

Agonistika —news—

Periodico trimestrale - Anno 1 Numero 4 - Ottobre /Dicembre 1991 - Sped. in abb. post. gruppo 4/70 (Bologna) - Contiene inserto pubblicitario

FESTA GRANDE

Ci sono proprio tutti. I piccoli goblin, verdi e puzzolenti, appoggiati sulle loro armi smisurate, orchi e orchetti che tentano goffamente di essere gentili con le signore, di moderare l'intensità del loro vocione quando commentano l'andamento della festa. Gli equipaggi dei carrarmatini di Risiko, riuniti in crocchi policromi, che parlano incessantemente di Jacuzia e Kamchatka, gli elfi delicati e i vecchi maghi, che girano gli occhi con noncuranza alla ricerca di un posto libero a sedere. Un Venusiano solitario si aggira perplesso. E poi Sylvan King che discute animatamente di tattica con Napoleone, Rommel che contraddice Lovecraft sugli effetti dell'esposizione eccessiva al sole sulla mente umana. Gruppi di ufficiali dell'Armata Rossa mescolati a reclute dei Marines e a presenze inquietanti. Qualche cavaliere si aggira per la sala indossando impacciato la pesante armatura da torneo, altri hanno astutamente preferito partecipare indossando tenute leggere, una cotta di maglia e via, giusto per farsi riconoscere. E' una festa di compleanno. Quando si spengono le luci una candelina accesa brilla nel buio sulla torta di Agonistika News. Soffiamo tutti insieme ed esprimiamo un desiderio. Senza dirlo, che sennò non si avvera.

SERGIO VALZANIA

HeroQuest dichiarato Gioco dell'Anno 1991

IL MAGO E I SUOI COMPAGNI

Assegnato a Gradara il premio per il miglior nuovo gioco edito in italiano

HeroQuest della MB si è aggiudicato il primo titolo messo in palio in Italia per Il Gioco dell'Anno, premio bandito da Agonistika News e assegnato da una giuria composta da giornalisti esperti del settore presieduta da Giampaolo Dossena. Dopo un faticoso lavoro di selezione, i giurati si sono infine accordati

nell'indicare come vincitore il primo esempio di sintesi fra GdR e gioco da tavolo, forse un notevole passo in avanti verso una diffusione più capillare dei giochi di ruolo classici, fino ad oggi limitata dalla difficoltà dell'accesso iniziale. Le complicazioni e la mole di regolamenti che hanno la veste

continua a pag.2



AGONISTIKA NEWS N.4

Periodico Trimestrale

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

Direttore Responsabile
Sergio Valzania

Editore
Roberto Flaibani

Art Director
Antonella Righetti

Impaginazione
Carmela Paloschi

In redazione
Mauro Cammoranesi

Direzione e Amministrazione
Via Pisacane, 6 - 00152 Roma

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

Hanno collaborato a questo
numero:

Alessandro Alessandrini, Massimo
Casa, Alessandro Castelli,
C.un.S.A., Gianfranco De Turreis,
Marco Donadoni, Vittorio Frizzi,
Luca Giuliano, Sergio Masini,
Raffaele Matone, Marcello Pani,
Gloria Sadun, Pierpaolo Turitto,
Gianni Vattimo, Nicola Zotti

Questo numero è stato tirato in
9.200 copie



continua da pag.1

grafica di un libro hanno estromesso, o per lo meno hanno consentito un accesso limitato dei minori di dieci, undici anni alla fantasy giocata. Per non parlare dei loro genitori, magari disponibili a giocare attorno ad un tavolo le avventure dei maghi e dei cavalieri, ma spaventati dalla mole delle regole.

HeroQuest conserva tutti gli elementi caratteristici di un GdR sviluppato in ambientazione fantasy-medievale. Un nano, un elfo, un mago e un guerriero si avventurano nel *dungeon* per portare a termine la propria missione, ma anche per far quattrini. Il *dungeon*, che cambia ad ogni avventura, è gestito da un master, la cui funzione è però estremamente semplificata, e insieme ridotta. Suo compito non è accompagnare gli eroi nel corso dell'avventura, presentandola in maniera più appassionante possibile: in HeroQuest il master è il nemico. La struttura di ogni *dungeon* è rigida, come lo sono le regole che governano il gioco. Il master ha un solo obiettivo: impedire agli eroi di portare a termine la propria missione, utilizzando a questo scopo tutta la ben nota genia di mostri tipici dell'ambientazione fantasy.

L'edizione base di HeroQuest, alla quale hanno fatto immediatamente seguito due espansioni, contiene una quindicina di avventure, che, data la loro semplicità, sono sintetizzabili con piena leggibilità in una mappa e poche righe di chiarimento. Al centro dell'opuscolo dove sono raccolte si trova però una traccia per andare avanti: la mappa del *dungeon* senza le variazioni di un'avventura specifica. E l'invito esplicito agli acquirenti a farne fotocopie e a mettersi al lavoro per creare da soli nuove avventure, una volta esaurita la

dotazione iniziale.

La strada è in discesa. Perché non prevedere allora un meccanismo per l'apparizione casuale dei mostri e la possibilità di far apparire un mostro sul cui schieramento i giocatori possano intervenire? Né si deve trascurare il fatto che HeroQuest prevede, embrionalmente, una continuità nello sviluppo delle avventure e una sorta di crescita dei personaggi ai quali è offerta l'opportunità di fare acquisti. Con i denari guadagnati nel corso delle avventure precedenti gli eroi possono attrezzarsi per la successiva con armi offensive e difensive, vendute a prezzi differenziati e il cui uso è riservato ai personaggi capaci di servirsene. La pesante corazza da combattimento, ad esempio, è interdotta al mago.

Anche la confezione di gioco, purtroppo piuttosto cara, non è risultata estranea alla scelta effettuata dalla giuria. Le miniature sono in plastica, originali, accurate e numerose. Né manca il suggerimento di dipingerle. L'attrezzatura del *dungeon* è tridimensionale; ci sono tavoli, armadi, un tavolo da tortura, una tomba, forzieri, il trono, una scrivania.

Non si deve pensare che Heroquest sia un GdR in scala ridotta, per principianti. La grande idea che sta alla sua base consiste nell'aver individuato un'ambientazione, dei ruoli e degli schemi di gioco apparentemente frequentatissimi, ma in realtà ignorati dalla gran massa dei giocatori e nell'aver dato loro uno strumento per accostarsi ad un mondo.

Quando Tommaso Landolfi sosteneva che giochi nuovi non esistono esprimeva un pensiero condivisibile solo in parte. Forse non esistono nuovi superalcolici, ma nuovi cocktail sì.

VITTORIO FRIZZI



Gianni Vattimo tratteggia due secoli di riflessioni sull'incertezza

Il teorico del pensiero debole fa il punto sulla concezione moderna del gioco. La nostra civiltà sembra avviata verso un alleggerimento del senso della realtà che è anche una via al senso di libertà

l'ospite



non lo è, Martin Heidegger. Anche Heidegger infatti, nelle sue opere mature, introduce la nozione di gioco, con l'intenzione di limitare la serietà e la perentorietà di ciò che si dà come reale, indiscutibile, resistente. Il gioco di cui qui si tratta è "il gioco di specchi del mondo", nel quale soltanto ciascuna cosa

DA KANT A HEIDEGGER

Non so se si giochi effettivamente di più, oggi, nella nostra società; se l'attività ludica sia quantitativamente più sviluppata: Ma sta di fatto che, almeno sul piano delle teorie, in filosofia e in sociologia per esempio, la nozione di gioco ha oggi una popolarità che appare decisamente più intensa che nel passato. Anzitutto, il senso di "gioco" che più circola non sembra da riportarsi al rischio, quello che risuona in espressioni come "rimettersi in gioco". Quando i sociologi, per esempio, descrivono i ruoli sociali in termini di gioco sono anche, probabilmente, favoriti dalla cattiva traduzione italiana di termini inglesi o tedeschi o francesi: *to play a role, eine Rolle spielen, jouer un role*, che indicano il recitare, sostenere una parte; ma non si tratta solo di questo, è vero invece che la stessa crescente complessità dei ruoli sociali, insieme alla intensificata interazione tra classi, culture, mondi diversi, spinge i singoli soggetti a identificarsi sempre meno completamente con la propria professione, la propria collocazione sociale o familiare, persino le proprie appartenenze religiose, etniche. Il che fa sì che i ruoli che sosteniamo nelle varie sfere di esistenza in cui ci

troviamo coinvolti siano davvero, e non per arbitrio terminologico, sempre più simili alle parti che si assumono in una recita: non "sul serio" ma, in un certo senso, per gioco. Anche gli usi del termine gioco in filosofia sembrano accentuare meno l'elemento del rischio e puntare invece su una certa elasticità, pur all'interno di regole, le "regole del gioco" appunto. Così quando Wittgenstein, nella fase più matura del suo pensiero, parla di "giochi linguistici" per distinguere e affermare l'autonomia delle varie sfere di esperienza, riconoscendo che non c'è un solo linguaggio "vero", quello della fisica, ma che ci sono molteplici linguaggi che permettono di formulare espressioni corrette, purché si rispettino le loro regole specifiche, insiste bensì sul fatto che è proprio dei giochi avere regole, ma anche, inscindibilmente, sulla loro indefinita pluralità, il che rappresenta sicuramente un elemento di elasticità, una specie di "principio di tolleranza" che toglie al termine gioco ogni riferimento al rischio mortale. Lo stesso, anche se può sembrare paradossale, vale per un filosofo che si considera in genere molto lontano da Wittgenstein, ma che

appare per quello che è ma appunto nella misura in cui la sua definitezza rimanda a un sistema molto complesso di riferimenti che, mentre la identifica, anche ne dissolve l'autonomia. Gioco qui sta a significare che l'essere di ogni ente è bensì definitezza e delimitazione, ma solo nell'ambito di una apertura che rende ogni limite non definitivo, elastico, oscillante.

E' possibile "arrischiare" una interpretazione della presenza pervasiva di questa nozione nel pensiero e nella cultura di oggi? Probabilmente sì. Non solo la complessità dei ruoli sociali o l'intensificarsi delle comunicazioni, ma tutta intera la nostra civiltà (da ultimo, i computer, con cui si lavora e si gioca, e il limite tra le due attività è sempre meno netto) sembra avviata verso un "alleggerimento" del senso della realtà, che rende meno perentorie e stabili tutte le nostre certezze (nemmeno il sapere delle scienze positive sembra più così sicuro, affidato com'è ad un "gioco linguistico" tra altri) e ci mette in una condizione di apertura, insicurezza, oscillazione, che però è anche il (solo) senso di libertà.

GIANNI VATTIMO

La diffusione delle armi da fuoco determina la scomparsa del cavaliere medievale

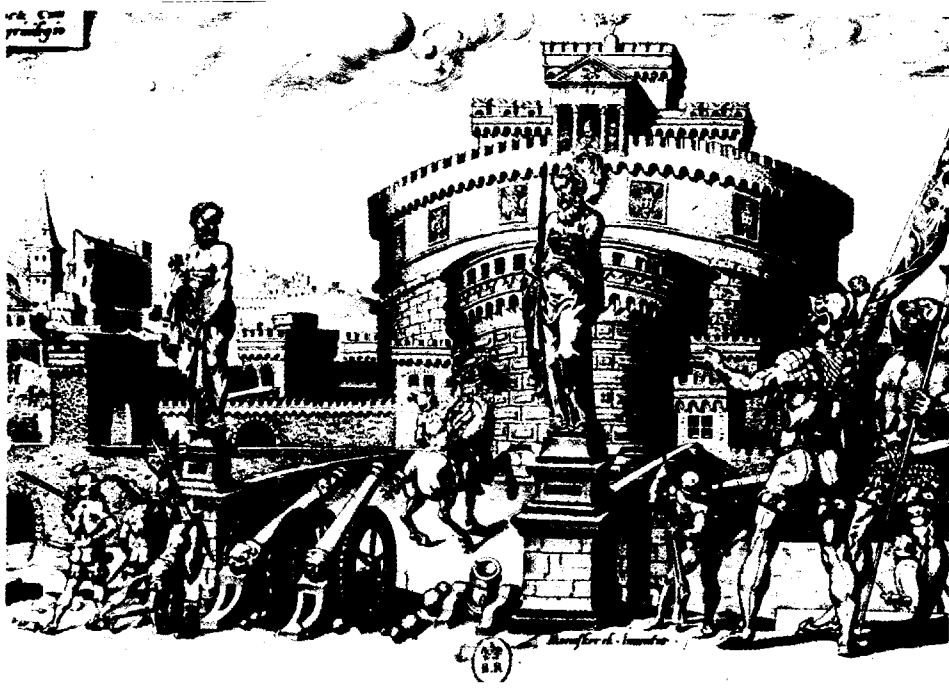
LA FINE DELL'UOMO DI FERRO

Prima del perfezionamento dell'archibugio il cavaliere in armatura era un combattente assai temibile, ma a Pavia il fuoco degli imperiali fa strage della Gendarmerie di Francesco I

Protetto dalla sua armatura, robusta ma perfettamente articolata e modellata da valenti artigiani, montato su destrieri attentamente selezionati e in grado di sopportare il suo peso e quello delle sue armi, il cavaliere del Quattrocento sembra invulnerabile. L'unico avversario capace di abbatterlo dovrebbe essere un cavaliere più abile, più

forte e più fortunato; ma non è così. In effetti, prima del perfezionamento delle armi da fuoco, il cavaliere con armatura era un combattente assai temibile: la combinazione della velocità e della forza d'urto della sua lancia gli consentiva di abbattere la maggior parte degli ostacoli e con la spada o la mazza ferrata era in grado di infliggere colpi devastanti ad altri cavalieri e soprattutto alla fanteria. L'unico tipo di fanteria che poteva sostenere il suo urto era quella ordinata in falangi, come gli svizzeri o i lanzichenecchi: la selva di picche inalberata da queste formazioni terrorizzava i cavalli e li faceva retrocedere. C'erano altri fanti specializzati capaci di bloccare la cavalleria: i balestrieri e gli arcieri muniti di

arco lungo. Tuttavia questi combattenti dovevano essere ben allenati e abili nell'uso delle loro armi; inoltre le balestre erano delicate e costose e l'uso dell'arco lungo (il *long bow* gallese) richiedeva anche una certa prestanza fisica. Nulla di tutto questo è necessario per l'uso di un'arma da fuoco individuale, come quelle diffuse in tutta l'Europa a partire dall'inizio del secolo: bastano alcune settimane di addestramento e una certa dose di coraggio nel maneggiare la polvere da sparo e nell'aspettare che il bersaglio giunga a tiro; e un nobile a cavallo, ovviamente, è sempre il bersaglio preferito. Contro l'insidia dell'archibugio, usato da nemici che si riparavano dietro una staccionata o una siepe o si ritraevano dietro la fanteria ordinaria, il cavaliere può solo aumentare le protezioni di metallo: sin dall'inizio del XV secolo si fabbricano armature "a tutta prova", ossia capaci di resistere ai dardi delle balestre e soprattutto alle archibugiate. Purtroppo bastano una carica di polvere più forte del solito, o un colpo mandato a segno in una qualunque parte del corpo non protetta a sufficienza (come le gambe o la schiena) per infliggere al cavaliere ferite alle quali spesso l'imperfetta arte medica del tempo non è in grado di porre rimedio: le palle di piombo, deformandosi nell'urto, causano lesioni incurabili che portano alla morte del cavaliere. A nulla valgono le imprecazioni dei letterati e degli stessi cavalieri;





alcuni comandanti, tra la fine del Quattrocento e l'inizio del Cinquecento giungono a ordinare l'impiccagione o il taglio delle mani degli archibugieri nemici fatti prigionieri. Del resto, alcuni monarchi non disdegnano l'impiego di queste nuove milizie, e nei paesi ove buona parte dell'aristocrazia proviene dalle file del commercio o dalle soldatesche di ventura, come l'Italia e la Germania, o dove per essere considerati "nobili" è sufficiente possedere un pezzetto di terra ed essere ferventi cattolici, muniti di un attestato di *limpieza de sangre*, come la Spagna, l'uso delle armi da fuoco non è considerato troppo disonorevole. Così, grazie ai progressi della metallurgia che consentono a un numero sempre maggiore di botteghe artigiane di fornire agli eserciti notevoli quantitativi di armi da fuoco, i proiettili di piombo degli archibugi falciano la nobiltà di Francia, giunta in ritardo a riconoscere l'importanza dei nuovi armamenti: e questo nonostante gli eserciti di Carlo VIII e Francesco I, che invadono a

più riprese l'Italia nella prima parte del Cinquecento, siano i più potenti d'Europa e dispongano della migliore artiglieria, senza contare le falangi degli svizzeri. Così, durante la battaglia di Cerignola, combattuta nel tardo pomeriggio del 28 aprile 1503 tra le forze spagnole comandate dal "Gran Capitano" Consalvo di Cordova e le forze francesi guidate dal duca di Nemours, i 5000 archibugieri iberici (ma tra le loro file ci sono anche parecchi soldati di ventura italiani), collocati dietro un argine, falciano la cavalleria nemica tirando *de ducientos en ducientos*, ossia su quattro righe, con scariche successive: un anticipo del tiro a raffica su più file, comune in vari eserciti europei a partire dal XVII secolo. Ventidue anni dopo, il 24 febbraio 1525, si registra il primo impiego su larga scala di archibugieri in funzione offensiva, quando sul campo di Pavia Ferdinando Francesco d'Avalos, marchese di Pescara e comandante dell'esercito dell'imperatore Carlo V, fa intervenire al momento giusto 1500 archibugieri spagnoli contro

la cavalleria pesante francese, comandata dallo stesso re Francesco I. Appostatisi in ordine sparso fra i boschi e i fossati del parco di Mirabello, teatro della battaglia, gli archibugieri imperiali prendono di mira gli "uomini d'arme", la famosa *Gendarmerie* a cavallo, e ne fanno strage: le armature di cui sono rivestiti i cavalieri non bastano ad arrestare la gragnuola di palle scaricata disordinatamente su di loro da nemici irraggiungibili, che non possono essere annientati né dall'artiglieria francese, la cui linea di tiro è ostruita dalla sua stessa cavalleria, né dai picchieri impegnati in altri settori dello schieramento. La battaglia è perduta e Francesco I è fatto prigioniero: la strage di illustri cavalieri segna la fine di una certa idea della guerra, dove il coraggio individuale prevale sulla tattica e sulla strategia. D'ora in poi, a causa del nuovo nemico, la cavalleria feudale dovrà integrarsi nei nuovi schemi dell'arte bellica e perderà il proprio primato sui campi di battaglia.

