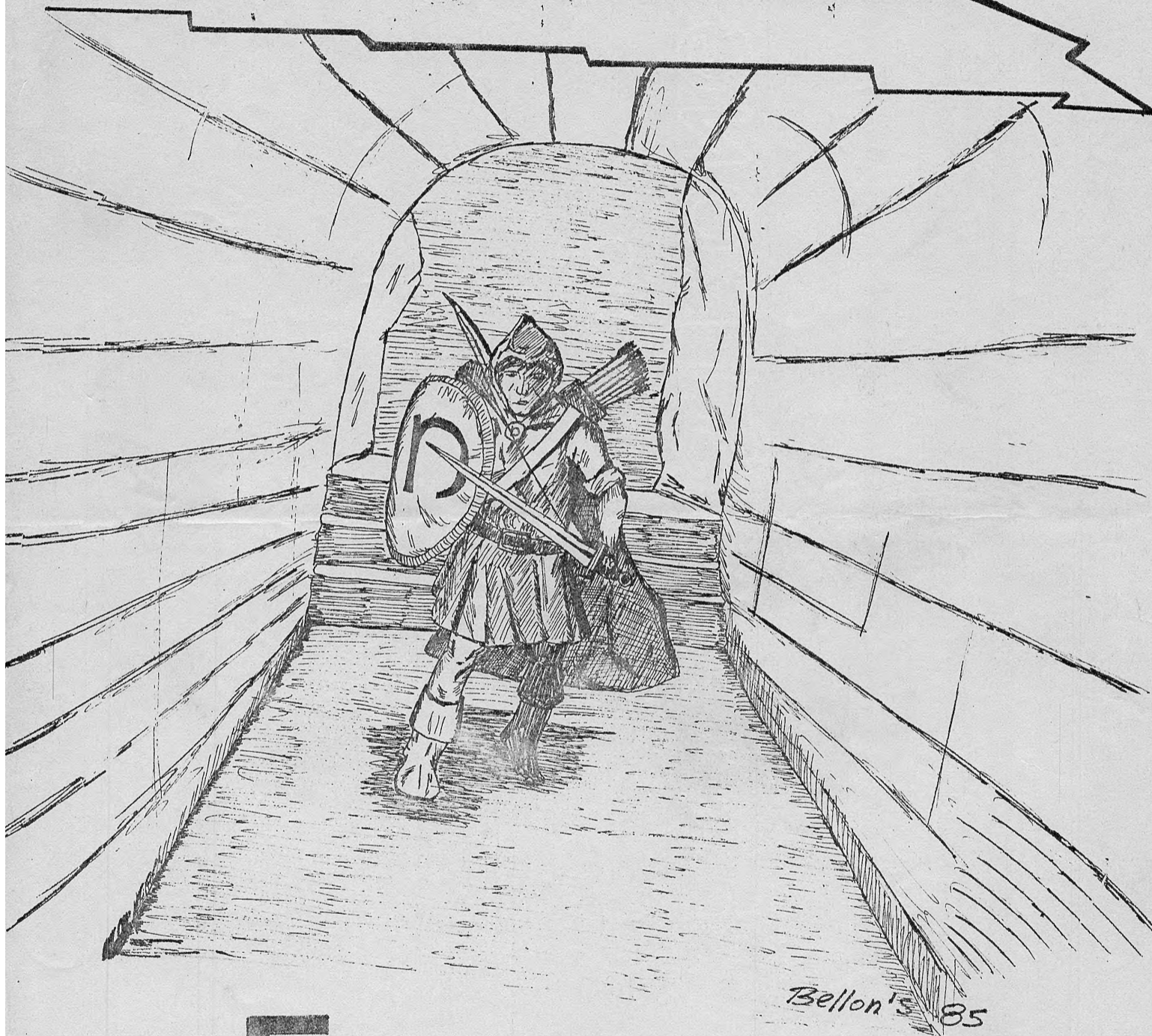


BLITZKRIEG



N° 6

Bollettino ciclostilato a cura de
"I GIOCHI DEI GRANDI"

I Giochi dei Grandi - Via Dietro Listone 13 - 37121 - VERONA
tel. 045/25319 (da settembre 8000319)

N° 6 - Luglio 1985

£. 3.000

SOMMARIO:

- Pag. 2 - IMPERIUM ROMANUM: recensione a cura di Ciro Caccaviello (Napoli)
- Pag. 9 - THE TRAVELLER'S GAMES: panoramica a cura di Enzo De Ianni (Benevento)
- Pag. 14 - JAMES BOND 007: recensione a cura di Andrea Angiolino (Roma)
- Pag. 20 - 4 CHIACCHIERE SUL TORNEO MASTER: a cura di Pietro Cremona (Modena)
- Pag. 22 - KILLER ANGELS: recensione a cura di Franco Potente (Genova)
- Pag. 28 - HOLY ROMAN EMPIRE: recensione a cura di Andrea Angiolino (Roma)
- Pag. 31 - OPERATION SWITCHBACK: scenario per Crescendo of Doom
- Pag. 32 - RISULTATI DEL QUESTIONARIO

N° 6 - LUGLIO 1985

Nel presentare questo nuovo numero del nostro bollettino ci sembra doveroso esprimere la nostra meraviglia e il nostro imbarazzo per l'insolita situazione del mercato del gioco di simulazione in Italia. Da più parti sentiamo le lamentele di appassionati e soprattutto di negozianti che, con stupore e desolazione, annunciano che il nostro settore è in piena crisi, che le vendite procedono a rilento, che la gente non gioca più, ecc. Ora i casi sono due: o il nostro negozio è diventato una specie di isola tropicale dove tutto è paradisiaco e non si avvertono i problemi del mondo esterno, oppure tutto questo allarmismo è esagerato e ingiustificato. Abbiamo spedito circa 1.000 aggiornamenti di catalogo alla fine di maggio e siamo stati sommersi da una valanga di richieste senza precedenti. Pur con l'esperienza maturata in questi anni ci siamo trovati impreparati di fronte a tanta "brama di giochi": le nostre scorte, che in teoria dovevano durare fino ad agosto, sono state letteralmente polverizzate a metà giugno!! Ci siamo trovati senza supply! Se questa è crisi....

E' anche possibile che si stia verificando un altro fatto e cioè che la crisi, almeno in parte, ci sia, ma che la nostra politica commerciale, che ci consente (grazie alle continue importazioni) di essere sempre all'avanguardia, ci renda immuni dagli effetti deleteri che essa potrebbe causare. Il fatto di poter essere considerati un valido punto di riferimento ovviamente ci inorgoglisce, ma ci sembra opportuno puntualizzare che la "crisi", in realtà, esiste solo perchè molti commercianti, "scottati" dal crollo dei video-games e dei computer, hanno ritenuto che anche il nostro settore dovesse restarne coinvolto e hanno iniziato a limitare i loro acquisti, vanificando le aspettative di giocatori che sono, tradizionalmente, sempre assetati di novità. E lo dimostra il fatto che le 18 scatole di SIXTH FLEET, che secondo noi dovevano durare fino ad agosto, sono state "bruciate" in soli 4 giorni!!

Passando al contenuto di questo numero, vi proponiamo: l'attesa recensione su Imperium Romanum (lo scenario sulla seconda guerra punica verrà pubblicato in seguito); la prima parte di una esauriente panoramica sui giochi di fantascienza della GDW; una panoramica su tutto il materiale per (segue a pag. 13)

IMPERIUM ROMANUM: IL COZZO DELLE LEGIONI

di *Ciro Caccaviello*
per *S.S.K.*

Finalmente! È il grido con cui tutti gli appassionati, come me, del periodo antico avranno salutato l'uscita di questo gioco. Infatti, a parte i "classici" della Avalon Hill (Alexander the Great, Caesar Alesia, e Caesar's Legions), e qualche gioco SPI oramai introvabile, non esistevano giochi dedicati a questo periodo pur così interessante ed affascinante. Imperium Romanum viene quindi a colmare una grave lacuna; questa è senz'altro una ragione del suo grande successo (l'altra è che è un bellissimo gioco). Il gioco consente di ricreare, a livello strategico, tutti i conflitti in cui venne coinvolta la Roma imperiale, dalle campagne di Cesare in Gallia fino alle guerre di Giustiniano contro i Goti. In quest'articolo esamineremo dettagliatamente il sistema di gioco e proporrò anche uno scenario aggiuntivo.

CONTENUTO DELLA SCATOLA E GRAFICA

Il gioco è in scatola, con portapedine. Le pedine sono 800, belle e colorate, mentre le mappe sono due, una strategica, in due sezioni, ed una tattica, più piccola. La mappa strategica rappresenta l'intero bacino del Mediterraneo, ed è graficamente abbastanza piacevole. I nomi dei luoghi sono quelli originali latini, e questo aggiunge fascino al gioco, anche se dà luogo a qualche problema di identificazione (ad esempio, è un po' difficile immaginare che sotto il nome di Heraclea Chersonesus si cela Sebastopoli). La mappa tattica è più piccola e rappresenta un territorio astratto. Il libretto degli scenari completa la confezione.

SCALA DEL GIOCO

Ogni pedina equivale all'incirca ad una legione o a 36 navi, ogni turno ad un mese, ogni esagono a 25 miglia.

SEQUENZA DI GIOCO

La sequenza di gioco comincia con la fase di tassazione, seguita da quella di mobilitazione. Abbiamo poi i movimenti ed i combattimenti navali, quelli terrestri, ed infine la fase di rifornimento.

LA TASSAZIONE

In Imperium Romanum, raccogliere le tasse non è meno importante che vincere le battaglie. I soldi vi serviranno per costruire flotte, mobilitare truppe, corrompere i barbari, pagare favori ad altri stati. Le tasse vengono raccolte nelle città, ed ogni città ha un suo valore che varia a seconda del periodo in cui si svolge lo scenario. Le città possono anche essere saccheggiate, "spremendo" ai loro abitanti tutto ciò che posseggono, ma è preferibile non essere troppo avidi: il saccheggio rende infatti intassabili per un bel po' quelle città, oltre a rendere l'imperatore/saccheggiatore poco simpatico ai suoi concittadini, con conseguente abbassamento del morale. Ovviamente, è invece consigliabilissimo il saccheggio delle città nemiche conquistate ma che non si possono tenere (arraffa e scappa è lo sport preferito dei barbari). Il sistema è un po' macchinoso, perché richiede lunghi conteggi, ma è realistico e molto preciso per quanto riguarda l'entità del gettito che le singole città possono garantire. Un consiglio: segnate sulla mappa il valore complessivo delle città di ogni singola provincia; questo vi eviterà di far calcoli quando la provincia è occupata da un solo giocatore.

MOBILITAZIONE

La mobilitazione di nuove truppe è di fondamentale importanza, soprattutto negli scenari molto lunghi in cui si avrà un continuo bisogno di truppe fresche da gettare nella mischia. In Imperium Romanum è fornita una tabella contenente il numero ed il tipo delle truppe che ogni area può fornire in ogni epoca, nonché il loro costo, ogni anno. Le unità di legionari richiederanno anche un periodo di addestramento, mentre le altre no. Le unità appena mobilitate sono "verdi", cioè di novellini, ed acquisteranno lo status di veterani dopo il primo combattimento. All'inizio le aree più paganti per i reclutatori saranno l'Italia, la Gallia e la Spagna, ma col passar del tempo l'equilibrio si sposterà inesorabilmente verso est.

TEMPO

In Imperium Romanum, l'anno viene diviso in due stagioni, estate ed inverno, con importanti conseguenze per quanto riguarda il movimento ed il rifornimento che vedremo poi.

RIFORMIMENTO

C'è un limite al numero di unità che possono trovarsi in un determinato esagono, limite che varia a seconda della stagione, del tipo di terreno, e della sua collocazione (nell'impero o fuori dell'impero). Se questo limite viene superato, le truppe in eccesso dovranno essere rifornite. Questo avviene tracciando una linea libera da unità nemiche fino ad un porto accessibile alla propria flotta. Questa linea non dovrà però essere più lunga di dodici punti di movimento, il che, quando si è in inverno e fuori dall'impero (le famose strade romane!), causa notevoli problemi. In alternativa, ci si può portare appresso i rifornimenti sotto forma di "unità di grano" che però rallentano notevolmente la marcia, oltre ad essere in genere insufficienti per operazioni prolungate. Per quanto riguarda il grano, esso viene raccolto ogni anno in quelle regioni che ne producevano in quantità eccedente i propri bisogni (Sicilia, Sardegna, Tunisia, Egitto, Crimea). Cercate di controllarne sempre almeno un al momento del raccolto, specie se, ad esempio, intendete avventurarvi a dicembre nel deserto della Persia. Il grano serve anche a sfamare la plebe di Roma (o di Costantinopoli, quando diviene capitale dell'impero). Guai a farglielo mancare! Rischiate di vedere la capitale in rivolta.

LEADERS

Come in tutti i giochi di epoca antica, anche in Imperium Romanum i leaders sono il cuore del gioco. Sono l'imperatore o il re che fanno l'esercito, e la loro morte segnerà il più delle volte la sconfitta, tranne nelle situazioni in cui l'impero è saldo e vi è un sostituto pronto. Ogni leader ha il suo valore, sottoforma di un modificatore al tiro del dado; e si va dal tre di Cesare (come avete fatto a indovinare?) allo zero degli incapaci generali della decadenza. Considerato che si tira un dado a sei facce, si capirà come un buon leader sia di importanza capitale. I leaders sono importanti anche per il movimento, in quanto possono far effettuare marce forzate alle truppe. E' meglio non inserire la regola secondo cui ogni volta che un leader vince uno scontro il suo valore aumenta di uno: quando la si usa, infatti, si assiste a spettacoli del tipo di Cesare che va in giro per la Gallia a distruggere paesini e guarnigioni sperdute per poi presentarsi allo scontro con Vercingetorice con un bel +10!

