

librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XVII
(170)
gennaio
2022



ANGIOLINO CI RACCONTA IL SUO GRANDE CLASSICO
TRA MEMORIA ED EVOLUZIONE

IN CERCA DI FORTUNA AVRÀ UN SEGUITO?

QUAL È IL FUTURO DEI
LIBROGAME?

Ce lo svela Jonny Fontana nel
suo editoriale

DALLA FRANCIA SHERLOCK
HOLMES A BIVI

Intervista a Cedric Asna, autore del
comics dedicato al re degli investigatori

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Tra analisi e 'pronostico' cosa ci riserva il 2022 interattivo?

IL FUTURO DEI LIBROGAME

di Jonny Fontana

È con grande onore che mi accingo a scrivere queste poche righe, come richiestomi dal buon Francesco di Lazzaro. E' proprio lui, infatti, che ha pensato di affidare a me, umile servitore nella vigna dei librogame, un editoriale per questo numero di LGL Magazine... E lo ha fatto ponendomi un quesito non da poco, una vera e propria previsione sul futuro del librogame! Mi sento tanto il Saruman sulla copertina de Una Spia a Isengard, mentre scruta meditabondo le profondità del suo Palantir...

Prima di ogni previsione che si rispetti, è necessario voltarsi indietro per vedere ciò che è successo in passato e come siamo arrivati sin qui.

Personalmente, trovo si possano individuare nel panorama del librogame italiano, sempre

in espansione, almeno due linee editoriali: una che si prefigge di sfruttare al massimo le potenzialità del medium librogame, "ibridandolo" con altre forme di intrattenimento; una, invece, che preferisce mantenere la struttura ben nota dei librogame classici ma con un'attenzione al gameplay e alla storia che può provenire solo da una nuova consapevolezza e maturità.

Già nello scorso anno abbiamo visto l'uscita di numerosi titoli che hanno portato nella "forma" del librogame diversi medium di intrattenimento. I Fumettigame di Vincent Books sostituiscono le vignette ai paragrafi di testo; Bacci Pagano Il Gioco altro non è che un ibrido fra gioco da tavolo e librogame, dove questo viene scomposto in brevi fascicoli adatti ad una rapida partita di gruppo; La Lu-



na del Raccolto può venire sintetizzato come un gioco gestionale su carta, erede spirituale di Harvest Moon; i Cartaventura si presentano né più né meno come mazzi di carte che raccontano una storia diversa a seconda delle scelte del lettore...

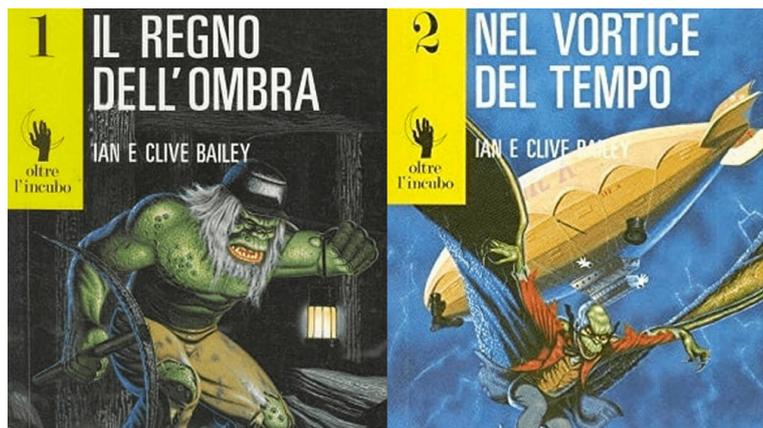
Come detto, si affianca a questa corrente una parallela, che potremmo definire di forte richiamo alle origini. Ovviamente, si inseriscono in questo ambito le ristampe rivedute e corrette delle serie che hanno scritto la storia dei librogame, sin dai tempi della EL. Oltre al re dei librogame d'epoca, Lupo Solitario, meritano menzione d'onore anche la ristampa di Blood Sword e di Misteri d'Oriente, senza dubbio fra le serie più amate. Ma in questa riscoperta del librogame "old school", come direbbe qualcuno, si affiancano anche serie assolutamente inedite che tuttavia richiamano intenzionalmente e più o meno esplicitamente i grandi classici. Tra queste, si segnala in particolare tutta la produzione Aristeia, che più di tutti cerca di conciliare sistemi di gioco "vecchio stampo" con l'attenzione al dettaglio e la precisione che contraddistingue la nuova scuola. Fra gli omaggi espliciti ai librogame d'epoca, abbiamo alcuni dei Watson Gamebooks, come

Sherlock Holmes Cena con Delitto (ispirato agli Sherlock Holmes della EL) e Carmilla Il Bacio del Vampiro (erede spirituale degli Horror Classic); o ancora, la serie di Librarsi Hellas Heroes, lettera d'amore a Grecia Antica.

Una volta che si hanno ben presenti queste basi assodate e quelle che io ritengo essere le due anime del librogame moderno italiano (attenzione, due anime assolutamente complementari e non opposte), si può forse tentare una timida previsione di come la situazione possa evolversi – partendo dalle indiscrezioni che autori ed editori hanno anticipato!

A quanto pare, la voglia di innovazione e sperimentazione non accenna ad esaurirsi: la prossima collana di Acheron Books, Press Start, è un palese omaggio ai videogiochi arcade degli anni '80, da tempo soppiantati dalle console da casa e/o portatili. In questo caso, le meccaniche tipiche dei videogiochi (colpi speciali, vite extra ecc...) prendono nuova vita tra le pagine di un librogame.

Al tempo stesso, anche serie storiche riprendono nuova vita: non solo Vincent Books ha annunciato la ristampa della serie horror Oltre l'Incubo, ma Librarsi sta preparando un



nuovo regolamento – più complesso e completo di quello attuale – per Blood Sword.

È palese, quindi, da queste premesse che anche nell'anno corrente le proposte dei librogame si rivolgeranno sia a chi vuole continue novità, coraggiose sperimentazioni e nuove strutture mai viste prima nei propri librogame, sia a chi in un librogame vuole rivivere la propria infanzia o, semplicemente, adora l'impostazione "old school".

