

Librogame's LAND MAGAZINE

6

ANNO XIV
(141)
giugno
2019



CONOSCIAMO ACHERON BOOKS

Panoramica nel mondo
della casa editrice milanese,
da poco attiva in ambito
librogiocistico

MALA SPINA SI RACCONTA

Intervista all'autrice di
Gremlins in alta quota,
romanzo interattivo
presentato a Play 2019

LA POLIEDRICITÀ DEGLI AUTORI

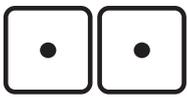
Quattro chiacchiere con
Andrea Mollica e Mauro
Longo sui loro nuovi
lavori a "bivi"

TEAM WANTED

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI



Scopriamo qualcosa in più sulla casa editrice milanese Acheron Books, che ha appena lanciato la propria collana di librigioco!

DISCESA NELL'ACHERON

a cura della redazione di LGL

Ne avevamo accennato nel numero di Marzo 2019, annunciando i protagonisti del Quadrilatero del Librigioco di Modena – Play, ma è arrivato il momento di conoscere meglio Acheron Books e la sua collana di librogame e avventure interattive, chiamata Zaira (ogni collana di Acheron Books prende il nome da una delle Città Invisibili di Calvino). Da anni dedicata alla narrativa fantastica di stampo italiano, nell'origine degli autori ma anche nel genere e nell'atmosfera delle storie, Acheron si è di recente accaparrata i servizi del nostro Mornon, Mauro Longo, per creare una serie di

uscite parallele a quelle di narrativa lineare che procedono spedite.

La neonata collana conta già due titoli, presentati ufficialmente ad Aprile proprio alla Play di Modena, altri due libri sono in lavorazione e abbiamo avuto anticipazioni sulle successive possibili uscite.

I due librigioco già pubblicati sono abbastanza diversi tra loro. Uno di essi è proprio di Mauro Longo e rappresenta la prima pubblicazione ufficiale cartacea di due suoi contributi brevi apparsi in passato in varie versioni e rifacimenti, qui nella loro edizione definitiva.



Vivi e lascia risorgere, che dà il nome all'intero volume, è un librogame ambientato negli stessi mesi del Decameron dei Morti, il primo romanzo di Mauro, e racconta quello che succede a Certaldo al giovane Corvaccio: tutti riferimenti abbastanza trasparenti al Boccaccio. La prima versione di questo "raccontogame" era apparsa nell'edizione dei Corti di Librogame's Land del 2016, con la finalità di testare il sistema creato da Mauro e da Umberto Pignatelli, in seguito ufficializzato come "Venture System".

Due anni dopo, nel 2018, questo racconto giocabile viene riveduto, ampliato, modificato nel regolamento e in alcuni dettagli della trama, e digitalizzato in una versione giocabile su computer o dispositivi portatili grazie a Silvano Oracolo e alla sua piattaforma di Librogame Digitali, abbandonando quasi del tutto il Venture System.

Tale seconda versione è oggi stata ulteriormente riveduta e appianata, e riportata su carta stampata in una edizione del tutto nuova.

Il librogioco nasceva inoltre come prequel giocabile del racconto Ricordati che devi risorgere, che trovate subito a seguire nel volumetto Acheron.

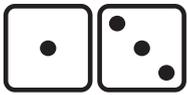
Si trattava originariamente di una blog-tale a puntate interattive, sempre di Mauro Longo, pubblicata sul sito *The Incipit* nel 2013, nella quale i lettori decidevano l'andamento della vicenda con un sondaggio settimanale. Gli eventi della trama sono contemporanei a quelli del *Decameron dei Morti* e il protagonista è sempre il povero Corvaccio di *Vivi e lascia risorgere*. Nella pubblicazione Acheron sono quindi riproposte le due opere nell'ordine cronologico degli eventi narrati e non in quello della loro realizzazione.

Se volete approfondire ulteriormente questo "universo" tratteggiato dall'autore e qui presentato un po' col contagocce (ma co-



munque quanto basta per giocare l'avventura e godersi il racconto senza bisogno di nessun altro titolo o spiegazione), sappiate che entrambe le vicende ricadono nel "Mondo Macabro" inventato da Mauro e che comprendono tra le altre cose le linee del gioco di ruolo *Ultima Forsan* (regolamento Savage Worlds), il gioco di ruolo *Dies Irae* (regolamento Fate), il romanzo *Guiscardi senza gloria*, nonché un fumetto e un videogame tutt'ora in sviluppo.

