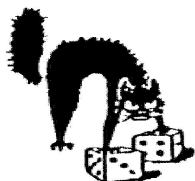


- Lettere da Internet
- L'angolo del Commissario
- I giochi nella Rete
- Professionisti dei miei stivali!
- La lettera pasquale del Presidente
- Comprovendoscambio

**Notiziario del
Circolo Overlord
Numero 20
Marzo 1997**

Il Gatto Nero sui dadi



Ah, la primavera!

Inizia il periodo più caldo dell'anno, in tutti i sensi.

Pasqua si avvicina a passi da gigante ed è tornata l'ora di un garrulo numero del buon vecchio Gatto Nero Sui Dadi (di chi? Noi agli altri gli stiamo sempre sui dadi! Logico.)

Fra l'altro, questo è anche il ventesimo numero della serie (poiché è uscito subito dopo il diciannovesimo, mica per altro!) e, con un misto di orgoglio e di malcelata soddisfazione ringrazio tutti coloro che non hanno ancora organizzato un Putsch alle mie spalle per esautorarmi da questo pericoloso e travicante mezzo di comunicazione, ringrazio il fondatore del Gatto, incidentalmente il nostro presidente Luca Sandonà, ed il mio predecessore, il buon Francesco Gheno.

Passiamo ad altro (che senno' mi metto a piangere per la commozione.).

Questo mese sono successe molte cose e molte ne succederanno.

Per cominciare, siamo alle strette finali per la definizione di tutti i particolari inerenti alla Convention, anche se la maggior parte del Direttivo continua ad esprimere la propria perplessità sull'utilizzo del teletrasporto come mezzo a disposizione dei partecipanti per arrivare al luogo della convention (in fin dei conti, cosa volete che sia. Prende le molecole del corpo umano, le scompone e le spedisce da qualche parte dove c'è qualcuno o qualcosa designato a ricomporle, più semplice di così.). Da

qualche parte di questo numero il presidente dovrebbe parlarne.

Possiamo, senza ombra di dubbio, anticiparvi che, fra gli eventi speciali in programma, stiamo organizzando lo sbarco degli U.F.O., uno scontri fra Guardie Imperiali e Ribelli nel gabinetto delle signore, e l'arrivo della Guardia di Finanza.

Ma, molto probabilmente, prima dell'inizio della manifestazione riusciremo anche ad organizzare un agguato di Goblin al bar e l'intervento degli artificieri per placare una partita di *Up Front*, comunque vi terremo informati.

Altre considerazioni.

Ultimamente il Circolo è stato teatro di un paio di iniziative.

Il torneo di *Magic: the Gathering* svoltosi il 23 Febbraio, è stato un mezzo sberleffo. Ha infatti riscontrato un'affluenza minima, che ha piuttosto sbalordito gli organizzatori stessi.

Non tutto di questo risultato è però da considerarsi negativo, anzi sicuramente è servito per aprire gli occhi su un fenomeno che verrà riportato nelle prossime pagine, il professionismo nei giochi di carte.

Un'altra iniziativa che ha avuto un buon seguito è stata il *Free Day*, organizzata in collaborazione con il negozio *Freetime*.

Fondamentalmente, si tratta di una giornata, di solito il Sabato pomeriggio, in cui i tavoli a disposizio-

ne del pubblico in negozio vengono occupati e riservati a partite dimostrative di giochi da tavolo, di miniature e di ruolo.

L'ultima volta sono venute un bel po' di persone ed è stato molto divertente. Chiunque voglia partecipare, basta che porti se stesso, un po' di apertura mentale e lasci a casa i pregiudizi del caso (piuttosto semplice, o no?).

In attesa che qualcuno si faccia avanti per usufruire di questo spazio sotto l'egida del Circolo (cerchiamo persone che abbiano voglia di organizzare piccole manifestazioni, piccoli tornei e che siano disposte a passare un pomeriggio a spiegare le regole del gioco a pacchi di neofiti), vi consigliamo di farci un salto qualche volta, potreste perfino correre il rischio di divertirvi (il che non è poco, almeno di questo tempi).

Anche per questo mese è, più o meno, tutto. Per le altre succose novità, per le notizie ed altro, vi lascio al resto del giornale.

Alla prossima

Stefano Rampazzo



Comprovendoscambio

La bancarella del Circolo colpisce ancora!

Vendo:

World in Flames, completo di set base 5^a edizione, **Planes in flames**, **Africa in flame**, **Asia in Flame**, **Fatal Alliances** (tutte le pedine sono state staccate con un cutter, e le mappe sono mappe plastificate. L. 150.000.

Luca Sandonà Tel. 685514.

Vendo:

The Horde, l'espansione dei barbari di Forgotten Realms, per Advanced Dungeons & Dragons (Seconda Edizione). Ottime condizioni, praticamente mai usata, L. 20.000

Telefonare ore pasti 049/665665 e chiedere di Stefano.

Vendo:

Complete Fighter's Handbook per Advanced Dungeons & Dragons (Seconda edizione). Nuovo, praticamente mai usato, L. 25.000.

Telefonare 049/630601 ore pasti e chiedere di Federico.