I titoli già annunciati per il 2022 lasciano presagire che, anche quest'anno, l'offerta sarà estremamente numerosa. Questa stessa abbondanza, però, potrebbe anche essere la principale nota negativa per un mercato ancora, tutto sommato, di nicchia come quello del librogame. Maggiori sono le uscite, maggiore è il costo per chi sia intenzionato ad acquistare quanti più librogame possibile (problema, questo, acuito dalla scarsità di materie prime attuale): la conseguenza facilmente intuibile è che il pubblico si trovi costretto ad operare delle scelte su cosa acquistare e cosa no, scelta che magari qualche anno fa non si rendeva necessaria.

Prevedo, quindi, che questa sarà la sfida maggiore degli editori di librogame per il 2022: riuscire a sfornare prodotti che siano in grado di distinguersi fra il sempre maggiore numero di uscite e che convincano il pubblico di essere imprescindibili.

Sempre per quanto riguarda l'aspetto "edi-

toriale" dei librogame, mi spingo fino a dire che, probabilmente, in futuro vedremo sempre più l'utilizzo delle cosiddette piattaforme di crowdfunding, Kickstarter in primis, ottime innanzitutto come "vetrina" per distinguersi dalla massa. Del resto, queste sono già state utilizzate da Officina Librarsi per finanziare i propri librogame, così come fatto anche dalla neonata Collana Trivio e da Edizioni Librarsi.

A breve, anche Acheron – che già ha collezionato numeri record su Kickstarter per quanto riguarda i GDR – utilizzerà questa piattaforma per finanziare una edizione speciale dei suoi Press Start. Il pubblico ha risposto sempre in maniera positiva ai librogame così proposti, tanto che nel mercato anglosassone il crowdfunding è diventato il metodo più utilizzato per fare uscire nuovi librogame, in mancanza di editori che "credano" ancora nei librogame... In Italia fortunatamente non mancano editori coraggiosi e pieni di buona volontà, ma non vanno comunque sottovalutate le potenzialità del crowdfunding, specialmente per i progetti più audaci!

Ma una previsione può essere compiuta con una certezza estrema: quella che ogni futura uscita di librogame italiani si presenterà con una cura ed attenzione al dettaglio quasi maniacale, assolutamente mai vista non solo ai tempi della EL, ma neppure attualmente sul mercato estero.

Non solo il pubblico è estremamente esigente – a ragione -, ma c'è ormai una vera e propria squadra di esperti di librogame composta da autori, editori, betalettori, recensori e illustratori... Ciò che è certo è che tutte queste persone collaborano affinché ogni prodotto sia il più possibile perfetto prima di essere messo sul mercato: il librogame non è più il prodotto "usa e getta" della nostra adolescenza, ma ha assunto una dignità letteraria sempre più marcata e meritata. 

Dettagli e anticipazioni inedite dall'intervista ad Andrea Angiolino, autore del primo librogame italiano

VI SVELO IL SEQUEL DI IN CERCA DI FORTUNA

di Alberto Orsini

DDa una chiacchierata con il maestro Andrea Angiolino, titolo che a buon diritto merita per essere stato l'autore del primo librogame italiano, si esce sempre arricchiti da aneddoti, retrospettive, chicche e dettagli inediti del passato. Ma in questa intervista che scaturisce da una volontà di approfondimento proprio sulla sua opera prima, "In cerca di fortuna", vengono fuori anche informazioni che, su un piano squisitamente giornalistico, non possono che essere classificate come notizie.

In primis, "Una damigella in pericolo", titolo che l'eventuale e fin qui inedito sequel del citato volume avrebbe o magari avrà. E poi altre minuzie sulla storia e il funzionamento di un'opera rimasta nei cassetti. Non si di-



Il maestro
Andrea Angiolino



sdegnino, inoltre, le primizie che, come una macchina del tempo, ci riportano al lontano 1986, quando di librogame fatti e finiti ne esistevano solo due, “Avventure nell’isola” e “Lo stregone della montagna infuocata”, ma entrambi giunti dall’estero.

E si torna all’inizio. È, “In cerca di fortuna”, realmente incoronabile come primo librogame scritto da un italiano o deve condividere la palma con “Il presidente del Consiglio sei... tu”? In teoria quest’ultimo è stato stampato appena un mese prima, giugno invece che luglio ’87, ma quello di Angiolino risulta scritto addirittura l’anno precedente. Come già evidenziato da chi scrive in sede di recensione, probabilmente il “photofinish” non serve a nessuno e si può dare per assodata e definitiva, alla luce degli elementi che si hanno, una primogenitura condivisa dalle due opere.

Per cominciare, da quanto tempo non rileggi la tua opera prima? Ritieni che sia invecchiata bene?

L’ho riletta in occasione della riedizione con Origami. Non mi è parsa male, né superata. Ma quello dovrebbero dirmelo i lettori di oggi. Certo, se la scrivessi adesso la farei diversa, con meno ottimizzazione del testo e meno rimandi obbligati... Comunque mi pare ancora un libro tutto sommato piacevole da leggere e giocare.

Bisogna risolvere la questione delle date perché in ballo c’è il titolo di primo librogame italiano conteso con “Il presidente del Consiglio sei... tu”. Entrambi i librogame riportano “prima edizione, giugno 1987” il che sembrerebbe un clamoroso ex aequo. Tuttavia, “In cerca di fortuna” da un lato dice “finito di stampare luglio 1987” (il “Presidente”, invece, stampato a giugno dello stesso anno); dall’altro, si specifica

“copyright Andrea Angiolino” già dal 1986. Ci chiarisci la situazione?

Il copyright del 1986 ha la data di quando il libro era completo e pronto. “Prima edizione giugno 1987” si riferisce a quando è stato chiuso l’impaginato per la stampa, realizzato da me su un personal computer Macintosh 128 e stampato da un service di Roma. Poi ho affidato tutto alla tipografia Leberit di via Aurelia che evidentemente, se il “finito di stampare” è di luglio, ci ha messo un po’ a completare il lavoro... Su “Il Presidente del Consiglio... sei tu” non so che dire, lascio alla tua ricostruzione. Ovviamente la lavorazione delle due opere è stata parallela. A voi decidere se serve un fotofinish e quale sia esattamente la linea del traguardo da considerare.

