

*Enrico Feresin*

# **PROGETTARE GIOCHI DA TAVOLO**

*La struttura dei giochi*

Volume 1

Prefazione di

*Leo Colovini*

## PREFAZIONE

---

Trent'anni fa, in occasione del Festival italiano dei giochi di Gradara del 1992, il mio amico e socio De Toffoli ebbe l'idea di creare “l'angolo degli inventori”, una rassegna puramente dimostrativa in cui gli autori di giochi in erba avevano l'opportunità di mostrare a pubblico e addetti ai lavori le loro creazioni. La rassegna si trasformò nel Premio Archimede due anni dopo e dall'anno successivo la giuria fu presieduta nientemeno che dal grande Alex Randolph.

Alle 16 edizioni del premio parteciparono autori che oggi sono considerati tra i migliori al mondo; solo per citarne alcuni: Walter Obert, Simone Luciani, Paolo Mori, Daniele Tascini, Roberto Fraga, Phil Walker Harding.

Nel 2012 partecipò per la prima volta anche un giovane autore friulano, Enrico Feresin, e da quella edizione in poi i suoi giochi sono sempre stati tra i più interessanti e meglio costruiti.

Perché questa prefazione è iniziata parlando del Premio Archimede? Perché questo libro in un certo senso rappresenta esattamente l'essenza del Premio: aiutare gli autori a crescere divulgando i frutti delle nostre esperienze.

È quel che facciamo con il Premio Archimede ed è quel che fa Enrico con questo libro. Negli anni, anche grazie al Premio

## Punteggi

Archimede è cresciuto, ha pubblicato i suoi primi giochi ed è diventato un autore maturo in grado di aiutare gli autori meno esperti proponendo un approccio molto analitico e davvero completo.

In particolare, le meccaniche sono esaminate nei loro dettagli in modo da offrire agli autori degli utensili, dei mattoncini da montare, smontare e rimontare nel miglior modo possibile. Si tratta di un approccio moderno che si è sviluppato negli ultimi anni sulla scorta della grandissima esperienza di gioco accumulata dagli appassionati che amano appunto non solo giocare, ma anche analizzare le meccaniche dei loro giochi preferiti.

Questo approccio è particolarmente utile a chi è appassionato di giochi, ma non ha ancora mai provato a inventarne uno, perché offre degli strumenti ben spiegati e chiari nella loro applicazione. Chi avesse una buona esperienza di gioco e un minimo di creatività, grazie a questo libro, potrà provare a mettere assieme i mattoncini e a creare un meccanismo di gioco basato sulle meccaniche che predilige. Magari ai primi tentativi non verrà fuori nulla di particolarmente originale, ma grazie alle solide basi tecniche offerte dal libro, è probabile che ne possa uscire un gioco che stia bene in piedi e sia gradevole da giocare.

Ma si tratta di un approccio che può risultare utile anche ai designer “della vecchia scuola” come me, perché ci offre un punto di vista del tutto diverso dal nostro stile più “istintivo” e ci consente di analizzare i nostri giochi per individuare con maggiore facilità dove si può andare a incidere per migliorarli.

## Punteggi

Insomma, un libro consigliabile a chiunque si interessi di giochi e voglia provare a cimentarsi nel ruolo di designer, in particolare se letto assieme al volume 2, che va a completarne l'analisi.

Leo Colovini