

# Librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XIX  
(194)  
marzo  
2024

IL BLOCK NOTES INTERATTIVO RADDOPPIA E TRIPLICA

# ARRIVANO

# I NUOVI SHERBLOCK



**INTERVISTA A ORSINI E ZAGGIA**

Gli autori ci raccontano di Scandali e Spettri

**IL PRIMO LIBROGAME "ITALIANO"**

Una domanda tante risposte

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



ANTEPRIMA LGL MAGAZINE / Da Dracomaca due nuovi volumi del celebre taccuino investigativo che ha sbancato nel 2023, a Orsini si affianca Zaggia

# SHERB LOCK

## RADDOPPIA

a cura della **Redazione di Lgl Magazine**

**D**opo il successo della prima uscita, “Il caso Victoria Cake” di Alberto Orsini, che ha superato il muro delle mille copie vendute, torna con ben due nuove uscite l’innovativo prodotto interattivo firmato da Dracomaca di Dario Dordoni, lo “Sherblock Holmes”: metà librogioco giallo e metà blocco note investigativo, con la possibilità di interpretare due personaggi a seconda di quale lato del blocco rilegato a spirale si vada a sfogliare. Sebbene la data di uscita fissata sia il 17 maggio, con anteprima allo stand Dracomaca presso il Salone del Libro di Torino, Lgl Magazine è in grado di anticipare i contenuti e dettagli dei due volumi che usciranno in parallelo in questo gustoso reportage.

Il primo, “Uno scandalo in Boemia”, come i

più esperti intuiranno al volo è un remake interattivo di uno dei più grandi classici della penna di Sir Arthur Conan Doyle, l’unico racconto in cui Sherlock perde, beffato da una donna, anzi, “la” donna: Irene Adler. Sarà di nuovo Orsini a cimentarsi in questo rifacimento, 64 pagine tutte a colori al prezzo di 9,90 euro con illustrazioni di Adriano Donato La Vitola. Questa la trama: “Una foto preziosa da recuperare, due ex amanti, due cervelli finissimi che si sfidano! Sarai tu, Sherlock Holmes, in questo classico di Sir Arthur Conan Doyle rivisitato, ad avere la meglio come sempre? Oppure tu, Irene Adler, a infliggere al re dei detective l’unica, bruciante sconfitta della carriera? In uno SherBlock, puoi interpretare ben due protagonisti! Scegli da che

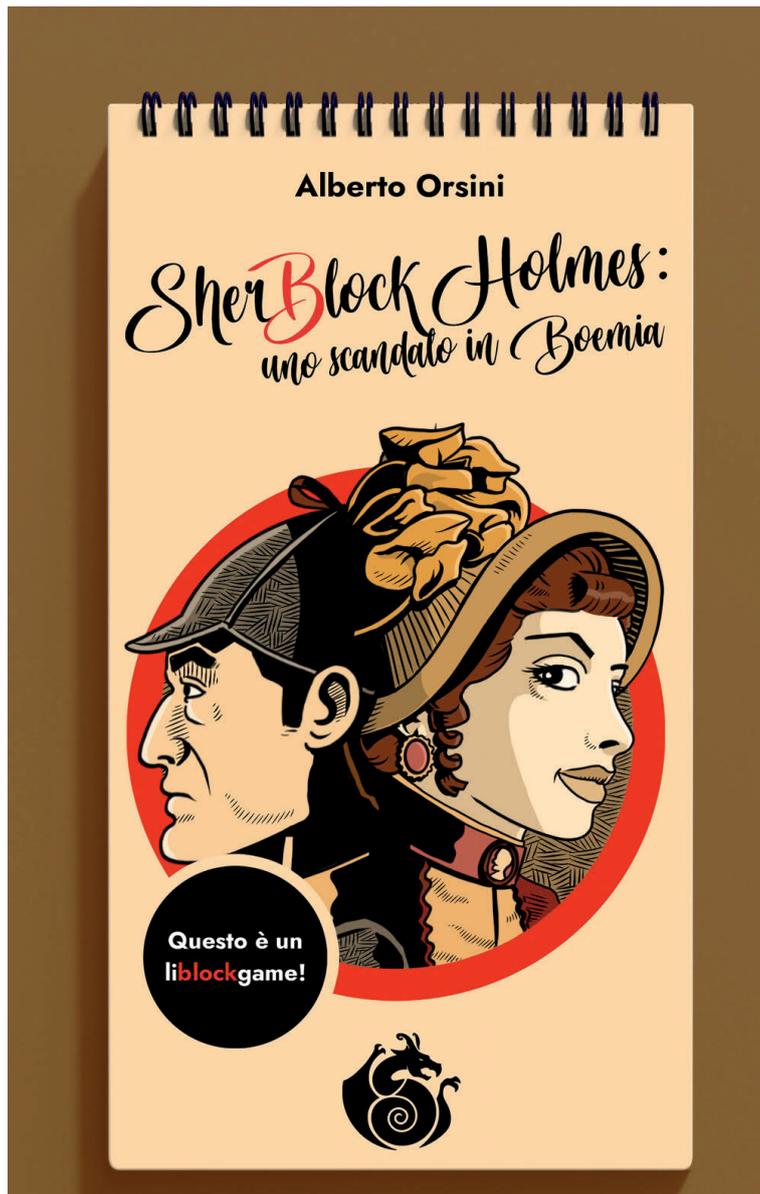
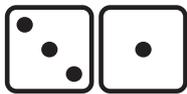
parte stare, capovolgiti il blocco e gioca!”. La storia come nota agli appassionati del giallo holmesiano viene, qui, arricchita di un inedito punto di vista, proprio quello di Irene Adler, che il lettore potrà interpretare in alternativa a Sherlock per provare a contrastare le mosse del celebre investigatore. Per arricchire l’esperienza di chi ha già letto il racconto originale, alcuni snodi non principali sono stati variati e non è detto che ripercorrere le esatte mosse di Holmes nella storia originale costituisca, in questa, il percorso migliore. Il secondo Sherblock in uscita vede l’esordio di un’altra penna in questa serie, quella di Matteo Zaggia, già noto per lo splendido volume noir “L’odore della pioggia” (Dedalo) e qui alle prese con una detective story tutta frutto della sua fervida immaginazione. “Lo Spettro di Londra” è il titolo, 92 pagine tutte a colori ancora al prezzo di 9,90 euro con illustrazioni dello stesso Zaggia oltre che del citato La Vitola. Questa la trama: “Un sinistro criminale fa tremare Londra! Avventurati in questa storia avvincente, tra indagini, inseguimenti, deduzioni ed enigmi. Sciogli il mistero e risolvi il caso! In uno SherBlock, puoi interpretare ben due protagonisti! Coordina le indagini di Sherlock Holmes e del suo fidato amico, il Dr. Watson. Capovolgiti il blocco e gioca!”. L’inedito offre una storia tutta nuova del mondo holmesiano: un’indagine, inseguimenti, deduzioni, enigmi, un mistero da risolvere. Il gameplay è leggero: è sufficiente tenere aggiornata a mente la statistica delle “Pipe” con l’obiettivo di ottenerle tutte, cosa che lo rende sia giocabile - cioè senza la necessità di matite, dadi eccetera - sia rigiocabile: lascia il desiderio non solo di migliorare il punteggio, ma di scoprire dettagli dell’indagine che sono rimasti più fumosi. Infine, ci sono sei enigmi integrati con la storia e con la forma fisica del libretto. Hanno più livelli di difficoltà: da quelli più accessibili a quelli che