Il secondo titolo già uscito della collana Zaira è poi *Steam Romance - Gremlins* ad alta quota, della scrittrice conosciuta come Mala Spina. Al contrario di *Vivi e lascia risorgere*, che utilizza una versione semplificata del Venture System, si tratta qui di un vero e proprio romanzo interattivo, una storia compo-



L'intero apparato dei libri Acheron in bella vista in occasione di una delle tante fiere cui partecipa la casa editrice

sita e molto narrativa, priva di regolamento ma ricca di scelte che orientano le vicende dei due protagonisti. Tra le caratteristiche più peculiari di questo librogioco c'è la possibilità per il lettore di scegliere uno dei due protagonisti della storia, Luigi e Giulietta, e partire da punti diversi dell'avveniristico dirigibile in volo in cui si ritrovano. C'è inoltre la possibilità di saltare da un personaggio all'altro, far incontrare i due a circa metà del libro, e infine decidere nuovamente quale dei due punti di vista seguire nella coppia di ramificazioni finali dedicate.

La vicenda non è tanto romantica quanto avventurosa, in un perfetto stile "pulp esotico" che molto richiama gli scrittori di fine Ottocento – inizi Novecento, tra tutti Verne e Salgari. L'atmosfera è steampunk, l'ambientazione *retrofantascientifica*, il contesto italiano e il sistema dei rimandi e delle opzioni sfrutta benissimo le capacità narrative dell'autrice creando tutta una serie di storie parallele e personaggi secondari che contribuiscono a rendere la vicenda veramente tridimensionale nonché gradevole da scoprire passo dopo passo. 

DALLA TRAVERSATA INFERNALE DI LUPO SOLITARIO A QUELLA DEL MERCURIO VITTORIOSO!

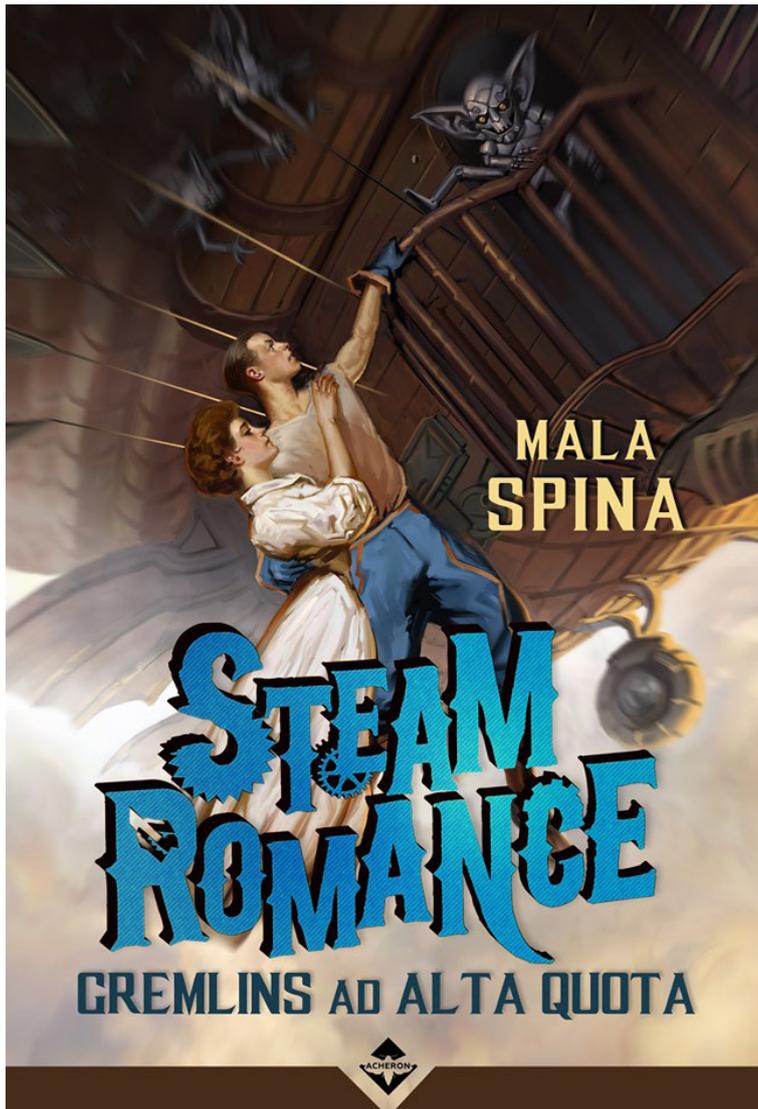
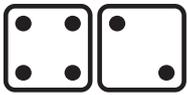
Per conoscere meglio Gremlins ad alta quota e la sua autrice, abbiamo contattato Mala Spina e l'abbiamo coinvolta in una breve chiacchierata su di sé e sulla sua prima opera interattiva. Ecco il nostro botta e risposta!



