

librogame's LAND

QUEST

ANNO

XIII

10

(132)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



D&D in formato gamebook

Approda in Italia la serie Endless Quest grazie ad Armenia

A scuola di librogame

Scopriamo corsi e manuali che insegnano come diventare autori nel campo della narrativa interattiva

MATT FORBECK

Articoli di
Francesco Di Lazzaro
La Redazione di LGL

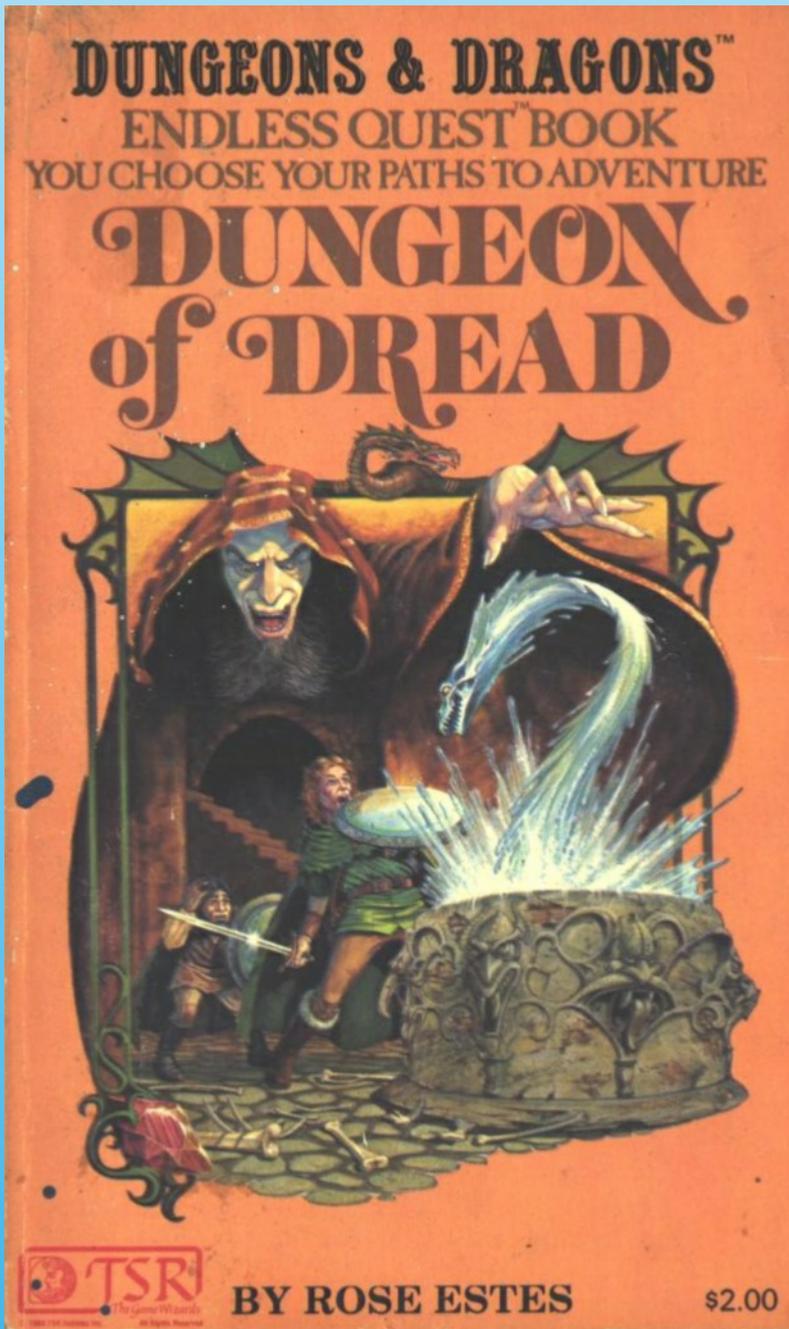
Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

DAL B
OFONI

Dopo un lungo silenzio

Armenia torna a pubblicare opere interattive puntando sul mondo D&D

Di Francesco Di Lazzaro



Dopo qualche anno di silenzio in ambito interattivo Armenia torna a far parlare di sé con la proposizione nella nostra penisola di una nuovissima serie a bivi uscita negli Stati Uniti.