Alberto Orsini

richiedono uno sforzo maggiore. Nessuno è bloccante: oltre a esserci dei suggerimenti in fondo al blocco, si può procedere senza vincere Pipe, o a volte perdendone. Questo lo rende adatto a qualsiasi tipo di lettore, sia per chi vuole godersi la storia che per chi vuole più coinvolgimento intellettuale.

Se il primo e sperimentale SherBlock aveva offerto una sfida tra due outsider del mondo di Conan Doyle, il capo degli “Irregolari”, Wiggins, e la padrona di casa del 221B, la signora Hudson, stavolta in entrambe le uscite a scendere in campo sarà il protagonista principale, Sherlock Holmes, assieme al fidato amico e assistente dottor Watson. Ma c’è una differenza sostanziale nell’approccio. Nel suo remake Orsini continua nello schema “competitivo” dei due personaggi che possono essere giocati in ogni volume, contrapponendo il detective alla sua degna rivale Irene. Rovesciando o meno il blocco, si potrà parteggiare per l’uno o per l’altra, sperimentare diversi percorsi e diversi finali, inoltre in più punti c’è lo snodo che consente di cambiare personaggio, aumentando a dismisura le possibili varianti dell’avventura



e la concatenazione di punti di vista. Zaggia, invece, opta per un approccio “cooperativo”: i due personaggi da giocare saranno Holmes e Watson, e la classica coppia collaborerà per approdare al risultato finale, dividendosi porzioni di indagine oppure aggiungendo al canonico genio deduttivo del primo la capacità pragmatica e la solerzia del secondo. Peculiarità di entrambi gli SherBlock è la cosiddetta pagina “wow”, anzi “le pagine”, dato che nello “Scandalo” saranno addirittura due. Ritagliate ad hoc con adeguato sforzo tipografico e produttivo, consentiranno di comporre degli enigmi gustosi e sfidanti per

ogni giocatore. Dopo questa carrellata delle principali caratteristiche delle due prossime uscite di Dracomaca, lasciamo la parola agli autori con questa intervista che chiarirà ulteriori punti oscuri. Cominciamo con “l’esordiente” degli SherBlock Zaggia per poi passare al “veterano” Orsini.

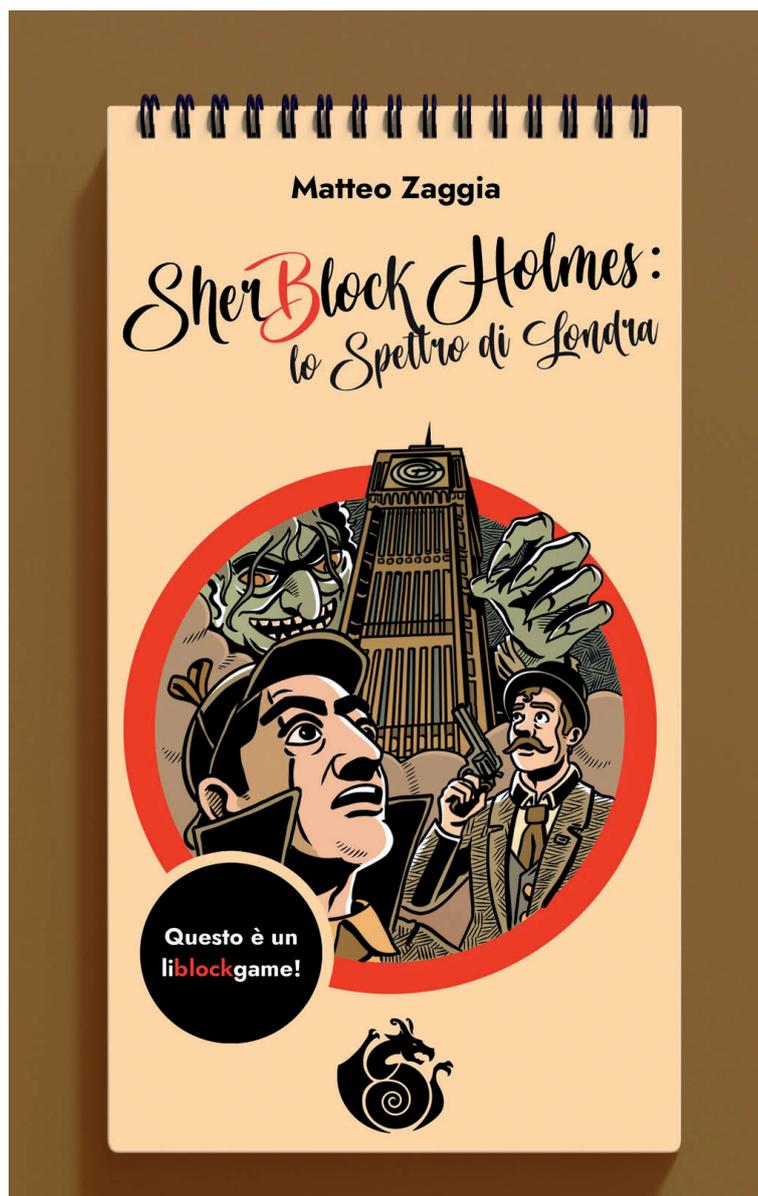
### **Matteo, come ti sei misurato con il “mezzo” SherBlock e come hai escogitato la tua storia e il tuo sistema di gioco?**

