

# librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XVI  
(161)  
marzo  
2021



Watson Edizioni  
lancia il librogame  
del sommo poeta

## NELL'ANNO DI DANTE, L'INFERNO A BIVI

L'INCREDIBILE MONDO  
DI INFINITY MUNDI  
L'app interattiva di Luigi Lescarini che  
nasconde mille sorprese

AUTORI DI INFINITY BOOK  
Faccia a faccia con Roberto  
Bucciarelli, Gilbert Gallo ed  
Enrico Matteazzi

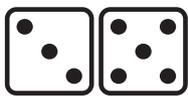
Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)



Alberto Orsini a lavoro su una trasposizione interattiva per i 700 anni della morte del Sommo Poeta.

L'opera segna anche la nascita di una nuova collana "Classics" con i big della letteratura italiana

# LA "COMMEDIA" DIVENTA A BIVI

a cura della redazione di LGL

**N**el settecentesimo anniversario della morte di Dante Alighieri, anche il mondo della narrativa interattiva, in particolare dei librogame, non poteva rimanere insensibile all'allure immortale emanato da quello che viene considerato il padre fondatore della lingua italiana. In quest'ottica nasce il volume titolato in modo semplice ed eloquente "Inferno", che porterà una nuova generazione di lettori a bivi alla scoperta della cantica considerata più famosa ed evocativa delle tre che costituiscono il corpus della "Commedia", opera talmente granitica da essersi conquistata sul campo i galloni della divinità.

Alberto Orsini ("Sherlock Holmes - Prima



Alberto Orsini, dopo Holmes si misurerà anche con Dante

— 2009 —

# WATSON

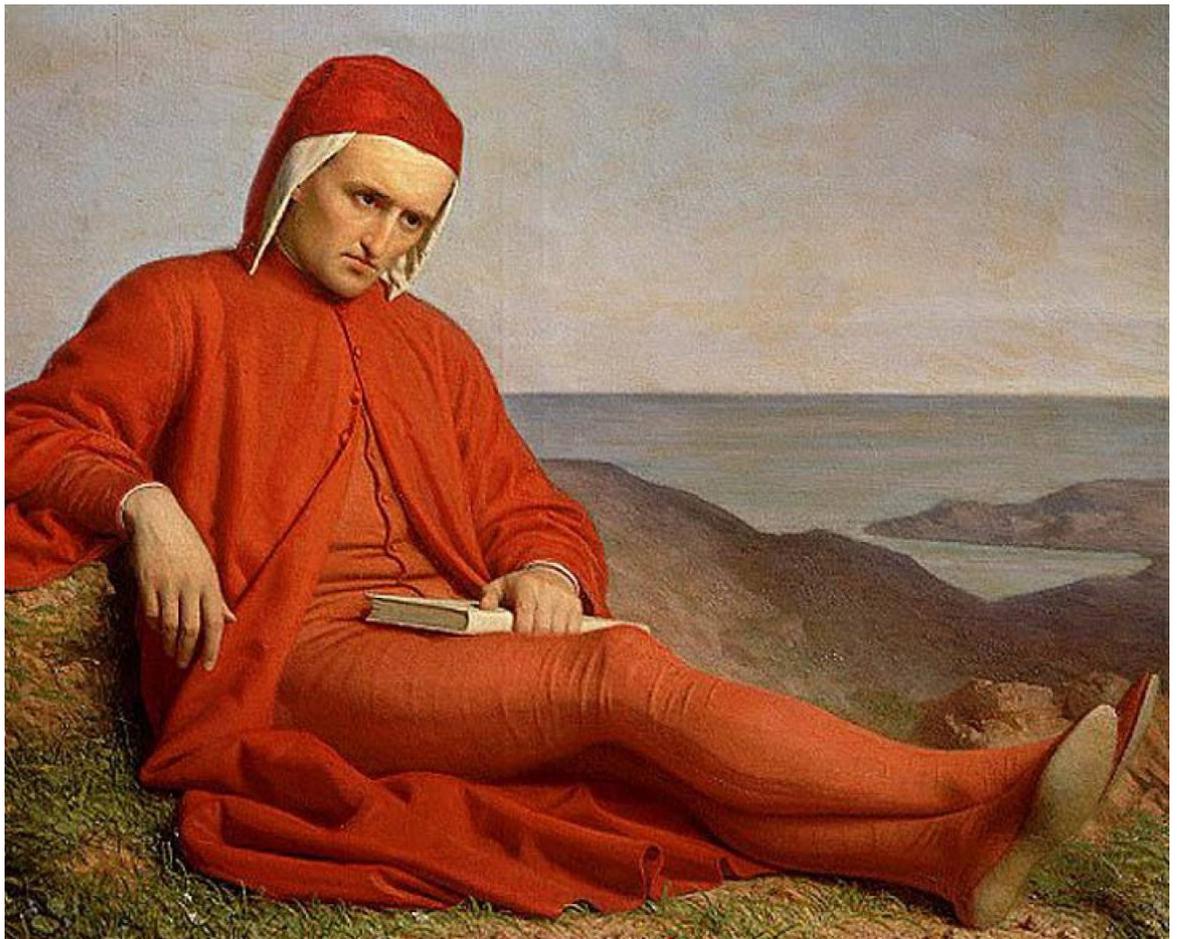
— EDIZIONI —

con delitto”, Watson Edizioni; “Fresco di Stampa”, Lambda House) è l’autore che indegnamente proverà a trasporre l’opera immortale di Alighieri in un linguaggio e una costruzione nuovi di zecca. A lavorare su un approccio moderno alla Divina Commedia è Watson Edizioni di Ivan Alemanno, che conferma una squadra ormai collaudata servendosi della preziosa curatela di Francesco Di Lazzaro (“Carmilla”, Watson Edizioni; “Hellas Heroes”, Edizioni Librarsi; “Fresco di Stampa”, Lambda House).

E l’occasione è particolarmente ghiotta perché la nuova uscita va a costituire il volume d’esordio di una nuova collana di librigioco tra i prodotti dell’editore romano, che a onor del vero già si è distinto per una serie “regolare” di opere interattive caratterizzate da una riproposizione di classici della narrativa internazionale, con un apparato grafico e illustrativo particolarmente raffinato e una certa, riconoscibile personalità. Ebbene, con “Inferno” Watson raddoppia e lancia la sua nuova scommessa di “Gamebook Classics”: una inedita linea di prodotto che andrà a cogliere le più importanti emergenze nella storia della letteratura italiana, puntando, quindi, a riprendere e rilanciare nel linguaggio - rinnovato e in piena forma commerciale - dei librogame alcune tra le opere più affascinanti e miliari nella produzione contemporanea e del passato. Un investimento di questa portata merita



una promozione all’altezza e al passo coi tempi. In tal senso va vista la collaborazione con Valentino Sergi (“The Necronomicon Gamebook Dagon”, “The Necronomicon Gamebook Carcosa”, Officina Meningi) per varare una campagna di lancio attraverso Kickstarter che punti a chiamare a raccolta, nel sostegno a questo progetto, la parte più ampia possibile degli appassionati di settore e degli addetti ai lavori, ma anche una larga fetta di pubblico generalista. Per riuscirci, in attesa che i promotori rendano noti obiettivi e tappe della campagna, si può già anticipare che sarà messa a disposizione degli investitori una serie di arricchimenti all’opera capaci di ingolosirli: edizioni di pregio, avventure



