



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by I3P

T-UNION press release

**IL MONDO DEL GIOCO IN RAPIDA CRESCITA A TORINO.
LO DIMOSTRA LA GLOBAL GAME JAM 2016**

GLOBAL GAME JAM #3 - I GAME YOU

Enorme successo per la GGJ 2016. Proposto per il terzo anno da T-Union (quest'anno in collaborazione con I3P), l'evento ha visto la partecipazione di **130 persone attivamente coinvolte no-stop** dal 29 al 31 gennaio tra sviluppatori, 2D e 3D artists, game e sound designer e la presenza di **oltre 200 persone in occasione della giornata di apertura e di approfondimento** del mondo del gaming come divertimento ma anche come professione.

Il risultato è stato entusiasmante. **In sole 48 ore, hanno visto la luce 18 prototipi funzionanti** sul tema "RITUALS!", con una qualità media piuttosto alta ed un ottimo livello di originalità. A tre anni dalla prima edizione, il livello di preparazione, conoscenza e disponibilità di condivisione anche professionale è aumentato, dimostrando ancora una volta come **Torino sia ormai pronta** per diventare una piccola Silicon Valley del video game.

Quest'anno, per la prima volta, anche **il business è stato protagonista** della GGJ.

Gabriele Costamagna (SportSquare) ha spiegato ai giovani appassionati che si stanno formando per questa professione quali siano le **chances e le complessità di passare da una "buona idea" al mercato**. Matteo Lana (AESVI e Tiny Bull Studios) ha raccontato la sua esperienza diretta in questo senso, parlando di **Blind**, prototipo nato durante la GGJ 2014 e oggi in pieno sviluppo grazie ad AESVI che ha portato lo studio a presentarlo in fiere di settore importanti e un publisher australiano ad investirci. Emanuela Zilio (Digital Distillery e Università di Milano) ha illustrato la **situazione europea**, in cui sempre di più spicca la **volontà di investire nel mondo dei video game e della gamification** quali nuovi asset e linguaggi applicati anche ad ambiti non necessariamente ludici (dalla medicina all'analisi, all'educational, alla gestione ambientale, ecc.).

Inoltre, alle squadre è stato chiesto di sviluppare un piccolo modello di business che permettesse di **immaginare da subito posizionamento** e modalità di promozione del prototipo presentato nella competizione.

18 PROTOTIPI DI GIOCO SVILUPPATI

TEMA GGJ 2016: Rituals!

PARTECIPANTI: 130 tra sviluppatori, 2D e 3D artist, game e sound designers

INNOVAZIONE 2016: il business scende in campo a fianco del gaming

GIOCHI: 18 concept sviluppati, di cui uno per Oculus Rift, uno per VR con cardboard e uno per ambiente immersivo



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by I3P

Team: Origami (5 componenti) - PREMIO Ship the Game

Game: Hornytolohy

Tipologia: gioco musicale per mobile

Hornitology racconta del rituale di accoppiamento di una larga selezione di uccelli, dalla gallina al fenicottero. A tempo di musica, il maschio deve conquistare - attraverso la propria danza rituale - la femmina. Mano a mano che l'innamoramento aumenta, la barra si riempie di uova. Ogni livello dà accesso a specie diverse di volatili. Tutte le musiche sono originali.

Team: Art and Craft (8 componenti) - PREMIO Best Game Design

Game: kamigami

Tipologia: puzzle per PC

Il protagonista di Kamigami è un vecchio signore giapponese che ritiene gli oggetti antichi - quelli che hanno almeno 100 anni d'età -, dotati di poteri magici. Questo lo porta a collezionarne molti, ma poi a dimenticarsene. Nel gioco, gli oggetti "trascurati" e impolverati si adirano e rinchiudono il protagonista nella casa, richiedendo opportune attenzioni per liberarlo. Il vecchio signore si muove in stanze perfettamente arredate, con a disposizione un parasole, un orologio ed uno scopino per la polvere... tutti oggetti magici che gli permettono di compiere il rituale, evocando le anime degli oggetti e quindi prendendosene cura.

