librogame's LAND MAGAZINE

11
ANNO XIX
(202)
dicembre
2024

IL NUOVO LG NATALIZIO DI DI LAZZARO E ACHERON BOOKS

LE MOLTE VITE DI SFIDA DI COPPA
Confronto analitico di tre edizioni del volume EL più costoso

PIÙ LIBRI PIÙ LIBROGAME?
Reportage della fiera della piccola e media editoria

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

La presentazione del nuovo librogioco a tema natalizio del patron di LGL

OGNI STRAMALEDETTO... DI LAZZARO

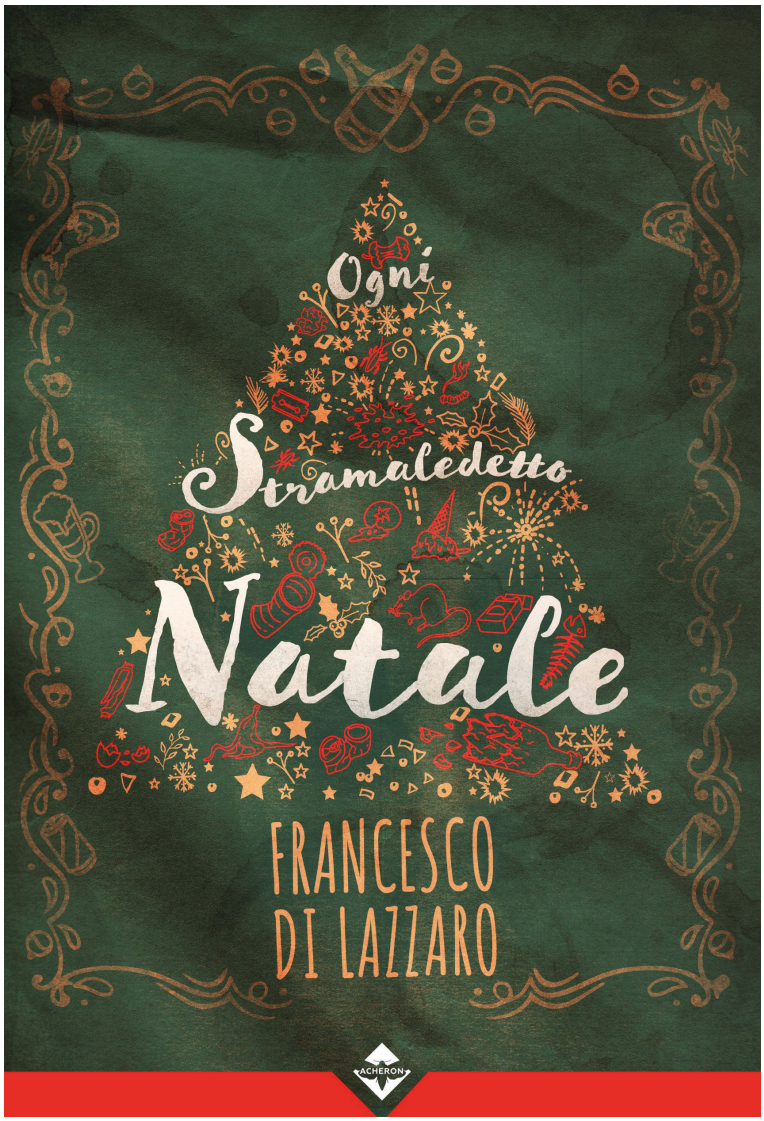
di **Aldo Rovagnati**

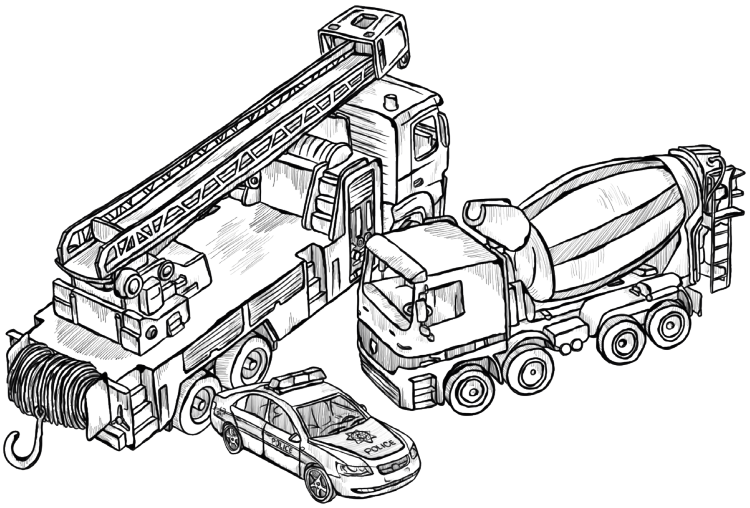
Le feste si avvicinano e milioni di bambini di ogni parte del globo attendono frenetici i propri doni sotto l'albero, come nella migliore delle tradizioni natalizie! Ma… Cosa succederebbe se qualcosa andasse storto? Se i fanciulli non ricevessero nulla di nulla, se l'idolo degli stessi, quel Babbo Natale tanto famoso e celebrato, non si facesse vedere nella notte più magica dell'anno?
Il rischio è quanto mai concreto per questo 2024 ma, per fortuna nostra e soprattutto dei più giovani, è intervenuto per tempo Francesco Di Lazzaro, volto noto di Librogame's Land e per l'occasione autore per Acheron Books del librogame Ogni Stramaledetto Natale (460 paragrafi, prezzo di copertina 16€), uscito proprio in questi giorni e già disponibile sul sito dell'editore e nel circuito di distribuzione.
Non potevamo quindi esimerci dal convocare ufficialmente il nostro 'Prodo' sulle pagine del Magazine per illustrare ai lettori i dettagli della sua ultima fatica a bivi, e di come abbia ricondotto sulla retta via quel vecchio bacucco impenitente di Babbo Natale.

