librogame's LAND MAGAZINE

4
ANNO XVII
(173)
aprile
2022

DESTINY QUEST
IL SECONDO VOLUME
IN LIBRERIA

ARRIVA IL CUORE DI FUOCO

I SEGRETI DI GIOCHI UNITI
Federico Burchianti, Legendary Kingdoms e tutte le novità a bivi

I LIBRI-GIOCO IN UNGHERIA
Continua il viaggio di Jonny Fontana nell'Europa orientale interattiva

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Da Giochi Uniti arriva Il Cuore di Fuoco
e un'altra grande novità

PROSEGUE LA SAGA DESTINY QUEST

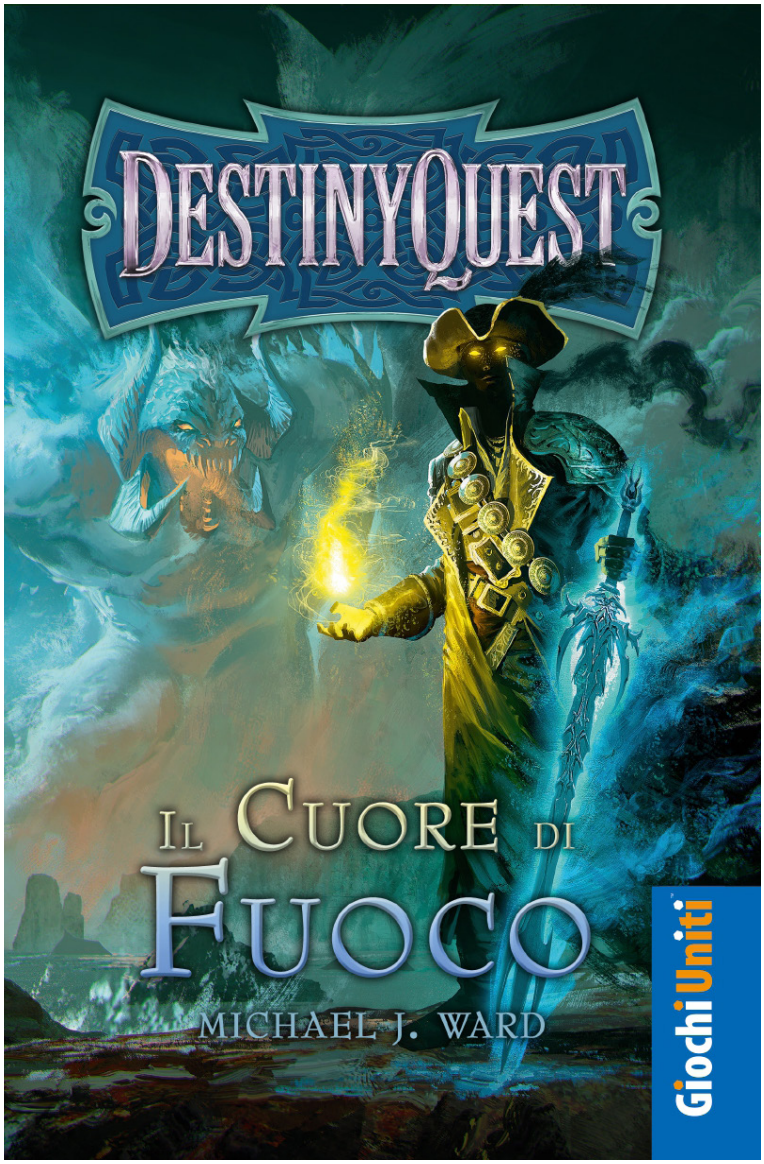
di **Antonio Costantini**

Destiny Quest 1 - La legione delle ombre è fresco vincitore del premio Furgone d'oro come librogame più venduto su DungeonDice lo scorso anno ed è già tempo di buttarsi a capofitto nel secondo capitolo di questa saga/non saga. I due volumi sono infatti slegati (a parte una piccola chicca che non vi svelo), potete gettarvi a capofitto in Destiny Quest 2 - Il cuore di fuoco anche senza aver letto il precedente.

