGNA GAME FARM

Bologna Game Farm is the accelerator for the video game industry promoted by the **Emilia-Romagna Region** and the **Municipality of Bologna**. The initiative is coordinated by the Municipality of Bologna and delivered by **ART-ER** as part of initiatives supporting the cultural and creative industries, in partnership with **IncrediBOL!**

The first call for proposals was launched in 2021, the result of several years of in-depth study of the regional video game sector carried out by the Municipality of Bologna in collaboration with the Emilia-Romagna Region.



The project aims to strengthen the managerial and entrepreneurial capabilities of the video game development industry, raise awareness of the sector's strategic importance for the regional economy, and empower the relationships between the game development industry and the regional innovation ecosystem, thus encouraging cross-sector collaboration.

Through six editions of its public call, Bologna Game Farm has selected 34 video game development studios and provided them with financial support together with an acceleration programme hosted at Le Serre and delivered by ART-ER, an accelerator dedicated to innovative start-ups that serves as a hub within the regional ecosystem supporting the business creation and growth.

Among the 26 development teams accelerated through the first 5 editions, 3 have already signed publishing agreements, 5 have successfully self-published their games, and the remaining teams are continuing development with a the goal of self-publishing. Thanks to acceleration programme, most of the selected freelancers have established companies and expanded their teams, which now employ an average of 5 permanent staff members.

In collaboration with Casa delle Tecnologie Emergenti (House of Emerging Technologies) of the Municipality of Bologna, Bologna Game Farm launched its first national call for proposals in 2024, open to companies and freelancers from across Italy. The 2025 edition, also open nationwide, was focused entirely on video games that promote Italy's tangible and intangible cultural heritage.



Across these two national editions, 14 teams from different Italian regions were selected, while the acceleration programme was open to the entire regional game development ecosystem.

The 2026 edition, once again dedicated to the Emilia-Romagna Region, is the first to run over a two-year period and also open to associations and individuals applicants.

Over the medium to long term, the project aims to establish lasting partnerships with local higher education institutions, encouraging the inclusion of local talents into development teams. Tangible results already achieved include partnership agreements signed with public institutions and private companies, as well as the launch, in 2022, of the first ITS course in Italy dedicated to training highly specialized professionals for the video game industry.



Through its consistent presence at major national and international trade fairs, Bologna Game Farm has become part of some important international networks of gaming incubators and accelerators, providing participating teams in each edition with valuable opportunities for to showcase their projects to international publishers, take part in cross-pitching initiatives and expand their professional networks.

In the coming years, Bologna Game Farm, coordinated by the Municipality of Bologna, co-financed by and working in synergy with the Emilia-Romagna Region, will continue to support the growth of the video game development sector, consolidating it as a tangible professional opportunity within the cultural and creative industries.

EDIZIONE 2026

EDITION 2026



**Comune
di Bologna**



Cofinanziato
dall'Unione europea



ART-ER
ATTRATTIVITÀ
RICERCA
TERRITORIO

1

Poker Monsters

2

Mirror

3

Box Box Box!

4

Project: ASCESIS

5

In Your Light

6

A Perfect Location

7

Tarot Requiem

8

Analog Overdrive: Signal Barrage

Poker Monsters

Un-Lock Studio

Poker Monsters è un rougelike deckbuilder basato sul poker in cui il giocatore affronta giganteschi mostri in strategiche battaglie a turni, attaccandoli con mani di poker. Una simpatica banda di avventurieri, ciascuno con le proprie abilità, aiuterà nelle lotte. Il tutto è confezionato in un'estetica cartacea che rimanda ai libri Pop-up.



Un-Lock Studio è un team di 4 ragazzi, ex compagni di accademia, uniti dalla voglia di cimentarsi nell'industria dei videogiochi. Il focus del team è progettare sistemi di gioco intuitivi ma complessi, in cui i giocatori possono esprimere le proprie skill.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Indirizzo

Via Simone Martini 17
Reggio Emilia

Steam

[/app/3768150/Poker_Monsters/](#)

Poker Monsters

Un-Lock Studio

Poker Monsters is a roguelike deckbuilder built around poker mechanics, where players face gigantic monsters in strategic turn-based battles, using poker hands to unleash powerful attacks. Throughout their adventure, they are joined by a quirky band of companions, each with their own unique abilities. The game is brought to life through a distinctive paper-craft visual style inspired by classic pop-up books.



Un-Lock Studio is a team of four former academy classmates who share the ambition of building a career in the video game industry. The team specialises in designing gameplay systems that are both intuitive and strategically deep, allowing players to fully express their skills.

Development phase: In acceleration

Address

Via Simone Martini 17
Reggio Emilia

Steam

[/app/3768150/Poker_Monsters/](https://store.steampowered.com/app/3768150/Poker_Monsters/)

Mirror

Carbon®

Mirror è un co-op cozy puzzle platformer game dove i giocatori, – Blue e Red – sono facce della stessa medaglia, riflessi in un Environment specchiato. Lo scopo del gioco è aiutarsi a vicenda e comunicare per permettere a entrambi i giocatori di proseguire la loro avventura e riuscire eventualmente a ritrovarsi e riunirsi.



Carbon® è un team composto da Elena Felici e Valentina Pantaleoni, una coppia nel lavoro e nella vita. Mirror è il primo gioco sviluppato dal duo e nasce dal desiderio di creare e giocare qualcosa insieme.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Indirizzo
Bologna

Itch.io
carbonr.itch.io/mirror

Bluesky
[/profile/mirrorgame.bsky.social](https://profile/mirrorgame.bsky.social)

Mirror

Carbon®

Mirror is a cooperative cozy puzzle platformer game in which two players take on the roles of Blue and Red, two halves of the same whole, each inhabiting a mirrored version of the world. By communicating and helping one another overcome the challenges ahead, players enable each other to progress through the adventure. The ultimate goal is to find one another and reunite.



Carbon® is a game development team formed by Elena Felici and Valentina Pantaleoni, partners both in life and in work. Mirror, the duo's debut title, was born from their shared passion for creating and playing something together.

Development phase: In acceleration

Address
Bologna

Itch.io
carbonr.itch.io/mirror

Bluesky
[/profile/mirrorgame.bsky.social](https://profile/mirrorgame.bsky.social)

Box Box Box!

Paolo D'Alessandro & Mauro Meddi

Box Box Box! è un gioco gestionale ambientato nel mondo delle corse. Il gioco permette di gestire una scuderia in un campionato avvincente, in cui i piloti sbagliano, le auto si guastano e i colpi di scena ribaltano la classifica; il tutto condito da un umorismo leggero ed a tratti surreale.



Paolo e Mauro, un programmatore ed un music producer, si conoscono ad un evento Hip Hop e decidono di lavorare insieme ad un gioco per l'ultimo album di Mauro. Ora tornano a lavorare insieme su un nuovo gioco ambientato nel mondo delle corse chiamato "Box Box Box!".

Fase di sviluppo: In accelerazione

Indirizzo
Parma

Discord

/invite/HkrCrD2Wzc

Instagram

@pole.gamedev

Steam

/app/4054620/Box_Box_Box/

Box Box Box!

Paolo D'Alessandro & Mauro Meddi

Box Box Box! is a motorsport management game set in the world of racing. Players manage their own team throughout an exciting championship, where drivers make mistakes, cars suffer unexpected mechanical failures, and dramatic twists continually reshape the standings. All of this is wrapped in a light-hearted sense of humour with a delightfully surreal edge.



Paolo and Mauro, a programmer and a music producer, first met at a hip-hop event and soon decided to collaborate on a video game inspired by Mauros's latest album. Following that first experience, they teamed up once again to develop their new racing game called "Box Box Box!".

Development phase: In acceleration

Address
Parma

Discord

/invite/HkrCrD2Wzc

Instagram

@pole.gamedev

Steam

/app/4054620/Box_Box_Box/

Project: ASCESIS

Alessandro Agresta (RocksEntertainment)

Project:ASCESIS è un horror-puzzle in prima persona in cui il giocatore può passare in qualsiasi momento da una realtà all'altra: il mondo reale e un misterioso metagioco creato dalla moglie del protagonista. Questa dualità viene sfruttata per scoprire indizi nascosti, risolvere enigmi complessi e ricostruire una storia ricca di mistero, ricordi e segreti, il tutto per scoprire la verità dietro la morte della moglie del protagonista. L'ambientazione del metagioco è in stile anni '90 dall'estetica retrò-modernizzata, atmosfere disturbanti e una costante sensazione di angoscia.



