

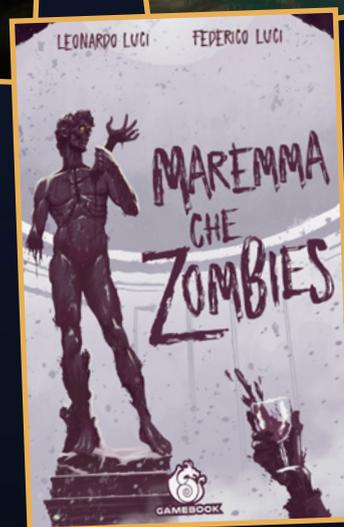
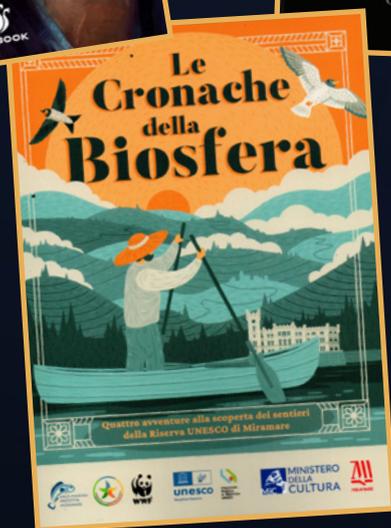
librogame's LAND MAGAZINE

LE NOVITÀ CHE TROVEREMO SOTTO L'ALBERO

11

ANNO XVII
(180)
dicembre
2022

I LIBROGAME DI NATALE



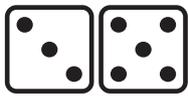
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Viaggio tra il concetto di meta-libro e l'eredità di Dune

ALLA SCOPERTA DI THULE

a cura della **Redazione di LGL**

Se è vero che il genere più usato e abusato in ambito interattivo è il fantasy, non si può negare che il sodalizio tra la narrativa a bivi e la fantascienza esista, in pratica, da quando è stato formulato il concetto di libro-gioco. Dai primi esperimenti degli anni '80 con *Adventure Stellari*, passando per *Viaggiatori dello Spazio* di Steve Jackson e alcuni volumi della collana-contenitore *Scegli la tua Avventura* (senza dimenticare esperimenti come la serie *Falcon* e l'italiana *Asimov Galactic Foundation Game*, entrambe editate da Mondadori), non si può dire la fantascienza sia mai mancata nella letteratura a bivi d'un tempo.

Quello stesso genere tuttavia ha inspiegabilmente faticato a guadagnarsi un suo spazio nell'attuale rinascimento, almeno finché la casa editrice Aristeia ha dato alle stampe Ve-

sta *Shutdown* di Gabriele Simionato e *Persephone X* di Antonio Costantini, all'interno della collana "Nuovi Mondi", colmando così una delle mancanze più grandi nella nuova offerta del nostro settore.

Ai due volumi succitati si è appena aggiunto un nuovo librogame ideato e scritto da Marco Zamanni, penna già nota ai lettori di LGL Magazine per aver firmato volumi di vario genere, ma mai tendenti al fantascientifico. Il suo nuovo lavoro si intitola "Thule" ed è formato da ben 735 paragrafi, che uniscono meccaniche di gioco classiche ad altre più sperimentali e a un taglio narrativo particolare, che cerca di superare il concetto di librogame per come lo conosciamo.

L'autore ci ha spiegato il suo approccio a questo lavoro in un'intervista particolare quanto il libro di cui si tratta. Abbiamo così

potuto scoprire che dietro ciò che potrebbe sembrare un normale librogame si nasconde in realtà molto di più.

Ciao Marco, bentornato sulle pagine di LGL Magazine! Vuoi raccontarci come sei finito a parlare di fantascienza sotto l'egida di Edizioni Aristeia? Ti avevamo lasciato nei campi di La Luna del Raccolto con Edizioni Librarsi, e prima ancora a indagare a Genova con Bacci Pagano – Il Gioco...

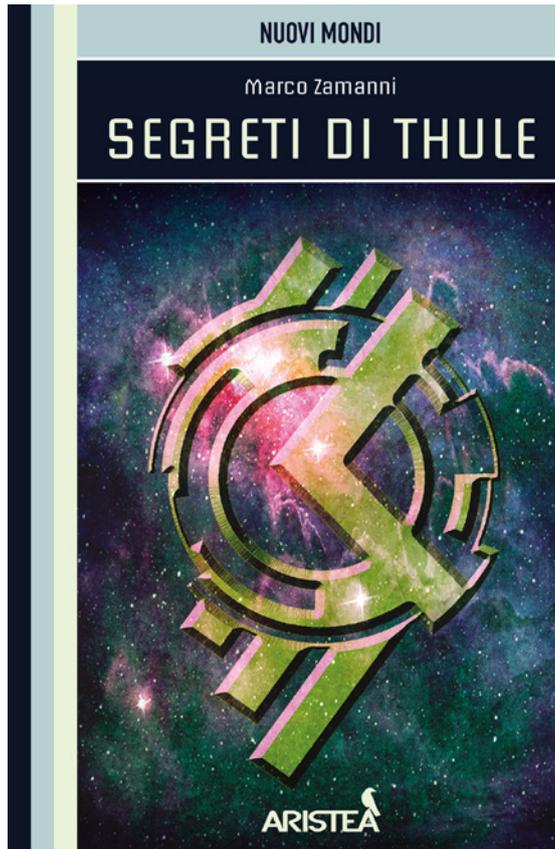
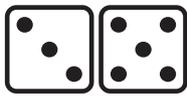
Ciao Francesco, è sempre un piacere essere qui. Devi sapere che in realtà l'idea di realizzare un librogame a sfondo fantascientifico mi solleticava da tempo, più che altro legata agli aspetti di un RTS – che, per chi non lo sapesse, sta per Real Time Strategy (game), ossia quei videogiochi strategici in tempo reale in cui bisogna gestire il proprio esercito, creando un'armata e conquistando territori. Per la mia generazione gli RTS sono legati indissolubilmente alla fantascienza/fantapolitica, con titoli come Starcraft, Command & Conquer e i videogiochi di Dune di Cryo Interactive e Westwood Studios. Thule nasce in origine sotto quella forma, come un RTS su carta: ho teorizzato l'esistenza di un libro-gioco gestionale dai tempi del mai realizzato Dragowolf 5, che avrebbe dovuto avere meccaniche prese quasi di peso da Dune 1. Parliamo di un sogno che porto dentro dai tempi del liceo; una volta realizzatolo in parte con La Luna del Raccolto, perché non spingermi oltre e creare un RTS vero e proprio?

Già, perché? Mi risulta che Thule non sia affatto un RTS su carta...

Perché, se c'è una cosa che ho imparato in questi sei anni di lavoro nel settore, è che il fatto che un'idea sia fattibile non significa automaticamente che sia una “buona i-



dea”. Ho realizzato una demo di librogame RTS (che rimane nel mio cassetto insieme a tanti altri esperimenti), e ho sottoposto l'idea di creare un librogame incentrato su intrigo e guerra spaziale a Dario Leccacorvi, patron Aristeia. Ero consapevole del fatto che il mio lavoro avrebbe richiamato necessariamente i citati Starcraft e Dune (e molte altre cose), quindi il suo ambiente naturale sarebbe stata la collana Nuovi Mondi, che aveva da poco dato alle stampe il già sperimentale Persephone X. Dario ha voluto darmi fiducia e ha accettato, con la consapevolezza che, conoscendomi, non avrei mai messo sul fuoco qualcosa di ingestibile, o basato sulla sperimentazione fine a se stessa. Per sua (e mia) fortuna, il mio cervello stava seguendo gli stessi pensieri: avevo avuto la fortuna di essere stato scelto da Aristeia, una casa editrice estremamente selettiva per quanto riguarda i lavori da pubblicare e con una forte linea che unisce tra loro tutti i libri. Se avessi



seguito quella linea, avrei potuto ridurre l'aspetto RTS a mero "flavour" e dedicarmi per una volta a un lavoro semplice, pop, lineare, estremamente citazionista. Come piace al pubblico, insomma. Come quell'Hong Kong Hustle che resta tutt'ora per me il prototipo di librogame perfetto.

E ci sei riuscito?

Ovviamente no. Siamo a tre domande e sto ancora elucubrando sul nulla, secondo te potrei mai essere un autore pop?

Non credo, in effetti. Ma adesso sono curioso di sapere... cosa è venuto fuori dal tuo lavoro! Thule nasce come RTS ma non è un RTS, voleva essere un libro pop ma non è un libro pop. Allora cos'è?

È la cosa che so fare meglio: un viaggio nei peggiori sentimenti umani. Pensaci: cosa accomuna la storia di tutti i videogiochi che ho citato prima? L'essere estremamente oscura

(sì, per quanto sia una storia adolescenziale, anche il rapporto tra Raynor e Kerrigan è una bella botta da assorbire per la mente di un ragazzino): ed è una caratteristica presente anche in quasi tutti i miei librogame, legata al mio modo di essere e alla cultura ligure, incentrata sulla demitizzazione. Se poi aggiungi che, nello sviluppo di Thule, si è infilata dentro anche la mia passione per la musica dei Magma, band progressive francese che canta in una lingua inventata di viaggi nello spazio, alla ricerca tragica di un nuovo Eden... alla fine i riferimenti che avrei voluto usare come mero citazionismo mi hanno spinto a sperimentare ancora, e a creare un altro librogame dal grande impatto emotivo.

Come avevi già fatto con Jekyll e Hyde e Fortezza Europa – Londra, giusto?

Esatto. Thule segue un percorso iniziato con quei due titoli, spingendosi oltre. Ancora una volta ho deciso di parlare di sconfitti, di esuli, di "diversi": in questo caso una fetta intera dell'umanità che, in un futuro lontano, ha lasciato la Terra alla ricerca di una nuova casa, plasmando l'intera società in un'autocrazia di chiara ispirazione bizantina. In questa cornice di fantascienza "low-tech", chi legge vestirà i panni di Erin Eldreis, erede dell'omonima casata e di genere non specificato, durante il viaggio e al suo arrivo su Thule, un pianeta ghiacciato, inospitale ma ricchissimo di risorse, così importanti da spingere l'umanità a uccidersi per ottenerle. In un'atmosfera estrema, ispirata alla Yakutia e alle difficoltà dei suoi abitanti, chi affronterà la sfida di Thule dovrà districarsi non solo tra i ghiacci, ma anche tra complotti, intrighi e tradimenti che l'avvolgeranno in un vortice, con un'immedesimazione tra personaggio giocante e utente rarissima in un librogame – e che, per fortuna, era anche esattamente ciò che Aristeia cercava per la sua collana.

Per ottenere questa immedesimazione assoluta immagino tu abbia usato un sistema di gioco particolare. Ce ne sveli qualche dettaglio?

Il libro in realtà sfrutta dal principio meccaniche rodate, presenti anche in altri libri Aristeia; però gioca molto sul “bleed”, un concetto ben noto nel mondo dei GDR. La caratteristica principale di Thule è il fatto che non esista la “sconfitta”, proprio per non interrompere mai la connessione, e quindi lo sversamento di emozioni, tra libro e lettore. Come nella vita reale, gli errori e gli eventi potranno spingere la storia su binari imprevisi, anche molto lontani da quelli principali, raccontando così a ogni lettura una storia radicalmente diversa ed estremamente personale. Usando tutte le tecniche più moderne per sfruttare la cosiddetta “complessità nascosta”, il libro stesso avrà una sua intelligenza artificiale, diventando una fonte di intrighi e tradimenti. Ci saranno occasioni in cui sembrerà che le pagine siano in grado di leggere nel pensiero, rendendo la paranoia di Erin davvero percepibile. Insomma, questo non sarà un librogame che invita il lettore a “giocare allegramente con lui”, ma uno scrigno pieno di segreti da scoprire – a proprio rischio e pericolo.

Rischio di cosa, esattamente, se la sconfitta non è prevista?

