



Anno 3 - Numero 10 (27) OTTOBRE 2008 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - www.librogames.altervista.org

Retrospectiva sulla "battaglia dei librogames" che ha infiammato il forum a caccia della serie migliore

Nove mesi di Best Librogame Contest

di Francesco Di Lazzaro

È finita come ci si aspettava. Con uno scontro epocale tra Lupo Solitario e Sortilegio, le due collane che più di tutte da sempre focalizzano l'attenzione, e l'affetto, dei lettori. Ma non è stato un torneo scontato. Perché se è vero che nulla alla fine è cambiato rispetto ai pronostici, è anche vero che molto sarebbe potuto cambiare. E che nei momenti topici del contest altre serie, meno accreditate all'inizio, hanno tirato fuori il meglio di sé, sfiorando a più riprese il "colpaccio". Colpaccio che in un caso specifico, come vedremo più avanti, si sarebbe anche concretizzato se solo una delle due collane impegnate nella prima delle semifinali fosse stata più conosciuta dagli appassionati. Ma non precorriamo i tempi.

Primo turno. Il contest inizia in una mattina di Dicembre, con il turno preliminare tra le uniche due collane composte da un solo volume, Leggende e Malefici e Simbad.

Prima di avviare il progetto si discute a lungo su quale modalità adottare: girone all'italiana, struttura mista tipo Mondiali di calcio, eliminazione diretta. E si parla anche di quali debbano essere i concorrenti ammessi: tutti i libri-gioco pubblicati in Italia? Anche quelli stranieri? I pareri sono tanti e spesso discordi. Alla fine, anche per non rendere il torneo troppo lungo e difficilmente gestibile, si decide di ammettere solo le collane edita dalla E. Elle, che sono 33, con l'esclusione di Uno Sguardo nel Buio, annoverata tra i Role Game. Si parte dai sedicesimi, ma il numero dispari delle serie costringe l'organizzazione ad effettuare un turno preliminare, quello sopraccitato tra le due "monovolume".

La partecipazione è scarsa, solo 6 voti, ma l'equilibrio che contraddistinguerà tutto il contest già si nota: finisce 3-3, e solo il sorteggio regala il passaggio del turno a Leggende e Malefici. Questo precedente ci convince a introdurre una nuova regola: oltre al voto per la singola collana ogni utente dovrà esprimere un giudizio in decimi. La somma degli stessi giudizi regalerà il passaggio del turno a una o l'altra delle contendenti in caso di parità. Regola aggiuntiva che si rivelerà provvidenziale in altre due occasioni.

Si entra nel vivo del torneo con i sedicesimi di finale: si ricorre al sorteggio, inserendo delle teste di serie per evitare che le collane più rappresentative si scontrino fin dall'inizio, escamotage adottato anche nel turno successivo. Dai quarti di finale in poi invece il sorteggio risulterà totalmente libero. Il primo turno non offre particolari sorprese: ci sono solo pochi match veramente combattuti. La Terra di Mezzo fatica le proverbiali sette camicie per superare Detectives Club, in uno scontro che sembrava senza storia. I fan della collana "gialla" invece spuntano come funghi, e solo nel finale lo spin-off tratto dai capolavori di Tolkien riesce a prevalere, con il risicato punteggio di 7-5.

Ancora più incerto è lo scontro tra Grecia Antica e Realtà Virtuale, decisamente prematuro considerato il valore delle due serie. È estremamente sentito, e ognuna delle due "parrocchie" cerca di attirare a sé i voti degli indecisi. Attratti dall'incertezza dell'incontro, utenti del

