

ESCLUSIVA. Faccia a faccia con Danilo Moretti, autore di GDR e molto altro... UNO SGUARDO NEL MONDO DI FENOMENA

Il futuro dei giochi è legato al passaggio attraverso un approccio più aperto e relativista

Il mondo dei giochi di ruolo è in perenne evoluzione, e nascono spesso idee nuove che ne propiziano una possibile rivoluzione. LGL lo sa e cerca costantemente di tenervi informati sulle principali novità. Quaesto mese il nostro Aldo è riuscito a procacciarsi un'intervista esclusiva con Danilo Moretti, creatore di Role-Game, che con il suo progetto Fenomena ha portato una ventata d'aria fresca nell'ambiente dei GDR.

- Ciao Danilo, come prima domanda proporrei una classica presentazione: chi è Danilo Moretti? Di cosa ti sei occupato fino ad ora? Quali sono i tuoi background personali (studi, lavori, hobbies, etc.)? Insomma, una tua piccola autobiografia

- L'avete voluto voi... ho studiato come grafico pubblicitario e dopo qualche anno di gavetta in uno studio di Torino nel 1998 sono diventato free-lance, a oggi mi occupo di progetti multimediali, spaziando dalla progettazione grafica al design web. Da sempre sono un grande appassionato di Giochi di Ruolo (anche se come molti della mia età il primo approccio al mondo ludico è avvenuto con i Librogame - ma ci ritorno dopo) e ho iniziato piuttosto giovane a "lavorare" nell'ambito. Assieme a un gruppetto ben assortito di amici ho contribuito a fondare **Rune** la prima rivista italiana ad andare in edicola a parlare di GdR, librogame e gioco intelligente in genere. Dopodiché ho collaborato con la neonata The Unicorn (sempre come illustratore e come redattore) fino al 1994



FENOMENA: UNA GIORNATA PARTICOLARE

Leggi ogni paragrafo e poi clicca sulla scelta che ti piace di più.
La storia cambierà di conseguenza.

Ogni volta che arrivi alla "fine" della storia (il testo ti dirà quando) ottieni **+1 Punto Utopia** e puoi ricominciare da capo facendo altre scelte.
Puoi smettere di Giocare in qualsiasi momento, ma è meglio se lo fai dopo aver guadagnato almeno **2 o 3 Punti Utopia**: ci sono tante cose da scoprire...

ORA CLICCA PER INIZIARE

In alto la pagina iniziale di "Una Giornata Particolare", LG dedicato a Fenomena

quando ho scritto e pubblicato per conto della Beholder Company il GdR supereroistico **Legione**. Poi, per qualche anno mi sono eclissato, il mercato dei GdR si era terribilmente contratto a causa dell'irruenza dei Giochi di Carte Collezionabili... Naturalmente ho continuato a coltivare l'hobby dei GdR. Poi grazie all'ingresso di D&D in casa Wizard of the Coast e della rivoluzione Open Game License e D20 System ho iniziato a interessarmi di nuovo a quello che succedeva nel mondo dei GdR ma questa volta grazie a internet mi sono proposto all'estero.

Ho iniziato così a collaborare con la Mongoose Publishing (illustrando un centinaio di prodotti targati D20System, Conan, Runequest ecc) ho curato il Concept design della linea di miniature del gioco Battlefield Evolution e al contempo ho collaborato con editori grandi e piccoli come la Goodman games, Blue Devil games e altri. Nel 2006 ho creato **Inspired Device** un design studio specializzato in prodotti in formato elettronico progettati per il mercato anglofono, finché nel 2008 con Michele Zanellino abbiamo "sperimentato" il mercato italiano con "Super - il

gioco di ruolo dei supereroi" (la versione italiana - riveduta e corretta - di un Indie game chiamato BASH!). Ora è il turno di **Fenomena**.

- Il progetto Fenomena: spiegaci nel dettaglio di cosa si tratta... vita, morte e miracoli!

- Sotto molti punti di vista Fenomena è un GdR di stampo classico, c'è un Master (il Testimone) e ci sono dei giocatori che interpretano gli Emissari di "qualcosa" chiamato La Struttura. Il loro incarico è quello di risolvere le anomalie che un recente Sisma metafisico ha portato nell'equilibrio della realtà, prima che sopraggiunga l'Omega, il Cambiamento che "potrebbe" stravolgere l'esistenza così come la conosciamo. Il sistema di regole è piuttosto basilare e studiato per impattare pochissimo durante il gioco. Quello che differenzia Fenomena da altri GdR è un approccio - se mi si permette - "relativista", l'ambientazione ad esempio è un toolbox che l'arbitro di gioco può modellare a piacere, la maggior parte delle informazioni sono fornite sotto forma di testimonianze più che di dati

oggettivi. Alcune regole cambiano con il passare del tempo e con il susseguirsi degli eventi di gioco, l'origine stessa de La Struttura, la natura del Sisma che ha sconvolto l'equilibrio della realtà e in cosa consista l'Omega sono spunti che l'arbitro di gioco potrà usare per definire e personalizzare le proprie partite. È anche possibile giocare a Fenomena senza tenere conto di questo scenario, marcando il lato soprannaturale, quello investigativo o l'aspetto surreale. Essendo un progetto rivolto a un mercato in forte contrazione mi sono sentito subito libero di uscire da convenzioni e mode e andare un po' contro corrente. Molti giochi moderni "promettono" grandi cose offrendo ambientazione minuziosamente dettagliate ma poi di fatto lasciano un arbitro di gioco "solo" quando viene il momento di mettere in moto la giostra, per questo ho incluso nel kit di base un buon numero di scenari che possano essere usati subito - o essere di ispirazione) per i nuovi gruppi di gioco.

