

Librogame's LAND MAGAZINE

4

ANNO XVI
(162)
aprile
2021



STEPHEN THRAVES RITROVATO

L'autore di Compact e Rupert, scomparso dalla scena da anni, si racconta a LGL



**GORMITI, DRAGHI
E GIOCHI DI RUOLO**
Fabio Fracas e le sue opere
interattive, tra passato e futuro

**LGL DIVENTA
MAGGIORENNE!**
Editoriale aperto del fondatore

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Lettera aperta del fondatore al portale

LGL

DIVENTA MAGGIORENNE!

di Francesco Di Lazzaro

A 18 anni io non avevo la patente e non sapevo guidare, avevo iniziato l'ultimo anno di liceo e non avevo ancora un'idea chiara di cosa mi riservasse il futuro. A 18 anni si è ancora ragazzi, ben lontani dalla maturità, ma questo non vale per un sito web: informaticamente, digitalmente, 18 anni sono come 180 per una persona, e Librogame's Land aveva imboccato da tempo la strada della maturità, ben prima di diventare maggiorenne. Ancora una volta, come spesso era accaduto in passato, avevo scordato il genetliaco del mio, spero nostro, figlioccio virtuale. Ancora una volta, come spesso era accaduto in passato, è stato Alberto (Dragan) a farmi notare che in questi giorni LGL ha compiuto gli anni. Non un compleanno qualsiasi, oltretutto, il diciottesimo: e io l'avevo dimenticato. Sarà che la vecchiaia mi sta travolgen-

do e non ci sto più tanto con la testa, sarà che in questa prima metà dell'anno ho avuto una serie di impegni che mi hanno portato a dedicare meno tempo al sito, ma il compleanno di Librogame's Land mi era passato proprio di mente. Ora cerco pateticamente di rimediare con un editoriale sul Magazine, anche se so che non è il massimo. Ma sento il bisogno di scrivere qualche riga.

Perché 18 anni sono un sacco di tempo, e 18 anni fa, quando tutto questo è iniziato, la mia vita era profondamente diversa da come è ora: avevo un lavoro diverso, una casa diversa, una situazione sentimentale diversa, i miei capelli erano decisamente più neri di ora, amici che adesso non vedo più, altri che ora ci sono e al tempo non c'erano. Insomma, sotto tanti punti di vista è trascorsa un'epoca. E quando nel 2003 ho messo insieme quel-

le 4 righe di codice html e pubblicato la prima, diciamo, piuttosto brutta esteticamente, versione di LGL, lo avevo fatto come estensione, quasi un bisogno emotivo, della rinnovata passione per i libri-gioco che mi aveva colpito in quel momento. Avevo ritrovato il capo di un lungo filo, che si era apparentemente interrotto sette o otto anni prima (guarda caso più o meno quando avevo 10 18 anni...) e avevo pensato di riprenderlo in mano e continuare a dipanarlo, e di scrivere qualcosa a riguardo, nella speranza di dividerlo con altri appassionati.

E' un po' retorico, lo so, ma mai mi sarei aspettato che da quello scheletro di progetto sarebbe scaturito tutto ciò che è arrivato dopo: i LibriNostri, il Magazine, le conferenze a Lucca, le interviste con i più grandi autori, le cene con gli scrittori, le recensioni, la montagna di materiale recuperato, il rinascimento dei LG, il fermento che c'è ora, un premio dedicato alle migliori opere interattive che porta il nome del si-

to, il concorso dei Corti che ha sempre più partecipazioni, edizione dopo edizione... Ed è stato strano, allo stesso tempo incredibile e meraviglioso, accorgersi che il sito da un certo momento in poi ha cominciato a camminare anche senza di me: la macchina si era messa in moto, una serie di persone accomunate dallo stesso interesse si erano ritrovate, ognuna con la sua competenza, la sua capacità, la sua voglia di contribuire. Le attività moltiplicate, alcune così complesse rispetto alle mie conoscenze tanto che da solo non sarei mai stato in grado di implementarle, altre innovative e dinamiche, tanto che da solo non ci avrei mai pensato. LGL non era più un'estensione emotiva di una singola persona, era un progetto a sé stante che aveva sviluppato le sue gambe e camminava autonomamente. E, anche se il paragone sembrerà assurdo, io in quel momento ho provato sensazioni simili a quelle di un padre che vede suo figlio cresciuto, in grado di continuare a svilupparsi per conto suo. In quel momento ho

[10/04/2003]

Primi inserimenti effettuati quest'oggi: ora è disponibile un indirizzo Mail dove indirizzare le vostre missive contenenti apprezzamenti, suggerimenti, proposte di collaborazione, insulti, minacce e quant'altro... Nella sezione **Copertine Italiane**, che è quella su cui sto lavorando di più in queste prime ore di vita di Librogame's Land, troverete inoltre le scansioni appena uploadate di tutte le copertine dei volumi che compongono le serie **Alla Corte di Re Artù**, **Antica Grecia** e **Avventure Stellari** (come vedete sto procedendo in ordine alfabetico con l'opera di aggiornamento!). Buona navigazione.

[09/04/2003]

Nonostante l'endemica incompletezza ho deciso di mettere online il sito: è ancora in una fase molto embrionale di sviluppo, quindi troverete solo le copertine dell'intera serie **Advanced D&D** nella sezione **Copertine Italiane** e una breve guida al mondo dei Librogame nella sezione **Cos'è un Librogame?** Non è molto, ne sono consapevole: consideratelo una sorta di antipasto, il meglio verrà a poco a poco con il trascorrere del tempo!



Librogame's Land **Librogame**[®] Per chi ama i Librogame

Cos'è	NEWS
Serie	E' NATO IL FORUM DI LIBROGAME'S LAND! FANTASTICO PUNTO DI INCONTRO PER SCAMBIARSI OPINIONI, DOMANDE E PROPOSTE INERENTI IL MONDO DEL LIBROGAME, OLTRE CHE PER BARATTARE, VENDERE E COMPRARE LIBROGAME.
Copertine italiane	[18/04/2003] Dopo sei giorni senza aggiornamenti a causa di una mia trasferta lavorativa a Venezia che mi ha impedito di mettere mano al sito eccovi le scansioni delle copertine dei numeri 2, 3, 5 e 7 della serie Compact, 2, 3 e 4 della serie Fire*Wolf e 2, 3, 4 e 5 della serie Golden Dragon. Le trovate nella sezione Copertine Italiane .
Copertine originali	[12/04/2003] Continua a crescere la sezione Copertine Italiane , dedicata alle scansioni delle copertine dei librogame editi nella nostra penisola. Quest'oggi ho messo online tutte le cover esistenti delle serie Faccia a Faccia, Guerrieri della Strada ed Horror Classic. Le trovate nell'apposita sezione.
Abstract	[11/04/2003] Ancora aggiornamenti nella sezione Copertine Italiane : ho aggiunto tutte le cover delle serie Bloodsword e Detectives Club, mentre per la serie Dimensione Avventura ho inserito le cover dei numeri compresi tra I1 e P11. Ne approfitto per fare un appello: se qualcuno fosse in possesso del numero 12 di Dimensione Avventura "La Cripta del Vampiro" e volesse contribuire alla riuscita del mio sito potrebbe inviarmi la scansione della copertina in formato 400x640: sarebbe un'azione molto apprezzata dal sottoscritto! Buona navigazione.
Scegli la tua avventura	[10/04/2003] Primi inserimenti effettuati quest'oggi: ora è disponibile un indirizzo Mail dove indirizzare le vostre missive contenenti apprezzamenti, suggerimenti, proposte di collaborazione, insulti, minacce e quant'altro... Nella sezione Copertine Italiane , che è quella su cui sto lavorando di più in queste prime ore di vita di Librogame's Land, troverete inoltre le scansioni appena uploadate di tutte le copertine dei volumi che compongono le serie Alla Corte di Re Armi, Antica Grecia e Avventure Stellari (come vedete sto procedendo in ordine alfabetico con l'opera di aggiornamento!). Buona navigazione.
Old news	[09/04/2003] Nonostante l'endemica incompletzza ho deciso di mettere online il sito: è ancora in una fase molto embrionale di sviluppo, quindi troverete solo le copertine dell'intera serie Advanced D&D nella sezione Copertine Italiane e una breve guida al mondo dei Librogame nella sezione Cos'è un Librogame? Non è molto, ne sono consapevole: consideratelo una sorta di antipasto, il meglio verrà a poco a poco con il trascorrere del tempo!
Forum	
Links	
Collabora	

Sito fondato e gestito da Francesco Di Iazzone. Tutti i diritti sono riservati. È proibito copiare qualsiasi parte di Librogame's Land. Tutti i marchi citati sono dei rispettivi proprietari. Lo staff di Librogame's Land non è in alcun modo responsabile dei danni causati dall'uso diretto o indiretto delle informazioni pubblicate.

percepito la nostalgia per come tutto era iniziato, per quelle fasi in cui la mia presenza era imprescindibile per LGL, ma allo stesso tempo un'enorme soddisfazione. Queste righe le scrivo nel tentativo di comunicarvi quello che mi frulla dentro: non vogliono essere la celebrazione ufficiale di nulla. Voglio solo raccontare a degli amici, animati dalla mia stessa passione, come mi sento mentre ripenso a questi 18 anni. E soprattutto voglio fare a LGL i miei più sentiti auguri: ti ricordi com'eri quasi quattro lustri fa? Scritte verdi, sfondo nero, la struttura a tabelle, pochissime recensioni,

le schede dei volumi EL e nient'altro... Te lo aspettavi che saresti durato tanto in un mondo, come quello del web, dove i progetti nascono e muoiono a migliaia ogni giorno, e il più delle volte sopravvivono pochi mesi, quando non poche ore? Te lo aspettavi che saresti diventato così ricco, evoluto, migliorato esteticamente, con tante persone a seguirti, ampliarti e animare la tua community? Te lo aspettavi, 18 anni dopo? Buon compleanno vecchio mio, fa piacere vederti ancora qui, così in salute, dopo tutto questo tempo...