CLASSIFICA

- 1 - Lupo Solitario
- 2 - Sortilegio
- 3 - Bloodsword
- 4 - Grecia Antica
- 5 - Alla Corte di Re Artù
- 5 - Guerrieri della Strada
- 5 - Misteri d'Oriente
- 5 - Time Machine
- 9 - Advanced D&D
- 9 - Dimensione Avventura
- 9 - Golden Dragon
- 9 - Horror Classic
- 9 - La Terra di Mezzo
- 9 - Ninja
- 9 - Oberon
- 9 - Sherlock Holmes

forum che non intervenivano da tempo decidono di dare il loro voto, portando in vantaggio, con continui ribaltamenti di risultato, ora l'uno ora l'altra delle due contendenti. Finisce con un pirotecnico 7-7, e solo la neointrodotta regola dei giudizi in decimi riesce a dirimere la questione. Le avventure di Alteo si impongono 109,5 a 98, in quello che rimarrà uno dei testa a testa più emozionanti dell'intero torneo.

Le altre partite non offrono spunti particolari: le collane favorite vincono tutte comodamente. Lupo Solitario travolge 9-1 il troppo difficile Fire*Wolf, che ottiene il voto del solo Best1980. Ancora più roboante il 12-0 con cui Alla corte di Re Artù liquida Superpoteri, unico cappotto dei sedicesimi insieme all'8-0 con cui Sherlock Holmes supera Compact. Il distacco record però è quello con cui Bloodsword travolge Faccia a Faccia. Una delle serie più belle contro una delle più anonime, e il risultato è scontato: un nettissimo 16-2 che non ammette repliche. Facili i successi di Sortilegio su Partita a 4 (6-1), di Advanced D&D su Leggende e Malefici (8-1), forse già marchiata come opera di poco valore dalla difficile affermazione nel turno preliminare, e di Dimensione Avventura su Unicorno (9-2). Nella media l'8-4 di Golden Dragon su Realtà e Fantasia, mentre si difende bene Oltre l'Incubo, che affronta una delle serie-pilastro, Guerrieri della Strada, e ne esce con un dignitoso 9-4, conquistando 4 voti a favore che all'inizio nessuno gli accreditava. Rupert il Selvaggio, da molti considerata la peggiore collana in assoluto tra quelle edita dalla E. Elle, viene travolta da Horror Classic con un secco 10-1, con Brennan che riesce a portare così due delle sue tre "creature" al turno successivo. Meraviglia la decisione di Dragan che, sbeffeggiato dai più, assegna il suo voto all'orribile parto di Stephen Thraves. Il derby orientale tra Ninja e Samurai viene facilmente vinto dalla prima delle due collane, considerata da quasi tutti nettamente supe-

riore nonostante l'ultimo paragrafo del sesto libro, che lascia decisamente l'amaro in bocca e che costituirà uno dei motivi che ne sancirà probabilmente l'eliminazione nel turno successivo, insieme al sorteggio sfortunato. L'altro derby, quello tra le collane "semplici", vede Time Machine prevalere su Avventure Stellari con un netto 5-1: solo il sottoscritto vota per la serie di Christopher Black, spinto più che altro da motivazioni nostalgiche e affettive. Il turno si chiude con due scontri tiratissimi, contraddistinti da punteggi bassi che fanno il gioco delle collane sfavorite. Oberon suda le proverbiali 7 camicie per superare Skyfall, che inchioda lo spin-off di Lone wolf sul 4-2 e rischia fino all'ultimo secondo di passare. Ancor più sudata la vittoria di Misteri d'Oriente su Robin Hood. La serie francese, forse penalizzata dal fatto di essere trunca (gli ultimi 3 volumi degli 8 del progetto originale non hanno mai visto le stampe), viene inchiodata a lungo sul 2-2 dalle avventure dell'eroe di Sherwood, e solo il voto nel finale di Uraniborg le consente di staccare il ticket per gli ottavi senza ricorrere alla lotteria dei voti in decimi. Misteri d'Oriente sembra in crisi, invece saprà riprendersi e conquistare un successo prestigioso nell'incontro successivo...

