

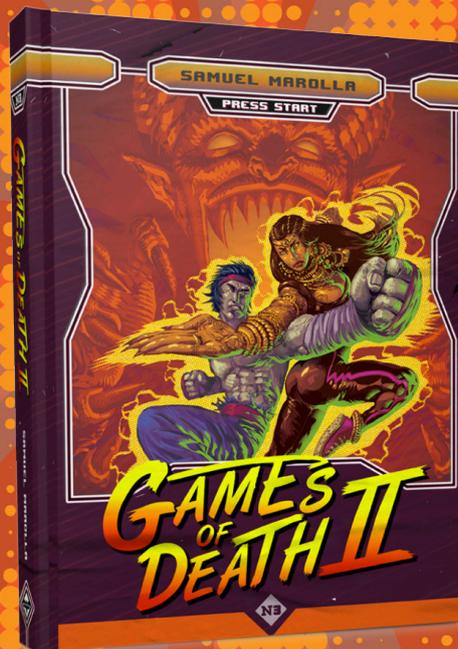
Librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XVII
(172)
marzo
2022

LA NUOVA COLLANA PRESS START!

I VIDEOGIOCHI DIVENTANO LIBROGAME



DA EDITORE AD AUTORE
Samuel Marolla, patron di Acheron
Books, ci racconta il suo picchiaduro

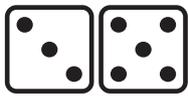
L'EST EUROPA INTERATTIVO?
Al Toro e il fenomeno
dei libri-gioco in Bulgaria

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



I videogame anni '80 sono tornati...
in una serie di librogame!

SPECIALE PRESS START

a cura della Redazione di LGL

L'abbiamo lanciata e ne abbiamo parlato anche in occasione della scorsa Play: Press Start è una serie di librogame ispirata ai videogiochi dei cabinati degli anni '80 prodotta da Acheron Games. con una grafica e una narrazione in puro stile arcade in tre storie interattive a colori ispirate a temi e generi dei grandi classici, le copertine di artisti del calibro di Francesco Biagini e Oscar Celestini, e la pixel-art di Heriumu e Turbogamma, che è anche autore del video di presentazione della serie, con le musiche di Kenobit!

I tre volumi sono firmati da Samuel Marolla, romanziere e sceneggiatore Bonelli, di cui potete leggere un'intervista qui sotto, Gabriele Simionato, enigmista e pluripremiato

autore italiano di librogame, e Francesco Di Lazzaro, il grande vecchio dei librigioco italiani nonché mandante occulto di Librogame's Land e di tutte le sue attività.

Direttore artistico e promotore principale del progetto è poi Lorenzo Fantoni, giornalista e fondatore del portale e del canale twitch N-3rdcore, che ci regala in coda a questo speciale un approfondimento sui titoli videoludici da cui sono tratti i tre librogame di Acheron. Nel momento in cui leggete queste righe, i tre librigioco sono già terminati, nella versione completa della loro prima stesura, e sono nelle mani del già noto (alle forze dell'ordine) Mauro Longo, curatore delle collane librogame di Acheron, che li sta testando ed editan-

do. Allo stesso tempo, il 29 marzo partirà la campagna online di crowdfunding su gamefound, in italiano e inglese, che permetterà di far conoscere questi tre titoli anche ai lettori anglofoni: il rinascimento italiano dei librogame è pronto insomma a superare i confini del nostro paese e farsi conoscere in tutto il mondo!

Per i lettori italiani, i tre titoli saranno poi disponibili anche in seguito nei normali canali di vendita e distribuzione, ma il crowdfunding permetterà di avere i tre volumetti prima, a un prezzo minore e con dei gadget esclusivi che non ci saranno in futuro: un cofanetto cabinato di cartone, un gettone speciale in metallo, segnalibri, poster, quaderni per le schede e molto altro ancora!

Tornando ai tre volumetti, parliamo di

- **Ghasts 'n' Gremlins** di Francesco di Lazzaro. Un librogame nello stile dei classici platform di combattimento a scorrimento, dove il lettore controlla la valorosa principessa Priscilla, affrontando orde di mostri per salvare il suo amato cavaliere rapito dalla demoniessa Astoreth. La salute di Priscilla e i suoi poteri speciali sono racchiusi nella scintillante armatura che indossa, e durante l'avventura troverete armi sempre più efficaci, bonus segreti e misteriosi te-

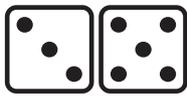
sori nascosti nei vari livelli di gioco.

- **Shugendo** di Gabriele Simionato. Un vero e proprio librogame hack-and-slash, in cui il lettore impersona il ninja Mark Hitomaro e deve fronteggiare un intero esercito di temibili avversari, membri del clan degli "Spettri". Affronterete diverse missioni al cardiopalma divise in livelli, per condurre Mark fino al quartier generale dei nemici, con dei boss portentosi alla fine di ogni quadro.
- **Games of Death II** di Samuel Marolla. Un librogame picchiaduro per un giocatore, che impersona uno dei contendenti del più grande torneo di arti marziali del pianeta. Per concludere la partita e vincere la sfida, dovrete sconfiggere uno dopo l'altro i vari combattenti, ciascuno dotato di mosse e statistiche speciali. A disposizione diversi personaggi giocabili, ciascuno con barre di energia, potenza e fiato specifiche, colpi segreti e attacchi unici!

La campagna di crowdfunding inizierà il 29 marzo ed è già possibile iscriversi a questo link: bit.ly/acheron-press-start

Da questo link <http://press-start.biz/> è invece possibile scaricare le TRE anteprime gratuite del progetto, ognuna con la sua scheda personaggio!





DA ZAGOR A GAMES OF DEATH II

Samuel Marolla ci racconta il suo picchiaduro interattivo

In occasione del lancio di Press Start abbiamo voluto conoscere un po' meglio uno dei tre autori, sicuramente il meno noto al pubblico degli appassionati nostrani di librigioco. Si tratta di Samuel Marolla, direttore responsabile di Acheron, ma anche da vent'anni scrittore per case editrici di prima fascia, sceneggiatore Bonelli e autore cinematografico: un creativo dunque alla prima esperienza con la narrativa interattiva ma con un pedigree da professionista.