La collana si chiama Endless Quest Dungeons & Dragons. I nostri lettori più esperti faranno un salto sulla sedia leggendo questo rimando: come può trattarsi di una collana appena rilasciata se Endless Quest esiste da più di 30 anni?

Giusta osservazione: la prima incarnazione del lavoro edito, allora, da TSR, risale addirittura al 1982. Il volume Dungeon of Dread diede il via a una fortunata serie di uscite successive, che per alcuni anni furono anche supportate dal consenso del pubblico.

La serie 1 si concluse nel 1987 con 36 uscite all'attivo. Seguirono uno spin-off Crymson Crystal composto da quattro volumi e una seconda serie, rilasciata dal 1994 al 1996 e

formata da altri 13 libri (per un totale di 49 "ufficiali" più i 4 della collana collaterale).

Poi il silenzio per più di 20 anni, con vari progetti di riprendere le fila del discorso mai portati davvero a compimento, con la collana che scivolava progressivamente nel dimenticatoio.

Tutto questo per fare un po' di retrospettiva: la nuova Endless Quest con le sue antenate ha poco a che fare. Vengono certamente mantenute inalterate atmosfere e ambientazioni (completamente basate oggi sul mondo Dungeons & Dragons e in particolare sui Forgotten Realms), ma la struttura dei volumi è stata semplificata, e tutti i libri a oggi confezionati sono completamente nuovi.

Non esistono più registri, regolamenti o dadi da usare: il libro si legge compiendo scelte alla fine di ogni paragrafo, nella più classica delle soluzioni a bivi. Il concetto di fondo ricorda quello dei Choose your own Adventure (Scegli la tua Avventura in Italia), quindi snelli da leggere e adatti anche a un pubblico molto giovane.

I volumi attualmente disponibili sono 4 negli Stati Uniti, tutti realizzati dallo stesso autore, Matt Forbeck. Ogni storia è associata a una delle classi canoniche del gioco di ruolo più famoso nel mondo, D&D appunto: guerriero, mago, ladro e chierico. Il formato è ampio e snello: ricorda vagamente quello di alcuni albi a fumetti da edicola, sebbene la carta impiegata e la qualità delle illustrazioni sia mediamente superiore. Sono comodi da leggere e piacevoli da sfogliare, e l'effetto patinato che garantisce la scelta dei materiali compiuta contribuisce a impreziosire l'opera e a renderla più accattivante.

De quattro volumi citati pocanzi solo due a oggi sono stati localizzati nel nostrano idioma: Fuga dal Buio Profondo e Nella Giungla.

L'operazione, arrivata senza troppa pubblicità e quasi a sorpresa per la maggior parte degli appassionati, ha destato naturalmente grande curiosità.

Noi di LGL siamo stati invadenti e come sempre abbiamo contattato l'editore chiedendogli lumi e informazioni.

L'accoglienza ricevuta è stata calorosa: Davide Rossi dell'ufficio stampa ha prontamente provveduto a inviarci una copia di ogni titolo da recensire (e i pezzi dedicati ai libri li vedrete a brevissimo pubblicati sul portale).

A soddisfare la nostra sete di conoscenza poi ha pensato Viviana De Mitri di Armenia che ha con grande cortesia accettato di rispondere ad alcune nostre domande, per raccontarci qualcosa dei libri e chiarirci le dinamiche che hanno portato alla realizzazione del progetto.

1) Buongiorno Viviana, volevo innanzi tutto ringraziarti per la disponibilità. Ci racconti qualcosa di te? Che ruolo ricopri in Armenia e in che modo sei collegata a Endless Quest?

Buongiorno e grazie a te e alla rivista. Lavoro per Armenia da diversi anni e da circa 4 mi occupo del coordinamento editoriale e delle acquisizioni dei nuovi prodotti, dopo attente valutazioni con l'editore e la redazione. Endless Quest è una serie in co-edizione che ci è stata proposta da un editore straniero con cui collaboriamo e che sta venendo i diritti in diversi paesi.