Bentrovata sul nostro Magazine, Mala Spina. Per prima cosa raccontaci di te e della tua carriera di autrice.

Ho sempre scribacchiato storie fin dalle medie, ma ho iniziato sul serio a metterci ordine solo nel 2014. Forse, dopo tanti anni, era quello il momento giusto. All'inizio ho attinto da una serie di vecchi racconti, li ho ripensati, modificati e così è nata la serie fantasy di Altro Evo, quattro avventure a incastro che avevo immaginato dopo aver visto Pulp Fiction. Anche solo il fatto di aver messo la parola fine ad Altro Evo era una vittoria e questo mi ha dato un'iniezione di fiducia per il passo successivo.

Altro Evo mi ha preso un bel po' di tempo, anche perché avevo deciso fin da subito di usare il canale dell'autopubblicazione e quindi ciò ha significato informarmi sulle varie piattaforme, su quali fossero i software più adatti e così via. In ogni caso, sono stata così contenta del risultato che ho continuato sulla stessa strada anche per i due romanzi successivi.



Per un paio di anni sono stata nella mia fase horrorofila e in questo periodo è nato *Victorian Horror Story*, un romanzo lungo (veramente lungo per i miei standard!) dark nella Londra vittoriana. *Il Mangia Peccati* invece è stato una specie di esperimento nel campo della commedia nera horror.

Tra un progetto più corposo e l'altro sono nati alcuni racconti comparsi su varie antologie a tema fantastico. *Testa di santo in Eroica* per Watson Edizioni, *Quattro regole di sopravvivenza agli zombie* in *Zomb Saga* per Dunwich, *L'oro dell'uomo nero* in Zappa e Spada per Acheron Books e *Jackie Chan contro Dracula* per NPS Edizioni. È stata una buona occasione per me di collaborare con

alcuni editori che apprezzavo e anche una piacevole variazione all'autopubblicazione. Circa un anno fa, ho iniziato a interessarmi allo Steampunk e *Gremlins ad alta quota* ha cominciato a prendere corpo come un semplice racconto breve. A questo punto è arrivato Mauro Longo con la sua proposta folle di trasformarlo in un librogame e così mi sono buttata in quest'impresa assurda, mentre cercavo di mettere in pratica tutto quello che mi aveva divertito nei vecchi *Lupo Solitario* e compagni. Oltre a essere il mio primo librogame, *Gremlins ad alta quota* è stato anche la mia prima opera più corposa pubblicata con un editore di una certa importanza, e sono molto contenta di averlo fatto con Acheron.

Quando hai scoperto i librigame e la narrativa interattiva, e quale aspetto di questo genere ti piace e colpisce di più?

Negli anni '80 ho avuto la fortuna di imbattermi in uno scaffale piuttosto defilato nella libreria che frequentavo di solito. Per fortuna stava vicino alla zona Horror e Fantasy, altrimenti non avrei notato quegli strani libretti tutti colorati. Avevo per le mani *Lo stregone della montagna infuocata* e *Traversata infernale* ma dovevo decidere quale prendere tra