Ciao Francesco, questa volta sei qui nei panni dell'intervistato e non dell'intervistatore o dell'editorialista. Parlaci un po' di questo Babbo Natale sui generis e delle sue peripezie.
Ciao Aldo, grazie a te per aver preparato questo pezzo e avermi coinvolto. Il Babbo Natale di Ogni Stramaledetto Natale è veramente sui generis, e si discosta molto dalla figura iconica natalizia a cui siamo abituati a pensare fin da bambini. Il vecchio infatti, a inizio avventura, da qualche tempo ha perso

il suo proverbiale spirito e la voglia di nobilitare il Natale con il lavoro e la magia che lo contraddistinguono. Ha cessato di occuparsi della casa e di prendersi cura degli elfi. La produzione di giocattoli e regali si è completamente fermata e le renne, a cui hai smesso di dare da mangiare e che hanno visto la loro stalla trasformarsi in un luogo sporco e malsano, lo hanno abbandonato e sono tornate allo stato brado.
Pigrizia e disinteresse lo hanno portato a scoprire l'alcol, con cui ha gozzovigliato senza freni nella breve e luminosa estate artica: tra una trincata e l'altra si è perciò trasformato in un beone inconcludente, dedito solo al vizio e allo scialacquio. Con la fine della bella stagione il trend non è cambiato e Babbo ha proseguito la sua rovinosa caduta fino a toccare il fondo, finché, a cinque giorni dal Natale, in maniera fortuita, il suo orgoglio si risveglia. Si rende conto che non può assolutamente essere lui la rovina del Natale! Spinto da questa rinnovata determinazione il barbuto si rialza in piedi, pronto a rimboccarsi le maniche. Manca però pochissimo tempo alla fatidica notte: riuscirà a radunare la squadra di elfi, riavviare la produzione, riparare la malandata slitta e convincere le renne a tornare in servizio prima che sia troppo tardi? Questa è la sfida racchiusa nel volume, rimettere insieme i cocci, far ripartire tutto, produrre i giocattoli e consegnarne il maggior numero possibile prima dell'alba del 25 dicembre… Non sarà semplice.

Il regolamento del libro non è eccessivamente complesso ma è al tempo stesso molto variegato: evidenziaci le sue caratteristiche principali.
Mi sono ispirato ad alcuni volumi scritti in passato aggiungendo ovviamente delle caratteristiche specifiche per l'occasione. L'idea delle due barre che scorrono, il Vetustometro e il Regalometro, che tengono conto rispettivamente dello stato di salute di Babbo Natale e del numero di doni prodotti, sono mutuate da Carmilla, dove c'era un meccanismo simile. Oltre a questo Babbo Natale ha tre caratteristiche, Carisma, Competenza e Immaginazione, oltre alla Magia del Natale, indicatore che tiene traccia del suo potere, a cui può attingere quando la situazione si fa difficile o gli eventi lo richiedano per qualche motivo. Ci sono poi delle parti specifiche in cui dovremo andare ad annotare il nome e la mansione degli elfi che riusciamo a riarruolare al nostro servizio e delle renne ricondotte allo stato domestico, oltre al consueto spazio riservato alle parole chiave e alla lista





degli oggetti. Babbo Natale ha delle tasche magiche che possono contenere pressoché ogni cosa, per cui può portare con sé tutto il materiale che crede. Eccedere in questo senso però avrà delle controindicazioni, con l'aumento del valore del Vetustometro e il correlato decadimento fisico del protagonista.

Nella seconda parte del libro, quella riservata al viaggio vero e proprio, si aggiungeranno altri parametri: dovremo pianificare gli spostamenti visitando un certo numero di città, tenere d'occhio l'efficienza della slitta e ovviamente consegnare quanti più regali possibile, idealmente tutti quelli che abbiamo prodotto.

Insomma ci saranno diverse cose di cui tenere conto, ma abbiamo testato a lungo il volume e cercato di smussarne tutti gli angoli per evitare che l'intera operazione diventasse eccessivamente complessa.

Quali sono state le tue ispirazioni per costruire questo simpatico personaggio? E da quali altre fonti hai attinto per gli altri aspetti del libro?

Sono state soprattutto cinematografiche. Il Babbo Natale del libro prende il suo spirito decadente, ma anche la sua resilienza, da due film in particolare. Al primo, Ogni Maledetto Natale, ho dedicato in omaggio anche il titolo del volume. Si tratta di un magnifico ritratto natalizio fatto dall'intero cast di Boris, il serial andato in onda nel 2007 e che ha visto su Netflix comparire una nuova stagione nel 2022. Nella pellicola una coppia di ragazzi che si è appena messa insieme trascorre, per una serie di circostanze fortuite, le feste natalizie con le due famiglie, quella campagnola e molto concreta di lei e quella borghese, ricca e un po' stralunata di lui. La trovata del film sta nel far interpretare i personaggi dagli stessi attori in entrambi i nuclei familiari, che sono quelli del cast di Boris appunto. Nel viene fuori un ritratto natalizio esilarante, a tratti dissacrante, schietto e ironico al giusto livello, mood che ho cercato, almeno a tratti, di trasferire nel mio libro. La figura di Babbo Natale in sé, invece, è modellata su quella di Billy Bob Thornton di Babbo Bastardo, un prodotto in cui l'attore interpreta Babbo Natale, inteso come figurante che nel mese di dicembre, ogni anno, offre i suoi servigi nei centri commerciali, per vestire i panni del magico personaggio e intrattenere i bambini. In realtà l'uomo è un cinico beo-ne esperto in furti con scasso, e il suo fine ultimo è sempre quello di ripulire il Mall di turno e vivere il resto dell'anno con i proventi delle sue ruberie. Ho cercato di trasferire un po' del suo comico cinismo nel mio Babbo, pur non ripercorrendo esattamente la deriva del film, che è decisamente troppo "estremo" per i canoni di un librogame natalizio, pur trattandosi di un piccolo capolavoro.

Nella seconda parte del libro emerge una dettagliata descrizione dei luoghi che Babbo Natale visita. Ti sei affidato alla ricerca per definirli così chiaramente o c'è qualcosa di più?

Mi hai beccato! Non posso poi non citare, come fonte di ispirazione per la seconda parte dell'avventura, i miei viaggi. Sono da sempre

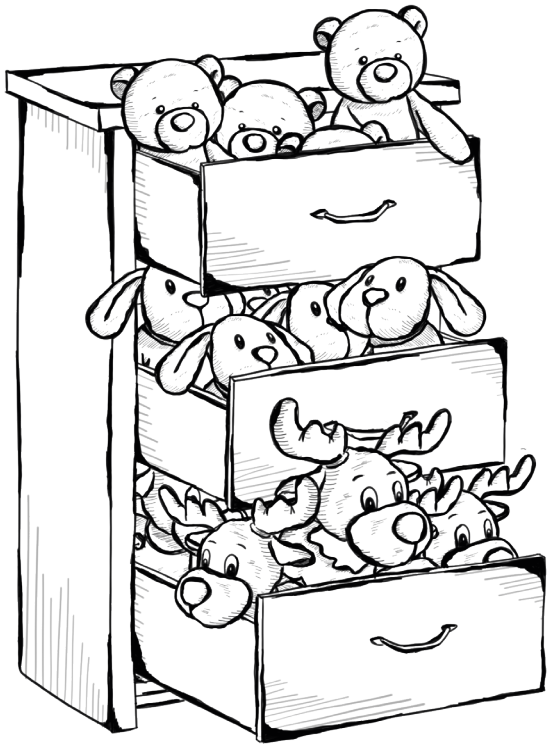
un grande viaggiatore e sono stato praticamente in mezzo mondo, iniziando a spostarmi fin dall'adolescenza, ogni qual volta ne avevo occasione. Quindi le peregrinazioni di Babbo Natale in qualche modo sono le mie: tutti i luoghi riportati nel libro li ho visti con i miei occhi. A volte li ho un po' adattati per esigenze narrative, ma posso assicurare che la base delle descrizioni è assolutamente realistica, frutto di esperienze vissute in prima persona.