Autore di decine di opere nell'epoca d'oro dei librogame, sparito da vent'anni: "Oggi sono un ghost writer"

STEPHEN THRAVES

SI RACCONTA A LGL

di **Alberto Orsini**

Con uno scoop internazionale Librogame's Land Magazine ha trovato Stephen Thraves, l'uomo del mistero: l'autore inglese di decine di opere interattive, molte delle quali portate in Italia negli anni d'oro della EL ma anche sotto altri editori, alcune delle quali con buon successo, altre con critiche feroci specialmente dalla readership contemporanea.

Dopo la sua epopea che, comunque, lo ha portato a vendere oltre un milione di copie come dichiara, Thraves è totalmente sparito dalla scena interattiva, rispuntando solo come autore di serie televisive e opere per l'infanzia. Un silenzio di quasi vent'anni molto più spiegabile, come svela a questo giornale, dal momento che da tempo la sua principale attività è quella del "ghost writer" per altri scrittori.

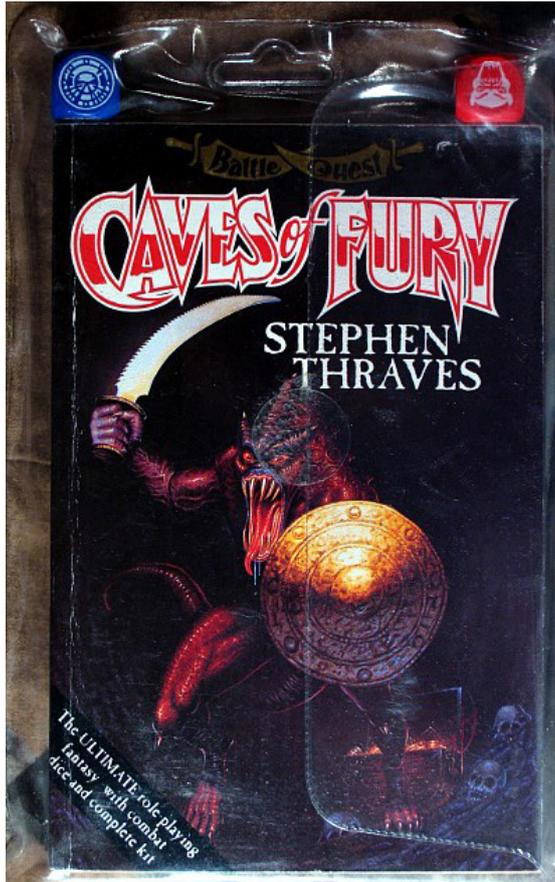
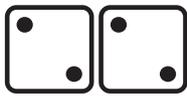
Con lui affrontiamo l'origine del fenomeno "gamebook" nel mercato britannico, che cavalcò ma rimanendo sempre in un target



Un recente ritratto di Stephen Thraves, 66 anni

pre-adolescenziale, come tiene a precisare: "Non ho mai voluto scrivere opere per adulti, per quello c'era Fighting Fantasy", rimarca, anche in risposta ad alcune delle osservazioni critiche.

Altra peculiarità delle opere di Thraves, per-



sa nelle trasposizioni italiane, era quella dei materiali e kit di gioco. I libri venivano infatti realizzati con costose produzioni: muniti di dadi personalizzati, inserti in plastica per decifrare codici, segnapunti girevoli e carte da gioco, il tutto a colori e racchiuso in buste di plastica contenitive. Finezze che sono andate del tutto perse nelle edizioni italiane, con tutto il materiale “compresso” all’interno delle pagine stampate in bianco e nero, rimodulando alcune delle caratteristiche del gioco con soluzioni al risparmio non sempre efficaci, che hanno contribuito a creare gran parte della nomea negativa di alcune delle sue opere.

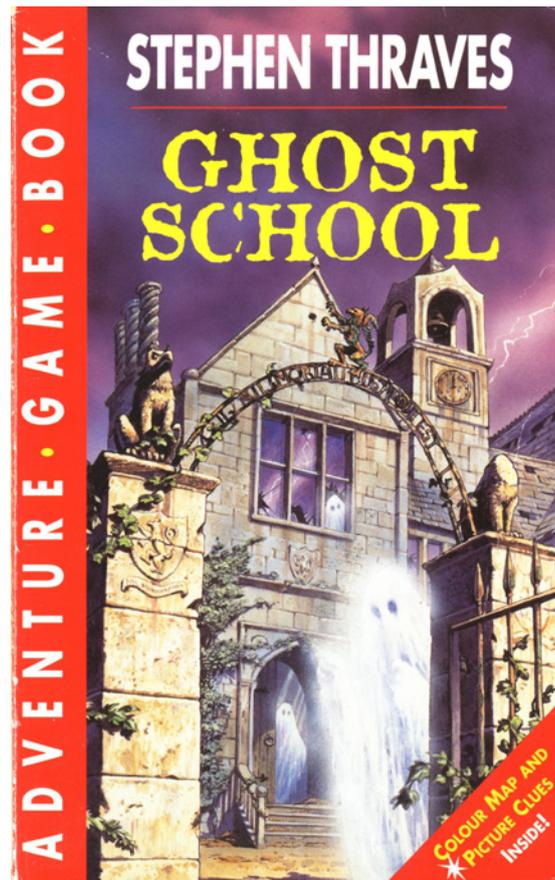
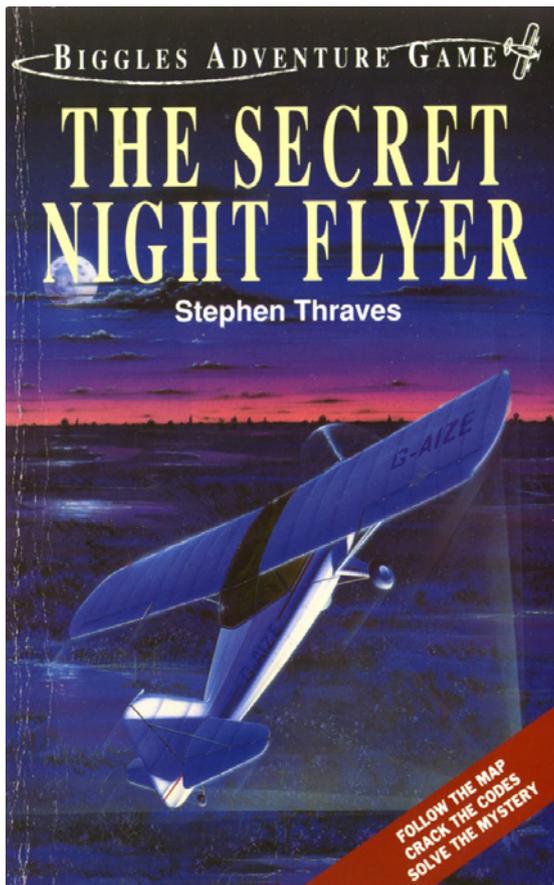
Cionondimeno, è lo stesso autore a complimentarsi per l’ingegno dell’editore italiano nell’elaborare questa nuova progettazione più snella dei suoi libri: un qualcosa che, ricorda, egli stesso è stato in seguito costretto a fare nella necessità di tagliare i costi - e

questa è l’origine della saga Compact, pure letta in Italia. Allo scrittore piace, anche, un’altra discussa originalità tutta italiana, attribuita al curatore della serie EL Giulio Luggi: l’aver ribattezzato “Rupert il selvaggio” il barbaro senza nome protagonista delle sue opere “Battle Quest” che più hanno subito rimaneggiamenti. Un nome che funziona, secondo Thraives, al contrario di quello che pensano molti lettori.

Ma chi è, infine, questo uomo del mistero dei libri a bivi? Pochi ma precisi i dettagli che lo scrittore, schivo all’apparenza, svela. Nato nel 1955, cresciuto nel Sud dell’Inghilterra, nella contea del Surrey, Thraives vive a tutt’oggi poco lontano da Londra, dalle parti di Windsor. È laureato in Scienze politiche e dopo questi studi lavorò per il Ministero della Difesa nella Capitale, prima di lasciare l’impiego per la scrittura a tempo pieno, una volta che le sue prime opere interattive ebbero un successo incredibile e insperato. Con lui facciamo una chiacchierata a tutto tondo sui librogame, su quello che rappresentavano e rappresentano (perciò non lo sorprende il “Rinascimento italiano”), corredata da una splendida fotografia d’epoca di uso nella scuola delle sue opere. Ecco quello che ci ha raccontato.

Come ti sei avvicinato al mondo della narrativa interattiva e dei librogame?

Quando stavo per compiere trent’anni, un amico che lavorava presso l’editore Hodder & Stoughton mi disse che stavano cercando modi per modernizzare i racconti della Banda dei Cinque di Enid Blyton, di cui possedevano i diritti di pubblicazione. La serie Fighting Fantasy di Jackson e Livingstone stava iniziando a decollare in quel momento, quindi mi venne l’idea di farne una variazione. Il mio libro a bivi avrebbe avuto un gameplay meno complicato e avrebbe incluso



delle carte attività e un dado, per tener conto del fatto che i lettori dei “Famous Five” erano notevolmente più giovani di quelli dei Fighting Fantasy. L’editore apprezzò la proposta e così mi commissionarono otto titoli dei Fantastici Cinque. Fu abbastanza per convincermi a fare il grande passo e lasciare il mio lavoro al Ministero per scrivere a tempo pieno: un mio sogno di lunga data!