Ottavi di finale. Paradossalmente un turno più "a senso unico" del primo. Forse perché il livello si alza e la forbice tra i veri pilastri del librogames e le collane discrete ma non eccellenti si allarga. Un solo scontro va avanti fino all'ultimo sul filo del rasoio, quello tra Time Machine e Sherlock Holmes, che chiude anche il turno. La collana dei viaggi nel tempo riesce a portarsi avanti 6-5 a 24 ore dalla fine con il voto di Lonewolf, ma proprio agli sgoccioli, quando il contest sembra essere deciso, Dragan vota Sherlock Holmes. Si va al conteggio in decimi, e il grande vantaggio (3 punti) che nel suo voto Lonewolf ha concesso a Time Machine risulta decisivo: è quest'ultima serie infatti a imporsi con un risicatissimo 79 a 77,5, che sarà anche lo scarto più stretto di tutto il torneo. Onore comunque a Time Machine, che approda ai quarti contro ogni pronostico.

Le altre sfide sembrano tutte a senso unico, tranne Misteri d'Oriente-Oberon, per cui si prevedono scintille. La collana di Ian Page gode dei favori del pronostico, ma crolla miseramente: le avventure del Prete Gianni prendono da subito il largo e mantengono un ampio distacco fino alla fine. 15-7 il punteggio finale, che lascia tutti basiti anche in virtù del sudatissimo successo dell'opera francese del turno precedente, che aveva fatto pensare a una sua rapida eliminazione negli ottavi. L'opera di Headline-Collin-Monrocq vola invece nei quarti a vele spiegate.

Per il resto tutto secondo pronostico: ben 3 cappotti, con Alla Corte di Re Artù che ripete l'exploit del primo turno e travolge 10-0 Horror Classic, forse punito troppo severamente, in un derby tra le collane scritte dal grande J.H. Brennan. Non sono da meno Grecia Antica, che, dopo i rischi del primo match, supera senza fatica Golden Dragon, la cenerentola giunta agli ottavi grazie a un sorteggio favorevole, 6-0, e Sortilegio, che seppellisce Advanced D&D con un incredibile 13-0. Qualcuno si aspettava di più dalla lunga collana spin-off

del famoso gioco di ruolo, ma sul successo finale del capolavoro di Jackson non c'erano dubbi. Bloodsword regola senza problemi Dimensione Avventura, sostenuto solo dagli ultra-appassionati Uraniborg e Kingfede, con un secco 8-2. La collana tratta dall'originale Fighting Fantasy però ottiene tutti voti alti, ed esce con onore innanzi a un avversario semplicemente più forte. Lo stesso non si può dire per La Terra di Mezzo, umiliato con un perentorio 7-1 da Guerrieri della Strada: solo il voto di Mornon, che era stato quello del momentaneo 1-1, salva la collana de "Il Signore degli Anelli" dal cappotto. Il turno si chiude con Lupo Solitario che seppellisce Ninja 14-2, a sottolineare la differenza qualitativa tra i contendenti che ha contraddistinto quasi tutti i match degli Ottavi: le buone collane, per quanto discretamente realizzate, non possono competere con i capolavori. Questo spiega i soli due voti conquistati dall'opera di Smith e Thomson, firmati Cyrax ed Ego. Il contest inizia ad entrare nel vivo, e lo dimostrano i 16 voti espressi in quest'ultimo scontro nonostante il forum, per problemi tecnici, sia stato offline 3 giorni...

Quarti di finale. Scontri tra titani in questi quarti, e infatti non si vedono più "cappotti" né match a senso unico, fatta eccezione per Grecia Antica-Time Machine, che finisce con un umiliante 14-1. Del resto la serie di Bischoff e Gasperini era considerata una sorta di sopravvissuta, giunta a questo punto della competizione contro ogni pronostico. Le avventure di Alteo sfruttano senza remore il sorteggio favorevole, sorteggio che già le aveva aiutate negli ottavi, e lasciano ai rivali il voto del solo Lonewolf.