Il “Presidente” l’hai mai giocato? Come lo trovi paragonandolo al tuo per storia e struttura?

Sì, a suo tempo l’ho letto diverse volte. Mi avevano colpito certe scelte ironiche, come il fatto che se scegli di essere competente fallisci perché ti impantani in una cattedra universitaria anziché fare carriera nella politica. Sono due opere molto diverse per target e stile, non c’è dubbio.

Come sei venuto in contatto con l’editore Ripostes addirittura da Salerno e come lo hai convinto a metterci dei soldi? Hai faticato a spiegare il concetto di libro a bivi, in quel tempo pressoché ignoto?

Con Ripostes mi ha messo in contatto nel 1985 l’amico e autore di giochi Antonello Lortonto, che aveva pubblicato presso di loro un libro su George Brassens (cantautore, attore e poeta francese, ndr). Io avevo un progetto su Francesco Guccini, per il quale avevo già raccolto molto materiale. Ma Ripostes è di Salerno e mi propose invece di scrivere

un volume su Edoardo Bennato, di cui peraltro ero appassionato. Acconsentii, ed è stato il mio primo libro. Con una casa editrice non grande, ma molto attenta: pubblicava, per esempio, Nagib Mahfuz, che poco dopo avrebbe vinto il Nobel per la letteratura. Con “In cerca di fortuna” ho, tuttavia, fatto qualcosa che non ho mai più ripetuto, né prima né dopo, per le decine di volumi e di giochi che ho pubblicato con case editrici di ogni tipo nell’arco di quasi quarant’anni: e cioè ho investito io stesso in prima persona. Non mi è stato chiesto, l’ho proposto io perché credevo molto nel prodotto. Anche il titolo, “In cerca di fortuna”, da questo punto di vista è un po’ autobiografico: riflette quella situazione, quella mia scelta un po’ azzardata. E in effetti l’operazione ha funzionato bene. Alessandro Tesauro, il titolare della casa editrice, comunque si è fidato del progetto. E così il libro è uscito.

Hai mai saputo quante copie abbia venduto e quante ne furono stampate? Oggi la prima edizione è una rarità!

Sì, lo sapevo essendomi occupato in prima persona, ma onestamente non ricordo: direi tra le 1.000 e le 2.000 copie. La stampa tipografica dell’epoca aveva costi fissi piuttosto alti che incidavano sul prezzo finale e non rendevano conveniente stampare meno di 1.000/1.500 esemplari. Sono state venduti quasi tutti, me ne resta solo una piccola parte in una soffitta a cui ogni tanto attingo per soddisfare le richieste dei collezionisti.

Come nacque l’esigenza di inserire una postfazione che costituisca un vero e proprio bignami della narrativa interattiva fino a quel punto?

Con l’amico Gregory Alegi avevamo progettato un articolo sulla rivista “Alfabeta” per spiegare cosa fosse questo fenomeno



e che legami avesse con la letteratura “alta”. Magari un articolo a bivi. La cosa non andò in porto, ma mi sembrava interessante riportare in appendice al mio primo libro-gioco alcune delle riflessioni che avevo fatto in quell’occasione. Volevo dimostrare che dietro le storie a bivi c’è tutto un mondo, e che ci si è arrivati attraverso una ricca storia di immaginazioni e sperimentazioni di testi non lineari. Poi comunque un articolo a bivi l’ho pubblicato, il 28 maggio 1989. Non su “Alfabeta” ma sul “Manifesto”, non con Gregory ma con Massimo Casa. E forse è il primo articolo-game mai apparso su un quotidiano... Chissà, anche qui servirebbe indagare. All’estero, perché in Italia sono abbastanza certo che di precedenti non ce ne siano.

Che valutazione dai, a posteriori, della ristampa del 2014 con Origami Edizioni? Quale versione senti più tua?

A me pare ben fatta, funzionale, elegante. Certo, la prima edizione mi ha coinvolto molto di più, non solo come autore. Mi spiace solo che Origami non abbia pubblicato l’ebook, che pure era pronto ed è stato persino presentato a Lucca Comics & Games. Mi hanno anche segnalato che in questa seconda edizione mi è sfuggito un errore che consente di vincere più facilmente... Peccato. Nella terza edizione rimedierò.



Andrea Angiolino

IN CERCA DI FORTUNA

Un racconto fantastico in cui il protagonista è il lettore



la balestra - edizioni ripostes

Una delle peculiarità più moderne di quest'opera è l'uso "intelligente" dei dadi, che segue a scelte strategiche oculate o meno del lettore, piuttosto che determinarle.

"In cerca di fortuna" nasce dall'idea che puoi andare dove ti pare e fare quello che vuoi, come nei giochi di ruolo vecchio stile dove si simula un intero universo e i personaggi sono liberi di percorrerlo a loro piacimento. Questo approccio permette al lettore del mio librogioco di affrontare certi luoghi e certi incontri abbastanza presto,

ma il messaggio dell'opera è che è meglio se ci arrivi preparato. Per usare una metafora, il viaggio conta almeno quanto la meta. Questa preparazione significa incontrare gli avversari principali dopo aver raccolto informazioni e oggetti, dopo aver maturato esperienze e idee. Si riflette non solo in indizi sulle scelte migliori, ma anche in tiri di dado migliori o sostituiti da successi automatici, bonus sul lancio e simili, che rendono più probabile il successo in base a ciò che il giocatore ha fatto sino in quel momento. È un gioco molto calibrato sulle probabilità di riuscita delle azioni del personaggio e su ciò che il lettore può fare per migliorarle.

