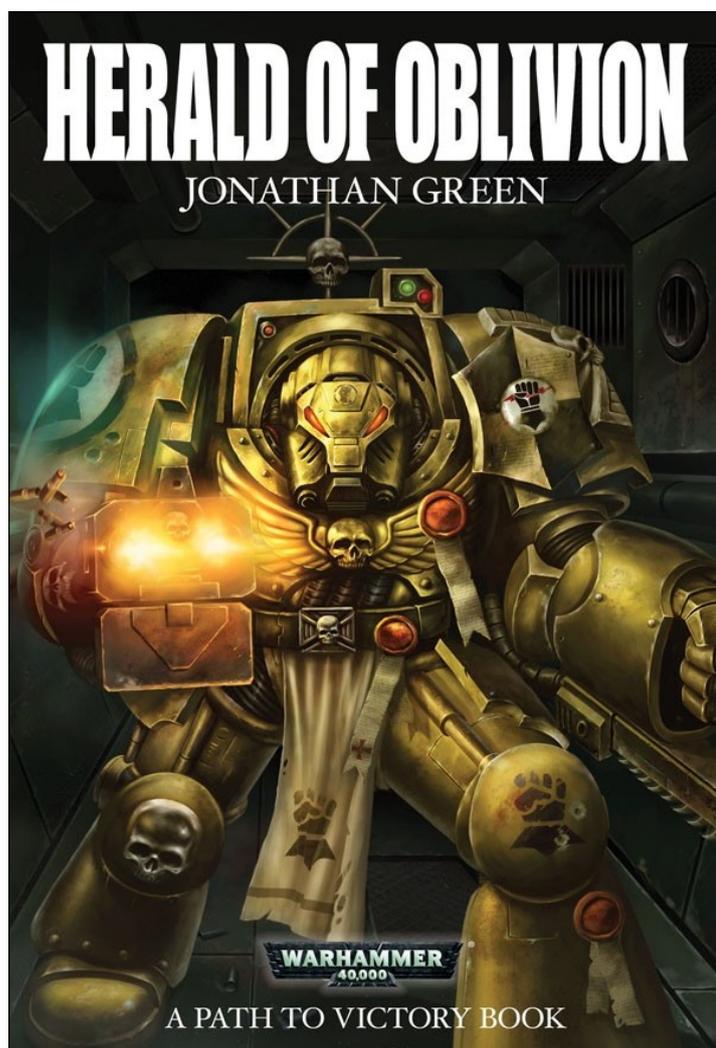


Una piacevole chiacchierata con Jonathan Green, padre del terzo e del quarto librogame della serie

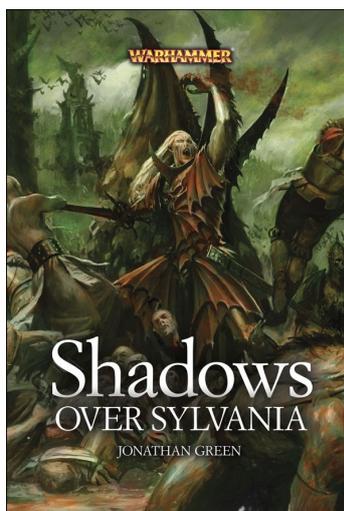
A spasso per il sentiero della vittoria



di Federico Righi (Kingfede)
ed Efreem Orizzonte (Ego)

Ci eravamo lasciati lo scorso mese con una introduzione al mondo di Path to Victory, scoprendo qualche particolare dei quattro volumi finora pubblicati. Quale strada migliore per scoprire i retroscena di questa interessante serie che parlarne con uno degli scrittori di librogame più prolifici degli ultimi anni? Librogame's Land ha intervistato per voi Jonathan Green, nostra vecchia cono-

scenza (per chi se la fosse persa, ritrovate qui l'intervista del febbraio 2010: <http://www.librogame.net/index.php/IgImag/IgImagarch/2010/229-mag0110>). Ci svelerà qualche particolare interessante sulla scrittura di Herald of Oblivion e Shadows over Sylvania, sulla loro creazione e ambientazione e soprattutto sul futuro della serie, che si preannuncia di sicuro interesse. Infine, ci darà la sua opinione su un altro paio di questioni sicuramente interessanti. Bando alle ciancie



ore, lasciamo la parola al nostro autore!