Quando Dario, l’editore, mi ha commissionato l’opera, mi sono preso una settimana per pensarci prima di accettare. In quel lasso di tempo, mi sono costruito un prototipo fisico, da tenere e rigirarmi in mano. Ho riletto gran parte della collezione di racconti di Doyle, rivisto le interpretazioni di Guy Ritchie e altri film ambientati nell’epoca vittoriana. Per puro caso, avevo appena terminato il rewatch della serie della Bbc! Con tutte quelle ispirazioni in testa, l’impianto narrativo mi è venuto di getto: al termine di quel periodo d’incubazione avevo già definito la struttura a tre parti, le location di Londra che avrei voluto esplorare e un’idea di plot abbastanza solida da convincermi ad accettare il lavoro. Quando si è trattato di progettare il gameplay, ho considerato la maneggevolezza dello SherBlock. Dopotutto, è stato concepito per essere letto e giocato in situazioni che richiedono praticità e, non a caso, le dimensioni sono quelle di uno smartphone. Quindi ho scartato dadi o matite e mi sono affidato alla sola memorizzazione di un parametro che, per continuità, è quello delle Pipe che Alberto aveva ideato nel primo volume. Come nel boardgame “Sherlock Holmes: Consulente investigativo”, ho pensato di comunicare al lettore che condurre le indagini in maniera impeccabile e risolvere gli enigmi senza ricorrere agli aiuti avrebbero garantito il punteggio massimo di 100 Pipe. So-

no tante, ma il punteggio si raggiunge con semplici incrementi di 5 o 10 punti, facili da ricordare e conteggiare. Questa meccanica avrebbe favorito una maggiore rigiocabilità, instillando in chi gioca la consapevolezza di aver saltato passaggi fondamentali, nel caso non abbia ottenuto tutte le Pipe.

**A differenza del primo volume, hai scelto un approccio cooperativo e non competitivo tra i due personaggi impersonabili, come mai?**

È stata una richiesta strategica di Dario. Voleva che fosse proprio ciò che distingueva il mio SherBlock dal secondo che stava progettando Orsini. Ho ragionato su chi potessero essere i personaggi ideali e, dopo un po' di tentennamenti, ho optato per la coppia iconica: Sherlock e Watson. Ho esitato per due motivi. In primo luogo, Sherlock è praticamente infallibile, è un supereroe. È complesso metterlo in gioco. Per questo motivo, ho fatto in modo che spesso sia lui l'espeditore narrativo che fa procedere la storia, quando il lettore è bloccato. L'altro motivo è che sarebbe stato difficile differenziare i rispettivi stili narrativi: sebbene Sherlock abbia una capacità intuitiva ineguagliabile, Watson non è uno sprovveduto e poi... Sono entrambi uomini. Ecco perché ho voluto esagerare i loro caratteri distintivi: Watson pecca di una certa ingenuità (è più simile al dottore della serie tv che al protagonista dei libri), di uno scomodo senso d'inferiorità rispetto al suo compagno e di una certa debolezza nei confronti delle donne; Sherlock, invece, è rapido nei pensieri, fa continue deduzioni ed è goffo nelle interazioni sociali. Nelle prime due parti del libro le indagini dei due procedono quasi parallelamente, incrociandosi in punti chiave di confronto ed enigmi che richiedono uno sforzo combinato. La terza parte della storia, invece, li vede coinvolti in una cac-



cia agli indizi più frenetica. Per trovarli tutti, il lettore dovrà scegliere di saltare da una testa all'altra e avrà la possibilità di rigiocare quella parte per massimizzare il punteggio e scovare altri dettagli del caso.

**Sappiamo che hai realizzato anche le illustrazioni del volume, che mood volevi comunicare?**

Ci troviamo con un blocco spiralato in mano, un taccuino da investigatore. Da subito ho pensato che le illustrazioni avrebbero dovuto evocare l'idea di schizzi e annotazioni. All'inizio volevo limitarmi alla tecnica del-



la matita, ma poi ho deciso di aggiungere dei tocchi di colore ad acquerello (o simile, perché è tutto realizzato in digitale): vista l'identità pop del prodotto, i disegni in sola scala di grigi sarebbero risultati fuori luogo. Comunque, è stato tutto un po' inaspettato. L'editore non mi aveva chiesto alcun intervento di questo tipo ma, mentre progettavo gli enigmi, mi sono reso conto che era fondamentale comunicare con precisione come dovessero essere rappresentati. Dopo averli disegnati, ci ho preso gusto e mi sono preso la libertà di consegnare una prima bozza con una dozzina di illustrazioni riempitive. A quel punto, l'editore ha voluto affidarmi la lavorazione di tutte le illustrazioni interne. Sono arrivato a disegnarne una cinquantina!