Buongiorno Samuel, sei al tuo esordio come scrittore di librogame ma non certo come autore: raccontaci un po' di te e delle tue pubblicazioni, tanto per cominciare.

Buongiorno a voi e grazie per questa opportunità. Sono un tipico avventuriero nel biz-

zarro e a volte pericoloso open world della scrittura. Da una decina d'anni pubblico narrativa - tendenzialmente di genere - sia per editori indipendenti che mainstream, in Italia e all'estero. Fra gli altri, Mondadori in Italia e Apex negli Stati Uniti. Sono diplomato in sceneggiatura alla Scuola del Fumetto di Milano e dal 2008 sono sceneggiatore Bonelli, per le serie Dampyr, Le Storie e Zagor.

Nel 2015 ho co-fondato la casa editrice Acheron, e ne ho assunto la direzione editoriale un paio di anni dopo.

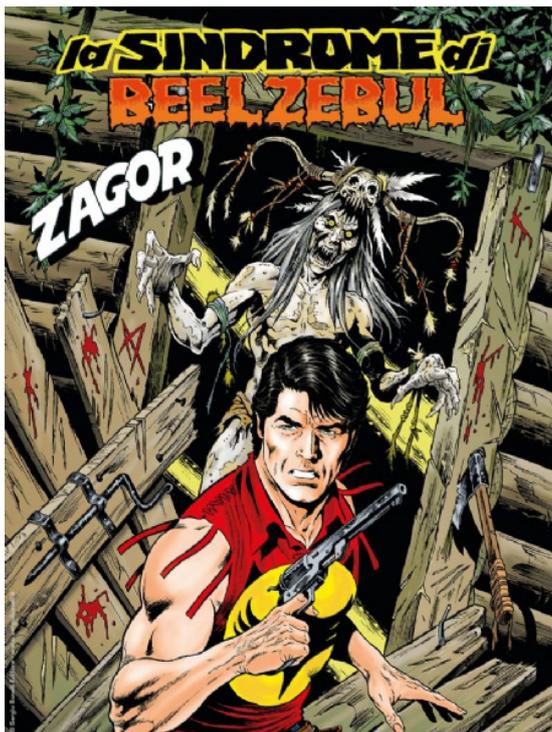
Mi ritengo un creativo più che uno scrittore puro. Fra le tante follie che ho inventato, c'è anche un certo Spaghetti Fantasy (insieme a Mauro Longo e Davide Mana) poi degenerato nelle antologie Zappa e Spada, e Brancalonia...

Come si dice, il crimine non dorme mai.

Sappiamo che conosci bene i librogame, visto che Acheron - di cui fai parte - ne ha pubblicati diversi. Mettersi alla prova come autore e designer è però ben altro affare. Come ti sei approcciato a questo genere di pubblicazioni?

Come tutti i nerd cresciuti negli anni 80, sono stato un vorace lettore/giocatore di librogame. Le mie serie preferite sono Grecia Antica, Sorcery! di Steve Jackson e la saga di Oberon il Giovane Mago.

Però come tu dici, scriverne uno è molto diverso che leggerlo. Ho studiato il saggio di Mauro "Scrivi la tua avventura!" e rispolverato la mia piccola collezione della EL. E spesso chiedo "l'aiuto da casa", cioè sempre Mauro, che mi ha aiutato a calibrare il regolamento.



Devo dire che si sta rivelando una sfida affascinante. Mi sento un po' come quel giovane e scriteriato ladro che tentò di rubare nella Torre dell'Elefante...

Adesso che hai toccato con mano la materia, cosa ne pensi dei librigioco, questo connubio tutto speciale tra narrativa e gioco?

Sono stimolanti e contorti allo stesso tempo. Mi piace molto questo nuovo tipo di storytelling e le possibilità che offre, anche all'autore prima che al lettore, di giocare con la storia. Nel mio caso, poi, la scena di combattimento di arti marziali credo si presti moltissimo a una gestione a bivi.

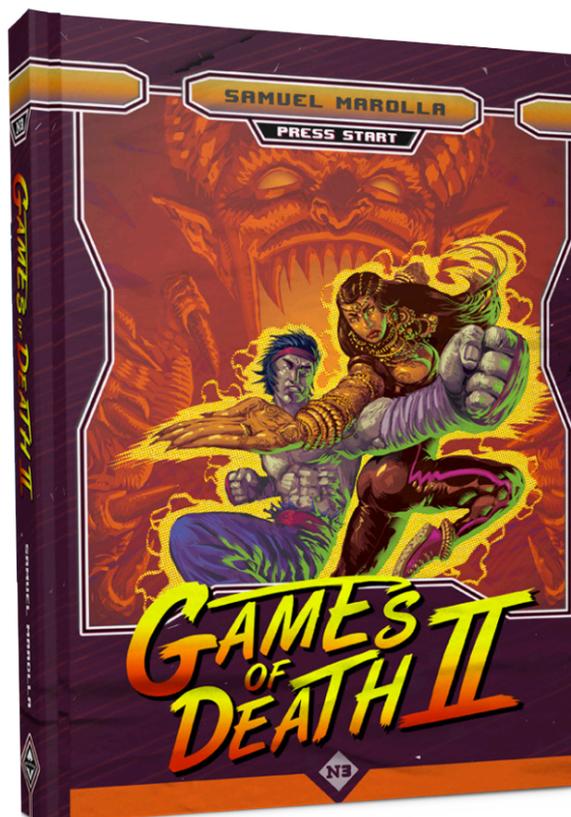
Ho studiato anche il concetto di rigiocabilità, e ad esempio ho inserito un paio di logiche incrociate che dovrebbero far venir voglia di rigiocare il librogame più volte.

Parlo in particolare della possibilità di scegliere tre protagonisti diversi, ognuno con una sua backstory e un suo (multi?) finale, più alcuni lottatori che si possono affrontare solo compiendo alcune scelte, e infine tramite il trick di un fighter segreto da sbloccare, se il crowdfunding avrà per il verso giusto...

Insomma ci sarà da divertirsi, a condizione di avere gettoni sufficienti da infilare nel coin-op!

