

1) FUGA INFERNALE (GIOVANNI PETTINOTTI/GPET) ***FUORI CONCORSO***

Dj

Corto ben scritto e strutturato, calato molto bene nel contesto Magnamund e in particolare nel filone narrativo della saga, inquadrandolo in preciso momento. Regolamento e struttura dei paragrafi denotano cura e attenzione, si può giocare il corto più volte trovando diversi filoni narrativi che, per un corto, non è semplice. Anche l'idea del protagonista Giak e del punto di vista "anti-eroe" è interessante e ben costruita. Punti deboli: non ne ho individuati di particolari, il ruolo del Giak ha di certo pregi e difetti che solo il lettore può stabilire, per esempio decidere di trucidare cavalieri di Sommerlund quando per anni ci siamo battuti per difenderli (nei panni di LS) può risultare difficile, ma nel complesso ho visto pochissimi nei. Punti forti: Il sistema di gioco è molto ben strutturato, l'idea delle due vie (quella breve ma pericolosa e quella più lunga ma più agevole) è un classico, ma che ha sempre la sua efficacia. Anche l'intreccio narrativo che si interseca con quello della saga è ben curato, così come i dialoghi tra le varie creature, senza mai cadere nel banale o nel già visto.

Voto: 7,5

Originalità: 7

Stile: 7

Personaggio: 7,5

Giocabilità: 7,5

Magnamund: 7,5

Dragan

Vita da Giak, com'è dura tornare a casa quando i ruoli si invertono e chi attaccava è costretto a difendersi. Quest'avventura progettata col goniometro più che col pennello propone una serie di spunti interessanti, su tutti l'opportunità di guidare un personaggio autenticamente cattivo che può misurarsi, e uccidere, anche interlocutori buoni. Non deve stupire così la crudezza delle descrizioni di quando si infierisce su una famigliola di contadini massacrando perfino un bimbo e il cane, perché i Giak lo fanno. In 40 paragrafi un inizio e una coda lineari e nel mezzo una parte a semi mappa, con 6 situazioni di gioco, non poche, tra cui scegliere a seconda del percorso da due o tre tappe. Proprio la progettazione dei percorsi lascia a desiderare e toglie immediatezza e godibilità, per il resto un'avventura che si lascia giocare eccome. Peccato per quel "Sommerlundiani", matita blu.

Voto: 7,5

Originalità: 7,5

Stile: 7

Personaggio: 6

Giocabilità: 7

Magnamund: 7

Firefox

L'autore dimostra una buona conoscenza degli avvenimenti iniziali della saga di Lupo Solitario, siamo alla fine del secondo libro. Il regolamento è il classico "deveriano" ampliato in alcuni aspetti, forse reso troppo macchinoso per un corto di soli 40 paragrafi. Buona l'idea di dare bonus in base al tipo di arma che si impugna, anche se appesantisce molto i combattimenti. Le specializzazioni sono tutte e tre ben implementate, tuttavia il corto risulta leggermente sbilanciato verso "Ufficiale Giak" che risulta un po' più utile degli altri: comparando lo stesso percorso con i medesimi oggetti nelle due casistiche senza "Ufficiale Giak" o con questa abilità, noto una discrepanza di valori eccessivamente a favore di quest'ultima opzione. Lodevole il tentativo di proporre due strade completamente diverse: la rigiocabilità ne giova enormemente, a scapito purtroppo della lunghezza della storia. Risulta ottima l'interpretazione malvagia dell'antieroe. Per le meccaniche ho solo un appunto: molte opzioni prevedono l'uso di un arco, e se non lo abbiamo ci sono automaticamente precluse... un vero peccato.

Voto: 6,5

Originalità: 6,5

Stile: 7

Personaggio: 6

Giocabilità: 6

Magnamund: 7

2) KRAANQUEST (ADRIANO ZIFFER e DAVIDE BONVICINI/RYGAR e APOLOGETA)

Dj

Corto ben scritto e decisamente originale, l'idea di immedesimarsi in una creatura come Kraan mi è decisamente piaciuta, anche il sistema di gioco l'ho trovato adatto al personaggio e per nulla banale, compreso l'obbligo dell'intuizione finale per individuare l'oggetto giusto. L'ambientazione è molto accurata e si cala perfettamente con luoghi, personaggi ed eventi nel mondo di Lupo Solitario, non mancando di una saltuaria ironia sempre piacevole. Anche la gestione degli oggetti, non facile essendo un kraan, l'ho trovata congrua e ben gestita. Punti deboli: ne ho trovati pochi, forse la gestione del volo poteva essere più vincolata, con questo sistema è possibile recarsi immediatamente nel luogo che cerchiamo e terminare il corto in pochi paragrafi. Punti forti: mi è piaciuta l'ironia che permea tutto il corto e l'idea originale di vestire i panni del kraan. Davvero un bel lavoro.

