



Incontri Lucca Comics & Games 2023



1/2/3/4/5 Novembre

Dalle 10:00 alle 18:00

1 NOVEMBRE



 **ANDREA ADAMOLI**

Presentazione corsi GHA e Breve Introduzione al Game Design.

Artista 3D, level designer, insegnante con più di 20 anni di esperienza lavorativa nel settore dei videogiochi. Fondatore della Three Souls Interactive, software house indipendente, ha pubblicato nel 2018 "GRAL", gioco di corse futuristiche con elementi combat, un tributo ai giochi degli anni '90 quali Megarace, POD, DethKarz.

Orario ore 14:00



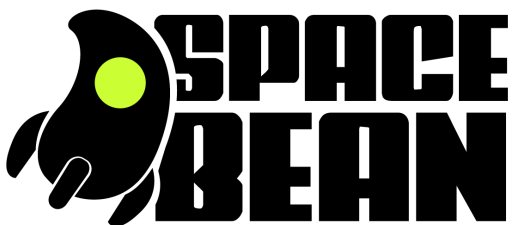
GIOVANNI FRANCESCHELLI

Una nuova visione delle fobie e in ambito videoludico: Presentazione del Videogame “Fear Of The Darkness”

Game Designer sia in ambito digitale che fisico, Giovanni crea non solo serious games e giochi per aziende ma anche videogiochi più classici. Classici però solo nella forma, a partire dall'esordio con Major Push, un gioco mobile di pura strategia, si capisce che la visione è molto innovativa. Dopo diversi giochi mobile creati con il suo team, la Giovanni Franceschelli Creative Lab, ora è il momento di presentare “Fear Of The Darkness”, un horror psicologico 3D molto particolare in uscita in questi giorni su Steam. Oltre ai videogiochi Giovanni ha già pubblicato anche dischi musicali e libri di vario tipo, dalle poesie alla manualistica passando per il librogame “Il Risveglio dei Polli”.

Orario ore 15:00

2 NOVEMBRE



SPACE BEAN

Presentazione del Fangame “THE BOOZE of MONKEY ISLAND”

Mini-avventura grafica “punta e clicca” basata sulla serie “Monkey Island” creata dalla Lucasarts. Si tratta di un progetto per un fangame breve amatoriale per il quale prevediamo una larga diffusione.



Michele "MightyPirate" Giardi



Emanuele Baronti

Orario ore 14:00



 **RETE SVILUPPO**

Presentazione del laboratorio **GoodGamerToscana**



GoodGamerToscana si occupa della creazione partecipata di videogiochi da parte degli studenti di alcune scuole superiori nella zona regionale Toscana. Il progetto vuole insegnare ai ragazzi l'importanza di un uso consapevole degli strumenti videoludici nonché il padroneggiamento di

skills non tradizionali, quali sviluppo di grafica, storytelling, programmazione di base e lavoro di squadra. Il progetto è finanziato da Anci e Regione Toscana, e gestito dalla società cooperativa ReteSviluppo.



Gabriele Cannarozzo

Orario ore 15:00



LICEO ARTISTICO RUSSOLI DI PISA

Intervista a Gabriele Mori "SOCIOLOGICAL GAME"

Il progetto "Sociological Game" è nato inizialmente come parte del mio sistema di ricerca nell'ambito del dottorato in sociologia. Attualmente, a ricerca conclusa, rimane un'opera di personal branding dall'appassionato carattere divulgativo che declina con taglio sociologico temi quali complessità, antifragilità, crisi, videogiochi e esport.

Orario ore 16:00



3 NOVEMBRE



SPARTACO ALBERTARELLI

Intervento e sessione di Q&A

Spartaco non ha bisogno di presentazioni per gli appassionati del nostro settore, ma ricordiamo che è uno dei game designer storici di *Editrice Giochi*, il più antico editore di giochi da tavolo in Italia. Tra l'altro, Spartaco è stato per anni responsabile dell'edizione italiana di *Dungeons & Dragons* ed è responsabile dello sviluppo del marchio *Risiko!*. Come game designer ha pubblicato più di 130 giochi e può vantare collaborazioni con le più importanti case editrici come *Ravensburger*, *Fantasy Flight*, *Asmodee*, inoltre ha ricevuto una nomina allo Spiel des Jahres (con *Kaleidos* nel 1995) e numerosi premi internazionali..