Che pensi della "demonizzazione" che c'è oggi del dado nei librogame moderni? Scriveresti mai qualcosa di diceless?

lo trovo fondamentale il dado nella simulazione degli eventi. Non è un caso che i wargame, siano essi di miniature o con

mappe e pedine, abbiano tutti il dado. Trovo inoltre che dover affrontare un fattore casuale sia una bella sfida intellettuale per il giocatore, nonostante ciò che a volte dicono gli amanti dei giochi da tavolo privi di alea. Del resto, la mia non è una posizione nuova: in fondo la penso come re Alfonso X di Castiglia, autore di un bellissimo libro sui giochi del tredicesimo secolo, il quale sosteneva che i giochi di pura alea siano per mentecatti che si sottomettono al destino, che i giochi di pura intelligenza come gli scacchi siano già più interes-



santi perché fanno eccellere l'intelligenza dei giocatori, ma che i giochi che mettono davvero in risalto la bravura di chi li pratica sono quelli che mescolano strategia e alea, come il backgammon. Perché in quelli, grazie alla propria intelligenza, il giocatore riesce addirittura a piegare il destino al proprio volere.

Ovviamente, "In cerca di fortuna" è un libro-gioco per gentiluomini e gentildonne. Se il lettore bara, il principio della probabilità mitigata dalla preparazione viene a cadere. Certo, restano altre sfide... Ma insomma, giocare onestamente è importante. Ciò detto, io posso anche fare giochi e librigioco senza dadi. Anzi, ne ho anche fatti. Per esempio "I misteri delle catacombe" non ha alcun tipo di dado o casualità.

Importante anche l'impiego delle parole chiavi, o meglio, lettere dell'alfabeto, per sbloccare eventi ed evitarne ripetizioni: frutto, come ci hai raccontato, della frustrazione di lettore alle prese con tappe sempre uguali di un librogame andando e tornando in stessi posti. Oggi è d'uso comune, quanto ne sei soddisfatto?

Mi fa piacere. Per me era una cosa sperimentale, anche se non del tutto nuova: c'erano cose simili in certi giochi da rivista. E secondo me questo tipo di utilizzo di lettere o di simboli astratti, che non si possono collegare al senso delle cose che rappresentano, è la chiave giusta per trovare un equilibrio nelle meccaniche di gioco tra semplicità, segretezza, elasticità. Consente di mantenere l'immersione del lettore nella finzione, senza farlo uscire per ragionare in termini di regole né trasformarlo in un cacciatore di variabili. Anche perché cercare indiscriminatamente queste lettere, facendo scelte da giocatore e non da personaggio, uscendo dall'im-

medesimazione e dalla trama, non conviene affatto: alcune di quelle che vengono chieste in certi snodi sono in realtà introvabili, altre hanno effetti negativi... Non è un giocattolo facile da smontare, credo.

Il lessico stringato è una pecca di gioventù o una scelta precisa di stile? In quest'ultimo caso, con quali finalità?

È una scelta precisa. Dal momento che il giocatore può tornare più volte negli stessi posti e leggere gli stessi paragrafi, descrizioni troppo prolisse o caratterizzate sarebbero risultate ripetitive, noiose o fuori luogo. E poco credibili, con gli stessi identici dettagli alla seconda o terza o quarta visita. Scrivendo, un po' ero anche influenzato dai miei studi di informatica, che all'epoca enfatizzava il risparmio, e dallo stile delle avventure testuali, come il mitico "Avventura nel castello" di Enrico Colombini e Chiara Tovenà che avevo giocato con passione: l'asciuttezza viene anche da lì. Nel 1988, tra l'altro, Enrico ha perfino realizzato la prima trascrizione elettronica di "In cerca di fortuna": uno stack per Hypercard uscito in contemporanea alla versione italiana di Hypercard stesso, grazie all'editore Applesoft. Una cosa avveniristica: in pratica un ipertesto del tutto analogo a un sito web... Ma qualche anno prima della nascita del World Wide Web stesso.

L'ambientazione, da lanua in giù, sembra in qualche modo fare da precursore al boom attuale dello "spaghetti fantasy". Che ne pensi del mondo attuale di "Zappa e spada", "Branconia" e opere derivate?

È un fenomeno interessante, ma con radici antiche. Ai nostri tempi c'era già Kata Kumbas, per dire, che riproponeva un'Italia medievaleggiante rivista in chiave sur-



reale e ironica. Io ho deciso di ricalcare i luoghi su paesi e campagne reali che amo molto, anche se con alcune modifiche. Qualche nome geografico è anche direttamente riconoscibile. L'ho fatto un po' perché sono posti dalla ricca storia medievale che mi ispirava parecchio, un po' perché ciò mi ha aiutato ad avere davanti agli occhi una mappa mentale mentre sviluppavo la rete di rimandi. Su quell'ambiente ho innestato un fantasy dal tono locale, ma tutto sommato abbastanza classico.

Protagonista senza nome per immedesimare il lettore vs protagonista ben caratterizzato alla Lupo Solitario o altri con un solido background: a posteriori rimani convinto della scelta fatta al tempo?

Perché no. È una scelta coerente con i giochi di ruolo che giocavo all'epoca, e che - ahimè - adesso pratico meno: è il giocatore che fa vivere il personaggio e ci mette dentro quello che vuole lui. Lo arricchisce con pezzi di se stesso o della sua immaginazione. È una chiave che, tutto sommato, ho poi mantenuto anche nei miei altri libri di gioco dove di volta in volta sei un bambino dell'antica Roma, un lupetto, un tenente della Regia Aeronautica... Sei definito da un ruolo, magari hai anche un nome, ma il carattere e i dettagli del personaggio ce li metti tu a tuo piacere.

Che tu sappia c'è una mappa del dungeon che nasconde il tesoro?

Sì. Anche perché con piccolissime modifiche ho estrapolato i paragrafi che descrivono il sotterraneo e ne ho tratto un racconto-gioco a parte, Il labirinto di Creta, apparso sulla rivista "E Giochi" n. 6 nel marzo-aprile 1992. Una storia volutamente ripetitiva, disorientante, tutta basata sul tentativo di far smarrire il lettore mostrandogli come un labirinto, anche molto piccolo, sia complicato quando, anziché vederlo comodamente dall'alto, se ne riceve soltanto una descrizione in soggettiva. Sta al lettore trovare il modo di raccapazzarsi nel meandro, magari disegnandosi una mappa

o annotandosi i numeri di paragrafo come se facesse nella finzione dei segni sui muri... Insomma, una situazione da gioco di ruolo. In fondo a quel numero della rivista "E Giochi" appariva proprio la mappa a mo' di soluzione, in mezzo alle risposte dei giochi logici e agli schemi risolti dei cruciverba. Il racconto è stato poi ripreso nell'antologia Mitico! e nel manuale Costruire i libri-gioco, sempre con mappa a fondo volume come soluzione (nonché riproposto nel 2009 nello speciale Lgl Magazine stampato in 500 copie e distribuito a Lucca Comics & Games, ndr).

