

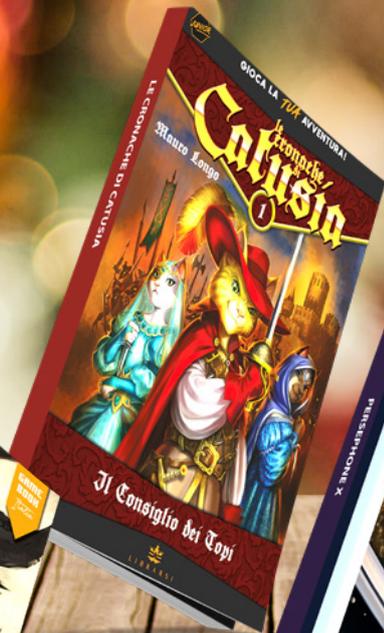
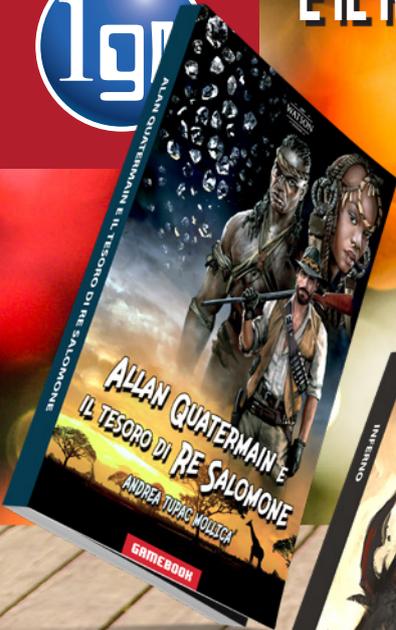
# librogame's LAND MAGAZINE

# 11

ANNO XVI  
(169)  
dicembre  
2021

## I LIBRIGAME SOTTO L'ALBERO

LE NUOVE USCITE DELLE FESTIVITÀ  
E IL RESOCONTO DI PIÙ LIBRI PIÙ LIBERI



LA DOPPIETTA  
DI WATSON  
Orsini e Mollica  
ci raccontano  
Inferno e il Tesoro di  
Re Salomone

LA FANTASCIENZA  
SECONDO  
ARISTEA  
Esce Persephone  
X, avventura tra le  
stelle di Costantini

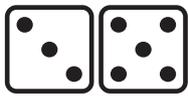
IL RITORNO  
LIBRARI  
DELLE CRONACHE  
DI CATUSIA  
Longo e Il Consiglio  
dei Topi finalmente  
in cartaceo

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



A 700 anni dalla morte di Dante,  
l'immortale commedia diventa interattiva

# ALBERTO ORSINI CI RACCONTA L'INFERNO

di Aldo Rovagnati

**N**el mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai in una redazione oscura con... Alberto Orsini, prolifico scrittore interattivo e habitué di Librogame's Land. Già autore di "Fresco di Stampa" (Plesio editore), di "Sherlock Holmes - Prima con delitto" e i suoi due brevi spin-off investigativi "La Lega dei Capelli Rossi" e "Natale in Casa Lestrade" (tutto con Watson Edizioni), il nostro sta per lanciare la sua ultima fatica: "Inferno", sempre sotto l'egida della casa editrice romana di Ivan Alemanno e del curatore a bivi Francesco Di Lazzaro. "Inferno", non a caso dato alla luce nel 2021, anno del settecentesimo anniversario della morte di Dante Alighieri, sarà infatti il primo volume della nuova collana di li-



Alberto Orsini

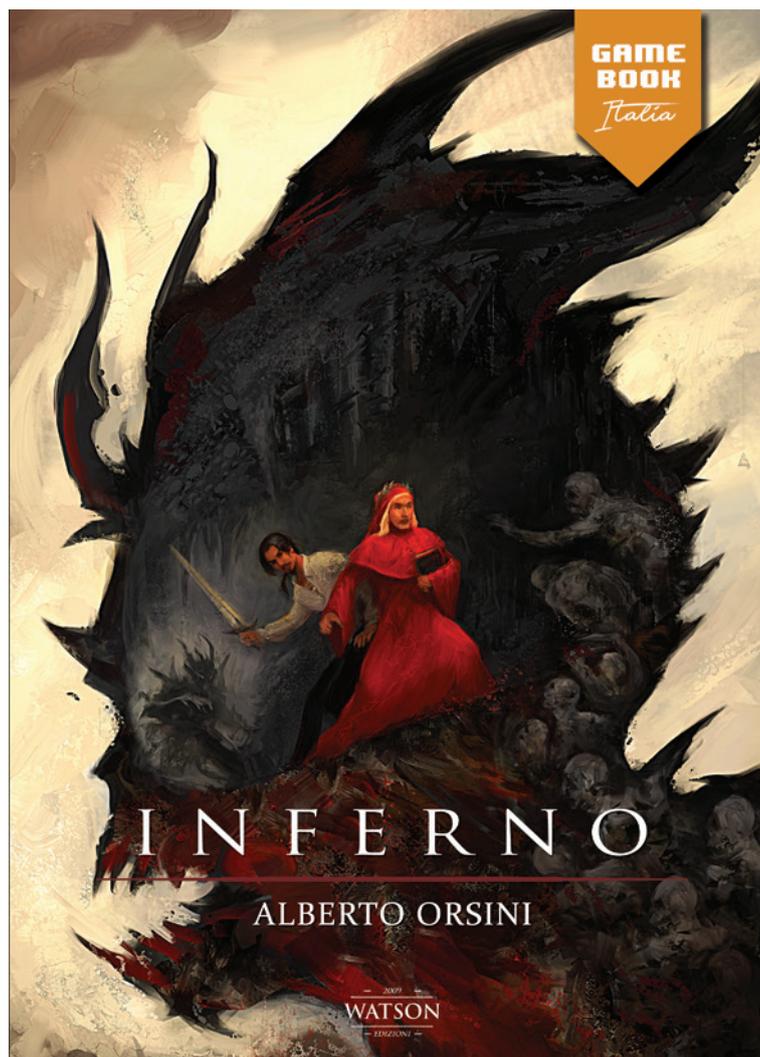
brogame targata Watson “Gamebook Italia”, ispirata ai grandi classici della letteratura nostrana. Andiamo a scoprirne di più.

**Ciao Alberto, di nuovo benvenuto sulle pagine di LGL Magazine. Mettersi al cospetto del Sommo Poeta può far tremare le gambe sia all'autore che all'intervistatore, iniziamo quindi con leggerezza: ai tempi delle scuole eri già un ammiratore della Divina Commedia o come il sottoscritto fuggivi l'onere della sua lettura e analisi accampano le peggiori scuse?**

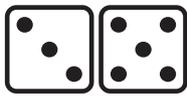
La seconda, naturalmente, neanche a dirlo! Lo studio di Dante visto come un capestro inevitabile che, con i tempi e le modalità imposte dalla scuola media prima e dal liceo poi, non fu in grado di appassionarmi minimamente. Meglio andava quando c'era da leggere l'Inferno di Topolino di un altro “professore”, Guido Martina! Anni dopo, posso attribuire la colpa di questo mancato interesse ai miei docenti? Credo di no. Diciamo forse che non ero pronto io a interessarmi all'opera peculiare di Dante piuttosto che loro a non saperla trasmettere con dovizia.

**Rotto il ghiaccio, passiamo direttamente all'azione: parlati un po' della trama di Inferno e della sua struttura.**

Il primo bivio è stato di progettazione: un'opera che prendesse dei “quadretti” qua e là dell'Inferno, come mi suggeriva il buon curatore, sarebbe stata sicuramente più rapida e snella ma, dal mio punto di vista, disorientante e inefficace. D'altra parte, traslare tutta l'opera dantesca in un solo librogame avrebbe richiesto uno sforzo ma, con adeguata sintesi, lo ritenevo un lavoro possibile. Mi sono risolto a questa seconda ipotesi. In “Inferno” troverete tutto, ma proprio tutto quello che c'è nella prima cantica del sommo poeta. Anzi, in taluni casi, ciò che e-



gli solo nomina o addirittura allude, qui viene esplicitato e raccontato e, da buon librogame, bisogna financo interagirci. Si tratta, in soldoni, di un doppio viaggio all'Inferno, progettato esattamente come quello del poema. Dante, appena uscito “a rivedere le stelle”, è costretto a tralasciare l'idea di cominciare la sua ascesa al Purgatorio e tornare indietro, risalendo un cerchio dopo l'altro. Questo perché apprende che suo fratello, o meglio fratellastro, Francesco Alighieri, un personaggio reale, è sceso anch'egli nell'oltretomba per cercare di salvarlo. Comincia così una missione doppia e alternata, di girone in girone, che li porterà a rincontrarsi, se tutto va bene, al centro della voragine infernale. Lucifero permettendo, naturalmente.



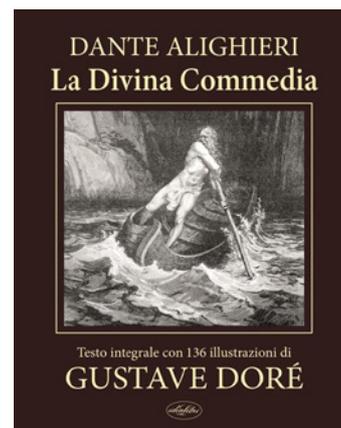
**Dante e Francesco: due fratelli così legati ma anche così diversi tra loro. Come mai hai optato per un doppio protagonista, e come hai deciso di caratterizzare i due Alighieri?**

Come ho detto prima c'erano molti dubbi già in fase di progettazione, così verso marzo ho scritto il primo dei miei canti, l'esordio di Francesco, alla cieca, per... vedere l'effetto che fa. Ho realizzato subito un rischio, che l'Inferno potesse essere "solo" un'opera in cui i protagonisti si aggiravano nell'Ade, esplorando e parlando con le anime. Questo sarebbe stato inaccettabile in un librogame moderno, c'era bisogno di qualcosa di più. Di qui l'idea di diversificare i personaggi, e quindi gli approcci: più intellettuale ed esplorativo quello di Dante, oltretutto già esperto di cose infernali, più dinamico ed action quello di Francesco, peraltro esordiente all'Inferno. Questo distinguerà le diverse avventure e disavventure dei due, anche se, messi alle strette dalle circostanze, in pochi

casi entrambi saranno costretti a contaminarsi: Francesco a ragionare, Dante a sporcarsi un po' le mani.