bonus, gadget e materiali di gioco. È il caso, in questa preview, di addentrarsi anche concretamente all'interno del libro-game Inferno, per quel poco che è stato possibile far trapelare. Volontà conclamata dell'autore è rievocare nel modo più fedele possibile l'ambientazione e l'atmosfera congregate nel Trecento da Dante. Per questo motivo, il libro-game sarà diviso in Cerchi, e altrettanti Canti, che rappresenteranno sorta di livelli da superare per proseguire. Ma Dante non sarà solo a compiere "il cammin": al suo fianco, o meglio, inizialmente separato, ci sarà un altro personaggio, a lui molto vicino, che ugualmente si troverà a inoltrarsi nell'oltretomba alla disperata ricerca del sommo poeta. Il lettore potrà, quindi, guidare in alternanza due caratteri, in parte speculari, dato il rapporto tra loro, ma ognuno dotato di una sua preci-

sa personalità. Riflessivo Dante, avventato questo "mister X"; in cerca del giusto approccio psicologico il poeta, pronto a menare le mani con delle armi speciali il suo interlocutore; prudente l'uno, travolgente l'altro. E nel malaugurato caso in cui uno dei due perdesse la vita terminando la sua avventura, si potrà continuare a giocare con un solo personaggio e arrivare comunque a una fine positiva, quantunque non perfetta. Completerà l'opera un apparato illustrativo di forte impatto affidato all'arte di Vincenzo Praticò, che darà corpo e anima agli orrori dell'Inferno dantesco, con una serie di tavole evocative e minuziose, che in alcuni casi saranno anche parte del gioco stesso e non mero orpello. Inferno è attualmente in fase di stesura e pronto a precipitare i lettori nell'Ade a partire dalla seconda metà del 2021. 

Infinity Mundi, i librogame in formato app

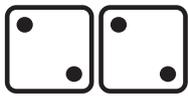
# ESPLORANDO MONDI INFINITI

di Francesco Di Lazzaro

**C**Che l'approccio della narrativa interattiva, negli ultimi anni, si sia evoluto è un dato di fatto. La diffusione di titoli in formato digitale, seppur tra mille diffidenze, è diventata sempre più capillare, e oggi non è più così improbabile gustarsi un librogame direttamente su ebook-reader. Il salto al digitale è cominciato già da parecchi lustri e Librogame's Land ne è stato precursore, con i primi LibriNostri, diffusi a metà della prima decade del 2000. Lo step successivo: realizzare vere e proprie app che consentano di giocare un'avventura a bivi senza preoccuparsi di tutta una serie di variabili (statistiche, lancio di dadi, inventario, parole chiave, salto da un paragrafo all'altro e quant'altro) che rendono più complessa e talvolta pesante la lettura. Proprio in quest'ottica si è concretizzato il progetto Infinity Mundi, un approccio non solo digitale ma "informatico" al concetto di interattività. L'idea nasce dalla fervida mente di Luigi Lescarini, esperto del ramo che ha sviluppato



il codice alla base della app. Tale codice è decisamente versatile e adattabile: rispetto alla concorrenza ha il pregio di riuscire a gestire molte più situazioni e quindi essere adatto a una svariata tipologia di pubblicazioni. Partendo da questa base Luigi ha poi avuto l'idea di coinvolgere una serie di autori che, sotto l'egida di Infinity Mundi,



## INFINITY CREATOR

Alcune mini demo che illustrano delle features dell'Infinity Creator, questa lista non è assolutamente esaustiva, esistono moltissime altre funzionalità a disposizione.

L'unico documento che incorpora tutti i comandi è la Guida per gli Autori (warning: è un documento piuttosto lungo!)

### Mappe interattive

<https://bit.ly/im-map-demo>

### Scelte a tempo inverso

Queste scelte compaiono solo dopo un certo numero di secondi!

<https://bit.ly/time-reveal-demo>

### Versione Alpha del nostro sistema di visualizzazione dei grafi

<https://bit.ly/graph-demo>

### Spinner

Un minigame che coinvolge la skill del lettore

<https://bit.ly/spinner-demo>

### Secret Choice

Scelta segreta per aggiungere grande coinvolgimento nella propria storia

<https://bit.ly/secret-choice-demo2>

### Character Creation

Uno dei modi possibili per la creazione di un personaggio (score system)

<https://bit.ly/character-creation>

### Combat System

<https://drive.google.com/file/d/1bTsVyfZWebTZuwYE68JJCBanHZwxGHAA/view?usp=sharing>

### Gesture Minigame

<https://drive.google.com/file/d/1yPGYfeUSP3BH9chlyh-laXMBC5ZWVtD/view?usp=sharing>

realizzassero gli Infinity Book, opere a bi-vi leggibili tramite app in ambiente android o ios. I dispositivi privilegiati, come è logico, sono quelli portatili, in particolar modo smartphone e tablet; elemento questo che aumenta la potenziale usufruibilità delle opere, considerando che leggendo tramite questo sistema non avremo necessità di lanciare dadi, aggiornare il registro di gioco, appuntare codici o note: penserà a tutto l'intelligenza artificiale.

Il parco dei titoli (e degli scrittori) disponibile è piuttosto nutrito. I lavori completi, già perfettamente giocabili, sono ben sette, li citiamo in rigoroso ordine alfabetico: Eracle, nascita di un eroe, di Gilbert Gallo, già creatore di G-DR come Mythos e pubblicazioni a tema mitologico, Fortezza Europa di Marco Zamanni, uno dei più attivi e apprezzati realizzatori di gamebook della scena, Il Fantasma di Azzurina di Marco Mancini, educatore professionale al suo esordio nel contesto interattivo, Sotto Terra di Ivan Braidì, racconto-costola del più ampio progetto Arkham Legacy Soli nelle Tenebre in via di pubblicazione, Tra le Fauci dell'Inferno di Riccardo Giacchi, autore operante nel campo della narrativa lineare con diversi titoli di stampo fantasy-distopico, l'umoristico e demenziale QuesTavern Brandy di Roberto Bucciarelli, grande patito di librogame al suo lavoro di esordio e Zero Alpha Destiny di Enrico Matteazzi, nel suo portfolio libri per ragazzi e opere per l'infanzia, anche lui esordiente nel mondo della narrativa interattiva.

Un piatto ricco e adatto per tutti i palati, perché ognuno di questi volumi sviluppa temi, ambientazioni e dinamiche profondamente differenti. Per saperne di più ci siamo rivolti ai diretti interessati, chiedendo loro di farsi intervistare da LGL Magazine. I nostri, con grande cortesia, si sono prestati senza indugi: parleremo pertanto, nelle righe che

seguono, con il creatore del sistema Luigi Lescarini e con tre degli autori sopracitati: Roberto Bucciarelli, Gilbert Gallo ed Enrico Matteazzi, che fanno da rappresentanti per tutti coloro che hanno partecipato al progetto.

## INTERVISTA A LUIGI LESCARINI

**Ciao Luigi, ti ringraziamo di essere qui con noi: ci racconti chi sei e quali sono le tue competenze?**

Grazie a voi dell'invito!

Da sempre amante di giochi da tavolo e di carte, videogame, librogame e giochi di ruolo, conseguo la laurea in ingegneria elettronica all'Università degli Studi di Perugia.

Lavoro in aziende del gruppo Finmeccanica per 10 anni, 5 nel dipartimento di Ingegneria e 5 alle Risorse Umane.

Frequento il magico mondo dell'improvvisazione teatrale per 8 anni in cui creo anche dei format originali.