È stato complicato coniugare una figura gioiosa e portatrice di felicità come Santa Claus con caratteristiche non proprio rette e virtuose come pigrizia, indolenza o tendenza ad alzare il gomito, senza mai eccedere nel volgare?

Non particolarmente, anche perché il Babbo Natale del libro è sulla strada della redenzione. Parte come un beone decadente, ma si rende presto conto che deve risalire la china e durante tutta l'avventura si impegna a farlo. C'è una crescita e un'evoluzione del personaggio, che riesce progressivamente a ritrovare il gusto del suo lavoro e riaffezionarsi alla magia natalizia. Esistono poi diversi finali, dove questo progresso sarà più o meno evidenziato. In più, se giocherete molto bene, esiste anche un epilogo segreto, dove le varie nature del personaggio riescono in qualche modo a fare pace tra di loro.

Gli elementi grafici di Ogni Stramaledetto Natale non sono un mero orpello ma sono ben funzionali alla storia, e in tali casi è necessario che l'ingranaggio creativo in corso d'opera non si inceppi e fili tutto liscio. Come avviene il coordinamento tra autore, curatore/editore e illustratore per questo tipo di aspetti?

In questo caso il mio lavoro è stato veramente semplice. Io ho scritto l'opera creando, come hai giustamente notato tu, tutta una serie di enigmi grafici o di indizi nascosti tra i disegni. Ne ho fatto un uso talmente largo che nel libro credo ci siano giusto un paio di tavole che hanno scopo meramente decorativo, le altre sono tutte funzionali al prosieguo dell'avventura. Quando Samuel Marolla mi ha contattato chiedendomi di pubblicare il volume con Acheron Books (ne avevamo parlato poco tempo prima a Play e io gli avevo descritto il progetto che avevo in mente) gli ho subito fatto presente che il libro aveva bisogno di un accompagnamento grafico ampio e specifico a certe esigenze. Lui è stato immediatamente disponibile, e così Masa Facchini che mi ha seguito nelle fasi successive alla stesura dell'opera, affinché la stessa si trasformasse nel volume attualmente in commercio. A quel punto io ho creato un file "Art Request" in cui ho dettagliato puntualmente quali tavole dovessero esserci, a che paragrafi e quali elementi dovessero contenere legati all'enigma o all'indizio di turno. Tutto questo è stato passato a Ilaria Caracciolo, che non solo è stata bravissima ad assecondare le mie indicazioni, ma ci ha



anche messo del suo, arricchendo e migliorando i disegni. Inoltre non si è mai tirata indietro ogni qual volta ho chiesto modifiche. Devo dire che la parte grafica era una di quelle che mi preoccupava di più, proprio perché fondamentale alla buona riuscita del librogame; invece è stato semplice e anche relativamente veloce implementarla in un modo che trovo molto soddisfacente.

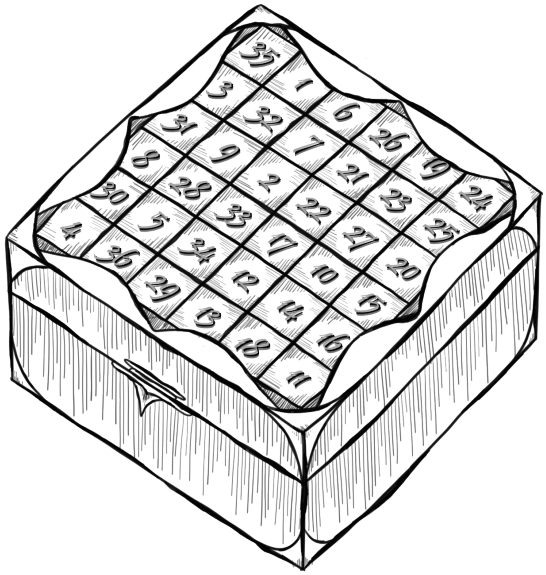
Nella conferenza di Lucca, tra le altre cose, è emersa la necessità per il settore interattivo di guardare sempre più anche alle fasce di età più basse, per intercettare e appassionare le nuove generazioni. Sei d'accordo con questa visione? Il tuo Babbo Natale è un librogioco adatto anche a un pubblico giovane?

Non è questione di essere d'accordo o meno, è una realtà evidente che, chi bazzica nel settore editoriale da un po' di tempo, interattivo e non, ha già ben compreso. I libri per giovani e giovanissimi sono da sempre tra i più venduti, e qualsiasi editore che voglia mantenere florida la sua attività deve prima o poi fare i conti con questa verità. Babbo Natale, per sua natura, è un personaggio che attira i bambini, e io realizzando il libro non ho potuto non tenerne conto. Poi personalmente non volevo scrivere qualcosa che avesse come target il solo pubblico under 12, così ho aggiunto elementi atipici e sviluppato un sistema di gioco sfidante. Ma, per esempio, rispetto ad altre mie opere passate, sono stato attento a mantenere la narrazione "pulita", adatta a tutti, proprio perché ritengo che anche i più giovani, magari facendosi aiutare da un adulto nei passaggi maggiormente complessi, possano divertirsi a leggiocare Ogni Stramaledetto Natale.

Si tratta di un libro one shot oppure è previsto un proseguo della collana, magari con altri personaggi della tradizione?

Ora come ora io non sto pensando a seguiti. Però svelo che con Samuel Marolla, il pa-

tron di Acheron Books, abbiamo già sondato il terreno per eventuali future collaborazioni. Vedremo che succederà, personalmente ritengo di aver già prodotto molto (questo è il mio ottavo librogame uscito come prodotto commerciale) e ci terrei, per il futuro, a scrivere quando mi sentirò motivato, cercando di divertirmi e non vivere il processo creativo come un obbligo o qualcosa di stressante. Un approccio mi porterà a diminuire il numero delle uscite, inevitabilmente, ma trovo che sia anche giusto e sano che questo avvenga.



La tua carriera di scrittore a bivi è costellata da opere di vario genere. Hai spaziato, tra gli altri, dal mitologico di Autolico all'horror di Carmilla, dal coin op simulato di Ghasts'n Gremlins al giornalistico/investigativo per ragazzi Fresco di Stampa, e ora questa nuova avventura natalizia. Quale genere trovi più affine alla tua penna? E tra quelli non ancora esplorati quale ti piacerebbe affrontare?