### **Ci puoi anticipare che uso hai fatto della cosiddetta pagina "wow"?**

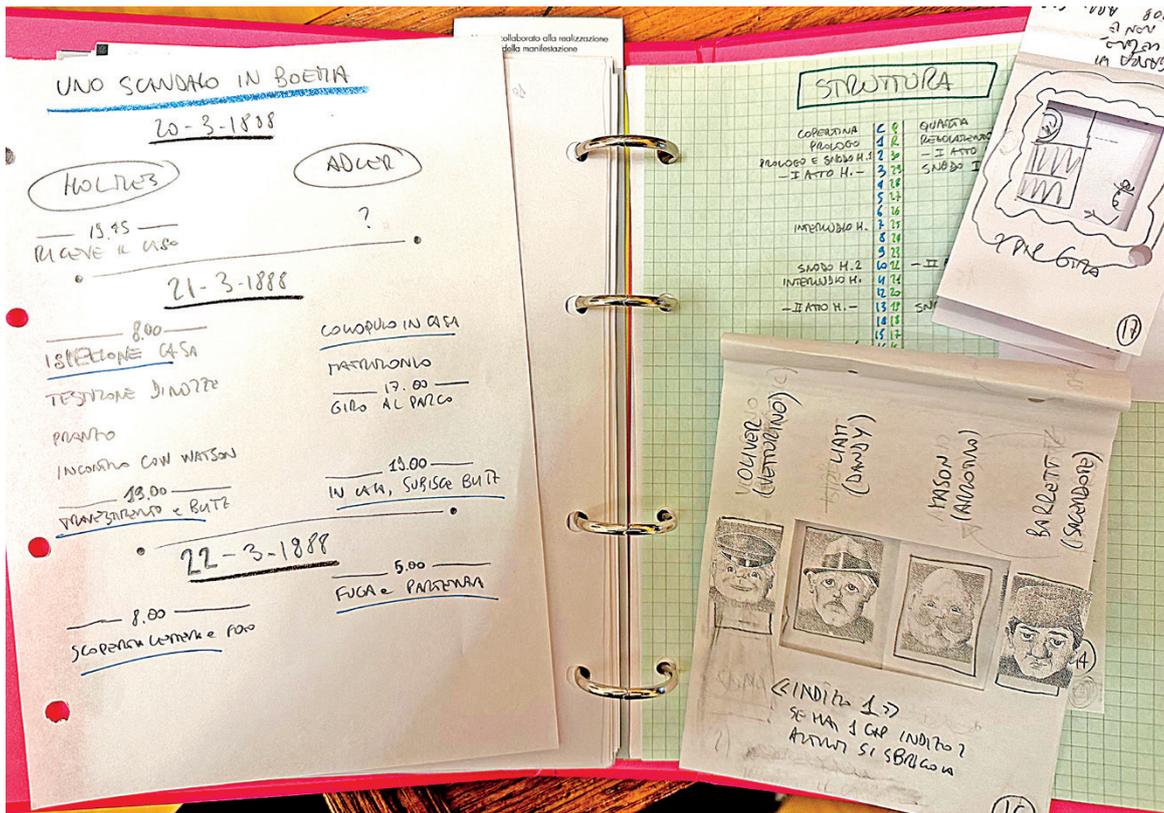
La pagina "wow" è il termine con cui internamente ci riferiamo a una pagina che richiede una lavorazione di cartotecnica. In questo caso sono partito da un'intuizione di Dario, con l'idea di forare una pagina di cartoncino e utilizzarla come spioncino sulla pagina seguente per scovare un elemento



nascondo in un'illustrazione a tutta pagina. È un giochino semplice, ma molto immersivo: ho voluto che fosse ben integrato con la narrazione: un approccio che, per quanto possibile, ho mantenuto in tutti gli enigmi presenti nel libro. Per me era indispensabile che il lettore si sentisse sempre coinvolto e non venisse catapultato fuori dalla vicenda, come sarebbe accaduto se avessi adottato puzzle enigmistici fine a se stessi. Inoltre, ho voluto che la maggior parte degli enigmi fossero strettamente legati all'oggetto fisico del blocco, per valorizzarlo ulteriormente. Non funzionerebbero in un'edizione digitale del libro! Comunque non vorrei spaventare chi è meno attratto dai giochi di questo genere: in questo SherBlock c'è molta "storia" e in tutti i casi si può procedere senza essere bloccati. Semplicemente non sarà possibile raggiungere le 100 agognate Pipe. Comunque ringrazio Lgl Mag per questa intervista: mi ha dato l'opportunità di riordinare le idee e mettere in luce tutta la lavorazione dietro al progetto. Spero che i lettori potranno percepire quanto mi sia divertito a lavorarci!

### **Alberto, per te essere alla seconda esperienza deve aver costituito un vantaggio: come ti sei avvicinato al tuo secondo SherBlock, cosa hai cambiato e cosa mantenuto del primo?**

Il vantaggio è stato soprattutto avere a che fare con un prodotto già esistente. Nel primo caso avevo "solo" un'idea geniale, quella di Dario, quattro-cinque direttive di massima dell'editore, e poi un gigantesco foglio bianco dinanzi a me. La sfida di "Victoria Cake" è consistita soprattutto nell'ideazione fisica di un prodotto prima non esistente, una progettazione dalla teoria alla concretezza, scoprendo man mano meccanismi affatto scontati e di primo acchito non intuibili sulla carta, talvolta anche a lavorazione in cor-



so e a finitura avanzata, con spremitura di meningi incorporata per sormontare problemi improvvisi in modo dignitoso senza dover smantellare tutto il blocco e ricominciare daccapo! Questa esperienza me la sono ritrovata al momento di progettare la mia seconda incursione. Ora sapevo esattamente come fare per ottenere certi effetti, come progettare prima, a monte, gli snodi principali del “lato A” e a che cosa farli corrispondere per concatenarli al “lato B”, che cosa fare per avere una puntuale possibilità di rotazione del blocco quando lo volevo io. Questo mi ha spianato la strada per ottenere un meccanismo affidabile, rendendo il prodotto finito più complesso eppure, al contempo, più fluido dell’opera di esordio. Tra le novità c’è la suddivisione in “atti”, tre più un interludio, nata dalla rilettura con “scomposizione” dell’opera originale, che ho voluto poi riproporre in altrettante porzioni anche nella mia storia. E l’utilizzo più battente e attento del meccanismo della “sfida” tra i due, vi-

sto che il dualismo Holmes-Adler si prestava magnificamente.