SERGIO MASINI

Rentún Compact

NOLEGGIO
COMPACT

A ROMA



valido per una
tessera omaggio

VIA SIMONE DE SAINT BON, 15 - tel. 3250748
VIA GIOVANNI DA CASTELBOLOGNESE, 49 - tel. 5810543

Una riflessione sull'ambiente e sul mercato del gioco in Italia.

LUI, LUI, L'ALTRO IL SOLITO TRIANGOLO

Produttori, venditori e giocatori sembrano a volte avere interessi inconciliabili rispetto a quello che li accomuna: il gioco

"Italia est omnis divisa in partes tres, quarum unam incolunt Productores, aliam Venditores, tertiam qui Giocatores appellantur."

Perchè non potrebbe cominciare così un ipotetico De Bello Ludico? In fondo il mondo del gioco, a pensarci bene, è proprio una grande guerra, anzi una campagna, come amano dire i meglio informati, fra tre categorie che tra loro poco si parlano ed ancor meno si cercano di capire, pur vivendo dello stesso pane. Un grande scontro da cui a tutt'oggi nessuno è uscito vincitore. E nemmeno, se vogliamo, molto bene. Ciascuno ovviamente con le sue parti di colpa e di ragione. Proviamo ad esaminarle con un minimo di presuntuosa obiettività?

Cominciamo dai produttori, i grandi saggi, i potenti del sistema, i druidi. Le accuse sono pesanti: rapaci, immobili, incapaci di dare ascolto alle innovative offerte che gli sparsi geni italici profunderebbero loro a piene mani se solo fossero abbastanza umili da ascoltarli. Accuse non certo infondate, e rinnovabili a trecentosessanta gradi. Occorre però fare un po' attenzione anche alle loro

motivazioni. Innanzitutto facendo mente locale sul mercato. Un produttore non lavora come Giovanni Nel Deserto, diffondendo un credo di fede. Lavora per guadagnare. Inoltre agisce in un sistema di quasi monopolio, considerando che in Italia i produttori sono in pratica 5 o 6 al massimo. Di fatto la sperimentazione, la ricerca del nuovo in previsione di un tempo lungo senza immediata redditività a loro non interessa. E la coscienza di ottenere già così alti guadagni non li stimola certo ad un cambiamento che, fra l'altro, potrebbe aprire le porte a nuovi piccoli concorrenti potenzialmente pericolosi, o a vecchi grandi concorrenti che da altri mercati per ora non arrivano



al nostro proprio perchè sarebbe faticoso tirare un carro che nessun altro vuole nemmeno spostare. In quest'ottica il mantenimento dello status quo è per loro una strategia magari non ottimale ma certo sicura e vincente a breve.

Ci sono poi i venditori, gli avidi mercanti, i vili porgitori di merce, il tramite fra la prima e la terza categoria. Genia di attendisti, dediti solo alla lamentela e al ricarico selvaggio. Certo non si possono dire degli illuminati: dai direttori vendite ai rappresentanti, dai grossisti ai dettaglianti, pochi sanno cosa trattano e ancor meno capiscono il valore intrinseco di ciascun prodotto. Però anche loro non vivono in un mondo di proselitismo evangelico: ciascuno fa un lavoro in base a un reddito, e molto probabilmente che l'oggetto della loro attività siano giochi o bulloni non fa nessuna differenza. Inoltre occorre tener presente che il settore specifico gioco, anche nell'ambito della categoria merceologica maggiore in cui è compreso, il giocattolo, rappresenta il 4% del totale. Obiettivamente, cosa dovrebbe spingerli ad una attenzione particolare in questo senso? Considerando anche il fatto che oggi il mercato generale viene sconvolto da grandi mutamenti, sta arrivando la grande distribuzione, la pubblicità ha drogato di fatto un mercato in cui il piccolo appassionato negozio fa sempre più fatica a sopravvivere, l'offerta di novità si fa sempre più



superficiale, oppressiva e numerosa.

E concludiamo col terzo popolo, i giocatori, i filosofi, gli appassionati so-tutto-io, i maniaci del made in USA per definizione. Gli ascetici monaci di una religione indiscutibilmente futile. Parlano di grandi possibilità per un mercato migliore, si aggiornano continuamente, promuovono innumerevoli iniziative, poi appena riescono a scrivere due fogli di fanzine li usano per aggredire il gruppo della porta accanto, criticano ferocemente chicchessia abbia fatto qualcosa, grande o piccolo non importa, usano la critica come miope strumento per affermare un'indipendenza mentale o finanziaria che in effetti non hanno e di cui non saprebbero comunque cosa fare. E tuttavia sono indiscutibilmente loro "il popolo", la passione, il traino irrequieto di un mercato che in realtà offre loro ben poco, e cerca appena può di sfruttarli: l'origine fresca ed entusiasta di attività che nella maggior parte dei casi costa loro molto tempo, dedizione ed

energia. Sono loro infine gli utenti di un mercato che non li ascolta, usando come giustificazione proprio un metro di redditività che per non ascoltarli si riduce in prospettiva. Ma allora, dirà qualche illuminato che a forza di leggere ha capito come tutti abbiano ragione e torto assieme, qual è la soluzione al problema?

Ovviamente una soluzione chiara e pronta chi scrive non l'ha, anche perchè inquinato dall'essere stato, e in modo abbastanza significativo, coinvolto in tutte e tre le "popolazioni" di questo strano ed affascinante mondo ludico. E forse in assoluto una soluzione univoca non esiste nemmeno. Però da questo piccolo sassolino lanciato nello stagno un cerchio potrebbe nascere: la comprensione che è arrivato il momento del confronto, del prendere coscienza che anche gli altri esistono, e che contro le loro ragioni non è possibile rispondere con la semplice e cieca passione del "io sono nel giusto", perchè tutti hanno la loro parte di giusto. Forse un compromesso,

come sempre, potrebbe non risolvere, ma cominciare a far marciare un treno che fino ad oggi non ha fatto altro che sbuffare restando fermo alla stazione. E magari proprio da queste pagine potrebbe partire il primo fischio di via, da questi fogli che per quanto piccoli, o poveri, o discutibili, senza dubbio hanno il merito di arrivare a tutte e tre le categorie in questione. Se non in massa, almeno in modo mirato ai responsabili più attenti. Scrivete allora, sia che siate d'accordo, che abbiate un'idea o che semplicemente contestiate, non le accuse rivolte alla vostra "patria" (naturalmente troverete delle critiche assurde: non siete VOI dalla parte del giusto, sono LORO dalla parte del torto), ma il modo in cui sono state poste. E forse da un piccolo epistolario potrà nascere un altrettanto piccolo, ma importante, passo avanti in una cultura del gioco che purtroppo in quest'Italia, *divisa omnis in partes tres*, pare non abbia proprio spazio.

MARCO DONADONI

STRATAGEMMA
role-playing & C.

VIA GIUSEPPE GIUSTI

15A

15B

Se ami il gioco di ruolo
 Se sei un appassionato vargamista
 Se cerchi il gioco di società più strano
 Se sei miniaturista per hobby
 Se ti interessano tornei
 Se vuoi un punto d'incontro con chi, come te, coltiva la passione del gioco

... cosa aspetti a
 venirci a trovare?!

Stratagemma *role-playing & C.* Via Giusti 15 a/b Firenze
 Tel. 055 2477655

Il più vasto assortimento in Firenze di giochi di simulazione, miniature, dadi, riviste, accessori, giochi di società.

NON E' UNA FIERA

Ma potrete vedere tutte le novità e curiosità del mondo dei giochi in scatola e di quelli elettronici, scambiare l'usato, presentare a pubblico ed editori le vostre idee di inventori...

NON E' UNA FESTA

Ma fra giochi gialli, cacce al tesoro, video musicheri e quiz demenziali potrete divertirvi per ore, anche se non siete proprio degli impallinati della simulazione strong, e magari vincere uno delle centinaia di fantastici premi messi in palio.

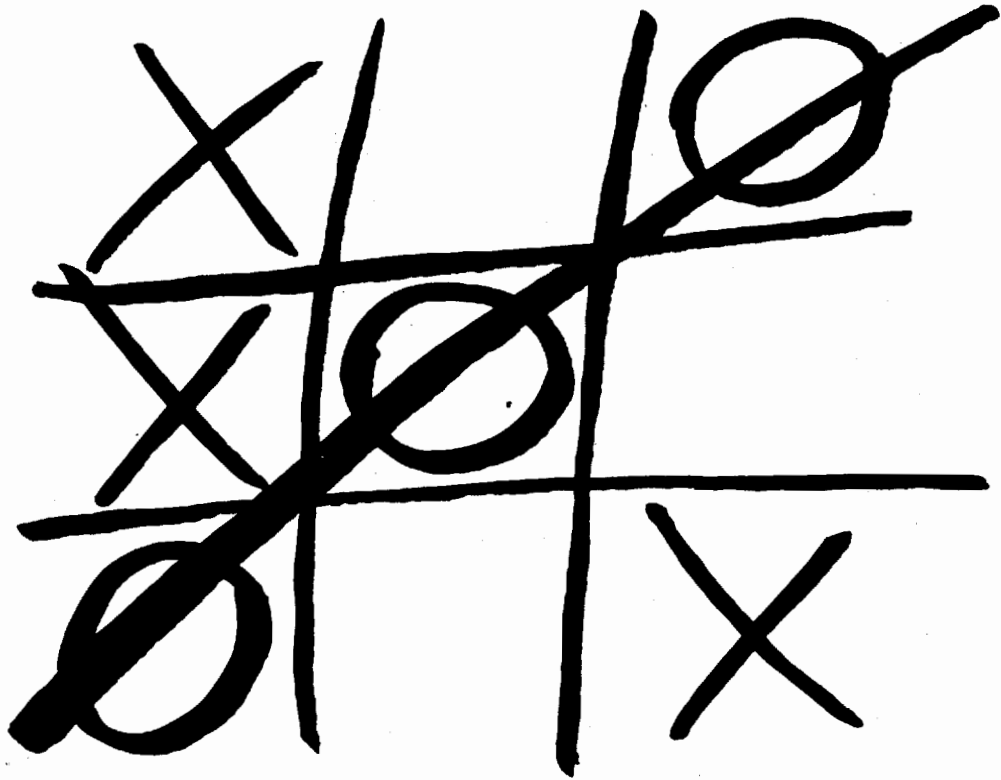
NON E' UNA TAVOLA ROTONDA

Ma potrete parlare e sentir parlare di gioco serio da giornalisti, attori, pubblicitari ed altri mostri sacri della vita ludica italiana.

NON E' UNA MOSTRA

Ma potrete ammirare libri rari ed antichi tavolieri, alla scoperta del gioco che c'era e non c'è più.

**E' INSOMMA TUTTO CIO' CHE AVETE
SEMPRE DESIDERATO AVERE DA
QUATTRO GIORNI DI GIOCO A TUTTO
CAMPO**



GIOKANDO '91

MILANO 7-10 Novembre 1991

Orario:

Giovedì e Venerdì ore 14-20

Sabato e Domenica Ore 10-24

SPAZIO MILANO NORD

MM1 Precotto/ MM2 Cimiano/ bus 42

**Segreteria: Gexpo Milano, Via Domenichino 11
tel. 02-4815541 fax 02-4980330**

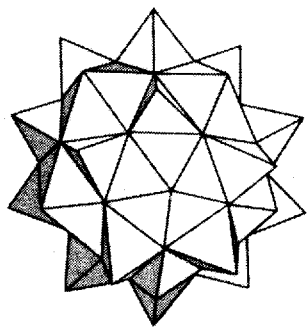
CORVO D'ARGENTO

Allegato al numero estivo di "Storia e Dossier" c'è un libro-game di ambientazione medievale presentato da Jacques Le Goff: Il Mistero del Corvo d'Argento. Plaudiamo. Le Goff è uno dei grandi maestri della storiografia contemporanea e ci fa molto piacere che abbia abbinato il suo nome ad un'operazione di questo tipo. L'edizione del Mistero del Corvo d'Argento è molto gradevole, esteticamente il più bel libro-game che mi sia mai capitato fra le mani. E' anche pieno di interessanti interventi propriamente storici capaci di chiarire al giocatore in che mondo si sta muovendo. L'ambiente della fiera di Provins,

alla metà del XIII secolo, ben si presta ad un'avventura tra vicoli e taverne, botteghe artigiane, bagni e bordelli, in mezzo a commercianti, briganti, eretici, nobili e loro sgherri. Purtroppo, c'è sempre un purtroppo, l'estensione del testo in sé è lacunoso, a voler essere compiacenti. Trattando del secolo nel quale sono state edificate le grandi cattedrali gotiche gli autori, Salvatore Boffo e Jacques Berlioz, o forse solo il primo, dall'intestazione non si capisce bene, hanno trascurato gli aspetti architettonici della loro opera. Perché un libro-game è prima di tutto un labirinto, e in un labirinto che si rispetti non è ammissibile che su 99 stazioni

più di sessanta abbiano una sola-uscita, ossia rimandino obbligatoriamente ad una e una sola stazione successiva. In altre parole: dal 45 vai al 38, dal 38 al 34, dal 34 al 91, senza prendere una decisione. Altre due belle sequenze 25, 21, 53; 77, 29, 43. E non mi sono neppure impegnato troppo a cercare queste corsie obbligate. Naturalmente a fronte di questi lunghi rettilinei si trovano ingorghi colossali: sia dal 5 che dal 36 si passa obbligatoriamente quattro volte. Cnosso non è l'Autostrada del Sole, lunghi rettilinei e poi ingorghi ai caselli. Insomma peccati di gioventù, ma forse abbiamo trovato un nuovo amico.

POLDO



ORSA MAGGIORE

giochi di simulazione
giochi di ruolo
giochi di società

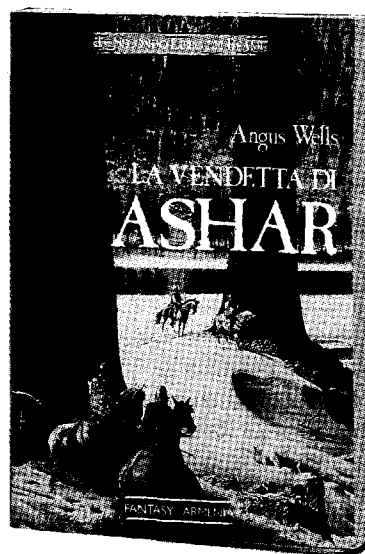
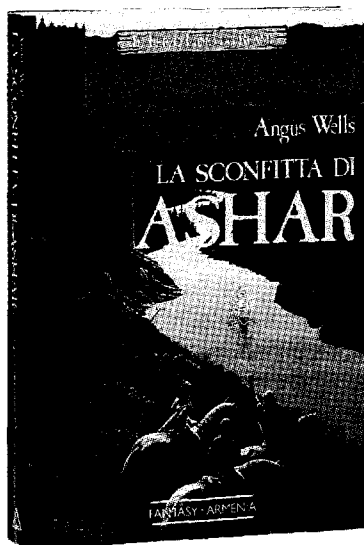
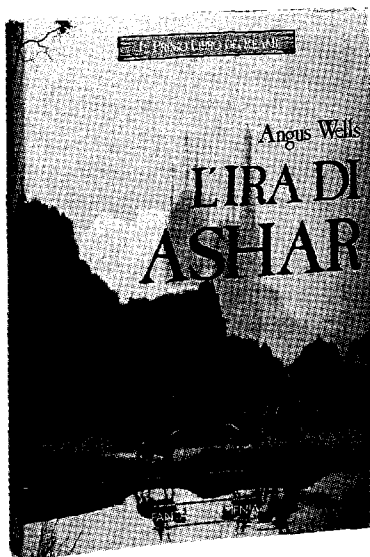
giochi e programmi
per home e
personal computer

vendita per corrispondenza

piazza Matteotti 20
41100 Modena tel. 059/211200

I LIBRI DEI REAMI

IL FANTASY NELLA MIGLIOR TRADIZIONE INGLESE



Nelle cupe foreste del Beltrean, il perfido dio Ashar chiama a raccolta l'Orda malvagia, una tribù di barbari guerrieri ai quali ordina di distruggere i tre Reami di Tamur, Kesh e Ust-Galish. Soltanto l'eletto Kedryn Caitin può annientare gli arcani poteri magici di Ashar, non prima però di essere disceso nei meandri degli Inferi dove c'è chi può aiutarlo a riacquistare la vista che lo spietato dio gli ha sottratto. Il viaggio sarà lungo e insidioso, ma la determinazione di Caitin a non lasciarsi sopraffare da Ashar e a non cedergli il magico talismano, simbolo del potere supremo, è tenace.

