

Riprendiamo il discorso dedicato all'epopea di uno dei primi giochi di ruolo della storia

Il ritorno di Advanced Fighting Fantasy

di **Alessandro Viola (Yaztromo)**

Sono circa vent'anni che il gioco di ruolo di Advanced Fighting Fantasy (progetto di RPG ispirato e derivato dalle collane di libri-gioco tradotte in Italia come Dimensione Avventura e Sortilegio) non viene sviluppato e Arion Games, piccola azienda indipendente, ha avuto il merito di crederci e di riuscire a convincere Steve Jackson e Ian Livingstone a concedere la licenza del gioco di ruolo.

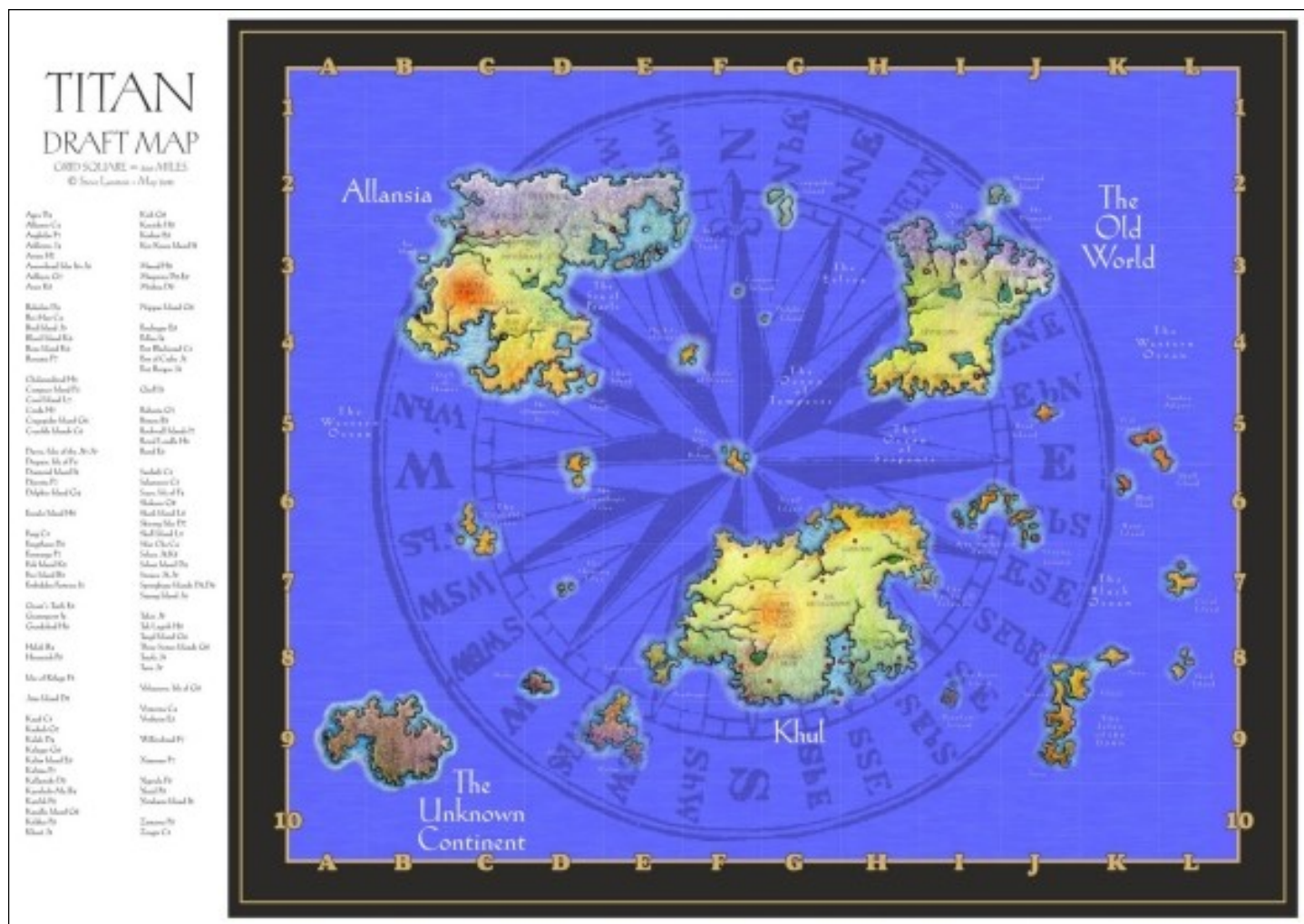
Il risultato è una produzione di aggiornamenti e espansioni senza precedenti per questo prodotto, che sta riscuotendo peraltro un buon successo internazionale.