Come nacquero le altre serie?

I librogame dei Fantastici Cinque vendettero molto bene e quindi l’editore mi chiese di scriverne altri per varie licenze che possedevano: Peter Pan, Biggles e Asterix. Dopo questi, decisi che avrei voluto inventare i miei personaggi e titoli, e così nacquero le serie sui fantasmi, misteri, investigazioni e sport. In tutto ho pubblicato più di venti librogame di avventura con custodie in plastica, dadi e carte. Non vendevano solo nel Regno Unito,

ma anche nella maggior parte dei Paesi in Europa e perfino in Estremo Oriente. Le sole vendite nel Regno Unito superarono di molto il milione di copie.

Qual è invece l’origine della serie Compact?

All’inizio degli anni Novanta, mentre i libri vendevano ancora bene, i costi di produzione aumentavano rapidamente. I dadi, le custodie in plastica e le carte laminate stavano diventando sempre più costosi da produrre, così come l’alta qualità della stampa e della carta, che era essenziale affinché le carte sovrapposte funzionassero in modo accurato. Di qui, mi venne l’idea della serie Compact che presentai come l’equivalente in un librogame di una cassetta per il Game Boy: abbastanza piccolo da stare nella tasca di un bambino e con tutte le carte comodamente stampate sulle bandelle di copertina, in modo che, proprio come la consolle della



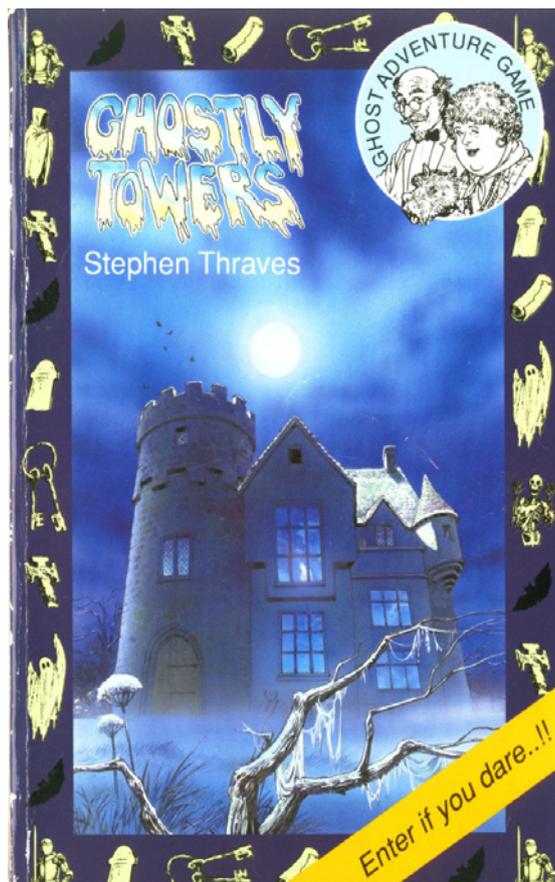
Nintendo, fossero completamente portatili e potessero essere giocati in macchina, sullo scuolabus, insomma ovunque piacesse al giovane lettore. L'argomento di questi libri variava dalle ricerche degli Ufo e del mostro di Loch Ness alle avventure in stile Sherlock Holmes e ai misteri. Questa nuova serie ebbe un discreto successo, ma non così come i libri con gli espedienti aggiuntivi delle carte, dei dadi, eccetera. A posteriori, abbiamo capito che il formato tascabile dei libri ha funzionato contro di loro piuttosto che a loro vantaggio, facendoli sembrare non all'altezza di un libro più grande.

Come hai vissuto il periodo della "morte" del librogame?

A metà degli anni Novanta il mercato dei libri interattivi stava iniziando a calare. A quel punto avevo una figlia piccola e passavo molte ore con lei a guardare show di animazione prescolare, quindi pensavo che avrei sfruttato tutta questa esperienza per provare a scriverne uno io stesso. Così ho creato "Fetch the Vet", una serie in 26 puntate sulle avventure di un veterinario in un villaggio. È andata bene nel Regno Unito ed è stata venduta a diversi canali tv in tutto il mondo (non in Italia, ndr).

Da quel momento in poi a che cos'altro hai lavorato?

Dagli anni Duemila mi sono concentrato molto di più sulla saggistica, sia per bambini che per adulti. Tuttavia, ho avuto molte opere su commissione negli ultimi vent'anni, principalmente da editori di Paesi non britannici, per fungere da ghost writer di altri scrittori in opere di narrativa per bambini. Con questo lavoro oggi porto il pane a casa, ma ancora di tanto in tanto sviluppo nuove idee per i miei personaggi, sia per i libri che per la televisione. Negli ultimi tempi mi sono



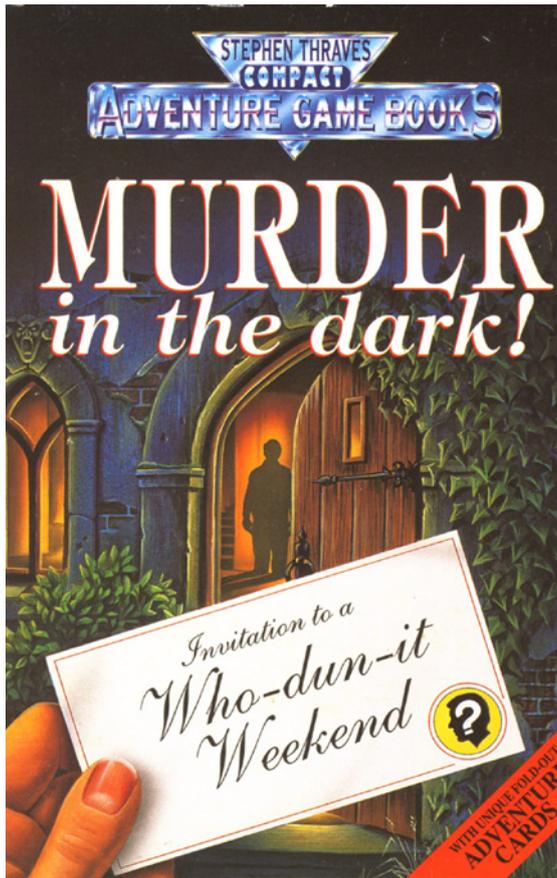
molto specializzato nel mercato della scuola dell'infanzia, piuttosto che nel settore 7-11 anni di cui mi occupavo in gioventù.

Hai scritto altri libri in passato?

Ho sempre avuto l'ambizione di scrivere thriller politici e ne ho realizzati due mentre lavoravo ancora al ministero della Difesa a Londra. Entrambi attirarono l'interesse di agenti letterari e sfiorarono la pubblicazione, ma alla fine non sono mai andati in stampa.

Che cosa ti entusiasmava di più nello scrivere librogame?

Mi sono divertito moltissimo nei dieci anni circa di attività. Erano piuttosto difficili da scrivere perché, mentre nella narrativa convenzionale puoi fare in modo che un'idea o una scena della trama si estendano su più capitoli, con i libri gioco e i loro molteplici percorsi devi pensare a una posizio-



ne completamente nuova praticamente per ogni paragrafo numerato. Questo era piuttosto faticoso per la mia immaginazione e inventiva! Tuttavia, è stato molto soddisfacente sapere che le mie opere hanno dato un tale divertimento a così tante migliaia di bambini. Particolarmente soddisfacente è stato il fatto che abbiano persino persuaso alcuni giovani lettori riluttanti a iniziare ad appassionarsi ai libri. Ho ricevuto molte lettere dai genitori che mi dicevano che avevano sempre avuto grandi difficoltà a convincere il loro bambino a prendere in mano qualche volume, ma la natura interattiva e avvincente dei gamebook li portava a trascorrere ore e ore immersi nella lettura. In alcuni casi, anche continuando fino a tarda notte, sotto le coperte con una torcia!

Nei libri Compact il tono e le ambientazioni oscillano dall'infantile al più maturo, è una

cosa voluta o andavi secondo ispirazione?

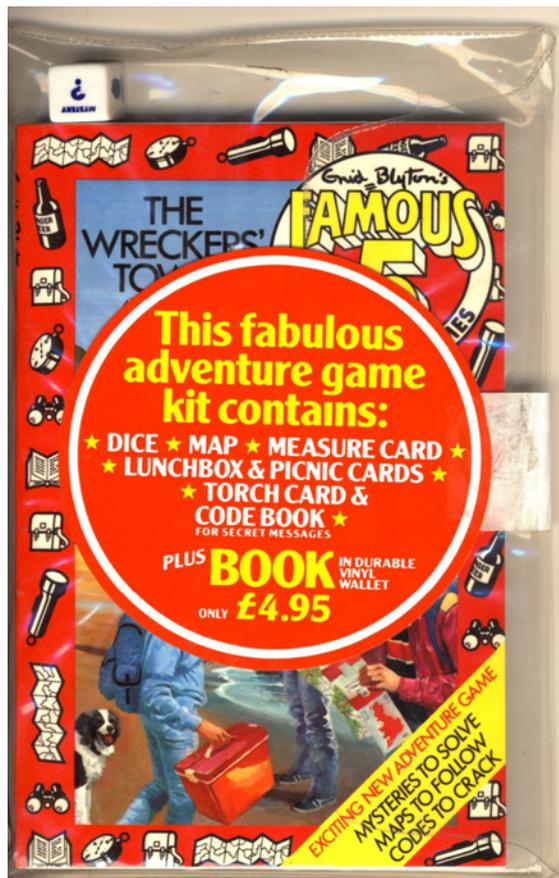
Come detto sopra, c'era una ragione pratica per passare ai Compact. Tuttavia, l'assenza di dadi significava che il percorso del lettore attraverso i libri non dipendeva più completamente dal caso.

