

librogame's LAND

ANNO

XIII

3

(125)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

NEBBIA

GIOCATI PER VOI
RISING SUN
DARK SOULS
MECHS vs MINIONS
AMONG US
MEMENTO MORI
e molti altri...

Alla Ricerca di Angelica

Andrea Angiolino irrompe con una nuova opera interattiva distribuita come inserto all'interno del periodico lo Gioco

ALLE VOSTRE STORIE

**OUTLIVE: SOLO UNA TRIBÙ
POTRÀ TRIONFARE**

Articoli di
Mauro Longo

IN ALLEGATO L'ESP
UFFICIALE CON PLA
PER GIOCARE IN SO

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Quando i libri approdano sulle riviste

Di Mauro Longo

Sull'ultimo numero di *IoGioco*, il periodico dedicato a giochi da tavolo e di ruolo, gli appassionati italiani di librogame troveranno una graditissima sorpresa: un racconto-game di oltre duecento paragrafi, con mappa e pedine allegate, firmato da un vero e proprio pilastro della narrativa ludica: Andrea Angiolino.

Il più grande esperto e divulgatore nostrano di giochi di ogni genere, autore del primo librogame italiano e vera colonna portante del mondo ludico nel nostro paese, oltre che game designer apprezzato in tutto il mondo, torna infatti a scrivere storie a bivi e giochi narrativi, questa volta sulle pagine della splendida rivista "figlia" di The Games Machine.

Il titolo del racconto-game è *Alla ricerca di Angelica*. Il lettore sarà un paladino/una paladina di re Carlo, in missione per salvare la principessa del Catai, rapita da un mago e presumibilmente portata in una landa desolata.

Si tratta di un ibrido tra gioco da tavolo e librogioco con un tabellone contenente la mappa (una griglia di caselle tipo *L'Isola di Anastrofe* - un altro classico racconto-game di Angiolino - ma più ampia), gettoni evento da prendere (analoghi alle lettere da segnare in vari miei libri-gioco) e carte-oggetto con regole aggiuntive. I paragrafi sono 202, oltre all'Introduzione, e le regole rivisitano quelle di *In Cerca di Fortuna*, il primo librogame italiano, e quindi anche quelle del gioco di ruolo *Orlando Furioso*, altra opera dell'eccentrico autore romano che riprende grossomodo le stesse meccaniche.

Lo stile dell'ambientazione è decisamente ariostesco, quello del testo è piuttosto sintetico e con un tono a tratti ironico, come per *In Cerca di Fortuna*. Il racconto è illustrato da Alan d'Amico e la rivista contiene anche un articolo sulla storia di questo genere ludico-narrativo.



Noi di Librogame's Land non potevamo lasciarci sfuggire un boccone tanto ghiotto, e così abbiamo subito fatto due chiacchiere con Andrea, il nostro "Angiolillo", che ci ha raccontato qualcosa in più su questo titolo e sul suo lavoro.

L'Intervista

Andrea Angiolino, nelle ultime settimane sei tornato a concentrarti sui librogiochi, tua antica passione: una storia in duecento paragrafi per IoGioco, un articolo sulla loro storia, una comparsata radiofonica il 12 Febbraio a WikiRadio – Radio Rai 3 e alcune riedizioni in vista per Tombolini e la collana Dedalo. Si sente un po' questa nuova ventata di freschezza nel settore?

Effettivamente c'è molto interesse in giro, ma perché a mio parere quello del libro-gioco è un tema sempre valido. E in questo periodo sono venute a coincidere varie cose, su stimolo di persone diverse. *IoGioco* mi ha chiesto un articolo storico sul libro-gioco e un giocone per l'inserito centrale perché il fenomeno libro-gioco continua a influenzare il gioco da tavolo. Ci sono belle uscite anche molto recenti sulla scia di quei primi titoli che, come *Tales of Arabian Nights*, *Sherlock Holmes Consulting Detective* e *Ambush* hanno ibridato i due generi già negli anni '80.