Come mai hai scelto il tema del combattimento per il tuo esordio librogamistico?

Il progetto Press Start è il tentativo di "emulare" in narrativa / librogame un arcade anni 80. Della lista dei titoli emersi ho chiesto subito di poter scrivere un picchiaduro a incontri, perché erano i miei giochi preferiti da ragazzino, e particolarmente Street Fighter 2. Inoltre sono un appassionato (seppur super dilettante) di arti marziali, e di cinema di arti marziali. Ho praticato io stesso savate (boxe



francese) per sei anni, e Bruce Lee è uno dei miei miti di sempre fin da bambino. Il titolo stesso, Games of Death II, è chiaramente un omaggio al grandioso, incompiuto progetto di Bruce, The game of death appunto.

Scrivere di combattimenti e arti marziali è quindi la realizzazione di un sogno.

Ma non è solo questo. C'è anche un altro motivo, molto personale, di cui parlerò nella domanda successiva sui tre protagonisti.

Abbiamo visto l'anteprima di Games of Death II (a proposito... ma esiste l'I ???) e siamo curiosi di sapere come va avanti il torneo. Dacci qualche indiscrezione su quello che succederà nel librogame completo.

Beh, il torneo vede come super-villain lo spietato e mascheratissimo RE SATANA. Nessuno si sa chi si celi sotto quella maschera, ma i tre protagonisti hanno tre diversi motivi per ritenere di saperlo e... di volergli saldare il conto sul ring. Ma non tutto è quel che sem-



bra e il demoniaco campione dei campioni potrebbe riservare qualche mefistofelico inganno...

Di recente invece ho avuto la notizia che un famoso cantante rock italiano appartenente a una band ormai strafamosa a livello mondiale, parteciperà al torneo come lottatore... Games of Death I? Per ora no, non esiste. Ma chissà...

Blues, Maya o Grey?

Eccoci. Maya o Grey sono personaggi che sto amando molto, ma con Blues c'è un discorso personale, quindi scelgo lui.

Da ragazzino ho scritto per molti anni le avventure, del tutto inedite, di un giovane e scatenato lottatore di arti marziali, Blues, appunto. Detto "il diavolo blu", era un lottatore avventuriero, romantico ma cupissimo, con inclinazioni a alcol, droga e violenza ma un suo ferreo codice d'onore. Viveva avventure super contaminate che andavano dal kung-fu movie al pulp, dall'action avventuroso al drammatico, fino a sfiorare il supereroistico. È stato un enorme sfogo durante la mia adolescenza, e molti tratti psicotici o melodrammatici di Blues rivisti con gli occhi di oggi erano evidentemente un'inconscia catarsi della mia adolescenza e prima giovinezza, che è stata abbastanza turbolenta.



Non ho mai pubblicato quelle storie, che ritengo comunque ingenua e inadatte a una pubblicazione professionale, seppur piene di idee e di "folie baudelaire". A un certo punto ho semplicemente smesso di scriverne. E per anni ho vissuto un po' col rimorso di avere tradito Blues, di averlo abbandonato. Un po' come capita al protagonista de La Metà Oscura di King. Blues è stato il mio più grande compagno di avventure, e io l'avevo lasciato lì, in quei dattiloscritti e in quei file abbandonati in qualche vecchio pc. A volte mi sono anche chiesto cosa avrebbe fatto Blues se fosse uscito dalla torre di Babele dell'immaginazione e fosse entrato nel nostro mondo. La risposta che mi davò è: "conoscendolo, mi cercherebbe e mi riempirebbe di botte". Games of Death II è quindi la mia grande possibilità di rendergli l'onore che merita, di farlo tornare in vita, di ricominciare da zero. Mi piace pensare che sia l'inizio di una sua nuova, grande avventura.

Tra le tante cose di cui ti occupi hai citato anche i fumetti; hai mai provato dei fumetti-gioco? Cosa ne pensi, da professionista del settore, di questo sottogenere?

Ho letto le storie a bivi di Topolino, molto divertenti. Francamente non credo che il fumetto sia particolarmente adatto ai bivi. La sensazione che ho è che la sequenzialità della tavola (e poi dell'insieme di tavole) di una storia a fumetti si incastrano male con la struttura del librogame. Ma può darsi benissimo che sia un mio limite mentale, anche perché non ho seguito le eventuali recenti evoluzioni del settore.

Un'ultima domanda, ma stavolta al Marolla "corporativo": la collana Zaira degli altri librogame di Acheron continuerà o si è interrotta?

La collana continuerà, e spero di non farmi maledire dai colleghi di Acheron nel rivelare che stiamo lavorando al primo librogame tratto dal felice (??) concept Fascisti da Yugo-
goth. Il titolo di lavorazione mi pare sia Cthulhu, Patria e Famiglia...

Inoltre, se il progetto Press Start avrà fortuna, proseguirà con nuovi titoli. Sarebbe bello ripercorrere un po' tutta la storia del retro-gaming.

In più, Press Start sarà anche in lingua inglese e verrà distribuito negli Stati Uniti, in UK e in Nord Europa tramite i nostri distributori partner. Credo sia uno dei primi librogame italiani a seguire questa pionieristica via e la cosa mi galvanizza enormemente.

Grazie mille Samuel, ci vediamo con tutta la scuderia Acheron a Play – Festival del Gioco di Modena, a toccare con mano tutti questi titoli!

Esatto: noi ci saremo... vi aspettiamo!

Esatto: noi ci saremo... vi aspettiamo!

DAL COIN-OP AL VOLUME CARTACEO: TUTTI I SEGRETI DI PRESS START

Quando abbiamo iniziato a parlare con Acheron del progetto Press Start mi sembrava uno dei quei momenti nei film in cui tutto sembra perfetto e i vari indizi seminati dallo sceneggiatore improvvisamente si incastravano nella soluzione ideale. Da una parte c'è N3rdcore, un progetto che nasce come blog personale per diventare poi una rivista di cultura pop e un canale Twitch. Dall'altra Acheron, editore di giochi di ruolo, librogame e narrativa. E nel mezzo un progetto che unisce la passione e il rispetto per videogiochi di un tempo con le capacità di Acheron di scrivere e portare a termine campagne di crowdfunding. Da una parte hai la consulenza e la passione di N3rdcore, dall'altra le competenze di Acheron verso un qualcosa che mi ha sempre affascinato, il crowdfunding, ma che ho sempre ritenuto complesso da gestire in solitaria.