Team: Sekto (7 componenti) - MENZIONE SPECIALE Tech & Courage

Game: MDE VR

Tipologia: VR multiplayer con cardboard, puzzle

Il rituale è in questo caso l'applicazione stessa. I due giocatori vedono l'un l'altro nel mondo reale attraverso il cardboard. Attraverso la congiunzione di due carte fisiche, aprono l'accesso ad un mondo "congiunto" in cui uno potrà scoprire l'esperienza e la conoscenza dell'altro. Obiettivo del gioco è completare in ciascuna dimensione generata un puzzle composto da oggetti 3D che risiedono in frammenti nel box di ciascun giocatore. Un sistema di piattaforme girevoli permette di riconoscere i pezzi degli oggetti e di lanciaarli nel portale di comunicazione tra i protagonisti del gioco. A seconda dei punti esperienza acquisiti è possibile accedere a livelli più complessi. La tipologia di carte così come le combinazioni che permettono di accedere ai diversi mondi possono essere infinite, permettendo al gioco di rivolgersi a target anche di tipo molto diverso e sfruttando la partita con obiettivi ludici ma anche educational.

Team: Barbabirrai (9 componenti) - MENZIONE SPECIALE Overpowerment

Game: 4aitaman XX

Tipologia: couch multiplayer locale cooperativo

Un team di 4 supereroi giapponesi hanno il compito di far operare un enorme robot, controllandone rispettivamente gambe, scudo, armi, coordinamento. Per approvvigionarsi di energia, il robot dovrà uccidere i nemici sul campo. Il gioco è collaborativo e richiede una grande sincronia tra i giocatori: esistono combinazioni specifiche (rituali) per effettuare mosse che terminano con la gratificazione visiva e musicale del giocatore. I quattro protagonisti del gioco hanno caratterizzazione demenziale e nascono per far divertire i giocatori.

Team: King Banana (10 componenti)

Game: Kitsune (*volpe in giapponese*)

Tipologia: platform per PC.

Il gioco si ispira ad un'antica leggenda giapponese e racconta il rituale della vita attraverso il rincorrersi e l'interagire di due volpi, un maschio e una femmina. Kitsune è un'avventura



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by **I3P**

collaborativa: il maschio, attraverso il proprio movimento è in grado di dipanare la nebbia e di far vedere un mondo “a colori”. La femmina, passando sopra alle aree colorate entro un dato periodo di tempo, permette invece di accedere al mondo “onirico”. Obiettivo del gioco è quello di raccontare una storia. Il mondo narrato si genera con il progressivo incontrarsi dei due animali. I livelli rappresentano le quattro stagioni, caratterizzate per forme, colori e musica originale distinte.

Team: Krumiri (7 componenti)

Game: Fabula

Tipologia: puzzle games narrativo in avventura grafica, First Person Adventure (FPA)

Il rituale proposto da Fabula è quello che prende forma ogni sera con i bambini: lavarsi i denti, prendere il proprio orsacchiotto, andare a letto e.... avere paura del buio e dei mostri che lo abitano.

Il giocatore si trova nei panni del bambino ed il punto di visuale piuttosto basso sulla scena suggerisce questo ruolo. Gli oggetti sono dei cartonati che creano un paesaggio fantastico e nel progredire dei livelli diventano elementi attivi. Al centro dell’attenzione, le paure “simboliche” del bambino che il giocatore dovrà sconfiggere.

Team: Totano Laser (10 componenti)

Game: OCB-Schizo-Maniacs

Tipologia: First Person Shooter (FPS), per 2 giocatori

OCB-Schizo-Maniacs propone un rituale anormale, quello vissuto dai due protagonisti affetti da sindrome compulsivo-ossessiva. Preoccupati di compiere le azioni in un certo modo e di avere intorno a sè sempre un dato ordine, i due dovranno ordinare la casa in cui convivono, scontrandosi su un’idea malata di ordine che per ciascuno è diverso.

