

Agonistika —news—

Periodico trimestrale - Anno II Numero 4 - Ottobre / Dicembre 1992 - Sped. abb. postale gruppo 4/70 (Bologna)

TANTI AUGURI

Questo è un trimestrale, non ci sono dubbi. E' l'ottava volta che si presenta con ragionevole puntualità alla vostra cassetta delle poste.

Tenta però anche di essere, nel suo modo goffo, una testata d'attualità. Di "stare sulle notizie", come dicono alcuni in gergo. Se non proprio sulle notizie almeno sulle grandi occasioni.

Chessò: annunciamo la nostra partenza per le vacanze, parliamo delle grandi manifestazioni ludiche, facciamo gli auguri di buon Natale.

Tutto questo ci fa vivere una realtà strana, per fette di anno. Guardando le bozze di questo numero, ben più ricco del solito (spero avrete apprezzato) mi accorgo che molti pezzi sentono - fanno sentire - il profumo dell'estate, stagione nella quale sono stati scritti. C'è del languore vacanziero e giochereccio nella loro stesura, oppure il frizzante annuncio autunnale dell'inverno che si avvicina.

Manca un po' il pensoso inverno, che invece condiziona adesso il lettore che sfoglia le nostre pagine. In fondo è un gioco anche questo, un gioco fantascientifico di compresenza temporale: godetevelo.

Tanti auguri di buon Natale e felice Anno Nuovo.

SERGIO VALZANIA

"Niente da Dichiarare" Gioco dell'Anno 1992

VINCE LA MEMORIA

Un gioco semplice si aggiudica il riconoscimento per il miglior boardgame presentato sul mercato italiano nel 1992



Grande *suspense* anche quest'anno in attesa della proclamazione del gioco vincitore del concorso promosso dal nostro giornale.

Il mistero si è sciolto, come per la precedente edizione, nella splendida Rocca di Gradara. Gioco dell'Anno 1992 è

Niente da Dichiarare della Ravensburger, creato da Detlef Wendt.

La giuria ha in parte confermato e in parte smentito la tendenza dimostrata lo scorso anno, quando ha premiato Heroquest,

continua a pag. 4

8
4.500

NUOVI LETTORI!

Tanti sono coloro a cui verrà inviato questo numero speciale di Agonistika News a 48 pagine

Ma solo per questa volta

*Per entrare nell'indirizzario di chi riceve regolarmente il giornale bisogna infatti provvedere al versamento di 20.000 lire sul c/c postale n.35620004 intestato a:
Roberto Flaibani, Via C. Pisacane 6, 00152 ROMA*

Naturalmente contiamo ancora sul contributo dei lettori abituali, sempre necessario e gradito

A tutti Agonistika News offre di scegliere, all'atto della sottoscrizione, tra 4 omaggi preziosi:

- 1) IL SOGNO DEL CENTURIONE
un'avventura per D&D di Maggi e Nepitello*
- 2) DUE EROI PER UNA CORONA
l'avventura per D&D di Gradara '91*
- 3) GOL!, un semplice gioco di simulazione
che riproduce le fasi salienti di una partita di calcio*
- 4) LE VOLPI DEL MARE, un wargame aeronavale
sulle gesta dei corsari tedeschi durante la Grande Guerra*



Guido Avezzù scrive sull'immaginario classico

Per gli antichi un passato meraviglioso e mitico trova costante conferma nei ritrovamenti casuali di vestigia altrimenti inspiegabili e misteriose

l'ospite



se ne manda un dente lungo più di un piede; altri infine a Rodi, a Cartagine e sul Bosforo.

Questi sensazionali ritrovamenti non soltanto riaffermano un rapporto col passato temporaneamente offuscato, ma disegnano una geografia nella quale ogni luogo acquista (o

LE SABBIE DELL'ORONTE

La contemplazione malinconica delle rovine è parte del nostro rapporto con l'antichità, almeno dai tempi del *Sogno* di Polifilo della *Tempesta* di Giorgione. I resti, solo in parte visibili, alludono al passato, senza che di questo ci sia concessa la visione piena; insieme elusiva promessa e marcata negazione di un pieno possesso, gridano lo scandalo di un'inconciliabile diversità e di una morte senza appello e fungono da schermo, interponendosi ad una visione diretta che si intuisce fatale, fino a diventare la metafora più trasparente della storia che permane nascosta.

Ma questo dissepellimento, questo offrirsi parziale e precario, non manca di precedenti già nella tarda antichità. Nel I/II secolo d.C. l'età buia non ha ancora abbattuto e sepolto i monumenti, i sintomi della crisi possono essere scorti solo da una vista particolarmente acuta. Dunque non ci possiamo attendere niente di simile alle lapidi sbocconcellate e ai rocchi di colonna venerati dai moderni: nei primi decenni della nuova era dal sottosuolo affiorano non resti architettonici ma quasi soltanto ossa, i resti dei figli della Terra, i Giganti, e degli Eroi. Due autori forse contemporanei, Flegonte, segretario dell'imperatore Adriano, e il

Filostrato autore del *Dialogo sugli Eroi*, raccontano ritrovamenti di sepolture gigantesche. Sulla costa davanti a Troia sono visibili le ossa d'un uomo alto undici cubiti - saranno di Aiace, e Adriano (è Filostrato che racconta) le bacia e le ricompono in un nuovo sepolcro. Sette cubiti è alto l'eroe sepolto a Tegea - lo scoprono gli Spartani e riconoscono Oreste. Invece in Asia un terremoto fa riapparire un cavallo bronzo, sepoltura d'un cadavere "troppo grande per sembrare quello d'un uomo": deve trattarsi di Gige, il favoloso pastore divenuto re. Un fiume che si ritira o cambia corso, un meandro che resta all'asciutto, sono occasioni di nuovi ritrovamenti: trenta cubiti doveva essere alto Etiope, affiorato dalle sabbie dell'Oronte in Siria; sul finire del I secolo dal promontorio Sigeo, non lontano da Troia, affiora il corpo d'un Gigante fulminato da Apollo e per due mesi giace immenso, meta di pellegrinaggio. In quegli stessi anni altri Giganti si scoprono nelle isole dell'Egeo e nella Grecia continentale. E ancora si scoprono: un sepolcro di cento cubiti in un'isola davanti ad Atene; a Messene una testa grande tre volte quella d'un uomo, per di più con una doppia fila di denti: scheletri di Giganti in una grotta della Dalmazia; altri vicino a Messina, e all'imperatore

riacquista) un valore esclusivo. Anche noi facciamo un'esperienza simile: le rovine, gli scorci architettonici, i resti affioranti, eletti dai moderni a oggetti di culto nel loro iniziatico *grand tour*, sono qualcosa che ha perduto il suo significato originario e tuttavia ne offre al luogo dove si trova, perfino se si tratta di una sala di museo; allo stesso modo nei primi secoli della nostra era, grazie a quei ritrovamenti, assistiamo alla rivitalizzazione di luoghi eletti della tradizione eroica. Pellegrinaggio premoderno è quello di Apollonio Tiano narrato da Filostrato: nella Troade il filosofo-mago Apollonio trascorre la notte sul tumulo di Achille, quindi si reca a Metimna; qui, seguendo quanto Achille gli ha rivelato, dissepellisce il sepolcro e la statua di Palamede, l'eroe inventore della scrittura e ne restaura il santuario ormai dimenticato. Doppiamente debitore a Palamede e alle Muse, in quanto uomo della sapienza e in quanto creazione letteraria, Apollonio gli rivolge la preghiera: "O Palamede, grazie a te esistono i discorsi, grazie a te esistono le Muse, grazie a te esisto io stesso".

GUIDO AVEZZÙ

AGONISTIKA NEWS N.8

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:

Guido Avezzù, Marco Bardella,
Massimo Casa, Silvia Costantini,
Alessandro Castelli, C.U.N.S.A.,
Gianfranco De Turreis,
Stefano Fabbri, Chiara Fasce,
Paolo Fasce, Vittorio Frizzi,
Luca Giuliano, Fabrizio Luzzatti,
Piergiorgio Paglia, Ennio Peres,
Poldo, Giovanni Pollidori,
Ciro A. Sacco, Luca Scabbia,
Gloria Sadun, Pierpaolo Turitto,
Zatopek

Questo numero è stato tirato in
14.000 copie
Associato USPI



continua da pag. 1

della MB.
Niente da Dichiarare è infatti un tipico gioco di famiglia, semplicissimo, nato sull'impianto del classico Memory, con l'innesto di una geniale innovazione:

I materiali sono essenziali: tabellone, un segnalino, un dado, trenta tessere e alcune fiches di plastica per segnare i punti.

Le tessere vengono acquisite dai giocatori, a parte una piccola dotazione iniziale, avanzando a turno, anzi meglio, girando lungo un percorso circolare sul tabellone dove trenta caselle riproducono i disegni delle tessere.

Un singolo dado stabilisce quante caselle vanno percorse; tutti i giocatori usano lo stesso segnalino.

Chi capita sopra una casella disponibile acquisisce la tessera corrispondente; nel caso invece il pedone capiti su una casella già conquistata, il giocatore di mano deve dire davanti a chi è posata in quel momento, naturalmente coperta, la tessera in questione. Tutto qui, se si eccettuano alcune piccolissime regole che eliminano gli attriti del gioco, difficilissime da chiarire senza avere davanti la confezione.

La dote richiesta per vincere, come ben si capisce, è la memoria, che dev'essere di ferro, dato che dopo i primi giri le tessere cominciano a passare vorticosamente da un giocatore all'altro e ogni scambio deve - dovrebbe - essere tenuto sotto controllo.

Al contrario di Memory le cose non si chiariscono col passare del tempo, anzi, diventano sempre più complesse.

Un piccolo gioco, ma una grande idea, che arricchisce un classico famoso di una variante

probabilmente destinata a rimanere parecchio tempo sul mercato, anche se il titolo non è dei più felici, lungo e complicato com'è.

L'anno scorso aveva vinto un gioco molto complesso e ricco di materiali che si inseriva nel filone del GdR, quest'anno vince un prodotto molto semplice che però vanta a sua volta antenati illustri.

Ancora una volta torna alla mente l'adagio "niente si crea nel mondo del gioco, tutto si trasforma", un concetto valido se non lo si accetta nel senso più riduttivo.

Certo di Diplomacy o di Risiko, o anche di Monopoli o di Dungeons & Dragons non ne nascono tutti i giorni, ma lo stesso è piacevole sapere che continuamente piccoli adattamenti riescono a trasformarsi in felici illuminazioni che aiutano il mondo del gioco a continuare a crescere e a fornire ad ogni generazione i suoi giochi, da amare e nei quali riconoscersi.

Inoltre va aggiunto che la vittoria di **Niente da Dichiarare** dopo quella di Heroquest segnala una tendenza alla maturazione nel mercato, e quindi nella fruizione, del gioco in Italia.

Mentre l'offerta si diversifica aumentano i giocatori e soprattutto, come i due vincitori sembrano dimostrare, aumentano le occasioni di incontro intergenerazionale.

Degli anni sessanta la nostra società conserva molto, a partire dalla musica passando per l'abitudine televisiva; se anche la propensione a giocare si fonda su quella tradizione l'avvenire non può che essere luminoso.

VITTORIO FRIZZI

UN AUTUNNO FANTASTICO

La Fanucci Editore inizia a pubblicare nel 1972.

In questi vent'anni di attività Fanucci Editore ha fatto del fantastico inteso come genere il nucleo della sua specializzazione,

costituendo un punto di riferimento obbligato per i lettori appassionati di horror, fantasy, fantascienza.

La divisione in collane suggerisce il l'impegno che sta alla base del progetto editoriale: evidenziare l'aspetto "wonder",

di meravigliosa fascinazione, che i lettori si aspettano dallo specifico modello di scrittura della letteratura fantastica, ma anche diversificarne i possibili modelli di lettura.

In questo senso si spiega l'accostamento di autori classicamente associati alla fantascienza ad altri autori che giungono al fantastico seguendo differenti percorsi assai spesso identificati con la letteratura tout court.

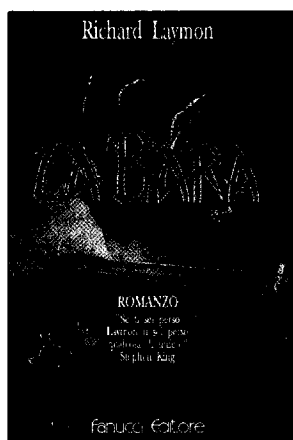
La non difficile convivenza in catalogo di autori come Asimov, Dick, Blackwood, Zelazny, Merritt, Chambers, Van Vogt, Ballard, Lovecraft, King è dovuta al fatto che, mantenendo ognuno la propria specificità, tutti convergono verso un'estetica della scoperta: una mitologia del nuovo che non necessariamente è rassicurante, ma che continua a porsi sull'ormai fragile terreno della modernità orfana del mito del progresso.



ALAN DEAN FOSTER IL CANTANTE DELLE MAGIE

pp. 356, £. 20.000

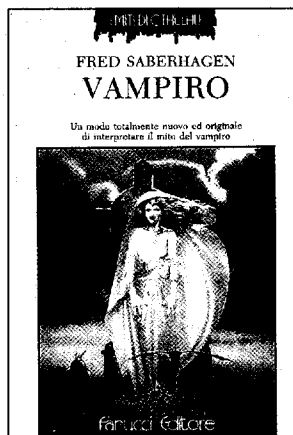
Uno studente appassionato di musica viene trasportato in un universo fantastico: la missione è di combattere con la spada e con il canto misteriose forze del male.



RICHARD LAYMON LA BARA

pp. 420, £. 28.000

"Uno Stephen King senza alcun limite": è il giudizio di Clive Barker su questo volume di Laymon, uno dei maestri dell'horror metropolitano.



FRED SABERHAGEN VAMPIRO

pp. 256, £. 17.000

Per la prima volta è Dracula a dare la sua versione dei fatti, ripercorrendo, dal proprio punto di vista le vicende narrate dal classico di Bram Stoker.



fanucci editore

horror, fantasy, fantascienza.

RICHIEDI IL NOSTRO INFORMATORE "FUTURO NEWS" GRATUITAMENTE A:
FANUCCI EDITORE Via delle Fornaci, 66 - 00165 ROMA - Tel. 06/39366384 - 6382998

Il Terzo Festival Italiano dei Giochi ha battuto ogni record di affluenza

GLI OSTRANTI, I MIGLIORI

Scandalo in Sardegna: i giocatori di ruolo di Cagliari hanno vinto tutti e due i campionati nazionali. Si sospettano connivenze con gli organizzatori: seguono tutti i particolari.

La Spada di Damocle del Festival dei Giochi di Gradara è la pioggia. Molte delle attività proposte, infatti, sono all'aperto, o tutt'al più al riparo di alcune tensostrutture messe a disposizione dal Comune che, senza offesa per l'amato sindaco Sorbini, non hanno l'aria di essere esattamente a prova d'uragano. Ecco perché nei giorni della Festa era facile vedere i più "scaramantici" tra gli organizzatori aggrapparsi convulsamente ad oggetti ferrosi di qualsiasi tipo, contorcersi in complicate danze rituali, borbottare strane formule esoteriche. Puntualmente domenica sera, circa un'ora dopo la conclusione delle premiazioni, quando tutti, ma proprio tutti se

n'erano andati (perfino i Cagliaritari coperti di medaglie), Giove Pluvio ha tirato fuori l'artiglieria. I lettori capiranno bene che, con simili aderenze in Paradiso, la Festa non poteva che andare benissimo. E così è stato.

Il fulcro di tutto è stata la ludoteca. Piazzata sotto un grande tendone (pardon, tensostruttura), ha lavorato a pieno ritmo per 9 giorni filati, gestita a turno dai duri dell'Urbino Symposium e dai dolciotti di Dimensione Gioco. Nel primo week-end hanno affrontato torme di marchigiani e romagnoli, nei successivi giorni feriali oltre 1.000 ragazzini provenienti dalle scuole dei dintorni, nel secondo week-end hanno retto l'impatto del grosso dei visitatori. Domenica 27, verso sera, la ludoteca, che per tutta la durata della Festa ha effettuato 4.000 prestiti gratuiti di ogni bendidio che avesse qualche rilevanza ludica, sembrava la pianura di Balaclava dopo la carica della Brigata Leggera.

Palazzo Rubini-Vesin, prestato dal sindaco, fungeva da quartier generale. Ha ospitato le mostre

delle collezioni Valvassori, Silvestroni, Izzo e Scoleri-Cardelli, la ludoteca informatica, e naturalmente la segreteria del Festival. Gradara, piccola cittadina medievale, non aveva mai visto tanti computer tutti insieme. Questa volta, grazie anche agli angeli barbuti di MC-Microcomputer, lo schieramento era impressionante. In testa l'unità di realtà virtuale **Virtuality SD-1000** della R&C ELGRA che simulava a scelta un Harrier a decollo verticale o una navicella spaziale. Poi i 386-SX della **DELL Computer**, le consoles **Nintendo** della Mattel e gli **Amiga** della **Pix Computer**. E poi le conferenze, i tornei, il gioco libero.

Poco più in là i wargamer si facevano onore proponendo, tra l'altro, **la battaglia di Zama** che è molto di più di una semplice ricostruzione tridimensionale (si veda a pag. 27). Molta gloria anche per i giochi di comitato, novità assoluta (tra le tante) per Gradara, ma anche per l'Italia.

Il gioco di ruolo: erano in programma le finali di 2 campionati, quello di **Dungeons & Dragons** e quello de **Il Richiamo di Cthulhu**, e si disputava anche il torneo prettamente gradarese, il **D&D Corte Malatestiana**. Il primo è stato vinto, udite udite, dagli **Ostranti** di Cagliari. Che si prendessero sul serio si era capito non appena avevano ostentato le magliette personalizzate con il nome della squadra: gli unici che avevamo visto fare altrettanto erano stati **Goblin Trotters**, campioni uscenti. Al posto d'onore si sono classificati i





Drunken Boards di Grosseto davanti a **Gli Antichi Signori** di Bologna. Roma, Milano e le altre grandi città che hanno dato i natali al D&D agonistico non sono rappresentate in zona-medaglia, mentre da una regione non continentale come la Sardegna, e quindi periferica per definizione, arrivano centinaia di nuovi giocatori e dei veri campioni, una prova ulteriore che il gioco di ruolo è ormai diventato un fenomeno sociale di rilevanza nazionale. Tanto più che questi Sardi assatanati hanno pensato bene di portarsi via anche le medaglie d'oro de **Il Richiamo di Cthulhu!** Il colpaccio è stato perpetrato, con pieno merito, dalla squadra senza nome capitanata da Roberto Sedda, una vecchia conoscenza: l'anno scorso aveva portato al terzo posto nel D&D nazionale la squadra dei Cavalieri della Luna Crescente, il primo degli exploit che hanno creato il mito del "dungeoneer sardo". Barba, occhiali, look fanta-sessantottino, va tenuto d'occhio, il prossimo anno lo forniremo di scorta armata, non si sa mai... L'unico baluardo allo strapotere dei Sardi è stato rappresentato dai Genovesi de **La Compagnia del Grande Tetto**, che si sono aggiudicati il Trofeo **Corte Malatestiana** superando **Lex Arcana** di Venezia. I primi formano una specie di squadra-cocktail: ci sono dentro vecchi volponi del dungeon, telematici, affermate scrittrici d'avventure, deliziose organizzatrici di convention. La seconda squadra rappresenta, come dire, la crema del GdR veneziano e gode dell'apporto di un personaggio fantascientifico a nome Giuseppe Baù, che ha ricevuto la menzione ufficiale di "Giocatore più eclettico d'Italia". *Over-40*, mole imponente, parla solo veneziano strettissimo, è imbattibile in osteria,



professionalmente appartiene ad una delle categorie più dileggiate d'Italia.

Il futuro del D&D è lui.

Mettere Gradara in cifre è un lavoraccio. Possiamo solo segnalare le cose che sono emerse alla mia attenzione, tralasciandone purtroppo altre magari degne di maggiore spazio.

A Gradara c'erano in realtà 2 ludoteche. Della prima abbiamo detto, l'altra era in posizione defilata, ma vi si giocavano cose per buongustai: Football Strategy, Axis & Allies, Blue Max, Amber, I Cavalieri del Tempio, G.I.R.S.A., Cyberpunk.