La "comparsata" è forse qualcosa di più: dal 2014 racconto storie di giochi e altro a Wikiradio, una trasmissione di Rai Radio Tre. Per mezz'ora ogni giorno, alle 14, un esperto parla di

eventi storici dell'ultimo secolo o poco più legati alla data del giorno: la morte di Tolstoj, l'affondamento della corazzata Roma, la censura a *Ultimo Tango a Parigi*, l'invenzione della biro... Mi hanno chiesto di raccontare la storia del Monopoly ed è andata bene: da allora ho raccontato la Barbie e il sudoku, gli scacchi e l'ottovolante, Alex Randolph e la lira. Il librogame è uno dei molti suggerimenti che ho dato e a loro è piaciuto: il 12 febbraio (*data di uscita di questo Magazine peraltro N.D.R.*) ricorre la nascita di Joe Dever e sarà l'occasione per ripercorrere la storia del libro-gioco.

Tombolini sta lavorando, come vari altri editori, al rilancio del libro-gioco, soprattutto nel settore ebook. Ha già ottimi autori in scuderia, vedremo cosa si potrà fare.

Anche qualche biblioteca si è accorta che c'è questo movimento e mi ha contattato per rifare, come in passato, qualche attività sul tema.

Insomma non sono io che spingo: quello sarebbe naturale, i libri-gioco non li ho mai abbandonati. Piuttosto, il filone è sempre vivace e stuzzica la fantasia di molti, anche al di fuori di noi specialisti. Come dici tu, il vento soffia e rinfresca. Io ho una barchetta a vela e ne approfitto per salpare ancora.

Parliamo di *Alla ricerca di Angelica*, librogioco ibridato in parte con i boardgame, e che allo stesso tempo richiama il tuo gioco di ruolo *Orlando Furioso*. Dicci tutto quello che puoi su questa nuova storia!

L'ambientazione è ariostesca e la trama l'hai descritta sopra. Non cito i vari incontri per non rovinare la sorpresa, ma credo che siano tutti molto ariosteschi. L'esperienza di aver realizzato il gioco di ruolo *Orlando Furioso* assieme all'amico Gianluca Meluzzi è stata senza dubbio preziosa: atmosfere, personaggi e creature sono quelli. Quando la rivista *IoGioco* mi ha chiesto di realizzare un racconto-game da tavolo ho pensato che fosse un lavoro troppo impegnativo, ma la sfida mi ha tentato e mi ci sono immerso. Mi sono anche ricordato di alcuni racconti con mappa che avevo pubblicato tanti anni fa e che potevano diventare più giocabili e coinvolgenti se trasformati in gioco da tavolo.

Il racconto sfrutta un tabellone, dei segnalini e alcune carte in modo che l'esperienza di gioco ne guadagni rispetto a un puro librogioco di altrettanti paragrafi, in cui magari c'è da andare avanti e indietro a consultare regole, da tornare spesso all'inizio per osservare una mappa, da segnare cose a matita su una scheda. La plancia ha una mappa da girare: ogni luogo rimanda a un paragrafo che a sua volta, tramite le classiche scelte, rimanda a ulteriori paragrafi. Quando non hai più scelte, muovi altrove. Poche regole, riprese dal mio primo libro-gioco *In cerca di fortuna* e analoghe a quelle del nostro gioco di ruolo ariostesco, servono a risolvere combattimenti e situazioni incerte, nonché a far sì che quanto accade influenzi gli eventi successivi. C'è qualche carta oggetto, da tenere sott'occhio per ricordare le regole speciali degli artefatti magici trovati in giro.



