librogame's LAND MAGAZINE

2
ANNO XIX
(193)
febbraio
2024

I CONSIGLI DI CHI CE L'HA FATTA
Costantini, Di Lazzaro, Longo, Mollica e Zamanni parlano agli aspiranti autori

I LIBRINOSTRI PIÙ VENDUTI DEL 2023
La consueta top 10 annuale made in LGL

CREARE UN LIBROGAME

COME SI DIVENTA SCRITTORI INTERATTIVI?

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Iniziare a scrivere librogame

LE COSE DA FARE E NON FARE

di **Francesco Di Lazzaro**

(estratto dal volume Scegli la tua Avventura dai Giochi di Ruolo alle Avventure in Solitario di Mauro Longo e Roberto Ferri)

A Appassionati della prima ora o giovani che hanno scoperto il fascino della narrativa interattiva in tempi più recenti, sono decine e decine gli aspiranti scrittori, solo nel nostro paese, che sognano di realizzare il loro libro a bivi e che, magari, ne hanno uno nel cassetto più o meno completo da molti anni. Ma come si scrive un librogame? Nel corso del tempo, in qualità di appassionato di antica data, esperto del settore e scrittore a mia volta, mi sono sentito fare questa domanda con una frequenza inaspettata: si può tranquillamente affermare che sia uno dei quesiti più frequenti in cui mi sono imbattuto negli ultimi 20 anni, almeno parlando con gli appassionati del genere.

Non c'è una risposta sola, nel senso che ogni autore ha un suo metodo che funziona per lui, e non ne esiste in assoluto uno più cor-

retto o definitivo. Ci sono però sicuramente delle buone regole, che tutti gli ideatori smaliziati di contesti ludico-narrativi conoscono, ma che rischiano di sfuggire completamente a un neofita. Questo, che potremmo definire con un pizzico di ironia come un "decalogo", è assolutamente imprescindibile nel momento in cui ci si approccia al genere con il desiderio di diventare autori, da lettori, appassionati o semplici curiosi. Le direttive per partire con il piede giusto sono svariate: nel poco spazio che abbiamo a disposizione mi limiterò a fornire sei consigli, divisi in due categorie: cosa fare e cosa non fare quando si inizia a scrivere il proprio capolavoro interattivo. Idealmente mi rivolgo a un neofita, qualcuno che ha appena avuto l'impulso di creare un librogame e non ha mai tentato approcci simili prima: non è insolito infatti avere un'idea, magari anche molto buona, che ci ronza in testa, e non sapere minimamente quali passi percorrere per trasformarla in qualcosa di concreto.

COSA NON FARE QUANDO SI COMINCIA A SCRIVERE UN LIBROGAME

"Le mie aspirazioni di romanziere sono andate frustrate, ripiego sui LG che è più facile". Purtroppo è un approccio che ho visto mettere in pratica molte volte negli anni. Aspiranti scrittori che hanno spedito il loro libro a una serie di grandi editori nostrani senza che nessuno li abbia presi in considerazione; da qui il ragionamento di cui sopra, quello narrativo è un mondo troppo difficile, si ripiega sui librogame che sono più semplici da realizzare. Ecco, proprio no. Non solo questa valutazione non ha ragione di esistere (anzi semmai è vero il contrario, il mercato interattivo movimenta numeri molto più piccoli di quello della narrativa generalista e quindi è addirittura più difficile trovare sbocchi), ma a livello tecnico e strutturale realizzare un libro-gioco è persino più complesso. I motivi sono molteplici, ma ne esiste uno principale che reputo incontrovertibile: per sua natura un volume interattivo è un ibrido che unisce componenti letterarie ad altre ludiche. Per confezionare un prodotto credibile bisogna padroneggiarle entrambe, molto bene, e quindi è richiesta una competenza più ampia e strutturata rispetto a quella necessaria per la scrittura "lineare".

"Quando ero piccolo ho letto Lupo Solitario, era una figata, sono pronto per scrivere il mio librogame". Sembra incredibile, ma fioccano personaggi che si reputano esperti perché hanno letto una dozzina di volumi a bivi venti o trenta anni fa. Altro approccio rovinoso. I grandi autori della cosiddetta golden age del libro-gioco sono stati dei numi tutelari a cui va tutta la nostra gratitudine, e hanno aperto una strada con le loro geniali idee e i loro capolavori. Ma, come in tutti i settori, in 35 anni il genere si è molto evoluto. Approcci narrativi, ludici, strutturali, di ambientazione e caratterizzazione dei personaggi che erano diffusi, accettati, persino apprezzati negli anni '80 e '90, oggi sarebbero improponibili, riconosciuti immediatamente come errati dai lettori, evolutisi anche loro con il genere. Se la conoscenza di cui disponete è saldamente ancorata ai grandi classici e non avete dige-

rito nulla che sia stato scritto negli ultimi 10 anni, prima di cominciare a realizzare la vostra opera autografa il mio consiglio è di dare un'occhiata e capire cosa è successo nel settore dal 2013 in poi: scoprirete un mondo dagli orizzonti vastissimi.
"Mi piace molto scrivere, ho tante idee in testa, le voglio mettere tutte nel mio librogame in cui ogni paragrafo sarà lungo almeno cinque pagine". Altro approccio diffusissimo, che non tiene conto di una verità fondamentale: i librogame sono appunto librogame. C'è una parte narrativa, importante e che deve essere adeguatamente curata, ma ne esiste anche una ludica, che ha la stessa centralità e che non si combina facilmente con paragrafi fiume o storie troppo cariche di particolari. Il segreto è l'equilibrio, che non vuol dire scrivere il minimo indispensabile, magari frettolosamente, ma trovare il giusto bilanciamento tra quello che vogliamo raccontare e le componenti aggiuntive che, soprattutto quando si parla di regolamento, sistema di combattimento e gameplay, hanno un'importanza enorme, non inferiore alla trama e agli intrecci della storia in sé.