In realtà ognuna delle mie "creature" è figlia di idee che ho sposato con grande entusiasmo, e tutte le opere che hai citato le ho scritte con piacere e divertimento. Quindi non c'è un genere che trovo più affine, e anzi la possibilità che ho avuto di spaziare tra molti contesti differenti è una di quelle che mi ha soddisfatto di più in tanti anni di scrittura interattiva. Ciò non toglie che ci sono generi che ancora non ho affrontato e con cui mi piacerebbe prima o poi confrontarmi. Uno di quelli che mi stuzzica di più ultimamente è lo sportivo: c'è anche un abbozzo di progetto in pentola, di cui non dico nulla perché veramente allo stato pre-embrionale. Ma, da grande appassionato di alcuni sport quale sono sempre stato, mi piacerebbe convertirli in bivi personalmente prima o poi, anche perché si tratta di un genere che, a livello interattivo, a parte qualche volume sul calcio, un paio dedicati a corse automobilistiche e il recente, cestistico, Tutti a Canestro di Tebaldi per la EL, non ha visto negli anni un copioso proliferare di opere.

Hai qualche progetto interattivo in ballo nel breve/medio periodo? Ci puoi spoilerare qualcosa?

Ci tengo a rassicurare tutti gli appassionati che negli anni hanno scritto a Claudio Di Vincenzo, a Mauro Longo e al sottoscritto, chiedendo notizie, che sto lavorando alacremente su Gli Ultimi Figli di Troia, il terzo capitolo della saga Hellas Heroes. Se tutto va bene uscirà entro il 2025, e stiamo escogitando alcune trovate che, ne siamo convinti, giustificheranno la lunga attesa (anche se, nel frattempo, è uscito lo spin-off Alla Ricerca di Autolico che ha avuto un ottimo riscontro). Subito dopo mi dedicherò a un volume a cui tengo molto e che da tempo avevo in animo di scrivere perché tratto da un'opera letteraria che ritengo geniale e che non è tra le più conosciute, nonostante l'assoluto valore dell'autore. Ovviamente la declinerò in salsa interattiva; anche in questo caso però non posso svelare altro: si tratta di un progetto con "vista 2026" e parlarne dettagliatamente ora sarebbe prematuro.

Un salto interattivo alla fiera romana

PIÙ LIBRI PIÙ LIBROGAME?

a cura della **redazione di LGL**

Recarsi a Più Libri Più Liberi con l'intento di trascorrere molte ore a caccia di volumi a bivi non è mai una buona idea: da sempre, infatti, la kermesse della capitale, che attira quantitativi di pubblico e interesse ogni anno maggiori, è piuttosto avara di partecipazione in ambito libri-gioco. Il 2024, lo diciamo serenamente, non ha invertito il trend, che anzi rispetto a un paio di anni fa si è ulteriormente contratto, sia per l'obiettiva fase di stasi del settore, sia perché sono venuti meno un paio di interpreti che alla Nuvola, nel cuore dell'EUR, giocavano in casa, essendo editori di stanza a Roma.

Il giro interattivo si è concluso piuttosto rapidamente, gli stand che proponevano librogame erano tre. Acheron Books era probabilmente il più noto, e portava in fiera addirittura una novità, Ogni Stramaledetto Natale di

Francesco Di Lazzaro, di cui potete leggere più approfonditamente nell'articolo dedicato. Oltre a questo la casa editrice milanese ha proposto in fiera il suo catalogo librogame quasi completo, oltre all'immancabile Brancalonia e alcuni altri GDR che hanno riscosso grande successo negli ultimi anni. Era possibile quindi acquistare l'intera collana Press Start e anche alcune opere che nell'ultimo lustro hanno contribuito a nobilitare il settore dei gamebook, come Fausto e Furio, Vivi e Lascia Risorgere, Sette Eoni in Tibet, Gli Ossessi Sposi. Allo stand Acheron Books abbiamo presenziato per diverse ore e abbiamo potuto quindi toccare con mano, più che altrove, l'approccio tiepido del pubblico capitolino nei confronti dei librogame, con l'unica parziale eccezione dell'ultima uscita che, complici l'effetto novità e l'argomento natalizio, è stata discretamente richiesta.

Anche Astro Edizioni si è presentata con il catalogo interattivo al gran completo: oltre ai già noti Il Mistero del Labirinto ed Eracle Nascita di un Eroe faceva mostra di sé Assedio, novità che era stata proposta già a Lucca passando purtroppo un po' in sordina. Si tratta di un volume fantasy ideato e scritto

da Max Peronti, che ci vede vestire i panni di Kommen Sado, sovrano del regno di Tolkommen. Le spie del monarca hanno riferito che un'armata di nani è in marcia per invadere il reame. Per fortuna sulla strada delle truppe in invasione si staglia il possente Forte Marmo, roccaforte molto difficile da penetrare. È lì che, al comando del suo esercito, il nostro alter ego regale si asserraglierà per tentare di respingere l'assalto nemico. Si tratta per-tanto di una vicenda a chiare tinte fantasy, con qualche elemento strategico che potrebbe interessare gli appassionati.

Come era già accaduto ne Il Mistero del Labirinto, solo la prima metà dell'opera è a bivi. Nella seconda parte del tomo troveremo infatti il racconto lineare "L'assedio di Forte marmo" che ci svelerà la conclusione della guerra, con una visuale di più ampio respiro rispetto al singolo episodio che caratterizza la sezione a bivi.

Non poteva mancare, giocando in casa, il maestro Andrea Angiolino che, con il suo I Misteri delle Catacombe, scritto insieme a Domenico di Di Giorgio e Francesca Garello, era presente allo stand di Parapiglia edizioni. La nuova edizione di questo storico volume è stata rilasciata nel 2023 e ripropone una bella avventura in epoca romana, dove vestiremo i panni di un terzetto di ragazzini impegnati nell'esplorazione del mondo sotterraneo che si snoda per chilometri sotto la città eterna. A quanto ci ha riferito Andrea il libro ha avuto una buona accoglienza e un soddisfacente riscontro di pubblico.

Al secondo piano, quasi al termine del nostro giro, ci siamo imbattuti in Coconino Press che, oltre al consueto, nutrito, catalogo di graphic novel e opere illustrate lineari, proponeva la nuova versione del magnifico 2120 di George Wylesol, onirico e oscuro fumetto game molto apprezzato dagli appassionati, e premiato come Novità dell'Anno nell'edizione 2023 di LGL Award. Come ricorderà chi ci segue abitualmente la graphic novel interattiva ripropone, con un approccio simile a quello delle classiche avventure punta e clicca, le peripezie di Wade Duffy, tecnico informatico inviato per un intervento al 2120 di MacMillan Drive che vede trasformarsi la sua routinaria giornata di lavoro in un incubo imprevedibile.

