

# Agonistika news

Periodico trimestrale - Anno II Numero 3 - Luglio / Settembre 1992 - Spedizione in abbonamento postale gruppo 4/70 (Bologna)

## IL GIOCO IMPAZZA

Questo è il numero delle vacanze, per noi che lo facciamo, ma è anche il numero del ritorno alle occupazioni urbane, per chi lo legge.

Difficile scrivere il fondo. Si contrappongono stati d'animo diversi, mentre si spalanca davanti ai piedi l'abisso tentatorio di affrontare temi d'attualità generale, di uscire dallo specifico del gioco per parlare, che so, del governo, della situazione nell'ex Urss o di quella europea.

Brutte idee, per parlare di quegli argomenti ci sono tanti luoghi deputati e non sarebbe giusto strappare per loro uno spazio in queste poche pagine grondanti sudore.

Però la presenza della tentazione deve avere un significato. Certo la carta d'Europa da un pezzo non somigliava ad un tabellone da gioco (ad un *board*) quanto gli somiglia adesso, con guerre in corso e nuovi confini che vengono tracciati.

Amo l'ambientazione medievale, soprattutto il fantasy medievale, con cavalieri, orchi, draghi e goblin, streghe, principesse, elfi e nani guerrieri.

Lo stesso spero che l'Europa si fermi al boardgame. Livello politico.

SERGIO VALZANIA

Il III° Festival Italiano dei Giochi dal 18 al 27 settembre

## WEEK-END A GRADARA

Tornei, animazioni, dibattiti,  
sperimentazioni, mostre, premi.  
Una grande festa conclude l'estate

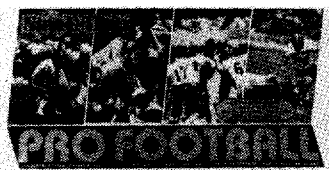
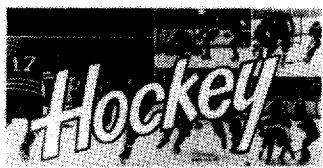
Il calendario è ricchissimo e Agonistika ne cura direttamente una parte importante. Il programma della **sezione informatica** è pubblicato a pag. 9, mentre le quattro pagine centrali,

asportabili, sono dedicate al programma generale. Qui vorrei delineare le attività coordinate da Agonistika che si svolgeranno

*continua a pag. 4*



# ~~Le~~ grandi offerte di Proxima



## SERIE A

In un solo, semplice volume c'è uno dei migliori giochi di simulazione sul calcio. Ciascun partecipante è l'allenatore di una squadra. Si inizia con la campagna acquisti, si stila il calendario degli incontri che vengono risolti seguendo di settimana in settimana il vero campionato italiano di serie A. (recensione su Agonistika News n.5)

*Costa solo 18.000 lire.*

## STRAT-O-MATIC

PRO BASKETBALL, PRO FOOTBALL, PRO HOCKEY

La migliore collana di giochi di simulazione sportivi, nell'edizione DeLuxe. Ci sono, al gran completo, le squadre dei campionati americani, e per ciascun giocatore una carta individuale che ne riassume tutte le caratteristiche. Il mazzo di carte delle Azioni viene utilizzato dagli allenatori per determinare lo sviluppo della partita e l'applicazione dei diversi schemi e tattiche di gioco. Questi prodotti non invecchiano mai, perchè ogni anno la casa editrice pubblica, in un set a parte, le nuove formazioni con i dati statistici aggiornati (recensione a pag. 19).

*Ciascuna confezione lire 75.000*



## CORTEO

un vero wargame! E' ambientato in una grande città italiana, prima degli Anni di Piombo. Le forze in campo erano da una parte Polizia e Carabinieri, dall'altra i manifestanti organizzati in una galassia di gruppi, comitati, sigle. Gli slogan erano quelli della creatività e della guerriglia urbana...

*Lire 22.000*

## SESSANTOTTO!

La più spettacolare, colorata, ironica esplosione di conflittualità sociale e generazionale "raccontata" con gli strumenti del gioco. Una ricca dotazione di materiali e una grafica superlativa.

*Lire 40.000*

## AXIS & ALLIES

Un grande classico della strategia: 300 pedine in plastica, navi, aerei, corazzati, fanteria, per rivivere su una grande mappa le fasi salienti della Seconda Guerra Mondiale.

*Prezzo speciale lire 70.000 tutto compreso*



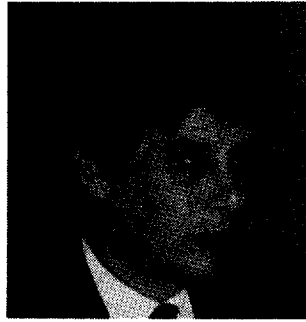
Versa l'importo sul c/c postale 62578000 intestato a Proxima, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma  
Indica nella causale del versamento i prodotti che desideri acquistare.



Il penalista Titta Madia ha scritto per noi

*La gara, la corsa alla vittoria, costituiscono la "ratio" del processo penale accusatorio, da poco introdotto nell'ordinamento giuridico italiano*

*l'ospite*



difensore della domanda punitiva che raccoglie elementi utili a sostenere l'accusa in giudizio.

La Difesa rappresenta il diritto dell'imputato a resistere, individua la tesi difensiva e le prove idonee a sostenerla.

Entrambe le parti, nel giudizio, si

## VINCENTE O COLPEVOLE

Gli avvocati penalisti sostengono, per professione, la ragione o quella parte di ragione dei cittadini perseguiti dalla Giustizia penale.

E nulla è più entusiasmante dell'ottenere dai giudici la ragione per la quale ci siamo battuti.

Ma attenzione: la Giustizia penale non tollera, nel suo paludato linguaggio, l'uso di frasi del tipo "Ho vinto la causa", "la difesa ha colto il meritato successo".

La Giustizia dell'essere, quella penale - così definita da Carnellutti in contrapposizione con la Giustizia dell'avere, quella civile - sembra aver bisogno di riferimenti ideali, scervi dalla realtà delle debolezze umane e, tra queste, l'impulso alla competizione ludica tra parti di cui una risulterà vincitrice e l'altra soccombente.

Così per esempio il Giudice penale ha come scopo la "ricerca della verità, il Pubblico Ministero agisce in nome della statuata "pretesa punitiva", la difesa dell'imputato è "inviolabile".

Si respira un'aria di divino frequentando le aule ove si amministra la Giustizia penale.

Sì, anche se il pratico potrebbe

suggerire che la verità è sovrumana e solo la certezza è patrimonio del desiderio di conoscenza del povero mortale.

Non a caso i Latini già insegnavano che la sentenza definitiva *pro veritate habetur*, ovvero non è la verità, ma quale verità deve essere ritenuta.

E ancora potrebbe chiedersi uno scettico: perchè lo Stato, rappresentato dal Pubblico Ministero, è titolare di una **pretesa** punitiva e non di una semplice **domanda** punitiva?

Non a caso nei paesi di più antica tradizione democratica le cause penali sono così intestate: "Gli Stati Uniti d'America contro William Smith".

Ed in ultimo: ma quale "verità" può conseguire un uomo - qualificato Giudice o Pubblico Ministero - nella solitudine della sua ricerca o nel superbo rifiuto del metodo dialettico, inteso proprio come competizione paritetica tra tesi contrapposte?

La gara, la corsa alla vittoria, costituiscono la *ratio* del processo penale accusatorio, quello da poco introdotto in Italia e già tanto vituperato.

In sintesi il Pubblico Ministero è il

adooperano a vincere sull'antagonista, provando o dimostrando l'infondatezza delle prove avverse.

Il Giudice, imparziale tra i concorrenti, assume il ruolo di arbitro e conferisce ragione a colui che sarà riuscito a prevalere nella dimostrazione della sua tesi.

Non più la ricerca della verità, ma un giudizio che si accontenta della certezza che promana dalla tesi convincente "al di là di qualsiasi ragionevole dubbio".

E' un danno per il vivere civile? Ma allora, era verità quella del processo Dreyfuss?

Quale era la verità del dramma vissuto da Enzo Tortora?

Davvero tutti gli imputati assolti sono innocenti e tutti i condannati colpevoli? Davvero le pene inflitte sono sempre commisurate esattamente ai delitti commessi?

Se così pensate, vivete una bellissima illusione.

Io intanto, che sono avvocato penalista, continuerò ad andare in Tribunale, tutti i giorni solo per "vincere le cause".

TITTA MADIA jr.

## AGONISTIKA NEWS N.7

Periodico Trimestrale

Autorizzazione del Tribunale di  
Roma n.00554 del 28/9/90

Direttore Responsabile  
Sergio Valzania

Editore  
Roberto Flaibani

Art Director  
Antonella Righetti

In redazione  
Francesco Cirillo  
Beatrice Parisi

Direzione e Amministrazione  
Via Pisacane, 6 - 00152 Roma  
tel. 06/5899287 - fax 06/5818853

Servizi editoriali  
Tucana Trading sas  
Via G. da Castelbolognese, 79  
00153 Roma

Stampato presso Grafiche Galeati  
Via Selice 189, 40026 Imola (BO)

Hanno collaborato a questo  
numero:

Alessandro Alessandrini,  
Massimo Casa, Roberta Chiti,  
Gianfranco De Turrís,  
Roberto Genovesi, Luca Giuliano,  
Titta Madia, Raffaele Matone,  
Errico Passaro, Marco Perez,  
Ciro A. Sacco, Gloria Sadun,  
Giorgio Salvadego,  
Pierpaolo Turitto

Questo numero è stato tirato in  
9.500 copie

Associato USPI



*continua da pag. 1*

nel momento caldo, cioè nei  
giorni 25-26-27 settembre.

Prima di tutto i tornei.  
Sabato mattina si svolgerà  
l'attesissima finale del V°  
**Campionato Nazionale di  
Dungeons & Dragons**. Oltre alle  
otto squadre già note, si è  
classificata anche la milanese  
**Extrema Untione**, capitano  
Emilia Bondani, che ha superato  
le altre 71 compagini milanesi  
partecipanti all'Eptakontest. Nel  
pomeriggio avrà luogo la  
selezione del torneo open di  
**D&D Corte Malatestiana**,  
l'ultima fase eliminatoria aperta a  
tutti gli ospiti di Gradara che non  
avessero potuto partecipare a  
nessuna delle selezioni  
precedenti che si terranno un po'  
dovunque, durante l'estate, in  
Romagna, nelle Marche e in  
occasione della VerCon (scheda  
informativa a pag.20). La finale  
del torneo si terrà domenica  
mattina, come anche il torneo  
dimostrativo de **I Cavalieri del  
Tempio**, arbitrato dagli autori  
stessi.

Le animazioni.

La **Gilda Anacronisti** si produrrà  
in varie sessioni di gioco di ruolo  
dal vivo, mentre gli esperti della  
**Top Games** presenteranno un  
percorso di guerra che, con una  
serie di partite a tema, toccherà i  
giochi più significativi tra i  
discendenti del Risiko: Axis &  
Allies, Blue Max, Civilization,  
Diplomacy, Corteo e altri ancora.  
La **Società Aperta** presenterà due  
wargames tridimensionali a  
livello tattico-operazionale,  
ambientati durante la Guerra dei  
Trent'Anni e nel Vietnam, e il  
nuovo lavoro di Nicola Zotti, che  
fa seguito al tanto apprezzato  
"Austerlitz", dedicato alla  
**Battaglia di Zama**,  
(scheda a pag. 8), nonché 3  
sessioni di **giochi di comitato**,  
che, nati come strumento di  
formazione professionale, sono

oggi veri e propri giochi di  
società, molto vicini ai giochi di  
ruolo. Verranno proposti i titoli:  
"Il caso Ustica", "Dissotterriamo  
l'ascia di guerra", "Il sofà del  
produttore"

Le attività culturali.

Due tavole rotonde: la prima  
avrà per tema "Giocare con la  
storia: gioco di ruolo, wargame,  
letteratura", con la partecipazione  
di Giampaolo Dossena, Sergio  
Valzania, Luca Giuliano, Nicola  
Zotti, mentre la seconda proporrà  
un dibattito tra gli autori italiani  
del gioco di ruolo (si prevede un  
clima arroventato!). Il **Labyrinth**  
terrà un seminario sul tema  
"L'avventura per il gioco di  
ruolo. Progettazione,  
ambientazione, scrittura, fonti,  
arbitraggio".

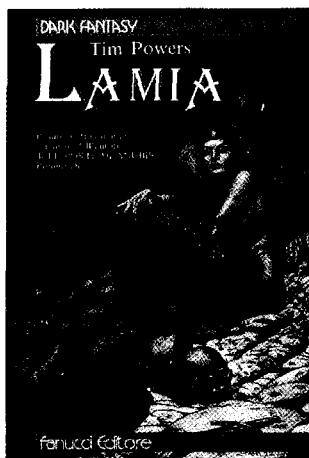
La dott. Marta Lepore  
dell'Università di Roma e la  
redazione di Proxima Editrice  
presenteranno **La Maschera e il  
Volto, il mondo virtuale e  
sociale dei giocatori di ruolo**, il  
secondo libro di Luca Giuliano,  
realizzato questa volta in  
collaborazione con Alessandra  
Areni, il quale appare ad un anno  
di distanza dall'uscita dell'ormai  
celebre "In principio era il Drago"  
(scheda a pag. 9).

Premiazioni.

La giuria raccolta dal circolo  
**Labyrinth** premierà le migliori  
avventure apparse nel corso  
dell'anno e destinate ad essere  
utilizzate nei tornei, nel gioco dal  
vivo, nel gioco ad ispirazione  
horror. Ma il momento più  
importante, uno dei più attesi del  
Festival, sarà quello in cui la  
giuria raccolta da Agonistika  
News e presieduta da Giampaolo  
Dossena premierà il **Gioco  
dell'Anno 1992**. Il Premio ha  
riscosso, fin dalla prima edizione,  
un notevole interesse tra i nostri  
lettori e molta attenzione da  
parte delle case editrici.

ROBERTO FLAIBANI

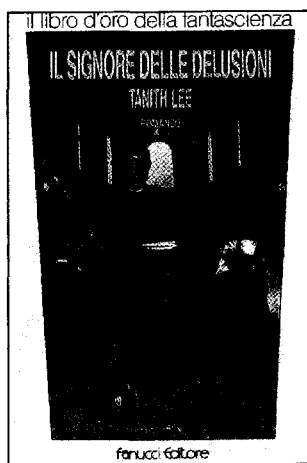
# NOVITA' IN LIBRERIA



Tim Powers

**LAMIA**  
DARK FANTASY  
L. 26.000

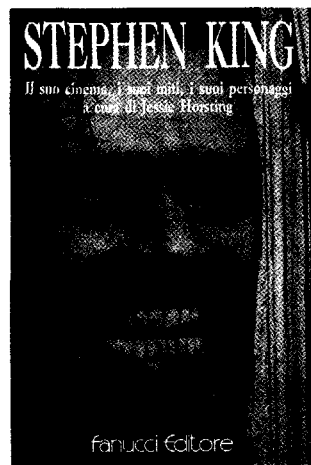
Il nuovo capolavoro dell'autore di Le Porte di Anubis, premio Futuro Remoto 1991, Premio Dick.



Tanith Lee

**IL SIGNORE DELLE DELUSIONI**  
IL LIBRO D'ORO DELLA FANTASCIENZA  
L. 25.000

L'atteso seguito del "Signore della Notte" da una nuova ed affascinante autrice di fantasy.



Jessie Horsting  
**STEPHEN KING**

FUTURO SAGGI - CINEMA  
L. 30.000

Un saggio completo ed utile sull'indiscusso maestro dell'orrore con un'intervista in esclusiva ed una guida ai suoi libri ed ai suoi films.