COSA FARE QUANDO SI COMINCIA A SCRIVERE UN LIBROGAME

Leggere moltissimo. Date fondo ai vostri salvadanai e recuperate tutte le opere degli ultimi anni, e, se non le avete, anche un bel po' di quelle più antiche, sul mercato dell'usato se non sono mai state ristampate. Esaminatele, sviscerate, portatele a dormire con voi, confrontatele, cercate di farvi un'idea degli stili, delle trovate strutturali, degli approcci dei vari autori, e se scovate elementi che vi piacciono e convincono non esitate a farli vostri. Il confronto con gli autori già affermati del ramo è fondamentale: non solo perché ne esistono di bravissimi che possono essere validi maestri, ma soprattutto per cogliere l'evoluzione di un genere e carpirne i segreti e le caratteristiche attuali, che, come già accennato, sono molto diverse da quelle di tanti anni fa. Vi accorgerete che un approccio simile vi regalerà tanta conoscenza in più e vi salverà da errori, anche grossi, di cui magari ora non avete idea, ma che diventeranno cristallini approfondendo la conoscenza del patrimonio librogamistico già esistente.
Iniziate da racconti brevi e condivideteli con la community. Esistono diverse pagine social frequentate da appassionati e ovviamente c'è Librogame's Land, da più di 20 anni il punto di riferimento per tutti gli appassionati del settore. Su LGL si organizza ogni anno il concorso de I Corti, aperto a opere amatoriali: devono essere brevi e rispettare tema di fondo, che varia di edizione in edizione, per ottenere l'ammissione. Si tratta di una palestra eccezionale, e molti dei migliori autori del panorama attuale sono passati da lì prima di diventare professionisti. La politica dei piccoli passi è quantomai consigliata: realizzare un racconto è assai più semplice che creare un libro, perché le variabili di cui tenere conto sono meno, la storia è più snella e la struttura assai più lineare da gestire. Inoltre, mettendovi in gioco, potrete confrontarvi con i lettori, che sapranno consigliarvi, indicarvi dove cercare di migliorare e anche gratificarvi con i meritati apprezzamenti. Un confronto costante e bilaterale che aiuta a crescere e che, i fatti lo dimostrano, spesso è stato fondamentale per trasformare un aspirante impacciato in un autore apprezzato e ricercato dagli editori.
Trovare il giusto software con cui scrivere. Ne esistono tanti, e non mancano scrittori che usano modalità esotiche per realizzare e mescolare i loro paragrafi. Lo stesso Dever aveva un metodo naif che visto con gli occhi dell'autore del 2024 fa sorridere. Ma lui

non poteva fare altrimenti: ha iniziato con la macchina da scrivere e non esistevano programmi in grado di aiutarlo. Oggi per fortuna la situazione è molto diversa: ne consiglio un paio, Librogame Creator di Matteo Poropat e MageBook di Luca Fabbian, entrambi molto validi. Ma non mancano alternative inglesi se preferite. Avere un potente mezzo che vi consenta di gestire agevolmente la struttura, le diramazioni, le mappe, il rimescolamento è imprescindibile: vi risparmia ore e ore di fatica inutile, tempo che potrete impiegare per perfezionare e migliorare il vostro libro. Scegliete pertanto l'applicativo che più vi piace, approfonditene i segreti, entrateci in totale confidenza. Diventerà il prolungamento della vostra creatività e sarà fondamentale per raggiungere risultati degni.

A chiusura, un piccolo consiglio trasversale: quello della narrativa interattiva, seppur molto vivo e in costante espansione, è un settore piccolo. Se a spingervi a tentare una carriera autoriale in questo contesto è una genuina passione, sfruttatela per veicolare il vostro nome, contribuire alla realizzazione di progetti, per esempio con LGL, che magari sono gratuiti e amatoriali, ma che vi consentono di farvi conoscere dalla base dei lettori e dagli addetti ai lavori. Una persona che contribuisce all'espansione del movimento, e lo fa con genuino entusiasmo, catalizza su di sé un'attenzione che certamente tornerà utile quando uno degli editori deciderà di puntare su un esordiente per la realizzazione della prossima pubblicazione. Come è naturale che sia avrà migliore predisposizione verso una persona nota e che magari ha già realizzato collaborazioni egregie, rispetto a un totale sconosciuto. Quindi se avete tempo, energie, voglia, entusiasmo, non siate timidi e non tiratevi indietro: metteteli a disposizione della comunità e alla lunga, statene certi, la comunità stessa saprà ripagarvi.

LE COSE DA FARE E NON FARE

di **Marco Zamanni**

Quando Francesco mi ha chiesto di contribuire a questo articolo, inizialmente ho rifiutato, per lo stesso motivo per cui negli ultimi anni ho superato quella forma di imbarazzo che mi colpiva quando un aspirante autore mi chiedeva consigli o aiuto per entrare nel settore librogame. L'imbarazzo era causato dal fatto di non volere apparire come colui che "ce l'ha fatta" (molto, molto tra virgolette) e che non vuole che altri seguano la sua stessa strada, per non avere concorrenza. Per fortuna sono trascorsi ormai cinque anni dal mio esordio commerciale nel settore, durante i quali ho collezionato una quantità invidiabile di errori, oltre ad avere visto cose che voi umani eccetera eccetera. Ho quindi accettato la proposta per poter rispondere in chiaro e senza ipocrisia ciò che penso davvero alla domanda: cosa fare o non fare per iniziare a scrivere librogame?

COSA NON FARE QUANDO SI COMINCIA A SCRIVERE UN LIBROGAME

1) “Agire senza chiedersi il perché delle proprie azioni”. Ragionare sul perché si provi un desiderio non è abitudine usuale nelle società moderne e forse per l'umanità nel suo complesso: veniamo infatti educati fin da bambini a seguire le nostre ispirazioni e desideri senza porci domande, partendo dal presupposto che tutto ciò che è artistico e creativo sia automaticamente buono. Questo approccio poteva avere un senso in società in cui le pulsioni artistiche erano castrate in favore del solo duro lavoro, ma rischia di essere controproducente in un'Italia con “milioni di artisti e nei campi ormai nessuno”, come dicevano gli Zen Circus. Il desiderio di scrivere un librogame, o di creare qualunque opera artistica in generale, non ha un'unica fonte e può provenire da una svariata gamma di ragioni, che vanno da un gigantesco amore per il medium al desiderio di ottenere i famosi quindici minuti di fama e basta, passando per una grande insoddisfazione per la propria attività lavorativa e chissà cos'altro. Alcuni di questi approcci renderanno la scelta di voler scrivere un librogame davvero una pessima idea, perché porteranno un autore che ha un determinato desiderio (ad esempio, sentirsi apprezzato) a scontrarsi con un muro di difficoltà gigantesche, senza una vera motivazione che possa sostenerlo. Altri approcci invece saranno più salutari, come la semplice voglia di sfidare se stessi e mettersi in gioco, senza velleità di pubblicazione. Svariate volte ho sentito dire da aspiranti autori “voglio scrivere un librogame per me stesso e basta, poi quel che succede succede”: va benissimo e sarebbe in teoria l'approccio più sano, se non fosse che “poi quel che succede succede” tende spesso a fagocitare il resto, anche quando si è partiti con le migliori intenzioni.

2) “Essere arroganti”. Non valiamo più degli altri autori già pubblicati. La nostra idea non è bella né originale come pensiamo. Il nostro librogame non infiammerà gli animi dei lettori e non è quell'idea eccezionale che traghetterà i librogame dalla piccola nicchia in cui si trovano adesso al mainstream. Più in generale, non siamo capaci, intelligenti e interessanti come pensiamo di essere, o come i nostri genitori/amici/conoscenti ci hanno fatto credere di essere. Certo, c'è la possibilità che quanto ho appena scritto non si applichi a voi e che il vostro libro sia davvero il Santo Graal che mancava sul mercato da quarant'anni; non posso escluderlo al 100% ma al 99%, con buona approssimazione, invece sì. Va anche detto che non è affatto necessario credersi il Re della Giungla per avere un desiderio di scrivere un librogame, né di pubblicarlo, ma allora torniamo al punto 1: qual è davvero il vostro desiderio? E soprattutto, vale la pena seguirlo?