La versione del volume presente a Più Libri Più Liberi era differente rispetto a quella proposta al lancio. Si trattava di un volume più compatto, in formato semi-tascabile, che ha optato per una riduzione delle dimensioni o-riginarie. Sfogliandolo abbiamo constatato come si perda qualcosa in impatto grafico e maestosità, in cambio di un certo guadagno dal punto di vista della maneggevolezza, nonché da quello del prezzo, che rispetto al momento del lancio, ormai più di due anni fa, è calato di una dozzina d'euro.

Con la visita allo stand Coconino si è conclusa la parte dell'evento dedicata ai librogame: siamo ancora lontani dal poter affermare che la nostra realtà editoriale preferita sia radicata nell'evento romano, ma il fatto che alcuni nuovi editori si siano affacciati in fiera è incoraggiante, e rappresenta comunque un segnale di continuità rispetto alla proposta interattiva già palesatasi in passato. Non ci resta che sperare in ulteriori progressi nelle prossime edizioni.

A confronto le tre versioni del classico librogame calcistico di Stephen Thravers: pareggio tra originale e italiano, staccata l'edizione spagnola

SFIDE DI COPPA

di **Alberto Orsini**

"Sfida di Coppa" di Stephen Thraves è un piccolo, grande classico nella storia del librogame. Vuoi per il tema inusuale calcistico, vuoi per la rarità e le cifre siderali con cui - quelle rare volte - viene commerciato, vuoi perché garantisce comunque una esperienza di gioco divertente e appassionante. Ma se avere nella propria libreria la localizzazione italiana di Edizioni EL del 1995 è relativamente raro, e ancora più singolare è l'abbinamento con l'originale inglese "Cup Heroes" edito l'anno precedente da Hodder and Stoughton, diventa invece una situazione praticamente unica il possesso contemporaneo della traduzione spagnola "Heroes del Futbol" pubblicata da Timun Mas sempre nel 1994. Chi scrive si trova in questa situazione e un po' per curiosità un po' per gioco

è nata, così, l'idea di raffrontare queste tre versioni e dedicare una retrospettiva di Lgl Mag al confronto tra edizioni. Come si vedrà dalle scansioni, i libri dall'Italia e dalla Spagna sono in ottime condizioni, quello dal Regno Unito un po' malmesso, ma comunque indicativo. Il bilancio finale arride a britannici e italiani, che chiudono pari in vetta, mentre la meno nota versione iberica arranca con qualche defaillance. Il modello sarà con voti da 1 a 10 andando a giudicare aspetti peculiari dell'esterno e dell'interno di queste pubblicazioni. L'invito è, comunque, quale che sia la lingua, a procurarsi in un modo o nell'altro quest'opera: il percorso fino alla finale di Coppa e alla miracolosa vittoria del trofeo alla guida di una squadricciola di dilettanti è davvero emozionante, specialmente nei paragrafi finali. Sia consentito, infine, di considerare questo approfondimento anche come un omaggio particolarmente sentito all'autore di Sfida di Coppa: è proprio grazie al buon Thraves che chi scrive ha tratto ispirazione su tema e dinamiche di gioco che hanno dato il via alla sua prima opera amatoriale "Holly e Benji - I due fuoriclasse".

LETTERING COPERTINA

L'originale propone un font a bastoni rosso con ombra bianca incurvato che trasmette subito un feeling calcistico anni Novanta e non sbatte con i colori. La versione spagnola mantiene il biancorosso ma con un carattere più arrotondato ed elegante, ma meno immediato. Di rottura la scelta tricolore con il font stretto tipico che non dà il meglio con i titoli molto brevi, ma contribuisce alla sensazione di maggiore classe.

ING 7 - ITA 7,5 - SPA 7,5

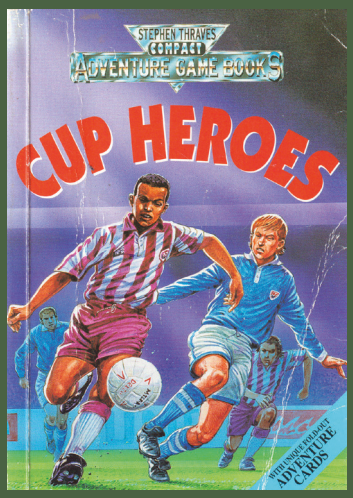
LOGHI

Il simbolo astratto della serie Compact italiana aggiunge ulteriore fascino alla cover nostrana, al contrario del ventaglio proposto dagli spagnoli che riempie spazio senza comunicare granché. Il logo a effetto metallico

IMMAGINE DI COPERTINA

La versione italiana dà un'idea di colori più centrati virando sul blu rispetto all'originale, che è più violacea, come pure lo è quella ispanica. L'inquadratura scelta da EL è la più larga di tutte e consente di visualizzare tutti i dettagli senza coprirne alcuno.

ING: 7,5 - ITA: 8 - SPA: 6,5



con rettangolo intersecato da triangolo della versione originale oggi appare tremendamente agée, ma all'epoca era di indiscutibile impatto.
ING 7,5 - ITA 8 - SPA 6,5

IMPAGINAZIONE

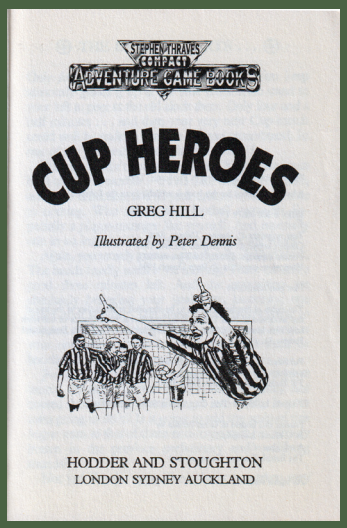
Le fascette EL dovrebbero essere una zavorra per ogni cover che si rispetti, eppure in questa occasione l'azzurro profondo sta particolarmente bene con la cover, il bordo inferiore del riquadro in alto a sinistra chiude a filo con gli spalti di sfondo e nessun dettaglio importante viene celato. Stesso discorso per l'originale che aggiunge una banda diagonale in basso a destra che dà molta importanza alle schede punteggio allegate e che era tipica dei gamebooks britannici e di quelli di Thraves in particolare. Gli iberici fanno un disastro: la tripla cornice blu, rossa e verde fa a cazzotti con la tavola di apertura, il nome dell'autore finisce sul viso del calciatore in primo piano (imperdonabile), un rettangolo rosso che promuove gli accessori allegati taglia le gambe all'altro giocatore. Perfino il logo dell'editore copre dei particolari. Insomma, peggio non si poteva fare. Curiosità: tutte e tre le cover tagliano o coprono dei riflettori da stadio in alto sulla sinistra, che a questo punto non vedremo mai.
ING 7 - ITA 7,5 - SPA 5,5