Lawrence Watt Evans

**LA SPADA DI BHELEU**  
I LIBRI DI FANTASY

L. 17.000

Il terzo avvincente episodio del ciclo dei Signori di Dus, che vede ancora come protagonisti il Principe Garth e il Re Dimenticato.



H.P. Lovecraft - Derleth

**IL GUARDIANO DELLA SOGLIA**

E.T. (HORROR)

L. 8.000

Torna il Grande Cthulhu con la sua tenebrosa mitologia, i suoi orrori cosmici, in questo romanzo del "Solitario di Providence".



Robert A. Heinlein

**MISSIONE NELL'ETERNITA'**

E.T. (FANTASCIENZA)

L. 8.000

Per viaggiare nel tempo è sufficiente pensare. Ma alcuni viaggi possono essere senza ritorno. Quattro romanzi brevi dell'autore più prestigioso dell'"età d'oro della fantascienza".

RICHIEDI IL NOSTRO  
INFORMATORE "FUTURO NEWS"  
GRATUITAMENTE A:

FANUCCI EDITORE Via delle Fornaci, 66  
00165 ROMA Tel. 06/3266384 - 6382998 (Fax)



**fanucci editore**  
horror, fantasy, fantascienza.

Strategie possibili in Axis & Allies, di nuovo sul mercato

## BUONE NOTIZIE DALLA KARELIA

*A&A richiede una visione strategica per pianificare le proprie mosse e la capacità tattica di comprendere le intenzioni dell'avversario per riuscire a mantenere l'iniziativa*

E' finalmente tornato in commercio **Axis&Allies**, in una nuova edizione con regole in italiano (Milton Bradley, 1991). **Axis&Allies** è un gioco di strategia degli anni '80 (prima edizione 1984), che si è imposto ormai come un classico.

L'ambientazione ha il fascino de "I se della storia"; le posizioni di partenza configurano la Seconda Guerra Mondiale all'inizio del 1942. Due schieramenti si fronteggiano, come negli scacchi: l'Asse: Germania e Giappone (l'Italia è assimilata alla Germania), e gli Alleati: Russia, Gran Bretagna e Stati Uniti.

Non stiamo qui a ricapitolare lo schema del gioco, che è ormai un oggetto di culto per centinaia di appassionati di giochi d'ambiente e di simulazione.

Qui ci interessa solamente approfondire alcuni aspetti essenziali delle strategie possibili per le varie parti.

Come risorse, gli Alleati Russia, Gran Bretagna e Stati Uniti hanno all'inizio 90 punti, mentre l'Asse ne ha 57.

A fronte di questa sproporzione iniziale, l'Asse è molto

avvantaggiato nella prima mossa, disponendo di forze superiori e dislocate in nodi strategici.

L'inizio del gioco sarà senz'altro segnato da un'offensiva tedesca e giapponese, che deve però essere attentamente calcolata per poter acquisire un buon margine di vantaggio e respingere i contrattacchi alleati nelle mosse successive.

Lo schema di gioco è abbastanza equilibrato, per cui i risultati dei dadi (al di là di episodi memorabili che possono sempre capitare) rispondono alle aspettative dei giocatori.

Fin dalla prima partita, chi gioca a **Axis&Allies** si accorge che il gioco gli richiede un piano, una visione strategica che permetta di legare le singole mosse.

Al piano deve però accompagnarsi la capacità tattica di comprendere il senso delle mosse avversarie per strappare l'iniziativa al nemico.

Spesso vince non il giocatore più brillante ed inventivo, ma quello che è riuscito a realizzare con maggiore approssimazione il suo progetto strategico.

Naturalmente in questo quadro si esclude di giocare con le "armi strategiche", che pure rappresentano un'opzione divertente del gioco, ma la cui casualità impedisce ogni ragionamento sulle strategie possibili per i diversi giocatori in campo.

Qui proviamo a delineare le idee guida che possono influenzare le scelte dei diversi giocatori.

### Russia

Il Russo è il giocatore con meno risorse economiche: se riesce a comprare un bombardiere è un avvenimento straordinario. Fanti e carri armati sono le sue risorse di base, per una strategia di resistenza che dura parecchi turni. Il regolamento da torneo prevede, correttamente, che al primo turno il Russo non possa fare nessun attacco. Partendo da questo, il Russo deve far dissanguare il Tedesco nel Caucaso (Stalingrado) e impedirgli qualsiasi attacco in Karelia fin dal primo turno. Questo implica per il Russo un continuo rifornimento di truppe in Karelia, con un impiego sempre maggiore di fanti nei contrattacchi: il Tedesco sarà costretto a mobilitare a sua volta sempre maggiori risorse per contrattaccare. Una volta partiti gli attacchi anglo-americani alla Francia, il Russo può passare ad una fase di attacco dispiegato, conquistando la Norvegia e minacciando l'Ucraina. Sul fronte orientale il Russo deve mantenere i nervi saldi e non scomporsi più di tanto se perde. Deve riuscire a ostacolare il giapponese nella sua avanzata in Asia, soprattutto nel Sinkiang; per riuscirci deve organizzare almeno un contrattacco per turno, puntando sulla lentezza di movimento della fanteria giapponese. Il Russo è decisivo nella strategia degli Alleati se riesce a impegnare molte delle risorse dell'Asse.



### Germania

Il tedesco è all'inizio il giocatore più dotato come potenza militare. Le sue prime 2 o 3 mosse sono sicuramente di attacco sia per mare (obiettivo la flotta inglese) sia in Africa e in Caucaso. Determinante per i movimenti tedeschi è una flotta forte (2 trasporti e 1 portaerei) nel Mediterraneo.

L'obiettivo strategico è la Russia, che il Tedesco deve indebolire con attacchi in ogni turno in Caucaso fino a sferrare un attacco decisivo in Karelia. Per questo il Tedesco deve curare l'afflusso costante di almeno 3 fanti in Ucraina, appoggiati da qualche carro e dai caccia, impedendo qualsiasi contrattacco in Ucraina (qui può far arrivare una contraerea, spostandola fin dal primo turno in Eastern Europe).

Il Tedesco è inoltre il primo antagonista dell'Inglese: deve indebolirlo economicamente con bombardamenti strategici, per rimandare il più possibile la formazione della flotta inglese nell'Atlantico. Dopo l'offensiva iniziale, deve tenere sempre impegnato l'Inglese in Africa, conquistando la Siria e minacciando un'eventuale nuova fabbrica inglese in Sud Africa. Dopo i primi turni, la flotta tedesca del Mediterraneo può spostarsi di fronte all'Algeria per appoggiare un eventuale attacco dell'aviazione contro la flotta anglo-americana in Gran Bretagna.

### Gran Bretagna

L'Inglese è inizialmente il giocatore più debole, e perde rapidamente territori e unità. Dovrà avere pazienza e lucidità

per organizzare fin dai primi turni un contrattacco efficace e diventare il primo antagonista del Tedesco.

L'Inglese deve costruire una flotta (portaerei e trasporti) in Gran Bretagna entro il 2° o 3° turno, spostandola poi davanti alla Spagna, per garantire una pressione costante sul Tedesco: così potrà attaccare alternativamente Francia o Algeria, contando anche sul possibile secondo attacco dell'Americano.

L'Inglese deve dislocare i caccia in Karelia (aumentandone la difesa) e il bombardiere in Russia per appoggiare gli attacchi alla Francia fino alla conquista permanente.

Deve costruire una fabbrica in Sud Africa da dove partire per impegnare il Tedesco in un conflitto continuo nel nord del

# 1421\* MC-link

**Un solo numero di telefono per raggiungere MC-link da tutta Italia.**

Con un solo scatto telefonico, chiamando il 1421, è possibile raggiungere da tutta Italia MC-link in modo semplice ed economico.

Abbonarsi è facile: basta il vostro computer e una telefonata, ed il pagamento può essere effettuato anche con una delle principali carte di credito.

Nelle schermate di MC-link troverete un vero e proprio villaggio telematico di esperti e professionisti e potrete contattare alcune delle maggiori aziende informatiche italiane e internazionali. Potrete sapere quello che conta di più e scambiare le vostre idee sull'informatica, la cultura, l'attualità; avrete a disposizione il meglio del software di pubblico dominio.

Potrete organizzare conferenze telematiche pubbliche e private e avrete a disposizione una Mailbox riservata e discreta per scambiare

**MC-link è la rivista telematica interattiva che costa meno di qualsiasi altro sistema professionale.**

**Per il collegamento non serve un terminale dedicato; basta un modem per trasferire nel vostro personal computer tutto il mondo di MC-link.**

testi, programmi, immagini, disegni, fogli elettronici e qualsiasi altro tipo di archivio computerizzato. E quando avrete finito di lavorare potrete trovare informazioni utili per i vostri hobby, il tempo libero, la cultura, lo sport, e conoscere sempre nuovi amici con il nostro superchat.

Tutto questo con sole 24.000 lire al mese, con uno sconto del 25% se l'abbonamento è annuale. Inoltre i lettori di Agonistika News, inviando una fotocopia della presente inserzione, hanno diritto all'abbonamento gratuito per i primi tre mesi.

E' tutto, o quasi. Per il resto, non dovete fare altro che raggiungerci.

Per richieste di abbonamento o informazioni chiamare la segreteria abbonati di MC-link al numero 06.4180300.

### MC-link

- Itapac "1421 Easy Way": NUA 26500259, 1200-300 bps, 7E1
- Itapac a carico del chiamante: NUA 26500140, 1200-300 bps, 7E1
- (06)4180660 (9 linee r.a.), 9600-2400-1200 bps, 8N1, V.32, HST, MNP5, V.42bis
- (06)4180440 (18 linee r.a.), 2400-1200-300 bps, 8N1

MC-link è una pubblicazione Technimedia  
Roma, via Carlo Perrier 9, telefono 06.4180300 (r.a.)  
Reg. Tribunale di Roma n° 586/90



\* L'accesso tramite numero unico nazionale 1421 è riservato agli abbonati che scelgono di pagare a mezzo carta di credito.

## Agonistika

è su MC-link con una serie di interessanti iniziative

**MC-link**

## LA BATTAGLIA DI ZAMA

Il dinamico duo Zotti-Affinati ha colpito ancora! Dopo il successo riscosso con **Austerlitz**, che i nostri lettori ben conoscono, sarà infatti presentata a Gradara la loro nuova produzione: **La Battaglia di Zama**.

Sulla falsariga dell'opera precedente il volume raccoglie insieme un boardgame originale, proposto dall'inesauribile Riccardo "the rulemaker" Affinati, un test per misurare la propria capacità di comando ed una ricca fonte di informazioni sul periodo storico e sull'antica arte della guerra, di cui invece è autore il superesperto di cose militari Nicola "the tactician" Zotti. **La battaglia di Zama** si preannuncia ancora più ricco e interessante di **Austerlitz**: le pedine saranno in cartoncino fustellato e il testo pare che superi addirittura le 50 pagine! Costerà 20.000 lire e può essere fin d'ora prenotato alla Proxima, inviando la somma tramite il c/c postale n. 62578000. L'autore ci ha fatto sapere che il test sarà ancora più difficile di quello di **Austerlitz** (pare che nessuno abbia raggiunto il livello di "Napoleone"! ) e che ci saranno una gamma più ampia di punteggio e una più accurata descrizione delle qualità del giocatore.

Ma non è finita qui: è imminente l'uscita di un boardgame ispirato alla battaglia del Metauro, con lo stesso sistema di gioco inventato da Affinati e una monografia scritta da Zotti. Sospettiamo che abbiano in programma addirittura una quadrilogia sulla Seconda Guerra Punica, sulla falsariga di quelle della SPI: sono abbastanza matti e bravi da provarci!

continente, puntando ad una riconquista veloce di tutti i territori, per andare ad ostacolare l'avanzata giapponese in Asia. L'obiettivo è la conquista del Francia da cui muovere per l'invasione della Germania.

### Giappone

Il Giapponese è all'inizio povero di risorse economiche e ricco di forze militari. La sua offensiva in Asia deve essere rapida e possibilmente a tenaglia: deve anzitutto eliminare l'Americano in Cina. Ma deve costruire subito una fabbrica in Kwangtung o in Indocina, altrimenti non avrà le forze sufficienti per espandersi e resistere ai contrattacchi alleati. Poi può spazzare via il Russo a nord, l'Americano al centro e l'Inglese a sud (conquistando India e Persia), arrivando entro il 5° turno a stringere il russo a Novosibirsk.

Nel Pacifico l'attacco alle Hawaii, con la distruzione delle forze americane, gli dà un grande vantaggio: può arrivare a costruire una seconda flotta e comunque deve mantenere la supremazia navale e aerea sulla flotta americana, con possibili azioni diversive in Alaska o in Australia. In ogni caso deve rispondere agli eventuali attacchi americani nel Pacifico meridionale e prepararsi ad uno scontro frontale.

L'obiettivo strategico è di stringere la Russia da Est e assediare la fino alla capitolazione di Mosca.

### Stati Uniti

All'inizio del gioco, l'Americano è il giocatore più ricco, ma è anche quello geograficamente sfavorito, con perdite che non può recuperare immediatamente. Stante però la sua solidità economica, nei primi 2 o 3 turni può procedere ad una completa riorganizzazione delle sue forze.

Nel teatro del Pacifico deve tenere sotto pressione il Giapponese per costringerlo a rallentare la sua espansione in Asia. Una sua flotta, pari in forza a quella giapponese e potenziata da almeno un bombardiere, va collocata al più presto alle Solomon, così da minacciare sia il Giappone che le Filippine. In ogni turno, mentre un nuovo trasporto raggiunge la flotta dagli Stati Uniti Occidentali, un trasporto appoggiato dai caccia può conquistare un'isola, costringendo il Giapponese a continui contrattacchi e a dispendiose mosse diversive. L'obiettivo è di arrivare ad uno scontro decisivo con la flotta giapponese in condizioni di superiorità per poi invadere il Giappone.

In Atlantico l'Americano ha un ruolo fondamentale di appoggio all'azione dell'Inglese: fin dal secondo turno deve insidiare il Tedesco in Africa con attacchi diversivi. Per arrivare poi, con 2 o 3 trasporti, ad appoggiare la flotta inglese, sferrando secondi attacchi contro il Tedesco, soprattutto in Francia.

Naturalmente queste note, che sono frutto di una lunga e paziente frequentazione di **Axis&Allies** fino alle ore tarde della notte, intendono delineare soltanto alcuni elementi di strategie possibili e valgono come suggerimenti e proposte ai giocatori più incalliti. Il nocciolo è poi come un giocatore si sente di svolgere il ruolo della potenza che manovra. Anche se, come afferma con militare schiettezza il "Generale Milton Bradley" nei suoi "chiarimenti sulle regole", (lettera ai giocatori contenuta nell'ultima edizione), **Axis&Allies** è perfettamente bilanciato, purché l'Asse interpreti il suo ruolo con sufficiente aggressività.

MASSIMO CASA





Appuntamento a Gradara con la sezione informatica

## ANTICHE MURA, NUOVE TECNOLOGIE

*Una ludoteca elettronica e una serie di incontri con gli esperti: il gioco su computer e la telematica sono in vetrina a Gradara.*

*Si conclude l'esperienza di Agonistika BBS*

Gradara apre all'informatica. Anzi, un'intera sezione sarà dedicata ai giochi su computer, su console, alla telematica (ludica e non) e ad eventi collegati.

A partire da sabato 19 settembre sarà in funzione una ludoteca elettronica, attrezzata con consoles Nintendo, PC IBM-compatibili e modem a disposizione del pubblico per il gioco libero, test di nuovi prodotti, animazioni, tornei, collegamenti con banche dati e BBS.