RocksEntertainment è composta attualmente da quattro membri che lavorano attivamente al gioco Project: ASCESIS:

- Amedeo Adam Sassi: Game developer e creatore di Project:ASCESIS;
- Alessandro Agresta: Sound Designer;
- Alessandro Marchesin: Level Designer e animatore Unity;
- Silvia Ferri: 2D & UX/UI Artist.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Sito web

linktr.ee/rocks.entertainment

Indirizzo

Bologna

Steam

[/app/3846670/Project_ASCESIS/](https://steamcommunity.com/app/3846670/Project_ASCESIS/)

Project: ASCESIS

Alessandro Agresta (RocksEntertainment)

Project: ASCESIS is a first-person horror puzzle game in which players can seamlessly switch between two realities at any time: the real world and a mysterious metagame created by the protagonist's late wife. This duality is central to the gameplay, allowing players to uncover hidden clues, solve complex puzzles, and piece together a story filled with mystery, memories and secrets, all discovering the search for the truth behind the death of the protagonist's wife. The metagame features a retro-modernised 1990s-inspired aesthetic, unsettling atmospheres, and a constant sense of unease.



RocksEntertainment is currently a four-person development team actively working on the game Project: ASCESIS:

- Amedeo Adam Sassi: Game developer and creator of Project: ASCESIS;
- Alessandro Agresta: Sound Designer;
- Alessandro Marchesin: Level Designer and Unity animator;
- Silvia Ferri: 2D & UX/UI Artist.

Development phase: In acceleration

Website

linktr.ee/rocks.entertainment

Address

Bologna

Steam

[/app/3846670/Project_ASCESIS/](https://steamcommunity.com/app/3846670/Project_ASCESIS/)

In Your Light

Pierluigi Caracò

In Your Light è un'avventura 2D dark fantasy in cui il giocatore esplora un mondo post-apocalittico guidando un uomo in fuga con il figlio Àù e una misteriosa Luce, in un'esperienza audiovisiva cinematografica che intreccia meccanica e narrazione sui temi di verità, tecnologia e responsabilità individuale.



Il team di In Your Light riunisce figure professionali con competenze in editoria, sound design, musica, video editing per cinema, programmazione VR, narrative design, social media, animazione, illustrazione e lighting design

Fase di sviluppo: In accelerazione

Sito web
inyourlight.it

Indirizzo
Bologna

Instagram
[@inyourlightgame](https://www.instagram.com/inyourlightgame)

In Your Light

Pierluigi Caracò

In Your Light is a 2D dark fantasy adventure in which players explore a post-apocalyptic world, guiding a man on the run alongside his son, Àu, and a mysterious entity known as the Light. Blending gameplay with cinematic audiovisual storytelling, the game explores themes as truth, technology and individual responsibility.



The In Your Light team brings together professionals with expertise in publishing, sound design, music, film editing, VR programming, narrative design, social media, animation, illustration, and lighting design.

Development phase: In acceleration

Website

inyourlight.it

Address

Bologna

Instagram

[@inyourlightgame](https://www.instagram.com/inyourlightgame)

A Perfect Location

Goat Tower Games, Alberto Calleo

A Perfect Location è un gioco di esplorazione horror ambientato nella campagna del centro Italia negli anni '90. Interpreti un fotografo di provincia ingaggiato come location scout da un regista americano di B-movie horror. Guidi la tua utilitaria in visuale dall'alto ed esplori in prima persona per scattare le foto richieste stando attento a quello che si nasconde nel buio.



Goat Tower Games è il progetto indipendente di game development di Alberto Calleo, progettista e ricercatore nel campo del design. Con un approccio integrato mette in dialogo sperimentazione, ricerca e industria per lo sviluppo di videogiochi ed esperienze interattive.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Sito web

www.goattower.games

Indirizzo

Bologna, Italia

A Perfect Location

Goat Tower Games, Alberto Calleo

A Perfect Location is a horror exploration game set in the 1990s central Italian countryside. You play a photographer, hired as a location scout by an American B-movie horror director. Drive your car in top-down view. Explore the location in first person. Take the required photographs and mind what waits in the dark.



Goat Tower Games is the independent game development project by Alberto Calleo, designer and researcher in the field of design. Through an interdisciplinary approach, the project bridges experimentation, research, and industry to create video games and interactive experiences.

Development phase: In acceleration

Website

www.goattower.games

Address

Bologna, Italia

Tarot Requiem

PAT Studio

Tarot Requiem è un deckbuilding roguelike ambientato nell'Astraverso, un mondo un tempo in armonia ora corrotto dall'Entropico. Brandendo i tarocchi e consumando la propria energia vitale, il protagonista purifica gli Arcani Maggiori e ricompone la verità sulla sua memoria perduta. Ispirato a personaggi storici realmente esistiti.



PAT Studio nasce a casa di Marco Pellino insieme ad Alessandro Santini e Alessio Bevilacqua, con cui prende forma Tarot Requiem. Il team si espande poi con Eugenia Carraro, Cesare Chiari e Francesco Pesiri, componendosi ora di: illustratori, sound designer, animatori, developer e game designer.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Sito web

tarotrequiem.com

Indirizzo

Via Arturo Solari, 29
Bologna 40128 (BO)

Contatto

wearepatstudio@gmail.com

Itch.io

patstudio.itch.io/tarot-requiem

Discord

discord.gg/Yj5qDxQpSC

Tarot Requiem

PAT Studio

Tarot Requiem is a roguelike deckbuilding game set in the Astraverse, a world once defined by harmony but now corrupted by the Entropics. Wielding the tarot cards while sacrificing their own life energy, players purify the Major Arcana and uncover the truth behind the protagonist's lost memories. The game draws inspiration from real historical figures.



PAT Studio was founded by Marco Pellino, together with Alessandro Santini and Alessio Bevilacqua, during the early development of Tarot Requiem. The team later expanded to include Eugenia Carraro, Cesare Chiari and Francesco Pesiri, bridging together expertise in illustrations, sound design, animation, game development and game design.

Development phase: In acceleration

Website

tarotrequiem.com

Address

Via Arturo Solari, 29
Bologna 40128 (BO)

Contact

wearepatstudio@gmail.com

Itch.io

patstudio.itch.io/tarot-requiem

Discord

discord.gg/Yj5qDxQpSC

Analog Overdrive: Signal Barrage

Giuseppe Ventriglia

Analog Overdrive: Signal Barrage è un bullet heaven / arcade roguelite per PC, che unisce l'azione frenetica degli shmup a una progressione survival basata su upgrade e sinergie. Ambientato all'interno di un segnale analogico in collasso e di un sistema di trasmissione corrotto, il giocatore deve sopravvivere a ondate continue di nemici, raccogliere energia, sbloccare potenziamenti e costruire combinazioni di armi sempre più potenti in run rapide, leggibili e altamente rigiocabili. Il gioco combina combattimento arcade immediato con un'estetica pixel art ispirata ai CRT, fatta di scanline, bagliori al fosforo, distorsioni di segnale ed effetti analogici psichedelici.



Giuseppe Ventriglia è un freelance attivo dal 2020 nei settori dello sviluppo web, marketing, grafica e software engineering. Analog Overdrive: Signal Barrage è un progetto solista che unisce competenze digitali, cultura arcade, sperimentazione visiva e sviluppo indipendente.

Fase di sviluppo: In accelerazione

Indirizzo

Via Misa 2,
40139 Bologna (BO)

Contatto

ventriglia.consulting@gmail.com

Linkedin

linkedin.com/in/giuseppeventriglia

Analog Overdrive: Signal Barrage

Giuseppe Ventriglia

Analog Overdrive: Signal Barrage is a bullet heaven / arcade roguelite for PC, blending fast-paced shmup action with survival-style progression. Set inside a collapsing analog signal and a corrupted broadcast system, players must survive relentless enemy waves, collect energy, unlock upgrades, and build powerful weapon synergies across short, readable, and highly replayable runs. The game combines tight arcade combat with a bold CRT-inspired pixel aesthetic made of scanlines, phosphor glow, signal distortion, and psychedelic analog effects.



Giuseppe Ventriglia is a freelance professional working in web development, marketing, graphic design, and software engineering since 2020. Analog Overdrive: Signal Barrage is a solo project that brings together his digital expertise, arcade culture, visual experimentation, and independent game development.

Development phase: In acceleration

Address

Via Misa 2,
40139 Bologna (BO)

Contact

ventriglia.consulting@gmail.com

Linkedin

linkedin.com/in/giuseppeventriglia

EDIZIONE 2025

EDITION 2025



1

Beatrix

2

Hyperarousal

3

Super Sofia

4

Rome: City of Cards

5

Stray Company

6

Thrill Seeker

Beatrix

Tambù Games Srl

Beatrix è un oscuro gioco di carte narrativo ispirato alla Divina Commedia, con un'estetica che evoca Junji Ito e Kentaro Miura. Vestendo i panni di Beatrix, affronterai una discesa nei nove cerchi dell'Inferno per salvare Dante. Il sistema di combattimento, ispirato a Triple Triad, e le tue scelte modelleranno una storia ramificata, influenzando percorso, poteri e destino del mondo. Un'esperienza mistica e tattica, ricca di simbolismo e tensione.