Voto: 7,5

Originalità: 8

Stile: 7,5

Personaggio: 7

Giocabilità: 7

Magnamund: 7

Dragan

Molto originale prima di tutto per la scelta del personaggio, senza nome ma ben caratterizzato. Stupenda l'ironia sotterranea ed esplicita che pervade ogni paragrafo e torna dietro le quinte nei momenti drammatici che pure ci sono, come il combattimento tra i due antagonisti o alcune instant death. I 40 paragrafi sono stati sfruttati bene per presentare un minimo di 7 situazioni diverse di gioco, ognuna delle quali comunque ha variabili e biforcazioni. Coraggiosa la scelta di inserire il tempo in un sistema di gioco che, al di là della semplificazione iniziale, è ben congegnato e affatto semplicistico. Lo stile narrativo è ottimo, con continui rimandi al background e tocchi di originalità molto piacevoli.

Voto: 8

Originalità: 8

Stile: 8

Personaggio: 7,5

Giocabilità: 8

Magnamund: 7,5

Firefox

L'autore dimostra col suo corto un'ottima inventiva e buona conoscenza storica di Lupo Solitario, rivivendo un periodo "caldo" delle vicende dei primi volumi nei panni di un kraan. Nonostante la creatura sia devota al male, mantiene un certo sottofondo di verve comica che ci accompagnerà per tutto il corto. Mi ha colpito in particolare l'introduzione per originalità e comicità! Le caratteristiche della creatura sono assenti tranne che per le caratteristiche speciali, che devo segnalare essere un po' sbilanciate fra loro. Il corto propone un approccio al tempo interessantissimo poiché alcuni eventi cambieranno in base a quanti "punti tempo" possederemo. Un'idea davvero ottima. Il percorso è di tipo "a ragno", godiamo di una certa libertà di movimento avvalendoci della mappa del circondario. Riscontro solo un difetto: la rigiocabilità è pressoché nulla: è possibile risolvere la questione in pochi paragrafi scartando direttamente tutto ciò che fa perdere solo tempo. Ottima la trovata dello zaino che in questo corto è sostituito dai due artigli prensili del protagonista. Semplicemente geniale.

Voto: 7,5

Originalità: 8,5

Stile: 7

Personaggio: 8

Giocabilità: 7

Magnamund: 7

3) FUGA NELLA NOTTE (FRANCESCO MATTIOLI/ZOT)

Dj

Il Corto è decisamente originale nel contesto in cui è stato ambientato e nell'idea del personaggio, la lettura mi ha riportato molto indietro nel tempo quando, all'incirca alla stessa età della piccola Aliseya, lessi il volume 2 di Ls; la trovata di un "midquel" che va a incastrarsi perfettamente in un breve momento dell'epica saga del Lupo l'ho trovata molto interessante e decisamente piacevole. Il racconto si legge molto bene e anche molto in fretta. Il regolamento è praticamente il medesimo della serie, così come l'intreccio ludico (bivi, TdD, combattimento, uso arti, eccetera). L'incastro dei bivi poteva essere gestito un po' meglio (spesso la scelta mi portava da un paragrafo a quello dopo o quasi: es. dal 25 al 26), e con ancora molto spazio a disposizione si potevano "allungare" un po' di più i paragrafi. Punti deboli: interpretare una ragazzina di 13 anni può essere un azzardo, confesso che non mi è stato facile farlo, e si poteva costruire meglio l'intreccio con maggiori descrizioni o eventi. Punti forti: sicuramente l'ambientazione, dove mi sono trovato "a rivedermi" (nei panni di Lupo Solitario) in una avventura passata attraverso gli occhi di una terza persona.