Ma partiamo dall'inizio. Questa serie è nata in terra d'Albione in tempi antecedenti l'attuale Rinascimento nostrano, ma ne anticipa diversi aspetti. Le molte novità introdotte rompono rispetto alla tradizione, proiettandola di diritto nella modernità e facendone

Federico Burchianti, curatore di Destiny Quest

volumi assolutamente attuali. E con diverse lezioni da imparare.
Il genere in cui si muove questa saga è il fantasy, che un tempo era come il prezzemolo, mentre oggi è merce rara, soprattutto per i nuovi volumi. E proprio per questo ci piace che ancora venga mantenuto in auge.
La meccanica è basata su quest liberamente intraprendibili con una forte dose di action ispirata alla serie Diablo. Avremo il nostro eroe da equipaggiare in maniera ottimale scegliendo via via le ricompense che più si adattano alla nostra strategia di crescita. La partenza delle nostre quest è la mappa, una per i 3 atti che compongono la storia, ma ovviamente alcune sono nascoste, sbloccabili all'interno di altre. Non mancano le classiche missioni di recupero oggetti tanto care ai gdr per computer e che sempre sanno regalare emozioni, pur nella loro semplicità.
Come nel primo capitolo, anche qui avremo la possibilità di affrontare mostri leggendari e di concludere gli atti con boss finale. Tutto molto videogiocoso e figo!
La trama è interessante, come anche l'ambientazione. Soprattutto nella seconda si è fatto un buon lavoro, regalando un paio di fazioni, ognuna con i propri interessi, evitando il dualismo bianco-nero. Non voglio dirvi troppo per non rovinarvi la sorpresa, ma l'esperienza maturata da Ward si sente tutta. Certe sfumature seminali di DQ1 sono qui state messe a frutto in un'opera più matura di un autore maggiormente consapevole.
Ma, voi potreste chiedervi, oltre a quanto di buono già visto nello scorso titolo e questa maturazione, c'è qualcos'altro che lo fa veramente spiccare?
La risposta è: assolutamente sì!
E non si tratta dei pur interessanti combattimenti di gruppo, quanto la possibilità di fare "crafting". Scusandomi la terminologia un po' criptica e di nicchia, vi racconto di cosa si tratta. Nel corso dell'avventura avrete la possibilità di trovare diversi oggetti che, opportunamente forgiati tra loro, vi permetteranno di creare armi ed equipaggiamenti diversi, unici e potenti!
E scusatemi se è poco.
Anche con DQ2 Ward getta bei semi di autorialità e di design che andrebbero saccheg… ehm, a cui dovremmo (mi ci metto in mezzo in qualità di autore) ispirarci perché sono tremendamente validi.
Nell'attesa di vedere se qualcuno saprà raccogliere la sfida, possiamo intanto goderci questo bel (e pesante, i volumi di Ward sono sempre "monster") tomo. Consci del miglio-



ramento di un autore che ha sempre avuto la lungimiranza nelle sue corde e del fatto che non si è fermato qui!
Un attimo, un attimo. So che se siete ansiosi di addentrarvi nel mondo di Ward ha ordito ma, fossi in voi, non mi perderei l'intervista a Federico Burchianti, curatore per Giochi Uniti della serie.