Vendo:

Third Reich della Avalon Hill, ottime condizioni, ancora in scatola originale.

Telefonare 049/8754278 chiedere di Diego.

Vendo:

Giochi di ruolo:

Dungeons & Dragons Expert set a lire 25.000, **Chill**, copertina cartonata, a lire 30.000, **Vampires** a lire 15.000, **SpaceMaster** a lire 50.000, **Minas Ithil** a lire 25.000, **Sea Lords of Gondor** a lire 15.000, **Pirates of Pelagir** a lire 10.000, **Goblin Gate** a lire 10.000, **Raiders of Cardolan** a lire 10.000, **Forest of Tears** a lire 10.000

Espansioni per Advanced Dungeons & Dragons (seconda edizione):

Menzoberranzan boxed set (Forgotten Realms) a lire 30.000, **Dark Sun** Ia ed. boxed set (Dark Sun) a lire 20.000, **City System** boxed set (Forgotten Realms) a lire 20.000, Complete Handbook: **Fighter, Priest, Thief, Bard, Ranger, Barbarian** a lire 20.000 cadauno

I seguenti moduli per Advanced Dungeons & Dragons (seconda edizione) a lire 10.000 (cadauno):

Swords of deceit (Lankmar), Against Darkness (CO), In Search of Dragons (Dragonlance), Dragon Magic (Dragonlance), Dragon Keep (Dragonlance), Ninja Wars (OA), Swords of the Daimyo (OA), Night of the Seven Swords (OA), Blood of the Yakuza (OA), Ronin Challenge (OA), Test of the Samurai (OA), Tales of the Outer Planes, Red Sonja Unconquered (CO), Vale of the Mage (WG), The Great Glacier (Forgotten Realms), Empires of the Sands

(Forgotten Realms)

Star Wars: the Roleplay game, prima edizione, a lire 35.000, **Star Wars: Sourcebook** a lire 35.000, **Star Wars: Imperial Sourcebook** a lire 35.000, **Star Wars: Galaxy Guide I** a lire 25.000, **Star Wars: Galaxy Guide II** a lire 25.000

I seguenti moduli per **Star Wars** a lire 15.000 l'uno:

Strike force Shantipole, Scavenger hunt, Outerspace, Crisis on Cloud City, SW campaign pack

Giochi di simulazione:

Panzer Arme Afrika a lire 30.000, **Bloody Kasserine** a lire 30.000, **Marita Merkur** a lire 45.000, **Armor at Kursk** a lire 10.000, **Carrier** a lire 45.000, **Shell Shock** a lire 45.000, **Ambush** a lire 45.000, **Move Out** a lire 30.000, **Purple Heart** a lire 35.000, **Silver Star** a lire 35.000, **Battle Hymn** a lire 45.000, **Leatheneck** a lire 30.000, **Hitler's Last Gamble** a lire 45.000

Telefonare allo 049/8074773 e chiedere di Franz

Vendo:

Battletech + Citytech + Reinforcements + Compendium + Readout 2750 + fotocopie sheets, tutto a lire 35.000.

Guido, Tel. 049/600295

Vendo:

Dark Over: the Ages of Chaos (EON) a lire 25.000

Steampunk, scatola base e 5 fascicoli (tutte le carte e le schede sono già perfettamente ritagliate e divise per tipo) a lire 25.000

Compro materiale per **Earthdawn** (gioco di ruolo F.A.S.A.)

Cerco fumetti: "Mortadella e Filemone" di F. Ibañez

Telefonare Michele 049/8720902

Vendo:

Mimetica americana Woodland, praticamente nuova (indossata solo due volte), taglia XL, completa di cinturone e giberna, lire 80.000

Fumetto Venom (Marvel Italia) n° 0 versione Platino, lire 8.000

Fumetto Dirty Pair II, Dangerous Acquaintances, trade paperback in inglese, a lire 12.000

Telefonare a Marco, 049/9935222

Per chiunque fosse interessato all'utilizzo di questi spazi, può lasciare i propri annunci nella casella del Circolo, in sede, oppure consegnarli ai membri del Direttivo, alle riunioni del Venerdì sera. Se proprio non riuscite in una delle due prodezze sopracitate potete spedire un messaggio telematico a Rampa@Geocities.com ed otterrete lo stesso risultato.

Notizie da Overlord

Tutta la marea di cose che capitano nel nostro Circolo, ogni mese.

Direttivo

Il prossimo direttivo si terrà a casa di Luca Sandonà, via Catullo 3, la sera di Lunedì 24 Marzo, a partire dalle ore 21.

Chiunque voglia partecipare, sia per semplice curiosità, sia per portare esperienze e problemi a conoscenza del Direttivo, sarà ben accetto.

Vi preghiamo di telefonare almeno il giorno prima al 049/685514, o di contattare qualcuno dei membri del Direttivo.

Invito al gioco

L'iniziativa "Invito al Gioco", malgrado i risultati per nulla entusiasmanti, continua ad andare avanti.

Quindi, i prossimi appuntamenti (che ormai metto sul Gatto solo *pro forma*) sono stati fissati per Martedì 25 Marzo e Martedì 1 Aprile (Ah! Ah! Bello scherzo!).