Nel corso del week-end tra venerdì 25 e domenica 27 abbiamo programmato quattro momenti di discussione. Il primo offrirà una panoramica generale della telematica in Italia e il confronto tra diverse esperienze e filosofie. Saranno messe a paragone la telematica "di massa" del Videotel, quella professionale di Mc-Link e Agorà, quella amatoriale di FidoNet. Stefano Toria affronterà poi il problema della pirateria via computer. Che cos'è un virus informatico, come si riproduce, come si combatte. Chi sono gli hacker, cosa vogliono, come agiscono, quale atteggiamento deve avere la società verso di loro.

Corrado Giustozzi illustrerà le possibilità del calcolatore come strumento creativo nel gioco, nella musica, nell'enigmistica e porterà numerosi esempi di come anche la programmazione stessa può essere intesa come gioco. Infine Raffaele Valensise guiderà il pubblico lungo il percorso che ha portato su computer i più noti giochi da tavolo, di carte e di scacchiera.

Questi sono i primi risultati dell'alleanza tra Agonistika ed Mc-Microcomputer, incominciata qualche mese fa con l'apertura di tre aree specializzate su Mc-Link. Un momento importante per noi, soprattutto perchè ci ha dato modo di ripensare *ex novo* il nostro "progetto telematico".

Riteniamo infatti ormai superata l'esperienza di Agonistika BBS, che non avrebbe potuto reggere il confronto né con la telematica stile Videotel, né con quella di Mc-Link o di Agorà. Non avrebbe nemmeno potuto aderire ad una rete come FidoNet, che persegue finalità completamente diverse. Molto meglio quindi affidare la problematica tecnica a chi è molto più competente e attrezzato di noi e concentrarsi invece sui contenuti, cioè sul gioco, sulla cultura del gioco, sull'informazione.

Da queste considerazioni è nata la ricerca di una collaborazione con Mc-Link, i contatti con aziende operanti nell'ambito di Videotel - che potrebbero portare i primi risultati già dal prossimo autunno - e la decisione di chiudere definitivamente la nostra BBS.

ROBERTO FLAIBANI

### LA MASCHERA E IL VOLTO

Per uscire dal mondo i giocatori di ruolo hanno a disposizione molte maschere. Maschere di guerrieri e maghi, investigatori, archeologi, cowboy cibernetici, cacciatori di alieni e mercenari spaziali, cavalieri medievali, mercanti, alchimisti e altri ancora. In questo immaginario magazzino delle meraviglie Alessandra Areni e Luca Giuliano hanno scelto di puntare l'attenzione sul mondo di Dungeons & Dragons, il gioco di ruolo più diffuso in Italia, e si sono serviti della rete organizzativa di Agonistika per la raccolta dei dati.

Interviste, analisi, schede informative, permettono di avere il quadro sociale e culturale di un'attività di gioco creativa e inconsueta che coinvolge schiere numerose di giovani e adulti. Uno sguardo attento e documentato su una "realtà virtuale" già viva ed operante. Il libro si conclude con alcune considerazioni tecniche, un'appendice metodologica e una bibliografia particolarmente interessanti per chi si occupa del gioco di ruolo a fini professionali o di studio.

L'opera sarà presentata a Gradara nel corso del III Festival Italiano dei Giochi, nell'ultimo week-end di settembre. La conferenza stampa sarà presieduta da Marta Lepore, docente di Statistica Sociale alla Facoltà di Sociologia dell'Università di Roma "La Sapienza". Saranno presenti gli autori e lo staff della casa editrice.

Il volume può essere fin d'ora prenotato versando la somma di lire 20.000 sul c/c postale 62578000 intestato a Proxima, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma.

Nella Linea grafica di Heroquest arriva Starquest

## FANTERIA DELLO SPAZIO

*Un gioco con materiali straordinariamente belli, regole chiare e una meccanica di gioco che non presenta problemi particolari*

"Missione 547-Settore 57: l'unità Beta e la compagnia Alpha sono state eliminate da un *Dreadnought* sul vascello alieno 547, nome in codice Abominevole, mentre cercavano di ripulire il settore. Dovrete scovare il *Dreadnought* e distruggerlo."

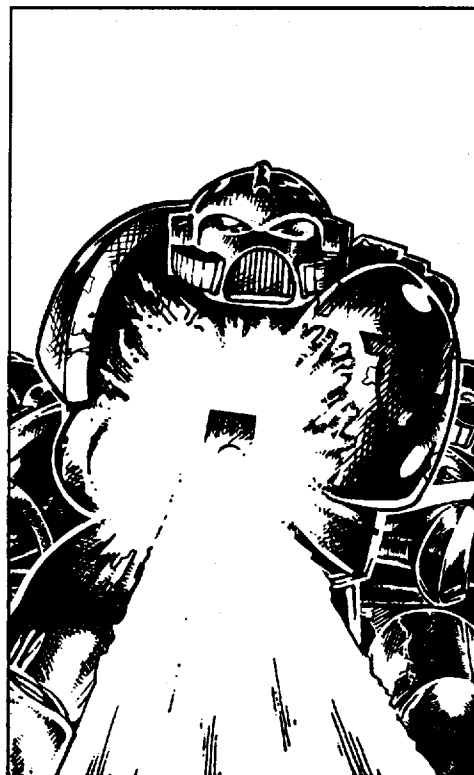
Questa è la prima missione che i Marines spaziali di **Starquest** dovranno affrontare. Astronavi relitto, alla deriva nello spazio profondo, sono la base e il rifugio ideale per le minacciose forze del Caos alla ricerca di pianeti da saccheggiare. I Marines della Legione Astarte vengono inviati dall'Impero per fermarli.

Tre giocatori-sergenti assumono ciascuno il comando di una squadra di combattenti temibili, dotati di armi e tecnologie sofisticate. Un quarto giocatore assume il ruolo di Rinnegato del Caos e cerca in tutti i modi di annientare le forze dell'Impero. Egli ha al suo comando *Gretchin*, Orchi spaziali, Androidi o Ladri genetici, ma soprattutto ha una potentissima macchina da guerra: il *Dreadnought*, un robot da combattimento che sembra uscito dai film di Robocop.

La vittoria va al giocatore che totalizza il maggior punteggio eliminando gli avversari. Si consiglia di giocarlo in quattro per non avvantaggiare troppo il giocatore Alieno.

Il vero sale del gioco sta nel collegare le missioni tra di loro in una Esercitazione. In questo caso sarà vincitore colui che arriverà per primo al grado di capitano. Infatti, nello stile dei giochi di nuova generazione che hanno imparato la lezione del *role-playing game*, al termine della missione ciascun giocatore-comandante, in base al punteggio conseguito, riceve un premio in onorificenze e avanzamenti di grado. Il che, nelle missioni successive, gli darà modo di operare con maggiore efficienza tattica e strategica. Il giocatore Alieno per vincere l'Esercitazione deve diventare Signore del Caos.

La MB, dopo il grande successo di Heroquest, ritorna a proporre un gioco con materiali straordinariamente belli: un



tavoliere componibile tridimensionale dell'astronave, veri portelloni mobili tra un ambiente e l'altro, miniature in plastica di tutti i personaggi (Marines e Alieni), segnalini e carte comando ed equipaggiamento che sono una gioia per gli occhi dell'appassionato di fantascienza. Le regole sono chiare e la meccanica del gioco non presenta problemi particolari: ogni volta che un giocatore Marines entra in una zona nuova del tavoliere il giocatore Alieno piazza i suoi pezzi in modo nascosto con dei segnalini. Quando il giocatore Marines stabilisce un contatto visivo con il nemico, il giocatore Alieno rivela i suoi pezzi sostituendoli con le miniature corrispondenti. Se si tratta del temibile *Dreadnought* e i Marines non sono sufficientemente preparati, son dolori.

Il tema affascinante dell'invasione degli Alieni in astronavi e basi spaziali alla deriva trova finalmente un sistema di gioco flessibile, alla portata di tutti e aperto ad espansioni e varianti. La Games Workshop, che ha contribuito alla ideazione e produzione del gioco (come già per Heroquest), ha già pubblicato interventi molto interessanti (materiali ed avventure) sulla sua rivista specializzata "White Dwarf". La MB a sua volta non si è fatta pregare ed ha già fatto uscire due espansioni con nuove miniature, con la possibilità di aggiungere un quinto giocatore: "Missione *Dreadnought*" e "L'attacco degli Eldar".

LUCA GIULIANO

*Giochi di ruolo,  
miniature,  
boardgames,  
wargames,  
i giochi di società.*

**Videogames  
esclusivamente  
originali per  
COMMODORE 64  
AMSTRAD  
AMIGA  
ATARI st  
PC e compatibili**

**CONSOLE  
NINTENDO  
GAMEBOY  
SEGA MEGADRIVE  
GAME GEAR  
LYNX  
NEO GEO  
con tutti i giochi  
aquiloni, minigio-  
chi, librogame,  
scacchiere  
elettroniche  
Kasparov.**

Anna Spina



## PERGIOCO ESTATE!

### PERGIOCO MILANO

al negozio PERGIOCO, via San Prospero 1, MM1 Cordusio, siamo aperti anche tutto Agosto, tranne i festivi.

### PERGIOCO MILANO

la VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA, tel. 02/ 874580 - 874593, è in funzione anche tutto Agosto, tranne i festivi.

### PERGIOCO ROMA

al negozio PERGIOCO, via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano, siamo aperti tranne il periodo dal 10 al 22 Agosto e festivi.

**La ragnatela delle complicità soffoca Metropoli.**

### **Tangentomane: le mani sulla città!**

*Giunta e Opposizione: politici tutti corrotti e corruttibili.*

**Echi di cronaca d'una partita.**

Scandalo nel bagno dell'Istituto Case Della Gente! Un assessore del Partito del Maiale è stato fotografato mentre si infilava in tasca una busta datagli da un imprenditore travestito da inserviente! A seguito del fatto, dall'Opposizione, il partito Dialettale attacca la Giunta e chiede le immediate dimissioni dell'Assessore al Bilancio. Intanto la Magistratura indaga, e scopre strane sottoscrizioni che arrivano da non si sa chi, pro-

prio nelle casse del Partito Dialettale. Immediato il sequestro di tutti i fondi neri scoperti in Federazione.

Chi fermerà la Giunta?

Se volete sapere come va a finire, giocate a...

**Tangentomane!** Attenzione, è un gioco di gruppo;

perciò dovete essere almeno in quattro, e non più di nove.

per 4-9 giocatori  
lire 18000



**Tangentomane**  
il gioco della politica e della corruzione a Metropoli !!!

Il gioco Tangentomane comprende: il regolamento generale, i fascicoli allegati TOP SECRET GIUNTA e TOP SECRET OPPOSIZIONE, il foglio segnalini da ritagliare, 9 schede del giocatore, la mappa e la busta del Tangentomane. Naturalmente ogni riferimento a fatti o persone realmente esistenti è assolutamente casuale e frutto di pura fantasia ludica.

Minos: un nuovo gioco per creatori di civiltà

## IL MARE E I SUOI RE

*Si gioca su un cartellone che raffigura il bacino del Mediterraneo. I giocatori dispongono di navi, città, fortezze, edifici ed eserciti*

Il gioco è ambientato nell'epoca minoica, verso il 1500 a.C., prima ancora delle epiche imprese degli eroi omerici, nella culla della civiltà, sulle tracce di millenni di storia costellati di sviluppi rigogliosi e di catastrofi repentine.

Sembrano ovvietà da turisti, ma attenzione, ne stiamo parlando in termini di gioco e non si tratta di Civilization, di cui è uscita da poco l'edizione avanzata.

Qui mettiamo sul tavolo un nuovo gioco dal nome evocativo, **Minos** (Ravensburger, 1992): è il leggendario re di Creta, eletto a simbolo della nascita della civiltà. **Minos** si gioca su un tabellone che raffigura le coste del Mediterraneo, dove appaiono molte località contrassegnate da un cerchio giallo: sono i luoghi più adatti agli insediamenti, quelli che oggi chiamiamo "terreni edificabili", e che nel gioco sono i punti di partenza della civiltà.

Naturalmente siamo agli inizi della civiltà: tutto è spoglio e privo di vita. Per animare la cosa, dovete radunare (come al solito) un po' di giocatori, le regole dicono da 2 a 4, con una preferenza per chi ha più di 16 anni.

Anche in **Minos** (sta diventando una sorta di luogo comune) i giocatori sono "creatori di civiltà", dotati in partenza solo di qualche

siclo (la moneta d'argento dell'epoca) e di una nave. Così forniti, devono cominciare a muoversi per metter su casa, ossia costruire porti, edifici, fortezze ed eserciti, quanto fornisce la rappresentazione simbolica della civiltà *in fieri*. Sul bordo del tabellone c'è una fila di caselle numerate da 0 a 49: è la scala dei redditi, che in ogni turno dà punti ai giocatori per ogni città costruita, una sorta di saldo contabile di quanta civiltà ha costruito ciascun giocatore.

Fatti questi preparativi, ecco pronti i nostri vigorosi giocatori-civilizzatori. Al suo



turno ciascuno deve tirare 6 dadi: qualsiasi azione si voglia fare in **Minos** dipende dal risultato dei dadi. Insomma, un "tiro del destino" che il giocatore può ripetere fino a 3 volte, decidendo ogni volta di tenersi i risultati che più gli aggradano.

I dadi, belli e preziosi, sono neri con dei simboli in oro disegnati su ogni faccia.

Ogni simbolo permette un'azione diversa: la Bilancia dà sicli, da spendere per costruire edifici o comprare armate di rinforzo; la Freccia dà contrassegni da utilizzare nel combattimento; il Gabbiano dà 5 punti di movimento da usare via mare o via terra; l'Edificio permette di costruire in una delle proprie località abitazioni, porti, empori e fortificazioni; il Jolly sostituisce qualsiasi altro dei 4 simboli precedenti; la Stella duplica un simbolo a scelta del giocatore.

Come si vede, l'elemento fortuna ha il suo peso, ma non è del tutto vincolante: ogni giocatore ha la possibilità di tentare diverse strategie, combinando i risultati dei dadi. E quindi potrà privilegiare la costruzione di insediamenti e città che lo fanno avanzare sull'indicatore dei redditi. Oppure, soprattutto nella fase centrale del gioco, pensare ad aggredire/ostacolare gli avversari.

In **Minos** lo scontro si fa per conquistare una città avversaria o per distruggere un'armata o una nave nemica.

Anche qui si usano i dadi: questa volta i simboli hanno un valore di combattimento, dalle Frecce che valgono 3 punti ai Gabbiani che ne valgono 0.



L'attaccante tira una prima volta tutti i 6 dadi, poi il difensore fa lo stesso: dopo il primo lancio ciascun giocatore può investire un contrassegno da combattimento per tirare un'altra volta i dadi che vuole. Alla fine dei lanci, chi ha fatto più punti vince, conquistando l'insediamento o distruggendo l'armata dell'avversario.

Il gioco termina non appena su ogni località del tabellone è stato costruito un edificio e sono state edificate almeno due città: chi è in testa nella scala dei redditi vince la partita.

La rappresentazione simbolica di **Minos** è di una semplicità cristallina: la civiltà passa per lo sviluppo commerciale coadiuvato da una rispettabile forza militare. Va benissimo, ma

subentra una perplessità; non si poteva pensare a rappresentare simbolicamente anche qualche altro elemento significativo nello sviluppo della civiltà, per esempio la scienza o la tecnica, l'arte o la cultura con le relative possibilità di differenziazioni fra i vari giocatori? I panni del generale-impresario edile sono un po' troppo stretti per un'ambientazione forte come questa.

**Minos** è un gioco di strategia teso e avvincente, ma bisogna fare attenzione a finirlo per tempo. Le condizioni di vittoria possono comportare un prolungamento estenuante del gioco (come quando, in **Risiko**, i giocatori si accordano per i territori-soffietto).