Altra storia nei restanti tre match: Lupo Solitario supera senza problemi Misteri d'Oriente e vendica così la sconfitta della consorella Oberon. Il risultato finale, 19-3, non deve ingannare. Le avventure del Prete Gianni ricevono commenti positivi da tutti e abbandonano il torneo a testa alta, rispettando il pronostico che vedeva la collana tra le migliori 8. I due scontri che aprono e chiudono il turno sono molto equilibrati. Tra Bloodsword e Guerrieri della Strada potrebbe succedere di tutto, e infatti le due serie rimangono incollate, i primi due giorni di votazione, fino al 6-5 del Venerdì. Poi inizia la cavalcata della collana di Dave Morris, che si porta prima sul 9-5, quindi sul 10-6. A quel punto il distacco si mantiene: GdS tenta una rimonta che viene però immediatamente rintuzzata, e il contest si chiude con un netto 14-9. Pronostico ribaltato, gli esperti vedevano infatti leggermente favorita la collana ideata da Dever.

Pronostico rispettato invece nell'ultimo match dei Quarti: Alla Corte di Re Artù ha molti fans, e lo dimostra dando filo da torcere a Sortilegio, che però può a sua volta contare su uno zoccolo duro di appassionati. La sfida è equilibrata, Sortilegio parte con un parziale di 6-0 che sembra chiudere il match, ma ACDRA reagisce e riesce a mantenere contenuto il distacco fino all'11 a 5 e al 12 a 6 dopo 4 giorni. Il finale non cambia la sostanza: la forbice rimane invariata con piccoli ulteriori allunghi della collana di Jackson fino al 15-7 finale. Brennan saluta il contest con onore, e si va verso le semifinali, che saranno molto più infuocate e polemiche.

Nove mesi di Best Librogame Contest

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

che...

Semifinali. Le semifinali sembrano equilibrate, ma si pensa che tutto sommato le due serie favorite, Lupo Solitario e Sortilegio, supereranno il turno senza problemi, seppur con distacchi non abissali. Non sarà così, i match saranno combattutissimi e, seppur i pronostici verranno rispettati, si andrà ad un passo da due eliminazioni clamorose. Lo scontro che appare più scontato è quello tra Sortilegio e Grecia Antica: le avventure di Alteo godono dell' apprezzamento generale, ma nessuno crede che possano costituire una seria minaccia per l'opera di Jackson. I fatti smentiscono subito i pronostici: La partenza è a favore di Sortilegio, che vola sul 3-0, ma Grecia Antica recupera quasi subito e, dopo 120 ore di votazioni il parziale è fermo sul 4-3. Saranno i giorni post week-end, complice anche il caldo estivo che spinge la gente al mare, a decidere la contesa; il 4 Agosto i quattro voti assegnati vengono equamente ridistribuiti, 2 per parte, e si rimane sul 6 a 5. Il giorno successivo l'allungo definitivo: con un parziale di 3 a 0 Sortilegio vola sul 9-5 e chiude virtualmente il contest. Gli ultimi 2 voti, di Falco della Tempesta e Spada del Sole, uno per parte, servono solo a fissare il punteggio finale sul 10-6. Sortilegio, come da pronostico, vola in finale, Grecia Antica lotterà per il bronzo.