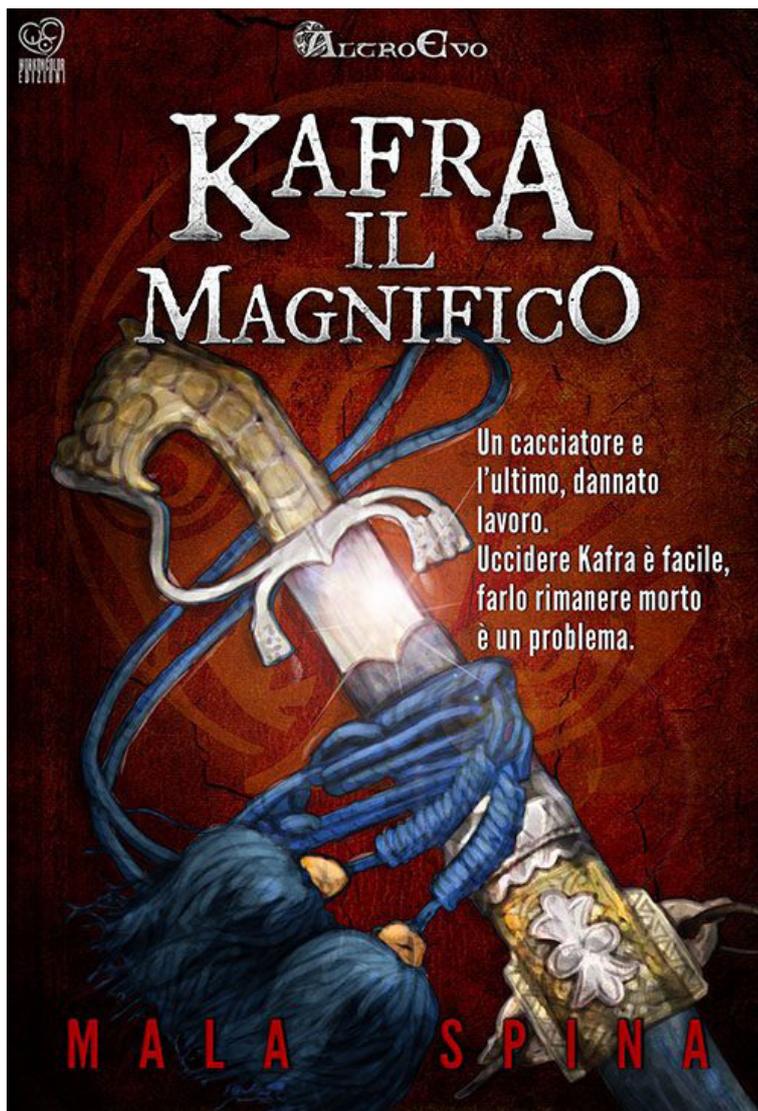




i due. Dopo lungo rimuginare, (all'epoca avevo più o meno 14 anni e le spese andavano ben ponderate!) ho optato per Lupo Solitario e da lì è scoppiato l'amore. Traversata infernale è il librogame che ho fatto e rifatto più volte in assoluto, anche se poi ho sperimentato altri volumi e altre collane. È stato veramente fantastico avere la possibilità di conoscere Joe Dever a Lucca Comics & Games, qualche anno prima della sua scomparsa! La mia unica esperienza precedente in materia di metanarrativa era limitata a *La Storia Infinita*, per cui i librogame sono stati una piccola rivoluzione per me. Ero al centro di un'iper-storia e confesso che le prime volte in cui dovevo scegliere se andare al tal paragrafo oppure all'altro... erano realmente emozionanti. Probabilmente dipendeva anche dall'età, ma questo brivido e il potere decisionale che avevo come lettrice era la cosa che più mi affascinava.

Gremlins ad alta quota è un'avventura molto "letteraria" e priva di regolamento, un vero e proprio romanzo interattivo: come mai questa scelta?

Fin da subito ho deciso di scrivere un'avventura che fosse una specie di raccordo tra i librogame classici e la narrativa. All'inizio a-



vevo pensato a un regolamento molto rudimentale e sintetico, ma più andavo avanti e più diventava breve finché non è sparito del tutto. Alla fine ho pensato di evitare del tutto la presenza di un regolamento e la necessità di prendere appunti, così è venuta fuori una storia a bivi che spero abbia mantenuto tutti gli aspetti che adoro nei librogame. A dir la verità, penso di essermi complicata un po' la vita con questa scelta. Avevo eliminato la possibilità di appuntare qualsiasi nota da poter sfruttare e ogni nodo non doveva entrare in conflitto con gli altri. Insomma è stata una bella sfida e per certi versi mi ha ricordato la programmazione.

Mi piace tuttora l'idea che Gremlins ad alta



quota possa interessare chi non ha mai letto librogame e anche chi vuole provarne uno dove la narrazione è il fulcro del divertimento.