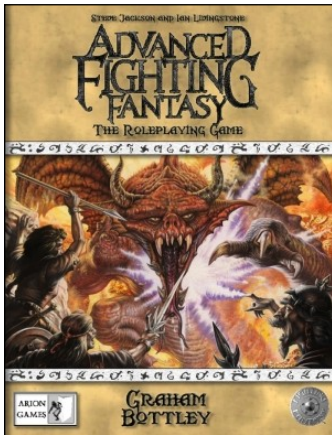
La versione francese del gioco ha avuto un ottimo riscontro: a

quando quella italiana? Per levarci questa e altre curiosità abbiamo deciso di intervistare Graham Bottley, fondatore della Arion Games e uno dei principali fattori del rilancio di Advanced FF.

Puoi presentarti per chi non ti conosce?

Mi chiamo Graham Bottley e ho fondato Arion Games nel 2005, per creare prodotti ludici di qualità. Inizialmente ci siamo concentrati sulle miniature cartacee e adesso siamo arrivati a quasi 4000 miniature, poi ci siamo espansi ai giochi di ruolo veri e propri con l'acquisto di Maelstorm RPG, un classico degli anni '80. Dopo aver pubblicato svariati prodotti per





Maelstorm, abbiamo ottenuto la licenza per Advanced Fighting Fantasy RPG!

Puoi dirci qualcosa di più riguardo alle miniature cartacee? Sono legate a particolari regolamenti? Hai intenzione di collegarle in futuro ai giochi di ruolo che pubblichiamo?

Le miniature cartacee sono ideali praticamente per ogni tipo di gioco: permettono di rappresentare fisicamente protagonisti e avversari in modo molto economico e semplice. Per esempio, se hai bisogno di usare i tritoni per una sola partita in tutta la campagna, le miniature cartacee ti costano circa 2 euro in tutto, con un tempo di stampa di un minuto circa per ogni figura. Se non ne avrai più bisogno, beh, puoi buttarli senza problemi nel cestino a fine partita! Per la maggior parte le nostre miniature cartacee non hanno un sistema, anche se ce ne sono varie che hanno la licenza per particolari giochi.

Vendiamo le miniature cartacee anche con sottoscrizione annuale, che permette di risparmiare oltre il 50% nel corso dell'anno, con una formula che prima la sottoscrive, più risparmi.

Maelstorm RPG è poco conosciuto in Italia. Come lo presenteresti?

Maelstorm RPG è stato pubblicato la prima volta nel 1984 e l'autore ai tempi andava ancora a scuola. La Puffin lo ha distribuito nelle sue librerie e la versione originale ha venduto oltre 70.000 copie!

Maelstorm RPG è ambientato nell'Inghilterra dell'epoca Tu-

dor e si tratta principalmente di un gioco a sfondo storico. I personaggi sono braccianti, macellai, mercenari, ladri e via dicendo. C'è anche un elemento soprannaturale e questo gioco di ruolo è stato il primo a proporre un sistema di gestione della magia "libero", ispirando il regolamento di Ars Magica e Mage.

Al momento abbiamo su Kickstarter la proposta per una seconda edizione, ambientata nel 1086, un po' prima dell'edizione classica.

Quali sono i tuoi prodotti di maggior successo? Di quale sei particolarmente orgoglioso?

Di tutti! Ognuno a suo modo, ovviamente... Avendo venduto oltre 33000 sets di miniature cartacee, non posso che essere lusingato al pensiero che ci sono così tanti gruppi che usano questi prodotti come supporto per le loro avventure... Come prodotto singolo, però, devo citare il regolamento di Advanced Fighting Fantasy. Tutti i giocatori con i quali ho parlato mi hanno detto che è un regolamento funzionale: rapido, facile da apprendere e con una buona giocabilità a lungo termine. Tutti sono anche concordi nel dire che è un miglioramento dell'originale, per quanto possibile!