Ciao Federico e benvenuto da queste parti! Direi di cominciare dall'inizio, o quasi, insomma da quel periodo d'oro in cui molto di noi (io di sicuro!) impazzivano per librogame della EL. Anche tu eri un lettore? Quali sono le serie che ricordi con maggiore affetto?
Ciao a tutti e grazie dell'invito. Ovviamente si; comprai il primo numero di Lupo Solitario nell'inverno 1986-87 (non ricordo la data precisa, il libro riporta che è stato stampato nel 1985 ma sicuramente l'ho comprato l'anno successivo) dopo averlo visto in vetrina alla Libreria Mondadori nel Corso di Grosseto (nonostante tutte le traversie del settore editoriale, questa libreria è tutt'ora aperta). Al tempo dedicavano una vetrinetta laterale ai prodotti da libreria fantasy che iniziavano ad andare di voga in quel periodo, tanto che lì comprai anche Tunnel & Troll e le successive uscite della serie Ramas; avevo iniziato a giocare a Dungeons & Dragons da poco e Lupo Solitario fu una vera e propria rivelazione, sia per l'ambientazione (grazie anche ai disegni di Chalk) che per il sistema di gioco. L'anno successivo la mia prima campagna di AD&D fu una sostanziale scopiazzatura dell'ambientazione di Lupo Solitario. Giocai anche altri librigame nel periodo, sicuramente un paio di titoli di Oberon il Mago e il primo di Dragonlance, finché riuscì a trovarli in libreria. Il primo anno di Università mi trasferii a Siena; al tempo vi erano varie librerie ben fornite, e da Feltrinelli feci incetta dei numeri di Lupo Solitario successivi delle serie Ramastan/Grande Maestro Ramas, anche se ricordo di aver avuto un "buco" tra dove mi ero fermato un paio di anni prima e le nuovo uscite. Da lì a poco comunque le pubblicazioni di librogame in Italia si fermarono, o quanto meno uscirono dal mio campo di

interesse, sostituite dalle avventure grafiche per PC. Molti anni dopo mi resi conto quanto fossero state importanti per una generazione di giocatori quando iniziai, per motivi lavorativi, a essere una presenza fissa a Lucca Comics & Games. L'unico rimpianto che ho oggi è non aver potuto conoscere bene Joe Dever; è stato per anni ospite fisso alla kermesse lucchese, ma ero sempre indaffarato e con poco tempo a disposizione. Solo un anno sono riuscito a scambiarci due parole e farmi autografare (grazie ad Alessandro Stanchi) la mia copia originale de I Signori delle Tenebre; mi sono sempre detto "sarà per il prossimo anno," ma non è stato così.

Destiny Quest è una serie impegnativa, vista la mole dei volumi. Cosa vi ha convinto maggiormente nell'imbarcarvi nell'impresa di portarlo in Italia?
La decisione è stata presa ai "piani alti dell'azienda," sostanzialmente basandosi sul successo della serie sul mercato anglosassone e i risultati che stavano avendo le altre case editrici italiane su questo specifico segmento. Ci è sembrato giusto quindi diversificare la nostra produzione e aggiungere una nuova linea di prodotti oltre ai classici giochi da tavolo, di ruolo e di carte.

Impresa che è assolutamente riuscita, a giudicare dalle vendite del primo volume! Credo che una casa come la Giochi Uniti, col suo pubblico di giocatori, si sposi molto bene a questa serie. Dalle vostre percezioni, le vendite sono venute maggiormente dal vostro pubblico attuale o dagli appassionati di librogame?
L'impressione che ho avuto è che il libro sia stato acquistato principalmente dai lettori di librogame e da "lettori casuali" (ovvero madri che l'hanno comprato per i figli, cercando un genere che li appassionasse alla lettura).

Non mi pare ci sia stato uno spostamento d'interesse per quei giocatori che seguono i boardgame e i giochi di ruolo, che sono rimasti sostanzialmente sui loro prodotti. C'è invece una certa sovrapposizione con gli utenti degli Adventure Games della Kosmos che sono, essenzialmente, dei librogame con componenti di gioco (mappa componibile, elementi tridimensionali e carte). Comunque il mio è un giudizio basato principalmente sui commenti social, recensioni Amazon ecc. Non abbiamo fatto una vera e propria ricerca sui nostri utenti.