Un altro titolo che ci ha molto incuriosito nelle scorse settimane è *Scrivi la tua avventura!*, il manuale di scrittura e pubblicazione di librigioco firmato da te, Mauro Longo e Matteo Poropat. Qual è stato il tuo apporto nella stesura di questo testo?

Abbastanza ridotto, in realtà. Mi sono occupata delle sezioni che riguardano l'autoproduzione, della parte redazionale e poi di tutto il processo grafico ed editoriale. Soprattutto ho avuto il ruolo di cavia, perché *Scrivi la tua avventura!* e *Gremlins ad alta quota* sono contemporanei e vedere scritto nero su bianco un'analisi approfondita sulla narrazione interattiva è stato fondamentale per scrivere il librogame che avevo sempre immaginato. Ho testato personalmente quanto faciliti il lavoro schematizzare i meccanismi che puoi solo intuire giocando un librogame.

Abbiamo notato che il tuo libro ha anche un "pre-titolo": *Steam Romance...* questo vuol dire che possiamo aspettarci dei seguiti alle imprese della bella Giulietta e del rude Luigi?

In effetti, l'intenzione era di creare una specie di marchio per questo tipo di storie ad ambientazione Steampunk. *Gremlins ad alta quota* è senz'altro autoconclusivo, ma ho lasciato qualche porta aperta che fa intuire un possibile sviluppo. Potrebbe succedere qualcosa di strano nella Parigi steampunkizzata della Belle Époque e, se sarà così, c'entreranno di nuovo Luigi e Giulietta insieme a scienziati pazzi, automi, creature non umane e il diabolico piano di una setta segreta. Ammesso che riescano a far atterrare il dirigibile...

In *Gremlins ad alta quota* compare anche un personaggio che ha un ruolo secondario e proprio su lui sto pensando da tempo a uno spin-off a base di viaggi nel tempo.

Giunti alla fine di questo rapido scambio di battute, ti chiediamo a cosa stai lavorando adesso, e specialmente se hai in mente di cimentarti ancora con i librigioco, o se state pianificando un seguito di *Scrivi la tua avventura!*

Al momento ho dei racconti brevi in cantiere che compariranno in alcune antologie a tema fantastico nei prossimi mesi. Ormai ho terminato anche il mio primo romanzo di fantascienza, un'avventura su un pianeta perduto un po' alla *John Carter di Marte* e un po' alla *Avatar*.

Nel breve periodo, rischio di cimentarmi di nuovo nel campo dei librogame... ma per bambini perché ho sempre voluto farlo (e illustrarlo). Da quando ho letto le avventure del topolino Shelby di Francesco Mattioli continua a ronzarmi in testa un'idea e prima o poi mi deciderò a buttarmi nell'impresa.

È ancora troppo presto per *Scrivi la tua avventura!* vol. 2 (la vendetta) ma, quando sarà il momento, mi dedicherò anima e corpo nuovamente anche a quello. 



OCCHI PUNTATI SU ZAIRA!

AApprofondiamo allora la collana interattiva di Acheron Books direttamente con il suo curatore, la nostra vecchia conoscenza Mauro Longo.

Ciao Mauro, quanto tempo dall'ultima volta!

Ahahaha, ma scherzi? Ormai vedo e sento più spesso voialtri di LGL che i miei parenti...

È vero... ben trovato allora per l'ennesima volta su queste pagine! Parlaci un po' della collana Zaira e di Acheron Books.

È presto detto. Acheron è una casa editrice con cui collaboro e di cui sono un fan dal primo giorno. Ho letto tutti i loro libri, ho curato l'antologia *Zappa e Spada* e ho anche pubblicato con loro il mio secondo romanzo, *Guiscardi senza gloria*. Quando i responsabili hanno deciso di lanciarsi nel settore della narrativa interattiva, sono stato per loro una scelta quasi ovvia, e ho subito detto di sì con entusiasmo alla proposta di diventare curatore della collana.

Come casa editrice, Acheron ha diverse peculiarità molto interessanti, che valgono anche per i titoli Zaira:

- Si occupa espressamente di fantastico,



declinato in tutti i sottogeneri conosciuti: horror, weird, fantascienza, fantasy, steampunk e così via...

