

Cercasi Avventurieri

Tutte le indicazioni per collaborare con DM Magazine

DM Magazine è la sola rivista al mondo dedicata solo ai giochi da collezione, da quelli di ruolo a quelli da tavolo passando anche dai librigioco. La rivista è interamente gratuita e ha raccolto un buon successo fra tutti gli appassionati di questi titoli. La famiglia dei collaboratori è invece rimasta molto piccola, cosa che certo non era e non è nei nostri piani! Avete un'avventura, una classe di personaggi che avete provato nella vostra campagna? Volete esprimere le vostre opinioni? Recensire qualche prodotto 'vecchio'? Far conoscere ad altri un gioco poco conosciuto ma che meriterebbe maggior fortuna? Siamo qui per questo!

Articoli e illustrazioni sono sempre bene accetti e, se proprio non volete fare altro, la pagina della Posta è aperta alla vostra partecipazione. Ci sembra di sentire arrivare la classica domanda: "lo vorrei dare una mano, ma cosa vi serve?" e quindi ecco la risposta. In linea generale, i collaboratori possono spaziare in tutto l'universo ludico: giochi di ruolo, giochi da tavolo, giochi di simulazione, riviste (in serie complete, se possibile), giochi per computer o librigioco. Inoltre, non siete obbligati a rivolgere lo sguardo solo all'estero: siamo molto interessati ad articoli sui "vecchi" giochi italiani come *VII Legio*, *Zargo's Lords*, *KataKumbas*, alle riviste e fanzine italiane e via scrivendo.

COSA CI SERVE

-Avventure. Possono essere poste sia in luoghi generici che in ambientazioni precise come il *Mondo Conosciuto*, *Dark Sun*, *Ravenloft* e via scrivendo. Le avventure devono essere scritte in modo tale da essere complete e usabili con il testo fornito. Chi ne farà uso non avrà l'autore vicino a spiegare e chiarire i punti dubbi e controversi. Se si fa riferimento a manuali specifici, citate il titolo completo del manuale in questione. Le abbreviazioni devo-

no essere quelle ufficiali. Le traduzioni di tutti i termini tecnici anche. Non vogliamo vedere avventure con maghi dotati di "missili magici" anziché "dardi incantati". Se l'avventura è posta in un'ambientazione inedita in italiano, usate però i termini in inglese.

-Nuove regole. Categoria onnicomprensiva che comprende tutto il materiale di creazione dell'autore per aumentare la giocabilità o correggere i difetti di un qualsiasi gioco.

-Recensioni. *DM Magazine* parla di giochi editi al massimo entro il 1999, quindi non siamo interessati a recensioni di prodotti nuovi. Detto questo, avete la massima libertà: potete recensire giochi, accessori o intere serie di prodotti contemporaneamente. Lo spazio non è un problema!

-Videogiochi. Sempre nel rispetto della già enunciata regola per la quale *DM Magazine* tratta solo titoli "vecchi", è possibile inoltre inviare anche recensioni su prodotti videoludici (in questo caso essendo validi tutti quelli prodotti entro il 2000). Quale ulteriore regola, va poi tenuto presente che tali articoli potranno riguardare solo videogiochi che abbiano relazione con giochi tradizionali (giochi di ruolo e giochi da tavolo). Inoltre, e soprattutto se si trattano prodotti più vecchi o non di primo piano, è preferibile che tali articoli recensiscano serie di giochi. Quindi è meglio un articolo che parli di *Risk* e *Risk II* insieme piuttosto che di solo uno di loro; va bene scrivere un articolo sulla trilogia di *Eye of the Beholder*, meno bene recensirne solo uno.

-Presentazioni. Non si tratta di una vera recensione, ma di una panoramica a volo d'uccello di un'intera serie di prodotti. Esempi sono le ambientazioni per *AD&D*, le serie di giochi della SPI su *Il Signore degli Anelli*, un'intera collana di librigioco e via scrivendo.

