



GENERALE

D: È possibile chiedere aiuti terzi nel disegno delle illustrazioni o deve essere tutto eseguito di mio pugno?

R: Sì. E' possibile farsi supportare da terzi per presentare il prototipo al FIW AWARD.

D: È possibile presentare il progetto come collaborazione di due persone? Per esempio un grafico per i disegni e un game designer per le regole e l'impostazione.

R: Sì. Viene premiato il gioco nella sua totalità, non i singoli autori della componentistica.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

D: Cosa si intende per scalabilità delle regole?

R: Per scalabilità delle regole intendiamo sia la possibilità di prevedere una versione base ed una avanzata del regolamento, sia la possibilità di variare il numero di giocatori (inclusa la possibilità di giocare il solitario)

D: E' un bando solo per i giochi in scatola o posso proporre un regolamento di miniature?

R: Il FIW Award vuole premiare un autore di giochi in scatola a tema wargame, i regolamenti per miniature non sono accettati in questa edizione.

D: Devo presentare un gioco già pronto per la pubblicazione?

R: No, è sufficiente che il prototipo sia giocabile e ragionevolmente testato. Abbiamo tempo da ottobre in poi per sviluppo e playtest finale.

D: La lunghezza del regolamento, considerando illustrazioni e copertina deve essere tassativamente di 16 pagine?

R: La lunghezza non può eccedere le 16 pagine includendo tutto.

PERIODO STORICO E AMBIENTAZIONE

D: Quanto è "ristretto" il campo storico a cui si fa riferimento? Nel senso, sono concesse solamente le operazioni militari storicamente avvenute oppure anche le operazioni non avvenute ma storicamente pianificate? Penso ad esempio alla Guerra Fredda e ai vari scenari che essa presenta, per la maggior parte ucronici perché (per fortuna) non avvenuti.

R: Per storico intendiamo NO fantasy, No fantascienza, No horror/gioco di ruolo/ambientazioni letterarie. Ipotetico va bene, purché plausibile. Quindi, per capirci, sì Operazione Seelowe, sì invasione di Malta, sì world war 3 (in un contesto plausibile, No usa vs. urss in antartide o sulla luna), sì napoleone vittorioso a Waterloo, no fascisti su marte, no nazizombie, no la svastica sul sole, no seconda guerra civile americana negli anni '30.

MAPPA

D: Il formato della mappa (A2) è obbligatorio o posso usare altri formati?

R: Non è possibile utilizzare altri formati della mappa (es. A3 o A4 o altri formati), è possibile però adattare una mappa A3 ingrandendola in formato A2 o aggiungendo nello spazio vuoto tabelle o altro.

D: La mappa A2 esattamente a quanti pixel corrisponde?

R: Dimensioni del formato A2 in mm: 420 x 594 mm

Dimensioni del formato A2 in cm: 42,0 x 59,4 cm

Dimensioni del formato A2 in pollici: 16,54" x 23,39"

Dimensioni del file in pixel per la stampa in qualità 300 DPI: 4 960 x 7 016 px

Dimensioni del file in pixel per la stampa in qualità 72 DPI: 1 191 x 1 684 px

Pixel 72 DPI: 1191 x 1684 - **Pixel** 150 DPI: 2480 x 3509 - **Pixel** 300 DPI: 4960 x 7016 - **Pixel**

600: DPI: 9933 x 14043. Ricorda che nel caso dei **Pixel** le dimensioni dipendono dalla Risoluzione.

LINGUA

D: In che lingua devo consegnare il prototipo?

R: E' possibile consegnare i prototipi sia in lingua italiana, sia in lingua inglese (per consentire a chi avesse un prototipo pronto per un editore straniero di partecipare). Il gioco che verrà pubblicato sarà comunque pubblicato in lingua italiana.

D: Il regolamento di 16 pagine italiano/inglese è inteso come limite totale? Cioè 8 pagine di regolamento e 8 pagine per la versione inglese? Oppure si può scegliere se scrivere in italiano o in inglese un regolamento di massimo 16 pagine?

R: Il limite è 16 pagine. Possono essere anche meno. Il regolamento dovrebbe essere in italiano, o comunque è sufficiente una lingua sola. Abbiamo messo l'inglese perché magari qualcuno ha un prototipo in inglese che intendeva sottoporre a case editrici estere, e l'aveva preparato in lingua. Ma la nostra giuria è italiana, e in italiano va bene.

COMPONENTISTICA (DADI, Ecc.)

D: Posso prevedere i dadi come componenti?

R: Il gioco può prevedere dei dadi, ma non saranno forniti con i componenti, i giocatori dovranno munirsi dei dadi necessari per giocare.

D: Posso inserire nel gioco pedine o altri componenti di altro materiale (es. legno, plastica, stampa 3d ecc.)?

R: No

D: Ci sono restrizioni implicite alle regole? Per esempio: solo esagoni, solo dadi a sei facce...

R: Nessuna restrizione in tal senso. Mappa ad esagono, zone, point to point, concettuale, astratta, dadi da d4 a d100 passando per tutti i formati. Una precisazione: i dadi non saranno inclusi nella confezione finale. Conviene utilizzare dadi che normalmente si trovano nella disponibilità dei giocatori di wargame, normalmente d6 e d10.

D: PER le pedine, fossero ipoteticamente a 2 facce fronte e retro, varrebbero ognuna come 2 pedine distinte?

R: *No, è sempre una, vale il numero totale (utilizzeremo template di stampa predefiniti, possono essere mono o bifacciali).*

D: Il numero totale di pedine comprende gli eventuali segnalini che non sono unità?

(Esempio: risorse, costruzioni, ponti, etc...)

R: *Si.*

PROTOTIPI

D: Cosa si intende per prototipi ed in che modo devono esser pronti per l'utilizzo?

R: Si intende una bozza di gioco giocabile tramite la lettura del regolamento, con una mappa, delle pedine ed eventuali tabelle. Deve poter esser giocato dai giurati della giuria per poter essere valutato. Eventuali idee in bozza non partecipano al contest e verranno automaticamente scartate.

FAQ al 9 febbraio 2021 aggiornate periodicamente.