- Pubblica quasi completamente solo autori italiani di grande mestiere, che siano o meno conosciuti al grande pubblico e che abbiano o meno lavorato con le case editrici più grandi.
- I temi, le atmosfere e lo stile di quasi tutte le opere pubblicate devono essere "tipica-



mente" italiani, facilmente riconoscibili come tali e spesso mutuati dai grandi classici della letteratura fantastica nostrana.

- Grande spazio viene lasciato alla sperimentazione e all'originalità, con trame che spingono molto avanti il livello di weird di ogni storia, per cercare di evitare in ogni modo l'effetto del "già visto".

Questi punti cardinali delle logiche editoriali di Acheron sono gli stessi che seguiamo anche per i librogioco: sperimentazione, originalità, italianità e qualità. *Gremlins ad alta quota* è ad esempio un vero e proprio romanzo interattivo, scritto da una bravissima autrice che viene dalla narrativa, mentre *Vivi e lascia risorgere* è un contributo fino-

ra inedito in versione cartacea che fa parte dell'universo di *Ultima Forsan e Decameron dei Morti*, una parte del mio lavoro che racchiude forse la metà di quanto abbia scritto in questi ultimi anni.

I primi due titoli della collana sono diversi tra loro per autore, stile e persino sottogenere. In futuro avete intenzione di trovare una vostra linea specifica o continuerete a cambiare?

I paletti della nostra linea editoriale sono quelli che ho già evidenziato prima. Continueremo sicuramente a cambiare, a sperimentare e a pubblicare autori diversi, senza procedere con minicollane o trilogie. Regole e approcci cambieranno ogni volta, così come stili e ambientazioni... da un certo punto di vista è la collana più multiforme e variegata che ci sia in Italia in questo momento.

Parliamo allora dei prossimi titoli. A Modena Play avete fatto alcuni annunci piuttosto nebulosi e frettolosi. Adesso puoi dirci di più?

Adesso sì. Ci siamo presi un paio di mesi dal lancio dei primi due titoli per vedere quale sarebbe stata la reazione dei lettori, i nuovi quanto quelli di lunga data. Questo non perché avevamo dubbi sul proseguimento della linea, ma per avere la possibilità di aggiustare il tiro in corsa, prima di fare dichiarazioni troppo audaci.

In questo momento stiamo lavorando a un librogioco doppio, che si sviluppa su due volumetti paralleli da giocare singolarmente o in coppia. I libri saranno acquistabili in maniera indipendente e ciascuno di essi è dedicato a uno specifico personaggio: duellante e scaramante, entrambi personalizzabili sia per il genere dei protagonisti che per il livello di difficoltà dell'avventura. La vicenda è ambientata nel mondo di Zappa e Spada,





una sorta di Italia fantastica medievale sviluppata finora in un paio di antologie di racconti, sempre pubblicate da Acheron Books. In questo regno picaresco e cialtrone, il protagonista o i protagonisti della storia dovranno compiere una insidiosa missione contro un misterioso e inquietante avversario, avventurarsi nel suo dominio e affrontare tutti i pericoli del suo castello procedendo su una mappa ben precisa. Le regole saranno molto leggere, ma ci sarà un sistema che permette di giocare i due personaggi sia in modalità “Sfida” che “Alleanza”, e terrà traccia delle azioni compiute via via dall’uno e dall’altro eroe.

La progettazione di questo librogiooco doppio (che non ha ancora un titolo definitivo) ci ha preso molto tempo, come potete immaginare, ma adesso il suo autore è già al lavoro. Sono sicuro che conoscete già Andrea Tupac Mollica: è sua la mano che realizzerà entrambi i volumi e siamo davvero contenti che abbia accettato la nostra folle proposta, mettendoci moltissimo di suo e aiutandoci a definire tutto il progetto che vi ho appena snocciolato!

Ottimo! L’idea sembra molto interessante e Andrea è una garanzia. Ci sono altri titoli in programma dopo questi due nuovi librogiooco collegati?

Ci sono, ma per ora abbiamo bloccato gli autori e i lavori in corso, perché dobbiamo ragionare bene sulle tempistiche successive e sulle tantissime proposte che stiamo ricevendo in queste settimane. Abbiamo intenzione di fare un librogiooco di stampo horror “estremo”, affidandolo a uno dei più importanti autori italiani del genere, e dove mettere su pagina tutta una serie di trovate estetiche e grafiche mai viste prima... un librogiooco che sarà perturbante e disturbante anche nella forma fisica in cui

SEI PRONTO A PARTIRE PER L'AVVENTURA?

