

Addetti ai lavori. Intervista al creatore della serie interattiva che strizza l'occhio ai videogame

Percivale: IperLibri, la nicchia della nicchia

Sono stati tirati in circa duemila pezzi ciascuno e ne è stata venduta circa la metà nei primi tre anni di attività

di Alberto Orsini (Dragon)

Un librogame ancora più vicino al videogame. Con questo obiettivo Tommaso Percivale ha creato nel 2000 gli IperLibri, interessante esperimento editoriale che si affianca ai tanti progetti di librogioco italiani nati sulla scia degli "anni d'oro" della EL ma che ha la peculiarità di aver scommesso nel settore quando era già in fase calante, centrando tuttavia buoni risultati di vendita.

Inventario preciso, uso di codici, gestione degli oggetti "alla Monkey Island": questi gli "ingredienti" fondamentali di un progetto che ha partorito tre volumi più un'avventura bonus, quest'ultima liberamente scaricabile e già presa in esame su Lgl ([vedi recensione](#)). Amante delle storie e dei giochi, Percivale naturalmente è appassionato di librogame e attualmente lavora in un'azienda italiana "che produce idee da rivendere ad altre case editrici", come spiega.

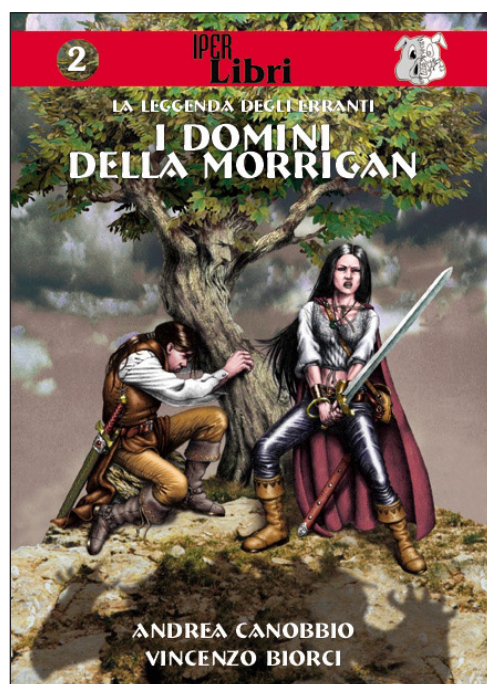
Sei stato in passato lettore dei librogame della EL? Quali erano le tue serie preferite?

Come si fa a ignorare la EL? Nel bene e nel male è stata regina in questo settore. Ricordo ancora una vacanza in Valle d'Aosta durante la quale finii in una libreria che ne aveva uno scaffale pieno. Mi piacevano Detective's Club e Oberon, ciascuno dei quali godeva di pessima distribuzione nelle mie zone. Invece trovavo sempre bizzeffe di Lupo Solitario che, per quanto valido, non mi entusiasmava. Forse lo percepivo come inflazionato. In ogni caso preferivo libri gioco "apocrifi" come i "Scegli la tua avventura".

Come nasce l'idea degli IperLibri?

Stavo lasciando l'università e con un amico, Alberto Morena, si ragionava a pranzo su una qualche idea da mettere in pratica. Fu lui ad ideare il meccanismo alla base degli IperLibri e sempre lui sviluppò, in Dos, il software per l'editing. Il suo programma gestiva i rimandi e gli oggetti in modo completamente automatico, mescolando i paragrafi e generando le tabelle necessarie. Alla fine produceva un file rtf quasi pronto per l'impaginazione. Aveva un sacco di limiti ma funzionava e tutti i nostri autori si sono cimentati col suo editor.

Il sistema di gioco sembra strizzare l'occhio alle avventure grafiche alla Monkey Island. Confermi?



Le copertine dei quattro IperLibri usciti finora

Non ne abbiamo mai fatto un mistero, anzi, lo slogan era proprio "videogiochi su carta". Abbiamo anche fatto il tentativo di distribuirli tramite le catene di videogiochi ma a parte qualche raro caso di punto vendita virtuoso non è stato un grande successo.

Come ti è venuto in mente di investire nel librogioco nella fase peggiore della sua storia, intorno al 2000?