3) “Pensare di guadagnare soldi e/o popolarità”. Rimango sempre piuttosto sorpreso dal fatto che alcuni si avvicinino a un settore di estrema nicchia come quello dei librogame ipotizzando di poter ottenere una buona entrata economica dalla pubblicazione. In concreto, i volumi di vendita del settore e relative percentuali per l'autore non possono in alcun modo compensare il tempo e la fatica impiegata nella realizzazione di un LG, e lo stesso rischia di valere perfino per la “popolarità”: mentre infatti almeno il guadagno economico (rectius, parziale rimborso del tempo speso) può essere conteggiato, come è possibile valutare se impiegare mesi e mesi della propria vita per realizzare qualcosa abbia ottenuto un riscontro sufficiente? Per fare un esempio, un unico commento positivo di poche righe, E BASTA, potrebbe essere ritenuto “soddisfazione”? E se i commenti non dovessero proprio arrivare, o arrivare

negativi? E se fossero invece i soldi a non arrivare del tutto, avendo scelto l'editore “sbagliato” (non credo ci sia bisogno di sottolineare che non tutti gli editori lavorano allo stesso modo, o no?)? Senza arrivare al punto di essere disfattisti, ci sono talmente tante cose che possono andare storte scrivendo LG che è opportuno prepararsi al peggio, accettando di pubblicare un librogame solo se si è in grado di accettare il peggior risultato possibile; e questo diventa sempre più vero ogni anno che passa, perché aumentano i concorrenti sul mercato e si riduce l'effetto revival/novità che ha ammantato i LG italiani tra il 2018 e il 2020, e di cui pochi fortunati come me hanno potuto approfittare.

COSA FARE QUANDO SI COMINCIA A SCRIVERE UN LIBROGAME

1) “Avere qualcosa da dire.” Può essere un qualcosa legato alla storia, alla tipologia di narrazione o alla struttura ludica: qualunque cosa va bene. Se voi in primis non trovate un elemento differenziante fra la vostra opera e la moltitudine di librogame presente sul mercato, non saranno i lettori a farlo. Ma come si fa a sapere se si ha qualcosa da dire oppure no? L'unico modo è leggere e giocare tantissimo: studiare con attenzione ciò che è già stato pubblicato è l'unico modo per fare emergere un vero desiderio di contribuire al settore con qualcosa di utile, e non una semplice voglia di emulazione. Nota bene: “l'avere qualcosa da dire” non comporterà automaticamente il saperlo dire bene, ma vi aiuterà quanto meno a partire con il piede giusto. Dato che, per fare un esempio, non esistono o quasi librogame che trattano tematiche sociali sul mercato, scriverne uno bruttissimo, scontato e banale su quell'argomento vi renderà la vita comunque più facile che scriverne uno bellissimo e profondissimo su un tema che non ha un vero pubblico di interessati. Poi magari realizzerete comunque una schifezza invereconda e imbarazzante per chiunque non sia un “attivista da social”, ma in questo caso entrerà in gioco la prima domanda che ci si è fatti sulle intenzioni: cosa volete fare VERAMENTE?

2) “Capire il perché il medium librogame è il più adatto.” Anche una volta compreso di avere qualcosa da dire, non è detto che un librogioco sia il mezzo più adatto per esprimere quel qualcosa. Una volta compreso il perché si vuole scrivere, è necessario passare allo step successivo e chiedersi il perché si voglia scrivere proprio un librogame! Anche in questo caso le motivazioni possono essere numerose, ma le più comuni che ho trovato tra gli aspirati autori, ahimè, non sono proprio le migliori: ossia la minore concorrenza rispetto ad altri settori (che ancora esiste, ma che come detto si assottiglia di

anno in anno) e una immotivata percezione del fatto che scrivere un LG non sia poi così difficile, falso mito che ancora fatica a morire per ragioni che non mi sono mai state chiare. In realtà realizzare un romanzo o un gioco da tavolo è molto più facile rispetto a scrivere un librogame, che combina gli scogli di entrambe le opzioni, motivo per cui la scrittura a bivi dovrebbe essere scelta solo qualora quel medium fosse l'unico in grado di far risplendere l'idea nel migliore dei modi. Come fare a capire se è il nostro caso? Di nuovo, leggendo e studiando tantissimo. Scusate se mi ripeto, ma non c'è un altro modo.

3) Procedere per gradi. Racconti piccoli, sezioni piccole, idee piccole, concorsi piccoli. Come nessuno inizia a nuotare in una piscina olimpionica, non ha senso gettarsi a capofitto in un'impresa di cui non si conoscono le insidie, armati solo di buone intenzioni. I LibriNostri e il Concorso dei Corti di LGL permettono a chiunque di mettere un primo piede nell'acqua di questo settore e saggiarlo, senza esporsi più di tanto, senza eccessivo impegno e soprattutto potendo comunque ottenere una discreta soddisfazione, che a molti potrebbe addirittura bastare. Pubblicare un LN o un Corto può aiutare a rendersi conto che il settore LG non fa per noi, o far scattare una molla impossibile da tenere a bada: in entrambi i casi vale la pena cominciare così.

A scanso di equivoci, ci tengo a precisare che tutto quanto sopra è rivolto in prima battuta a me, oltre che a voi che state leggendo: sono tutti consigli che io stesso ho ricevuto in questi anni o che avrei voluto ricevere, ma che non sempre ho avuto la maturità di accettare, soprattutto per quanto riguarda l'arroganza. Non sarò io quindi a fare una colpa a chi crede in se stesso e ha velleità artistiche – come potrei farlo, in una società stracolma di gusci vuoti e insicuri? Ciò che voglio dirvi però è che, se riuscirete a mettere le briglie alle vostra *hybris* e a condurla sui giusti percorsi, ne guadagnerete in serenità e in soddisfazione mentre vi approcciate al vostro sogno di scrivere e pubblicare librogame, e magari imparerete qualcosa di nuovo su voi stessi, come in un percorso terapeutico. O almeno, per me è stato così.

LE COSE DA FARE E NON FARE

di **Andrea Tupac Mollica**

Saltiamo i preamboli. I consigli che vi voglio dare non hanno tanto a che fare col metodo di stesura di un libro-gioco, quanto con alcune tecniche che possono aiutarvi a renderlo più immersivo e appassionante per il lettore.

I DIALOGHI

È mia ferma convinzione che i dialoghi siano una parte essenziale di un libro-gioco, per molti motivi. I dialoghi aiutano a caratterizzare il protagonista e i PNG in modo più naturale delle lunghe descrizioni, che a volte veicolano le informazioni in modo poco verosimile, come se il protagonista della vostra storia avesse una capacità soprannaturale di cogliere il carattere e le motivazioni dei PNG, o le sfumature dell'ambientazione.