Ecco quindi Press Start, ovvero riportare su carta le sfide e l'atmosfera dei giochi anni '80. Non è una impresa facile ed è forse stata una delle prime cose che ho detto, ma a

costo di sembrare l'oste che vi dice che il vino è buono, secondo me alcuni dettagli sono stati centrati in maniera perfetta. Se non credete a me, provate i quickstart.

Innanzitutto la semplicità delle storie di quei giochi, che lasciava tantissimo spazio al gameplay, anch'esso semplice, ma molto sfidante (d'altronde ce li dovevano far cacciare 'sti gettoni).

Poi la componente "materica", ovvero il fat-





Lorenzo Fantoni – direttore di N3rdcore.it e giornalista ludico. Il suo ultimo lavoro è Vivere mille vite. Storia familiare dei videogiochi.

to che la bellezza dei cabinati stava anche nel loro occupare uno spazio fisico e ingombrante dentro bar, circoletti, parrocchie e lidi marittimi. Erano scatoloni colorati e chiassosi che non potevi ignorare, e Press Start rende onore a tutto questo con una componente fisica che va oltre il libro, fatta di segnalini sagomati, il bellissimo cofanetto, per non parlare del gettone...

E poi c'è il ritmo di gioco: i giochi arcade di un tempo erano roba semplice da imparare ma difficile da superare, che era pensata per portarti al limite e alzare continuamente la sfida, fin da subito. In Press Start mi sembra di rivedere esattamente questi principi, questa voglia di mescolare situazioni semplici a soluzioni complesse fatte di decisioni rapide e, a volte, letali.

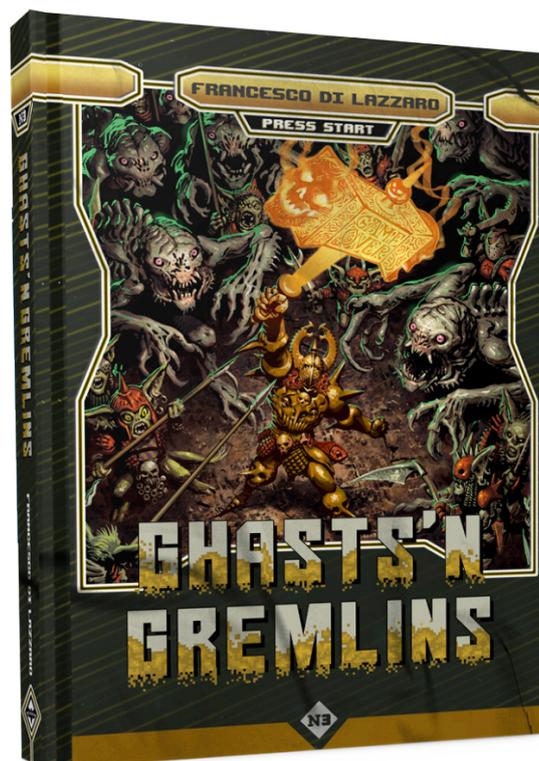
Infine, il punteggio, perché sì, ok finire il gioco, ma come arrivi in classifica? Dove metterai le tre lettere della tua sigla? Un aspetto

fondamentale di quei giochi era anche l'idea di scolpire il proprio nome nella classifica generale, sopra a tutti, almeno finché il proprietario del bar non spegneva prima di pulire il bancone a chiusura.

Ecco, io tutti questi elementi li sento fortissimi e li percepisco anche nelle grafiche, in quel gusto esagerato delle locandine che promettono sfide incredibili e nella pixel art che spunta qua e là e che mi fa sentire a casa.

Ma anche la scelta dei giochi secondo me è stata molto ben pensata (e quanto ci abbiamo pensato!) perché sono un perfetto bouquet di ciò che potevi trovarti ad affrontare in sala giochi in quel periodo.

Ghosts 'n' Gremlins si rifà ovviamente a Ghosts 'n' Goblins, uno dei giochi più tosti e affascinanti del periodo, che poggiando sulle basi del classico rapimento della fanciulla, che noi abbiamo simpaticamente ribaltato, ti poneva di fronte a un titolo decisamente sfidante che rappresenta un po' l'antesigna-

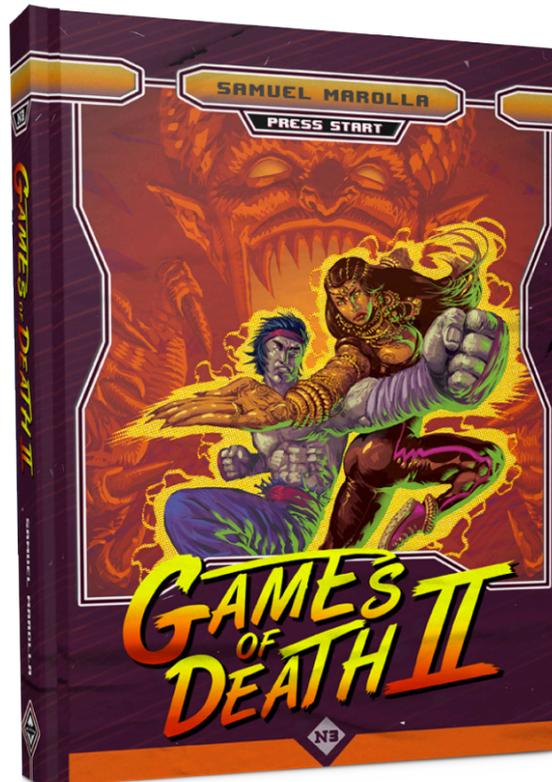


no del genere “run and gun”, ovvero di titoli come Contra o Metal Slug. Solo che fa strano dirlo perché non ci sono fucili o pistole ma lance, torce e pugnali.