MORALE

Dopo i leaders ed i... soldi, eccoci al terzo punto cruciale di questo gioco: il morale. Ogni fazione ha all'inizio del gioco un certo valore morale, che viene modificato ogni turno dai numerosi modificatori forniti in una apposita tabella (conquista o perdita di città, vittoria o sconfitta in battaglia, e così via). Se il morale di una fazione scende a zero, essa si dissolve. L'importanza del morale non dipende tanto da questo evento, che si verifica difficilmente, soprattutto per i Barbari, quanto dal fatto che le differenze di morale si traducono in modificatori al tiro del dado durante il combattimento. Ed a questo punto rientra in ballo il denaro, in quanto la regola dei donativi ci permette di migliorare il morale delle truppe meno desiderose di combattere con cospicue offerte di denaro. In questo modo si può però risollevarlo il morale delle truppe solo per una singola battaglia, e quindi è consigliabile tener sempre un po' di denaro di riserva, specie se l'avversario fa altrettanto, a meno che ovviamente non si abbia un tale vantaggio morale da poter dilapidare tranquillamente tutti i propri averi.

OPERAZIONI NAVALI

Spesso le operazioni militari in Imperium Romanum abbracciano l'intero bacino del Mediterraneo, e quindi avere il dominio dei mari è sempre un grande vantaggio, e spesso addirittura un presupposto indispensabile. Bisogna anzitutto precisare che il proprio potere navale va sfruttato al massimo d'estate, perchè d'inverno il maltempo paralizzerebbe quasi del tutto i movimenti. In Imperium Romanum vi sono due tipi di flotte: da guerra e mercantili. Le seconde, oltre ad assolvere la loro naturale funzione di trasporto di rifornimenti, in casi d'emergenza possono anche trasportare truppe. Le flotte militari, quando c'è "fame" di truppe, possono anche essere disarmate per utilizzare i loro marinai come legionari. Il combattimento tra flotte è risolto mediante una tabella, che prevede come risultato la perdita di uno o più gruppi di 18 navi (ricordiamo che ogni flotta ne conta 36), perdita che può riguardare l'attaccante, il difensore, o tutti e due. Oltre che attaccare il nemico nella propria fase, è anche possibile intercettarlo durante la sua fase di movimento. Le flotte da guerra possono anche trasportare truppe, sia per semplici spostamenti, sia per effettuare veri e propri sbarchi in territorio nemico. Riassumendo, quindi, i compiti della flotta saranno:

- 1) la protezione del proprio traffico (trasporto di rifornimenti e truppe)
- 2) la guerra al traffico nemico
- 3) il blocco di quei porti attraverso i quali il nemico può essere rifornito o che sono sotto assedio
- 4) l'effettuazione di sbarchi in territorio nemico

Questi ultimi sono molto rischiosi e vanno pianificati accuratamente. E' preferibile sbarcare direttamente in un porto nemico, in modo da poter essere riforniti con facilità. Una buona tattica, quando ci si deve addentrare in regioni in cui non si può essere riforniti da un porto, è quella di farsi seguire lungo la costa da flotte mercantili cariche di rifornimenti (le unità di grano) che avanzando per via di terra rallenterebbero troppo la marcia.

MOVIMENTO TERRESTRE

La tabella di movimento prevede costi differenziati per l'estate e per l'inverno, stagione nella quale i movimenti sono ovviamente molto difficili. Sappiamo già che la presenza di un leader consente alle truppe di effettuare marce forzate, aumentando considerevolmente la loro capacità di movimento. Una particolare menzione merita un altro tipo di movimento: l'intercet-

tazione operativa. Durante la fase di movimento dell'avversario, si possono intercettare ed attaccare le truppe nemiche che passano a breve distanza dalle nostre.

COMBATTIMENTO

Il combattimento è risolto mediante una tabella, basata sul rapporto delle forze, che prevede i seguenti risultati: difensore o attaccante eliminato, difensore o attaccante eliminato a metà, scambio (il lato più debole viene eliminato ed il vincitore perde tante truppe quanti sono i nemici eliminati), scambio a metà (il vincitore perde metà delle truppe eliminate). Si usa un dado a sei facce, con i seguenti modificatori:

- 1) la differenza tra il valore del proprio leader e quello dell'avversario
- 2) +1 se si ha un esercito basato sulla cavalleria, e si ha più cavalleria dell'avversario
- 3) la differenza tra il proprio valore morale e quella dell'avversario
- 4) la differenza tra l'efficienza in combattimento delle proprie truppe, e quella degli avversari

Per quanto riguarda quest'ultimo punto, le truppe in Imperium Romanum vengono divise in tre classi: A, B, C. A sono in genere i Romani (ovviamente) e le truppe provenienti dalla parte europea dell'impero. B sono gli orientali e gli africani, C i barbari e le truppe arruolate in fretta e furia, specialmente nelle guerre civili. L'attacco si effettua nel proprio turno ma anche in quello dell'avversario, a seguito di un'intercettazione operativa. Questa dell'intercettazione operativa in realtà è una regola opzionale, ma io consiglio vivamente di inserirla perchè in un gioco strategico le mosse alternate sono poco realistiche. Quando si è attaccati, è possibile far arrivare rinforzi nell'esagono attaccato, purchè distino dall'esagono attaccato un numero di punti di movimento non superiore a quello stabilito dall'apposita tabella (solo le truppe A hanno un grado di mobilità soddisfacente). Il difensore ha la possibilità di rifiutare il combattimento ritirandosi, ma non può farlo se l'avversario ha il doppio della sua cavalleria, se per ritirarsi deve attraversare un fiume, se la ritirata gli è preclusa da unità nemiche. Se l'obiettivo è una città si può prenderla d'assalto o, se è ben difesa, cingerla d'assedio. Conquistare una città in questo gioco è un vero problema se la città è ben munita. Nell'antichità non esistevano naturalmente mezzi efficaci per superare una cinta difensiva ben costruita, e se i difensori erano troppi per poterla prendere d'assalto spesso l'unico modo di conquistare una città era prenderla per fame. In Imperium Romanum questa situazione è riprodotta fedelmente: in una città potranno essere ospitate e rifornite molte più truppe di quante si potrebbero trovare in un altro tipo di terreno, quindi si possono avere guarnigioni numerose senza problemi di rifornimento. Le truppe che si trovano in una città vengono raddoppiate o addirittura triplicate in combattimento, e la città ha anche un proprio valore di difesa. Naturalmente con l'assedio dopo qualche mese i viveri cominciano a scarseggiare, e questa scarsità si traduce in perdite tra le truppe assediate, ma se la città è grande ci può volere anche più di un anno perchè la scarsità di viveri dia risultati apprezzabili. Se poi la città è un porto, si dovrà anche bloccarlo dal mare con una flotta, per evitare che gli assediati ricevano continui rinforzi (questa è la ragione principale per cui i barbari non se la cavano molto bene negli assedi). Riassumendo, quindi, la decisione di porre un assedio va ponderata attentamente, e va presa solo se ci sono i seguenti presupposti:

- 1) gli assediati sono almeno il doppio degli assediati (questo per prevenire le sortite; se si vuole anche attaccare, è necessario essere molti di più, qualche volta anche sette-otto volte l'avversario)
- 2) è possibile tenere l'assedio (cioè tenere le truppe intorno alla città rifornite e senza molestie esterne) per almeno un anno

3) si ha il dominio dei mari, se si deve assediare un porto
Forse ora avrete capito perché Annibale non ha assediato Roma!
Ed ora parliamo un pò delle strategie da adottare. La prima cosa da fare è quella di dividere l'esercito in diverse armate, ognuna delle quali riceverà la sua dotazione di leader e la sua zona di operazioni. L'entità dell'armata andrà commisurata, oltre che all'importanza della zona d'operazioni, anche alle possibilità di reclutamento in quell'area. In genere è difficile che si possano avere tante truppe da passare all'offensiva in più teatri d'operazioni, per cui è preferibile concentrare la maggior parte delle truppe nel teatro più importante, e lasciare negli altri settori poche truppe che si limiteranno a contenere il nemico. Ricordate che il meglio deve andare col meglio, e quindi mettete i leaders migliori con le armate più numerose ed il morale migliore, e non fate degli ibridi che sono solo controproducenti. Ricordate che è molto importante concentrare le proprie truppe al massimo, per evitare che il proprio esercito possa venir diviso in due o più tronconi dal nemico. Quindi, se si deve controllare un'area molto vasta, invece di presidiare tutto il territorio sarà preferibile piazzare le proprie truppe in una posizione in cui, sfruttando la strada, si possa facilmente intervenire ovunque sia necessario. E' inutile lasciare guarnigioni piccole in ogni città: esse non potranno far altro che essere spazzate via senza ritardare ulteriormente il nemico, che deve comunque combattere per prendere la città. Sarà preferibile invece lasciare consistenti guarnigioni solo nelle città più importanti: esse costringeranno il nemico a rischiare grosso con un assalto o a perdere tempo con un assedio. Se poi deciderà di lasciarselo dietro, queste potranno, al momento giusto, tagliargli i rifornimenti. Se vi trovate in zone in cui non è possibile concentrare troppo le truppe a causa della mancanza dei rifornimenti, dividetele ma tenetele a distanza di marcia forzata perché possano aiutarsi a vicenda in caso di attacchi. I piccoli distaccamenti di fanteria svolgono una funzione di vitale importanza: proteggono i fianchi dell'esercito. Essi andranno disposti sui fianchi del grosso dell'armata, ed impediranno così al nemico di circondarvi, impedendo così la ritirata prima del combattimento (a proposito, attenti a non mettervi con le spalle ad un fiume). Per quanto riguarda la cavalleria, se ne avete molta (il che non è quasi mai il caso dei romani) potete organizzarla in unità autonome che effettueranno devastanti scorrerie nelle retrovie nemiche, saccheggiando città, occupando posizioni importanti, tagliando i rifornimenti ed impedendo la ritirata. Per mettere le mani su queste unità il nemico dovrà usare buona parte della sua cavalleria, e se ne ha poca dovrà rassegnarsi a vederle sgusciare dalle mani della fanteria fino a quando non sarà riuscito a metterle con le spalle al muro (se mai ci riuscirà). La scarsità di cavalleria è il motivo principale delle grosse difficoltà dei romani in oriente. Se invece si ha poca cavalleria, è meglio concentrarla tutta nell'armata principale, per evitare che il nemico, superiore in cavalleria, possa ritirarsi o possa avere il +I nel combattimento. E' importante precisare che in Imperium Romanum più che la quantità delle truppe conta la loro qualità, cioè in pratica i modificatori al tiro del dado. Se noi abbiamo un leader da +2, truppe A ed un morale di 100, e l'avversario ha un leader da +1, truppe C, e un morale di 50, avremo un modificatore al tiro del dado totale di +5, il che significa vittoria quasi certa, qualunque sia il rapporto di forze. Per cui non spaventatevi quando vedrete orde di barbari pronti ad invadere l'Impero: per i legionari non sarà difficile farne polpette. Detto tutto questo, non sarà difficile capire quale dovrà essere la strategia offensiva: si dovrà soprattutto cercare di dividere l'esercito nemico in più tronconi, incunearsi tra di loro per impedirgli di riunirsi, e quindi eliminarli uno alla volta. Se il nemico deve inoltrarsi profondamente nel proprio territorio, cercare di tagliargli i rifornimenti, che sono sempre un gravissimo problema; darà in genere buoni risultati. Diversa è naturalmente la tattica-

ca da seguire se invece del romano si fa il Barbaro. I barbari, come abbiamo visto, non sono, tranne nel periodo della decadenza, in grado di sconfiggere i romani, ma, se intervengono quando i romani sono già impegnati in un altro conflitto possono dare molto fastidio ed avere anche il loro giorno di gloria. Essi si metteranno in agguato alle frontiere dell'impero aspettando che qualche provincia venga sguarnita, piomberanno sulla preda indifesa massacrando e saccheggiando, e quindi si daranno alla... fuga, prima che i legionari tornino e gli mettano il sale sulla coda. Se poi i barbari riescono ad accordarsi con gli avversari principali dei romani per un'azione comune, allora possono anche ottenere risultati più durevoli, come occupare stabilmente una provincia. Negli scenari ambientati nel periodo della decadenza più nera comunque ci sarà da divertirsi parecchio anche per i barbari (ricordate un certo Attila?). Tutto quanto abbiamo detto vale comunque fino alla metà del III secolo, perché dopo il modo di fare la guerra cambia. La legione cessa infatti di essere la regina del campo di battaglia, ed il suo posto viene preso dalla cavalleria pesante. Le unità di cavalleria pesante, oltre ad una mobilità molto più elevata, hanno il vantaggio di poter effettuare gli attacchi di travolgimento. Esse possono attaccare durante la fase di movimento, possono cioè attaccare, muovere, attaccare di nuovo, muovere ancora, fino a quando non hanno esaurito i loro punti di movimento. Questo dà loro la possibilità di effettuare sfondamenti, di avvolgere ai fianchi le armate nemiche, di penetrare profondamente nel territorio dell'avversario: ora non sarà più possibile rallentare o fermare l'avversario piazzando piccole guarnigioni nei passaggi obbligati, o proteggere i fianchi del proprio esercito con unità di fanteria leggera. Ciò non vuol dire però che le guerre si trasformino in "blitzkrieg". La libertà di movimento viene infatti limitata dall'ingresso in gioco di diversi altri fattori. Anzitutto, abbiamo il più esteso uso delle fortificazioni. Le città diventano più munite, e si costruiscono fortezze alle frontiere o in punti strategici. Abbiamo poi i limitanei, guarnigioni adibite in permanenza alla sorveglianza delle frontiere, e infine la milizia, guarnigioni territoriali assegnate alle singole province. La presenza di tutti questi elementi rende più difficile occupare effettivamente un territorio e vanifica, almeno in questo senso, la superiore mobilità della cavalleria pesante. Naturalmente sarà necessario apportare qualche cambiamento alla strategia da adottare nel combattimento. Sarà opportuno cercare di proteggere il più possibile le unità di cavalleria pesante, che sono il vero cuore dell'esercito, senza sprecarle in compiti di routine come catturare una città o sorvegliare le frontiere. Le unità di cavalleria pesante andranno riunite in unico corpo (o più di uno, naturalmente, se se ne hanno molte) il quale verrà posto in riserva in un punto nel quale potrà raggiungere rapidamente tutte le province che potrebbero essere minacciate grazie alla sua grande mobilità. Quando sarà a contatto col nemico, la cavalleria andrà protetta a tutti i costi, usando quindi ora anche le legioni e non solo i distaccamenti per proteggerle i fianchi. In questo periodo prendere le città diventa piuttosto difficile, ed è meglio non provarci finché non si controlla abbastanza saldamente il territorio. A questo proposito io consiglierai di considerare dimezzato il valore delle unità di cavalleria quando attaccano una città. Nelle regole non è previsto ma mi sembra che sia più realistico.