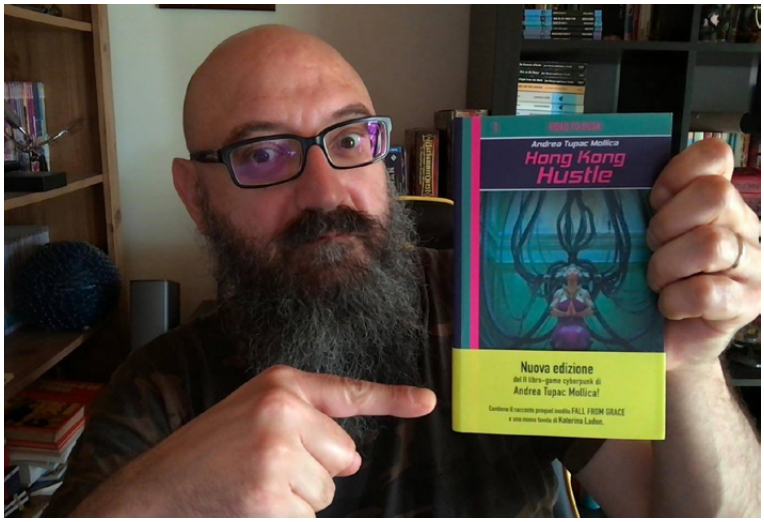
Volete rendere noto al lettore che un PNG che ha appena incontrato è una persona meschina ed egoista? Inscenate un breve dialogo in cui questo elemento emerga naturalmente, col PNG che magari chiede qualcosa in cambio al protagonista anche per usargli cortesia di poco conto. Questa soluzione, oltretutto, può anche aprire delle dinamiche di

gioco, come in questo esempio.
Ti avvicini ad una delle guardie alla porta della città. La sua espressione annoiata e infastidita non promette nulla di buono.
"Salve soldato! – esordisci – Sto cercando una locanda che dovrebbe trovarsi non distante dalle mura. Si chiama il Boccale Infranto. Sapresti indicarmela?"
La guardia tira su col naso rumorosamente e sputa in terra.
"Cercatela da te, non ho tempo da perdere!"
"Ti prego – provi a insistere – Cosa ti costa indicarmi la strada?"
"La domanda giusta è: cosa costa a te. Non hai nemmeno un paio di scellini per questo leale guardiano della città che passa tutta la sua giornata alla porta, con la pioggia o col sole?"
Ti avevano avvertito che in città avresti trovato gentaglia d'ogni risma, ma non pensavi che ciò includesse anche la milizia cittadina.

*Se vuoi allungare 2 Scellini alla guardia, vai al **113**.*
*Altrimenti entra in città e cerca il Boccale Infranto per conto tuo, al **67**.*

L'abilità di scrivere dialoghi credibili e divertenti, e di usarli per veicolare informazioni sui personaggi e il mondo di gioco, la potete affinare frequentando un po' di letteratura teatrale. C'è un mondo da scoprire, ma Shakespeare, Rostand, Goldoni, e Pirandello vanno benissimo per cominciare!

C'È UN SOLO PROTAGONISTA
A meno che non abbiate un valido motivo per fare altrimenti, uno legato alla storia che avete in mente, fate in modo che il protagonista sia sempre una spanna al di sopra degli altri personaggi. Le sue qualità, buone o cattive, devono essere accentuate; deve risultare più intelligente, o cattivo, o furbo, o



intimidatorio, o altruista, o persuasivo di tutti gli altri — al netto, ovviamente, dei momenti in cui viene messo alla prova secondo regolamento. Il senso di questo consiglio non è quello di farvi scrivere dei personaggi super eroici circondati da un branco di scemi, ma quello di consegnare al lettore di un libro-gioco, attraverso la scrittura, ciò che gli spetta di diritto: il protagonismo nella storia. Protagonismo che non può essere relegato al solo aspetto meccanico, cioè alla scelta di come debba proseguire l'avventura. Si tratta di trovare la giusta misura nell'uso di questa tecnica, e il modo migliore è provare, ascoltare i pareri di chi vi legge, e migliorare con l'esperienza. Similmente, per quanto vi siate innamorati di un PNG della vostra storia, per quanto l'abbiate ben scritto e congegnato, non lasciate mai che offuschi il personaggio guidato dal lettore.

NON INGANNATE IL LETTORE!
In un libro-gioco, il lettore conosce il mondo della storia e i suoi personaggi solo attraverso ciò che gli fate leggere, siano essi dialoghi, descrizioni, o illustrazioni. Sembra una cosa banale da dire, ma vi garantisco che in più di un libro-gioco che ho letto ho avuto l'impressione che l'autore non ne fosse pienamente consapevole. Tutto ciò che non

scrivete, in chiaro o per ellissi, spiegato o solo suggerito, non potete pretendere che il lettore lo sappia o lo capisca. Uno dei PNG si spaccia per amico, ma in realtà è un traditore? Lasciate indizi che consentano al lettore di capirlo. Se il protagonista si attarda lungo il cammino possono accadere degli eventi che lo travolgono? Ditelo, scrivetelo in qualche modo (magari attraverso un bel dialogo per non risultare troppo didascalici, o anche attraverso una meccanica di gioco, come un segnatempo) ma non date per scontato che il lettore ci arrivi per conto suo. Un PNG può tranquillamente ingannare il protagonista del vostro libro-gioco, ma l'autore non deve mai ingannare il lettore, né pensare che questo possa o debba immaginarsi cose che non avete scritto, per quanto a voi risultino ovvie!

SI ROMPONO SOLO LE REGOLE CHE SI CONOSCONO

La furia iconoclasta è sempre una buona cosa. In ogni ambito della creazione umana, e i libri-gioco non fanno eccezione, ci dev'essere qualcuno che si prende l'onere, e se gli dice bene l'onore, di rompere le regole e aprire un'altra via, di mostrare un altro modo di fare le cose. Ma per rompere le regole prima bisogna conoscerle e averle praticate, pedissequamente, reverenzialmente. Altrimenti otterrete il contrario di ciò che volete, scoprirete, con gran delusione, che la vostra geniale e dirompente novità è in realtà qualcosa di già fatto, e che state solo ripetendo malamente perché non ne avevate idea. Ionesco, prima di scrivere i dialoghi surreali delle sue opere, sovvertendo secoli di tradizione teatrale, ha letto i grandi classici migliaia di volte; Schoenberg, prima di scardinare le regole della musica tonale, le ha fatte sue al massimo livello di profondità; Picasso ha meditato su ogni colpo di pennello dei maestri del passato prima di inventare un modo radicalmente nuovo di realizzare l'arte figurativa. Vale anche per noi scrittori di libri-gioco; anzi, vale soprattutto per noi, visto che non siamo né Picasso, né Schoenberg, né Ionesco. Le novità e i cambiamenti nei libri-gioco apportati dal Rinascimento Italiano, sia in termini di game design che di scrittura, sono stati possibili perché i suoi autori hanno giocato, e rigiocato e rigiocato tutti i classici della prima generazione, perché li hanno sviscerati, mappati, copiati, imitati. E solo allora se ne sono allontanati. Chi non conosce i classici è fatalmente destinato a scopiazzarli malamente, credendo di aver creato chissà quale capolavoro!

LE COSE DA FARE E NON FARE

di **Antonio Costantini**

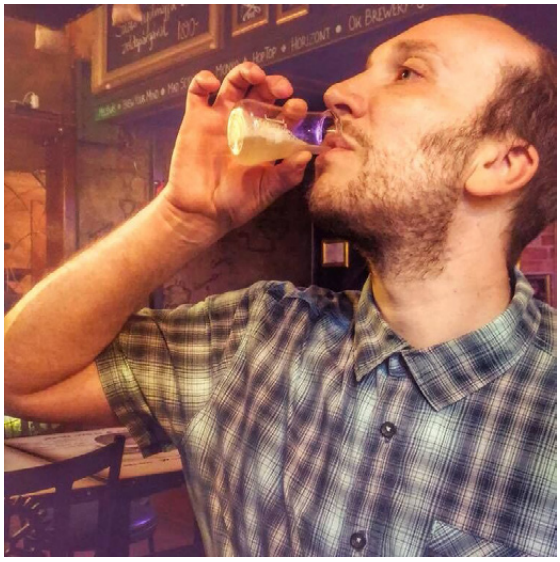
"Ho un'idea per un librogame che spacca!" Quante volte l'avete pensato? Anche se non c'è ancora stata l'occasione non preoccupatevi, arriverà. E quando succederà dovrete sviluppare al meglio la vostra idea per venderla al meglio al vostro primo cliente: l'editore.