### Come ti sei trovato a scrivere finalmente una storia del vero e infallibile Sherlock invece dei classici “assistenti” sottoposti al suo vaglio?

Tra i cambiamenti che non ho citato nella risposta precedente, c’è anche la forma di narrazione, passando dalla prima persona di Wiggins/Hudson alla seconda classica e cara agli amanti dei librogame tradizionali. Questo mi ha consentito di creare una certa distanza tra il lettore e il protagonista, rendendo l’impersonificazione senz’altro presente, ma non totale. Ciò ha conferito più libertà alle azioni di Holmes, che si può permettere perfino di mancare un colpo, ma ne pagherà le conseguenze, perché come ricorderà lo stesso Conan Doyle al lettore malaccorto, Sherlock NON PUÒ sbagliare! Una volta stabilito e testato questo meccanismo, il problema di giocare l’ingiocabile Holmes si è ritrovato



serenamente e magicamente superato. Per tanti anni gli autori interattivi, io come altri, si sono auto-imposti un veto: quello di non offrire al lettore la chance di impersonare un personaggio che poteva solo vincere. In un colpo solo vi ritroverete due storie, quella mia e di Matteo, in cui Holmes invece può sbagliare eccome, e la sua fallibilità viene gestita e resa credibile in due modi diversi e, a parer mio, entrambi allo stesso modo credibili. Insomma, l'impresa non era poi così insormontabile, bastava mettercisi di buzzo buono a capire come compierla!

**È vero che, pur non essendo certo un disegnatore, hai dato anche tu un contributo alle illustrazioni di questa storia?**

Sono solito descrivere le immagini delle mie opere con dei "brief" abbastanza corposi, specie quando le tavole sono funzionali al gioco e non meramente decorative, e nei "miei" Holmes di questa tipologia ce ne sono parecchie. In alcuni casi includo come referenze delle immagini di vario genere trovate sulla rete, magari che ritocco con Photoshop per adeguarle a ciò che vorrei fosse rappresentato. Stavolta ho fatto di più, cimentandomi con la famigerata "intelligenza artificiale" di Midjourney per provare a dare un riferimento ancora più puntuale e preciso. Sono nati, così, dei bozzetti di illustrazione che ho passato al buon Adriano per andare, poi, a concretizzare le illustrazioni finali con il suo stile così peculiare e dannatamente adatto allo spirito delle opere holmesiane. Confesso che, in alcuni casi, piuttosto che con "intelligenza" ho avuto a che fare con "scemenza" artificiale, con cui faticavo a interfacciarmi anche a fronte di dettagliate descrizioni dei desiderata, ritoccate e riviste fino all'inverosimile, spesso senza riuscire a ottenere variazioni significative del risultato. Esco da

questa esperienza ancor più convinto che il contributo artistico di un illustratore in carne e ossa sia determinante per la buona riuscita di un libro, tanto più a bivi. Guardate la Irene Adler di Adriano: bella, ma non di plastica. Risoluta, ma tormentata. Raffinata, ma sbri-gativa. Le illustrazioni costituiscono un propellente decisivo per la mia storia.

**Come hai utilizzato questa volta la cosiddetta pagina "wow"?**

Stavolta confesso che me la sono proprio goduta! Prima di tutto, mettendo a dura prova i nervi di Dario nel chiedergli non una ma ben due pagine con ritagli. Secondo, escogitando un utilizzo che fosse più visivo e meno concettuale. Mi spiego. In "Victoria Cake" per questo aspetto ho pagato un po' il fatto di essere molto più scrittore che creatore di giochi. Inoltre, questo era solo uno dei tanti problemi che dovevo affrontare. La pagina "wow", nel prodotto finito, dava mero accesso a dei numeri di paragrafo: nel "lato A", corrispondenti alla forma di una chiave; nel corrispondente "lato B", posizionati all'interno di oggetti simbolo di ciò che si stava per fare. Volevo fare di meglio nel secondo tentativo. Ho concepito, così, un uso "visivo", in cui i ritagli incorniciano delle immagini di sfondo che mutano senso e significato con il ruotare delle due pagine speciali. Sono molto soddisfatto sia della scena "A", in cui bisogna snebbarsi letteralmente le idee, sia di quella "B", dove vedremo riportato sulle pagine un meccanismo di individuazione dei sospetti del tutto simile a un grande classico dei giochi da tavolo che tutti conoscono. Spero che entrambe le soluzioni siano di gradimento dei lettori, io mi sono diletato moltissimo a concepirle con dei mock-up cartacei anche molto grezzi e a metterle in scena, successivamente, sempre nobilitate dal tocco artistico di Adriano. 

Guida a una domanda che non ha un'unica risposta

# IL PRIMO LIBROGAME “ITALIANO”

di Francesco Di Lazzaro

**O** Qual è stato il primo librogame italiano? La domanda è insidiosa, perché sotto un aspetto innocente e una presunzione di univoca, rapida e sicura risposta, nasconde diverse sfaccettature e molteplici interpretazioni. Prima di questa, infatti, sarebbe propedeutica un'altra domanda: cosa si intende per librogame italiano? Il primo libro con una parvenza di interattività mai pubblicato in Italia? Il primo con dei veri e propri bivi? Il primo con un regolamento strutturato e una scheda di gioco? O il primo scritto da un autore italiano? Ognuna di queste istanze prevede una risposta diversa, e in taluni casi anche più di una risposta. Tralasciando la prima ipotesi, che ci costringerebbe ad addentrarci in un ginepraio dalle infinite possibilità (definire interattività in senso lato è quanto di più arduo si possa immaginare e le risposte plausibili, tutte con solide pretese di legittimità, sareb-

bero troppe e contrastanti), andiamo a esaminare nel dettaglio l'altra casistica esposta, ripercorrendo i pionieristici (e mitologici) primi passi della narrativa a scelta multipla nella nostra penisola.