Il combattimento può risultare spigoloso per un lettore moderno, all'epoca come ti sei mosso per inventarlo e che sensazioni volevi generare?

In realtà il sistema è quello di un piccolo gioco di ruolo tascabile ma completo, Grotte & Gnomi, che avevo poi semplificato per il libro-gioco. L'idea era quella di avere un sistema per azioni e combattimenti molto essenziale e immediato rispetto ai titoli in commercio. In Dungeons & Dragons avevi caratteristiche comprese fra 3 e 18 punti, e poi tabelle che ti dicevano quali bonus o malus ne conseguivano durante le varie azioni simulate. Io ho compattato tutto: le caratteristiche vanno da +5 a -5 e ti danno subito l'idea se sei sopra o sotto la media delle persone. Inoltre, la caratteristica è, al tempo stesso, il bonus o il malus da applicare: non c'è più bisogno di tabelle per convertire la prima nel secondo. Come ormai è chiaro da questa chiacchierata, per "In cerca di fortuna" avevo in testa un target di giocatori di ruolo. Mi sembrava che questo sistema piuttosto lineare fosse alla loro portata e, al contempo, adatto al libro-gioco probabilistico che avevo in testa. E così l'ho utilizzato. Grotte & Gnomi non è uscito in quella veste ma, con un po' di rielaborazione, è diventato Mediterraneo, un fortunato gioco

di ruolo introduttivo apparso come allegato a "E Giochi" n. 5 e poi ripubblicato come primo volumetto della collana I Giochi del Duemila. Ulteriormente rielaborato, è diventato Orlando Furioso. Poi ha avuto varie altre incarnazioni, specie a scopo didattico, oltre a fare da base per il più ricco e strutturato "Il gioco di ruolo di Dragonball/Dragonball Z". D'altro canto è un sistema che, per giocare, richiede solo di avere il concetto di numero negativo e di saper fare somme e sottrazioni. E così questi giochi hanno funzionato anche con ragazzini di scuola primaria.

L'apparato illustrativo è molto bello, a partire dalla prima cover, ci sveli qualcosa sul disegnatore Meluzzi e sulla scelta di copertina?

Gianluca Meluzzi è un amico ed era nel mio primissimo gruppo di giochi di ruolo: anzi, l'ho conosciuto proprio così. Ha sempre amato disegnare. Quando ho deciso di pubblicare "In cerca di fortuna" gli ho chiesto di farmi le illustrazioni e direi che è stato molto efficace. Gli ho commissionato quattro tavole a piena pagina e mi ha anche dato vari disegni più piccoli che aveva fatto per suo divertimento in varie occasioni, soprattutto durante la pluriennale campagna di Advanced Dungeons & Dragons in cui io arbitravo e lui giocava.

Com'è nata l'iconica copertina con gli scheletri?

Ho scelto una tavola con una maggioranza di elementi che non necessitavano di colore: il re degli Scheletri e alcuni dei suoi guerrieri. Poi, con carta da lucido e una penna a china, ho selezionato l'area del mantello da usare per un passaggio di stampa in rosso. Ho così ottenuto una copertina a due colori che mi sembrava abbastanza elegante e, contemporaneamente, molto più eco-



nomica di una in quadricromia. Per essere completamente colorata mancherebbe un po' d'oro alla corona, un po' di cuoio a cinghie e stivali, un po' di grigetto alla spada. Ma direi che nel complesso non se ne nota l'assenza.

Hai fatto altri lavori con lui?

In seguito Gianluca ha anche illustrato il mio gioco di ruolo "Mediterraneo". Inoltre ha creato un bellissimo gioco da tavolo sull'Orlando Furioso, rimasto inedito. Quando il Comune di Roma mi ha proposto di scrivere un gioco di ruolo introduttivo da regalare in mille copie a insegnanti, bibliotecari ed educatori, proprio il poema di Ariosto mi è parsa l'ambientazione migliore: per i destinatari dell'iniziativa e per i genitori è alta letteratura, per i ragazzi che avrebbero giocato è un ricco fantasy con tutti i mostri, gli incantesimi, gli oggetti fatati e le avventure immaginifiche necessarie a una buona campagna. E così ho coinvolto Gianluca come coautore e ne è uscita una bella cosa, che la Rose & Poison ci ha poi ripubblicato per un pubblico più ampio.

Un altro mio amico molto creativo che si è lasciato coinvolgere nella lavorazione di "In cerca di fortuna" è Valerio Di Marino, che ha composto la musica della ballata che un bardo girovago canta in una taverna durante una delle prime scene. Il libro riporta lo spartito, mentre la versione Hypercard vi permette addirittura di ascoltarla.

C'è ancora qualcosa che dev'essere inventato, nel mondo dei librigioco e dei sistemi di gioco in particolare?

Sicuramente sì. Che cosa, non saprei... Se mi fosse venuto in mente, per definizione lo avrei inventato! Al limite come le invenzioni di Leonardo, che le ha descritte senza realizzarle. Comunque il librigioco si è

man mano ibridato con la radio, il fumetto, il computer, il cinema. Io stesso l'ho usato su quotidiani, in televisione, su Videotel, per cartoni animati interattivi, come appendice di manuali didattici... Se non saranno gli autori di librigioco a inventarsi nuove cose, sarà il mondo a proporre nuove invenzioni che, poi, qualche autore a bivi potrà mescolare al librigioco. E in ogni caso ne usciranno cose nuove.

Ristampe e continuazioni di saghe storiche, da Lupo Solitario, ormai a un passo dalla conclusione, e Fighting Fantasy. Meglio puntare sui brand del passato o crearne di nuovi?