"Vendere" può sembrare un termine freddo, persino "mercificatore" ma è proprio quello che dovete fare, perché sarà l'editore a pagarvi per la vostra opera. Lui ci mette il così detto "rischio d'impresa", cioè i soldi per portare il librogame ai voraci lettori. E lui dovete convincere che sta non solo sta spendendo bene i propri risparmi, ma li sta investendo in un prodotto che gli fornirà un utile. E anche qui, niente di male: niente mercato, niente librogame.

Prima di proporre la vostra idea dovete sgrezzarla e svilupparla fino a farla splendere. Non importa che sia necessariamente perfetta, ma dev'essere assolutamente bilanciata.
Perché sia equilibrato, un librogame deve avere uno e un solo focus:

- una storia che sia avvincente come quella di un romanzo;
- un gameplay degno del miglior Rosenberg;
- un'ambientazione incredibile come quella di Avatar.

Ricordate: spingete solamente su uno di questi elementi, altrimenti creerete un prodotto che sarà semplicemente troppo per i lettori.
Questo è vero in generale, ma soprattutto per i librogame, in cui una sola persona deve gestire tutto. Se calate un gameplay particolarmente complesso in una storia piena di colpi di scena e ribaltamenti, i lettori verranno sovraccaricati da una dose eccessiva di informazioni e dati di cui tenere conto, non riuscendo a godere al meglio la vostra opera. E non sarà un loro limite, ma un peccato di eccesso da parte vostra.
La citazione di Avatar non è un caso, come non è un caso la trama semplice e nota che porta avanti la storia. Perché in questo caso il focus è sull'ambientazione.
Bene, ora riprendete in mano l'idea di cui parlavamo all'inizio (se non ce l'avevate questo è il momento buono per farvela venire) e individuate il suo punto di forza.
Fatto? Ottimo, ora vediamo come sviluppare al meglio quanto avete in mente in base al focus che avete.
Storia
In questo caso l'approccio è simile alla narrativa non interattiva. Tipicamente il protagonista è ben caratterizzato e ha un conflitto da risolvere.



Contrariamente alla narrativa tradizionale, non è necessario un suo arco di. Mi spiego meglio, alla fine di una storia il protagonista dovrebbe essere in grado di fare, oppure aver fatto, qualcosa che all'inizio non era in grado di compiere.
Ma in un librogame la transfer è maggiore, poichè il lettore stesso è chiamato a risolverlo: proprio questo si può paragonare alla crescita del protagonista nella narrativa non interattiva. Nessuno però vi vieta di inserirlo.
Per quanto riguarda i protagonisti tragici, quelli cioè che non riescono a superare un loro difetto, non dovrebbero essere usati nei librogame in quanto non ci sarebbe alcun finale positivo.
Mischiare entrambi gli aspetti può essere un'ottima idea: finale positivo per un protagonista che riesca a migliorare e negativo per chi non ce la fa.
Attenzione che superare i propri difetti è diverso dal risolvere la storia
Gameplay
In questo caso le regole solo il cuore pulsante attorno a cui gira tutta la storia. O le storie. Sì, perché in questo caso dovete essere pronti a sviluppare diverse trame, tutte che enfatizzano le vostre regole. Può essere in-

fatti che l'editore apprezzi il gameplay, ma non la storia che gli avete proposto e allora dovete essere pronti a sfornarne un'altra. O anche altre due. L'importante è che qualsiasi trama scriviate sia coerente col motore regolistico, che lo enfatizzi senza prenderne il sopravvento. Ricordate? Non vogliamo sovraccaricare i nostri lettori.

Il playtest delle regole è il vostro migliore amico già in questa fase. Giocatele e fatele giocare, tanto solo loro il focus, quindi hanno senso anche senza la storia che racconterete.

Il livello di caratterizzazione del protagonista dipende da voi. Non è strettamente necessario, ma potete tranquillamente infondergli un bel caratterino.

Ambientazione

La vostra idea non riguarda una storia incredibile o delle regole affascinanti, bensì un mondo mozzafiato! In questo caso dovete considerate l'ambientazione come le fondamenta su cui costruire il vostro librogame. La storia che racconterete e il gameplay devono sostenere l'idea attorno a cui si sviluppa il vostro mondo, essere coerenti con lui ed enfatizzarlo.

Senza dimenticare il rischio di sovraccarico di cui parlavamo prima. Più un'ambientazione è complessa e invadente, più la storia e le regole non devono essere troppo complesse. A tal scopo è utile, talvolta persino necessario, un bilanciamento "globale" che ottimizzi la game experience in funzione della fruizione dell'ambientazione.

In questo caso il supporto grafico, inteso come illustrazioni di abbellimento, può dare una bella spinta.

Bene, ora che avete sviluppato la vostra idea attorno al focus, impacchettatela, infiocchettatela e proponetela a un editore.

Tutto il resto, come si suol dire, sarà storia.

La vostra storia.

LE COSE DA FARE E NON FARE

di **Mauro Longo**

Che brutto essere chiamati a dare consigli agli esordienti! Implicitamente qualcuno ti attribuisce il ruolo di barbogio bofonchione, di borioso professorone pieno di suggerimenti da dare. Non sei più quello che esordisce, non sei più quello che fa le cose, che tenta, che sbaglia, che fallisce e si rialza, ma sei il vecchio che guarda i lavori degli altri con le mani dietro la schiena, e fornisce suggerimenti non richiesti.

La narratologia è chiarissima su questo processo: non sei più l'eroe della storia, con la bisaccia piena di dubbi, paure e belle speranze, tanta strada davanti da percorrere e cento avventure e peripezie da affrontare. Piuttosto, sei il saggio mentore che impartisce consigli e rimane poi tranquillo a invecchiare nel suo capanno al limitare della foresta.