Nel tempo libero continuo ad approfondire la mia smodata passione per la programmazione e i videogame (approfondisco tematiche attuali, non solo dal punto di vista squisitamente tecnico ma anche filosofico: artificial intelligence, machine learning, assistenti vocali, realtà virtuale... e l'impatto che queste tecnologie disruptive avranno sulla società di oggi e domani) che mi porterà poi a lasciare l'azienda e a presentarmi al mondo delle imprese come freelance.

In questa nuova veste (che tuttora indosso) partecipo a molti progetti e sviluppo numerosi prodotti per conto di clienti fino a quando non trovo la giusta motivazione per imbarcarmi nella realizzazione di un progetto personale: sviluppare un motore per la creazione di storie interattive per smartphone e tablet chiamato Infinity Creator.

Dopo un anno e mezzo creo una piccola



**Luigi Lescarini, il papà di Infinity Mundi**

community di artisti e scrittori interessati alle grandi potenzialità della piattaforma e le do il nome di Infinity Mundi.

L'altra mia fervida passione è l'arrampicata sportiva: quando non programmo mi arrampico nei più bei posti d'Italia, dalla Liguria, alla Sardegna, alla Sicilia.

**Come ti è venuta l'idea di Infinity Mundi? Avevi già lavorato ad altre app concettualmente simili?**

L'idea è venuta quando lessi da qualche parte che il mondo dei librogame stava ritornando alla ribalta in Italia, ho pensato di fare una versione digitale di una storia che volevo scrivere. Mentre mi sono messo a buttare giù le idee per il suo sviluppo ho avuto la folgorazione di non limitarmi a fare una singola app ma di costruire un sistema che consentisse di realizzare più tipi di storie interattive digitali. Nell'arco di qualche giorno avevo un prototipo funzionante: come test chiesi alla mia compagna dell'epoca una tematica e in poche ore riuscii a scrivere una mini storia interattiva che lei giocò. Si divertì molto e



ne fu parecchio stupita: capii di essere sulla strada giusta e così nacque Infinity Mundi.

**Quale sono le caratteristiche di Infinity Mundi? In che modo snellisce e migliora la lettura di un librogame rispetto a un libro cartaceo?**

Suddivido la risposta di un due.

### Per gli autori.

Infinity Mundi nasce come un sistema chiavi in mano pensato per gli autori di storie interattive con lo scopo di realizzare librogame digitali. Non bisogna intendersi di programmazione, il tutto è molto semplice e intuitivo, si continua ad usare il proprio editor di testi (Word o simili per capirci) e dopo uno giorno di studio è possibile mettersi subito all'opera. È stato pensato per essere un sistema modulare: ci sono vari componenti che un autore può prendere e assemblare per realizzare il proprio sistema di regole e

le proprie meccaniche di gioco, questa idea della modularità ha funzionato così bene che alcuni autori mi hanno addirittura sorpreso creando delle dinamiche di gioco che pensavo fossero impossibili!

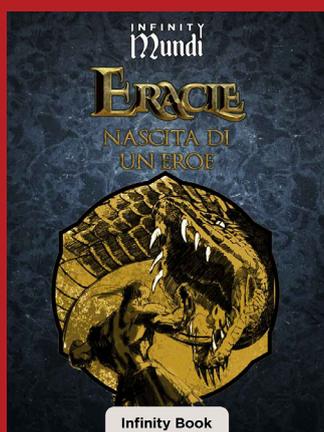
Questa penso sia la caratteristica principale, la flessibilità.

Ovviamente non è tutto perfetto, ogni sistema 'generico' ha le sue limitazioni e delle volte bisogna dialogare con gli autori per trovare dei compromessi adeguati, per vedere realizzate certe idee.

### Per i lettori.

Infinity Mundi vuole portare l'esperienza della lettura interattiva su un altro livello: la soluzione che proponiamo non è in sostituzione dei librogame cartacei, semplicemente vogliamo offrire un altro modo di fruire le esperienze a bivi. Bandersnatch non sostituisce i librogame, fornisce solo un altro media con cui giocarli. Così fac-

## ERACLE, NASCITA DI UN EROE



*Braccato dalle implacabili e sanguinarie Erinni, il giovane Alceo è costretto a correre verso il santuario di Delfi per scongiurare una maledizione degli Dei. Riuscirà il nostro eroe a superare mille avversità, a eludere*

*il Fato avverso e a scoprire di essere destinato a diventare Eracle, l'eroe più famoso e potente di Hellas? Scopritelo giocando con il vostro preferito fra tre diversi personaggi, scelte a tempo e quattro finali diversi.*

*In questa storia interattiva il protagonista sei TU! Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni.*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** 53.000 parole, 300 paragrafi

**Genere:** fantasy, eroico, mitologico

**Caratteristiche:** Personaggi Multipli, Scelte Multiple, Spinner del Destino, Punti Ardimento, Scelte a Tempo, Scelte Nascoste, Finali Multipli, Galleria Immagini

**Lingua:** Italiano

**Autore:** Gilbert Gallo

**Illustratore:** Pietro Rotelli

ciamo noi, poter scaricare e giocare una storia a bivi sul proprio smartphone ha una lunga serie di vantaggi: la comodità di averla sempre in tasca, la possibilità di ascoltare musiche di sottofondo ed effetti speciali (la pioggia, un colpo di pistola, le arcane parole di una formula magica...), dadi in 3d sempre disponibili, mappe interattive, la possibilità di tracciare dei gesti 'magici' sullo schermo per far accadere qualcosa, giocare ad altri minigame all'interno dell'avventura. Inoltre, non si deve tenere traccia dei punteggi o dell'inventario perché la app lo farà per noi.

Assolutamente da non trascurare il fatto che una app, per varie ragioni commerciali, ha dei costi molto più bassi di un libro cartaceo, parliamo solitamente di pochi euro!

**I librogame presentano molte variabili, e sono diversi tra di loro: elementi come codici, enigmi, preveggenze non sono facili da codificare. Sviluppare Infinity Mundi ha presentato difficoltà particolari? Hai avuto situazioni difficili da superare?**

Sì, molte. Creare il motore di gioco è stata una bella impresa: più vuoi essere generale e più lavoro devi mettere nello sviluppo. Il sistema di combattimento e le mappe interattive sono state delle belle sfide ma sono due elementi particolarmente ben realizzati di cui sono soddisfatto.

**L'Infinity Creator ha raggiunto un "punto di arrivo"? O stai lavorando per svilupparlo ulteriormente e aggiungere nuove feature?**

Il Creator ha raggiunto una sua maturità, è possibile sviluppare moltissime tipologie di storie interattive e le 7 app pubblicate (più altre app che abbiamo sviluppato per le aziende, abbiamo anche una sezione business!) lo dimostrano.

Come si dice in gergo è production ready.

## FORTEZZA EUROPA - LONDRA



*In un futuro non meglio precisato, l'immigrazione clandestina in Europa ha superato ogni livello di guardia. Ciò che resta dell'Unione Europea reagisce alla minaccia con il Trattato di Difesa dell'Occidente, una serie di misure drastiche a tutela della possibilità di*

*difendersi per i legittimi cittadini. Un sistema giuridico tuttavia è un'entità complessa e ogni modifica può avere risultati imprevisti e completamente diversi da quelli voluti.*

*Quali, stai per scoprirlo sulla tua pelle.*

*"Fortezza Europa - Londra" è l'app ufficiale dell'omonimo librogame scritto da Marco Zamanni (Jekyll e Hyde, Dragowolf). In questa nuova edizione targata Infinity Mundi il sistema di gioco è stato rielaborato completamente, rendendo il titolo una vera e propria avventura testuale.*

*In questa storia interattiva il protagonista sei TU!*

*Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni.*

*Svolgi indagini, fai scelte che cambieranno il tuo destino e il corso degli eventi, fino a raggiungere uno dei cinque possibili epiloghi.*

*Ma soprattutto... non fidarti di nessuno!*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** 80.000 parole, 502 paragrafi

**Genere:** Investigativo, distopico

**Caratteristiche:** Scelte Multiple, Scelte Nascoste, Parole Chiave, Finali Multipli, Galleria Immagini

**Lingua:** Italiano

**Serie:** autoconclusivo

**Autore:** Marco Zamanni

**Illustratore:** Mezzocielo



La scalata verso il successo di Luigi!