DIPLIMAZIA

Imperium Romanum può essere giocato anche in parecchi giocatori, quindi la diplomazia vi ha quasi sempre un certo peso, e negli scenari più complicati sembra addirittura di star giocando a Diplomacy. Oltre che con le

potenze straniere, dovrete vedervela con i barbari e con i generali ribelli che mirano alla porpora imperiale. In alcuni scenari il numero dei giocatori è limitato, e le unità incognite sono date da possibili invasioni di barbari. In questo caso, un pò di soldi e la presenza delle legioni saranno sufficienti a scoraggiarli. Negli scenari a più giocatori, invece, la diplomazia dovrà essere più raffinata. Per quanto riguarda i barbari, in genere non è conveniente affrontarli, in quanto dalla loro sconfitta non deriverebbero grandi vantaggi territoriali, ed è preferibile farseli amici con lauti donativi e magari qualche concessione territoriale. Meglio ancora è cercare di portarli dalla propria parte, in quanto se i barbari, per la scarsa qualità delle loro truppe, non possono operare efficacemente da soli, inseriti in un esercito regolare con il loro numero possono essere determinanti. Tenete però presente che i barbari, non avendo nulla da perdere, hanno il vizio di non rispettare i patti. Con le potenze straniere e gli aspiranti usurpatori saranno invece possibili tutti i trucchi, gli accordi, le menzogne che sono tipici dei giochi diplomatici.

IL SISTEMA DI GIOCO TATTICO

Le campagne militari dell'antichità tendevano quasi sempre a concludersi con un'unica grande battaglia. Ora, è chiaro che è brutto risolvere una partita durata molte ore con un tiro di dado. Per questa ragione in Imperium Romanum è stato inserito un sistema di gioco tattico per risolvere gli scontri impostati a livello strategico. Il sistema comprende una mappa tattica che rappresenta un territorio astratto ed una serie di regole che permettono di simulare lo scontro in maniera in realtà piuttosto imprecisa ed insoddisfacente, ma naturalmente è sempre meglio di un semplice tiro di dado. Il problema è che non esiste oggi un sistema di gioco tattico per il periodo antico, e questa è una lacuna che andrebbe colmata al più presto.

SCENARI

Una particolare menzione merita senza dubbio il bellissimo libretto degli scenari: ce ne sono ben 32, più due da giocare in solitario e due situazioni introduttive. Gli scenari vanno dalle campagne di Cesare in Gallia alla riconquista bizantina dell'Italia, e permettono praticamente di riprodurre tutti i conflitti di qualche importanza in cui fu coinvolta Roma nel periodo imperiale, più alcune situazioni ipotetiche. Note e regole speciali permettono di inquadrare ogni scenario nel suo contesto storico. E ce ne sono per tutti i gusti, da quelli che durano tre mesi a quelli che durano dieci anni, da quelli in solitario a quelli per sette giocatori.

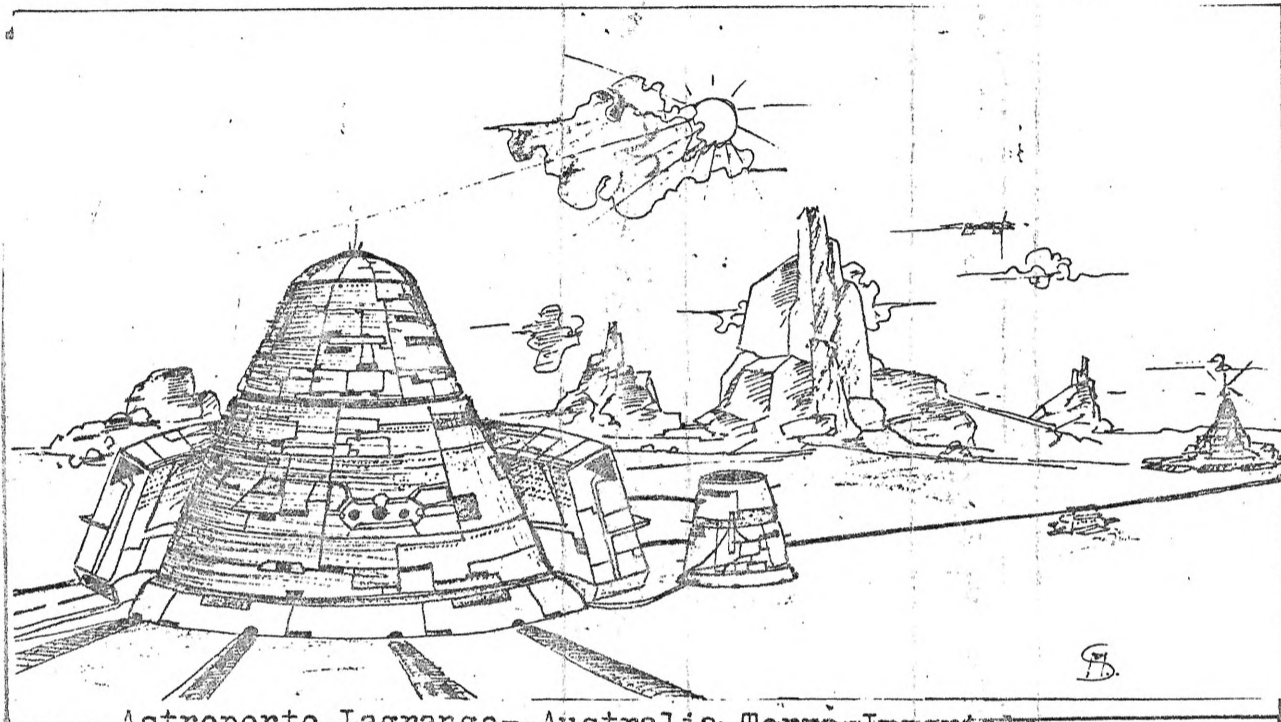
CONCLUSIONE

In conclusione, Imperium Romanum è un gioco che possiamo tranquillamente consigliare a tutti gli appassionati del periodo antico, sia per l'ottimo sistema di gioco, sia per la precisione storica, sia per l'inesauribile varietà delle situazioni che presenta. Dato che però tutti gli scenari sono ambientati in epoca imperiale, mi è sembrato ingiusto trascurare un periodo, quello della Roma repubblicana, che non è meno interessante. Per questo ho pensato di aggiungere a questa recensione un scenario di mia creazione che riproduce quello che è senz'altro il più famoso conflitto di questo periodo: la seconda guerra punica.

THE TRAVELLER'S GAMES
I wargames del futuro lontano.

di Enzo de Ianni
per J.S.K.

La Game Designers' Workshop ci ha dimostrato ancora una volta, come se fosse ancora necessario, il suo notevole impegno nel campo dei giochi di simulazione di ambiente storico; è infatti di questi ultimi



Astropuerto Lagrange - Australia Terra Imperiale

mi mesi
il ritor
no sul
mercato
della pri
ma stella
di casa
GDW, Fire
in the
East, già
DNO, che
inciden
talmente
fu anche
il primo
dei "mon
ster" che
sono oggi
la passio

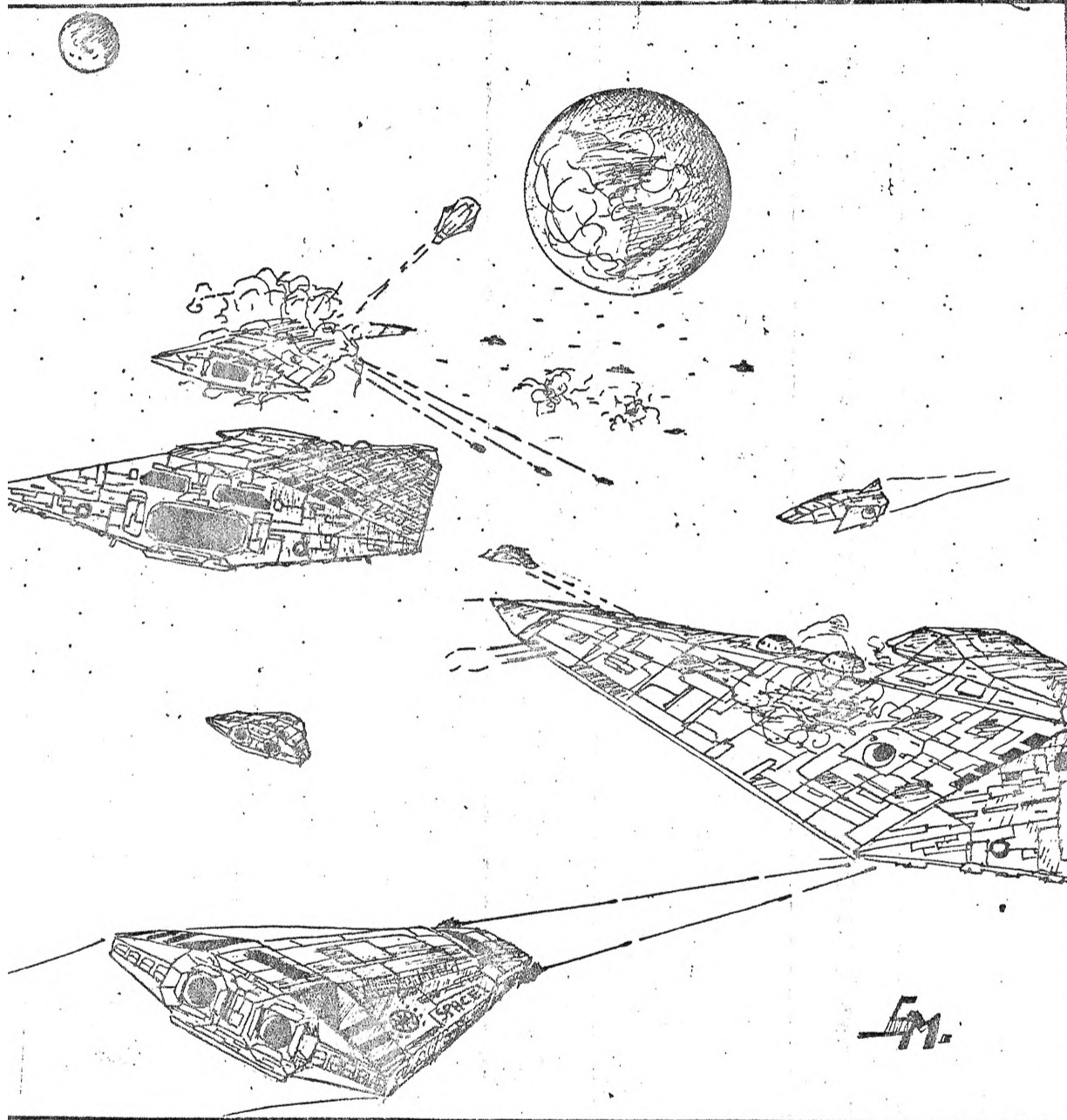
ne e la dannazione dei più accaniti rappresentanti della nostra elet
ta schiera.

D'altra parte, la GDW è ugualmente impegnata sin dal 1973 nella
produzione di quelli che Marc Miller, usando un termine coniato dai
vertici della TSR (e ho detto tutto...), ha definito Adventure Games.

Non è questa la sede adatta per una diatriba tra coloro che inclu
dono in questa definizione qualunque simulazione non strettamente sto
rica, da guardare quindi con una certa superiorità, e quelli che, co
me il sottoscritto, vedono una certa differenza tra il simulare uno
scontro politico-militare, per quanto estraneo all'ottica storica, e
il vagolare per segrete e "wildernesses" in caccia di "orchetti"; co
me direbbe un noto Sorrentino; ad ogni modo specifichiamo che la pro
duzione non storica della GDW comprende solo giochi di ambiente fan
tascientifico (e mi rimetto a critici ben più qualificati per sotto
lineare la relazione concreta tra realtà, e storia, e letteratura fan
tascientifica, e per esteso boardgames di SF) e tutti, o quasi, dan
natamente seri!!.

Dopo la non breve premessa, è forse il caso di dire che questo
"papiello" (non saprei come altro definirlo), sarà dedicato all'il
lustrazione di tutta una serie di giochi, ben diversificata per quan
to riguarda il livello e il sistema, che condividono il medesimo back
ground dell'universo ufficiale di Traveller, il noto SFRPG di cui si
è già scritto proprio su queste pagine.

IMPERIUM, il papà di Traveller: il primo dei giochi di cui si parlerà è tale sia perchè fu il primo a vedere la luce in anni ormai lontani ma anche, e soprattutto, perchè descrive avvenimenti avvenuti circa 2400 anni prima della fondazione dell'Impero che è protagonista del-



l'universo di Traveller, cioè tra il 2113 e 2302 D.C.

I protagonisti di questo apprezzato gioco, per lunghi mesi in testa alle graduatorie di vendita e gradimento negli USA, sono la Confederazione Terranea da un lato, si tratta di un'evoluzione dell'ONU, e il Grande Impero Stellare, un enorme potentato dominato dagli umani di Vland, dai grandi potenziali ma inibito dalla decadenza e dall'immobilismo di una

La Terza battaglia di Sol in una impressione pittorica.

razza ormai statica.

L'aspetto fisico del gioco è davvero impressionante; segnalini di ottima qualità e piuttosto grandi rappresentano gli Squadrons di astronavi delle due parti, differenziati in più di una dozzina di classi, compresi i superati monitori sub-luce e numerose unità caratteristiche di una delle due parti per motivi di dottrina o esigenze strategiche; la mappa è relativamente piccola e l'area effettivamente usata è ulteriormente ridotta dalla grandezza degli esagoni e dalle re

gole del gioco; il volume del regolamento è, al contrario, molto limitato; dodici paginette in totale.

La razionale che sta dietro al gioco è la scoperta da parte della Terra, appunto nel 2113, della jump-drive, il motore interstellare che proietta un campo curvo attorno all'astronave isolandola dal resto dell'universo e permettendole quindi di percorrere un massimo di circa tre anni luce, cioè un parsec, in una settimana. Dopo l'importante successo scientifico, la Confederazione stava pacificamente stabilendo colonie ed avamposti sulle stelle più vicine quando l'Impero, offeso dall'attività di questa razza di giovani barbari si decide a provocare la guerra.

