

Addetti ai lavori. Intervista a Nicolai Bonczyk, che ha riportato Lupo Solitario in Germania

Ramas in salsa tedesca

di Aldo Rovagnati (Ald)

Chi è Nicolai Bonczyk? Di cosa ti occupi? Qual è il tuo rapporto coi librogame?

Prima di tutto ringrazio Librogame's Land per l'interesse dimostrato. Sono appassionato di GDR e librogame fin dalla giovinezza: ho iniziato a giocare nel 1984 e uno dei primi lg fu un Lupo Solitario di Joe Dever. Per anni è stato solo un hobby, ma ora, 25 anni dopo, ho iniziato a vendere GDR e librogame e a pubblicarli in Germania. Il nome della mia azienda è Mantikore-Verlag (vedi <http://www.facebook.com/l/4ab9a>; www.mantikore-verlag.de). Li vendo vecchi giochi e libri; la pagina è solo in tedesco, ma se state cercando un libro in particolare contattatemi su mantikoreverlag@aol.com.

Parlaci più nel dettaglio della tua casa editrice. Quali sono i vostri progetti attuali?

Dato che Lupo Solitario è una delle mie serie preferite li ho venduti spesso sul mio negozio online. Dopo un po' di tempo sono entrato in contatto con Dever e abbiamo stabilito un regolare rapporto d'affari. Non mi ci è voluto molto per chiedergli di pubblicare ancora una volta LS in Germania dopo più di vent'anni. Lui si è dimostrato subito d'accordo e sono partite le pubblicazioni. Il primo anno Mantikore-Verlag ha lanciato i libri 1 e 2. Per il prossimo stiamo preparando i libri 3 e 4.

Quali sono invece i vostri progetti futuri nel campo dei lg? Avete intenzione di pubblicare serie inedite o rilanciare le vecchie glorie con ristampe o traduzione di materiale anni '80/'90 ancora inedito?

Entrambe le cose, senza dubbio. Ci sono due altre serie leggendarie che pubblicherò. Una sarà Fabled Lands



La carta del Magnamund settentrionale nell'edizione tedesca

di Dave Morris e Jamie Thomson, l'altra Real Life Gamebooks di Jon Sutherland e Simon Farrel. Entrambe le serie partiranno nel 2011. Oltre a queste pubblicheremo un'edizione tedesca del GDR americano Labyrinth Lords Roleplaying Game e abbiamo altri progetti per il futuro, che però al momento sono top secret.

Esiste qualcosa a livello di libro-gioco che avresti tanto voluto stampare, ma per un motivo o per un altro non hai mai avuto l'occasione di farlo?

No. Il mio lavoro principale e più im-

portante, Lupo Solitario, è in corso di pubblicazione e altri progetti partiranno presto. Ce ne sono molti altri che mi piacciono, però, e inizierò a pubblicarli nei prossimi anni.

Dal tuo punto di vista di editore e addetto ai lavori, come interpreti il fenomeno della presunta "rinascita" dei librogame di quest'ultimo periodo? Qualcosa di importante o un semplice canto del cigno dopo il declino degli anni '90?

Sto valutando molto attentamente la cosa. Non so esattamente quanto sia grande il numero dei fan. Credo che la comunità più grossa sia quella dei vecchi lettori degli '80 e '90. Sarà difficile vendere questi libri a persone più giovani, ma spero che anche loro possano appassionarsi.

Esistono autori tedeschi di lg mai esportati all'estero? Chi sono, cosa hanno prodotto?