Orario ore 14:00



GIOVANNI FRANCESCHELLI

Serious games, gamification e altri strumenti ludici: molte opportunità ancora da cogliere!

Game Designer sia in ambito digitale che fisico, Giovanni crea non solo videogiochi dallo stampo classico con finalità ludiche, ma anche serious games e giochi per aziende (business games, team building, ecc...). Inoltre, si occupa di progettare piattaforme e-learning e sistemi di

gamification a più ampio spettro collaborando con diverse aziende HR. Contemporaneamente si sta impegnando per l'uscita del suo gioco "Fear Of The Darkness" su Steam, con il suo team, la Giovanni Franceschelli Creative Lab. Oltre ai videogiochi Giovanni ha già pubblicato anche dischi musicali e libri di vario tipo, dalle poesie alla manualistica passando per il librogame "Il risveglio dei polli".

Orario ore 15:00

4 NOVEMBRE



 **Prof. SIMONE BALDETTI**

Gaming and Religion: Miti, leggende e tradizioni nei videogiochi tra rappresentazione e inclusione

L'intervento avrà ad oggetto il rapporto tra i videogiochi e l'elemento religioso e culturale, sintetizzato nella formula "*Gaming and Religion*". In generale è ormai noto che i game e i narrative designer utilizzino tratti culturali o risalenti a tradizioni religiose nel design dei videogiochi, come nel caso di edifici, sia esistenti sia rielaborandoli e selezionando gli elementi utili, sia per le tematiche del gioco. Il videogioco del resto è ormai riconosciuto un medium perfetto per trasmettere conoscenze, idee e valori.

Orario ore 10:30



 **FRANCESCO BOCCI**

Presentazione della **Videogames Therapy**

approccio clinico usato in psicologia che permette di intraprendere un percorso basato sul facilitare l'instaurarsi di un'esperienza emotiva correttiva e di benessere mentale nel Gamer.



Presentazione del Videogame "**SURPULSE**"

Serious Game da utilizzare in ambito neuropsichiatrico, basato sulla presa di consapevolezza degli stati mentali a rischio, delle proprie "parti del Sé" e dei propri stati emotivi in un determinato periodo di vita dell'adolescente o giovane adulto, che sta soffrendo di un determinato disagio psicologico o che si trova in cura presso un servizio di neuropsichiatria. Presentato dall'**Accademia di Santa Giulia di Brescia** e dall'Associazione **PLAYABILITY**.

SANTAGIULIA
HDEMA
DI BELLE ARTI



Orario ore 14:30



Creative Management Association

 **CMA - Creative Management Association Srl:**

Presentazione del progetto **BES**



CMA nasce nel marzo 2018 con l'obiettivo di fornire consulenza a 360 gradi a tutti gli 'attori' della società di oggi desiderosi di trovare un connubio con il mondo dello SPORT e della Cultura. I nostri percorsi formativi, uniti alla giovane età, garantiscono un mix di competenza ed energia, ingredienti per un binomio nuovo e vincente.

Orario ore 15:30

5 NOVEMBRE



MUSEO DEL CALCOLATORE:

La straordinaria storia del computer e la nascita delle console da gioco

Obiettivo del Museo del Calcolatore di Prato, gestito da un'Organizzazione di Volontariato, è divulgare la storia del calcolo, dell'informatica e degli uomini che ne sono stati protagonisti. Interverranno Riccardo Aliani e Massimo Belardi. Si parlerà anche della nascita delle prime console da gioco, nel corso dell'intervento saranno presentati alcuni esemplari delle prime 4 generazioni.

Orario ore 14:00



Riccardo Aliani



Massimo Belardi



ASSOCIAZIONE PROTEZIONE DIRITTI E LIBERTÀ PRIVACY APS:

La Privacy non è un Gioco! Il valore della protezione dei dati personali online.