Lo scontro tra Bloodsword e Lupo Solitario, nell'altro match, è epico. Nelle prime ore l'opera di Dever vola avanti fino al 7-2, poi comincia la rimonta di Bloodsword: accorcia prima fino all'8-4 e poi con un parziale micidiale di 5-0 perfeziona addirittura il sorpasso, fino al 9 a 8. Poi un susseguirsi di sorpassi e controsorpassi: le due contendenti, come autentici cavalli di razza, non vogliono lasciare che l'avversario le superi. Poi improvviso allungo di Bloodsword fino al 14-12, con alcuni voti contestati però, perché privi di motivazione o espressi via telefono. Causa mia assenza (ero in ferie) il povero Dragan deve sobbarcarsi da solo l'onere di dirimere tutte le diatribe, e rimane in alcuni il dubbio sulla giustizia della sue risoluzioni. Alberto però decide di adottare un criterio inflessibile a applicare il regolamento alla lettera, cancellando tutti i voti che non vi si attengono. Al di là dei pareri personali, è stato coerente con la sua linea; si può pensarla diversamente, ma non lo si può accusare di aver gestito faziosamente, male o senza un metro di giudizio unico la contesa. Alla fine quasi tutti voti incriminati vengono convalidati con collegamenti estemporanei e aggiunta di motivazioni: Lupo vola avanti fino al 15-13, Bloodsword recupera con un uno-due pugilistico e si arriva sul filo di lana sul 15 pari. Di Lord Ruel è il voto decisivo, che regala il 16-15 alla serie di Dever e la spedisce dritta in finale. Contestazioni e polemiche, ma il risultato viene ufficializzato. Rimane il dubbio su come sarebbe andata se tre utenti che non hanno votato perché non avevano mai letto Bloodsword, e che lo hanno provato dopo giudicandolo superiore a Lupo Solitario, avessero partecipato alla contesa.

Finali. Dopo uno stop di tre settimane per evitare di disputare gli scontri decisivi in pieno periodo di Ferragosto il torneo riprende, ed è tempo di finali: si inizia con quella per il terzo e quarto posto, che sarà bellissima. La sorpresa Grecia Antica mette alle corde Bloodsword, che parte bene e si porta sul 2-0, ma poi subisce la rimonta dell'avversaria, che si porta avanti fino al 4-2. Bloodsword a quel punto prima accorcia, quindi pareggia, poi si porta addirittura in vantaggio, Ma Grecia Antica reagisce, e con un parziale micidiale di 6 a 0 si porta sul 10 a 5 a sole 24 ore dalla fine del contest. Sembra finita, ma non è così: è esattamente in quel momento che la serie di Morris realizza la più strepitosa rimonta del torneo. In un solo giorno, con un susseguirsi di preferenze incredibile, recupera tutto lo svantaggio rispetto all'avversaria e addirittura passa avanti di 1, attestandosi sull'11 a 10. Reagisce Grecia Antica che riesce a interrompere la serie positiva del contendente, e, grazie al voto di Aldo, lo aggancia sull'11 pari. Ma a pochi spiccioli dalla mezzanotte e dalla chiusura della sfida, è Derreavatar a regalare il bronzo a Bloodsword, con il decisivo voto del 12-11. Finalina bellissima, e onore a Grecia Antica che ha lottato fino all'ultimo sfiorando l'impronosticabile podio!

Più scontata la finale: la serie favorita è Lupo Solitario, ma molti constatando la difficoltà avuta dall'opera di Dever contro Bloodsword e la relativa scioltezza con cui quella di Jackson aveva superato Grecia Antica, poi a un passo dal bronzo, si aspettavano la sorpresa.

Così non è stato: la finalissima è stata lo scontro meno equilibrato dalle semifinali in poi, con un iniziale vantaggio delle avventure dell'uomo di Analand, prima sul 5-2, poi sul 6-4, controbilanciato da un tremendo parziale di 6-1 che porta Lone Wolf a condurre 10-7 dopo 48 ore. Il giorno successivo altro allungo dell'opera di Joe Dever, che si porta sul 13-7. Ancora nessuno lo sa ma i giochi sono fatti: Sortilegio cerca di reagire, ma riesce solo a mantenere inalterato il distacco. I voti si alterneranno infatti, equamente ripartiti, fino al 19-13 finale che regala match e torneo all'immortale Lupo Solitario.