Dopo la premiazione del Gioco dell'Anno, alla Rocca sono state presentate molte novità interessanti. A parte **La Maschera e il Volto**, di cui si dice a pag. 30, ci ha colpiti **Lex Arcana**, il nuovo gioco di ruolo creato nei dintorni della SD2 Studiogiochi di Venezia. Chi ne sarà l'editore? Sono andati alla grande i giochi per grandi gruppi di persone: come Il Gioco delle Differenzé e il Gioco della Felicità. C'è stata anche una interessante ricostruzione della più famosa avventura letterario-radiofonica sugli Alieni, "War of the worlds" di Orson Welles. Infine una serie di conferenze, dibattiti, incontri: tutti affollati, non c'è stata

iniziativa che non abbia avuto un pubblico attento e partecipativo. La manifestazione ha avuto anche un momento organizzativo di alto livello: si è costituito per acclamazione il **Cartello di Gradara**, una sorta di coordinamento a livello nazionale dove confluiranno gran parte delle associazioni e federazioni presenti. Il Cartello, la cui assemblea costitutiva "formale" è prevista per il 6 novembre a Milano in occasione di "Giokando", ha come scopo la promozione di altre manifestazioni multiludiche, il coordinamento operativo dei soci e soprattutto la creazione di servizi informativi e promozionali per il mondo del gioco. Ne è un esempio il **Calendario Ludico Nazionale**, che appare su Videotel a cura della SD2 Studiogiochi.

Ultimo flash: c'era anche un torneo open di Othello, naturalmente. L'ha vinto quello spudorato rubacuori di Paolo Fasce (Labyrinth), dungeoneer della prima ora. *Seconda, of course*, la "deliziosa organizzatrice di convention" di cui sopra.

Ormai è chiaro: Gradara è la capitale italiana del gioco, a furor di popolo!

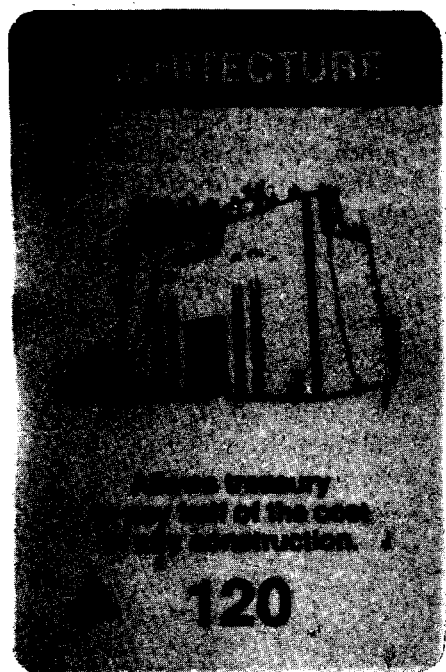
ROBERTO FLAIBANI

Arriva la nuova versione di un grande gioco

LA CIVILTÀ' AVANZA

Una nuova tabella AST, nuove Carte Civiltà, nuove condizioni di vittoria e soprattutto una versione abbreviata, rendono Civilization ancora più avvincente

L'**Advanced** utilizza molti dei materiali del gioco di base (e della espansione di qualche anno fa): stessa mappa, stesse pedine e quasi tutte le Carte Commercio. Ma introduce anche sostanziali novità: una nuova tabella AST, una nuova versione delle Carte Civiltà, nuove Carte Commercio (fra cui diverse Calamità). Il gioco è sempre lo stesso: ciascun giocatore (da 2 a 8) è un popolo che, nel bacino del Mediterraneo, deve far progredire la sua civiltà in gara con gli altri.



Bisogna costruire città, acquisire Carte Commercio e fare scambi per comprare la Carte Civiltà e poter avanzare così sulla tabella AST. Un gioco complesso e difficile, in cui occorre legare strettamente una strategia di avanzamento alla capacità di sfruttare le occasioni che si presentano.

Questo era il **Civilization** che conoscevamo. Le innovazioni dell'**Advanced** cambiano lo schema di gioco in alcuni punti fondamentali:

1 - L'**Advanced** propone un modello di "gioco breve": si può fissare la durata di una partita (ad esempio: 4 ore) per poi chiamare gli ultimi due giri. Questo permette di superare il primo e più grave limite di **Civilization**, noto fra gli appassionati come un "gioco che non finisce mai" o che comunque va giocato almeno in due serate.

Nell'**Advanced** vince chi, al termine del tempo prefissato, totalizza più punti: al valore delle Carte Civiltà vanno aggiunti i punti previsti dalla posizione del segnalino sulla tabella AST, quelli delle città (50 punti ciascuna), quelli delle Carte Commercio e i soldi posseduti da ogni giocatore alla chiusura del gioco. Insomma, c'è finalmente la possibilità di concludere una partita in un tempo ragionevole.

2 - Si movimentano i rapporti fra i giocatori. Un grosso limite di **Civilization** è la scarsa interazione fra i giocatori: ciascuno è indotto a pensare quasi esclusivamente al proprio sviluppo. L'attacco agli altri si fa attraverso le Calamità: attaccare le città avversarie ha pochi effetti sulla situazione degli avversari.



Nell'**Advanced** invece la guerra assume ben altro spessore: chi conquista una città, prende una Carta Commercio al giocatore attaccato, può saccheggiare la città conquistata e può ostacolare la sua avanzata, dato che i passaggi da un'Era alla successiva sulla tabella AST dipendono dal numero di città (2, 4 o 5) possedute dal giocatore. Chi perde delle città e ne ha meno di quelle richieste dalla tabella AST, non può avanzare: se poi alla fine di un turno rimane senza città, retrocede.

3 - Acquistano maggior peso e valore le Carte Civiltà. Per ogni tipo, l'**Advanced** ne prevede tante quanti sono i giocatori. Non serve più arrivare per primi a comprare **Mysticism** perchè ce ne sono soltanto 3 esemplari. Diventa fondamentale la strategia di acquisto della Carte. Qui le novità più interessanti: le Carte

più
solt
Phil
Reli
Ino
dar
stra
fav
citt
val
Cor
per
ulti
An
fa r
cor
Ca
fin
gio
cor
del
Og
pre
po
sec
Ca
dif
ma
ma
pe
po
L'
nu
(sc
Ba
Ba
ba
de
vit
e c
di
pa
Q
lo
ck
di
fa
pi
di
(a
at
gi
no
di
pi



più preziose non sono più soltanto le *Civics* (*Democracy* e *Philosophy*) ma anche quelle *Religion* (*Monotheism* e *Theology*). Inoltre alcune nuove Carte Civiltà danno grandi vantaggi di strategia, come *Architecture* (che favorisce la costruzione delle città), *Mining* (che moltiplica il valore di parecchie Carte Commercio), *Military* (che permette di muovere sempre per ultimi).

Anche nell'*Advanced* la partita si fa movimentata quando cominciano a venir fuori le Calamità: queste avvengono alla fine della fase di scambio dei giocatori, ma prima (e non dopo come nel gioco precedente) dell'acquisto delle Carte Civiltà. Ogni giocatore deve essere preparato alle Calamità, che possono coinvolgerlo anche come seconda vittima, comprando Carte Civiltà che lo aiutino a difendersi e sistemando sulla mappa (soprattutto nelle ultime mani) un'ampia quantità di pedine, da usare come perdite al posto delle città.

L'*Advanced* presenta molte nuove Calamità: la più disastrosa (soprattutto per Egitto, Africa e Babilonia) è senza dubbio *Barbarian Hordes*, con 15 pedine di barbari che compaiono in una delle aree di partenza della vittima, aggredendo popolazione e città: per questo è meglio evitare di costruire città nei territori di partenza.

Queste innovazioni trasformano lo schema "strategico puro" del classico *Civilization* in un gioco di "grande tattica", dove bisogna fare i conti mano per mano e preparare le azioni di attacco o difesa. Provare per credere (almeno in 4-5 giocatori): un attacco sferrato al momento giusto contro chi è in vantaggio non è più un semplice elemento di disturbo, ma può modificare in profondità la situazione. E' ovvio

che il gioco diventa più aperto e avvincente.

Chi volesse poi arricchire la sua sperimentazione, può provare ad applicare le varianti proposte dagli autori, dove si trovano idee gustose che vivacizzano l'uso della mappa.

Naturalmente le qualità (o i limiti, a seconda dei vostri gusti e punti di vista) del gioco di base rimangono: anche l'*Advanced* è un gioco complesso, in cui occorre calcolare e pesare i diversi elementi per saperli inserire in una strategia vincente. Risulta avvantaggiato chi conosce meglio le Carte e le Calamità e riesce ad

elaborare una strategia precisa, ma flessibile.

Proprio in questo "fumare del cervello" richiesto da *Civilization* molti giocatori trovano un elemento di ripetizione che alla fine annoia. Adesso però l'*Advanced* dà la possibilità di giocarlo controcorrente, senza fare troppi conti, puntando più a creare situazioni di squilibrio che a navigare in mare calmo sperando di realizzare quanto si è pianificato. Insomma, sembra che con l'*Advanced* ci si possa anche divertire di più: il che, di questi tempi, non è poca cosa.

MASSIMO CASA



Anche la versione per computer testimonia un successo

... E AVANZA ANCORA

Civilization ha ormai anche una versione per computer (ovviamente in solitario) che gira su tutti gli IBM compatibili (anche XT). Determinato il livello di difficoltà, potete scegliere la vostra Civiltà e il numero di Civiltà gestite dal computer con cui dovrete confrontarvi (da tre a sette): ci sono Romani, Tedeschi, Russi, Cinesi, Egiziani, Francesi, Americani, Zulu... Potete giocare sulla Terra reale o su un mondo diverso creato dal computer.

Nel panorama dei giochi strategici per computer, **Civilization** si colloca nella linea di SimCity o SimEarth e, per altri versi, di Centurion. Ma i paragoni si fermano qui: **Civilization** è decisamente più ricco dei precedenti. Il concetto centrale del gioco (che lo ricollega strettamente all'omonimo boardgame) è quello dello sviluppo delle scoperte come misura e condizione dello sviluppo delle civiltà.

All'inizio della partita il mondo è

inesplorato, si ha a disposizione un solo "pezzo": i *settler*, cioè i coloni. Con questi coloni la prima cosa da fare è esplorare un po' il mondo circostante: per ora tutta la mappa del mondo è nera. Sono visibili solo la casella dove si trovano i coloni e le 6 caselle circostanti. Bisogna cominciare a muoversi alla ricerca di un luogo adatto alla costruzione di una città. Al livello di gioco più facile sarà il computer ad avvertire quando ci si trova in una casella adatta: nei livelli successivi bisogna capirlo da soli. Si deve scegliere una zona che abbia pianure da coltivare e colline o montagne che forniscano materie prime. La scelta di dove collocare la prima città (ma anche quelle successive) è decisiva: lo sviluppo di ogni civiltà si indentifica, nel gioco, con lo sviluppo delle sue città.

Fondata la città, apparirà una schermata che presenta il quadro della situazione urbana. Come prima cosa si deve scegliere che

cosa far costruire: all'inizio le opzioni non sono molte e comunque è bene partire con una unità della milizia per difendere la città. Subito dopo costruite un'altra milizia per esplorare il resto del territorio circostante.

Il computer vi chiederà anche quale conoscenza si deve cercare di acquisire. Si parte proprio da quelle preistoriche, ad esempio la lavorazione del bronzo, o la ruota o ancora il misticismo. Ognuna di queste conoscenze, oltre a dare vantaggi immediati (soprattutto quelle di carattere tecnologico), permette di acquistarne di nuove. Esse infatti sono organizzate secondo una sorta di "albero del sapere" in cui determinate conoscenze sono propedeutiche all'acquisizione di altre. In sostanza la decisione di quali conoscenze acquisire è una scelta strategica che in qualche modo orienta tutto lo sviluppo della civiltà.

E' però prudente puntare ad uno sviluppo equilibrato: può essere un problema avere una civiltà evoluta, ricca di conoscenze tecniche, ma militarmente arretrata. Ma anche avere una sorta di superpotenza militare che però non conosce altra forma di governo che il dispotismo. Infatti, altro elemento importante del gioco sono i sistemi di governo: si inizia appunto col dispotismo e mano a mano ci si può evolvere verso la monarchia, la repubblica, la democrazia o il comunismo. Ma attenzione: ogni forma di governo ha vantaggi e svantaggi ed è sostanzialmente adeguata ad una determinata fase di sviluppo.

MARCO BARDELLA





Un gioco di ruolo per chi ama le sensazioni forti

CYBERPUNK 2.0.2.0.

Il filone *cyberpunk* ha ormai superato la soglia degli appassionati per diventare un luogo comune della fantascienza a sfondo sociale: a partire dal *Neuromante* di William Gibson (Editrice Nord) o da *La matrice spezzata* di Bruce Sterling (Editrice Nord), il movimento letterario dei cantori della pirateria informatica ha generato un vero e proprio fenomeno politico-culturale. Le sue radici hanno origini lontane, nella controcultura degli anni Settanta e nel *cyber* psichedelico e un po' misticheggiante di un Timothy Leary sempre in anticipo sui tempi. Chi si vuole documentare può farlo ottimamente sulla *Antologia Cyberpunk* (Shake Edizioni Underground, presso le Librerie Feltrinelli). Per giocare è sufficiente seguire le indicazioni fornite da Roberto Genovesi nell'introduzione all'edizione italiana di **Cyberpunk 2.0.2.0**. Il GdR ideato da Mike Pondsmith nel 1988, è giunto rapidamente alla sua seconda edizione (sulla quale è basata la traduzione italiana di Federico Paradisi). Tra i GdR dedicati a questo genere, è senza dubbio il migliore. Megalopoli battute dalla pioggia incessante e scarsamente illuminate dalle luci al neon; mondi in rovina, spezzati nel tessuto sociale e in preda a violenze di ogni genere; grandi Corporazioni multinazionali che controllano i mercati, i governi, le nazioni; biotecnologie sofisticate con innesti uomo-macchina sorprendenti; e, soprattutto, la Rete (la Matrice), l'immenso sistema di telecomunicazioni che collega fra di loro tutti i computer

e le linee telefoniche della Terra: il *cyberspace*, in cui scorrazzano i Netrunner, gli incursori cibernetici, i veri protagonisti di questo mondo e di questo gioco. Gli altri Personaggi Giocatori, raggruppati in classi, sono: il Rocker, l'artista ribelle, il trascinatore di folle che usa la sua musica scatenata e antagonista come strumento di critica sociale; il Solitario, assassino o guardia del corpo, ma sempre mercenario al servizio di chi paga di più; il Tecnico, il chirurgo delle macchine (e degli uomini-macchina), indispensabile in un mondo altamente tecnologico in cui tutti usano tutto senza sapere come funziona; il Reporter, il cacciatore di notizie, il nemico giurato di ogni segretezza; il Poliziotto, difensore della legge ma anche supremo intimidatore del povero cittadino inerme; il Corporativo, l'uomo della Compagnia, con un illimitato accesso alle risorse di multinazionali che vantano bilanci non inferiori a quelli di qualsiasi nazione; il Ricettatore, l'uomo dei contatti e degli intralazzi, informatore e contrabbandiere; e, infine, il Nomade, il rappresentante di una infinità di rami e famiglie che vagano senza sosta da uno stato all'altro, a bordo di veicoli di ogni genere, superarmati e supercorazzati. La creazione del personaggio può essere completamente casuale (sistema "rapido", con lancio di 1d10 per ogni Caratteristica); ad assegnazione di "Punti Personaggio" determinati casualmente col il lancio di 9d10; oppure pilotata dal Master (sistema "cinematografico") con

assegnazioni di punteggi variabili da 80 (eroe protagonista) a 50 (comparsa). Il tutto è completato da un sistema di generazione del background del personaggio che, in pochi lanci di dado, permette di delineare le sue condizioni familiari, l'ambiente in cui è cresciuto, gli eventi più significativi del suo passato. E' uno dei momenti più divertenti del gioco ed è un vero peccato rinunciarvi ricorrendo ai personaggi pre-generati che di solito vengono preparati dagli autori delle avventure.

Il sistema di simulazione è basato sul confronto tra i punteggi delle abilità e delle caratteristiche (da 2 a 10) e i relativi gradi di difficoltà delle azioni (da 10 a 30), con gli opportuni aggiustamenti legati alla situazione, più il lancio di 1d10. Un modo facile e molto flessibile per risolvere qualsiasi situazione.

Il sistema di combattimento (la "Febbre del Sabato Sera") segue gli stessi principi, con qualche complicazione in più - come sempre - dovendo tenere conto di più fattori e circostanze contemporaneamente: rapidità, ripari, tipo di arma, distanza, ecc. Il risultato è spesso letale; d'altra parte, cosa volete, il mondo di **Cyberpunk** non è fatto per le mammolette! E questo, poi, in fondo è il punto essenziale del gioco: la sua ambientazione molto dura e spietata, fino ad una esasperazione forse eccessiva, non priva di compiacimenti (il capitolo sulle droghe ne è un esempio). L'ambientazione è curata in ogni particolare e la veste grafica risponde perfettamente alle attese.

LUCA GIULIANO

Intervista ai curatori di Giokando 92, il meeting del gioco a Milano

L'antro è buio.

Una candela sfrigola su un bancone sconnesso.

Da una bocca di lupo vicino al soffitto una lama di luce taglia la polvere in sospensione per arrivare su un libro che mani nodose consultano dall'oscurità. Sono quelle di Marco Donadoni.

O di Matteo Rosa, è lo stesso: i due producono danni in sintonia.

Rispondono perfino con voce sincronizzata.

"Signori Cercatori del Ludo Occulto" - domandiamo - "che state studiando?"

La due voci all'unisono (con l'accento sulla i che brilla fioco) sussurrano:

"Stiamo preparando Giokando II"

"La vendetta?" ci viene d'istinto, pensando a qualche problema riscontrato nella prima edizione.

"Il ritorno!" sussultano sdegnati, sempre all'unisono, sempre con l'accento sulla i.

Il libro si chiude con un tonfo, e le figure con ampio gesto delle mani destre ci mostrano una poltrona, su cui subito ci accomodiamo.

"Sarà un grande ritorno" - sibila il primo - *"con una piazza ancor più bella"*

aggiunge il secondo - *"e stand dove giocare"* - riprende il primo

"e mostre, e tornei, e premi" - termina il secondo.

Un grande papiro viene srotolato davanti al nostro posto e vediamo la piantina, il progetto del nuovo meeting. Effettivamente c'è la mostra sulle macchine da gioco, in un angolo si vede il piano dei disk-jockey che puntano gli altoparlanti sulla piazza. Dietro gli stand si allarga una grande arena piena di tavoli pronti per i tornei di backgammon, di bridge, di risiko!, di memory.

"E quei due vani accanto, con tutte quelle sedie?" domandiamo ovviamente incuriositi.

Insieme di nuovo, gonfie di giusto orgoglio, le due voci riprendono cantilenando:

"Sono le due sale da proiezione non stop.

Si vedranno tutti i più importanti film basati sul gioco, o ad esso legati, in programmazione dal tempo dei Lumière.

Accesso libero, con ogni tempo."

Sussurrando, Matteo Rosa, questa volta da solo, aggiunge:

"E si potranno anche comprare le cassette a parte, scontate, come le magliette-gioco, e le scatole, e le miniature, e le riviste."

Come punto sul vivo Donadoni interviene:

"E le animazioni, te le scordi?"

Le cacce al tesoro, i giochi gialli, i D&D living?"

"Stavo per dirlo, se non mi interrompevi!" "Io non interrompo, puntualizzo!" "No, tu anticipi!"

La scena sta per scadere in rissa. Per calmarli ci intromettiamo:

"Ma questa mostra-fiera non è subito dopo un'altra simile, a Milano?"

Forse non abbiamo detto la cosa giusta: le due figure si fermano, le ombre si voltano, sotto i grandi cappucci neri quattro occhi si illuminano di luce ambrata e inquietante.

Sentiamo un sussurro:

"Qualcuno ha provato a fermarla, qualcuno a copiarla.

Ma ora Giokando è tornata.

E vuole ANCHE te."



GIO ANDO
E'
TORNATO...