Ora c'erano più abilità coinvolte, per esempio dover ricordare dalle precedenti run la strada più saggia da prendere.

Quindi, il formato compatto ha probabilmente finito per rivolgersi a lettori più grandi di qualche anno, e questo come conseguenza mi ha portato a optare per temi leggermente più maturi. Tuttavia, non ho mai scritto considerando un'età dei lettori superiore agli 11 o 12 anni né per i volumi grandi né per la serie Compact. I miei due tipi di librogame non sono mai stati realmente proposti né al mercato dei teenager né a quello degli adulti. C'erano molti altri libri a bivi adatti a quel mercato, con il loro gameplay molto più sofisticato, e io sono rimasto sempre interessato a specializzarmi nel mercato meno esplorato per i più giovani.

Uno dei Compact più conosciuti e apprezzati è quello dedicato al calcio, "Cup Heroes": da quello che sappiamo, non è opera tua, ma è stato scritto da un certo Greg Hill, di cui nessun dettaglio è anche noto al pubblico! Puoi confermarlo? Se è vero, che cosa puoi dirci di quest'altro autore che è accreditato solo come scrittore di questo librogio e nient'altro?

Greg era in realtà un mio amico e lo invitai a scrivere "Cup Heroes" semplicemente perché a quel tempo avevo letteralmente seppellito il mio editore con una marea di progetti di librogame. Anche un altro dei miei titoli, Ghost School (mai tradotto in Italia, ndr), è stato scritto da un'amica, Fiona Cummings. Tuttavia, chiariamo che questi titoli



sia per l'argomento che per i dettagli della trama, la struttura e l'ideazione del gioco di carte e del sistema di punteggio, erano totalmente miei. Greg e Fiona si sono limitati a mettere su carta tutto ciò che avevo progettato, colmando le lacune!

Hai anche scritto delle avventure del noto personaggio Asterix, ma in Italia non le abbiamo mai lette. Ci sveli quali caratteristiche avevano?

Per qualche motivo, nel Regno Unito i fan dell'originale Asterix erano molto più giovani di quanto lo fossero nel resto d'Europa. In UK, gli adolescenti e gli adulti non furono mai veramente attratti dai fumetti di Asterix, forse perché non coglievano così al volo la satira politica che li permea. Qui Asterix è visto come poco più che protagonista di divertenti storie d'azione per bambini. Quindi, i miei tre librogame di avventura con Asterix doveva-

no riflettere questo mercato britannico molto più giovane, con relativa semplicità sia della trama che del sistema di gioco. I detentori dei diritti di Asterix in Francia presero in considerazione la traduzione dei tre libri in tutta Europa, ma alla fine decisero che non avrebbero funzionato per lettori molto più anziani.

Apriamo il capitolo "Battle Quest" o "Rupert il selvaggio". Per cominciare, il volume "Shadows of Doom" dei Compact è molto simile nella trama e nell'ambientazione ai due di questa serie: perché questa coincidenza?

Questi racconti nacquero su suggerimento del mio editore, che mi chiese di considerare un tipo di librogame "alla Fighting Fantasy" per un mercato nuovo e più giovane. Devo ammettere che non è mai stato davvero il mio genere, ma mi sembrò una sfida interessante e i libri vendettero tutti abbastanza bene, quindi mi piace pensare che l'ho vinta! Il fatto che il guerriero in tutti e tre i libri, compreso il Compact, sia un apprendista, era per soddisfare questo giovane lettore, così come la natura abbastanza semplice delle carte e il modo in cui avrebbe dovuto utilizzarle.

Un lettore italiano, dal nickname Gurgaz, ha affermato di aver scoperto l'origine dei nomi di alcuni dei tuoi personaggi: Sageor (Sage, saggio + Mentor, mentore), Cragliff (Crag, picco + Cliff, scogliera), Tarsha (Taramis dal film Conan il distruttore + Sorsha dal film Willow), Murgle (Margol da Andergast + Bargle l'Infame entrambi da Dungeons & Dragons). Ci ha azzecato?

Inventai i nomi dei personaggi ricercando con attenzione nei libri di Fighting Fantasy e intuendo la regola che questo tipo di personaggi sembrasse avere sempre nomi di due sillabe, con la prima molto dura e la seconda abbastanza morbida. Non ho preso diretta-

mente in prestito dal nome di un altro personaggio né ho abbinato nomi delle parti. Se sembra così, temo che sia solo una coincidenza!

Sapevi che in Italia l'anonimo protagonista fu reso come "Rupert il selvaggio"? Che ne pensi di questa scelta?

Sì, mi piaceva il titolo "Rupert the Savage". Pensai che sembrasse appropriato al mercato piuttosto giovane in cui stavo cercando di attecchire.

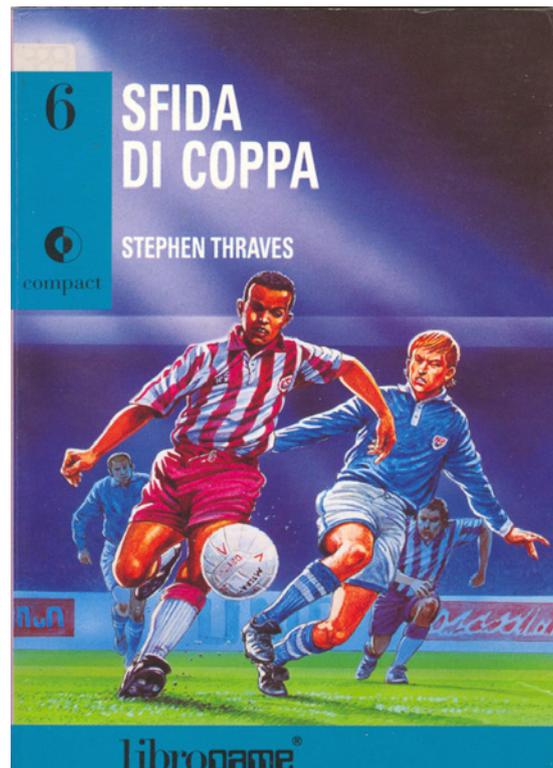
Nell'edizione italiana sono stati eliminati tutti i gamekit di questi volumi con dadi personalizzati, tabelloni segnapunti e griglie in plastica per decifrare i codici, allo scopo di creare un'edizione più economica. L'hai scoperto in quel momento? Ti rende deluso?

Non proprio. Anzi, ero abbastanza lusingato dal fatto che, sebbene la maggior parte degli editori stranieri non potesse permettersi quella che era ovviamente la principale attrattiva del libro, tutti pensavano che l'argomento e l'atmosfera dei libri avrebbero comunque garantito un buon numero di lettori. Ritenni che molti di questi editori d'oltremare avessero escogitato delle alternative molto ingegnose al kit separato e, come detto su, in alcuni casi dovetti fare la stessa cosa perché alla fine anche il mio editore britannico trovava i costi di produzione troppo alti, il che significava un sempre più basso margine di profitto per quanto alto fosse il fatturato.

Ci sono librogame inediti che hai scritto ma che non sono mai stati pubblicati?

No, mi è andata bene. Al mio editore piacquero tutte le mie idee, producendole tutte, con il kit o in versione Compact.

Sei a conoscenza che i librogame sono



tornati con grande successo soprattutto in Italia, dove negli ultimi anni sono usciti oltre cento inediti scritti da nuovi autori? Quali emozioni ti suscita questa notizia?

Purtroppo non ci sono sentori di ciò nel Regno Unito, ma non mi sorprende se è accaduto da voi. I librogame sono decollati negli anni Ottanta perché è stato allora che il mondo del bambino ha iniziato a diventare molto più interattivo a causa dell'arrivo dei videogiochi e dei canali tv satellitari, che hanno permesso loro per la prima volta di scegliere cosa e quando guardare, piuttosto che avere questo già deciso da altri.

L'interattività per il pubblico è ovviamente una caratteristica ancora più grande nel 2021 di quanto non fosse quarant'anni fa, infinitamente più grande. E quindi il librogame sembrerebbe in linea con i tempi ora come allora.

Abbiamo anche trovato un tuo sito web ufficiale negli archivi di Internet, www.stephenthraives.com: perché è stato cancella-



to dopo solo pochissimi anni di attività?

Il mio sito web ha attirato molte persone che volevano dirmi quanto avessero amato i miei libri da bambini, il che è stato fantastico da ascoltare, ma ha anche attirato molti truffatori. Ho anche avuto fan che mi chiedevano se potessi inviare loro qualche copia per motivi nostalgici.

Questo è stato molto lusinghiero e quindi mi è sempre piaciuto accontentarli, ma ho iniziato a scoprire che la mia collezione si stava assottigliando velocemente, con solo una copia rimasta di molti dei miei titoli.

Quindi, invece di dover dire di no a persone che avevano chiaramente apprezzato molto le mie opere da piccoli, ho pensato che fosse più diplomatico chiudere il sito web.

Ci racconti qualcosa delle fotografie che ci hai fornito?

Ho cercato nei miei archivi polverosi per vedere se avessi qualche scatto di quel periodo. Ero solito andare nelle scuole leggendo quello che probabilmente è il mio librogame di maggior successo, Ghostly Towers (inedito in Italia, ndr). Portavo con me una versione gigante dei dadi e delle carte in modo che i bambini potessero partecipare attivamente alla presentazione, proprio come fanno nei libri. Sono riuscito a trovare una foto di una di queste visite scolastiche scattata da un giornale locale. Ho anche incluso un'immagine molto più recente, di quattro o cinque anni fa: quella che compariva sul mio sito web quando era ancora attivo. 

