

di Alberto Orsini

Il 2009 sarà l'anno di Lupo Solitario. La previsione che ingolosisce gli appassionati viene scontata dopo aver ascoltato l'autore della serie di maggior successo, Joe Dever, nell'ormai tradizionale conferenza a Lucca Comics & Games, manifestazione che lo vede partecipare per la quarta volta, la terza di fila.

L'anno nuovo porterà una lunga serie di novità. In primis, la velocizzazione delle ristampe, finalmente anche in Italia, incoraggiata dalla notizia che la nuova incarnazione dei "Signori delle Tenebre" ha venduto cinquantamila copie, una quota siderale. In secundis, ci sarà la conclusione della serie, con l'uscita dei volumi 29-32 attesi ormai da anni e una guerra totale che colpirà il Magnamund nelle ultime due puntate. Infine, il 2009 sarà anche l'anno di uscita del sospirato videogame, aggiornato a nuove piattaforme come la Playstation 3 e portato (con un progetto separato) anche su Nintendo DS. Novità anche sul futuro: allo studio una nuova serie, con un'ambientazione tutta nuova e una protagonista al femminile, due inediti assoluti per Dever.

Le ristampe. L'autore ha fatto il punto sulle future uscite di librogame a partire dal mercato straniero. "A gennaio - ha annunciato - comincerà nel Regno Unito la pubblicazione delle edizioni "soft-back" (con copertina morbida, n.d.r.) e a febbraio comincerà anche negli Stati Uniti. Le ristampe cominceranno a breve anche in Germania".

Quanto all'Italia, "il terzo volume "Negli abissi di Kaltenland" sarà disponibile tra poche settimane. Con i volumi successivi - ha aggiunto Dever - l'edizione Expanded comincerà a uscire al ritmo di un librogame ogni sei settimane. In Italia arriverà a giugno anche il gioco di ruolo, spero possa introdurre gente al mondo dei gdr così come i miei volumi fecero per i librogame.

La fine della serie. La notizia è stata ufficializzata: uscirà a febbraio Lupo Solitario 29, di cui è già noto il titolo "The Storms of Chai" (svelato da Dever in anteprima assoluta a Lgl). "Il nuovo librogame - ha detto - narrerà vicende avvenute diciotto anni dopo "La vendetta di Sejanoz" e il testo conterrà una spiegazione per questo. Tra l'altro, il ventottesimo volume verrà ripubblicato con cinquanta paragrafi in più che furono forzatamente rimossi dall'editore al tempo della prima uscita. Quanto al numero trenta, sono al 70% della stesura. Sarà completo entro fine mese".

A quel punto mancheranno solo due vo-



Joe Dever durante la conferenza

A Lucca Comics Joe Dever annuncia la conclusione della saga Ramas e una nuova serie

«Il 2009 l'anno di Lupo Solitario»

lumi per l'attesissima conclusione della serie. E Dever ha promesso scintille per il gran finale. "Tra dicembre e febbraio - ha annunciato - lavorerò al numero 31 e tra marzo e maggio al 32. Negli ultimi due libri ci sarà una guerra totale nel Magnamund. Riappariranno i personaggi che hanno situazioni aperte e queste verranno chiuse. Si giocherà con il Grande Maestro fino alla fine e sarà molto presente Stella Grigia/Oberon. Mi sono divertito a leggere le previsioni

dei fan sui forum, ma sono lieto di confermare che nessuno ha indovinato più del 20% di quello che ho in mente".

Il videogioco. Se ne parla da tanto, troppo tempo, e Dever lo sa. "Ci stiamo mettendo tempi geologici! - ha ammesso ridacchiando - Realisticamente posso affermare che siamo a sei mesi dalla data del rilascio. Il ritardo è dovuto all'aggiornamento delle piattaforme. Il gioco uscirà per Ps3, Xbox 360 e pc". Altra storia, il gioco per Nintendo Ds. "Un progetto

diverso - ha spiegato lo scrittore - che è in stato avanzato e a marzo sarà pronto. Prima ancora, a gennaio, avremo il gioco per cellulari".