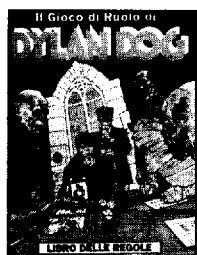
Un esempio: un giocatore monopolizza una zona chiusa

della mappa, poniamo il Mar Nero, e qui si arrocca evitando di costruire in una certa località. Questo gli permette (se gli altri hanno costruito in tutte le altre località) di diventare arbitro della fine del gioco, rimandandola al momento per lui più propizio. A meno che gli altri non riescano ad attaccarlo con successo distruggendo la sua posizione, cosa non semplice. Diventa un circolo vizioso senza soluzione.

Se pure un giocatore con un simile senso strategico merita un certo rispetto, non si può mettere in dubbio la frustrazione che assale i giocatori quando una partita che dovrebbe durare 3 ore ne dura 5.

MASSIMO CASA

## L'avventura continua...



### Regolamento base:

• **Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog**. Regolamento per creare gli Indagatori dell'Incubo, completo dei dadi necessari per giocare; sono incluse di tre avventure introduttive; L. 39.000.

### Moduli di avventura:

- **Alta società**. Due storie ambientate nella Londra aristocratica. L. 18.000.
- **Richiamo dall'Inferno**. Tre avventure ambientate in Italia contro i Fratelli della Bestia. L. 18.000.
- **Attraverso le linee**. Una lunga avventura che si snoda attraverso due continenti contro una potente entità. L. 18.000.

### Accessori:

- **Schermo dell'arbitro**. Comprende tutte le tabelle per la creazione del personaggio e per la conduzione del gioco. Completo di un'avventura. L. 15.000.

## Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG

E' una produzione

DAS

Production

Via della Colonna 27  
50121 Firenze



**Il Mondo di Martin Mystère**. La nuova espansione per il Gioco di Ruolo di Dylan Dog è dedicata a un altro eroe dei fumetti: Martin Mystère, il Detective dell'Impossibile, continuamente alle prese con i misteri della storia e dell'uomo. Nel volume sono presenti nuove regole da integrare nel regolamento base, nuovi mostri e gli elementi necessari per ricreare le atmosfere misteriose. L. 20.000

Una nuova versione di un celebre gioco

## RITORNO AL FUTURISIKO

*Tre tipi di unità: carri, aerei e sottomarini; nuove carte, un obiettivo fisso. Sono le caratteristiche della nuova proposta dell'Editrice Giochi*

L'aspetto è quasi identico a quello del fratello più famoso: il pianeta è rappresentato integralmente, ma i confini sono cambiati e i territori sono soltanto 36.

Salta all'occhio l'esistenza di vere e proprie zone di mare, il che fa presagire l'esistenza di nuovi pezzi di gioco. Infatti nella scatola si trovano 3 tipi di armate: i carri armati, gli aerei e i sottomarini, oltre alle consuete bandierine.

Le sorprese non finiscono qui: non ci sono più i normali dadi, ma ce ne sono invece altri, senza facce numerate, che rappresentano due possibili condizioni: colpo a segno o colpo fallito, con una proporzione di 1 a 2.

Ogni turno di gioco si divide in quattro fasi: nella prima si determina la sequenza di gioco, che varia grazie ad una forma di sorteggio; nella seconda si distribuiscono le carte che serviranno successivamente; vengono poi la fase operativa e produttiva.

Ogni giocatore deve avere un numero di carte pari ad un terzo dei suoi territori e questi ultimi gli frutteranno 1 punto produzione (PP) ognuno, con cui potrà acquistare le unità di combattimento: un carro costa 1

PP, un aereo 2 PP, un sottomarino 5 PP.

Nella fase operativa il giocatore di turno può muovere ogni suo carro in un territorio adiacente, ogni suo aereo di due territori, ogni sommergibile di un'area di mare e utilizzarlo come traghetto per i suoi carri.

Al termine di questa fase ogni armata che abbia invaso un territorio nemico dà il via ad una battaglia, che offre il vantaggio del primo lancio di dadi a chi ha la superiorità aerea territoriale. Anche la bandierina, che sino ad ora indicava esclusivamente il

possesso di un territorio, viene fatta entrare in gioco tirando due dadi solo in difesa.

Il gioco presenta due novità essenziali che bilanciano le sorti di uno scontro: la possibilità di un attacco combinato, vantaggiosa per l'attaccante, e l'impossibilità di ritirata, che può trasformare un attacco in un catastrofico suicidio.

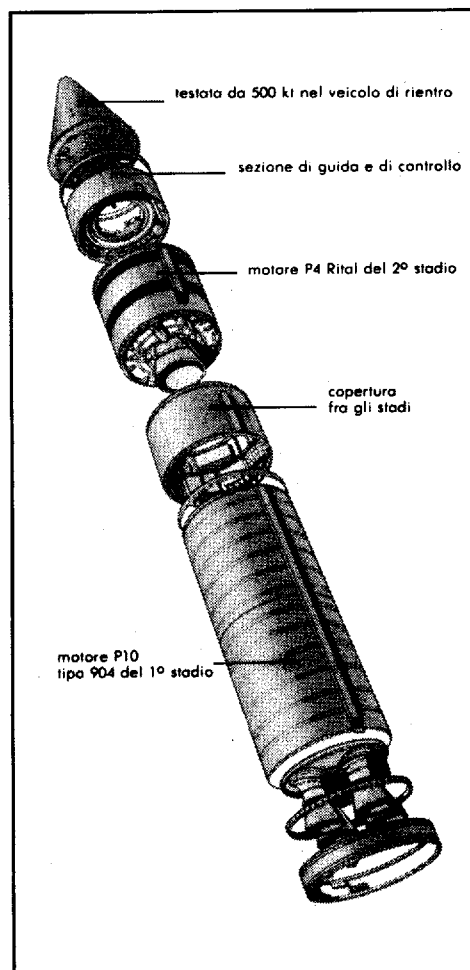
Per conoscere il **Futurisiko!** bisogna leggere le carte, ma non serve certo un mago per capirne i meccanismi elementari.

Nella fase produttiva è possibile aumentare i propri PP giocando la carta "super produzione" o far diminuire con i "missili balistici" i PP degli avversari, che potranno però rispondere con uno "scudo spaziale". Nella fase operativa è possibile distruggere armate avversarie o indurle a passare dalla propria parte con le carte "arma segreta" e "tradimento", oppure si può decidere per una "tregua" o per lanciare un "siluro killer" verso un sommergibile avversario. I giocatori ricordino di contare ogni tanto i propri territori: colui che per primo ne avrà 20, avrà fatto **Futurisiko!**

E' tutto qui: un gioco divertente, aperto a capovolgimenti di fronte, mai banale né troppo prevedibile, fluido nei meccanismi, ideale per 4 persone.

Sarà una meteora o un'altra scatola che conquisterà il suo spazio nei nostri scaffali? Il tempo sarà il miglior giudice, anche nei confronti di chi ritiene papà Risiko! un classico insuperabile.

PIERPAOLO TURITTO

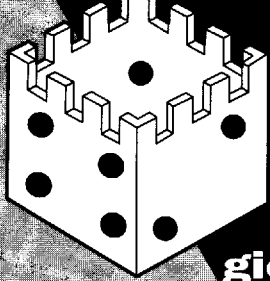


3°  
FES  
ITA  
dei  
Gra  
18  
199

Organ  
SD2 S

Pubbl  
MEET

Collab  
AGON  
URBIN



# GRADARA LUDENS

**gioco, simulazione, immaginazione  
tra antiche mura e nuove tendenze.**

**3°  
FESTIVAL  
ITALIANO  
dei GIOCHI  
Gradara (Pesaro)  
18 - 27 settembre  
1992**



Organizzazione:  
SD2 STUDIOGIOCHI

Pubbliche Relazioni:  
MEETING PLANNER

Collaborano:  
AGONISTIKA e  
URBINO SYMPOSIUM

# FESTIVAL ITALIANO DEI GIOCHI

Gradara (Pesaro)  
18 - 27 settembre 1992

## EVENTI

### EXPO LUDENS.

**Mostre. Collezioni. Editoria storica. (18-27 settembre)**

**GIOCANDO CON L'OCA.** Mostra di giochi a stampa e non, dalle collezioni di Lodovico Valvassori.

**MARGINALIA.** L'editoria e la ricerca bibliografica del ludico in un nuovo apposito catalogo curato da Dino Silvestroni; saranno esposti tutti i volumi del catalogo.

**MINIATURE.** Mostra di miniature e diorami a tema storico e fantastico curata da Camelot.

**NONSOLOREBUS ..... EUROPA '92.** Enigmistica interlinguistica per anticipare la casa comune europea. A cura della Associazione Rebusistica Italiana.

**PITTURA E GIOCO D'AZZARDO.** Mostra di Giovanni Bruzzi.

**STORIA DEGLI SCACCHI ATTRAVERSO I SUOI PEZZI.** Le collezioni di Sebastiano Izzo e Giuseppe Scoleri-Cardelli.

### EDITORIA LUDICA.

**Books shop: i libri in commercio su gioco e dintorni. (18 - 27 settembre)**

### LUDOTECA.

**Uno spazio ludico attrezzato a disposizione di tutti. (18 - 27 settembre)**

**PRESTITO GRATUITO** dei giochi e tavoli riservati per l'uso libero.

**LA BOUTIQUE DEI GIOCHI.** Un negozio specializzato dove poter comprare i giochi che più vi sono piaciuti.

**L'ANGOLO DI ARCHIMEDE: UNO SPAZIO PER GLI INVENTORI.** Chi ha il suo *gioco nel cassetto* lo porti e lo faccia giocare.

**ANIMAZIONI** con il pubblico.

**CONCORSO NUOVI AUTORI DI REBUS.** Sarà distribuito un disegno in cui vari soggetti consentano ai *neofiti* di rea-

lizzare il loro rebus. I migliori saranno pubblicati.

### INFOLUDERE - TELELUDERE.

**Sezione speciale informatica e telematica.**

**LUDOTECA ELETTRONICA. (18 - 27 settembre)**

- Libero uso dei migliori videogiochi.  
- Attività agonistiche.

**SHOW-ROOM TELEMATICA. (18 - 27 settembre)**

- Collegamenti con le più importanti banche dati e BBS.  
- Dimostrazioni di nuovi prodotti.  
- Presentazione del *Calendario Ludico Italiano* su Videotel, a cura della Aton.

**SQUASH ELETTRONICO.** Dimostrazione. (27 settembre)

**TELEMATICA E COMPUTER GAMES** (in collaborazione con **MC - Microcomputer**).

- *La telematica in Italia: tre esperienze a confronto.* Tavola rotonda con *Mc-Link, Agorà, Fidonet, Sip-Videotel.* (26 settembre)

- *Il gioco dell'Hacker, un gioco pericoloso.* Tavola rotonda, presieduta da Stefano Toria. (25 settembre)

- *Il computer come strumento creativo: musica, enigmistica, giochi matematici.* Conferenza di Corrado Giustozzi. (27 settembre)

- *Dal Boardgame al computer: giochi tradizionali e nuovi media.* Mostra interattiva sui giochi da tavolo adatti al computer e alla telematica. Conduce Raffaele Valensise. (25 settembre)

### LUDIDATTICITA'.

**Visite programmate delle scolaresche alla Città del gioco: cacce al tesoro, animazioni, guida alle mostre, gioco libero in ludoteca e tornei scolastici. (21 - 25 settembre)**

### IL CARTELLO DI GRADARA.

**Fondazione del Network tra le Associazioni di Giochi e Giocatori. Conducono Arnaldo Cecchini e Sebastiano Izzo. (25 settembre)**

### DEL LUDICO.

**Seminari. Convegni. Tavole rotonde.**

- **AUTORI DEL GIOCO.** Tavola rotonda della LAAG (Libera Accademia degli Autori del Gioco). (25 settembre)



- **GIOCARE CON LA MATEMATICA.** Conferenza spettacolo con Ennio Peres, *La matematica ricreativa* tra piacere mentale e strumento didattico. (27 settembre)

- **GIOCARE CON LA STORIA: GIOCO DI RUOLO, WARGAME, LETTERATURA.** Tavola rotonda. Conduce Sergio Valzania. (26 settembre)

- **LABIRINTH.** V Edizione del premio letterario che viene assegnato alle migliori avventure per i Giochi di Ruolo. (25 settembre)

- **L'AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO.** Seminario a cura di Labirinth. (25 settembre)

## **LUDI E AGONI.**

### **Campionati. Tornei. Gare.**

- **ABALONE.** 5<sup>a</sup> Abalone Cup. Torneo dimostrativo a eliminazione diretta. Iscrizioni limitate a 32 giocatori. (27 settembre)

- **BACKGAMMON.** 2<sup>a</sup> Campionato della Riviera Adriatica. Il Torneo è riconosciuto dalla Federazione Italiana Backgammon. Consolation & Jackpot. Tavolieri Dal Negro Linea Torneo. Iscrizioni limitate a 64 giocatori. Dirige Alfonso Sara. (26 - 27 settembre)

- **DAMA.** 3<sup>o</sup> Campionato semilampo di Dama Italiana. Prima fase a sistema italo-svizzero, poi eliminatoria. Tempo di riflessione 10 min. per giocatore. Il torneo è organizzato dalla Federazione Italiana Dama e diretto dall'arbitro internazionale Gianfranco Borghetti. (27 settembre)

- **DUNGEONS & DRAGONS.** Finale del V Campionato Italiano (26 settembre). 2<sup>o</sup> Torneo open "Corte Malatestiana"; preselezioni a Ferrara, Forlì, Macerata, Parma, Perugia e Verona (in occasione di VERCON '92); a Gradara ultima selezione in loco e finale. (26 - 27 settembre)

- **FOOTBALL STRATEGY.** Campionato Italiano. (26 - 27 settembre)

- **GIOCHI ELETTRONICI.** Gioco libero e attività agonistiche nella ludoteca elettronica. (21 - 27 settembre)

- **GO.** 2<sup>o</sup> Campionato Italiano a squadre. Sei turni, un'ora e trenta per squadra senza by-yomi. Regole internazionali Ni Hon Ki-In. (26 - 27 settembre)

- **IL LABIRINTO MAGICO.** Torneo open. La finale si giocherà su *I maestri del labirinto*. Iscrizioni limitate a 16 giocatori. (27 settembre)

- **IL RICHIAMO DI CTHULHU.** Finale del III Campionato Italiano. (25 settembre)

- **MAH-JONG.** VII Campionato Italiano Individuale Assoluto. Tre turni da 55 min.; ogni turno 2 giri completi. (27 settembre)

- **MEMORY.** Finale del 1<sup>o</sup> Campionato Italiano di Memory, valido come selezione italiana per il Campionato Europeo

'92/93 (26 settembre). 2<sup>o</sup> Trofeo scolastico Ravensburger a squadre; dal 21 al 25 selezioni in ludoteca e presso le scuole della provincia di Pesaro. (21 - 25 settembre)

- **OTHELLO.** Campionato Italiano a squadre (26-27 settembre). Torneo open per principianti preceduto da un breve seminario introduttivo (26 settembre). Simultanea con un maestro. (27 settembre)

- **PAROLIAMO.** Gara col pubblico e Campionato Italiano open condotto da Marco Danè e con la partecipazione dei campioni delle trasmissioni televisive. (27 settembre)

- **RISIKO!** 2<sup>o</sup> torneo della Riviera Adriatica. (26 settembre)

- **SCACCHI.** Torneo semilampo *Centrale degli scacchi*. 7 turni da 15 min.. Per informazioni 0721/24762. (26 settembre)

- **SCACCHI ETERODOSSI.** Maratona di incontri in parziale simultanea su 100 varianti scacchistiche e non a cura dell'AISE. (26 - 27 settembre)

- **SCOTLAND YARD.** Torneo Open. Iscrizioni limitate a 16 giocatori. (27 settembre)

- **SCRABBLE.** Selezione valida per il 1<sup>o</sup> Campionato Mondiale di Scrabble in lingua italiana. (27 settembre)

- **VELENO.** Torneo Open. Iscrizioni limitate a 27 giocatori. (26 settembre)

**La premiazione di tutte le gare, condotta da Marco Danè, sarà effettuata alle ore 18.00 di domenica 27 Settembre.**

## **LUDICA/MENTE.**

### **Sperimentazione. Divulgazione. Animazione.**

- **CACCIA AL TESORO.** Il Mistero di Gradara: il fantasma della famosa Francesca vorrebbe tornare nelle terre in cui molti secoli fa visse ..... Grande caccia al tesoro a squadre (3-6 persone). L'azienda Clementoni per l'occasione realizzerà un apposito puzzle sul tema. Iscrizioni in loco tra le 15.00 e le 17.00. (19 settembre)

- **IL GIOCO DELLA FELICITA'.** E' possibile essere felici? E come potremmo essere più felici di qui al 2000? Lo scopriremo partecipando al gioco ideato e condotto da Arnaldo Cecchini e Miriam Frau. Un divertente gioco di simulazione che potrà coinvolgere oltre 100 partecipanti. (20 settembre)

**PRESENTAZIONE DELLE NOVITA'!** (26 settembre).

Le case editrici presenteranno ai giornalisti ed al pubblico nuovi giochi e nuovi libri di argomento ludico; fra questi:

- **ATMOSPHERE** (Clementoni - gioco d'ambientazione).