La bellezza di Ghosts ‘n’ Goblins, in giapponese Makaimura, ovvero “Il villaggio del mondo demoniaco” sta anche nella fascinazione della sua messa in scena. Parliamo di un gioco del 1986 che sapeva perfettamente come incutere timore nel giocatore con una musica lugubre (che poi sarà resa ancora più lugubre in Ghouls ‘n’ Ghosts) e una grafica giocata su toni cupi ma ricca di dettagli. Tuttavia, la particolarità del gioco sta anche nel saper utilizzare all’occorrenza un tono ironico, come i boxer a cuoricini del personaggio protagonista si vedono quando deve combattere senza armatura.

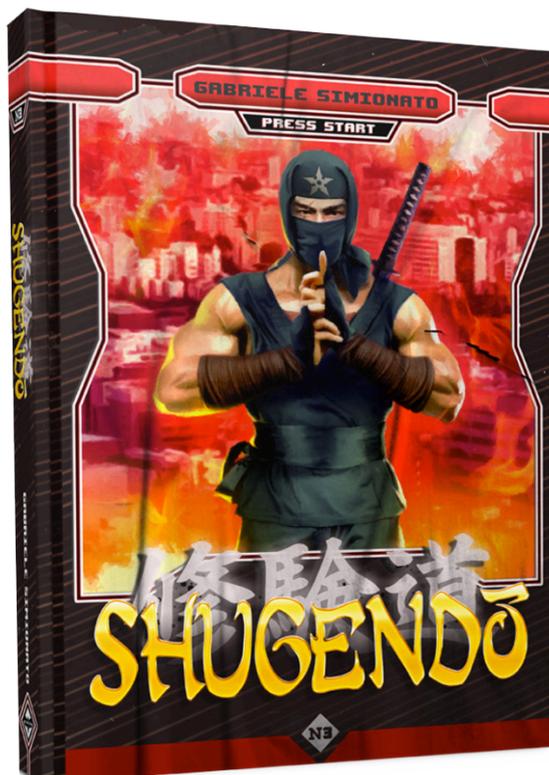
L’idea del titolo è quella di creare un parco giochi degli orrori, in cui il giocatore fosse messo alla prova, quindi era importante mescolare sfida, tensione e ironia. Il risultato è un mix perfetto che ancora oggi è in grado di divertire e far arrabbiare i giocatori. Non a caso infatti Ghosts ‘n’ Goblins è ritenuto uno dei titoli più difficili di sempre, in cui è importante conoscere la posizione di ogni minaccia e seguire un ritmo di gioco ben preciso per andare avanti senza esagerare ma contemporaneamente senza esitare troppo per rischiare di venire sopraffatti. Se non lo avete mai finito chissà... magari ce la farete con Ghosts ‘n’ Gremlins!

Games of Death II cita ovviamente Street Fighter, ma non il secondo, che nel 1991 cambiò completamente il panorama delle sale giochi, quanto il primo, che fu soltanto un antipasto di ciò che stava arrivando. Ci piaceva però l’idea di mettere il finto sequel di un gioco che non esiste, per lasciare un po’ di spazio alla vostra immaginazione sul fantomatico Games of Death I.



Il primo Street Fighter oggi è poco noto come gioco, viene visto come un gradino verso il podio del secondo capitolo e in effetti visto oggi è un titolo rozzo, limitato, in cui potevi essere solo Ryu e graficamente povero, ma aveva senza dubbio il suo fascino. Non ebbe moltissimo successo all’epoca, ma alcune ottime intuizioni sì.

Il suo creatore Takashi Nishiyama, dopo aver lavorato su Kung Fu Master ebbe l’idea di creare un picchiaduro fatto solo di scontri uno contro uno, ispirandosi anche al film The game of death di Bruce Lee. Inizialmente il cabinato era dotato di pulsanti sensibili alla pressione: a un tocco leggero corrispondeva un pugno leggero, se avessi premuto forte avresti colpito con un pugno forte. Ovviamente la gente batteva sui tasti con una tale foga che si rompevano subito, per cui dopo un po’ la configurazione fu modificata per avere sei tasti, corrispondenti a pugni e calci di varia intensità, una intuizione che dura ancora oggi, così come l’hadouken, la bolla di energia di Ryu, che compare qua per la prima volta,



anzi, è la prima volta che un picchiaduro offre delle mosse speciali ai giocatori.

Ultima curiosità, Nishiyama non lavorò al seguito, ma dopo Street Fighter andò a lavorare per SNK e si dedicò alla serie di King of Fighters e altri titoli, fino a tornare come produttore esecutivo di Street Fighter IV.

Infine, eccoci arrivati a Shugendo, che prende ispirazione da Shinobi, videogioco del



1987 che si inserisce in un filone molto amato dalla cultura pop in quel periodo: i ninja. Vuoi grazie al cinema asiatico che arrivava in massa in occidente, vuoi per le Tartarughe Ninja ma in quegli anni la figura dei misteriosi guerrieri incappucciati dotati di stellette e katane diventò una delle principali ispirazioni per film e, ovviamente, videogiochi.

Shinobi era, come molti titoli di quel periodo, un gioco ricco di difficoltà, con una trama molto semplice ma non per questo privo di fascino, anzi, ne era pieno e possiamo dire che tutt'ora sia stato uno dei videogiochi "ninjosi" più influenti di sempre. La possibilità di tirare shuriken a lungo raggio, colpire con la spada e scatenare magie che eliminavano tutti i nemici sullo schermo rendeva il gioco vario e interessante, così come la presenza di un bel po' di nemici differenti e alcuni boss particolarmente assurdi.

Ovviamente non mancano una colonna sonora orientaleggiante ed evocativa. A rivederlo oggi si può anche notare una nota storica: ben prima di Metal Slug anche qui ci viene chiesto di liberare degli ostaggi sparacchiando in giro. Già il primo boss era una bella sfida, perché bisognava schivare alcune palle di fuoco per poi colpirlo solo in faccia, saltando al momento giusto, anche se il vero plus era il livello bonus. La visuale si spostava in soggettiva, ben prima di Doom, e il titolo diventava una specie di tiro al bersaglio delle giostre, solo che al posto della pistola a tappi avevamo degli shuriken e dovevamo colpire dei ninja che ci venivano contro. Ancora oggi mi pare una delle intuizioni più belle di Shinobi, soprattutto per spezzare e variare il ritmo del gioco.