-Collezionismo. Sotto questa categoria indi-

chiamo le presentazioni/recensioni di giochi o prodotti di particolare rarità, valore o "antichità". In tal caso, il testo deve essere chiaramente lungo per fornire una descrizione il più possibile completa e approfondita. Attenzione a non confondere una recensione tradizionale e un articolo di collezionismo: la recensione di *The Great Modron March* per *Planescape* non è un articolo di collezionismo, una di *Battle of the Five Armies* della TSR sì.

-Traduzioni. Non pubblichiamo traduzioni di materiale inedito in italiano perché illegale. Quindi, se avete una traduzione domestica di *The Elves of Alfheim*, essa è destinata a non vedere la luce con noi. Tuttavia, possiamo pubblicare traduzioni delle parti amputate nell'edizione italiana dei *Gazetteer* di *D&D* o a **piccole** parti di materiali inediti in italiano. Se ad esempio, in un'avventura fate uso di un mostro descritto nel *Creature Catalog* di *D&D* o nel *Monstrous Compendium* di *Ravenloft*, potete tradurme la descrizione. Se per proporre una variante su un gioco Avalon Hill dovete tradurre un articolo apparso su *General*, avete il via libera.

-Altro. Come abbiamo scritto all'inizio, siamo interessati anche a interviste, reportage di manifestazioni importanti (ad esempio, un articolo su un semplice torneo non c'interessa, su una importante convention sì) e a quant'altro possa venirvi in mente. Nel dubbio, scriveteci. Sola eccezione: non pubblichiamo narrativa.

COME SCRIVERE

DM Magazine è una rivista fatta da appassionati, ma che desidera mantenere un certo livello di qualità per soddisfare chi scrive, chi legge e... chi pubblica. Di conseguenza, evitate un linguaggio troppo aggressivo, troppo polemico o che sembra la trascrizione di un discorso tra amici. In caso contrario, lo adatteremo noi (se possibile) o lo rispediremo indietro (se proprio siamo costretti). Non usate mai il maiuscoletto o il grassetto. Indicate i nomi di riviste, prodotti ludici in generale, libri e simili in corsivo (ad esempio, *Deities and Demigods* e non "Deities and Demigods"). Occhio agli errori di battitura e... date retta al correttore ortografico! La lunghezza dei testi non è un

problema: grazie ad Acrobat Reader e a Internet, possiamo pubblicare venti pagine o cento senza difficoltà alcuna. Gli articoli devono pervenire in formato Word e rigorosamente firmati: la cosa pareva ovvia, ma nell'era Internet molti adottano pseudonimi. Se proprio ci tenete a conservare il *nom de plume* informatico, lo scriveremo tra parentesi sotto il nome vero.

IMMAGINI

Gli articoli devono se possibile essere accompagnati da immagini che li illustrino, soprattutto per articoli che descrivano prodotti o serie di prodotti. Gli articoli di tipo collezionistico devono essere accompagnati da molte immagini: se ad esempio avete recensito un gioco in scatola dovrete come minimo mandarci:

- Una scansione della copertina
- Una scansione del retro
- Una scansione dei contenuti (intesa come un'immagine per ogni pezzo)

Naturalmente tali indicazioni vanno seguire pragmaticamente: se avete recensito *War of the Ring*, non vi chiediamo certo di scansionare i segnalini uno per uno, ma di metterne qualcuno sullo scanner e fare un'immagine "di gruppo" certamente sì.

Per immagini grosso modo del formato A4 (copertine di moduli, volumi o scatoli) una qualità adeguata è rappresentata da una scansione a 150 dpi. Per quelle di dimensioni inferiori sarebbe invece preferibile una qualità maggiore. Per le scansioni di immagini che contengano parti in grigio è preferibile la selezione dell'opzione di deretinatura.

L'idea è che il lettore abbia il massimo d'informazioni possibili, anche visive. Naturalmente, non fate scansioni che rischino di danneggiare il prezioso pezzo da collezione: le macchine digitali rappresentano una ottima soluzione al problema.

FOTO E BIOGRAFIA

I collaboratori dovrebbero anche mandarci una fotografia (è sufficiente un primo piano) e due note biografiche che si possano allegare al loro articolo.