**Quali sono, invece, gli aspetti regolamentari che hai implementato nella tua opera?**

Per rendere usabile il doppio protagonista serviva un motore di gioco snello, che fosse speculare per entrambi così da non obbligare il lettore a mandare a mente regole complesse, ma anche flessibile da adattarsi al meglio proprio al doppio approccio che descrivevo nella domanda precedente. Ho scelto subito di inserire combattimenti, perché Francesco specialmente doveva prenderle e darle, ma con un sistema agile, che non fosse esso stesso il focus del funzionamento dell'opera. E il combattimento agile dell'uno, da portare avanti con un colpo di spada, con pugno speciale o con l'arco, con poche modifiche si è adattato bene a diversificare il "comportamento", invece, di Dante, di fronte alle situazioni che avreb-

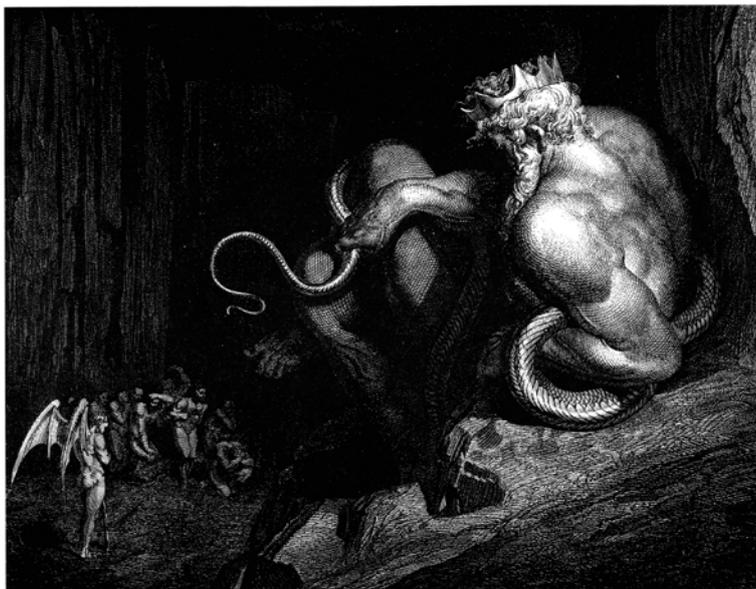


be dovuto affrontare: con aggressività, prudenza oppure astuzia. Per entrambi, poi, ho previsto un'abilità speciale con punti - pochi - da impiegare per superare senza colpo ferire alcune situazioni a scelta del lettore, alla moda delle opere moderne a bivi. Infine, uno degli aspetti ritengo più interessanti, l'interazione con le anime dell'Inferno: un potenziale di storie troppo incredibile per non valorizzarlo con un punteggio di "contaminazione" che può salire o scendere come un gradiente a seconda che si decida di assolvere o condannare gli spiriti con cui si entra in contatto, portando a effetti positivi o negativi. Infine, un blando inventario, con la presenza di oggetti speciali che potranno sbloccare situazioni anche qui benefiche o malefiche alle ultime battute e, solo alcuni, dei finali bonus. Tutto molto semplice, perché comunque volevo che la storia prevalesse sul game. Per rompere lo schema esplora-parla-combatti, in più, ci sono dei mini giochi in ogni canto: ognuno è strutturato in modo diverso con u-

na "quest" secondaria da portare a termine rispetto alla rincorsa dei fratelli. Ci saranno investigazioni, ricerca oggetti, recupero di formule, combattimenti e chi più ne ha più ne metta, perfino un banchetto luculliano da superare senza indigestioni! Non stupisca, in tal senso, la presenza di una ricchissima sezione di note, una pagina per ogni girone: con un approccio molto libero, al lettore verrà chiesto di tenere conto di queste missioni secondarie nel modo che più preferisce senza spazi predeterminati nel registro.

**In Inferno sono presenti dei versi in terzina, un chiaro rimando alla Divina Commedia originale. Spiegaci la genesi di questa scelta e le eventuali difficoltà riscontrate nella composizione.**

Lo considero un valore aggiunto, che ha comportato un certo lavoro aggiuntivo e spero verrà apprezzato. Mi sembrava quantomeno doveroso inserire dei versi per giustificare questa trasposizione librogamistica.



Contengono indizi, suggerimenti, descrizioni, presentazioni ma anche minacce, proferite di volta in volta da alleati o avversari. Oppure sono considerati appunti dello stesso Dante, ho immaginato che nella prima traversata con Virgilio possa aver abbozzato dei versi grezzi, e quindi meno raffinati, delle cose meravigliose e temibili in cui incappava. La composizione è stata un po' laboriosa all'inizio, poi ci ho preso la mano e ho cominciato anche a divertirmi. Devo comunque ribadire qui ciò che confesso nei credits del libro, mi sono appoggiato a due siti che hanno velocizzato notevolmente il lavoro: un contatore di sillabe, compreso espediente della sinalefe che mi ha permesso di forzare la mano in alcuni casi, e un suggeritore di parole che finiscono con, che ho impiegato per sbrogliare alcune situazioni più scabrose o quando semplicemente ero a corto di idee. In uno degli epiloghi di Dante c'è un commento scherzoso alla qualità della mia poesia, mi auguro che i lettori lo gustino!

**Capitolo illustrazioni: raccontaci un po' la scelta dei soggetti e dello stile delle tavole.** L'editore Ivan Alemanno voleva un'edizione di pregio, con ampie e numerose tavole

illustrate e parole simili sono zucchero per un autore! Ho messo su così una scaletta di possibili soggetti che si sarebbero potuti rappresentare, tenendo conto dei "must" già intravisti nelle illustrazioni canoniche di Gustave Doré, ma anche di chi nell'Inferno dantesco era comparsa e nel mio diventa invece personaggio chiave, un nome su tutti: Cleopatra. Abbiamo quindi concordato un brief per gli artisti che sono stati bravissimi a seguirli nelle indicazioni più puntuali ma anche a introdurre alcune scelte azzeccate là dove la mia descrizione era stata meno precisa o convinta, penso alle Arpie per esempio.

**Quali sono il cerchio, la scena e il personaggio (demone, anima dannata o altro) che ritieni di aver caratterizzato meglio e che ti ha lasciato più 'soddisfatto'?**

Il mio cerchio preferito è diventato, a un passo dalla consegna, quello degli Eretici, dopo essere stato invece a lungo quello che mi aveva fatto pensare di più e che consideravo punto debole dell'opera. Nel cerchio dantesco originale c'è un breve passaggio sugli epicurei, peraltro non proprio i peggiori eretici che si possano incontrare, e poi un'ampia verseggiatura molto filosofica e poco narrativa. È, questo, uno dei passaggi in cui mi sono dovuto discostare dall'aderenza filologica alla Commedia, tassativa nella gran parte dei capitoli, e riempire con la fantasia. O meglio, con la storia. Sono andato infatti alla ricerca di protagonisti e anche comprimari di alcuni dei principali credi eretici esistenti ed esistiti all'epoca dantesca, per "riempire" e popolare il mio cimitero degli infedeli in modo che Dante potesse perdersi. Ne era venuto fuori un canto a struttura circolare concentrica, con una serie di indizi per progredire nei circoli di tombe sempre più stretti fino ad arrivare al centro, ma il meccanismo era troppo affidato al caso, gli indizi troppo ne-

bulosi, il rischio che potesse essere non capito, né apprezzato, davvero reale. Le indicazioni dei tester me ne hanno dato conferma e così mi sono messo a studiare, con l'aiuto del curatore, come migliorarlo. Con alcuni accorgimenti, è stato creato una sorta di percorso logico, con indizi "a cascata" sulle tappe seguenti, che a mio parere rende tutto molto più snello e godibile. Ora mi sembra che tutto funzioni bene e, così sistemato, il canto ha scalato rapidamente la vetta della mia personalissima classifica.

La scena che preferisco è un'altra in cui il vero Dante è stato un po' reticente, e parlo del cerchio dei golosi. Anche qui per riempire mi sono affidato alla fantasia, per meglio dire alla letteratura, recuperando il personaggio di Trimalcione e il suo clamoroso banchetto dal Satyricon di Petronio. Una cena che Francesco dovrà superare indenne senza scoppiare prima di vedersela con il proverbiale, questo sì, Cerbero. Una scena che in piena aderenza con quello che ci è arrivato dell'autore latino, mi sono divertito un mondo a scrivere e strutturare.

Il personaggio che più mi lascia soddisfazione è probabilmente Cleopatra. Dante si limita a enumerarla, qui il suo fascino spacca letteralmente la scena travolgendo le deboli difese del piccolo Alighieri. I riferimenti non mancano, dal kolossal di quattro ore con Liz Taylor, che ho rivisto in quei giorni, al videogame Centurio. Un carattere decisamente ammaliante che considero tra i più riusciti di questo librogame, e attendo il responso del pubblico!

