

Bando di Concorso - Game Factory 2026

È bandita la prima edizione di “Game Factory”, hackaton per la produzione di giochi. Di seguito le regole del concorso.

Modalità di iscrizione

Art. 1 - Il concorso è aperto a tutti coloro che abbiano già compiuto 18 anni alla data del 10 novembre 2026.

Art. 2 - Si partecipa in squadre di minimo 3 e massimo 5 componenti. L'organizzazione consiglia di prevedere almeno le seguenti figure: il game designer (sistema, difficoltà, enigmi e meccaniche di gioco, ecc), il grafico (formattazione, impaginazione, gestione del board, organizzazione dei supporti di gioco, ecc) e l'illustratore (character design, world design, illustrazioni manuali, ecc). All'interno della propria squadra, ciascun partecipante è libero di ricoprire più ruoli.

Art. 3 - Per iscriversi è necessario inviare un'email a segreteria@aplitalia.com entro e non oltre le 14.00 di mercoledì 10 novembre 2026.

Art. 4 - Per l'edizione 2026 è previsto un numero massimo di 8 squadre, accettate in ordine di iscrizione. Saranno accettate ulteriori 3 squadre in stand-by di caso di rinunce dell'ultimo momento da parte dei precedenti iscritti. L'organizzazione si riserva di annullare il concorso qualora non si raggiunga il numero di partecipanti necessario al suo svolgimento.

Modalità di partecipazione e svolgimento

Art. 5 - Il concorso prevede le seguenti fasi, col relativo calendario indicativo:

1. Iscrizione (termine ultimo: 10 novembre, ore 14.00)
2. Svolgimento in presenza:
 - 10 novembre, 18:00 - 19:00: briefing di benvenuto nella sede del concorso con apertura della busta contenente il tema dell'edizione.
 - dall'11 novembre al 13 novembre: creazione delle opere in presenza.
 - 13 novembre, ore 18.00: termine ultimo di consegna degli elaborati e debriefing con le squadre.
3. Revisione e pre-selezione da parte della giuria, proclamazione dei vincitori: 13 novembre ore 20.00.

Eventuali variazioni al calendario saranno comunicate agli iscritti e pubblicizzate sui nostri social.

Art. 6 - Il concorso si svolgerà in presenza, a Roma, presso lo spazio culturale La Vaccheria (Via Giovanni l'Eltore, 35/37) nell'arco di 72 ore, tra il 11 ed il 13 novembre 2026. L'accesso alla sede del concorso sarà disponibile dalle 10 alle 19 dal mercoledì al venerdì. Ogni squadra è tenuta a dotarsi dei materiali necessari alla realizzazione delle proprie opere (es: notebook, connessione ad internet, etc) di cui è unica responsabile durante tutto lo svolgimento del concorso.

Art. 7 - Nelle tre giornate di concorso in presenza, l'organizzazione metterà a disposizione dei partecipanti il supporto di una squadra di *mentor* cui i partecipanti potranno chiedere chiarimenti sul bando, sul tema o chiedere consiglio su meccaniche, scelte narrative, impaginazione o scelte artistiche. I mentor potranno fornire indicazioni e suggerimenti generali ma non potranno partecipare al concorso o aiutare una singola squadra.

Art. 8 - Alle ore 18:00 del 10 novembre gli organizzatori renderanno noto il tema dell'edizione durante la plenaria di presentazione di APL, dando inizio al concorso; l'annuncio verrà comunicato anche a mezzo mail a tutti i partecipanti entro le ore 19.00 dello stesso giorno, qualora non potessero aprtecipare. Alle ore 18:00 del 13 novembre, le squadre dovranno consegnare i loro elaborati in formato digitale (PDF) o cartaceo, in copia unica.

Art. 9 - Le opere prodotte devono essere caratterizzate, per questa edizione, nei termini del concorso secondo le seguenti produzioni:

1. racconto a bivi, o librogiooco d'avventura
2. gioco da tavolo per 3-6 giocatori
3. gioco di ruolo, basato su sistema innovativo o sistema già pubblicato con licenza CC o libera;
4. skirmish con supporti fisici quali miniature o standee non necessariamente prodotti, ovvero presentati su carta o su supporto digitale;
5. gioco di ruolo in solitaria (purché dotati di una componente narrativa)

Saranno escluse opere di tipo fan-fiction o contenenti materiale coperto da copyright, in lingua straniera o che, a insindacabile giudizio degli organizzatori, includano contenuti diffamatori, propagandistici, vietati ai minori, riferimenti a partiti politici attuali, incitamento all'odio, bestemmie o in generale inadatti al concorso.

Art. 10 - Le opere presentate dovranno essere inedite (non pubblicate né in forma cartacea o digitale, né indipendentemente o per altri editori). L'opera non potrà essere distribuita in nessun modo prima della fine del concorso, pena l'esclusione dallo stesso.

Modalità di votazione

Art. 11 - Dopo che tutte le squadre avranno consegnato le loro opere, gli organizzatori procederanno insieme alla giuria dei *mentor* ad effettuare una pre-selezione atta a verificare l'aderenza al bando e al regolamento, e poi a giudicare il migliore in concorso.

Art. 12 - Ciascuna opera sarà valutata secondo le seguenti caratteristiche per mezzo di un punteggio da 1 a 5 stelle:

1. Scrittura
2. Reparto ludico
3. Illustrazioni
4. Grafica
5. Innovazione

Al termine del periodo di votazione, sarà pubblicata la classifica finale e proclamata la squadra vincitrice.

Art. 13 - Alla squadra vincitrice di Game Factory 2026 sarà assegnato un premio in produzione del valore complessivo di € 850,00, da utilizzare presso FamoCose, sponsor dell'evento. Il premio è destinato alla realizzazione e/o produzione di materiali funzionali allo sviluppo del progetto ludico presentato dalla squadra vincitrice, secondo le modalità e i servizi disponibili presso FamoCose. Il premio non è pertanto convertibile in denaro né sostituibile con altra forma di corresponsione economica. La fruizione del premio dovrà essere concordata con FamoCose e avvenire secondo le modalità operative stabilite con lo sponsor.

La previsione del premio si inserisce nell'obiettivo generale di Game Factory 2026 di accompagnare i partecipanti non soltanto nella fase ideativa e prototipale, ma anche nel successivo sviluppo concreto del prodotto ludico.