2) *Ci spieghi meglio cos'è esattamente una coedizione?*

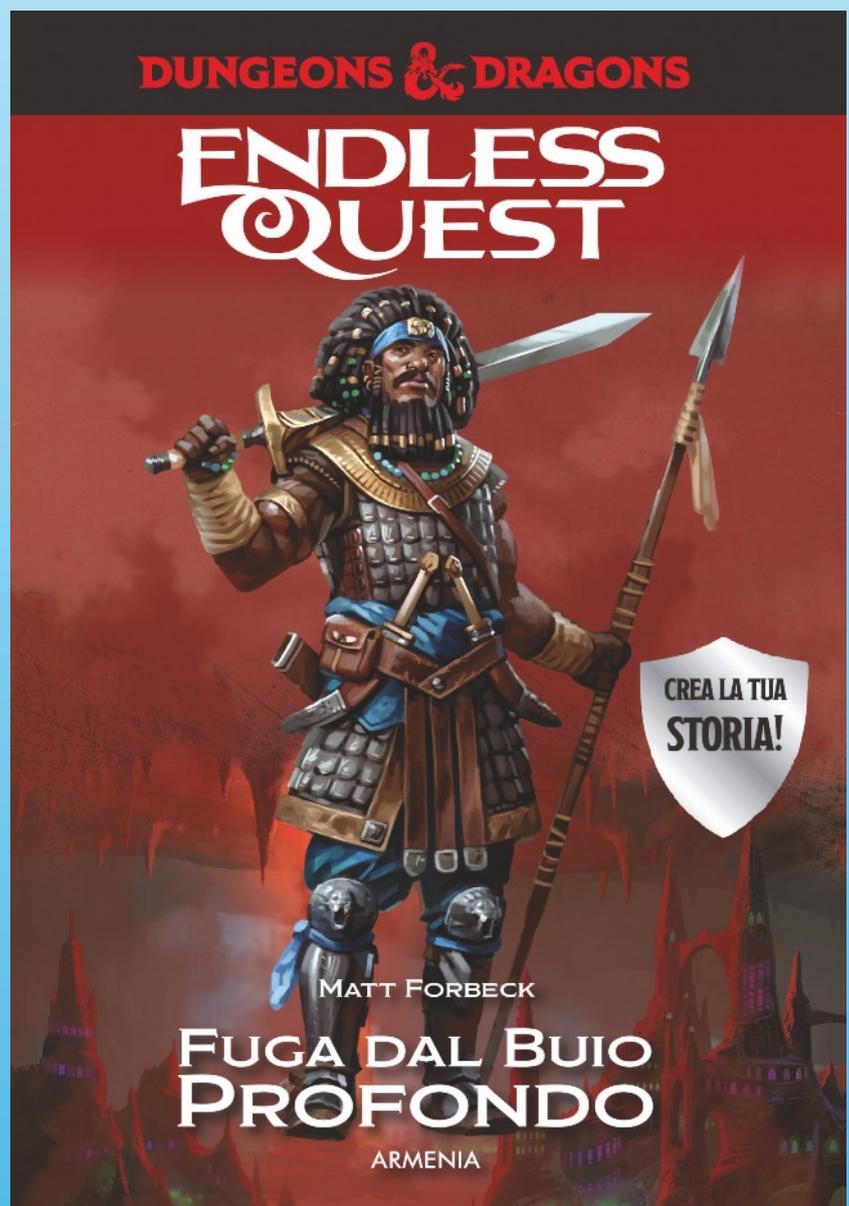
La coedizione è un'edizione che viene condivisa con editori in diversi paesi e che prevede una tiratura unica con stampa in Cina.

In pratica i file, gli interni, il formato, il progetto grafico sono gli stessi per tutti i paesi (forniti dall'editore proprietario dei diritti e che propone a tutti gli altri la coedizione), cambia solo la traduzione (ogni paese fornisce la sua).

Questo viene fatto per abbassare i costi di stampa, che per i libri a colori o con effetti particolari sono molto onerosi.