Faccia a Faccia con Fabio Fracas,
autore di storie interattive

TRA LIBROGAME E GIOCO DI RUOLO

di Francesco Di Lazzaro

Negli ultimi anni la produzione di giochi, siano essi board game o role game, e libri interattivi, ha preso in molte occasioni sentieri diversi, quasi che i mercati di riferimento fossero ben distinti. C'è stato un tempo però in cui questo tipo di differenziazione non aveva ragione di essere: non solo esistevano produzioni e collane dove il confine tra i due mondi era praticamente inesistente (e alcuni retaggi di quell'epoca resistono ancora oggi: basti pensare a Uno Sguardo nel Buio e alle sue ultime uscite a cavallo tra le differenti realtà), ma molti degli autori impegnati nella creazione di storie passavano in scioltezza dal lavorare su una campagna per un GDR allo sviluppare librogame, che in molte occasioni avevano ambientazione fantasy. Fabio Fracas è rappresentante di quell'epoca gloriosa: la sua attività inizia alla fine degli anni '80 come redattore e creatore di avventure per le innumerevoli riviste del setto-



**Fabio Fracas come è oggi,
con lo sguardo puntato
verso il futuro interattivo**

re dell'epoca, che non mancavano di offrire spunti e contenuti in grado di soddisfare l'attentissimo popolo dei giocatori. Non mancano le collaborazioni anche con prestigiose case editrici, tra cui la mitica Stratelibri. Uomo a tutto tondo, i suoi interessi così come le sue



DoppioGioco™

Anno Domini 984

Nelle prossime pagine, non troverete un semplice articolo o un'avventura, ma il mezzo per permettere a due giocatori di vivere in prima persona una emozionante storia fantasy, ispirata al film *Dragonheart*. Con *DoppioGioco™* potete entrare cavalcando nel magico mondo dell'Ultimo Drago nei panni di Wolf, il cavaliere, ultimo erede dei nobili ideali della Tavola Rotonda, e del suo strano compagno DRAKEN, l'ultimo dei grandi draghi. Insieme, combatterete il perfido Re Reynald, il traditore, nel tentativo di salvare il re e tornare alla sua malvagità. Il modo in cui deciderete di affrontare il Re e i suoi sgherri sarà deciso da voi, e le sorprese sul vostro cammino saranno davvero molte...

Giocare a DoppioGioco™ è molto semplice. Due giocatori si dividono i ruoli di Wolf e Draken scegliendo il libro appropriato e attraverso la lettura dei paragrafi contenuti in esso, costruiscono insieme la loro versione della leggenda dell'Ultimo Drago. Se poi volete entrambi usare Wolf oppure Draken, non preoccupatevi, fate a turno!

DoppioGioco™ può essere giocato e rigiocato più volte molti segreti si celano nelle nebbie del regno incantato... e occorrono avventurieri davvero accorti per scoprirli tutti.

Qualunque sia il ruolo da voi scelto, saprete che la bellezza di *DoppioGioco™* sta proprio nel fatto che a costruire la storia siete in due! Quindi, dovrete collaborare nel portare a compimento la vostra avventura: solo la vostra forza e intelligenza combinate potranno prevalere sui vostri nemici.

Questo non significa che sarete sempre insieme spesso le vostre decisioni si porteranno a dividersi, per poi ricongiungervi dopo aver affrontato differenti pericoli. Ma fate attenzione, in *DoppioGioco™* anche le scelte prese indipendentemente dall'altro giocatore possono influire sul corso della vostra avventura, nel bene e nel male...

Una volta finita una storia ne rimangono ancora molte altre da scoprire! Potrai giocare ancora a lungo completando azioni diverse che ti porteranno a differenti situazioni... oppure tentare il grande passo e cambiare personaggio ricominciando tutto dall'inizio e questa volta guardando il mondo addirittura con occhi diversi... magari da sei metri d'altezza!

L'ULTIMO DRAGO

DoppioGioco™

COME SI GIOCA

Una volta che i ruoli sono stati decisi, staccate le pagine centrali della rivista, ricomponete le due fascicole (quello di Draken ha 8 pagine, quello di Wolf 12) e ritagliate le due schede del personaggio ideate e da un pubblicitario. Quindi leggete la parte introduttiva relativa al vostro personaggio e, insieme, iniziate a leggere il paragrafo 0. Muovete di alcuni fogli, una pagina e, soprattutto, un dado, fedeli, vi torneranno utili.

Alla fine del paragrafo, come del resto in molti altri paragrafi contenuti nel gioco, vi saranno proposte delle situazioni fra le quali scegliere, a ogni scelta corrisponde il numero di un nuovo paragrafo (preceduto dal simbolo **CD**) al quale ritornerete, che descrive le conseguenze relative alla scelta da voi effettuata. Alcune scelte vanno prese singolarmente, altre di comune accordo (nell'eventualità che vi troviate entrambi su posizioni irremovibili, Draken ha sempre la facoltà di prendere la decisione finale).

In questo modo, **paragrafo dopo paragrafo, procedete nella vostra avventura**, fino a che essa si concluderà felicemente o meno (ma attenzione: esistono molti possibili finali, anche estremamente diversi tra loro, tutti da esplorare in successive partite!).

Normalmente, la morte di uno dei due protagonisti comporta la fine dell'avventura anche per il suo compagno: Wolf e Draken sono amici, non dimenticato, o lo diventeranno molto presto, insieme conto e aiutatevi nel mondo di pericoli.

Anche se l'avventura dovesse concludersi nel peggiore dei modi, potrete sempre ripartire e compiere scelte differenti, addentrando ancora più nei segreti dell'Ultimo Drago e ricominciando da un punto di partenza diverso.

Se il paragrafo che state leggendo non contiene una indicazione su come e dove procedere (non è quindi presente alcun simbolo **CD**), non preoccupatevi, significa che dovete aspettare.

Nel gioco si verificano infatti situazioni nelle quali a un giocatore a dire il suo compagno di gioco è un **quale paragrafo recarsi**. Per esempio, sul libro di Wolf potrà magari essere scritto: "Di a Draken di recarsi al paragrafo **CD 172**, mentre tu, Wolf continui a parlare con Kyra **CD 261**" oppure "Chiama Draken a questo paragrafo", ecc.

In alcuni casi di azioni concitate, può essere scritto: "Chiama subito il tuo compagno al paragrafo **CD** qualunque cosa egli stia facendo"; ciò significa che l'altro personaggio termina di leggere il paragrafo nel quale si trova e subito dopo, si reca a quello indicato, senza badare alle altre scelte che avrebbe a disposizione.

Fanno eccezione a quanto detto le situazioni di combattimento, un giocatore deve sempre concludere una sconfitta prima di spostarsi a un nuovo paragrafo.

Altre volte vi sarà chiesto di scrivere delle lettere o del numero su un foglio, magari di passare il foglio stesso al compagno: basta seguire attentamente le indicazioni e vedere che l'avventura presenterà spesso imprevisti cambiamenti e veri e propri colpi di scena. Cercate di **immeditarsi e interpretare il**

Stacca queste pagine per giocare!

L'ULTIMO DRAGO

Stacca queste pagine per giocare!

collaborazioni, si allargano presto a contesti limitrofi: ecco quindi che il nostro, operando sotto varie identità (assume fra gli altri, lo pseudonimo di Arthur MacAdam per curare l'editing del gioco di ruolo di "Ken il Guerriero - L'isola dei Demoni") diventa anche Game Designer nel mondo dei videogiochi e ideatore di alcuni libri-gioco veramente interessanti, nei quali la sua natura di uomo poliedrico e trasversale viene prepotentemente a galla. LGL Magazine ha raggiunto Fabio principalmente per questo motivo: parlare dei suoi lavori interattivi e puntare i riflettori su opere di alto livello che il trascorrere degli anni ha fatto passare un po' in secondo piano. Fracas, con grande disponibilità, ha accettato di raccontarci tutto nei dettagli, concedendoci la lunga intervista che segue.