- **GIALLI CLEMENTONI** (serie di giochi - puzzle).

- **LA MASCHERA E IL VOLTO** (Proxima - studio sui giochi di ruolo)

- **LEX ARCANA** (gioco di ruolo).

- IL GOBBO MALEDETTO (Demetra - Libro-gioco).
- IL FILOTTO NEL SABOT. BARARE, PER VINCERE! (Arcadia)
- SERIE A. IL GIOCO PIU' BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO (Studio Vit).

#### TAVOLI DIMOSTRATIVI (25 - 27 settembre).

Un team di esperti sarà sempre a disposizione per illustrare le nuove proposte del mondo Ludico; fra queste:

- CIBERPUNK.
- FERMATE COLOMBO.
- I CAVALIERI DEL TEMPIO.
- IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI.
- IL GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG.
- IL MONDO DI MARTIN MYSTERE.
- MAH-JONG.
- MINOS.
- SCALAPAROLA.
- SIMULACRES.

ed inoltre:

- GIOCHI DI SIMULAZIONE SPORTIVA. A cura di Giorgio Salvadego e Daniele Pagnutti.
- GIOCHI DI SIMULAZIONE STRATEGICA.
- I GIOCHI FUORI DAL PROGRAMMA. L'angolo di Adam Atkinson.
- I NIPOTI DEL RISIKO! Percorso di guerra attraverso i migliori boardgames di tutti i tempi.

#### LUDIFICAZIONE.

**Il gioco come spettacolo. Il gioco come scherzo e come inganno.**

- FESTA DEL FESTIVAL. Serata festosa con danze, organizzata dalla Federazione Italiana Mah-Jong alla "Hostaria del Castello". (26 settembre)
- GIOCHI DI COMITATO. Giochi di gruppo nati come strumento professionale, oggi sono dei veri giochi di società. Gli argomenti trattati saranno *Il caso Ustica*, *Dissotterriamo l'ascia di guerra* e *Il sofà del produttore*. Coordinamento di Riccardo Affinati. (25 - 26 settembre)
- GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO in una vera cittadella medievale. Come nel gioco di ruolo tradizionale c'è un arbitro, una sceneggiatura di base sconosciuta ai giocatori e sono previsti incontri coi cattivi di turno, combattimenti simulati, ecc. Temi fantasy e giallo. A cura di Gilda Anacronisti. (27 settembre)
- IL GIOCO DELLE DIFFERENZE. Un gioco di gruppo per scoprire quanto profondi siano gli stereotipi. Conduce Arnaldo Cecchini. (26 settembre)
- IL GIOCO DEL PRE - GIUDIZIO. Le provocazioni di Claudio Ciavarolo. Si può vendere il *pane blu*, come il pane del futuro? Quali pregiudizi si debbono superare? Un gioco sottile tra le incertezze dei *media*. (25 settembre)
- ORIGAMI. Performances col pubblico di Luisa Canovi. (27 settembre)

- RACCONTI SUL GIOCO D'AZZARDO. I ricordi di Giovanni Bruzzi. (26 settembre)

- WARGAMES TRIDIMENSIONALI. Ovvero la ricostruzione di eventi bellici, utilizzando plastici, diorami e soldatini; saranno effettuate le ricostruzioni momento per momento della *Guerra dei Trent'anni*, della *Battaglia di Zama* e di alcuni episodi della *Guerra del Vietnam*. (26 - 27 settembre)

- WAR OF THE WORLDS: NON SOLO ORSON WELLES. Attraverso documenti sonori e visivi originali verrà ricostruita la storia della più famosa avventura letteraria-radiofonica sugli Alieni che rappresentano, soprattutto, dei mondi inesplorati all'interno del subconscio collettivo. A cura di Giorgio Conti e Francesco Policastro. (25 settembre)

#### ALLUDERE

**I giochi dell'attualità. (26 settembre)**

- IL GIOCO DELL'OLIO. Un gioco ecologico dell'Oca a cura del Consorzio Obbligatorio Italiano degli Oli Usati.
- TANGENTOPOLI. Nuove idee made in Italy per il Monopoli anni '90.

#### IL GIOCO DELL'ANNO.

Seconda edizione del Premio al miglior gioco da tavolo pubblicato in Italia. La giuria è presieduta da Giampaolo Dossena. (26 settembre)

#### PREMI GRADARA LUDENS.

Saranno assegnati in occasione del Festival i seguenti premi *Gradara Ludens*: alla carriera, all'inventore, al personaggio extra - ludico. Saranno gli stessi vincitori a doversi dare le motivazioni del premio. (25 settembre)

#### PER INFORMAZIONI:

SD2 studiogiocchi  
041/5211029  
Fax : 5240881

Dal 16 settembre, Segreteria in loco:  
tel. 0541/964142



I giochi sportivi americani a nostra disposizione

# COACH DA TAVOLINO

*Le maggiori discipline agonistiche statunitensi possono essere giocate su di un tavolo con grande soddisfazione*

La Strat-O-Matic americana produce probabilmente la miglior linea di giochi sportivi del mondo.

**Pro Basketball** è incentrato sui campioni dell'NBA, ed il gioco nella sua versione DeLuxe fornisce le 28 squadre della lega al gran completo. Per ogni squadra ci sono le carte individuali dei giocatori (carati nelle varie abilità: tiro, passaggio, assist, contropiede, rimbalzi ecc.), e le carte di squadra dove vengono riportate le capacità difensive del collettivo. Cuore del gioco è un mazzo di carte, detto Mazza delle Azioni, che in base alle indicazioni dei giocatori/coach danno lo sviluppo dell'azione. E' il metodo più efficace sinora trovato per rendere l'idea di cosa vuol dire essere un allenatore NBA. Il gioco è molto rapido, è ideale per il faccia a faccia, un po' meno per la partita postale (anche se esistono delle ottime leghe di questo tipo negli States), a causa della continua interazione tra i giocatori insita nel meccanismo del gioco. Uno dei maggiori vantaggi è che, una volta comperato, **Pro Basketball** non invecchia mai, dato che la Strat-O-Matic produce gli aggiornamenti NBA ogni anno e li commercializza in una confezione separata.

**Pro Hockey** è abbastanza simile a Pro Basketball, nel senso che fornisce anch'esso un Mazza delle Azioni, ed è basato sui campioni della lega NHL nord-americana. Anche qui la confezione DeLuxe contiene le 21 franchigie al gran completo, con tutte le carte individuali dei giocatori. Il gioco, molto agile, si presta ottimamente sia al solitario che al postale, ma rende il massimo nel faccia a faccia. Anche questo viene aggiornato anno per anno.

**Pro Football** richiede invece un discorso a parte.



Innanzitutto il sistema di gioco è differente, per adeguarsi alla discontinuità tipica del football americano. Ci sono carte individuali per i 6 ruoli principali di attacco e schede di squadra per le difese. E' una sfida continua tra i due coaches, e l'utilizzo delle carte dei giocatori è solo la conclusione di una autentica battaglia di cervelli. Anche questo gioco viene aggiornato ogni estate, quindi non cade mai nel dimenticatoio.

Vale la pena di citare anche **Soccer Replay**, dell'inglese Lambourne Games. Questo gioco semplice e rapido, sviluppato da quel genio del gioco sportivo che è Terry Goodchild, è al momento il meglio che si possa trovare sul mercato per quel che riguarda il calcio. Ottimo per essere giocato anche in solitario, **Soccer Replay** si basa su una serie di tabelle che vengono adattate alle caratteristiche delle due squadre prescelte per la gara. Il concetto base è quello di replicare le azioni salienti della partita, perciò più le due squadre sono votate all'offensiva, più azioni/opportunità vengono giocate. Il gioco base viene fornito con tutto il necessario per giocare la Serie A e B inglese. Come espansioni sono disponibili la Bundesliga, la nostra Serie A e tutte le edizioni della Coppa del Mondo, sia Rimet che FIFA.

GIORGIO SALVADEGO

I giochi qui recensiti sono acquistabili presso la società Proxima. Si veda l'inserzione pubblicitaria a pag.2

## TORNEO CORTE MALATESTIANA

A Gradara non c'è solo la finale del Campionato Nazionale di Dungeons & Dragons, ma anche la possibilità di giocare il role-playing più famoso in Italia in una competizione "open". Si tratta del torneo **Corte Malatestiana**, che quest'anno si preannuncia molto frequentato. Le fasi di selezione si svolgeranno nel corso dell'estate a Macerata, Perugia, Parma, Ferrara, Forlì e in altre località della Romagna. E' prevista inoltre una selezione nell'ambito di VerCon (si veda a pag.26). A Gradara, nel pomeriggio di sabato 26 settembre, ci sarà un'ultima selezione, aperta a coloro che non hanno potuto disputare nessuna delle precedenti. Verrà utilizzato il consueto regolamento di Agonistika, lo stesso impiegato anche per il Campionato Italiano, che prevede squadre di 6 giocatori e una quota d'iscrizione non superiore alle 15.000 lire a persona. Per informazioni sulle sedi e le date di selezione, a cui chiunque può iscriversi senza alcuna restrizione geografica, si può fare riferimento ai seguenti responsabili di zona:

**Macerata:** Luciano Messi  
tel. 0733-235580/35871  
(la selezione marchigiana è già programmata in occasione della convention regionale, prevista in data 9-13 settembre)

**Forlì-Rimini:** Alberto Merendi  
tel. 0543-54201

**Ferrara (+ VerCon):**  
Gianluca Roncati tel. 0532-95549

**Parma:** Federico Paini  
tel. 0521-593320

**Perugia:** Domenico Gamboni  
tel. 075-24717

A Roma la 12ma edizione di un appuntamento ormai classico

## FANTAFESTIVAL

Pieni di speranza ci accingiamo a deliziare occhi e visceri, intenzionati a rifarci di una stagione cinematografica scialba se non inesistente, per noi appassionati di cinema fantastico. I numeri ci sono tutti: un grande cinema con tre sale, proiezioni simultanee in altri due cinema, a Frosinone e al Palazzo delle Esposizioni, retrospettiva R.K.O., "omaggio" a Carlo Rambaldi, tante luci e gadget di varia natura. In uno spazio come questo, dedicato al cinema fantastico, ci si aspetterebbe di trovare qualche recensione dei film proiettati, ma cosa dire di un'intera settimana di pop-corn e budella?

Innanzitutto i vincitori: **Sleepwalkers** vince il premio come miglior film ed il suo regista Mick Garris vince il premio per - indovinate un po' - la migliore regia. Tim Balme si aggiudica l'ambito "miglior attore" nel film **Brain Dead**, mentre Alice Krige è la "miglior attrice" per l'interpretazione in **Sleepwalkers**.

Che altro? Proviamo a fare qualche passo tra una persona e un fotogramma, come in un sogno, e guardiamoci attorno.

Il Maestro Zen voltegga tra lame e bagliori, insegnando la Virtù e combattendo i piaceri della carne e le Forze del Male. L'amore per una strega è così pericoloso? E' forse vero che abbiamo paura della "donna selvaggia"? Perché il Maestro deve nascondere questo amore? Comunque il film è proprio bello, degna terza parte della serie **Storie di fantasmi cinesi**.

Sento borbottare alle mie spalle - odio la gente che borbotta durante la proiezione - e allungo furtivamente l'orecchio: "Non mi annoiare! Sono qui per vedere le novità, le anteprime! Sto lavorando! Sì, questo è di Carlo Rambaldi. Vedi, quello è..." Povera donna, con un uomo così, un novello Sgarbi cinematografico. Decido di cambiare posto.

Intanto l'esaltazione cresce mentre il nostro giovane eroe sta tranciando decine di corpi impugnando la falciatrice d'erba come un Rambo metropolitano. E' il bellissimo **Brain Dead** dell'australiano Peter Jackson. Ironica vicenda horror dove una specie di topo dà inizio ad un'infezione che rende la gente simile a zombi. Nel finale assistiamo al duello tra l'eroe e la madre che tenta di inghiottirlo nel proprio ventre, dimostrando che non solo noi Italiani abbiamo problemi di dipendenza dalla Mamma.

Ho visto un sogno fatto realtà. L'androgino è giunto tra noi nelle vesti di una piccola persona di indefinibile età, stravagantemente vestita di nero. Si fa fotografare da una anziana amica accanto a poster e modelli di mostri. E' affascinante, cerco di raggiungerla ma è già scomparsa. Mi giro attorno scoprendo tanta gente diversa, uomini e donne, più o meno giovani, metallari e candide collegiali, vecchie signore e manager rampanti, tutti uniti in questa grande festa e nella voglia di divertirsi, ridere e, chissà, forse conoscersi meglio. L'anno prossimo ci andrò di nuovo.

RAFFAELE MATONE



Il punto di vista originale di uno scrittore di avventure

## SPINGERSI OLTRE

Forse perché ho mosso i primi passi da giocatore lontano dall'ambiente ludico consueto, o per una mia disposizione d'animo, la "regola" che nei vari GdR ha risvegliato maggiormente la mia attenzione, è quella che afferma che tutte le regole del manuale sono in fondo una struttura che permette ai giocatori di rendere concreti i frutti della loro immaginazione e che il master è libero di inventare, cambiare o dimenticare ogni regola. Se il gioco di ruolo non avesse questa "regola sregolata" come fondamento, avremmo un unico regolamento in grado di gestire (e quindi prevedere) ogni azione dei Personaggi Giocatori. Questo comporterebbe una cristallizzazione dell'immaginazione dei giocatori, dei master e degli autori di regolamenti ed avventure. Per questo non credo che si possa parlare di uno spirito insito a priori in un regolamento o in una ambientazione; credo che questo "spirito" nasca a posteriori dalle consuetudini di gioco. E' indubbio che per arrivare ad un progresso, e non semplicemente all'affinamento di una tecnica, occorre dimenticare "le regole" e trovare nuovi modelli. Quindi è necessario tradire lo spirito del gioco, perché il gioco stesso, o meglio l'immagine mentale che i giocatori hanno di un certo regolamento, possa migliorare ed evolversi. La soluzione migliore è quella di procedere per piccoli strappi; ma qui in Italia abbiamo da scontare una forte arretratezza nei confronti di altri paesi, a cui dobbiamo aggiungere la generalizzata dipendenza dal materiale che viene pubblicato all'estero e in seguito tradotto

nella nostra lingua. Noi, in pratica, leggiamo regolamenti ed avventure pubblicati in America e in Inghilterra ormai da anni, se non da decenni. In questo contesto ogni "piccolo strappo" viene neutralizzato dalla pubblicazione in lingua italiana del "nuovo" modulo, scritto in inglese magari molti anni prima. E' per questo che dobbiamo spingerci più in là sulla strada della sperimentazione, abbandonando coraggiosamente territori conosciuti. Solo così infatti si potrebbe forse produrre, da una serie di avventure, "regole" ed ambientazioni nuove, ma lontane dall'ortodossia ludica, qualche frammento di reale progresso che permetterebbe, non tanto alla nostra sperimentazione quanto allo "spirito" di un dato regolamento, o di tutti i regolamenti, di evolversi nella mente di ciascun giocatore, anche in chi non sia in grado di leggere l'inglese e di farsi un'idea di dove sia arrivata la riflessione sul GdR negli USA e in Inghilterra. Credo dunque indispensabile che gli autori italiani di avventure, regolamenti e ambientazioni "tradiscano" le consuetudini di gioco e abbandonino ogni canone di imitazione accademica per mettersi alla ricerca di una via nuova al GdR, altrimenti ogni vero progresso di matrice italiana mi appare impensabile. Difficilmente, nel rispetto delle nostre "unità aristoteliche" e dei precetti accademici, il GdR avrà un suo Corneille o Racine. Ma forse, se permetteremo a chi scrive per il GdR di dimenticare tutto ciò, avremo, prima o poi, il nostro grande Bardo.