Ahimè, visto che ormai il Grande Narratore mi ha assegnato tale ruolo, non posso sottrarmi al gioco delle parti ed ecco quindi i miei personali borbottamenti sull'argomento. Accostati dunque a me, giovane prota-

gonista della narrativa interattiva, e ascolta le parole di un povero vecchio…
La cosa più importante da sapere è che la strada che hai scelto ha due margini ben distinti a cui è necessario badare costantemente.
Da un lato la narrativa, dall'altro il gioco.
A differenza di chi scrive semplicemente storie, o di chi progetta semplicemente giochi, tu dovrai padroneggiare entrambe le competenze, dovrai essere eccellente a scrivere ed eccellente a imbastire l'intero apparato di gioco. Entrambi questi aspetti, questi due lati della strada, prevedono competenze numerose, complesse e intricate, grande esperienza, lavoro, approfondimento, dedizione, trucchi, dritte, errori riconosciuti, tecniche e abilità. Se pensi che non sarai in grado di essere eccellente in entrambi questi aspetti, hai un problema, perché la tua strada penderà sempre da una parte, e una strada storta non è una buona strada.
Due cose devi sapere fare in maniera formidabile, quindi: scrivere la storia e orchestrare il gioco. Ma questo non basta! Devi anche comprendere, conoscere e applicare tutte le tecniche che permettono a questi due aspetti di intrecciarsi nella maniera migliore, supportarsi a vicenda, brillare assieme.
Le scelte narrative della tua storia devono essere importanti, devono cambiare fondamentalmente l'esito della vicenda, devono portare a sviluppi sempre nuovi, coerenti, interessanti… e devono essere supportate da conseguenze meccaniche ben precise nella sfera del gioco: punteggi che salgono e scendono, bonus e malus che si accumulano, risorse che si perdono o si acquistano e così via. L'intero combinato disposto di elementi narrativi ed elementi ludici deve funzionare assieme come un orologio ben calibrato, altrimenti l'intero impianto del tuo librogioco zoppicherà o addirittura crollerà su se stesso. Ci sarebbero mille tecniche e mille dritte da dare in questi casi, ma per queste ti rimando alla manualistica sul tema: abbiamo scritto centinaia di pagine su questi aspetti ed è impossibile sintetizzarle qui.
Un secondo e ultimo consiglio, però, ci tengo a dartelo, giovane apprendista della tastiera interattiva!
Progetta e scrivi i tuoi librigioco avendo sempre in mente chi li leggerà, chi rappresenta il più comune lettore o la lettrice tipica del tuo progetto, e come il librogioco sarà fruito.
Scrivere una storia a bivi per bambini, che si suppone verrà letta da un adulto a voce alta, mentre i marmocchi guardano le figure e scelgono le opzioni alla fine della pagina, è una cosa; progettare un volume di avventure in solitario per gamer di esperienza, pieno di opzioni, tratti del personaggio, risorse, tiri di dado e oggetti da acquisire e cancellare continuamente, è un'altra; immaginare un caso investigativo con poche opzioni, per lettori e lettrici anche casual, che sia possibile leggere anche in digitale o in metropolitana senza avere dadi e matite sottomano, un'altra ancora. Ogni progetto, e in particolare ogni librogioco, deve essere sempre tarato sulle persone a cui è destinato e al tipo di fruizione per cui è pensato.
Non avere davanti agli occhi chiarissimi, trasparenti, questi aspetti al momento di progettare o scrivere il librogioco porterà inevitabilmente a titoli mal riusciti!
E adesso, promettente astro della penna a bivi, inizia pure il tuo viaggio nella foresta dei destini incrociati e preparati a vivere le tue gesta autoriali. Goditi i tuoi tentativi, i tuoi errori, i tuoi fallimenti, e divertiti nel viaggio…
Un giorno potrebbe arrivare qualcuno a chiederti di dare dei consigli a degli esordienti, e ti accorgerai con rammarico di non essere più tu al centro dell'avventura di scrivere, e di esserti silenziosamente trasformato in un semplice mentore nelle imprese altrui!

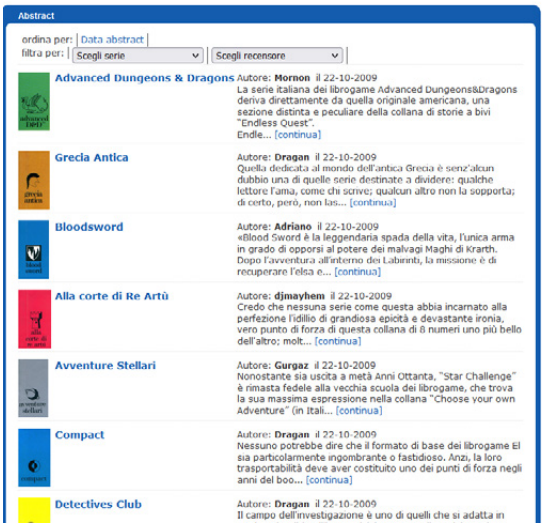
La classifica dei più ordinati dell'anno trascorso

TOP 10 LIBRINOSTRI 2023

a cura della **Redazione di LGL**

Dopo una anno di assenza, ritorna sul Magazine di LGL la classifica dei 10 LibriNostri più ordinati dagli utenti attraverso il servizio "LibriNostri a casa vostra" nell'anno 2023.

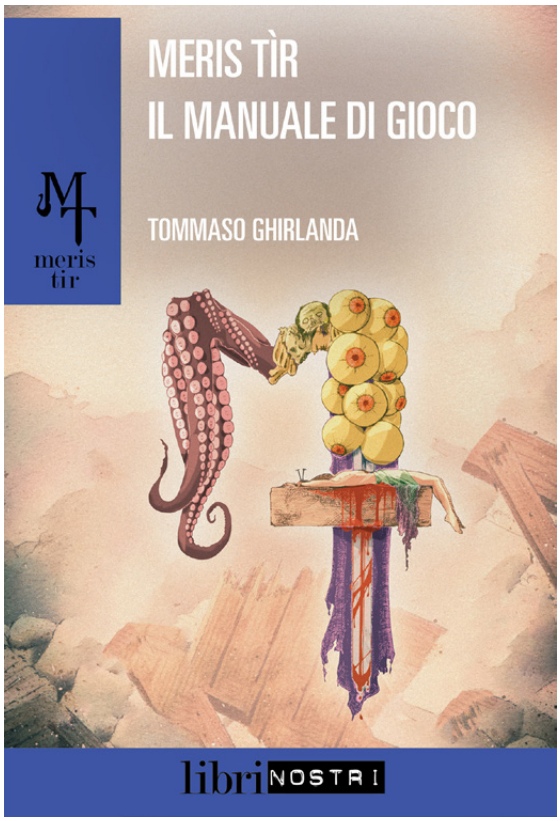
Per chi si fosse affacciato al mondo dei librogame solo recentemente, è doveroso specificare di cosa stiamo parlando: i LibriNostri sono librogame amatoriali pubblicati gratuitamente in formato pdf nella sezione apposita del sito, e ordinabili in cartaceo al solo prezzo di costo attraverso il portale Lulu. Tra queste opere troviamo storie totalmente inedite e traduzioni in italiano di librigioco mai pubblicati nel nostro paese, condivise con il beneplacito dei rispettivi autori.
Sotto tale profilo, bisogna evidenziare che il 2022 ha visto la rimozione dal catalogo LibriNostri della collana Fighting Fantasy / Dimensione Avventura, a seguito di richiesta dell'attuale detentore dei diritti di sfruttamento economico in Italia.
Come avrà influito questo fatto sugli ordini effettuati dall'utenza nell'anno appena concluso?Scopriamolo insieme, partendo dalla posizione numero dieci.