È fondamentale capire che, per sua natura, questo sistema è open, in ogni momento è possibile aggiungere funzionalità che vanno a sommarsi con le altre esistenti.

Ad esempio di recente abbiamo implementato una feature molto bella (al prossimo termine inglese sei autorizzato a estromettermi dall'intervista!), il riconoscitore di gesti: ora è possibile tracciare sullo schermo dei simboli e questo farà accadere qualcosa. Sono delle rune? Delle magie? Ogni autore potrà contestualizzarne il funzionamento all'interno del proprio universo narrativo. Ecco una breve demo: <https://drive.google.com/file/d/1yPGYfeUSP3BH9chlyh-lalXMBC5ZWVtD/view?usp=sharing>

In linea di massima se viene richiesta una funzionalità non supportata che sia abbastanza generale da essere applicabile a più situazioni, allora diventa un ottimo candidato per lo sviluppo.

## IL FANTASMA DI AZZURRINA



*Tra le colline che circondano il paese di Montefiore c'è un vecchio orfanotrofio: tutti lo chiamano da sempre La Casa Bianca.*

*Aiuta Ace & Doc, due inseparabili amici, a svelare i misteri che si muovono tra*

*quelle vecchie mura: cosa è successo alla loro amatissima amica Azzurrina? Chi è il responsabile della sua scomparsa?*

*Sei pronto a scoprire cos'è successo?*

*Benvenuto in Monsters Club! La prima miniserie targata Infinity Mundi: vivi le bizzarre avventure di*

*Ace & Doc, due orfani intraprendenti alle prese col paranormale!*

*In questa storia interattiva il protagonista sei TU! Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni.*

**Scheda di questo Infinity Book**

**Lunghezza Librogame:** 24.000 parole, 160 paragrafi

**Genere:** Horror adolescenziale

**Caratteristiche:** Scelte Multiple, Inventario, Galleria Immagini, Lancio di dadi 3D

**Lingua:** Italiano

**Serie:** [MC] Monsters Club

**Autore:** Marco Mancini

**Illustratore:** Mezzocielo

**Parlaci dei tuoi collaboratori: come sono iniziati i sodalizi con i vari autori?**

All'inizio avevo il sistema ma non avevo i creativi, sia autori che illustratori, e non sapevo neanche dove andarli a pescare! Poi, facendo qualche ricerca, ho scoperto il fantastico sito Librogame's land e il gruppo Scrivi la tua avventura su Facebook. Ho lanciato un emozionante appello alla community e ho avuto la fortuna di raccogliere la curiosità di Ivan Braidì, diventato di fatto il primo autore di Infinity Mundi. Da lì ho cominciato a frequentare in modo più assiduo la nutrita realtà di appassionati del genere e sono riuscito a entrare in contatto con altri grandi autori come Marco Zamanni. Da quel momento il nome di Infinity Mundi ha cominciato a girare un po' nell'ambiente e sono stato contattato da altri autori incuriositi dal sistema e dall'opportunità di essere pubblicati sugli store di Google e Apple.

**Tra gli infinity book ci saranno certamente titoli che sono più nelle tue corde: anche se sappiamo già che a tuo gusto sono tutti ottimi, ci parli in linea generale di quelli che ti hanno colpito di più?**

In realtà non ho molti dubbi, sono sfacciatamente parziale sulle preferenze :P

Da sempre il mio beniamino è stato il Fantasma di Azzurrina: Marco Mancini ha ricreato un'atmosfera alla Stranger's Thing che mi ha conquistato fin da subito, la trovo una storia dolce ed emozionante. Recentemente il podio però è conteso da Zero Alpha Destiny, opera fantascientifica di Enrico Matteazzi. La storia è coinvolgente ma soprattutto è il primo vero prodotto che ha cominciato a sfruttare le potenzialità del Creator, Enrico ha sapientemente dosato musiche di sottofondo, effetti speciali, mappe interattive, scelte a tempo e combattimenti in una miscela che mi ha fatto davvero domandare se avesse

sviluppato la app con qualcosa programmata da me! Inoltre, Valentina Degli Agostini ha realizzato delle grafiche favolose per questa app.

**So che stanno arrivando nuovi infinity book ad arricchire il catalogo. Ci dai qualche anticipazione?**

In realtà a Natale abbiamo fatto degli sforzi pazzeschi per uscire con 3 opere praticamente in contemporanea... e ci siamo riusciti! Ora, dal punto di vista delle pubblicazioni, le acque sono più calme ma noi siamo sempre attivi perché sul lato business stanno nascendo molte collaborazioni interessanti, con Claudia Minozzi stiamo sviluppando una app per il suo progetto solidale Lumen Herio, con una importante azienda di formazione online, Skilla, abbiamo realizzato un bellissimo Infinity Book da inserire nella loro master class. Con Guardiani Italiani stiamo sviluppando la prima app interattiva del loro universo fantastico... insomma, c'è molta carne al fuoco.

**Al di là di Infinity Mundi hai altri progetti interattivi per il futuro? Magari una nuova app che può interessare in qualche modo i lettori di librogame?**

Di recente mi sto occupando di realtà virtuale, la mia sensazione, ma soprattutto moltissimi analisti, suggeriscono che la virtual reality avrà un impatto incredibile sulle nostre vite, al pari di internet o degli smartphone. Se non avete mai provato qualcosa del genere fatelo! È pazzesco. Non escludo che un giorno Infinity Mundi possa estendere la gamma dei propri prodotti realizzando storie interattive virtuali... chissà!

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



Nel ringraziare te per questa bella opportunità approffitto per lanciare un appello: mi piacerebbe creare collaborazioni con le case editrici italiane (e anche Librogame's Land!) che si occupano del genere interattivo: siamo in una epoca dove l'impatto del digitale sulle nostre vite non può essere trascurato e noi abbiamo tutto quello che serve per fare sinergia e dare vita a sperimentazioni di qualunque tipo. Noi siamo qui!

Un ultimo saluto a Marco Moni, Gilbert Gallo e Roberto Bucciarelli, tre invasati che hanno reso Infinity Mundi quello che è oggi, grazie!