E
VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° HAPPENING DEL GIOCO PER ADULTI

5-8 NOVEMBRE 1992
SPAZIO MILANONORD - MILANO

*DUE SALE CINEMA PER PROIEZIONI
NON STOP DI FILM LEGATI AL GIOCO*
• UNA MOSTRA UNICA NEL SUO
GENERE SULLE MACCHINE DA GIOCO
DEGLI ANNI '30-'50 • VIDEOGAMES
A GETTONI E MACCHINE LIBERE PER
I PIÙ INTRIGANTI PROGRAMMI-GIO-

CO SUL MERCATO • TORNEI DI GIO-
CHI NOTI E NUOVI, CON PREMI INIM-
MAGINABILI • CACCE AL TESORO
RADIOCONDOTTE • SQUIZZ • DUN-

GEONS & DRAGONS LIVING • GIO-
CHI GIALLI FRA IL PUBBLICO • LA
BOTTEGA DELL'INVENTORE E DEL-
L'USATO • PANINI E BIRRA DEL MI-
TICO "ORE FELICI"
E ALTRE DECINE
DI FANTASTICHE SORPRESE...

Con la collaborazione di: la Repubblica •  • 3M Italia

ORARIO
GIOVEDÌ 5 NOVEMBRE 14.00-20.00
VENERDÌ 6 NOVEMBRE 14.00-24.00
SABATO E DOMENICA 7-8 NOVEMBRE 10.00-24.00



SPAZIO MILANONORD
VIA POMPEO MARIANI, 2 - 20128 MILANO
• M1 PRECOTTO (LINEA ROSSA)
• M2 CIMIANO (LINEA VERDE) • AUTOBUS 44



ASSOEXPO

Spazio Milanonord - Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano - Tel. 02/5834111 - Fax 02/5834112

Continua l'analisi di un gioco che ha lasciato il segno

ALTRE NOTE SU A&A

Axis& Allies deve gran parte del suo successo non solo allo scenario, ma anche ad uno schema di gioco che prevede un gran numero di scelte per ogni giocatore.

Come accade negli scacchi, l'apertura diventa determinante per lo sviluppo successivo della partita.

Solo che qui non ci sono due giocatori, ma cinque: è facilmente intuibile la complessità delle scelte possibili. Ne possono risultare partite in cui le impostazioni diverse danno vita a scenari sulla carta considerati impensabili o quanto meno improbabili.

L'inizio di una partita ad **Axis&Allies** pone a ciascun giocatore alcuni problemi che è interessante approfondire. Proviamo quindi a delineare quale può essere nei dettagli la prima mossa di ciascun giocatore: esaminiamo le ipotesi più interessanti per sviluppare una partita lunga e ricca di possibilità strategiche, delineando anche quali possono essere le tendenze successive.

Naturalmente le indicazioni sono nell'ottica di un maggior equilibrio del gioco nella fase iniziale, in cui alcuni giocatori (l'Inglese e il Giapponese soprattutto) fanno scelte che dipendono dai risultati del Russo e del Tedesco.

Rispettiamo la regola per cui il Russo non può attaccare il Tedesco nel primo turno di gioco: impedire qualsiasi attacco al Russo nel primo turno sembra troppo limitante e favorisce largamente il Giapponese.

Il Russo

Il Russo ha una serie di scelte obbligate. Acquisti: compra 8 fanti (che sistemerà in Karelia a fine turno). Attacchi (se si segue la regola detta sopra): la Manchuria con 4 fanti, 1 carro e 1 caccia: probabilmente il Russo riuscirà a conquistarla rimanendo con 1 fante e 1 carro, mentre il caccia atterrerà in Yakut. Spostamenti: in Novosibirsk 2 carri da Russia, in Yakut 2 fanti da Evenki, in Karelia 4 fanti da Russia e 2 da Caucaso, in Gran Bretagna 1 sottomarino e 1 trasporto da Karelia. Il Russo ottiene 27 certificati e mantiene una buona capacità offensiva verso il Giapponese. A difesa della Karelia ha 17 fanti, 1 carro e 1 caccia. Ad Ovest il Russo potrà rafforzare le sue controffensive in Caucaso, cercando di sfruttare la lentezza dei fanti tedeschi, conquistare la Norvegia e mantenere una salda difesa della Karelia: l'obiettivo è sfondare in Ukraina. Ad Est potrà continuare ad impegnare il Giapponese a Nord Est e rafforzare le posizioni dell'Inglese a Sud, con carri e fanti in Sinkiang.

Il Tedesco

Un attacco in Karelia è un terribile gioco d'azzardo che sembra sconsigliabile al primo turno. Il Tedesco deve distruggere la flotta inglese, conquistare il Caucaso e l'Egitto. Si pone subito un problema strategico: la flotta nel Mediterraneo è essenziale al

Tedesco? Per chi dice di sì, gli acquisti sono: 1 portaerei e 1 trasporto in Sud Europa e 2 fanti in Germania. Se la risposta è no, gli acquisti sono: 1 bomber, 1 carro e 4 fanti in Germania. Attacchi di terra: West Africa con 1 fante; Africa Equatoriale con blitz di 1 carro; Caucaso con 3 fanti e 2 carri. Attacchi in mare: flotta anglo-russa in Gran Bretagna con 1 sottomarino, 1 trasporto e 3 caccia; trasporto inglese in Canada con 1 caccia. Se il Tedesco mira ad una flotta potente, attaccherà l'Egitto con 1 fante e 1 carro e 1 caccia (può accadere che le unità di terra tedesche e inglesi si eliminino reciprocamente, ma questo va comunque a vantaggio del tedesco); il sottomarino in Syria con 1 bomber; la corazzata inglese a Gibilterra con 1 corazzata e 1 sottomarino. Altrimenti attaccherà l'Egitto con 1 fante e 1 carro da Libya, 2 fanti con il trasporto. Attacchi in mare: sottomarino in Syria con corazzata e caccia; corazzata a Gibilterra con sottomarino e bomber. I risultati essenziali sono l'eliminazione di tutte le unità navali inglesi e del sottomarino in Syria, oltre alla conquista del Caucaso. Movimenti: in Ukraina 1 carro e 3 fanti da Est Europa e 1 carro da Sud Europa, in Est Europa 3 fanti e 2 carri da Germania e 1 contraerea da Sud Europa, in Sud Europa 2 carri da West Europa, in West Europa 1 fante da Germania. I caccia rimasti possono atterrare in Libya e Ukraina. Con simili risultati il tedesco va a 37-39 punti e ha il predominio sull'Atlantico. Sul

fron
han
dov
raff
finc
dec
prin
da s
util
in c
offe
sec
fab
tur
cos
Afr
sen
sca
po:

L'I
tur
op
tu
de
me
At
eli
inq
str
bo
dc
M
so
Gi
tra
so
Al
di
in
M
in
tr
fa
Ri
fa
at
N
ci
cc
tr
Bi
in
la



fronte Russo, le unità tedesche hanno già una continuità, che dovrà essere confermata e rafforzata in ogni turno di gioco fino a costruire una battaglia decisiva per la Karelia. Nella prima ipotesi, il tedesco dispone da subito di una flotta che può utilizzare in attacco per l'Africa e in difesa contro le successive offensive anglo-americane. Nella seconda, dovrà costruire una fabbrica in Egitto al secondo turno (sempre che l'Inglese non costruisca una fabbrica in Sud Africa). L'impressione è che, senza una flotta, il Tedesco abbia scarse retrovie in Africa e poche possibilità di movimento.

L'Inglese

L'Inglese gioca in difesa il primo turno di gioco. La sua prima opzione dipende dai risultati del turno del Tedesco. Proviamo a delinearla. Acquisti: 1 fabbrica da mettere in India o in Sud Africa. Attacchi: se il Tedesco ha eliminato tutte le unità navali inglesi, un bombardamento strategico sulla Germania con 1 bomber che atterra in Russia (da dove può intervenire nel Mediterraneo e in Oriente) o uno scontro con la corazzata a Gibilterra (se c'è ed è sola). Se il trasporto inglese in Canada è sopravvissuto, può attaccare in Algeria con 2 fanti, creando un diversivo all'avanzata del tedesco in Africa. Movimenti: 1 caccia in Karelia e 1 in Russia da Gran Bretagna, 1 trasporto da India a Burma, 1 fante da Sud Africa a Kenya. Risultati: l'India è protetta da 2 fanti e 1 caccia e un possibile attacco giapponese è scoraggiato. Nel secondo turno, l'Inglese ha circa 40 certificati di produzione con cui comprare 1 portaerei e 2 trasporti da sistemare in Gran Bretagna oltre ai fanti da piazzare in India. In questo modo l'inglese lascia l'Africa al Tedesco, ma si

garantisce la possibilità di una controffensiva molto rapida in Atlantico, sia in West Europa sia in Algeria, nella prospettiva dell'invasione in Europa. Mentre la sua posizione in India, sempre più rafforzata, permetterà di rintuzzare gli attacchi del Giapponese. La fabbrica in Sud Africa è interessante se il tedesco ha perso la flotta: da lì 2 carri appoggiati dall'aviazione potranno sferrare attacchi fino ad una completa riconquista del continente.

Il Giapponese

Il Giapponese deve eliminare la flotta americana alle Hawaii e non deve perdere tempo nella sua espansione continentale. Anche qui ci sono delle alternative. L'ipotesi più calzante (rispetto alle mosse degli altri giocatori) è quella di un uso calibrato della flotta. Acquisti: 1 fabbrica in Kwangtung e 1 trasporto in Giappone. Attacchi: in Hawaii la flotta americana con 2 caccia, 1 sottomarino e 1 bomber; in Manchuria le unità russe con 2 fanti e 1 carro dal Giappone e 2 corazzate; in Cina i fanti e il caccia americani con 3 fanti e 2 caccia. Risultati: sono probabili l'eliminazione della flotta americana (con la perdita di un caccia e del sottomarino), la riconquista della Manchuria con 1 carro e la conquista della Cina con 1 fante. I caccia atterreranno in Kwangtung. Movimenti: la portaerei in Giappone da Caroline Islands con 1 eventuale caccia superstite. Dopo questa prima mossa la debolezza del Giapponese è a terra: dovrà rafforzarsi in Manchuria e tentare un'espansione a Nord per mettere in difficoltà il Russo. Le sue unità navali potranno essere rafforzate da altri trasporti fino a

costituire due flotte indipendenti che contro battere l'Americano nel Pacifico e aprire un fronte nell'Oceano Indiano.

L'Americano

La prima mossa dell'Americano è determinante non per le azioni immediate che può sviluppare, ma per gli acquisti immediatamente strategici. Diamo però per scontato che abbia perso la flotta in Hawaii e le unità in Cina.

Acquisti: 1 portaerei e 1 trasporto in Western USA e 1 trasporto in Eastern USA. Una fabbrica in Sinkiang (che molti ritengono fondamentale) permetterebbe all'Americano di rafforzare il fronte anti-giapponese in Asia: ma lo impegnerebbe su tre fronti, con un'inevitabile dispersione di forze. Attacchi: nessuno oppure un attacco in West Africa con 1 carro (ma sembra un rischio abbastanza inutile).

Movimenti: 1 bomber da USA in Australia. Se in Cina il caccia è sopravvissuto si ritirerà in Sinkiang e 1 fante si sposterà in Cina. In questo scenario la prima mossa americana è di costruire le condizioni per un immediato attacco nel Sud Pacifico fino ad attestare una flotta potente in New Guinea, premessa di ogni successivo attacco al Giapponese. Mentre in Atlantico si preparerà ad appoggiare l'Inglese per riuscire a bissarne gli attacchi. Il quadro che emerge dalle mosse descritte è di un equilibrio che lascia aperte molte possibilità.

Il grande pregio di Axis&Allies è di costringere i giocatori a mutare atteggiamento in ogni mano di gioco: l'applicazione meccanica di una strategia di gioco si rivela sempre perdente, mentre la duttilità rispetto alle situazioni nuove e imprevedute è il requisito essenziale per risultare vincenti.

MASSIMO CASA

"Amber" si presenta come GdR radicalmente innovativo

SENZ'OMBRA DI DADI

Dopo aver giocato, si ha la sensazione che **Amber** sia il vero Gioco di Ruolo e che tutti gli altri siano soltanto Ombre di **Amber**. E' dal 1985 che Erick Wujcik, apprezzato autore della Palladium Books, lavora intorno a questo progetto. Il gioco era già pronto nel 1988, ma non poteva essere pubblicato per una spinosa questione relativa ai diritti d'autore. Infatti, **Amber** è ispirato alle famose *Cronache di Ambra*, il ciclo di romanzi fantasy di Roger Zelazny, edito in Italia da Fanucci.

L'universo di Ambra è affascinante: il tema dei mondi paralleli e dei viaggi nel tempo - così consueto per la fantascienza - è trattato da Zelazny con mano leggera, senza alcun vincolo tecnologico e senza dar luogo ai soliti fastidiosi paradossi temporali. Ambra è l'unico mondo di sostanza in un universo fatto di infinite realtà che raggiungono i confini del Caos. Intorno ad Ambra si affollano le Ombre come immagini in una stanza piena di specchi. Solo Ambra è la realtà. Tutto il resto è un riflesso di Ambra. Anche la nostra Terra è una Terra d'Ombra, una rappresentazione remota e deformata di Ambra. Ogni persona e ogni cosa che abbiamo visto è soltanto un frammento di materia dell'Ombra. Tra le Ombre infinite è possibile trovare qualsiasi mondo che si possa immaginare: Avalon, il Mittelmarch, Atlantide, la Terra di Mezzo, e tutte le infinite variazioni di questi mondi.

I Principi della Famiglia Reale di Ambra - gli eroi del ciclo narrativo - conoscono il modo per viaggiare tra questi mondi,

transitando dall'uno all'altro con un processo mentale che permette loro di dominare e modificare la materia dell'Ombra. L'atmosfera creata da Zelazny è molto particolare: i Principi di Ambra sono in continua lotta tra di loro per la supremazia e il controllo del regno, in un susseguirsi di intrighi, tradimenti, menzogne e conflitti senza fine. Gli eroi hanno poteri e conoscenze che non trovano pari in Ambra e tanto meno nell'Ombra. Solo le creature del Caos possono contrastarli.

Erick Wujcik è riuscito a rendere giocabile questa atmosfera senza trasformare i personaggi in supereroi semi-immortali, portando il Gioco di Ruolo ad una soglia di sperimentazione davvero interessante. Le innovazioni sono almeno tre e tutte valgono la pena di essere esplorate: l'assenza di dadi, la competizione tra i giocatori, la creatività narrativa di tutti i partecipanti.

L'assenza di dadi è la cosa più sorprendente e infatti il gioco viene pubblicizzato come il *diceless role-playing*. A prima vista la mancanza dei piccoli poliedri colorati sembra creare difficoltà insormontabili. Come si risolvono le azioni? E i combattimenti? I dadi non rappresentano solo il margine di incertezza che è sempre presente in tutte le situazioni; affidando l'esito delle sue decisioni al risultato oggettivo del lancio dei dadi, il giocatore si sottomette ad una regola. Così facendo egli si garantisce una parità di condizioni da parte degli altri, riproducendo una sorta di "oggettività del mondo simulato"

in cui agisce il suo personaggio. In **Amber**, ogni cosa che il personaggio desidera fare è in grado di farla, purché egli sappia dare una giustificazione "biografica" dell'esperienza acquisita. D'altra parte i Principi di Ambra hanno una vita molto lunga e intensa, e hanno tutto il tempo che desiderano per imparare, viaggiando attraverso le Ombre in epoche e situazioni diverse. Random - uno degli eroi del ciclo - per esempio, nella sua terra d'Ombra di Texorami è noto come suonatore di batteria in un'orchestra jazz e ottimo giocatore di poker.

I personaggi di **Amber** non hanno una lista di *skills*, hanno invece una personalità e una biografia: il giocatore è invitato, nel corso del gioco, a comporre le tessere del mosaico che rappresentano il "suo" personaggio, qualcosa di unico e di irripetibile, che costituisce la sua individualità. In **Amber** tutto ruota intorno ai Personaggi Giocatori. Le caratteristiche vengono aggiudicate per mezzo di un'asta. Ciascun giocatore ha una dotazione di punti, con i quali partecipa alla gara d'acquisto, cercando di aggiudicarsi il "rango" migliore. Al termine dell'asta può investire ciò che gli rimane negli altri vantaggi consentiti dal gioco (amici, oggetti, fortuna), nei poteri magici legati al Disegno (il principio d'ordine che sta alla base di Ambra) o al Logrus (la rappresentazione del Caos). Un meccanismo di compensazione degli svantaggi permette di alterare i punteggi. Pertanto al termine dell'operazione (compiuta segretamente con

l'ap
ness
sicu
altri
I cor
prin
è più
sem
sceg
più
avv
peri
imp
div
un r
di c
per
La s
rap
tra
il te
son
per
reg
evit
solt
intr
Cio
pos
froi
per
Ca
Ar
me
situ
pos
pos
di c
a cl
rea
di g
dei
un
alla
gio
per
riu
o a
fra
qu
per
è la
qu
An
cor
svi



l'approvazione del Master) nessun giocatore può essere sicuro della sua supremazia sugli altri.

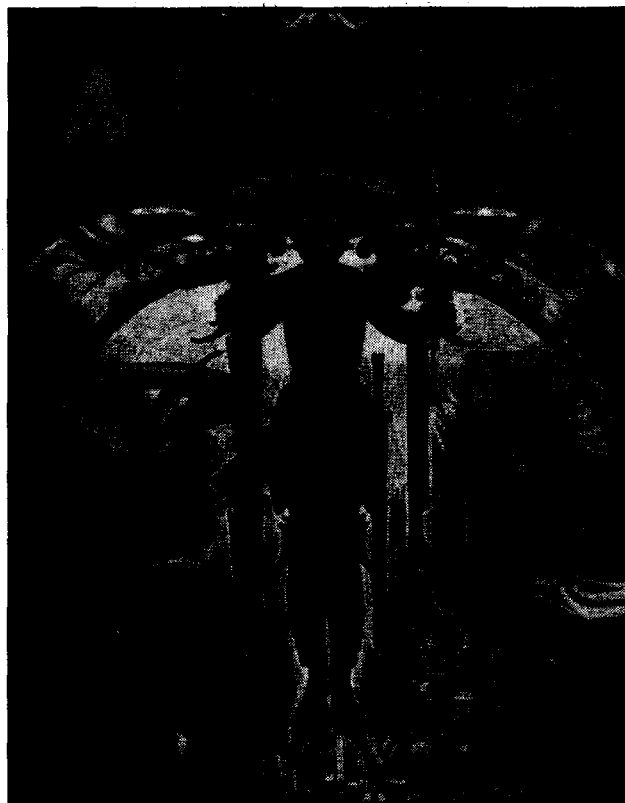
I combattimenti, con questo principio, sono semplicissimi: chi è più forte o più abile vince sempre. L'importante allora è scegliere il momento o il modo più vantaggioso per affrontare un avversario o un eventuale pericolo. Nelle situazioni più importanti, il combattimento diventa esso stesso un racconto: un modo per approfondire lo stile di comportamento di un personaggio.

La seconda innovazione è rappresentata dalla competizione tra i personaggi che - rispettando il tema dominante dei romanzi - sono in continua lotta tra di loro per assicurarsi la corona del regno di Ambra. Il che evidentemente può accadere soltanto per mezzo di alleanze, intrighi, promesse e tradimenti. Ciò non significa che essi non possano temporaneamente fare fronte comune per contrastare un pericolo collettivo - le Corti del Caos o la distruzione totale di Ambra - ma sempre con la riserva mentale di raggiungere la situazione più favorevole possibile ad assicurarsi una posizione di dominio. E' un tipo di competizione che non ha nulla a che vedere con l'agonismo: in realtà è la traduzione in termini di gioco dell'ambizione personale dei Principi di Ambra, e quindi è una competizione strumentale alla coerenza narrativa. Nessun giocatore si sentirà mai perdente perché il suo Principe non è riuscito a diventare il re di Ambra o a far diventare re uno dei fratelli della sua fazione: forse quello è il destino del suo personaggio e in ogni caso quella è la "sua" storia. Più che in qualsiasi altro Gioco di Ruolo, in **Amber** i giocatori possono contribuire direttamente a sviluppare la trama del racconto.

