**I vincitori dell’edizione 2022 di Bologna Game Farm**

**Sabatino Panella** (Cesenatico - FC) con il progetto **FARAFTER**, un videogioco RPG per giocatore

singolo a mondo aperto, con sistema di combattimento a turni. Il gioco, la cui grafica si basa sulla

pixel art, si concentra sulla possibilità del giocatore di influenzare gli eventi nel mondo di gioco con

diversi alberi di scelta e sistemi di moralità complessi.

**Gregorio Zanacchi Nuti** (Bologna) con il progetto **MONSTER CHEF**, un videogioco roguelike hack and

slash con componenti gestionali. I giocatori impersonano Pranzo, un novizio dell'Ordine della Buona

Forchetta, prestigiosa organizzazione di cuochi guerrieri. Lo scopo del gioco è aiutare il protagonista a

gestire una locanda e soddisfare i palati (raffinati e non) degli abitanti del mondo di Delizia, creando

piatti che usano come ingredienti i mostri fantasy.

**Nonstudio** (Cesenatico - FC) con il progetto **THE FIRST HAND**, un videogioco roguelike deckbuilder

umoristico che conduce il giocatore nell'originale mondo di Zirria dove, dopo secoli di pace, qualcosa

sta cambiando e tocca al giocatore indagare: esplorando, creando il suo piccolo impero, accrescendo

il suo potere e sconfiggendo i suoi nemici a colpi di sasso, carta e forbici.

**Melania Ugolini Studio** (Sant'Agata Feltria - Rn) con il progetto **RYOKO**, un videogioco adventure

puzzle game a scorrimento con parti platform. Protagonista è Ryoko, un’apprendista sacerdotessa

della luce capace di utilizzare i torii per raggiungere una realtà parallela al mondo noto: il mondo

degli spiriti.

Il percorso di accelerazione inizierà a gennaio alle Serre di Art-ER, spazio dedicato a startup

innovative e hub dell’ecosistema regionale a supporto della creazione d’impresa. Il coaching verrà

gestito da Iidea attraverso soci locali, con il coordinamento di Ivan Venturi e dei tutor Luca Marchetti

e Gerardo Verna e il coinvolgimento della rete di soci Iidea.