Il gioco in sé usa quasi una variazione del movimento da punto a punto usato in A house divided ed in altri giochi della GDW, in quanto la mappa raffigura unicamente le principali stelle del nostro settore di spazio, riportate su un piano bidimensionale e distinte secondo le attuali convenzioni astronomiche per spettro e temperatura, i cui effetti determinano l'abitabilità o meno dei pianeti, peraltro indicata dal colore dello spazio che viene riservato accanto ad ogni stella per indicare schematicamente i pianeti del sistema; tra le varie stelle a distanza utile (tre anni luce, vedi sopra) sono state disegnate delle jump routes che altro non sono che un ausilio al giocatore per indicare la fattibilità del viaggio interstellare evitando noiosi conteggi. Inoltre, essendo il consumo del jump proibitivo è obbligatorio terminare il viaggio in un sistema stellare anche se il movimento a velocità subluce è permesso dalle regole, ma un po' meno dalle esigenze operative: si rischia che la guerra sia finita prima che le unità raggiungano i punti di schieramento!

Il combattimento avviene tra gruppi di unità che occupano lo stesso sistema e consiste in scambi di fuoco tra singole unità che i giocatori avranno destinato a scontrarsi direttamente. L'interazione di vari fattori, la scelta della distanza di combattimento, le caratteristiche delle due categorie di sistemi d'arma, a raggio e missilistici, e le decisioni dei giocatori (sarà meglio impegnarsi contro quel Dreadnought con 10 fattori di missili o converrà schermarlo con uno squadrone di scout e impegnare le unità pesanti contro gli incrociatori imperiali?) rendono la risoluzione tattica divertente e interessante. Il combattimento sulla superficie planetaria viene trattato più o meno nello stesso modo e viene influenzato ovviamente dall'interazione spazio-superficie, compresi sbarchi anfibi, se così si può dire. L'economia assume un ruolo particolarmente importante nel gioco, garantendo un flusso inarrestabile (almeno finché i pianeti amici sono liberi) di astronavi di rimpiazzo per le perdite non indifferenti della dura guerra spaziale e permettendo inoltre di sopperire ai bisogni di navi ed equipaggi per mantenere l'efficienza delle unità.

Sottolineo la particolare composizione di un turno di gioco che permette due differenti fasi di movimento e combattimento al giocatore attivo come pure una fase in cui il difensore può reagire muovendo limitatamente le sue unità e iniziando anche combattimenti; mi sem

bra pure giusto se si tiene conto del fatto che un turno dura due anni.

Un'ultima particolarità di questo gioco è rappresentata dal fatto che la situazione conclusiva di ciascuna guerra, avvenimento decretato da un indice di Gloria del Governatore imperiale, costituisce il punto di partenza per la partita successiva che a sua volta non sarà che un passo verso il completamento della campagna che avverrà solo quando l'intera superficie di gioco, equivalente a circa due sottosettori di Traveller, saranno controllati da una sola delle parti.

Il gioco comincia genericamente con un attacco disperato della minuta Flotta federale sul presidio provinciale imperiale che sarà sicuramente diviso in almeno due Squadre, come è reso indispensabile dalla situazione geografica, per evitare che gli incrociatori da bombardamento imperiali si aprano la strada fino alla Terra nella loro parte del turno o addirittura nella fase di reazione; una volta sventato questo pericolo immediato, sarà probabilmente la volta dei Terrestri di organizzare una offensiva, probabilmente acquistando per il turno successivo un miscuglio di unità espressamente pensato in vista dell'operazione da intraprendere; realisticamente ci si potrebbe aspettare a questo punto una guerra lunga almeno dieci anni, in cui assalti violenti ed improvvisi, ma di certo non imprevedibili, si succederanno alternandosi a turni in cui l'intero ricavato di tasse e buoni di guerra sarà dedicato all'acquisto di batterie anti-astronave e monitori; una sola speranza rimarrà ai giocatori: un varco inavvertitamente lasciato aperto ad una insinuante puntata nemica che riesca a espugnare le linee difensive che nel frattempo si saranno erette attorno ai sistemi abitabili e che abbassi (o elevi) il livello di Gloria al punto che la guerra termini, anche se probabilmente il pianeta caduto dovrà essere restituito al "legittimo" proprietario. D'altra parte qualunque comandante militare sa che i politici rovineranno il suo lavoro a guerra finita.

Le strategie di questo wargame riguardano in grossa parte le decisioni, poco violente ma fondamentali, dell'economia; la scelta di cosa comprare e quando procurarselo. Gli Imperiali hanno il consistente vantaggio di una disponibilità iniziale di danaro molto maggiore dei Terrestri e comunque hanno la garanzia di mantenere una parte del loro reddito indipendentemente dall'andamento delle ostilità, il budget assegnato dalla burocrazia centrale alla particolare provincia in questione, contro il consistente svantaggio di non poter costruire nei propri cantieri locali navi superiori ad un certo tonnellaggio, praticamente qualunque cosa da un incrociatore pesante in su, in omaggio a disposizioni imperiali prese al fine di evitare che intraprendenti governatori si imbarchino in sogni di gloria (con la lettera piccola, stavolta), in cambio però qualunque tipo di nave entri poi a far parte del presidio provinciale verrà, in caso di perdita, rimpiazzata dalla infinita produzione delle regioni di coreward. In pratica, un'offensiva imperiale da inquadrarsi in una situazione strategica che veda ad essa opposta una credibile (cioè dotata di navi da battaglia) Marina

Confederata e del tutto dipendente dal tiro del dado che sostituisce il fato virgiliano nel XXII secolo, e che può permettere l'ingresso di unità spedite ivi col proposito esatto di metter fine alla minaccia terrestre; se le cose si metteranno male, forse il Governatore vorrà umiliarsi di fronte al suo Sovrano per ottenere, nel migliore dei casi, l'autorizzazione a produrre una classe di navi pesanti o un aumento del budget (probabilmente assieme agli auguri di comprarsi medicinali e soggiorni in ospedali). Niente di tutto questo per i giovani Ammiragli Confederati che godono della fiducia del loro pianeta e inoltre sono impegnati in una lotta fino alla morte (i Terrestri non hanno poi molte altre province dove ritirarsi), ma c'è da considerare che una nave da battaglia impegna i cantieri planetari per due turni interi e che un Imperiale deciso potrebbe sacrificare uno squadrone di incrociatori per eliminare contemporaneamente le vostre navi pesanti, e queste ultime a voi costano un pozzo di danaro in più!! (chi vi parla è stato protagonista di alcune delle più grandi disfatte navali della Prima Guerra Interstellare).

Concludiamo con una tattica particolare che probabilmente non sarà sfuggita a nessuna volpe dello spazio ma che forse torna utile a qualche novellino; si tratta di una applicazione della manovra del fianco rifiutato del Magg. D.I.A.: Mack in una visione strategica: premettiamo che qui di fianchi ce n'è pochi, ma si può ricordare che, impegnando la Flotta su uno dei due fronti, si può coprire l'altro con uno squadrone delle navi più leggere disponibili che bloccherà il movimento di un eventuale contrattacco su questo fronte e che al momento del combattimento potrà ritirarsi al sistema amico successivamente e ripetere l'operazione, proteggendo il pianeta madre anche se a costo di due altri sistemi, se nella fase di reazione una flottiglia non avrà ributtato gli invasori; nel peggiore dei casi, sarà necessaria una doppia linea di unità leggere, se la prima dovesse andare di strutta in combattimento prima di potersi ritirare.

PREFAZIONE (continua da pag. 1)

James Bond 007; due pagine di "Pietro il grande", che giustamente pubblicizza il Torneo Master; la solita ottima recensione, precisa ed analitica, del solito Franco Potente; un bis di Andrea Angiolino che vi consiglia di acquistare Holy Roman Empire (ve lo consigliamo anche noi e disinteressatamente!); un mega scenario di Crescendo of Doom, a cui ne seguiranno molti altri (tra cui un "monstre" con 16 mappe!). Abbiamo invece rimandato al prossimo numero il cruciverba a premi. A questo proposito vi informiamo che il N° 7 di BLITZKRIEG, che verrà presentato alla MOD-CON, sarà un numero speciale e molto interessante. Conterrà, infatti, una completa analisi statistica del questionario contenuto nel nostro catalogo 1984-85; potrete quindi avere una panoramica completa ed aggiornata sul nostro piccolo grande mondo. Compatibilmente con lo spazio che resterà a disposizione pubblicheremo anche recensioni e scenari.

Vi ricordiamo che siamo sempre interessati a materiale per BLITZKRIEG. Vi raccomandiamo, però, di inviarci i vostri articoli utilizzando macchine da scrivere decenti, scrivendo in modo ordinato e rispettando i margini (almeno 2 cm.). Dalla qualità del vostro lavoro dipende la qualità delle fotocopie che possiamo ricavare (capito Ciro?).

Buone ferie a tutti

NANDO FERRARI

JAMES BOND 007

di Andrea Angiolino

James Bond è l'agente segreto per antonomasia. Personaggio di numerosi romanzi e racconti dello scrittore inglese Ian Fleming, è stato reso famoso da una lunga serie di film che hanno visto come protagonisti Sean Connery e Roger Moore. Solo fra gli eremiti di Oroburo si può trovare qualcuno che non conosca il suo nome o almeno la sua mitologica sigla: 007.

La Victory Games, ditta di New York fondata da alcuni "profughi" della S.P.I., ha pubblicato un role-playing dedicato a questo famoso personaggio: il nome del gioco non poteva non essere "James Bond 007". Nell'ambiente degli appassionati il nuovo RPG sta diventando altrettanto noto quanto l'agente segreto da cui trae ispirazione: il gioco ha, tra l'altro vinto il prestigioso premio "H. G. Wells" come migliore RPG del 1983.

PRIME IMPRESSIONI

Innanzitutto, un buon gioco di ruolo sullo spionaggio mancava ancora, e "James Bond 007", grazie alle sue basi letterarie, è molto più che un riuscito RPG sul mondo degli agenti segreti.

L'aspetto più particolare di questo gioco è che il numero di giocatori deve essere il più esiguo possibile. Quattro persone, il massimo preventivato dagli autori, sono forse già troppe. Il giocatore che si trova a giocare in compagnia del solo arbitro non è più un assurdo caso limite, conseguenza della carenza di compagni di avventure: le partite più riuscite sono spesso quelle svolte in simili condizioni. Del resto avete mai visto 007 accompagnato da un Lothar, da un Tonto, da un Martelli o da un qualunque altro genere di "spalla"? James Bond è in fondo molto più solitario di Lone Ranger.

Non ci sono comunque problemi per l'arbitro a gestire un maggior numero di persone; vi è solo più difficoltà a preparare avventure in cui ciascuno possa avere un ruolo attivo nell'azione senza che per questo il gruppo dei personaggi sia costretto a dividersi per raggiungere contemporaneamente tre o quattro diversi continenti. Per i moduli già pronti la cosa è diversa; meglio comunque essere in pochi.

È notevole lo sforzo che gli autori hanno fatto per rendere il gioco usufruibile da parte di chi non ha mai accostato un role-playing in vita sua. "James Bond 007" è destinato non solo al pubblico degli appassionati di RPG, ma anche a quello dei fans di 007, e dunque ha un adeguato supporto di spiegazioni su cosa sia un gioco di ruolo, come lo si arbitri e come se ne preparino le avventure.

MECCANISMI DI GIOCO

In "007" vi sono due meccanismi peculiari, che differenziano il prodotto della Victory Games da tutti gli altri in commercio: si tratta del sistema delle *capacità* (skills) e di quello dei *punti eroe* (hero points). E'

inoltre interessante la presenza di un sistema di *punti fama* (fame points).

CAPACITA'

Coprono tutto ciò che un personaggio può fare: guidare un veicolo, sedurre un agente nemico, scassinare una serratura o decifrare un messaggio in codice. La percentuale di riuscita di un'azione si ottiene moltiplicando la *probabilità base* (primary chance) per il *livello di difficoltà* (ease factor) che è dato dalle condizioni particolari dei personaggi e dell'ambiente. Una tavola pitagorica inclusa nella scheda dei personaggi consente di eseguire tale moltiplicazione senza difficoltà anche a chi ha preferito gli studi umanistici a quelli scientifici.

Le capacità con percentuale di riuscita sono presenti anche in "Universe", in "Runequest", in "Middle Earth" e in centinaia di altri RPG. Ciò che differenzia tutti questi giochi da Q07 è la presenza in quest'ultimo della *tabella qualità* (quality table). Quando si ottiene, col lancio dei dadi percentuali, un numero superiore alla percentuale di riuscita, l'azione che il personaggio intendeva eseguire si considera fallita. I numeri uguali ed inferiori alla percentuale di riuscita sono però divisi in 4 gruppi: a ciascuno di essi corrisponde la qualità dell'azione eseguita dal personaggio, indicata da un numero compreso tra 1 (eccellente) e 4 (accettabile). Non si viene dunque a determinare solo se l'azione è riuscita, ma anche come è riuscita. Se un personaggio dotato di capacità *disguise* vuole ad esempio camuffarsi da ufficiale di un esercito straniero e ottiene un risultato di qualità 4, con quel travestimento potrà sì ingannare dei civili, ma il trucco sarà facilmente scoperto da un qualunque soldato di quell'esercito. Un risultato di qualità 1 nella stessa occasione consente al personaggio di circolare indisturbato anche in una mensa ufficiali molto affollata.

E' da notare che anche il combattimento usa il sistema delle capacità. La gravità delle ferite inferte al personaggio colpito è inversamente proporzionale al risultato di qualità ottenuto nel combattimento.

PUNTI EROE

Una persona normale non sarebbe in grado di fare tutto quello che riesce a Q07: saltare su treni in corsa, sconfiggere in combattimento una dozzina di avversari contemporaneamente, attraversare in aereo un hangar i cui cancelli si stiano chiudendo facendo sì che un eventuale razzo inseguitore esploda contro di essi. Del resto un gioco di ruolo che consenta a un personaggio di fare tutte queste cose deve curare che tali capacità non possano venire utilizzate con troppa frequenza. Da qui l'invenzione dei punti eroe.