**Suppongo che, per scrivere questo librogame, tu abbia dovuto fare un grande lavoro di ricerca e documentazione. Quali sono i testi e le fonti che hai consultato?**

La rilettura dell'originale è stata fondamentale, ma il lavoro di ricerca, alcune fasi già

## APPROFONDIMENTI

*Tra novità e conferenze torna la kermesse romana in salsa interattiva*

# I GAMEBOOK A PIÙ LIBRI PIÙ LIBERI

di Alberto Orsini

I librogame tornano a colonizzare "Più libri più liberi", la manifestazione libraria romana tra le più importanti d'Italia. Watson edizioni ha presentato il nuovo librogame "Inferno" di Alberto Orsini in un'affollata conferenza nella sala Marte nel magnifico scenario della Nuvola dell'Eur. Con la presenza di giovani studenti che hanno scoperto la narrativa a bivi, rimanendone entusiasti, l'evento è stato vivacizzato dalla lettura di gruppo di un passaggio dell'opera, la sfida al Minotauro, nobilitata dalla voce di Daniele Di Matteo, doppiatore in serie di successo come Squid game e Lupin. Tra le novità in fiera, la nuova incarnazione cartacea di "Eracle - la nascita di un eroe" di Gilbert Gallo, edito da Astro. Allo stand Little Rocket Games erano inoltre presenti anche i tre volumi della serie Childwood.





le ho descritte nelle risposte precedenti, è risultato decisivo per rendere l'opera piena dal punto di vista delle informazioni e della vividezza dei personaggi. La base di partenza, inutile negarlo, è sempre stata Wikipedia, ma da lì a raggiera si sono dipanati mille rivoli di approfondimento con libri, film, articoli, saggi e chi più ne ha più ne metta. Spero proprio che tutto questo lavoro emerga e anzi, faccia la differenza.

**Nel corso della scrittura hai cercato di rimanere il più possibile fedele alla Commedia originale, oppure ti sei concesso qualche licenza?**

Come dicevo su, al netto di qualche licenza minuta che solo i più esperti conoscitori della Commedia sapranno scoprire, mi interessava rimanere quanto più possibile aderente all'opera di Dante, tranne dove era palesemente anti-interattiva o dove c'erano dei buchi narrativi: qui ho colmato con personaggi storici, come gli eretici da Ario a Mani a Donato, o letterari, appunto il citato Trimalcione ma anche l'avarò Euclione. Posso serenamente affermare, comunque, che non

c'è nulla di "alieno" in questa trasposizione.

**Come autore interattivo hai spaziato dal genere realistico (Fresco di Stampa) all'investigativo (Sherlock Holmes), per poi approdare a un librogioco ispirato all'opera di Dante. Quali sono le differenze, se ce ne sono, a livello di progettazione e scrittura di librogame così diversi tra loro?**

Soprattutto le differenze le ho riscontrate passando da due opere totalmente originali a una trasposizione. Questo ha comportato alcune necessità di progettazione che in parte ho già descritto. Una volta optato per una struttura rigida, un canto, un girone infernale, è sorta la necessità di comprimere a fisarmonica le parti dove Dante per i suoi scopi dedica anche molti canti a un singolo dettaglio, e allo stesso modo di ampliare quelle in cui ampie zone di peccatori vengono liquidate in poche terzine. Inoltre, mi sono trovato ad affrontare un'architettura dell'opera per me inedita: i paragrafi sono 450, ma è come se abbia scritto nove corti (l'ultimo capitolo di 90 paragrafi, gli altri otto di 45) composti poi assieme. La pezzatura dei 45 paragrafi può rivelarsi sorprendentemente enorme, oppure maledettamente stretta, a seconda delle dinamiche di gioco e delle ampiezze narrative che uno intende metterci dentro. In più, mantenere una visione d'insieme dell'opera per far sì che i nove capitoli appunto componessero un unicum omogeneo una volta messi insieme e non dei frammenti slegati è stata un'ulteriore sfida progettuale.

**L'Inferno è la parte della Commedia che solitamente attrae di più i lettori, e a detta di chi scrive il più affascinante dei tre capitoli. Hai pensato, anche solo a livello di idea futura, di proseguire le avventure a bivi dei due fratelli fiorentini anche nel Purgatorio e in Paradiso? Oppure hai qualche altro**

### progetto in cantiere?

Certo che ci ho pensato, la sfida sarebbe oltremodo interessante e ancora più difficile dal momento che, nelle cantiche seguenti, Dante estremizza la dicotomia già accennata nella prima tra le parti narrative e quelle filosofiche e teologiche, che prendono nettamente il sopravvento. Un Purgatorio e un Paradiso librogame si potrebbero fare se e solo se si trovasse il modo di mantenere quell'etereo mood complessivo, pur dovendo necessariamente creare e ricreare situazioni concrete di gioco. Se diventasse "solo" un secondo capitolo della rincorsa a Beatrice e della lotta contro Lucifero, sarebbe più che altro un Inferno 2, di dubbio gusto ed efficacia, su cui mai vorrei mettere la firma. Quanto al futuro, ora sto tirando il fiato e riannodo i fili di tutti i progetti lasciati sul tavolo in favore di Inferno in questo lungo periodo di gestazione, nove mesi, da marzo a novembre con pausa estiva, un vero parto! Ho un'opera a bivi già pronta e testata che abbisogna solo di un editore e qualche progetto sperimentale di cui magari parleremo più avanti, per il resto nel 2022 l'idea è di dedicarmi quasi completamente alla scrittura lineare e, in particolare, alla storia calcistica.

**Siamo arrivati alla fine del nostro 'viaggio', e per l'ultima domanda torniamo all'inizio: ritieni che la tua opera interattiva possa, oltre che intrattenere, anche aiutare le giovani leve ad avvicinarsi allo studio e all'apprezzamento della Divina Commedia? Hai in progetto eventi dedicati nelle scuole per far conoscere questo librogame, e magari non solo questo, agli studenti?**

Ho visto con somma gioia adolescenti al salone del libro di Torino entusiasarsi all'idea di giocare dei librogame e comprarli senza il minimo tentennamento, scegliendo così di affrontare da nuovi punti di vista e dinami-



che capolavori della letteratura straniera, da Gordon Pym a Jekyll e Hyde e - consentitemi - Sherlock Holmes. Credo proprio che sì, la cosa possa funzionare tanto più con opere di origine nazionale: sono sicuro che un duello all'ultimo sangue tra Francesco e Farfarello, ma anche il girovagare di Dante tra gli eretici, possano vincere il muro di scetticismo dovuto dall'obbligo scolastico a trangugiare nozioni cucinate, qui, in modo probabilmente più appetitoso. I librogame a scuola funzionano, lo abbiamo già visto in varie città, e speriamo senz'altro di poterci portare anche questo! Ho già avuto riscontri nella presentazione che un pubblico di scuola superiore, ma anche scuola media, può trovare di estremo interesse il mezzo librogame, che quasi sempre non conosce, applicato alle tematiche dantesche. Mi era già successo con Sherlock Holmes d'altronde. Condivido anche ciò che dice Mauro Longo, che una delle prerogative dei prossimi anni a bivi debba essere quella di allargare la nostra audience dal pubblico di quarantenni nostalgici alle nuove generazioni. Solo così non sarà una bolla.

Intervista con Andrea Tupac Mollica alla scoperta del nuovo gamebook Watson Edizioni

# I SEGRETI DEL TESORO DI SALOMONE

a cura della **Redazione di LGL**

**E** esce proprio in questi giorni il nuovo Libro-Game targato Watson Edizioni, casa editrice romana particolarmente attiva in questo periodo pre-natalizio. Nel giro di qualche settimana, infatti, la realtà guidata da Ivan Alemanno ha prima lanciato una nuova collana “a bivi”, basata sulla riscoperta interattiva di grandi capolavori della letteratura italiana, e ha quindi portato nuova linfa alla classica collana Gamebook con il rilascio di questo **Allan Quatermain e il Tesoro di Re Salomone**, sesto capitolo della sua consolidata linea ludico-narrativa.

Autore del nuovo lavoro è Andrea Tupac Mollica, nome conosciuto nel panorama di genere, tra i più prolifici in assoluto con alle



Andrea Tupac Mollica

spalle già diverse proficue collaborazioni con le principali case editrici del settore, la più recente delle quali gli è valsa, nell'edizione di Lucca Comics & Games appena trascorsa, anche il LGL Award quale autore della Novità dell'Anno, premio toccato a **Hong Kong Hustle** pubblicato da di Aristeia.

Andrea torna alla carica con un volume decisamente fuori dagli schemi, se consideriamo la produzione librogamistica degli ultimi anni e in generale quella che ha caratterizzato tutto il Rinascimento. Ci troviamo infatti innanzi a un titolo che rispolvera i fasti del filone avventuroso-archeologico, che ha dato vita a personaggi divenuti vere e proprie icone della cultura di massa, come Indiana Jones o Lara Croft. Allan Quatermain, creato da Sir Henry Rider Haggard nel 1885, è di fatto il papà di tutte queste figure. Personaggio molto amato nel Regno Unito, Quatermain in Italia non ha goduto di altrettanta fortuna, sebbene il primo romanzo che lo vede protagonista, **Le Miniere di Re Salomone**, è ben conosciuto anche alle nostre latitudini.

In realtà, Allan Quatermain è stato il protagonista di un vero e proprio filone letterario che consta ben 14 avventure suddivise in altrettanti titoli (più una raccolta di inediti uscita postuma), ma il LibroGame scritto da Mollica ricalca piuttosto liberamente le vicende che avvengono nel primo capitolo, quello dedicato al mitico re biblico per l'appunto, e ambientate in Africa.

Il tomo è contraddistinto da un taglio classico che rappresenta una novità rispetto alla media delle produzioni Watson: oltre al consolidato game design con le caratteristiche del personaggio, fanno la comparsa i dadi, che fino a oggi non si erano praticamente mai visti tra i Gamebook della casa editrice romana – con l'unica eccezione di Sherlock Holmes – e in generale la struttura del libro si rifà fortemente alle opere dell'era classi-



ca anni '80-'90. Il tutto però è declinato magistralmente, grazie alla consueta capacità narrativa e di intreccio di Andrea, capace non solo di creare un mondo solido e avvincente, ma anche un regolamento coinvolgente, e che ha inserito nel volume diverse sorprese, che lo rendono, nonostante il suo impianto tradizionale, sorprendente e ben lontano dall'essere prevedibile.