A proposito di librogame, segui l'attuale movimento italiano? In molti credevano fosse una bolla destinata a scoppiare invece, nonostante la situazione, il movimento è più vivo e palpitante che mai.
Seguivo principalmente le pubblicazioni di Raven, per motivi intuibili, ovvero stanno riproponendo e portando a conclusione la linea di Lupo Solitario. Al di fuori di questo mio interesse specifico, devo ammettere che, prima di Destiny Quest, ero un po' fuori dalle attuali pubblicazioni del mercato italiano, quindi ho scoperto un nuovo "mondo."

Parliamo del futuro. So che siete già al lavoro su Destiny Quest 3, dici che riuscirà ad arrivare sugli scaffali entro l'anno? ***(Sì, lo so, è appena uscito il 2 già si fanno pressioni sul 3, eh, i lettori sono così: voraci di qualità!)***

Sicuramente sì, è già in traduzione da varie settimane e stiamo seguendo lo stesso pattern di lavoro che abbiamo adottato con DQ 2; dovremmo vederlo sugli scaffali per questo autunno, in modo da avere quest'anno due uscite legate a Destiny Quest.

Ora proseguo con una domanda forse scomoda. Ovviamente sei libero di trincerarti dietro un politico "no comment". Sembra che le vendite siano andate bene per DQ1 e, non vedo perchè non dovrebbero fare altrettanto per DQ2, avete in mente di allargare il vostro parco-librogame? Avete già puntato gli occhi su qualche prodotto in particolare? ***(se c'è una cosa di cui i lettori sono ancora più ghiotti, sono proprio le news!)***

Si, e posso anticipare che stiamo per lanciare una seconda linea di librogame: al momento il primo volume della linea Legendary Kingdoms (serie di gamebook fantasy tratti da una costola di un gioco di ruolo edito da Spidermind Games; il primo capitolo è uscito in Inglese nel 2019 scritto da Oliver Hulme N. D. Prodo) in è in fase di revisione e potremmo vederlo per la prima estate. Il titolo italiano sarà "La Valle delle Ossa," di cui ho ricevuto stamani la prima parte editata. Ovviamente dovremmo impaginarlo e "playtestarlo" ma siamo a buon punto. Quindi le prossime uscite per quest'anno, nel settore librogame, saranno Legendary Kingdoms: La Valle delle Ossa e Destiny Quest: L'Occhio della Furia d'Inverno. Un bel programma editoriale per il 2022 su tre uscite, tutte molto importanti sia per l'ampiezza di tutti e tre questi progetti e per la loro notorietà.

(Piccola nota, personale. Permettemi di bullarmi un attimo: il sottoscritto è da tempi non sospetti che diceva "portate in Italia Destiny Quest, vedrete che farà il botto!". E così è successo …)

Bene, Federico, ti ringrazio tantissimo per il tuo tempo e le tue risposte. Come si faceva a scuola lascio quest'ultima domanda come "argomento a scelta", raccontaci quello che vuoi o, semplicemente, puoi salutare il pubblico di LGL Magazine.

Ringrazio io voi per l'occasione che mi avete dato per parlare del mio lavoro, ma anche della mia esperienza passata come giocatore di librogame, che mi hanno lasciato un ricordo indelebile e spinto a trasformare la mia passione nel mio lavoro.