Il Master, in molte circostanze, si limita a sorvegliare che gli apporti personali dei giocatori siano coerenti con una cornice generale nota a lui soltanto. A ciò contribuiscono, da una parte, l'elevato livello di interazione tra i giocatori che non operano sempre come gruppo unitario e, dall'altra, la possibilità che ciascuno di essi ha di creare un mondo d'Ombra del tutto personale e autonomo. In altri GdR capita spesso a molti di noi di dover interrompere un'avventura appena iniziata per spiegare ai giocatori principianti che la "descrizione dell'ambiente" è un compito esclusivo del Master e che loro non possono aggiungere particolari a loro piacimento. In **Amber** gli interventi creativi dei giocatori sull'ambiente e sul "mondo virtuale" non solo sono possibili ma sono sollecitati ed auspicati dal Master. **Amber** è questo e molto altro ancora. Forse è un gioco di narrazione prima che un gioco di

avventura. Certamente è un gioco in cui la "parola" svolge un ruolo fondamentale: miniature, mappe, illustrazioni risultano particolarmente estranee e disturbano la costruzione delle immagini mentali che vengono evocate nel discorso. **Amber**, nonostante l'apparente semplicità del sistema "senza dadi", non è un gioco semplice. Il Master ha il compito non facilissimo di essere l'unico punto di vista "oggettivo" della storia e deve avere la fiducia assoluta dei suoi giocatori. Questo è il punto debole del gioco: un Master frettoloso rende i giocatori ciechi. Il libro offre moltissimi esempi e suggerimenti per risolvere le situazioni più frequenti. Il resto, come sempre, è affidato - e qui più che mai - al buon senso e alla invenzione del Master. Purtroppo le avventure contenute nel volume sono un po' troppo esili e la terza, **Opening the Abyss**, è, a mio avviso, poco giocabile. E' annunciata la prima espansione, **Chaos Rules**, con numerosi

continua a pag. 18



continua da pag.17

dettagli sulle Corti del Caos e altri scenari.

La ricerca compiuta da Wujcik sui testi di Roger Zelazny è completa in ogni particolare. La ricostruzione del mondo di Ambra attraverso i riferimenti desunti da tutti i dieci volumi della serie restituisce un'immagine fedele, approvata dallo stesso Zelazny. Le illustrazioni - esposte in forma di Trionfi - e le statistiche dei Principi di Ambra, della prima e della seconda generazione, sono una vera chicca per gli appassionati. Un consiglio per chi desidera avventurarsi nel "cuore del role-playing": se già non l'avete fatto leggete almeno il primo ciclo di Ambra (*Nove Principi in Ambra, Le armi di Avalon, Il segno dell'unicorno, La mano di Oberon, Le Corti del Caos*, Fanucci Editore, 1989), non ve ne pentirete, anche se **Amber**, il gioco, non dovesse incontrare il vostro gradimento.

Ora, se volete scusarmi, devo riprendere la mia cavalcata infernale nell'Ombra: salgo in macchina, avvio il motore e mi muovo velocemente verso l'autostrada. Il cielo sopra di me si scurisce. Entro in una galleria. All'uscita, l'asfalto si allunga come un nastro bianco in un deserto di sabbia grigia. Comincia a piovere. Passo tra due rocce a forma di grifoni, svolto a sinistra e mi perdo in un arcobaleno...

LUCA GIULIANO



Dietro le quinte del gioco di ruolo

AUTORI & SCENARI

Documentazione, fonti, presentazione grafica, animazione e verosimiglianza storica sono gli elementi fondamentali per la costruzione di un'avventura

A Gradara, in occasione del Terzo Festival Italiano dei Giochi, l'A.G.G.R Labyrinth ha avuto modo di proporre due eventi culturali che, anche grazie alla cornice del luogo, si sono guadagnati una lusinghiera attenzione da parte del pubblico di giocatori e di addetti ai lavori. Per il quinto anno la vasta schiera di autori/giocatori di ruolo è stata invitata a partecipare al Concorso Letterario "La migliore avventura per il gioco di ruolo" che ha visto vincitori i genovesi Cristina Berretti e Teo Mora con il modulo fantasy "L'oasi proibita" (di prossima pubblicazione nella rivista *Rune*). Sono stati premiati anche PierMaria Maraziti per il migliore modulo da torneo, Michelangelo e Francesco Mariucci e Carlo Raffi per il miglior modulo di ambientazione horror investigativa (sarà pubblicato dalla *Das Production*) e Lorenzo Rossi per la migliore avventura scritta da un *under 14* (le classifiche complete insieme al bando del prossimo concorso possono essere richieste a: AGGR Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a, 16126 Genova, allegando un francobollo per la risposta). A questa ha fatto seguito il seminario "L'avventura per il gioco di ruolo - Ambientazione, Scrittura, Fonti, Arbitraggio,

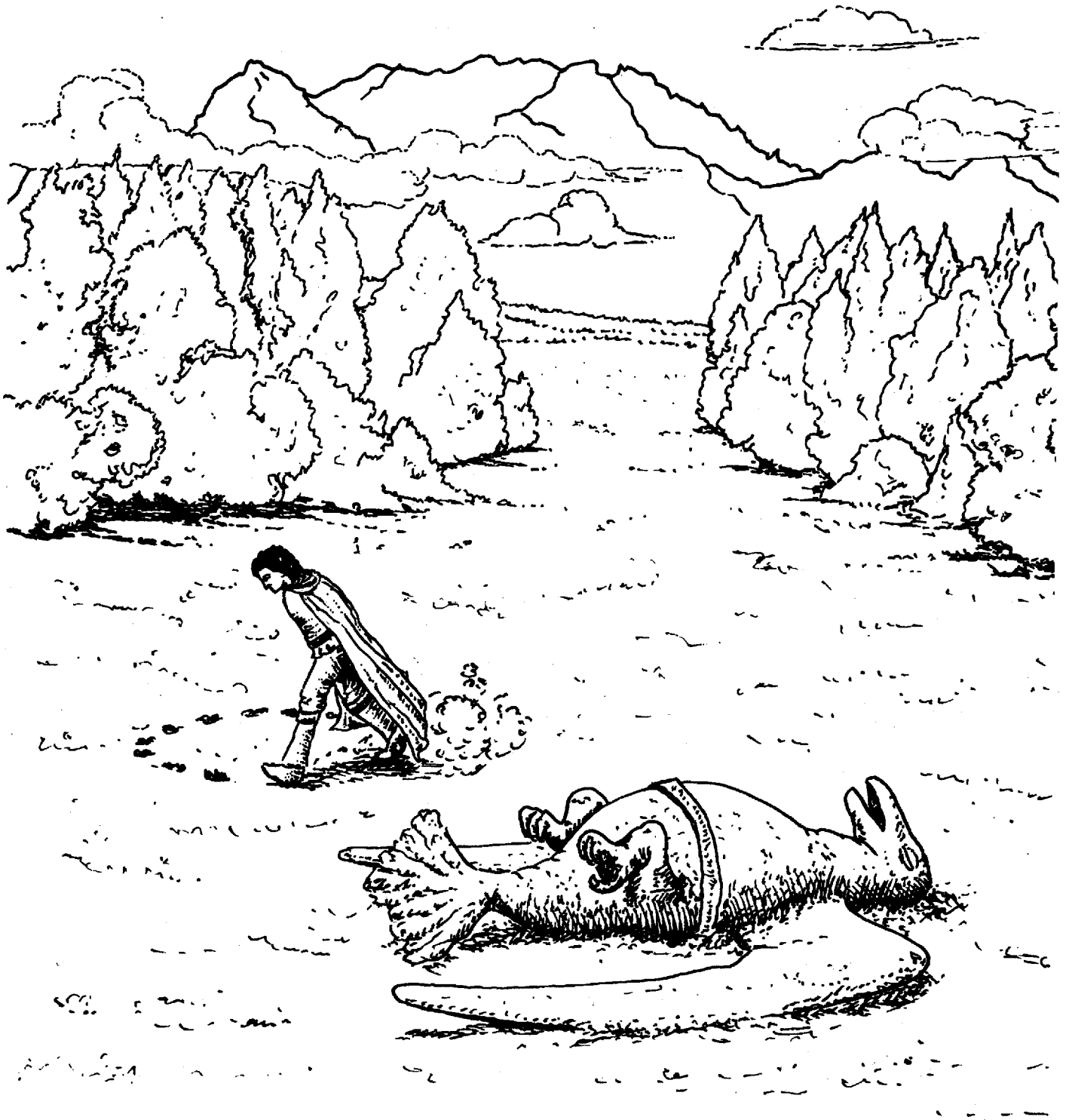
Valutazione".

Attraverso gli interventi dei relatori (scelti tra i giudici del concorso ed i vincitori delle edizioni passate) si sono affrontate le tematiche principali connesse alla creazione degli scenari.

Cristian Carlone, traduttore per la Fanucci ed autore delle avventure del IV Campionato a Squadre de "Il richiamo di Cthulhu", ha affrontato il problema delle fonti di ispirazione a cui è auspicabile attingere durante la fase di progettazione di uno scenario. Alessandro Gatti, cofondatore dell'Ass. Labyrinth ed ideatore del Concorso Letterario, ha parlato dell'importanza della presentazione grafica di un lavoro, insegnandoci alcune regole fondamentali su mappe, scale ed elementi di architetture medioevali. Luca Giuliano ha delineato alcuni aspetti dello scenario scritto elaborando una "guida all'uso". Con lui si è discusso su come si debba gestire un'avventura affinché i personaggi ne prendano pienamente possesso interpretandola al meglio delle loro possibilità senza dover ricorrere alle parole dell'autore. Marco Perez ha parlato del gioco di ruolo e del cinema, due realtà profondamente complementari. La spettacolarità contrapposta alla verosimiglianza storica è stato uno dei temi più interessanti della trattazione. Infine si è dato ampio spazio al dibattito nel quale i relatori hanno dialogato con il pubblico presente affrontando diverse tematiche.

CHIARA E PAOLO FASCE
LUCA SCABBIA

Ce la siamo vista brutta...



strategia e tattica



ma abbiamo te

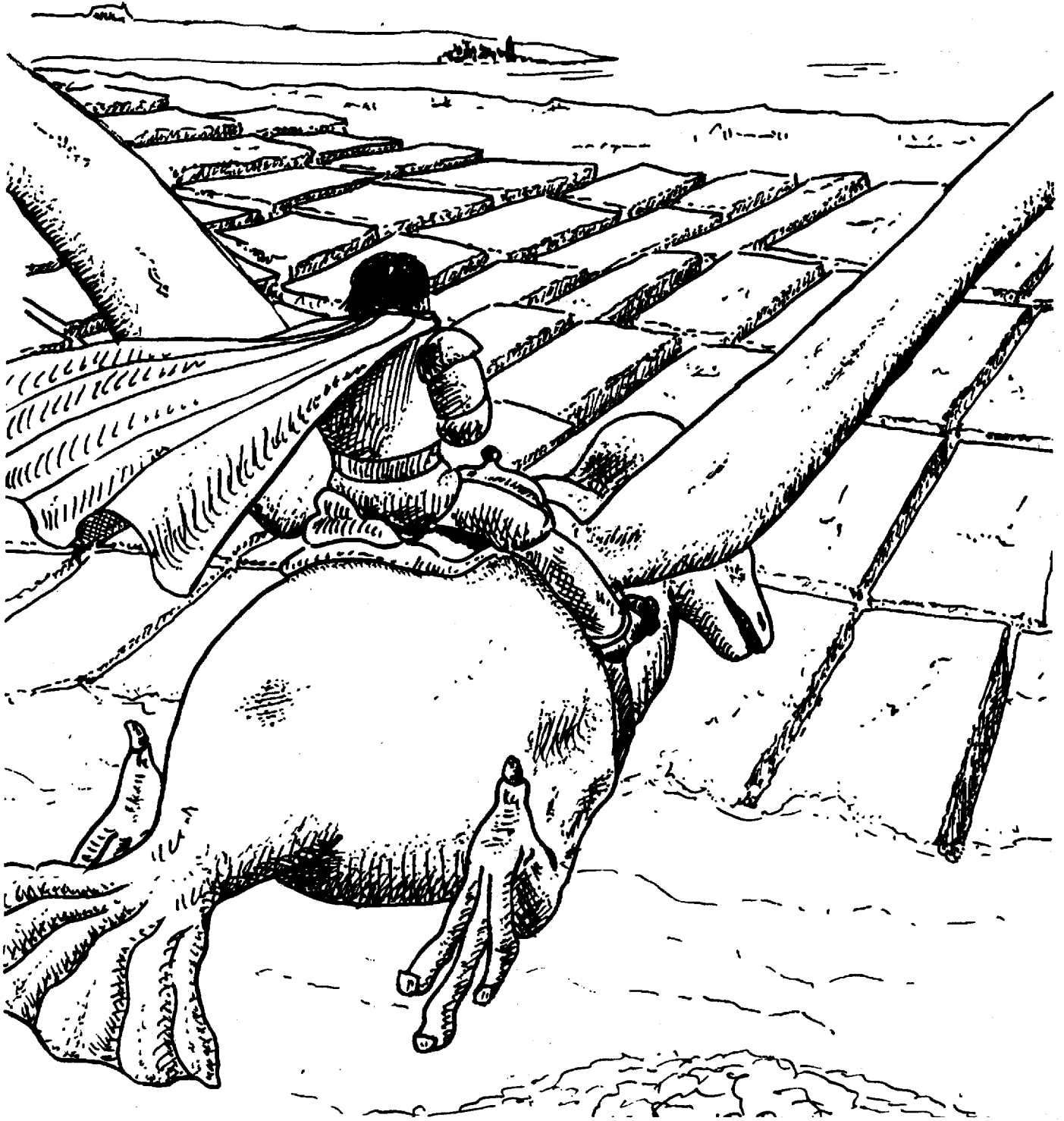


tenuto duro...

strategia e tattica



...e ora ripartiamo alla grande!



• Giochi di ruolo • Giochi di società • Wargames • Miniature •
• Libri • Accessori... e molto di più !

strategia e tattica



Via del Colosseo, 5 - 00184 Roma - Tel. 06 6787761 6789400



Claudio Ciavarolo ha surriscaldato l'atmosfera di Gradara

LA BLUSCHETTA

Il mattatore questa volta non c'era. Giampaolo Dossena, travolto da impegni di lavoro, ci ha privato della sua gradita, intelligente e amichevole presenza. Anche il concetto di villaggio si è un po' attenuato e l'allegria delle varie isole specializzate non si è magicamente diffusa. Intendiamoci, tutto ha funzionato logisticamente bene, ma, mi è sembrato, un po' freddamente. Forse perché le innumerevoli iniziative articolate nei dieci giorni del Festival dei Giochi (il secondo di Gradara) hanno assorbito meglio il crescente affollamento dei giocatori, ma hanno reso però più dispersivo l'ambiente. Comunque, come lo stesso sindaco di Gradara Sandro Sorbini ha dichiarato: "Questo è stato il secondo numero zero e il primo numero sarà sicuramente varato per la prossima edizione." Grandi cose dunque ci aspettano per l'anno che verrà e già ora si fa il nome di Claudio Ciavarolo, il simpatico baffuto psichiatra napoletano, inventore delle magliette col disegno delle cinture di sicurezza, del pane blu ("bluschetta"), del referendum di abrogazione della Juventus, dei pezzi di muro di Berlino falsi, del "parruccasco" e di tante altre diavolerie. Già quest'anno Claudio ha detto pubblicamente la sua, dal palcoscenico del Teatrino, circa il "Gioco del Pre-Giudizio" e lo ha fatto con la solita verve napoletana. Secondo Einstein, è più facile spezzare un atomo piuttosto che un pregiudizio. Ciavarolo, studioso dell'emisfero destro del cervello (quello che sviluppa il pensiero creativo e laterale secondo E. De Bono), forte della

sperimentazione scientifica e ludica nello stesso tempo, ha rilevato invece che è meglio usare il pregiudizio per far arrivare il messaggio. Anzi, secondo lo stesso Ciavarolo, il pregiudizio è: "Il mezzo di comunicazione più veloce in assoluto" e in tal senso, per raggiungere il fine, "ciò che conta non è il vero ma il verosimile".

In privato il cronista ha scambiato quattro chiacchiere con lo psichiatra napoletano. Ne è uscito quasi un monologo di due ore compressive, tale è la carica dialettica del nostro interlocutore, capace però di far volare il tempo. Ha detto cose interessanti circa il giocare adulto che di seguito riportiamo, in grande sintesi perché lo spazio non perdona.

"Il gioco per un adulto è importante perché nel gioco è possibile sbagliare, quindi è anche possibile ripetere e chi ripete impara (il vero stupido è quello che non ripete per la paura dell'errore). Il gioco non ha confine, fa parte della nostra vita. Accade di vedere un giocatore preoccupato, teso durante la partita e risollevato quando questa è finita, oppure di vedere un uomo affrontare situazioni difficili della vita con il sorriso sulle labbra. Quel che ha valore sono le emozioni che viviamo. Gli organizzatori mi hanno chiesto di occuparmi dei pregiudizi che avvolgono il giocatore adulto. Ci sto pensando... Forse lo farò." Se Ciavarolo dice di sì, sarà come l'Uomo Del Monte: si avrà veramente una terza edizione gradarese coi fiocchi, come del resto lo stesso sindaco Sorbini ha promesso.

STEFANO FABBRI

CIWAS & FEDERAZIONE

Finalmente qualcosa si muove. Dopo una vera e propria emorragia a vantaggio del RPG e del computergame durata anni, pare che i wargamer italiani abbiano finalmente trovato la formula giusta. Si chiama **CIWAS** (Campionato Italiano Wargame a Squadre) e funziona pressapoco così: si costituisce una squadra con almeno 5 giocatori, si manda l'apposita scheda di iscrizione all'Associazione Boardgame Militari (c/o Daniele dal Bello, Viale Firenze 170/b, 06034 Foligno -PG-), si notificano anche i boardgame preferiti. Al termine della campagna iscrizioni i Folignati pubblicano sulla fanzine ufficiale, denominata **Battle Cry**, il calendario, la struttura delle eliminatorie e la classifica dei giochi preferiti che indicherà quelli su cui saranno disputate le finali. Cominciano allora gli incontri ad eliminazione diretta che, di fase in fase, porteranno alle finali, in programma solitamente entro Natale. I preferiti? In testa a tutti *Wooden Ships & Iron Men*, poi il superclassico *Napoleon's Last Battles*, *Advanced Squad Leader*, *Blue Max* e *Peasant Hill* della serie GCA. Insomma, l'uovo di Colombo. Così il **CIWAS**, oltre a raggiungere la bella cifra di 12 squadre iscritte alla terza edizione, provenienti un po' da tutta Italia, è servito come elemento amalgamante per una futura Federazione, che ha avuto una sorta di battesimo a Genova nel corso di *Ianua Fantasy*. Forse questa volta i giocatori del boardgame storico riusciranno a superare i dissidi interni che tanto hanno contribuito al declino del loro hobby. In bocca al lupo!

ROBERTO FLAIBANI

TEST

I GIOCHI DI GARGANTUA

Ci è capitato di sfogliare un vecchio libro, il "Gargantua e Pantagruel" di François Rabelais: aprendolo, siamo capitati al capitolo 22 dal titolo "I giochi di Gargantua". Dove si racconta che, dopo essersi ingozzato di cibi e bevande, il gigantesco, vorace ed eccessivo Gargantua "metteva in tavola il verde e si disseminava di mazzi di carte, dadi e scacchiere. E allora giocava: a goffo, a primiera, a vola, a piglia-piglia, al trionfo, alla Piccarda, al cento, alla sfilata..." E così via per altri 218 giochi. Come non riconoscersi in un precursore di questa mole? Schiumando invidia per un tale divoratore di giochi (noi che riusciamo sì e no a farne due in una serata), ci siamo chiesti cosa racconterebbe oggi. Abbiamo immaginato un'intervista impossibile con il gigante: era reduce da tornei e convention, manifestazioni e festival, dove aveva giocato un po' a tutto. Per farci partecipi di questa sua inebriante esperienza, ha cercato di descriverci i giochi che ha provato. Ma naturalmente il suo resoconto è stato conciso e sconnesso: siamo riusciti a riportarne fedelmente solo alcuni brandelli, e nel farlo i nomi dei giochi si sono inevitabilmente mescolati con le descrizioni sbagliate. Tocca a voi mettere ordine in questo universo ludico, riassegnando ad ogni gioco la sua descrizione. Ma attenzione: i racconti di Gargantua sono fatti con parole sue, per cui a volte potrà risultare difficile capire a quale gioco si riferisce. (Le soluzioni sono a pag. 26).

A cura della C.un.S.A.

DUNGEONS & DRAGONS

A - Siete in un sotterraneo abitato da maghi e fantasmi, draghi e fatine. E' disseminato di armi e gioielli, scrigni del tesoro e oggetti magici: ogni volta che ne avete l'indicazione, dovete cercare di arrivarci. Ma attenti: capita sempre che, quando state per metterci le mani sopra, li trovate spostati da un'altra parte, perchè la mappa non è mai la stessa.