Essi vengono forniti ai giocatori con somma parsimonia, e possono essere da essi utilizzati in due modi: spesi in quantità massicce, a discrezione dell'arbitro, consentono di effettuare le incredibili manovre di cui sopra, da cui dipende la spettacolarità di ogni film di James Bond; inoltre consentono di migliorare il livello di qualità ottenuto coi dadi percentuali utilizzando qualcuna delle proprie abilità o di peggiorare quello ottenuto da qualche avversario.

PUNTI FAMA

Un agente segreto deve rimanere tale per essere in grado di fare coscientemente il proprio mestiere. Man mano che andrà avanti nel gioco, però, ogni personaggio accumulerà una certa quantità di *punti fama* che lo renderanno ai suoi avversari sempre più facilmente riconoscibile al primo sguardo. L'unico modo per rimuovere in maniera definitiva i dannosi effetti della fama è utilizzare contro essa (anziché a vantaggio di capacità e di caratteristiche) quantità industriali di punti di esperienza. E comunque, questo va fatto: raggiunto un certo livello di punti fama all'agente troppo famoso non resta che la pensione. Che dire? L'idea non è solo appropriata, ma rappresenta un buon modo per impedire che i giocatori possano disporre di troppi punti di esperienza e riescano a fabbricare, in breve dei piccoli "Superman" con caratteristiche massime e capacità incredibili. Inoltre il timore di accumulare troppi punti fama, dati anche per ogni uccisione eseguita dai personaggi, è spesso l'unico fattore che trattiene i giocatori dal trasformare ogni avventura in un lago di sangue. In fondo, si tratta di agenti segreti e non di cacciatori di orchetti.

CHE COSA C'È NEL REGOLAMENTO BASE?

Le regole, dirà l'immaneabile Primo Della Classe. Encomiamolo per la sua pronta risposta. Però non si tratta solo del consueto regolamento sulla creazione dei personaggi, sulle sue capacità, sull'esperienza, sui combattimenti e sugli inseguimenti: c'è qualcosa di più. Ed è tutto ciò che dà al gioco l'atmosfera delle avventure di 007. Innanzi tutto un ricco assortimento di personaggi tratti dai suoi film: lui stesso in prima fila, e poi i suoi colleghi, i suoi grandi nemici, i membri di organizzazioni criminali, della CIA, del KGB. C'è poi una sezione di regole su come simulare con lanci di dadi alcuni giochi d'azzardo: il Blackjack, il Poker, il Chemin de Fer, il Baccarat e ovviamente la Roulette. Non manca la possibilità di barare al gioco e un paragrafo su usi, costumi e dislocazioni dei principali casinò del mondo. Incidentalmente, la regola sul doppio zero alla roulette è troppo grossolana e deve essere modificata.

Il gioco base offre infine una breve trattazione delle più eccitanti città del mondo, tenendo in considerazione il fatto che James Bond è notoriamente un uomo a cui capita spesso di viaggiare. Di ogni città vengono dati gli indirizzi degli alberghi di prima categoria e dei ristoranti più quotati, la cartina topografica con l'indicazione dei punti chiave e l'elenco dei covi di agenti segreti della CIA, del KGB e dell'M.I. 6 che vi si trovano.

LIBRI E ACCESSORI

IL REGOLAMENTO

"James Bond 007" può essere acquistato in due configurazioni: la classica edizione di lusso, con scatola e accessori, e il solo libro base di

regole. La confezione in scatola non offre molto di più del libro: ad esso affianca un mazzetto di schede per i personaggi e due dadi colorati. Il libro comprende, oltre a quanto sopra esposto, una mini-avventura in solitario: *L'isola del Dottor No*. Giocatela e divertitevi, ma consideratela solo un minimo assaggio di quello che può offrire il gioco, tanto più che è l'unica avventura in solitario per "James Bond 007" che abbia mai raggiunto una tipografia e non può costituire dunque un parametro per la valutazione del normale funzionamento del gioco.

QUALCOSA IN PIU'

Ogni gioco di successo genera una pleora di accessori più o meno utili, destinati a sfruttare la fortuna commerciale della configurazione base. Per chi desidera organizzare una campagna di "007" l'acquisto di qualche espansione è un obbligo morale non trascurabile.

L'articolo più interessante di tutta la gamma offerta è il "Q Manual". E' noto che gli agenti segreti di Sua Maestà Britannica dispongono di un reparto tecnico specializzato nel trasformare automobili in sottomarini nucleari e gettoni telefonici in armi mortali. Il "Q Manual" offre una vastissima gamma di mirabolanti oggetti di questo tipo, arricchisce considerevolmente il parco veicoli e l'armeria del Secret Service e consente così di variare a piacimento l'equipaggiamento dei personaggi da un'avventura all'altra. Il "Q Manual" ha qualche minimo punto debole: le caratteristiche delle automobili, ad esempio, sono ricavate dai modelli destinati al mercato americano e adattati alle numerose leggi federali che vigono negli Stati Uniti, mentre solitamente 007 guida modelli europei; considerare difetti simili aspetti, soprattutto trattando di un gioco di ruolo, è comunque azione vile e riprovevole, moralmente perseguibile.

"For Your Information" è un'espansione del regolamento. Il fascicolo contiene un sistema di generazione di avventure per arbitri poco fantasiosi o, aimè, esauriti dal troppo lavoro; una lunga serie di regole particolari (come combattere nello spazio, come fare un lavaggio del cervello, come falsificare documenti...); informazioni sui più importanti servizi segreti e di controspionaggio del mondo; aggiunte ai capitoli "Alleati e Nemici di James Bond" e "Città Eccitanti" del libro base. Il tutto corredato da un set di schede per i NPC ed un blocco di carta da lettere intestata del Servizio Segreto di Sua Maestà Britannica.

"Thrilling Locations" vi offre tante, tante altre località eccitanti. A quando un posticino tranquillizzante per le vacanze di ferragosto?

Vi è infine un "Gamemaster Pack", veramente babbonatalizio. C'è uno di quei così che nei paesi anglosassoni sono chiamati *Master Screens*, ovvero uno schermo in cartoncino colorato che l'arbitro dovrebbe usare durante le partite per proteggere il modulo da sguardi indiscreti e per proteggere se stesso dal lancio di oggetti contundenti; lo *Screen* riporta tutte le tabelle che sono sparse lungo i diversi capitoli del libro base, e questa è un'ottima cosa. C'è una dotazione di belle pedine in robusto cartone colorato, con supporti in plastica per farle stare in piedi e una mappa quadrettata per poterle utilizzare al fine di risolvere con esse i combattimenti; le pedine (una trentina in tutto) coprono una discreta

gamma di personaggi, e non mancano un paio di macchine e un elicottero. C'è infine un sardanapalesco blocco di schede per i personaggi. Tanti accessori schiettamente opzionali ma che possono essere prese in considerazione una volta completato l'acquisto delle diverse espansioni.

OGNI ROMANZO E' UN GIOCO

Un gioco basato su un personaggio come James Bond è destinato a sfruttare il ricco materiale letterario e cinematografico disponibile. La Victory ha pubblicato numerosi moduli tratti dai film di 007 e molti altri ne pubblicherà in futuro: abbiamo per ora *Goldfinger*, *Octopussy*, *Mai dire mai*, *Vivi e lascia morire*, *Agente 007 Licenza di uccidere (dr. No)*, *Si vive solo due volte*, *L'uomo dalla pistola d'oro*. Ovviamente, poiché il gioco si rivolge anche agli appassionati spettatori delle pellicole su cui i moduli si basano, questi non seguono pedissequamente la trama dei film. Anzi: cercare di sfruttare nel gioco quanto appreso su romanzi e pellicole può portare a combinare grossi pasticci. I moduli della Victory, a causa dei loro legami con le note avventure di 007, non sono generalmente molto flessibili e aperti a imprevisti sviluppi della situazione. Questo non va a scapito del divertimento; le avventure sono molto interessanti e si presentano in una ricca veste grafica con numerose mappe, disegni e accessori su lussuosa patinata a colori. E' inoltre importante considerare che ogni modulo è anche un ampliamento alle regole: non solo ciascuno di essi contiene descrizioni di "luoghi eccitanti" non comprese nel gioco base e nelle espansioni, ma spesso spiega come trattare particolari situazioni di gioco. *Goldfinger*, ad esempio, illustra come simulare una partita a golf, mentre *Octopussy* si dilunga sul modo migliore per occuparsi delle aste.

ALTRI MATERIALI DI VARIO INTERESSE

Oltre agli accessori ufficiali della Victory Games, l'arbitro interessato può usufruire di moduli pubblicati su riviste. Di particolare interesse per chi ha difficoltà con la lingua inglese sono quelli della rivista "Casus Belli", consigliati a chi riesca a comprendere l'idioma dei cugini di Francia. Ne è comparso uno sul n. 23, e non è azzardato ritenere che sia il primo di una serie. Non essendo stato pubblicato dalla casa produttrice del gioco, detentrici delle apposite licenze, questo modulo non è tratto dalle opere di Fleming né prevede la presenza di James Bond tra i personaggi in gioco o tra i NPC. La rivista "Hero", gemello di "The General" dedicato ai giochi di ruolo, è edita dall'Avalon Hill; poiché questa casa, come è a molti noto, ha diversi punti di contatto con la Victory per quanto concerne l'organizzazione e la distribuzione, la rivista si occupa praticamente in ogni numero di "007" offrendo note dei disegnatori del gioco e dei moduli sullo sviluppo di essi, analisi del sistema adottato e altri articoli sull'argomento che, se non sono di immediata utilità per un arbitro o per i giocatori, consentono comunque un interessante approfondimento su origini e meccanismi del gioco.

GIOCHINI DA TAVOLO

Sulla scia del successo del gioco di ruolo la Victory cerca oggi di inserire una serie di boardgames sulle avventure di 007. Del resto, essa ha una licenza da sfruttare e cerca di fare coscienziosamente il proprio dovere. I giochi si rivolgono a un pubblico che abbia appena raggiunto l'età della ragione (tradizionalmente fissata a sette anni) e non sono, in verità, nulla di speciale. Se James Bond gode comunque i favori del vostro parentado rimane sempre la possibilità di fare omaggio di qualcuno di questi graziosi scatolini al cugino minore (...se conosce l'inglese...). I titoli a disposizione sono per ora *Goldfinger*, *Live and Let Die*, *The Man with the Golden Gun*, *You Only Live Twice*.

DOCUMENTAZIONE

Se volete arbitrare i moduli della Victory, o comunque utilizzare i personaggi di Ian Fleming, è utile guardarsi qualche film e leggere i romanzi dedicati a 007. In Italia questi ultimi erano editi da Garzanti; purtroppo sono attualmente fuori stampa, e gli avidi collezionisti possono rintracciarli solo presso "Remaniders" e bancarelle. L'alternativa è ricorrere alle edizioni in lingua originale, con vantaggio per la cultura e detrimento per la comprensione.

Ian Fleming, purtroppo, è morto, e di conseguenza ha perso i contatti col suo editore. Questo è successo un sacco di anni or sono: nell'agosto 1964, narrano le cronache. Ma gli autori di best-seller non sono papi; morto uno scrittore non se ne fa un altro: si imbalsama quello vecchio. Dal 1982 John Gardner scrive romanzi di James Bond, regolarmente pubblicati in italiano dalle Edizioni Rizzoli. Inutile dire che, almeno per adesso, la Victory Games non ha preso in considerazione questo nuovo filone per i suoi moduli; questa rimane dunque un'alternativa sempre aperta a qualunque arbitro in cerca di spunti.

Chi vuole preparare qualche avventura ambientata all'estero può, con una visita all'Ente Turismo o all'agenzia delle linee aeree del paese che gli interessa, procurarsi depliant illustrativi e cartine utilissimi per integrare la lettura del capitolo "Luoghi Esotici" del libro base o delle espansioni e per documentarsi sulle città non comprese in quella sede.

CONCLUSIONI

Se pensate di poter gestire un gioco con un massimo di tre/quattro giocatori e il mondo di James Bond non vi ripugna compratevi subito il Libro Base; nel caso non vi sentiste in grado di preparare un modulo da soli senza esperienza di gioco non fate troppo affidamento sul minimodulo in esso compreso e compratevi anche un'avventura "made in Victory". Se i primi esperimenti vi soddisfano, non tardate a prendere il Q Manual. A voi decidere, in seguito, quanto approfondire il vostro livello di gioco e quanti e quali accessori acquistare: non avete che l'imbarazzo della scelta.

QUATTRO CHIACCHIERE SUL TORNEO MASTERS

Approfitto più che volentieri dello spazio che Nando ci ha messo a disposizione per propagandare un po' la nostra associazione (a questo punto i vecchi possono già voltare pagina, dato che parleremo di cose a tutti già ben note, in quanto vissute in prima persona negli ultimi anni).

Il TORNEO MASTERS (TM) è nato a Modena nel 1981, allorché mi venne l'idea di ... preparare un po' le solite sfide ingaggiate già alla morte fra i membri del nostro Club ; si trattava in pratica di scegliere un sistema per l'assegnazione di punteggi NON LEGATI a partite da svolgere in tempi ridotti e che tenesse anche conto, almeno in parte, della ... differenza di "calibro" fra i vari giocatori in modo che i più "bravi" fossero invogliati a giocare fra loro (per guadagnare più punti in caso di vittoria e perderne meno in caso di sconfitta). I "novellini" invece dovevano essere stimolati a farsi le ossa in fretta per poter lanciare al più presto la loro sfida agli altri ... senza sfigurare.

Il sistema adottato inizialmente si rifaceva in parte a quello adottato dai giocatori di scacchi ; il giocatore con più alto punteggio guadagna tanti più punti quanto MINORE è la differenza dall'avversario e perde tanti più punti , in caso di sconfitta, quanto MAGGIORE è la differenza. Dopo le prime prove pratiche all'interno del club 3M, con esito inaspettatamente incoraggiante, si decise di adottare permanentemente questo sistema. Nel frattempo però, con altri soci, demmo vita anche ad una rivista amatoriale dedicata ai wargames (WAR), così dalle sue pagine il TM cominciò ad essere propagandato anche in altre regioni e ben presto un primo "nutrito" (in rapporto a questo tipo di mercato) numero di appassionati si raccolse sotto questa ... insegna ; molti di essi potete trovarli ancor oggi in testa alle classifiche del Torneo.