Questo non posso rivelarlo senza fare spoiler. Ti basti sapere che ciò che ho provato a creare è stato un libro che visse oltre la sua lettura, stimolando paure, ragionamenti e riflessioni, e magari discussioni con altri lettori, se del caso; una storia che, come un romanzo, possa rapire e trasportare in un mondo diverso, per poi ricondurre alla vita reale lasciando qualcosa dentro. È il concetto di meta-libro teorizzato da Ivan Braidì e Marco Mancini con il loro progetto mai realizzato



“Soli nelle Tenebre”, che si rifà anche all’opera di Borges e al concetto di “libro che vive oltre il suo contenuto”. Il fatto che Borges sia uno degli autori preferiti di Dario Leccacorvi mi ha convinto a spingere Thule in quella direzione, pur mantenendo alcuni aspetti della prima anima RTS e l’elemento citazionistico. Il risultato, grazie a cielo, è stata apprezzato dall’editore, e anche il feedback dei tester finora è stato estremamente positivo; tuttavia il responso finale sulla riuscita dell’operazione spetterà ovviamente al pubblico.

Il fatto che Thule, come hai detto prima, sia un libro citazionista (un’altra novità per te, a ben vedere) non rischia di andare in contrasto con le tue intenzioni? Non



rischia di rendere il libro “derivativo”, e quindi meno emotivo e memorabile?

È un rischio concreto, ma calcolato. Quando dalle intenzioni iniziali di “simpatico spoof di Starcraft e Dune” Thule ha assorbito Borges e i Magma, assumendo le sue vesti odierne, mi sono interrogato a lungo sul mantenere o meno le varie citazioni previste per il testo. Ho deciso di lasciarle perché in realtà erano funzionali a ciò che volevo creare. Per farti un esempio: abbiamo detto che il personaggio principale della storia si chiama Erin Eldreis, e viene dalla regione di Kalcedon sul pianeta Oneiros. I rivali principali degli Eldreis su Thule si chiamano Tarkan, vestono di rosso e vengono dalle aspre montagne di Gideon. Il rimando ad Atreides e Harkonnen è oltremodo evidente e voluto: perché così facendo chi vestirà i panni di Erin riverserà d’istinto sui Tarkan tutti i sentimenti che ha accumulato attraverso altre opere contro quell’archetipo, e si troverà quindi sin dall’inizio del libro a condividere gli stessi pensieri del proprio avatar: verso i nemici ma anche verso l’ambiente circo-

stante, senza eccedere in spiegazioni.

Perché ho l'impressione che dietro tutto questo si nasconda in realtà qualcos'altro?

Perché mi conosci bene, ma è proprio questo il punto. Il concetto è aggirare il problema principale quando si punta al concetto di meta-libro: il fatto che un romanzo abbia la possibilità di carburare lentamente, presentando personaggi e luoghi, facendoli assimilare con calma al lettore. Una storia a bivi, stante l’interazione e il pressante limite del numero di pagine, non può permettersi un ritmo troppo compassato. Tuttavia, una volta partiti con un certo bagaglio mentale, ciò che si incontrerà lungo la strada è ignoto, e questo vale sia per chi legge che per Erin. Credo che qui stia la differenza tra “usare il citazionismo come aiuto” e il “rubare a destra manca perché così è più facile”.

Il fatto che nel libro siano presenti rimandi a Dune potrebbe servire anche a far comprendere al lettore che tipologia di storia andrà ad affrontare?

È un altro indubbio pregio del citazionismo. Benché infatti narri una storia originale al cento per cento, i riferimenti a Dune mi hanno permesso di inserire tematiche “multi-strato” – cosa estremamente rara nella narrativa odierna, in cui tutto ahimè dev’essere “sbattuto in faccia” nel timore che l’utente non capisca. Chi si avvicina a un’opera oggi tendenzialmente si aspetterà quel tipo di narrazione unidirezionale, ma basta a un riferimento a Frank Herbert per mettere in chiaro le cose. Dune ha la particolarità di essere forse uno dei pochissimi universi “mainstream” ad avere tantissime chiavi di lettura: più si approfondisce la conoscenza, più ciò che davamo per scontato è messo in discussione. Anche in Thule sarà così e il



fulcro sarà sull'essere umano e i suoi limiti, più che su un generico conflitto tra "bene" e "male".

Dune è famoso anche per la sua "deriva" onirica e introspettiva. Troveremo qualcosa di simile anche in Thule? Come sei riuscito a amalgamare un approccio simile con il dinamismo tipico dei librogame?

Ci sarà una profonda deriva onirica, filosofica e introspettiva, ma sarà solo uno degli strati menzionati prima, il più profondo: solo una parte di chi si approccerà all'opera raggiungerà quel livello. Le altre persone troveranno un titolo più improntato alle indagini, all'intrigo e all'azione, che non mancherà di certo, specie una volta arrivati su Thule. Il trucco è stato questo: strutturare il libro su più livelli, come ho già fatto in passato con Fortezza Europa – Londra. Nei 735 paragrafi di Thule sono nascosti tantissimi misteri. Non tutti verranno scoperti e va bene così. Fa parte del gioco tra me e il pubblico.

Toglimi una curiosità: ma anche il titolo "Thule" è un richiamo a "Dune"?

So che è difficile da credere, ma... no! Il ti-

tolo del libro e il nome del pianeta durante lo sviluppo sono sempre stati "Kryos". Tuttavia era troppo simile al librogame "Cryan" e al mondo del Rayn creato per Fra Tenebra e Abisso per essere utilizzato. Perciò Dario ha proposto di sostituirlo con Thule, leggendaria terra dei ghiacci. Soltanto molto tempo dopo ci hanno fatto notare l'assonanza, che è comunque gradita. Potrebbe aiutare ulteriormente alcuni lettori a entrare nel "mood".

Siamo in chiusura: c'è un'ultima cosa che vorresti dire, prima di salutarci?

Sarà scontato, ma vorrei ringraziare Dario Leccacorvi e tutto il team di Aristeia, che mi hanno accompagnato e supportato in quest'avventura. Il loro modo di lavorare è un paradigma di come dovrebbe procedere la realizzazione di un librogame nel 2022. Gli altri scontati ringraziamenti vanno a LGL e ai lettori che vorranno incamminarsi sulle fredde lande di Thule. Ricordate: nulla è come sembra e il vero spesso è nascosto. Come recita uno dei tanti motti della nuova società, nella lingua koinè inventata e imposta dal primo Autochras, "Oneiros issde eutuchia. Eleutia issde ephiloga". Ossia: "il sogno è felicità. La libertà è una scelta".



L'autore di "Where is the Wolf?" ci svela il processo creativo che ha portato al libro

LE ORIGINI SEGRETE

di Antonio Costantini

Una delle fasi più belle ed entusiasmanti del processo creativo è il "momento dell'idea". Quell'attimo in cui hai l'eureka e le tue conoscenze si fondono dando vita a qualcosa di nuovo, come una somma in cui il risultato è superiore all'addizione degli addendi.

Da lì in poi il grosso è mestiere, da affinare col tempo, con la stessa costanza con cui si forgia la lama di una katana.

Ma l'idea, quella è pura eruzione creativa.

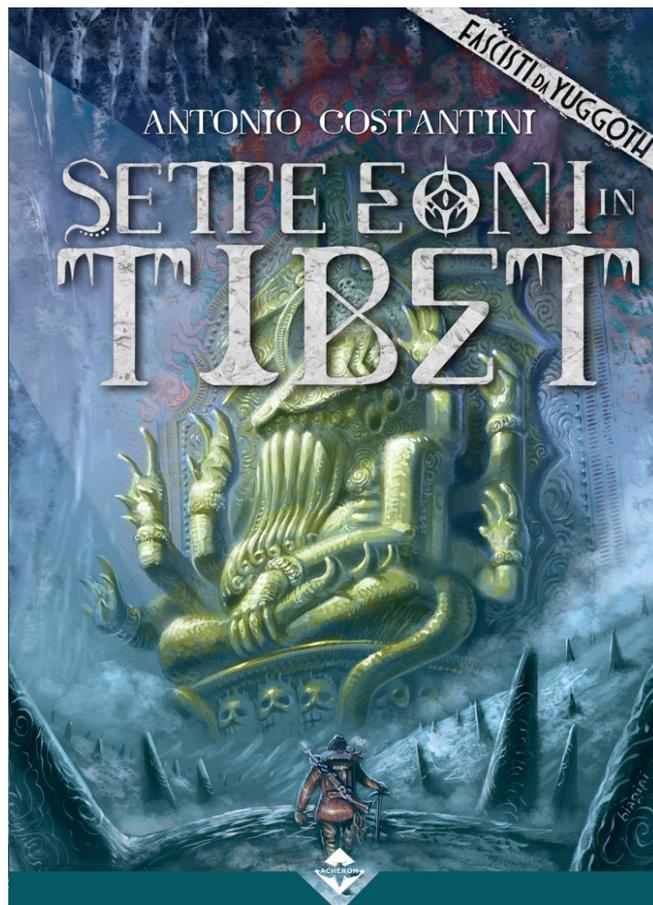
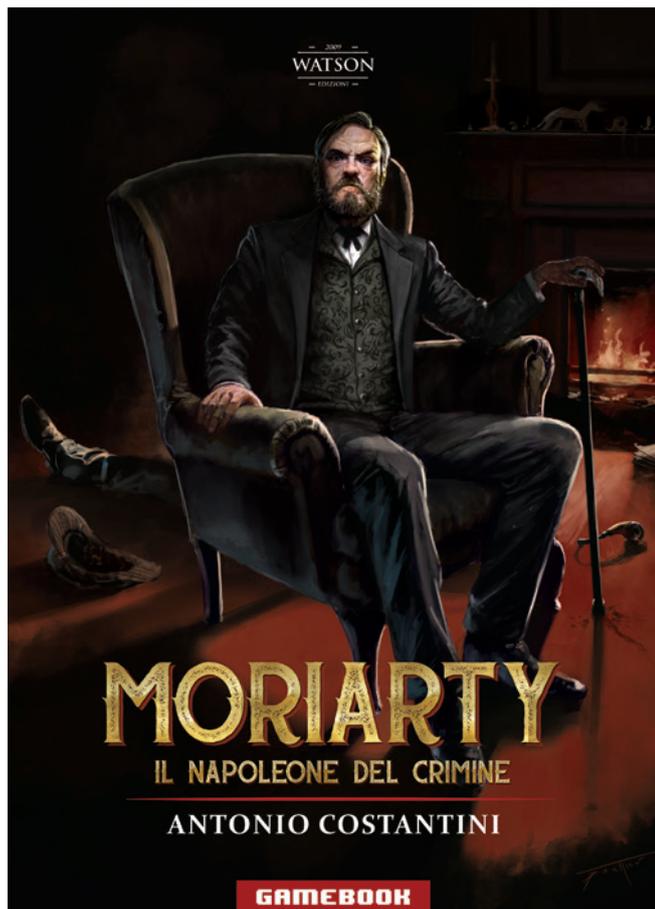
E poi ci sono quei casi in cui l'idea non ce l'hai tu, ma qualcun altro che te la racconta, passandotela. Ecco, con *Where is the wolf?* è successo proprio questo, a partire dal titolo. Sì, perché il concept iniziale non è mio, bensì del patron della Dracomaca Dario Dordoni, che me l'ha consegnata affinché l'accudissi

per crescerla, fino a farla camminare con le proprie gambe (che editorialmente parlando si tratta del momento della pubblicazione).

Apparentemente in questo processo manca il picco dell'enfasi creativa, rendendo il tutto più piatto, ma non così. Sì, perché le sfide sono comunque tante e quindi non può esserci piatezza.

Non è stata la prima volta che ho lavorato su materiale altrui, ma sempre c'è stata una sfumatura diversa.

In "Moriarty - Il Napoleone del crimine" (Watson Edizioni) mi sono imposto un approccio storico. Ho considerato il canone di Conan Doyle come se fosse la Storia, ricamandoci attorno e dentro come se stessi scrivendo un romanzo storico, concedendomi pocchis-



sime digressioni.

In “Sette eoni in Tibet” (Acheron Books) ho ricevuto un’ambientazione e una blanda traccia della storia. Qui si che dovevo attermi alla lore di Fascisti da Yuoggoth, potendo comunque inserire del mio in quanto non ancora definito. E non ho lesinato a farlo. Con “Il sangue del barbaro” (Officina Meninigi) l’aderenza al materiale altrui era ancora più forte. Avevo una storia dalla quale non potevo deragliare, dovendola però scomporre e ricostruire a bivi.

E finalmente arriviamo a “Where is the wolf?” in cui lo spunto iniziale, il mood e parte dello sviluppo mi sono stati dati.

Sapete cos’ho fatto?