E adesso? Beh adesso tocca a voi. Riuscirete a diventare i campioni del vostro bar, del vostro palazzo o di tutta internet nei librogame di Press Play? 

Come si sviluppa il fenomeno interattivo nell'Europa dell'Est?

I LIBROGAME IN BULGARIA

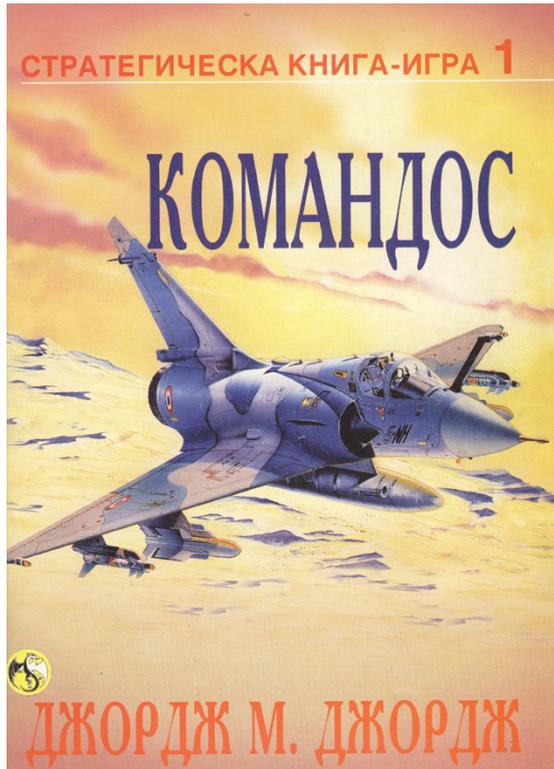
di Jonny Fontana

RRecentemente, grazie alle magie di Internet e alla passione per i librogame, ho potuto espandere la mia conoscenza della narrativa interattiva al di là di quelli che sono i confini della cosiddetta Europa occidentale. Il modo in cui vi sono incappato è così curioso che merita di essere raccontato e lo faremo in più articoli, iniziando questo mese dal contesto bulgaro.

Innumerevoli sono i gruppi Facebook dedicati ai librogame di lingua anglosassone: in uno di questi mi è capitato di leggere il post di un assiduo lettore, tal Ivaylo Dinkov (peraltro iscritto da anni a LGL e follower attivo di tutti i nostri sociale N.D. Prodo), che spendeva parole di lode per un librogame addirittura



Al Toro, il guru dei librogame in Bulgaria, grande esperto di narrativa interattiva est-europea



italiano (se non erro, si trattava del Moriarty di Costantini)! Notavo come Ivaylo fosse bulgaro, pertanto procedevo a chiedergli se conoscesse l'italiano, unica lingua in cui purtroppo sono scritti ancora troppi librogame nostrani. Ivaylo mi rivelava di non sapere una sola parola di italiano, ma di tradurre automaticamente i librogame in lingua straniera tramite l'applicazione Google Lens (come questa rivelazione abbia ingigantito la mia smania di accaparrarmi anche librogame in altre lingue straniere che non siano l'inglese è un'altra storia).

Incuriosito da questa sua passione per la narrativa a bivi, che lo portava a leggere anche quelli in lingue a lui sconosciute, gli ho chiesto se i librogame fossero particolarmente diffusi nel suo Paese. Non solo la risposta è stata estremamente positiva, ma mi ha anche rivelato come, proprio come successo in Italia, anche in Bulgaria il fenomeno sta vivendo un nuovo periodo di abbondanza, con numerosi titoli prodotti ogni anno! Dato che si è parlato spesso di librogame

esteri, ma principalmente anglosassoni, o comunque di lingue dell'Europa occidentale, ho pensato sarebbe stato interessante conoscere un po' meglio il mondo dei librogame di luoghi ancora poco conosciuti da noi. Ivaylo è stato così gentile da mettermi direttamente in contatto con la figura cardine del rinascimento bulgaro dei librogame (una sorta di Prodo bulgaro?!), Al Toro, nome di penna di Alexander Torofiev, al quale si deve il merito di avere dato il là al nuovo fenomeno dei librogame nel proprio Paese. Quando ho chiesto ad Al se fosse disponibile a rispondere a qualche domanda sui librogame bulgari, la sua adesione è stata entusiasta: eccone quindi di seguito l'intervista che ne è risultata.

Quando è nato il fenomeno librogame in Bulgaria?

Tutto è cominciato all'inizio degli anni '90, alcuni anni dopo la caduta del regime comunista, quando la cultura occidentale, in particolare quella del gioco, era una cosa nuova e moderna. Il primo librogame – dal titolo traducibile in "Il deserto infuocato" – venne pubblicato nel 1992, scritto da Colin Wolmbury (pseudonimo di Liubomir Nikolov), poco tempo dopo seguito dal suo maggiore successo "Il castello del gremlin". A quei tempi in Bulgaria non avevamo mai neppure sentito parlare di giochi di ruolo cartacei, tutto quello che avevamo erano alcuni storici giochi da tavolo, come Monopoly, ma il fantasy era già molto popolare e fu proprio quello il genere a cui furono dedicati i primi anni della scrittura interattiva nel nostro Paese.

In Bulgaria vi sono molti librogame scritti da autori locali? E quali sono invece le serie straniere di maggiore successo?

Potrebbe essere sorprendente, visto quanto è piccola la nostra nazione, ma la Bulgaria è

uno dei Paesi con il maggior numero di libri-game pro capite, oggi quasi 400, scritti per la maggior parte da autori bulgari. Poiché i primi librogame ebbero un grande successo, molte case editrici e autori decisero di dedicarsi. Quasi tutti decisero di usare pseudonimi occidentali, poiché tutto quello che riguardava la cultura occidentale era nuovo e ricercato poiché era stato quasi proibito per 45 anni. Più di 250 librogame vennero pubblicati negli anni '90, di cui solamente una cinquantina erano tradotti da opere importate dall'estero. Tra i maggiori autori bulgari si ricordano Colin Wolburry (autore fantasy, traduttore del Signore degli Anelli e vincitore di premi come autore fantascientifico), Michael Mindcrime (audace scrittore di più di 30 librogame di ogni genere, rivolti a un pubblico più adulto), George M. George (creatore di sistemi di gioco complessi e strategici) e Virgil Dreadmond (pronto a sperimentare sempre nuove meccaniche di gioco).