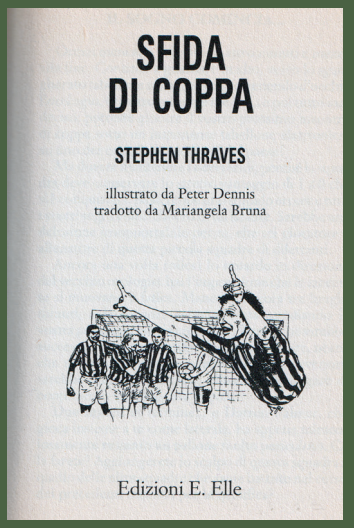
BANDELLE INTERNE

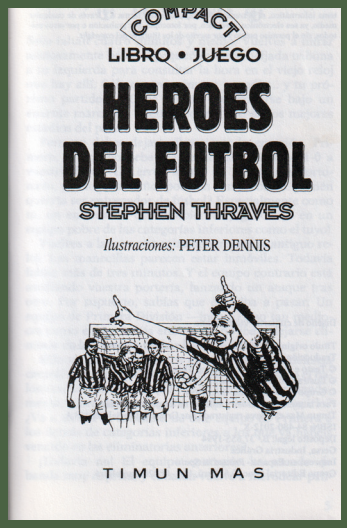
Sul lato della cover vengono riportati gli esiti dei tiri in porta da controllare durante il gioco. Notevole Hodder and Stoughton che si gioca il colore anche qui, su sfondo scuro. Una via di mezzo la scelta di EL che risparmia con bianco e nero, ma almeno opta per uno sfondo bianco che rende chiare le illustrazioni. Male Timun Mas che adotta il b/n e il fondale scuro, creando un blocchetto di grigio poco usabile.

FRONTESPIZIO

L'originale viene fatto precedere da una decina di righe che ci svelano che cos'è un librogioco e, in particolare, un Compact. L'intestazione ci svela un qualcosa di clamoroso: l'autore dello scritto è tal Greg Hill e non il demiurgo della serie Thraves. Chi fosse Hill e quali siano i retroscena di questa vicenda il buon Stephen ce l'ha svelato nell'intervista a Lgl Magazine dell'aprile 2021 (rileggetela!). La EL introduce il volume con la propria intestazione generale della collana librogame e ribadisce invece, quanto affermato in copertina: l'autore è Thraves. Stesso discorso per gli ispanici. Tutti e tre citano l'illustratore Peter Dennis, solo da Trieste nobilitano anche il traduttore di turno Mariangela Bruna.
ING 8 - ITA 7,5 - SPA 7,5



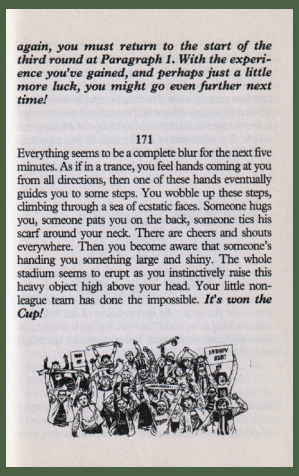




TESTO

Pur avendo i nomi cambiati di ogni calciatore per confezionare l'ambientazione locale, la traduzione spagnola è molto più fedele all'originale di quella italiana. Al di là delle scelte stilistiche dei traduttori, pesa sicuramente la nota attitudine del curatore di collana per EL, Giulio Lughi, a rivedere anche pesantemente il testo, modellandolo sulla base delle proprie convinzioni a un gusto che riteneva più vicino ai lettori di casa. In generale si nota la brevità della prosa inglese, più o meno traslata in spagnolo, che spesso diventa ampollosa e più estesa nell'edizione tricolore.

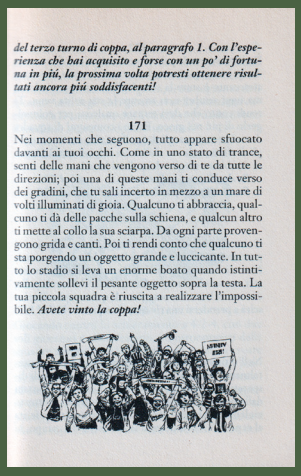
ING 9 - ITA 8 - SPA 8,5



again, you must return to the start of the third round at Paragraph 1. With the experience you've gained, and perhaps just a little more luck, you might go even further next time!

171

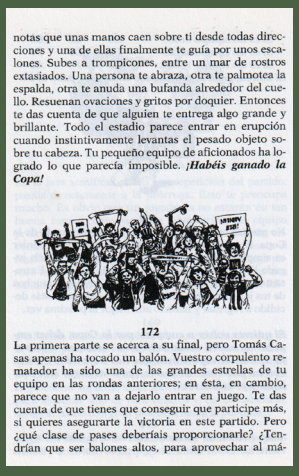
Everything seems to be a complete blur for the next five minutes. As if in a trance, you feel hands coming at you from all directions, then one of these hands eventually guides you to some steps. You wobble up these steps, climbing through a sea of ecstatic faces. Someone hugs you, someone pats you on the back, someone ties his scarf around your neck. There are cheers and shouts everywhere. Then you become aware that someone's handing you something large and shiny. The whole stadium seems to erupt as you instinctively raise this heavy object high above your head. Your little non-league team has done the impossible. *It's won the Cup!*



del terzo turno di coppa, al paragrafo 1. Con l'esperienza che hai acquisito e forse con un po' di fortuna in più, la prossima volta potresti ottenere risultati ancora più soddisfacenti!

171

Nei momenti che seguono, tutto appare sfuocato davanti ai tuoi occhi. Come in uno stato di trance, senti delle mani che vengono verso di te da tutte le direzioni; poi una di queste mani ti conduce verso dei gradini, che tu sali incerto in mezzo a un mare di volti illuminati di gioia. Qualcuno ti abbraccia, qualcuno ti dà delle pacche sulla schiena, e qualcun altro ti mette al collo la sua sciarpa. Da ogni parte provengono grida e canti. Poi ti rendi conto che qualcuno ti sta porgendo un oggetto grande e luccicante. In tutto lo stadio si leva un enorme boato quando istintivamente sollevi il pesante oggetto sopra la testa. La tua piccola squadra è riuscita a realizzare l'impossibile. *Avete vinto la coppa!*

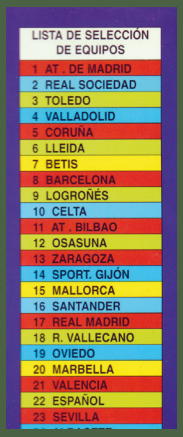


notas que unas manos caen sobre ti desde todas direcciones y una de ellas finalmente te guía por unos escalones. Subes a trompicones, entre un mar de rostros extasiados. Una persona te abraza, otra te palmotea la espalda, otra te anuda una bufanda alrededor del cuello. Resuenan ovaciones y gritos por doquier. Entonces te das cuenta de que alguien te entrega algo grande y brillante. Todo el estadio parece entrar en erupción cuando instintivamente levantas el pesado objeto sobre tu cabeza. Tu pequeño equipo de aficionados ha logrado lo que parecía imposible. *¡Habéis ganado la Copa!*