Se non avete nulla, ma proprio nulla, di meglio da fare potreste anche venire a giocare, il posto è riscaldato, coperto e confortevole.

Torneo di Magic

Il Circolo Overlord organizza, in collaborazione con il negozio Freetime, un Torneo Tipo 2 di Magic: the Gathering.

Si tratta di un torneo valido per la classifica nazionale, la cui iscrizione è di lire 7.000.

Le espansioni ammesse al torneo sono: Fourth Edition, Chronicles, Mirage, Alliances, Visions.

In premio, per il primo ed il secondo classificato, vi sono delle bustine della espansione Visions.

Il regolamento che verrà utilizzato è quello della Duelist' Convocation International, attualmente in vigore.

Per informazioni tel. 049/665665

FreeDay

Sabato 12 Aprile si terrà, presso i locali del Negozio Freetime, il Secondo Free Day, organizzato dal Circolo Overlord in collaborazione con il suddetto negozio.

Dalle ore 15.30 verranno organizzate delle partite dimostrative di vari giochi, da tavolo e di miniature.

Per l'occasione, tutti i tavoli verranno destinati alle partite dimostrative. Se chiunque volesse proporre un gioco o un evento in tema con la giornata, è comunque ben accetto.

Per informazioni, proposte ed altre varie amenità, potete chiedere ai ragazzi del negozio o telefonare a Michele Perissinotto, 049/8720902

Torneo a punti

Qualche giorno fa, la piccola Michela, la nuova arrivata in casa Sciarrone, in un eccesso di gioia ed esuberanza fisica ha talmente imbarazzato il povero computer del di lei babbo da impedirgli, per ora (e speriamo non per sempre!) di gestire in maniera acconcia i modificatori dell'intricatissima classifica del torneo a punti.

Il buon Riccardo, in questo momento, dunque, è troppo occupato a coccolare teneramente il povero processore per riuscire a fornirci la nostra classifica. Speriamo nel mese prossimo!

GiocaPadova 97

La nostra manifestazione annuale sta ormai prendendo forma, i tornei stanno per essere confermati, gli eventi stanno per essere programmati.

Se qualcuno fra i nostri soci (o fra i lettori del Gatto Nero sui Dadi, che non è necessariamente la stessa cosa!) ha intenzione di proporre qualche iniziativa da svolgersi durante i due giorni (17 e 18 Maggio, per intenderci) del GiocaPadova, è pregato di farsi sentire, in tempi brevi da Lucio Pierobon (telefono 049/715992, posta elettronica: elbereth@maya.dei.unipd.it) o da qualcuno dei membri del Direttivo.

Braccia Cercasi

Si cerca varia e multiforme forza lavoro (o braccia rubate all'agricoltura) per vari lavori da svolgersi durante il GiocaPadova e la Convention.

Se siete disposti ad immolare un po' di sudore ed un po' di sforzo fisico alla causa, contattate qualcuno dei membri del Direttivo.

A tutti coloro che parteciperanno il Circolo Overlord promette una piacevole serata con la morosa del Pres... (No, dai, Luca, scherzavo!) ricchi premi e cotillons.



Messaggio del Presidente

Ancora una volta il nostro Boss arringa la folla. Strano, non siamo in periodo di elezioni!

Popolo di Overlord,

il tempo passa e le novità si accumulano, perciò vi faccio un breve resoconto degli ultimi accadimenti.

La preparazione di PadCon '97 procede speditamente, ho firmato per l'affitto del palasport "Ceron" di Tencarola e per la stampa e diffusione del volantino tramite Kaos.

A questo proposito devo evidenziare l'insostituibile supporto fornitomi da Francesco Basso, che ha curato tutta la parte tecnica del volantino. Io ho trovato cosa scrivere, lui lo ha realizzato, compresa la parte grafica, perciò se c'è qualche biasimo fatelo a me, il plauso per l'ottimo lavoro effettuato va a lui.

La descrizione di "come arrivare" del volantino è stata fatta da Emanuele Oriano.

In PadCon ci saranno 34 tornei e una manciata di eventi, questo è quanto previsto dal volantino, ma nulla impedisce che ci siano aggiunte, che non potranno essere immesse nel programma ufficiale ma che potranno essere pubblicizzate ugualmente tramite le nostre pagine su Internet (<http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/padcon97.html>) che garantiranno comunque una buone pubblicità.

I Giochi dei Grandi, di Verona, sarà sponsor ufficiale della PadCon, grazie ad un generoso contributo, mentre la vendita dei giochi durante la manifestazione sarà effettuata dall'Orsa Maggiore di Modena, e per i Fumetti ci sarà il Freetime, di Padova.

Un ringraziamento particolare va a Roberto Milazzi, della MR Ipermedia, che ci permette di usufruire gratuitamente dello spazio WEB.

Un'interessante rapporto di collaborazione sta nascendo col Freetime, che si è dimostrato molto disponibile alle nostre iniziative (sarà presente in GiocaPadova '97 con uno stand generico e in PadCon '97 con uno stand di fumetti), e, grazie all'ottimo lavoro di Stefano Rampazzo e Michele Perissinotto, ha ospitato ed ospiterà tornei ed eventi dimostrativi da noi gestiti. Ottimo è il rapporto anche con il nostro classico luogo di ritrovo post-serata, il Talisman, che organizzerà un servizio di approvvigionamento al Giocapadova e garantirà ottimi prezzi per i partecipanti alla PadCon.