## **IL PRIMO LIBROGAME A BIVI PUBBLICATO IN ITALIA**

In questo caso la risposta è semplice e segna anche una data storica, perché qui inizia il lungo viaggio dei libri-gioco in Italia. Il primo esperimento in questo senso è infatti datato 1982, a cura di una casa editrice attiva fino a pochi anni fa, poi confluita in Giunti, la Nuova Edizioni Romane, che attualmente ha convogliato buona parte del suo catalogo in quello di Parapiglia Edizioni (all'ultima Lucca la stessa Parapiglia ha riproposto una versione rivista e aggiornata dello storico libro di Andrea Angiolino, I Misteri delle Catacom-



be). Fu fondata da Gabriella Armando, che era la curatrice editoriale delle collane per ragazzi della Armando Editore; nel 1977 la allora giovane donna decise di abbandonare l'azienda paterna e fondare una realtà gestita da lei stessa. Con il background accumulato fu abbastanza automatico rivolgersi alla letteratura per ragazzi: fu così che lei e i suoi collaboratori si imbarcarono in Sugarcane Island di Edward Packard, quello che, anche in ambito anglosassone, è considerato il primo gamebook moderno, datato addirittura, secondo quanto riportato dall'autore, 1969 (ma pubblicato ufficialmente nel 1976 da Vermont Crossroads Press, come volume capostipite della serie The Adventures of You).

In Italia uscì con il titolo di Avventure nell'Isola (a inaugurare una collana dal promettente titolo Il Finale Scegliilo Tu), ed era basato su un concept semplice, un protagonista che esplora appunto un'isola e si imbatte in una variegata serie di situazioni, alcune positive, altre negative, certe persino potenzialmente

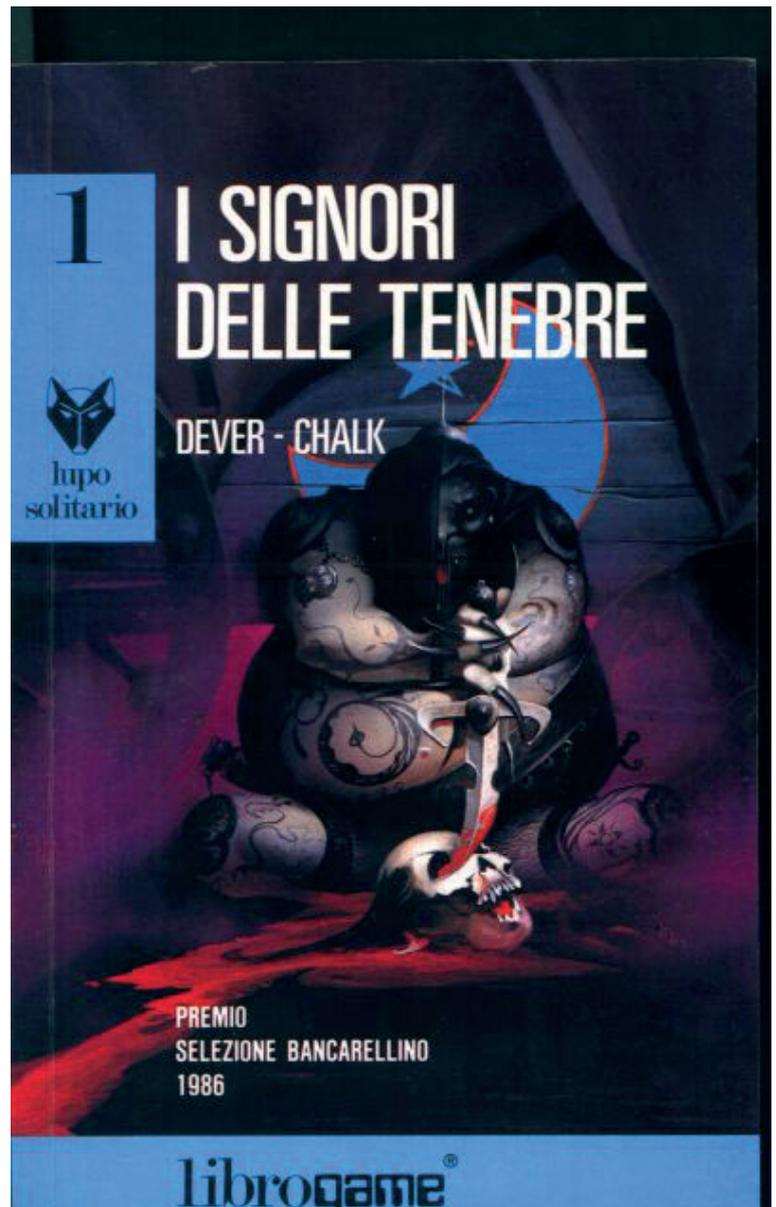


letali. Packard ci ha raccontato in un'intervista di qualche anno fa di aver strutturato il libro su una serie di favole che raccontava ai suoi figli bambini e di aver mutuato da loro l'idea della struttura a scelte multiple. Succedeva infatti talvolta che il narratore decidesse per una strada, e gli ascoltatori, insoddisfatti dell'evoluzione determinata, lo costringessero, dopo aver ascoltato parte della storia, a tornare sui suoi passi e riprendere la narrazione da un punto incrociato, ma non approfondito, precedentemente, aprendo di fatto un nuovo filone dell'avventura. In pratica questi scambi con la giovane prole avevano gettato le basi per la creazione di quella collana che diventerà poi il cavallo di battaglia di Packard, Choose Your Own Adventure (Scegli la Tua Avventura da noi). Sugarcane Island può di fatto essere considerato il libro-pioniere di questa serie, con cui condivide struttura, numero di paragrafi (che sono di poco superiori a quelli di un SLTA classico, 118) e molteplicità di finali, ben 39 in questa occasione.