10) FUGA DALLA MORTE CANGIANTE

di Tommaso Ghirlanda (avventura e regolamento)

Apre la classifica un vero mastodonte, un volumone di 750 paragrafi in puro stile fantasy, a cui si aggiunge un regolamento opzionale così corposo da meritare una pubblicazione a sé. In una fase in cui l'editoria tende a puntare su storie brevi e semplici, i LibriNostri si rivelano essere la nicchia perfetta per puntare su un tipo di offerta differente, ad esempio quella che tende alla complessità dei GDR vecchia scuola. Non a caso, la preferenza dei lettori di LGL è andata all'approccio completo dell'esperienza: infatti il numero di ordini tra il librogame vero e proprio e il regolamento extra è stato sostanzialmente identico. E sapevate che esiste addirittura una scheda di gioco in formato Excel, dotata di formule per semplificare i calcoli? La trovate nella sezione Registri del sito.



9) STAR WARS LITE COLDLANCER

di Raffaele Aquilone (serie completa)

Serie superclassica, datata addirittura 2007: un caposaldo tra le fanfiction di LGL che nel corso di quest'anno è stato scoperto da una nuova generazione di lettori. I quali, non a caso, hanno ordinato tutti e quattro i volumi contemporaneamente, potendosi così godere la tetralogia ispirata al mondo di Guerre Stellari, con un regolamento che non fa nulla per nascondere le sue influenze, riuscendo comunque a essere convincente (ah, i bei tempi in cui si poteva sviluppare una storia su più volumi distinti... ma adesso non divaghiamo!). [Qui volevo mettere un appunto sul fatto che forse l'hanno ordinata in tanti per timore che venisse tolta come i DA, ma non credo sia il caso di sottolineare il dettaglio.]

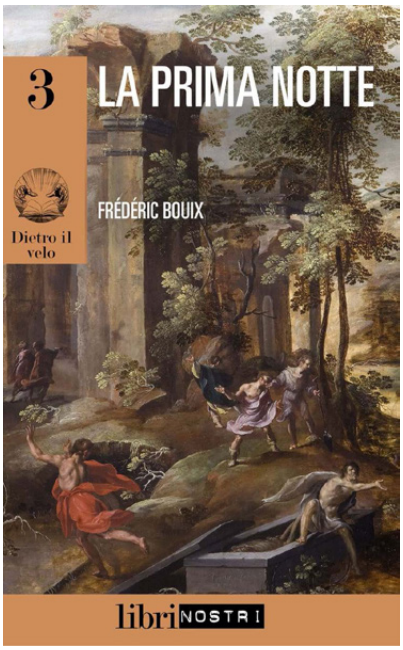
8) A SPASSO NEL BOSCO

Federico Bianchini

Fa quasi specie dovere aspettare la posizione 8 per trovare un libro di Federico Bianchini, in assoluto il guru dei LibriNostri, quest'anno giunto anche alla pubblicazione commerciale con il suo Oscura Carcosa. Niente occultismo, weird o musica metal, però: la posizione numero otto infatti è occupata da un semplice librogame per bambini, un altro settore in cui, come vedremo, i LibriNostri si sono ricavati una loro piccola nicchia. Impreziosito dalla splendida copertina di Kenfalco, questo volumetto porta con sé una storia molto più importante di quanto potrebbe sembrare; a maggior ragione, la sua inclusione in questa classifica ci fa molto piacere.

7) LA PRIMA NOTTE

di Frederic Bouix

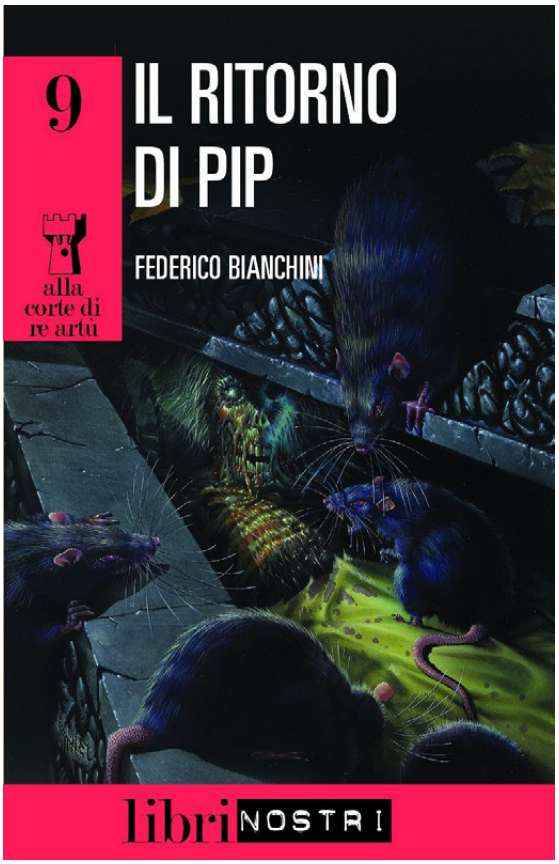


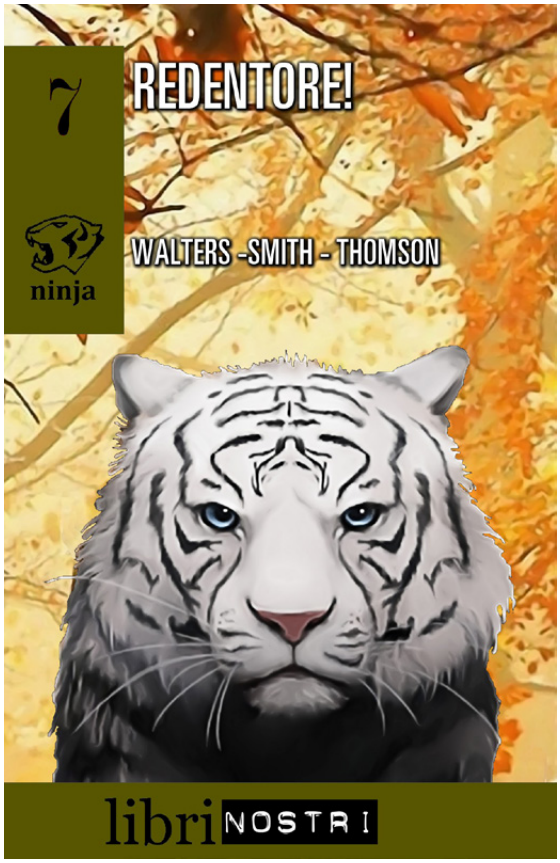
Al settimo posto troviamo la prima traduzione in classifica. Si tratta del terzo volume della collana Dietro il Velo, tradotta dal francese da Alessandro Perna e dotato di 259 paragrafi, ossia quattro volte le dimensioni dei due episodi precedenti. Si tratta di un thriller a tinte forti che scivola presto nell'occulto, argomento che, vedendo l'offerta amatoriale e commerciale degli ultimi anni, sta insidiando il fantasy anglosassone come genere preferito dai lettori di librogame.

6) IL RITORNO DI PIP

di Federico Bianchini

Ancora Bianchini, ancora una fanfiction, ma più speciale rispetto alle altre perché dotata di una copertina fornita appositamente dall'illustratore storico della saga "Grailquest", in Italia "Alla Corte di Re Artù". Il Ritorno di Pip è un atto di amore nei confronti di Herbie Brennan: un'oprea che all'epoca della sua uscita spaccò la community degli appassionati, quanto se non più dei volumi "finali" di Misteri d'Oriente, sempre realizzati da Bianchini. In questo momento, a meno di un mese dalla dipartita del grandissimo scrittore irlandese, l'unica cosa che ci sentiamo di dire a riguardo è un sentito "grazie" per le tante





risate e trovate ingegnose, presenti anche – con logiche e inevitabili differenze – in questo volume.