RIGUARDO A PATH TO VICTORY

Sei uno degli scrittori di Fighting Fantasy più famosi – e l'ultimo, al momento. Perché hai deciso di scrivere un librogame di Path to Victory?

Perché Black Library me l'ha chiesto, perché amo scrivere librogame e perché amo i mondi di Warhammer e Warhammer 40,000.

Che differenza c'è tra scrivere un librogame di Fighting Fantasy e uno di Path to Victory?

Non molta in realtà. Ovviamente c'è un sistema di combattimento diverso e le due serie sono collocate in mondi differenti, ma a parte questo quando si tratta di pianificarli e scriverli mi comporto allo stesso modo. Detto ciò, i libri di Path to Victory hanno paragrafi di morte come quelli di Gamebook Adventures [serie digitale prodotta da Tin Man Games per cui Green ha pubblicato nel 2011 Temple of the Spider God, n.d.t.], mentre quelli di Fighting Fantasy no.

Raccontaci qualcosa sulla creazione dei tuoi librogame di Path to Victory, Herald of Oblivion e Shadows over Sylvania! Ne preferisci uno in particolare?

Sono fiero di entrambi (sono fiero di tutto quello che ho scritto) ma devo dire che preferisco Shadows over Sylvania. Quando mi fu commissionato di scrivere Herald of Oblivion, mi fu indicato di ambientarlo in un space hulk, che avesse come protagonista gli Space Marines del Pugno Imperiale e che includesse Eldar Oscuri, Necron, Orchi e Tirannidi. Anche se ho creato la componente narrativa del volume, chiaramente una buona parte di esso era già stata dettata da Black Library.

Con Shadows over Sylvania è successo l'opposto. Mi era stato chiesto di sviluppare una proposta su un librogame di Path to Victory con ambientazione a Khemri, ma poi fu pubblicato il volume delle Armate di Warhammer Vampire Counts. Me lo lessi da cima a fondo, e prese forma l'idea di un'avventura completamente diversa, il cui unico punto forte era che il lettore avrebbe interpretato in prima persona un vampiro. Il resto, come si dice, è storia...

Tutti e tre i personaggi sono pienamente sviluppati, potremmo definirli dei "personaggi a tutto tondo" in termini strutturalisti, cosa che purtroppo non è molto frequente nella letteratura interattiva. Come li hai creati?

Ho sviluppato le tre stirpi vampire-sche nella fase di pianificazione dell'avventura, in modo che tutte e tre si intrecciassero adeguatamente con l'aspetto narrativo della storia. Ciascuna di esse sblocca contenuti specifici durante il corso dell'avventura, aggiungendo valore di rigioco a Shadows over Sylvania. E una di esse, a dirla tutta, prende nome da un mio amico, in un certo senso.

In ambedue i volumi, l'atmosfera è semplicemente affascinante. Trasporta il lettore in un mondo incantevole, persino se non ha alcuna conoscenza di Warhammer o Warhammer 40,000 (come nel mio caso). Cosa ti ha ispirato nella loro creazione? Quanta libertà hai avuto nello sviluppo dell'ambientazione?

Le ambientazioni sono già di per sé sviluppate in modo così ricco che



Gli artwork e, nella pagina precedente, le cover dei libri a bivi di Jonathan Green scritti nell'ambito della serie Path of Victory

basta lasciarsi trasportare al loro interno e ci si trova lì. Fin tanto che si rimane fedele ai mondi di Warhammer, c'è un grande spazio di libertà. Per esempio, mi sono inventato i Sette in *Shadows over Sylvania* e mi è stato consentito di ambientare la storia in un periodo storico non molto esplorato in precedenza.

Personalmente, ho trovato le regole di combattimento di Warhammer un po' troppo complicate per un librogame. Il combattimento scorre un po' più lento di quanto ci si aspetterebbe, in particolare quando si devono affrontare più avversari. Faresti qualche cambiamento se avessi la possibilità?