L'edizione italiana si presenta snella, dalla prosa leggera e adatta anche ai giovanissimi lettori, figlia della matrice sperimentale dell'opera. Nei paragrafi brevi, nella tendenza a non approfondire molto la vicenda, nell'esagerato numero di epiloghi si coglie la fase di sperimentazione che stava attraversando Ed Packard, che da qui è partito per creare tutto quello che seguirà dopo. Ovviamente non si può ritenere un capolavoro assoluto, ma Avventure nell'Isola, che oggi è virtualmente introvabile anche sul mercato dell'usato, è da considerare come un'opera di seminale importanza, proprio perché punto di partenza, nel mondo e anche in Italia, di tutto quello che sarebbe arrivato dopo.

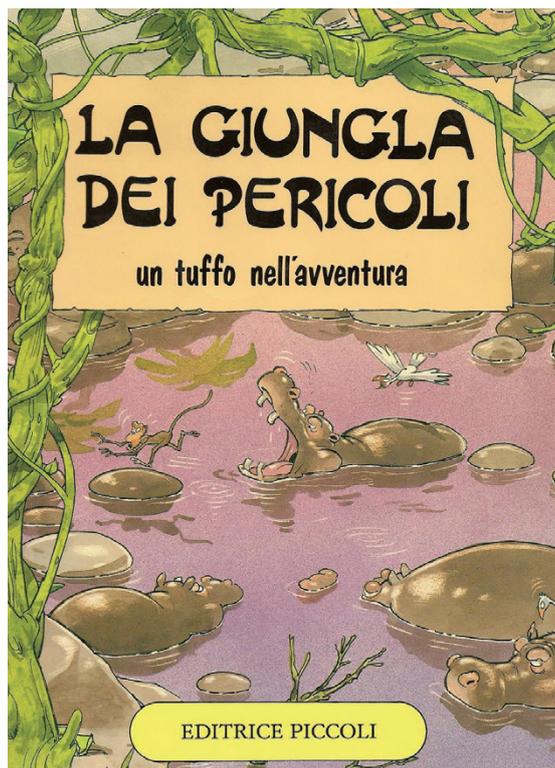
### IL PRIMO LIBROGAME "ITALIANO" CON REGOLAMENTO E SCHEDA DI GIOCO

Qui la risposta è meno certa che non in precedenza. Perché a contendersi il titolo sono due volumi tra i più importanti, se non i più importanti, mai scritti in ambito interattivo. Si tratta de Lo Stregone della Montagna Infuocata (The Warlock of Firetop Mountain), il tomo capostipite della mitica fucina Fighting Fantasy, quello attraverso cui Jackson e Livingstone inventarono il gamebook moderno, e I Signori delle Tenebre (Flight from the Dark), avventura che presenta al mondo il personaggio di Lupo Solitario di Joe Dever, il più longevo e probabilmente amato nella storia dei librogame. Entrambi furono pubblicati nel 1985 più o meno contemporaneamente, da Supernova il primo (in un'edizione oggi ricercatissima dai collezionisti e oltremodo costosa nei rari pezzi reperibili sul mercato dell'usato) e direttamente dalla EL il secondo, da considerare il libro che ha dato il via alla fortunatissima produzione interattiva dell'editore triestino, durata più di un decennio. I Signori delle Tenebre va peral-



tro etichettato come il primo vero librogame italiano, nel senso che il termine con cui noi identifichiamo in maniera trasversale ogni libro a bivi nasce proprio a Trieste in quell'anno, a identificare la collana multiserie di cui Lupo Solitario fu il primo esponente e che, alla fine dell'epopea, arriverà a contare quasi 200 volumi.

Gli aneddoti riguardanti i due libri si sprecano: limitandoci alla loro genesi Livingstone ha raccontato più volte di come lo Stregone (che sul mercato anglosassone ha preceduto Lone Wolf di circa due anni) sia stato pensato per offrire agli appassionati di gioco



di ruolo la possibilità di continuare a giocare avventure anche in solitario. Il taglio fantastico del libro, la struttura regolamentare pensata, che si avvicina, in forma estremamente semplificata, a quella dell'allora (e tuttora) celebre Dungeons & Dragons, con l'introduzione di concetti come i dadi, l'inventario, i punti ferita e le abilità, accostano il primo dei Fighting Fantasy con il GDR classico, e la deriva di stampo Fantasy che caratterizzò tutti i volumi iniziali della saga confermano l'intento di fondo.

I Signori delle Tenebre dal suo canto fu commissionato da British Beaver a Joe Dever, che all'epoca era stato campione mondiale di D&D, sulla scia del successo dei Fighting Fantasy, che stavano spopolando tra i ragazzi britannici dell'epoca. Joe ci ha raccontato spesso la genesi dell'opera: parti per un viaggio in Cornovaglia di poche settimane con la sua fedele macchina da scrivere portatile e alla fine del suo vagabondare il volume era pronto. Risultò da subito, nonostante la prosa stringata e la struttura con qualche

incongruenza (poi sistemata nelle riedizioni successive), un successo totale, tanto che, dopo pochi mesi arrivò in Italia e fu tradotto anche in altre lingue. Il libro è infatti del 1984 nella sua versione originale, e si vocifera che le primissime copie della versione primigenia targata EL, quella con la fascetta bianca, siano datate addirittura dicembre 1984, e siano quindi in qualche modo precedenti alla versione Supernova dello Stregone.

