

GIOCO INEDITO

Miglior Proposta di Gioco

IL CONCORSO PER GIOVANI AUTORI DI GIOCHI RINNOVA IL FORMATO.
L'ANNUNCIO DEL BANDO A PLAY (MODENA, 6-7 APRILE)



Il concorso internazionale giunge alla 26° edizione, e decima con il partner dVGiochi, rinnovato nel suo bando, un'opportunità per i giovani game designer di competere nella realizzazione del miglior prototipo, non più terreno dei soli giochi di carte.

L'edizione 2013 del concorso per il miglior Gioco Inedito arriva con una novità: finalmente, accanto al consueto formato di gioco in doppio mazzo, gli aspiranti autori potranno progettare prototipi con segnalini e dadi. In particolare, se si opterà per il nuovo formato, si potranno avere fino a 55 carte, 5 segnalini e un dado. Questa novità

non è soltanto un rafforzamento della collaudata collaborazione tra Lucca Comics & Games e dVGiochi, ma rappresenta anche un ulteriore investimento di risorse.

Come nelle edizioni precedenti, infatti, il vincitore del concorso vedrà il proprio prototipo pubblicato in formato professionale, pronto a essere inserito nei circuiti distributivi. Un'opportunità sempre più ghiotta per i creativi di tutto il mondo, che sempre rispondono numerosi alla chiamata del bando (la versione 2013 arriverà molto presto sui nostri siti, restate sintonizzati).

L'elenco dei giochi pubblicati fino ad oggi

2004-2005 – Lucca Città, di Alessandro Zucchini

2005-2006 – F.A.T.A., di Martina Mealli e Gabriele Rabbini

2006-2007 – Borneo, di Paolo Mori

2007-2008 – Amerigo, di Din Li

2008-2009 – Turandot, di Stefano Castelli

2009-2010 – Kaboom!, di Andrea Mambrini, Andrea Guerrieri e Roberto Pancrazi

2010-2011 – The Gang, di Antonello Lotronto

2011-2012 – Kalesia, di Chan Kong

2012-2013 (sarà pubblicato a Lucca Comics & Games 2013) – Shooting Star, di Valerio Zini e Isabella Amoretti