La squadra che ha lavorato all'opera è completata, oltre che dal curatore della collana Francesco Di Lazzaro, da Vincenzo Praticò, che ha realizzato una copertina che strizza l'occhio sia alla locandina cinematografica del film **Allan Quatermain e le Miniere di Re Salomone** del 1985 per la regia di J. Lee Thompson, sia alla grafica dei titoli delle



pellicole di Indiana Jones. Completano il cast Federica Lauria, che si è occupata delle illustrazioni interne, intriganti ed esotiche, e i revisori-tester Alice Mecchia, Jonny Fontana, Andrea Liverani e Aldo Rovagnati. Insomma una squadra poliedrica e ben assortita in grado di promettere tantissimo in vista del lancio ufficiale del volume, che dovrebbe avvenire più o meno in contemporanea con l'uscita del nostro periodico e comunque prima di Natale 2021, al prezzo di 16 euro sui consueti canali di distribuzione Watson. Per sapere qualcosa di più sul titolo siamo

andati a scomodare l'autore, ormai presente con una certa frequenza sulle pagine del Magazine, anche considerando il gran numero di inediti che è riuscito a produrre in campo interattivo negli ultimi anni. Andrea Tupac Mollica ci ha accolti con la sua consueta cortesia e ha accettato di buon grado di raccontarci il suo lavoro e svelarci particolari inediti e anche qualche chicca: tutti elementi che ci consentiranno di immergerci a fondo e comprendere meglio questo suo nuovissimo sforzo ludico-letterario.

**Ciao Andrea, bentornato su LGL Magazine! Ormai sei uno dei nostri più assidui frequentatori considerando quanto sei prolifico nello sfornare LibroGame! Siamo di fronte al tuo nuovo lavoro, Allan Quatermain e Il Tesoro di Salomone. Ce ne racconti la genesi?**

Ciao, grazie a voi! È sempre un piacere scambiare quattro chiacchiere con la redazione di LGL Mag. Quando Francesco di Lazzaro mi ha contattato per conto di Watson e mi ha proposto di scrivere un LibroGame basato sull'opera di Haggard, conoscevo trama e personaggi della storia solo attraverso la versione cinematografica del 1950 con Stewart Granger e Deborah Kerr. È un film molto bello, un grande classico, ma del quale non mi è mai sfuggito il carico di pregiudizio culturale, razziale e di genere che lo permea. La sfida della scrittura di questo LibroGame mi ha da subito appassionato, ma mi ero ripromesso in partenza di operare una profonda riscrittura dei personaggi, per adattarli alla sensibilità dei nostri giorni, anche se ciò avrebbe significato tradire lo spirito del racconto originale. Poi però, leggendo il romanzo, è arrivata la sorpresa. L'Allan Quatermain uscito dalla penna di Haggard è molto più disincantato, autoironico ed autocritico ri-

petto la sua controparte su pellicola che, paradossalmente, è assai più “vittoriana” e colonialista del romanzo! In ogni caso, per me è stata una piccola rivelazione. Dovevo comunque fare ancora uno sforzo per inquadrare il mio Allan e i suoi comprimari in uno spirito più contemporaneo, dotarli di maggior appeal per le lettrici e i lettori di LibroGame di oggi. Però avevo capito che si poteva fare rispettando nella sostanza la materia originale.

**Considerando quanto ami essere accurato quando scrivi gamebook ti sarai confrontato con l’opera di Haggard. Quanto troviamo dell’originale nel tuo lavoro? Ti sei ispirato solo al primo volume della serie dedicata a Quatermain o hai preso elementi anche dai seguiti?**

È successa una cosa un po’ strana durante la scrittura. Inizialmente avevo pensato di delineare la storyline principale ricalcandola su quella del romanzo, per poi aggiungere in un secondo momento linee narrative e percorsi alternativi. Ma ad un certo punto, Allan e gli altri personaggi hanno iniziato a vivere di vita propria, a cacciarsi in guai ai quali non avevo pensato e ad innescare per conto loro altri racconti e possibili esiti! Come si suol dire, si stavano scrivendo da soli. Questa è una cosa tipica dei grandi personaggi, il segno che Haggard era in stato di grazia quando ha ideato il suo Allan Quatermain. A quel punto io non ho potuto far altro che seguirli col piglio dell’umile cronista! Alla fine son venute fuori talmente tante situazioni originali che di spazio per inserire richiami agli altri libri di Quatermain non ce n’era proprio.

**Ci racconti un po’ il libro senza spoilerare troppo? Impersoniamo Quatermain? A grandi linee che avventura saremo chiamati a vivere?**



Il giocatore interpreta Allan Quatermain in un momento non felicissimo della sua carriera di esploratore nel Sudafrica vittoriano. Gli anni iniziano a farsi sentire, il denaro scarseggia, ed il nostro eroe è combattuto tra il tornarsene in Inghilterra senza aver fatto fortuna, a differenza di altri connazionali, o continuare a tirare avanti in attesa della grande avventura della sua vita che lo renderà ricco. È a quel punto che si imbatte in due connazionali, Sir Henry Curtis e il Capitano della Marina Imperiale in congedo John Good. Sir Henry è alla ricerca di suo fratello George, scomparso proprio nelle terre selvagge del Sudafrica mentre era a caccia di una chi-



mera: le leggendarie Miniere di Re Salomone, ed ingaggia Allan in qualità di guida per accompagnarlo alla ricerca del fratello. Quello che accadrà durante la missione sarà epico e leggendario!

**Il sistema di gioco ha elementi abbastanza classici tra cui l'impiego del dado, che negli altri volumi della collana Watson non c'è. Perché questa scelta? Come hai strutturato il libro dal punto di vista ludico?**

Ho scritto diversi LibroGame diceless, e devo dirti che è una tecnica di design conferisce all'autore un controllo totale del libro e dei suoi svolgimenti. È solo nei miei lavori più recenti che sono tornato all'alea, perché per me ha un fascino arcano

e inestinguibile. Non ne faccio nemmeno una questione di design: il lancio dei dadi è un gesto intimamente ludico che ti trasporta istantaneamente nella dimensione del gioco, ed in qualche modo stabilisce una "connessione sentimentale" tra LibroGame e Gioco di Ruolo. Per **Allan Quatermain e il Tesoro di Re Salomone** ho adottato un approccio sostanzialmente classico, ma con numerose variazioni sul tema, a partire dal combattimento che innesta elementi narrativi su un'ossatura meccanica: in pratica ad ogni turno di combattimento non si genera solo un risultato numerico, ma anche un brano di narrazione specifica. Inoltre ho inserito diversi minigame, ciascuno dotato di un suo regolamento particolare, che simulano le più disparate situazioni avventurose. E poi ho strutturato il sistema classico di parole-chiave come se fossero altrettante voci del diario di viaggio di Allan, di modo che rileggendole a fine partita si ricavi una sintesi a colpo d'occhio delle vicende vissute. Non mancano gli enigmi, un sistema di achievement che consente al giocatore di verificare quanto in profondità ha esplorato il libro, ed ho scritto tre finali: uno canonico, in linea con quello del romanzo, uno che consente un'inaspettata risoluzione della missione, ed uno "speciale", relativo a una storyline nascosta che si dipana lungo tutto il libro e che non dovrebbe essere troppo facile da scoprire alle prime giocate...

**Ci hanno raccontato che sbloccando un particolare percorso si può arrivare addirittura a vivere una mini-avventura aggiuntiva, è vero? Puoi darci qualche particolare in più?**

Su questo mi voglio tenere abbottonato per non rovinare la sorpresa ai giocatori. Ti dirò

solo che raggiungendo il finale segreto, si accede ad un contenuto bonus molto molto speciale che sto sviluppando proprio in questi giorni!

**Sappiamo che, come tua abitudine, hai disseminato la narrazione di segreti e tesori nascosti. Ti sei ispirato nel farlo anche a Indiana Jones e ancora di più a Lara Croft, che nelle loro avventure spesso si imbattono in grandi scoperte ben celate?**

Innanzitutto il libro è disseminato di citazioni, tutti i miei LibroGame lo sono. Mi diverto tantissimo a farlo. Considera che ancora oggi ricevo e-mail e messaggi da giocatori che, magari a distanza di anni, hanno scoperto un easter egg in uno dei miei libri, che pensavo sarebbe rimasto per sempre celato. In questo LibroGame mi sono spinto ancora più in là, mutuando una tecnica tipica dei videogame che si chiama “off the beaten path”. In pratica il giocatore viene ricompensato se si allontana dal sentiero principale, con la scoperta di segreti e misteri che vanno ad arricchire la storia e l’esperienza di gioco.