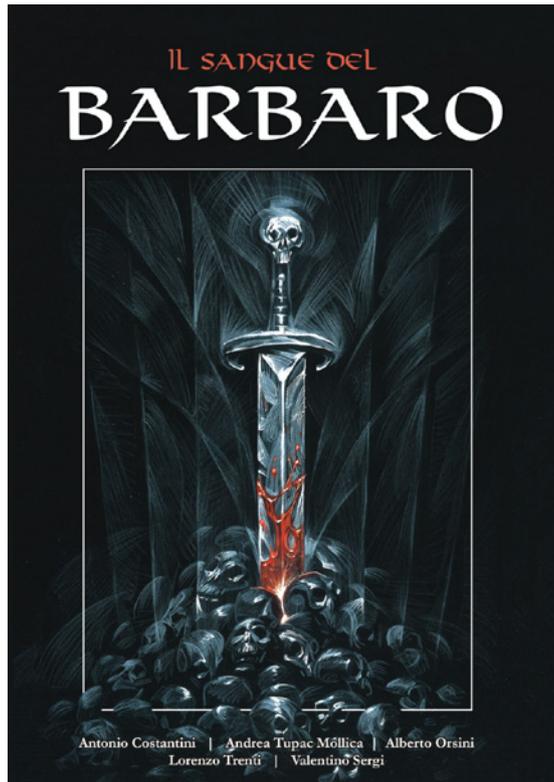
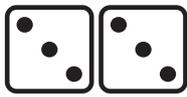
Be’, per prima cosa mi sono gasato! Sì, perché l’idea è tremendamente buona. E lo dico senza tema di apparire l’oste che incensa il proprio vino, perché il vino è di Dario, non mio (che tra l’altro preferisco di gran lunga

la birra).

Pur provenendo da background culturali e “immaginari collettivi” differenti, il concept è stato un semino che si è trovato molto bene nel mio terreno, sviluppando fin da subito forti radici.

Mentre Dario raccontava, io già vedevo atmosfere alla *The cube* (con un pizzico di *Saw*), giochi in stile *As the gods will* e *Animal world* (a chi conosce queste opere lascio scoprire i pochissimo velati riferimenti) e una battaglia per la sopravvivenza alla *Battle Royal* (appunto). Chi conosce le mie opere sa quanto amo il citazionismo, che è solo un modo appariscente per mescolare le mie influenze; con *WiTW?* sono andato più in profondità.

Qui scatta anche il primo “pro” di lavorare su idee altrui: puoi innamorartene quanto vuoi, ma riuscirai sempre a lavorarle con più distacco rispetto alle tue.



E non è poco.

Io appartengo a quella strana (e forse rara) razza di ingegneri sanguigni ed emotivi, una specie di ossimoro vivente, dice qualcuno. Se produco qualcosa di mio, lavoro per addizione (forse anche moltiplicazione) fino a quando non arriva il momento di togliere, snellire, migliorare. Perché levando si aggiunge, sempre.

E questo è dannatamente difficile da fare con le proprie storie, com'è difficile notare quei piccoli aspetti negativi nei propri figli. Sulle idee altrui questa remora non c'è: via di potatura per farle risplendere; come quando si taglia un diamante (e scusate la poca modestia).

Allo stesso tempo lavorare su un concept che mi appassionava tanto mi ha dato quel coinvolgimento emotivo che adoro quando scrivo.

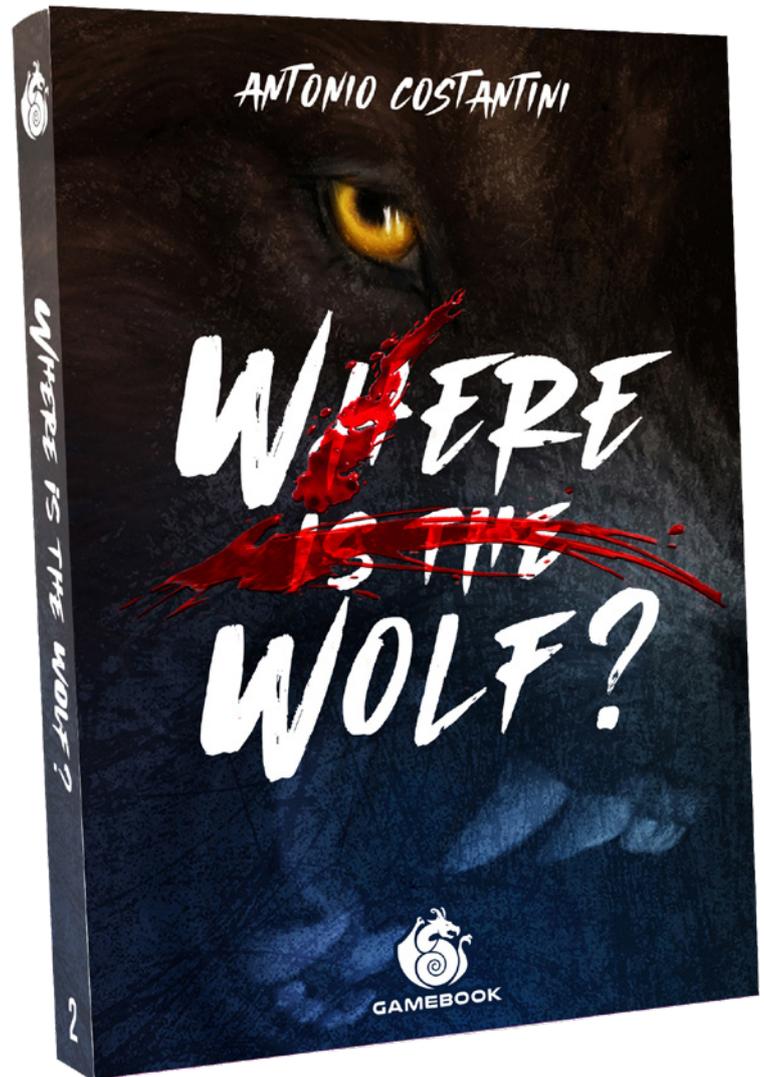
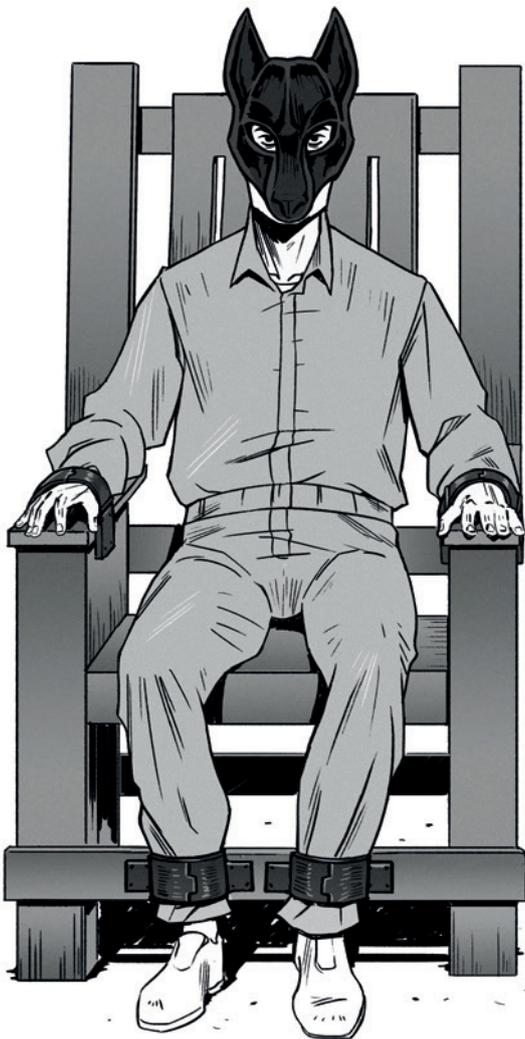
In questa fase iniziale è stato importante lavorare per punti, o potremmo anche chiamarli paletti, perché alla fine sono sia vin-

coli che oggetti a cui aggrapparsi. Siccome la partenza non era mia, volevo capire quali fossero per Dario; quali aspetti della sua idea erano fondamentali, e quindi sarebbero stati da esaltare, e quali invece erano secondari, magari anche modificabili. Quali sarebbero stati gli spazi bianchi in cui avrei avuto margine di manovra? Quale gameplay, e di conseguenza regolamento, avrebbe dato maggiore risalto al testo e alla game experience voluta?

Con tutte queste informazioni in testa il gioco è stato relativamente semplice. Ho preso l'idea, l'ho ribaltata come un calzino fino a farla tornare lei ma diversa, e ci ho aggiunto tutto il contorno. Insomma, l'ho sviluppata nella direzione in cui *doveva* andare. Costruendoci attorno ho dato la mia forma all'idea di Dario, che una forma già aveva e andava rispettata. Ho trovato dei collegamenti che si sposavano benissimo con SPOILER ALERT e ho deciso di sfruttarli per descrivere il mondo che si muove attorno al protagonista. Ho deciso il protagonista stesso, il suo passato e il suo carattere. Ho ragionato su un'esperienza realistica, brutale, psicologica e paranofica. Di chi ti puoi fidare in un mondo in cui la sopravvivenza altrui dipende dalla tua morte? E no, la risposta non poteva essere semplicemente "nessuno".

Questo librogame sarebbe dovuto arrivare dritto al lettore come una stiletta, senza però essere troppo immediato. Come un hamburger multistrato. Per questo ho ragionato sul concetto di "iperpartita". Che a pensarci bene è comune a tutti i librogame: facciamo una prima lettura, falliamo e ricominciamo con in testa tutte le scelte precedenti. È una lettura diversa, il nostro eroe non ha nulla della precedente, ma noi lettori abbiamo ben chiaro quanto è già capitato. E così via, di partita in partita.

Ho portato questo dentro al regolamento,



dentro al game design, per donare al libro un'alta rigiocabilità, lavorando su due aspetti:

- comprimendo la singola partita
- aumentando la variabilità delle stesse, sfruttando anche la paranoia di non sapere mai di chi potersi fidare (e qui torniamo al concetto di prima)

Per il secondo punto mi sono esibito in trucchi di prestidigitazione sparsi lungo tutto il volume, distraendo il lettore con ricchi premi e cotillon, mentre sottobanco cambiavo i caratteri e le reazioni degli altri personaggi. Il tutto giustificato da indizi che, se ben colti, ti davano l'imbeccata giusta per gestire gli altri ospiti della struttura.

Volevo che il lettore lavorasse sulla singola

partita con in testa l'affresco di quelle che ha fatto, che fondesse il tutto in una "iperpartita" simile ai "giochi" di Saw, ma sempre con quel brivido di "e adesso cosa succede?" tipico della prima giocata.