Tambù Games, divisione consumer di Tambù (azienda italiana fondata nel 2018), sviluppa e distribuisce videogiochi e giochi da tavolo, gestendo anche i principali progetti editoriali della casa madre. Dopo aver lanciato il roguelite tattico "Soulkin", il team sta sviluppando due nuovi titoli non ancora annunciati. L'obiettivo è creare esperienze di gioco originali e coinvolgenti per tutte le età.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

tambugames.com

Indirizzo

Palazzo Canova - 5° Piano
Via F.lli Cervi snc 20090
Segrate (MI)

X

[@tambugames](https://twitter.com/tambugames)

Steam

[/publisher/tambugames](https://store.steampowered.com/publisher/tambugames)

Beatrix

Tambù Games Srl

Beatrix is a dark, narrative-driven card game inspired by the Divina Commedia, with haunting visuals in the style of Junji Ito and Kentaro Miura. Journey as Beatrix, a proud soul descending through the nine circles of Hell to save Dante. Engage in strategic battles using a Triple Triad-inspired system and your choices will shape the branching story and influence your path, powers, and fate. With an atmosphere steeped in esoterism, Beatrix offers a gripping blend of tactical gameplay and mythic storytelling.



Tambù Games, the consumer-focused division of Tambù, an Italian company founded in 2018, creates and distributes both video games and board games, while also managing Tambù's main in-house tabletop projects. After launching the tactical roguelite "Soulkin", the team is working on two unannounced titles. Their objective is to deliver engaging and original experiences for players of all ages.

Development phase: In development

Website

tambugames.com

Address

Palazzo Canova - 5° Piano
Via F.lli Cervi snc 20090
Segrate (MI)

X

[@tambugames](https://twitter.com/tambugames)

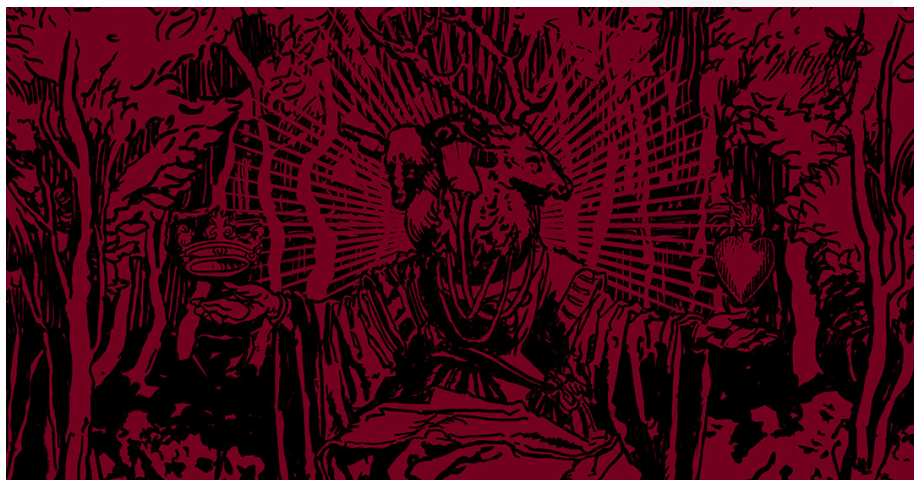
Steam

[/publisher/tambugames](https://store.steampowered.com/publisher/tambugames)

HYPERAROUSAL

AION Interactive Srl

Hyperarousal è un videogioco in prima persona che unisce horror psicologico, esplorazione storica e sperimentazione sensoriale. Ambientato nelle montagne della Val Camonica, intreccia sogno e realtà attraverso epoche diverse. Il gioco analizza il comportamento del giocatore, adattando la narrazione in modo profondo e personale.



Aion Interactive è uno studio indipendente con sede a Milano. Uniamo arte, storia e tecnologia per creare esperienze profonde. La nostra filosofia si basa sulla ricerca, sull'innovazione e su un approccio sperimentale che mette al centro il giocatore e la sua relazione con il mondo.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

aion-interactive.com

Indirizzo

Via F. Turati 6
20121, Milano (MI)

Instagram

[@aion_interactive](https://www.instagram.com/aion_interactive)

Linkedin

[@aion-interactive](https://www.linkedin.com/company/aion-interactive)

HYPERAROUSAL

AION Interactive Srl

Hyperarousal is a first-person video game that combines psychological horror, historical exploration, and sensory experimentation. Set in the mountains of Val Camonica, it intertwines dream and reality across different eras. The game analyzes the player's behavior, adapting the narrative in a profound and personal way.



Aion Interactive is an independent studio based in Milan. We combine art, history, and technology to create profound experiences. Our philosophy is based on research, innovation, and an experimental approach that focuses on the player and their relationship with the world.

Development phase: In development

Website

aion-interactive.com

Address

Via F. Turati 6
20121, Milano (MI)

Instagram

[@aion_interactive](https://www.instagram.com/aion_interactive)

Linkedin

[@aion-interactive](https://www.linkedin.com/company/aion-interactive)

Super Sofia

Mash & Co Srl

Ogni pomeriggio, Sofia, una bambina in sedia a rotelle, e i suoi amici Pepo, Pulce e McG, si immergono nei racconti della Nonna, dove mondi straordinari prendono vita. Solo collaborando, possono risolvere le sfide, trasformando ogni viaggio in una meravigliosa scoperta e riparando i libri magici.



Mash&Co è uno studio di produzione transmediale fondato nel 2015 da Katrin Ann Orbeta e Vincenzo Merenda. Con sedi in Italia e Francia, crea IP originali che uniscono animazione e interattività, promuovendo inclusività, diversità culturale e valorizzazione del patrimonio culturale attraverso narrazioni innovative.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

mashandco.tv

Indirizzo

Via Arancio 3
98039 Taormina (ME)

Instagram

[mashandco_kids](https://www.instagram.com/mashandco_kids)

Linkedin

[@mash&co](https://www.linkedin.com/company/mashandco)

Super Sofia

Mash & Co Srl

Every afternoon, Sofia, a little girl in a wheelchair, and her friends Pepo, Pulce, and McG immerse themselves in Grandma's stories, where extraordinary worlds come to life. Only by working together can they overcome challenges, turning every journey into a wonderful discovery and repairing the magical books.



Mash&Co is a transmedia production studio founded in 2015 by Katrin Ann Orbeta and Vincenzo Merenda. With offices in Italy and France, it creates original IPs that combine animation and interactivity, promoting inclusivity, cultural diversity, and the enhancement of cultural heritage through innovative storytelling.

Development phase: In development

Website

mashandco.tv

Address

Via Arancio 3
98039 Taormina (ME)

Instagram

[mashandco_kids](https://www.instagram.com/mashandco_kids)

Linkedin

[@mash&co](https://www.linkedin.com/company/mash&co)

Rome: City of Cards

Open Lab Srl

"Rome: City of Cards" è un videogioco che unisce simulazione politica, attraverso una meccanica di carte, ed elementi di city-building, ambientato nella tarda Repubblica Romana. Il giocatore veste i panni di un amministratore liberto incaricato di gestire la città di Roma. Il gioco ruota su "vincere" dibattiti in Senato, riuscendo a far finanziare e realizzare le proprie proposte.



Open Lab è uno studio indipendente di produzione di giochi applicati e commerciali, attivo dal 2014 in ambito gaming, con produzioni autoriali, innovative e cross mediali. Ho prodotto oltre 30 giochi applicati (musei, formazione, ricerca, promozione), e tre giochi commerciali (2019-2025), Football Drama, Roller Drama e Becoming Saint.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Bluesky

<https://pupunzi.bsky.social>

Bluesky

<https://peterpunk.bsky.social>

Rome: City of Cards

Open Lab Srl

Rome: City of Cards is a video game that combines political simulation, through card mechanics, and city-building elements, set in the late Roman Republic. The player takes on the role of a freedman administrator tasked with managing the city of Rome. The game revolves around “winning” debates in the Senate, managing to get funding for and implement one’s proposals.



Open Lab is an independent studio producing applied and commercial games. It has been active in the gaming sector since 2014, with original, innovative, and cross-media productions. I have produced over 30 applied games (museums, training, research, promotion) and three commercial games (2019-2025): Football Drama, Roller Drama, and Becoming Saint.

Development phase: In development

Bluesky

<https://pupunzi.bsky.social>

Bluesky

<https://peterpunk.bsky.social>

Stray Company: the long road of Acqui survivors

BM Interactive di Marco Bianchi

Stray Company fonde realtà virtuale e strategia a turni in un'esperienza immersiva ambientata nell'Italia del 1943. Il giocatore guida una compagnia della Divisione Acqui in fuga dopo l'armistizio, affrontando missioni ispirate a eventi storici. Il punto di vista cambia tra i personaggi, ciascuno con percezioni parziali, ricreando la confusione e l'incertezza della guerriglia.