SQUAD LEADER

B - Vi muovete sulla mappa come sullo svincolo della tangenziale: a media velocità, pronti a frenare se vi tagliano la strada. Ma qui va tutto per aria: è complicato mettersi in coda, ma chi ci riesce di solito vince la partita. Al minimo errore rischiate la vita, dato che tutti girano col dito sul grilletto.

CALL OF CTHULHU

C - Spesso si gioca al buio. Vi tocca far finta di essere a volte i più deboli, a volte i più forti. Ma quando mentite dovete essere

credibili: se gli altri ci credono, passeranno tranquilli. Altrimenti rischiate che qualcuno più sospettoso vi guardi e sia più alto di voi. Tenete i nervi saldi e state sempre attenti: non potete mai essere sicuri di aver raggiunto il punto più alto.

CIVILIZATION

D - Dovete conquistare il mondo, ma quelle che contano sono soprattutto le città. Le vostre risorse vi servono a produrre tutto quello che occorre per fronteggiare i vostri storici avversari. Se però preferite gli investimenti a rischio, provate con le scoperte: con un po' di fortuna otterrete risultati fantastici che toglieranno al nemico la capitale.

GO

E - Disponete i pezzi sulla scacchiera. Sono frecce che vanno in una direzione: una volta mangiate, tornano indietro e in fondo vengono promosse. I pezzi sono diversi: si tratta di re e generali, cavalli e lancieri, torri e

alfieri. Ma per riconoscerli, dovete sapere la loro lingua.

MONOPOLI

F - Avete la responsabilità di costruire tutto, dalle case ai parchi, dai trasporti all'energia elettrica. Per farlo, vi danno dei soldi che si rivelano sempre insufficienti. Ogni tanto saltano fuori gli imprevisti, dagli incendi ai terremoti, che sconvolgono le vostre previsioni. Ma la vera catastrofe si ha quando la gente perde la fiducia e non vi paga.

LABIRINTO MAGICO

G - Siete su un labirinto di caselle che girano: qui dovete scoprire i percorsi che uniscono una casella all'altra. E' una parola! A volte le soluzioni sono proprio sotto i vostri occhi, ma non riuscite a vederle. Comunque dovete cercare di ottenere risultati che appartengono solo a voi: perchè se qualcun altro ha visto il vostro percorso, questo non funziona più per nessuno.

**BLUE MAX**

H - Non dovete farvi ingannare dai loro colori vivaci: le vostre pedine rappresentano armi micidiali, che vagano incessantemente sul tabellone. Un colpo di dado e il nemico è distrutto: man mano che eliminate i nemici, a voi arrivano armi sempre nuove. Ma anche la guerra mondiale prima o poi finirà...

TRESSETTE

I - Vi trovate in una casa terribilmente disordinata: roba sparsa un po' ovunque, candelieri, chiavi inglesi, pezzi di corda. Qui incontrate diverse persone, strane a sfuggenti, che girano a curiosare per le stanze. Tutti, come voi, a cercare di rimettere a posto i pezzi. E sicuramente arriva un momento in cui vi scambiano per un criminale.

WATERLOO

L - E' una battaglia continua: avversari dai vari colori vi piovono addosso in molte forme diverse. Ma, se riuscite a prendere le misure, ne eliminate parecchi alla volta. Attenti, però: man mano che lo scontro va avanti, l'attacco si fa più veloce. E, se il colpo d'occhio non vi assiste, vi sommergono.

TRIVIAL PURSUIT

M - Dirigete un luogo in cui non avete un attimo di tranquillità: più passa il tempo e più conoscete mestieri, politica, religione, scienza. Naturalmente il problema è quello dei vostri simili: dovrete andare in giro a prendere contatti e, sentite le richieste, decidere se arrivare a uno scambio o impugnare le armi.

SHOGI

N - Dovete insediarsi in un territorio regolare ma spoglio. Qui potete costruire le vostre frontiere, in bianco o in nero. Occhio, però! Quando occupate il terreno, costruite muri compatti

senza punti deboli. Altrimenti l'avversario potrà circondarvi e ottenere la resa dei vostri, che cambieranno colore.

AXIS & ALLIES

O - Vi trovate in coppia con qualcuno contro un'altra coppia. Vi si chiede grande memoria e spirito di osservazione. Perché il vostro compagno si toccherà l'orecchio, intreccerà le dita, picchierà sul tavolo o farà altri gesti, che voi dovrete capire per scegliere di conseguenza. Buon gioco!

PAROLIERE

P - Vi assegnano un compito per fare carriera. C'è una folla eterogenea che ha occupato abusivamente un vecchio edificio: dovete eliminarla e non sarà impresa semplice. Certo, con voi ci sono anche altri due, ma siete in concorrenza. E poi sbuca da dovunque questa orripilante, agguerritissima, che non è come voi e vi assale con inaudita ferocia.

TETRIS

Q - Qui siete in un paradosso: vi tocca elaborare una strategia per entrare in un'infima taverna nel bel mezzo di una campagna. Per questo dovete regolare ogni movimento di corpo e controllare i quadrati e le colonne: inoltre, per fare le salite, dovete dare il passo. Se infine l'orizzonte ad est si tinge di verde, allora è finita.

RISIKO

R - Avete pochissimo con voi: tutto sta nel carattere. Potete scegliere di esporvi in prima fila o di confondervi nel gruppo. Ma in ogni caso premi e pericoli dipendono da chi racconta: senza dubbio saprà creare momenti magici per i suoi giocatori. **Attenzione:** dietro ogni angolo ci può essere un pericoloso mostro che vi riporta a zero.

CLUEDO

S - Dove sono finiti i sani valori di un tempo? C'è stato un furto tinto di rosso e occorre incrociare

cabalisticamente segni e colori per poter ritrovare l'oggetto esatto. Ma non si sa in quale punto dell'edificio sia, così dovete aggirarvi alla ricerca del malloppo. Ma attenti a non farvi mandare in prigione!

POKER

T - E' una specie di corsa contro tanti avversari. Di volta in volta uno di loro vi mette alla prova: se la superate, otterrete un oggetto colorato e potete tentarne un'altra. Ma non è sempre come vorreste: spesso non siete ferrati a dovere e dovete sperare nella fortuna. Per non incappare nei lazzi che colpiscono chi fallisce maldestramente.

VAMPIRI IN SALSA ROSSA

U - Dovete partire con uno che sappia fare un mestiere con qualche abilità. Con altri, vi troverete coinvolti in una storia che vi porterà spesso fra i libri per cercare i più antichi. Ma attenzione: nel profondo della ricerca, potreste incontrare quelli che vi farebbero diventare meno sani di prima. Un vero orrore: c'è di che uscire pazzi.

STARQUEST

V - Vi hanno affidato la sicurezza di un piccolo quartiere, che garantirete con il vostro gruppo. Ma il vostro avversario ha ricevuto la stessa indicazione. Dovete riuscire a prevalere, e quella che più conta è la questione morale: sarà su quel campo che si deciderà la vittoria.

SIM CITY

Z - Vi trovate in una città in cui gironzolate fermanovi dove capita. Avete un piccolo capitale per le spese: ben presto, però, potrete investire e godervi le rendite. Gli eventi più improbabili e imprevedibili possono sempre sorprendervi, nel bene e nel male. Guardatevi però dall'essere ingoiati dal più forte.

SOLUZIONI AL TEST

A	Il labirinto magico
B	Blue Max
C	Poker
D	Axis & Allies
E	Shogi
F	Sim City
G	Paroliere
H	Chemin de Fer
I	Cluedo
L	Tetris
M	Civilization
N	Go
O	Tressette
P	Starquest
Q	Waterloo
R	Dungeons & Dragons
S	Vampiri in salsa rossa
T	Trivial Pursuit
U	Call of Cthulhu
V	Squad Leader
Z	Monopoli



I tre filoni scacchistici: occidentale, cinese e giapponese

A CIASCUNO IL SUO

Le differenze fra le forme assunte in culture diverse dal gioco degli scacchi sono spesso spiegabili analizzando le caratteristiche delle civiltà in cui si sono sviluppate

Le varianti scacchistiche conosciute possono ricondursi a tre ceppi: scacchi occidentali, cinesi e giapponesi.

Studiandone le caratteristiche emergono insospettabili analogie con le civiltà che le hanno generate.

1) Gli scacchi occidentali, perfezionati e approfonditi nel Medioevo, sono un gioco tipicamente "cavalleresco". Il Re dispone di un esercito composto essenzialmente da pezzi con vocazione d'attacco, tanto è vero che fino al XIX secolo le tecniche difensive erano praticamente sconosciute. L'unico pezzo difensivo, il Ministro, ha perso tali caratteristiche trasformandosi in Donna o Regina.

I pedoni non possono indietreggiare, ma se riescono a raggiungere l'ultima traversa vengono promossi, meritando sul campo gli onori cavallereschi.

2) Negli scacchi cinesi l'Imperatore è confinato nel suo palazzo insieme ai suoi due Ministri, non può uscire e prendere parte all'attacco. Inoltre non può mai trovarsi sulla stessa linea dell'Imperatore nemico, senza che vi siano pezzi tra di loro, pena la perdita della partita. Questa è una caratteristica che conferisce al sovrano il potere di annientare, senza lasciare il suo

palazzo, il nemico che incautamente si lasci "guardare".

I Pedoni nascono Pedoni e muoiono pedoni, non possono indietreggiare e, raggiunta l'ultima traversa, possono solo spostarsi lateralmente. Servitori fedeli, svolgono il loro dovere fino in fondo senza pretendere ricompense.

Ma l'elemento caratteristico degli scacchi cinesi è la presenza della Bombarda che è in grado, come l'omonima arma da fuoco, di "sparare" scavalcando le linee nemiche.

3) Negli scacchi giapponesi i due schieramenti sono costituiti da mercenari. Il Re, vero e proprio condottiero, è uno dei pezzi più forti. L'armata è composta di pezzi abili sia in difesa che in attacco, a "gittata corta". Potremmo definirli specialisti nelle "arti marziali".

Quando un pezzo nemico viene catturato si lascia assoldare da vero mercenario e riprende il gioco nel proprio schieramento, "paracadutandosi" sulla scacchiera al momento opportuno. Tutti i pezzi, raggiunto lo schieramento nemico costituito in questo caso da ben tre traverse, acquisiscono il diritto ad essere promossi a Generale oro o argento, a seconda dell'importanza. Ma, attenzione, la promozione è facoltativa e il pezzo vi può rinunciare per "spirito di servizio".

Per saperne di più scrivete alla AISE - Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (c/o Alessandro Castelli, Contrada Potenza 11, 62010 Villa Potenza - MC).

ALESSANDRO CASTELLI



Il nuovo lavoro di Nicola Zotti e Riccardo Affinati, dopo "Austerlitz"

ZAMA 202 a.C.

Due tra i massimi strateghi della storia militare di ogni tempo, Scipione e Annibale, a confronto in un gioco che è anche un piccolo trattato sull'antica arte della guerra

Annibale e Scipione, il primo geniale erede dei condottieri ellenistici, il secondo grande rinnovatore della legione romana. Niente di meglio della Seconda Guerra Punica, per analizzare il funzionamento degli eserciti antichi, per arricchire le nostre conoscenze storiche e per mettere alla prova le nostre doti di comando.

La confezione di questo **Zama 202 a.C.**, di Nicola Zotti, comprende un volume di una cinquantina di pagine con ricche e dettagliate schede storiche, schemi ricostruttivi e test tattico-strategici che sfidano, non meno della stessa battaglia, la nostra capacità di comando nelle medesime situazioni che videro Scipione e Annibale avvicinarsi allo scontro finale della II Guerra Punica, e **L'eclissi di Zama**, un boardgame originale con 100 pedine di Riccardo Affinati. L'impostazione di **Zama** è simile a quella di **Austerlitz 1805**: un testo con dettagliate considerazioni strategiche e tattiche che precedono e accompagnano la battaglia (8 schede storiche, in definitiva 14 considerando anche i più specialistici aspetti organizzativi degli eserciti romani e cartaginesi e le tattiche annibaliche e della legione manipolare prima e dopo

Scipione), un test con domande multiple che permette di misurare le proprie capacità di comando e di "emulare" l'intuito strategico dei due grandi geni della storia militare; e infine il boardgame che consente di mettersi nei panni dei condottieri in tutte le mosse e contromosse che la situazione della battaglia richiede.

Le schede storiche, che aiutano il giocatore a meglio comprendere i retroscena strategici e i potenziali militari delle truppe di cui i due condottieri dispongono (che portano cioè il giocatore a muoversi e a ragionare con lo stesso spirito dei due generali), sono funzionali e complete. Bisogna riconoscere ad esse enorme ricchezza di notizie storiche e militari, sinteticità sugli aspetti tattici e strategici, realismo dettagliato nelle possibilità di movimento dei singoli reparti: ciò conferisce al gioco un livello davvero elevato, utile sia per divertirsi studiando che per affrontare aspetti specialistici dell'antica arte della guerra. Utile l'inserimento del calcolo probabilistico (certamente computerizzato) di perdite, risultati e situazioni tattiche delle numerose battaglie della guerra annibalica (37, nientemeno!) che dal 218 al 202 a.C. precedono quella faticosa di Zama: non solo per mostrare gli elementi ricorrenti nelle battaglie di quel periodo storico, ma soprattutto per aiutare il giocatore a immedesimarsi in quei modi di combattimento.

Le regole de **L'Eclissi di Zama** sono facili per chi conosce **Austerlitz** e **Napoleon's Last Battles** e di agile comprensione

anche per chi non sa, ad esempio, come potevano operare in battaglia quei primi panzer della storia che erano gli elefanti da guerra (80 ne ha Annibale a Zama). L'instabilità psichica degli elefanti in combattimento è rispecchiata fedelmente nel gioco dalla possibilità che essi, inferociti, impauriti o sbandati, facciano danno tanto agli amici che ai nemici (come successe in molte battaglie ai poveri Cartaginesi). Se poi il Romano è così bravo, come Scipione, da farli filtrare senza danno tra i manipoli delle legioni, tanto meglio.

Infine, attenzione ai segnalatori dei Punti Comando: la loro disposizione in un'apposita carta è importante non solo per i combattimenti ma anche per altre situazioni decisive con cariche, velocità di manovra, elefanti e inseguimenti.

Dall'impegno di gioco più semplice a quello più complesso, le capacità di comando dei giocatori possono esplicitarsi, col metodo introdotto da Zotti e Affinati, in questa e anche in altre importanti battaglie della II Guerra Punica. Poiché questo metodo di gioco consente una grande giocabilità, affrontando gli aspetti più complessi e senza perdere in realismo ricostruttivo.

GIOVANNI POLLIDORI

ZAMA 202 A.C. è reperibile nei negozi specializzati, oppure può essere acquistato per corrispondenza versando lire 25.000 sul c/c postale n. 73624009 intestato a: **Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5, 00184 Roma**

VAMPIRO!

Il tema del Vampiro è stato ampiamente trattato sia dalla letteratura che dal cinema e ormai ne conosciamo innumerevoli versioni che spaziano dall'ottocentesca *Carmilla*, ai vampiri stile western de *Il Buio si avvicina* passando attraverso le variazioni comiche di *Amore al primo morso*; tanto è vero che ormai il mito del Vampiro fa parte dell'immaginario orrorifico della gente alla pari con il precedente e più ancestrale mito del Lupo Mannaro, quasi che le sue origini letterarie fossero molto più antiche dei duecento anni in cui di vampiri si è scritto.

Quasi tutti conoscono, almeno per grandi linee, la storia di *Dracula il Vampiro* di Bram Stoker, forse la più classica del genere e la prima che codifica il Vampiro come noi lo conosciamo, e si è letto di mogli, figli e consanguinei vari vuoti del Conte Dracula che dei suoi nemici cacciatori di vampiri.

Ma questo libro di Fred Saberhagen è diverso dagli altri, unico e indispensabile nella biblioteca di un vampirologo. L'autore affronta l'argomento da un punto di vista assolutamente originale e con grande abilità letteraria e senso dello humour scrive un libro interessante, divertente e piacevolmente dissacrante, da leggere, rileggere e prestare agli amici.

GLORIA SADUN

Fred Saberhagen, *Vampiro*,
Fanucci Editore, Lit. 18.000



Un gioco ecologico in scatola

VIETATO INQUINARE

Qualcuno l'ha definita "la sfida del nostro tempo": è la difesa dell'ambiente dai materiali inquinanti e dagli scarti delle produzioni industriali

Gli autori francesi di *Vertigo*, Sylvie Rodriguez e Philippe Des Pallières, ci propongono di giocare con i difficili equilibri dell'ecosistema sottoposto alla pressione dello sviluppo industriale.

Ciascun giocatore si trova a capo di un paese e deve scegliere una propria via allo sviluppo. Può investire in fabbriche molto redditizie ma inquinanti; in fabbriche "verdi" meno produttive ma non inquinanti; oppure in fabbriche di riciclaggio, che non producono nulla ma consentono di ridurre il tasso di inquinamento. Il tutto senza perdere di vista la formazione dei laureati, tecnici in grado di organizzare la produzione oppure diplomatici da inviare al Consiglio delle Nazioni Unite, un organismo centrale nel quale i giocatori si confrontano rispetto alle diverse politiche di sviluppo intraprese. Nel corso del gioco il Consiglio delle Nazioni Unite vota a maggioranza delle leggi che possono essere anche pesantemente punitive per il giocatore che non tiene conto degli equilibri internazionali.

Vi sono leggi che prevedono multe salate per i paesi che contribuiscono ad alzare i livelli di inquinamento; in alcune circostanze si può richiedere

anche la distruzione delle fabbriche inquinanti.

Vince il gioco chi, al termine della partita, possiede più fabbriche, ma potrebbe anche non vincere nessuno se l'inquinamento è così elevato da minacciare l'esistenza stessa del pianeta.

Infatti - e questa è la diabolica trovata degli autori - l'inquinamento provocato dalle politiche di sviluppo di ciascun paese influisce sull'inquinamento generale, rappresentato da un contagiri che fa apparire su un piccolo schermo l'immagine della terra più o meno inquinata. La catastrofe ambientale è sempre in agguato e ha delle conseguenze immediate sul piano locale: anche paesi che non inquinano possono essere seriamente danneggiati dalle scelte rovinose degli altri.

La "vertigine" evocata nel titolo del gioco è proprio questa: una reazione a catena che da un certo punto in poi può diventare inarrestabile e condurre ad una fine poco dignitosa. La prima partita, di solito, finisce in questo modo. Poi i giocatori imparano ad essere più cauti nelle loro scelte e a pianificare in modo più opportuno le strategie di sviluppo.

Vertigo è un gioco di raffinati equilibri, in cui non si possono fare colpi di mano improvvisi. Per assicurarsi la superiorità bisogna programmare già in apertura le scelte da fare nel corso della partita, e poi adattarsi agli imprevisti. Giocato al completo, con quattro giocatori, può dare enormi soddisfazioni e - perché no? - anche qualche lezione di moralità pubblica.

LUCA GIULIANO



SE POTETE, SCAPPATE!

Il **Manuale dell'Investigatore** è un recente supplemento non dedicato ad avventure edito dalla Stratelibri e contiene al suo interno un'ampia serie di consigli destinati agli investigatori dei Miti di Cthulhu. Il corpo principale del volumetto, presentato in un agile piccolo formato e che vanta una magnifica copertina usata per la terza edizione britannica del gioco, è occupato dal **Field Manual of the Theron Marks Society**, che originariamente appariva nel modulo **Terrore dalle stelle** (recensito in Rune 5), nonché da alcuni materiali estratti dal più recente supplemento **Cthulhu Casebook**. Il manuale è veloce e scorrevole e,

oltre ad una nutrita sezione dedicata al modo migliore per condurre indagini, reclutare affiliati ed alle elementari precauzioni contro le minacce di cultisti o peggio, si occupa anche delle armi e dei mezzi distruttivi più efficaci contro le entità cthulhoidi. Un argomento questo molto caro specialmente ai neofiti del sistema di gioco anche se scappare rimane comunque la migliore soluzione, almeno quando ci si trova di fronte alle entità più grandi. Una sezione meno interessante è invece quella dedicata ai referti mortuari (estratta appunto dallo **Cthulu Casebook**) che elenca i risultati delle morti dovute a varie entità "cthulhoidi", in cui l'utilità di

certe descrizioni mi pare molto relativa. Da notare alcune illustrazioni di qualità mediocre, volute specificamente dall'editore perché dessero al manuale il tono di "schizzi presi sul campo". A mio parere questo manuale è ben lungi dall'essere indispensabile al gioco, visto che tratta di cose che prima o poi si impareranno durante le partite attraverso prove ed errori (mortalità...), ma può essere interessante per chi cerca consigli o vuole dare qualche suggerimento utile a giocatori completamente digiuni di gioco investigativo (i classici giocatori di D&D in cerca del "diverso").