- Quando è prevista l'uscita ufficiale?

- Ottobre 2010 in occasione di Lucca Comics & Games, ma non escludo qualche apparizione in anteprima altrove.

- Il sito di riferimento dell'opera, www.lastruttura.net, ha un impianto grafico e concettuale interessante ed innovativo. E' una tua idea? E' anche questo dettaglio collegato all'opera che stai lanciando oppure un semplice escamotage di marketing (un sito misterioso per attirare l'attenzione)?

- Mi occupo di progettazione web da anni e a differenza degli altri editori che considerano web, forum e FaceBook come un punto di arrivo, per me sono solo un punto di partenza! Sono perfettamente conscio che "iniziati i giochi" gestire tutti strumenti costa impegno e fatica (con il blog di Super! abbiamo raggiunto un centinaio di post in meno di due anni e la maggior parte di essi sono di contenuti giocabili!) per questo motivo l'obiettivo di ogni sbocco sul web è ben definito negli scopi e funzionalità. Il sito di Fenomena fino ad ottobre funzionerà da teaser limitandosi

a proporre "suggestioni", dal lancio ufficiale cambierà forma e diverrà uno scrigno per materiale opzionale/aggiuntivo anche aperto al contributo di terzi, per accedervi ci sarà bisogno di una chiave (anzi più di una) e dove trovarle diventerà un gioco a parte. Twitter (www.twitter.com/testimone), invece offrirà spunti e segnalazioni direttamente dalla tastiera del misterioso Testimone di Smeraldo in perfetta sinergia al sito principale ("come" lo vedrete da ottobre). FaceBook dovrebbe invece essere la faccia istituzionale di Fenomena (il canale preferenziale per informare su uscite, novità e sviluppi)... questo ultimo aspetto è l'unico ancora in fase di definizione, perché al momento su FB c'è una pagina dedicata a Super! non vorrei proliferare inutilmente con pagine e paginette... probabilmente riunitò tutto sotto un'unica pagina targata Inspired Device.

- La tua opera ci ha incuriosito soprattutto perché... presenta un librogame come start-up introduttivo. Da cosa è nata questa idea?

- "L'indeterminatezza" di Fenomena rende difficile spiegarlo in due parole (quando ci provo la cosa migliore che mi viene in mente è: "Zaffiro & Acciaio, a spasso con Warehouse 13 incontrano Fringe e scoprono Che fine ha fatto Mr Y") e qualsiasi pistolotto introduttivo sarebbe risultato nel migliore dei casi indigesto e nel peggiore dei casi una polpetta di marketing. La forma "racconto a bivi" invece era l'ideale per calarsi subito (e in modo divertente) nell'insolito mondo di Fenomena.

- Il tuo librogame introduttivo rimane volutamente aperto e in divenire: pensi che ci rimetterai mano e lo amplierai? Potrebbe diventare un volume vero e proprio, visto che introduce molti argomenti e potrebbe dare vita a una storia più complessa?

- Mi piacerebbe moltissimo. Ho sempre avuto un debole per i Librogame (su Rune scrissi un breve racconto a bivi a tema Cyberpunk), ma è un'impresa complessa, perché come sapete meglio di me devi essere un

magazine

Direttore
Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Condirettore
Francesco Di Lazzaro
(prodocevano)

prodocevano@librogame.net

Ha collaborato:
Aldo Rovagnati (Ald)

ald@librogame.net

Testata in attesa di registrazione

www.bash-gdr.com il blog di

BASH! SUPER!

IL GIOCO DI RUOLO DEI SUPEREROI

In alto il banner di presentazione del GDR Super! A destra il kit di gioco di Fenomena

un buon scrittore E un buon game designer... Inutile dire che il racconto a bivi di Fenomena non sarebbe esistito senza Libro Game Creator, il tool di sviluppo ideato da Matteo Poropat (al quale manifesterò la mia gratitudine a tempo debito).

- Pensi che il modello narrativo del librogiooco ben si adatti al tuo lavoro, anche per il futuro? L'utilizzo dello strumento librogame troverà altro spazio nelle tue produzioni oppure è un esperimento che si chiuderà con l'uso di un piccolo lg come cappello introduttivo a Fenomena?

- Purtroppo lo sviluppo di Fenomena ha richiesto molto più tempo del previsto (mi occupo di tutto io, dall'impaginazione alla grafica, al web) e alcune cose sono poste in "serbatoio" in attesa di tempi adatti. Diciamo che da dopo ottobre riprenderò il mano "una Giornata particolare" forse in una formula un po' diversa, magari un Librogame "a puntate" (anche se così temo di mettermi davvero in grossi guai ;-)

- Ho simpaticamente notato che il nome che hai scelto per il protagonista del tuo librogame è Aldus: un graditissimo omaggio al sottoscritto? Apprezzo molto, grazie!