BM Interactive è un'azienda di sviluppo software con sede in Sardegna, attiva dal 2016. Specializzata nella creazione di videogiochi originali, unisce passione, innovazione e identità territoriale. I suoi progetti spaziano tra generi diversi, con un'attenzione particolare alla qualità narrativa e all'esperienza immersiva del giocatore.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

bminteractive.it

Instagram

[bminteractive13](https://www.instagram.com/bminteractive13)

Stray Company: the long road of Acqui survivors

BM Interactive di Marco Bianchi

Stray Company blends virtual reality and turn-based strategy in an immersive experience set in Italy in 1943. The player leads a company of the Acqui Division fleeing after the armistice, facing missions inspired by historical events. The point of view shifts between characters, each with partial perceptions, recreating the confusion and uncertainty of guerrilla warfare.



BM Interactive is a software development company based in Sardinia, active since 2016. Specializing in the creation of original video games, it combines passion, innovation, and regional identity. Its projects span different genres, with a particular focus on narrative quality and the immersive experience of the player.

Development phase: In development

Website

bminteractive.it

Instagram

[bminteractive13](https://www.instagram.com/bminteractive13)

Thrill Seeker

Audiozone Studios Srls

Thrill Seeker è un videogioco musicale che celebra la liuteria cremonese (patrimonio UNESCO). Ambientato in una Cremona settecentesca stilizzata, unisce ritmo e illustrazioni fatte a mano. Il gameplay innovativo sincronizza i movimenti del giocatore con la colonna sonora: le sue azioni generano in tempo reale note e suoni da strumenti ad arco tradizionali, trasformando il gioco in un'esecuzione musicale interattiva, il tutto in un suggestivo mondo 3D.



Studio con oltre 13 anni di esperienza in audio design, composizione musicale e tecnologie sonore, ha diretto progetti complessi tra cui "Cremona Quartet", libreria sonora con strumenti Stradivari, Amati e Guarneri menzionata da The New York Times e CNN. Audiozone crea anche musiche e sound design per pubblicità, trailer, software e videogiochi, collaborando con brand e istituzioni.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

audiozonestudios.com

Indirizzo

Vicolo Barozzieri, n.15
29121, Piacenza (PC)

Instagram

[@audiozone_studios](https://www.instagram.com/audiozone_studios)

Facebook

[@AudiozoneStudios](https://www.facebook.com/AudiozoneStudios)

Thrill Seeker

Audiozone Studios Srls

Thrill Seeker is a music video game celebrating the centuries-old tradition of Cremonese violin making, recognised by UNESCO as intangible cultural heritage. Set in a stylised interpretation of 18th-century Cremona, the game combines rhythm-based gameplay with hand-drawn artwork. Its innovative gameplay synchronises the player's movements with the soundtrack, transforming every action into real-time notes and sounds performed with traditional bowed string instruments. The result is an interactive musical performance set within a visually evocative 3D world.



Audiozone, a production studio with over 13 years of experience in audio design, music composition, and the development of innovative sound technologies, has managed complex projects, including "Cremona Quartet," a sound library with Stradivari, Amati, and Guarneri instruments, featured in The New York Times and CNN. They also create music and sound design for commercials, movie trailers, music software, and video games, collaborating with brands and institutions.

Development phase: In development

Website

audiozonestudios.com

Address

Vicolo Barozzieri, n.15
29121, Piacenza (PC)

Instagram

[@audiozone_studios](https://www.instagram.com/audiozone_studios)

Facebook

[@AudiozoneStudios](https://www.facebook.com/AudiozoneStudios)

EDIZIONE 2024

EDITION 2024



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



Fondo per lo Sviluppo
e la Coesione



Italian Interactive Digital Entertainment Association



1

Darkwake

2

In Their Shoes

3

Astroski

4

Bad Water

5

Journeys to the Void

6

The Island of Crossed Destinies

7

Lofsöng

8

Road To Yvhalon

Darwake: Awakening from the Nightmare

Redrawn Studios e LF Vision

Darwake è un puzzle platformer 2D a tinte dark e surreali in cui guideremo il piccolo Darwin, prigioniero del torpore di un incubo senza fine. Scenderemo tra gironi d'incubo e presenze incombenti degne dei mondi di Burton e Lynch, alla ricerca di una via d'uscita e della verità che si cela dietro ad un'infermità dall'origine apparentemente innaturale.



Il team è distribuito su tutta la penisola: Bologna, Napoli, Torino e Trento. Il lancio del trailer della loro opera prima, anche se 100% Made in Italy, ha già attirato l'attenzione del pubblico videoludico internazionale, dagli Stati Uniti fino all'estremo oriente.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.darwake.com

Indirizzo

Via Don Caustico 1
10095 Grugliasco, Torino TO

Contatto

samuele.canina@gmail.com

Social

<https://x.com/DarwakeGame>

Steam

[/app/2184850/](https://store.steampowered.com/app/2184850/)

Darwake: Awakening from the Nightmare

Redrawn Studios e LF Vision

Darwake is a darkly surreal 2D puzzle platformer in which we will guide little Darwin, imprisoned in the torpor of an incubos without end. We will descend through circles of nightmare and looming presences worthy of the worlds of Burton and Lynch, in search of a way out and the truth behind an infirmity with a seemingly unnatural origin.



The team is distributed all over the peninsula: Bologna, Naples, Turin and Trento. The trailer launch of their first work, although 100% Made in Italy, has already attracted the attention of the international video game audience, from the United States to the Far East.

Development phase: In development

Website

www.darwake.com

Address

Via Don Caustico 1
10095 Grugliasco, Torino TO

Contact

samuele.canina@gmail.com

Social

<https://x.com/DarwakeGame>

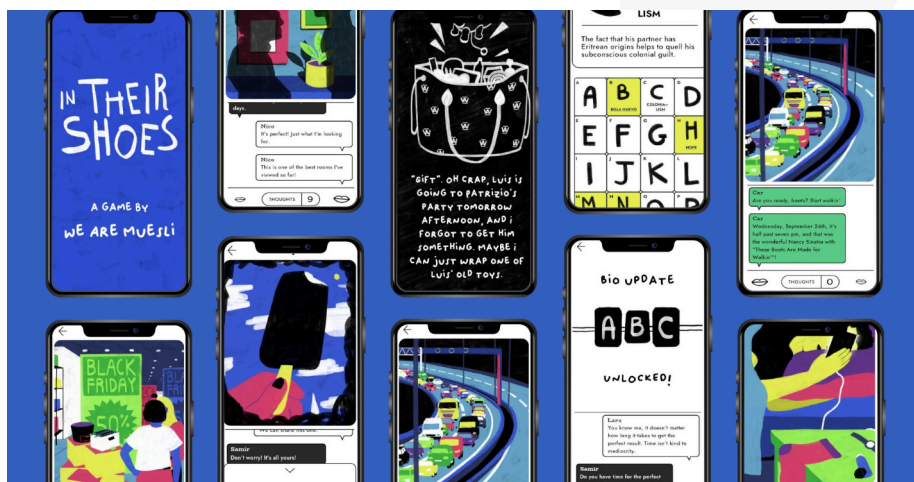
Steam

[/app/2184850/](https://store.steampowered.com/app/2184850/)

In Their Shoes

We Are Muesli Srl Impresa Sociale

In Their Shoes è una raccolta di storie brevi in stile slice-of-life, che esplora la quotidianità in una città di contrasti e diversità come la Milano di oggi. 7 personaggi, 7 paia di scarpe, 49 "momenti" giocabili: tranches de vie interattive, intime e iperrealistiche.



We Are Muesli è un studio di game design indipendente, specializzato in giochi e videogiochi narrativi su temi culturali, storici e artistici. Dal 2013 crea esperienze interattive uniche, caratterizzate da un approccio autoriale e innovativo.

Fase di sviluppo: Pubblicato

Sito web

www.wearemuesli.it

Indirizzo

Via dei Transiti 21
20127 Milano MI

Contatto

hello@wearemuesli.it

Instagram

[@wearemuesli_it](https://www.instagram.com/wearemuesli_it)

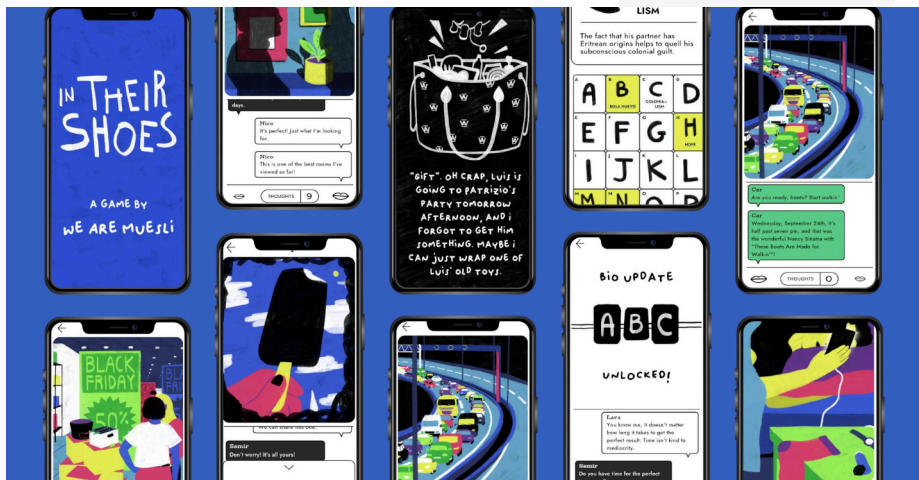
Linkedin

[@we-are-muesli](https://www.linkedin.com/company/we-are-muesli)

In Their Shoes

We Are Muesli Srl Impresa Sociale

In Their Shoes is a collection of short stories in slice-of-life style, exploring everyday life in a city of contrasts and diversity like today's Milan. 7 characters, 7 pairs of shoes, 49 playable "moments": interactive, intimate and hyper-realistic tranches de vie.