Voto: 6,5

Originalità: 6

Stile: 6

Personaggio: 7

Giocabilità: 7

Magnamund: 7

Dragan

Un delizioso b-side di Traversata infernale, presentazione altisonante ma assolta con una storia ligia ai canoni del Dever degli esordi. La vicenda di per sé è ristretta, una notte di ricerche e poche ore della mattina, ma all'interno ci sono incastonati tantissimi elementi dello storico numero 2, originalizzati in un modo rischioso ma che, alla fine, non sembra produrre paradossi temporali rispetto alla vicenda principale, punto su cui si è dibattuto molto in sede di votazione popolare. Guest star il Sigillo di Hammerdal, di cui la protagonista può inconsapevolmente impossessarsi e in più modi. La riconsegna a Lupo Solitario necessita tuttavia di un sequel e l'autore sembra già disposto a scriverlo. Sistema di gioco identico a quello classico e personaggio appena tratteggiato ma molto, molto promettente. Lingua serrata, quasi fosse stato scritto in fretta. Ma anche Traversata era così.

Voto: 8

Originalità: 8

Stile: 8

Personaggio: 8,5

Giocabilità: 8

Magnamund: 7,5

Firefox

L'autore dimostra un'ampia conoscenza geografica e storica del Magnamund e della storia di Lupo Solitario poiché è riuscito a sviluppare una vicenda parallela a quella originale, cosa apprezzatissima! Il regolamento è identico all'originale, quindi diciamo che si poteva fare qualcosa di più innovativo. La tabella del rapporto di forza risulta troppo sbilanciata a nostro favore per essere di una tredicenne. Lo stile narrativo è gradevole perché ha pochi fronzoli e trasmette la giusta sensazione di inadeguatezza e pericolo in cui si ritrova l'eroina; L'assenza di una corretta mescolatura dei paragrafi mette in risalto l'eccessiva linearità della trama: si sarebbe potuto mascherare con un semplice clic su Libro Game Creator. Un altro punto negativo della storia è il paragrafo 32: è irritante che ci sia solo un rimando al 33 che risulta raggiungibile solo da qui... L'implementazione delle abilità risulta buona. "Furia del vento" tuttavia, risulta troppo potente per essere un'abilità di una ragazzina che vive di espedienti poiché stona col personaggio che si è voluto presentare. Ho rilevato un possibile problema: par.14 e 24: il pugnale avvelenato è opzionale.

Voto: 6,5

Originalità: 6,5

Stile: 6

Personaggio: 6

Giocabilità: 6

Magnamund: 8

4) L'UNICORNO DEI GHIACCI (ALESSANDRO VIOLA/YAZTROMO)

Dj

Questo corto ha un regolamento piuttosto interessante, uno stile narrativo scorrevole e una giocabilità di medio livello, ma ha un difetto di fondo che lo penalizza molto: è decisamente fuori contesto Magnamund. Sebbene la storia sia godibile, è chiaro che si tratta di un corto fantasy dove vengono citati luoghi come Holmgard o Kaltenland solo per dare una parvenza di attinenza al tema del concorso, un po' pochino rispetto a quanto richiesto. L'idea poi di un racconto quasi "new age" (il richiamo della natura) non era male, peccato però che non si leghi al tema del contest. Punti deboli: non mi ha convinto l'ambientazione, forzatamente inserita nel Magnamund, ma con il quale non ha nulla a che vedere, un buon escamotage sarebbe stato quello di ampliare per lo meno la descrizione sul Kaltenland con riferimenti all'avventura della saga. Punti forti: non ne ho individuato uno un particolare, forse l'idea di trasformare un'avventura fantasy in una new age, ma è molto personale.

Voto: 5,5

Originalità: 6

Stile: 5,5

Personaggio: 5,5

Giocabilità: 5,5

Magnamund: 6

Dragan

Un'avventura molto strana, che per stile, situazioni, paradossi e assurdità strizza molto più l'occhio a un Simbad il marinaio piuttosto che a Lupo Solitario. Di Magnamund ci sono solo Holmgard e Kaltenland e niente altro. Personaggi, oggetti e luoghi hanno nomi del tutto inventati e che suonano poco coerenti, anche la vicenda è piuttosto singolare e si tronca malamente con una conclusione che non prelude a un sequel ma nemmeno dà soddisfazione al lettore. Merita un plauso aver provato a usare un regolamento non canonico, anche se pure questo già sentito nel vasto panorama dei Ig dove, d'altronde, non si inventa quasi più nulla. Non piace lo stile letterario, piatto e un po' grigio. La chicca, purtroppo negativa, è data dalla possibilità offerta di nuotare fino a Kaltenland. L'imbarcazione Intrepido di Ls ci mise una settimana e non era ancora arrivata, topica che da sola (non basta l'unguento magico a salvare la frittata) vale mezzo voto in meno.