**Il tuo Quatermain è identico a quello di Haggard? O lo hai personalizzato infilando elementi tipici di altri avventurieri-archeologi-scopritori del nostro patrimonio culturale?**

Il mio Allan conserva intatto lo spirito dell’originale; ho lavorato molto sia sulla caratterizzazione dei personaggi che sul linguaggio per restituire ai giocatori l’atmosfera vittoriana. Ma è anche un po’ più “contemporaneo” nei modi e nella sensibilità. Come ti dicevo, non è stato un grande sforzo, perché il Quatermain di Haggard è già di per sé un personaggio eccentrico rispetto ai canoni classici dell’eroe vittoriano, ma un certo lavoro aggiuntivo è stato necessario, c’era un

**SCHEDA DELLA SPEDIZIONE**

CARISMA	INTELLIGENZA	POTENZA	RESISTENZA
---------	--------------	---------	------------

**Abilità**

- Cultura
- Mano Pesante (+1 Danno combattimento corpo a corpo)
- Mira (+1 lancio di dado combattimento a distanza)
- Conoscenza della Natura

**Armi**

- Fucile di Precisione (Arma da fuoco; +1 lancio di dado combattimento a distanza)
- Fucile Pesante (Arma da fuoco; una volta per combattimento esegui attacco con 3D)
- Pugnale (Arma corpo a corpo; una volta per combattimento puoi ritirare i dadi)
- Revolver (Arma da fuoco; una volta per combattimento puoi ritirare i dadi)
- Tolas (Arma corpo a corpo e a distanza; +1 lancio di dado combattimento corpo a corpo)
- Winchester (Arma da fuoco; +1 Danno combattimento a distanza)

**EQUIPAGGIAMENTO**

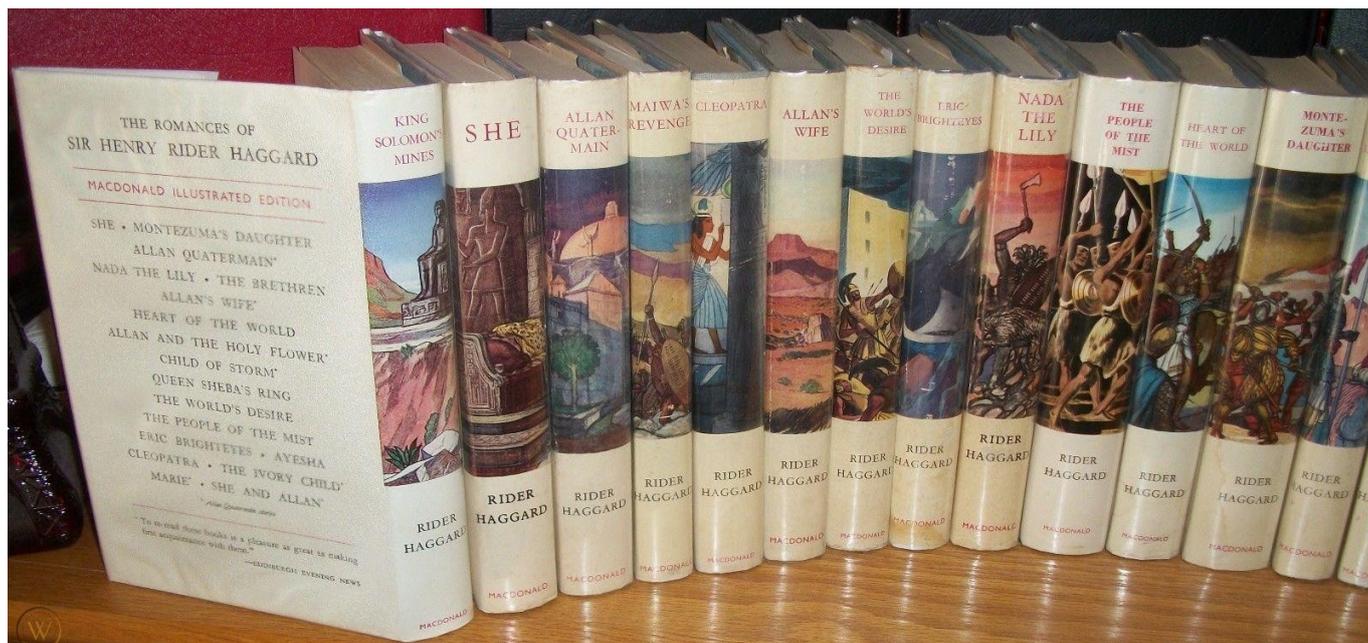
**STERLINE**

**DIARIO DI VIAGGIO**

po’ di polvere da sbatter via. Per questo motivo non ho avvertito il bisogno di contaminarlo con le figure di altri avventurieri ed esploratori reali o immaginari. In fondo Allan è il prototipo di tutti loro, e quando puoi lavorare con l’originale non hai bisogno di altro!

**La parte grafica del libro ci è sembrata molto curata, le tavole di Federica Lauria realistiche e calate nell’atmosfera del libro. Hai ricorso anche stavolta, come hai fatto in passato, ai disegni per condizionare ed evolvere certi passaggi del librogame?**

Sono eccezionalmente soddisfatto del comparto grafico del libro. Della copertina abbiamo già parlato, ed il lavoro di Federica mi ha



davvero colpito. Si è calata nella parte, le sue illustrazioni riflettono alla perfezione lo spirito dell'avventura esotica vittoriana. Ce n'è una in particolare di cui sia io che Francesco di Lazzaro ci siamo innamorati, ma non ti dico quale! E, come hai già detto, in alcune occasioni le illustrazioni sono fondamentali per la risoluzione degli enigmi, una cosa che a me piace molto perché aumenta il senso di immersione nell'avventura e perché sfrutta la multimedialità dell'opera.

**Fino a oggi i tuoi generi preferiti erano stati altri, a cominciare dal cyberpunk. Come è stato misurarsi con l'avventura? Dove ti sei trovato meglio e dove peggio?**

Il cyberpunk è l'amante di una vita intera, il mio paramentale. Ma a differenza di quella di Leiber non è gelosa, mi lascia fare il farfallone in giro; l'importante è che torni sempre da lei! Nei miei LibroGame ho spaziato tra molti generi: il poliziesco, la fantascienza retrò, lo spaghetti fantasy, ed ora la grande avventura romanzesca. Mi sono trovato sempre benissimo nel farlo. Mi piace mettermi alla prova con stili e generi diversi, mi piace fare ricerche per adattare linguaggio e ritmo

della scrittura, documentarmi sulla storia e la geografia avventurosa. Più passa il tempo, più credo che farò la fine di Don Chisciotte, uscito di senno a forza di navigare fra i mari e i mondi del fantastico! Scrivere d'avventura classica, in particolare, è liberatorio. Se ci pensi, è un mondo esotico e misterioso ma anche semplice e schietto nelle sue dinamiche. Le amicizie che si forgiavano sono sincere solide come l'acciaio; la natura selvaggia può essere spaventosa e incombente, ma reca anche la promessa di una libertà totale che si è perduta tra i meandri labirintici della contemporaneità; la risolutezza d'animo ha un valore concreto e davvero l'eroe può fare la differenza nel mondo. Nella declinazione contemporanea degli altri mondi fantastici, compreso il fantasy, questa dolce naïveté si è persa; oggi è tutto un gioco d'ombre e ambiguità. Affascinante, senza dubbio, ma a volte anche un po' soffocante.

**Il tuo penultimo libro, Hong Kong Hustle, è stato un grande successo, ha vinto anche il premio Novità dell'Anno agli LGL Award di Lucca Comics & Games. Come è stato passare da un libro come quello al Tesoro**

**di Salomone? In quest'ultimo lavoro troveremo qualcosa di HKH?**

Non te lo nascondo: ci tenevo davvero tanto a vincere almeno una volta il più prestigioso premio italiano dedicato ai LibroGame! Ti giuro che non sono una persona che solitamente bada a premi e medaglie, ma per me LGL significa davvero tanto, aver vinto l'Award significa aver ottenuto un dono straordinario dalle mie compagne e compagni di avventura! Su HKH ho fatto un grande investimento non solo ludico, ma anche emotivo, per il legame speciale che ho con il genere. Il passaggio al Tesoro di Salomone è stato un netto cambio di scenografia, ho riposto con cura tutti gli attrezzi usati per HKH e me ne sono dovuto costruire di nuovi – o meglio, di antichi. E ad ogni nuovo lavoro la mia cassetta degli attrezzi si arricchisce e mi consente di fare, almeno lo spero, qualcosa di migliore.

**Sei già al lavoro su progetti futuri? Sappiamo che in pentola bolle un seguito di HKH... E cos'altro ci riserva il tuo inesauribile genio creativo?**

A gennaio, salvo imprevisti, comincerò a scrivere un nuovo LibroGame cyberpunk. Sarà in qualche modo un seguito di HKH, o comunque ne condividerà l'ambientazione. Poi sono a lavoro insieme alla Regina delle illustratrici italiane Katerina Ladon su un romanzo illustrato, una cosa folle ultrapunk sulla quale stiamo sperimentando senza freni. Sono anche coinvolto nel design di RAYN, il Gioco di Ruolo Esoteric Fantasy di Aristeia che è ai blocchi di partenza per una campagna Kickstarter di prossimo avvio. E infine sto valutando un paio di nuove proposte: una per un Gioco di Ruolo ed una per un videogame. Insomma, è un bel periodo, vediamo dove mi porterà.

**Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?**

Vorrei prendere ancora qualche riga per ringraziare il team di Watson, ed in particolare Francesco di Lazzaro. Se c'è una cosa che ho imparato da quando ho cominciato pubblicare LibroGame è che il lavoro e la sinergia con l'editor è fondamentale per scrivere un buon libro. Parlo per me, non so come funzioni per altri autori, ma tutti i miei libri hanno ricevuto una marcia in più dopo il lavoro di rifinitura e correzione dell'editor. Mi viene sempre in mente l'immagine di un diamante grezzo; solo dopo che è passato per le mani di un maestro tagliatore comincia a brillare in tutte le sue sfaccettature. E Francesco è uno di questi maestri. Un grazie speciale va anche ad Alice, Jonny, Andrea e Aldo per il lavoro di playtesting. In diversi punti del libro le loro correzioni e suggerimenti sono risultati fondamentali per far sì che la storia scorresse chiara e ben bilanciata. Spesso si dice che quello della scrittura è un lavoro solitario, ma l'esperienza maturata sino ad oggi mi ha insegnato esattamente il contrario! 