MARCO PEREZ

## IL PADRONE DI HONSHU

Le Impressions Games ha recentemente messo sul mercato una serie davvero interessante di simulazioni belliche. Tra queste è da segnalare sicuramente **Samurai**. Il gioco affida all'utente il ruolo di uno dei Dalmyo, signorotti che nel sedicesimo secolo detenevano il potere in Giappone. L'azione si svolge su Honshu, una della maggiori isole nipponiche. Il giocatore controlla città, redditi, tasse, eserciti. Con questi mezzi deve procedere alla conquista dei territori avversari. Il programma permette di gestire il gioco sia a livello strategico che tattico. Il giocatore infatti può controllare i movimenti delle sue truppe in ogni momento durante i singoli scontri con i nemici.

La grafica di **Samurai** è decisamente accattivante e i guerrieri riprodotti fedelmente nei costumi d'epoca. Si tratta di un prodotto che aggiorna e modifica in parte quanto avevamo visto in *Lords of the Rising Sun* della Mirror Soft. L'accuratezza degli elementi e i vividi colori sono possibili grazie ad una notevole memoria Ram (occorre un mega libero per giocare).

Nella versione per IBM compatibili, con la grafica ad alta definizione, è perfino possibile vedere i singoli soldati che si spostano nelle file delle guarnigioni.

**Samurai** prevede anche l'opzione per la competizione in coppia. Un prodotto in linea di massima completo che potrà soddisfare gli appassionati di simulazione bellica e war games che amano ogni tanto un tocco di colore.

ROBERTO GENOVESI

La Terra in lotta per affacciarsi sull'universo

## GUERRA ALL'IMPERO

*Solo un Governatore coraggioso guadagnerà la stima dell'Imperatore e otterrà l'appoggio della sua flotta*

**Imperium** è un gioco da tavolo ambientato in un segmento della galassia dove il poderoso Impero Vilani e la giovane Confederazione Terrestre lottano per il controllo dello spazio stellare (il *background* è rozzamente quello di Traveller e Megatraveller, prima però della fondazione del Terzo Impero). Il gioco si presenta in forma di scatola contenente una robusta mappa cartonata divisa in quattro parti, due fascicoli (le regole ed il *background*) e circa 340 pedine fustellate.

All'inizio del gioco il giocatore terrestre ed il giocatore imperiale ricevono un certo numero di pianeti e da questi punti di partenza entrambi i contendenti si lanciano nello spazio esterno per colonizzare nuovi pianeti e sconfiggere l'avversario. Una originalità di **Imperium** è che le condizioni della vittoria dipendono pressoché interamente dalla *performance* del giocatore imperiale: come stabilisce infatti il regolamento, il giocatore imperiale non rappresenta l'Imperatore ma un semplice Governatore provinciale che cerca, attraverso il conflitto, di mettersi in luce di fronte a Sua Altezza. Di conseguenza, una condotta poco aggressiva (con scarsa o nulla occupazione di pianeti nuovi od avversari) oppure la vera e propria inettitudine (con conseguente

perdita di pianeti di fronte ai terrestri) rischia di distruggere la reputazione del burocrate. Ciò nel gioco si misura con punti di gloria, inizialmente 5, che oscillano verso il basso o verso l'alto a seconda dei successi o delle sconfitte.

Il possesso dei pianeti è anche importante per il *budget*, ovvero il capitale con cui i giocatori possono costruire armate, astronavi e fortezze spaziali: il terrestre ricava un ricco *budget* dai propri pianeti mentre l'imperiale deve arrabattarsi con il misero stanziamento imperiale (10 punti) e con quei pochi punti che riceve per ogni pianeta controllato (un solo punto a fronte degli 8 terrestri). Un vantaggio di cui dispone l'imperiale è anche la possibilità di richiedere aiuto all'Imperatore (che può concedere di costruire certe astronavi di particolare potenza normalmente interdette al Governatore) e il diretto intervento imperiale in un dato turno di gioco. Entrambi però comportano dei rischi: la richiesta di aiuto all'Imperatore costa in termini di immagine (e quindi di gloria) mentre l'intervento imperiale può anche essere rappresentato dalla decurtazione del *budget* del Governatore.

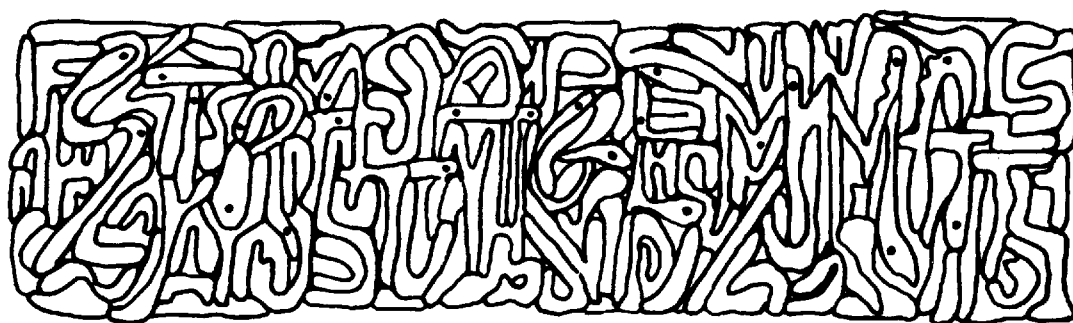
I combattimenti sono rapidi e feroci e mettono in scena ogni tipo di unità, dai semplici ricognitori fino alle potenti (e costosissime) supercorazzate ed ai "monitor", una sorta di Morte Nera che si muove con estrema lentezza ma è realmente terribile da affrontare. Contrariamente a troppi giochi, inoltre, **Imperium** prevede anche la possibilità delle

ritirate di fronte ad una situazione persa oppure ad un nemico troppo superiore. Da notare che le astronavi sono piuttosto difficili da abbattere (con un rapporto di 6 a 1 tra potenza di fuoco e scudi di difesa è necessario almeno un 4 per abbattere il nemico...). Ma la cosa che lascia più perplessi del combattimento è lo spaventoso volume di fuoco con cui è necessario colpire un pianeta per distruggere le difese planetarie ed invece la relativa facilità con cui le suddette difese possono distruggere un'intera flotta. Una difesa planetaria ha 2 possibilità su 6 di distruggere un'astronave in orbita mentre è necessaria una potenza di fuoco di almeno 21 (a fronte di navi con potenza media di 5) per avere una sola possibilità su 6 di distruggere le batterie planetarie! A parte questo, il gioco è ben concepito ed include anche la possibilità di giocare una serie di campagne che portano al totale annientamento dell'avversario. La mappa poi è stata tradotta in italiano (a differenza di altre discutibilissime "versioni italiane" prodotte dalla casa editrice), ma non le pedine, anche se si tratta di un inconveniente trascurabile dato che fondamentalmente contengono solo codici numerici ed abbreviazioni. Nel complesso **Imperium** è un gioco interessante e divertente, non consigliabile ai neofiti assoluti, ma adatto a chi abbia una certa familiarità con regolamenti di una certa complessità.

CIRO ALESSANDRO SACCO



GIOCHI, ANNUNCI, DIALOGHI IN DIRETTA \*28452#



IL PUNTO DI RIFERIMENTO

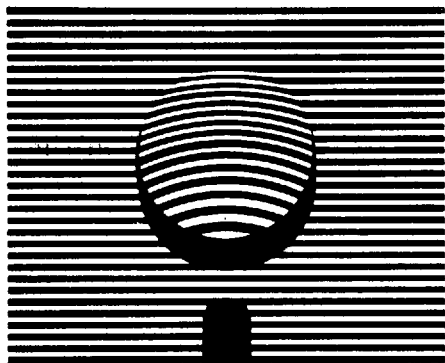
PERGLI APPASSIONATI DI GIOCHI DI SIMULAZIONE.

DI RUOLO, DI SOCIETA'

Via degli Alfani, 34-36R  
50121 Firenze

Tel. 055/2477655

**PULSAR**



**SOFT CENTER**

**AVVENTURE G.d.R. SIMULAZIONI**

**VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER**

**MS-DOS COMPATIBILI / AMIGA**

**C.64 / SEGA / NINTENDO**

Roma, via Magna Grecia, 71 - Tel. 06/776829

I nuovi giochi di ruolo per computer a grande memoria

## MEGLIO DEI CARTOON

---

*Una nuova scheda grafica, un'alta velocità di elaborazione, hard disk di elevate capacità: il PC-compatibile diventa una vera games-machine*

---

La SSI, la casa del famoso **Pool Of Radiance (POR)** è senza dubbio la più cristallizzata intorno a posizioni decisamente arcaiche.

Interfaccia e grafica sono nettamente indietro rispetto alla concorrenza, ma sceneggiature e contenuti sono all'avanguardia; come contenuti intendo il fatto di poter giocare "alla regola" tutta la nuova edizione di manuali di **Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition**.

La SSI possiede infatti i diritti d'uso di tale materiale ed è uno sforzo encomiabile adattare tutti i giochi alle regole AD&D.

Purtroppo dai tempi di **POR**, è cambiato poco e anche le ultime uscite stanno segnando il passo. Gli ultimi titoli sono **Treasures Of The Savage Frontiers** (secondo episodio della serie) e, in assoluta anteprima, **Death Queen Of Krynn** (terzo episodio della saga di Krynn).

Rispetto ai tempi di **POR** è cambiata un po' la grafica, che sfrutta finalmente la VGA, e un po' le "dimensioni" del gioco, assurde a valori di 3, 4 mega. Per il resto, nulla di nuovo.

Sempre la SSI, in un'altra collana della sua molteplice produzione, sta sfornando la serie del **Beholder**, con la prima puntata **Eye Of The Beholder** da poco

seguita dalla seconda, **Eye Of The Beholder 2**, che si svolge all'interno del tempio di Darkmoon.

Ecco, in questa serie si nota l'evoluzione del tema.

La grafica è ai livelli di **Dungeon Master** e, tra la versione Amiga e quella DOS, è veramente difficile scegliere la migliore; è chiaro che in DOS il programma è più veloce e a buon intenditor...

Il PC-compatibile, una volta relegato sulle scrivanie d'ufficio, è ormai destinato ad occupare il primo posto nelle preferenze di un appassionato giocatore di ruolo.

La velocità, per questo tipo di simulazioni, è un fattore forse più importante della grafica e il PC, in questo, non teme nessuna concorrenza.

La capacità grafica negli ultimi tempi è nettamente migliorata e vengono sfruttati appieno gli ultimi modelli di schede con risultati strabilianti.

Inoltre, visto lo spazio a disposizione negli hard disk, si può un tantino "respirare", dando alle avventure un taglio più arioso e completo.

La conferma di tutto questo viene dalle case editrici, specialmente dalla Origin, che con i suoi **Ultima** è all'avanguardia e sfrutta ogni più moderno traguardo raggiunto in campo hardware.

Tuttavia la Origin ha prodotto i suoi ultimi giochi in modo che possano "girare" come minimo su un 386; inoltre ha fatto ricorso ad altre trovate che sembrano complicare molto il loro uso.

Il penultimo nato è **Ultima Underworld**, il più innovativo in

assoluto, veramente un passo in avanti nella storia del gioco di ruolo computerizzato.

La prospettiva è "variabile", nel senso che il giocatore "vede" in prima persona quello che succede davanti ad i suoi occhi. Non esiste più l'avanzamento di una casella o di uno scatto nella direzione voluta, ma, mentre il personaggio cammina o si gira, il paesaggio intorno a lui cambia gradualmente.

C'è anche il pericolo che questo tipo di movimento possa infastidire quei giocatori che soffrono la macchina o il mal di mare! Tutto ciò non va però a discapito della grafica che rimane nitida finché gli oggetti o le pareti non sono quasi sul naso del protagonista.

La trama del gioco racconta del tentativo di uno scienziato di fare convivere in un pozzo sotterraneo razze diverse di umani e mostri colonizzati, a vari livelli di profondità. Ad ogni popolazione è stato affidato in custodia un simbolo o un manufatto prezioso.

Ovviamente le cose non sono andate per il verso giusto ed eccoci qua a combattere i mostri ribelli e a cercare gli 8 tesori perduti nel corso delle varie epoche. Armi, incantesimi e oggetti magici arricchiscono il tutto per il modico spazio di 11 mega del hard disk.

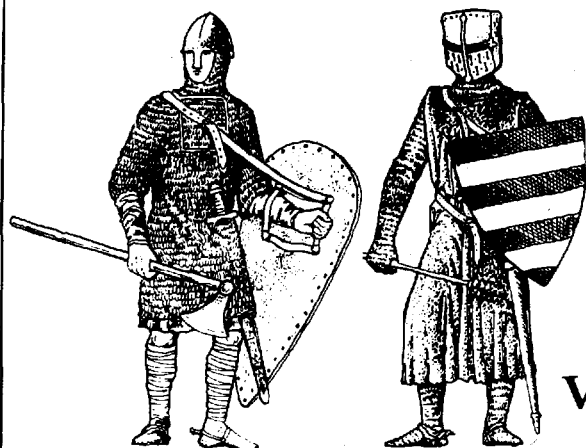
Ma non basta. Servirà anche un programma, tipo QEMM, che dovrà gestire la memoria del computer tra estesa ed espansa, altrimenti il gioco non funziona.

ALESSANDRO ALESSANDRINI



## STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni



Giochi di ruolo, wargames  
giochi sportivi e di società  
miniature, colori ed accessori  
libri fantasy e riviste

Viareggio

Via S. Francesco 205 tel.0584-46360



**CITTA'  
DEL  
SOLE**

Per giocare il fantasy

... e non solo!

Cagliari, via Abba 21 a/b

tel.070-669387

Sassari, via Usai 31

tel.079-231095

Carte da gioco

Carte da collezione

Accessori per il bridge

Scacchi - Backgammon

Dardi professionali

Giochi di società

Roulette - fiches

Tarocchi e Magia



Puzzle - Slot machines

Wargames - dadi

Ping Pong - Calcio balilla

Mah-Jong - Tombole

Libri per il gioco

Segnapunti - gadgets

Tavoli da gioco

Biliardi

*a Napoli*

*Via Vetriera 9 (Cinema delle Palme) tel.081-411995*

A Verona la Convention annuale dei

## L'AFFONDAMENTO DEL TITANIC

Un *budget* di centinaia di milioni, il patrocinio dell'Unicef, una sede prestigiosa come il Palazzo dei Congressi, decine di associazioni, aziende ed enti coinvolti a vario titolo: questo era "Giocare è Vivere per l'Unicef". Da un giorno all'altro, in un batter d'occhio, tutto questo mastodontico edificio di contatti, pubbliche relazioni, interessi commerciali incrociati, si è squagliato come neve al sole. Tutto annullato, cancellato, rinviato *sine die*.