E anche se una volta guarito dalla cecità Caitin dovrà porre rimedio a un'altra perfidia di Ashar, il rapimento della sua amata Wynnet, l'eletto potrà contare sull'aiuto di chi come lui è pronto al sacrificio pur di non vedere precipitare i Reami nelle spire del Male.

**Una magica sinfonia poetica
che conferma il talento narrativo di Angus Wells,
autore di altre epiche trilogie fantasy già best seller in molti paesi del mondo
e di prossima pubblicazione presso la casa editrice Armenia.**

L'IRA DI ASHAR | LA VENDETTA DI ASHAR | LA SCONFITTA DI ASHAR
di Angus Wells

IN TUTTE LE LIBRERIE - ARMENIA EDITORE

Una rivoluzione della tattica nella Francia di Luigi XVI

DA LINEA A COLONNA

In epoca napoleonica la fanteria francese era in grado di cambiare formazione con rapidità sorprendente grazie alle innovazioni introdotte nel 1791 da De Guibert

Il comportamento deludente delle armate francesi durante la guerra dei Sette Anni spinse il conte De Guibert ad uno studio approfondito delle tattiche in uso per le fanterie della linea - regole stabilite da Federico II di Prussia e considerate un vangelo - che lo portò ad innovarle profondamente, riducendo drasticamente i tempi di esecuzione delle manovre. Il fattore tempo è l'elemento più importante nella tattica, perchè un comandante che ha truppe agili e reattive risulta molto avvantaggiato.

Così nel 1791 la fanteria francese adottò, in modo generalizzato, il sistema tattico riformato da De Guibert. Va precisato che i comandanti dal grado colonnello in su godevano di piena autonomia in materia di schemi tattici e neppure gli ordini imperiali riuscivano ad imporsi: famoso il caso dell'*ordre mixte*, di cui Napoleone consigliava l'adozione perchè riteneva combinasse i pregi della linea a quelli della colonna, e che invece i suoi generali rifiutavano, convinti, al contrario, che non facesse che sommarne i difetti!

Il numero di manovre tattiche era elevatissimo: tattiche minori che coinvolgevano sezioni di pochi uomini in manovre molto

semplici, fino a grandi tattiche con le quali si potevano schierare intere armate. Il principio fondamentale nell'addestramento si basava sul detto "poche manovre ma ben eseguite", perchè la confusione che poteva derivare da un'esecuzione meno che perfetta era sufficiente a rendere inutilizzabile un'unità, e di norma l'addestramento non poteva praticamente andare molto al di là del minimo necessario, per il continuo afflusso di rincalzi inesperti. La prima istruzione che veniva impartita alla truppa era la marcia cadenzata al ritmo del tamburo con il cosiddetto "passo dell'oca" (molto diverso da quello delle parate della Wehrmacht), per mantenere l'allineamento nei ranghi e far procedere tutti gli uomini alla medesima velocità. Si avevano due "passi" - lungo e corto - e tre cadenze - ordinaria, veloce e di carica - e tre direzioni di marcia - avanti, indietro e obliqua - per complessivi 8 movimenti. I francesi usavano un passo ordinario più corto di quello in vigore negli eserciti avversari (circa cm. 62 contro cm. 71) e questo rendeva le loro unità circa un 10% più lente: le innovazioni di De Guibert consentirono ai francesi una maggiore mobilità sul campo di battaglia che compensava ampiamente la loro relativa lentezza.

Un oscuro sergente maggiore rivestiva un ruolo vitale nella tattica di battaglione: costui prendeva posizione all'estremità sinistra della propria compagnia e regolava con il suo passo l'ampiezza di quello dei commilitoni determinando così la

velocità della compagnia e la distanza da quella che la precedeva. Questo era un dogma fridericiano che De Guibert rispettò, eliminandone però gli enormi svantaggi, che si avvertivano in particolare nei movimenti di rotazione (lo *wheel*), e soprattutto nei quarti di giro tanto importanti per numerose manovre. Quando una compagnia prussiana doveva girare a destra, il soldato all'estremità destra faceva perno rimanendo fermo e il resto della compagnia regolava il suo passo su quello del sergente. Tutte le compagnie ruotavano sullo stesso punto in cui aveva fatto perno la prima, e finchè una compagnia non aveva completato il suo movimento, quella che la seguiva non poteva iniziare il proprio. Più complicato era ruotare il fronte a sinistra: perchè in questo caso era il sergente che doveva fare perno, e nessuno regolava in sua vece la marcia, nè le distanze tra una compagnia e l'altra. Per cui quando un battaglione doveva allinearsi a sinistra tutta la formazione doveva essere riordinata, con un consistente spreco di tempo.

Da questo piccolo dettaglio tattico discendevano conseguenze militari fondamentali: quando una linea prussiana doveva schierare di fronte al nemico "preferiva" farlo facendo marciare i battaglioni di fianco sulla destra e ad una consistente distanza di sicurezza dal nemico perchè altrimenti il fianco esposto sarebbe stato facile bersaglio per il fuoco di artiglieria, se non anche di un attacco diretto. Inoltre era obbligatorio schierare intere



brigate e divisioni tutte assieme, data la necessità della già citata distanza di sicurezza, e l'obbligo di dover prevedere con largo anticipo la posizione dei singoli battaglioni, con scarsi o nulli margini di tolleranza.

Dati questi elementi di rigidità, quasi impossibile, De Guibert sostituì la rotazione su "perno fisso" a quella su "perno mobile": che si dovesse girare a destra o a sinistra, il nostro sergente (o chi per lui fungesse da perno) non rimaneva fermo ma continuava a marciare e il resto degli uomini della compagnia acceleravano o rallentavano il passo per conformarsi al suo. Era una manovra semplice ed efficacissima che rivoluzionava tutti gli spostamenti. E le linee francesi potevano essere disposte a sinistra e a destra senza troppi

problemi. Il guadagno era ancor più significativo per lo schieramento "alla testa", ovvero centrale. Qui De Guibert introdusse un'altra innovazione di eccezionale portata e anche questa di una semplicità straordinaria: la marcia di fianco per fila. Le compagnie disposte in una colonna di divisioni o di compagnie non ricorrevano più a complicate manovre di rotazione per schierarsi in linea, ma facevano effettuare agli uomini un cambio di fronte sul posto, facendoli quindi marciare a destra o a sinistra a seconda dei casi, fino alla formazione della linea. Ecco spiegata l'utilità che acquista la cosiddetta "colonna d'attacco", che divenne la formazione per la quale i francesi divennero giustamente famosi: queste agili colonne potevano marciare più speditamente,

perchè non erano costrette alle continue soste per riallinearsi tipiche delle avanzate in linea, e quindi dispiegavano la linea con una rapidità sorprendente là dove il giudizio ravvicinato del comandante di reggimento riteneva fosse più opportuno. Il margine di vantaggio delle truppe francesi era in alcuni casi enorme: le loro colonne d'attacco si schieravano in linea al centro in un minuto e mezzo anzichè nei dodici minuti impiegati dagli avversari.

Queste sono solo alcune delle innovazioni introdotte da De Guibert, un nome certo molto meno noto di quello di Napoleone ma al quale quest'ultimo dovette non poche delle sue più grandi vittorie.

NICOLA ZOTTI

Dal fumetto italiano più conosciuto...



- Libro delle regole. 156 pagine di puro orrore; comprende tutte le informazioni per creare nuovi Indagatori dell'Incubo, il funzionamento delle magie e la descrizione delle più famose creature delle tenebre. Completa l'opera una dettagliata carrellata dei più importanti personaggi del fumetto, con le statistiche di gioco. In regalo i dadi. L. 39.000
- Libro delle avventure. 36 pagine, tre storie complete a difficoltà crescente, per chi è alle prime armi e per chi vuole provare il brivido dell'orrore. Venduto unitamente al Libro delle regole.

Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG

La più qualificata risposta italiana al mercato dei giochi di ruolo (*L'Espresso*)

Il gioco di Dylan Dog è decisamente il migliore roleplaying prodotto in Italia (*Computer + Videogioco*)

Dylan Dog è un gioco di ruolo italiano di stile horror, globalmente originale (*Il Venerdì*)

Un prodotto che non ha nulla da invidiare a molti prodotti esteri (*Rune*)

Uno dei più grandi successi tra i giochi prodotti in Italia da molti anni a questa parte! (*I Giochi dei Grandi*)

Da non perdere (*Stratelibri*)

E' una produzione

DAS

Production

Via della Colonna 27
50121 Firenze



- Alta società. Modulo di avventura di 48 pagine, interamente disegnato da PIERO DALL'AGNOL. Due storie ambientate nel mondo del vip; due misteri da svelare prima che la Morte mieta le sue vittime. L. 15.000

...il gioco di ruolo più invidiato

Il computer ci aiuta a giocare i GdR

UN MAGO FRA I CHIP

I programmi "storici" per vivere avventure fantasy nello schermo di un pc. Una carrellata da Bard's Tale a Pool of Radiance

Per iniziare una rapida carrellata sui prodotti di ruolo di genere fantasy, non possiamo esimerci dal considerare come pietre di paragone per l'intero settore quattro programmi per così dire "storici" dai quali deriva l'intero filone.

Il primo esempio storico è la saga di Bard's Tale, validissimo prodotto della Electronic Arts in tre capitoli ognuno dei quali assume come ruolo centrale un "mestiere" dei nostri eroi; un bardo, un cavaliere e uno dei tanto bistrattati ladri per il terzo capitolo.

La grafica è normalmente coinvolgente, nel senso che non raggiunge certamente le vette degli ultimi arrivi, ma è volutamente contenuta per dare un ruolo di rilievo al nocciolo del programma, che è quello che conta, ovvero la storia e il coinvolgimento del giocatore.

Pensate che questo programma ha visto la luce per il vetusto Commodore 64 tanti anni fa e soltanto nel 1981 è stata fatta la versione Amiga del terzo capitolo, a dimostrare una longevità fuori del normale!!!

E vi assicuro che il terzo prodotto non è poi distante anni luce dal primo! Inoltre bisogna dire che Bard's Tale è stato solo in parte

contagiato da quella mania che sembra avere contagiato i programmatori di oggi per cui un gioco di ruolo deve essere difficile o meglio irrisolvibile per avere successo.

Nel vedere la luce, i capitoli 2 e 3 sono sì diventati più difficili, o meglio intricati, ma non tanto da frustrare il giocatore.

Detesto quella maniera di programmare i giochi basata sull'impossibilità di risoluzione del medesimo, come se il programmatore volesse affermare una sorta di superiorità sul giocatore non consentendogli di accedere alle parti finali delle avventure (una sorta di gelosia della propria creatura?).

Il secondo filone di GdR ha come capostipite il famoso Pool of Radiance, da cui deriva l'altra mezza dozzina di prodotti SSI. Il gioco si svolge in fasi diverse; la fase esplorativa con visione del paesaggio sia esso di *dungeon* che di *campaign* dove si risolvono i puzzle e si cercano armi e indizi, e poi la fase di combattimento con il tempo dilatato in round.

Grossi difetti non si possono certo imputare a questo GdR; la grafica è un pò grossolana anche nelle versioni per Amiga; i soldi servono a poco e forse è un pò stupido il fatto che un mago potente debba conservare gli incantesimi dei primi livelli che non servono assolutamente a nulla, in quanto dispone di incantesimi molto più efficaci dovuti alla sua esperienza.

E' logico che un mago del ventesimo livello possa fare incantesimi di primo livello, ma a che pro? Forse perchè a volte potrebbe non disporre del

necessario quantitativo di punti-magici, ma questo non cambia il problema perchè dato che è di livello elevato, anche il gioco a quel punto gli sottoporrà situazioni e mostri da uccidere di livello elevato ai quali un *cause light wounds* farà letteralmente il solletico!

Quanto sarebbe meglio se tutti quegli incantesimi di basso livello, che oltre tutto portano via tempo di gioco per memorizzarli, si potessero magari commutare con uno, due incantesimi migliori!

Comunque, questo sistema di gioco è senz'altro bilanciato ed inquadrate ed obbedisce veramente alle regole di Advanced D&D. Gli ultimi prodotti usciti seguono addirittura gli aggiornamenti della seconda edizione di Advanced.

Alcuni buoni giochi appartenenti a questo filone sono: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of The silver Blades, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Questron 2, Phantasie 3 e Demon's Winter, anche se gli ultimi tre si discostano leggermente dai precedenti per la gestione del mondo e del paesaggio.

Parleremo la prossima volta del filone Ultima e di quello Dungeon Master, mentre si possono definire giochi meravigliosi come Might & Magic 1,2, e prossimamente 3, come a metà di vari filoni.

ALESSANDRO ALESSANDRINI



AGONISTIKA 1992

Rullano i tamburi per il Quinto Campionato Nazionale di Dungeons & Dragons, ma non solo. Il "pacchetto" di tornei che l'associazione Agonistika presenterà per il 1992 sarà particolarmente ricco. Ci sono infatti trattative avanzate per i Campionati Nazionali di Advanced Dungeons & Dragons, de Il Richiamo di Cthulhu, di Star Wars e per iniziative regionali su Dylan Dog. Per quanto riguarda i boardgames, a meno di sorprese dell'ultimo momento, si parla di iniziative regionali per gli ormai classici Axis & Allies e Blue Max, ma anche di molto interesse per Blood Bowl e per il blasonatissimo Hero Quest.

Mentre le iniziative regionali avranno un calendario più elastico, possiamo anticipare che il Campionato di D&D vedrà svolgersi le fasi di selezione regionale nel periodo tra gennaio e aprile, e la finalissima è prevista in occasione della seconda edizione di "Giocare e Vivere", intorno alla metà di giugno a Roma. La rete di Agonistika potrebbe ampliarsi notevolmente. Abbiamo infatti contatti con vari club in città che finora non erano rappresentate: Bologna, Perugia, Reggio Calabria, Lecce, Taranto, Brescia, Vicenza, Livorno, Salerno, L'Aquila, Trento e Cortina. L'inizio della campagna di iscrizioni è previsto per i primi giorni di gennaio, ma gli

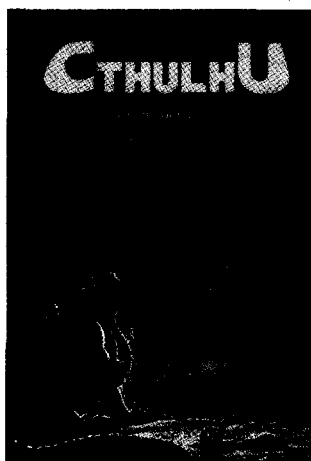
organizzatori della selezione romana, per far fronte all'esorbitante numero di richieste, hanno deciso di anticipare i tempi e di iniziare la raccolta a metà novembre per concluderla prima di Natale. Le partite potranno così iniziare appena dopo l'Epifania e concludersi comunque nei tempi previsti. Facciano quindi attenzione i giocatori romani a non trovarsi esclusi per un banale ritardo o per poca memoria.

A Roma la raccolta si effettuerà come sempre presso Strategia e Tattica, in Via del Colosseo 5, tel.6787761-6789400.

ROBERTO FLAIBANI

NUOVI MONDI ALTERNATIVI GLI EREDI DI CTHULHU

Nuovo orrore italiano a cura di Gianfranco de Turris



Pagg. 344 - £. 18.000

Orrore cosmico, presenza di divinità aliene, l'uomo "trastullo degli dèi", abissi ulteriori che hanno riscontro negli abissi interiori; mostruose irruzioni dell'Altrove Assoluto, il risveglio di antichissimi esseri, culti innominabili di cui sono diretti protagonisti o ignari spettatori medici e poliziotti, giornalisti e professori universitari, turisti e albergatori.