3) *Armenia è un nome conosciuto dagli appassionati di avventure interattive. Per anni ha proposto i romanzi di Lupo Solitario e ha avuto anche altre incursioni nel settore. Da qualche tempo però sembrava aver abbandonato il genere. Come mai si è deciso di riprovare con i libri-gioco proprio ora?*

Avevamo sospeso le pubblicazioni un po' perché quello interattivo era un settore che non funzionava più molto e un po' perché non ci è stato proposto

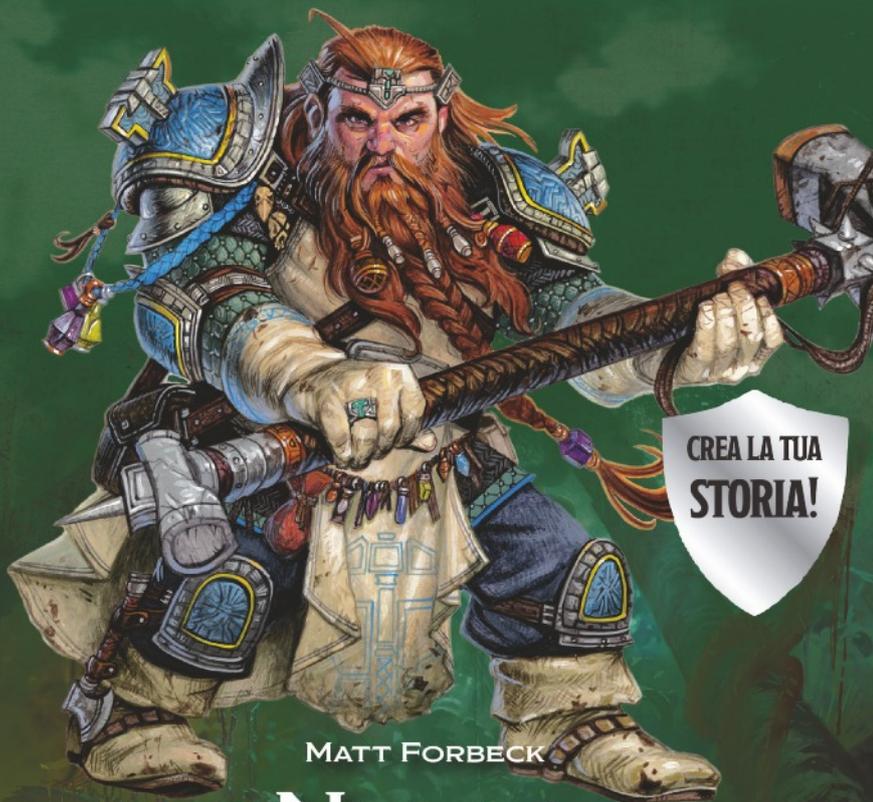


nulla di interessante. Ora le cose sono cambiate. La casa editrice ha da poco ricominciato a incrementare la produzione nella collana fantasy e tra le varie opportunità di diffusione sono tornati a comparire anche alcuni libri-gioco: da qui la decisione di riproporre anche questo genere.

4) *Come è avvenuta la scelta della collana Endless Quest Dungeons & Dragons? Perché avete deciso di tradurre un prodotto nuovo invece di ristampare qualcosa di già pubblicato in passato e magari più conosciuto dal pubblico degli appassionati?*

DUNGEONS & DRAGONS

**ENDLESS
QUEST**



MATT FORBECK

**NELLA
GIUNGLA**

ARMENIA

Come dicevo, la serie ci è stata proposta come co-edizione, permettendoci di stampare volumi a colori e con bellissime illustrazioni a prezzi contenuti.

5) *Ci parli un po' dei due libri tradotti? Come sono strutturati? Secondo te quali sono le loro caratteristiche più accattivanti?*

Hanno la struttura classica dei librogame, ma in un formato semplice perché sono indirizzati ai più giovani. Le storie e le illustrazioni sono bellissime e sicuramente appassioneranno chi ama Dungeons & Dragons e Forgotten Realms.

6) *Raccontaci anche chi ha lavorato all'edizione italiana. Chi l'ha tradotta? Ci spieghi*

anche chi ha realizzato il comparto grafico e se ai disegni originali è stato aggiunto qualcosa?

La traduttrice è una nostra storica collaboratrice, Elisa Villa. Tutta la parte

grafica è stata realizzata da Crazy Monkey Creative e Rosie Bellwood per l'editore inglese Bonnier. I disegni poi sono quelli dell'edizione originale, senza particolari aggiunte.