CIRO ALESSANDRO SACCO

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 è 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 26500250, 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
MC-link

Un nuovo libro di Luca Giuliano e Alessandra Areni

SOGNO E REALTA'

"Nei sogni può darsi che insoliti poteri della mente si svincolino: ed in alcuni di essi capita che si possa, per un po', esercitare il potere di Feeria..."
 J.R.R. Tolkien, *Albero e Foglia*

Nella festosa cornice del Terzo Festival Italiano dei Giochi tenutosi a Gradara, è stato presentato il volume **La maschera e il volto**, scritto da Luca Giuliano ed Alessandra Areni per i tipi della Proxima Libri. Il libro presenta i risultati di una ricerca che ha interessato il complesso mondo del Gioco di Ruolo, offrendo un quadro attendibile di questa attività profondamente radicata, anche se ancora poco nota, nel nostro paese.

Il lavoro, che fa parte di un programma più ampio dal titolo *Sulla fattibilità di un modello interattivo di simulazione del comportamento sociale* (Ministero della Università e della Ricerca Scientifica e Tecnologica), è stato svolto su un campione costituito da 1385 giocatori iscritti al Torneo Nazionale di Dungeons & Dragons 1991, organizzato dall'associazione Agonistika. Si è scelta come "piattaforma" di indagine il Dungeons & Dragons perchè, essendo il GdR più diffuso in Italia, è l'unico che offra una base di riferimento accessibile a più persone ed un pubblico stimabile intorno alle 200-300.000 unità, di cui 80-90.000 conoscono e praticano altri GdR. Ricco di interviste, dati statistici, analisi puntuali, il libro si presenta come uno strumento

indispensabile per far luce nel panorama sociale e culturale in cui opera e si evolve il GdR. Un'attività di gioco definibile come "una realtà virtuale già viva ed operante...pensata e tradotta in comunicazione verbale, visibile solo a coloro che partecipano alla sua creazione, eppure dotata di una consistenza reale forte quanto la realtà stessa". L'analisi, sapientemente introdotta da un glossario in cui sono spiegate tutte le parole-chiave del gioco di ruolo, si snoda agile tra tabelle e grafici molto interessanti, permettendo così di seguire senza difficoltà un filo logico che non è mai noioso, ma anzi risponde a numerosi interrogativi e curiosità che, credo, chiunque sia entrato in contatto con il GdR vorrebbe soddisfare.

Alessandra Areni è docente di Statistica Psicometrica nella Facoltà di Psicologia dell'Università di Roma "La Sapienza"; Luca Giuliano è ricercatore nella Facoltà di Scienze Statistiche della medesima Università, e co-autore, tra l'altro, del GdR I Cavalieri del Tempio (E. Elle, 1990) e del volume *In principio era il drago - Guida al Gioco di Ruolo* (Proxima Libri, 1991). Essi sono riusciti a disgiungere i giocatori/volti dalle loro classi/maschere per poi, da veri alchimisti dell'immaginario, reintegrarli in vere e proprie "classi di giocatori", perchè "i giocatori di ruolo sono essi stessi dei personaggi". Così nascono i sette profili presentati nel libro, risultati di una "tipologia dei giocatori" determinata dalla

Cluster Analysis, una tecnica statistica di tipo esplorativo-descrittivo. Profili esaurienti e, senza dubbio, interessanti, che spaziano dal "Giocatore Birbone" al "Veterano", da "l'Impallinato" al "Master Neofita", e che lasciano trasparire, come del resto tutto il libro, la grande esperienza diretta degli Autori nei confronti del GdR. Davvero interessanti, inoltre, sono le posizioni degli intervistati circa la violenza e la "non-competitività" nel gioco di ruolo.

Completano l'opera una serie di schede informative riferite ai GdR di autori italiani e alle traduzioni in lingua italiana che hanno una regolare distribuzione commerciale, un paragrafo in cui sono riassunti gli altri GdR a cui si fa riferimento diretto nella ricerca e una divertente serie di biografie di personaggi, e di cui gli Autori de **La maschera e il volto** tengono a precisare che "non si tratta di personaggi letterari, ma di eroi in carne ed ossa, fatti con la materia dei sogni". E' sorprendente quanto i risultati di questa analisi spesso coincidano con quanto J.R.R. Tolkien scriveva nel suo *Albero e Foglia*. Anche in questo saggio, infatti, comparivano parole come "subcreatore", "volontà di creatività", "autoaffermazione", "evasione dalla realtà", e quasi sempre nel senso in cui appaiono in **La maschera e il volto**. Così si fa spazio un concetto che Tolkien ben espone dicendo: "Il magico, la fiaba, può essere usato a guisa di Specchio dell'Uomo".

PIERGIORGIO PAGLIA

LUCA GIULIANO ALESSANDRA ARENI

La Maschera e IL VOLTO

Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo



Il volume è reperibile nei negozi specializzati e nelle migliori librerie.

Può essere ordinato per corrispondenza

inviando lire 25.000 sul c/c postale n.73624009

intestato a Strategia e Tattica Srl, Via del Colosseo 5, 00184 Roma

Le ultime novità dei maggiori editori italiani

GIOCHI SOTTO L'ALBERO

Per aiutare i nostri lettori ad orientarsi, offriamo una panoramica di giochi usciti nel corso dell'anno

Si avvicina ormai il periodo delle feste natalizie, tradizionale appuntamento ludico sia nella ricerca di doni originali che nell'impiego delle ore libere. Una serie di brevi schede informative, che integrano le recensioni già apparse, possono dare utili elementi di decisione.

La Stangata

Firmato Stefan H. Dorra, appare subito un prodotto inusuale per il mercato nostrano: un gioco di

carte in scatola, non più grande di un libro, ispirato al mondo delle bische clandestine americane ai tempi del Proibizionismo.

I giocatori mirano a impadronirsi del denaro (finti mazzetti di banconote) che circola nelle 6 bische che fanno da perno al gioco, rappresentate da altrettante tavole illustrate.

A questo scopo si puntano segretamente su ogni bisca delle Carte Azzardo, oppure Carte Retata che annullano le precedenti, con la possibilità di trattare per spartire il bottino oppure di contenderselo attivamente attraverso lanci di dado.

Un gioco d'azzardo gradevole nella sua completa essenzialità, dai componenti alle fumettistiche illustrazioni.

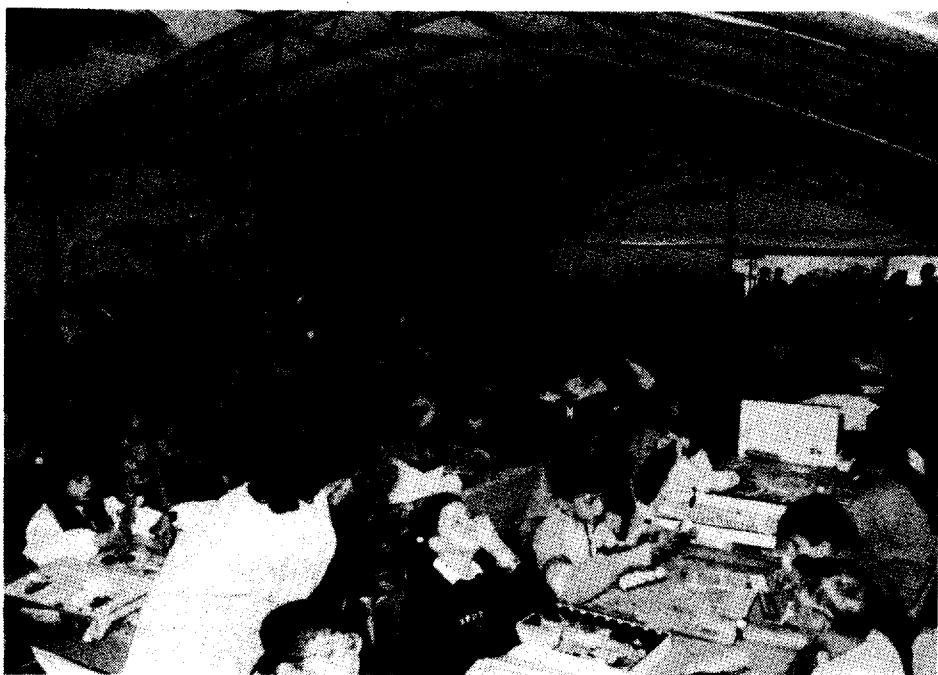
Ravensburger, per 3-8 giocatori.

Taboo

Provate a far indovinare alla vostra squadra la parola "mela", ma senza dire "frutto", "Guglielmo Tell", "Adamo", "Eva" o "Newton" che sono le parole, appunto, tabù. Rispetto ad altri classici di struttura simile (basilamente si tratta di risoluzione di quesiti a squadre, accoppiata all'avanzamento su un tabellone) Taboo risulta più accessibile rispetto a Trivial Pursuit e anche a Visual Game; fosse solo perché l'associazione verbale è un filo più comune dell'abilità illustrativa. Il meccanismo di base sta nella ricerca rapida di sinonimi, perifrasi e circonlocuzioni: il ritmo serrato è sottolineato da una classica clessidra e da un buzz, ovvero un gimmick a pile, che emette un sonoro ronzio, da utilizzare in caso di infrazione alle regole. Il regolamento chiaro e conciso completa un gioco disimpegnato, dallo svolgimento veloce e a tratti esilarante. M.B. Italy, per 2 squadre

Colpevole!

Un lodevole tentativo di trasporre in gioco la formula del giallo "inverso" (l'opposto del classico *whodunit*, nel quale si deve arrivare al colpevole partendo dagli indizi). Qui si segue invece la traccia opposta, quella di *Delitto e Castigo* di Dostoevskij o anche del





tenente Colombo televisivo: il colpevole (impersonato da uno dei giocatori) in qualche modo è noto fin dall'inizio e la ricerca delle prove è gestita principalmente a livello di dialogo tra costui e gli "investigatori", con dichiarati elementi di gioco di ruolo. Altri indizi si accumulano spostandosi su una plancia che mostra diversi luoghi importanti di una generica città; ma il punto focale di ogni partita è costituito proprio dagli interrogatori, peraltro non facilissimi da condurre, date le restrizioni presenti nel regolamento, che si rivela piuttosto laconico al riguardo. L'intercambiabilità delle carte di indizio e la presenza di ben 24 casi da risolvere assicurano comunque una soddisfacente varietà di gioco. Editrice Giochi, per 4-7 giocatori

Colombo

Ovvero, la spedizione del navigatore genovese resa come una sorta di Palio. Su un tavoliere che rappresenta l'Atlantico diviso in quadrangoli, i giocatori muovono le loro caravelle in plastica sul perimetro di questi come un Go-ban, tentando di raggiungere per primi la sponda opposta. Si avanza tramite Carte Movimento e si tenta di affondare i vascelli avversari per mezzo di altre carte, simboleggianti ammutinamenti, tempeste e simili inconvenienti che causano la perdita di alberi (letteralmente: vanno staccati) alla nave nemica. Un concetto di base elementare, per non dire semplicistico, e una realizzazione scarna rendono Colombo appropriato ad un pubblico infantile ma difficilmente soddisfacente per un adulto. Su un argomento di tale portata, che ha già ispirato diversi prodotti concorrenti (ad esempio

Columbus della Ravensburger o Fermate Colombo della Mastro Geppetto), ci si poteva aspettare maggiore immaginazione da parte dell'EG, soprattutto dopo una brillante rielaborazione quale Futurisiko. Editrice Giochi, 2-4 giocatori

I Gialli Clementoni

Sono disponibili due nuovi titoli, **Sguardo felino** e **Dieta fatale** di R.D. Zimmerman, di questi curiosi ibridi tra rompicapo visivo e testuale. Consistono in un libretto, contenente uno

stringato racconto giallo di poche pagine (definito un po' pretenziosamente "breve romanzo") e di un puzzle, indispensabile per risolvere il giallo in questione. Questi *puzzle-thriller* sono di certo più adatti ad essere affrontati in solitario che in gruppo; anche se, d'altro canto, ricomporre un puzzle di 500 pezzi senza illustrazioni di riferimento non è uno scherzo e si sarebbe avvantaggiati dal lavoro di squadra. Malgrado la qualità discontinua della parte narrativa, agli enigmisti piaceranno senza riserve.

FABRIZIO LUZZATTI



L'ebbrezza della lotta

Il morso dell'acciaio

Il calore del sangue

Blood Master

L'ordine della Spada Accecata e l'Ordine dell'Ombra Oscura,
due clan contrapposti, due diverse filosofie di Vita e di Morte.

Il luogo dello scontro è l'Arena del Tuono, forgiata
nella roccia dai Demoni Antichi.

Non vi sarà nè dialogo, nè pietà, nè tregua, nè speranza,
solo la Morte sceglierà il suo favorito.



Una lotta spietata

*da 2 a 10 giocatori, un originale
sistema di combattimento,*

semplice ed accurato,

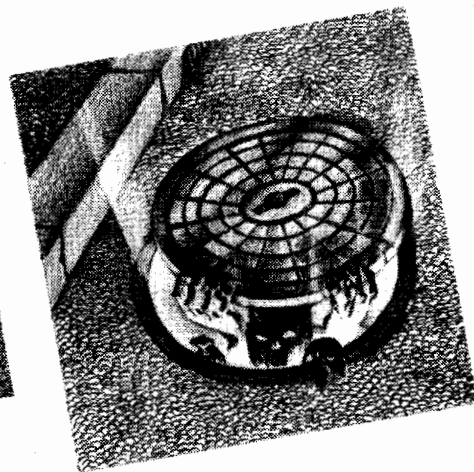
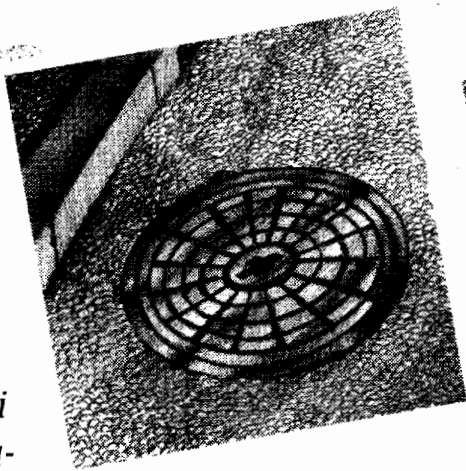
ti permetterà di ricreare

furiose lotte fantasy.



Disponibile nei migliori negozi.

Sebbene la notte sembri tranquilla, un'ondata di non-morti si agita nel sottosuolo della tua città. Le legioni infernali si preparano ad uscire in



superficie per la devastazione totale. 10 presidi da difendere, raffiguranti i punti strategici della città, una serie di tessere geomorfiche che raffigurano i sotterranei, pedine raffiguranti i volontari per la difesa dei presidi e le orde di Ghouls, mine, rifornimenti, radio trasmittenti, tutto il necessario per passare una serata all'insegna del divertimento e della suspense.

GHOULS



*Guida gli
ORRORI
dell'oscurità
nel nuovo gioco
da tavolo
HORROR della
Devil's Den.*



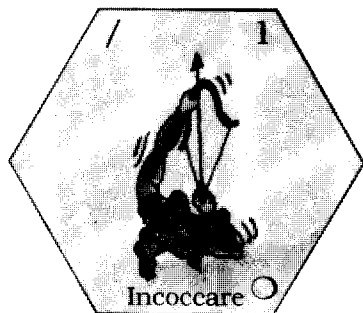
Il primo prodotto di una nuova casa editrice, tutta italiana

SANGUE E ARENA

Questo è lo spirito di **Bloodmaster**, il nuovo gioco fantasy da tavolo della neonata Devil's Den, un prodotto dalla grafica d'impatto e dalla giocabilità immediata.

Bloodmaster, letteralmente "Maestro di Sangue", non è, come potrebbe sembrare, l'ennesima versione italiana dell'ennesimo gioco anglo-americano ma, al contrario, si tratta di una produzione totalmente italiana. Vi è dunque, dietro questo progetto, una certa dose di coraggio, necessario per affrontare un settore così monopolizzato, sicuramente da apprezzare in un periodo di profonda crisi, non solo creativa.

Bloodmaster, una simulazione fantasy di combattimenti uomo contro uomo, permette ai giocatori di impersonare mitici



guerrieri, monaci agguerriti e sanguinarie sacerdotesse in una lotta feroce sino all'ultimo respiro.

La confezione comprende la coloratissima Arena del Tuono "sculpta nella roccia da Demoni Antichi", le Carte Personaggio, e, soprattutto, 10 diversi set di pedine ad esagoni giganti, uno per personaggio, che raffigurano tutte le possibili azioni di

movimento e di combattimento a disposizione dei guerrieri.



Calci e pugni, fendenti e parate, cariche ed affondi, ogni singolo momento della lotta è colto, peraltro con un efficace stile fumettistico che ricorda famosi comics d'oltralpe.

Le mosse vengono selezionate, tutte segretamente, all'inizio del turno ma sono giocate solo in seguito, durante lo svolgersi della mossa. Vi è dunque una continua incertezza nell'azione, che ricrea l'atmosfera concitata e frenetica di una lotta all'ultimo sangue.

Su ogni pedina, oltre alla raffigurazione grafica della mossa effettuata, sono indicati alcuni valori: di attacco, di difesa, gli effetti di un eventuale sbilanciamento in favore dell'avversario e, molto importante, l'affaticamento che quella particolare azione causerà al personaggio che la esegue.

Le pedine sono poi circondate da lati colorati che indicano le direzioni verso le quali sarà possibile effettuare le varie azioni di gioco. E' da notare che tutti i valori di attacco e di difesa, presenti sulle pedine, sono "personalizzati" e dunque già comprensivi di tutte quelle

modifiche che qualunque giocatore esperto potrebbe desiderare.

Ad esempio, nel valore di attacco della carica di Ut il Vendicatore sono già considerate forza, velocità, potenza dell'arma e perfino la "cattiveria"... Tutto ciò dà scorrevolezza al gioco e rende superflue grandi tabelle mantenendo nel contempo la simulazione molto ricca e realistica.

Bloodmaster, pur nella sua semplicità, permette lo sviluppo di elaborate tattiche d'attacco, incentrate sulle forze e sulle debolezze dei singoli personaggi. E' per questo che il gioco dà sicuramente il meglio di sé nella competizione a squadre dove diviene fondamentale l'affiatamento di gruppo per annientare nemici più potenti.

Bloodmaster è dunque molto indicato per i tornei, anche perché è possibile giocarlo fino a 10 "amici" contemporaneamente. Tutto questo, unito alla prossima uscita di espansioni dedicate a mostri e magie, rendono il prodotto competitivo anche nei confronti di concorrenti più titolati.

SILVIA COSTANTINI





GIOCHI, ANNUNCI, DIALOGHI IN DIRETTA *28452*



IL PUNTO DI RIFERIMENTO

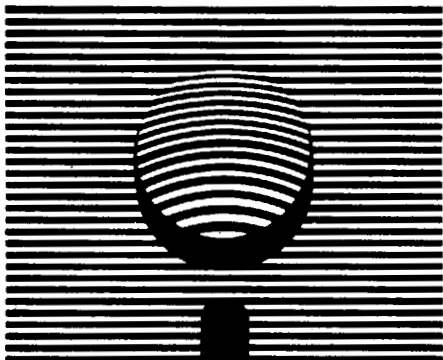
PER GLI APPASSIONATI DI GIOCHI DI SIMULAZIONE.

Via degli Alfani, 34-36R
50121 Firenze

DI RUOLO, DI SOCIETA'

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

Panorama a larga visuale sui computergame in arrivo

CTHULHU APPRODA SUL VIDEO

Cammino su un ciottolato, che i lampioni illuminano a tratti, quando all'improvviso una casa si erge davanti a me e la porta di entrata, aperta, mi invita a varcare una soglia che promette altre immagini digitalizzate e colpi di scena: questo è l'inizio della saga *lovercraftiana* che arriverà a giorni sugli *home computer* di tutto il mondo.

La Infrogames, *software house* francese, che già ha sfornato eccezionali prodotti come **Eternam** è la mente creatrice di quello che si preannuncia come il software dell'anno.