Sono entrambe buone strade. Il passato ha radici forti e i librigame dell'epoca d'oro hanno un'ampia fama ben consolidata che non si è affatto affievolita: è bello che abbiano nuova vita e sarebbe uno spreco lasciarli nel dimenticatoio. Ma è anche giusto che chi vuole tentare nuove strade lo faccia, creandosi una linea propria. Andando... in cerca di fortuna per lande ancora da esplorare.

In molte interviste hai parlato di un sequel inedito che ancora attende di essere pubblicato ma per molti aspetti poco più che un abbozzo. Ci hai più lavorato? Che aspetti a farlo uscire? Ci anticipi il titolo?

Eh... sta da qualche parte tra i miei vecchi prototipi ma è solo un vecchio tabulato stampato al computer. Il file si è perso da anni nel cyberspazio. Andrebbe ripreso, ritrascritto, completato, testato... Un lavorone. Si chiama "Una damigella in pericolo". Non ci metto mano da quasi 35 anni e non so se lo farò mai. C'era anche un altro volume appena iniziato, con un secondo personaggio ma con lo stesso sistema di gioco e medesime atmosfere. La differenza è che il protagonista era un guerriero di estrazione popolare,

non un figlio cadetto di una famiglia nobile. E quindi non disdegnava l'arco, oltre che la spada.

Legata alla domanda precedente, in questa fase di “Rinascimento” in cui sono stati dati alle stampe cento inediti tutti italiani in pochi anni, il silenzio autoriale di Angiolino fa rumore. Quando sarai della partita?

Fare un buon librogioco è un lavoro enorme. Soprattutto, a mio parere richiede parecchia concentrazione: per realizzarlo bene devo avere tutto in testa contemporaneamente. Specie nelle storie a bivi con una struttura più complessa, come le amo io, più strutturate a rete che ad albero. Veri e propri labirinti narrativi che non si percorrono in una direzione sola ma ove si possono visitare più volte gli stessi luoghi o incontrare gli stessi personaggi, in situazioni che però sono molto diverse a seconda di ciò che si è fatto prima. L'intreccio dei molti possibili sviluppi con i loro molti possibili antefatti devo tenerlo tutto in testa, non c'è schema progettuale che tenga.

In realtà, io ho già molti impegni ludici e creativi. Porto avanti le linee Wings of Glory e Sails of Glory, i miei giochi da tavolo di maggior successo e che richiedono espansioni continue. Dedico del tempo a qualche altro gioco in scatola a livello di prototipo o già pubblicato in passato e che mi piacerebbe tirare di nuovo fuori, magari rinnovandoli un po'. Sto seguendo la seconda edizione di Lex Arcana, ripubblicando - tra l'altro - il supplemento sull'Italia che avevo scritto con Francesca Garello 25 anni fa con molti arricchimenti e una nuova avventura. Insegno Cultura Ludica alla Nuova Accademia di Belle Arti, racconto storie di giochi e giocattoli a Wikiradio, pubblico libri, collaboro alle opere Treccani, tengo corsi di game design (anche sui librogioco), contribuisco come ospite con

scenari e avventure a giochi lanciati su Kickstarter, scrivo articoli e faccio giochi con continuità per riviste come loGioco, Kids History, Storie di Guerre e Guerrieri... Difficilmente potrei fermare tutto per concentrarmi in esclusiva su un libro-gioco. Anche se in teoria non mi dispiacerebbe affatto.

Insisto...

In realtà l'amico Riccardo Vadalà è riuscito a convincermi, all'inizio di questo “Rinascimento”, e una pausa da dedicare alla narrazione a bivi me la sono presa. Ne è uscito “Alla ricerca di Angelica”, un racconto-gioco di 200 paragrafi apparso sul n. 3 della rivista “loGioco” a febbraio 2018. Paragrafi stringati, per poter stare in otto pagine di rivista a corpo piccolo... Diciamo che è un racconto lungo, ma riscritto con un po' più di respiro potrebbe diventare un libro: la struttura necessaria l'ha tutta. Per il resto, non escludo di scrivere altri libri-gioco ma, al momento, vedo complicato affiancare un'attività del genere ai miei altri impegni. Piuttosto, ho una serie di libri-gioco che sembrerebbero aver avuto successo in passato e che potrebbero avere ancora mercato adesso se qualcuno volesse ripubblicarli: “Il gobbo maledetto”, “Il Mischiastorie - Osvaldo e i cacciatori”, “I misteri delle catacombe”, “Avventure al campo”. Lo stesso “In cerca di fortuna”. Alcuni hanno dimostrato già in passato di avere un potenziale anche su canali diversi da quelli degli appassionati e del pubblico generico: insegnanti, negozi museali, appassionati di aviazione, ambienti scout. E perché no, ho anche una decina abbondante di racconti-gioco che si potrebbero raccogliere in un'antologia. Se qualche editore volesse dar loro una possibilità, credo che non avrebbe affatto a pentirsene. Qualcuno si è interessato, ma per ora non se n'è fatto nulla... Staremo a vedere! 



Intervista all'illustratore francese autore dei fumettigame su Sherlock Holmes

CED, SE IL LIBROGAME SPOSA IL FUMETTO

di Alberto Orsini

Chi scrive e realizza librogame oggi sa bene quanto sia complessa e nodale la fase di game "design", ma che succede quando, oltre alla progettazione della trama e del gioco, si affianca anche una fase di "drawing" perché l'avventura è a fumetti? A questa domanda risponde l'illustratore e autore ma anche attore teatrale Cédric "Ced" Asna, 40 anni compiuti a ottobre, originario di Foix, comune all'estremo Sud della Francia. Con lui Lgl Magazine scopre qualcosa di più sulla serie di comics stampati in Francia da Makaka editions e portati in Italia da Cranio Creations che, tuttavia, si è concentrato su Pirati e Cavalieri, con due pubblicazioni, sfornando invece un solo volume - di cinque - sul celebre investigatore creato da Arthur Conan Doyle,