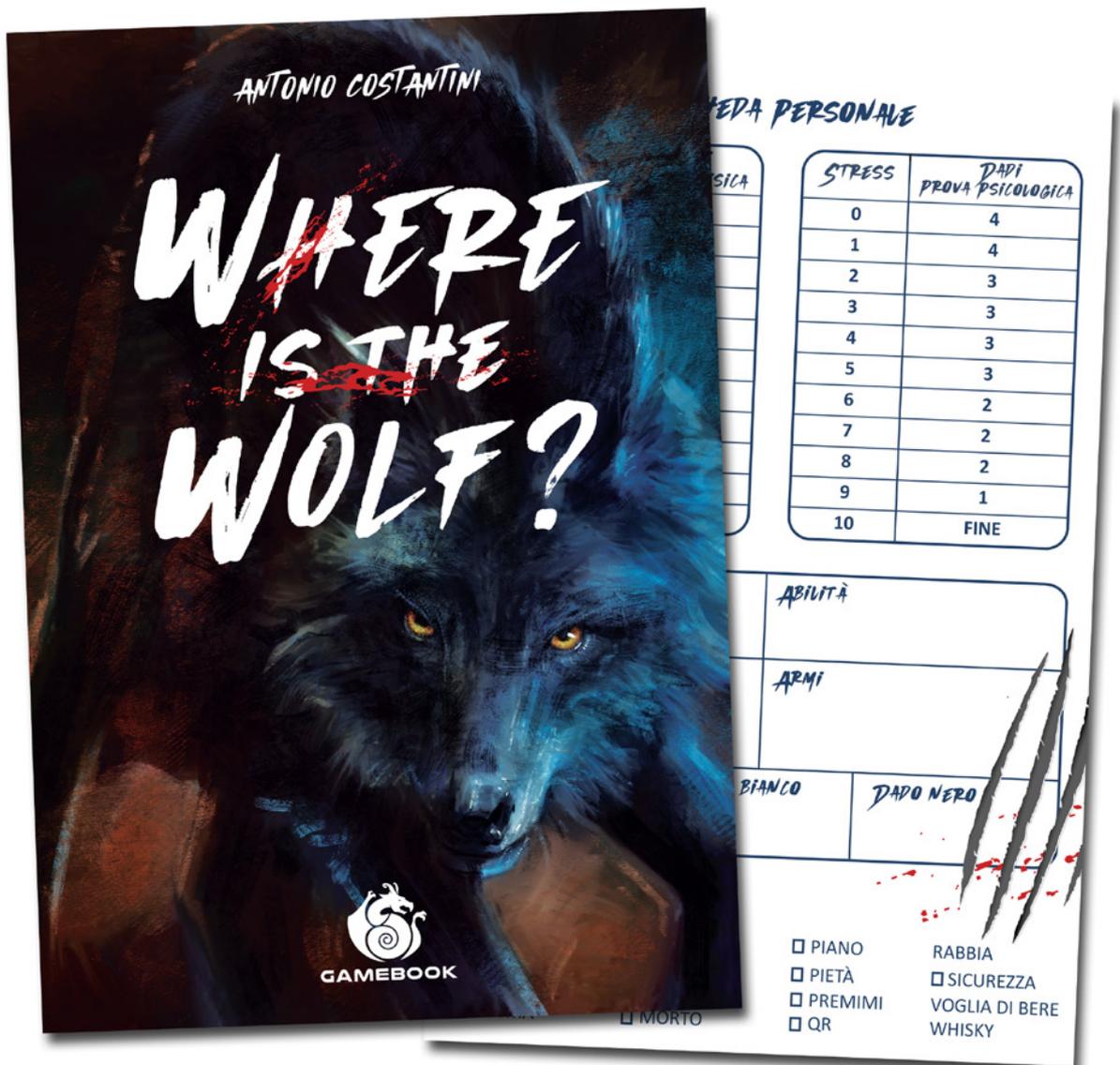
Ci sono riuscito? Questo sarete voi a dirmelo! Ah, sì, e ci ho messo dentro un po' di Lost e di Evangelion, che ci stanno sempre bene.

L'altro grande riferimento, a uno dei più grandi romanzi di fantascienze, è indicato chiaramente nel libro e non ve lo anticipo per non spoilerarvi troppo.

Ovviamente ci sono stati momenti di conflitto, con opinioni che andavano in direzioni contrastanti.

Chi ha vinto, dite?

La storia, spero. Perché alla fine non im-



porta di chi è l'idea iniziale, o quelle che arrivano dopo, quello che conta è scrivere qualcosa che spacca. E avere l'acume professionale di sapere quando tenere alto il fortino delle proprie tesi (cioè quando veramente sono migliori di quelle dell'altro) e quando invece spalancare il portone (se l'input che arriva ha quella marcia in più).

E ci saranno altri momenti di conflitto; sì, perché io e Dario non abbiamo le stesse idee su come deve proseguire questa serie. Ma su qualcosa convergiamo: il prossimo booktrailer dev'essere ancora migliore di questo (che se vi è piaciuto è tutto merito di Dario, io li

non ho fatto veramente nulla).

Comunque, dovunque andremo, seguitemi e spaccheremo!

Va bene, direte voi, tutto questo è molto interessante, ma alla fine non ci hai detto cosa racconta e quali meccaniche ha Where is the Wolf?.

Avete ragione rimedio subito accontentando la vostra curiosità.

In questo librogame sarete un uomo dal passato tormentato che si risveglia legato a una sedia, con una maschera da lupo calcata sulla testa. Gli vengono spiegate le regole del "gioco" (ma si tratta veramente di un gioco?):



*Se vi togliete la maschera: morite.
Se dite il vostro nome: morite.
Se parlate di voi: morite.
Se, al termine del terzo giorno,
ci sarà più di uno ancora in vita:
morirete tutti.
Ricordate: le regole non mentono.*

Quando i blocchi che lo imprigionano si aprono, come vi comportare nei riguardi della persona di fronte a voi, col viso celato da una maschera da lupo?

Il libro si sviluppa poi con un movimento libero su mappa; certo, alcuni luoghi andranno sbloccati ma, a parte questo, potete muovervi a piacimento.

Particolare enfasi è posta su cosa significhi togliere la vita di un altro essere umano, anche per salvare la nostra. Questo è reso in termini di meccaniche, in quanto lo stress accumulato dalle decisioni che siamo costretti a prendere, comprometterà la nostra lucidità mentale.

Le singole run sono snelle e veloci come stilette nello stomaco, diverse fra loro per aumentare la rigiocabilità.

Un leggero uso dei dadi e qualche parola da annotare completano, ma non del tutto, l'esperienza di gioco. Dico "non del tutto" perché qualche chicca ve la lascio da scoprire durante la lettura!

Allora che ne dite: Where is the Wolf? fa per voi? 





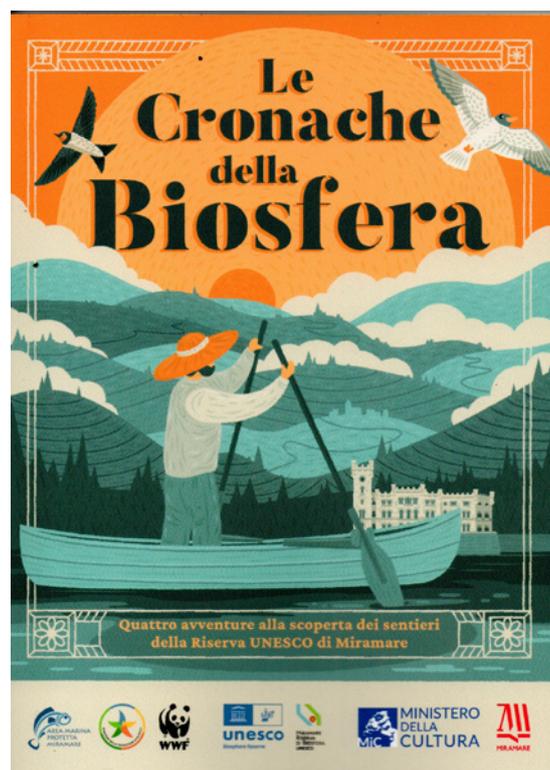
Una guida interattiva per visitare la splendida Riserva della Biosfera di Miramare nei pressi di Trieste

TRA NATURA E LIBROGAME

di Francesco Di Lazzaro

A volte, nonostante l'esperienza di una vita in un determinato settore, spuntano fuori opere che riescono ancora a sorprenderti, ed è meraviglioso che sia così. Se ci si abitua troppo alle cose si finisce per darle per scontate e questa è la strada irreversibile per amarle progressivamente sempre un po' di meno. Per fortuna i libri-gioco non finiscono mai di stupirci e giusto un mese fa ne è uscito uno che ci ha colto di sorpresa, lasciandoci sbalorditi e compiaciuti.

Si tratta de Le Cronache della Biosfera, di Diego Manna, un'avventura che definire tale è riduttivo. Il volumetto infatti si presenta come una vera e propria guida della Riserva della Biosfera Unesco di Miramare, ubicata nei pressi di Trieste: una guida però ben lontana dall'essere canonica. Il nostro Diego



infatti ha preso le mappe del territorio della Riserva e le ha sfruttate per costruirci sopra quattro racconti-game brevi ma interessanti, che oltre a intrattenere il lettore hanno lo scopo di guidarci sui percorsi del luogo, farceli osservare con occhi un po' più attenti e farci conoscere un territorio meraviglioso e sicuramente non tra i più famosi della penisola. Ogni avventura sarà contraddistinta, e non poteva essere altrimenti, da una struttura a mappa, e ogni storia, oltre ai classici rimandi, ci metterà di fronte a una serie di sfide e di piccoli enigmi che potranno essere risolti solo osservando il paesaggio o le meraviglie che ci circondano e confrontando il testo con la realtà. Un escamotage non del tutto nuovo (era stato già impiegato qualche anno fa nella collana Whai Whai che ci conduceva, con i suoi molteplici volumi, nelle più famose città d'arte italiane) ma che in questa occasione viene declinato con maggiore razionalità e utilità pratica, visto che il libro fungerà da vera e propria guida della Riserva.

Il piccolo tomo è tutto a colori, confezionato con estrema cura e illustrato con disegni morbidi e assolutamente appropriati da Sara Paschini. Tutta l'operazione è stata finanziata da WWF Italia, l'editore è White Cocal Press. Consapevole che legare il libro al territorio avrebbe potuto creare qualche problema al lettore non nella possibilità di visitare tutte le zone descritte, Manna ha pensato di includere a fine libro le soluzioni di tutti i passaggi: il volume è pertanto completabile anche da chi non dovesse visitare il parco, ma l'esercizio diventerebbe quasi banale. Il meglio dell'opera viene fuori solo leggiocandola a contatto diretto con il territorio: questo è forse un piccolo limite, ma costituisce anche la grandezza del lavoro e la peculiarità che lo rende diverso dalla concorrenza e quindi, per certi versi, più accattivante.



Diego Manna con l'illustratrice Sara Paschini direttamente a Miramare

Per sapere qualcosa di più abbiamo chiesto a Diego Manna di parlarci un po' del suo lavoro e raccontarcelo nel dettaglio.

Ciao Diego, benvenuto su LGL Magazine. Racconti ai nostri lettori chi sei e come hai sviluppato la passione per i librogame e la narrativa interattiva?

Ciao! Grazie mille per questa bella opportunità per far conoscere Le Cronache della Biosfera. Io sono un biologo che pian piano si è trasformato in autore prima di libri, poi di giochi e infine di giochi didattici e divulgativi. La passione per i librogame inizia negli anni '90, ricordo che ero molto orgoglioso che le edizioni EL fossero proprio di Trieste. Poi dopo una deviazione verso i videogiochi e in particolare verso le avventure grafiche, ecco che da quando mi occupo di giochi è ritornato l'interesse anche per i librogame, che ho trovato molto evoluti.

Come nasce Le Cronache della Biosfera? A chi è venuta l'idea e, oltre a te e Sara,



chi si cela dietro il progetto?

Il libro ci è stato commissionato dalla Fondazione WWF Italia, con l'obiettivo di far conoscere ai turisti i sentieri della Riserva in modo divertente. Si trattava quindi di trovare come inserire dei "giochi" da fare durante le passeggiate. Allora mi è venuta l'idea: perché non trasformare proprio tutta la passeggiata in un vero e proprio grande gioco? Lì ho capito che il librogame era probabilmente la formula più adatta allo scopo. Fondamentale è stata la fiducia praticamente totale concessaci nel progetto e le importantissime informazioni storiche, naturalistiche e culturali condivise dal personale dell'Area Marina Protetta di Miramare, del Museo Storico e del Parco del Castello di Miramare.

Sappiamo che il libro è prodotto da WWF Italia. Come verrà diffuso? Ci sono intenti benefici dietro all'operazione? Penso per esempio alla protezione del territorio e della natura che lo contraddistingue.

Il libro è destinato alle strutture ricettive di Trieste, che lo metteranno a disposizione dei turisti. Sarà inoltre diffuso tra tutti gli operatori del settore. Obiettivo della Riserva del-

la Biosfera è infatti promuovere programmi di educazione ambientale e disseminazione culturale sull'ecologia marina, sulla sostenibilità, sul paesaggio e sulla biodiversità costiera, sulle sue peculiarità storico-naturalistiche e sugli usi del territorio. Il libro è quindi uno degli strumenti con i quali il WWF promuove e incentiva le attività di tutela degli ecosistemi e di ricerca scientifica applicata alla conservazione in convivenza con le attività produttive tradizionali.

Ci racconti come è strutturato **Le Cronache della Biosfera**? Che sistema di gioco hai usato e come hai gestito le mappe?