Questi i temi di diciannove storie appassionanti, sconvolgenti, indimenticabili, che riveleranno al lettore un aspetto fino ad ora inedito della narrativa non-mimetica italiana: esistono anche nel nostro paese gli "Eredi di Cthulhu", vale a dire i personalissimi continuatori di un genere di narrativa *horror* il cui punto di riferimento è costituito da una alienità totale simboleggiata appunto dalla mostruosa divinità equorea di H.P. Lovecraft.

Marino Solfanelli Editore - Via G. Armellini 3 - 66100 Chieti - Tel. 0871 / 330033

DYLAN DOG NEWS

A soli due mesi dalla prima uscita sul mercato è già in distribuzione la seconda edizione riveduta e corretta del Gioco di Ruolo di Dylan Dog, contrassegnata da un'apposita fascetta.

E' anche in arrivo il primo modulo: si intitola *Alta Società* e contiene due avventure ambientate nella Londra "bene" illustrate dal mitico Piero Dall'Agnol.

A ottobre apparirà il master screen corredato da una mini-avventura, a novembre avremo un altro modulo di avventure, tutte ambientate in Italia, che gli editori preannunciano "tostissime". Quelli della DAS Production si che sono bravi! E' così che si segue il prodotto.

RUNE N.4

E' in edicola il quarto numero di Rune, la rivista interamente dedicata ai giochi di ruolo. Ecco un breve sommario dei contenuti. Prima di tutto una presentazione di *Ars Magica*, ad opera di Mark Rein-Hagen e Lisa Stevens. Segue un'analisi approfondita del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, edito da Stratelibri, ad opera di Ciro Sacco. Ci sono poi interventi di Pierandrea Saraco (come creare un club di giochi di ruolo) e di Danilo Moretti (come diventare master). Nell'inserto da giocare spiccano un'avventura ambientata nella Terra di Mezzo, intitolata "Thyrna", ad opera di Alessandro Canevese, e "Nukenin", un'avventura uno contro uno per intrepidi Ninja.

La redazione di Rune è a Torino, in Via Gioberti 75, tel. 011-596261.

Regole semplificate per D&D

CONTROFFENSIVA

La TSR ha reagito in maniera intelligente all'iniziativa della MB per estendere il gioco di ruolo alla fascia di età compresa fra i 9 e gli 14 anni

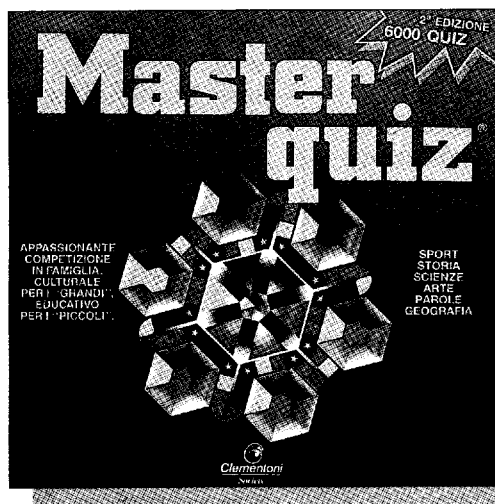
Dungeons & Dragons è diventato un classico come il Monopoli. Tuttavia la TSR non è soddisfatta di questo successo consolidato e punta al rinnovamento. E' uscita, per ora solo in inglese, una nuova versione di D&D in confezione scatola da gioco. Lo scopo è di conquistare nuovi giocatori e di far fronte ad una concorrenza sempre più agguerrita. Il mercato da contendere è quello dei giovanissimi, i preadolescenti dai 9 ai 14 anni. Su questa base si è messo in moto un colosso come la Milton Bradley che con HeroQuest ha prodotto un gioco straordinario, semplice nelle regole e lussuoso nella confezione. Non è un vero e proprio gioco di ruolo ma in compenso è giocabile anche da un bambino. Dall'altra parte c'è una produzione frenetica di GdR più o meno complessi ma tutti orientati ad un pubblico in grado di destreggiarsi tra volumi di regole, espansioni, appendici, ecc. La nuova edizione di D&D è stata concepita espressamente per i principianti. Il sottotitolo parla da solo: *An Easy-To-Learn Introduction To Role Playing*. Non vi sono regole nuove ma un modo diverso di presentarle. Un sistema di istruzione programmata, a schede, che introduce gradualmente l'aspirante Dungeon Master in questo nuovo hobby. L'unica novità rispetto alla confezione

base è che i giocatori possono progredire fino al quinto livello anziché fermarsi al terzo. La scatola di gioco contiene un fascicolo di 64 pagine con il regolamento, gli incantesimi, i mostri e gli oggetti magici; lo schermo del Master con le tabelle di uso più frequente; 48 *Dragon Cards* con i passi da seguire per imparare a giocare e un'avventura frazionata in quattro parti di difficoltà crescente. Il tutto costituisce forse il tentativo più sistematico fatto nel mondo del gioco di ruolo per offrire un vero e proprio sistema di apprendimento professionale. Un tabellone di gioco e figurine in cartoncino di mostri e personaggi aiutano a rappresentare "scenograficamente" le situazioni principali dell'avventura. Nella consueta politica culturale della TSR questo è soltanto un antipasto. Sono già annunciate due nuove avventure appositamente ideate per D&D Game e una *Rules Cyclopedic* con regole opzionali, competenze, e quanto altro può servire per dare la scalata al trentaseiesimo livello.

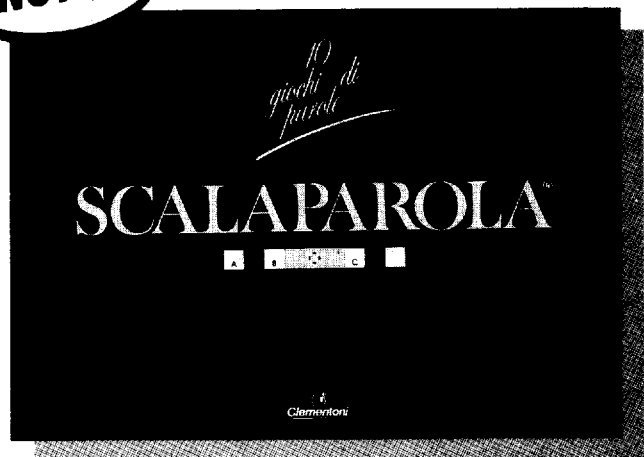
Le novità non si fermano qui: la TSR è partita alla riscoperta delle figurine da collezione. Si chiamano *Collector's Cards* e hanno fatto la loro prima comparsa nel n. 160 (agosto 1990) di "Dragon magazine". Una seconda serie è apparsa come inserto nel numero 171 (luglio 1991). Ora vengono distribuite in pacchetti da 16. Sono basate su AD&D seconda edizione, e rappresentano personaggi non giocatori, mostri, oggetti magici con descrizione e statistiche sul retro.

LUCA GIULIANO

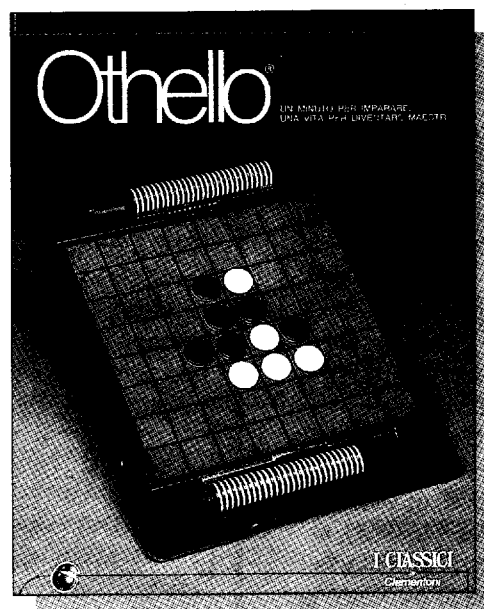
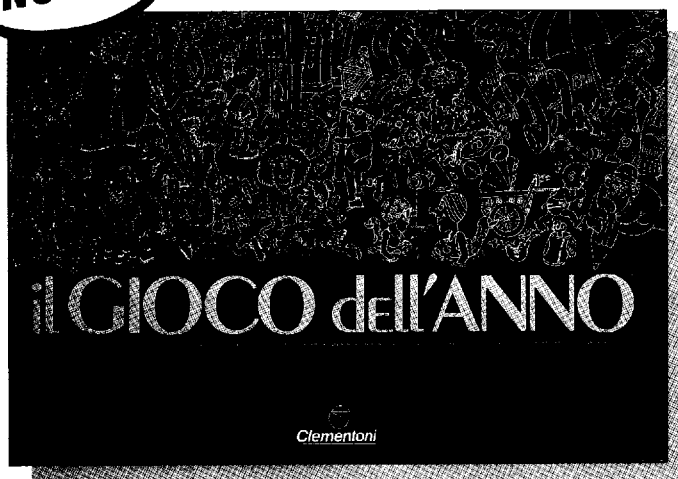
I PROTAGONISTI DELL'ANNO




NOVITA'



NOVITA'



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



Clementoni

UNA NUOVA LUDOTECA

Tra wargames, role-playing games, computergames e le altre nuove tendenze del mondo del gioco, è capitato che a Roma i giochi di società e di ambientazione, per non parlare dei numerosissimi giochi da tavolo, non abbiano ricevuto negli ultimi anni tutto l'interesse e l'attenzione che meritano. Ma la situazione è destinata a cambiare. E' nata infatti una nuova associazione che conta tra i suoi fondatori giocatori di antica data e che dopo pochi mesi di vita ha già al suo attivo l'organizzazione di vari tornei e la partecipazione alla Teverexpo, una delle più note manifestazioni del periodo estivo. Si tratta dell'associazione Top Games che, grazie all'ospitalità offerta da uno dei più belli e vivaci club della capitale, il Circolo degli Artisti, sta lanciando un ambizioso progetto di ludoteca permanente. La Top Games vuole raccogliere l'eredità di Astorre Leonetti, che con il suo club è stato in questi anni uno dei pochissimi punti di riferimento qualificati per i giocatori romani. Nel ritirarsi dalla sua attività, Astorre ha lasciato ai giovanotti della Top Games la sua collezione di quasi 300 scatole da gioco, tra cui alcuni pezzi rari o introvabili. Da ottobre quindi, nei locali del Circolo degli Artisti, in Via Lamarmora 28 (tel. 4464968), a due passi da Piazza Vittorio, la Top Games aprirà al pubblico la ludoteca più fornita della capitale. Per i primi tempi il servizio si effettuerà solo il giovedì sera, a partire dalle ore 20. Oltre al gioco libero, sono in programma tornei, presentazioni di novità, sfide ai grandi campioni, conferenze e corsi.

In bocca al lupo, Top Games!

CHE FINE HA FATTO AGONISTIKA BBS?

Sono in molti a chiederselo, ormai. Ecco com'è andata. Fino a pochi giorni prima della sua "sparizione", le richieste di accesso al sistema avevano superato la ragguardevole cifra di 600, e alcune aree andavano decisamente forte. Talmente forte che ci eravamo decisi a por mano al portafoglio, chiedendo l'allacciamento di due nuove linee da dedicare esclusivamente alla BBS (06/6279617-6290441, per chi riesce ancora a raggiungerci). Ma non avevamo fatto i conti con mamma SIP, che per supplire alla cronica carenza di linee telefoniche, ha usato un *escamotage* collegando la nostra nuova numerazione ad una già esistente, ma ad una diversa frequenza. Il risultato di questa operazione è che il segnale del nostro modem risulta fortemente indebolito, tanto da non essere più agganciabile, in molti casi, dai modem degli utenti. Succede così che la ricezione di Agonistika BBS a Roma e nel resto d'Italia sia affidata al caso, tanto che in certi quartieri di Roma o in intere città è impossibile ricevere il nostro segnale. Il crollo verticale delle chiamate rende evidente che le

zone "al buio" superano di gran lunga quelle "illuminate". Si tratta evidentemente di un illecito da parte della SIP, e quindi abbiamo dato inizio ad un'azione legale per ottenere delle vere linee funzionanti e un risarcimento danni. Ma abbiamo bisogno di voi. Nessuna azione legale, almeno nel nostro sfortunato paese, sarà mai sufficiente ad ottenere giustizia se si è piccoli e sconosciuti. Invitiamo quindi i nostri lettori a collaborare perchè il nostro "potere contrattuale" nei confronti della SIP aumenti. Anche se non avete un computer e un modem e se la telematica non vi interessa, dateci una mano. Compilate e firmate il tagliando qui sotto e inviatelo al seguente indirizzo:

Dott. Piervitali, SIP Ag. Roma Nord, Via Oriolo Romano 240 00189 ROMA

Se con l'aiuto dei nostri lettori diventeremo sufficientemente "scomodi", è possibile che la situazione si risolva a nostro favore in tempi brevi.

Contiamo su voi!

DATE SPAZIO ALLA TELEMATICA AMATORIALE!

Egregio Dott. Piervitali, nonostante il governo abbia liberalizzato l'uso del modem per le aziende e i privati, di fatto la politica della SIP penalizza le iniziative di telematica amatoriale. Il caso di Agonistika BBS è emblematico. Da quando sono state attivate le linee 06/6279617-6290441, collegarsi al computer di Agonistika è diventato impossibile per moltissimi utenti. Come cittadino e come utente SIP chiedo che all'Associazione Agonistika vengano assegnate linee funzionanti e che l'attuale situazione di disservizio venga a cessare.

NOME.....COGNOME.....

INDIRIZZO.....

FIRMA.....

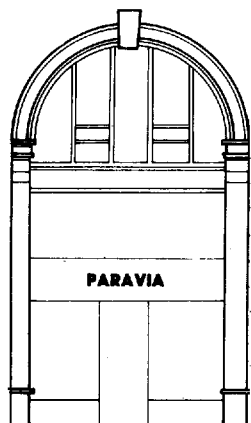


LIBRERIE MESSAGGERIE



Non c'è giocatore che non legga libri,
non c'è libro che non possiamo procurare.

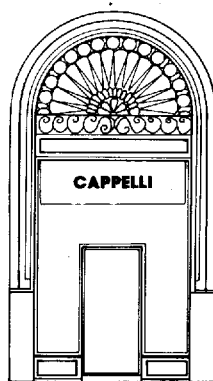
Venite a trovarci. Sconto del 10% su qualsiasi acquisto presentando *Agonistika*.



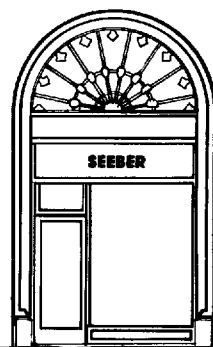
Milano
Corso Matteotti, 3



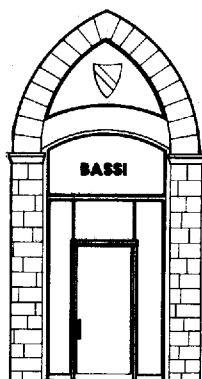
Milano
Via Solferino, 22



Bologna
Via Farini, 6



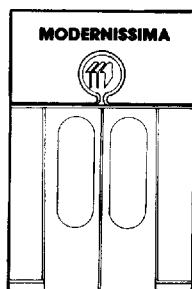
Firenze
Via Tornabuoni, 70r



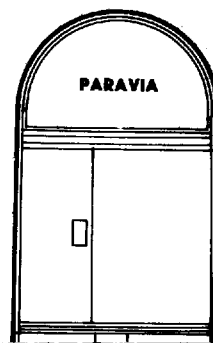
Siena
Via di Città, 6/8



Roma
Piazza di Spagna, 86



Roma
Via della Mercede, 43/45



Roma
Piazza S.S. Apostoli, 59/65

NOME

COGNOME

INDIRIZZO

CAP.

TELEFONO

PRINCIPALE INTERESSE LIBRARIO

PROFESSIONE

*Compilate questo coupon e speditelo in busta chiusa a:
Messaggerie Libri SPA, Direz. Librerie, Via Giulio Carcano 32, 20141 Milano
riceverete periodicamente i nostri bollettini informativi.*

TEST

SAPETE TUTTO SUI GIOCHI?

In una immaginaria roulette dei giochi di simulazione, vi proponiamo un Test con 36 domande da fans. Dovete fare i conti con i classici (più o meno) del gioco "a tema": ricchi di nomi e cifre, tabelle e regole spesso strampalate, curiosità d'epoca e qualche bizzarria degli inventori. E' un magazzino di giochi d'ambiente, simulazione e ruolo. Sono rigorosamente esclusi (almeno per adesso) i giochi di scacchiera, di parole, di logica e quant'altro di astratto.

La regola è semplice: provate a rispondere alle domande attingendo alla vostra "cultura ludica". E' severamente vietato consultare manuali e cataloghi o aprire scatole di gioco. Inoltre chi proverà a chiedere aiuto a Paolo Spetia andrà incontro a lunghi periodi di detenzione.