Voto: 5,5

Originalità: 7,5

Stile: 7

Personaggio: 6

Giocabilità: 5,5

Magnamund: 5

Firefox

Il corto in sé funziona, tuttavia l'attinenza col Magnamund è davvero pochissima. Il principale difetto di questa avventura è il mare del Kaltenland, che viene trattato come fosse un laghetto mezzo ghiacciato. Opzioni come andare a nuoto e cose simili, quindi, scadono un po' nel ridicolo. Il finale è un ottimo colpo di scena, almeno per chi, come me, si ostinava a volerlo leggere con gli occhi di un lettore di librogame classici: è perfettamente il linea con l'impostazione fiabesca del corto stesso. Riscontro qualche refuso nella conclusione dove si parla di "omicidio" anche nel caso in cui si eviti di uccidere durante l'avventura. Non ho nulla da segnalare se non qualche inconveniente riguardante gli oggetti dove si poteva fare di più. Sono le reazioni umane che mi lasciano un po' stralunato. Mi pare di capire che la gente del castello sia "buona" e disposta al dialogo. In un'opzione della storia, noi cerchiamo di esporre il problema al nostro superiore mentre in un'altra opzione ci ritroviamo a uccidere il medesimo perché "dobbiamo". In realtà è una decisione totalmente sproporzionata alle circostanze e che resta ingiustificata. Altra cosa strana è l'allarme del museo: se si vuole scendere dalle scale, scatta un allarme generale. Peccato che non si capisca bene il motivo di tale allarme. Noi abbiamo le chiavi, siamo componenti fidati del personale. Invece la risposta è un inseguimento armato. La domanda è: perché?! Ci sono troppe incoerenze, sia temporali che logiche.

Voto: 5

Originalità: 6

Stile: 5

Personaggio: 5

Giocabilità: 4

Magnamund: 5

5) NOTTE DI INDAGINI (ADRIANO ZIFFER/RYGAR)

Dj

Tra il serio e l'ironico, questo corto ha molti pregi, oltre a essere ben scritto e l'intreccio ben strutturato: si cala perfettamente nell'universo del Magnamund con personaggi ed eventi conosciuti durante la lettura della saga di Ls. L'idea di una sorta di giallo/avventuroso è decisamente originale, e la trovata di penalizzare il lettore che riesce ad andare fino in fondo alla storia mi ha piacevolmente spiazzato. Davvero un bel lavoro. Punti deboli: forse l'intreccio di indagine è troppo complesso, personalmente mi è piaciuto, ma chi non è avvezzo ai gialli o agli enigmi alla lunga può trovare il gioco troppo fuorviante. Punti forti: l'ambientazione fantasy per un "giallo" mi è piaciuta molto, soprattutto per il fatto di andare a incastrarsi con degli eventi che avrebbero successivamente coinvolto Ls in una delle sue avventure.

Voto: 7,5

Originalità: 7

Stile: 7,5

Personaggio: 7

Giocabilità: 7

Magnamund: 7,5

Dragan

Un giallo atipico nello scostante scenario di Amory, in un clima ambiguo di tradimenti e complicità tra commilitoni, mentre un'impensabile alleanza, segreta e terribile, si profila all'orizzonte, toccando i massimi livelli di malvagità. Una storia matura, ben scritta e ben congegnata, con paragrafi lunghi anche più di quanto sarebbe lecito attendersi e comparsate memorabili, da un Cavaliere della Montagna Bianca all'Arcidruido Cadak. Vari modi di risolvere il mistero dell'assassinio che dà il via alla vicenda, ma uno porta a scoprire la verità e l'altro a centrare il finale migliore: sta al lettore giocarli entrambi e decidere quale preferisce. Lo scenario urbano occhieggia a Dever ma in più di un passaggio sembra di trovarsi all'interno di una cittadina del selvaggio West. E quel "mezzo soldato" che omaggia Sergio Leone non fa che rafforzare la sensazione, singolare ma non straniante.