L'Associazione Protezione Diritti e Libertà Privacy nasce per volontà di alcuni professionisti del settore che credono "Nel diritto di avere diritti". I principali destinatari cui si rivolge l'attività sociale non sono solo i cultori della materia, ma tutti i cittadini che sentono il bisogno di una maggiore tutela nell'affrontare una realtà nuova e inesplorata portata dalla rete. Interverranno per l'occasione in remoto Gloriamaria Paci consulente in materia di privacy, Data Protection Officer, legale rappresentante dello Studio Paci & C. Srl e Presidente Associazione protezione diritti e libertà privacy e Luca di Leo consulente in materia di privacy, Data Protection Officer, socio dello Studio Paci & C. Srl. e Vice Presidente Associazione protezione diritti e libertà privacy.

Orario ore 15:00



Gloriamaria Paci



Luca di Leo

**Giochi unici in prova presso la
nostra sede durante tutti i
giorni della fiera!**



“The Booze of Monkey Island” è una mini-avventura grafica ‘punta e clicca’ basata sulla serie ‘Monkey Island’ creata da Ron Gilbert e dalla Lucasfilm.

È un gioco ufficiale della serie?

No, “The Booze of Monkey Island” è un prodotto NON UFFICIALE. Si tratta di una lettera d’amore per la saga di Monkey Island, non a scopo di lucro.

La trama

Guybrush Threepwood durante l’inseguimento di LeChuck viene sbalzato su Booty Island con la nave danneggiata. Riuscirai a convincere tre clienti ad entrare nel bar per convincere il barista a ripararla?



“GRAL” è un gioco di corse futuristiche con elementi combat, un tributo ai giochi degli anni ‘90 quali Megarace, POD, DethKarz. Nel 2118 è avvenuto il primo contatto con una civiltà proveniente da un altro pianeta. Nel corso di



Il progetto “Surpulse” riguarda la realizzazione di un serious game da utilizzare in ambito neuropsichiatrico, basato sulla presa di consapevolezza degli

stati mentali a rischio, delle proprie “parti del Sè” e dei propri stati emotivi in un determinato periodo di vita dell’adolescente o giovane adulto, che sta soffrendo di un determinato disagio psicologico o che si trova in cura presso un servizio di neuropsichiatria.

Nel gioco sono integrati elementi propri del test PQ-16, che richiama gli stati mentali a rischio, del TAS-20, il test clinico per misurare l’alessitimia, e la narrazione del gioco si lega al modello dell’Internal Family System® ed alla Psicologia Individuale di Alfred Adler.

“Surpulse”, questo il titolo del videogioco, che verrà rilasciato a Febbraio 2024 in versione web e mobile, è un progetto realizzato dall’[Accademia di Santa Giulia di Brescia](#) e dall’Associazione [PlayAbility](#), con il supporto del [Game Research Center](#) e del team [Video Game Therapy](#).



pochi decenni la tecnologia per i viaggi interplanetari ha fatto grandissimi passi avanti portando il genere umano alla scoperta di decine e decine di nuove galassie, nuovi pianeti e con loro nuovi popoli e nuove razze aliene.

Tutte queste civiltà distanti anni luce le une dalle altre avevano bisogno di qualcosa che le accomunasse e che facesse spiccare le peculiarità e le qualità del proprio pianeta su tutti gli altri.

Nasce così il campionato automobilistico tra galassie più vasto e spettacolare mai realizzato, nasce GRAL !

Un campionato in cui piloti provenienti da tutte le galassie si sfidano fino alla morte su circuiti dagli spettacolari tracciati in cui, oltre a grandi capacità di guida, sono necessarie audacia, scaltrezza, sangue freddo e anche una pizzico di follia!

I piloti avranno a disposizione un vasto arsenale di armi da attacco e di difesa con cui eliminare gli avversari o aiutare i compagni di scuderia in difficoltà.