La nuova serie. "Ci penso da circa tre anni. Comincerò a scrivere dopo la fine di Ls 32, sarà un fantasy non fantascienza. Partirà nel 2010 e saranno 12 libri". Chi era al secondo raduno ufficiale di Librogame's Land ne sa già molto di più (ma Dever ha chiesto il silenzio). Si può svelare solo il protagonista: una donna.

Il secondo raduno di Lgl: la cronaca

di Daniele Sterrantino

Lucca, 1 Novembre 2008. Secondo raduno ufficiale di LibrogamesLand. Il gran capo Prodo (ormai molti lo chiamano Romano Prodo) è in Giappone per il matrimonio di Pipposhu (a lui e alla consorte i nostri auguri). Dell'organizzazione della cena si occupa Dragan, che tra prenotazioni smarrite, defezioni (leggi alla voce EL) e arrivi dell'ultimo minuto ha il suo bel daffare e riesce a prenotare al ristorante "Gli Orti di Elisa", affollatissimo come tutti i ristoranti di Lucca, un tavolo per le 22.

Il gruppo si ritrova alle 21.30: ci sono Benkenobi, Dragan, Cyrax con Rossella, Finalvln con gli amici Kellog e Sephirot83, io (Falco della Tempesta) Aloona e Daniele (rinominato simpaticamente "Il Maestro" da Ben) smessi gli abiti del cosplay, e naturalmente Joe Dever con Nadine. Manca Uraniborg, e Cyrax, che lo ha sentito, ci dice che è al pronto soccorso di Pisa. Sperando che non sia nulla di grave e che possa raggiungerci facciamo due chiacchiere in attesa che si liberi il tavolo, ma ci accorgiamo che ci serve un traduttore affidabile per interagire con Joe. Presi dallo sconforto rivolgiamo una preghiera a Ishir, dea della Luna, e proprio l'Aloona ci viene in soccorso, contentissima di poter sedere vicino a Joe e fare la traduttrice ufficiale.

Nel frattempo si appropinqua un individuo mai visto, che chiede se siamo alla cena del forum. Noi rispondiamo di sì e ci presentiamo. Il suo nick ci è sconosciuto, e quando gli presentiamo Joe Dever il tizio risponde con un "ah, piacere" evasivo, che stava evidentemente a dire "e chi cazzo è?". Qui Dragan, avendo anche visto che con lui c'erano altre 4-5 persone, si informa meglio e scopre che era sì membro di

un forum, ma non del nostro. Le dieci arrivano, ma il tavolo non è pronto. Dragan entra ed esce dal ristorante portando notizie del tipo "ora portano il conto", "stanno pagando", accompagnandole con frasi tipo "che figura con Dever, l'anno scorso in ritardo noi, quest'anno il ristorante".

Finalmente possiamo sederci a tavola. Antipasto comune, poi ognuno per sé. Il trio Dragan-Ben-Aloona inizia subito a torchiare Dever per farsi rivelare anticipazioni succose, ma presto arriva il momento di Cyrax e dei suoi giochi di magia, cui il buon Joe si presta volentieri. A metà cena arrivano Uraniborg e Mary, in buona salute e pronti ad unirsi alla cena con gran piacere di tutti.

Finalvln cerca di arrangiarsi con l'inglese, tra le risate di Kellog e Sephirot83, mentre io tormento la povera Aloona per farmi riassumere ciò che dice Dever, finché non scopriamo che Nadine è belga. Finalmente posso esprimermi in una lingua conosciuta, il francese, e lasciare un po' in pace la nostra traduttrice. Arriva poi il momento tanto atteso: la pastiera di Benkenobi accompagnata dalle bottiglie di Uraniborg, giusto per chiudere col botto. E botto sarà davvero, perché mentre stiamo per uscire salta il tappo della bottiglia regalata da Uraniborg a Joe, con Benkenobi che riceve un inaspettato battesimo dall'autore di Lupo Solitario.