Voto: 8

Originalità: 8

Stile: 8

Personaggio: 8

Giocabilità: 8

Magnamund: 7,5

Firefox

Il corto è un'indagine svolta in modo particolare. In realtà per accedere al finale positivo bisogna fare le indagini... male. Le guardie della città sono presentate dallo stesso autore come un po' tiranne e parecchio svogliate. Andare a impelagarsi in situazioni oscure e decisamente pericolose è un lavoro da eroi che, in fin dei conti, mal si addice al protagonista. Risulta sbilanciata la parte di Resistenza: 10 punti in questo corto, considerando che non abbiamo combattimenti veri e che possiamo perdere punti soltanto con eventi preimpostati a due alla volta, risultano uno sproposito. La prosa l'ho trovata un poco troppo pesante da digerire, probabilmente per via dei molti dialoghi che l'autore ha messo. I capitoli, poi, sono troppo disomogenei: alcuni sono lunghi due righe, altri una pagina intera. Riconosco che il testo è ben scritto. Le abilità sono abbastanza bilanciate fra loro, vale giusto qualcosa in più "seguire tracce" ma soltanto perché, essendo utilizzabile all'inizio, ci dà la possibilità di andare dritti alla taverna senza perdere tempo e denaro. Come ogni buon giallo, una volta svelato il mistero, non ha senso una riletture. A maggior ragione qui che la soluzione è nel "non giocare" l'avventura centrale. È possibile completare positivamente la storia in pochi paragrafi, 8 compreso il finale.

Voto: 6,5

Originalità: 7

Stile: 6,5

Personaggio: 6

Giocabilità: 6

Magnamund: 7

6) TRAPPOLA NELLE TENEBRE (MAURO LONGO/MORNON)

Dj

Ho trovato molto simpatica l'idea del Nukkin e in generale di una sorta di parodia delle prime avventure di Lupo Solitario, la seconda in particolare. Il racconto è scritto bene e divertente, si può giocare più volte grazie a un buon sistema di gioco che prevede la possibilità di più incontri con l'acquisizione di vari oggetti che possono portare poi vantaggi per ulteriori partite. L'ironia non manca (la citazione tarantiniana mi ha fatto davvero ridere) ed è ben bilanciata con l'avventura senza esagerare. Anche il regolamento è molto originale e ben azzeccato per un protagonista di piccola taglia come il Nukkin. Punti deboli: il sistema del dungeon adottato è di quelli che preferisco meno, è vero che è un escamotage per allungare il racconto con combattimenti casuali e per ottenere oggetti e denari, ma l'ho sempre trovato poco personale. Preferisco il classico sistema di disegnarci la mappa da me e leggere di paragrafo in paragrafo cosa trovo. Punti forti: senza dubbio il personaggio del Nukkin è decisamente originale così come le sue abilità, tanto che il corto diventa anche spassoso.

Voto: 7

Originalità: 7

Stile: 7

Personaggio: 7

Giocabilità: 7,5

Magnamund: 7

Dragan

Quando si dice che la comicità è una cosa molto seria... Un'avventura 100% Magnamund, che pure coniuga alle atmosfere deveriane una costante e mai invadente dose di comicità che lascia ben pochi dubbi su chi possa esserne l'autore. Quanta roba in 40 paragrafi, un'introduzione lineare, un cuore dell'avventura a mappa (in Ls? Eresia!), ancora lineare la conclusione. Un'avventura introduttiva che dona un nuovo spessore alla popolazione dei Nukkin, nata vent'anni fa e mai sviluppata oltre la prima comparsata, ma che prometteva tanto di buono. Con questa stesura le promesse vengono mantenute alla grande e tutto sembra pronto per la nascita di una nuova saga. Spassosa la possibilità di consumare pasti ANCHE durante il combattimento, lodevole l'aver riscritto il regolamento pur lasciando le meccaniche identiche a quelle di Dever, rispondendo appieno a quanto richiesto dal bando.