Chi vorrà immedesimarsi nel protagonista e giocare spero abbia di che divertirsi. Il racconto non premia invece chi cerca di uscire dal personaggio e forzare il meccanismo del gioco. Ci sono paragrafi "falsi", cui non si viene in realtà mai rimandati, per ingannare chi sbircia dove non dovrebbe. Il gioco fa a volte prendere

segnalini che non servono a nulla o chiede segnalini che non si possono avere, per frustrare chi nelle scelte si pone lo scopo di raccogliere pezzetti di cartone anziché fingersi un eroe nel mondo dell'Ariosto e ragionare come farebbe un vero paladino. O a volte anche solo per un pizzico di suspense in più... Insomma, l'invito è a giocarlo e non a smontarlo.



Ormai possiamo dire che è emerso quello che chiameremmo l'Angiolino System per gdr e librigioco: tre caratteristiche del personaggio, una meccanica basata sul lancio di 2d6, con il risultato del secondo dado da sottrarre a quello del primo, e un sistema di codici per evitare loop e incongruenze. Com'è nato questo sistema? Hai in progetto qualche nuova opera basata su di esso?

Il sistema di caratteristiche e combattimenti l'ho ideato per avere un modello dalla massima immediatezza. Dadi a sei facce, reperibili ovunque, e un regolamentino leggero in cui la caratteristica e il bonus sono la stessa cosa.

Non hai, come in certi vecchi giochi di ruolo, delle valutazioni numeriche di caratteristiche dalle quali deduci gli effetti di gioco attraverso una serie di tabelle. Il tuo personaggio non ha cioè una Forza 16 che comporta un +1 ai lanci di dado o una Forza 5 che dà -2: ha direttamente una Forza +1 o -2. Questo ti mostra subito quanto ti discosti dalla media dell'umanità e anche i vantaggi e gli svantaggi che avrai nel gioco. Era nato per un giochino di ruolo rimasto inedito, *Grotte & Gnomi*, ed è finito in libri-gioco ma anche in diversi giochi di ruolo, da *Mediterraneo* a *Orlando Furioso* ad altri giochini ancora su libri e pubblicazioni varie.

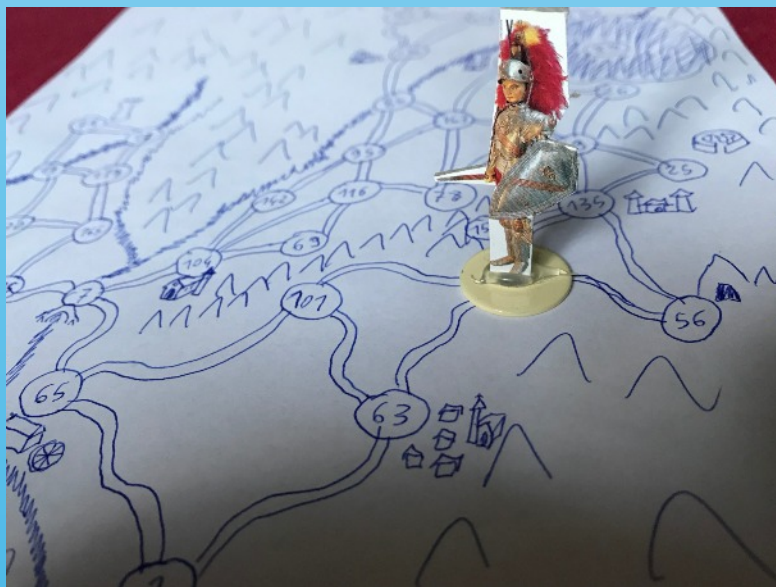
Come ho raccontato già altre volte, il sistema dei codici l'ho scelto dopo la lettura, tanti anni fa, di un libro-game della serie *AD&D*. Durante la lettura finivi nel cortile di un castello e potevi scegliere tra due torri in cui entrare. Nella prima c'erano delle statue che toccavi: non potevi decidere di fare altro.