Team: Batman (7 componenti)

Game: Death Trip

Tipologia: puzzle platform per PC e console, a scorrimento orizzontale in 2D.

La maledizione lanciata da un demone attraverso un rituale malevolo, costringe il protagonista alla vita eterna. Per riuscire a “morire” questi dovrà attraversare un lungo percorso ed accendere ripetutamente una serie di torce, compiendo una sorta di “contro-rituale”.

Si scopre nel gioco che il suicidio e la conseguente rinascita, sono le chiavi per poter vincere.

Team: Eys (4 componenti)

Game: DerpInvasion

Tipologia: Real Time Strategy (RTS) per PC

In DerpInvasion, uno sciamano sbadato ha sbagliato rituale, dando vita ad una serie di mostri che hanno infestato la terra. Nel gioco dovrà quindi porre rimedio al problema generato, combattendo le creature attraverso altri rituali. In ciascuno di questi, il giocatore ha a disposizione una serie di altri mostri con caratteristiche e poteri diversi da utilizzare in base a necessità.

Team: Big hello (6 componenti)

Game: To The Borealis

Tipologia: platform per PC

Il rito è in questo caso quello del passaggio tra la vita e la morte. Il giocatore è chiamato a compiere una serie di rituali per poter sopravvivere e a percorrere un dato percorso per poter raggiungere l’obiettivo e salire di livello. Sequenze di passi e percorsi sbagliati portano alla morte



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by **I3P**

istantanea. Il gioco mette a disposizione quattro ambientazioni con atmosfere musicali variabili a conferma della corretta azione del giocatore.

Team: AleaStudio (10 componenti)

Game: Kano

Tipologia: puzzle ambientale con realtà virtuale per PC

In Kano, uno sciamano è stato intrappolato da una divinità in un luogo di tenebre, dal quale dovrà uscire attraverso una serie di rituali magici, in un continuo gioco di alternarsi di luci e tenebre. Il giocatore indossa Oculus Rift, vede la propria mano che si protende e ha la possibilità di spostare una serie di cubi che trova nel mondo in cui si muove. Ogni cubo nasconde dei poteri, in primis quello della luce, che permette al giocatore di illuminare l'ambiente per un certo periodo. Restare senza luce significa morire. Il giocatore viene introdotto nell'ambiente attraverso un video e una musica emozionale lo accompagna nell'avventura.

Team: No sound (10 componenti)

Game: The Lovecraft Story

Tipologia: runner scorrimento orizzontale

La storia proposta nel gioco è di fantasy e ripercorre gli elementi chiave forniti dal grande maestro Lovecraft nei propri libri. Il giocatore si trova nei panni del runner, che nel proprio percorso - un mondo ultraterreno, incontrerà numerosi nemici. Il gioco è a complessità crescente e per procedere il giocatore dovrà compiere un rituale attraverso la combinazione dei quattro elementi (acqua, terra, aria e fuoco) che sbloccano una serie di portali di comunicazione.

Team: Dream Catchers (8 componenti)

Game: Knots

Tipologia: strategico- gestionale

Knots sono i nodi della barca. In questo gioco, che si rifà alla cultura indiana, i protagonisti, una sorella dotata di poteri magici ed il fratellino, devono interagire con uno scacciasogni. Il bambino non riesce a dormire a causa degli incubi e la sorella maggiore ha il ruolo di garantirne il sonno. Il gioco prevede tre modi di interazione per impedire che i brutti sogni escano dall'oggetto / labirinto (SCA). La maledizione si concentra in centro dello sca e per ostacolarne il percorso è possibile reciderne dei rami, creare nuovi ponti o operare deviazioni. Per completare il gioco è necessario completare la trama dello scacciasogni. E' la sorella, che mentre il giocatore rompe e taglia, provvede al rituale, tessendo mano a mano sempre maggiori porzioni dell'oggetto.