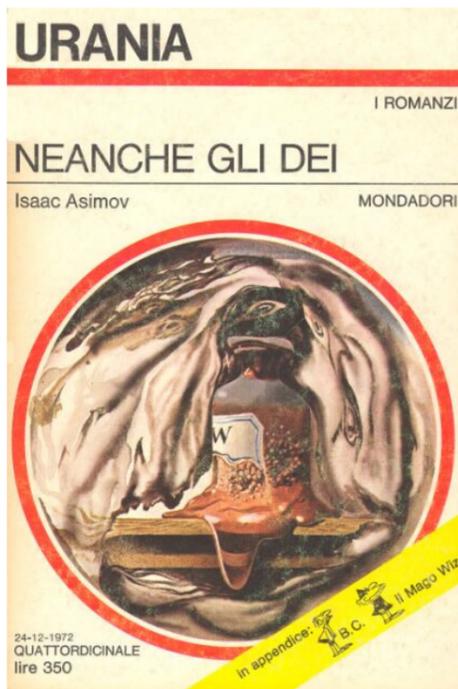
Qualcuno se ne va, altri si trattengono per due chiacchiere fuori dal locale, mentre i camerieri totalmente impazziti per il troppo lavoro distruggono un robottone di cartapesta. Anche quest'anno è stata una bella serata e sarebbe bello rimanere un altro po', ma è tardi e l'indomani ci attende l'ultimo giorno di fiera. Non rimane che salutarci e darci appuntamento alla prossima occasione.

di Federico Bianchini (DjMayhem)

La fantascienza è un genere fantastico che ha avuto la sua età dorata nel biennio '50/'60, dove sia tra le pagine dei libri (con autori del calibro di Isaac Asimov, Robert Silveberg, Robert Heinlein, Jack Vance, Philip Dick, Poul Anderson, Frank Herbert e tanti altri ancora), che al cinema (con film come "La guerra dei mondi", "Cittadino dello Spazio", "Ultimatum alla Terra", "Lastronave atomica del dottor Quatermass", "Assalto alla Terra" e via di seguito), hanno permesso di vivere indirettamente esperienze altrimenti impossibili nel mondo reale.

È a quella stessa fantascienza, chiamata comunemente "classica" a cui si rifanno gli autori di librogame che si sono voluti cimentare in questo genere purtroppo poco considerato dal mondo dei libri a bivi. Esempi ne sono la serie Avventure Stellari edita da EL, i volumi "I viaggiatori dello spazio" e "Missione nei Cieli" della serie Dimensione Avventura sempre edita da EL, la serie Galactic Foundation Games della Mondadori, ispirata alla famosissima saga letteraria di Isaac Asimov, Falcon e alcuni volumi di Scegli la tua Avventura della Mondadori.

Perché questi librogame scritti negli '80 abbiano tratto ispirazione dalla golden age della fantascienza e non da quella successiva (dal cinema di "Guerre Stellari" al genere cyberpunk di William Gibson) è di facile intuizione: quella fantascienza dava innanzitutto una possibilità di creazione illimitata, a nessuno importava che le leggi della (astro)fisica fossero poco considerate (anche se Asimov era laureato in Chimica e Biologia ed ha scritto parecchi saggi di fisica e astrofisica), e che le astronavi si muovessero con improponibili motori "ad induzione magnetica con propulsore atomico a neutroni" e altre diavolerie simili; c'era un grande fascino nelle descrizioni dei mondi delle altre galassie, o dei viaggi interstellari, delle popolazioni aliene con cui gli astronauti entravano in contatto, con strane religioni e pratiche esotiche. Infine, film e libri non di rado nascondevano un messaggio politico forte e profondo. Basti guardare "Ultimatum alla Terra" di Robert Wise (1951) (citato da Sam Raimi con la frase "Klatu Berada Nicto" nell'Armata delle Tenebre, nonché dal celeberrimo "Watchmen" di Alan Moore, che nelle tavole finali ne mostra il poster sulla locandina di un cinema distrutto), "L'uomo che cadde sulla Terra" (libro e film), "Fanteria dello spazio" di R. Heinlein (più il libro del film), "Neanche gli Dei" di Asimov e altri ancora. Feroci critiche all'operato e alla società umana, alla paura del diverso, alla follia, ed ancora al terrore delle armi atomiche. In poche parole si potrebbe dire che "ai vecchi tempi" c'erano forse sì meno mezzi (il cinema casareccio di Ed Wood e soprattutto Roger Corman ha fatto scuola), ma le idee non mancavano di certo e venivano utilizzate sia per compiacere il pub-



Il genere è stato trattato nelle serie "Avventure Stellari" e "Dimensione avventura"

Fantascienza e librogame

blico di lettori sia per colpire la società con sottili ma efficaci stilette.