La risposta più semplice è che non posso, quindi non lo farei. Games Workshop è prima di tutto una casa di sviluppo di giochi, pertanto il lato ludico dei librogame di Path to Victory va gestito internamente dalla casa.

Quale futuro vedi per la serie? Essere disponibile solo sul sito di Black Library limita un po' la sua distribuzione. Pensi che ci sia qualche speranza che diventi disponibile anche su altri negozi online, così da poter rendere i volumi più accessibili ai fan di tutto il mondo (e un po' più economici, forse!)?

Ho sentito vociferare che i libri potrebbero essere pubblicati in esclusiva nei negozi di Games Workshop, ma credo che Black Library stia prendendosi del tempo prima di prendere qualsiasi decisione sulla serie in generale, almeno finché non sarà riuscita a valutare i dati di vendita.

Ultima questione, ma non meno

importante: quale sarà il tuo futuro in Path to Victory? Ci regalerai un seguito ai tuoi libri, seguendo le orme dell'Herald of Oblivion nell'universo, o ci farai esplorare qualche altro angolo del Vecchio Mondo? O qualcosa di completamente nuovo? E in quel caso, che ambientazione sceglieresti?

Personalmente, ho altri due progetti con gli editori – quello su Khemri/Re dei Sepolcri [un esercito di Warhammer ispirato all'Antico Egitto caratterizzato, come si evince dal nome, dalla presenza di non-morti, n. d. t.], e un'altra avventura ambientata in Warhammer 40,000 – e ho idee per molte altre. Molto semplicemente, se mi chiederanno di scrivere altro, lo farò.

Si diceva che Herald of Oblivion sarebbe stato il primo volume di una trilogia, ma con altri scrittori a curare i seguiti. Se hai letto il libro, potrai bene immaginare dove sarà ambientato il seguito ...

GLI ALTRI PROGETTI

Il tuo ultimo volume di Fighting Fantasy, Night of the Necromancer, è uscito nel 2010, e da allora l'unico nuovo volume della serie è stato Blood of the Zombies di Ian Livingstone (2012). Pensi che la serie sia giunta infine al termine, o avrà un futuro? Se sì, avrai ancora una parte in essa, regalandoci nuove eccitanti avventure?

Non sarei sorpreso se il futuro di Fighting Fantasy fosse legato ai formati digitali. Inkle sta producendo una nuova applicazione di *Sortilegio*, mentre Tin Man Games curerà la riedizione di altri quattro classici di Fighting Fantasy solo parlando di quest'anno.

Per quanto riguarda Path to Victory,



se mi fosse chiesto di scrivere un altro Fighting Fantasy prenderei la palla al balzo. La serie è ben lungi dall'essere finita. Tutto sommato, c'è anche la mia storia di Fighting Fantasy in uscita più avanti quest'anno.

Ci sono alcuni tuoi lavori (Spellbreaker e Curse of the Mummy) che non hanno mai avuto una commercializzazione e un'importazione ufficiale in Italia, ma che sono stati tradotti e distribuiti senza alcuno scopo di lucro da alcuni appassionati italiani. Come giudichi iniziative di questo tipo? Credi che possano contribuire a migliorare la diffusione e mantenere vivo il ricordo di alcuni capolavori del genere interattivo?

Questa è una questione spinosa. Se crea richiesta di altri libri, portando alla pubblicazione e all'acquisto di nuovi libri, allora tutto è un vantag-

gio. Tuttavia, so che i produttori delle applicazioni patiscono molto della pirateria di gente che pubblica i loro librogame, e ciò rende sempre più difficile la produzione di nuovi contenuti, considerando l'andamento dell'economia.

Temple of the Spider God è stato il tuo primo librogame digitale, e ha ricevuto recensioni strepitose! C'è qualche differenza tra scrivere un librogame cartaceo e uno digitale?

Non molto in realtà, a parte che le applicazioni seguono un rigoroso processo di testing, cosa che non può certo essere negativa.

Grazie mille per la cortesia e la disponibilità, possa il tuo punteggio di Ferite non raggiungere mai lo 0!

Grazie. E possa la vostra Resistenza non mancare mai!