Oh, ce ne sono diversi. I libri più importanti sono "Das große ... Spielbuch" di Robert Wolf (vedi <http://www.facebook.com/l/4ab9a>; www.php?id=608), quattro giganteschi librogame ambientati nel mondo reale. Libri fantastici, ma mai tradotti in altre lingue. Un'altra vecchia serie è "Ullstein Abenteuer Bücher" di Uwe Anton (<http://www.facebook.com/l/4ab9a>; www.txt...er_spiele/). La maggior parte dei nuovi librogame in Germania, tuttavia, sono prodotti da Pegasus Spiele, che ne ha pubblicati un paio negli ultimi anni (<http://www.facebook.com/l/4ab9a>; www.peg...lo-sb.html) che hanno avuto più o meno successo. Credo infi-

Ramas in salsa tedesca

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

ne che la mia azienda pubblicherà sicuramente almeno due nuove serie nei prossimi anni, ognuna di 4 libri. La produzione di queste serie è iniziata proprio in questo periodo.

Hai letto libri-gioco in altre lingue? Noti differenze tra i prodotti tedeschi e quelli di altri paesi?

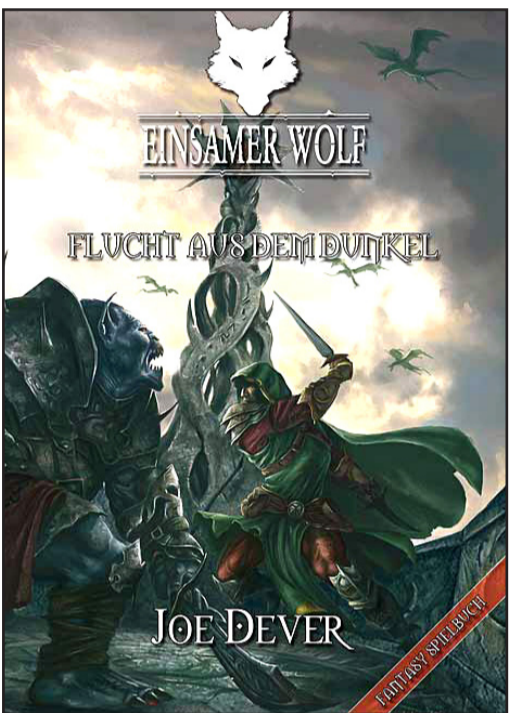
Non molti, ho letto solo librogame inglesi e principalmente quelli di Lupo Solitario, ma so che i libri tedeschi non sono molto diversi da quelli stranieri. Praticamente il modello di scrittura è quello.

Qual è il tuo autore, la serie e il librogame preferito? Perché?

Il mio autore preferito è Joe Dever e Lupo Solitario certamente la migliore serie mai scritta, grazie alla sua storia e al suo mondo dettagliato. Ma oltre a questi mi piace molto la serie tedesca di Robert Wolf, perché è una bella storia e mi diverte molto giocare.

Come valuti l'apporto di social network come Facebook e Myspace nel più ampio contesto della ripresa del fenomeno? Un utile e duraturo strumento di divulgazione e promozione della lettura interattiva, oppure una "moda" di massa che andrà scemando in futuro?

Spero possano aiutare, perché ho una pagina di facebook per la versione tedesca di Lupo Solitario ([http://www.facebook.com/group.php?gid=3 ... amp;ref=ts](http://www.facebook.com/group.php?gid=3...amp;ref=ts)) e per la mia azienda ([http://www.facebook.com/group.php?gid=3 ... 439?ref=ts](http://www.facebook.com/group.php?gid=3...439?ref=ts)). Mi piacerebbe se vi faceste vivi anche lì.



La saga di origine italiana adesso è anche interattiva

Novità tra gli scaffali il librogame di Huntik

Qualsiasi appassionato di anime non può non conoscere Huntik Secrets & Seekers, nuovo e brillante romanzo animato a puntate trasmesso in tutto il mondo e tradotto in molte lingue. La storia che fa da sfondo è semplice: una serie di potentissimi amuleti forgiati in tempi antichissimi, in grado di evocare distruttivi eserciti dal mondo dei Titani, sono andati perduti per millenni e proprio nei giorni nostri sono tornati alla luce. Gruppi di cercatori si mettono sulle tracce dei preziosi manufatti, in costante competizione tra loro. Tra queste congreghe c'è anche quella del protagonista, Lok Lambert, che opera insieme ai suoi compagni per la fondazione Huntik. Lo scopo ultimo è recuperare tutti i preziosi monili per rimanere gli unici custodi dell'immensa forza che contengono.