Tornando ai librogame si può parlare della serie di C. Black "Avventure Stellari", unica serie della EL dedicata completamente alla fantascienza. Tralasciando la disanima del librogame in sé, si preferisce qui parlare solo del suo contenuto fantascientifico. C'è un protagonista (ragazzino per motivi di pubblico) che esce di pattuglia dalla sua base con un robot che, sebbene le fattezze non ricordino qualcuno di preciso, assomiglia più a quello del "Pianeta Proibito" (F. Mc Leod Wilcox, 1956), che non 3B8 o C1P8. Anche qui si trovano viaggi intergalattici, invasioni di androidi, pianeti con razze aliene pericolose, buchi neri e quant'altro, un viaggio nello spazio alla scoperta del cosmo. Niente cospirazioni politiche, niente sottotrame o predestinati, trame semplici e lineari, con esplorazioni e incontri su pianeti sconosciuti, e battaglie stellari come vecchi nei romanzi di A. E. Van Vogt ("Le armi di Isher", "I ribelli dei 50 soli", "Tutto bene a Carson Planet" e altri).

Nei "Viaggiatori dello spazio" di Steve Jackson (n°3 della serie Dimensione Avventura) è presente un'astronave che attraversa un buco nero per trovarsi in un'altra dimensione. Anche questa fanta-teoria è stata più volte utilizzata nella fantascienza classica, e altro non è che un pretesto per lanciare i protagonisti in una galassia a loro sconosciuta con pianeti da esplorare e civiltà da incontrare, alla ricerca delle corrette coordinate per il ritorno a casa. Questo tipo di trama ricorda parecchio alcuni romanzi di Jack Vance, in modo particolare la saga del Pianeta Tschai ("Naufragio sul pianeta Tschai", "Le insidie di Tschai", "I tesori di

Tschai" e "Fuga da Tschai") e l'"Odissea di Glystra", dove i protagonisti, nel primo un singolo astronauta nel secondo un'intera squadra, naufragano su un pianeta sconosciuto e ostile, da cui cercare di ritornare a casa sarà un'impresa ardua, entrando a contatto con civiltà in lotta tra loro, creature gigantesche, trappole, tiranni e via discorrendo, tenendo sempre duro e superando mille insidie pur di trovare quell'unica strada che potrebbe riportarli indietro. Ma il librogame ricorda anche il divertente "Il difficile ritorno del signor Carmody" di Robert Sheckley, dove un uomo più o meno come tutti dal suo tranquillo mondo di impiegato si trova di colpo scaraventato nel cuore della galassia.

"Missione nello spazio" (n°9 Dimensione Avventura) di Martin Allen è un po' sui generis, più vicino alla fantascienza moderna di "Star Wars" e "Wing Commander", con piloti di caccia spaziali e battaglie nello spazio, ma anche qui si ritrova un tema molto caro alla vecchia fantascienza, il folle scienziato pazzo che crea una nuova genia di esseri per conquistare l'universo.

Passando alla serie "Scegli la tua avventura" ci sono volumi di chiara ispirazione "classica": "Oltre lo spazio" (n°2), "Il terzo pianeta da Altair" (n°8), "Dentro l'UFO 54-40" (n°12), "Iper-spazio" (n°16) e Pattuglia spaziale (n°21), che ricordano anche qui romanzi di Van Vogt, Robert Heinlein, Poul Anderson e John Wyndam. Sebbene ci si trovi di fronte a trame molto semplici le idee non mancano e leggerle riporta alla memoria le letture dei vecchi Urania o delle serie Cosmo Oro/Argento dei suddetti autori.