Diverse fra le serie estere di librogame più famosi vennero tradotte in bulgaro – 14 Fighting Fantasy oltre a Sortilegio, 4 Realtà Virtuale, 6 Scegli la tua Avventura, 6 Avventure Infinite e qualche altro. In particolare Blood Sword e Ninja sono stati i più grandi successi fra i libri-game esteri, ancora oggi apprezzati e discussi. Solo 4 Lupo Solitario vennero tradotti, ma verso la fine dell'epoca d'oro, pertanto la serie non riuscì ad ottenere molto seguito qui in Bulgaria.

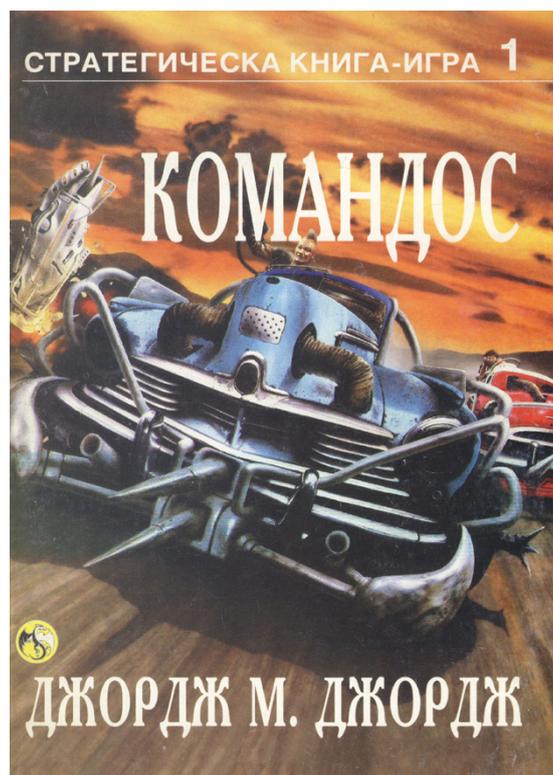
C'è una serie che per i lettori bulgari potrebbe essere considerata il librogame per eccellenza, la prima alla quale pensano quando sentono parlare di "librogame" (come Fighting Fantasy in Regno Unito e Lupo Solitario in Italia)?

No, in Bulgaria usiamo sempre e solo il termine "книга-игра" (traducibile come semplicemente gamebook) per riferirci ai libro-

game, dato che la narrativa interattiva in generale è divenuta popolare prima dell'arrivo delle collane vere e proprie. Anzi, al contrario di quanto avviene in altri paesi, in particolare il Regno Unito, quasi ogni librogame bulgaro ha un proprio sistema di gioco con meccaniche esclusive, quindi in pratica non vi sono serie composte da librogame con il medesimo regolamento. Anche se abbiamo avuto traduzioni parziali di alcune collane come Fighting Fantasy e SlatA, queste non sono mai state particolarmente popolari.

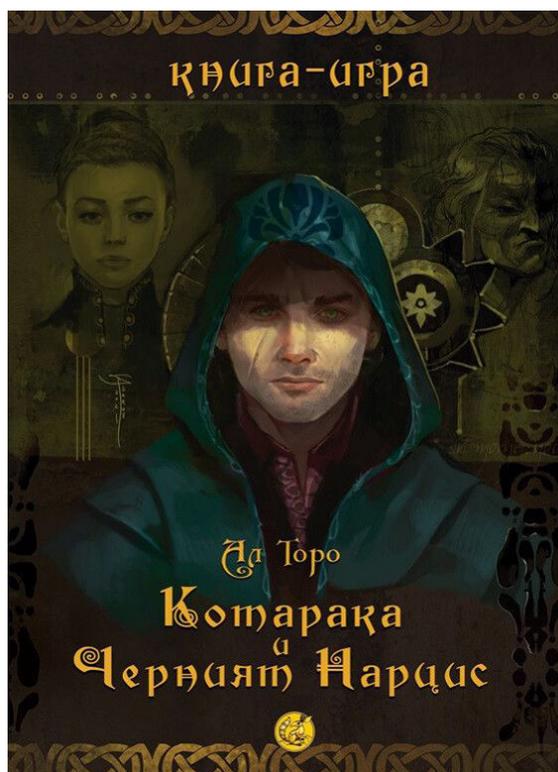
I librogame scritti da autori bulgari hanno solitamente un sistema di regole complesso o preferiscono un sistema più semplice con poche regole? Il caso ha molta importanza o sono più rilevanti le scelte del giocatore?

A differenza di quanto fatto dagli autori inglesi, i loro colleghi bulgari si focalizzarono su una trama complessa, con minori eventi e incontri casuali slegati dalla storia. In breve tempo si cominciò a sperimentare molto





con i sistemi e le meccaniche di gioco. Ad esempio: abbiamo avuto giochi ed enigmi integrati nelle illustrazioni, sistemi di esplorazione tramite mappe con griglia esagonale, librogame che richiedevano di gestire delle squadriglie o degli eserciti, meccaniche tattiche “cicliche” per librogame ad alta rigiocabilità (ad esempio, librogame sportivi in cui si possono scegliere i propri giocatori per creare una squadra – come in football manager), librogame strutturati come un torneo di combattimento (come dei picchiaturo), librogame a fumetti ed altro ancora. Nacque anche un sottogenere di strategici, un ibrido tra gioco da tavolo e librogame (ad opera di George M. George, pseudonimo di Georgi Mindizov). La maggior parte dei librogame richiedeva l'uso di dadi o di “tabelle numeriche” (come la Tabella del Destino di Lupo Solitario, n.d.t.), ma non tutti: ad esempio quelli di Liubomir Nikolov, che prestava maggiormente attenzione alla narrazione e che affermava di non essere particolarmente capace come game designer.