L'anime è ideato dall'italianissimo Igino Staffi, che si è gettato in un massiccio merchandising collaterale e ha prodotto gadget di ogni genere. Un salto sul sito ufficiale del progetto (www.huntik.it) spiega eloquentemente quanta diffusione

e quanto materiale giri oggi intorno a questa serie. Tra i tanti prodotti confezionati, con grande gioia degli appassionati, a novembre è spuntato nelle librerie un grosso e curato volume: il primo libro-gioco di Huntik Secret & Seekers, La Città di Atlantide, stampato su carta di ottima qualità e corredato di tantissime illustrazioni colorate. Tanta grazia ha influito sul prezzo (costa 19 euro), ma chiunque deciderà di compiere l'"incauto" acquisto non avrà di che pentirsene: non solo la qualità editoriale è alta, ma la storia è molto ben strutturata, godibile anche per chi non è appassionato della saga, e strutturata sapientemente, in modo da soddisfare anche chi è cresciuto a pane e librogame.

La storia è lineare, pur corredata di molti bivi, e le regole quasi assenti. In compenso la struttura non è delle più semplici e il gran numero di pagine (301) e paragrafi (297), garantiscono una certa longevità al racconto, che nonostante non sia particolarmente contorto, proprio in virtù del gran numero di capitoli si presta a molte

riletture e riesce a tenere impegnati per diverse ore. La scelta di puntare su una veste editoriale luccicante e "lussuosa" ha destato più di una perplessità tra gli appassionati. La domanda più ricorrente riguardava la vendibilità dell'opera. Se marchi ben più economici e famosi nel campo dei librogame non hanno un grande smercio, può un prodotto nuovo imporsi in un mercato non particolarmente florido come quello della narrativa interattiva?

Il buon battage pubblicitario creato per lanciare il volume, la sua massiccia presenza nei negozi specializzati e i primi, incoraggianti, dati di vendita sembrano confermare che questa scelta, se supportata da un buon impegno distributivo, può garantire una maggiore visibilità e quindi risultare vincente. Nei prossimi mesi si vedrà se la scelta della casa editrice Fabbri pagherà in termini di ritorno economico. Intanto si può dire senza paura che La Città di Atlantide può essere un ottimo e innovativo regalo della Befana per appassionati e non. (f.d.l.)

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Hanno collaborato

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net

Luca Deganello (Krenim)
krenim@katamail.com

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net



MUOOOAAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi! E Buon Natale a tutti voi! Ebbene sì, anche qui nell'universo di Aon si festeggia il Santo Natale, in ricordo di quando la piccola Ishir fu omaggiata dai doni (oro, incenso e Vigorilla) dei Magi della Confraternita della Stella di Cristallo, nella sua capanna sull'Isola di Lorn con un Gurgaz e un Tigerwolf per tenerla al calduccio.

Pensate che i Magi erano arrivati a lei nell'anno PL 150 seguendo l'indicazione di un Kraan cadente nel cielo! Har har amici pazzi che immagine bucolica... Mi sto commuovendo! Ma passiamo a cose serie! Vi avevo parlato tem-

po addietro di un mio fantomatico progetto cinematografico... Ebbene sì cari amici pazzi, da una mia collaborazione con i fratelli Vanzina di Vassagonia è nato l'ultimo capolavoro del cinema d'autore: "Natale a Holmgard", con il sottoscritto, Christian de Sica, Massimo Boldi, i Fichi d'Ixia, Alyssa Keys e la cameriera della mia taverna di fiducia, la prorompente Giovanna Tettamoscia...

Harrrrrr!!! Che cast d'eccezione! Che esaltazione della settima arte! Che meraviglia in celluloido! Andate a vederlo, o la lama arrugginita della mia mannaia calerà su di voi! Haaaaaaaaaaaa-arrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!!!