Personalmente, nel corso della mia lunga militanza da appassionato ed esperto del genere interattivo mi sono imbattuto diverse volte nelle fascette bianche, senza trovare un rimando al 1984: tale priorità si perde quindi nei gorgi della leggenda, senza avere di fatto, almeno a oggi, un riscontro oggettivo (magari ce lo darà qualche lettore dopo aver scorso questo articolo!). Nello stesso anno, ma con qualche mese di ritardo, arrivò anche La Giungla dei Pericoli, traduzione di un libro illustrato per un pubblico di giovanissimi scritto da Patrick Burston e portato in Italia da Editrice Piccoli, che inaugurò

con questo volume una collana abbastanza fortunata, i Libriavventura. Pur non essendo un vero e proprio librogame il titolo presenta delle assonanze con i libri-gioco, a cominciare dai rimandi a diversi paragrafi alla fine di ogni coppia di pagine, che sfida il lettore con un indovinello, un cimento enigmistico, un enigma o una prova da dover necessariamente superare per poter procedere. Il percorso strettissimo, un vero e proprio true path, ne rende difficoltoso il completamento nonostante il target fissato su lettori non esperti; inoltre, considerata la data di pubblicazione, questo volume di presenta come il primo connubio tra immagini (con funzioni interattive) e bivi mai proposto in Italia, anche se, pure in questo caso, si tratta di un ex aequo. Con quale opera lo vedremo nel prossimo paragrafo.

## IL PRIMO LIBROGAME SCRITTO DA UN AUTORE ITALIANO

Ci avreste scommesso? Anche qui la risposta non è una sola. Nel 1985 il settimanale Topolino, nel numero del 4 Novembre, pubblica il primo fumetto-game mai concepito, secondo la roboante scritta che campeggia in copertina: “Una storia, sei finali, per la prima volta al mondo!”. Il papà di questa primizia (sebbene condivisa a livello di interattività delle immagini, come abbiamo visto, con La Giungla dei Pericoli) è Bruno Concina, che diventa così di fatto il primo autore italiano a realizzare un’opera a bivi, su illustrazioni del grande Giorgio Cavazzano. La storia è semplicissima, in linea con quelle delle avventure a scelta multipla che sono poi comparse per anni, a intervalli più o meno regolari, sul periodico Disney (che allora era edito da Mondadori): Minni e Clarabella, di ritorno da una sfilata di moda, passano vicino a un vecchio castello abbandonato, dal quale sentono provenire sinistri rumori. Arrivate a casa,



e ancora in preda allo spavento, raccontano tutto a Topolino e Pippo, che decidono di indagare...

Ci sono sei possibili finali e una chicca divertente: nell’ultima tavola compare Paperino che legge il fumetto lamentandosi di non riuscire a capire nulla, a sottolineare una volta di più la non linearità del tutto!

Facciamo un salto in avanti di un paio di anni, arriviamo al 1987 e incontriamoci con i primi libri-gioco di autori italiani, anch’essi usciti insieme in un clamoroso arrivo al fotofinish datato appunto giugno 1987. Questa storia è stata raccontata svariate volte, quindi chi ci segue da tempo già la conosce: La Balestra Edizioni Ripostes e Mondadori pubblicano contemporaneamente due volumi ideati e scritti da autori italiani, rispettivamente In Cerca di Fortuna di Andrea Angiolino (il decano degli autori interattivi nostrani, ancora oggi attivo sulla scena e maestro ideale di tanti scrittori successivi) e Il Presidente del Consiglio sei Tu, degli enigmatici G&L che dopo oltre sette lustri ancora non hanno svelato



Andrea Angiolino

## IN CERCA DI FORTUNA

Un racconto fantastico in cui il protagonista è il lettore



la balestra - edizioni ripostes

la loro identità. Entrambi i volumi sono stati riproposti di recente in edizioni rivedute, corrette, ampliate e migliorate, rispettivamente da Lambda e Librarsi Edizioni, ma è innegabile come queste incarnazioni d'epoca, seppure meno curate sotto ogni punto di vista, mantengano intatto il loro fascino. In Cerca di Fortuna è un'avventura di chiara matrice fantasy, in cui un cavaliere senza macchia e senza paura parte con l'obiettivo di sconfiggere una serie di mostruosi avversari, tra cui un temibile drago, e mettere le proprie rapaci mani sul tesoro di Leonbrando. Il Presidente del Consiglio sei tu è un libro completamente diverso, con istanze di realismo e calato nella realtà contemporanea agli autori, quegli anni '80 intrisi di rampantismo, crescita economica, nuove mode e voglia di vivere, ma caratterizzati anche da grossi problemi, di

cui la politica era spesso causa più che soluzione. L'obiettivo del protagonista del libro è quello di diventare presidente del consiglio, e riuscirci, soprattutto partendo ai banchi dell'opposizione, si rivelerà impresa ai limiti del possibile, tanto più se non sarete disposti a scendere a compromessi, percorrere vie oscure e assecondare senza troppa morale i più sordidi intrighi di palazzo...

Il fatto che due volumi così diversi rappresentino la pietra angolare del librogame in Italia e il seme da cui tutto è partito lo trovo non solo consolante, ma addirittura in qualche modo indicativo: da un lato abbiamo una storia fantasy di ispirazione molto classica, un regolamento semplice ma già strutturato, un autore che è diventato affermatissimo e punto di riferimento per il genere. Dall'altro un'avventura realistica e, per l'epoca, contemporanea, un regolamento sulla carta funzionale, ma impiegato in maniera "estrema" e probabilmente senza aver provveduto all'adeguato testing, e due autori che certamente avranno fatto carriere brillantissime in altri contesti, ma di cui in ambito interattivo si sono perse le tracce e la cui identità ancora oggi è ignota. Insomma un' miscione di contraddizioni che in qualche modo sono lo specchio perfetto di quella che è stata l'avventura dei librogame in Italia a partire da quell'epoca fino a oggi: ricca di elementi di ogni genere, piena di creatività, di proposte, di passione, a volte un po' sconclusionata e arruffona, ma mai scontata, banale o noiosa. Con queste opere e con coloro che le hanno scritte tutti noi appassionati abbiamo un debito immenso: è da qui che è partita l'epopea ed è bene di tanto in tanto fermarsi a ricordarlo, e magari nel nostro animo, sorridendo da soli di fronte a qualcuno che ci osserva come se fossimo pazzi e non capisce, ringraziarli con calore, una volta di più, per tutta la gioia che hanno saputo donarci. 