Le statue si animavano, tu ti sorpredevi di questo portentoso e dovevi combatterle. Se le distruggevi potevi esplorare la torre, ma non c'era nulla: ti ritrovavi di nuovo in cortile. A quel punto, da lettore curioso, anziché entrare nell'altra torre ho deciso di tornare in quella di prima: sono entrato, ho visto delle statue, le ho toccate e mi sono stupito di vederle animarsi. Mi è sembrata una grossa sciocchezza: le statue magiche hanno anche il diritto di rigenerarsi, ma mi pare assurdo che il mio personaggio possa fare più e più volte una stessa azione pericolosa e ogni volta si sbalordisca delle sue conseguenze sempre uguali. Ho buttato via il libro e ho deciso di scriverne io uno in cui ciò che accade influenza gli successivi, senza incoerenze del genere. E così è nato *In Cerca di Fortuna*, pubblicato dalle edizioni Ripostes nel Giugno del 1987, in cui la storia si sviluppa non solo in base alle scelte fatte sul momento dal lettore ma anche a quelle effettuate in precedenza.

Al momento non ho progetti particolari per questo sistemino. Però non mi spiacerebbe rilanciare i giochi di ruolo che ne avevo tratto, nella forma di allora o anche come un unico gioco di ruolo con più ambientazioni. Sarebbe da pensarci...

Hai deciso di pubblicare un racconto game all'interno di una rivista. Pensi che la narrativa interattiva possa avere nuova vita sviluppandosi tramite media diversi di quello classico del libro cartaceo? Ci riferiamo al digitale ovviamente, ma anche a iniziative come questa, dove si "sfrutta" un periodico per diffondere un'opera letteraria.

Sì, e ne sono convinto da sempre. Non a caso la rivista se ne è interessata proprio per il successo degli ibridi fra libro-gioco e gioco da tavolo. Abbiamo già visto cose molto interessanti negli anni, dai fumetti-gioco ai cinema interattivi con i pulsanti sul bracciolo della poltrona per effettuare le scelte. Anche a me è



sempre piaciuto sperimentare applicazioni del libro-gioco su altri mezzi e ho sfruttato ogni occasione che potevo. Negli anni ho pubblicato racconti-gioco su riviste generaliste e articoli-gioco su quotidiani, fatto pubblicità a bivi su rotocalchi, realizzato un cartone animato a bivi, portato il libro-gioco in radio e televisione, su computer, sul vecchio Videotel, su app. In tutti questi casi credo che la narrazione per bivi si sia ben adattata ai diversi media e li abbia arricchiti con belle novità. Di strade possibili per trasporre il racconto-gioco su altri media ce ne sono davvero tante:

c'è ancora molto da fare e da sperimentare, e ne vale la pena.

La tua visione del fenomeno librigioco è sicuramente diacronica e sei una delle persone più titolate a darci un pronostico su questa piccola rinascita del settore, in Italia e all'estero: sarà un episodio passeggero, un ritorno in piccolo ma duraturo, o cosa?

A me sembra che il libro-gioco sia come un fiume carsico: procede impetuoso per la sua strada, per lunghi tratti fuori vista, e poi riemerge con forza. È nato in sordina, è esploso nei primi anni '80, dopo quasi vent'anni è passato di moda ma non è mai sparito. Se ripensiamo alla seconda metà del decennio scorso, per dire, ci troviamo sicuramente davanti a un periodo di diffusione ridotta, senza più la E.Elle a trainare il mercato. Ma andando a vedere per bene c'erano i libri-gioco delle Superchicche per Mondadori, quello dei Gormiti per De Agostini, quello di Huntik per Fabbri, libri originali per ragazze di Elena Mora pubblicati da Piemme. Sperling & Kupfer traduceva *E' un gioco da ragazze* per un pubblico un po' più adulto. La Panini proponeva *Il Cavaliere Coraggio* che mescolava rimandi ed enigmi. Antonio Tabucchi pubblicava per Feltrinelli il saggio *L'oca al passo - notizie dal buio che stiamo attraversando* cucendo vari articoli con un sistema di rimandi da libro-gioco... Per non citare gli editori minori.