Continua il viaggio tra i bivi dell'europa orientale

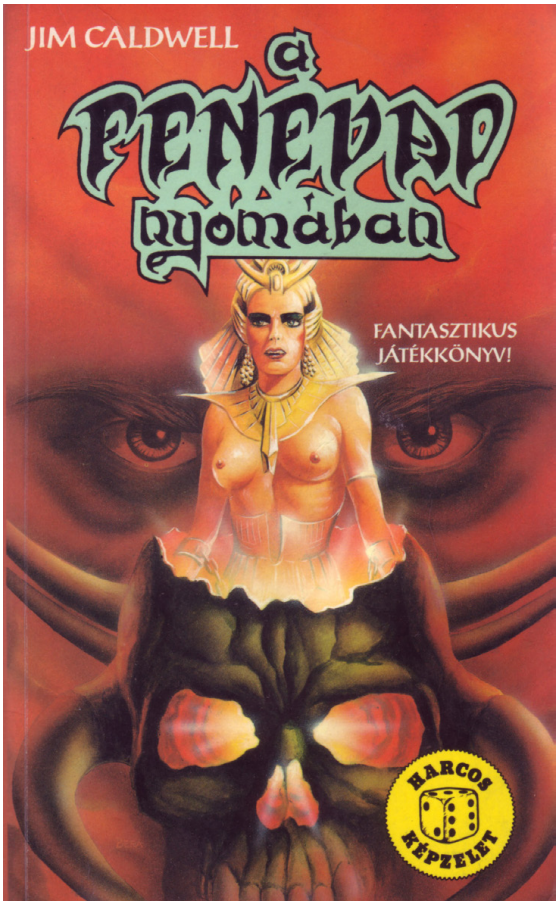
I LIBROGAME IN UNGHERIA

di **Jonny Fontana**

Nello scorso numero di LGL Magazine, grazie all'autore Al Toro, abbiamo avuto l'occasione di effettuare un rapidissimo viaggio nel fenomeno dei librogame bulgari. Abbiamo così scoperto un mercato relativamente giovane, ma in ampia espansione che non ha nulla da invidiare alla scena italiana.

Ma il viaggio di LGL Magazine all'estero non è finito. Dopo avere visitato la Bulgaria, ci spostiamo ora a nord-est, nelle steppe dell'Ungheria. Anche in questo caso, la mia conoscenza con un appassionato lettore locale di librogame, Gergely Gacsó, è stata quasi casuale. Ancora una volta, galeotto fu un gruppo Facebook sui librogame (dove Gergely emise un giudizio quasi lapidario sui Fighting Fantasy). Incuriosito, gli chiesi se nel suo Paese i librogame fossero diffusi ed egli iniziò quindi

Gergely Gacsó, il guru ungherese dei LG



a raccontarmi in breve come i librogame giunsero in Ungheria (con una storia che per certi versi richiama quella bulgara). Ho quindi chiesto anche a Gergely se fosse interessato a raccontarci più nel dettaglio il mondo dei librogame ungheresi: questa è l'intervista che ne è seguita.

Quando è nato il fenomeno librogame in Ungheria?

I librogame sono apparsi ufficialmente in Ungheria nel 1989, con Deahtrap Dungeon della serie Fighting Fantasy (intitolato in ungherese Halállabirintus). Curiosamente, lo Stregone della Montagna Infuocata venne invece pubblicato per secondo.

Sebbene si ritenga che questa sia stata la prima comparsa del genere librogame sul mercato ungherese, ciò è avvenuto 3 anni prima, con un'appendice sul 14esimo numero della rivista Robur Magazin, con il sesto episodio della serie Avventure Stellari (n-dt: mai pubblicato in Italia).