La bizzarra idea di rilanciarlo e di dargli nuova dignità. Ma l'Italia non è il posto ideale per un piccolo editore, soprattutto se questo si scava una nicchia, l'IperLibro, in una nicchia, il libro-gioco, di una nicchia, il romanzo d'evasione e di genere. Le nostre intenzioni erano

ambiziose, al punto da far scrivere la prefazione della serie fantasy ad alcuni importanti esponenti del mondo ludico italiano. Avete letto quella di Luca Giuliano e quella di Theo Mora ma avevamo già contattato Andrea Angiolino ed erano stati fatti altri nomi illustri. A tutt'oggi si tratta di articoli molto interessanti che potremmo (è un'idea che mi è venuta ora) pubblicare sul sito degli IperLibri. Ammetto che con la conoscenza del settore editoriale che ho oggi avrei impostato diversamente tutto il lavoro e tuttavia nella nostra ingenuità e mancanza cronica di moneta non posso che essere orgoglioso di quel periodo.

Come hai reclutato gli scrittori?

Molti anni fa esisteva una sorta di circolo municipale giovanile creato da un politico illuminato. In quei locali si coltivava soprattutto la cultura del gioco e molti ragazzi partecipavano con convinzione alle sue iniziative. Si formò una sorta di elite composta da creativi che prese il nome di Anatomika (<http://www.anatomika.com>) e che con i suoi giochi e RPG vinse per anni una raffica di premi a Lucca Comics and Games: gli autori degli IperLibri sono stati reclutati tra i più seri e talentuosi di questo gruppo. Anche se Anatomika non è più molto attiva come associazione, i suoi componenti sono diventati professionisti con un certo nome, Baccalario su tutti.

Come funziona il sistema di ordine, stampa e spedizione dei volumi? Spieghi il ciclo completo.

Non facciamo stampa on demand. Gli IperLibri sono stati tirati in un certo numero di copie anni fa e distribuiti nei negozi di videogiochi e, soprattutto, nelle librerie. All'epoca eravamo molto attivi anche nelle fiere, per esempio quella di Lucca. Oggi, contattandomi, è possibile acquistare le giacenze che ancora conservo. Per poter mantenere il prezzo di tutti e tre i volumi a 10 euro spese di spedizione comprese, invio il plico tramite la modalità "piego di libri". Continuo a mantenerli disponibili per puro hobby.

Che ne pensi dei Librinostri?

È una bellissima iniziativa che trabocca di passione. Vedo che avete anche usato l'Idra del grande Enrico Colombini. Anni fa sviluppò (dietro mia insistenza) un modulo per la gestione degli oggetti IperLibri-like. Purtroppo il gioco in sviluppo subì una definitiva battuta d'arresto a causa dei troppi impegni di Pierdomenico Baccalario ma la storia che volevamo narrare, una sorta di spin-off di L.B. con protagonista un camionista psicotico, sarà probabilmente ripescata per un progetto cyberpunk mainstream (e lineare). Invito chiunque non l'abbia ancora fatto a procurarsi una copia delle avventure testuali di Colombini da www.erix.it e a giocarle fino a consumare i tasti!

Che ne pensi della stampa on demand?

È una grande invenzione. Se fosse stata accessibile ai tempi degli IperLibri ci saremmo risparmiati molti mal di testa.

Puoi fornirci qualche dato di vendita di

«La vita è come un librogame, solo che non puoi tornare indietro»

A cura di Aldo Rovagnati (Ald)

Cos'è la vita se non un grande, enorme librogame dagli innumerevoli bivi e dalle infinite prove?

La vita è un librogame in cui non si può barare ad estrarre numeri dalla Tabella del Destino!

La vita è un librogame a trama senza checkpoint. In realtà non ci sono affatto passaggi obbligati (tranne l'ultimo), e soprattutto non si può passare mai due volte per lo stesso

paragrafo.

La vita è un librogame a più giocatori, dove le scelte degli altri giocatori influenzano l'andamento della propria avventura, e le nostre scelte modificano a loro volta l'andamento dei librogame altrui.

La vita è un librogame dove magari non riesci a portarti appresso 12 Oggetti Speciali e 10 Oggetti dello Zaino. In compenso puoi portarti appresso nel portafoglio ben più di 50 corone d'oro!

Percivale: IperLibri, la nicchia della nicchia

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

questi prodotti?

Sono stati tirati in circa 2.000 pezzi ciascuno e ne sono stati venduti circa la metà nei primi tre anni di attività. Per chi non ha dimestichezza coi numeri dell'editoria aggiungo che la tiratura fu estremamente ambiziosa ma che riuscimmo a venderne ben di più della media dei nostri colleghi piccoli editori. All'epoca quando riuscivano a vendere 450 copie per titolo si consideravano soddisfatti. Da allora ne ho cessato la promozione e continuo a mandarli a chi mi fa richiesta ma questi numeri sono così piccoli da non poter essere presi in considerazione.

A che punto è oggi il progetto degli IperLibri?

Fermissimo. I libri in cantiere, il terzo degli Erranti e I Promessi Sposi, sono progettati ma non saranno realizzati a breve.