7) *La struttura della neonata Endless Quest è certamente molto immediata, adatta ad attirare l'attenzione anche dei lettori più giovani e meno esperti. L'intenzione è quella di rivolgersi a un pubblico pre-adolescente? Non pensate ci sia spazio per aprirsi anche al mercato degli appassionati di vecchia data e ormai adulti?*

Questi volumi sono indirizzati a una fascia di età compresa tra gli 8 e 14 anni, ma siamo sicuri che possano piacere anche ai più grandi. Possiamo considerarla una prova. Se funziona prenderemo sicuramente in considerazione di riaprire la strada anche ai librogame per adulti.

8) *Ci sono due libri della collana a oggi ancora non disponibili in Italia, Big Trouble e To Catch a Thief. Arriveranno anche questi? Avete intenzione di continuare a proporre le uscite Endless Quest anche nei prossimi mesi? Ci saranno altri autori pubblicati oltre a Forbeck?*

Sì, ci sono già stati proposti infatti. Per il momento vediamo come vendono i primi due, poi valuteremo l'eventuale pubblicazione degli altri titoli della serie.

9) *Che prospettive ci sono per Armenia nel futuro a livello di pubblicazioni interattive? Pensate che a Endless Quest affiancherete altri lavori?*

Mi riallaccio a quello che ho già detto prima: non so se il genere possa tornare a funzionare. Andiamo per tentativi! Se le cose andranno per il verso giusto sicuramente Armenia non avrà problemi a proseguire con nuove pubblicazioni interattive.



Settembre, si torna a scuola... di librogame!

Mai come in questo periodo si è avvertito **un fermento tanto diffuso** nel mondo dei librogame, perlomeno da un ventennio a questa parte. Ritornano vecchie glorie, nuove produzioni fioccano da tutte le parti, grandi editori come Bonelli, Armenia e Salani provano a esplorare il settore, le contaminazioni con i videogame, i boardgame e i giochi di carte non sono mai state così numerose, e le opportunità appaiono interessanti anche per chi parte da zero e vuole addentrarsi nell'affascinante mondo della narrativa interattiva.

Sembra un caso (ma forse non lo è) che proprio a settembre, il mese del tradizionale rientro a scuola, siano pronti a partire **ben tre diversi progetti** legati alla diffusione di metodologie e tecniche della scrittura dei librogame, tutti gestiti – neanche a dirlo – da **professionisti acclamati e vecchie conoscenze** di LGL.

Ecco allora che abbiamo sentito i responsabili di queste iniziative, le cui risposte vi riportiamo con piacere.

L'Accademia dei LG di Andrea Angiolino

Ha sede a Roma **il Salotto di Giano**, una delle associazioni tra quelle dedicate alla



narrativa e al gioco di ruolo. Tra le sue iniziative, torna anche quest'anno la **Giano Academy**, una serie di corsi tenuti da professionisti del settore e dedicati al complesso e affascinante mondo dei giochi di ruolo, da tavolo e di miniature. Tra i tanti programmi appena lanciati, quest'anno ha un

posto anche una interessantissima (per noi) novità: un **corso in Gamebook Design**, ideato e tenuto niente meno che da Andrea Angiolino.

Abbiamo sentito allora il nostro “Angiolillo” e Laura Cardinale, la vicepresidente de Il Salotto di Giano, per farci raccontare qualche dettaglio!

Buongiorno Laura, parlati un po' de Il Salotto di Giano: che cos'è, da quanto tempo opera e quali sono le sue finalità?

Il Salotto di Giano è un'associazione culturale nata nel novembre 2015 con l'obiettivo di promuovere la cultura letteraria e libraria. L'idea è quella di utilizzare il libro come mezzo di socializzazione. Il primo spunto nacque dal desiderio di dare nuova vita agli oltre 5000 libri che ci erano stati donati, per salvarli dal macero. Da lì, la necessità di farli conoscere, amare, di avvicinare le persone al mondo della lettura. Sono stati organizzati quindi eventi, seminari, presentazioni e, poi, gli accostamenti più o meno improbabili: film, giochi di ruolo dal vivo e non, da tavolo, teatro, musica e così via. Giano si è quindi profilato poi come



una fucina d'idee, un laboratorio in cui ognuno potesse far sentire la propria voce, mantenendo un unico fil rouge: la letterarietà.

Perfetto! Chiediamo allora al buon vecchio Angiolino: che cosa comprende e come sarà strutturato il corso relativo ai librigioco?