ACCETTA LA SFIDA DEI NUOVI LIBROGAME ACHERON BOOKS!

Sali a bordo del Mercurio Vittorioso, il dirigibile steampunk in volo sulle Alpi, in preda a Gremlins meccanici fuori controllo...

Vivi e lascia Risorgere
Mauro Longo

STEAM ROMANCE
MALA SPINA
GREMLINS AD ALTA QUOTA

...oppure perditi nei dedali di Certaldo, la cittadella medievale invasa dai non-morti!

TIRA I DADI, SE HAI CORACCIO... E SCEGLI IL TUO DESTINO!

ACHERON
IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA
ACHERON BOOKS
WWW.ACHERONBOOKS.COM

sarà presentato e nella struttura dei propri rimandi.

Un altro progetto già in discussione è un librogiooco fantastico e surreale, a tratti anche teatrale e metatestuale, con uno straordinario scrittore italiano ancora poco conosciuto (per qualche motivo incredibile). Qui però siamo davvero fermi all’idea e non abbiamo dato il “ciak” definitivo all’autore, che non vede l’ora di cominciare.

Ci sono inoltre diversi scrittori già consolidati della scuderia Acheron che si sono detti interessati a tentare la strada della narrativa interattiva, magari con i personaggi e le storie dei loro romanzi. Parliamo in questi casi di gialli con elementi paranormali, urban fantasy e thriller soprannaturali... Anche le loro proposte sono attualmente in valutazione.



I libri interattivi Acheron Books in tutto il loro splendore aggrediscono il mercato con una distribuzione capillare sia in fiera che nei negozi fisici e virtuali

Un'ultima domanda un po' scomoda. Sappiamo che tu hai sempre tanti progetti in corso, anche fuori da Acheron Books: Scrivi la tua avventura! con Work on color, il seguito di Le fatiche di Autolico con Edizioni Librarsi, una nuova collana di avventure per Ultima Forsan con Space Orange 42 e chissà quant'altro... Questi impegni come autore non rischiano di distrarti da quelli come curatore, o viceversa? Inoltre, alcuni potrebbero pensare che a furia di occuparti di troppi progetti insieme potresti finire per far uscire delle cose un po' troppo frettolose e non curate al meglio...

Queste considerazioni non sono del tutto sbagliate e sono io stesso il primo a pormi il problema. Per estrema trasparenza, ogni volta che accetto un nuovo progetto, chiarisco a tutti gli interessati la mole di lavoro che ho già accumulato e tutte le criticità di avermi tra i piedi: l'impossibilità di concentrarmi sulla promozione di un singolo volume, l'impossibilità di avermi fisso a uno stand alle fiere a vendere quel particolare libro, la follia di fare concorrenza a me stesso con più libri miei sui banconi di diverse case editrici, e così via...

Fin da subito, il mio accordo con Acheron è stato improntato su questi termini: posso

scrivere liberamente librogame per altre case editrici, ma ho l'esclusiva con loro come curatore di libri-game. E questo mi sembra abbastanza corretto, visto che in genere un curatore non pubblica anche se stesso come autore... Il caso di Vivi e lascia risorgere è stato eccezionale e dovuto a motivi legati al lancio alla fiera di Modena, ma non credo che scriverò altri librogame per Acheron. Che poi vi possano essere dei libri pubblicati di fretta e con qualche difetto dovuto a tempi ristretti, quello non è da escludere, ma dopotutto potrebbe succedere anche se non pubblicassi così tanto... Il fatto è che negli ultimi due anni è davvero esplosa questa corsa al librogame da parte di tantissime case editrici, e tutti gli autori italiani più o meno conosciuti ricevono proposte da destra e da manca. A molte ormai devo rinunciare, ma con le case editrici a cui sono più legato mi fa sempre piacere creare qualcosa e a loro non so mai dire di no!

Ringraziamo Mauro Longo per questa lunga chiacchierata su Acheron Books. Visto che abbiamo saputo di questi fantomatici libri-game in coppia, abbiamo inviato qualche domanda anche al loro autore, che ci ha risposto in tempi davvero rapidi. 