Aristea torna a parlare di spazio con il nuovo  
Persephone X di Antonio Costantini

# TRA FANTASCIENZA E MITOLOGIA

di Francesco Di Lazzaro

**D**opo il successo di Vesta Shutdown di Gabriele Simionato Aristea, casa editrice torinese diretta con mano ferma e ottime idee da Dario Leccacorvi, torna a esplorare i temi della fantascienza: ma il nuovo libro, ce lo ha già anticipato Dario, sarà concettualmente diverso dal pur validissimo predecessore. Alle tematiche stellari si uniranno infatti rimandi mitologici, come si può facilmente desumere già dal titolo, Persephone X. Conoscendo le precedenti opere dell'autore, e le diaboliche trovate che ci ha regalato tanto in Moriarty che in Alice Key e l'origine del mondo, il connubio mitologia-fantascienza prelude a un manicaretto da leccarsi i baffi e l'hype in attesa di questo volume natalizio sale a ben oltre i canonici livelli di allerta. Accanto ad Antonio si muove una squadra di prim'ordine: ai pennelli, sia per quanto riguarda gli interni che la cover, ritroviamo Ka-



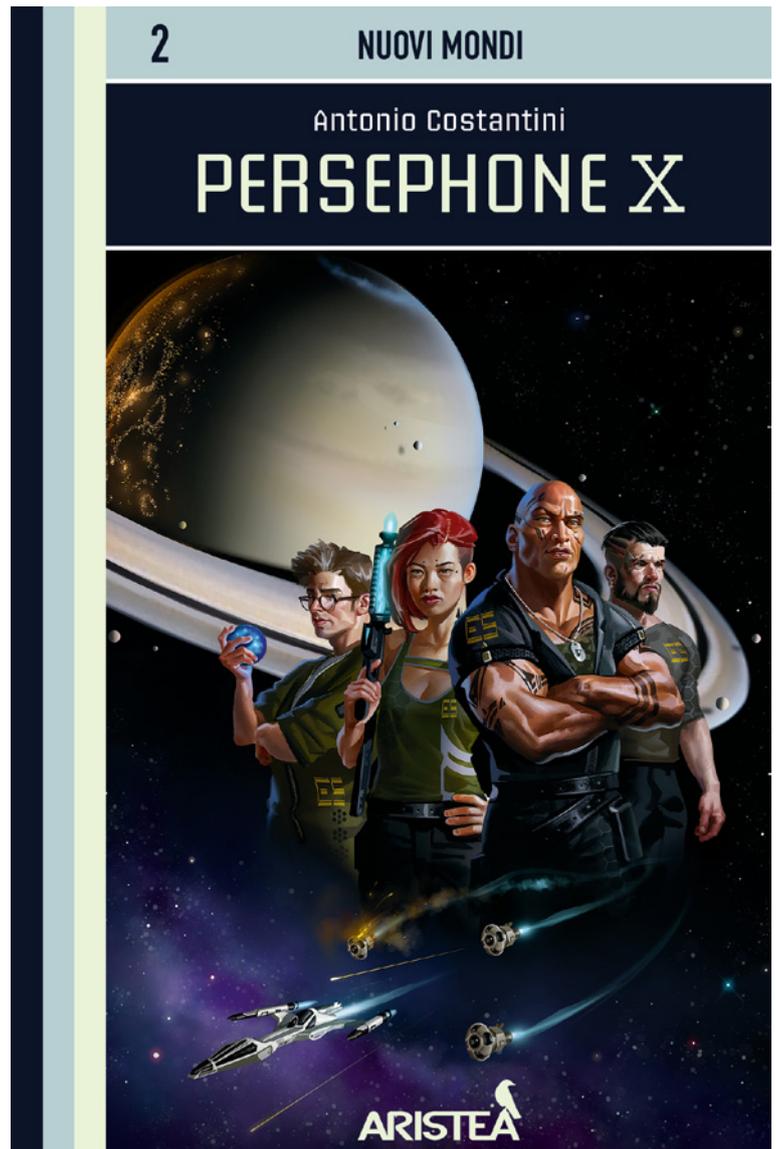
Antonio Costantini

terina Ladon, ormai disegnatrice di fiducia di Aristeia anche considerando il recente successo di Hong Kong Hustle di Andrea Mollica da lei illustrato e vincitore del premio Novità dell'anno al Librogame Award di Lucca Comics & Games 2021. A completare il team di Luca Trentin, che si è occupato delle schede di gioco ('Codex'), Alessandro Pedarra per il layout di copertina e Dario Leccacorvi all'editing.

Di esperienza anche il nutrito gruppo di tester: Raffaele Alessio, Andrea Maria Antigone Barbera, Valentina Ceciliato, Giovanni Melandri, Yannick Roch, Akiko Sunami, Daniela Valeri, Diego Vecchi.

Il volume conterà di 320 pagine e 381 paragrafi, più snello di altri titoli della stessa casa editrice, ma se abbiamo imparato un po' a conoscere l'autore in questi anni di produzioni interattive siamo pronti a scommettere che non sarà affatto semplice. Disponibile in prevendita già da 1 dicembre sul sito della casa editrice, dovrebbe uscire ufficialmente dopodomani, mercoledì 15 dicembre, attraverso i consueti canali distributivi della realtà torinese. Il prezzo previsto è pari a 16 euro, in linea con le ultime uscite targate Aristeia e il volume costituirà il secondo capitolo della collana Nuovi Mondi, dopo il già citato predecessore Vesta Shutdown.

Al librogame verrà allegato il Codex, un succoso add-on: si tratta di un contenitore che presenta tutte le schede necessarie per gustare al meglio il libro-gioco in formato pieghevole e a colori. Sarà riservato a tutti coloro che acquisteranno il librogame nella prima "ondata": infatti assicurarsi il Codex non comporterà alcun aumento di prezzo, ma verrà distribuito fino a esaurimento disponibilità. Se siete attratti dalla possibilità di metterci le mani sopra quindi è consigliabile procedere il più rapidamente possibile all'acquisto.



Dario Leccacorvi ci ha fornito in anteprima anche la quarta di copertina, che riportiamo qui per fornirvi una prima idea di qual è la storia che si cela dietro al volume: "Gli alieni sono alle porte, il sistema solare è in pericolo! E chi può salvarlo, se non tu?"

Guida la tua squadra e pilota la tua astronave, in un'avventura che ti condurrà fino alle soglie del misterioso, ultimo pianeta: Persephone X. Questo è un librogioco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista".

Queste tutte le informazioni "di servizio": per scoprire qualcosa di più sul libro siamo ri-



saliti direttamente alla fonte, l'autore Antonio Costantini, già in passato ospite sulle pagine di LGL Magazine e ancora una volta qui tra noi, pronto a svelarci caratteristiche, segreti e potenzialità del suo freschissimo sforzo creativo!

## INTERVISTA AD ANTONIO COSTANTINI

**Ciao Antonio, bentornato sul LGL Magazine! Ormai sei diventato uno degli autori di librogame più apprezzati e prolifici: per coloro che non ti conoscono ci fai un riassunto della tua carriera interattiva?**

È sempre un piacere stare in questo Magazine, quindi vi dico già che voglio tornare!

La mia carriera interattiva si apre con Una voce dal passato, mio primo e terzo librogame pubblicato. Sì, perché prima è uscito in versione ebook per la breve e valida colla-

na Dedalo per Tombolini Editore, poi in revised edition per Vincent Books/Raven Distribution. In mezzo c'è Alice Key e l'origine del mondo con Edizioni Librarsi, primo di una trilogia che tra poco vedrà il seguito (già scritto), e Moriarty – Il Napoleone del crimine con Watson Edizioni, per tutti quelli che a scuola erano perennemente nella lista dei cattivi.

**Hai scritto vari librogame di vari generi. Com'è nata l'idea di scriverne uno di fantascienza?**

Ho "conosciuto" Dario leggendo i suoi librogame, mi sono innamorato della sua scrittura e ho deciso: "voglio lavorare con lui!".

Alla fine ce l'ho fatta, ma non è stato facile. Dario ha idee tremendamente chiare, così ho dovuto lavorare per trovare l'idea non solo che lo convincesse, ma che ritenesse adatta per la sua casa editrice.

Fu lui a propormi di girargli una space opera o un post-olocausto. Io ero fresco di rilettura de I viaggiatori dello spazio (Dimensione Avventura 3), librogame che adoro (pur nei suoi difetti), e così da lì sono partito. La destinazione è molto distante dal punto di partenza, ma, ehi, non forse stiamo parlando di fantascienza e viaggi interstellari?

**Titolo molto particolare ed evocativo per un librogame di fantascienza. Nei limiti del no-spoiler puoi dirci qualcosa? Che c'entra il mito di Persefone con questo librogame?**

Persephone è uno dei nomi che sono stati dati al mitico decimo pianeta, l'ultimo del sistema solare. Di fatto non esiste, ma è un tema caro a una parte della fantarcheologia, area che non è la prima volta che tocco (e non sarà l'ultima)...

**Ci sono anche elementi mitologici nella tua opera? Ci racconti qualcosa sulle figure e le situazioni "classiche" che hai incluso?**

Ci sono elementi di una mia mitologia, un “qualcosa” di comune agli altri miei librogame che, se tutto va bene, in seguito capirete meglio.

A guardare bene, alcuni semi ci sono già. Per esempio, giocando a Moriarty avete incontrato una ladruncola dai capelli rossi che si muove per Londra? Non vi ricorda nessuno?

**Per Persephone X ti sei ispirato a qualche classico della fantascienza in particolare?**

Del punto di partenza vi ho già raccontato. Un film che invece posso citare è Starship Troopers, perché in Persephone X il sistema solare è in fiamme, bruciato da alieni giunti dall'esterno che stanno vincendo a mani basse la loro guerra d'invasione.

Almeno finché non chiariscono il motivo delle loro azioni, ...