Partiremo da zero: cosa sono i racconti a bivi, come sono nati, da quali suggestioni letterarie e tecniche di manualistica derivano. Proveremo assieme qualche racconto-gioco. Esploreremo cosa è uscito nei decenni, quali sono le varie tipologie di storie-gioco, a quali target si sono rivolti i vari prodotti usciti nel tempo, come

la narrazione a bivi è stata utilizzata non solo per libri e racconti ma anche per realizzare fumetti, film, trasmissioni televisive, spettacoli teatrali, articoli di quotidiani, giochi promozionali, concorsi nelle scuole. Quali sono le varie modalità di libro-gioco che prevedono l'immedesimazione o meno con il protagonista, eventuali regole aggiuntive, in alcuni casi l'intreccio delle scelte di più giocatori.

Procederemo poi con la progettazione collettiva di un libro-gioco e la sua realizzazione, in modo da sperimentare in prima persona cosa significa realizzarne uno e da scoprire quali sono le tecniche e i trucchi del mestiere. Un'esperienza che sarà utile non solo ad aspiranti scrittori di libri-gioco ma anche a genitori, insegnanti, bibliotecari, educatori, gestori di corsi aziendali o di scrittura collettiva. Vedremo anche come un racconto gioco di questo tipo può essere utilizzato per letture collettive, teatralizzazioni, versioni digitali.

Questo, per lo meno, è il programma nelle nostre intenzioni. Starà poi agli iscritti esprimere le proprie esigenze e curiosità, in base alle quali vedremo quali saranno gli aspetti che approfondiremo di più.



Quali sono secondo te, Andrea, i motivi per cui un appassionato dovrebbe partecipare, e quale sarà l'obiettivo finale?

Il corso può essere utile anche a chi non conosce ancora il libro-

gioco e vuole scoprirne le potenzialità d'uso in diversi settori. L'appassionato può scoprire cose a lui ancora ignote sulla storia e sulle applicazioni del libro-gioco; avere l'occasione di sperimentare in prima persona la scrittura di un libro-gioco approfittando delle indicazioni di chi ha oltre trent'anni di esperienza in questo settore; trovare magari anche il modo di sfruttare questa sua passione in modi che magari nemmeno sospettava nelle occasioni più diverse.

Grazie alla collaborazioni di diverse case editrici del settore in qualità di Supporter della Giano Academy, inoltre, ci sarà la possibilità di vedere pubblicato il proprio lavoro.

Tornando a te, Laura, ci saranno altre iniziative legate ai librigioco, nei prossimi mesi?

Oltre al corso ci saranno sicuramente dei workshop, **per esempio con Mauro Longo e Domenico Di Giorgio**, due altri nomi noti del mondo della narrativa interattiva e, sempre grazie ai Supporter della “Giano Academy – Accademia del Gioco di Ruolo” stiamo organizzando **alcune presentazioni a tema**. E’ ancora presto però per dire di più, si tratta di eventi che avranno luogo tra dicembre e il 2019. Indubbiamente è un settore che vogliamo esplorare e quindi inizieremo prestissimo a programmare qualcosa.

Dall’Idea alla pubblicazione

Lasciamo l'Urbe e raggiungiamo il nebbioso Piemonte. È qui che vive Davide Mana, scrittore professionista di narrativa e giochi di ruolo, con all'attivo decine di pubblicazioni in italiano e inglese. Davide tiene da diversi anni dei corsi dedicati alla narrativa e ai giochi di ruolo, ma da quest'anno ha deciso di espandersi verso il mondo dei librigioco, in compagnia di una vecchia conoscenza di LGL...

Ma andiamo con ordine!

Ciao Davide, raccontaci un po' chi sei, da quanto tempo tieni corsi online e cosa contraddistingue i tuoi programmi in mezzo all'offerta generale.