Sei soddisfatto della tua esperienza?

Sì e no. Sì dal punto di vista creativo e dai risultati artistici. Credo ancora nella validità del libro-gioco e credo che il meccanismo degli IperLibri meriti

attenzione. No dal punto di vista commerciale per cui un piccolo editore, dotato di uno striminzito catalogo di titoli "speciali" non ha la minima possibilità di essere distribuito seriamente.

Usciranno altri volumi nel prossimo futuro?

Se non si creano circostanze favorevoli no. Dopo "Le Note di Pietra" di Scurati, nomignolo che nasconde la firma di mio fratello Filippo e del già noto Andrea Cannobbio, c'era l'intenzione di produrre il gioco promozionale in Idrà ma dovemmo abbandonare l'idea. Ora siamo talmente subissati di lavoro che diventa difficile ipotizzare un'iniziativa di questo tipo. Se ci fosse un certo numero di appassionati interessati, chissà, si potrebbe chiudere in grande la Trilogia degli Erranti: il Castello ghiacciato di Fermoy ha ancora molte cose da mostrare. Vorrei anche lanciare un appello: da un po' di tempo sto ricercando contatti per poter donare un certo numero di libri alle biblioteche degli ospedali pediatrici e vi sarei grato se poteste aiutarmi in questa ricerca. Grazie!

Nella vita la quantità di cibo che hai addosso mentre sei in giro non viene quantificata in "pasti"

Nella vita probabilmente se cerchi di usare il controllo animale con un cane irritato o un cavallo imbizzarrito finisci al pronto soccorso e ti becchi qualche punto di sutura.

Per sopravvivere nella giungla della vita l'arte Ramas del Fiuto potrebbe non bastare...

Nella vita puoi muoverti di un numero limitato di Spazi per Tempo, ma per lo meno lo puoi fare in Diagonale!!!

Nella vita non guarisci da un taglio mangiando pane e salame!

Nella vita l'atterramento Coda di Drago sarebbe un mas-sacro per i testicoli!

Nella vita riposi bene molto più spesso di una notte su 3, e gli incubi non ti ammazzano!

Nella vita e nei librogame, girare con un sacchetto di erbe può essere motivo di rogne con l'autorità!

Nella vita e nei librogame, si sconsiglia la perquisizione minuziosa delle latrine!!

Nella vita e nei librogame, chi passa tutto il proprio tempo a fondare monasteri e salvare il mondo non trova il

tempo per le Pollastre!! Nella Vita se vai in giro chiedendo informazioni su vecchi immortali e Shangri-la nel migliore dei casi passi una notte in guardina.

Nella vita non puoi andare al negozio sotto casa e comprare due daghe e uno spadone.

Nella vita se ti si ghiaccia il sangue nelle vene crepi immediatamente!

Cos'è la vita se non un grande, enorme librogame, dagli innumerevoli bivi e dalle infinite prove?

Nella vita in genere non ti accade di entrare in un ristorante la sera ed avere a che fare con un oste che cerca di avvelenarti o uno sconosciuto che tenta di accoltellarti.

Nella vita non puoi, una volta ad avventura, pregare Dio per risorgere dopo essere morto...

Anche nella vita però ogni tanto capita di beccare un doppio 6 e uscire fuori vincente da situazioni disperate...

La vita non è un librogame con vittoria o sconfitta finale; in realtà non è affatto importante ciò che è scritto nel paragrafo finale, quanto piuttosto ciò che riusciamo a vivere in ciascuno dei singoli paragrafi che attraversiamo prima di arrivare alla fine.

Lo scopo vero e proprio di questo grande librogame è la lettura del librogame stesso.



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Che geniale trovata questa degli Iperboli! Harrrrr...

Mi ricorda un antico progetto che avevo iniziato e che ovviamente non ho mai terminato, gli IperPeti! Si trattava di una raccolta di fl atulenze e scorreggione registrate su supporto digitale d'avanguardia.

L'ascoltatore doveva ricostruire la corretta sequenza musicale delle mie personali emissioni gassose dopo un'abbondante cena a base di

cicorioni, verze e catalogne di Sorrento harrrr... che delizia!!!

Una volta ricostruita l'esatta melodia, corrispondente a Rosso Relativo di tiziano Ferro, il protagonista si aspettava un qualche speciale premio o ricompensa, e invece a questo punto l'Iperpeto esplose rilasciando nocivi gas intestinali del sottoscritto!

Har har har... che geniale invenzione ludico-interattiva non trovate cari amici pazzi? Harrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!!!



Presidente

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore

Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Ha collaborato:

Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