**Hai incontrato qualche difficoltà particolare nella scrittura di questo librogame? Se sì, come l'hai risolta?**

Ho incontrato un mare di difficoltà, quest'anno per me è stato molto particolare, pure troppo. Le ho superate grazie a una grande voglia di tornare a una vita “normale” e alle persone che mi hanno permesso di farlo!

**Parlaci un po' del protagonista, William 'Duke' Hunter. Si avvicina in qualche modo ad alcuni dei protagonisti dei tuoi precedenti librogame?**

Duke è uno tosto, un eroe della Seconda guerra solare che ora se la spassa su Venere. Tutto muscoli, è un tipo a cui piace divertirsi e vivere con leggerezza. Ma forse vuole solo dimenticare qualcosa? Be', visto che si tratta di un librogame, saranno i lettori a deciderlo!

Per quanto riguarda i riferimenti, è come se fosse Druss La leggenda calato in un action movie anni '90.

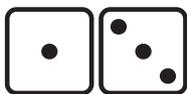


**Saltano agli occhi tantissime citazioni, tra cultura nerd e cultura pop. Da dove ti viene questo gusto? Peraltro, il citazionismo è un grande classico di tutti i tuoi libri...**

E pensa che Dario me ne ha fatte anche togliere, fortuna che non le ha beccate tutte!

Sono da sempre un nerd che vive e-





saltandosi di cultura popolare, fa parte di me e del mio essere, per questo la rivivo sempre nelle mie produzioni.

E poi perché godo come un matto quando colgo le citazioni nei libri altrui, così voglio far felice i “cacciatori” come me! Con questo saranno felicissimi.

**Tra le peculiarità tecniche di questo lg ce ne risultano due: gestione di equipaggio e nave. Confermi? Ce ne vuoi parlare?**

Il cambio del game design all'interno dello stesso libro è un obiettivo che ho perseguito sia in Alice Key che in Moriarty. Miscelare insieme stili diversi, se ben dosati, dona grande varietà. Qui ho deciso di spingermi oltre. Ci sono parti in cui ci si muove da soli, altre in cui si gestisce un gruppo, si dovrà comandare un'astronave, assegnando l'equipaggio alle varie postazioni, combattere i nemici e abordarli in una piccola sand box.

Tanta carne al fuoco, saranno i lettori a dire se l'ho cotta bene (o meglio, al sangue, come piace a me)!

**Dario ci ha svelato che il libro sarà accom-**

**pagnato da un Codex: che cos'è esattamente e in che modo arricchisce il prodotto?**

Il bookkeeping è tenuto il più basso possibile, ma gestendo più personaggi, una nave spaziale, gli obiettivi da raggiungere, be', qualcosa da segnarsi c'è. Aristeia ha fatto un lavoro incredibile per rendere il tutto il più usabile e figo possibile e, credetemi, c'è riuscita in pieno! Sono andati decisamente oltre le classiche “schede personaggio”. E lo dico senza lodarmi, perché questo lavoro è stato tutto loro!

**Per le illustrazioni ti sei avvalso del lavoro di Katerina Ladon. Lei in una precedente intervista ci ha raccontato come ami, in caso di librogame, strutturare le sue tavole in modo tale che combacino con le situazioni descritte nel libro. Anche in Persephone X è accaduto questo? I disegni supportano in qualche modo l'interattività?**

Absolutamente, sì. Le illustrazioni interne partono da mie proposte per illustrare salienti. Katerina ha recepito e trasposto alla perfezione il mood che avevo in mente. Alcuni suoi particolari mi hanno veramente colpito, perché ha colto nel segno come se mi avesse letto nella mente e nel cuore.

È un'ottima artista, con una capacità comunicativa straordinaria.

**Come già sai le interviste del Magazine finiscono lasciando l'ultima domanda all'intervistato: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?**

Voglio chiudere con una piccola curiosità. In origine questo libro avrebbe dovuto uscire dopo Alice 2, perché in quel librogame alla fine si scopre il titolo del terzo volume della serie, ma quel titolo si può applicare anche a questo librogame. 

La ristampa cartacea dell'opera che era solo digitale lancia la collana Junior di Edizioni Librarsi.

Parla l'autore Longo: "Fondamentale che escano sempre più prodotti per le fasce di età più piccole"

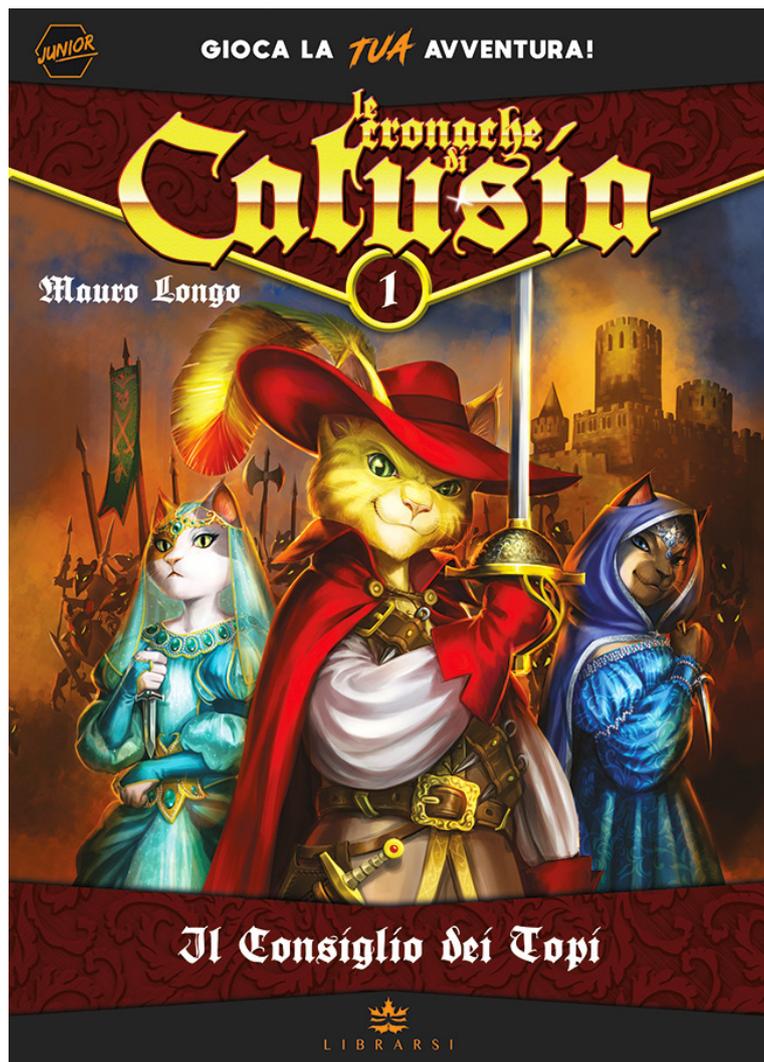
# TORNA CATUSIA PER I NUOVI LETTORI

di Alberto Orsini

**R**itorno al futuro per Mauro Longo, autore pluripremiato tra i precursori della nuova generazione di scrittori di librogame assunto ormai a "pezzo da novanta" del genere, con molteplici esperienze con vari editori e numerosi ruoli svolti nella filiera editoriale. Torna in una versione cartacea rinnovata e rinvigorita, firmata Edizioni Librarsi, una delle sue opere più note, "Le cronache di Catusia - Il Consiglio dei Topi", con una nuova e accattivante copertina, realizzata da Rita Mira, nuove tavole interne, opera di Zaira Diana, e tutta l'ironia e la verve narrativa tipica del-



Mauro Longo



le opere longhiane. Un'uscita interessante in questo fine 2021 anche perché questo libro è il primo della collana Librarsi / Junior, dedicata ai giovani lettori. E, come confessa a Lgl Mag lo smalzato autore, sebbene non in programma, in questa nuova edizione non si può escludere un sequel delle avventure di Zampalesta Scarmiglione della Malapena, detto l'Acchiappatopi Rosso. È, quest'ultimo, il felino protagonista del librogioco, che lo vedrà scoprire le trame del misterioso Consiglio dei Topi e sventare il complotto per abbattere il prospero regno felino guidato da Sua Maestà Rexfelis, sovrano della città di Catusia e dei gatti della Foresta delle Orme, tra avversari temibili e orrendi congegni a orologeria.

Non solo un'operazione "nostalgia" a breve termine, comunque, secondo Longo: l'autore ritiene nodale lanciare sempre più librogame per giovani e giovanissimi per garantire un futuro al genere e letteralmente allevare nuove generazioni di appassionati che potranno prima o poi, si spera, prendere il posto dei canuti veterani, che comunque restano fondamentali per "finanziare" il settore in un circolo virtuoso.

**Questo prodotto era nato per supplire all'assenza di editori di librogame cartacei e, comunque, per sperimentare una modalità di gioco solo digitale. Quali pensieri a vederlo, ora, in stampa tradizionale? È "meglio" o "peggio" sul piano tecnico, commerciale e filosofico?**

In realtà non era stata una supplenza (o un supplizio), ma una precisa scelta dell'editore, Tombolini, che per circa dieci anni ha puntato moltissimo sul libro digitale, prima - ahimè - di gettare la spugna... Se una rivoluzione verso gli e-book accadrà mai, non è qualcosa che attiene ai primi venticinque anni di questo secolo. La collana nasceva dunque in digitale, e il regolamento del "Consiglio dei Topi" era pensato espressamente proprio per la lettura su Kindle. Adesso la versione cartacea riporta tutto a un supporto più tradizionale, e a me ancora più gradito: con l'editore abbiamo ri-lavorato e ri-verificato accuratamente il testo per restituirlo a una forma classica, e siamo tornati ad avere un librogioco da tenere in mano, sfogliare e in cui saltabeccare fisicamente. Non so come funzionano le cose dal punto di vista commerciale, ma - come ci insegna spesso Andrea Angiolino - il libro cartaceo è una tecnologia più duratura e resistente di un file .azw (appunto il formato Kindle, ndr).