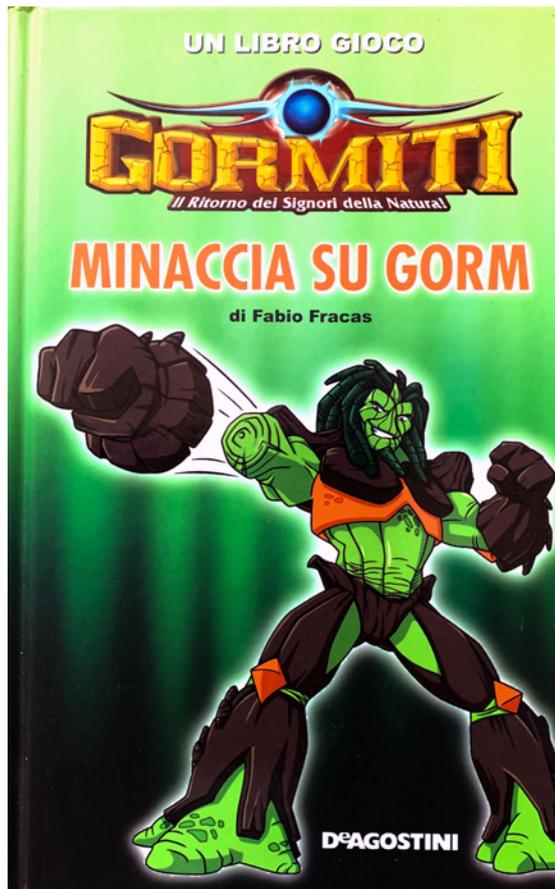


le mie avventure, soprattutto per D&D e Il Richiamo di Cthulhu. Dal 1988 in poi, comincio le mie prime collaborazioni come creatore, sviluppatore ed editor di avventure e di GdR, con le varie editrici italiane del settore. In pochi anni mi ritrovo a scrivere per Granata Press, Nexus, Sintagma Editrice e soprattutto per Stratelibri dove, dal 1993/1994, stabilisco una serie di amicizie e di rapporti che mi aiutano a crescere professionalmente e umanamente. In quel periodo, pubblico vari articoli e avventure per le riviste Excalibur, Joker, Kaos, Rune e X. I miei principali interessi sono rivolti ai sistemi di gioco di Basic, Il Richiamo di Cthulhu e GIRSA. Proprio per BASIC, sviluppo l'espansione "BASIC: The X-Files" e sempre con BASIC, nel 1999 vinco come coautore del modulo "BASIC: Egitto", la XII edizione del Premio "Best of Show" di Lucca Games per il miglior gioco dell'anno. Molti dei miei lavori vengono pubblicati sotto vari pseudonimi ed è, per esempio, col nome di Arthur MacAdam, che curo l'editing e la supervisione del gioco di ruolo di "Ken il Guerriero – L'isola dei Demoni", pubblicato da Nexus nel 1998. Quelli sono anche gli anni in cui comincio anche a occuparmi di videogiochi come Game Designer; nel 2001, in particolare, collaboro con la casa software The Dawn per il gameplay di due differenti progetti: "Claw" and "The League 2001". Nel campo dei librogame, oltre che a divorarli da lettore, ho la fortuna di potermi fare le ossa come autore grazie alla collaborazione con alcuni amici che utilizzano i miei primi sforzi nelle loro sessioni. Contemporaneamente a quanto già detto, nel 1995 mi reputo sufficientemente pronto per inventarmi un mio personale "motore" per librogame che consenta a due giocatori di vivere assieme una stessa avventura cooperando fra loro e a volte, sfidandosi. Il motore prende il nome di "DoppioGioco" e nel 1996 lo utilizzo per

creare il librogame "L'ultimo Drago", basato sulla licenza italiana del film Dragonheart con Dennis Quaid. Nel 2009, poi, mi viene proposto di creare un librogame per DeAgostini basato sui personaggi dei Gormiti, che all'epoca stavano riscuotendo un grosso successo ed erano anche stati trasposti in un cartone animato. Il risultato, che conoscete bene, è quel "Minaccia su Gorm" che mi ha dato tantissime soddisfazioni ed è stato tradotto anche in spagnolo. Sempre per DeAgostini, negli anni successivi, ho lavorato su due ulteriori volumi legati al mondo del film d'animazione "Planet 51". Per quello che riguarda i board game, poi, oltre ai vari prodotti più datati, ho collaborato appena un paio d'anni fa alla realizzazione di un gioco con dinamiche simili a quelle del poker e sto lavorando in questo momento su un progetto personale a cui tengo moltissimo e che spero di riuscire a realizzare non dico a breve... ma quasi!

Da quello che ci hai raccontato, quindi, ti sei avvicinato molto presto al mondo dei GDR di cui sei diventato esperto e addetto ai lavori. Per i librogame come è andata invece? Quando li hai conosciuti la prima volta? Hai autori e saghe che preferisci e che ti hanno ispirato?

Se ho cominciato molto presto con i GDR, allora ho cominciato ancora prima con i librogame! Fin da ragazzo sono stato sempre un lettore accanito e già alla fine degli anni '70 era arrivata in Italia la voce che esistessero in America degli strani libri che si potevano leggere giocandoci. Mi riferisco, naturalmente, ai primi lavori di Edward Packard e di Douglas Terman. All'epoca venivano chiamati "racconti a bivi" e naturalmente erano solo in inglese, per cui non si trovavano facilmente nelle librerie e nelle biblioteche. Ciononostante, i titoli erano già famosi anche grazie



al fatto che il loro protagonista era quell'Indiana Jones, protagonista della fortunata serie di film con Harrison Ford. Finalmente, a partire dal 1986/87 quei volumi vennero tradotti in italiano dalla Arnoldo Mondadori Editore e pubblicati nella collana "Scegli la tua avventura"... e così cominciai letteralmente a divorarli! Quando iniziai a scrivere le mie avventure per i GdR, e toccai personalmente con mano questo fantastico mondo – grazie anche ad amici come Andrea Angiolino –, decisi che anch'io avrei scritto dei librogame e mi comprai praticamente tutti i titoli che venivano pubblicati dalla Edizione EL (che all'epoca si chiamava ancora E. Elle) per leggerli, studiarli e impratichirmi. Un po' alla volta presi dimestichezza con questo genere ludico/letterario e quando mi sentii pronto, oltre a scrivere storie decisi di inventarmi il mio personale motore di gioco. Uno dei limiti che vedevo – e che continuo a vedere – nei

librogame, infatti, era che potessero essere giocati esclusivamente in solitario. A me, invece, piaceva moltissimo l'idea che due amici potessero condividere lo stesso librogame e magari collaborare fra loro oppure tentare di ostacolarsi a vicenda nello svolgimento della storia. Proposi questa idea un po' folle, assieme a un breve librogame di prova, a due cari amici veneziani – gli autori di giochi, Francesco Nepitello e Marco Maggi – con cui c'era già un lungo rapporto di stima e di collaborazione, e dopo aver ricevuto il loro feedback positivo, il mio motore, che nel frattempo avevo battezzato "DoppioGioco", venne utilizzato per la realizzazione del librogame "L'ultimo Drago" per la casa editrice Nexus. Il librogame, venne pubblicato nel 1996 come allegato della rivista Kaos e può essere giocato sia in solitario sia da due giocatori contemporaneamente che vestono i panni dei due protagonisti: Bowen (Dennis Quaid) e il drago Draco. Il resto è storia nota e "Minaccia su Gorm", del 2009, ha rappresentato per me da un lato il ritorno al classico approccio al librogame, dall'altra la possibilità di lavorare su un brand molto noto creandogli un background narrativo di cui, a mio avviso, si sentiva il bisogno. Per quanto riguarda la seconda parte della tua domanda, come ti dicevo, ho praticamente tutti i librogame pubblicati in Italia dal 1986 nella mia collezione personale, comprese alcune chicche realizzate in tiratura limitata e altre edizioni praticamente dimenticate. Tutti quei volumi e quegli autori hanno lasciato un segno profondo dentro di me e ogni volta che posso cerco di omaggiarli con delle piccole chicche – degli "easter egg" – come quello dedicato a James Herbert Brennan, di cui si è subito accorto il bravo autore della recensione pubblicata sul sito di LGL. Se proprio devo citare le serie che ho maggiormente apprezzato, infatti, "Alla Corte di Re Artù" e

il suo mitico protagonista PIP – con tutta la sua ironia – merita una menzione speciale, assieme a “Lupo solitario” di Joe Dever – un grande classico – e “Oltre l’incubo”. Quest’ultima serie, di cui a me risultano pubblicati in Italia solo due volumi, è la traduzione di “Forbidden Gateway”, scritta da Ian Bailey e Clive Bailey, e io ci sono particolarmente affezionato perché ambientata nella cosmogonia horrorifica di H.P. Lovecraft, autore a cui io sono molto legato e al quale ho dedicato molte mie produzioni: dai sistemi di gioco per il GdR “Il richiamo di Chtulhu”, alle avventure giocabili; dai racconti narrativi fino ai saggi letterari.

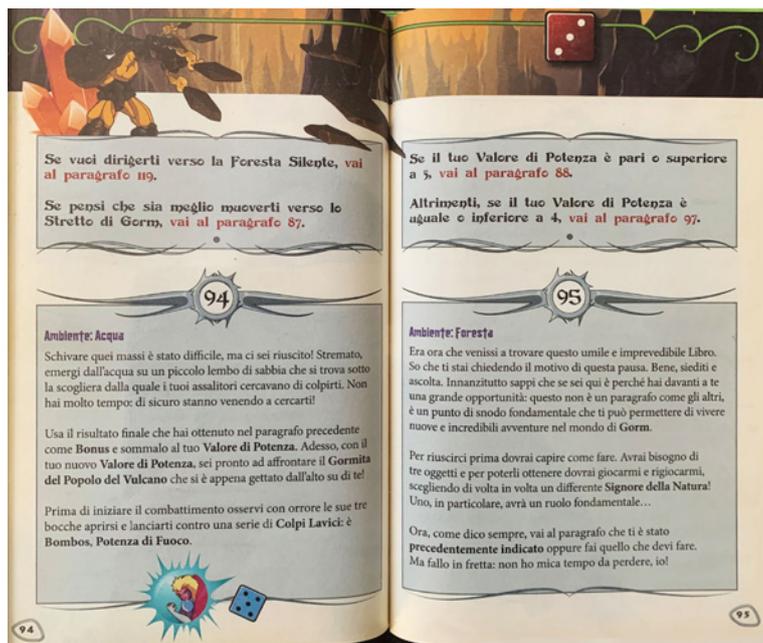
Ti confesso che, pur avendo tantissimi librogame ed essendo un grande appassionato, non avevo mai incrociato fino a oggi “L’Ultimo Drago”. Ci racconti un po’ della trama e dei personaggi di questo libro?