Abbiamo scelto quattro sentieri in modo che siano più vari possibile, semplici da trovare e importanti storicamente. In base alla struttura del sentiero ho applicato meccaniche diverse ai quattro racconti, in modo da rendere le quattro esperienze diverse anche dal punto di vista ludico. La prima, ambientata di un Parco, ha una esplorazione libera

LE CRONACHE DELLA BIOSFERA

01 Maja era una giovanissima *mlekarica*, una delle più piccine, con i suoi 10 anni appena compiuti.

Il volto era già abbronzato dai raggi del sole che accompagnavano le sue quotidiane consegne, nonostante la primavera fosse arrivata appena da qualche settimana. Portava i lunghi capelli biondi raccolti in una treccia spesso ribelle, il che, assieme al sorriso sempre presente, le donava un'aria furbetta e frizzante.

Nata dopo la prima guerra mondiale, negli anni venti, la sua era la prima generazione di *mlekarice* che imparava la lingua italiana a scuola, essendo da allora vietato l'insegnamento in lingua slovena, per cui aveva meno difficoltà a comunicare con le clienti triestine rispetto alla madre, che conosceva solamente lo sloveno.

Maja era una bambina molto curiosa e osservava sempre tutto quello che le stava attorno. Con sé portava sempre un piccolo taccuino e una matita, regalo di sua nonna, con cui disegnava e annotava tutto ciò che attirava la sua attenzione. Alcune *mlekarice* le dicevano che, facendo ogni giorno la stessa strada, presto avrebbe avuto ben poche novità da registrare. Ma Maja era affascinata anche dai più piccoli cambiamenti che poteva osservare con i suoi occhietti curiosi.

Pronta ad affrontare il sentiero per l'ennesima volta, partì.

Le *mlekarice*, donne del latte (da *mleko* - latte in sloveno), portavano il latte e altri prodotti dell'altipiano a Trieste, scendendo e risalendo più volte al giorno lungo i ripidi sentieri del Carso.



Se stai percorrendo il sentiero in salita, vai al paragrafo **15**

Se stai percorrendo il sentiero in discesa, vai al paragrafo **20**

a mappa, con diversi enigmi risolvibili solo raccogliendo alcune chiavi qua e là, necessarie per sbloccare altre parti di mappa. La seconda e la terza sono più lineari, come i sentieri su cui sono ambientate. In queste gli enigmi costituiscono semplicemente dei “check point” per poter proseguire nella lettura. Nella quarta ci sono due sentieri paralleli che spesso si incrociano. In questo caso la storia evolve in base al percorso scelto e i finali possibili sono tre. Questa è stata probabilmente la più difficile da scrivere, proprio a causa delle diverse volte in cui i turisti possono cambiare percorso... e quindi storia. Nei paragrafi poi sono contenuti dei piccoli approfondimenti naturalistici e culturali, che descrivono quello che il turista si trova davanti.

Sappiamo che è composto da quattro racconti brevi, ci anticipi a grandi linee la trama? Sono ambientati in diverse epoche storiche?

Sì, anche qua l'obiettivo è divulgativo: ol-

tre a portare i turisti sui sentieri, volevo che venissero a conoscenza della storia di quei sentieri, immedesimandosi nei protagonisti che li percorrevano un tempo. Prima di scriverle ho dovuto raccogliere quindi molto materiale, imparando molte cose che prima non conoscevo affatto. Così la prima avventura racconta la storia di un ufficiale neozelandese di stanza a Miramare nel 1945, dopo la fine della seconda guerra mondiale (Trieste è stata sotto amministrazione alleata angloamericana per 9 anni), alle prese con un oscuro mistero da risolvere; la seconda la vita di una giovane “donna del latte” che nel 1920 dal Carso faceva le sue consegne a Trieste percorrendo ogni giorno il ripido sentiero due volte (parliamo di 200 metri di dislivello su una distanza di due chilometri... portando anche 30 chili di latte). La terza è ambientata nel 1700, quando la popolazione slovena del Carso usava il sentiero dei pescatori per praticare la tradizionale pesca al tonno (andata avanti sino agli anni '50 del secolo scorso). Racconta un aneddoto vero,

IL MISTERO DI MIRAMARE

27

La vista da qua era decisamente stupenda. Arrivato alla fontana del Piacere innocente, raffigurante una fanciulla che abbraccia un bambino proteso verso un nido d'uccelli, rivolse il suo sguardo all'insù, e vide che il Castello faceva da dimora anche ai balestrucci, di cui poteva scorgere i nidi sotto le decorazioni.

Se vuoi osservare meglio le finestre del Castello, vai al **4**.
Se vuoi girarti e osservare il mare, vai al paragrafo **13**.
Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.

Balestrucci, rondini e rondoni potrebbero sembrare uguali a uno sguardo poco attento. Si distinguono in realtà facilmente perché le rondini hanno le tipiche code lunghe, i rondini sono più grandi e con le zampe corte, e i balestrucci hanno una caratteristica macchia bianca sul groppone, giusto sopra la coda.

38

Sul basamento della sfinge era presente uno strano simbolo, sembrava quasi una specie di meccanismo, che azionato con la **chiave giusta** poteva risvegliare la statua stessa. Sopra e sotto ad esso delle iscrizioni mettevano in guardia il visitatore, ma erano ormai illeggibili.

3 7 13

Se hai già la **chiave sfinge**, usala per attivare il meccanismo: devi sommare il suo valore a quello del simbolo giusto e recarti al paragrafo corrispondente. Se non hai la chiave sfinge, forse devi cercarla altrove. Hai già provato al Porticciolo (paragrafo **26**)? Altrimenti scegli altri luoghi da esplorare sulla mappa.

PER UN PUGNO DI MAGNESIO

22

Gianna riprese il suo cammino seguendo il sentiero dodici, segnato in bianco e rosso e facilmente individuabile proprio dietro ai bagni. Una bellissima penna azzurra attirò la sua attenzione. La raccolse, e poi proseguì sino ad arrivare alla Vedetta d'Italia, da dove si godeva di un panorama magnifico.

La ghiandaia (*Garrulus glandarius*) è un uccello appartenente alla famiglia dei corvidi. Molto comune in Carso, è facilmente riconoscibile per le penne copritrici di un colore azzurro acceso con bande nere.

Segui i passi di Gianna lungo il sentiero dodici sino alla Vedetta d'Italia. Sali gli scalini e goditi il panorama. La storia prosegue al paragrafo **16**.

23

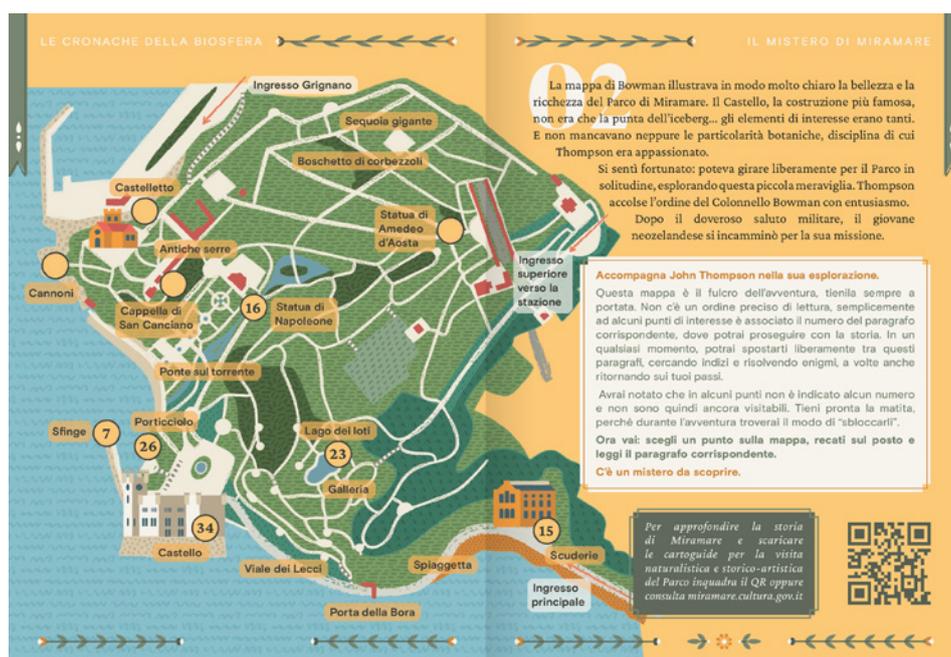
Seduta sulla panca, Gianna approfittò per bere un sorso d'acqua dalla sua borraccia. Nello zaino, c'era anche il sacco contenente la magnesite, utilissima per controllare la sudorazione delle mani durante l'arrampicata. Uno dei primi a introdurla a livello mondiale era stato il triestino Enzo Cozzolino, che l'aveva conosciuta nel mondo della ginnastica attrezzistica. Gianna l'aveva comprata proprio quel giorno nella drogheria storica della città, perché i suoi amici ne erano rimasti senza. Sulle panche di pietra Gianna notò incisi due nomi.

Dal un'occhiate alle **panchine di pietra**. Puoi annerire altre due caselle nella tua griglia numerata:

- Il numero di lettere del primo nome.
- Il numero di lettere del secondo nome.

Poi somma questi due numeri, e vai al **paragrafo corrispondente**.

Enzo Cozzolino (1948-1972) è stato un alpinista triestino, tra i pionieri del settimo grado, che si allenava spesso sulle pareti della Napoleonica. A lui è dedicato il belvedere dove si concluderà la nostra storia.



cati a turisti e non a giocatori abituali). L'ideale è prenderle proprio come "passeggiate animate", visitando e giocando sui sentieri in giornate diverse.

Avete stampato il volumetto interamente a colori. Perché questa scelta?

Ci sono così tante belle cose da illustrare nel mondo della Riserva della Biosfera che la scelta è stata naturale e condivisa da tutti fin da subito.

Mi è piaciuta molto la veste grafica dell'opera e mi

sembra che sia molto importante anche per lo sviluppo delle avventure. Ci parli del lavoro di Sara Paschini?

La parte grafica è sicuramente fondamentale e a mio parere perfetta, anche per la gestione degli enigmi. Su questo mi sembra giusto lasciare la risposta a Sara: Il desiderio principale era quello di dar luce ad un volume che avesse elementi fiabeschi ma allo stesso tempo moderni. Da qui la scelta dei colori, dei font, dello stile illustrativo e di tutti i dettagli che vanno ad incorniciare i testi. Per quanto riguarda le illustrazioni, ho voluto mantenere una certa coerenza con la realtà e le caratteristiche scientifiche (ad esempio delle piante e degli animali), in modo da poter utilizzare il libro anche come fonte di informazioni. Allo stesso tempo su tutti i disegni ho utilizzato un numero limitato ma vivace di colori e ho semplificato le forme, utilizzando anche elementi molto astratti, in modo da rendere le immagini facili da comprendere, ma anche divertenti, piacevoli e adatte ad un pubblico più giovane.

Hai sviluppato un librogame decisamente

di quando era comparsa una creatura mostruosa sulla spiaggia. L'ultima è un omaggio alla tradizione triestina dell'arrampicata, che si pratica alla fine del sentiero percorso. Personalmente di Miramare ricordo il meraviglioso castello, che ho visitato più volte. Sarà anche lui incluso nel librogame?

Sì, ci tenevamo in modo particolare. Il Castello è l'attrazione turistica più famosa di Trieste ed il suo Parco ricco di storia, natura e cultura è un paradiso per ambientarci cacce al tesoro e... librogame.

C'è modo di giocare i volumi senza visitare materialmente la Riserva? E se uno riuscisse a vederne per esempio solo una parte? Immagino che la vera anima del lavoro sia nel connubio narrazione-esplorazione...

Per chi ha curiosità nelle storie, le soluzioni alla fine permettono di leggerle anche senza visitare la Riserva. Tuttavia l'esperienza ne risulterebbe menomata e penso anche un po' noiosa, venendo a mancare l'interazione con l'ambiente e la risoluzione degli enigmi (per quanto semplici: sono pur sempre dedi-

atipico: quali elementi ti hanno messo in maggiore difficoltà mentre realizzavi Le Cronache, e quali invece ti hanno decisamente esaltato?

Mi hanno esaltato proprio quelli che più mi hanno messo inizialmente in difficoltà: la gestione delle tempistiche e dei movimenti reali dei giocatori. Essendo un librogame basato sullo spostamento fisico dei giocatori, i racconti e i percorsi dovevano avere delle tempistiche simili, evitando di far camminare troppo i turisti senza che nella storia succedesse nulla o viceversa farli leggere tanto senza spostarsi. Così diverse storie sono ottimizzate per sfruttare le panchine presenti e ho cercato di cadenzare bene gli enigmi. Riguardo gli enigmi, il rischio era di cadere troppo spesso nella banalità (tipo: *conta quante panchine ci sono e vai al paragrafo corrispondente*). Ho voluto invece che la maggior parte degli enigmi facesse riferimento a elementi presenti e descritti nella storia stessa, con cui i protagonisti interagiscono. In questo modo i lettori sono anche obbligati a guardare con maggior attenzione dettagli che magari nella normale passeggiata della domenica potrebbero scappargli.