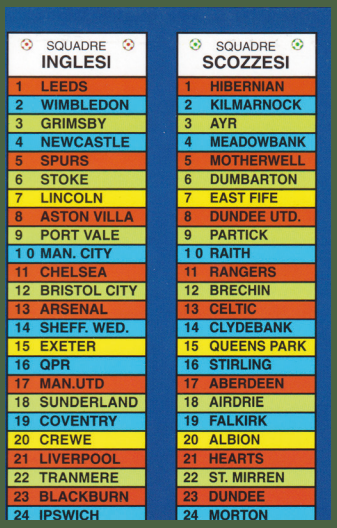
172

La primera parte se acerca a su final, pero Tomás Casas apenas ha tocado un balón. Vuestro corpulento rematador ha sido una de las grandes estrellas de tu equipo en las rondas anteriores; en ésta, en cambio, parece que no van a dejarlo entrar en juego. Te das cuenta de que tienes que conseguir que participe más, si quieres asegurarte la victoria en este partido. Pero ¿qué clase de pases deberíais proporcionarle? ¿Tendrían que ser balones altos, para aprovechar al má-

ENGLISH DRAW NOs.	SCOTTISH DRAW NOs.
1 LEEDS	1 HIBERNIAN
2 WIMBLEDON	2 KILMARNOCK
3 GRIMSBY	3 AYR
4 NEWCASTLE	4 MEADOWBANK
5 SPURS	5 MOTHERWELL
6 STOKE	6 DUMBARTON
7 LINCOLN	7 EAST FIFE
8 ASTON VILLA	8 DUNDEE UTD.
9 PORT VALE	9 PARTICK
10 MAN. CITY	10 RAITH
11 CHELSEA	11 RANGERS
12 BRISTOL CITY	12 BRECHIN
13 ARSENAL	13 CELTIC
14 SHEFF. WED.	14 CLYDEBANK
15 EXETER	15 QUEENS PARK
16 QPR	16 STIRLING
17 MAN.UTD	17 ABERDEEN
18 SUNDERLAND	18 AIRDRIE
19 COVENTRY	19 FALKIRK
20 CREWE	20 ALBION
21 LIVERPOOL	21 HEARTS
22 TRANMERE	22 ST. MIRREN
23 BLACKBURN	23 DUNDEE
24 IPSWICH	24 MORTON
25 CARLISLE	25 ARBROATH
26 EVERTON	26 ST. JOHNST'NE



LISTA DE SELECCIÓN DE EQUIPOS
1 AT . DE MADRID
2 REAL SOCIEDAD
3 TOLEDO
4 VALLADOLID
5 CORUÑA
6 LLEIDA
7 BETIS
8 BARCELONA
9 LOGROÑÉS
10 CELTA
11 AT . BILBAO
12 OSASUNA
13 ZARAGOZA
14 SPORT. GIJÓN
15 MALLORCA
16 SANTANDER
17 REAL MADRID
18 R. VALLECANO
19 OVIEDO
20 MARBELLA
21 VALENCIA
22 ESPAÑOL
23 SEVILLA



SQUADRE INGLESI	SQUADRE SCOZZESI
1 LEEDS	1 HIBERNIAN
2 WIMBLEDON	2 KILMARNOCK
3 GRIMSBY	3 AYR
4 NEWCASTLE	4 MEADOWBANK
5 SPURS	5 MOTHERWELL
6 STOKE	6 DUMBARTON
7 LINCOLN	7 EAST FIFE
8 ASTON VILLA	8 DUNDEE UTD.
9 PORT VALE	9 PARTICK
10 MAN. CITY	10 RAITH
11 CHELSEA	11 RANGERS
12 BRISTOL CITY	12 BRECHIN
13 ARSENAL	13 CELTIC
14 SHEFF. WED.	14 CLYDEBANK
15 EXETER	15 QUEENS PARK
16 QPR	16 STIRLING
17 MAN.UTD	17 ABERDEEN
18 SUNDERLAND	18 AIRDRIE
19 COVENTRY	19 FALKIRK
20 CREWE	20 ALBION
21 LIVERPOOL	21 HEARTS
22 TRANMERE	22 ST. MIRREN
23 BLACKBURN	23 DUNDEE
24 IPSWICH	24 MORTON

BANDELLE ESTERNE

Sulla bandella di copertina vengono riportate le possibili squadre avversarie il cui livello è dettato dai colori. Qui la prima grande differenza: la versione italiana è speculare all'originale, comprese abbreviazioni ortografiche. Ma in Spagna si opta per l'autarchia, e le squadre del campionato britannico vengono sostituite da quelle dei tornei locali, dall'Atletico Madrid al Zaragoza. Il fascino pioggia e birra della Fa Cup dovrà essere traslato nelle calienti atmosfere della Copa del Rey.

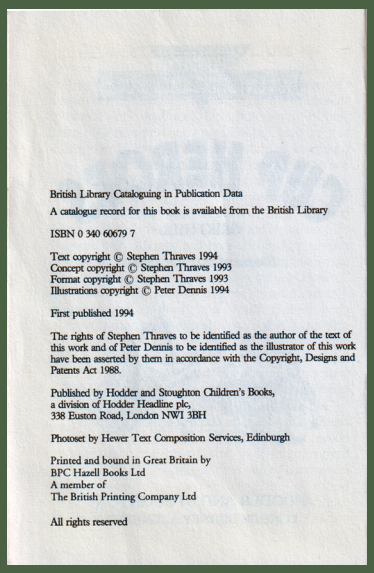
Sulla bandella di quarta, il fascinoso logo sempre a effetto metallico "Score Cards" della versione inglese su sfondo verde che non c'entra niente viene soppiantato in Italia da una semplice scritta bianca con font militare sempre su sfondo verde che non c'entra niente. Timun Mas opta per uno sfondo blu, almeno coerente, senza alcuna scritta.

ING 7 - ITA 6,5 - SPA 7,5

COLOPHON

Chicca interessante nella versione britannica: i diritti di Thraves come autore del testo e Dennis come illustratore sono stati da loro asseriti in conformità al "Copyright, Designs and Patents Act" del 1988 e quindi il ruolo di Hill come mero ghostwriter assume consistenza. Dagli spagnoli un altro mistero: come autore dell'illustrazione di copertina viene indicato tal Victor Viano. Da una ricerca emerge come sia stato un illustratore argentino (1939-2000) con trascorsi in Venezuela, Spagna e Inghilterra. Pure a fronte di questo, difficile pensare che possa essere costui il vero autore della cover, che anche come stile ricorda molto le tavole interne di Dennis. Più facile che ci sia stato un errore di editing del colophon come avveniva talvolta ai tempi e anche oggi. Qui si svela anche il traduttore iberico, Jaume de Marcos. Anche la EL ci conferma che i due britannici "si riservano il diritto morale di essere identificati come autore e illustratore dell'opera".