La Provincia di Padova e il Comune di Selvazzano hanno deliberato il patrocinio nominale della PadCon e del Giocapadova. Il Comune di Selvazzano ha anche offerto la stampa di un centinaio di manifesti e l'affissione di una quarantina degli stessi.

Ottimo è stato il lavoro di Marco Pata che ha curato una bella iniziativa pubblicitaria in occasione del carnevale di Venezia, allo stand di Star Wars (ed un grazie va anche agli altri soci che hanno partecipato) e ci inoltre ha fornito uno spazio in una conferenza svoltasi all'interno della mostra di Star Trek tenutasi a Padova in questi giorni (dove ho dov-

to parlare io, sigh).

Nel frattempo, Massimiliano Marasciulo si sta' dando da fare per intrattenere rapporti con un giornalista del mattino mentre Max Rossi si interessa di diffusione radio.

Alessandro Paluan si sta' occupando di rifare il maquillage al nostro logo.

Attendiamo fiduciosi.

Sistemato il volantino della PadCon dobbiamo ora occuparci del Giocapadova, fissato per il 17 e 18 Maggio. Lucio Pierobon sta gestendo l'organizzazione tornei.

Dato che non tutto può andar bene, l'iniziativa "Invito al Gioco", al CDQ Valsugana, continua ad andare deserta o quasi. Sarà che il posto è un po' fuori mano (diciamo pure in c... ai lupi), sarà che la manifestazione non è sufficientemente pubblicizzata, fatto sta' che non ne salta fuori niente. Vedremo di darci da fare per migliorare la situazione.

Nel frattempo il buon Diego Rossi non si è perso una serata.

Il tesseramento è fermo da qualche settimana a quota 70, anche perché ci sono vari cialtroni che ancora non hanno rinnovato la loro tessera. Riccardo Sciarrone si dà da fare coi tornei da lui gestiti (Advanced Squad Leader e Torneo a Punti) ed ha pure contattato via E-mail un americano che lavora all'Avalon Hill per farsi spedire qualche scenario di ASL da utilizzare per il torneo in Convention.

Il socio Paolo Fornasiero si è laureato ed ha trovato subito lavoro in Inghilterra, perciò per un pezzo non lo rivedremo. Speriamo almeno che ci porti qualche souvenir dai negozi inglesi.

Il prossimo direttivo è in programma per Lunedì' 24 marzo, a casa mia.

Bene, non mi viene in mente altro, spero di non aver dimenticato niente. Ci rivediamo prossimamente al tavolo da gioco (che tanto vinco io!!!)

Luca Sandonà

PadCon '97

Sta

Arrivando

L'Angolo del Commissario

Overro: quando la ragione lascia lo spazio al disturbo mentale ed alla schizofrenia....

Con questo numero dovrebbero esaurirsi le Questions and Answers pubblicate sul White Dwarf; dal prossimo numero comincerò a pubblicare le risposte mandateci dai Roolz Boyz della Games Workshop alle domande poste da noi, qualche tempo fa.

Dopodiché passeremo ad esaminare le home rules da usare tra noi giocatori del Circolo, molte delle quali sono sorpassate ed andrebbero riviste, e forse permetterò di discuterle anche a voi luridi umanoidi subumani verdastrì.

Se qualcuno dovesse per caso notare delle imprecisioni o dei particolari poco chiari o delle regole che abbisognano di specificazioni, me le faccia pure notare, forse non lo infilerò in una fornace al plasma.

Sia lodato l'imperatore

Regole Imperiali:

Un assassino può schivare una granata "Vortex", essendo anche questa un'arma ad area. (WD 191)

Attacchi psichici che hanno effetto sulla mente o sul corpo del bersaglio (es.: Smite, Mind War, Brain Burst), non possono essere schivati. Se il potere consiste in un attacco fisico o una scarica d'energia, allora può essere schivato (es.: Hellfire, Lightning Arc, Destructor, Da Crunch, etc.). In generale si possono schivare gli attacchi psichici che hanno una "Strenght" indicata. (WD 192)

Il "Basilisk" ed il "Leman Russ Demolisher" per poter far fuoco con le rispettive armi, devono stare assolutamente stazionari: non possono neppure ruotare sul posto. (WD 194)

Equipaggiare l'intera "Death Company" con "Jump Packs" costa solo e sempre 50 punti, qualunque sia il numero dei componenti della squadra. (WD 194)

Un terminator della Wolf Guard non può essere armato

Commissario Patarrick

con il cannone d'assalto ed il lanciamissili "Cyclone" contemporaneamente! (WD 200)

I terminators non sono ingombrati dalle loro armi pesanti, per cui non soffrono la penalità -1 al WS in corpo a corpo. (WD 200)

I terminators non possono lanciare granate. (WD 200)

I terminators possono usufruire della abilità speciale "Rapid Fire" con i loro "Storm Bolters". (WD 200)