We Are Muesli is an independent game design studio specializing in narrative games and video games on cultural, historical and artistic themes. It has been creating unique interactive experiences characterized by an authorial and innovative approach since 2013.

Development phase: Published

Website

www.wearemuesli.it

Address

Via dei Transiti 21
20127 Milano MI

Contact

hello@wearemuesli.it

Instagram

[@wearemuesli_it](https://www.instagram.com/wearemuesli_it)

Linkedin

[@we-are-muesli](https://www.linkedin.com/company/we-are-muesli)

Astroski

Digital Mosaik Srl

Astro Ski è un gioco VR che catapulta i giocatori in gare su sci ambientate su diversi pianeti, ognuno con caratteristiche uniche e distintive.

Il gioco combina sport, avventura spaziale e inclusività, grazie alla possibilità di scegliere avatar paralimpici.



DIGITALMOSAIK affianca le aziende nella costruzione del proprio percorso di avvicinamento alle tecnologie immersive e alla loro implementazione, facendone conoscere e toccare con mano le possibilità, resolvendo dubbi e spalancando i mondi di quelle realtà che si dimostrano aperte al cambiamento.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.digitalmosaik.com/

Indirizzo

via Sanseverino, 95
38122 Trento TN

Contatto

digitalmosaik@gmail.com

Youtube

[@digitalmosaik](https://www.youtube.com/digitalmosaik)

Steam

Developer DigitalMosaik

Astroski

Digital Mosaik Srl

Astro Ski is a VR game that catapults players into ski races set on different planets, each with unique and distinctive characteristics.

The game combines sports, space adventure, and inclusivity by allowing players to choose Paralympic avatars.



DIGITALMOSAIK supports companies in building their own path to immersive technologies and their implementation, introducing them to and touching on their possibilities, resolving doubts and opening up the worlds of those realities that prove open to change.

Development phase: In development

Website

www.digitalmosaik.com/

Address

via Sanseverino, 95
38122 Trento TN

Contact

digitalmosaik@gmail.com

Youtube

[@digitalmosaik](https://www.youtube.com/@digitalmosaik)

Steam

Developer DigitalMosaik

Bad Water

ACSoftware Srl

Bad Water è un gioco che offre un'esperienza basata sull'ingegno richiesto da un City-Builder e la strategia di un Tower-Defense. Il giocatore dovrà costruire ed ampliare una città galleggiante in un mondo post-apocalittico in cui il pianeta è stato sconvolto da una alluvione catastrofica e difenderla dai Bloot, creature composte da una misteriosa sostanza organica e oscura che emerge di notte dalle acque.



ACSoftware, nata nel 2016, è un Solution Provider Innovativo che supporta le aziende nel campo della tecnologia. Fondata su innovazione, visione human-centric e valorizzazione del talento, opera tra Lamezia Terme e Bologna. Spinti dalla passione, hanno iniziato a sviluppare videogiochi, sfruttando le loro competenze tecniche.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

<https://acgames.it>

Indirizzo

Via Larga, 15
40138 Bologna BO

Contatto

games@acsoftware.it

Social

[@acgamesteam](#)

Steam

[/developer/acgames](#)

Bad Water

ACSoftware Srl

Bad Water is a game that offers an experience based on the ingenuity required of a City-Builder and the strategy of a Tower-Defense. The player must build and expand a floating city in a post-apocalyptic world where the planet has been devastated by a catastrophic flood and defend it from the Bloots, creatures composed of a mysterious, dark organic substance that emerges at night from the waters.



ACSoftware, established in 2016, is an Innovative Solution Provider supporting companies in the field of technology. Founded on innovation, human-centric vision and talent enhancement, it operates between Lamezia Terme and Bologna. Driven by passion, they started developing video games, leveraging their technical skills.

Development phase: In development

Website

<https://acgames.it>

Address

Via Larga, 15
40138 Bologna BO

Contact

games@acsoftware.it

Social

@acgamesteam

Steam

[/developer/acgames](https://developer/acgames)

Journey to the Void

RuneHeads Srl

Journey to the Void è un deckbuilder roguelite strategico a turni.

Respingi attacchi da tutte le direzioni mentre rimani fermo al centro del campo di battaglia. Usa le carte con astuzia, combinando strategicamente risorse, effetti e conoscenza dei nemici per arrivare al centro di un misterioso mondo.



Fondata nel 2017, ha rilasciato due suoi giochi per tutte le piattaforme: Fall of light e Conglomerate 451.

L'azienda fornisce inoltre servizi e consulenza B2B per la formazione, il supporto e la realizzazione di giochi, prototipi ed esperienze gamificate

Fase di sviluppo: Pubblicato

Sito web

www.runeheads.com/

Indirizzo

Via Dante Alighieri, 19
20032 Cormano MI

Contatto

hello@runeheads.com

Linkedin

[@runeheads](https://www.linkedin.com/company/runeheads)

Steam

[/3210490/Journey_to_the_Void/](https://steamcommunity.com/profiles/3210490/Journey_to_the_Void/)

Journey to the Void

RuneHeads Srl

Journey to the Void is a turn-based strategic roguelite deckbuilder.

Repel attacks from all directions while standing firm in the center of the battlefield. Use cards cunningly, strategically combining resources, effects and enemy knowledge to get to the center of a mysterious world.



Founded in 2017, it has released two of its games for all platforms, Fall of light and Conglomerate 451.

The company also provides B2B services and consulting for training, support, and implementation of games, prototypes, and gamified experiences

Development phase: Published

Website

www.runeheads.com/

Address

Via Dante Alighieri, 19
20032 Cormano MI

Contact

hello@runeheads.com

LinkedIn

[@runeheads](https://www.linkedin.com/company/runeheads)

Steam

[/3210490/Journey_to_the_Void/](https://steamcommunity.com/profiles/3210490/Journey_to_the_Void/)

The Island of Crossed Destinies

Paper Tigers

The Island of Crossed Destinies è un Pentiment-like, ovvero un gioco narrativo di esplorazione e investigazione, ambientato nella Malesia dell'Ottocento. La narrazione combina lo stile di Salgari, parecchio Hugo Pratt e un po' di Calvino. L'obiettivo del team è raccontare un'avventura appassionante, costruendo una macchina narrativa barocca, capace di offrire riflessioni profonde sul colonialismo e sullo scontro tra culture.



Paper Tigers è un team di sette italiani cresciuti negli anni tra Corto Maltese e Guybrush Threepwood. Per il loro primo videogioco combinano esperienze e background differenti: la traduzione di fiction, il libro per ragazzi, la programmazione e il design di giochi da tavolo.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.paper-tigers.com

Indirizzo

Via Bianchi 18 Passirano
25124 Brescia BS

Contatto

mail@mail.com

Facebook

[@crossed.destinies](https://www.facebook.com/crossed.destinies)

The Island of Crossed Destinies

Paper Tigers

The Island of Crossed Destinies is a Pentiment-like, that is, a narrative game of exploration and investigation, set in nineteenth-century Malaysia. The narrative combines the style of Salgari, a lot of Hugo Pratt, and a bit of Calvino. The team's goal is to tell a thrilling adventure, building a baroque narrative machine capable of offering profound reflections on colonialism and the clash of cultures.



Paper Tigers is a team of seven Italians who grew up over the years between Corto Maltese and Guybrush Threepwood. For their first video game they combine different experiences and backgrounds: fiction translation, children's book, programming and board game design.

Development phase: In development

Website

www.paper-tigers.com

Address

Via Bianchi 18 Passirano
25124 Brescia BS

Contact

mail@mail.com

Facebook

[@crossed.destinies](https://www.facebook.com/crossed.destinies)

Lofsöng

Unrelated Srl

LOFSÖNG offre un'esperienza basata sull'esplorazione e sulla narrativa ambientale, focalizzata sul concetto di tempo e sul paradosso dell'incomunicabilità attraverso le epoche. Con l'obiettivo di rispondere al quesito su come l'Umanità possa comunicare con il futuro, il giocatore intraprende un viaggio volto a riscoprire il passato della Terra e dell'Umanità passata, per costruire un ponte tra passato ed il presente futuro.