Pensi che questo tipo di approccio possa invogliare curiosi e appassionati a visitare luoghi italiani? Hai in mente di ripetere l'esperimento da qualche altra parte?

Mi piacerebbe un sacco. Le Riserve della Biosfera in Italia in fondo sono ben 20... e in realtà penso che questa idea sia applicabile a qualunque tipo di giro turistico culturale. Penso a un librogame con una storia unica

Per un pugno di magnesio

01	02	03	04	05
16	17	18	19	06
15	24	25	20	07
14	23	22	21	08
13	12	11	10	09

Passi:
percorso semplice (Strada Vicentina) 6000,
difficile (Sentiero Cobolli) 10000.

Tempo:
Strada Vicentina 80 minuti,
Sentiero Cobolli 120 minuti.

La storia è ambientata lungo la Strada Vicentina, comunemente chiamata Napoletana, e il parallelo Sentiero Nicolò Cobolli, a seconda delle scelte che verranno effettuate durante la lettura.
Il punto di partenza è comune per entrambi, ed è l'Obelisco di Opicina.
Inizia pure la lettura da qui, prima di incamminarti.

divisa in 4-5 parti, da giocare ciascuna in un giorno diverso e in un luogo turistico diverso della città. E' un tipo di esperienza che personalmente trovo molto divertente e che può trasmettere molte informazioni in maniera piacevole.

Siamo alla fine dell'intervista. Vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Penso che l'intervista abbia approfondito molto bene tutto il progetto legato alle Cronache della Biosfera! Grazie mille per l'opportunità!

1. Numero paragrafo
2. Storia
3. Approfondimento naturalistico/culturale
4. Azioni disponibili che puoi fare andando al paragrafo indicato
5. Enigmi da risolvere

Come giocare

All'inizio di ognuna delle quattro storie trovi indicato il luogo della Biosfera di Miramare in cui è ambientata. Una volta raggiunto, potrai cominciare a leggere il paragrafo 1.

A fine paragrafo, incrociata, troverai la sezione che ti elencherà le azioni disponibili, con indicato il relativo paragrafo dove continuare la lettura in base alla tua scelta. Ti verrà anche indicato, nel caso fosse necessario, il luogo fisico da raggiungere per poter procedere con la storia.

Alcuni paragrafi hanno degli approfondimenti naturalistici o culturali, impreziositi dai relativi disegni. Li trovi nella cornice più scura.

Infine, alle volte per poter procedere sarà necessario risolvere dei veri e propri enigmi. Questi, quando presenti, si trovano nella cornice delle azioni disponibili. In questi casi, il paragrafo da raggiungere per continuare con la storia non sarà indicato, ma dovrai calcolarlo tu risolvendo l'enigma.

Hai voglia di documentare la tua avventura sui sentieri della Biosfera? Pubblica le tue foto sui social con l'hashtag #lecronachedellabiosfera, saremo curiosi di vederle!



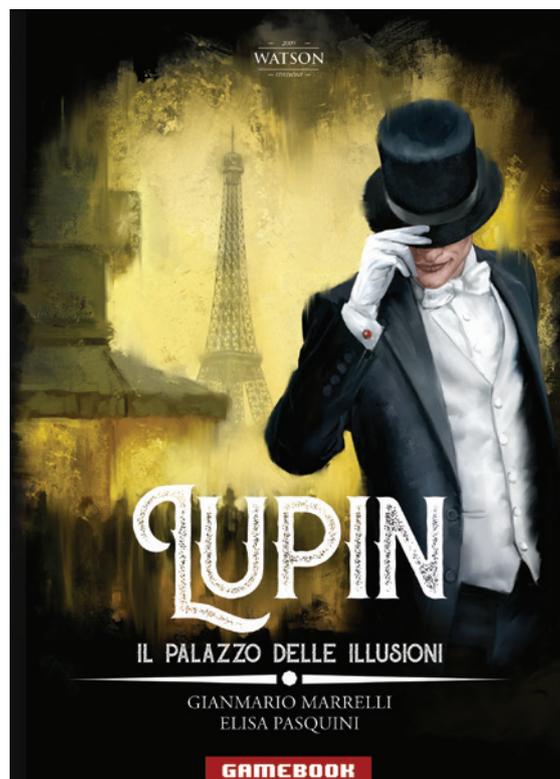
Parigi 1900, un ladro in azione in casa Watson

NATALE CON LUPIN

a cura della **Redazione di LGL**

D Doveva uscire a Lucca, poi è slittato, e gli appassionati potranno trovarlo sotto l'albero e, per chi vive a Roma e dintorni, a Più Libri Più Liberi, la fiera capitolina della piccola e media editoria che si svolge annualmente alla Nuvola, capolavoro architettonico dell'EUR, quartiere avveniristico della città.

Stiamo parlando di *Lupin Il Palazzo delle Illusioni*, tomo di 310 paragrafi ideato e scritto dal duo Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini, già autori del *Corriere di Camelot*, avventura breve pubblicata da Librarsi Edizioni, mutuata da una versione allargata di un racconto tra i più apprezzati del concorso interattivo *Tambù* del 2020. In questo caso il nostro dinamico duo, coppia anche nella vita (sono sposati) si misura per la prima volta con un volume lungo, e lo fa con il suo consueto stile: regolamento snello, struttura ludica assai



sviluppata, molti enigmi e sottogiochi. Il lettore vestirà i panni dell'investigatore Barnett, un occhio privato coinvolto dalla polizia per seguire le tracce di Lupin, durante l'esposizione universale di Parigi del 1900. Fin dai primi paragrafi ci si accorgerà che nulla è come sembra ed è necessario tenere in considerazione ogni minimo dettaglio per riuscire a dipanare il bandolo della matassa.

Va chiaramente sottolineato che il volume è ispirato alle avventure letterarie di Lupin, al personaggio creato da Maurice Leblanc all'inizio del XX secolo, come risposta francese

allo Sherlock Holmes di Conan Doyle, in versione truffaldina. Non ha insomma nulla a che fare con il Lupin III dei cartoni animati e sfogliando le pagine del lavoro targato Marrelli-Pasquini non troverete Goemon, Fujiko o l'ispettore Zenigata.

Le illustrazioni saranno ancora di Vincenzo Praticò (copertina), che si occupa delle cover di quasi tutti i librogame Watson, e di Alessio Fiorasi (interni). Gli autori ci hanno svelato alcune chicche dell'opera: Elisa ci ha raccontato che il tema di Lupin gli è stato proposto dall'editore e con Gianmario si sono ritrovati a dover scegliere tra tantissime idee: la libertà concessa dall'editore gli ha permesso di sviluppare il libro in una direzione a noi congeniale. La struttura è "aperta", e il giocatore è posto di fronte a bivi con molte possibili strade e varie opportunità di esplorazione.

Secondo Marrelli il libro trova la sua forza proprio nel mistero in cui viene immerso il giocatore che affronterà situazioni in cui nulla è come sembra: la vicenda si ambienta a Parigi nel 1900, durante l'Esposizione Universale con Lupin che ha appena compiuto un furto magistrale, o almeno così pare.

I personaggi principali sono degli abili investigatori: Bechoux e Ganimard sono il fiore all'occhiello della gendarmeria francese e per affiancarli senza fare gaffe il lettore dovrà dimostrare acume e ingegno. Nel libro si possono fare poi molti altri incontri che daranno adito a risvolti più o meno interessanti e potrebbero anche aprire opportunità assai remunerative.

Il regolamento è stato ridotto all'osso, ma, nonostante ciò, l'utilizzo dei punti Credibilità o Intuizione e delle note registrate via via può rivelarsi meno banale di quel che sembra. Sono inoltre presenti alcuni enigmi e sfide che permetteranno di andare avanti nella





lettura soltanto agli investigatori più abili... e capaci di tirare le giuste somme.

Interessante anche l'ambientazione, ricca di rimandi storici: Gianmario Marrelli ha fatto un lungo lavoro di ricerca per poi valutare insieme a Elisa Pasquini cosa tenere e dove era necessario introdurre elementi meno fedeli per salvaguardare il ritmo e la coerenza della vicenda. I rimandi comunque sono molti e accurati, e c'è anche un compendio a fine tomo in cui si approfondiscono i lati storici della narrazione. Sono stati sviscerati i testi originali di Leblanc e consultate varie fonti sull'Esposizione di Parigi del 1900, i personaggi che l'hanno popolata e le tecnologie presenti all'epoca.

Anche la gestione di un personaggio come Lupin è stata accurata: si tratta di una figura carismatica e assai amata dal pubblico. Tralasciando i vari elementi spuri mutuati da

anime, manga e quant'altro, in quest'opera il lettore troverà il ladro gentiluomo così come era raccontato dai testi originali di inizio '900.

Gli autori hanno cercato di essere il più possibile fedeli all'originale, mantenendo comunque uno stile moderno.

Tra le chicche, il dinamico duo ci indica le chiusure giornalistiche e un particolare intramezzo molto gustoso, aggiunto su suggerimento dell'editore. Gianmario poi è particolarmente soddisfatto della parte "esplorativa": tanto la narrazione quanto le possibilità d'azione cambiano di luogo in luogo in base sia a quando esso viene visitato, sia ai personaggi in scena.

Il libro costa 18 euro e può essere ordinato sul sito dell'editore (www.watsonedizioni.it) o tramite tutti i consueti canali di diffusione delle opere dell'editore romano. L'appuntamento inoltre è allo stand Watson che troverete a Più Libri Più Libri, alla Nuvola, Roma Eur, dal 7 all'11 Dicembre 2023. 



Chianti, ribollita e morti viventi in salsa interattiva

OH ZOMBIE... ICCHÉ TU FAI?

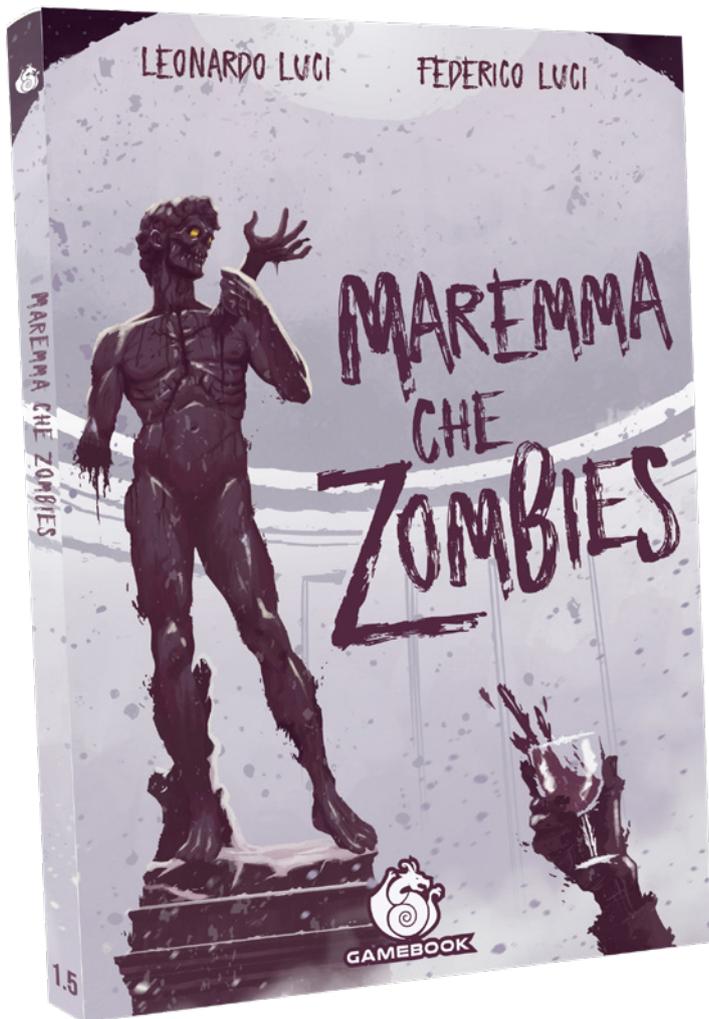
di Aldo Rovagnati

Vino rosso da osteria, zombie affamati di carne umana e una buona dose di umorismo: questi gli ingredienti principali del nuovo piatto a bivi di casa Dracomaca. 'Maremma che Zombies' è il titolo dell'ultimo librogame dell'editore toscano, in uscita in contemporanea con 'Where is the Wolf' di Antonio Costantini, che ci porterà infatti dritti dritti nella città di Firenze, alle prese con un'epica invasione di non morti a cui sfuggire con sagacia. Detta così, pare facile; se consideriamo, però, che il protagonista che andremo a manovrare è un beone alcolista della peggior risma, allora le cose potrebbero complicarsi e non poco. D'altra parte, spulciando un po' il volume, sul retro troviamo già indicazioni sul tono dell'avventura in cui verremo catapultati, in un dialetto bello iconico e prepotente: "Icché

fa quel bischeraccio? Maremma imbufalita ladra, gl'è uno zombie!"; come a dire che, a volte, una creatura che ci vuole divorare si combatte meglio con un fiasco di rosso della casa che con una motosega o un lanciafiamme...