“Fear Of The Darkness” è un gioco horror psicologico narrativo che ti spingerà ad affrontare le gravi fobie di alcuni pazienti. Gioca nei panni dell'enigmatico medico, evita di farti sopraffare dal pesante fardello emotivo dei tuoi pazienti, esci dall'Oscurità ed esplora i vari angoli della Verità

Sai per certo cosa si nasconde nel buio?

Osserva attentamente, avvicinati, e ora...

Sprofonda!

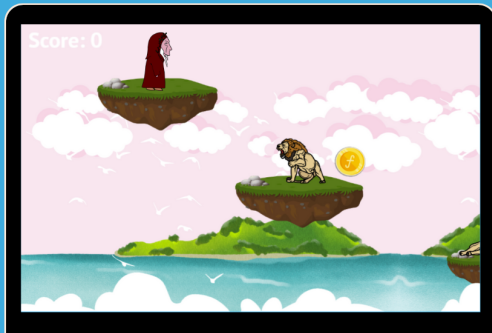
Giù, nell'oscurità più avvolgente, pronto per essere braccato.

In uno spazio sempre più piccolo, vorresti scappare ma non riesci, qualcuno ti mostra la via, raggiungere la luce sembra impossibile.

Sei un dottore, bravo ma un po' alternativo nei metodi, che forse si è spinto troppo in là negli abissi della mente umana, riuscirai ora a salvarti o le paure ti domineranno?



DANTE'S JOURNEY



"Dante's Journey"

Genere: Platform

Creatori: 4A Liceo statale Enrico Fermi – Cecina

Guida Dante attraverso i 3 stadi della Divina Commedia alla ricerca della sua amata

AGENDA 2030



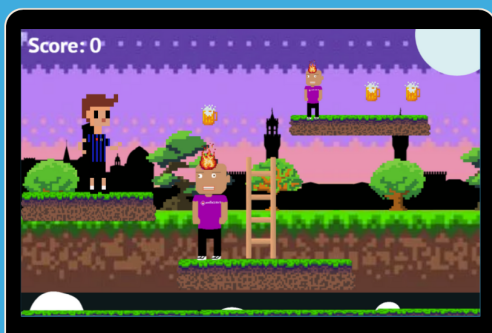
"Agenda 2030"

Genere: Platform

Creatori: 5AU Liceo statale Enrico Fermi – Cecina

Affronta un viaggio attraverso i continenti per raggiungere gli obiettivi e garantire al pianeta uno sviluppo sostenibile

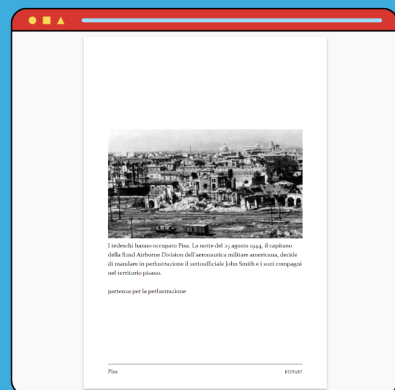
PISA NON SI PIEGA



"Pisa non si piega"

Genere: Platform

SOLDATI IN FUGA



"Soldati in fuga"

Genere: Avventura grafica

Tutti i nostri eventi sono
in streaming sui nostri
canali YouTube, Twitch &
Facebook. Vieni a Trovarci!



Disclaimer: Il programma presentato per le giornate della Gamer Heroes Academy (GHA) durante il Lucca Comics & Games 2023 è puramente indicativo. L'ordine dei temi trattati, gli argomenti e gli orari possono essere soggetti a modifiche in qualsiasi momento per adattarsi alle esigenze della GHA, degli ospiti invitati e delle condizioni logistiche dell'evento. La GHA si riserva il diritto di apportare qualsiasi modifica necessaria al programma per garantire la migliore esperienza possibile per tutti i partecipanti. Qualsiasi aggiornamento o modifica al programma verrà comunicato in anticipo ai partecipanti tramite i canali ufficiali della GHA. Raccomandiamo ai partecipanti di controllare regolarmente gli aggiornamenti e di rimanere in contatto con gli organizzatori per qualsiasi chiarimento.