Il "Neural Shredder" dell'assassino "Calcidus" contro i veicolocolpirà un membro dell'equipaggio a caso. (WD 200)

Il proiettile "Shield Breaker" dell'assassino "Vindicare" può colpire ed eliminare anche i seguenti "fields": "Lion Helm", ork "Force field Protecta", zoanthrope "Warp Field". Lo "Storm Shield" se colpito viene trasformato in uno scudo primitivo; la Eldar "Rune Armour" diventa una normale "Aspect Armour" ma con un salvataggio modificabile di 4+. (WD 196)

Free Day: cronaca di un pomeriggio di giochi

La prima della serie di iniziative del Circolo Overlord

Sabato 8 Marzo, alla libreria Freetime si è tenuto il primo appuntamento di un'iniziativa nata tra il nostro Circolo ed il suddetto negozio.

Free Day è, infatti, il nome della proposta che viene, e verrà, presentata ogni mese nei locali di Piazzetta Gasparotto 7 dalle ore 15.30 in poi, l'8 Marzo lì si sono disputate tre partite dimostrative dei giochi WarHammer 40.000, Talisman e Space Hulk in italiano (che è stato poi regalato alla ludoteca del Circolo, da Lorenzo, il proprietario, n.d.r.) e devo dire di essere rimasto soddisfatto della presenza, seppur esigua, di ragazzi che si sono avvicinati a giochi per loro nuovi che non fossero i soliti giochi di carte collezionabili.

Ho scritto esigua poiché l'iniziativa avrebbe potuto essere sostenuta ulteriormente anche da un gruppo di una dozzina di ragazzi, che erano lì presenti, che si sono risentiti a morte per il fatto che i tavoli erano stati occupati dai giochi di miniature e loro, quindi, non potevano scambiare carte e praticare con i loro giochi.

Io, e non solo io, li ho invitati a provare, ma loro hanno replicato (citiamo solo le risposte migliori!):

"No, io gioco solo a Magic"

"No, non ci guadagno nulla" (!?)

"Non fa per me...".

Al che ho desistito, sovrastato da tanta ristrettezza mentale. Comunque, come si dice, è la qualità che conta ed i ragazzi, che hanno giocato con noi, sono rimasti entusiasti della cosa.

Prossimamente verranno proposti altri tipi di giochi e chiunque sia interessato può telefonarmi allo 049/8720902; ricordatevi, però, che si tratta di partite dimostrative e perciò l'importante è mostrare agli altri il gioco, come praticarlo e lo spirito del gioco, perchè si può anche giocare per puro diletto, e non per soldi come, in quella sede, ci è stato fatto notare.

In conclusione vorrei ringraziare, in ordine puramente alfabetico, Alessandro, Fabrizio, Max da Feltre e Michele per avermi aiutato nonostante "L'abbiccò" post pranzo dovuto all'enorme abbuffata offerta in casa Paluan, e tutti i soci del Circolo che sono intervenuti.

Saluti a tutti

Michele

Non c'è peggior sordo di chi non vuol sentire!

Una parola qualificata su una marea di baggianate circolate sui giornali

(Negli ultimi giorni è apparsa in rete (più precisamente nella mailing list della 3M) una lettera aperta inviata allo sciagurato giornalista che, il mese scorso si è divertito (?) a stigmatizzare, con termini a mio parere al limite della calunnia, i giochi di ruolo (ma anche il gioco in generale, con alcune punte nei confronti dei videogiochi), come la causa scatenante dei gesti di alcuni deficienti (spiacente, ma non voglio esprimere ciò che realmente penso di queste persone, mi pare poco carino e potrei scivolare nel volgare!). Come l'ho ricevuta, così ve la giro! Stefano Rampazzo)

Cesare Fiumi
Sette/Corriere della Sera
Milano

Egregio Sig. Fiumi, Le scrivo questa lettera dopo aver letto il Suo articolo "Sassi, bugie e videogame", pubblicato sul N. 6 di Sette dell'8 febbraio 1997.

Mi occupo da parecchi anni di videogiochi e trovo necessario risponderLe, visto che raramente mi è capitato di imbartermi in una critica dei videogiochi così preconcetta e demagogica.

Essendo anch'io giornalista, mi immagino la scena: quando il direttore di Sette Le ha dato l'incarico di scrivere il pezzo su "quelli di Tortona" Lei deve essersi sfregato le mani dalla gioia. Riconosco il sottile piacere che ha provato nello scrivere quel corrosivo attacco ai videogiochi, anzi al gioco tout court un argomento del genere è manna dal cielo per un giornalista: è la fiera del retorico, la sagra della frase d'effetto, la rassegna dell'enfatico, il luna park dell'autocompiacimento stilistico. È l'equivalente di sparare sulla Croce Rossa: troppo facile.

La mia impressione è che Lei non abbia affatto cercato di capire cosa abbia spinto i "ragazzi" di Tortona a lanciare sassi da quel maledetto cavalcavia, ma sia partito lancia in resta a dimostrare una tesi "a priori". Cosa, peraltro, che non mi stupisce affatto dopo aver letto tra le pieghe del Suo pezzo la seguente "chicca" che riporto testualmente: «Ed è proprio il filo morale quello che si spezza in certi giochi di ruolo. Si legge a pagina 46 di *Advanced Dungeons & Dragons*, 2a edizione: "Ricordati che la bontà non è un valore assoluto: benché esistano cose buone che sono comunemente considerate buone (aiutare i bisognosi, proteggere i più deboli), ci sono notevoli differenze tra quanto è bene e male per una cultura o per un'altra"».