Spinoff per l'appunto leggero e comico dell'opera prima 'The Zombies', 'Maremma' (abbreviazione d'obbligo), 66 paragrafi, illustrazioni di Stefano Dell'Aria e prezzo di copertina 7,90 euro, va quindi a completare la trilogia della serie d'esordio di Dracomaca, insieme al prequel 'L'inizio della Fine' uscito nel corso dell'anno passato. Ne parliamo, in questa occasione, con l'autore Leonardo Lucchi, che ha scritto l'opera in coabitazione con il fratello Federico.

Ciao Leonardo, grazie per la disponibilità e



benvenuto sulle pagine di LGL Magazine. Riguardo la genesi di Maremma che Zombies leggiamo dalla quarta di copertina: “Nato come uno scherzo, una bischerata, un pesce d’aprile sulle nostre pagine social...”. Puoi raccontarci nel dettaglio come è nato questo singolare librogame e di cosa tratta?

Grazie mille a voi per l’invito! Prima ancora di diventare un pesce d’aprile, Maremma che Zombies è nato come un semplice scherzo tra me e l’editore (Dracomaca), il tutto come inevitabile conseguenza del mio dialetto toscano. Da lì abbiamo deciso di estendere lo scherzo sui social e, dato che è stato molto apprezzato dal pubblico, mi è venuta in mente l’idea di trasformarlo in una piccola storia completa, dove il nostro (piuttosto stupido)

protagonista si trova tra le vie di Firenze e deve sopravvivere a un’improvvisa apocalisse zombie. Dato che i fiorentini non prendono mai niente sul serio, la sopravvivenza non sarà affatto semplice!

Il protagonista, un beone alcolista come piace a noi, è ispirato a qualche personaggio reale o è totalmente inventato?

Potrei dire che è ispirato a qualsiasi fiorentino che abbia conosciuto da quando sono nato, ma a parte questo è del tutto inventato. In alcuni tratti è, anzi, molto generico. Così chi riuscirà ad immedesimarsi con lui potrà anche fare un esame di coscienza e capire che sarebbe il caso di rivolgersi a un centro alcoolisti anonimi.

I toscani sono celebri per il loro linguaggio ‘colorito’: nel libro sono presenti espressioni e intercalari pittoreschi o la mannaia della censura è calata inesorabile?

Inevitabilmente abbiamo dovuto cercare di contenerci con le espressioni tipiche fiorentine, in alcuni casi per scelta nostra in altri perché, giustamente, l’editore non le considerava adatte per una pubblicazione. Dobbiamo dire che, in fase di revisione, non è stato facile decidere cosa tenere e cosa eliminare, perché spesso noi toscani consideriamo divertenti delle battute che al di fuori dei nostri confini sono considerate come vere e proprie offese!

Tuttavia credo che, guardando la versione definitiva del libro, siamo riusciti a mantenere integra l’acidità tipica dei fiorentini. Perciò non mancheranno certo offese e modi di dire estremamente coloriti. Spesso, per pura casualità, rivolti verso i pisani.

Che tipo di regolamento ha Maremma che

Zombies? Bisogna bere un chupito ogni volta che si muore o troviamo delle regole classiche?

Ora che mi hai fatto pensare a questa possibile meccanica credo che chiederò all'editore di ristampare il libro per aggiungerla al regolamento. A parte gli scherzi, le meccaniche sono abbastanza semplici. Il protagonista partirà con 5 punti salute e, oltre alla classica struttura a bivi che tutti amiamo, dovrà superare scontri tramite delle semplici prove guidate dal lancio di dado. Oltre a questo non mancheranno dei minigiochi e altre semplici meccaniche che si aggiungeranno durante la lettura.

Diciamo che, nonostante l'evidente vena comica del libro, ho cercato (insieme a mio fratello, coautore del libro) di dargli una struttura abbastanza seria.

Come ti sei trovato a scrivere due opere che trattano dello stesso argomento ma dagli stili e caratteristiche completamente opposti? Dapprima un librogame lungo e serio, *The Zombies*, poi uno, *Maremma*, più breve e più ironico...

Se li avessi scritti in ordine inverso la mia risposta sarebbe differente, perché a livello di struttura *The Zombies* è stato innegabilmente più difficile da completare. Ma nella vita quotidiana sono una persona che cerca di scherzare quasi su tutto, quindi non mi è stato difficile pensare all'idea di un'apocalisse zombie in chiave ironica, soprattutto grazie all'aiuto di mio fratello, che di comicità fiorentina è molto più pratico del sottoscritto.

Finora avevi lavorato da solo sulle tue opere a bivi, questa volta hai ingaggiato anche tuo fratello Federico. Come è nata questa collaborazione e che differenze hai trovato rispetto alla scrittura in solitario? Più facile, più difficile o semplicemente



I fratelli Leonardo e Federico Luci in versione zombie

diverso?

Direi diverso, perché è vero che ci siamo divertiti entrambi a lavorare insieme, ma è innegabile che separatamente avremmo creato due libri del tutto differenti l'uno dall'altro. Di questo non me ne lamento, anzi, sono più che contento del risultato che abbiamo ottenuto insieme, altrimenti avrei rischiato di fare un qualcosa che si sarebbe avvicinato troppo ai miei lavori precedenti e, data la natura del progetto, non era quello che desideravo ottenere.

Perciò ho chiesto a mio fratello di collaborare dato che, come detto precedentemente, lui ha un'indole molto più "fiorentina" della mia e ha potuto dare un valore aggiunto all'opera. Anche se "opera" mi sembra un termine



fin troppo altisonante per quello che abbiamo realizzato.

Questo è il terzo libro della trilogia dopo il capostipite The Zombies e il prequel L'Inizio della Fine. La serie può considerarsi conclusa oppure hai qualcos'altro in mente riguardo i morti viventi di casa Dracomaca? Ci fermiamo a Firenze oppure ci sono i margini per un "Guagliò che Zombies" o un "Li mortacci agli Zombies"?

Niente male come idee, mo' me le segno! Per il momento credo proprio che abban-

donerò per un po' i miei amati morti viventi, almeno per quanto riguarda le avventure a bivi. Infatti ci tengo a lavorare a cose sempre differenti e credo che un nuovo volume di The Zombies non potrebbe aggiungere niente in più rispetto a ciò che ho fatto finora. Però chissà, magari in futuro mi verrà una scintilla o qualche idea particolare che potrebbe farmi tornare la voglia di riprendere in mano la serie.

Comunque non vedrei male neanche l'idea di affidare completamente a qualcun altro un "Guagliò che Zombies", sarebbe bello scoprire cosa ne verrebbe fuori!

Quali sono i tuoi futuri progetti a bivi? Hai qualche altro librogame in cantiere?

Attualmente ho un paio di idee sulle quali mi piacerebbe lavorare, l'unico problema è che non ho mai il tempo per concretizzarle. Quindi per ora niente, ma mai dire mai.

Certo che un altro lockdown potrebbe fare comodo in tal senso, magari stavolta sarebbe ancora meglio se avvenisse a seguito di una pandemia zombie, così mi darebbe anche maggiore ispirazione.

Natale si avvicina e siamo tutti più buoni e soprattutto più spendaccioni. Convinci una mamma pisana tutta casa e Chiesa a comprare il fiorentino Maremma che Zombies al suo figliolo prediletto.

Penso che l'unico modo praticabile sia rapire il figlio e chiedere alla mamma di prendere Maremma che Zombies come forma di riscatto.

Comunque ci tengo a dire, forse a causa dello spirito natalizio, che alcuni dei miei migliori amici sono pisani. Quindi forse tutte le offese che troverete in Maremma che Zombies sono solo una forma malata e abbastanza distorta per dichiarare il mio amore verso Pisa. Forse. 

Dedalo pubblica "In cerca di Angelica", espansione del raccontogame del 2018. In arrivo anche la nuova versione di "I misteri delle catacombe"

IL RITORNO DI ANGIOLINO

di Alberto Orsini

Dopo una lunga attesa, Godot è tornato: non il protagonista dell'opera teatrale di Samuel Beckett, ma la penna interattiva di Andrea Angiolino, uno dei maestri del settore, autore del primo librogame italiano, "In cerca di fortuna" del 1987 (a pari merito con "Il presidente del Consiglio sei... tu!"). A lungo assente dalle scene interattive con opere autografe da libreria, Angiolino uscirà a cavallo tra la fine dell'anno e l'inizio del 2023 con il suo primo inedito dal 2005, "In cerca di Angelica", pubblicato da Dedalo. Per la verità il testo non è esattamente del tutto inedito: i lettori della rivista "IoGioco" quattro anni fa hanno già conosciuto "Alla ricerca di Angelica", più gioco che libro, con tabellone, carte e pedine, un'opera di 200 paragrafi



Andrea Angiolino



**Alberto Orsini, Andrea Angiolino e
Francesco Di Lazzaro**

inserto speciale della pubblicazione. In questa nuova versione, la già nota capacità di Angiolino di “reingegnerizzare” le sue opere, smontandole e rimontandole in forme nuove, raggiunge il suo culmine. La plancia di gioco torna mappa cartacea, gli altri elementi vengono fusi tra le pagine testuali, i paragrafi aumentano fino a raggiungere quota 363, guarda caso lo stesso numero di quelli che componevano la sua opera d’esordio. Una bella copertina e il gioco è fatto. Lgl Mag torna a colloquiare con Angiolino, chiudendo l’anno proprio com’era cominciato. Ma se allora non si ipotizzava nemmeno il ritorno in libreria, tanto più con “Angelica”, ora il veterano dei librogame sembra pronto a rimettersi ulteriormente in gioco con nuove ristampe, a partire da “I misteri delle catacombe”, e perché no, inediti.

Ora possiamo dirlo ufficialmente: benvenuto nel Rinascimento, ci sei mancato! Al netto della tua vasta esperienza e dell’uscita precedente dell’opera su una rivista, c’è emozione a rivedere la tua firma storica su un librogame appena immesso sul mercato? Decisamente sì. Scrivere un libro gioco è un’impresa impegnativa, che richiede molto tempo e concentrazione. Sono passati vent’anni dall’ultimo che ho pubblicato e non pensavo che ne avrei fatti altri... O almeno, non prima dell’età della pensione: troppi impegni, troppe cose da fare. Invece è successo ed eccolo qui, con lo stesso gruppo editoriale che sta portando a compimento la saga di Lupo Solitario. E poi si intreccia con la storia del gioco di ruolo Orlando Furioso, cui sono molto affezionato: ne riprende le atmosfere e ha in comune diverse regole. Non è un lavoretto di routine che mi lascia indifferente, tutt’altro.

Quando troveremo quest’opera sugli scaffali e negli store online?

Dipende dalle ultime rifiniture, dai fornitori di carta, dai tipografi... Non è un momento facile per produrre. Ma direi entro poche settimane, a cavallo di inizio anno.

Dopo la domanda buona, sia consentita anche quella “cattivella”: hai qualche timore a sfidare in libreria la nuova generazione di autori, alcuni nati addirittura oltre gli anni Novanta, quando la prima età d’oro del librogame stava già tramontando?