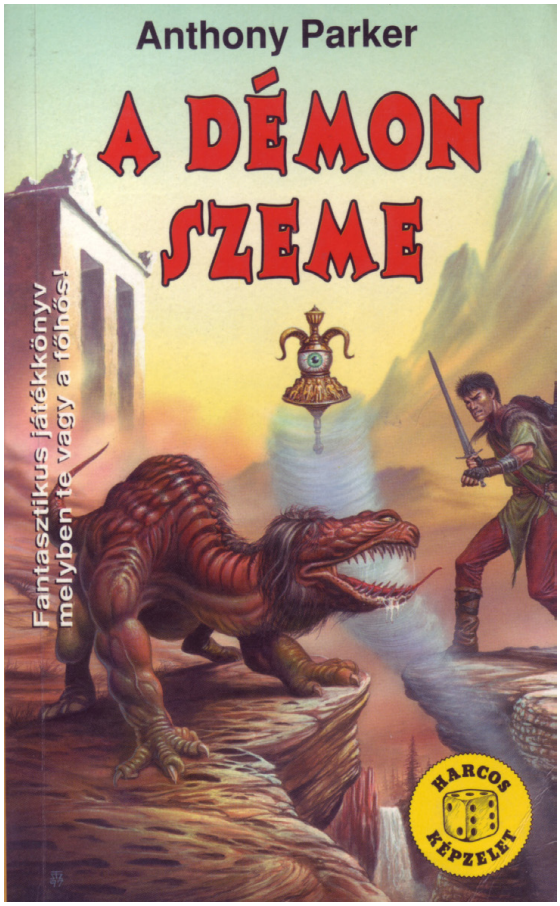
In Ungheria vi sono stati molti librogame scritti da autori locali? E quali sono invece le serie straniere di maggiore successo?

Ho contato almeno 96 librogame scritti da autori ungheresi sino ad ora.

Il numero preciso è un po' difficile da indicare, perché vi sono anche alcune antologie di racconti standard in cui può essere contenuto un racconto interattivo; inoltre, nessuno sa con precisione quanti racconti interattivi siano apparsi nelle riviste. Il totale, poi, aumenta se consideriamo anche gli escape book.

Con il recente e rinnovato interesse verso il formato, inoltre, continuiamo a scoprire la reale provenienza dei librogame pubblicati, cosa che negli anni '90 non era sempre fa-

cile. Molti scrittori ungheresi usavano infatti degli pseudonimi anglosassoni, convinti che solo volumi provenienti dall'estero avrebbero venduto bene.
Per quanto riguarda le serie straniere, durante l'età d'oro oltre ai libri di Fighting Fantasy ambientati su Titan, non molto altro divenne popolare. Molte serie, ad esempio Lupo Solitario, si fermarono dopo uno o due titoli, rendendo difficilissimo reperire i restanti volumi stranieri.
Oggi ci sono molte più serie straniere, come la tedesca Die Welt der 1000 Abenteur e una serie di libri educativi dagli USA (History Quest, Math Quest, Science Quest e altri titoli). Ma dopo la cessazione delle pubblicazioni, le serie straniere sono giunte in Ungheria soprattutto tramite traduzioni amatoriali, in particolare sui volumi rimasti inediti di Fighting Fantasy.



C'è una serie che per i lettori ungheresi potrebbe essere considerata il librogame per eccellenza, la prima alla quale pensano quando sentono parlare di "librogame" (come Fighting Fantasy in Regno Unito e Lupo Solitario in Italia)?
Sì, c'è: é "Kaland, Játék, Kockázat."
E' questo il nome della serie con la quale è stata pubblicata la maggior parte dei librogame di Fighting Fantasy, Sorcery compresa. La storia editoriale della collana è stata piuttosto travagliata, con ben quattro case editrici che hanno pubblicato ciascuna alcuni titoli soltanto, ognuna con un logo differente: una ha pubblicato alcuni dei titoli fantasy ambientati su Titan, un'altra si è occupata della decina di Fighting Fantasy di fantascienza, mentre Sorcery veniva addirittura ripartita fra due diverse case editrici. In questo modo, molti lettori ignoravano che i vari librogame facessero tutti parte della medesima collana, davvero un pessimo marketing. In realtà, abbiamo avuto anche una nostra serie ungherese, che si ispirava chiaramente a Fighting Fantasy, composta da numerosi volumi (58 titoli, chiamata "Harcos Képzelet", conosciuta anche come "Kaland, Játék, Izgalom"), la cui qualità era però piuttosto scarsa, pertanto non è stata particolarmente apprezzata. E' stata comunque una serie particolarmente longeva, iniziata nel 1992 e terminata solo nel 2008. Uno dei miei progetti personali è quello di migliorarne alcuni titoli, in modo da non ricordare questi volumi con troppo imbarazzo.
Abbiamo avuto anche una breve serie in due volumi, una parodia di Fighting Fantasy intitolata Tök(él)etlen katona, Il Soldato (Im) Perfetto. Personalmente l'ho trovata esilarante, ma non sono sicuro che il suo senso dell'umorismo sia comprensibile anche fuori dall'Ungheria.