- La sincronicità!

- Sei un fan di vecchia data dei librogame? Se sì, quali erano/sono le tue serie e autori preferiti? Sei ferrato sull'argomento?

- Non sono ferratissimo, ma ai tempi ho divorato buona parte dei volumi di Lupo Solitario (e Oberon), giocato titoli legati a D&D (che mi avevano entusiasmato molto meno) e passato ore a lanciare secchielli di dadi con il trashissimo (secondo me) ma divertente mondo di Tunnel & Troll... in tempi più recenti in un mercatino ho trovato due volumi di Arena di morte (editi da Giunti Marzocco) ma non ho ancora provato a giocarci.

- Classica domanda che non manca mai nelle nostre interviste: come vedi il futuro dei lg? E' ancora possibile uno sviluppo/rilancio di questo settore narrativo (magari con l'ausilio di nuove tecnologie come Ipad, ebook, etc.), oppure è e resterà un settore di nicchia per pochi appassionati della prima ora?

-Parto dal fondo, secondo me il progresso tecnologico può essere di



grande aiuto, specialmente a supporto di quegli aspetti ludici che spesso rendono un po' impacciato godersi un librogame fuori dal contesto classico "domestico" ad esempio i lanci di dado, la gestione di una scheda del personaggio ecc. Esperimenti in questi senso ci sono già: Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain per iPhone/iPod Touch/iPad permette di "tirare i dadi" scuotendo il dispositivo. Tuttavia bisogna fare un distinguo: un conto è migliorare l'esperienza classica di un LG un altro è trasformare il LG in un racconto multimediale che prenda pieno vantaggio dalle grandi potenzialità dei supporti portatili moderni, con tutta franchezza "scomodare" un supporto evoluto come l'iPad per poi risolvere tutto con un "ipertesto potenziato" non è una grande risultato. Di contro non si può pretendere che un appassionato si compri un iPad (o un Kindle) solo perché ci sono una manciata di titoli (spesso poi "ristampe"). Parallelamente a queste considerazioni "tecniche" è evidente che viviamo un boom del genere fantasy (specialmente quello diretto a un pubblico

mediamente molto giovane) che ha risvegliato l'interesse generale verso un genere letterario considerato da sempre "minore", ma - secondo me - l'ambito del fantasy offre limitatissimi orizzonti. Sarò impopolare ma per rendere il formato "racconto a bivi" meno di nicchia e autoreferenziale bisognerebbe studiare con attenzione altre fasce demografiche di mercato, e produrre titoli che magari puntino meno sull'aspetto "ludico" e più sullo spessore narrativo dove la possibilità di "pilotare l'intreccio" sia un punto di forza e non il solo presupposto di "novità".

- Il rapporto tra videogiooco, gioco di ruolo e narrativa interattiva: possono convivere secondo te, e contaminarsi a vicenda? Come possono idee "antiche" come GDR e libri-gioco trarre nuova linfa dal rapporto con il videogiooco?

-La contaminazione c'è da un pezzo ormai, un'intera tipologia di videogame si basa su un impianto di "meccaniche"

derivato dai GdR (avanzamento di livelli, il personaggio che evolve ecc). Il passo di ritorno è più difficile ma non raro (il game design di D&D 4 edizione ha un approccio simulazionista che mutua molti concetti dalle meccaniche di un videogame, per non parlare dell'iconografia in stile World of Warcraft dei nuovi manuali). Ma io porrei la questione su un altro registro, si dovrebbe puntare di più sulle cose che distinguono i diversi generi più che sulle cose che hanno in comune. A livello di "gestione" un videogame non può essere battuto da nessun GdR o LG, un LG è un'esperienza che principalmente vivi in privato e con tempi e modalità tutti tuoi (come un libro), un GdR tradizionale ha un elemento sociale irripudabile dalla più evoluta consolle ecc. Ricollegandomi alla precedente domanda, la tecnologia dovrebbe "potenziare" ed evidenziare le distinzioni tra i genere e non creare ibridi che alla fine non

soddisfano nessuno.

- Ok, la nostra chiacchierata è giunta al termine... Per ringraziarti della disponibilità non possiamo non concederti un piccolo "spazio pubblicitario" all'interno dell'intervista: dove può dirigersi (nel web e non) chiunque fosse interessato alla tua produzione ludico-artistica?

-I posti sono due: www.inspireddevice.com dove potete trovare le informazioni su Fenomena, Super! e gli altri prodotti targati ID (nonché un elenco di punti vendita dove trovare i vari prodotti) www.bash-gdr.com il blog ufficiale di Super! www.justplaywith.it il mio blog personale dedicato al game design (dove divago spesso) Ops! Erano tre!

- Ciao Danilo, e grazie del tempo che ci hai dedicato!

- Grazie a voi per l'opportunità che mi avete dato di sommergervi di chiacchiere.