Certamente. Come ti accennavo, “L’ultimo Drago” nasce dalla trasposizione in librogame del film Dragonheart, del 1996, diretto da Rob Cohen. Per realizzarlo, ho potuto basarmi sulla sceneggiatura originale del film che, all’epoca, mi arrivò sotto forma di un grosso plico di fogli ciclostilati rilegati con una altrettanto imponente spirale in plastica. Dal punto di vista degli eventi, nel librogame vengono riproposti tutti i punti salienti della trama che racconta di come un drago salvi dalla morte il principe Einon, cedendogli parte del proprio cuore, e di come questi, invece di crescere nella compassione e al servizio del proprio popolo, una volta divenuto re si trasformi in un despota crudele e spietato. Un tiranno contro il quale si ribellerà il suo stesso mentore e tutore: Bowen. Bowen e il drago, che poi prenderà il nome di Draco, sono proprio i due protagonisti del librogame e possono essere giocati contemporaneamente per ricreare sia le battaglie che li vedono

contrapposti sia i momenti nei quali decidono di collaborare per il bene comune. Il librogame ha diversi finali e può essere giocato e rigiocato molte volte – naturalmente, anche in solitario – sia per vedere tutti i possibili sviluppi della trama sia per approfondire maggiormente la psicologia dei due personaggi. C’è una grande differenza, infatti, nello scegliere di impersonare Bowen oppure Draco... e non solo per la mole e per la tipologia di azioni che è possibile compiere con l’uno o l’altro personaggio, ma proprio per come ragionino diversamente l’uomo e il drago e per come, conseguentemente, riescano a risolvere – ciascuno a proprio modo – le varie situazioni che si trovano ad affrontare nel corso dell’avventura.

Il sistema di gioco “DoppioGioco” sembra davvero interessante. Puoi dirci qualcosa di più su come funziona e come lo hai sviluppato per gestire la modalità multiplayer?

Dal mio punto di vista, il motore “DoppioGioco”, a oltre 25 anni da quando l’ho ideato, rimane ancora adesso rivoluzionario. Si tratta, in pratica, di un’evoluzione del librogame sviluppata per due giocatori che consente di scegliere se vivere l’avventura in solo (come in un classico librogame), se interagire con l’altro giocatore solo in alcune parti o per specifici sviluppi, oppure, se giocare l’avventura sempre assieme al proprio compagno per tutto il suo svolgimento. Naturalmente, indipendentemente dal fatto che il personaggio che scegliamo di giocare sia da solo o in coppia in uno specifico momento, tutte le azioni o le scelte che farà avranno ripercussioni dirette e indirette anche sullo sviluppo del gioco dell’altro personaggio. In definitiva, ogni possibilità prospettata a uno qualsiasi dei due giocatori ingenera, in un processo a cascata, decine di diversi risultati



e questi, a loro volta vengono messi in relazione con quelli che contemporaneamente derivano dalle possibilità relative allo sviluppo dell'avventura dell'altro giocatore. Si tratta di un processo iterativo che, teoricamente, potrebbe non arrestarsi mai! Per riuscire a gestire ogni possibile evoluzione, il motore "DoppioGioco" sfrutta il controllo di alcuni punti nodali dello svolgimento della storia mantenendo al contempo la massima libertà di scelta per ciascuno dei due giocatori. Altra caratteristica del motore "DoppioGioco" è che può essere integrato in un unico volume che i due giocatori devono passarsi, come un "testimone", in base alle scelte che decidono di fare; oppure, come nel caso de "L'ultimo Drago", in due diversi librogame: uno per ciascun personaggio. Tutto ciò aumenta esponenzialmente non solo la longevità e gli sviluppi possibili dell'avventura, ma anche le modalità di interazione fra i due giocatori trasformando di fatto il librogame in un momento di socialità e di divertimento condiviso.

Nella descrizione che hai fatto del motore "DoppioGioco" traspare tutta la tua peri-

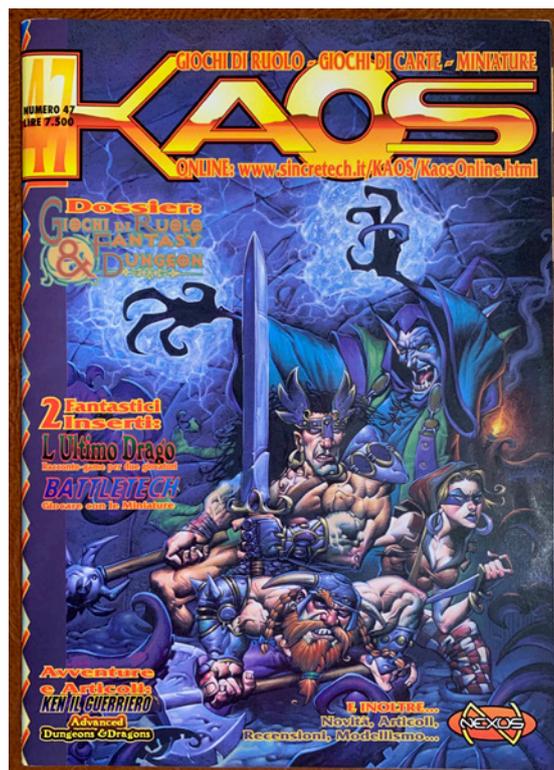
zia come autore di GDR: hai pensato a una dinamica regolamentare che coinvolgesse più giocatori e più raffinata della media. Secondo te che rapporto intercorre tra GDR e librogame? Sono due facce della stessa medaglia?

Il rapporto che intercorre fra GDR e librogame è molto stretto, dal mio punto di vista, se consideriamo l'aspetto narrativo di entrambi. Ma c'è una sostanziale differenza. Nel librogame, lo sviluppo degli eventi è immaginato, orchestrato e realizzato da un autore "esterno" che non può conoscere chi leggerà il suo lavoro e come vi si rapporterà. Di conseguenza, per chi li scrive, ci dev'essere a priori un grande studio non solo delle possibili dinamiche ludiche che inserirà nel testo ma anche dei gusti, delle aspettative e persino delle motivazioni di lettura del pubblico a cui sarà destinato. Ti faccio un esempio pratico basato sul mio lavoro. Quando ho accettato l'incarico di scrivere il librogame dei Gormiti, il primo obiettivo che mi sono posto è stato quello di trovare un modo per coinvolgere il lettore fin da subito nella storia, già nella fase in cui avrebbe dovuto imparare le regole del gioco. I Gormiti sono dei piccoli pupazzetti nati senza un sistema di gioco a supporto e quindi ero convinto che chi avrebbe comprato il libro non avrebbe avuto né la voglia né la pazienza di sorbirsi pagine di regole e spiegazioni. Avrebbe voluto fare come con i suoi giocattoli preferiti: prenderli e usarli subito! Per questo motivo, mi inventai un sistema di regole minimo e molto funzionale, con una forte componente grafica e colorata, basata su dei dadi virtuali stampati sulle pagine del libro. E cosa ancora più importante, decisi di proporre il regolamento un po' alla volta durante lo sviluppo dell'avventura, introducendo un nuovo personaggio narrante simpatico e accattivante. Così facendo, creai quello che adesso viene chiamato "tutorial narrativo":

un meccanismo che introdussi oltre dodici anni fa e che successivamente venne ripreso da molti altri autori, soprattutto nei librogame più recenti. Nei GDR, invece, l'autore è più fortunato (sempre dal mio punto di vista) perché per arrivare al proprio pubblico può contare sulla mediazione e sull'aiuto di una figura fondamentale in questo tipo di giochi: il Master o Custode. Un buon Master è il tramite ideale fra chi crea, sviluppa e inventa GDR – e anche in questo caso ti porto la mia esperienza personale – e gli stessi giocatori. Può addirittura “sostituirsi” all'autore quando si rende conto che alcune regole non funzionano così come dovrebbero, o che è necessario evidenziare quello snodo narrativo o magari “dimenticarsi” di quell'altro. Ho sempre creduto – forse perché anch'io sono un Master da quasi 40 anni – che un autore di GdR debba mettere in conto di non essere l'unico creatore dell'avventura che i personaggi vivranno e quindi, che il proprio lavoro debba avere dei margini di libertà lasciati appositamente perché i Master o i Custodi, più bravi possano sbizzarrirsi al loro interno e rendere l'esperienza di gioco ancora più unica e coinvolgente. In definitiva, quindi, GDR e librogame possono essere considerate anche due facce della stessa medaglia, a patto che si tenga conto di questa differente gestione delle libertà lasciate ai rispettivi giocatori.

Ci hai parlato dei Gormiti nell'ultima risposta, ne approfitto per approfondire. La De Agostini, nella prima golden age dei librogame, fino a metà degli anni '90, non aveva prodotto alcun libro interattivo. Nel 2009, a sorpresa, arrivò Minaccia su Gorm. Ci racconti come partì il progetto e come iniziò la tua collaborazione librogiochistica con questa casa editrice?

Nel 2008 venni coinvolto in un progetto am-



bizioso ed entusiasmante: creare un librogame sui Gormiti che mantenesse inalterato lo spirito dei giocattoli originali – ideati da Leandro Consumi e da Gianfranco Enrietto – e che, al contempo, integrasse gli elementi narrativi che derivavano dalla serie animata “Gormiti – Il ritorno dei Signori della Natura”, che in quel periodo veniva trasmessa sul canale televisivo Italia1. L'idea del librogame era venuta all'amico Beniamino Sidoti ed era piaciuta parecchio a De Agostini; tanto da affidarne la realizzazione e la produzione ad altri due cari amici: Andrea Fattori e Sabrina Rossi, ovvero il “GO - Gruppo Orange”. Io venni incaricato proprio da Andrea e da Sabrina – con cui lavoravo già da oltre quindici anni - di proporre un ventaglio di possibili trame a De Agostini e una volta individuata quella maggiormente indicata per il progetto, di scrivere l'intero librogame. Devo dire che, pur trattandosi di un lavoro su commissione, mi venne lasciata una libertà enorme che mi permise non solo di decidere in piena autonomia le sequenze delle azioni, il tono

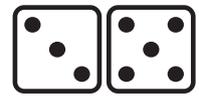


ironico del racconto e il taglio narrativo, ma anche di realizzare il sistema di gioco, di introdurre (per la prima volta in questo tipo di prodotto editoriale) un “tutorial narrativo” – affidato a un personaggio esterno alle storie: il Libro –, e persino di aggiungere un’avventura bonus, un “easter egg”, sbloccabile solo con parecchia arguzia e giocando il libro più e più volte. In realtà, feci ancora di più: modificai perfino la geografia dell’isola di Gorm e lasciai un segno indelebile in quell’universo; un segno che, finora, solo alcuni hanno saputo individuare! Pensa che per rendere più credibili e coinvolgenti le situazioni e i combattimenti avevo realizzato un enorme diorama nel mio ufficio dove tutte le scene venivano accuratamente riprodotte “dal vivo” prima di essere inserite nel testo! Dalla casa editrice De Agostini, visto il successo di “Minaccia su Gorm” (i cui diritti vennero acquistati anche all’estero e che fu poi tradotto anche in spagnolo col titolo di “Amenaza sobre Gorm”), sempre in collaborazione con il Gruppo Orange, mi furono commissionati altri due libri: questa volta dedicati al film di animazione “Planet 51”, prodotto dagli I-lion Animation Studios e diretto nel 2009 da Jorge Blanco. Non si trattava di librogame, in questo caso, ma ebbi comunque l’occasione di mettere alla prova la mia fantasia e le mie competenze scientifiche, creando il background tecnologico necessario per la descrizione dei mezzi e delle apparecchiature presentate nel volume illustrato “Tutto Planet 51”.