I librogame scritti da autori ungheresi hanno solitamente un sistema di regole complesso o preferiscono un sistema più semplice con poche regole?

Per dirla tutta, gli autori ungheresi cercano di restare fedeli alla "formula" Fighting Fantasy. Ci sono alcune variazioni, solitamente per questioni di licenza, ma gli autori conoscono il proprio mercato. I lettori ungheresi, infatti, sono piuttosto ristretti nei propri gusti, pertanto una buona idea, se si vuole avere successo, è quella di continuare a realizzare librogame che ricordano i Fighting Fantasy, con i 400 paragrafi standard e delle regole simili.

I primi volumi di "Harcos Képzelet" stessa utilizzavano un sistema più complesso di quello di Fighting Fantasy, con più statistiche e un sistema di magia, chiaramente mai adeguatamente testato. Questo sistema di gioco venne cambiato più volte in corso d'opera, mano a mano che cambiavano anche le persone a capo del progetto.

Quali sono i generi narrativi più rappresentati dai librigame ungheresi (fantasy, fantascienza, storici...)?

Senza dubbio il genere più diffuso è il fantasy.

I librogame più originali (e in generale di qualità maggiore) sono quelli scritti nella nostra epoca.

Abbiamo avuto anche una collana di avventure di fantascienza, ma si trattava semplicemente dei volumi fantascientifici della serie Fighting Fantasy pubblicati con il titolo di "Fantázia Harcos", una decina di titoli pubblicati in un solo anno.

I volumi fantascientifici di autori ungheresi sono stati poco numerosi e poco frequenti, generalmente rivolti a un pubblico di lettori più giovane.

Curiosamente, vi fu un tentativo di dare vita al genere erotico, ma con una particolarità, rivolto ad un pubblico femminile! Le recensioni delle lettrici furono ottime: i librogame erotico-romantici avrebbero potuto avere un mercato qui.

Qual era al tempo e qual è oggi il target di riferimento dei librogame (ragazzini, bambini o ragazze ad esempio)?

Nell'epoca d'oro, il pubblico di riferimento era chiaramente quello dei ragazzini di 12 – 15 anni, esclusi ovviamente i titoli erotico-romantici di cui sopra. Anche se abbiamo avuto alcuni titoli più adatti ad un pubblico adulto, come Viet Rampage (della serie Sniper! ndt), il target principale è sempre rimasto quello dei ragazzini. Ci sono stati e continuano ad esserci tuttora alcuni titoli dedicati a un pubblico più giovane (come i librogame della Nintendo o gli Éjszaka az állatkertben). Fra quelli odierni

dedicati ai bambini, segnalo il libro illustrato A Szomjas Troll, Il Troll Assetato.
Attualmente il pubblico principale è composto in parte da coloro i quali leggevano librogame nell'epoca d'oro (dal 1989 al 2000), mentre l'altra grande fetta è composta dai giovani adulti, con un'età che credo vada dai 15 ai 21 anni circa.

Secondo te, quali sono state le ragioni principali del declino dei librigame in Ungheria?
Non ho dubbio su quale sia la risposta: aver sovraffollato il mercato. Soprattutto con dei titoli di qualità discutibile.
Inoltre, il governo ha sempre visto con sfavore tutti i medium recenti, come romanzi e fumetti scritti dopo il secolo scorso, ritenendo che essi allontanino il pubblico dai romanzi scritti da cento o più anni, considerati la "vera" cultura.
Oggi abbiamo una nuova casa editrice, Kaméleon Komix, che ha cominciato a ripubblicare una piccola selezione di titoli recenti (come i nuovi Fighting Fantasy e gli ACE Gamebooks di Jonathan Green) e sembra intenzionata a continuare a pubblicare librogame con regolarità.
Ci sono stati anche diversi tentativi di autoproduzione nel campo dei librogame. Staremo a vedere che cosa accadrà in futuro.