Come è potuto succedere?  
Non lo sapremo mai.

La nostra intenzione sarebbe stata quella di metterci una pietra sopra e non pensarci più. Cosa purtroppo non praticabile perché, messa da parte la consueta prudenza, questa volta ci eravamo buttati dentro a capofitto. Avevamo accettato responsabilità, ci eravamo fatti coinvolgere (soprattutto chi scrive) in problemi organizzativi al di fuori di quelli di nostra specifica competenza. Come risultato l'immagine di Agonistika è stata troppo, e troppo spesso, identificata con quella di "Giocare è Vivere", quasi fossimo stati noi stessi gli organizzatori della manifestazione. Ne abbiamo avuto quindi un danno più morale che materiale, ma non per questo meno doloroso.

Cosa succederà adesso?

Si vagheggia di un'edizione natalizia di "Giocare è Vivere", in una nuova sede, con nuove (e speriamo valide) garanzie finanziarie. Ben venga!

Per parte nostra garantiamo da questo momento un'applicazione rigidissima della filosofia dell'Apostolo Tommaso.

ROBERTO FLAIBANI

## CRONACHE DALI

Si fa a Verona il X° Raduno Nazionale dei Giocatori di Wargame e di Role-Playing nei giorni tra l'11 e il 13 settembre, presso la Palazzina Servizi dello stadio Bentegodi, grazie ai buoni auspici del nuovo assessore allo Sport e al Turismo. La manifestazione è organizzata, per la quarta volta, da "I Giochi dei Grandi", in collaborazione con il Club 3M di Modena e con il concorso di varie altre organizzazioni di giocatori nonché della società Ripa. Il negozio sarà il punto di riferimento per informazioni e prenotazioni (Via Cantore 15/b, 37121 Verona, tel.045-8000319, fax 8011659). Accedere alla VerCon costerà 25.000 lire per tutti e 3 i giorni, mentre per l'iscrizione a ciascun torneo bisognerà pagare 5.000 lire. Nel programma sono previste le seguenti competizioni: eliminatoria straordinaria e finalissima del 7° Campionato Italiano di Advanced Dungeons & Dragons, 2° Campionato Italiano di Star Wars, 2° Campionato Italiano di "1830", tornei open di Il Richiamo di Cthulhu, Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, Axis & Allies, Star Fleet Battles, Britannia, Advanced Civilization, Napoleon's Last Battles, Blue Max, Battletech, Panzer Leader, Advanced Squad Leader. Si farà inoltre un torneo di D&D open, valido come selezione per il trofeo Corte Malatestiana (si veda scheda a pag. 20).

L'Assoexpo informa che dal 5 all'8 novembre si svolgerà nei padiglioni dello Spazio MilanoNord, in Via Pompeo Mariani 2 (a Milano, naturalmente) la seconda

edizione di Giokando, la manifestazione organizzata in collaborazione con la Premiata Fabbrica di Idee di Marco Donadoni e Matteo Rosa. Scacchi, Backgammon, Monopoli, videogames, detective stories, giochi di ruolo al tavolo e dal vivo, wargames, mercatino, stand di produttori, associazioni, club, inventori e collezionisti, proiezione di una ventina di film ispirati al gioco, questo in sintesi il programma. Per informazioni rivolgersi al numero 02- 4815541.

La III Convention Marchigiana, dedicata al gioco di ruolo e di simulazione, si svolgerà a Macerata dal 9 al 13 settembre. Tornei di D&D (qualificazione per il trofeo "Corte Malatestiana" che verrà assegnato a Gradara), AD&D, Richiamo di Cthulhu, Axis & Allies, Blue Max, Blood Bowl e altri. Sono previste iniziative dedicate al cinema e ai fumetti, e una giornata dedicata alla Stratelibri, lo sponsor ufficiale. Contattare Luciano Messi tel. 0733-235580/35871.

L'Associazione Scacchi Eterodossi organizza la seconda edizione delle Olimpiadi di Scacchi Eterodossi per corrispondenza. La partecipazione è totalmente gratuita e aperta a squadre di ogni nazione. Va comunicata al presidente dell'AISE, Alessandro Castelli, 62010 Villa Potenza (MC), o al direttore dei tornei, Claudio Arnò, Largo Brescia 47, 10152 Torino.

Nasce a L'Aquila Fairies, la Libera Società del Piccolo Popolo, che conta già una trentina di soci. Sono in programma due incontri settimanali per giocare a AD&D,



ale dei giochi di simulazione

# LA GALASSIA

MERP, Toon, GURPS e Call of Cthulhu, un seminario sull'antropologia dell'immaginario, serate letterarie, escursioni domenicali archeologiche e (g)astronomiche, una ricca fumettoteca, una fanzine dal titolo "Il Coboldo Manigoldo". L'animatore è una vecchia e gloriosa conoscenza: Mario Villani (tel.0862-635007).

Alcuni dei tornei programmati a Roma per "Giocare è Vivere", sono stati effettuati per iniziativa della sezione giochi de **La Società Aperta** e dell'associazione **Top Games** e dell'associazione **Armageddon**.

Il torneo di **Bood Bowl** ha visto il successo della squadra dei Grass Snockers, condotti da Claudio Polito, che hanno preceduto nell'ordine gli Skaven Eleven di Emanuele Saccarelli e i Chaos Defenders di Andrea Vasselli.

Il torneo di **Axis & Allies** è ancora in corso al momento in cui scriviamo, mentre

Il torneo principale di **Backgammon**, disputato presso Teverexpo e sponsorizzato da Pergio e dalla Intelligent Games, è stato vinto da Enrico Colangiolo, mentre quello di consolazione da Mario Paolinelli. Infine il trofeo **Paladin** di

**Dungeons & Dragons** è stato assegnato alla squadra de "I Negromanti", che ha preceduto nell'ordine "Gli Amici di Lankhmar" e "Le Tigri di Arret"

**La Compagnia dell'Anello** si è costituita a Massa, in via Dante Alighieri 32, tel. 0585-45574, allo scopo di promuovere e organizzare partite libere, tornei, corsi di formazione al gioco, ecc. Stanno inoltre allestendo presso la sede sociale una ricca

biblioteca-ludoteca da mettere a disposizione degli Amici dell'Anello.

L'associazione **E.Va.Re.F.**, intramontabile colonna napoletana di Agonistika, pubblica **La Voce di Gordland**, con un articolo su Forgotten Realms e la cronaca degli avvenimenti sociali.

Il riferimento è Davide de Martino, Via Tasso 139, 80127 Napoli.

La **Gilda Anacronisti** promuove, di concerto con **Le Spire del Drago**, **Durendal** e il **Club David Eddings**, la costituzione di una Federazione Italiana di Associazioni per il Gioco di Ruolo dal Vivo. Per informazioni rivolgersi a Piermaria Maraziti, Via Tripoli 5, 00199 Roma (tel. 06-8319009/8391428).

Riceviamo dalla **Miskatonic University**, a firma di **Ciro Alessandro Sacco** (Professor Emeritus), un comunicato dove, riferendosi a quanto apparso sul numero 6 di **Agonistika News**, si precisa che ogni rapporto tra la redazione di **Rune** e la **Sintagma Editrice** è cessato e quindi nessuna delle pubblicazioni annunciate è in vista, a meno che non si trovi un altro editore.

E' uscito il numero zero di **Ferro e Fuoco**, ad opera dell'associazione **3D6** di Roma. In questo numero la rivista pubblica materiali tecnici per **D&D**, **Il Richiamo di Cthulhu** e **Battlemech**, un'avventura per **D&D**, un articolo sulle armi leggere.

La rivista costa 3.000 lire e si può richiedere presso la Redazione, in Via Numerio 36, 00181 Roma, tel. 06-7824930.

## FANCON '92 COURMAYEUR

La cittadina valdostana ha ospitato dal 30 aprile al 3 maggio la 18ª **Convention Nazionale della Fantascienza** e del fantastico. La manifestazione si è svolta nel segno di **J.R.R. Tolkien**, di cui ricorre il centenario della nascita; all'autore de **Il Signore degli Anelli** sono state dedicate conferenze e tavole rotonde, presenti i maggiori esperti italiani in materia; un concerto per pianoforte del compositore **Edoardo Volpi Kellerman**; una mostra di modellini in piombo dei personaggi della **Terra di Mezzo**; una serie di tornei nell'apposito spazio riservato; una rievocazione storica su plastico della battaglia ai cancelli di **Mordor**. Intorno alle celebrazioni **tolkieniane**, si è sviluppato il classico programma del **Fancon**: presentazioni di libri, riunioni associative, proiezioni di film, mostre di illustratori del fantastico, mercatini di libri, riviste amatoriali e pezzi da collezione, interventi a tema. I lavori si sono conclusi con l'assegnazione dei premi. Il **Premio Tolkien** è andato a **Rosanna Masoero** per il romanzo **Aragorn e la maga verde**, il **Premio Comune di Courmayeur** a **Paolo Aresi** per il racconto **Stige**. Il **Premio Italia** ha gratificato **L'Eternauta** come miglior rivista professionale, **Yorick** come miglior rivista amatoriale, **G. De Turrís** come miglior saggista, **P. Nicolazzini** come miglior curatore, **A. Guarnieri** come miglior traduttrice, **A. Bani** come miglior artista. Appuntamento a **San Marino**, dal 29 aprile al 2 maggio 1993, per la 19ª **Fancon** (informazioni al 0541/786382).

ERRICO PASSARO

Finalmente possibile una panoramica sull'horror made in Italy

## I FIGLI DI DYLAN DOG

*L'arrivo nei giochi di ruolo e nei videogiochi dell'"l'indagatore dell'incubo" ha aperto in Italia un nuovo capitolo, quello dell'orrore. Purtroppo la narrativa di questo genere è, come al solito, negletta e suddivisa in mille rivoli e denominazioni.*

Il fenomeno è partito a metà degli anni '80 nel cinema e nella narrativa angloamericana con la produzione di opere sempre più sanguinarie e violente in un contesto cittadino contemporaneo, o metropolitano, come si suol dire, affiancando ad autori dichiaratamente horror (come Barker) altri dichiaratamente *thriller* (come Harris), accomunati da scene al limite del sopportabile.

In Italia, il progressivo aumentare del successo di Dylan Dog nel mondo degli albi a fumetto ha fatto proliferare il genere con altre testate, anche dedicate al cinema, che hanno reso comune il termine *splatter* (che pare sia stato coniato dal regista George Romero) per indicare questa produzione.

A livello narrativo, nello stesso periodo la collana mondadoriana "Oscar" (ormai una vera casa editrice all'interno di una casa editrice) varava, nella sezione "Originals" dedicata agli inediti, una sottosezione intitolata al "Nero Italiano", vale a dire, come si legge nel risvolto di copertina, "differenti percorsi nel mondo del delitto, della passione,

dell'incubo e dell'inquietudine". Spiega meglio Massimo Moscati, curatore della serie, che il "nero" si distingue dal "giallo" perché "non è legato per forza alla risoluzione di un meccanismo a sorpresa: storie condizionate dall'alienazione prodotta dalla vita metropolitana, che sembra saper creare solo scenari di violenza e di emarginazione". Tali appunto gli 8 romanzi presentati, mentre l'antologia dall'omonimo titolo presenta invece 27 racconti notevolmente vari e non uniformi non solo come qualità, ma anche come "genere", passando da un crudo realismo ad un taglio più fantastico e onirico. Insomma, siamo di fronte al tentativo, ancora diseguale ma alquanto interessante, di trapiantare da noi tematiche nere d'oltre oceano come quelle di Woolrich, o *noires* d'oltralpe (in Francia esiste proprio una collana dedicata con questo titolo).

Abbiamo dunque attualmente in Italia diverse tendenze (correnti è forse dire un po' troppo): un "nero" di taglio metropolitano che si rifà al *thriller* violento americano e al *noir* francese, un "horror", cioè una storia che incute paura e che può essere sia realistica e sanguinosa tanto da arrivare allo *splatter*, sia fantastico e sovrannaturale, secondo una tradizione classica. In questo variegato settore abbiamo avuto graditissime sorprese, anche a livello di narrativa generale, o *mainstream* come si dice, a dimostrazione che le storie "di genere" non sono ormai respinte a priori: basti ricordare gli ottimi *Concerto Rosso* e *L'ombra della Cattedrale* di Pier Luigi Berbotto

(Mondadori), o, ad un livello inferiore a causa della sua prolissità, *Di bestia in bestia* di Michele Mari (Longanesi), o le divagazioni realistiche ma sempre rabbriventi di Giampaolo Rugarli in *L'orrore che mi hai dato* (Marsilio) e *Il punto di vista del mostro* (Mondadori).

Al livello degli specialisti invece ricordiamo i racconti di Paolo Di Orazio, *Primi delitti* e *Madre Mostro* per la ACME; i due titoli con cui Tiziano Sclavi, il padre di Dylan Dog, si è fatto conoscere al di là del mondo dei *comics* anche come narratore dell'orrore (*Dellamorte Dellamore* e *Sogni di Sangue* per Camunia); il breve ma shockante romanzo di Alda Teodorani (*Giù nel delirio*, Granata Press.).

E proprio quest'ultima casa editrice, nella sua nuova collana "Under the Knife", annuncia altri titoli non solo di Di Orazio e della Teodorani, ma anche di Lucio Fulci, che con Dario Argento si contende la palma del più noto regista di horror italiano, apprezzato forse più all'estero che in patria.

Non c'è dubbio, quindi, che anche i nostri autori siano capaci di scrivere opere di questo tipo, con un taglio personale che, pur nella sua originalità, nulla ha a che invidiare con le più note firme estere.

Se ne accorgeranno stabilmente i nostri editori? E soprattutto gli editori specializzati che hanno inaugurato collane di horror, come la Nord, Armenia, Sperling e le Edizioni del Giallo mondadoriane, avranno il coraggio di aprir loro le porte?

GIANFRANCO DE TURRIS



Un audace omaggio al nostro direttore

# TANTE BAMBINE

*"Quasi mille bambini si sono seduti davanti a me su di una seggiolina un po' più alta della mia, in modo da avere gli occhi alla stessa altezza, privilegio dei pari che la scuola abitualmente nega ai discenti"*

Non è una specie di "Io speriamo che me la cavo", e si vede lontano tre chilometri che ne va orgoglioso (ammesso che i libri possano andare orgogliosi). Non è nemmeno un trattato, non è una raccolta di giochi né di fiabe regionali. Eppure, lì dentro, ci sono ragazzi che si raccontano, che sbagliano e si correggono, che inventano bugie e svelano parti insospettite di sé. Allora? Per avere un'idea di cosa sia **Bambine**, il libro di Sergio Valzania (lo pubblica Solfanelli, costa 14.000 lire) bisogna risalire a due anni fa, quando RaiTre mandò in onda un programma intitolato "Bambini" e che per la prima volta si rivolgeva agli adulti facendo parlare i ragazzi. In quel programma, i piccoli interlocutori sedevano di fronte alla telecamera e rispondevano a ruota libera alle domande di un invisibile intervistatore, Sergio Valzania appunto, che li spingeva gentilmente, a volte provocatoriamente, a parlare (e anche a dubitare) di tutto. Di cosa avrebbero fatto da grandi, certo, ma solo per sciogliere il ghiaccio: subito dopo il colloquio slittava sulla politica e la scuola, la religione, la morte, l'amicizia, la

maternità. Sorpresa: i bambini sanno fare conversazione. Possono evitare le banalità, sanno intrattenere, ti spiazzano e ti costringono, volendo, a cambiare idea. Il tutto era riuscito grazie a un trucchetto formidabile: quel programma non voleva insegnare un bel nulla a nessuno. Come, del resto, non voleva insegnare un bel nulla "Gli anni in tasca", il bellissimo film con cui Truffaut ricostruì con la macchina da presa un mondo a misura di ragazzino. Un esempio: "L'inferno com'è?" "L'inferno io credo che sia di fianco a una rosticceria, con tutti i fuochi circondati, il fuoco che è intorno e c'è il diavolo con le corna, tutto rosso, e c'è il fuoco in mezzo". Oppure: "Ti piacerebbe averne tanti di fratelli, oppure uno solo?" "Due. Due mi basterebbero, perché uno va bene, anche due mi andrebbero bene, ma poi troppi i miei genitori non ce la farebbero. Li dovrebbero vendere, poi sarebbe un dispiacere". Bene, da quel programma (fu copiato immediatamente dalla Fininvest) è nato un libro che riporta fedelmente domande e risposte e che, come la trasmissione televisiva, sa divertire e spiazzare. Insomma, se volete, un programma da leggere: con la differenza che nel libro, come avverte il titolo, troverete solo **Bambine**. "... Le bambine sono più brave, più sveglie - dice Valzania nella prefazione - più disponibili, meno gravate dal peso di modelli sociali acquisiti e quindi più curiose del mondo"... Non condividete? Leggere per credere.