Qual è la trama di Minaccia su Gorm? E visto che hai accennato a un sistema di regole snello, ma ponderato, con tanto di tutorial, approfondisci il tema per i nostri lettori?

La trama di “Minaccia su Gorm” parte da uno spunto purtroppo ancora molto attuale: il

surriscaldamento globale. Ci tenevo, come ci tengo tuttora, a inserire in tutti i miei lavori degli elementi su cui riflettere e che trovano riscontro nella quotidianità. Quale mezzo migliore di un gioco – e di un librogame – per cominciare a porsi delle domande “serie” come quelle relative all’ecosostenibilità e alla qualità della vita? Naturalmente, nel librogame la storia evolve nel senso dell’eterna battaglia fra i Signori della Natura e il Popolo del Vulcano, ma il tema di fondo rimane in tutta la sua forza e drammaticità. Comunque, tornando alla trama, sulla Terra si sta verificando uno strano innalzamento delle temperature. Alla televisione e nei Media si parla di surriscaldamento globale dovuto all’inquinamento ma Razzle (la piccola lucertola parlante introdotta nei cartoni animati) sospetta che dietro agli eventi degli ultimi giorni ci siano anche le trame di Lavion (il Signore della Lava) e di Magmion (il Signore del Magma): due potenti Gormiti del Popolo del Vulcano. All’inizio dell’avventura, il giocatore sceglie quale personaggio impersonare fra Toby (il Signore del Mare), Nick (il Signore della Terra), Lucas (il Signore della Foresta) e Jessica (la Signora dell’Aria), per poi avventurarsi sull’isola di Gorm dove, effettivamente, sta succedendo qualche cosa di molto strano. La trama principale porta il giocatore a scoprire che, all’interno di Vulcano, è stata creata una speciale “catena di distribuzione della lava” che, tramite una serie di condotti sotterranei, la trasporta nei principali punti dell’isola per surriscaldarla. Trame secondarie prevedono l’esplorazione dell’isola e l’incontro con altri Gormiti che diventeranno protagonisti di ulteriori mini avventure. Per sconfiggere i piani dei signori del Vulcano, però, sarà necessario fare ricorso alle capacità degli Antichi Guardiani: creature misteriose che abitano l’Isola di Gorm e che affiancheranno i Signori della Natura



nelle loro battaglie. Dal punto di vista del sistema di gioco, per mantenere elevato il livello di coinvolgimento dei giocatori (che per i motivi che ho già spiegato ritenevo che non avrebbero avuto né la voglia né la pazienza di sorbirsi pagine di regole e di spiegazioni) optai per due precise caratteristiche: 1. doveva essere molto snello, nelle regole; 2. doveva avere una forte componente grafica e visiva. La semplicità del sistema di gioco l'ottenni utilizzando un unico dado da 6 come strumento per verificare sia i risultati delle azioni dei giocatori sia le componenti aleatorie dello sviluppo della trama. Inoltre, feci coincidere tutte le caratteristiche dei personaggi in due soli valori: quello di Potenza, utile nei combattimenti e nelle prove attive, e quello di Agilità, necessario per i confronti sulle azioni di gioco e sulle prove passive. Per rendere unica l'esperienza di ciascuno dei personaggi, introdussi due modificatori: il primo legato al Signore della Natura utilizzato durante la prova e il secondo all'ambiente (Aria, Terra, Foresta o Acqua) nel quale avveniva l'azione. Coniugai tutto ciò con l'aspetto della forte componente grafica e visiva, facendo stampare un grosso dado da sei con differenti valori su ciascuna pagina dispari del volume, in alto, e un altro piccolo dado da 6 (sempre con differenti valori) corredato dall'immagine di uno dei quattro Signori della Natura, sulle pagine pari, in basso. In questo modo, per tirare un dado e conoscere il risultato dell'azione basta aprire il volume su una pagina a caso e leggere il valore del dado grande. Poi si guarda il dado piccolo e se l'immagine rappresenta il Signore della Natura che stiamo impersonando in quel momento, sommiamo il valore del dado piccolo a quello del dado grande. Infine, tutti i paragrafi dove viene richiesto il lancio del dado hanno indicato, nella prima riga, in che ambiente avviene l'azione: se l'ambiente



coincide con l'elemento di cui il giocatore è il Signore, si ha diritto a un ulteriore bonus di un punto. In questo modo, i risultati possibili vanno da 1 a 13 e dipendono effettivamente dal Signore della Natura scelto per giocare l'avventura e dall'ambiente nel quale il giocatore si trova quando esegue le diverse azioni. Il regolamento, poi, non appare "buttato là" all'inizio del volume o inserito in un capitolo a parte, ma viene proposto un po' alla volta nel corso dell'avventura, in modo semplice e diretto, grazie alla voce del Libro che entra "naturalmente" e di diritto, nello sviluppo degli eventi. Per questo motivo l'ho definito un "tutorial narrativo" e devo dire che mi fa un immenso piacere vedere come questo mio approccio e questa mia idea, in

continuato a seguire questo genere e altri vi si sono avvicinati; ma col tempo il concetto stesso di “innovativo”, legato al librogame, ha perso il proprio significato. Qui, dal mio punto di vista, valgono quelle considerazioni che ho già esposto nelle precedenti risposte e che mi spinsero nel 1995 a inventarmi e a sviluppare il sistema di gioco “Doppio-Gioco”. Trascorsi altri anni – quasi trenta da quel 1986, quando erano apparsi i primi volumi tradotti in italiano – il mercato dei librogame ha ripreso vigore per una lunga serie di differenti motivi. Il cambio generazionale, e quindi la presenza di nuovi lettori appassionati; la validità della proposta, un buon librogame è sempre un ottimo compagno di avventura; la disponibilità di nuovi argomenti e ambientazioni, che hanno ampliato la ricchezza dell’offerta; e molto altro ancora. Certo, siamo nuovamente all’inizio di una fase espansiva – che, dal mio punto di vista, è un’occasione fantastica –, ma occorre comunque che la qualità dei prodotti realizzati si mantenga alta se si vuole creare una nuova schiera di appassionati che possano, in futuro, continuare a tenere vivo e attivo questo genere. Come autore, credo che sia fondamentale, in questo particolare momento, che non si confonda la qualità con la quantità. Meglio meno volumi ben fatti, imperdibili per tutti gli appassionati, che tanti librogame simili scritti unicamente per sfruttare il mercato propizio.

Rivedremo Fabio Fracas come autore di un volume interattivo, hai qualcosa in programma? Più in generale quali sono i tuoi progetti per il futuro?

Dipende! L’idea, di per sé, mi farebbe molto piacere, ma mi dovrebbe essere commissionato un librogame che mi consentisse la massima libertà sia di realizzazione pratica sia di ideazione dei contenuti e del siste-

ma di gioco. Esattamente com’è avvenuto per “Minaccia su Gorm”. Sarei entusiasta di potermi rimettere alla prova in questo campo se si verificassero le giuste condizioni, e credo che potrei ancora tirare fuori dal cilindro qualcosa di nuovo e di innovativo. Per il resto, come autore di saggistica e narrativa, continuo la mia produzione in vari campi, e attualmente sono al lavoro su un progetto molto particolare che mi sta divertendo parecchio. Per vari motivi, non posso dire di più e non credo neanche che lo scriverò col mio vero nome. Molta della mia produzione, infatti, è stata pubblicata sotto differenti pseudonimi e solo per alcuni di questi – come Arthur MacAdam, per esempio – ho scelto di svelare la mia reale identità.

Siamo alla fine dell’intervista: ringrazianoti per la compagnia, ti chiediamo: vuoi rispondere a una domanda che non ti è stata fatta o dire qualcosa ai nostri lettori?

Sono io che ti ringrazio, Francesco, per avermi dato l’opportunità di raccontare il mio rapporto con la letteratura e in particolare con i librogame, potendo condividere con chi leggerà questa intervista non solo i traguardi raggiunti ma soprattutto le logiche e le sfide, che mi sono trovato ad affrontare sia come autore sia come sviluppatore di giochi. Una parte della mia produzione che non abbiamo avuto modo di affrontare più nello specifico riguarda le mie esperienze come Game Designer per i videogiochi... ma magari ci sarà occasione in futuro! Ai lettori, oltre a ringraziarli per aver avuto la pazienza di arrivare a leggermi fino a qui, mi permetto solo di augurare di continuare a divertirsi con i librogame o con gli altri giochi che preferiscono, per tutta la vita senza aver paura di invecchiare. In fondo, continuare a giocare è l’unico modo per rimanere sempre un po’ bambini. Buona vita a tutti! 