Ci sono alcuni librogame moderni e/o una comunità di appassionati librogame di cui vorresti parlarci?
Questa è una domanda a cui è difficile rispondere, ma cercherò di fare il possibile. La comunità di fan ungheresi di librogame è strettamente organizzata attorno a Fighting Fantasy, vera e propria serie di culto. Personalmente, non condivido molto questa idolatria (che è presente comunque in altre nazioni), per l'approccio scelto

dalla collana, il famigerato true path, che trovo piuttosto limitato.
Un gruppo Facebook che vale la pena menzionare è "KJK online" che, come si capisce dal nome, si occupa quasi esclusivamente della versione ungherese di Fighting Fantasy.
Un altra community online che è stata importante nel mantenere vivo l'interesse nei librogame per venti anni, è zagor.hu, il sito sul quale erano ospitate le traduzioni amatoriali dei Fighting Fantasy e che sono state rimosse con la ripresa delle pubblicazioni commerciali. Nel periodo di massima importanza, su zagor.hu erano presenti diversi titoli giocabili online, anche non strettamente Fighting Fantasy. E' stato un po' un peccato perdere questo materiale.
Due ottimi blog che si occupano di recensioni di librogame e analisi del loro lato tecnico sono:
https://velemenyes.blogspot.com/ e ht-

tp://kjk-anime.blogspot.com/
Nel mio piccolo, da un lato guardo al passato, con il mio gruppo Facebook chiamato "Harcos Képzelet és egyéb játékkönyvek", dove cerco di migliorare e correggere i titoli della principale serie ungherese, Harcos Képzelet, con il beneplacito degli autori originali.
Dall'altro lato, sono sempre interessato a conoscere nuove serie di librogame, come gli Officina Meningi e i Choose Cthulhu, e a farle conoscere agli altri appassionati di librogame. Sono infatti convinto che, per una piccola nazione come la nostra, che inoltre ha una lingua unica, sia necessario dare ascolto agli appassionati e alle loro opinioni, in quanto le informazioni di prima mano sono sempre preziose.

Al momento, c'è una rinascita o un ritorno dei librigame in Ungheria?
Direi decisamente di sì, anche se al momento è un po' troppo presto per dire come soffia il vento.
Dal punto di vista autoriale, va detto, non ci sono molte uscite di librogame ungheresi. Tra le uscite più recenti, vale la pena menzionare la serie Vindgardia Hősei, con due titoli all'attivo.
Al contrario, abbiamo diverse case editrici che hanno ricominciato a pubblicare librogame esteri, ad esempio una casa editrice di giochi da tavolo che sta importando librogame a fumetti dal mercato francese (i fumettogame della Makaka, ndt) e sempre più persone stanno scoprendo piattaforme come Amazon, Ebay e Kickstarter che offrono nuove opportunità.
Devo tuttavia menzionare che durante gli anni in cui non si ebbero nuove pubblicazioni di Fighting Fantasy (praticamente due intere decadi), la comunità di appassionati si era riunita attorno a quel franchise e alle sue traduzioni amatoriali. Con la ripubblicazione di Fighting Fantasy da parte di Kaméleon Komix, quell'aspetto della fanbase è praticamente collassato; un duro colpo per tutti. Ma devo ammettere che sarebbe comunque successo, prima o poi. Ritengo che diversificare l'offerta e selezionare quali titoli sono meritevoli di ripubblicazione è l'approccio giusto al giorno d'oggi, e spero che il tempo mi possa dare ragione.