## INTERVISTA A GILBERT GALLO

**Ciao Gilbert, grazie di essere qui con noi. Anche se molti appassionati di LG già ti conoscono ti va di presentarti e raccontarci chi sei e qual è stata la tua produzione fino a oggi?**

Buongiorno a tutti e grazie mille per l'invito. Adoro la narrativa interattiva e proprio per questo ho scritto numerosi manuali di gio-

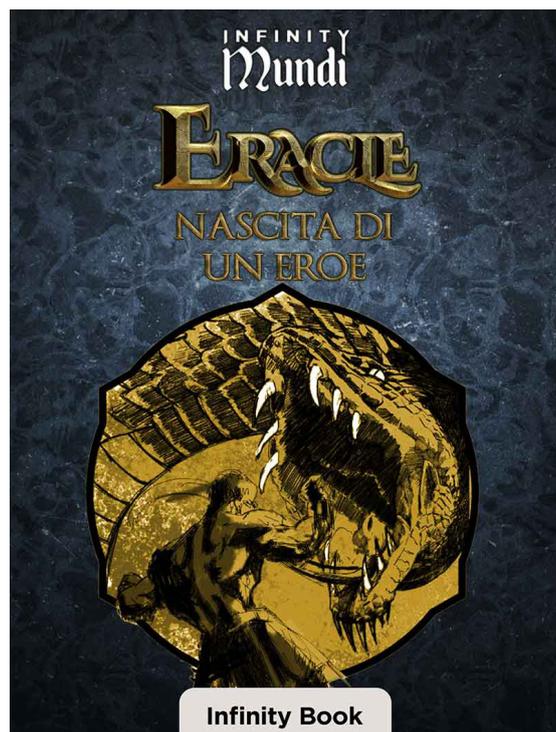
co di ruolo soprattutto in inglese. Adoro da sempre i librogame, le avventure interattive testuali e i videogiochi a tema. Proprio per questo non ho saputo resistere all'idea di creare videogame interattivi: questa nuova esperienza mi sta piacendo tantissimo e mi sta dando davvero molte soddisfazioni. Scrivo anche romanzi "normali" e racconti, ma il mio cuore è sempre e solo per tutto ciò che è "interattivo".

**Sei un grande esperto di mitologia, la tua precedente produzione Mythos lo testimonia. Il tuo lavoro esistente ha in qualche modo influenzato Eracle? Ci sono dei punti in comune?**

Ovviamente. In questo videogame ho riversato l'esperienza del gioco di ruolo e del romanzo. Troverete tantissime "perle" che nessun libro ha mai affrontato. Provare per credere.

**Perché hai scelto Eracle rispetto ad altri eroi? Cosa ti attirava di questa figura che di fatto simboleggia il passaggio dallo stato**

Gilbert Gallo, da sempre esperto di mitologia ha convertito questa sua passione in pregiate opere ludiche



### ferino a quello umano?

Eracle per me è il top del top. È il superman della mitologia greca, ma MOLTO più “umano” di quello dei fumetti americani. La sua saga ha davvero una potenza sconvolgente ed è decisamente il paradigma di “da grandi poteri derivano grandi responsabilità”. Insomma, non ho potuto fare a meno di parlarne, e ne avrò da raccontare ancora per moltissimo. Altro che GoT, la mitologia greca è molto più ricca di faide, tradimenti e colpi di scena.

### Parlaci dell'opera: come l'hai strutturata? Quali fasi della ricca vita dell'eroe ci troveremo a vivere?

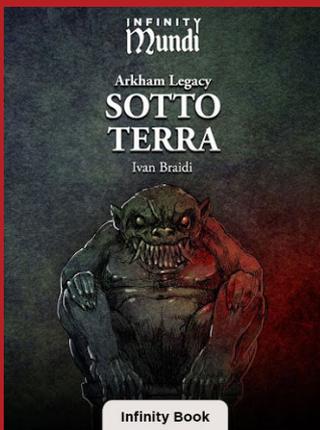
Il videogame si focalizza sugli inizi della carriera dell'eroe, quando non era ancora “nessuno”. Ti permette di scegliere fra tre “ar-

chetipi” di eroe, ognuno con i suoi punti di forza e le sue debolezze. A seconda delle scelte (il protagonista sei TU!), il nostro Eracle dovrà far ricorso a più o meno Punti Ardimento (la benzina dei veri eroi) per superare le difficoltà. Se avrete scelto bene, arriverete ad uno dei tanti finali, altrimenti... Potrete sempre ricominciare daccapo.

### Ci sono elementi regolamentari particolari? Come sei riuscito a gestire l'invincibilità di Eracle, che rischiava di appiattire un po' l'imprevedibilità del libro?

Eracle qui non ha ancora la pelle del Leone Nemeo, quindi non è affatto invulnerabile. Anzi! Il tema portante è la lotta contro il tempo: dovrete scegliere se combattere (e perdere tempo) o darla vinta agli avversari. Se prendere il trono di Tebe o lasciarlo a Edipo.

## SOTTO TERRA



*Ti svegli in un cunicolo. Non ricordi chi sei né come sei arrivato lì, non ricordi nulla. In tasca, qualcosa di misterioso e inquietante... Diventa il protagonista di un viaggio onirico per*

*ritrovare libertà, memoria e identità. Sei pronto per questa odissea così pericolosa e angosciante? Dovrai sempre guardarti le spalle e non potrai fidarti di niente, nemmeno dei tuoi sensi... Secondo classificato al Concorso dei Corti 2019 di Librogame's Land, Sotto Terra è il primo racconto interattivo della serie Arkham Legacy, scritto da Ivan Braidì.*

*Infinity Mundi pubblica la nuova versione riveduta ed estesa. In questa storia interattiva il protagonista sei TU!*

*Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni. Risolvi enigmi, fai scelte che cambieranno il tuo destino e il corso degli eventi. Ma soprattutto... rimani vivo!*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** Breve (11.000 parole, 87 paragrafi)

**Genere:** Mistero

**Caratteristiche:** Scelte Multiple, Inventario, Enigmi, Galleria Immagini

**Lingua:** Italiano

**Serie:** [AL] Arkham Legacy

**Autore:** Ivan Braidì

**Illustratore:** Mezzocielo



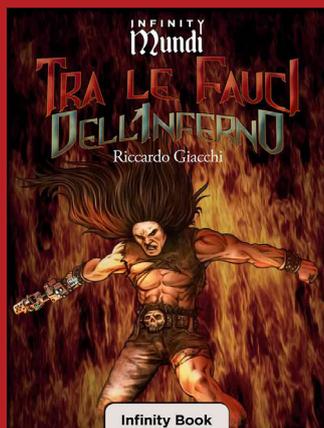
E tanti altri bellissimi dilemmi che non sto qui a spoilerare.

**Stai preparando un seguito? La vita di Eracle è talmente ricca di avvenimenti che si presterebbe bene a una saga...**

Ovviamente. Così come per i romanzi, anche i videogames avranno un seguito. Sarete i primi a sapere la data di rilascio della prossima app.

**Hai in programma altri lavori per il futuro,**

## TRA LE FAUCI DELL'INFERNO



*Sotto le spoglie del mondo moderno e di un'esistenza apparentemente normale, l'antico conflitto tra Decaduti delle Tenebre e Campioni della Luce sembra volgere al termine. Il genere umano, a sua*

*insaputa, sta per naufragare in un'era di caos. Solo un manufatto divino può ribaltare una sorte così avversa e solo un prescelto può osare dove altri fallirebbero, ovvero tu, Babel, nella carica di Gran Maestro.*

*Armato del tuo lanciafiamme sacro, di un insano coraggio e con addosso nient'altro che i tuoi*

*vestiti da metallaro, dovrai farti strada negli abissi dell'inferno per recuperare ciò che è stato perduto... e riuscire a tornare indietro. In questa storia interattiva il protagonista sei TU! Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni.*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** 75.000 parole, 280 paragrafi

**Genere:** Fantasy, Eroico, Apocalittico

**Caratteristiche:** Scelte Multiple, Punti Esperienza, Indovinelli, Scelte a Tempo, Inventario, Paragrafi Flashback, Finali Multipli, Galleria Immagini

**Lingua:** Italiano

**Autore:** Riccardo Giacchi

**Illustratore:** Lenny Luca Canova

a prescindere da Eracle? Magari un nuovo infinity book a tema completamente diverso.