Insomma, anche nei momenti in cui il settore pareva quasi fermo c'erano iniziative anche di grandi marchi. Ora si muovono Magazzini Salani, Bonelli e vari altri editori medi e piccoli: credo che ci sarà di nuovo un periodo di bella visibilità. Ma che il libro-gioco sia duraturo è già assodato da tempo, questa non è che una conferma.

Autore di narrativa, saggistica, librigioco, giochi di ogni genere, boardgame e role-playing game, vero uomo dal multiforme ingegno... quali sono i tuoi prossimi progetti?

Bella domanda... Diciamo che innanzi tutto c'è il proseguimento di linee di gioco già avviate. Sto preparando nuovi modellini di aerei per il mio gioco di combattimenti aerei *Wings of Glory*, pubblicato da Ares Games. Ci sarà anche l'S.79, il Gobbo Maledetto, che alcuni ricorderanno come protagonista di un altro mio libro-gioco: un modellino a cui vorrei allegare materiali per giocare in solitario, come ho già fatto con il Lancaster dei mitici Dambusters.

Ci sono anche altre cose in pentola per *Wings of Glory*, come un regolamento di campagna per la Grande Guerra e un nuovo set per la seconda guerra mondiale dedicato al fronte del Pacifico.

Nel frattempo sto mettendo a punto *Tripods & Triplanes*, l'espansione fantascientifica progettata con Marco Maggi e Francesco Nepitello per mescolare i nostri assi della prima guerra mondiale con *La Guerra dei Mondi* di H.G. Wells: il successo del Kickstarter è stato notevole ma ora dobbiamo realizzare alcune delle aggiunte promesse durante la campagna.

Verranno nuove navi anche per *Sails of Glory*, il corrispondente gioco di scontri fra velieri napoleonici, oltre a un *Captains & Crew* Set di carte con abilità speciali. Stiamo affrontando anche una nuova ambientazione: i pirati caraibici, periodo storico ma anche ricco di leggende ed elementi immaginari.

Sto dando poi gli ultimi ritocchi a *Safari Golo*, un gioco da tavolo per bambini che uscirà a breve per la MJ Games. E' un gioco di memoria, ma non solo. Il nome del distributore italiano non è ancora stato annunciato.

C'è un altro grosso progetto cui ho lavorato per anni, collegato a una licenza televisiva: a presto l'annuncio, che stiamo coordinando con la casa di produzione.

Il mio libro *Storie di giochi*, pubblicato da Gallucci, ha avuto un bel riscontro: sto preparando con lui un altro paio di titoli, da far uscire entrambi entro l'anno. Nel frattempo continuo a dedicarmi anche ai racconti

fantastici: è uscita da poco *Alla periferia della galassia stanca*, l'antologia fantascientifica compilata con la Carboneria Letteraria. Con lo stesso editore, Homo Scrivens, sto preparando una nuova edizione della mia antologia personale *Cuore di Drago*.

Ci sono altre puntate di Wikiradio in arrivo: probabilmente quest'estate ne dedicheremo una anche al gioco di ruolo, nella data di nascita di Gary Gygax. Così come continuo a fare giochi sull'attualità per il settimanale *Origami*, del gruppo La Stampa. E continueranno gli articoli più o meno ludici sulle riviste *Io Gioco*, *Conoscere la Storia*, *Medio Evo Misterioso*.

Ho altri prototipi in sviluppo e iniziative nel cassetto, fra cui la collaborazione con una nuova casa editrice in formazione... Ma insomma non vi sto ad annoiare: spero di poter annunciare presto altre succose novità.

IoGioco Numero 3 la trovate a partire dal 14 Febbraio presso tutte le edicole italiane. Per essere sicuri di trovarla, vi consigliamo di ordinarla dal vostro edicolante di fiducia!