Alcuni commentatori dicono che Fighting Fantasy, dal punto di vista culturale, è molto Anglo-centrico. Sei d'accordo? Se non sei d'accordo, stai facendo qualcosa per superare questa impressione e presentare il gioco come multi-culturale?

Si e no. Non c'è dubbio che lo stile e il mondo che rappresenta rispecchia in qualche modo l'Inghilterra degli anni '80. D'altro canto, i prodotti Fighting Fantasy sono molto conosciuti anche in Nuova Zelanda, Australia, Canada, Giappone e molti altri Paesi. Quest'anno per esempio è stata fatta una traduzione in Francese di grande successo e ho svariate proposte per fare versioni tradotte in altre lingue.

Hai in programma di farne anche una versione in Italiano?

Personalmente no! Sono negato per le lingue... al momento stiamo lavorando alla traduzione italiana della Guida Rapida e in seguito sarei interessatissimo a tradurre anche il resto!

I tuoi ultimi prodotti per Advanced Fighting Fantasy sono Blacksand e The Sorcery Spellbook. Vuoi presentarci?

Blacksand contiene svariate nuove regole per le armi da fuoco, la navigazione e la magia marittima. Ci sono anche nuove regole per generare casualmente città e paesi, ma il grosso del libro è occupato dalla descrizione e l'atlante della città di Port Blacksand, Lord Azzur, Nicodemus, le centinaia di ladri e gli innumerevoli personaggi che vivono in questa città, che è una delle più conosciute città del mondo fantasy. The Sorcery Spellbook è fondamentalmente una ristampa dell'originale, che era un supporto per la quadrilogia di "Sortilegio!" e presentava tutti gli incantesimi che si potevano lanciare. Ci sono tutte le illustrazioni originali di John Blanche e il testo originale è completato con tutte le regole per le stregonerie del gioco di ruolo di Advanced Fighting Fantasy e altre informazioni mai pubblicate prima. È un ottimo supporto per chi vuole giocare come stregone nel gioco di ruolo!

Per ora questi libri sono disponibili solo via webstore (www.arion-games.com), ma tra un po' entreranno anche nei normali canali distributivi.

Quali sono i tuoi piani e le tue strategie per il futuro?

Al momento sto preparando una seconda edizione di Maelstorm RPG ambientata nell'Inghilterra del 1086, che verrà pubblicata a fine estate. Entro fine anno pubblicheremo anche Beyond the Pit (un'espansione del bestiario di Advanced Fighting Fantasy, n.d.r.), una versione fantascientifica di Advanced Fighting Fantasy, e l'atlante di Salamonis.

Vedo che nei vostri piani per l'immediato non ci sono nuovi moduli di avventure per Advanced Fighting Fantasy: avete intenzione di promuovere e ospitare sul vostro website la produzione di mo-

duli di avventure da parte dei fan? Avete degli accordi con altre organizzazioni in proposito?

Siamo lieti di ospitare avventure fatte dai fan, ma anche mappe e ogni tipo di altro materiale. Abbiamo anche intenzione di fare una revisione e nuova edizione di Riddling Reaver e di pubblicare diverse nuove avventure.

Cosa ne pensi delle produzioni dei fan (avventure, regole alternative / opzionali, atlanti, ecc.) basate sui "tuoi" prodotti?

Sono favorevolissimo! Sono ben lieto di rendere liberamente disponibili da scaricare dal sito ufficiale ogni tipo di supplemento e sono anche aperto a proposte per vere e proprie pubblicazioni.

Perché hai scelto di lavorare in questo settore?

Arion Games è solo uno dei miei lavori, ma sono stato un giocatore appassionato per oltre 30 anni (di fatto da quando mio padre mi ha regalato una copia de La Foresta Maledetta!) e poter pubblicare prodotti per l'hobby della mia vita è un sogno diventato realtà.

Cosa vuoi dire ai fan Italiani dei tuoi giochi?

Tramite il webstore ho venduto diversi libri in Italia e so che Advanced Fighting Fantasy è stato ben accolto da voi.

Per quanto mi riguarda, il gioco supera tutte le barriere culturali e di linguaggio e Advanced Fighting Fantasy non è di certo un'eccezione.