Il mondo dei videogame mi ha catturato e non vuole lasciarmi andare. Abbiamo in programma molte altre app e non solo... Ma per ora non posso dirvi di più.

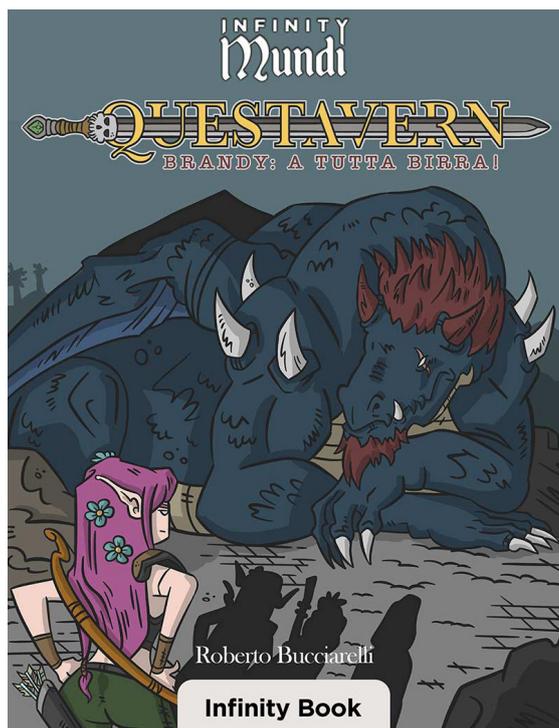
**Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?**

Sono davvero felice di essere stato qui con voi e spero di fare presto due chiacchiere sulle novità che presto arriveranno. Grazie mille!

## INTERVISTA A ROBERTO BUCCIARELLI

**Ciao Roberto, benvenuto su LGL Magazine! Racconti a chi non ti conosce chi sei e che rapporto hai con la narrativa interattiva?**

Con piacere! Mi chiamo Roberto, (anche se un po' dappertutto sono noto come "Powerbob") ho 27 anni (28 a marzo, guarda caso!)



**Il giovane Roberto sta meditando: che sia questa la posizione che assume quando partorisce le sue idee interattive?**



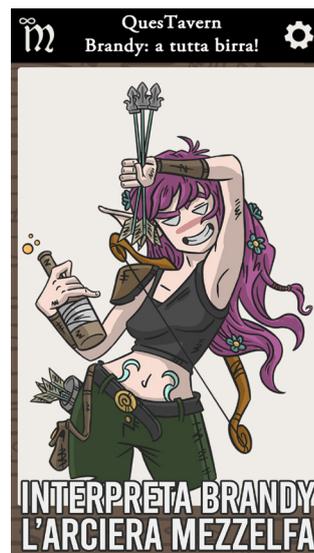
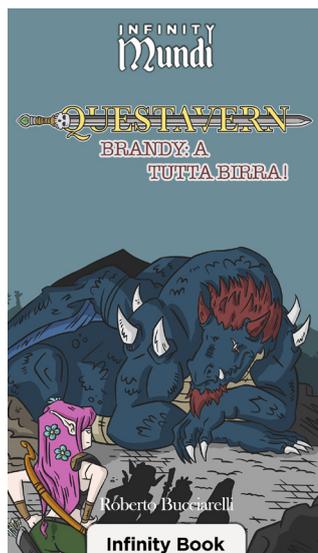
e abito vicino a Roma. Ho avuto la sfortuna di scoprire il magico mondo dei librogame troppo tardi, quando ormai le varie librerie che visitavo li ammucchiavano dentro ceste e scatoloni come se fossero già pronte a buttarli via.

Quel poco di tempo che mi sono goduto è però bastato per farmi scattare la scintilla... Una scintilla che ho riacceso da alcuni anni, approfittando del Risorgimento che stiamo vivendo.

Stavolta, conto di viverlo non solo da lettore ma anche da scrittore.

**So che sei un grande appassionato. Da quanto conosci i librogame? Hai degli autori o delle saghe preferite?**

Ho scoperto i librogame più o meno quando avevo 7/8 anni. Ricordo che ero in vacanza al mare e mi accorsi di una libreria che appunto vendeva a prezzi scontatissimi questi strani volumi chiamati "librogame". Il primo che lessi fu il quarto volume di Lupo Solitario. Quella saga mi è sempre rimasta nel cuore per quanto riguarda i librogame di vecchia



generazione. Parlando della nuova mi è davvero difficile poter scegliere una preferenza, dal momento che vengono sfornati capolavori a ripetizione! Di norma non ho un genere o un autore preferito:

cerco sempre di leggere tutto di tutti, finché il mio portafoglio me lo permette.

**Come ti è venuta l'idea di sviluppare una tua opera interattiva? Come sei approdato alla "scuderia" Infinity Mundi?**

Diciamo che l'idea mi frullava nella mente già da molto tempo. Ho avuto il coraggio di lavorarci solo quando ho scoperto che i librogame erano tornati in auge. Inizialmente puntavo a un formato cartaceo, ma poi mi accorsi che alcune idee, gag ed enigmi che avevo in mente erano difficili da realizzare su carta. Mi è dunque capitato di confrontarmi con Luigi Lescarini. Dopo varie chiacchierate, ho capito che il digitale era la strada giusta dove QuesTavern avrebbe potuto sfruttare al massimo tutto il suo potenziale.

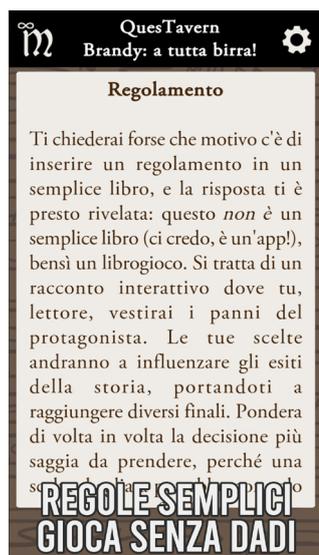
**QuesTavern Brandy è un libro umoristico-fantasy che non manca però di introdurre elementi classici nell'ambito della narrativa interattiva. Ce ne parli un po'?**

Amo le parodie e mi piace "giocare" con i

cliché sia del mondo fantasy che dei librogame in generale. Con QuesTavern non ho voluto fare eccezione, permettendo al lettore di affrontare elementi apparentemente familiari in modi del tutto nuovi. Molte delle gag e delle scene che ho inserito giocano infatti sul fattore sorpresa: creano una visione nella mente del lettore, gli fanno credere di poter immaginare cosa sta per accadere... E poi lo colgono alla sprovvista!

**Ci sono elementi regolamentari particolari? Come sei riuscito a salvaguardare il taglio umoristico-demenziale di fondo e allo stesso tempo offrire un'esperienza di gioco "seria"?**

Parto dal presupposto che anche la storia più no-sense di tutte debba avere un senso logico per funzionare a dovere. Anche perché la sensazione che tutto sia lasciato al caso porterebbe ben presto il lettore a innervosirsi. Per questo motivo ho voluto creare sì alcuni escamotage (da me stesso ammesse in una delle varie rotture della quarta parete nel libro) come l'inventario senza fondo o il microchip salvavita che ti permette di rimediare alle instant death... Però le ho volute inserire con criterio, limitandomi ad aspetti più che altro tecnici della storia. Nel corso



dell'avventura, ogni elemento con cui il protagonista si avvicina ha un suo perché. Ho cercato di dare una giustificazione logica anche alle trovate più assurde proprio per non creare un eccessivo senso di smarrimento al lettore. In questo modo, anche di fronte a opzioni di scelta apparentemente ridicole, con un po' di ragionamento si può intuire la via migliore da prendere. Persino certi enigmi non sono affatto da sottovalutare: alcuni di questi potrebbero farvi scervellare molto più di quanto immaginate!