Voto: 9

Originalità: 9

Stile: 8,5

Personaggio: 8,5

Giocabilità: 9

Magnamund: 9

Firefox

Il corto fa il verso al personaggio di Lupo Solitario e devo dire che ci riesce anche abbastanza bene! La storia proposta è un parallelo di quella principale: il tutto ha una struttura solida e una gestione del personaggio ben bilanciata. La mappa presentata è ben congegnata e bilancia perfettamente gli incontri che il topastro deve forzatamente affrontare. Diciamo che nella costruzione di Topo Solitario l'unico "punto strano" è un certo amore/odio per il bambino che è costretto a portarsi dietro: a tratti è addirittura ingiustificato. A parte questo, gli eventi narrati sono ben proporzionati per un Nukkin e dunque come giustamente mi aspettavo, non dovremo salvare il Magnamund, bensì la pelle! Si riprendono elementi della saga, come i funghi allucinogeni che incontra nei vari tunnel Lupo Solitario. Solo che sui topi hanno uno strano effetto rinvigorente! È stupidamente geniale! La gestione dell'inventario è ottima e ci sono più combinazioni tra oggetti e strade che portano alla vittoria. Un topo che, devo dire, alla fine mi ha divertito più di quanto mi aspettassi! complimenti all'autore per l'audacia! I funghi dopanti sono davvero un tocco di classe.

Voto: 8

Originalità: 9

Stile: 8

Personaggio: 8

Giocabilità: 7

Magnamund: 8

7) IL PRIMO VOLO DEL NIBBIO (SANDRO GIACCHINO/JHONGALLI)

Dj

Ottima trovata quella di un acerbo Ramas come protagonista, ma soprattutto quella di affiancarlo a un ancora più acerbo Ls, in una missione non pericolosa ma certamente ben adatta a un semplice novizio. La struttura del corto è ben delineata, e anche la possibilità di girare per Toran visitando più luoghi, e cercando più indizi, permette un'ampia giocabilità che in un corto è sempre ben apprezzata. Anche la storia, che si ricompone come i pezzi di un puzzle man mano che si prosegue, è ben scritta e mai banale, e il true path, sebbene di tipo semplice, dà al gioco un livello di difficoltà accettabile. Epilogo molto malinconico che chiude un'avventura che fa tornare tutti indietro nel tempo. Punti deboli: il true path è sempre un rischio, è un sistema che a me piace perché ti permette di comporre i pezzi di un puzzle, ma se troppo complesso o dispendioso (vedi Steve Jackson) c'è il rischio di annoiare o irritare il lettore. Punti forti: sicuramente l'ambientazione di Toran ben costruita e l'idea del giovane Ls come spalla.

Voto: 6,5

Originalità: 6,5

Stile: 6,5

Personaggio: 6,5

Giocabilità: 6,5

Magnamund: 7

Dragan

Il primo volo... Di uno scrittore che può fare strada se perfezionerà alcune complicazioni nel sistema di gioco e incongruenze nella trama e proseguirà nella via pur rischiosa della sperimentazione. L'avventura soffre di alcuni peccati di gioventù e in particolare ha troppi, troppi refusi, ma offre innegabilmente spunti molto interessanti tanto nella parte libro quanto in quella game. Il personaggio è azzeccatissimo con la chicca particolare di un Lupo Silenzioso più che imberbe ma già trasparente e caratterizzato che lo accompagna. La città dei maghi è ben calibrata con grande possibilità di esplorazione e anche l'opportunità di ampliare i luoghi visitabili. Una deliziosa citazione dell'assente Vonatar. C'è un gioco inventato ex novo. Un'investigazione affatto banale da portare avanti, non tanto nell'esito quanto nella ricerca delle prove. Qualche errore di coerenza, l'uomo tatuato può contemporaneamente essere legato a casa sua e uscire dalla sede dei Cordai o il possesso del lasciapassare che non viene checkato in qualche modo. Ma un'avventura così fresca e piena di spirito del Magnamund... E quel finale secco, da brividi, affettuoso verso il compagno d'arme e dannatamente coerente, meritano un plauso.