Cedric Asna detto CED

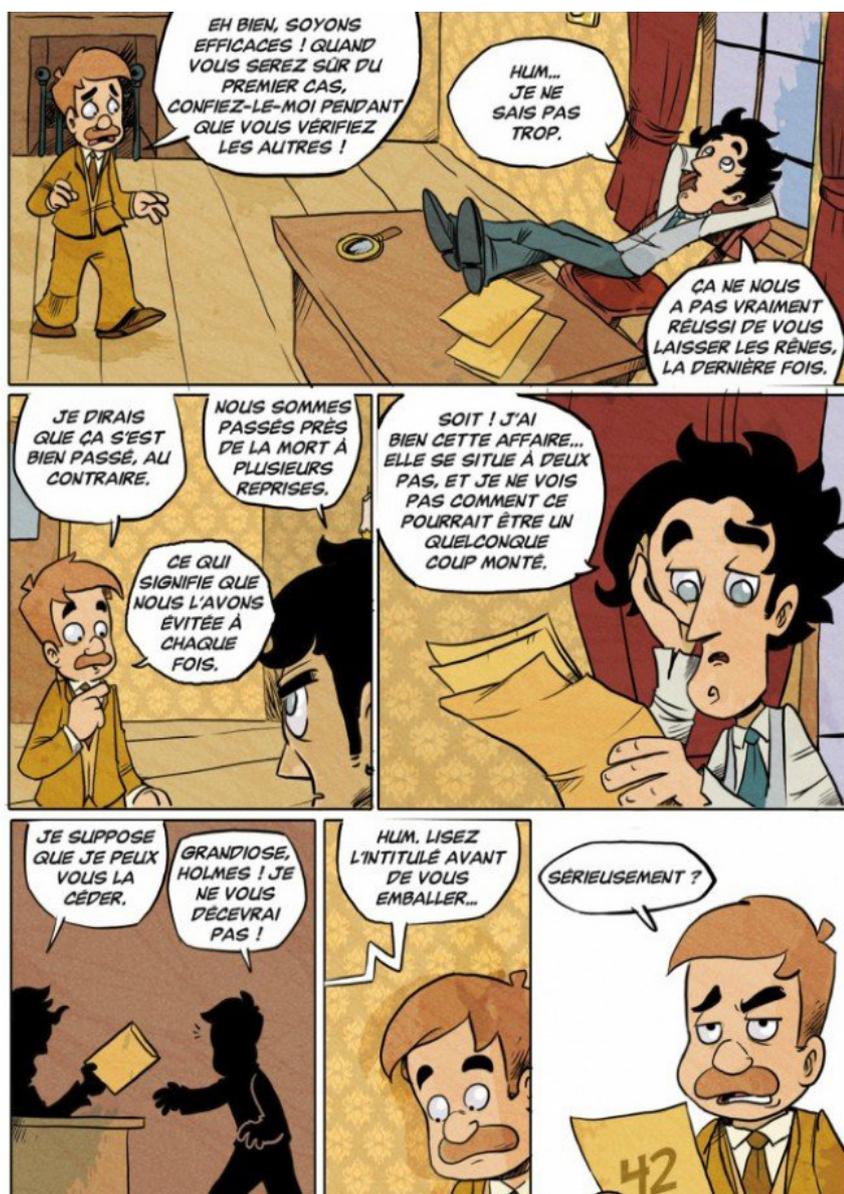


con testi e disegni proprio di Ced. Questo prima che l'editore italiano di partenza andasse in difficoltà e i diritti di questi fumetigame finissero in mano a Vincent Books/Raven, che fin qui ha dato alle stampe due volumi, "Captive" e "Hocus Pocus". Con A-sna approfondiamo le dinamiche del fumetogame, opera che va ben oltre le più note in Italia storie a bivi di fattura Disney e non solo, parlando di progettazione, dinamiche, difetti, longevità, espedienti tecnici e narrativi e così via.

Come è nato il progetto di creare dei fumetti a bivi legati al personaggio di Sherlock Holmes?

Quando sono stato contattato, l'editore pubblicava già da qualche tempo questa collana di fumetigame. Sapevano che ero un grande fan di Sherlock e che avrei voluto curare un progetto con questo personaggio. Mi hanno proposto di realizzare un librogame, visto che l'argomento ci si prestava bene, e ho accettato subito.

In Italia abbiamo potuto leggere solo la prima avventura di Holmes: ci racconti in breve di che cosa si occupano gli altri sequel e





qual è il tuo preferito?

I primi tre volumi parlano del rapporto fra Holmes e il professor Moriarty, fino addirittura alla loro collaborazione nel terzo libro. Nel quarto, torna Irene Adler. Nel quinto andiamo a seguire le tracce di Jack lo Squartatore mentre nel sesto Sherlock e suo fratello Mycroft devono svolgere delle indagini girovagando per il mondo intero. Credo che il secondo sia il mio preferito (il titolo è "Quattro indagini di Sherlock Holmes") perché ritengo di aver creato un buon sistema di gioco: più indagini contenute all'interno di una sola, un po' come nelle raccolte dei racconti di Conan Doyle.

Sono in programma ulteriori avventure di questa serie? Di quali aspetti o trame vorresti occuparti se fosse possibile?

Dal sesto libro in poi ho voltato pagina e ora mi dedico ad altri progetti. La serie, comunque, dovrebbe continuare anche senza di me, con altri autori.

Dai rimandi e citazioni sembrerebbe che tu sia un ottimo conoscitore delle opere originali di Conan Doyle, lo confermi? Se sì, quali sono le tue preferite?