L'esperienza, i consigli e le ... lamentele degli iscritti, unitamente alla presa di contatto con organismi stranieri ben più importanti (ARMA , AHIKS, ecc) mi permisero in seguito di modificare e migliorare meccanismi, servizi e regolamento fino ad arrivare all'attuale situazione.

Che servizi offre il TM ai suoi iscritti ? Il più importante è senz'altro quello di contribuire a mantenere i contatti fra molti appassionati di wargames di quasi tutte le provincie d'Italia ; sulle pagine del Notiziario (distribuito a tutti i soci ogni tre mesi e divenuto ormai una piccola ... rivistina amatoriale) i soci possono trovare, oltre alle notizie "di servizio", nomi di avversari in cerca di ... gloria, classifiche di ... merito, richieste od offerte di giochi, notizie e curiosità, articoli di commento ai vari titoli, ecc. ecc. Ai giocatori più "isolati" l'associazione al TM ha permesso di dedicarsi al gioco postale (anche con l'ausilio di particolari tabelle computerizzate che sostituiscono il lancio del dado) e spesso questi "contatti" hanno poi avuto un seguito a base di ... pranzi e bevute, il che non guasta mai, non è vero?

La Segreteria del TM (che dal 1984 è stata trasferita nella Capitale per ... esaurimento delle risorse del sottoscritto) riceve e smista le varie richieste, interviene come arbitro nei casi di dispute, sollecita i giocatori troppo ... sonnacchiosi, stila e compila le classifiche e le rubriche, raccoglie e pubblica sul Notiziario gli articoli e/o le recensioni sui vari giochi.

In un paese dove in pratica non esiste ALCUN ORGANISMO UFFICIALE di coordinamento (anzi spesso i singoli gruppi si trovano in disaccordo) e NESSUNA RIVISTA SPECIALIZZATA (salvo qualche bollettino amatoriale come Blitzkrieg o, appunto, il Notiziario del Torneo Masters) il TM è forse ancora l'unica voce autonoma

ma che riesca a catalizzare, senza eventuali scopi commerciali, gli interessi degli appassionati di wargames di tutte le parti d'Italia. Poiché però l'UNIONE FA LA FORZA sarebbe bello che altri giocatori si unissero al gruppo; ecco il perché di queste righe; BLITZKRIEG raggiunge certamente molti appassionati e noi speriamo che qualcuno di essi si trovi proprio nelle condizioni di dire "mi piacerebbe che ..."; così, adesso, non ci sono più scuse!! OK? Tutti gli interessati sono invitati a contattare la Segreteria del Torneo Masters, CAS POST 43 + 00100 ROMA CENTRO per avere notizie più dettagliate e richiedere eventualmente le modalità di iscrizione.

Naturalmente l'augurio più sincero è di ritrovarci presto tutti qui a Modena in occasione del 3° CONVEGNO NAZIONALE PER GIOCATORI DI WARGAMES (MOD-CON '85) che si terrà nei giorni 20/21/22 settembre prossimi: sabato 21, alle ore 9,00 ci sarà la 2° ASSEMBLEA GENERALE del Torneo Masters, dunque ... arrivederci!!!

E naturalmente, prima del saluto, un grazie di cuore a Nando Ferrari ed a Blitzkrieg per l'ospitalità (ma da quando il Verona ha vinto lo scudetto il Nando è in vena di concessioni; pare addirittura che sia stato visto in abiti gialloblù molto succinti aggirarsi di notte per Verona offrendo in regalo ai passanti alcune copie di WAR IN EUROPE firmate da Briegel); a buon rendere.

Ciao a tutti

Pietro Cremona

L'ANGOLO DELLE NOVITÀ

Il fatto che il magico Verona abbia vinto lo scudetto ha fatto esplodere la gioia di noi tifosi gialloblù (ci spiace per voi, tifosi delle altre squadre), ma non ha consentito che si realizzasse il miracolo descritto da Pietro: panzer-Brigel può firmare al massimo qualche copia di ...Panzerkrieg, ma War in Europe resta un sogno! Scherzi a parte, passiamo ad una breve carrellata sulle novità.

Successo strepitoso dei nuovi giochi Victory, come previsto. SIXTH FLEET merita effettivamente il massimo dell'attenzione: un gioco aero-navale graficamente splendido e giocabile in solitario...ma cosa volete di più?! Le missioni di PURPLE HEART sono già state collaudate e ci sembrano, come sempre, eccellenti. La prima è davvero micidiale! PAX BRITANNICA è un gioco di società veramente interessante e ricco di sottigliezze; contrariamente a quanto erroneamente indicato nell'aggiornamento, il livello di complessità è 7 e non 5. Ottimo successo anche per il FIREPOWER dell'Avalon Hill, un tattico indispensabile per i patiti di Squad Leader. A proposito di SL, sembra imminente la pubblicazione dell'attesissimo "SQUAD LEADER ADVANCED", un librone che dovrebbe rivedere ed aggiornare l'intero sistema di gioco. E' prevista anche una versione "De luxe" di SL, comprendente mappe con esagoni giganti, che consentiranno di giocare con le miniature dei veicoli!

E' in ritardo, purtroppo, la pubblicazione della ristampa di Preussisch-Eylau (Marshal). Preparatevi, invece, ad una notizia clamorosa: è stato ristampato il celebre e rarissimo WINTER STORM della Vanguard Games!!! Si tratta di un gioco eccezionale, con 2 mappe, 800 pedine, LC 9 e ottima giocabilità in solitario, che riguarda il tentativo tedesco di liberare la sacca di Stalingrado. Sarà disponibile ad agosto a £ 73.000: consigliato! Ad agosto riceveremo una spedizione colossale, con tutte le novità. Molto attesi: PENDRAGON (CHA), finalmente pubblicato; THE ROAD (TAS), superficie di gioco flessibile per CAR WARS & C.; S&T 101; CONAN (TSR) e altre delizie e sorprese presentate ad ORIGINS '85. Per ulteriori informazioni telefonateci dall'1 agosto in poi!

KILLER ANGELS

E' finalmente comparso, dopo alterne vicende, tra cui un'edizione prematura poi ritirata dal commercio, KILLER ANGELS, un gioco molto atteso negli Stati Uniti e, in Italia, dagli appassionati della Guerra Civile americana. Il gioco è edito dalla WEST END GAMES e rappresenta lo sviluppo di una tesi universitaria presentata dalla presidentessa della ditta, Helena Rubinstein. Un cospicuo numero di collaboratori ha trasformato in un wargame commerciabile la simulazione della Rubinstein, nata a scopi scientifici e quasi ingiocabile per complessità e abbondanza di particolari. Tra i developers incontriamo nomi di spicco come D.S.Palmer (mente della WEST END e coautore di CAMPAIGNS OF NAPOLEON), Greg Costikyan (SICILY), Jon Southard (GRANT MOVES SOUTH), Eric Goldberg (KURSK) e altri. I "credits" affollati da questo esercito di ingegni e la consueta brillantezza grafica di Larry Catalano fanno subito ben sperare l'acquirente ed in effetti KILLER ANGELS mantiene in gran parte le promesse.

La campagna simulata è quella di Gettysburg dal 3 giugno al 1 settembre 1863: l'invasione della Pennsylvania da parte dell'armata della Virginia Settentrionale guidata da Lee, gli scontri preliminari di Brandy Station e Winchester, vinti dai confederati, la grande vittoria nordista di Gettysburg e la conseguente ritirata sudista a sud del Potomac.

Il materiale di gioco comprende: una mappa formato standard di cui solo una metà rappresenta il terreno su cui si svolse la campagna (Virginia, Maryland, Pennsylvania), mentre l'altra metà è occupata da una serie di tracce; 900 counters che rappresentano i comandanti, i quartier generali e le unità combattenti che presero parte alle operazioni; 3 fascicoli di regole (di base, avanzate e per il gioco campagna) che insieme ammontano al rispettabile totale di 83 pagine, molte dedicate comunque a scenari, tabelle e note; molto utile, ma decisamente insufficiente, è un counter tray con coperchio, stile SPI dei vecchi tempi. La prima impressione è dunque quella, piuttosto contraddittoria, di un monster game da giocare su uno spazio ristretto e con un'altissima densità di pedine. La realtà è leggermente diversa: la complessità della versione basica non è eccessiva e anche le regole avanzate e di campagna, grazie all'esemplare chiarezza ed organizzazione, si possono padroneggiare con un po' di applicazione. Il tempo di gioco è abbastanza ridotto per i singoli scenari; il gioco campagna impegnerà probabilmente più a lungo, ma, a differenza di altri giochi in commercio (vedi CAMPAIGN FOR NORTH AFRICA), dovrebbe potersi concludere entro il termine della vita media di un wargamer, senza passare in eredità ai discendenti. Insomma KILLER ANGELS è giocabile, richiede studio, ma dà adeguate soddisfazioni, oltre a fornire una messe di preziose notizie storiche che faranno la gioia di ogni appassionato.

COMANDANTI E TRUPPE.

La base del sistema di gioco sono le diverse funzioni eseguite dai comandanti, per ciascuna delle quali ogni comandante storico ha un valore individuale. La funzione principale è quella di assegnare ordini alle unità sottoposte, il che viene fatto spendendo un numero variabile di punti amministrativi. Ovviamente, quanto più alta sarà la dotazione di punti amministrativi di un leader, tanto maggiori saranno la duttilità e la capacità operativa delle forze al suo comando. Lee, con 8 punti amministrativi, potrà, in un turno, attivare i comandanti di corpo d'armata che si trovino entro il suo raggio di comando, spendendo un massimo di 3 punti, iniziare una battaglia nella fase di battaglia (altri 3 punti) e avrà ancora 2 punti a disposizione per ritirarsi dalla battaglia intrapresa e per chiamare a rinforzo altre truppe. Meade, meno manovriero del suo avversario, ha 5 punti amministrativi: supponendo che l'armata del Potomac sia concentrata in un esagono, egli spenderà un punto per muoverla in blocco, potrà anch'egli ingaggiare battaglia, ma, disponendo ora di un solo punto rimanente, non potrà ritirarsi durante il corso della battaglia, ma soltanto a conclusione dello scontro, subendo, in caso di sconfitta, gravi penalizzazioni. Anche nel corso della battaglia la diversa abilità di comando dei leaders, espressa in punti di combat bonus, è di fondamentale importanza, poiché modifica il tiro del dado. In un combattimento si possono usare in questa funzione due leaders nel gioco basico e tre nel gioco avanzato. Il giocatore sudista, ricorrendo ai suoi comandanti migliori (Lee, Longstreet e Hood) ottiene una modificazione di +25 su una tabella che ha come massimo risultato 17; può quindi in genere annullare ogni modificazione negativa causata dal terreno, dalla fatica e dalle fortificazioni. Un'ulteriore espressione dell'abilità relativa dei comandanti è data dal raggio di comando (la distanza alla quale possono trasmettere ordini alle unità subordinate) e dal raggio di reazione (la zona più o meno vasta in cui un'unità nemica può causare un movimento di reazione da parte del comandante o di un'unità ad esso subordinata). Altri valori dei comandanti sono l'iniziativa, che permette di reagire ai movimenti nemici e di muovere indipendentemente dai comandi superiori, ed il bonus di movimento, che nel gioco avanzato modifica l'attrito conseguente alle marce forzate. Da tutta questa serie di dati emerge un quadro estremamente dettagliato degli ufficiali superiori della guerra civile americana; anche se i valori della maggior parte dei comandanti sono uniformemente bassi, la strutturazione delle forze in campo, la costituzione di comandi indipendenti, l'attribuzione di particolari missioni deve essere oculata per garantire buone possibilità di successo. Questo aspetto del gioco costituisce uno dei più caratteristici ed interessanti dell'intero sistema.

Le unità combattenti basilari di KILLER ANGELS sono le divisioni, che possono combinarsi in corpi d'armata e distaccare bri-

gate, reggimenti e impalpabili avamposti ("pickets", di forza numerica indeterminata, ma utili per permettere movimenti di reazione e minacciare le linee di rifornimento e comunicazione del nemico). Ogni unità è rappresentata da 2 counters, su uno dei quali è disegnata da una parte la silhouette appropriata (fanteria, cavalleria, quartier generale, comandante) mentre sul retro è indicata la designazione storica; il secondo counter, al contrario, riporta soltanto la designazione. Quest'ultimo va collocato sulla traccia del corpo d'armata di appartenenza e serve per registrare la forza numerica dell'unità (un punto equivale a 500 uomini). Il counter con la silhouette è invece collocato sulla mappa a segnalare la posizione dell'unità sul terreno. Poiché il lato visibile del counter porta un'anonima silhouette, il giocatore avversario non può sapere quali unità si trovino realmente in un esagono: un counter di fanteria può essere un picket o una divisione a piena forza (massimo 20 punti); un quartier generale può rappresentare un debole corpo d'armata nordista o l'intera armata del Potomac. Il fondamentale concetto della "limited intelligence" è reso così in maniera semplice e scorrevole, ma tale da dare vita ad una pratica di gioco carica di tensione. Si può anche ricorrere alla diabolica regola dei counters "dummies", che permette di far comparire sulla mappa comandanti e quartier generali inesistenti, per spaventare ed ingannare l'avversario.

MOVIMENTO.

Il movimento in KILLER ANGELS può sembrare a prima vista esasperantemente lento: pickets e divisioni muovono di 2 esagoni, i quartier generali (praticamente ogni unità superiore alla divisione) soltanto di un esagono; fondamentale è lo sfruttamento delle strade, che concedono un esagono di abbuono agli unionisti e due ai confederati. Vi sono però, in ogni turno, ben 5 possibilità di muovere la stessa unità: nella normale fase di movimento, nelle fasi di reazione al movimento nemico e nella fase di marcia forzata. In condizioni ottimali, un'unità di cavalleria confederata può dunque, in un turno del gioco base (2 giorni), muovere addirittura 5 volte, per un massimo di 20 esagoni di strada, pari a 100 miglia. Naturalmente si tratta di un conto teorico, poiché ben difficilmente un'unità ha l'occasione di muovere in tutte le fasi e per l'intera capacità di movimento, tuttavia, ad evitare brutte sorprese, un giocatore prudente dovrà tenere bloccate le strade e proteggere adeguatamente le proprie linee di comunicazione e rifornimento.