Cos'è che La sconvolge in questa frase? Che qualcuno possa pensarla in modo diverso da Lei? Eppure dovrebbe sapere che quello che, ad esempio, è bene per i musulmani la poligamia - è male per i cattolici. Questa idea di ritenersi sempre e comunque dalla parte del giusto, di credere che quello che è bene per noi debba essere bene per tutti ha già fatto troppi danni. Lei, probabilmente, avrebbe processato Galileo Galilei per eresia. Sterminato gli indiani d'America perché credevano negli spiriti. Condannato a morte Salman

Rushdie per aver scritto "I versetti satanici".

Ma torniamo alle "teste vuote di Tortona". La Sua teoria, da Lei così forbitamente espressa, è che sia tutta colpa del "Gioco": che i ragazzi di Tortona abbiano ucciso Maria Letizia Berdini "per un tragico gioco".

Andrea Aloï, ex-direttore di Cuore, sul *Guerin Sportivo* a proposito dei ragazzi di Tortona, se la prende con «l'indolenza di tanti titolisti che, riferendosi al drappello di giovani compatrioti con telefonino e "madre coraggio" iperprotettiva dediti ad ammazzare tempo e persone sui cavalcavia, hanno parlato di "tragico gioco, di un "assurdo gioco di gruppo». «"Gioco"? Una bella fava, caro Fiumi (il corsivo è mio, Aloï aveva scritto, "signori miei"), per usare le parole del poeta.

Il gioco (sportivo e non) c'entra con la balistica da viadotto come Gigi Sabani e Valerio Merola con la Compagnia di Gesù, Nicola Berti con lo stop aereo, Bettino Craxi col 740 (e, aggiungo io, Cesare Fiumi col Premio Pulitzer). Intanto, così mettiamo subito un equivoco da parte, il gioco è, in sé, formativo». Ho citato Andrea Aloï (ma potrei citare studiosi e ricercatori delle discipline più diverse) perché mi dà anche lo spunto per fare una digressione sugli "lindolenti titolisti", i quali non sanno (o fingono di non sapere) distinguere tra un videogame e una slot machine, come dimostrano i titoli apparsi recentemente su diversi quotidiani italiani (*Corriere compreso*) a proposito di due episodi di cronaca: un giovane che avrebbe ucciso la madre per rubarle i soldi per andare a giocare a videogame e un paio di ragazzi che hanno rapinato dei coetanei in Piazza del Duomo a Milano per giocare al videogame.

Poi uno va a leggere i pezzi e scopre che i cosiddetti videogame - che in italiano hanno un nome: si chiamano videogiochi altro non sono che "slot machine" che coi videogiochi non hanno niente a che vedere. Ma ai giornalisti dei quotidiani questo non sembra interessare: quando parlano di videogiochi restano sempre in superficie senza mai andare a fondo delle cose.

Torniamo ai videogiochi e ai giochi di ruolo (due cose che hanno in comune solo la parola gioco, ma questo - come per "slot machine" e "videogame" - è irrilevante per un caposervizio di Sette) e a quella che a Suo parere è la chiave di quello che è successo sul cavalcavia della Cavallosa.

Lei era talmente accecato dalla tesi da sostenere che non si è reso conto di aver scritto di suo pugno, nelle prime righe del suo pezzo, una delle possibili chiavi che possono spiegare quell'omicidio di gruppo. Si rilegga la dichiarazione di Paolo Crepet, psichiatra dell'adolescenza, da Lei riportata: «Sono videodipendenti e violenti proprio per non crescere. È una sindrome di Peter Pan posticipata.» Le "teste vuote" di Tortona sono, soprattutto, teste vuote. Soffrono della sindrome di Peter Pan E OUIINDI giocano a videogiochi,

NON giocano a videogiochi e quindi soffrono della sindrome di Peter Pan. Fermo restando che la causa di quello che è successo non è la sindrome di Peter Pan: Steven Spielberg ha affermato pubblicamente di esserne affetto, ma non per questo va in giro per i cavalcavia di Los Angeles a tirare sassi. Lei confonde le cause con gli effetti, alla ricerca di un capro espiatorio. Perché davanti a un fenomeno di devianza, per di più giovanile, si tenta sempre di nascondere le proprie responsabilità, cercando di trovare un responsabile al di fuori di noi (nel suo caso i videogiochi).. Proprio nel giorno in cui scrivo questo pezzo, sui quotidiani si cita una frase del calciatore della Reggiana Filippo Galli che paragona i tifosi che hanno tirato rubinetti e bottiglie in campo durante l'incontro Reggiana-Parma ai "killer del cavalcavia".