ROBERTA CHITI

## BYRON, SHELLEY, KEATS...

Che cosa c'entrano i più grandi romantici inglesi con i Vampiri? Che cosa ci fanno a Venezia le Graie, le tre mitiche vecchie dee della Grecia classica che filavano il Fato degli uomini? E che rapporto c'è tra la molecola di carbonio e i Carbonari decisi a buttare l'impero austriaco fuori dal territorio italiano? Tim Powers risponde a tutto questo e a molto altro nel suo ultimo romanzo, **Lamia**, pubblicato in Italia dall'editore Fanucci.

Ancora una volta ambientato nell'Europa dell'ottocento, ambientazione che l'autore, stravolgendo qualche piccolo, inquietante particolare, riesce a rendere contemporaneamente familiare e fantastica, **Lamia** ha tra i suoi protagonisti i tre grandi poeti inglesi di cui sfrutta benissimo la fama di "maledetti" e la biografia, intrecciando fatti ed episodi noti (la casa sul lago di Ginevra di Byron e Shelley, la morte di Keats a Roma) alla trama del romanzo, inventando nuove ed allarmanti spiegazioni per il loro *spleen* e per l'irrequietezza delle loro vite. E così nasce un libro di fantasy-horror dal sapore inquietante, che fornisce un ulteriore motivo di interesse e divertimento a chi conosce la letteratura inglese dell'ottocento, ma in grado di affascinare chiunque grazie allo stile impeccabile e alla grande invenzione della scrittura di Tim Powers.

A proposito, tra i protagonisti c'è ovviamente anche Mary Godwin-Shelley, ma cosa c'entri con i mostri si sa più che bene: dopo tutto è proprio lei l'autrice di *Frankenstein*.

GLORIA SADUN

Bulgakov, Stout, Brizzi, Cohen, Gooch, Lisia, Plutarco e Senofonte

## PRIMA DELLA BATTIGIA

*Prima di partire per le vacanze, il direttore, come d'abitudine, consiglia ai lettori alcuni buoni libri*

Pressato da un amico ho riletto **Il Maestro e Margherita** di Bulgakov (Einaudi, 390 pagine. Nel 1967 costava 2.500 lire). Mi sono divertito ancora una volta, veramente un bel libro. Sognatore e rivoluzionario. Superba la figura del Diavolo, colui che vuole il male ma fa incessantemente il bene, secondo un'interpretazione perfettamente cattolica (almeno credo). Se avessi un'altra figlia mi piacerebbe chiamarla Margherita.

Una nuova traduzione, della quale non si sentiva alcun bisogno, mi ha convinto ad acquistare e rileggere **Alta Cucina** di Rex Stout (I Classici del Giallo Mondadori numero 659, 223 pagine, 6.500 lire).

Dato che Stout è nel gruppetto di testa dei miei autori preferiti non ci voleva molto a convincermi, lo stesso il trucco editoriale della riedizione con nuova traduzione ad opera di Gianni Montanari mi pare veramente astuto. Un dialogo amichevole potrebbe essere questo:

Editore: "Perchè non compri **Alta Cucina**?"

Lettore: "Ce l'ho e l'ho già letto tre volte."

"Ma è una nuova traduzione!"

"E allora? Quella vecchia andava benissimo."

"Sì, ma così hai una buona scusa per rileggerlo e io rimedio 6.500."

Come si fa a dir di no?

Né si poteva evitare l'acquisto del numero di giugno di **Archeo**, quasi tutto dedicato a Le Grandi battaglie dell'Antichità, per la penna di Gianni Brizzi. Veramente un bel lavoro.

Lo spazio non consentiva grandi approfondimenti, ma l'insieme della descrizione è veramente di alto livello, soprattutto nella parte finale, dedicata alle battaglie di Annibale.

Interessantissima l'interpretazione di Zama che spiega in maniera ragionevole la narrazione di Polibio, oggettivamente fra l'oscuro e l'incredibile, visto che Annibale fa la figura del cretino mentre il momento centrale della battaglia, l'intervento al centro dei veterani d'Italia e la crisi dello schieramento romano, sono incomprensibili senza un grosso sforzo esplicativo.

Sempre in tema bellico il pregevole **Military Misfortunes, The Anatomy of Failure in War** di Eliot Cohen e John Gooch (Vintage, 296 pagine, 11 dollari). Libro in inglese (o meglio, in americano), che mi sono comperato a New York, diffidente delle voglie traduttrici degli editori nostrani. Ad ogni buon conto la presente nota vale da suggerimento.

Come dice il titolo, Cohen e Gooch si occupano di rovesci militari. La loro attenzione si concentra specificamente sui grandi rovesci strategici subiti da complessi militari di paesi democratici. Gallipoli, la prima fase della campagna antisommersibili degli Stati Uniti nella Seconda Guerra Mondiale,

la Corea e cose del genere.

Secondo gli autori per fare una bella sconfitta occorre il concorso di molte componenti, raccolte in categorie di incapacità (di prevedere, di comprendere, di reagire).

Specularmente la loro teoria sostiene che quando c'è del marcio è molto difficile porvi rimedio, dato che a crearlo contribuisce l'intera cultura di una società e non solo quella dell'apparato militare, né tanto meno la sola testa, seppur vuota, del responsabile sul campo.

Quanto a classici dell'antichità questo trimestre i riflettori si sono puntati su Lisia, **Contro i Tiranni** (Marsilio, 156 pagine, 14.000 lire), e Plutarco, **Vite di Nicia e Crasso** (BUR, 336 pagine, riprezzato a 10.000 lire) e Senofonte, **Economico**, rititolato da Marsilio in **L'Amministrazione della Casa** (246 pagine, lire 16.000).

Tutti con testo originale a fronte, è lui ad essere a fronte, dato che noi leggiamo abitualmente la traduzione.

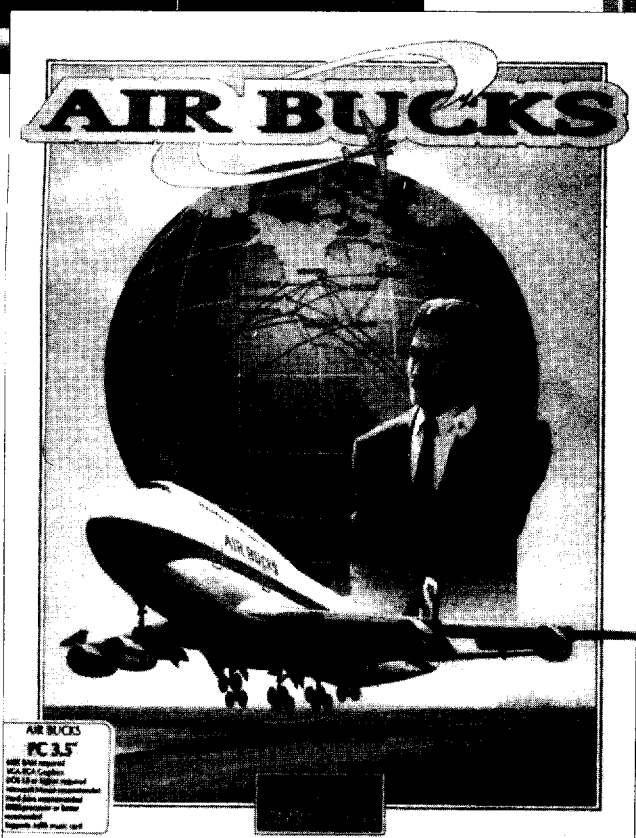
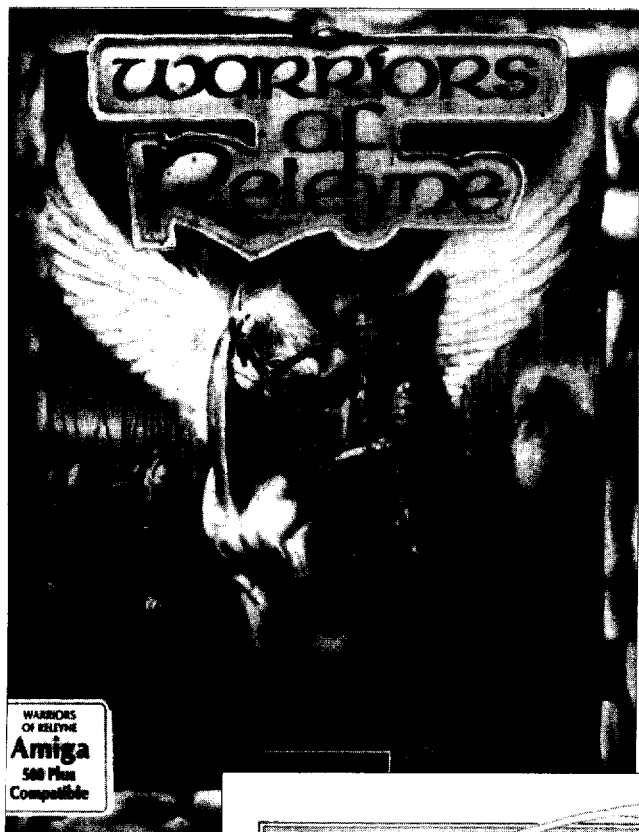
Di spettacolare due introduzioni, Luciano Canfora alla "Vita di Nicia" e Guido Avezù alla "Contro i Tiranni".

In poche pagine due affreschi della Grecia nel quinto secolo, di rara solidità. I motivi e le dinamiche dei contrasti interni ad Atene nel suo momento di massima grandezza, e ferocia, letti insieme con rigore, fantasia e prospettiva storica. Libri che val la pena acquistare per l'introduzione.

Complimenti.

SERGIO VALZANIA

# Viaggiare nel Tempo? Si può fare!



**WARROIRS OF RELEYNE:**  
Sotto il regno di Sardue XII, si sta spargendo la voce che un nuovo grande condottiero, Tullin il Grande, potrebbe cambiare il corso della storia... E così, per la prima volta gli eserciti del male si riuniranno sotto un'unica bandiera, e muoveranno verso Releyne, la pacifica isola che sarai tu a difendere!

**DISCOVERY - SULLE ORME DI CRISTOFORO COLOMBO:**  
Nel 1492 Colombo scoprì l'America, il Nuovo Mondo. Ora hai la possibilità di scoprire altre Nuove Terre, insediarti, stabilire colonie, raccogliere i frutti della terra ed estrarre minerali preziosi dalle miniere... Infine, tornare in Patria e goderti il momento della gloria e degli onori!

**AIR BUCKS:**  
Hai il controllo di una compagnia aerea: saprai farci dei soldi? Inizierai nel 1946, al tempo del boom dei viaggi aerei, con 100.000 dollari e un DC3 Dakota. Solo la tua abilità potrà farti arrivare fino ai giorni nostri ed acquistare un Concorde per la tua flotta aerea! 'Air Bucks': la sfida dei cieli si gioca a terra!

**AMIGA e PC COMPATIBILI**  
Programmi e Manuali in Italiano

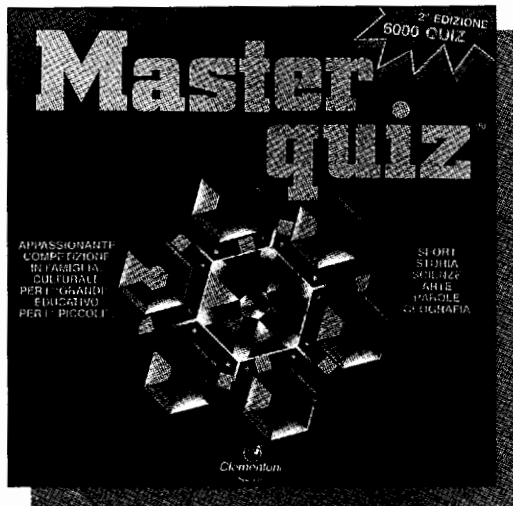


DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA DA

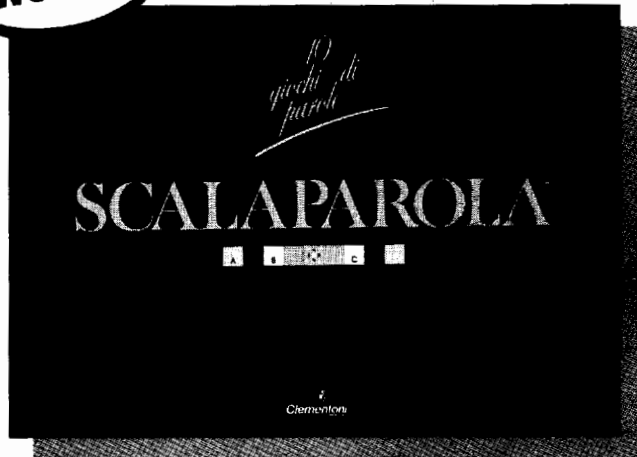
**SOFTTEL**

VIA A. SALINAS, 51/B - 00178 - ROMA

# I PROTAGONISTI DELL'ANNO

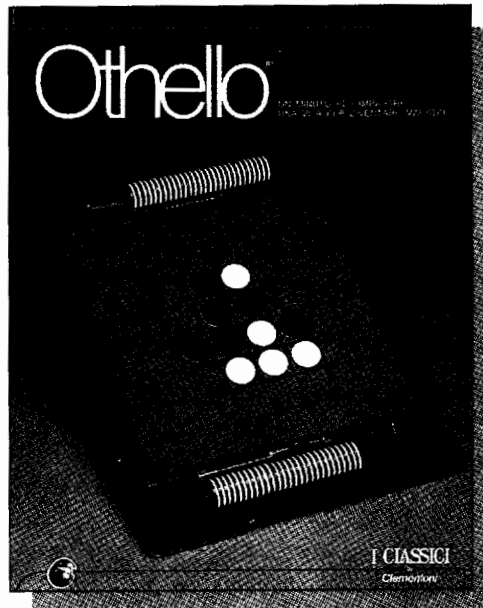


NOVITA'



EUROANCONA

NOVITA'



Sono i giochi di famiglia.  
Per tutte le serate da trascorrere piacevolmente  
in casa. Due classici di grande successo come  
Othello e Master Quiz e due novità assolute come  
Il Gioco dell'Anno e Scalaparola.  
Sono i giochi sempre di moda perchè non hanno  
età: si può giocare tra adulti, tra bambini o tutti  
insieme. Ed ogni volta è una sfida sempre più  
avvincente.



**Clementoni**