Voto: 8

Originalità: 10

Stile: 7,5

Personaggio: 9

Giocabilità: 7,5

Magnamund: 8,5

Firefox

Parliamo un attimo del bilanciamento delle abilità di questo corto: Lupo silenzioso ha l'Addestramento base che nelle scelte multiple dà sempre +1, mentre le altre opzioni hanno sempre +2. Considerando che basta non assegnare la stessa skill a entrambi, ci ritroviamo in una situazione nella quale almeno per quanto riguarda i check da eseguire, l'Addestramento base è se non altro meno utile delle altre. La storia è abbastanza intrigante, nel complesso mi è piaciuta; il personaggio è ben caratterizzato ed è giustamente pervaso da quella foga giovanile che nei Ramas più adulti andrà via via assopendosi. Mi è piaciuta moltissimo l'idea di un Ramas gravemente ferito per una singola azione andata male. In fondo lo rende umano. Guardando la struttura del corto, noto che il paragrafo 40 funge da crocevia esplorativo, poteva essere sfruttato meglio perché molte delle opzioni presenti portano a un unico paragrafo senza sbocchi se non il ritorno forzato al 40. La storia avrebbe potuto sfruttare la possibilità di scelta: il paragrafo 12, per esempio, è inutile e toglie valore all'esplorazione iniziale della cella. Ci si trova in un loop fino a quando non si va alla Gilda dei Matri Cordai. Il finale è scritto in modo parecchio evocativo. Mi complimento per questo passaggio con l'autore.

Voto: 7

Originalità: 7,5

Stile: 6,5

Personaggio: 7

Giocabilità: 6,5

Magnamund: 7,5

8) ULTIMO GIORNO DI FESTA (GIOVANNI PETTINOTTI/GPET)

Dj

Non nascondo di avere avuto difficoltà con questo corto, sebbene lo stile narrativo sia ben costruito e l'idea di non adottare un vero e proprio regolamento, sfiorando in pratica la narrativa a bivi, regga comunque la giocabilità. L'idea di impersonare una ragazzina che cerca l'amore della sua vita... Beh, non è proprio la storia che mi si addice, non a caso alla prima lettura sono morto subito perché "*non ho seguito il mio amato*". Probabilmente il corto mi sarebbe piaciuto molto di più una ventina di anni fa, ma ora ho avuto proprio difficoltà a leggerlo, non per la qualità della scrittura o della storia, che è comunque godibile, ma proprio perché il genere sentimentale, per quanto calato in un contesto avventuroso, è a me avverso. Punti deboli: ho cercato di giudicare il corto senza interpretare troppo il ruolo, ma la ragazzina che insegue il Ramas ho davvero difficoltà a impersonarla. Punti forti: principalmente lo stile molto scorrevole del testo e l'ambientazione della festa che riprende le origini di Lupo Solitario.

Voto: 6,5

Originalità: 6,5

Stile: 6,5

Personaggio: 6,5

Giocabilità: 6

Magnamund: 6,5

Dragan

Uno strano Harmony in salsa Magnamund, che occhieggia evidentemente alle avventure testuali e non ha bisogno di troppo regolamento, ridotto all'osso, per far dipanare un'avventura che balla pericolosamente a poche ore dal massacro dei Ramas. Molto godibile e vera la descrizione della festa, minuta e credibile la rappresentazione di un Monastero affollato e caotico a poche ore dalle celebrazioni che nessuno poteva immaginare sarebbero finite in sterminio. La prosa oscilla dalla delicatezza anche melensa nel descrivere le sensazioni di una ragazzina in procinto di cominciarsi a scoprire donna (seppur anche troppo per la giovane età, in certi passaggi), a scene di inusitata crudezza che riportano bruscamente alla realtà. Opera molto interessante e destinata a dividere, che applica alla lettera lo spirito del bando, innovare con i cardini della tradizione, e resta gravata da un solo, enorme punto interrogativo. Può esserci un altro Ramas, pur senza iniziazione, sopravvissuto? Probabilmente no.

Voto: 8

Originalità: 9,5

Stile: 8

Personaggio: 7

Giocabilità: 8

Magnamund: 8

Firefox

La storia è quella dell'attacco al monastero di Ls1, il tutto visto da una visuale differente, ovvero dagli occhi di una giovanissima sarta. Fondamentalmente l'avventura è suddivisa in tre blocchi. La caratterizzazione del personaggio è alquanto particolare: l'autore l'ha costruita quasi come fosse uno sberleffo delle ragazzine del giorno d'oggi, esagerandone palesemente alcune sfaccettature che, a tratti, rendono la ragazza una vera e propria deficiente. La prima parte del corto, inoltre, è totalmente immotivata! Siamo cercando un futuro Ramas e siamo davanti al monastero Ramas. Non si dovrebbe nemmeno perdere tempo a cercare informazioni su dove potremmo trovare quei due personaggi! È un comportamento troppo idiota anche per una ragazzina innamorata. La parte ludica presenta qualche mancanza poiché ho provato più e più volte a giocare il corto e in ogni partita che ho affrontato mi sono sentito ingabbiato dall'autore lungo un binario dove ha già deciso tutto per me. Gli oggetti con cui si inizia precludono due terzi delle opzioni e l'ulteriore scelta caratteriale, abbassano a una sola la combinazione di eventi-oggetti-carattere che risulta vincente.