Team: Nine Lives (9 componenti)

Game: Shaman

Tipologia: First Person Shooter (FPS)

Il gioco considera la ritualità come ripetività, ciclicità del gesto. Uno sciamano azteco richiede vittime sacrificali per il proprio compiacimento. E' compito del giocatore procurare continue vittime in un ambiente in continuo movimento ed animato da una costante frenesia, proprio come in un rituale. Gli asset grafici richiamano con estrema coerenza e dettaglio il mondo azteco. Il giocatore può subire danni e morire a causa della ribellione delle vittime che intende sacrificare o dell'ira della divinità non compiaciuta. Un video iniziale racconta la storia. In ogni livello il giocatore incontra divinità diverse che rendono quel mondo speciale per colori, atmosfere e musica.

Team: Button Smashers (9 componenti)

Game: The Smash Witch Project



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by **I3P**

Tipologia: platform per PC

The Smash Witch Project è un duello rituale tra due streghe, che si combattono per impossessarsi di un principe e trasformarlo in rospo. Il combattimento avviene in un'arena con platform di diversa complessità tra le quali le streghe dovranno combattere senza precipitare sul fondo di carboni ardenti, pena la morte. Raccogliendo tre amuleti, il giocatore può compiere un piccolo rituale che uccidere l'avversario.

Team: Spaghetti Games (5 componenti)

Game: The Eve

Tipologia: First Person Adventure (FPA)

The Eve propone la festività del Natale come rituale. La protagonista è una bambina che ha il "rito personale" di svegliarsi nel mezzo della notte della vigilia per andare a scoprire sotto all'albero quali doni le ha portato Babbo Natale. Questa volta però non è così: ad animare la sua notte sarà un incubo che prende forma nella sala da pranzo. Dovrà affrontare diverse sfide con l'obiettivo di risvegliarsi nel letto di mamma e papà. Il gioco è un horror in cui l'ambiente e la musica operano per creare un crescente senso d'angoscia.

Team: 123 stella (8 componenti)

Game: Spirhythm

Tipologia: platform per mobile

In una tribù le anime della popolazione sono state intrappolate da un maleficio. Il giocatore impersona uno sciamano che avrà il compito di attraversare un portale per salvare tutti. Il giocatore dovrà quindi compiere dei rituali, toccando oggetti magici a ritmo di musica. Un mostro finale lo attende al varco. Il gioco propone mondi diversi da esplorare, con musiche originali specifiche per livello.

Team: Ouanabuty (6 componenti)

Game: Ancient magics

Tipologia: 3D arcade sportivo 1 a 1

Il gioco parte dall'immaginario del rituale antico, mette a sistema lo sport e sfrutta le dinamiche di Pong. I giocatori evocano dei mostri / zombie da lanciare contro l'avversario nel campo nemico. Questi potrà difendersi decapitandoli e rilanciandone le teste nel canestro che si trova alle spalle del nemico. Eventi ambientali rendono più difficile il gioco e i giocatori sono dotati di moneta virtuale per innescare interventi ambientali a svantaggio dell'avversario.

LINK UTILI

Iscrizione all'associazione T-Union

Chi volesse supportare il lavoro di formazione e divulgazione di T-Union potrà associarsi direttamente durante la Jam.

Per maggiori informazioni sull'iscrizione: <http://t-union.it/associazione/come-associarsi/>

Per info e contatti:

www.t-union.it

www.treatabit.com

Email: info@t-union.it



COMUNICATO STAMPA
GLOBAL GAME JAM 2016
Treatabit - Via Pier Carlo Boggio (TO), 29 e 31 gennaio
T-Union - www.t-union.it
Treatabit - www.treatabit.com



Treatabit
powered by **I3P**

Le nostre GGJ!

GGJ 2016 - <http://globalgamejam.org/2016/jam-sites/turin-italy>

GGJ 2015 - <http://globalgamejam.org/2015/jam-sites/turin-italy>

GGJ 2014 - <http://globalgamejam.org/2014/jam-sites/turin>

SPONSOR