Dal cyberpunk alternativo al fantasy “di menare”:
quattro chiacchiere con Andrea Tupac Mollica

LA POLIEDRICITA' DELL'AUTORE

Chiudiamo la nostra carrellata sulla produzione Acheron con una chiacchierata con Andrea Tupac Mollica, prossimo autore della “batteria” di gamebook della casa editrice e al lavoro su un progetto Fantasy molto intrigante.

Ciao Andrea, storico utente di LGL e creatore di alcuni contenuti amatoriali di grande qualità per il nostro portale. Cominciamo con una domanda canonica: quali librogame ti hanno colpito maggiormente tra quelli classici e come sei approdato alla scrittura delle tue prime avventure?

Il mio primo LG lo scrissi nel 1993, avevo 19 anni. Era un racconto di 50 paragrafi, genere cyberpunk; si chiamava Codice DNA e comparve su una rivista di letteratura alternativa che si chiamava *Il Paradiso degli Orchi*. Ricordo che lo scrissi a macchina, su una Olivetti elettrica. Solo diversi anni dopo, quando entrai in contatto con la community di LGL, mi rivenne la voglia di scrivere LG e scrissi quei due spin-off (rigorosamente amatoriali) sul Capitano Val. Tra i LG classici che mi hanno maggiormente influenzato metto sicuramente la saga di *Lupo Solitario*, *Robin Hood*, *Oltre l'Incubo* e *BloodSword*.





Ho sempre pensato che i librogame siano una forma di letteratura prima ancora che un oggetto ludico

* * *

È la prima volta che mi cimento con la scrittura a doppio LG: è difficile trovare una soluzione che sia funzionale ed elegante

In questa "rinascita" italiana del librogioco sei stato individuato e scelto quasi subito per scrivere delle avventure pubblicate ufficialmente tramite case editrici, con *Golgota Blues* di GG Studio, oggi *Space Orange 42*. Come ti sei trovato a lavorare su commissione per i progetti di *Space Orange 42* e adesso di *Acheron Books*?

Lavorare su commissione mi piace molto. Recepire indicazioni e vincoli mi aiuta a dare una forma al flusso creativo, una forma che non dipende solo da me ma che viene "negoziata" con il mondo dell'autore originale (come nel caso di *Golgota Blues* e *I Quattro della Venturosa*) o con un canone che si sta formando ma che ha già diversi elementi definiti, come con questo nuovo lavoro di *Zappa e Spada*. Posso immaginare che a non tutti piaccia scrivere con questi vincoli, ma per me è una dimensione assai gratificante.

La tua nuova avventura interattiva sembra tutt'altro che semplice da realizzare: uno o due giocatori, modalità di gioco e livelli di difficoltà multipli, una mappa su cui

spostarsi, codici da segnare, mosse da utilizzare e così via... Come stai lavorando per gestire tutti questi elementi senza impazzire?

E chi ti ha detto che non stia impazzendo? Non mi sono mai cimentato con una scrittura a doppio LG, e devo dire che è difficile trovare una soluzione che sia al tempo stesso funzionale ed elegante - per intenderci: senza affogare i due libri in una miriade di codici da segnare. Per fortuna Mauro Longo mi sta dando una grande mano e tanti suggerimenti. Per cui credo che alla fine uscirà una cosa piuttosto fresca in quanto a meccaniche.

L'avventura si svolge nel mondo di *Zappa e Spada*, un setting creato dai curatori di *Acheron Books* per le loro antologie di racconti, e ogni librogioco di questa casa editrice ha una forte componente letteraria. Come ti trovi a gestire questo aspetto narrativo così sviluppato, assieme al normale game design necessario nei librogame?

È il mio mondo, da sempre. Ho sempre pensato che i LG siano una forma di letteratura, prima ancora che un oggetto ludico. E, per quanto posso e sono in grado di fare, quando scrivo mi piace lavorare sugli stilemi e su riferimenti letterari più o meno espliciti. Inoltre, il fantasy mediterraneo è qualcosa che sento molto mio, avendo giocato da ragazzo per anni al vecchio *Kata Kumbas*. Anche alla base di questo nuovo lavoro ci sono riferimenti letterari e cinematografici di grande livello, e mi fa molto piacere che l'editore li abbia apprezzati da subito.

Grazie di tutto ad Andrea Tupac Mollica. Con questo ultimo contributo chiudiamo questa sezione del Magazine facendo i nostri migliori auguri ad *Acheron Books* per i tanti progetti interattivi dei prossimi mesi! 