Voto: 5,5

Originalità: 6

Stile: 6

Personaggio: 5

Giocabilità: 5

Magnamund: 6

9) LA VORAGINE DELLA MORTE (EFREM ORIZZONTE/EGO)

Dj

Questo corto mi ha davvero emozionato, sono davvero ritornato a tempi in cui lessi i primi libri di Ls, l'idea di impersonare il Barone di Toran/Aquila del Sole in quel preciso momento storico è stata davvero una grande pensata, ma soprattutto è stata poi ben realizzata. Il Joe Dever degli esordi trasuda dal primo all'ultimo paragrafo, la storia è decisamente avvincente e il contesto in cui è ambientata la rende ancora più emozionante. Punti deboli: non ne ho individuati. Punti forti: nel complesso l'intera storia mi ha davvero emozionato con un epilogo degno dell'intera trama; ho sempre atteso che Dever ci raccontasse in qualche maniera le origini dei Ramas e di Aquila del Sole (per lo meno in maniera più dettagliata di quanto abbiamo letto nella saga) ma credo proprio che nemmeno Joe avrebbe nulla da ridire a quanto scritto in questo corto.

Voto: 8

Originalità: 7,5

Stile: 7,5

Personaggio: 8

Giocabilità: 7,5

Magnamund: 8

Dragan

Un interessante e ardito salto nella storia del Magnamund, l'unico corto in gara che si svolge molto prima degli eventi narrati da Dever, 'sfidando' un po' il bando. L'opera è perfetta nella sua fedeltà storica, l'autore si è preoccupato molto di rispettare le colonne portanti del mondo di Lupo Solitario intarsiandoci situazioni e comprimari di fantasia. Sforzo minore, tuttavia, sembra averlo fatto nello scrivere una storia che fosse realmente emozionante, paradossale vista l'epicità degli argomenti trattati. Che diamine, si indossano per la prima volta i panni di Aquila del Sole, colui che ha fondato l'ordine Ramas, eppure manca qualche bagliore di pathos alla narrazione, che non fa apprezzare fino in fondo quanto raccontato comunque con correttezza! Il sistema di gioco presenta innovazioni incoraggianti, come i rapporti di forza fissi, ma anche qualche asperità, come le parole chiave e l'incantesimo Mano di fuoco seminascoato nel paragrafo di combattimento. Un'opera sicuramente di pregio e ben congegnata, ma che non riesce a far venire la pelle d'oca come avrebbe potuto.

Voto: 7,5

Originalità: 8

Stile: 7

Personaggio: 7,5

Giocabilità: 7,5

Magnamund: 9

Firefox

Storia fantastica e ambientazione fedelissima all'originale! L'autore dimostra ampia conoscenza del Magnamund e del background della saga di Lupo Solitario. Lo stile narrativo è eccellente e il metodo di scrittura sopraffino. Promosso a pieni voti! I combattimenti sono bilanciati molto bene, l'unica cosa che un po' stona è la standardizzazione della vita: di colpo recuperiamo più volte durante l'avventura tutti i punti ferita, anche se eravamo quasi morti. Passiamo ora all'unica vera nota dolente del corto, la mancanza di interattività. E questa è una pecca davvero madornale! È tutto precostruito dall'inizio! Durante l'avventura posso scegliere in autonomia solo ai paragrafi 1-14-18-26-35 (che non sono ovviamente visitabili tutti in un'unica partita), decisamente troppo poco per essere un normale corto. Diciamo che ci viene raccontata una storia scritta davvero molto bene, ma le scelte che andremo a compiere lungo il percorso saranno già tutte scritte nel momento in cui andremo a creare il nostro personaggio. Questo pesantissimo difetto difatti abbassa di molto la giocabilità di un'avventura che avrebbe potuto toccare vertici di perfezione narrativo-stilistici mai visti prima!

Voto: 7

Originalità: 7

Stile: 9

Personaggio: 7

Giocabilità: 5

Magnamund: 8