Rispondete barrando una delle alternative proposte. Poi consultate le risposte a pag.22. Ottenuto il vostro punteggio, leggete a fianco il vostro profilo. Naturalmente, una volta fatto il gioco da soli, sottoponetevi a questa piccola tortura anche i vostri amici, soprattutto i più permalosi!

a cura della C.un.S.A.

1. Monopoli. Le caselle di "Vicolo Corto" e "Vicolo Stretto" sono di colore:

- a) verde b) celeste c) rosa

2. Dungeons & Dragons. La data di nascita del primo GdR è:

- a) gennaio 1974
 b) dicembre 1968
 c) aprile 1979

3. Napoleon's last battles. Per "essere in comando" una unità deve trovarsi ad una distanza dall'ufficiale della sua formazione di:

- a) 3 esa b) 5 esa c) 10 esa

4. Kingmaker. Riccardo, duca di Gloucester, fa parte della casa di Lancaster.

Vero o falso?

5. Diplomacy. Con Francia, Italia, Austria, Germania, Inghilterra e Russia, la 7ma nazione in gioco è:

- a) Spagna b) Svezia c) Turchia

6. Tactics. La mappa del "padre" di tutti i board-wargames è divisa in:

- a) esagoni b) quadrati
 c) rombi

7. Risiko. I territori con cui confina la Cina sono:

- a) sei b) sette c) otto

8. Il Richiamo di Cthulhu. Il Master viene chiamato:

- a) il Guardiano b) il Custode
 c) l'Antico Maestro

9. Civilization. Quante pedine servono per costruire una città in un territorio dove non è prevista?:

- a) otto b) dodici c) sedici

10. Blood Bowl Un risultato di "12" sulla "Veterans Injury Table" comporta per il giocatore (il pezzo di gioco) interessato:

- a) la caduta a terra b) l'uscita dal campo c) la morte

11. Wooden ships & iron men.

Le navi con la cifra della nazionalità in color rosso sono:

- a) americane b) francesi
 c) inglesi

12. Axis & Allies. All'inizio del gioco gli aerei da caccia (fighter) presenti sulla mappa sono in totale:

- a) 16 b) 19 c) 22

13. I Signori del Caos. Il mondo fantasy in cui sono ambientate le avventure si chiama:

- a) Laitia b) Arret c) Caòtia



14. Blue Max L'ordine in cui muovono i giocatori è:

- a) prima il "tedesco" poi "l'alleato"
- b) variabile a seconda degli scenari
- c) in simultanea

15. Warhammer 40.000.

Gli Space Marines sono organizzati in:

- a) centurie
- b) capitoli
- c) reggimenti

16. Shogun. Il giocatore che ha assoldato il Ninja per assassinare un Daymio avversario, deve realizzare con un dado da 12:

- a) sei o meno
- b) otto o meno
- c) nove o più

17. Illuminati. La carta "Illuminati" che dà "+ 2" per tentare di distruggere qualsiasi gruppo è quella dei:

- a) Bermuda Triangle
- b) Society of Assassins
- c) Servants of Cthulhu

18. Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli.

L'avventura introduttiva è ambientata:

- a) nella Seconda Era
- b) nella Terza Era
- c) nella Quarta Era

19. Vampiri in salsa rossa.

Nelle torri del castello, oltre al Grande Pomodoro, il vecchio vampiro ha nascosto:

- a) cipolle
- b) aglio
- c) asparagi

20. Gettysburg. I confederati dispongono dei generali:

- a) Stuart, Lee e Pleasonton
- b) Stuart, Lee e Longstreet
- c) Stuart, Lee e Meade

21. HeroQuest. In un turno di gioco i personaggi possono:

- a) muovere e combattere
- b) muovere o combattere
- c) muovere, combattere e cercare tesori

22. Squad leader.

La prima espansione (gamette) del gioco si chiama:

- a) Panzer leader
- b) Cross of Iron
- c) G.I. Anvil of Victory

23. Talisman. Il giocatore che capita nella casella "Ruins" prende 2 "carte avventura". Vero o falso?

24. The Republic of Rome. Nello scenario "Prima Repubblica" il punteggio più alto di capacità militare è dato a:

- a) Quinto Fabio Massimo
- b) Marco Porcio Catone
- c) Publio Cornelio Scipione

25. I Figli dell'Olocausto.

Nel 2028 l'Ippodromo di S. Siro sarà adibito a:

- a) allevamento degli animali
- b) campo di concentramento
- c) coltivazione di "afghano nero"

26. Cry Havoc I counter presenti nel gioco per ogni cavaliere (knight) sono:

- a) uno
- b) due
- c) quattro

27. Family Business. Con la carta "Strage di S. Valentino" si può mettere sulla "hit list" due gangster presi dalla banda di ogni avversario.

Vero o falso?

28. Dylan Dog. La caratteristica primaria in cui Dylan Dog ha il punteggio più elevato è:

- a) la Forza
- b) l'Intelligenza
- c) l'Energia

29. Sessantotto. L'area politica che ha come oggetti feticcio la "sciarpa rossa" e i "Quaderni Rossi" è:

- a) Terzomondisti
- b) Operaisti
- c) Stalinisti

30. Holmes & Co. Il personaggio viene creato utilizzando:

- a) 3d6
- b) 2d20
- c) 3d10

31. Kata Kumbas. I Murias sono:

- a) creature miti ed errabonde
- b) dei millepiedi brontoloni
- c) crudeli mangiatori di cadaveri

32. Kremlin. All'inizio del gioco il segretario Nestor Aparatschik ha la veneranda età di:

- a) 80 anni
- b) 87 anni
- c) 96 anni

33. Decline and Fall. L'Impero Romano si divide nei due Imperi d'Occidente e d'Oriente all'inizio del turno di gioco:

- a) n.3
- b) n.5
- c) n.7

34. Corteo. Nella città la sede del Governo si trova a:

- a) Via Cento Celle
- b) Piazza Fontana
- c) Piazzale Odio

35. Cluedo. Una delle possibili armi del delitto è:

- a) una scimitarra
- b) una chiave inglese
- c) una doppietta

36. I Cavalieri del Tempio. I personaggi-giocatori hanno un corpo:

- a) angelico
- b) metafisico
- c) astrale

RISULTATI

Segnate un punto per ogni risposta esatta e cercate il vostro "profilo ludico" qui accanto.

1. c) rosa
2. a) gennaio 1974
3. a) tre esagoni
4. Falso
5. c) Turchia
6. b) quadrati
7. b) sette
8. b) il Custode
9. b) dodici
10. c) la morte
11. c) inglesi
12. b) diciannove
13. b) Arret
14. c) mosse simultanee
15. b) capitoli
16. b) otto o meno
17. c) Servants of Cthulhu
18. b) nella Terza Era
19. a) cipolle
20. b) Stuart, Lee, Longstreet
21. a) muovere e combattere
22. b) Cross of Iron
23. Vero
24. c) Publio C. Scipione
25. a) allevamento animali
26. c) quattro
27. Falso
28. c) l'Energia
29. b) operai
30. a) 3d6
31. c) mangiatori di cadaveri
32. a) 80 anni
33. b) n.5
34. b) piazza Fontana
35. b) una chiave inglese
36. c) astrale

SOLUZIONI AL TEST

NEOFITI

Con meno di 12 punti

Siete approdati da poco oltre i territori conosciuti del Risiko e del Monopoli.

Con curiosità ed entusiasmo vi aggirate nel Mare Magno dei giochi, gli occhi sgranati sulle novità più seducenti.

Il problema è che i voluminosi manuali di regole sono al tempo stesso un'irresistibile attrazione e un'arcano fonte di inquietune. Per questo spesso rinunciate al piacere di conoscere in prima persona giochi nuovi e preferite ricorrere al sapere dei giocatori incalliti. Il rischio è che dai "saputelli del gioco" prendiate i tic e le fissazioni, a scapito del piacere di giocare.

Insomma, dovrete imparare al più presto a nuotare per conto vostro.

LIBERTINI

Da 13 a 22 punti

Per voi, da sempre, giocare è un'emozione irrinunciabile.

A questo piacere siete disposti a sacrificare energie, sonno e amori.

Al tavolo da gioco amate esibire un'inventiva bizzarra e scintillante, che trascina tutti gli altri in un divertimento continuo.

Non vi manca la spinta a prevalere nella competizione, ma non è sicuramente fatta per voi la fatica di studiare metodicamente le regole.

Per questo non sopportate più di qualche mezzora i patiti dei regolamenti che vi privano del piacere di improvvisare. Ma attenzione: la pretesa di voler "stare sempre in giostra" può alla lunga risultare stancante e crearvi il vuoto attorno.

VIZIOSI

Da 23 a 30 punti

I giochi sono per voi oggetto di culto e guai a chi vi distoglie dalle cerimonie in cui li usate. Prigionieri di incrollabili manie, avete i vostri "pallini" da cui raramente vi staccate. Per questo guardate con diffidenza chi vi propone nuovi giochi, lontani da quelli che riempiono le vostre abitudini consolidate. Una serata di gioco è per voi quasi un rituale da seguire con la più scrupolosa serietà. I vostri compagni di tavolo sono pochi e selezionati da una vita: sapete tutto gli uni degli altri e quello che vi emoziona è riuscire a sorprenderli con qualche trovata estemporanea. Chi non vi conosce, però, potrebbe pensare di trovarsi davanti all'ennesima "setta di iniziati".

VERTIGINOSI

Oltre i 30 punti

Animati da una passione frenetica, non c'è gioco che non vogliate possedere e conoscere. Siete orgogliosi di ricordare anche i più piccoli dettagli della maggior parte della vostra collezione, che aumenta a dismisura, col risultato che le scatole dei giochi vi invadono casa, finendo persino in cucina o sotto i letti.

Eppure non vi stancate mai di aggiornarvi. Per questo vorreste avere gli indirizzi dei produttori di mezzo mondo ed essere i primi ad entrare in possesso delle ultime novità.

Ma la smania di far conoscere le vostre scoperte più recenti agli amici può diventare soffocante: rischiate che, quando avete una scatola nuova, molti si tengano alla larga.



*L'evento Ludico Dell'anno
Cattura La Tua Immaginazione!*

15-17 novembre 1991
presso il Pontins Holiday Centre,
Camber Sands, Sussex, England

Partecipa al Campionato Europeo di Advanced Dungeons & Dragons® e vinci un viaggio in USA in occasione del 25° Anniversario della GEN CON Game Fair, la più grande convention del mondo dedicata al gioco!

Potrai partecipare a 20 tornei ufficiali, "autograph session", seminari, e alcuni tornei sotto la supervisione dei nostri ospiti d'onore americani

Aste di giochi, dimostrazioni, presentazioni e gioco libero in abbondanza! Tutto questo e molto di più in un weekend di divertimento e fantasia per solo £.39.95 a persona oppure £165 per uno chalet a 6 posti.




A TUTTI I GIOCATORI ATTENZIONE!
Se sei socio dell'RPGA NETWORK EUROPEAN BRANCH o sei interessato a diventarlo, questo è il momento ideale!

Se ti iscrivi e intervieni alla European GEN CON 1991 potrai partecipare ad altri tornei esclusivi creati appositamente per te!

Sfida i soci di ogni parte d'Europa, incontra i direttori del Network, ottieni punti esperienza col sistema di classificazione dell'European Branch e potrai diventare il migliore fra i migliori!

RPGA Network è l'organizzazione dei veri appassionati del gioco. Se sei un eccellente ed esperto role player oppure solo un esordiente, nessun problema il Network accoglie tutti i giocatori.

*Se vuoi saperne di più, riempi il modulo qui sotto e spediscilo al seguente indirizzo:
Denise Randall, TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England, Tel 44 223 212517*

	Vi prego di inviarmi ulteriori informazioni in merito:		A	
	risiedere al Pontins H. Centre	<input type="checkbox"/>	arbitrare un torneo ufficiale	<input type="checkbox"/>
	sistemarsi altrove	<input type="checkbox"/>	scrivere uno scenario	<input type="checkbox"/>
	RPGA Network	<input type="checkbox"/>		
Nome:	-----			
Indirizzo:	-----			
Età:	-----			



LA MASCHERA E IL VOLTO

L'Università di Roma "La Sapienza" (il Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione e il Gruppo Interdisciplinare per la Ricerca Sociale) in collaborazione con l'associazione culturale Agonistika ha promosso una ricerca sui giocatori di GdR distribuendo un questionario agli iscritti al Campionato Nazionale di D&D a squadre 1991.

In questo primo rapporto di ricerca vengono presentati e discussi i risultati del sondaggio. Il "volto" del giocatore e il suo profilo sociale e culturale: sesso, età, professione, attività nel tempo libero, letture. La "maschera" e la sua identità di personaggio nel GdR. Tra queste due realtà il passaggio avviene attraverso il gioco: come giocatore e come Master.

D&D per ora è l'unico gioco di ruolo che possiede un pubblico abbastanza esteso da poter essere assunto come base per un sondaggio significativo.

Il gioco di ruolo in Italia non è ancora un fenomeno di massa, ma il panorama dei giochi disponibili è già ampio. I giocatori che partecipano al Campionato Nazionale sono forse la punta emergente di una realtà sommersa ben più ampia ed articolata. La ricerca consente di gettare uno sguardo su questo mondo in rapida evoluzione.

LA MASCHERA E IL VOLTO

Ricerca sui fruitori del gioco di ruolo

di Alessandra Areni e Luca Giuliano, Proxima Editrice

in corso di edizione, data di uscita prevista: gennaio 1992

Un libro di Luca Giuliano dedicato al gioco di ruolo

DAL DRAGO IN POI

Oltre 250 schede su tutti, o quasi, i giochi di ruolo esistenti. Un'analisi e un'introduzione ai meccanismi del gioco. Il tutto in un nuovo libro appena giunto in commercio

Il primo a presentare un panorama del gioco di ruolo è stato Ian Livingstone con *Dicing with Dragons*, del 1982 (tr. it. *Giocare a dadi con il drago*, Longanesi, Milano, 1986).

Sono passati quasi dieci anni da allora. Il gioco di ruolo è cresciuto, ha intrapreso molte strade diverse, alcune delle quali sono rimaste senza uscita e altre lo hanno portato molto lontano. I sistemi di gioco sui quali riferiva Livingstone erano una quarantina. Ora superano i 250. Un fenomeno culturale che ancora non si è compreso nella sua interezza e che non ha ricevuto la meritata attenzione.

Luca Giuliano con questo volume tenta un censimento e un primo bilancio. Una vera e propria guida nell'imprevedibile universo del gioco di ruolo che riserva non poche sorprese. Una storia del GdR e della "rivoluzione" da esso compiuta nel mondo del gioco. Un viaggio nei generi letterari e cinematografici che lo hanno ispirato, con schede informative su ogni gioco pubblicato in questi diciassette anni di vita. Le schede, oltre ai consueti riferimenti bibliografici, contengono indicazioni sull'ambientazione, sulla

costruzione del personaggio e sul sistema di simulazione adottato. Confronti e rimandi da un gioco all'altro consentono di farsi un'idea abbastanza precisa sullo "stato dell'arte". In alcuni casi vengono indicate le principali difficoltà che un Master può incontrare a causa di un sistema di simulazione troppo dettagliato o per ambientazioni sofisticate che richiedono un lavoro di documentazione aggiuntivo. Una guida per Master e giocatori che desiderano orientarsi in un panorama di pubblicazioni che si è fatto sempre più intricato e difficile. Ma anche un tentativo di avviare un discorso sul collezionismo: giochi di ruolo che sono scomparsi da tempo dagli scaffali dei negozi e che rimangono come momenti mitici nella memoria di chi li ha giocati, oppure altri di cui si è sentito soltanto parlare.

Indice.

Che cos'è un gioco di ruolo. Dal "teatro della spontaneità" al "teatro della mente". La narrazione come gioco. Storia minima di un'idea. Dal wargame a Dungeons & Dragons. I successori di Dungeons & Dragons. Parenti e affini del Gioco di Ruolo. Dove sta andando il gioco di ruolo? Come fare il Master di un gioco di ruolo. L'Organizzatore. L'Autore. L'Arbitro. Il Narratore. Il Regista. L'Attore. Come iniziare. Ciò che l'apprendista Master deve assolutamente evitare. Schede. Classificazione per generi e indice degli editori.

IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO

Guida al gioco di ruolo di Luca Giuliano

Proxima Editrice, Lit. 25.000

richiedetelo
direttamente all'editore
versando L. 25.000 sul conto corrente 62578000
intestato a Proxima s.a.s. - via Pisacane, 6 - 00152 Roma

Luca Giuliano

IN PRINCIPIO ERA IL DRAGO

GUIDA AL GIOCO DI RUOLO



HARD FOOTBALL

Una delle piu' recenti creazioni della Games Workshop di Londra, conosciutissima tra gli appassionati del gioco di simulazione, e' Blood Bowl, all'apparenza un gioco sportivo. Il primo impatto con Blood Bowl, come con tutti i prodotti di questa casa inglese, è molto forte: grande grafica (si pensi a Talisman, forse il maggior successo internazionale della Game Workshop); grande attenzione alle miniature; "mano pesante" sull'ambientazione, come per Space Marines, Adeptus Titanicus, Warhammer. Fin dal primo sommario esame della confezione si capisce che in Blood Bowl c'è qualcosa di diverso. La fonte d'ispirazione è il football americano, ma i personaggi sono quelli di un mondo immaginario che non è nemmeno il solito fantasy. Che dire infatti di fronte ai "Darkside Cowboys", un gruppo di Elfi poco raccomandabili, o agli "Orcland Raiders", una squadra di temibili Orchi? Quali saranno le tattiche di gioco dei "Champions of Death", un team di morti viventi degni di un film di Romero? Quale spettacolo ci potranno riservare i "Chaos All Stars", l'equipe che raccoglie i campionissimi di questo sport talmente truculento da far apparire i tifosi del Liverpool un gruppo di educande? E' chiaro l'intento degli autori: in un paese noto per il suo "sense of humour", la ricerca dell'eccessivo e del grottesco rappresentano un tentativo di ridicolizzare ed esorcizzare un tifo sportivo che ha preso ormai la dimensione di una violenza spaventosa ed inaccettabile.

ROBERTO FLAIBANI

Improbabili cronache ai margini di un grande gioco

A LUTTO IL MONDO DEL BLOOD BOWL

E' morto Giovanni Tratapponi.

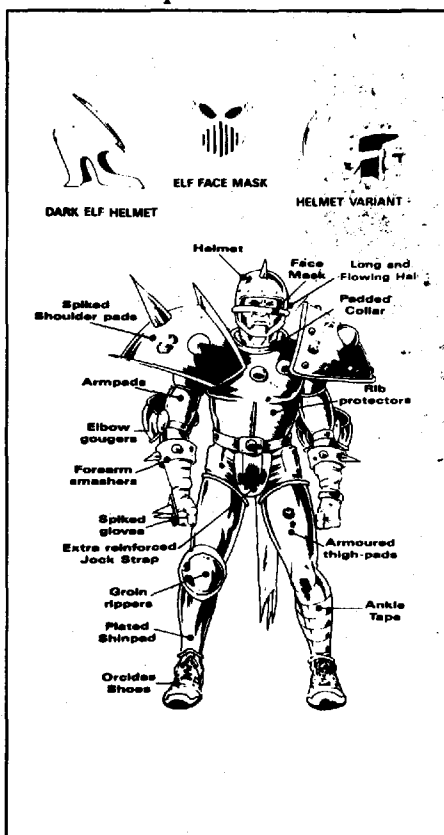
Agonistika News talvolta deve anche adempiere a compiti duri e tristi. E' con immenso dolore che oggi dobbiamo ricordare la mitica figura di Giovanni Tratapponi, l'allenatore e proprietario dello Internationale Bloodbowl Club, la più grande squadra che abbia mai calcato i campi del Bloodbowl italiano.

Tratapponi oggi ci lascia per entrare nella leggenda. La sua scomparsa ha sorpreso tutti noi, è stato un fulmine a ciel sereno, e per questo forse ancora più dolorosa. Giovanni Tratapponi è morto, io ho perso un caro amico, il mondo del Bloodbowl ha perso il suo Mister più prestigioso, l'umanità ha perso il futuro

premio Nobel per la Cattiveria: il giusto coronamento di una carriera lunga e densa come nessun'altra di prestigiosi successi. Tratapponi è morto e oggi siamo tutti più soli. Ci mancherai, Giovanni, ci mancherà il tuo genio inarrivabile nell'inventare un nuovo fallo, la tua vulcanica abilità nel creare una impensabile carognata o un inedito sistema per infliggere dolore ai tuoi avversari. La tua vita è stata un esempio per tutti noi, un luminoso simbolo per le nuove generazioni: ancora per molti e molti anni saranno materia di studio nelle scuole le sottili astuzie con le quali aggiravi i regolamenti federali, la luciferina abilità con la quale sapevi insegnare ai tuoi giocatori i modi per imbrogliare gli arbitri, l'inflessibile impegno che dedicavi all'unico fine di fare della tua squadra un'arma letale e spietata, un'ignobile, detestabile banda di macellai mascalzoni. Sto scrivendo con le lacrime agli occhi perché il ricordo vola al primo istante in cui il tuo genio si mostrò a noi. E il ricordo della tua prima partita da allenatore: nessuno che ami il Bloodbowl può dimenticarla. Il giorno in cui si rivelò ai nostri occhi, con tutta la forza che ha l'evidenza, l'incredibile luce del tuo genio, il peso rivoluzionario delle tue innovazioni tattiche.

"Lascia perdere la palla, mira alle palle!": ancora oggi il tuo motto risuona nelle nostre orecchie e giunge fin nel fondo del nostro cuore.

Ciao Giovanni.



GIP



Nicola Zotti ha recuperato il testo di una drammatica intervista

I SUOI RAGAZZI

La redazione di Agonistika News non poteva mancare ai funerali di Giovanni Tratapponi

Il mondo del Bloodbowl al completo era presente alle esequie. I componenti della mitica squadra Internazionale Bloodbowl Club c'erano tutti: chi non conosce a memoria la leggendaria formazione? Incudine, Martello, Padella, Brace il poderoso pacchetto dei *Blockers*; Morte, Pestilenza, Carestia; Fede, Speranza, Carità i *Linemen* tuttofare; Paura, Terrore la più spaventosa coppia di *Blitzers* che la storia ricordi; Lancier, Houssard gli agilissimi *Catcher*; Verutum e Pilum i precisissimi *Throwers*.

Questi individui rotti ad ogni nefandezza, questi atleti capaci di una spietatezza ai limiti del paradosso agonistico, questi delinquenti, ma sì, diciamolo, piangono: piangono per la scomparsa dell'uomo che aveva trasformato la loro aggressività istintiva, la loro rabbia mostruosa, la loro ferinità criminale in un moderno gioco di squadra. "Solo la tenacia di Tratapponi poteva tanto - ci confida Pilum, il capitano dello Internazionale Bloodbowl Club e prestigioso *Thrower* elfico - Ha personalmente aiutato me e Hussard, il mio compagno di stanza (n.d.r. *Catcher* elfico), a vincere la nostra personale repulsione per quei buzzurri di Incudine e Martello, che quando ci si mettono riescono a puzzare persino più degli Scaven.

Hussard che è vicino a noi annuisce:

"La morte di Tratapponi ha tolto ragion d'essere all'esistenza della squadra: Pilum ed io vogliamo annunciare ufficialmente la nostra decisione di ritirarci dal Bloodbowl e di darci al nostro primo amore: la danza classica." Un annuncio, questo, che rattristerà tutti gli appassionati del Bloodbowl. Mentre Pilum e Hussard si allontanano mano nella mano, ci avviciniamo a Carità, il *Lineman* umano che tutti gli sportivi ricorderanno essere stato il giocatore responsabile dell'unico punto subito dall'Internazionale, nel loro magico anno dei record. "Mi sento molto male - ci dice Carità piangendo - anche se Tratapponi voleva cedermi a tutti i costi, non

avevo per lui nessun rancore, e quando ho saputo che gli era caduto sulla testa un pianoforte a coda, sono rimasto sconvolto. E alla notizia che subito dopo un Tir lo aveva investito sette volte? E stato tremendo!" sussurra Carità tra i singhiozzi. Uno spettacolo! Uno spettacolo paragonabile a quello di Incudine che effettua un blocco. "Perché, eri presente all'incidente? Questo non lo sapevamo." "No, non ero presente, chi ha detto che ero presente? Io non ero presente..." Carità si è allontanato senza lasciarci il tempo per altre domande. Non lontano da noi vediamo la coppia terribile, i Gemelli del Dolore, le più feroci e implacabili macchine da distruzione del mondo dello sport: Paura e Terrore, i due più celebrati *Blitzer* elfici della storia del Bloodbowl. Non sarebbe giusto dire che in campo fossero scorretti ed aggressivi: erano apocalittici, l'inferno in terra per i loro avversari, un incubo orribile dal quale solo i più fortunati sopravvivevano. Ci avviciniamo a loro, sperando che ci concedano un'intervista: com'è noto si sono sempre rifiutati di parlare ai giornalisti. "Paura, Terrore, avete qualcosa da dichiarare ad Agonistika News? Volete per una volta vincere la vostra naturale timidezza e ritrosia nei confronti della stampa? I vostri tifosi vi ascoltano..."

N.B. La registrazione del servizio si interrompe a questo punto: il registratore è stato ritrovato annodato attorno ad una scarpa del nostro cronista: di lui nessuna traccia.



Nuova edizione di un grande classico

REALTA' INSTABILE

I "Maestri del labirinto" è un terreno sul quale gli esperti del gioco da tavolo possono confrontarsi impegnando appieno le capacità logiche

Esplorare labirinti pare sia un'attività vecchia come il mondo.

Anzitutto ci vuole un punto d'inizio: diciamo una porta. Che si apre su un corridoio malamente illuminato, umidiccio, delimitato da pareti ruvide e spesse.

Siamo in un Labirinto? E se è così, in quale specie di Labirinto? Perché di labirinti ne esistono di vari tipi, diversi tra loro, anche se accomunati dalla stesso senso del mistero e dalla stessa oscurità. Che, per comodità, possiamo distinguere per le forme diverse.

1. Un serpente arrotolato a spirale. E' un labirinto fatto ad un solo corridoio: dall'entrata si raggiunge fatalmente il centro. La matrice centrale è una svastica. Al centro, o camminando per la sinuosità dell'unico percorso, incontrerete il Mostro: che abbia un muso di toro su un corpo di atleta diventa un dettaglio di scenografia. L'importante è che ci sia, solo, orrifico e mortale. Questo è uno "pseudo-labirinto" che ha il grande vantaggio di non lasciarvi mai delusi: lo show-down con la Grande Bestia non potrà mancare. E' lo schema base per i classici del Gioco dell'Oca e derivati, ma anche per molte mappe di giochi da tavolo.

2. Il grande albero. E' un percorso ramificato, i cui corridoi si incrociano in nodi e biforcazioni. Tutti conducono ad un punto morto, un solo percorso (quello esatto) porta all'uscita. I corridoi formano dei cicli, che, percorsi fino in fondo in andata e ritorno, vi permettono un'esplorazione completa. Per uscirne occorre seguire almeno una regola di percorso, del tipo: "è possibile uscire da un labirinto ad albero tenendo sempre la mano destra in contatto con la parete dei corridoi". Ma se il percorso si dirama su diversi piani, se ha ponti, tunnel, scale, c'è il rischio di girare in tondo o di saltare il corridoio giusto. Quindi "ad un incrocio, prendete sempre il corridoio di scoperta dell'incrocio stesso come ultima possibilità". L'albero può avere infinite forme, come fanno tutti i Master di GdR e come si può vedere in mille esempi di mappe di città o di giochi d'ambiente, da Sanctuary a HeroQuest.

3. La rete impalpabile. Siete su un reticolo di linee: queste collegano tra loro dei Punti. Ogni punto è collocato secondo una simmetria che potrebbe prolungare la Rete all'infinito. Entrata e uscita non esistono, perché ce ne sono troppe. Interno ed esterno sono pure convenzioni linguistiche. I punti della rete possono anche essere mobili, con movimenti casuali, oppure preordinati e armonici. E' il Cyberspazio, il territorio dei labirinti immateriali dell'informazione, che si muovono e si modificano continuamente, governati da cowboys delicati e ingegnosi.

Un involontario insieme fra questi diversi tipi di labirinti

potete trovarlo in un classico della Ravensburger, "Il labirinto magico" (1986).

Qui il piano del labirinto è quadrato e si compone di piccole tessere che vanno montate una accanto all'altra. Sulle tessere sono disegnati i pezzi di un percorso: la singolarità del congegno è che inserendo di lato una tessera, un giocatore può spostare un'intera fila del labirinto. Il piano che si muove dà la possibilità di giocare contro gli altri e di modificare continuamente il quadro del gioco.

Ogni giocatore ha 6 carte degli incantesimi, che può guardare una per volta: su ogni carta c'è la figura di un oggetto misterioso o di un essere straordinario che bisogna cercare di raggiungere nel labirinto. Il primo che riesce a raggiungere le 6 figurine/obiettivo e a tornare al suo punto di partenza, vince. La Ravensburger ne ha fatto uscire una nuova edizione dal titolo "I Maestri del labirinto" (1991), arricchita di una ingegnosa possibilità di combinazioni sulle carte degli incantesimi. Sembra un gioco per bambini dotati di intuizione: e può essere soltanto questo. Ma chi lo gioca con l'attenzione strategica di un giocatore di board game, scopre una realtà sofisticatissima. E verifica che le antiche regole su come districarsi in un labirinto servono di base all'elaborazione della strategia vincente. Tenendo conto, naturalmente, che l'imprevisto (la mossa a sorpresa di un altro giocatore) è sempre in agguato.

MASSIMO CASA



Giocare a Backgammon con Dario De Toffoli

RADICI MILLENARIE

"I giocatori più bravi sono, o meglio sembrano, più fortunati!"; è questa una delle frasi ricorrenti del libro di Dario De Toffoli, "Giocare a Backgammon", edito da Arsenale Editrice. Mettendo da parte la polemica che si potrebbe scatenare sulla veridicità della frase, sicuramente opinabile, giungo a commentare il piacevolissimo libro, testo ufficiale della F.I.Ba. (Federazione Italiana Backgammon), dell'autore veneziano, noto nel campo dei giochi per l'organizzazione di varie iniziative e per essere l'ideatore di vari giochi. Il testo vuole essere, una introduzione al gioco per i neofiti e un aiuto a migliorarsi per chi già conosce il Backgammon solo in modo amatoriale; la narrazione si snoda

in due parti essenziali, la prima sulla lunga storia del gioco, la seconda sulle tecniche e le varianti. La prima parte del libro, uno studio attento e preciso durato mesi, cattura il lettore come un romanzo, nel quale il protagonista, un gioco, varca confini lontani e cambia la sua fisionomia, lasciando tracce del suo illustre passato nei più famosi musei del mondo. E' la storia di una passione che ha caratterizzato ogni popolo dall'inizio dell'umanità, che inutilmente sovrani e imperatori hanno cercato di vietare. La seconda parte del libro si occupa del Backgammon di oggi, fornendo innanzitutto le regole base, delle quali, a chi fosse completamente digiuno della materia, consigliamo la lettura

prima del resto del libro. Al corpo delle regole l'autore aggiunge un insieme di consigli utili e una serie di aperture, ma riserva anche una parte al calcolo delle probabilità. Giunti alla fine ci si sente padroni della materia, e si prova un grande desiderio di giocare subito, per mettere in atto tutto ciò che si è imparato. Un libro completo, scritto con passione, nell'intento di infonderla nel lettore, il testo scorre piacevolmente nella parte storica, mentre, a buona ragione, costringe nella seconda parte il lettore al tavolo con la scacchiera, che nei nodi legnosi di cui si compone lascia trasparire le antiche radici di un albero millenario.

PIERPAOLO TURITTO

*Sergio Fanucci Editore presenta
il meglio dell'horror
della fantasy
della fantascienza*



fanucci editore

Via delle Fornaci, 66 - 00165 Roma
Tel. 06 - 3266384 - 6382998 (Fax)

Un colossal a fumetti la star dell'ultimo Fantafestival di Roma

IL RISVEGLIO DI AKIRA

Un miliardo di yen, trenta studios, trecentoventisette colori utilizzati per produrre 120 minuti di fantascienza giapponese in animazione

Uno degli appuntamenti più attesi di questo ultimo Fantafestival è stato sicuramente rappresentato dalla proiezione del film di animazione Akira. Attorno a questa opera colossale molto si è detto e si è scritto, costruendo un piccolo mito molto

prima della visione cinematografica in Italia. Le cifre parrebbero parlare da sole; un miliardo di yen circa il costo del film, trenta studi di animazione hanno reso possibile un'azione di scena a dir poco stupefacente, trecentoventisette colori utilizzati. Questo e molto altro per circa 120 minuti di spettacolo. Eppure...

Eppure qualcosa non è andata per il verso giusto e con un pizzico di timore (non vorrei vedermi linciato da orde di maniaci akiromani) mi pongo in maniera perplessa. Indicare le manchevolezze del film è compito arduo, ma siccome l'opera merita più di un giudizio "bianco o nero", qualche piccolo sforzo si rende necessario.

Il soggetto cinematografico è basato sull'omonimo soggetto per fumetti (pardon, manga) dello stesso autore Katsushiro Otomo, fumetto che attualmente è pubblicato ad episodi dalla Glenat- Italia, e di cui, al momento in cui scrivo, si è in attesa del diciassettesimo numero.

Ed è forse questo il punto debole del film; il tentare di riassumere in poco più di due ore un'opera che al suo sedicesimo numero sembra essere solo alla metà (Si parla di non meno di trentasei episodi).