La colpa in questo caso di chi è, del calcio? A quando, egregio Fiumi, un articolo intitolato "Rubinetti, bugie e pallone"? O meglio ancora, visto che Lei stesso definisce la banda dei sassi «giovani venuti su a proteine e telefonini», perché non ha intitolato il suo pezzo "Sassi, bugie e cellulari"? Forse perché i telefonini non Le davano lo spunto per scrivere un pezzo così colorito? O forse perché la Telecom è un inserzionista pubblicitario troppo importante da stuzzi-

care con simili accuse? E, infine, come si spiega che anche nel 1954 si tiravano sassi dai cavalcavia? Allora a chi si die- de la colpa visto che i videogiochi non esistevano? Domande a cui non avrò da Lei risposta poiché per capire le cause che hanno spinto quelle "teste vuote" a commettere un omicidio ci vuole molto di più che un articolo scritto bene

Riccardo Albini

P.S. La sua tesi che il gioco rimbecillisce non è condivisa neanche dal suo collega Stefano Jesurum. Provi ad andare a pagina 78 dello stesso numero di Sette. Troverà il seguente titolo: «Cosa succede se in ufficio si mettono a giocare». Sessanta pagine dopo, il gioco diventa uno strumento positivo in grado di far "imparare a imparare" i top manager italiani. È solo un banale caso di schizofrenia redazionale?"

(Riccardo Albini è il direttore della rivista Z, per anni ha guidato altre riviste. Cito da una mail arrivatami: " E' IL grande dei Videogiochi. Riccardo Albini era il direttore della storica rivista "VIDEOGIOCHI" e negli anni non ha perso la sua professionalità e correttezza." Mi pare che come biglietto da visita basti.)

Copyright Riccardo Albini - editing Stefano P. Rampazzo

Games on the net

Internet si sta rivelando sempre di più un posto privilegiato per i giochi

La Rete delle Reti, oltre ad essere la latrice di messaggio come quello riportato poco più sopra, sta rivelandosi sempre di più una manna per i giochi di ruolo o di simulazione in generale.

A parte l'ovvio utilizzo di pagine in linea come spazi ove fornire regolamenti, chiarimenti ed altro materiale molto utile per i giocatori, Internet è lo scenario ideale per vari tipi di giochi, ma non solo.

In Internet si può giocare a vecchie glorie come Up Front (se volete indirizzi per questo gioco, chiedete al socio Oriano: oriano@www.neol.it), o ad altri giochi come Amber (master di un gruppo del genere è Maurizio Puviani del Circolo 3M di Modena: puvio@mail.sincretech.it) ed altri.

Poi, se si va a cercare in giro si può incocciare in veri e propri sistemi di gioco, inventati e messi a disposizione del più vasto bacino di playtester ora a disposizione.

Uno di questi, ad esempio, è Yet Another Role Playing Game, ideato da Andrea Tosino (gioco@comune.torino.it) che ha ideato un gioco di ruolo in cui i protagonisti svolgono i panni dei mitici robottoni che hanno popolato i pomeriggio della nostra infanzia.

Fra l'altro, l'autore, ha concesso al GNSD il permesso di pubblicare le regole del gioco, e ringraziandolo pubblicamente annuncio che, nel prossimo numero del Gatto, dovrebbe esserci uno speciale dedicato al suo gioco.

In rete, poi, si possono fare anche altre cose, oltre che scambiarsi messaggi di posta elettronica o scaricare il frutto del lavoro altrui.

Già da anni esistono i Multi User Dungeons (per gli ami-

ci, MUD) in cui i giocatori interagiscono in tempo reale con altri personaggi alcuni creati dal computer, altri gestiti da persone che possono essere in Nuova Zelanda o nel vostro stesso pianerottolo.

Logicamente, i MUD hanno il pregio di non richiedere macchine, nel senso di computers, molto "prestanti", ma hanno il difetto di avere un'interfaccia (cioè che permette al giocatore di visualizzare la situazione e dare i comandi) testuale complicata per i giocatori di primo pelo.

Un passo più avanti, è notizia di questi tempi, sono i giochi in rete, come Diablo o Ultima Online.

Si tratta di veri e propri videogiochi in cui, attraverso il collegamento telefonico si interagisce con altre persone. Detto così sembra uguale ai MUD, ma quando giocate e vedete sul vostro schermo un'omino (che in gergo viene definito Avatar, niente a che vedere con l'omonimo mostro!), armato di spada, sappiate che le azioni di questo sono comandate da un altro essere umano a migliaia di chilometri di distanza (o nel salotto di casa vostra, vedi discorso sopra!).

Quella che il buon Bill (Gates, quello che sembra un Nerd e trabocca di miliardi) definirebbe come "la strada che porta a domani", per i giochi in genere è stata trasformata da Internet in una specie di autostrada che si pavimenta da sola e si autogestisce, il panorama che si scorge percorrendola è sempre più interessante e merita sempre più attenzione.

Alla prossima

Stefano Rampazzo

Lo sportivo ed i giochi di prestigio

Riflessioni sparse sulla sportività ed il professionismo dei giocatori di Magic

Organizzando, nelle scorse settimane, alcune manifestazioni per il Circolo, sono venuto a scontrarmi con un mondo molto strano, che non conoscevo: quello dei giocatori professionisti di Magic: The Gathering.