**Il volume inaugura la collana Junior di**

**Librarsi: che responsabilità comporta e quanto pensi che il nostro vecchio genere librogame abbia ancora da dire al mondo giovanile?**

La responsabilità la lascio tutta all'editore, io ho solo scritto il libro! Per quanto riguarda la seconda parte della domanda, ritengo sinceramente che il pubblico dei bambini e dei ragazzi sia fondamentale nel mondo dei librogame e anzi mi fa strano perfino doverlo ribadire. Noi vecchi brontoloni 30-40enni, vecchi appassionati coi capelli bianchi - chi ce li ha - siamo una categoria utile per il primo ritorno economico dei progetti di librogame, ma non possiamo né dobbiamo essere il pubblico principale dei librigioco, o il settore morirà nuovamente tra pochissimo tempo. Con i miei figli di 4, 6 e 9 anni giochiamo a tutti i titoli adatti che escono in Italia, dai visual gamebook di Shelby agli escape book di Geronimo Stilton, dalla serie della Principessa Attacco ai fiabagame Giunti, e loro sono completamente a loro agio e spesso autonomi con questo tipo di libri. Bombardare le librerie di titoli interattivi, fatti bene, è il più importante accorgimento che possiamo avere per garantire il duraturo ritorno di questo genere. Lo dico nuovamente, in maniera ancora più chiara: bambini e ragazzi devono essere il pubblico d'elezione principale del librogiooco. Da questo punto di vista, la collana Junior di Librarsi è a mio avviso strategica e ne sarò il primo sostenitore.

**Rispetto alla prima edizione c'è sicuramente una copertina più in mood e anche le illustrazioni interne promettono bene. Quanto conta l'apparato illustrativo e che sfumatura conferisce alla tua opera?**

Chi dice che la copertina non influenza la vendita di un libro non conosce il mondo dell'editoria e non sa di cosa sta parlando. Recensioni positive, classifiche e graduato-



rie arrivano dopo, ma se un libro non si presenta bene c'è poco da fare... Non colpirà l'attenzione e non venderà. Il lavoro fatto da Rita e da Zaira è splendido e sono contentissimo del nuovo "vestito" che il libro ha. Da quando ho visto copertina e tavole interne ormai anch'io visualizzo i personaggi della mia storia in quel modo. Penso che questo sia un implicito segno di approvazione definitivo da parte dell'autore di un'opera ed è proprio il nostro caso: l'Acchiappatopi Rosso non è mai stato più bello, il suo mondo non è mai stato più vivido!

**C'è un felino reale cui hai tratto ispirazione per il protagonista o altri personaggi? E tu hai gatti in casa?**

Mio malgrado casa mia ha spesso visto ag-



girarsi gatti tra le sue pareti, una situazione disdicevole a cui mi costringono moglie e figli. Adesso per esempio c'è questa certa Mau (immortalata anche in foto, ndr) che "stiamo tenendo per un po' alla sua legittima proprietaria"... cosa che si sta protraendo da due anni. Prima ancora Stanis, Renè e Boris... Detto questo, no, nessuno dei gatti del raccontogame è ispirato a veri animali che ho conosciuto. Il protagonista in realtà deve carattere e fisionomia dal Gatto con gli Stivali (ma dai!?) e a pari merito con "il Grey Mouser", personaggio della narrativa sword & sorcery di Fritz Leiber. In quel caso però "l'Acchiappatopi Grigio" era del tutto umano.

**Catusia, a ben vedere, è anche un po' "brancalonica" come ambientazione... Si potrebbe pensare a un crossover in salsa spaghetti fantasy con il noto gioco di ruolo che hai curato?**

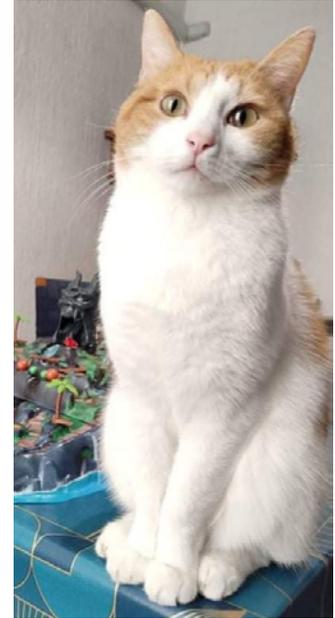
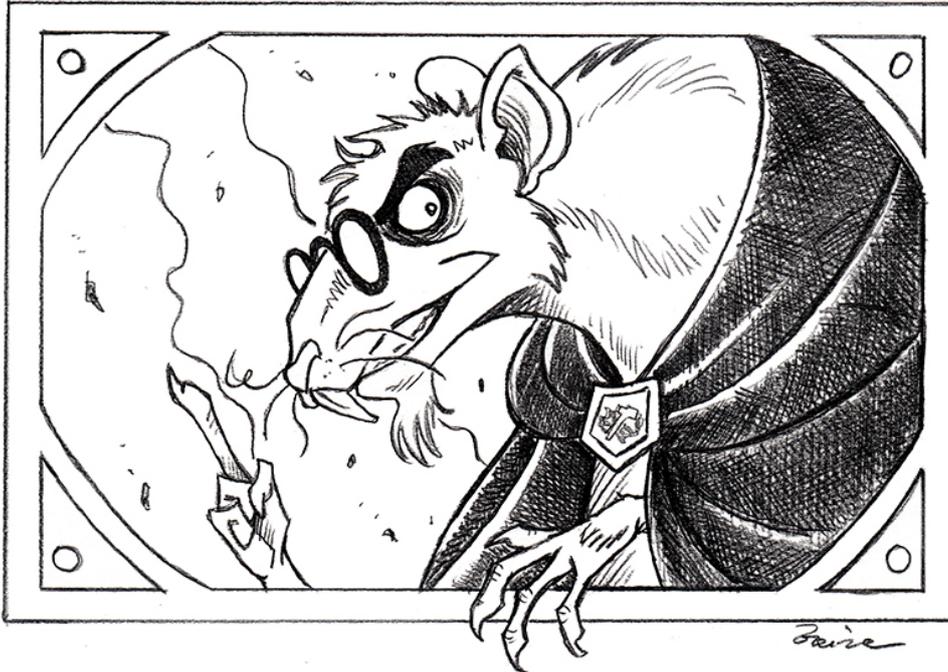
Branconia è già piena di Gatti Lupeschi, Pantegani, ciuchini parlanti, Bieconigli e



altre bestiacce di quella risma, non ce ne servono altri! In realtà il Regno di Catusia, la città delle talpe, la Foresta delle Orme e tutto il resto sono un universo narrativo a sé stante e con pochissima verosimiglianza, al contrario di quello di Brancalonia (stupiti eh!?) che - invece - ha un solidissimo worldbuilding e un certo tasso di realismo straccione. Comunque noto che i giochi di ruolo, i romanzi e i librogame a tema "animali parlanti" continuano a fioccare da anni, quindi ognuno è libero di immaginare i crossover che desidera.

**La progettualità di Librarsi fa presupporre con ottimismo che le pubblicazioni possano non fermarsi alla sola ristampa dell'uno e fin qui unico volume, ma anche a tirare fuori qualche inedito... Ci sarà l'atteso sequel? Come vorresti che fosse?**

In teoria ho sempre avuto in mente una trilogia come possibile arco narrativo completo delle "Cronache di Catusia", ma non so se avrò mai tempo per scriverla. Si tratta ov-



viamente di una doppia escalation di minacce animalesche, complotti, colpi di scena e intrighi internazionali, con tanti personaggi del primo titolo che ritornano e chiudono i conti con il protagonista o viceversa. Di fatto, tuttavia, il librogame attuale è completo così com'è, chiude perfettamente la sua storia e non ha necessità di proseguimento. Certo: piacerebbe a tutti che questo proseguimento ci fosse, ma a oggi niente è in cantiere.

**Dal tuo osservatorio privilegiato che momento ritieni stia vivendo il “Rinascimento” delle opere a bivi in questa fine anno? Che cosa è lecito attendersi dal 2022?**

La bolla che temevo sarebbe scoppiata in questi ultimi due anni non è affatto esplosa: anzi! Nonostante la pandemia si vendono e si sono venduti pacchi e pacchi di libri e continuano a uscire nuovi titoli. Il fenomeno più interessante, dal mio punto di vista, è quello che sempre più case editrici mainstream “da libreria” hanno finalmente annusato l'affare e si sono buttate dentro il settore: coinvolgere Ortolani, Luca Perri, Muzzopappa, Frafrog vuol dire intuire il business e provare a lanciarsi in mezzo. Molto spesso questi ap-

procci sono rozzi e malriusciti, ma si capisce benissimo che l'Occhio di Sauron della grande editoria ha scovato la Contea dei librogame e ha iniziato a scrutarla con sospetto, cercando di capire se c'è qualcosa di interessante da quelle parti. Il prossimo appuntamento risolutivo sarà Play 2022 e a quel punto scopriremo dove staremo andando nel prossimo futuro.

**Quanto ai prossimi progetti di Mauro Longo? Puoi anticiparci che cosa bolle nella tua capiente pentola sul piano librogamistico e giocoruolistico?**

Restando sul librogioco è facile: stiamo per far uscire una trilogia di librogame a tema videogamistico vintage. Si tratta della serie Press Start, realizzata nell'ambito di una collaborazione tra Acheron e N3rdcore, il celebre canale italiano di gaming e cultura nerd. Si tratta di un trittico di volumi che emulano altrettanti classici titoli per coin-op degli anni Ottanta, scritti da due vecchie volpi del settore e un totale esordiente, nonostante sia uno scrittore professionista. Ma di questo, se volete, possiamo parlare meglio in un altro numero del magazine!