Sì è vero, amo molto il canone di Sherlock

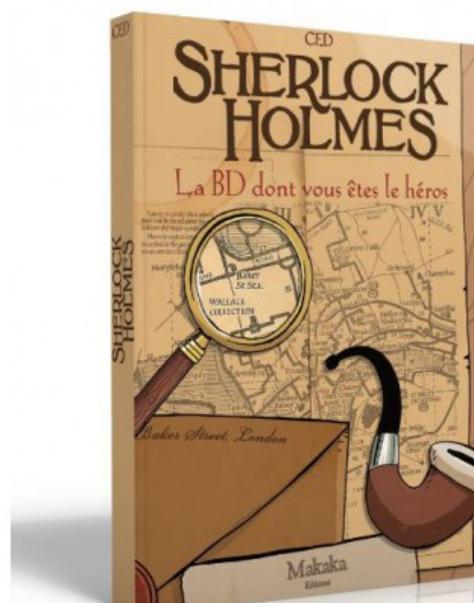
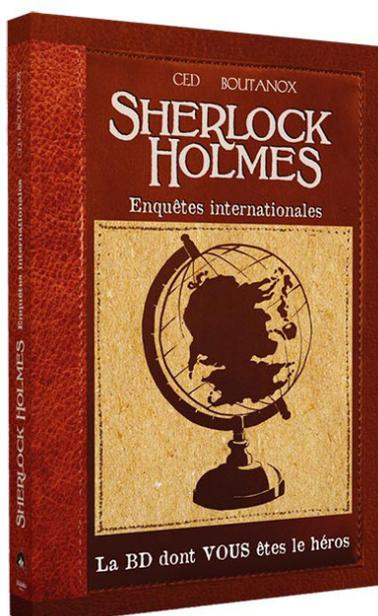
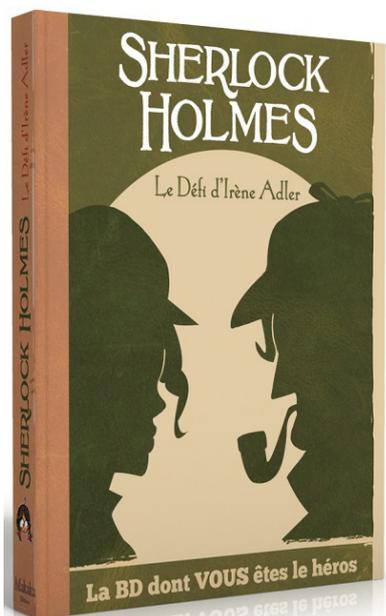
Holmes. Il mio preferito, nonché il primo che ho letto, è il romanzo "Il mastino dei Baskerville", ma piace anche molto il racconto breve "Uno scandalo in Boemia".

Hai mai letto altri librogame? Quali le tue serie preferite? Ricordi quelli storici di Holmes?

Leggevo dei librogame quando ero adolescente, ma devo dire di non aver avuto un particolare universo prediletto. Avevo provato i librogame di Sherlock Holmes, sì, ma ne sono rimasto deluso: non trovavo queste avventure abbastanza interattive per quanto riguarda la parte delle indagini.

Quale pensi che possa essere la difficoltà maggiore nel creare una storia interattiva a bivi illustrata piuttosto che solo con parole?

La cosa più importante è che il lettore si cali nei panni dell'investigatore. Da un lato bisogna proporgli enigmi visuali, dall'altro anche lasciargli indizi all'interno dei dialoghi. Alla fine devo dire che è una cosa che mi riesce abbastanza naturale. Sulla scena del delitto, gli indizi sono per forza visuali e, quindi, il lettore può passare lunghi minuti a osserva-



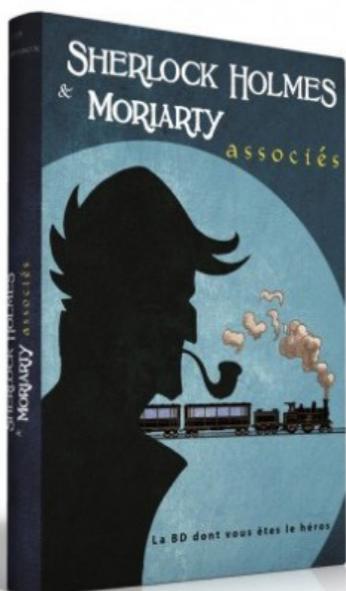
re tutti gli angoli delle vignette del fumetto, di questo bisogna tenere conto.

Il tuo stile sembra particolarmente umoristico ma, nella prima e fin qui unica avventura letta in Italia, ci sono anche situazioni molto serie, dove si può addirittura morire. Come sei riuscito a evitare dissonanze su questo?

Si può perdere la vita nell'avventura che avete tradotto, ma ho tolto questa possibilità negli altri libri perché ho pensato che non portasse niente di più. Quanto al primo volume, a fronte della possibilità di morire ho sdrammatizzato insistendo ironicamente sul fatto che Holmes e Watson sono personaggi immortali e che il lettore dovrebbe "vergognarsi" di averli uccisi.

Tutti gli autori che si cimentano con questo personaggio (compreso chi scrive!) dicono che è impossibile che il lettore possa interpretare Holmes perché quel personaggio è infallibile per definizione e non potrebbe compiere errori. Sei d'accordo? Per questo hai scelto Watson o ci sono anche altre motivazioni?

È vero! Ho scelto Watson nel primo libro per-



ché è il narratore dei racconti originali. E anche per un'altra, semplicissima ragione: se il lettore impersona il dottore e osserva la scena con i suoi occhi, inevitabilmente comparirà meglio Holmes sulle vignette. Ma di seguito ho inserito anche la possibilità d'interpretare Holmes, dal secondo libro, con un livello di difficoltà più elevato di quello di Watson. Se si vuole diventare Sherlock, lo si deve meritare!

Nei gamebook investigativi, rispetto a quelli di avventura, spesso si trova un difetto di longevità difficile da evitare: una volta scoperto il colpevole, il libro è meno interessante da rigiocare. Come pensi si possa risolvere?

Questo è uno dei problemi del primo volume. L'ho corretto dal secondo proponendo diverse indagini ed escogitando anche un sistema che permette al lettore di sapere se ha sbagliato qualcosa, ma al contempo senza rivelargli dove. Questo consente di ricominciare ma senza avere subito spiattellate le risposte agli enigmi.

Quali sono i tuoi prossimi progetti nel mondo interattivo? Vedremo qualche altra tua opera in Italia?

Ho scritto uno "Sherlock Holmes - Gli eroi siete voi" (una sorta di Consulente investigativo, ndr) in tandem con l'illustratore Grelin. Si tratta dello stesso principio, ma si può giocare fino a quattro persone, ognuno con il suo libretto. In queste avventure si impersonano Wiggins e gli altri irregolari di Baker Street. Purtroppo, non posso sapere se quest'opera sarà pubblicata in Italia. Ma il gioco è stato venduto in più Paesi, speriamo che sia solo una questione di tempo! 

Traduzione a cura di Yannick "Pirata delle Alpi" Roch