Unrelated Games è una startup indipendente di sviluppo videogame, fondata da professionisti dell'audiovisivo e del design con oltre 15 anni di esperienza nel mercato globale. Fondano tecnologia, creatività e narrazione per creare esperienze di gioco uniche.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

linktr.ee/unr ltd

Indirizzo

Corso Vinzaglio 2
10121 TORINO TO

Contatto

hello@unrelated.games

Instagram

[@unrelated.games](https://www.instagram.com/unrelated.games)

Lofsöng

Unrelated Srl

LOFSÖNG offers an experience based on exploration and environmental narrative, focusing on the concept of time and the paradox of incommunicability across eras. Aiming to answer the question of how Humanity can communicate with the future, the player embarks on a journey aimed at rediscovering Earth's past and past Humanity, to build a bridge between the past and the present future.



Unrelated Games is an independent video game development startup founded by audiovisual and design professionals with over 15 years of experience in the global market. They fuse technology, creativity and storytelling to create unique gaming experiences.

Development phase: In development

Website

linktr.ee/unrltd

Address

Corso Vinzaglio 2
10121 TORINO TO

Contact

hello@unrelated.games

Instagram

[@unrelated.games](https://www.instagram.com/unrelated.games)

Road To Yvhalon

Levante Games

Road To Yvhalon è un Soulslike VR sviluppato utilizzando la tecnologia Virtual Reality, appartenente alla categoria delle Tecnologie Emergenti CTE.

Il progetto si propone di diventare uno dei primi Soulslike VR della storia, un'impresa ambiziosa che mira a offrire un'esperienza innovativa e coinvolgente.



Levante Games è un studio indie con sede a Bologna fondato da Filippo Cicchella, sviluppatore e modellatore 3D. Filippo ha esperienza come Enviroment Artist in progetti videoludici consumer AA e AAA, come Soulstice, sviluppato presso Reply Games Studio, e A Quiet Place, The Road Ahead, presso Stormind Games.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Linkedin

@filippo-cicchella

Indirizzo

Monte San Pietro, BO

Contatto

admin@levantegamestudio.com

Social

@me

Road To Yvhalon

Levante Games

Road To Yvhalon is a VR Soulslike developed using Virtual Reality technology, belonging to the category of CTE Emerging Technologies.

The project aims to become one of the first VR Soulslike in history, an ambitious undertaking that aims to provide an innovative and immersive experience.



Levante Games is a Bologna-based indie studio founded by Filippo Cicchella, a 3D developer and modeler. Filippo has experience as an Environment Artist in consumer AA and AAA video game projects, such as Soulstice, developed at Reply Games Studio, and A Quiet Place, The Road Ahead, at Stormind Games.

Development phase: In development

Linkedin

@filippo-cicchella

Address

Monte San Pietro, BO

Contact

admin@levantegamestudio.com

Social

@me

EDIZIONE 2023

EDITION 2023



1 tERRORbane VIRAL

2 KAI

3 Block Number 5

4 Sliding Hero

tERRORbane VIRAL

BitNine Studio s.a.s.

tERRORbane VIRAL è un videogioco Reverse Bullet Hell con una forte componente meta-narrativa, dove Bug e Glitch diventano armi da utilizzare per combattere. Il titolo racconta di un giocatore il cui pc è stato invaso da divertenti virus informatici. Mentre cerca di riprenderne il controllo, strani avvenimenti riveleranno che la posta in gioco è ben più alta...



BitNine Studio è una società che opera nel settore dello sviluppo videogiochi, costituita a Forlì nel luglio del 2021, il cui team di sviluppo è formato da Matteo Leoni, Graphic Designer, Luca Spazzoli, Lead Programmer e Andrea Leoni, Narrative Designer. Nel 2023 il team ha vinto il premio "Best Italian Game" agli Italian Video Game Awards con il suo titolo di debutto "tERRORbane.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.terrorbane.com

Indirizzo

Via Clelia Merloni, 5,
47121 Forlì FC

Contatto

info@terrorbane.com

Social

[@terrorbane](https://twitter.com/terrorbane)

tERRORbane VIRAL

BitNine Studio s.a.s.

tERRORbane VIRAL is a Reverse Bullet Hell video game with a strong meta-narrative component, where Bugs and Glitches become weapons to be used in combat. The title is about a player whose PC has been invaded by amusing computer viruses. As he tries to regain control, strange events will reveal that the stakes are much higher...



BitNine Studio is a video game development company established in Forlì in July 2021, whose development team consists of Matteo Leoni, Graphic Designer; Luca Spazzoli, Lead Programmer; and Andrea Leoni, Narrative Designer. In 2023, the team won the “Best Italian Game” award at the Italian Video Game Awards with its debut title “tERRORbane.

Development phase: In development

Website

www.terrorbane.com

Address

Via Clelia Merloni, 5,
47121 Forlì FC

Contact

info@terrorbane.com

Social

[@terrorbane](https://twitter.com/terrorbane)

Kai

Dandelion

KAI è un gioco di Esplorazione e Avventura tra lo spazio siderale e gli abissi sottomarini. Guida abilmente i gruppi di pesci e risolvi enigmi per scoprire la verità dietro i misteri che circondano la missione affidata a te, Akira, e agli altri membri dell'equipaggio a bordo della nave.



Dandelion è uno studio indie che sviluppa videogiochi unici, ispirati da una combinazione di musica, fumetti e cinema.

Ogni progetto nasce dalla passione per queste forme artistiche, cercando di trasmettere emozioni attraverso un linguaggio visivo e interattivo

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

<https://dandelion.rocks/>

Indirizzo

Via Sante Vincenzi 9
40138 Bologna BO

Contatto

<https://dandelion.rocks/>

Youtube

@Dandelion-KAI

Steam

/app/2892400/KAI/

Kai

Dandelion

KAI is an Exploration and Adventure game among the sidereal space and underwater depths. Skillfully guide groups of fish and solve puzzles to uncover the truth behind the mysteries surrounding the mission entrusted to you, Akira, and the other crew members aboard the ship.



Dandelion is an indie studio that develops unique video games inspired by a combination of music, comics, and cinema.

Each project stems from a passion for these art forms, seeking to convey emotions through visual and interactive language

Development phase: In development

Website

<https://dandelion.rocks/>

Address

Via Sante Vincenzi 9
40138 Bologna BO

Contact

<https://dandelion.rocks/>

Youtube

@Dandelion-KAI

Steam

[/app/2892400/KAI/](https://store.steampowered.com/app/2892400/KAI/)

Block Number 5

OverKillas Studio

Conquista le strade come un vero graffiti writer in Block Number 5, un GDR Stealth Metroidvania in cui tutta la città è la tua tela. Crea i tuoi graffiti personalizzati nel Graffiti Editor e fai parkour per dipingerli nei punti migliori delle strade di Pyramid, ma attento alla polizia. Artista o Vandalò? A te la scelta



La forza di OverKillas Studio è essere composto da veri esponenti della cultura hip hop, soprattutto street artists. Questo dà al team sia una forte impronta stilistica e tematica nello sviluppo che una coesione di mentalità e visioni tra i membri del gruppo.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

overkillas.com/

Indirizzo

Via Agucchi 83/3
40131 Bologna BO

Contatto

info@overkillas.com

Instagram

[@overkillas.studio](https://www.instagram.com/overkillas.studio)

Steam

[/app/3328880/Block_Number_5/](https://store.steampowered.com/app/3328880/Block_Number_5/)

Block Number 5

OverKillas Studio

Conquer the streets like a real graffiti writer in Block Number 5, a stealth Metroidvania RPG in which the whole city is your canvas. Create your own graffiti in the Graffiti Editor and parkour to paint it in the best spots on Pyramid's streets, but watch out for the police. Artist or Vandal? Your choice



OverKillas Studio's strength is being composed of true exponents of hip hop culture, especially street artists.

This gives the team both a strong stylistic and thematic imprint in development and a cohesion of mindset and visions among group members.

Development phase: In development

Website

overkillas.com/

Address

Via Agucchi 83/3
40131 Bologna BO

Contact

info@overkillas.com

Instagram

[@overkillas.studio](https://www.instagram.com/overkillas.studio)

Steam

[/app/3328880/Block_Number_5/](https://store.steampowered.com/app/3328880/Block_Number_5/)

Sliding Hero

Silent Chicken

Sliding Hero è un'avventura puzzle dove scivoli in una singola direzione finché non incontri un ostacolo.

Intrappolato in una sinistra villa veneziana del 1700, esplora un mondo ispirato al carnevale che metterà alla prova il tuo ingegno per superare sfide, svelare segreti e scoprire il tuo destino.



Dopo anni di lavoro come Direttore Creativo, Copywriter e Project Manager in agenzie di comunicazione, Paolo Zito viene colpito da una crisi di mezza età e decide di cambiare professione e reinventarsi come sviluppatore di videogiochi. Quello che sembrava essere un hobby è diventato una professione.

Fase di sviluppo: Pubblicato

Indirizzo

Via Francesco Rocchi 7
40138 Bologna BO

Social

x.com/SilentChicken01

Steam

[/app/2966300/Sliding_Hero/](https://store.steampowered.com/app/2966300/Sliding_Hero/)

Sliding Hero

Silent Chicken

Sliding Hero is a puzzle adventure where you slide in a single direction until you encounter an obstacle.