Mi chiamo Davide Mana, sono un paleontologo per professione e uno scrittore e creatore di giochi per sbarcare il lunario. Ho cominciato a leggere fantascienza e fantasy nel 1976 (fate voi i conti) e a scrivere per divertimento nel 1984. Ho cominciato a



giocare di ruolo con I Signori del Caos e poi con The Call of Cthulhu. La prima cosa che ho pubblicato professionalmente è stato un contributo al manuale Delta Green: Countdown, per Call of Cthulhu, nel 1999. Da allora ho pubblicato storie, articoli e supplementi per giochi, sia in italiano che in inglese, sia tradizionalmente che come self-publisher. Nel corso degli anni ho cercato di strutturare la mia attività di scrittura seguendo corsi di specializzazione, con un occhio soprattutto per le narrative transmediatiche e multimediali e per il worldbuilding. Ho anche messo insieme una ricca collezione di manuali di scrittura (120, l'ultima volta che ho controllato).

Nella mia altra vita, quando facevo il ricercatore, ho spesso progettato e tenuto, in varie università italiane, corsi attinenti alla mia materia. Didattica e insegnamento fanno parte della mia formazione professionale.

Dal 2013 organizzo corsi online e dal vivo, e nell'ultimo anno ho tenuto con un buon successo di pubblico un corso sul self-publishing ed un corso sul worldbuilding - entrambi con una parte dedicata ai problemi specifici nel settore del gioco di ruolo. Offro inoltre una serie di workshop pratici, brevi e focalizzati, su aspetti della scrittura quali la delineatura, il dialogo, la costruzione dei personaggi e lo sviluppo di proposte da presentare agli editori.

Resto fermamente convinto che non sia possibile insegnare "a scrivere" - ma sia possibile fornire alle persone che vogliono scrivere tutti gli strumenti necessari per rendere al meglio a partire dalle proprie personali capacità e inclinazioni.

Chiarissimo! E che cosa comprende allora il corso relativo ai rolegame/libriogioco?

Il corso è strutturato in una serie di moduli che coprono i principali aspetti della creazione di un gioco, dallo sviluppo di una idea alla stesura di un manuale o di un libriogioco, alla produzione e distribuzione del prodotto finito.

Fatta salva una parte di storia dell'hobby, perché è **necessario sapere da dove veniamo per evitare di reinventare la ruota**, tutti i moduli hanno un taglio pratico e flessibile: come definire un mondo di gioco, come fare in modo che ambientazione, personaggi e regole siano omogenei e coinvolgano il giocatore... ma anche come trovare un illustratore o come organizzare un playtesting.

Ancora una volta lo scopo è dare ai partecipanti la massima scelta di strumenti, da applicare con la massima flessibilità a seconda delle loro necessità. Forniremo certamente delle linee guida e delle buone pratiche, ma non delle regole scolpite nella roccia.

Il corso coprirà sia la creazione del *fluff* - vale a dire gli elementi costitutivi dell'ambientazione - sia lo sviluppo del *crunch* - le regole e i numeri. Per ogni passo verranno offerti esempi pratici, e proporremo anche dei semplici esercizi in modo che i partecipanti possano provare personalmente a fare ciò di cui si sta parlando.

Ti rivolgo le stesse domande fatte ad Andrea Angiolino: perché un appassionato dovrebbe partecipare e quale sarà l'obiettivo finale?

Il nostro corso è stato immaginato e progettato pensando agli appassionati che, avendo giocato per molti anni, ora vorrebbero **provare a creare qualcosa di loro**. In questo senso, il corso è finalizzato allo sviluppo di un prodotto di qualità professionale, che dia sostanza alle idee del creatore, che sia divertente da giocare, e che **possa essere presentato sul mercato**. È certamente aperto anche a chi è semplicemente curioso di quali siano i processi di creazione di un gioco, ma l'obiettivo finale è comunque quello di mettere i partecipanti in condizione di creare e commercializzare il proprio gioco o librogame.

Come ho già detto, il taglio del corso è pratico. Ho coinvolto dei creatori di giochi esperti, come ad esempio Mauro Longo (che credo conosciate bene) per i librigame, per avere dei contributi specifici riguardo ai diversi aspetti del game design, dalla prima bozza fino al lancio sul mercato. Tutto ciò che daremo ai nostri studenti non viene da un manuale, ma dall'esperienza maturata sul campo. Presenteremo il nostro materiale in maniera chiara e facilmente accessibile, e utilizzeremo tutte le tecnologie disponibili in modo da ottimizzare i tempi e ridurre i costi.

Alla fine del corso, i partecipanti avranno tutti gli strumenti per poter ideare, organizzare, creare e collaudare il proprio gioco o librogame, e poi metterlo sul mercato.

