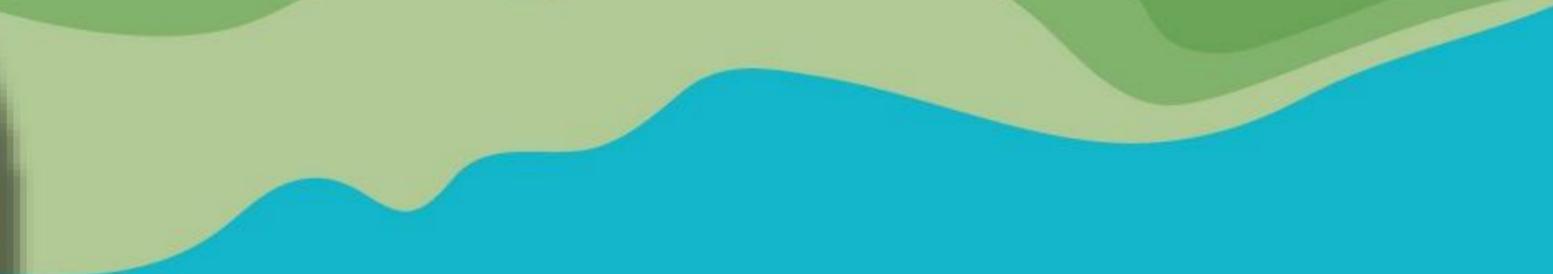
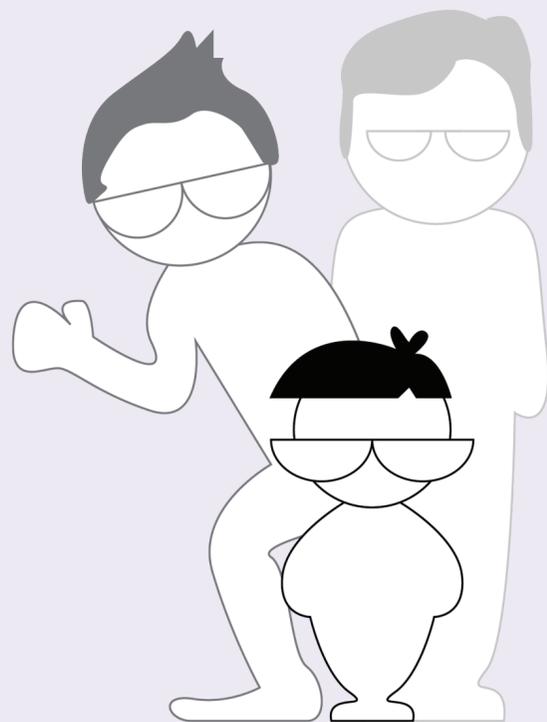


LOST CONTINENT





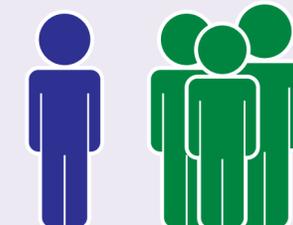
L'INIZIO

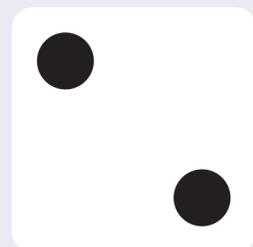


Lost continent nasce da una fucina creativa e di idee come progetto di un gioco da tavolo basato sulla mediazione del conflitto.

Nel corso del Workshop “Let’s Play” incentrato sulla figura del Game Designer, abbiamo cercato di unire la tematica sociale con le meccaniche di gioco ideate, durante il percorso, al fine di produrre un gioco da tavolo.

In una prima fase di sviluppo il prodotto si presenta come un gioco di carte ambientato in un contesto di vita scolastica con protagonisti degli adolescenti intenti a scegliere e confrontarsi per la scelta di attività tipiche di quell'età.



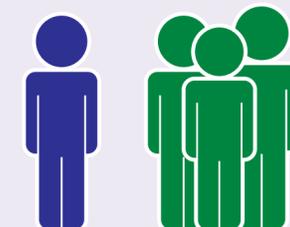


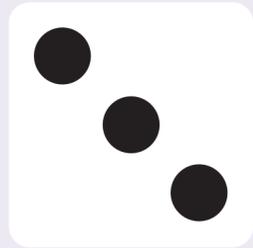
FASE L'AB



In una seconda fase, il gioco ha cominciato ad avere una propria identità data dalla scelta condivisa di un'ambientazione che potesse intrattenere e attirare giocatori per un mercato ludico in crescita come quello italiano e che facciano parte sia del target iniziale, sia di neofiti del settore

Ora i nuovi aspiranti compagni diventano avventurieri in un continente mai scoperto, perduti in questa nuova terra piena di insidie. Oltre alle meccaniche base del gioco abbiamo inserito un tracciato della “coesione del gruppo” e modificato il turno consentendo l'entrata in scena di una nuova tipologia di carte ovvero quelle “evento” per dare più variabilità alla partita.





IL FUTURO

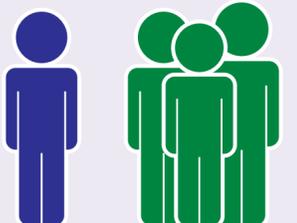
Durante le prime fasi di playtest, abbiamo riscontrato problemi legati all'appetibilità del titolo dovuta ad una ripetitività dei turni. Queste sono alcune delle strade che potremmo percorrere nello sviluppo futuro:

Versione 1.5

Riflettere su quali possano essere i modi migliori per rendere più interessante il gioco, creando una rete di nuovi giocatori all'interno di un contesto scolastico

Versione 2.0

Creazione di un nuovo prodotto con un nuovo target di riferimento (hardcore gamer) avendo tutte le caratteristiche del prodotto precedente, ma avendo come prodotto finito un gioco più complesso nelle meccaniche, molto più facile da sviluppare rendendo l'opera di semplificazione meno impegnativa per un target iniziale di ragazzi di scuola media inferiore.



A stylized map of an island with a light green background and a white border. The map features several palm trees with green fronds and brown trunks. A blue lake is located in the upper left quadrant. In the upper right quadrant, there are three golden-yellow pyramids of varying sizes. At the bottom of the map, there are blue wavy lines representing water. In the bottom left corner, there is a large, colorful compass rose with a yellow center and a grey needle pointing upwards. The text "GRAZIE PER L'ATTENZIONE" is centered on the map.

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**