La storia è un complicato intreccio intorno ad un progetto segreto militare. Siamo a Neo-Tokio nel 2030, a 38 anni dalla terza guerra mondiale. Un gruppo clandestino cerca di ostacolare gli studi sul progetto Akira. A causa di uno sfortunato incidente un gruppo di giovani ragazzi motociclisti si trova coinvolto in una guerra segreta





tra diverse fazioni che porterà al risveglio di Akira, un bambino dagli incredibili poteri mentali, causa stessa della terza guerra mondiale.

Akira non è soltanto questo; è soprattutto l'essere perfetto in armonia con l'universo. Ma come in un processo alchemico lo stato di perfezione, l'opera al rosso, può passare solo dopo l'opera al nero, decomposizione, e al bianco, rinascita, nessuno stupore quindi che il risveglio di Akira porti inevitabilmente alla distruzione di Neo-Tokio (e chissà, del mondo).

Nulla di strano che le scene catastrofiche facciano pensare al dramma dell'atomica. Il "Colonnello" altro non rappresenta che il guerriero della tradizione giapponese, il bushi che, attraverso la sua disciplina, segue una via, il "Do", verso la perfezione. Lui non è come gli altri ministri e generali, ciechi davanti al pericolo. E se lady Miyako, appena abbozzata nel

film, rappresenta una sorta di messia e di sciamano, Kaneda e i suoi amici ne sono il controaltare, una pennellata del nuovo Giappone cyberpunk dei "ragazzi di strada".

Dire questo è dire mezza realtà in quanto l'opera si regge perfettamente come una storia d'avventura pura e semplice, dal disegno e (soprattutto) la sceneggiatura impeccabili. Tutto questo nel film sfugge, dando l'impressione di un'opera affogata in se stessa, compressa da metafore che vanno al di là dello spettacolo.

Intanto aspetto. Aspetto di vedere la fine della serie a fumetti. Aspetto nella speranza che qualcuno si decida a doppiare e distribuire il prodotto in Italia. Aspetto di poterci ripensare un po'. Sino ad allora mi lascerò trascinare ogni mese nei vicoli di Neo-Tokio. Perché sino ad allora non sarà giusto dare un parere al tutto, tanto meno fare altri articoli.

RAFFAELE MATONE

RACCONTI MANGA

Per tutti quelli che amano i Manga (fumetti giapponesi), per tutti quelli che si chiedono da dove spuntano fuori le ragazzine giapponesi Cyberpunk di Gibson e per tutti quelli che amano i buoni libri è uscita *Kitchen* (Feltrinelli) di Banana Yoshimoto. Bello, fulminante, breve e intenso. Tre racconti vero-fantastici e fantaveristici che danno un quadro preciso ed implacabile della ordinata, gentile e normale assoluta follia del Giappone moderno e adolescenziale che sta diventando un nuovo universo mitico. Consigliato a chi ama i buoni libri come a chi ama i cartoni animati giapponesi, privo di qualsiasi controindicazione questo libro è secondo pareri più autorevoli del mio la novità letteraria dell'anno.

GLORIA SADUN

Entrate nel mondo della telematica

Regalate un modem al vostro computer

ESSEGI
informatica

Modem Hayes compatibili a selezione automatica della velocità. Full o half duplex. Autodial e autoanswer. Manualistica in italiano. Dodici mesi di garanzia.

- * Mod. 24P portatile alimentabile da rete o con batteria. 300 - 1200 - 2400 bps L. 200.000
- * Mod. 24EM 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps con correzione di errore MNP5. Riceve il Videotel L. 335.000
- * Mod. 24EV 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps. Riceve il Videotel L. 245.000
- * Mod. 24E 300 - 1200 - 2400 bps L. 190.000

Per informazioni chiamate Proxima Sas al numero 06/5899287

PRINCIPE VALIANT

Le saghe cavalleresche offrono un eccellente panorama di soggetti ed ambientazioni per il gioco di ruolo; attingendo a questo filone, la Chaosium Inc., casa editrice del noto Pendragon, ha pubblicato anche il meno conosciuto Principe Valiant. Ispirato al celebre fumetto di Hal Foster, ne cattura l'atmosfera e propizia l'incontro al tavolo di gioco con quello che per molti è un caro amico di infanzia. La veste tipografica è accurata e le regole di gioco sono semplici e concise. La scheda del personaggio è ridotta all'essenziale, il sistema di casualizzazione utilizza monete (i.e. dadi a due facce) invece dei soliti dadi: tutto semplice, quasi ascetico se confrontato con la ridda di numeri a cui ci hanno avvezzi altri giochi di ruolo.

Un'esperienza introduttiva per neofiti quindi? Forse no, dato che il Principe Valiant radicalizza una linea di pensiero già presente in Pendragon: accento sulla narrazione, creazione corale della vicenda, comunicazione e fantasia che mediano la soluzione dei conflitti senza le discontinuità del fluire dell'azione generate da modelli stocastici di realtà virtuale che sono alcuni complessi regolamenti di gioco. La stessa parola *gamemaster* scompare lasciando il posto al significativo *storyteller*, che io tradurrei con narratore, e nella descrizione dei meccanismi di gioco l'autore suggerisce che questa funzione venga assolta a turno dai partecipanti al gioco. In definitiva un gioco che al tempo stesso è una stimolante sfida al di fuori dei consueti canoni ma anche una chance per imprese epiche ed appassionanti.

MARCELLO PANI

Gli scacchi eterodossi, una fuga dalla monotonia

PEDONI DI UN DIO MINORE

"Giocare a scacchi" è un'espressione che va sempre più perdendo significato. Le varianti del gioco degli scacchi, che sono state inventate e sperimentate nei secoli presso le diverse culture, sono moltissime, tanto da sfuggire ad ogni tentativo di classificazione. Ne sono state catalogate diverse migliaia tra forme principali e derivate. In una simile moltitudine chi può sostenere di giocare a scacchi *tout court*?

Le regole più comuni in occidente sono quelle adottate dalla FIDE nel 1952 dopo un lungo processo evolutivo durato quasi un millennio. In Giappone, in Cina, in Corea, in Mongolia, in India il gioco, pur partendo da un ceppo comune, ha subito evoluzioni estremamente differenti portando a risultati spesso poco somiglianti tra di loro. A tale proliferazione, che potremmo chiamare "geografica", dobbiamo assommare quella "storica" partorita nel corso dei secoli dalla fantasia dei giocatori (tra i quali troviamo Campioni del Mondo e Maestri Internazionali) quali Tamerlano, Alfonso X, Carrera, Capablanca, Alekine, Alexander, Porreca, Castaldi, Scafarelli, ecc. Il principio generatore è elementare, ogni regola di gioco è convenzionale ed ogni convenzione può essere mutata e sostituita da un'altra. L'essenziale è che i giocatori concordino tra loro nel rispettare le norme assegnate. Possiamo cambiare la forma e la dimensione della scacchiera, il numero e il tipo dei pezzi, il numero delle mosse a disposizione del giocatore ad

ogni turno, l'obiettivo del gioco, e così via. Giungiamo quindi facilmente ad un universo ricchissimo di possibilità, un mondo fantastico in gran parte interamente da esplorare.

Chi mal sopporta la eccessiva proliferazione teorica raggiunta dagli scacchi FIDE, che rende ormai prerogativa di professionisti a tempo pieno il pochissimo spazio residuo riservato alla fantasia, troverà un fertile terreno nelle varianti scacchistiche cosiddette "eterodosse". In Italia in tale campo siamo all'avanguardia per numero di appassionati, per ricchezza di varianti praticate, per organizzazione, per pubblicazioni specifiche sull'argomento, tanto che ad esempio i campioni olimpici in carica (delle Olimpiadi Eterodosse si intende) siamo proprio noi italiani, come siamo noi i campioni in quasi tutte le specialità di cui si disputano i campionati a livello internazionale (escludendo naturalmente quelle tradizionali dell'estremo oriente).

L'associazione che dagli anni '70 raccoglie gli appassionati è l'AISE (Associazione Italiana Scacchi Eterodossi, c/o Alessandro Castelli, Contrada Potenza 11, 62010 Contrada Potenza -MC-), che organizza l'attività a carattere nazionale ed internazionale in tutte le varianti tradizionali ed ha soci e giocatori in molte nazioni europee (Germania, Gran Bretagna, Francia, Cecoslovacchia, Polonia, Jugoslavia, URSS), negli USA e persino in Nuova Zelanda.

ENTRA NEL MONDO DELL'AVVENTURA

Simulazioni aeree, militari, navali e giochi di ruolo per Amiga, Ms-Dos, CBM-64.

Spedizioni per corrispondenza in tutta ITALIA. Ordinanze telefoniche al nr. 06/86.80.18.54

PIX COMPUTER S.r.l. Via F.d'Ovidio 6/C 00137 ROMA - Tel. 06/86.80.18.54

A M I G A			P C M S-D O S		
Action Station	Strategico	49.000	World at War	Strat.spaziale	59.000
Austerlitz	Wargame	49.000	Savage empire	R.P.G.Fantasy	69.000
Arthur	Role playing	49.000	Bard's tale III	R.P.G.Fantasy	69.000
The Immortal	Role playing	49.000	Dragon Wars	R.P.G.Fantasy	72.000
Power Monger	Strategico	59.000	Sim City	Sim.urbanistica	59.000
Centurion	Strategico	59.000	Snowstrike	Strategico spaziale	39.000
Uninvited	Avventura	69.000	Shangai	Gioco da tavolo	59.000
Moonbase	Simulat.spaziale	59.000	Altered Destiny	Avventura	65.000
Gold Americas	Strategico	72.000	Skyfox II	Simulatore volo	49.000
Transylvania III	Avventura	49.000	Drakken	Role playing	59.000
Dragon Wars	R.P.G. Fantasy	59.000	North e South	Simulaz.guerra	38.000
Hound Shadow	Poliziesco	49.000	Battle chess II	Scacchi cinesi	69.000
Wargame C/Set	Wargame	69.000	Legend of Sword	R.P.G. Fantasy	49.000
Blitzkrieg	Strategico	69.000	Monkey Island	Avventura	69.000
Fighter bom.	Simulatore volo	59.000	Final Orbit	Strategico spaziale	39.000
F16 comb.Pilot	Simulatore volo	59.000	Mystical	Avventura	49.000
Magic Fly	Simulatore volo	49.000	Fountain of dreams	R.P.G.Fantasy	72.000
Murder	Poliziesco	39.000	Interceptor	Strat.spaziale	79.000
Raffles	Avventura	42.000	Hostages	Sim.guerra	50.000
Keef the Thief	Avventura	59.000	E.S.S.	Simulatore volo	69.000
Mig-29	Simulat.volo	79.000	Lord of Rings	R.P.G. Fantasy	69.000
Universe 3	Role Playing	49.000	Berlin 1948	Strat.militare	49.000
White Death	Strat.militare	59.000	Stratego	Strategico da tav.	69.000
Finest hour	Simulat.volo	49.000	Hardnova	Simulaz. spaziale	59.000
Night bread	Avventura	49.000	Gheisha	Avventura	59.000
Mystery	Strategico	49.000	Full metal Planet	Strategico militare	38.000
Ogre	Wargame	45.000	PGA Tour Golf	Simulaz.sportiva	59.000
Knight Orc	Avventura	39.000	Populous	Strategico	49.000
Man Hunter	Avventura	49.000	Silent service II	Simul.sottomarino	79.000
Betrayal	Role playing	49.000	Murders in space	Simul.spaziale	59.000
Battle Master	R.P.G.Fantasy	69.000	Stormovick	Simulatore volo	59.000
Gods	Avventura	49.000	Intruder	Simulatore volo	89.000
Lotus Esprit	Simul.guida	50.000	AD & D.		
Murders in space	Avv.spaziale	59.000	Death Knights	R.P.G. Fantasy	69.000
Operat.Neptune	Avventura	40.000	Eye of beholder	R.P.G. Fantasy	69.000
Action service	Simul.guerra	34.000			
Star flight	Sim.spaziale	38.000	The bard's tale II	Role playing	45.000
Falcon F16	Simul.volo	59.000	Moonbase	Simulaz.spaziale	69.000
Tracker	Strateg.spaziale	49.000	Warlords	R.P.G.Fantasy	69.000
Eye of Beholder	R.P.G.Fantasy	80.000	Chess simulator	Scacchi 3D	59.000
Damocles	Sim.spaziale	39.000	Imperium	Role playing	49.000
Populous	Strategico	49.000	Omicron	Avv.spaziale	69.000
F29 Retailator	Simulat.volo	49.000	Sim C.Future Cities	Supporto Sim City	33.000
Tass times	Avventura	45.000	Sim C.Ancient Cit.	Supporto Sim City	33.000
Shogun	Avventura	59.000	Lords of Conquest	Strategico	45.000
Warlock the avenger	Role playing	49.000	Chessmaster 2000	Scacchi 3D	45.000
<i>Commodore 64</i>	<i>Commodore 64</i>	<i>Commodore 64</i>	<i>Commodore 64</i>	<i>Commodore 64</i>	<i>Commodore 64</i>
ULTIMA V Disk	Role playing	49.000	War of the Lance	Role playing	59.000
Carriers at War Disk	Simul.guerra	59.000	Ring Wars	Simul.spaziale	22.000

Una panoramica dell'editoria fantastica

ARRIVANO I GIGANTI

L'inizio degli anni novanta sembra ripetersi, con maggior serietà e consapevolezza, il boom editoriale nel settore della narrativa non mimetica che si era verificato quindici anni fa

L'autunno si presenta ricco di novità per gli appassionati di narrativa non-mimetica: science fiction, fantasy, horror. Questo inizio degli anni novanta sembra infatti ripetersi in forma più consapevole e "seria" il boom editoriale della metà degli anni settanta. Rispetto però a tre lustri fa con alcune significative diversità che potrebbero prostrarlo nel tempo, facendolo consolidare, a differenza del precedente cui seguì un periodo di "bassa marea" o "riflusso" che dir si voglia. Le diversità sono a mio parere le seguenti:

- 1) gli editori che si interessano attualmente di narrativa non mimetica non sono editori improvvisati che approfittano della "moda", ma sono già presenti nel settore della letteratura "di genere"; o, se sono nuovi, risultano affiancati da noti specialisti;
- 2) i curatori, come appena detto, sono delle persone competenti in materia che in genere provengono dalle file degli appassionati che hanno fatto la loro carriera giungendo sino a quella di editor;
- 3) il boom, a differenza del precedente, non riguarda soltanto la fantascienza, ma coinvolge

anche (forse soprattutto) narrativa fantastica e dell'orrore, mentre contemporaneamente si assiste ad un interesse per l'argomento degli altri media soprattutto visivi (cinema, televisione, videogiochi). A questi elementi positivi, volendo, si può aggiungere un elemento negativo dal mio punto di vista: la mancanza, rispetto agli anni settanta, di una vera e propria rivista specializzata come all'epoca furono Robot e poi Aliens.

Mondadori naturalmente, per la qualità delle iniziative, è al primo posto. Giuseppe Lippi che ha preso in mano tutte le iniziative del settore della casa milanese ha cercato di elevarle di livello con la sua competenza: Urania pesca ora non solo fra autori contemporanei adatti al suo particolare pubblico, ma anche nei dimenticati anni cinquanta; ha aperto finalmente agli italiani (pure se con un solo romanzo all'anno, quello vincitore del premio intitolato alla collana); l'appendice conclusiva è stata movimentata e attualizzata un po', ma è un settore che attende sempre una sistemazione definitiva e forse un'attenzione più assidua.

I Classici di Urania hanno ora un aspetto esteriore più decente ed una maggiore coerenza nelle scelte, anche se alcune introduzioni, affidate a varie firme, lasciano in determinati casi perplessi.

Urania Fantasy spazia fra testi del passato e contemporanei, ma è assente una vera e propria cura editoriale, anche se è comprensibile che Lippi non può

fare proprio tutto. Purtroppo la collana Horror ha chiuso questa estate; forse appariva un doppione della sezione omonima degli Oscar che sarebbe quindi bene potenziare affiancando la sezione fantascientifica e quella fantasy dove sono state presentate cose egregie.

I Massimi della Fantascienza, grazie anche alla presenza di ottimi esperti e al coordinamento di Lippi per le scelte, adesso sta veramente riempiendo dei vuoti.

Altri Mondi, priva di ogni apparato critico, sembra per adesso limitarsi alle scelte di corposi romanzi contemporanei (con qualche eccezione che conferma la regola), mentre l'unica collana che mi pare debba trovare ancora la formula giusta è Millemondi da tempo passata ad antologie miscelanee inedite, che però sono troppo miscelanee e non hanno un minimo filo conduttore.

La Biblioteca di Fantasy sta facendo scoprire alcuni lunghi ed interessanti autori di trilogia, dimenticati sino ad oggi. I Mystbook accolgono opere di vario genere, con particolare preferenza per il thriller e l'horror, ma sempre di un discreto livello.