La serie Galactic Foundation Games (fan fic-

tion creata da autori italiani, il principale dei quali è Leonardo Felician) composta di otto volumi ambienta le avventure nell'universo narrato da Isaac Asimov in quella che è forse la sua opera più famosa, la trilogia della Fondazione composta da: "Cronache della galassia" (Foundation - 1951), "Il crollo della galassia centrale" (Foundation and Empire - 1952) e "L'altra faccia della spirale" (Second Foundation - 1953). Mantenendo il discorso solo sul contenuto dei librogame è un ottimo lavoro: non era facile mantenere una fedeltà di ambientazioni, cronache e personaggi così abilmente strutturata e complessa (anche se per completare l'avventura non si può alterare la "continuity" della serie e quindi c'è solo una strada).

Infine il mondo dei librogame ci porta alla serie di Falcon del duo Smith-Thompson, una serie tra le preferite di chi scrive, ed unica nel suo genere.

Il mondo di Falcon ricorda molto il futuro del "Sole Nudo" e "Abissi d'Acciaio" di Asimov, dove un agente "del tempo" si trova ad indagare con i mezzi dell'epoca (del futuro) per sventare attentati, incastrare criminali o salvare mondi (il film "Time Cop" è arrivato dopo).

Qui il duo Smith-Thomson va anche oltre la scienza classica, ritornando al mito di H. G. Wells e la sua macchina del tempo, ma i rimandi sono parecchi, e ogni volume in sé trova modo di richiamare romanzi e film. Da Philip Dick, alla "Cosa" di John Carpenter, da Arthur Clark allo stesso Kubrik di "2001 Odissea nello spazio" (il monolite nero nel sesto e ultimo volume), ma anche battaglie spaziali e corse con caccia stellari degne di "Star Wars" e cyborg della (allora) nascente corrente cyberpunk di William Gibson.

Delle serie inedite in Italia ce ne sono parecchie dedicate alla science-fiction, spaziando dalla fantascienza classica a quella moderna, da Demian's Gamebook Web Page (www.gamebooks.org) possiamo citare "Alien Adventures", "Alien Star", "Be an Interplanetary Spy", "Doctor Who", "The Last Battledroid", "Star Challenge", "Star Frontiers", "Star Wars", "Starblazer" e altre ancora.

È azzeccata l'idea di rifarsi molto alla fantascienza classica da parte degli autori, anche se rimane un po' l'amaro in bocca per la modestia nei contenuti di alcuni libri (Avventure Stellari), o per l'ardua giocabilità di altri (Galactic Foundation Games).

Tutto sommato, tuttavia, il piacere di uscire di pattuglia con il fedele Robot Tor-2, girovagare di pianeta in pianeta alla ricerca delle coordinate spazio-temporali di un buco nero per ritornare a casa, introdursi nella base spaziale di un folle scienziato, o trovarsi nel bel mezzo di cospirazioni planetarie all'interno della Fondazione Galattica ha ancora il suo fascino e nasconde sempre quella malinconia che si prova quando ci si trova a leggere libri e avventure che sono state parte della nostra giovinezza.



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Inosservato nel mio consueto e discreto abbigliamento, dato che mi sono cambiato d'abito solo qualche anno fa, anch'io mi sono recato in quel di Lucca per partecipare alla nota fiera del fumetto.

La mia mannaia mi ha procurato uno stand tutto mio in pochi colpi, così mi sono stanziato all'interno di un padiglione a sciorinare le mie mercanzie. Avevo con me due giocattoli rotti, alcuni fumetti strappati del Gigante Grissino, un telefonino cellulare finto e una bottiglia di vino di Toran che trafugai tempo fa da

una confraternita di prestigiatori dilettanti.

Dopo aver accolto alcuni gaglioffi di Sommerlund miei amici, ben presto lo stand si è trasformato in una bettola della peggior specie. Ho deliziato la platea con i celebri cicorioni, ricetta calabrese che imparai tempo fa, e il vino è presto finito.

Da notare che il fetido odore di cadavere, lieve effetto collaterale della leccornia, ha impregnato i librogame dello stand accanto al mio, e così le copie secrete di un terzo volume Exp preparate dai miei amici editori sono andate invendute. MUOOOAAHAHAHA!

librogame's LAND Magazine

Presidente
Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore
Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Hanno collaborato
Federico Bianchini
Daniele Sterrantino

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

librogame's LAND Magazine