Quali sono i generi narrativi più rappresentati dai librogame bulgari (fantasy, fantascienza, storici...)?

Anche il florilegio di generi nei librogame bulgari fu impressionante. Come detto, anche qui da noi il fantasy era quello predominante, seguito dalla fantascienza, ma abbiamo avuto anche librogame cyberpunk, umoristici, horror, investigativi, urban fantasy, western, sportivi (formula 1, basket, wrestling, calcio), gestionali (da pub fantasy a corporazioni) o addirittura dove si gestisce il mercato azionario o si suona in una rock band!

Qual era al tempo e qual è oggi il target di riferimento dei librogame (ragazzini, bambini o ragazze ad esempio)?

Negli anni '90 il pubblico più ampio era senza dubbio composto dai ragazzini dai 9 ai 15 anni. Oggi quel pubblico è cresciuto e molti dei librogame sono rivolti espressamente ad esso. Ad oggi, i librogame più venduti sono appunto quelli rivolti ai vecchi fan (che vanno dai 26 ai 44 anni circa) e ai bambini con delle fiabe game (da 3 a 9 anni). Abbiamo alcuni librogame rivolti ad un pubblico femminile,



come dating o romance, ma devo dire che nessuno di essi ha avuto particolare successo.

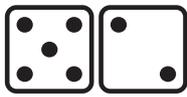
Secondo te, quali sono state le ragioni principali del declino dei librogame in Bulgaria?

Attorno al 1997-1998, il successo dei librogame cominciò a venire meno, a causa di una combinazione di diversi motivi. Vi fu una iperinflazione, cosa che rese la gestione di molti settori commerciali praticamente impossibile – ad esempio, pochi giorni dopo la pubblicazione di un libro, il suo costo risultava essere già obsoleto. Inoltre, troppe case editrici e autori tentarono di ottenere una fetta di torta del successo dei librogame, cercando di sfruttarlo in modo rapido e a basso costo. Di conseguenza, la qualità dei librogame pubblicati calò drasticamente, costringendo persino gli autori migliori a sfornare sempre più libri, senza che vi fosse tempo e denaro a sufficienza per la correzione, l'editing o per testarli. Dopo che i videogiochi cominciarono ad essere un passatempo più diffuso e più alla portata di tutti, le vendite

di librogame crollarono ancora: le case editrici decisero allora di non puntare sulla sopravvivenza del genere, scegliendo invece di pubblicare rapidamente quanti più libri possibile per arraffare gli ultimi rimasugli di profitto disponibili, prima del crollo definitivo del mercato. Nel 1999 il genere dei librogame era già completamente finito, ufficialmente morto con la stessa rapidità con cui era nato.

Al momento, c'è una rinascita o un ritorno dei librogame in Bulgaria?

Passarono dodici anni senza alcun segno dell'esistenza dei librogame, al termine dei quali la nostalgia dei loro lettori di un tempo, ormai cresciuti, cominciò a farsi sentire. Un giorno pensai che così non avrebbe potuto continuare a lungo, e mi resi conto di non essere solo. Pienamente convinto che i librogame non potessero essere semplicemente rimpiazzati dai videogame (allo stesso modo in cui i film non hanno rimpiazzato i libri) decisi di scrivere il primo librogame del rinascimento del genere o, come lo chiamiamo noi, della "Nuova Ondata". "Il gatto e il narciso nero" venne pubblicato nel 2011,



una storia low-fantasy indirizzata ai vecchi fan dei librogame (al tempo ormai attorno ai 25, 30 anni di età). All'uscita del libro, si stava già formando una comunità di appassionati. Questi ultimi aiutarono la creazione di crowdfunding, eventi culturali, relazioni con i media, digitalizzazione di vecchi librogame e tanto altro. Apparvero nuovi autori, ne ritornarono di vecchi, vennero organizzati dei concorsi. I nuovi librogame sono creati con estrema cura – i sistemi di gioco sono minuziosamente analizzati, editor e playtester li provano con attenzione, le richieste dal punto di vista narrativo più elevate. Questa è una conseguenza necessaria, dovuta alla grande varietà e qualità di altre fonti di intrattenimento e alle maggiori richieste dei fan, che ora sono più adulti e più esigenti! In ogni caso, vi collaborano moltissimi membri della comunità, un vero e proprio lavoro d'amore. Siamo molto lontani da una nuova "Epoca d'oro" e sappiamo che le vendite di libro-

game non saranno mai più le stesse di un tempo, ma tutto si sta muovendo nella giusta direzione e i librogame in Bulgaria hanno ritrovato il proprio posto.

Ci sono alcuni librogame moderni e/o una comunità di appassionati librogame di cui vorresti parlarci?

Certamente. Come detto, molto della rinascita dei librogame è dovuto agli sforzi della community. Oggi abbiamo anche un "Associazione librogame" ufficiale, un concorso annuale (Golden Nixa) ed un almanacco annuale; nonché un numero sempre crescente di librogame per anno, circa 25 pubblicati per una dozzina di uscite cartacee (dato che vi sono diverse antologie).

Alcune delle "serie" di rilievo sono: "Heroic calling", un'uscita annuale di 3 librogame di autori bulgari, attorno alle 400 pagine ciascuno, ogni volume è il vincitore di un concorso con lo scopo di promuovere nuovi autori locali; "Heroic calling presenta", una serie dedicata alle traduzioni di librogame stranieri tra cui titoli russi, francesi, spagnoli e inglesi; "Gamebooks magazine", una rivista che presenta 6-8 brevi librogame (in parte bulgari, in parte traduzioni), notizie, interviste e articoli vari; "Gametale series" di grande successo e dedicata ai bambini, tradotta anche in cinese; "Prime games", una casa editrice di librogame sotto forma di app, i cui titoli sono presenti su Steam e che sta attualmente lavorando alla conversione in app di "Terre Leggendarie".

Se volete conoscere da vicino il mondo dei librogame bulgari, potete farlo attraverso la sezione inglese del sito: <http://www.legacyofkrea.com/en/news>

Il sito non è però più supportato e la maggior parte del suo contenuto si trova ora su: www.knigi-igri.bg, che al momento non ha una sezione in inglese. 