Nel gioco avanzato, ogni turno rappresenta un giorno anziché 2 e le capacità di movimento sono diminuite di conseguenza: una divisione di fanteria muove di un solo esagono, i movimenti possibili nell'ambito di un turno sono ridotti a due ed entra in vigore un limite generale di 7 esagoni, i convogli che accompagnano i corpi d'armata non possono muovere in reazione né abbandonare le strade; inoltre, l'introduzione del concetto di attrito penalizza fortemente le unità che ricorrono al secondo movimento, che diventa consigliabile solo nei

casi in cui può condurre ad una situazione di tangibile vantaggio. La manovra nel gioco avanzato risulta dunque più lenta e facilmente prevedibile: è questo, il prezzo del maggior realismo introdotto dalle nuove regole; gli appassionati della guerra lampo preferiranno rimanere ancorati al gioco basico. Nell'ambito delle regole sul movimento si riscontra anche il lato più debole del sistema, cioè il meccanismo di reazione, il quale, mentre pone interessanti e stimolanti problemi di gioco, è sviluppato in maniera non del tutto realistica. Un comandante può reagire a movimenti nemici che avvengano nel raggio di reazione calcolato non soltanto dalla posizione del proprio counter ma da qualsiasi unità subordinata in comando. Lee può dunque rispondere a un movimento che avvenga fino a 10 esagoni di distanza (2 di reaction range + 8 di command range) impartendo un ordine a qualsiasi unità al suo comando, anche se essa si trova in una direzione del tutto opposta. Si può dunque assistere al caso di un'unità che reagisce immediatamente a un movimento nemico distante 50 miglia, il che, in un'epoca senza radio e ricognizione aerea, mi sembra francamente eccessivo. In realtà, il concetto di reazione serve anche a far correre di più le unità, quindi l'astrattezza del meccanismo risulta in ultima analisi giustificabile; d'altra parte, le restrizioni imposte dal gioco avanzato limitano fortemente la possibilità e la convenienza del movimento di reazione.

COMBATTIMENTO.

Il combattimento è distinto in scaramuccia e battaglia e può venire innescato per volontà di uno dei contendenti ogni volta che due unità contrapposte vengano a trovarsi nello stesso esagono. Il sistema di base è il medesimo per ambedue i tipi di combattimento: gli avversari si scambiano colpi in rounds successivi, finché uno dei due decide di ritirarsi o viene raggiunto il limite massimo di 3 rounds di fuoco. Naturalmente il livello di perdite possibili è fondamentalmente diverso: in una scaramuccia, nella quale è possibile far intervenire fino a 11 punti forza, il massimo di perdite subite ed inflitte è di 2 punti, mentre in battaglia, tenuto conto dei modificatori positivi, si raggiungono facilmente i 10 punti per round.

Lo svilupparsi del combattimento, che può durare più giorni, è ricostruito in maniera efficace e nel gioco avanzato assume interessanti sfumature tattiche. I modificatori sono dati, oltre che dai comandanti, dal terreno sfavorevole agli attacchi (boschi, città, guadi, fiumi); dall'affaticamento delle unità; dal fatto di aver iniziato la battaglia direttamente nella fase di marcia senza attendere la fase di battaglia per privare il difensore della possibilità di reazione; dalle fortezze (fisse e già indicate sulla mappa) e dai trinceramenti (costruiti dalle truppe duante la campagna, anche nel corso della battaglia). I giocatori devono scegliere all'inizio di ogni round l'opzione di attacco o quella di difesa; l'attacco comporta notevoli modificazioni negative, ma è l'unico modo per avere la certezza di combattere, in quanto se ambedue i giocatori scelgono

di difendersi il round viene saltato. Al termine di ogni round ciascun giocatore può tentare, spendendo 2 punti amministrativi, di ritirarsi dalla battaglia; se il tentativo fallisce, le forze avversarie avranno però una notevole modificazione positiva nel successivo round di combattimento, che corrisponde al vantaggio di cogliere il nemico fuori posizione. Al termine dei 3 rounds di combattimento la ritirata è invece automatica e gratuita; ma se l'armata del Potomac si ritira dopo la battaglia, ammettendo così la sconfitta, mentre si trova in Pennsylvania, la partita termina immediatamente con la vittoria confederata. Guai dunque al comandante nordista che impegna battaglia senza disporre dei punti amministrativi necessari a tentare la ritirata nel caso le cose volgessero al peggio nel corso dello scontro. Un'altra opzione fondamentale è quella di richiamare rinforzi che si trovino nelle vicinanze; se un comandante che si trova nell'esagono di battaglia spende un punto amministrativo, tutte le unità amiche che si trovano entro 6 esagoni possono avvicinarsi, alla velocità di due esagoni per round, fino ad intervenire nella lotta. Si ricrea così fedelmente il continuo flusso di rinforzi da una parte e dall'altra che caratterizzò Gettysburg come altre grandi battaglie della guerra civile americana.

Il gioco avanzato approfondisce ulteriormente la trattazione del combattimento. Tre comandanti anziché due possono usare il bonus di combattimento, ma sono anche soggetti all'eliminazione; unità che perdono metà della propria forza in battaglia sono costrette a ritirarsi; l'unione può usare la riserva di artiglieria, attribuendo una modificazione negativa all'avversario, modificazione che si accresce se alla battaglia partecipa Hunt, il miglior comandante di artiglieria della guerra civile. Prettamente tattiche sono le regole sull'uso delle riserve, che permettono di cogliere sul fianco il nemico, e sul ritardo nella trasmissione degli ordini, che impedisce alle unità che ne soffrono di partecipare allo scontro nel primo round.

IN SUMMA...

Comando, movimento e combattimento sono i tre sistemi fondamentali di KILLER ANGELS. Tuttavia, il gioco avanzato e di campagna sono ricchi di opzioni del genere più diverso. Si va dall'aspetto logistico (depositi, convogli, linee di comunicazione, ferrovie, movimento marittimo) a quello politico (principalmente i rapporti tra Lincoln e i comandanti dell'armata del Potomac) per tornare a quello più strettamente militare (rinforzi, organizzazione dei dipartimenti, partigiani, disertori, morale delle truppe ecc.). Praticamente tutti gli aspetti della campagna di una qualche importanza possono venire simulati con un ottimo livello di realismo. In sintesi, prerequisito essenziale per avere un piacevole incontro con KILLER ANGELS è quello di nutrire un certo grado di interesse per la storia americana. Quelli che della guerra civile conoscono solo il colore delle divise dei contendenti non avranno probabilmente la pazienza di arrivare in fondo alle regole. Gli altri possono essere sicuri, acqui-

stando il gioco, di avere, ad un ottimo rapporto qualità/prezzo, una simulazione di grande valore, in grado, grazie alle mille sfaccettature e alla completezza della sua ricerca, di soddisfare i palati più diversi ed esigenti. La WEST END, dopo un periodo di stasi creativa, sembra essere tornata, con i suoi nuovi giochi sulla guerra di secessione (oltre a KILLER ANGELS, SOUTH MOUNTAIN e SHILOH) al livello di eccellenza già raggiunto con l'apprezzatissimo CAMPAIGNS OF NAPOLEON.

LUDOCRAFIA GETTYSBURGHIANA

L'unica simulazione della campagna di Gettysburg prima di KILLER ANGELS era stata LEE MOVES NORTH, un vecchio gioco SPI oggi probabilmente introvabile, che comprendeva uno scenario anche sulla campagna del 1862 (Antietam). La battaglia di Gettysburg è invece forse l'argomento più simulato nella storia del wargame ed ha dato spunto ad una vera valanga di giochi. Quello che qui propongo è un elenco il più possibile completo dei giochi su Gettysburg, corredato da qualche nota esplicativa.

1) TERRIBLE SWIFT SWORD (SPI) il gioco più grande, a livello di reggimento, capostipite della serie GCA, ancor oggi consigliabile nonostante l'età. 2) BLUE AND GRAY I (SPI-TSR) uno dei 4 giochi è su Gettysburg, per principianti. 3) GETTYSBURG 77 (AH) il più complesso (nella versione avanzata). 4) PICKETT'S CHARGE (YAQ) a livello di brigata, ma ricchissimo di sfumature tattiche, consigliato. 5) GETTYSBURG HIGH TIDE OF THE CONFEDERACY (PHO) a livello di brigata. 6) MC PHERSON'S RIDGE (TFG) il primo giorno di battaglia. 7) NEVER CALL RETREAT (WWW) come sopra, pubblicato su WARGAMER. 8) DEVIL'S DEN (OSG) l'attacco della divisione Hood, a livello tattico, consigliato. 9) LITTLE ROUND TOP (AH, già 20° MAINE della OSG) versione piccola di 8. 10) LITTLE ROUND TOP (WWW) versione modificata di 8, pubblicato sul WARGAMER. 11) IRON BRIGADE (3C) la prima parte della battaglia, lo stesso sistema di 8 semplificato. 12) JOHNNY REB (ADV) regole per miniature della guerra civile, di John Hill, ha uno scenario sul secondo giorno di Gettysburg.

Si può ancora ricordare che sul numero 31 di FIRE & MOVEMENT è stato pubblicato uno scenario (FIRST OF THE FIRST, ancora sulla Iron Brigade) destinato al bel gioco tattico della YAQUINTO BATTLES AND LEADERS e che la ICE annuncia ormai da più di due anni BRANDY STATION, una simulazione dello scontro di cavalleria che aprì la campagna. Interamente dedicato allo studio delle forze numeriche dei reggimenti che presero parte alla battaglia è il libro "Regimental strengths at Gettysburg", stampato privatamente ed ottenibile dal suo autore David Martin. (I possessori di TERRIBLE SWIFT SWORD che volessero aggiornare il gioco alla luce di questo studio possono comunque rivolgersi a: Franco Potente, via Riese 17/7, 16147 GENOVA, tel. 010/301679).



La Guerra dei Trent'Anni rappresenta generalmente, per lo studente italiano, il culmine di un periodo storico odiatissimo, malvolentieri trascinato dall'epoca della scuola elementare fino agli esami universitari di Storia Moderna. Eppure gli aspetti politici, economici, religiosi, diplomatici e dinastici di questo conflitto possono risultare estremamente interessanti. Il trucco è, ovviamente, avvicinarsi ad essi non dal punto di vista scolastico, ma da quello ludico. L'opportunità ci viene offerta dalla World Wide Wargamer, la cui rivista "The Wargamer" ha pubblicato, nel 33° numero, un interessante gioco intitolato "Holy Roman Empire".

In esso c'è tutto: gli eserciti svizzeri disposti a sostenere la causa di chi meglio li paga, gli editti imperiali, gli ingordi mercenari, gli assedi e le battaglie navali, i tenaci polacchi e gli irriducibili grigioni della Val Tellina. La mappa rappresenta il territorio compreso tra il Mar Baltico e la Savoia; l'unità territoriale non è l'esagono ma la zona, come in ogni buon boardgame diplomatico. Le pedine militari rappresentano i principali tipi di milizie, dalle fanterie alle artiglierie e alle flotte. A ciascuno dei numerosissimi stati della disunita Germania e dei territori più prossimi corrisponde una carta che ne è titolo di controllo, e che indica rendite, religione degli abitanti e eventuali caratteristiche speciali (economiche o politiche) che differenziano le diverse zone rendendo la simulazione molto varia e storicamente accurata; ciò obbliga però il giocatore coscienzioso a un breve ma attento esame dei materiali di gioco al primo accostarsi ad essa.

La grafica è decorosa; le pedine colorate e gli stemmini fanno il loro effetto. Sarebbe stato comunque preferibile che questi ultimi, profusi a piene mani su mappa e carte, fossero stati disegnati tutti nello stesso stile e colorati con la stessa tecnica. Ma pazienza: se vogliamo che la WWW continui a sfornare un buon gioco in ogni numero della rivista, non possiamo pretendere che anche questi piccoli particolari vengano tenuti in considerazione.

Il regolamento è abbastanza chiaro e, dal punto di vista degli argomenti trattati, completo; non tutte le regole sono però interpretabili univocamente: rimane qualche punto oscuro su cui è comunque facile mettersi d'accordo tra giocatori prima dell'inizio della partita. Il regolamento richiede un certo studio a causa delle già citate regole particolari che caratterizzano molti degli stati coinvolti.

Una serie di regole opzionali per risolvere i combattimenti tattici costituiscono un *mini-minigame* a sé che adottato durante una partita con molti giocatori può appesantire eccessivamente il gioco ma che può costituire una giustificazione per partite in cui si fronteggino solo due persone (scontri notoriamente privi di scopo quando si gioca a *Diplomacy*, a *Machiavelli*, a *Kingmaker* e agli altri giochi della categoria). Il principale problema legato al suo uso nel corso di partite che coinvolgano parecchi giocatori è che allunga i tempi delle fasi di gioco relative agli scontri, che di rado coinvolgono più di due eserciti;

Le regole che la rendono più dura per i giocatori, non coinvolta, si vedrebbe costretta a rimanere oziosa. E' buona norma che le regole opzionali di giochi diplomatici, se debbano rappresentare un incremento dei tempi di gioco, riguardino le sole fasi che coinvolgono tutti i partecipanti.

Una buona conoscenza della lingua inglese è molto utile per risolvere i piccoli problemi di interpretazione che si possono presentare durante la lettura del regolamento; è comunque superfluo mettere in evidenza il fatto che è già in circolazione da tempo una traduzione di "Holy Roman Empire": rivolgersi ovviamente a "I Giochi dei Grandi".

I meccanismi di gioco sono interessanti. Una distinzione tra zone controllate da un giocatore e zone a lui ostili ai fini del movimento consente alle pedine di attraversare la mappa da un lato all'altro della mappa purché non si passi nel territorio di troppe regioni i cui abitanti e le cui guarnigioni non vedano di buon occhio le truppe in transito. La soluzione adottata è un metodo geniale per consentire ai soldati di muovere in un turno di tanti chilometri quanti potevano effettivamente percorrerne nel corso di due anni senza con questo dare alle milizie seicentesche la possibilità solitamente offerta solo alle truppe aviotrasportate e al fortunato possessore degli Stivali Fatati di Gualtiero il Diffidente di poter arrivare dovunque da un momento all'altro. Particolare enfasi è stata data al ruolo dei comandanti, di scarsa efficacia sul piano tattico ma essenziali per poter muovere le truppe. Oltre ai pochi leaders nazionali i giocatori possono disporre di quattro generali mercenari: pochi, ingordi, corruttibili. Dunque, attenzione.