Risultato annunciato fin dall'inizio? Forse, ma i pirotecnici match che abbiamo visto durante questa lunghissima competizione (ben 9 mesi di scontri e votazioni!) giustificano ampiamente la sua disputa: e non scordiamoci quanto sia stato vicino all'eliminazione il Lupo in semifinale... D'altro canto il successo di tale collana in questo contest è la riprova dell'immensa qualità di una serie che da sempre è il simbolo dei librogame: ormai le istituzioni sono poche, e non è un caso che, quelle che resistono nel tempo, siano sinonimo di qualità e valore. Onore anche a Sortilegio e Bloodsword, che completano il podio, e a Grecia Antica, che tanto vicina è andata a conquistarlo. E a tutte le altre collane, che insieme contribuiscono ad arricchire questo mondo dei libri-gioco, che da tanti anni noi tutti amiamo.

Il Tabellone della competizione

TURNO PRELIMINARE

Simbad-Leggende e Malefici= 3-3 (passa Leggende e Malefici per sorteggio)

SEDICESIMI DI FINALE

Alla Corte di Re Artù - Superpoteri= 12-0
Advanced D&D - Leggende e Malefici= 8-1
Bloodsword - Faccia a Faccia= 16-2
Dimensione Avventura - Unicorno= 9-2
Golden Dragon - Realtà e Fantasia= 8-4
Grecia Antica - Realtà Virtuale= 7-7 poi 109,5- a 98 ai voti in decimi
Guerrieri della Strada - Oltre l'Incubo= 9-4
Horror Classic - Rupert il Selvaggio= 10-1
La Terra di Mezzo - Detectives Club= 7-5
Lupo Solitario - Fire*Wolf= 9-1
Misteri d'Oriente - Robin Hood= 3-2
Ninja - Samurai= 7-1
Oberon - Skyfall= 4-2
Sherlock Holmes - Compact= 8-0
Sortilegio - Partita a 4= 6-1
Time Machine - Avventure Stellari= 5-1

OTTAVI DI FINALE

Alla Corte di Re Artù-Horror Classic= 10-0
Bloodsword-Dimensione Avventura= 8-2
Grecia Antica-Golden Dragon= 6-0
La Terra di Mezzo-Guerrieri della Strada= 1-7
Misteri d'Oriente-Oberon= 15-7
Ninja-Lupo Solitario=2-14
Sortilegio- Advanced D&D= 13-0
Time Machine-Sherlock Holmes= 6-6 poi 79 a 77,5 ai voti in decimi

QUARTI DI FINALE

Guerrieri della Strada-Bloodsword= 9-14
Time Machine-Grecia Antica= 1-14
Misteri D'Oriente-Lupo Solitario= 3-19
Alla Corte di Re Artù-Sortilegio= 7-15

SEMIFINALI

Bloodsword-Lupo Solitario= 15-16
Sortilegio-Grecia Antica= 10-6

FINALE 3°-4° POSTO

Bloodsword-Grecia Antica= 12-11

FINALE

Lupo Solitario-Sortilegio= 19-13

SERIE CAMPIONE

LUPO SOLITARIO



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Forse non sapete che anch'io sono stato protagonista di un contest... Mi sono infatti iscritto a "Mister Magnamund", competizione riservata ad aitanti giovanotti che si sfidano all'ultimo addominale scolpito e capello impomatato. Ho centrato un eccellente ultimo posto, a pari merito con un prestigiatore da strapazzo, un certo Vonatar, e un simpatico fratellone, tal Parsion, conosciuti durante le selezioni.

Tuttavia, primo o ultimo che fossi, come tutti i piazzati avevo diritto a entrare nel party conclusivo dell'evento tenutosi all'inter-

no del privé della Taverna del Buon Sorriso, mio vero obiettivo. Nella mega festa infatti ho potuto conoscere decine di procaci finaliste della corrispondente competizione "Miss Magnamund". Harrrrrr! Non basterebbero pagine e pagine di cronache approfondite per descrivere le mie creative performance all'interno di quella festa prestigiosa. A fine serata, ubriaco perso, sono stato sbattuto fuori dalla taverna, per poi rendermi conto in un barlume di lucidità che, tra i vari numeri, quel Vonatar mi aveva fatto sparire il portafogli... Ma la mia fida manna-ja lo ritroverà, har har har!!!



Presidente

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore

Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