**So che, in ambito social, qualcuno ti ha fatto notare che la protagonista di un libro che ha un target giovane, come Brandy, non dovrebbe essere ubriaca. Ci spieghi perché secondo te questo approccio invece funziona?**

Il personaggio di Brandy affronta il problema dell'alcolismo in maniera tutt'altro che seria. Considerando anche i disastri che le causa questo suo vizio, a nessuno verrebbe da pensare di emularla. Anzi, semmai il contrario!

**Ricordo, quando ne parlavamo sul forum di LGL, che il tuo progetto originale prevedeva una serie di avventure con diversi eroi in questo mondo fantasy-umoristico. Ci con-**

**fermi che QuesTavern Brandy avrà dei seguiti e ci dai qualche anticipazione?**

Assolutamente, posso confermare che con QuesTavern sono solo all'inizio! Il mio obiettivo è quello di realizzare avventure autoconclusive, ognuna delle quali avrà un protagonista nuovo di zecca che potrà affrontare o una missione altrettanto nuova, oppure una già affrontata da un suo collega. Per esempio, entro fine anno sono previsti altri due volumi che andranno a completare l'avventura di Brandy. Si tratta di una sorta di universo alternativo che risponde alla domanda "cosa sarebbe successo se al posto di Brandy ci fosse stato qualcun altro?"

Così facendo, andranno sbloccati dei retroscena che Brandy non sarebbe stata capace di scoprire, oltre che nuovi percorsi e soprattutto finali.

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

Innanzitutto ci tengo a ringraziarti per l'opportunità concessami! Vorrei soltanto annunciare che i miei progetti non si fermano solo a QuesTavern: sebbene abbia già delle idee pronte per diversi volumi su questa saga, ne ho in lavorazione un'altra (stavolta



addirittura a 4 mani) nella quale io e il mio collega andremo a utilizzare una meccanica finora mai utilizzata nel mondo dei librogame. A meno che qualcuno non ce la freggi all'ultimo secondo...

Posso solo anticiparne il tema: i pirati! E non sarà un'avventura comica, stavolta (non troppo, almeno). Spero di potervi annunciare maggiori dettagli molto presto! Nell'attesa, porgo un saluto a chiunque mi stia leggendo. Compreso il me stesso del futuro!

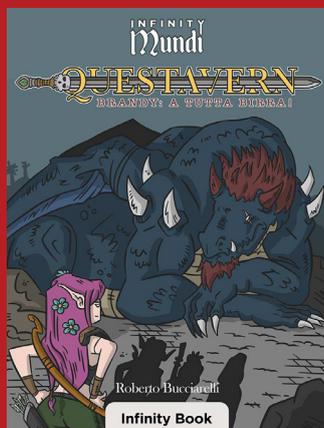
## INTERVISTA A ENRICO MATTEAZZI

**Ciao Enrico, benvenuto su LGL Magazine! Racconti a chi non ti conosce chi sei e che rapporto hai con la narrativa interattiva?**



**Enrico Matteazzi mostra fiero il suo sfondo desktop personalizzato**

## QUESTAVERN - BRANDY: A TUTTA BIRRA!



*Il Re Gink è disperato! Sua figlia, la principessa Elisabel, è stata rapita da un feroce drago sputafuoco il giorno prima delle tanto attese nozze. Brandy, l'arciera ubriacona, è stata designata per questa*

*delicata impresa: saprà dimostrarsi all'altezza delle aspettative?*

*Se ami la comicità e la demenzialità, QuesTavern è la saga che fa per te!*

*A QuesTavern non vengono serviti né cibi, né bevande... Bensì eroi!*

*Continua a seguirci per conoscere i personaggi più folli e stravaganti mai vissuti su questo regno!*

*Tante avventure ti aspettano: alcune del tutto*

*nuove, mentre in altre indosserai semplicemente dei panni diversi. Se ad esempio quelli dell'arciera sono stati di tuo gradimento, che ne dici in futuro di provare quelli di un bardo... o magari di un piromante?*

*In questa storia interattiva il protagonista sei TU! Vivi l'avventura, scopri tutti i finali (dal "worst" al "perfect" ending), goditi le citazioni alla cultura popolare nerd e divertiti con le gag sparse nella storia, impreziosite da delle splendide illustrazioni.*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** 80.000 parole, 422 paragrafi

**Genere:** parodia, comico, demenziale

**Caratteristiche:** Diceless, Scelte multiple, Finali multipli, Enigmi, Galleria di immagini

**Lingua:** Italiano

**Autore:** Roberto Bucciarelli

**Illustratore:** Alessandro Lalli

Grazie a voi per avermi accolto! Sono un libero professionista specializzato in progetti e-learning, ma sono anche un burattinaio (costruisco pupazzi e invento i canovacci degli spettacoli) e uno scrittore di libri per bambini e ragazzi. Mi sono avvicinato alla narrativa interattiva qualche anno fa, quando ci furono i primi segni di una ripresa del mercato. I librogame mi hanno sempre affascinato perché mi piace l'idea di destrutturare il libro e fare entrare il lettore nella storia, farlo partecipare. È una sorta di magia.

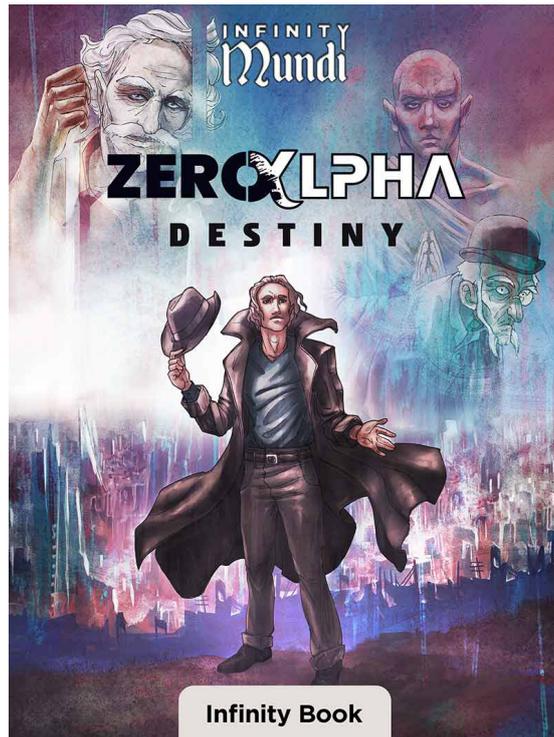
**So che sei un grande appassionato. Da quanto conosci i librogame? Hai degli autori o delle saghe preferite?**

Conosco i librogame da quando ero piccolo. Mi regalarono un libro della serie Lupo Solitario che avevo 10 anni, ma ricordo che non ne rimasi particolarmente affascinato. All'epoca iniziavo a leggere più che altro libri normali. All'epoca dell'università giocavo a giochi di ruolo con gli amici, ma è stato di recente che la mia passione per i librogame si è "svegliata". Il mio titolo preferito è Il cavaliere del sole nero che ho giocato più volte. Lo considero un capolavoro difficile da eguagliare.