Da qualche mese il famoso gioco di carte ha originato un circuito di tornei in cui i premi sono somme in denaro o viaggi per andare all'estero.

Fino ad allora le uniche cose che avevo letto su queste manifestazioni erano i resoconti di riviste specializzate americane che descrivevano i tornei professionali d'oltreoceano come delle specie di paradisi organizzati (arbitri professionisti, premi, regolamenti precisi, organizzatori preparati e cose del genere.). Nella realtà italiana, invece, tutto ciò si è trasformato nella fiera degli imbroglioni, calati in massa., quando la torta da dividere si è fatta più sostanziosa.

I tornei che vengono organizzati, qui da noi, spesso sono opera degli stessi giocatori che, grazie a classifiche modificate o ad altri trucchi più o meno sporchi, si accaparrano punti per salire nella classifica nazionale.

Il meccanismo della truffa è piuttosto semplice: si spedisce un fax all'organizzazione della classifica nazionale indicando la data ed il luogo del torneo (non dico il nome degli organizzatori per correttezza, ma sappiamo tutti di chi sto parlando), poi si telefona chiedendo il più candidamente possibile se il torneo è valido, ed alla risposta positiva, si pubblica l'evento. Quando questo viene disputato, si compila la classifica (che, per il controllo a cui viene sottoposta, potrebbe essere completamente contraffatta!) e la si spedisce al coordinamento nazionale.

Là! Il gioco è fatto!

Ora, per quanto ne sanno i gestori della classifica nazionale, il torneo potrebbe anche non essersi mai disputato, ciononostante, però, i punti vengono assegnati e le classifiche vengono formate.

Così, alla fine, vincono sempre i soliti; non i più bravi, dal punto di vista dell'abilità nel gioco, ma coloro che hanno più conoscenze.

Ed, a controprova di quanto dico, alla fine, quanti italiani riescono a mieterne successi a livello internazionale? Nessuno!

Se, per questa situazione, ci sono delle colpe, anche piuttosto gravi, da addebitare all'organizzazione nazionale, ci sono delle note da fare anche al comportamento dei giocatori.

Infatti, in questo tipo di competizioni, la sportività è ormai defunta. Il giocatore medio usa mezzucci di vario genere (il campionario è piuttosto lungo: si va dalle carte segnate tipo poker alle connivenze con gli organizzatori dei tornei che stabiliscono ripescaggi *ad hoc* per amici e conoscenti), tentando di metterla in quel posto all'avversario.

Sia chiaro, io non sto dicendo che c'è troppa aggressività e troppo agonismo nel sistema, sto dicendo che c'è gente che truffa dell'altra gente.

Se fosse solo competizione (in una partita, di qualsiasi gioco, c'è sempre qualcuno che vince ed, ovviamente, qualcuno che perde.) non ci sarebbe certamente nulla di male, anzi.

Il fatto è che ci sono persone che vincono senza giocare, fuori dal terreno di gioco, pilotando incontri, sfruttando la mancanza di giudici ed, in pratica, barando.

Tutto questo potrebbe non capitare, o capitare in maniera minore, se l'organizzazione nazionale funzionasse un po' meglio, se il controllo sui tornei fosse un po' più capillare ed un po' più severo.

Sinceramente, mi da un enorme fastidio vedere giocatori a cui non vengono date le stesse chance di vincere di altri. Si tratta di truffa, truffa bella e buona.

Un sistema per cambiare le cose c'è: ed è quello di supportare le associazioni o i singoli che organizzano tornei per bene. Non vi fidate di persone che non stabiliscono chiaramente le regole del gioco prima dell'inizio del torneo, non vi fidate quando l'arbitro è anche giocatore nello stesso momento.

Le persone che organizzano le manifestazioni in questa maniera, stanno fregando i giocatori, stanno letteralmente rubando i vostri soldi. Questo, oltre a non essere gentile, è anche oltremodo illegale.

Se non volete sentirvi turlupinati, tenete gli occhi aperti.

Stefano P. Rampazzo

(L'Autore, oltre a sottolineare il fatto che le opinioni contenute nell'articolo sopra riportato sono circostanziate ed inconfutabili, invita chiunque fosse di avviso contrario ad esporre le proprie opinioni, con l'impegno di destinare alla loro esposizione lo stesso e maggiore spazio.

L'Autore, con un po' di preoccupazione, lamenta di essersi espresso un po' troppo come Antonio Lubrano e ne chiede umilmente scusa.)

Il circolo Overlord è un'associazione per lo sviluppo e la diffusione del gioco intelligente associata alla Federgiochi ed alla UISP. Si riunisce al Venerdì, dalle ore 21, ed al Sabato, dalle ore 15, presso la Cooperativa L'Iride, a Selvazzano, in via Padova 63. Il Presidente è Luca Sandonà, mentre l'attuale Direttivo è formato da: Marasciulo Massimiliano, Oriano Emanuele, Pata Marco, Pierobon Lucio, Rampazzo Stefano, Rossi Diego, Rossi Massimiliano.

E-Mail: sandona@iol.it - Fidonet 2:333/329.14 Tel. 049/685514 - Fax 049/681542

Pagina Web:

<http://www.mripermedia.com/AltraPD/Overlord/>