Trapped in a sinister Venetian villa from the 1700s, explore a carnival-inspired world that will test your wits to overcome challenges, unlock secrets, and discover your destiny.



After years of working as a Creative Director, Copywriter and Project Manager in communication agencies, Paolo Zito was hit by a midlife crisis and decided to change his profession and reinvent himself as a game developer. What seemed to be a hobby became a profession.

Development phase: Published

Address

Via Francesco Rocchi 7
40138 Bologna BO

Social

x.com/SilentChicken01

Steam

[/app/2966300/Sliding_Hero/](https://store.steampowered.com/app/2966300/Sliding_Hero/)

EDIZIONE 2022

EDITION 2022



1

FarAfter

2

Monster Chef

3

Handmancers

4

Ryoko

FarAfter

GiantCog Studios

Roguelite RPG single-player con combattimento profondo ed esplorazione post-apocalittica. Unisce rigiocabilità Roguelite con profondità RPG. Dopo un cataclisma, la Terra è sommersa. Il giocatore ricostruisce un insediamento, esplora le profondità oceaniche per risorse e affronta nemici nei resti del "Vecchio Mondo".



Studio indipendente specializzato in giochi pixel art di alta qualità. Curiamo dettagli ed estetica retrò per offrire esperienze coinvolgenti. Creiamo mondi incantevoli con meccaniche di gioco profonde, grafica, suono e narrazione di alto livello per avventure indimenticabili.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

giantcogstudios.com

Indirizzo

Via Sacco e Vanzetti, 18/interno 4
47521 Cesena F

Contatto

sabatino@giantcogstudios.com

Social

[@farafter_game](https://twitter.com/farafter_game)

FarAfter

GiantCog Studios

Roguelite single-player RPG with deep combat and post-apocalyptic exploration. Combines Roguelite replayability with RPG depth. After a cataclysm, the Earth is submerged. The player rebuilds a settlement, explores the ocean depths for resources and faces enemies in the remains of the "Old World."



Independent studio specializing in high-quality pixel art games. We curate retro details and aesthetics to deliver immersive experiences. We create enchanting worlds with deep game mechanics, high-level graphics, sound and storytelling for unforgettable adventures.

Development phase: In development

Website

giantcogstudios.com

Address

Via Sacco e Vanzetti, 18/interno 4
47521 Cesena F

Contact

sabatino@giantcogstudios.com

Social

[@farafter_game](https://twitter.com/farafter_game)

Monster Chef

Studio Pizza Srls

In Monster Chef, la tua cucina è il campo di battaglia! Gioca nei panni di Pranzo, un cuoco-guerriero che non solo combatte ma cucina i mostri usando le sue Armi da Chef. In questo roguelite hack&slash combatti nemici carini ma feroci e gestisci la tua locanda. Affina le tue abilità culinarie e padroneggia le ricette italiane! Impugna la saliera: la cena è servita!



Studio Pizza, vincitore della Bologna Game Farm 2022, è un team di 7 sviluppatori indie italiani. Finalisti al REDBULL INDIE FORGE 2023, nel 2024 hanno creato l'artwork e il logo di Games in Italy per IIDEA, presentati a GDC e Gamescom.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.studiopizza.net

Indirizzo

Via Pietralata 27
40122, Bologna BO

Contatto

info@studiopizza.net

instagram

[studio_pizza_videogames](https://www.instagram.com/studio_pizza_videogames)

Steam

[3063720/Monster_Chef/](https://steamcommunity.com/profiles/3063720/Monster_Chef/)

Monster Chef

Studio Pizza Srls

In *Monster Chef*, your kitchen is the battlefield! Play as Pranzo, a chef-warrior who hunts monsters and cooks them on the spot using your Chef Weapons. In this roguelite hack-and-slash, battle cute but fierce enemies, explore a procedurally generated world, and build your outstanding inn. Expand your culinary skills and discover Italian recipes! Sharpen your blade, fire up your salt shaker -dinner is served!



Studio Pizza, winner of the Bologna Game Farm 2022, is a team of 7 Italian indie developers. Finalists at the REDBULL INDIE FORGE 2023, in 2024 they created the Games in Italy artwork and logo for IIDEA, presented at GDC and Gamescom.

Development phase: In development

Website

www.studiopizza.net

Address

Via Pietralata 27
40122, Bologna BO

Contact

info@studiopizza.net

instagram

[studio_pizza_videogames](https://www.instagram.com/studio_pizza_videogames)

Steam

[3063720/Monster_Chef/](https://steamcommunity.com/profiles/3063720/Monster_Chef/)

Handmancers

Indici Opponibili Soc. Coop.

Handmances è un videogioco Roguelike Deckbuilder umoristico che conduce il giocatore nell'originale mondo di Zirria dove, dopo secoli di pace, qualcosa sta cambiando. Tocca a te indagare: esplorando, creando il tuo piccolo impero, accrescendo il tuo potere e sconfiggendo i tuoi nemici a colpi di sasso, carta e forbici.



Indici Opponibili è una digital agency specializzata in esperienze interattive e seriousgame.

Cura internamente strategia, contenuti e sviluppo, dando vita a soluzioni digitali tailor made.

Fase di sviluppo: Pubblicato

Sito web

www.indiciopponibili.com

Indirizzo

Via delle lame 58
40122 Bologna BO

Contatto

info@indiciopponibili.com

Linkedin

[@indiciopponibili](https://www.linkedin.com/company/indiciopponibili)

Steam

[/Handmancers/](https://store.steampowered.com/app/Handmancers/)

Handmancers

Indici Opponibili Soc. Coop.

Handmancers is a humorous Roguelike Deckbuilder video game that takes the player to the original world of Zirria where, after centuries of peace, something is changing. It's up to you to investigate: exploring, creating your own little empire, increasing your power and defeating your enemies with rock, paper and scissors.



Opposable Indices is a digital agency specializing in interactive experiences and seriousgames.

It curates strategy, content and development in-house, resulting in tailor-made digital solutions.

Development phase: Published

Website

www.indicioptionibili.com

Address

Via delle lame 58
40122 Bologna BO

Contact

info@indicioptionibili.com

Linkedin

[@indicioptionibili](https://www.linkedin.com/company/indicioptionibili)

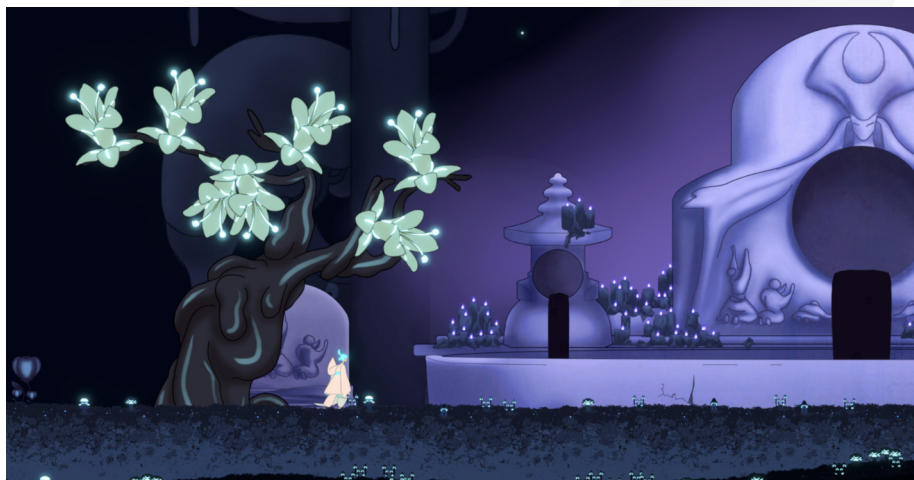
Steam

[/Handmancers/](https://steamcommunity.com/app/Handmancers/)

Ryoko

Studio Kodama

Ryoko è un'avventura platform con puzzles nascosti in mezzo a splendide rovine dimenticate. Nonostante il dio più venerato sia un oscuro signore della gravità, è la giovane sacerdotessa Ryoko a scoprire che un tempo esisteva anche una divinità opposta, protettrice del mondo degli spiriti. Che sia stata la sua scomparsa a permettere la corruzione? Ritrovandola, sarà possibile ripristinare l'equilibrio?



Kodama è una squadra di artisti, designer e programmatori uniti dalla passione per i videogiochi. Il team nasce nel 2023, quando Melania Ugolini e Daniele Petreti avviano un percorso di accelerazione e coinvolgono talentuosi artisti e programmatori per dare vita al progetto Ryoko.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

studio-kodama.com

Indirizzo

Via Raffaello Sanzio 6
47866 Sant'Agata Feltria (RN)

Contatto

meet@studio-kodama.com

Instagram

[@studiokodama.dev](https://www.instagram.com/studiokodama.dev)

Ryoko

Studio Kodama

Ryoko is a platform adventure with puzzles hidden amidst beautiful forgotten ruins. Although the most revered god is a dark lord of gravity, it is the young priestess Ryoko who discovers that an opposite deity, protector of the spirit world, once existed as well. Was it her disappearance that enabled the corruption? By finding her, will it be possible to restore balance?