La Nord continua il suo tranquillo cammino di casa leader specializzata, ma con la presenza di nuovi agguerriti concorrenti, come Interno Giallo, e la nuova moda horror l'ha in un certo senso obbligata a scendere in campo in due settori finora trascurati: appunto l'orrore, con la collana Le Ombre, e i tascabili con una serie in cui si presentano ad un prezzo più accessibile ed in



un formato più piccolo opere famose ed esaurite.

Interno Giallo, filiazione della Leonardo, si presenta come una casa editrice "di genere" che si occupa di tutti... i generi, dal poliziesco alla fantascienza, dalla spy story all'orrore, dal thriller al fantastico, senza nemmeno dimenticare gli autori italiani di nome o esordienti o ripescaggi di classici dimenticati.

Formato un po' più grande dell'usuale, copertine vistose e accattivanti, ha subito trovato un suo pubblico, anche grazie alla sua politica di accaparrarsi importanti nomi nuovi stranieri o scrittori di fama riuscendo a sottrarli alla concorrenza.

Con la nuova collana tascabile Edgar, divisa in varie sezioni a seconda dei diversi "generi", è entrata anche in un settore sinora

di quasi esclusivo dominio della Mondadori.

Armenia a suo tempo si era interessata a fondo di fantascienza con collane di libri e riviste, un settore però mai del tutto abbandonato in questi anni grazie alla traduzione di innumerevoli antologie di Asimov. Ora ha scoperto il filone fantasy in cui si è gettata in maniera massiccia con la traduzione prima delle opere di Weis e Hickman, poi di numerose altre trilogie a sfondo fantastico-mitico.

La Sperling & Kupfer, dopo aver ottenuto l'esclusiva di Stephen King, ha varato un'apposita collana dedicata all'horror pescando a piene mani nel serbatoio americano, alla quale ha affiancato da poco una collana

dedicata alla science fiction.

Questo per limitarci agli editori più significativi dal punto di vista specializzato, perché romanzi non-mimetici vengono ormai regolarmente pubblicati dalla Rizzoli, da Bompiani, da Sonzogno, tanto per ricordare qualche altra cosa, accanto alla narrativa "normale" o "seria" o "realistica" che dir si voglia. E anche questo è un fatto nuovo e positivo rispetto a 15 anni fa, che ha già contribuito ad abolire il ghetto in cui era confinata la letteratura "di genere" e che sarà utilissimo per creare una base di pubblico tale da evitare gli alti e bassi, i boom e le crisi, che hanno caratterizzato dal 1952 la vita della narrativa non-mimetica del nostro paese.

GIANFRANCO DE TURRIS

1983 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantasy:

I SIGNORI DEL CAOS

1989 la BLACK-OUT presenta la prima rivista di fantasy e simulazione:

CROM

1990 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantascienza:

FIGLI DELL'OLOCAUSTO

Entra nel mondo della fantasia entra nel mondo BLACK-OUT

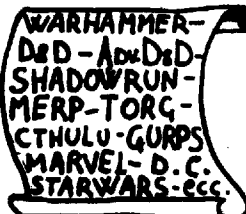


BLACK-OUT EDITRICE
Via delle Suore 113
41100 Modena
Tel. 059/315510


FIGLI dell' OLOCAUSTO

NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI


Diventa un cittadino del 2028, immagina di vivere in un mondo dove la vita umana è sotto una costante minaccia, dove i generi alimentari o di prima necessità, valgono tanto quanto l'oro. Immagina di non potere chiudere occhio per più di poche ore di seguito a causa dei continui attacchi dei nemici e pensa che forse non vi può essere uscita da questa schiavitù. Se riesci a immaginare tutto ciò avrai una visione abbastanza simile alla realtà del 2028. Ora stai per entrare in questo mondo, ora puoi essere un abitante di questa "TERRA" devastata, una terra diversa da quella in cui sei abituato a vivere. La vita e la morte sono divise da una barriera impalpabile.....Infrangere questa divisione vuole dire non tornare più indietro! Attenti.....il confine è dietro l'angolo.



+



=



Dentro Gioco Educativo
 C.so BUENOS AIRES 3 R GENOVA TEL. (010)592691

STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni

Giochi di ruolo, wargames, giochi sportivi e di società. Miniature, colori e accessori. Libri fantasy e riviste



**Via S. Francesco 205
 Viareggio
 tel. 0584-46360**

SDRAIATO SUI

La divulgazione non è specialità italiana. Suppongo dipenda da una diffusa incapacità a raccontare, radicata nei trionfi del melodramma e nel rachitismo congenito del romanzo nostrano.

Fatto sta che scienziati, filosofi e storici vivono qui una sorta di esistenza separata, e affidano ad altri, ai giornalisti, il compito di scrivere per tutti quello che loro scoprono, pensano e studiano al riparo della macchina universitaria più libera e tollerante che la storia dell'uomo abbia mai costruito.

Le eccezioni sono quindi particolarmente benviste. "La Vera Storia della Lega Lombarda" di Franco Cardini (Mondadori 27.000 lire, 135 pagine) rappresenta un caso esemplare di questa evenienza insolita.

Il più grande giornalista italiano, Indro Montanelli, affida ad un vero storico il compito di raccontare, in un'estate di articoli, la storia di questo scomodo e inesplorato oggetto, dimenticato nelle soffitte della memoria risorgimentale italiana e recentemente rispolverato a scopi politici.

Gli articoli sono poi raccolti, bellezza del riciclaggio della società mercantile, ed abbiamo un vero libro di storia, a livello divulgativo.

Cito una frase illuminante insieme del libro e della sensibilità storica che lo permea: "Tra i milanesi e Federico si andava delineando la condizione ideale per far scoppiare una guerra: che non è quando c'è una

parte che ha ragione e una che ha torto, ma quando hanno alcune ragioni tutte e due."

Sotto lo stesso riguardo, rispetto per lo spessore del tempo e quindi senso storico, ho apprezzato "Servabo, Memoria di Fine Secolo" di Luigi Pintor (Bollati Boringhieri 14.000 lire, 91 pagine). La propria autobiografia in un libriccino è un gigantesco capolavoro di modestia, che ha del miracoloso quando si accompagna ad ottima scrittura e senso delle proporzioni.

Fra le segnalazioni del mio libraio fiorentino un giudizio lapidario su "Lo Specchio Greco, alle Radici del Pensare Europeo" di Grytzko Mascioni (Oscar Mondadori 14.000 lire, 566 pagine)

Il commento lapidario è stato: "Un libro onesto".

E quindi occasione da non perdere. L'opera ha dieci anni, adesso è in libreria l'ultimo lavoro dell'autore dedicato a Socrate.

Più che uno storico Mascioni va definito antiquario, rispolverando un'antica distinzione fra chi studia il passato e chi cerca di sapere il più possibile attorno ad esso senza particolari esigenze sistematiche.

Non ho mai letto libro altrettanto ricco di informazioni sull'antichità greca, certo non è scritto con la passione momentanea, e rivolta soprattutto ai verdoni, che caratterizza il lavoro di molti giornalisti. Mascioni è stato nei posti dei quali parla e a volte dà la netta impressione di esserci



LA BATTIGIA...

stato nel V secolo a.C. E questo è il guaio: la storia è ricerca dell'impossibile. Cosa è successo nel passato non potremo mai saperlo esattamente. Questa ammissione, estranea al pensiero dell'autore de "Lo Specchio Greco", è alla radice del lavoro dello storico. Che è una ricerca infinita.

Per finire due libri sulla terza guerra mondiale. In "War Day, Quando La Pace Ci Sfugge Di Mano" (Mondadori, 334 pagine 11.000 lire) Whitley Strieber e James Kunetka raccolgono gli appunti presi durante un immaginario viaggio attraverso quello che rimane degli Stati Uniti quattro anni dopo una guerra nucleare durata pochi minuti. Le due superpotenze si sono reciprocamente distrutte e brandelli di Stati dell'Unione cercano di tirare avanti come possono, preda dell'espansionismo Giapponese, Britannico e persino Messicano.

I ipotesi dura e fortemente isolazionista, quella proposta. Gli alleati europei e orientali scaricano il loro grande protettore al primo barlume di guerra e lasciano che le due superpotenze si annientino per poi banchettare sui loro malconci avanzi.

Diametralmente opposta la storia di "Uragano Rosso" di Tom Clancy (Rizzoli, 760 pagine 14.000 lire), l'autore de "La Grande Fuga Dell'Ottobre Rosso". Clancy è stato definito l'Omero dell'esercito americano, e non si smentisce quando racconta l'annientamento dell'Armata Rossa da parte delle

forze Nato sul fronte europeo. Troppo regano il libro è scritto bene e prende il lettore, tanto da indurmi ad acquistare anche "Attentato Alla Corte D'Inghilterra" (Rizzoli, 540 pagine 14.000 lire), altro presunto capolavoro di Clancy. Una storia spionistica che non conoscerò mai, visto che non sono riuscito ad andare oltre pagina cinquanta.

La superlettura in tema di terzo conflitto mondiale mi riporta in mente i due migliori precedenti che conosco. La "Terza Guerra Mondiale" di John Hackett (Rizzoli, 440 pagine 14.000 lire) praticamente uguale a quella di Clancy, sia nella trama che nella modalità stilistica, semmai più attento ai fronti diversi a quello europeo, ma sicuramente inferiore dal punto di vista drammatico, e "Nessuno Si Salva" di Hans Hellmut Kirst (Longanesi, temo fuori catalogo). Kirst, autore de "La Notte Dei Generali" dal quale è stato tratto un famoso film, è molto più realistico dei suoi successori e immagina la terza guerra mondiale come catastrofe assoluta. In particolare per la Germania, definitivamente annientata dall'escalation nucleare.

Consola sapere che nessuno di questi libri ha la possibilità di trasformarsi, per puro caso, in profetico. La guerra c'è stata: fredda, per nostra fortuna e nonostante lo scrollone d'agosto sembra proprio sia finita nel magico '89.

Stiamo vivendo gli anni del dopoguerra.

SERGIO VALZANIA



MIRLITON S.G.

Soldatini di piombo 25 mm. per collezioni e wargame.

Antico: Etruschi, Romani, Sanniti

Medioevo: Italiani Catalani, Tedeschi, Francesi, Inglesi, Ungheresi

Rinascimento: Italiani, Svizzeri, Lanzi

Napoleonico: Francesi, Russi, Austriaci, Inglesi, Prussiani, Italiani

Risorgimento: 1859-1870: Piemontesi, Austriaci, Pontifici, Napoletani.



Richiedete il catalogo e le condizioni di vendita inviando L. 7.500 in francobolli a:

Mirliton S.G., Via Barducci 5/a
50029 Tavarnuzze (FI)



**CITTA'
DEL
SOLE**

... per giocare

... anche fantasy!

Cagliari, via Abba 21 A - B

Tel. 070 - 669387

Sassari, via Usai 31

Tel. 079 . 231095

ORCS DO IT BETTER

Il 1991 si sta dimostrando un'annata decisiva per i giocatori che vivono in terra d'Abruzzo. Infatti dopo un lungo periodo di semina sembra che per gli organizzatori abruzzesi sia venuto il momento di raccogliere: abbiamo riferito nel numero precedente delle coloratissime attività del Circolo Pegasus de L'Aquila; questa volta ci occupiamo principalmente del gruppo che fa capo ad una fanzine dal titolo folgorante: "Orcs Do It Better" edita a Chieti e giunta ormai al terzo numero. Il gruppo ha cominciato ad organizzarsi in occasione dei primi Campionati Nazionali di D&D fino a coordinare oggi attività ludiche in una vasta zona che va da Sulmona alla costa adriatica. L'ultima iniziativa in ordine cronologico è la convention tenuta presso la ludoteca "Il Pozzo dei Desideri" di Lanciano nei giorni 6 e 7 luglio. La manifestazione ha ospitato tornei di AD&D, Il Richiamo di Cthulhu, Axis & Allies, una mostra del fumetto e dell'illustrazione, una di miniature fantasy, una di modellismo e un'interessante sezione cinema. Gli Orchi in questione possono essere contattati rivolgendosi a Barbara Giurastante, Via Colonna 39, 66013 Chieti scalo, tel. 0871-562057. Abbiamo inoltre notizia di un torneo regionale di D&D organizzato dalla S.A.S.S.S. de L'Aquila nei giorni 13 e 21 settembre. L'associazione, che fino ad oggi si era occupata solo di simulazione storico-militare, ha sede in Piazza E. Moschino 7, ed è reperibile telefonicamente ai numeri (0862) 717508 - 313079.

La posta del direttore

Avete fatto veramente un ottimo lavoro. Da parte mia ho già provveduto a mandarvi un piccolo contributo e, da parte vostra, sarebbe meglio se, invece di cercare di raggiungere le quaranta pagine, o magari anche il colore, faceste un piccolo sforzo in più per diventare un periodico bimestrale.

Marco (Vibo Valentia)

Grazie dei complimenti, e del contributo. Quanto alle quaranta pagine, ci siamo arrivati spinti dalla necessità: in trentadue non entrava il minimo di quello che ci pareva doveroso pubblicare. Per il colore c'è tempo e se ci decideremo a questo passo lo faremo spinti soprattutto da motivazioni di mercato. I pubblicitari lo adorano. La bimestralizzazione che auspichi rischia di essere un sogno, forse riusciremo, prima o poi e non considerarla una promessa, a raggiungere i cinque numeri annui. Per adesso siamo al limite delle forze per rispettare la puntualità nelle uscite del trimestrale.

Da dieci anni mi interesso di Wargames e Role-playing ed "Agonistica News" è una delle più serie iniziative del settore. Il giorno in cui potremo finalmente vedere "Agonistica News", magari mensilmente, in edicola vorrà dire che forse noi tutti giocatori saremo usciti dal "ghetto" in cui siamo stati, e siamo, relegati da tempo. Valerio (Roma)

Addirittura un mensile! Il nostro direttore amministrativo sogna cose simili, la notte. Comunque grazie per l'incoraggiamento. Per adesso cerchiamo di andare avanti risolvendo i problemi tattici. Ci occuperemo poi di quelli strategici.

Vi pregherei di mettermi in contatto con il gruppo di D&D o con il ragazzo (Giuseppe) di Porto San Giorgio. Il massimo sarebbe di inviare loro il mio indirizzo senza il tramite (purtroppo lento) della rivista. Vi autorizzo a pubblicare il mio indirizzo.

Alessio Cisbani
via Cecco Bianchi, 8
63023 Fermo

Questa è un'eccezione. Non possiamo occupare spazio per messaggi personali. Per quello funziona il BBS, che stiamo potenziando. Quanto al tramite purtroppo lento ti rimando alle lettere precedenti.

Desidero avere informazioni su associazioni, riviste (magari vostre), incontri, insomma tutto quello che riguarda i giochi di ruolo.

Luca (Castelfranco Veneto)

E' ben strano che si scriva ad un giornale per chiedere informazioni riguardo al suo argomento principale. Eppure capisco Luca. Nel deserto ha intravisto un'oasi, li ha trovato un rivolo d'acqua per umettarsi le labbra e adesso scava disperato alla ricerca della sorgente. Appena questo numero di AN sarà chiuso mi metterò a scrivere l'intervento per la tavola rotonda di Gradara dedicata alle pubblicazioni sul gioco. Certo è che sono tante e credo questo dipenda dal disperato bisogno di notizie che tutti gli appassionati sentono profondamente. Possiamo sperare che il mercato, grande taumaturgo, ci venga in aiuto.

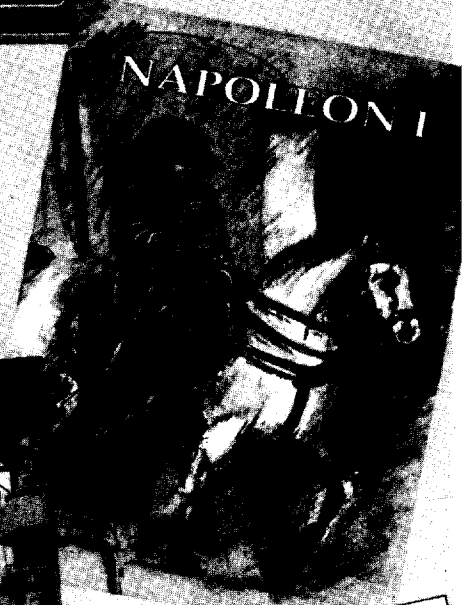
Altrimenti continuiamo così: liberi, curiosi e un po' disinformati.

INTERTECINE INTERTECINE



NUOVO

ACTION STATIONS!



NAPOLIONI

NUOVO



Contains PACIFIC, ATLANTIC and MEDITERRANEAN THEATERS



TZKRIEG

WHITE DEATH

Battle for Velikiye Luki, November 1942



SOFTILL

VIDEOGAMES PER COMPUTERS
00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA)
Tel. 7221811 - Tel./Fax 7221812

dal negro

*perché il gioco
è una cosa seria*



CARTE - CONFEZIONI ED ARTICOLI DA GIOCO