Le partite sono lunghe, a causa della struttura del gioco e non del suo livello di difficoltà (che non può considerarsi elevato). Un gioco molto animato dal punto di vista diplomatico richiede diverse sedute per essere concluso, e anche la più statica delle partite richiede almeno due pomeriggi o notti, sempre che qualche abile giocatore non riesca a mettere insieme prima una trentina di carte-stato e dunque a raggiungere le difficoltose condizioni di Vittoria Immediata. L'adozione del regolamento opzionale per gli scontri tattici cui abbiamo accennato moltiplica i tempi di gioco.

Inoltre solo dopo qualche partita si è in grado di giocare "Holy Roman Empire" al pieno delle possibilità offerte, proprio a causa della vastissima gamma di tattiche e di strategie di gioco possibili. Del resto, se la guerra dei Trent'Anni fosse stata di semplice conduzione si sarebbe avuta al suo posto la guerra dei Sei Giorni. In ogni caso al Gioco di Campagna si affianca uno "Scenario Svedese" la cui durata in turni è circa la metà rispetto ad esso.

Nonostante la durata, e dunque la difficoltà di terminare sempre le partite iniziate (difficoltà comune un po' a tutti i giochi diplomatici in commercio), "Holy Roman Empire" è divertente da giocare di per sé. Volendo terminare prima del regolamentare numero di turni una partita a uno qualunque dei due scenari è sempre consigliabile il fissare il turno di chiusura (o, meglio, il turno dopo cui sorteggiare il numero di turni mancanti alla fine) in anticipo; un termine orario ha maggiori possibilità di generare comportamenti scorretti o falsanti.

Diversamente da altri boardgames della stessa categoria l'interazione tra i partecipanti è continua e non limitata a una apposita fase diplomatica. Questa è un'ottima cosa per chi gioca a tavolino ma esclude, purtroppo, la possibilità del gioco postale.

Il fatto che "Holy Roman Empire" si presenti come l'allegato di una rivista comporta diversi vantaggi: il basso prezzo e la compresenza di due articoli di background storico: uno sulla storia della guerra dei Trent'Anni e uno sugli eserciti che in essa vennero coinvolti. Incidentalmente, il numero 33 di "The Wargamer" comprende anche un simpatico battibecco tra un recensore di "Vietnam" (Victory Games) che analizza il gioco e il disegnatore di quello stesso boardgame che analizza la recensione; vi si parla inoltre di giochi di simulazione per computer, si offre uno scenario per "A House Divided", si recensisce tra gli altri giochi il role-playing "Privateers and Gentlemen" che è anche un wargame navale e si parla di giochi sulla Seconda Guerra Punica presentando l'argomento come di fresco interesse per le case editrici (*The Punic Wars*, pubblicato dalla S.P.I. nel 1975, è già stato archiviato nel dimenticatoio). La rivista è una forma vantaggiosa, dunque. Il prezzo da pagare (perché c'è sempre un prezzo da pagare) è la presentazione dei materiali di gioco allo stato brado, con le regole nelle pagine centrali della rivista e la mancanza di una comoda scatola. Pochissimi giocatori si rammaricheranno di ciò; è comunque lecito attendersi una versione *de-luxe* in un futuro non troppo immediato, magari con una mappa più curata e un prezzo raddoppiato.

Mai un periodo storico apparentemente così opaco è uscito tanto bene dalla sua trattazione in forma di gioco di simulazione. Ne è testimonianza il piccolo boom che "Holy Roman Empire" ha avuto qui in Italia: il numero 33 di "The Wargamer" è stato più volte esaurito dai principali negozi del settore. Comunque torna regolarmente sui luccicanti scaffali: a voi il compito di portarlo via di lì.

Presso "I Giochi dei Grandi" il numero 33 di "The Wargamer" costa 26000 lire; l'abbonamento (6 numeri + 1 in omaggio) costa 156000 lire, spese di spedizione comprese.

OPERATION SWITCHBACK

Scenario R218



HOLLAND, October 6, 1944: Antwerp had fallen unharmed into Allied hands. All that prevented Allied use of one of Europe's largest ports were the German flak and artillery that lined the narrow waterway linking the North Sea to Antwerp; the narrow Scheldt Estuary. Axis and Allied commanders both knew the vital strategic importance of the Scheldt Estuary. Hitler assigned General Eberding as Fortress Commander of the estuary's south shore, OKW permitted flooding of much of the subsealevel terrain and gave Eberding the 64th Infantry Division, totally composed of Russian front combat veterans and heavily armed with support weapons. The Canadian First Army had twice earlier tried to cross the Leopold Canal and reach the Scheldt, and twice had been rebuffed. Today the Canadians would try again.

VICTORY CONDITIONS

To win the Canadians must be able to trace a road from the edge of the canal to the north edge of the board free of enemy units on or adjacent to the road AND be sole occupant of all five stone buildings on Board 3. The Germans win by avoiding the Canadian victory conditions.

Board Configuration

	2	3	
10			6
7			8
	4		9

N

TURN RECORD CHART

⊕ German sets up first.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	restart on turn 11 (1)
⊙ Canadian moves first.								END			

Elements of the 1037th Grenadier-Regt of the 64th Infantry Division set up north of Leopold Canal on Boards 7, 8, 9, 10, 2, & 3:

10-2	9-1	8-1	8-0	4-6-7	2-4-7	6-16 B12	4-12 B12	2-8 B12	3	7 B12	?	#16-75 T20
2	2	2		16	6	2	2	6	4	2	16	
#10-30	Entrench	Trench										
6	6											

Germans start with one Module of 100 mm Art.

Elements of the 7th Bde of the Canadian 3rd Infantry Division set up south of Leopold Canal:

9-2	9-1	8-1	8-0	7-0	4-5-7	4-5-8	2-3-7	6-14 B12	4-11 B12	2-7 B11+	7 B12	#1-3 51 ss 2PP
2	2	2	2	2	25	5	10	3	5	2	3	
FT20 -1/2	FT20 51	76 35-26	107 B11+	13/2PP	2S/10PP	2	Entrench					
2	2	2	2	10	6	2	8					

British start with two Modules of 88 mm Art.

SPECIAL RULES

- R218.1 Waterway on Boards 7 & 8 is Leopold Canal. The Canal is Deep and flows West slowly.
- R218.2 All marsh hexes are clear terrain. No wheatfields. Environmental conditions are wet.
- R218.3 All Level 1 hexes are ground level MUD and contain other terrain as normal.
- R218.4 All crags are treated as orchard, Islands in canal do exist.
- R218.5 All Level 2 and higher terrain is inundated. Inundated hexes are submerged by flood waters and are treated as ground level pond. All terrain in inundated hexes is submerged beneath the water except as noted below.
- R218.6 All roads are paved and above water even in inundated hexes.
- R218.7 All hexes of the canal south and inclusive of 7I8, 7I7, 7K7, 7L7, 7M8, 7N8, 7O6, 7P7, 7Q8, 7R6, 7S6, 7T6, 7U7, 7V6, 7W7, 7X6, 7Y6, 7Z6, and 7AA8 (eight) are clear terrain to the south shore of canal.
- R218.8 No entrenchments or trenches may be dug or placed in mud.
- R218.9 Mud cannot be bypassed and does double infantry movement costs.
- R218.10 Infantry units may set up concealed in TRENCHES (not entrenchments) in any terrain (including open).
- R218.11 Bldgs 3N2, 3O5, 3R3, 3T4 and 3R5 are stone, all others are wood.

- R218.12 All bldgs are Level 1 except HEX (not bldg) 3M2 which is level two.
 - R218.13 Canadians automatically get 3 fighters on Turn 1 as air support. They roll every turn for additional air support regardless of the presence of other air units BUT additional air can only be fighters and only one per turn (see 139.12).
 - R218.14 Canadians may erect infantry hasty pontoon bridges (133.8) by having two unbroken crews or one unbroken squad in a large raft in the canal unmoving for one full turn. The canal may be bridged no faster than 1 hex per turn. Bridges appear automatically in the owner's next rally phase. Germans may not dismantle bridges but may destroy them with KIA on IFT.
 - R218.15 WASPs may not ferry using 128.32
- AFTERMATH:** After the WASPs had flamed the far shore, the Canadian 7th Bde (Royal Winnipeg Rifles, Regina Rifle Rgt, and 1st Bn Canadian Scots) paddled across the Leopold. The crossing initially went easily. As the Canadians advanced however, they were forced to wade through waist high muddy water and crawl along elevated roadways. Much of the terrain had been submerged beneath the seawater the Germans had let in. With the aid of close support air missions, the Canadians were finally able to open a significant bridgehead. The cost, though, was so heavy the involved battalions had to be withdrawn. Someone else would have to open the waterway to Antwerp.

RISULTATI DEL QUESTIONARIO PUBBLICATO SUL N° 5:

I premi messi in palio nel numero scorso, per quanto modesti, devono aver incentivato molti di voi ad inviarci il famigerato questionario debitamente compilato. Abbiamo ricevuto, infatti, 36 risposte: risultato discreto, anche se non ancora del tutto soddisfacente per i nostri...appetiti. Eccovi i nomi dei 3 fortunati che vincono un buono sconto speciale del 30 % da utilizzare per un unico acquisto presso il nostro negozio (il buono non è cumulabile con altri e non è utilizzabile per l'acquisto di giochi rari, cataloghi, o traduzioni, nè per abbonamenti a riviste):

CLAUDIO LA MACCHIA - Via Tuma 16 - GORIZIA
FEDERICO PIERGENNARO - Via Marina Grande 82 - CAPRI (NA)
ROBERTO CARROSIO - Via Ferrara - GENOVA

Nel compilare il questionario del N° 5 ci siamo dimenticati di includere l'articolo sullo scenario 16 di Cross of Iron: ci scusiamo vivamente con l'autore dell'articolo. Molti di voi, comunque, si sono accorti dell'errore ed hanno espresso ugualmente il loro voto. Eccovi i risultati:

NAPOLEON'S WAR AT SEA	5,1 / 6,8
A GLEAM OF BAYONETS (parte 2)	6,3 / 7,5
KIRK'S STRATEGIES	5,2 / 6,7
CROSS OF IRON - SCENARIO 16	8,0 / 7,6
WARHAMMER	4,4 / 6,1
WELLINGTON'S VICTORY	5,9 / 7,9
CIVILIZATION	6,0 / 6,8
BLITZKRIEG 5 (in generale)	6,8 / 7,0

Domanda: considerate il N° 5 migliore del precedente ?

Risposte: SI 46,9 %
NO 15,6 %
UGUALE 37,5 %

Domanda: pensate di partecipare a MOD-CON '85 ?

Risposte: SI 32,4 %
NO 14,7 %
NON SO 52,9 %

Da segnalare l'eccellente votazione raggiunta da Franco Potente con il suo ottimo articolo su Wellington's Victory. Per quanto riguarda le preferenze espresse relativamente ai vari periodi storici, l'antichità vede trionfare IMPERIUM ROMANUM, che ha ottenuto in assoluto, dopo SQUAD LEADER, il maggior numero di consensi!! Per il medioevo trionfa la serie di CRY HAVOC. Nel napoleonico parità assoluta tra i vari giochi MARSHAL e WELLINGTON'S VICTORY (Ferrara-Potente 1 a 1 e palla al centro!). Per la I guerra mondiale vince GUNS OF AUGUST, mentre per la guerra civile americana pari assoluto tra A GLEAM OF BAYONETS e CIVIL WAR (trionfa comunque la serie GCA!). Inevitabile il successo di SQUAD LEADER & C. per la II guerra mondiale; preferenze molto meno concentrate per questo periodo storico, con prevalenza di THIRD REICH, KORSUN POCKET, ATLANTIC WALL e FLAT TOP. Anche il periodo contemporaneo vede voti molto sparsi, con una netta prevalenza (ex-quo) di VIETNAM, GULF STRIKE e del sistema CENTRAL FRONT. Stravince STARFLEET BATTLES nella fantascienza e vincono D&D e WAR OF THE RING per il fantasy. Tra gli sportivi pochi voti, quasi tutti per SPEED CIRCUIT. Una panoramica più completa potrete averla sul prossimo numero, con l'analisi statistica del nostro questionario, che quest'anno ha avuto circa 900 risposte!!

BLITZKRIEG N° 6: QUESTIONARIO

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA' _____

ARTICOLI

IMPERIUM ROMANUM _____

THE TRAVELLER'S GAMES _____

JAMES BOND 007 _____

KILLER ANGELS _____

HOLY ROMAN EMPIRE _____

OPERATION SWITCHBACK _____

BLITZKRIEG N° 6 (in generale) _____

Vi ricordiamo che il voto a sinistra della barretta indica il vostro livello di interesse per l'articolo in questione, mentre quello a destra della barretta esprime un giudizio di qualità sull'articolo stesso (se non lo avete letto non votatelo!). I voti vanno da 1 a 9; POSSIBILMENTE indicate dei numeri interi. Vi ricordiamo che l'invio del questionario, oltre ad essere un "dovere morale" per tutti voi (come facciamo noi a sapere quello che vi interessa?!), vi dà diritto a partecipare ad interessanti estrazioni di premi. Nella pagina precedente avete letto i nomi dei 3 fortunati vincitori del buono-sconto del 30 %, utilizzabile per un qualsiasi acquisto presso il nostro negozio. Questa volta andiamo oltre: i vincitori saranno 2, ma avranno diritto ad un buono-sconto del 40 % !!!! Anche in questo caso il buono sarà utilizzabile per un unico acquisto (sono esclusi i giochi rari, i cataloghi, le traduzioni e gli abbonamenti alle riviste). Ci sembra che si tratti di un premio sufficientemente allettante per indurre anche i più pigri a fare questo piccolo sforzo. I vostri voti saranno anche determinanti per l'assegnazione di un ulteriore premio che offriremo a colui che, con la sua recensione, avrà ottenuto il migliore punteggio assoluto nei primi 8 numeri di BLITZKRIEG; la graduatoria e il nome del vincitore saranno comunicati sul N° 9. Concludiamo chiedendovi di indicarci quali sono, a vostro giudizio, i 5 giochi migliori che siano mai stati pubblicati, considerando, però, solo l'aspetto grafico (mappe, pedine, scatola, ecc.):