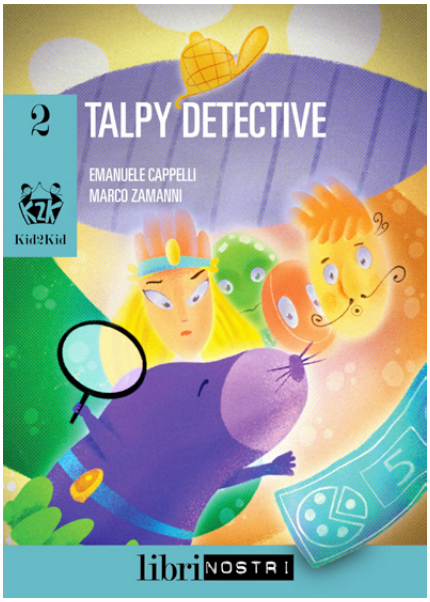
5) NINJA! – DI DAVID WALTERS / REDENTORE!

di David Walters, Jamie Thomson, Mark Smith

Di nuovo traduzioni, e che traduzioni! Si tratta del prequel e il sequel ufficiali della sfortunata serie "The Way of the Tiger", tanto amata quanto odiata per il suo storico finale aperto, realizzati da David Walters e, nel caso di Redentore!, anche dagli autori originali. Ninja! era stato il LibroNostro più ordinato del 2021 ed è anche l'unico volume a comparire in entrambe le classifiche. Quest'anno però i due libri sono stati quasi sempre ordinati in coppia, al punto da raggiungere un numero di vendite pressoché identico.

4) TALPY DETECTIVE

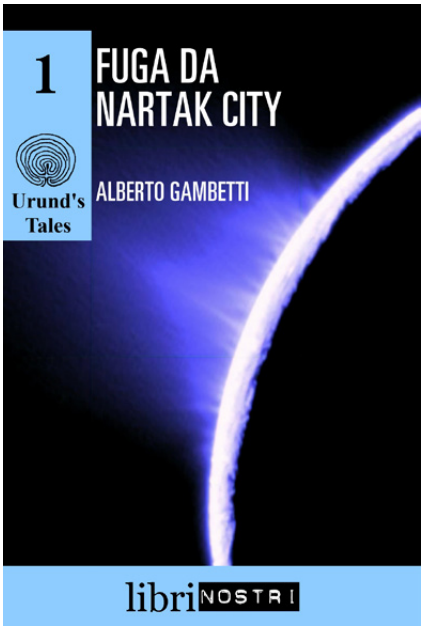
di Emanuele Cappelli e Marco Zamanni



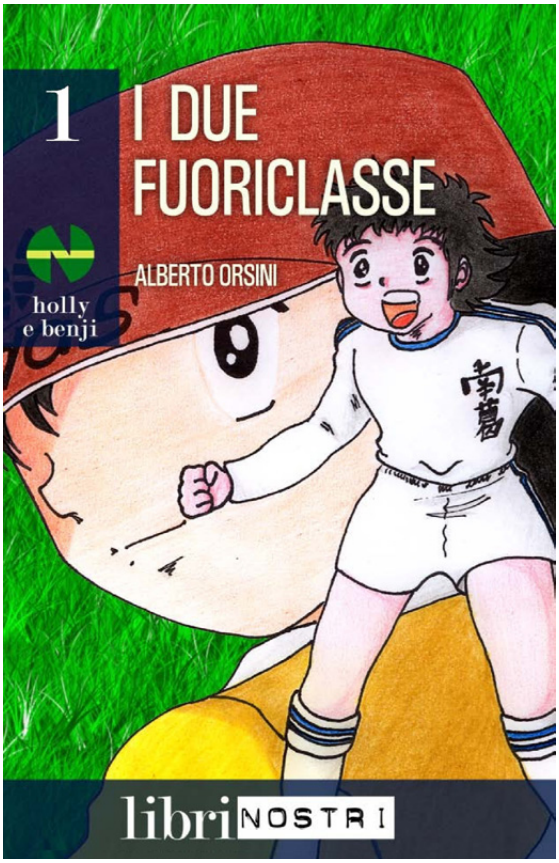
Al quarto porto troviamo un altro librogame per bambini, questa volta scritto proprio da un giovanissimo: Emanuele Cappelli, nipote del prolifico autore Marco Zamanni, ha infatti ideato questa semplice avventura, scritta per gioco insieme allo zio ma poi trasformata in un librogame vero e proprio. La ciliegina sulla torta è data dalle tantissime illustrazioni a tutta pagina che decorano il volume, frutto del contributo fondamentale del sempre disponibile Kenfalco. Una storia da bambino a bambino, per condividere la propria fantasia: anche questa è la magia di LGL!

3) FUGA DA NARTAK CITY

di Alberto Gambetti



Esordio col botto per questo librogame di Alberto Gambetti, che a pochi mesi dalla sua uscita conquista addirittura il podio. Si tratta di un'avventura fantasy (un genere che non perde colpi come gradimento nonostante gli anni) scritta dall'autore per suo figlio e inizialmente pubblicata come autoproduzione su Amazon. Il riscontro su questi lidi è stato talmente buono



che Gambetti sta già lavorando a un sequel. Lo vedremo di nuovo nella collana LibriNostri?

2) I DUE FUORICLASSE
di Alberto Orsini

Secondo posto per un'altra fanfiction e un altro librogame storico, anche perché l'unico lavoro amatoriale ad essere stato premiato al LGL Award del Lucca Comics and Games, nel lontano anno 2019. Si tratta di una delle prime opere complete del pluridecorato Alberto Orsini, che da questo volumetto a tema Holly e Benji spiccherà poi il volo verso l'olimpo dell'editoria nostrana, con opere del calibro di Sherlock Holmes: Prima con Delitto, Inferno, La Maschera di Celestino V, Sherblock Il Palazzo dei Misteri e Le Orme Rosse. Vale la pena tuffarsi sul campo ovale e immenso di questo "spokon" su carta anche se non siete grandi appassionati di anime e di calcio: tra i suoi paragrafi infatti si intravedono già le capacità che faranno la fortuna di Alberto nell'editoria ufficiale.

1) SENZA PERDONO
di Federico Bianchini

Il primo posto non poteva che essere suo: Federico Bianchini svetta su tutti gli altri autori di LibriNostri con il secondo volume della sua serie Django, che va a colmare un vuoto tutt'ora per noi incomprensibile nell'offerta commerciale italiana. Nel primo numero della collana Bianchini aveva deciso di mischiare le atmosfere western con l'occultismo, mentre in questo seguito ha virato con ancora più decisione verso lo Spaghetti Western, con un regolamento complesso e una narrazione matura, il tutto in bilico tra vecchia e nuova scuola; una scelta che è stata evidentemente apprezzata molto dall'utenza, che ha deciso di donare a Django e Federico una meritata medaglia d'oro.