Per i pochissimi che non lo sapessero, i Miti di Cthulhu sono stati creati dallo scrittore americano H.P. Lovecraft a cavallo tra gli anni '20 e '30, e sono le fondamenta dell'attuale letteratura horror americana; l'idea è quella di una civiltà

aliena che alberga nascosta da millenni sulla Terra e che viene risvegliata a causa della sconosciuta azione di qualcuno.

Il progetto già prevede due episodi: **Nightmare in Derceto** e **The Shadow of the Comet**.

Il secondo ha come protagonista la cometa di Halley, che porta Randolph Carter, di professione fotografo, a recarsi nel villaggio di Innsmouth, ove nella foresta circostante si può assistere all'evento in modo eccezionale. La prima avventura narra del suicidio del signor Jeremy Hartwood nel suo castello di Derceto, e della conseguente indagine della nipote ereditiera Emily, che contenta dell'accaduto ma priva di desiderio di imitazione, assume il detective privato Edward Carnby per ispezionare ogni angolo dell'appartamentino a vari piani che ha avuto in omaggio, inutile dire che troverà più mostri il detective che polvere la cameriera.

Sempre per ciò che riguarda i GdR la US Gold sta lavorando alle avventure di **Uno Sguardo nel Buio**. Unica notizia disponibile il titolo del primo episodio: **Blade of Destiny**.

Nella trepidante attesa potete comunque giocare a **Darkseed**, un'avventura grafica dal *look* estremamente inquietante, visto che i creatori si sono presi la briga di disturbare Giger, ovvero il creatore delle scenografie di Alien e del lucertolone stesso, per realizzare l'ambientazione. Tutto inizia con il nostro simpatico

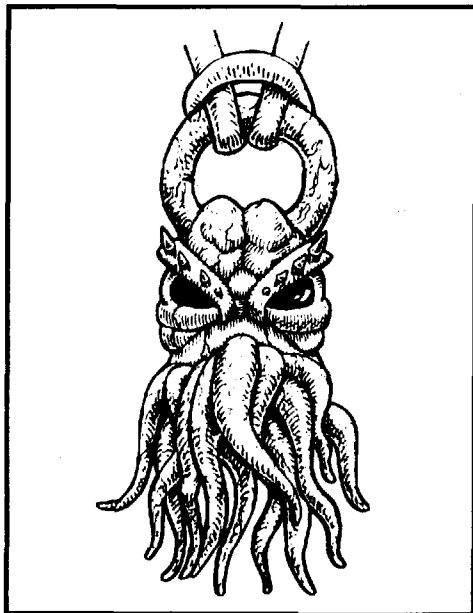
personaggio che si sveglia con una fame incredibile, cosciente di avere un buco allo stomaco ma inconsapevole di averne avuto uno alla testa durante la notte. A cosa servirà il piccolo mostro viscido che sta ammobiliando la sua dimora nel cranio del giovanotto?

Chiudo lo spazio dedicato agli investigatori spendendo due parole per l'ennesimo capolavoro della Sierra, torna l'intraprendente **Laura Bow**, che favorita dal suo aspetto di "ragazza della prateria", indaga per il suo giornale, il *New York Daily Register News Tribune*, l'unico quotidiano al mondo in cui il titolo occupa metà della prima pagina.

Le sue indagini si svolgono in un museo egizio, del quale all'interno della confezione troviamo sia la pianta che una guida. In definitiva una *adventure* di qualità altissima, che offre nello splendore dei suoi 256 colori una infinità di personaggi che ricordano gli indimenticabili racconti di Agatha Christie, sia nei tratti che nelle circostanze, che li rendono tutti indispensabili nello snodarsi dell'indagine.

Una sera vi trovate senza amici ma sentite il bisogno di giocare intorno ad un tavolo verde ai giochi che pi amate, un Bridge, un GO o addirittura un Mah-Jong.

Allora è giunto il momento di chiamare il vostro compagno più fedele, il computer, che può offrirvi tutti questi ed anche tanto altro. Con l'evoluzione grafica





delle macchine da casa, che rendono la realtà nel video sempre più simile a quella tridimensionale, si affacciano nel panorama del software. Prodotti che emulano famosi giochi da tavolo, in modo talmente fedele ed abile da farli preferire in alcuni casi all'avversario umano.

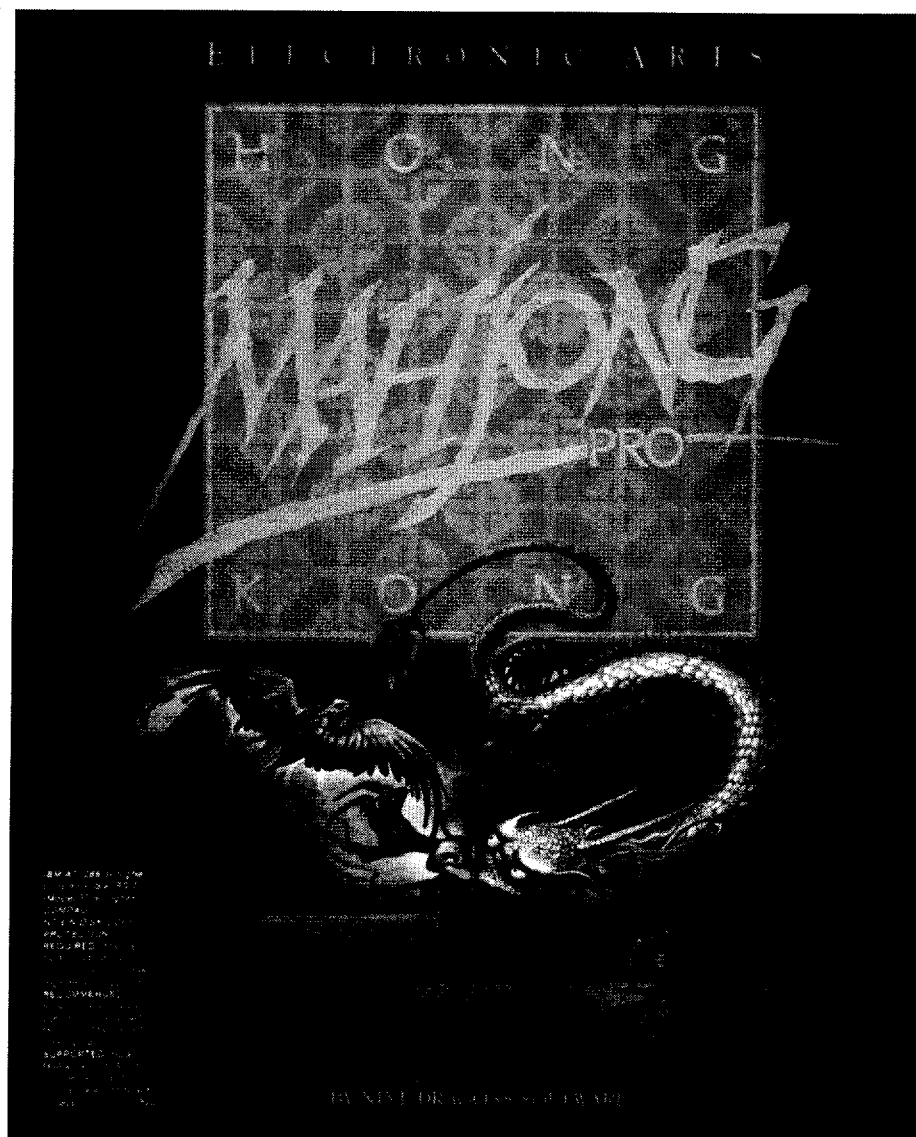
Iniziamo parlando del Mah-Jong, un gioco di origine cinese, che oggi viene giocato in tutto il mondo. Nonostante le molteplici varianti al regolamento, in base alla nazione in cui viene giocato, il più diffuso sembra essere quello di Hong Kong.

Per chi non lo conoscesse, il gioco può essere paragonato al Ramino o alla Scala Quaranta (nel video la differenza non sembra sostanziale, ma sul tavolo le tessere in bambù sono ben diverse dalle carte).

L' **Hong Kong Mah-Jong Pro** ha sicuramente il pregio di insegnare a giocare a chiunque, mentre per chi conosce già il gioco dispone di ottimi algoritmi, che fanno dei tre avversari automatici un ottimo banco di allenamento per affrontare amici e tornei.

Per chi ha rischiato la vita mangiando le pedine del GO pensando agli Smarties e per chi ci è andato vicino, ecco il modo più sicuro per giocarlo: accendete un PC e caricate **GO Simulator**, che per la sua bravura vi farà mangiare le mani, che vi sazieranno di più e non vi faranno strozzare. Al contrario del Mah-Jong, nel quale la fortuna regna sovrana, il GO è un puro gioco di strategia il cui scopo è possedere più pedine possibile dell'avversario e avere sul tavoliere le proprie in numero prevalente.

Quest'ultimo gioco è anche uno dei cinque che fanno parte della compilation **5 Intelligent Games** della Oxford Software, che raccoglie nella confezione anche il



backgammon, gli scacchi, la dama e il bridge; il prodotto non è di altissimo livello, ma è sicuramente ottimo per chi non si considera un campione di queste discipline.

Infatti per l'appassionato esiste il prodotto specifico, che in genere raccoglie anche un *tutor* per imparare o migliorare il proprio gioco. Quest'ultimo è il caso dell' **Omar Sharif Bridge**, che i giocatori incalliti troveranno disponibile sia per Amiga che per PC, dopo lunghi anni di attesa.

L'ultima segnalazione è per un grande classico che approda sulla macchina da gioco più innovativa degli ultimi anni, ovvero il

Monopoli nella versione per Game Boy.

Fedelissimo al gioco da tavolo, offre la comodità di non avere tra i piedi soldi, contratti e segnalini. Nelle mie lunghissime partite in spiaggia venivano sorteggiati dalla brezza marina, che li distribuiva in modo così poco equo da generare battaglie per chi poteva sedersi contro vento.

Se un giorno spostando il vostro computer sentirete un rumore dall'interno, non vi preoccupate: può essere l'omino delle vostre avventure che si rilassa giocando a GO con il microprocessore.

PIERPAOLO TURITTO

Piccolo corso per aspiranti autori di enigmi

ENIGMI, QUIZ E DOMANDE

La capacità di ideare giochi enigmistici non dovrebbe mancare in un buon master di giochi di ruolo

In un GdR lo svolgimento di una partita assume più mordente se prevede anche qualche enigma da risolvere.

Giochi di questo tipo possono essere facilmente reperiti attingendo a libri o a riviste specializzate. Un master che ricorre però ad enigmi di sua ideazione, oltre alla sicurezza di proporre quesiti non risaputi, ha la possibilità di agganciarsi allo svolgimento dell'avventura nella maniera che ritiene più opportuna. La caratteristica peculiare di un vero enigma (sia di natura linguistica che logico-matematica) è quella di contenere nella propria proposizione, abilmente dissimulate, tutte le indicazioni per giungere in maniera autonoma alla soluzione (presupponendo un livello medio di preparazione culturale).

Per esempio, un quesito come: "Quanti fagioli ci sono in questo barattolo?" non può essere considerato un enigma. Nella sua formulazione non è contenuto, infatti, alcun elemento che possa consentire di arrivare logicamente, ed in maniera univoca, alla soluzione esatta. In casi del genere (anche quando la domanda viene affiancata da un ventaglio di possibili risposte), l'unica strada da percorrere è quella di tirare ad indovinare, sperando nella fortuna. Per

preparare giochi di questo tipo non è richiesta alcuna abilità particolare; il loro inserimento in un role-playing risulta però sterile; per tentare la sorte è sufficiente il classico corredo di dadi.

Neppure una domanda del tipo: "Come si chiamava la madre di Garibaldi?" può essere considerata un enigma, anche se questa volta la risposta non è affidata alla pura fortuna, ma al recupero mnemonico di una nozione scolastica. Nemmeno in questo caso, infatti, l'enunciato fornisce elementi sufficienti atti a risolvere il quesito (senza consultare testi), se non si conosce già la soluzione.

L'ideazione di quesiti di questo tipo, comunemente chiamati quiz, non necessita di grandi doti di fantasia; disponendo di una comune enciclopedia se ne possono produrre facilmente a migliaia; il loro inserimento in un role-playing, però, rischia di trasformare il gioco in una specie di ibrido Trivial Pursuit. Un buon esempio di enigma è il seguente indovinello, dal titolo



"Il Corriere della Sera": un quotidiano di gran formato. La sua soluzione è: *il pane*. Il pane è infatti un alimento di uso *quotidiano* ed è *di gran(o) formato*. Come si può notare, tutte le indicazioni per arrivare alla soluzione sono contenute nell'enunciato, ma sono esposte in maniera da non essere subito individuate.

Per evitare di produrre miscele pericolose, è opportuno non incrociare un enigma con un "quiz", come nel seguente indovinello, dal titolo "Un tipo lunatico": *Sa rompere il ghiaccio brillantemente, / essendo vulcanico per natura; / ma se perde la testa, stranamente / si fa enigmatica la sua figura*.

La sua soluzione è: *Erebus*, ovvero il nome di un vulcano (*vulcanico per natura*) dell'Antartide (*sa rompere il ghiaccio*) e che, privo dell'iniziale (*se perde la testa*), si trasforma nella parola "rebus" (*si fa enigmatica la sua figura*). Questo gioco è irrisolvibile da parte di chi (come la gran parte della gente comune) ignora l'esistenza di questo remoto vulcano.

In linea generale, la creazione di un enigma è frutto del compromesso tra una serie di condizioni da rispettare (regole di base, obiettivi da raggiungere, principi stilistici, ecc.). Nel compiere un'operazione del genere, quindi, è molto importante non introdurre, inavvertitamente, dei vincoli aggiuntivi che, oltre ad appesantire lo svolgimento del lavoro, potrebbero inficiarne addirittura l'esito.

ENNIO PERES



GRANDE GIOCO PICCOLE REGOLE

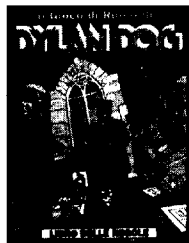
Centocinque pezzi in scatola non sono pochi, anche se il prezzo, che varia da negozio a negozio, ma sempre sopra il centone, fa ondeggiare anche le schiere dei più dotati di portafoglio. E sostanzialmente **Battle Master**, prodotto Games Workshop distribuito dalla MB, non va molto più in là dell'offerta di due bellissimi eserciti in plastica, il caos e gli imperiali, e un grande board tipo tovaglia per tavolo grande (153 x 137 cm). Certo, ci sono anche le regole, e una torre, dimenticavo, ma non valgono il meraviglioso effetto che fanno le truppe schierate a battaglia. Queste regole consentono uno scontro rapido fra i due schieramenti, che si

risolve in una mezz'oretta senza lasciare troppo dispiaciuto lo sconfitto. Ci sono piccole accortezze tattiche da osservare, ma il più se ne va in lanci di dadi e scoperture di carte. L'idea della casualità nell'alternarsi delle mosse non è malvagia di per sé, ma qui risulta troppo spinta verso le regioni del caso puro. Sospetto che dietro ci sia una storia intricata. I pezzi infatti vanno montati su apposite basi in plastica; tre cavalieri o cinque fanti su ciascuna, a parte i pezzi speciali, il cannone e il campione degli Ogre, che vanno singoli. Questo lascia trasparire in filigrana un'idea iniziale di pezzi composti che subivano perdite per eliminazione, fino

all'annientamento definitivo. Ipotizzo che i successivi test di marketing abbiano dimostrato che regole così complesse, quasi da wargame, avrebbero ridotto il mercato e non se n'è fatto di niente. Il gioco infatti è destinato ad un pubblico dai nove anni in su e gli editori hanno voluto correttamente rispettare questa indicazione. Non mi stupirebbe scoprire che la Game Workshop dopo il colpo con Heroquest, il D&D per tutti, avesse tentato di farne un altro con il wargame per piccini. Una supplica: se le istruzioni per **Battle Master** avanzato esistono, tiratele fuori. I pezzi sono bellissimi!

POLDO

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 tre avventure introduttive; L. 89.000.

Moduli di avventura:

- Alta società. Due storie ambientate nella Londra aristocratica. L. 18.000.
- Richiamo dall'Inferno. Tre avventure ambientate in Italia contro i Figli 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.

Espansioni:

- 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. Contiene un'avventura. L. 80.000

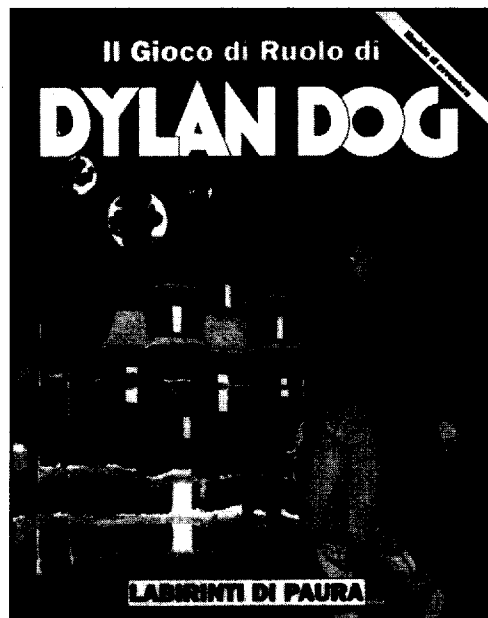


Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG

E' una produzione

DAS
Production

Via della Colonna 27
50121 Firenze



Labirinti di paura. Il nuovo modulo di avventura per il Gioco di Ruolo di Dylan Dog contiene due storie create dai giocatori. La prima, vincitrice del concorso letterario Labyrinth 1991, condurrà gli investigatori oltre oceano per confrontarsi con i misteri delle popolazioni indiane. La seconda, ispirata ai romanzi di Borges, trascinerà gli Indagatori dell'Incubo in un mondo alienante, dove l'incubo diventa realtà! L. 18.000

Sempre più forte il fantasy italiano

MADE IN ITALY

Tre romanzi dimostrano che non solo gli anglosassoni sanno scrivere un buon fantasy

C'è un luogo comune, accreditato dalla critica cosiddetta "alta", secondo cui gli autori italiani non sarebbero in grado di scrivere narrativa popolare in quanto tipica dei paesi anglosassoni, luogo comune che di recente è stato riferito anche ai giochi di ruolo: gli autori italiani non sarebbero capaci di crearli perché la loro origine è statunitense. Naturalmente si tratta di sciocchezze belle e buone, dovute da un lato ad un singolare modo di interpretare la cultura, dall'altro a mancanza d'informazione. Non c'è in realtà alcun motivo per cui uno scrittore italiano non potrebbe creare un buon romanzo di fantascienza, fantastico, dell'orrore, poliziesco, di spionaggio, thriller, per non parlare, ovviamente, del rosa/sentimentale di cui, al contrario, potremmo considerarci in prima linea con Liala, Scerbanenco e la Peverelli sin dagli anni trenta. Ed è proprio nel periodo fra le due guerre che il "giallo" (denominazione che nacque alla Mondadori) ebbe le sue firme italiane e di un notevole livello e successo. Oggi, a quasi mezzo secolo dalla fine della guerra, quasi altrettanti anni di traduzioni di opere anglosassoni di science fiction, e poi di fantasy e di horror, si potrebbe ritenere il nostro mercato inflazionato e condizionato dal materiale straniero di questo tipo. In parte

ciò è vero, ma almeno dal 1957 si pubblica fantascienza a firma italiana, almeno dal 1978 si pubblica heroic fantasy nazionale, mentre da qualche anno, sull'onda della moda di genere, stanno nascendo anche storie dell'orrore firmate da nostri scrittori.