Kodama is a team of artists, designers and programmers united by their passion for video games. The team was born in 2023, when Melania Ugolini and Daniele Petreti started an acceleration path and involved talented artists and programmers to give birth to the Ryoko project.

Development phase: In development

Website

studio-kodama.com

Address

Via Raffaello Sanzio 6
47866 Sant'Agata Feltria (RN)

Contact

meet@studio-kodama.com

Instagram

[@studiokodama.dev](https://www.instagram.com/studiokodama.dev)

EDIZIONE 2021

EDITION 2021



1

Flagship

2

Basket Party

3

Spanky's Bat-a-Swing

4

War of Wheels

Flagship

Magari Srls

Flagship è un'avventura action distopica sviluppata su Unreal Engine 5, ambientata in un mondo diesel-punk totalitario. Il gioco esplora i temi della censura e dell'empatia attraverso una narrazione basata sulle scelte morali del giocatore. La meccanica innovativa alterna prima e terza persona, mettendo il giocatore nei panni sia di un agente che reprime le rivolte, sia di un operatore che lo osserva tramite videocamera.



"Non sarebbe bello se...". "Magari!". Da qui nasce Magari, studio di produzione che crea progetti innovativi: virtual production, videogiochi, VR e AR. Grazie a esperti e giovani sviluppatori, con una passione comune per le tecnologie digitali interattive, Magari usa real time engine per sperimentare e realizzare progetti all'avanguardia.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

<https://magari.fun/>

Indirizzo

via Stringhini 178sx
43036 Fidenza PR

Contatto

hello@magari.fun

Linkedin

[@magarifun](#)

Flagship

Magari Srls

Flagship is a dystopian action adventure developed on Unreal Engine 5, set in a totalitarian diesel-punk world. The game explores themes of censorship and empathy through a narrative based on the player's moral choices. The innovative mechanics alternate between first- and third-person, putting the player in the shoes of both an agent suppressing riots and a camera operator observing them through video cameras.



"Wouldn't it be nice if-" "Magari!" This is where Magari was born, a production studio that creates innovative projects: virtual production, video games, VR and AR. Thanks to experienced and young developers with a shared passion for interactive digital technologies, Magari uses real time engines to experiment and create cutting-edge projects.

Development phase: In development

Website

<https://magari.fun/>

Address

via Stringhini 178sx
43036 Fidenza PR

Contact

hello@magari.fun

Linkedin

[@magarifun](#)

Basket Party

Orbital Games Srl

Basket Party è un videogioco mobile multiplayer realtime che combina meccaniche di combattimento a dinamiche sportive.

Le frenetiche partite 3v3 sono immerse in un'atmosfera festosa in cui i giocatori devono lottare per il possesso palla e tirare a canestro. Sfida l'altra squadra all'ultimo punto!



Orbital Games è una startup italiana composta da ingegneri e artisti che ambisce a creare videogiochi multiplayer per collegare persone in tutto il mondo.

Fase di sviluppo: Pubblicato

Sito web

basketparty.app

Indirizzo

Viale Marcello Finzi 597
41122 Modena MO

Contatto

info@theorbitalgames.com

Instagram

[@playbasketparty](https://www.instagram.com/playbasketparty)

Basket Party

Orbital Games Srl

Basketball Party is a realtime multiplayer mobile video game that combines combat mechanics with sports dynamics.

The fast-paced 3v3 matches are immersed in a festive atmosphere where players must fight for ball possession and shoot baskets. Challenge the other team to the last point!



Orbital Games is an Italian startup composed of engineers and artists that aspires to create multiplayer video games to connect people around the world.

Development phase: Published

Website

basketparty.app

Address

Viale Marcello Finzi 597
41122 Modena MO

Contact

info@theorbitalgames.com

Instagram

[@playbasketparty](https://www.instagram.com/playbasketparty)

Spanky's Battle Swing

Green Flamingo Soc. Coop.

Spanky's Bat-a-Swing è un platformer 3D musicale con un gameplay ritmico e un'estetica ispirata all'animazione anni '30. Sei un pipistrello che cerca la tranquillità, ma in città è stata imposta una musica senza sosta dal nuovo sindaco Metrognomo. Viaggia dalla periferia al municipio sconfiggendo i membri del consiglio cittadino. Con degli altoparlanti montati sulle orecchie, combatti il suono con il suono.



Green Flamingo, fondata nel 2019 da Matteo Mezzetti, è una startup cooperativa dedicata allo sviluppo di software e videogiochi. Nasce per concretizzare idee condivise durante esperienze di studio e lavoro freelance, unendo competenze in un team coeso.

Fase di sviluppo: In sviluppo

Sito web

www.greenflamingogames.com

Indirizzo

Via Alfredo Calzoni
1/3, 40128 Bologna BO

Contatto

greenflamingostudios@gmail.com

Instagram

[@greenflamingostudios](https://www.instagram.com/greenflamingostudios)

Spanky's Battle Swing

Green Flamingo Soc. Coop.

Spanky's Bat-a-Swing is a 3D musical platformer with rhythmic gameplay and an aesthetic inspired by 1930s animation. You are a bat seeking tranquility, but nonstop music has been imposed in the city by the new mayor Metrognomo. Travel from the suburbs to City Hall defeating city council members. With speakers mounted on your ears, you fight sound with sound.



Green Flamingo, founded in 2019 by Matteo Mezzetti, is a cooperative startup dedicated to software and game development. It was born to concretize ideas shared during freelance work-study experiences, uniting skills in a cohesive team.

Development phase: In development

Website

www.greenflamingogames.com

Address

Via Alfredo Calzoni
1/3, 40128 Bologna BO

Contact

greenflamingostudios@gmail.com

Instagram

[@greenflamingostudios](https://www.instagram.com/greenflamingostudios)

War of Wheels

Dreambits Studio Srl

War of Wheel è un un gioco di combattimenti tra auto in un setting Medievalpunk, un medioevo alternativo in cui si fondono antico e moderno con un pizzico di magia. Sfreccia in feroci battaglie campali, costruisci il tuo esercito ed esplora il regno con la tua auto da combattimento personalizzata. Scegli tra sei categorie di veicoli che ricalcano le classi fantasy dei GDR, ognuna con un design e gameplay caratteristici.



DreamBits Studio è stato fondato a marzo 2021 e ha sede a Bologna. Il team è composto da professionisti entusiasti che sviluppano videogiochi per PC e console, nonché app per dispositivi VR.

Fase di sviluppo: Pubblicato

Sito web

www.dreambitsstudio.com

Indirizzo

Via Sant'Isaia 73
40123 Bologna BO

Contatto

luca.appio@live.it

Social

x.com/dreambitsstudio

Steam

[/app/2337940/War_of_Wheels/](https://app/2337940/War_of_Wheels/)

War of Wheels

Dreambits Studio Srl

War of Wheel is a car fighting game in a Medievalpunk setting, an alternate Middle Ages where ancient and modern blend with a dash of magic. Speed through fierce pitched battles, build your army and explore the realm with your own customized combat car. Choose from six vehicle categories that trace the fantasy classes of RPGs, each with a distinctive design and gameplay.



DreamBits Studio was founded in March 2021 and is based in Bologna, Italy. The team consists of enthusiastic professionals who develop video games for PC and consoles as well as apps for VR devices.

Development phase: Published

Website

www.dreambitsstudio.com

Address

Via Sant'Isaia 73
40123 Bologna BO

Contact

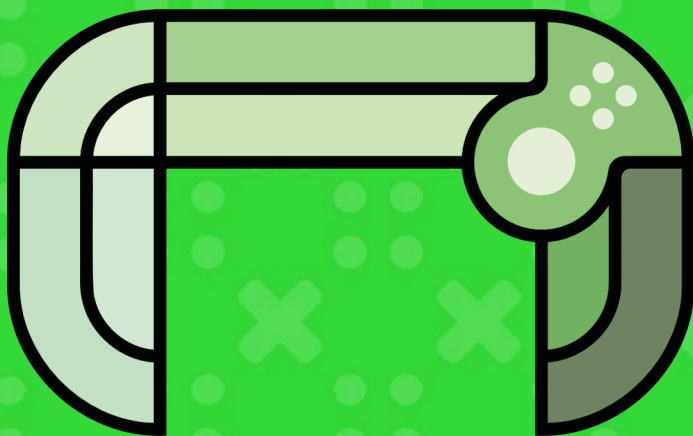
luca.appio@live.it

Social

x.com/dreambitsstudio

Steam

[/app/2337940/War_of_Wheels/](https://store.steampowered.com/app/2337940/War_of_Wheels/)



Bologna Game Farm



**Comune
di Bologna**

Indirizzo

Serre dei Giardini Margherita
Via Castiglione 136
40136 Bologna (BO)

Contatti

bolognagamefarm@comune.bologna.it