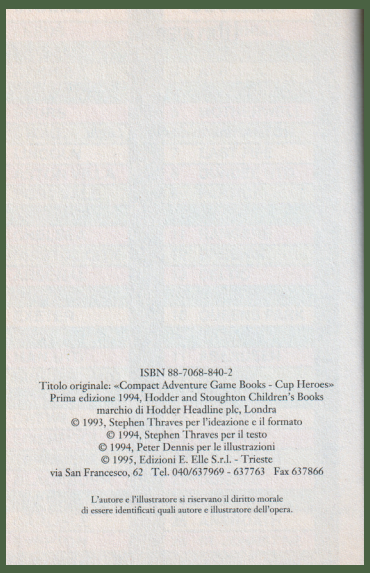
ING 8 - ITA 8 - SPA 8


British Library Cataloguing in Publication Data
A catalogue record for this book is available from the British Library

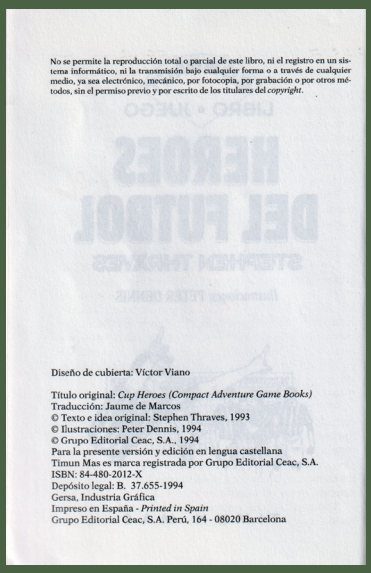
ISBN 0 340 60679 7
Text copyright © Stephen Thraves 1994
Concept copyright © Stephen Thraves 1993
Format copyright © Stephen Thraves 1993
Illustrations copyright © Peter Dennis 1994
First published 1994
The rights of Stephen Thraves to be identified as the author of the text of this work and of Peter Dennis to be identified as the illustrator of this work have been asserted by them in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988.
Published by Hodder and Stoughton Children's Books,
a division of Hodder Headline plc,
338 Euston Road, London NW1 3BH

Photoset by Hewer Text Composition Services, Edinburgh

Printed and bound in Great Britain by
BPC Hazell Books Ltd
A member of
The British Printing Company Ltd


ISBN 88-7068-840-2
Titolo originale: «Compact Adventure Game Books - Cup Heroes»
Prima edizione 1994, Hodder and Stoughton Children's Books
marchio di Hodder Headline plc, Londra
© 1993, Stephen Thraves per l'ideazione e il formato
© 1994, Stephen Thraves per il testo
© 1994, Peter Dennis per le illustrazioni
© 1995, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866

L'autore e l'illustratore si riservano il diritto morale
di essere identificati quali autore e illustratore dell'opera.


No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Diseño de cubierta: Víctor Viano

Título original: *Cup Heroes (Compact Adventure Game Books)*
Traducción: Jaume de Marcos
© Texto e idea original: Stephen Thraves, 1993
© Ilustraciones: Peter Dennis, 1994
© Grupo Editorial Ceac, S.A., 1994
Para la presente versión y edición en lengua castellana
Timun Mas es marca registrada por Grupo Editorial Ceac, S.A.
ISBN: 84-480-2012-X
Depósito legal: B. 37.655-1994
Gersa, Industria Gráfica
Impreso en España - *Printed in Spain*
Grupo Editorial Ceac, S.A. Perú, 164 - 08020 Barcelona

Sul lato della quarta ci sono le schede di gioco e le soluzioni adottate seguono esattamente lo stesso schema, ma se non altro tutte e tre le versioni sono leggibili e utilizzabili.

ING 8 - ITA 7,5 - SPA 7

LEGGIBILITÀ

Il font dell'originale è un bastoni con ridotta spaziatura dei caratteri. Le indicazioni di gioco sono in grassetto corsivo, scelta mantenuta anche nelle due localizzazioni. Ma il carattere della EL è troppo inclinato in questo stile, complicando un po' la leggibilità, e anche i rientri dei paragrafi spezzano troppo le frasi, complice, in questo, la maggiore lunghezza dell'italiano rispetto alla snella costruzione Uk. La versione spagnola sceglie una dimensione di carattere altrettanto "compact", forse troppo.

ING 8 - ITA 7,5 - SPA 7

ILLUSTRAZIONI INTERNE

Nell'originale si ripetono come riempitivi quasi sempre in scala troppo ridotta per essere apprezzata. Lo stesso, se non peggio, accade nella versione di Timun Mas, veri e propri francobolli. La EL, se non altro, riesce

a giocarsi, qua e là, delle riproduzioni in formato maggiore.
ING 7,5 - ITA 8 - SPA 7

MATERIALI AGGIUNTIVI

In coda gli spagnoli propinano solo l'elenco delle cinque uscite al momento della serie Compact; gli inglesi pubblicizzano gli altri sei titoli Compact e, in generale, le opere di Thraves con gustose miniature delle copertine e degli oggetti di gioco allegati. La EL mostra i muscoli con il catalogo completo ed estesissimo della collana interattiva. Non ci sono postfazioni o testi dedicati al calcio.
ING 8 - ITA 8,5 - SPA 7,5

GLOBALE

Si tratta di un bel librogame, in qualsiasi versione venga giocato. Nel confronto condotto per gioco in questa "inchiesta", pur avendo tra loro alcune differenze sostanziali la versione originale inglese e quella italiana chiudono pari, mentre quella spagnola, sebbene non realmente disastrosa, paga alcune scelte formali e grafiche molto discutibili, specialmente nella copertina.

ING 92,5 - ITA 92,5 - SPA 86

RIEPILOGO

	ING	ITA	SPA
Immagine di copertina	7,5	8	6,5
Lettering copertina	7	7,5	7,5
Loghi	7,5	8	6,5
Impaginazione	7	7,5	5,5
Bandelle esterne	7	6,5	7,5
Bandelle interne	8	7,5	7
Frontespizio	8	7,5	7,5
Colophon	8	8	8
Leggibilità	8	7,5	7
Illustrazioni interne	7,5	8	7
Testo	9	8	8,5
Materiali aggiuntivi	8	8,5	7,5
GLOBALE	92,5	92,5	86