Se loro non hanno timore di me, perché dovrei averne io di loro? Tutto sommato, sono almeno 36 anni che faccio libri gioco e racconto a bivi per riviste, computer, Videotel, televisione, cartoni-game, articoli-game per quotidiani... Avrò meno freschezza di loro,



ma in compenso credo che il mestiere non mi manchi. E poi il racconto originale, che costituisce il nucleo centrale del libro, ha già vinto l'Lgl Award 2018 come miglior racconto-gioco: qualche riscontro confortante l'ho già avuto.

È cambiato qualcosa in vent'anni nel tuo metodo di scrittura? Ti sei sorpreso "arrugginito" in alcune dinamiche oppure, al contrario, particolarmente in forma e come se il tempo non si fosse mai fermato in altre?

No, non è cambiato molto. Forse, uso solo di più carta e matita a supporto della scrittura e della verifica, mentre non sono ancora passato ai moderni programmi che tanto aiutano i nuovi autori.

Fare libri gioco è come andare in bici: una volta imparato non si dimentica. E se è vero che non ne scrivo da un ventennio, c'è anche da dire che ho continuato a confezionare

racconti a bivi per le situazioni più diverse: un certo allenamento l'ho mantenuto.

Nella nostra intervista di inizio anno, avevi auspicato che "Alla ricerca di Angelica" da raccontogame divenisse un vero e proprio libro, ti aspettavi che la cosa sarebbe avvenuta già nel giro di 12 mesi? Non proprio. Era un'idea nell'aria, ma come tante che magari finiscono per dissolversi anziché concretizzarsi. Poi ho avuto segni concreti di interesse al di fuori dell'ambito editoriale. Sono stato invitato a parlare di giochi ariosteschi a Castelnuovo di Garfagnana, in occasione della manifestazione Terre Furiose. E a raccontare proprio l'esperienza di "Alla ricerca di Angelica" a Reggio Emilia, città natale di Ariosto, al convegno "Giornata Ariosto" del 14 dicembre. Forse questa è stata la pagliuzza che ha spezzato la gobba al cammello, spingendo un editore di primo piano ad accelerare il processo.

Ricordiamo la trama di questa avventura, per chi non avesse acquistato quella copia della rivista "IoGioco" del febbraio 2018.

Sei un paladino o paladina di Carlo Magno, collega di Bradamante e Astolfo. Un mago malvagio ha rapito Angelica e tu devi trovarla e liberarla, anche per evitare che scoppi una guerra con il Catai. Per farlo devi esplorare Val Secreta, una località in buona parte selvaggia, abitata da mostri e misteriosi personaggi...





Andrea Angiolino intrattiene il suo pubblico

La versione originale ibridava il racconto con una serie di elementi tratti dalla tua somma conoscenza dei giochi da tavolo, come tabellone, pedine, gettoni e carte. Come verrà contenuta tutta questa varietà entro un singolo volume?

Nato per le affettuose insistenze di Riccardo Vadala, "Alla ricerca di Angelica" voleva rientrare in quel filone di giochi ibridi fra libro gioco e gioco da tavolo che ha visto la luce già negli anni Ottanta con classici come Consulting Detective, Tales of Arabian Nights, Ambush. Ho preso allora un modello di racconto gioco basato su una mappa, il raccontogioco "L'isola di Anastrofe" che ritrovate anche in appendice a un altro volume della Dedalo, "Biblioquest" di Anna Aglietti. La mappa è diventata un tabellone. Un segnalini

no per la posizione e uno per la provenienza sono state aggiunte molto utili. Altri segnalini hanno reso più agevole e fisica la gestione delle variabili tipica dei miei libri-gioco. Alcuni oggetti magici si sono concretizzate in carte... E così si è arrivati a un raccontogioco da tavolo. Per il volume della Dedalo ho fatto l'operazione contraria: il tabellone è tornato a essere una mappa nel libro, le variabili a essere gestite come in precedenza, le carte con gli oggetti hanno costituito le pagine del mitico "Libro di Floribonda".

Il testo rimane di 200 paragrafi oppure lo hai ampliato? Quali altre modifiche rispetto all'opera già conosciuta?

L'ho portato a 363 paragrafi. È un vezzo: sono tanti quanti quelli di "In cerca di fortuna", il mio primo libro gioco pubblicato nel 1987. Che non a caso ha un titolo simile a quello scelto per questa nuova opera, con cui ha molti punti di contatto: innanzi tutto la filosofia del potersi aggirare più volte negli stessi luoghi, ma con un sistema che vi fa succedere cose ogni volta diverse a seconda di quanto è accaduto lì o altrove. Aumentare i paragrafi non è un capriccio inutile, anche perché ho espanso la trama. Alla ricerca di Angelica iniziava all'imbocco della Val Secreta e si concludeva alla liberazione di Angelica. Qui invece si comincia prima, al momento del rapimento, e anche il finale ha una coda in cui occorre ritornare fino a Parigi. Inoltre, ho rivisto lo stile del racconto, a tratti un po' telegrafico come imponeva il formato da rivista, e ho aggiunto qualche scelta dove mi sembrava opportuno. La rigiocabilità è aumentata con ulteriori indovinelli proposti da uno dei mostri a ogni nuova lettura... Ed eccoci qui.

Negli aspetti regolamentari ci sono dinamiche che hai ripreso dai tuoi classici



GIORNATA ARIOSTO
Lavori in corso, progetti, esperimenti

14 Dicembre 2022
Centro Internazionale Loris Malaguzzi
Viale Ramazzini, 72/A, 42124 - Reggio Emilia
Auditorium - Sala A

PROGRAMMA

10:00 Saluti
Arianna Rabetti, Assessora alla Cultura del Comune di Reggio Emilia
Claudia Giucchi, Pedagogista, Coordinatrice Area, Reggio Children

10:15 Introduzione ai lavori.
Il digitale e i nuovi modelli cognitivi
Gianluca Genovese,
Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, Fondazione TICHE

10:40 Archivi del Rinascimento
Emilio Rizzo,
Università di Roma La Sapienza
Franco Tomasi, Università di Padova

11:15 Il progetto del portale Ariosto
Andrea Torre,
Scuola Normale Superiore di Pisa

11:45 L'eredità di Ludovico Ariosto a Reggio Emilia
Valentina Galloni, Mara Montanari, Nicola Baimardi,
Comune di Reggio Emilia

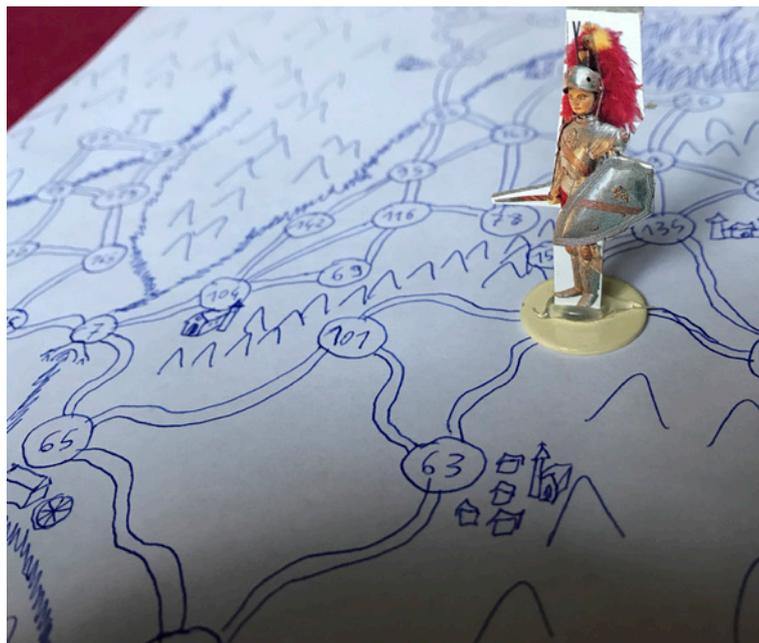
12:15 Il progetto *Furiose Interazioni*: dimostrazione tecnologica Cluster Nazionale TICHE
Gianluca Genovese,
Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, Fondazione TICHE
Giulia Lodi, Elisa Silva, RELAB

12:50 *In cerca di Angelica*: presentazione del racconto-gioco fatto dall'autore
Andrea Angiolino,
game designer e scrittore

13:20 Il viaggio dell'Eroe: strumenti e strategie di engagement nella mobilità del futuro
Roberto Montanari, RELAB

DIRETTA STREAMING



oppure elementi completamente nuovi?

Il regolamento è piuttosto asciutto, volutamente. Nella sostanza è classicissimo: per caratteristiche, combattimenti e azioni recupera quello di “In cerca di fortuna”, anche se con qualche minimo ritocco dettato dall’esperienza. E poi c’è una gestione di oggetti magici famosi, elencati nel “Libro di Floribonda” e lasciati alla gestione del giocatore. Ma poca cosa.

Non pensi che il funzionamento con i dadi possa risultare spigoloso per lettori ormai abituati quasi del tutto a opere in cui la componente-sorte viene azzerata?

C’è una grande polemica sulla casualità nei giochi da tavolo: chi ama lo stile tedesco la disprezza, ritenendo che mortifichi l’abilità del giocatore. Ma i wargame, i giochi più strategici che ci siano, prevedono tutti il dado: e l’abilità dei giocatori la esaltano eccome. Il perché lo ha spiegato già Alfonso X il Saggio otto secoli fa: per lui i giochi di pura

alea come la zara sono per mentecatti che si sottomettono al caso, gli scacchi sono assai più nobili perché consentono di trionfare con l’intelligenza, ma i giochi che davvero mostrano l’abilità di chi vince sono quelli come la tabula (l’attuale backgammon) che coniugano casualità e strategia, così che il giocatore con il proprio intelletto trionfa non solo su quello dell’avversario, ma anche sulla sorte. Io concordo pienamente con re Alfonso. Questo libro gioco, come altri miei, è probabilistico. I dadi offrono una certa probabilità di riuscita nelle varie azioni. Ma chi gioca d’astuzia, si immedesima bene, punta a situazioni compatibili con le proprie caratteristiche, sa cogliere indizi, fa le scelte giuste, conquista certi oggetti e così via, riesce ad aumentare notevolmente le probabilità di riuscita nei lanci o, addirittura, a evitare certi tiri, trasformandoli in successi automatici. Riesce a non esporsi in certe situazioni inutili. Inoltre, la presenza dell’elemento casuale aumenta la variabilità e quindi la rigiocabilità. Sono ancora convinto di questa scelta, spero che i lettori l’apprezzeranno.

Hai già assistito alla prima nascita e alla



prima morte del mercato dei libri a bivi. Come vedi la sovrabbondanza di offerta che pare esserci oggi? Il “Rinascimento” a tuo avviso può essere a rischio per indigestione di prodotti o lo ritieni ormai un fenomeno solido?

È un periodo creativamente interessante, anche se siamo lontanissimi dalle tirature di un tempo e anche dalla capillarità con cui le storie a bivi permeavano i vari media. Certo, l’offerta di nuove opere è notevolissima. Forse servirebbe un po’ più di concentrazione, per avvicinarsi all’epoca d’oro: anche meno novità, ma con editori più grandi e con maggior capacità di penetrazione nel pubblico. E magari occorrerebbe di nuovo una maggior presenza di storie a bivi su quotidiani e riviste, in televisione, nei testi scolastici... Questo consoliderebbe il fenomeno anche più che con tanti libri gettati a contendersi l’attenzione di un pubblico, ahimè, un po’ troppo di nicchia.

Oramai hai rotto il ghiaccio, potresti riprenderci gusto e mano e sfornare qualche altro inedito?

Devo dire che scrivere “Alla ricerca di Angelica” è stato più veloce del previsto. Il progetto è stato approvato il 28 dicembre 2017, il 5 gennaio consegnavo il racconto, dopo un intenso playtesting ed editing si andava in stampa a un mese netto dall’inizio della lavorazione. Ho vinto un mio pregiudizio su difficoltà e tempi che mi avevano allontanato da progetti analoghi. Anche espandere il racconto fino alle dimensioni di un libro è stato meno lungo complesso del previsto. Magari sì, con questa esperienza alle spalle potrebbe tornarmi la voglia di far qualcosa di nuovo.

Intanto non rinuncio a rimettere sul mercato gli altri libri gioco del passato. A primavera Edizioni Parapiglia ripubblicherà “I misteri delle catacombe”. E chissà che qualcuno non si interessi anche a “In cerca di fortuna”... 