Scrivi la tua Avventura! Il manuale per aspiranti autori targato Longo-Poropat

Tertium non datur, dicevano i latini, ma in questo caso il *tertium lo damus* noi senza problemi. Tra i due corsi nominati finora si **intrufola di soppiatto il manuale di scrittura** redatto da due pilastri storici di Librogame's Land: Mauro "Mornon" Longo e Matteo "Shaman" Poropat, che hanno unito le forze per realizzare (in verità sono in ritardo di mesi sull'uscita prevista) una guida onnicomprensiva alla scrittura di librigame.

Non dunque un programma di incontri dal vivo o online, come nei casi precedenti, ma un testo didattico e pratico che rappresenta la summa delle conoscenze enciclopediche dei nostri due pezzi da novanta.

Partiamo allora da Mauro Longo, che a quanto pare si è infiltrato anche nei due

progetti precedenti.

Mauro, vecchia spugna, cos'è questo libro che state finalmente (si spera) ultimando?



Scrivi la tua avventura! è un manuale teorico e pratico sulla realizzazione dei librigioco. Contiene, concentrata e distillata, l'esperienza venticinquennale mia e di Matteo sul mondo dei librigioco: un sunto di tutto quello che abbiamo imparato in questi anni scrivendo, editando, curando, leggendo, giocando e recensendo librigioco, per nostro piacere e a livello professionale. A parte questo, il libro è una guida pratica che conduce passo passo l'aspirante autore a ideare, progettare, redigere e pubblicare il proprio librigioco. Parlo di pubblicare perché il libro contiene anche indicazioni editoriali pratiche, riferimenti alle case editrici italiane e straniere che pubblicano collane di librigioco, dritte e persino regole e suggerimenti per chi volesse tentare la strada di

concorsi e autopubblicazioni. Insomma, un vero e proprio vademecum pratico dell'autore professionista, o aspirante tale.

Matteo, il vostro manuale contiene anche tutte le istruzioni necessarie per utilizzare il tuo programma, Librogame Creator. Parlaci allora di LGC: da quanto tempo lo hai rilasciato e quali sono le sue principali finalità?

LGC è nato nel 2007 dall'esigenza di avere un software capace di gestire le esigenze di uno scrittore di librogame che abbia come obiettivo principale la realizzazione di un prodotto per la pubblicazione cartacea. In undici anni LGC si

è evoluto, permettendo sempre nuovi tipi di esportazione dedicati a media più moderni. Al basilare formato Word, da stampare o trasformare in PDF, si è aggiunto l'HTML per il web, il database per applicazioni su smartphone, l'epub per la creazione di ebook interattivi fino ai più recenti formati proprietari per piattaforme digitali come Squiffy o ChoiceScript. Ai modi per esportare la propria opera si sono aggiunti strumenti dedicati, assenti nei normali programmi di scrittura, come la validazione dei paragrafi di gioco, la costruzione di un grafo connesso del libro e la cronologia di lettura necessaria ad approntare percorsi di test ripetibili.

Cosa si prevede per il futuro per LGC?

LGC ha visto una serie di notevoli cambiamenti nell'anno in corso, dovuti a un'intensificazione del suo utilizzo da parte di professionisti del settore e della sua diffusione più ampia su sistemi diversi da Windows (soprattutto MacOS). Nell'immediato futuro ci sono alcuni sviluppi nati da una collaborazione con un



autore di giochi da tavolo, ambiente che sempre più attinge ai LG per la parte lore dell'ambientazione (si pensi ad esempio a *Near and Far* e al suo predecessore). Queste novità verranno svelate entro l'autunno con l'avvio della campagna kickstarter legata al gioco.

Facciamo i migliori auguri a queste tre iniziative e vi rimandiamo ai siti dedicati:

Il sito della Giano Academy: <http://www.ilsalottodigiano.it/gianoacademy/>

I Corsi online "Dall'idea alla pubblicazione:

<https://strategieevolutive.wordpress.com/corsi-workshop/scrivere-giochi-di-ruolo-e-librogame/>

Il gruppo dedicato al progetto Scrivi la tua avventura!:

<https://www.facebook.com/groups/scrivilatuaavventura/>