**Hai un trascorso come scrittore per l'infanzia. Questa esperienza ti ha aiutato nel realizzare il tuo primo librogame?**

A dire il vero no. Inventare e sviluppare un librogame è completamente diverso dalla narrativa classica. Direi che sono proprio due mondi paralleli. Sviluppare il librogame infinity book è stato come sviluppare un videogioco.

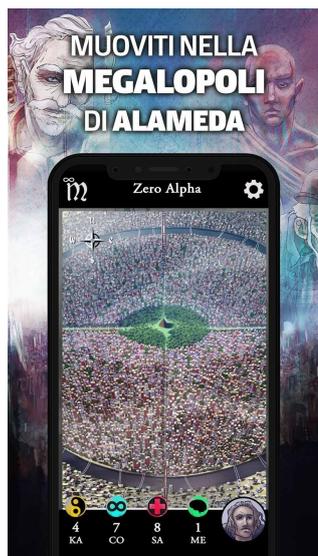
**Come ti è venuta l'idea di sviluppare una tua opera interattiva? Come sei approdato alla "scuderia" Infinity Mundi?**



Ho conosciuto Luigi Lescarini (editore di Infinity Mundi) via Facebook e in seguito facemmo una bella chiacchierata al telefono. Io cercavo un modo per realizzare il mio primo librogame e lui cercava autori capaci. Avevo già una traccia di storia interattiva, ma brancolavo nel buio per quel che riguarda la realizzazione. Luigi è arrivato come la manna dal cielo. In pochi mesi ho iniziato a buttare giù i paragrafi ed è stato davvero divertente, diverso dallo scrivere un libro normale. Una bella esperienza.

**Ci racconti qualcosa di più di Zero Alpha Destiny? La tematica di fondo sembra solidamente fantascientifica, i classici di genere ti hanno ispirato?**

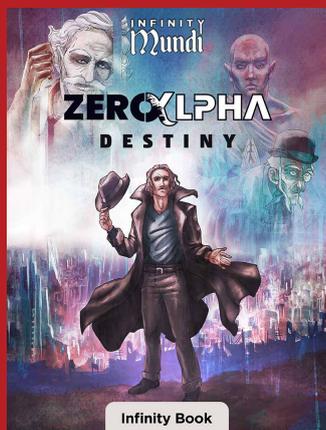
Zero Alpha Destiny è un librogame di tipo fighting ed è la prima puntata di una saga che vede come protagonista Alex Magister. Sì, di base la tematica è fantascientifica. Il tutto si sviluppa in un futuro remoto in cui l'umanità è stata decimata da una guerra devastante, di cui in questa avventura si accenna, ma che contavo di spiegare meglio



nella prossima. Una sola città è rimasta in piedi: Alameda. Il protagonista però si chiede cosa ci sia all'esterno, dove nessuno osa andare. E questo probabilmente sarà materia di un'altra avventura ancora. I classici del

genere mi hanno ovviamente ispirato. Adoro il genere Fantascienza e in particolare la tematica "viaggi nel tempo". Il mio autore preferito non può che essere Wells. Adoro il suo The time machine.

## ZERO ALPHA DESTINY



*Nella futuristica città di Alameda, ultimo baluardo di un'umanità sopravvissuta all'apocalisse, Alex Magister si trova invischiato suo malgrado in un assurdo caso di omicidio. L'unico*

*che potrebbe far luce sulla questione è l'amico professore, Arold Duemondi, lo scienziato che studia le proprietà fisico chimiche dello xavia, il materiale degli dèi.*

*Il professore però è stato rapito! Riuscirà Alex a liberarlo e a tornare indietro nel tempo per cambiare il passato? Oppure fa tutto parte di un ineluttabile destino?*

*Zero Alpha - Destiny è una storia a bivi in cui il protagonista sei TU! Trova il sentiero migliore e prova a cambiare il corso degli eventi, sconfiggi tutti i tuoi nemici e scopri dove si trova il punto Zero Alpha!*

*Accendi la tua immaginazione, fatti trasportare dalla trama coinvolgente e dalle splendide illustrazioni.*

### Scheda di questo Infinity Book

**Lunghezza Librogame:** 17.500 parole, 250 paragrafi

**Genere:** fantascienza, fighting

**Caratteristiche:** Scelte Multiple, Combattimenti, Spinner del Karma, Dadi del Continuum, Scelte a Tempo, Scelte Nascoste, Galleria Immagini

**Lingua:** Italiano

**Autore:** Enrico Matteazzi

**Illustratore:** Valeria Degli Agostini

**Il libro offre tanti diversi possibili percorsi? Ne esistono di migliori e di peggiori? Uno solo, in stile true path, conduce all'epilogo vincente?**

Lo stile è quello del true path. C'è un solo percorso che conduce alla vittoria finale, ma ci si può arrivare facendo scelte diverse. C'è un sistema a punti costituito da due indicatori: Continuum e Karma. Ogni volta che si compie una scelta nella giusta direzione aumenta ad esempio il Karma. Viceversa, ogni volta che la scelta non è corretta, il Karma diminuisce.

Il Karma serve per superare le prove di abilità. Il continuum invece è utile nelle prove di fortuna. Non esistono percorsi migliori, ma ci sono delle scorciatoie e delle scelte nascoste. Attenzione però, perché le scelte rapide spesso non consentono ad Alex di raccogliere oggetti e i relativi punti associati. E alla fine conterà il punteggio raggiunto!

**Hai in programma altre opere interattive? Ci saranno nuovi progetti in futuro, in Infinity Mundi o altrove?**

Sì, vorrei realizzare la seconda parte, sempre per Infinity Mundi, che dovrebbe chiamarsi Zero Alpha Opportunity (titolo ancora provvisorio), anche perché il finale della prima parte lascia molti spiragli aperti. Prima però vorrei completare una stesura della storia completa su cartaceo. Non si tratterebbe di un librogame ma di un semplice libro di fantascienza dal titolo Zero Alpha. Questo libro comprenderebbe le prime due avventure di Alex Magister: la seconda avventura in effetti è già stata scritta come libro normale in una versione non ufficiale stampata in pochissime copie. Se riesco a trovare un editore per pubblicarlo, inserirò un'introduzione con un rimando alle app con un QR code o cose del genere. Vediamo...

**The Interactive Storytelling Experience**

**Benvenuto!**

Qui ad Infinity Mundi sogniamo di diffondere la passione per i librogame e le storie interattive attraverso la tecnologia

I nostri **Infinity Book** valorizzano la classica esperienza letteraria portandola a un nuovo livello grazie all'utilizzo del tuo smartphone o tablet.

Sei pronto a immergerti nell'affascinante viaggio della tua immaginazione?

[VAI AL CATALOGO](#)

**Confuso?**

Non sai cosa sia una storia interattiva?

Niente paura, il mago **Lugan** è qui per te!

Abbiamo preparato un'avventura da giocare raggiungibile con un semplice click.

[GIOCA, LEGGI E IMPARA!](#)

**Scarica la nostra demo gratuita!**

Scarica la nostra demo gratuita, **Anima**, potrai toccare con mano un **Infinity Book!**

Dicci cosa ne pensi, ne saremo felici!

[GIOCA](#)

**Seguici per non perderti le novità**

Vuoi sapere quando uscirà la nostra prossima storia interattiva?

Iscriviti alla nostra newsletter per rimanere aggiornato (niente spam).

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

Aggiungo che è stato divertente costruire Zero Alpha Destiny e spero che i giocatori scarichino la versione completa, perché narrativamente parlando, le cose si fanno interessanti superata la prima parte dell'infinity book.

...e grazie per questa intervista!