L'occasione ci sembra buona per indicare qualche titolo valido tra i più recenti. Roberto Genovesi ed Errico Passaro, due giovani autori che si sono già fatti un nome nell'ambito della critica specializzata (fantascienza, fumetti, giochi di ruolo), esordiscono ora nell'ambito della narrativa ad ampio respiro con un romanzo che mescola intelligentemente fantasia e realtà, quotidiano e mitologia, con *Nel solstizio del tempo* (pagine 104, lire 18.000) pubblicato da una nuova casa editrice, la Keltia (Rue du Pont Romain 2, Aosta), da segnalare per la cura grafica che mette nella presentazione dei suoi volumi dovuti all'estro fantastico e alla abilità di E. Musciad. Con stile veloce, ma non per questo meno accorto e ricercato, si descrive l'avventura dei due protagonisti - che in filigrana potrebbero anche essere gli autori - in vacanza in Irlanda: ma non è il riposo o il divertimento quello cui vanno incontro a Dublino, quanto invece l'impatto con un sortilegio al crocevia millenario tra storia e mito. Un'avventura che travolge la vita dei protagonisti e li fa diventare elementi determinanti, senza volerlo, di un evento che potrebbe (o non potrebbe) verificarsi, tra fughe ed inseguimenti, incantesimi e magie, terrorismo moderno e

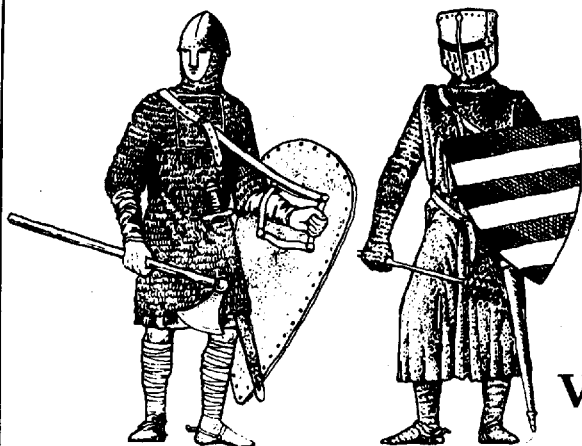
battaglie medievali. *Nel solstizio del tempo* si legge tutto d'un fiato, presi come si è dalla vicenda, da parte dei giovani, come dei meno giovani.

Dalla fantasy alla *historical fiction* che, per assonanza e derivazione, potremmo tradurre "fantastoria", cosa ben diversa dal romanzo storico che ben si conosce. Due autrici italiane ci hanno dato altrettanti ottimi romanzi, per di più ambientati proprio in Italia. Mariangela Cerrino, che esordì giovanissima come scrittrice di western (sic) e che si è affermata per i suoi libri di fantascienza, pubblica *I cieli dimenticati* (pagine 390, lire 29.500) nella collana "I maestri del fantastico" della Longanesi accanto a nomi famosi d'oltre atlantico (il che è significativo): è la storia della sacerdotessa Caitli e del principe Larth nel momento del passaggio dell'Italia centrale dalla dominazione etrusca a quella romana. Quel nostro passato, nebuloso tra storia e leggenda, viene fatto rivivere con partecipazione dall'autrice che ha saputo mescolare sapientemente documentazione etnologica e fantasia sovrannaturale. Più sul versante realistico, ma non per questo meno interessante, è la ricostruzione della vita e delle tumultuose gesta di Arduino d'Ivrea, precursore dell'unità d'Italia, all'inizio del Medio Evo, effettuata da Angela Fassio nel suo *Il segno dello sparviero* (Nord, pagine 354, lire 18.000), una avventura avvincente con qualche tocco di fantasy. Tre romanzi avvincenti che, pur divertendo e appassionando, non impediscono di pensare...

GIANFRANCO DE TURRIS

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

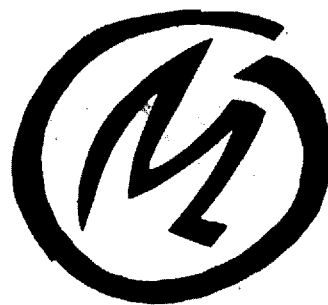
tel.070-669387

Sassari, via Usai 31

tel.079-231095

Libreria

*Fumetto
Illustrazione
Gadgets*



il **MARCHIO GIALLO**

Via degli Scipioni, 116 - Roma **METRO OTTAVIANO**

Sull'ellenica battaglia il direttore ha lavorato per noi

Da Palermo a Waterloo

Per una giornata al mare, perfetto *Linea di Terra* di Eduardo Rebula (Sellerio, 128 pagine, lire 10.000). Un romanzo breve che vive in bilico fra storia dell'arte, avventura e fantasia.

Rebula ricostruisce, o si inventa, la differenza è meno netta di quanto si pensi, i retroscena della realizzazione del *Trionfo della Morte*, capolavoro palermitano degli ultimi anni del medioevo, del quale si ignora l'autore.

Dato il valore artistico del dipinto si tratta di un mistero non da poco, la sua soluzione è affidata nel romanzo ad una storia d'amore e di morte intricatissima, con fughe in mare e accoltellamenti nei vicoli della Palermo di metà del quindicesimo secolo.

E certo la lingua che usa Rebula per raccontare la storia che si è inventato, o che un Dio lo ha ispirato a rivelare, è ben diversa e molto migliore di quella che si subisce tentando letture di genere. Sellerio non si smentisce nella scelta dei suoi autori.

Che poi non credo che Marion Zimmer Bradley o William Gibson, dei quali ho letto *La Signora delle Tempeste* (Tea Due, 396 pagine, lire 13.000) e *Neuromante* (Nord, 260 pagine, lire 8.000), scrivano in quell'appiccicoso italiano standard che ci viene propinato dai traduttori.

Se non fosse per questo i due libri non sarebbero poi male, e forse sono sopportabili anche nella traduzione. Apprezzabile lo stile rapsodico del fantascientifico Gibson, dove rapsodico significa spezzettato frantumato,

balzellante all'inseguimento di una storia che sembra sempre sfuggire al lettore, colta com'è in alcuni momenti e lasciata ad arraggiarsi in altri, alla fantasia del secondo autore, che, come diceva Borges, è quello che legge.

Più classica nello sviluppo del racconto la Zimmer Bradley, una maestra del genere fantasy, e bisogna fare tanto di cappello al suo mestiere. Non sarà arte ma è artigianato di altissimo livello: pregevole fattura del mondo nel quale si svolge l'azione, bell'abbozzo dei personaggi, non si va oltre quello perchè non ce n'è bisogno, e lodevole sviluppo della trama.

Un bel lavoro insomma, segnatamente estivo, da viaggio o comunque da momenti rilassati.

Ma i traduttori della Zimmer Bradley e di Gibson meritano sicuramente il Nobel per la letteratura, insieme o in anni successivi, al confronto di Libero Sosio, che ha avuto l'ardire di firmare la versione in italiano de *La Mente Nuova dell'Imperatore* di Roger Penrose (Rizzoli, 620 pagine, lire 39.000). In italiano per modo di dire, naturalmente, giacchè la lingua nella quale questo libro è stampato, pur utilizzando il comune alfabeto a comporre parole che compaiono sullo Zingarelli, non esiste fra quelle conosciute.

Le frasi sono contorte in modo inestricabile, da far credere di essere alle prese con un libro-game pieno di indovinelli.

Una per tutte. Perchè scrivere: "Le grandi opere d'arte sono in effetti 'più vicine a Dio' di quanto non siano quelle minori" e non

semplicemente "Le grandi opere d'arte sono 'più vicine a Dio' delle minori"? E perchè tradurre così ragionamenti lunghi trenta righe a stampa?

Se l'obiettivo era impedirmi la lettura del libro comunico che è stato pienamente conseguito. Sono stramazato a pagina 156, ed ero in aereo senza nient'altro da leggere, di notte. Non potevo neppure guardare il paesaggio dal finestrino.

Allegro mattone estivo è *I Giorni della Gloria* di Colleen McCullough (Rizzoli, 936 pagine, 32.000 lire) seguito dell'altro mammozone *I Giorni del Potere* (Rizzoli, 880 pagine, 30.000 lire).

La McCullough è la fortunata autrice di *Uccelli di Rovo*, libro che non ho letto e teleromanzo che non ho visto, la sua ricostruzione degli ultimi anni della Repubblica Romana, quella vera, la Res Publica, va quindi presa con pinze di grandi dimensioni strette con mani pesantemente guantate. Mario, Silla, il giovane Cicerone, Livio Druso, il giovanissimo Cesare, Mitridate e tutti gli altri della compagnia somigliano troppo ai personaggi di *Dallas* e di *Capitol* per essere presi veramente sul serio, anche se va dato atto all'autrice che non ricordano quelli di *Beautiful*.

Nonostante questo appunto riconosco che non si leggono quasi duemila pagine di storia romanzata se non ci si diverte. Addirittura mi è dispiaciuto quando il libro è finito. Nè mi è parso di riconoscere errori storici, anche se questo non significa troppo, e si può persino aggiungere che non sappiamo cosa avessero dentro la testa gli



antichi Romani perciò qualunque materiale vi venga introdotto, fossero anche microcervelli televisivi, la legittimità è la stessa. Si perde un po' nella statura dei personaggi che vengono fuori quasi tutti borghesucci e piuttosto fessi.

Alla McCullough sta antipatico Silla, che a me è simpatico, ma questo è un altro discorso.

Ed ora un capolavoro *The Age of Battles* di Russel F. Weigley (Indiana University Press, 579 pagine, 35 dollari alla Rizzoli di New York). Un libro pubblicato nel 1991 del quale non ho trovato traccia in Italia, senza speranze mi sono schiantato la testa a leggerlo in inglese (americano?), ma ne valeva la pena.

Il sottotitolo è esplicativo: "La ricerca della vittoria decisiva nella guerra, da Breitenfeld a Waterloo."

Una miniera di informazioni in una grande sintesi attorno ad una precisa tesi: non è mai stato vero che la guerra sia il modo più economico e sbrigativo per risolvere le controversie internazionali, neppure nei secoli delle grandi battaglie.

Come tutte le grandi tesi storiche anche quella di Weigley è indimostrabile, certo l'autore è piuttosto convincente e documentatissimo.

Quanto a me, lo sapevo già che la guerra è un'idiozia, se non è combattuta con i soldatini.

Bando alle tristezze per un classico dell'umorismo, *Il Castello di Blandings* di Wodehouse (Guanda, pag.156, lire 24.000).

Un altro gioiello della collana, che aumenta il nostro disappunto per il fatto che pochi sono i titoli dell'umorista inglese in mano alla Guanda.

Il Castello di Blandings non è come l'editore vorrebbe astutamente farci credere un romanzo - non si preoccupi, lo perdoniamo - è

invece una raccolta di racconti brevi. Probabilmente si tratta dei primi abbozzi di quel mondo di sublime umorismo che costituirà poi la vera e propria saga di *Blandings*, pubblicati da Wodehouse su qualche settimanale. In ogni caso si tratta di roba buona.

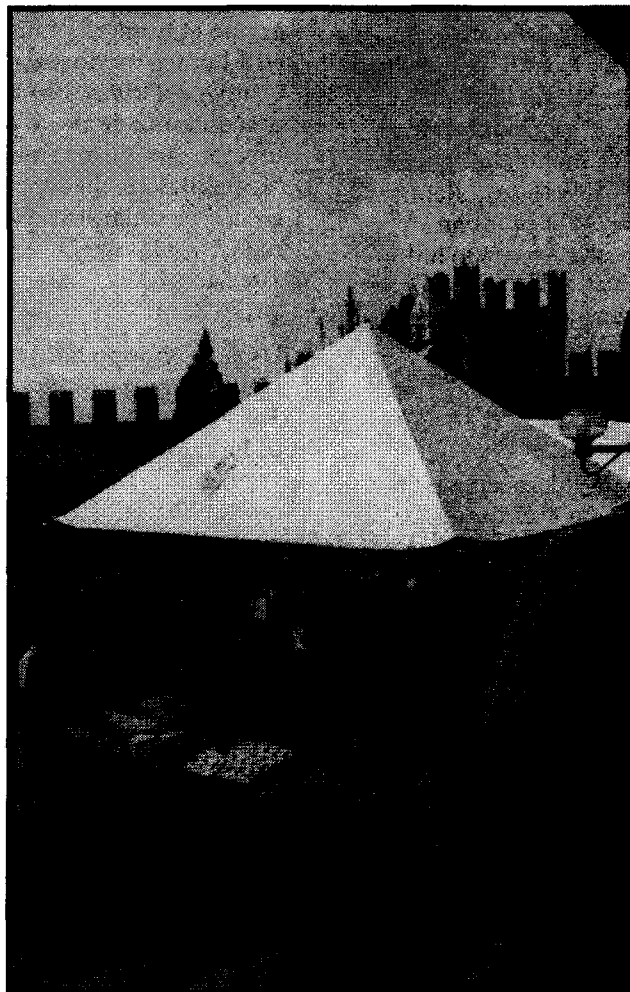
Niente male neppure *Sollevante* di Michael Crichton (Garzanti, 400 pagine, non so il prezzo).

L'autore conferma le proprie doti di narratore moderno, poco attento ai personaggi e molto alla trama. A mio giudizio non raggiunge però il livello di *Jurassic Park* o di *Sfera* per il semplice motivo che vuole cimentarsi con un genere non suo: il giallo.

Come si sa, o come è facile

immaginare, il giallo ha le sue regole, chiuse e precise, e non si può affrontarlo senza una totale padronanza delle stesse. Crichton è autore tale da affrontare il grande giallo, di colpo e senza preparazione, e in quello ci delude un po'. Lo stesso l'ambientazione lata della vicenda, la conquista economica degli USA da parte del Giappone, è di per sé avvincente e lì il romanziere riesce a dare il meglio delle proprie capacità, fino a risultare capace di costringerci a continuare la lettura ininterrottamente, cibandoci di soli panini e telefonando in ufficio per darci malati. Che dell'assassino non ce ne fregghi niente è particolare trascurabile.

SERGIO VALZANIA



CRONACHE DALLA GALASSIA

Guild of Adventurers

tel.051-388759, in funzione 24 ore su 24, parametri 8N1, velocità fino a 14.400 bps, nodo FidoNet, federata RPGA, Sysop Pasquale Caruso (the Best!),

è la BBS ludica per eccellenza.

Offre 210 megabyte di programmi di pubblico dominio liberamente copiabili, conferenze nazionali e internazionali, aree per il gioco in differita e in diretta, giochi di ruolo, wargame, giochi di società, una libreria di testi con nuove classi di personaggi, magie, avventure, programmi di aiuto per i master e per la creazione di personaggi giocanti e non giocanti, una sezione di fumetti dedicata ai Manga e ben 30 giochi interattivi.

Gli tiene validamente dietro

Hobbit BBS di Ferrara,

tel.0532-771370. Restando in Emilia-Romagna, va segnalato che a Casalecchio di Reno (BO) il **Gruppo Arcobaleno** riunisce gli appassionati di giochi "evoluti" il lunedì sera e il sabato pomeriggio al Centro socio-culturale di Via Canonica 18.

Grand Dragon, così si chiama il torneo nazionale di D&D e AD&D che l'**Expression Comics Arci-Uisp** (0583/955693-418310) organizza dal 29 al 31 ottobre a Lucca in occasione del Salone Internazionale dei Comics.

Unica stranezza: le squadre sono formate da 5 giocatori, tanto per il D&D base che per l'avanzato (almeno così pare).

Eppure da molti anni dovunque in Italia si gioca con squadre di 6 persone oppure su base individuale. Raggiungere degli standard è difficile ma

importante: perchè allora confondere i giocatori?

Stone Age è l'organo ufficiale della Federazione Italiana GO. Il numero 6 contiene la prima di una serie di lezioni sul GO dell'americano Bruce Wilcox, un estratto del regolamento federale, notizie sulla vita della Federazione. Per averlo bisogna contattare Gigi Albieri, Via Kramer 20, 20129 Milano, tel. 02-29408929.

Il Leonardo è il notiziario dell'Associazione Rebusistica Italiana. Fare l'abbonamento annuo (4 numeri) costa 25.000 lire ed è l'unico modo per riceverlo. Contiene, oltre ovviamente ad una quantità di giochi e problemi, un interessante articolo dal titolo "L'evoluzione del rebus, dal gioco alla didattica scolastica". La redazione fa capo a Nello Tucciarelli, Via A. Baccarini 32/a 00179 Roma.

Usciamo troppo tardi per invitare i lettori a partecipare al torneo di Talisman organizzato dai **Lords of Dragon** di Torino, ma vogliamo segnalare lo stesso questa iniziativa. Si entra in contatto componendo il numero 011/488758.

E' uscito il numero 00 di **Omnia**. Contiene articoli su D&D, GIRSA, Heroquest, Dungeonquest, Spacehulk, e altro.

Scrivere a Maurizio Ferraro, Corso A. Moro 201, S.M. Capua Vetere (CE).

Terra di Mezzo è invece un omaggio all'opera di Tolkien. 36 pagine più bibliografia, è un atto di puro amore dedicato

all'inventore del Fantasy. Di più non si potrebbe. Per averlo bisogna scrivere a Gregorio Trebucchi, Via Castello 1, 25015 Desenzano del Garda (BS).

Esce il primo numero di **Rill - Riflessi** di Luce Lunare, fanzine opera dell'omonima (e gloriosa) squadra di D&D. Contiene recensioni librerie, segnalazioni di nuovi giochi, articoli sui GdR. La redazione ha sede presso Francesco Ruffino, Via Taro 37, 00199 Roma.

Il Club dell'Esagono organizza il **Bresciagioca**, nei locali della III Circoscrizione, in via G.B. da Farfengo 69, Brescia. La manifestazione si svolgerà il 21 e 22 novembre, e prevede tornei di Blue Max e Dungeons & Dragons, esposizione e vendita di miniature fantasy, libri, fanzine; dimostrazioni di giochi al computer; pratica del gioco di ruolo dal vivo. Per informazioni rivolgersi a Franco Manni tel. 030-3701270.

A Roma si è svolto un esperimento inconsueto. Per iniziativa dei **Cavalieri del Tempio e della Biblioteca Centrale per Ragazzi**, una ventina di giovanissimi hanno potuto partecipare al primo corso per master-junior di giochi di ruolo. L'accesso al corso è stato subordinato alla risoluzione di un labirinto di parole; ai frequentatori del corso è stato assegnato un regolare diploma di master-junior. La Biblioteca aveva già organizzato con notevole successo un Club del Librogame.

ZATOPEK

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

Videogames

*solo originali per
PC e compatibili*

***AMIGA, ATARI st
COMMODORE 64
AMSTRAD.***

CONSOLE

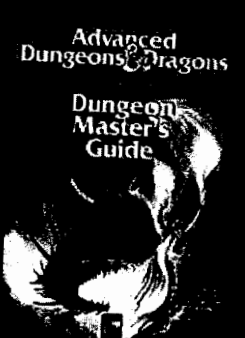
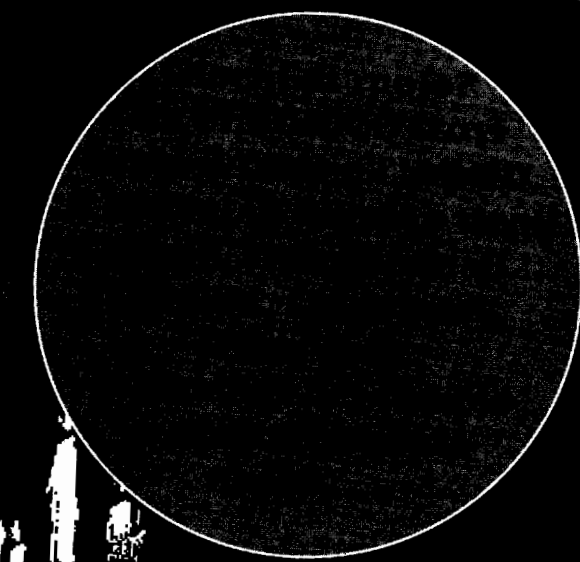
**NINTENDO
GAMEBOY**

**SEGA MEGA
DRIVE**


**GAMEGEAR
LYNX**

**NEO GEO
con tutti i
videogiochi.
Aquiloni,**

*minigiochi,
librogame,
scacchiere
elettroniche
Kasparov.*



il sistema di vendita PERGIOCO:
MILANO: negozio PERGIOCO in via San Prospero 1,
nel centro storico, in piazza Cordusio, MM1.
ROMA: negozio PERGIOCO in via Degli Scipioni
109/111, Metro Ottaviano.
Da **MILANO** VENDITA PER CORRISPONDENZA SU
TUTTA ITALIA, telefonare 02/ 874580 - 874593.



Una novità da non farsi sfuggire. Un gioco interattivo che ha già fatto impazzire milioni di appassionati di horror in tutto il mondo. Da Clementoni ecco ATMOSFEAR, il re dell'incubo, un nuovo gioco dall'impatto emotivo senza uguali, una sfida contro il tempo nel mondo delle tenebre, nella quale dovrete usare tutte le vostre risorse per prevalere. E non basta: a presto nuove avventure di ATMOSFEAR, "il cult-game" della nuova generazione.



Clementoni