

Dietro le quinte. Dall'idea alla macchina organizzativa, le tappe del concorso di mini librogame

I "Corti di Lgl", come nasce un successo

Tra i nove racconti in gara vince "La Trappola" di Mauro Longo. Si raccolgono idee per la nuova edizione

di Francesco Di Lazzaro

L'idea di un concorso di racconti da sviluppare e svolgere sul forum di Librogame's Land è nata ben prima dell'effettiva realizzazione dei "Corti di Lgl". Il promotore del progetto non è stato chi scrive, come qualcuno potrebbe erroneamente pensare, ma Giovanni "Gpet" Pettinotti, ottimamente coadiuvato da un altro storico esponente del nostro forum, Alberto "Sevenlegion".

Sono loro che hanno dapprima sviluppato l'idea, discutendone su un thread appositamente creato, e l'hanno poi girata.

L'iniziativa è stata proposta allo staff del sito, e devo dire che, almeno in prima battuta, le perplessità sono state molte. Sembrava un'iniziativa troppo ad ampio respiro, e si temeva che l'interesse suscitato sarebbe stato ristretto, e il seguito limitato.

I risultati hanno dato clamorosamente torto, perché, seppur con qualche diffidenza iniziale, gli autori che si sono candidati per spedire la loro opera sono stati ben 11 (anche se alla fine per motivi di tempo e impegni due defezioni sono state inevitabili) e i giudici popolari non si sono fatti pregare, leggendo con interesse i corti in concorso e garantendo per ognuno degli scritti in gara un ottimo apporto a livello di giudizi, che non sono mai stati meno di 5 per singolo contributo.

Inoltre si è sempre registrato un certo equilibrio nella quantità di votazioni (comprese tra 5 e 7 in ogni occasione) che ha consentito di non falsare la media voto dei vari racconti.

Costruire un regolamento che soddisfacesse i molti input e le molte proposte che arrivavano dagli utenti non è stato facile, così come ideare una tabella per il giudizio critico dei tre esponenti chiamati ad analizzare i racconti (i già citati Gpet e Seven oltre a Prodocevano) che tenesse conto di tutte le caratteristiche che compongono una storia senza diventare troppo prolissa o complessa. Dopo

Ecco la nuova cover di "Le segrete di Torgar"



Da Alberto Dal Lago ecco svelata la nuova cover del numero dieci di Lupo Solitario Expanded, *The Dungeons of Torgar*, che uscirà in Italia con il titolo *Le segrete di Torgar*. Nell'inquadratura con un taglio abbastanza insolito, spicca un Tagazin estremamente minaccioso.

molte discussioni si è deciso di privilegiare quattro parametri in sede di analisi delle opere: Qualità narrativa, Tecnica, Creatività e Giocabilità.

Tali caratteristiche sono poi state eliminate nel giudizio richiesto al quarto esaminatore, quello popolare, rappresentato dalla media dei voti espressi da tutti gli utenti del forum di LGL che hanno dovuto fornire semplicemente una preferenza globale espressa in decimi per ogni corto in concorso. Una soluzione forse meno variegata e approfondita, ma necessaria per garantire una cer-

ta elasticità in sede di votazione, che altrimenti sarebbe venuta a mancare creando non pochi problemi gestionali. I racconti sono arrivati nell'arco di due mesi, inducendo a prorogare il tempo di un mese inizialmente previsto per la loro presentazione: al termine della scadenza pensata in prima istanza, infatti, a dispetto delle molte adesioni i lavori giunti erano solo 3. La proroga ha consentito di raggiungere il ragguardevole numero di 9 concorrenti in gara, che si sono sottoposti all'analisi della giuria di "merito" prima della fine del tem-

po concesso per la spedizione del loro contributo o immediatamente dopo. È poi scattata la fase che ha visto gli utenti impegnati a giudicare i racconti, che si è protratta per 10 settimane, compresa una di pausa durante le vacanze natalizie.

Ogni settimana un racconto è stato letto, sviscerato e votato. È stato abbastanza soddisfacente constatare che raramente la considerazione "popolare" si è distaccata da quello dei tre giudici che avevano già espresso la loro preferenza. Il racconto risultato vincitore, *La Trappola* di Mauro "Mornon" Longo, ha ottenuto quasi lo stesso giudizio in tutte e quattro le fasi di votazione, mettendo in risalto ottime doti narrative e strutturali, che gli hanno consentito di imporsi con un certo distacco sul secondo classificato, *La Chiave delle Anime* di Federico "Kingfede" Righi, che ha strappato consensi in virtù della sua struttura narrativa molto classica e ricca, ben adattata a un lavoro di soli 30 paragrafi.

Gran bagarre per il terzo posto: alla fine per un distacco di due soli centesimi (7,32 contro 7,30) *La Chiave dell'Universo* di Skarntaskai si è imposta su *Cuore Nero* di DJ Mayhem. Due voti globali quasi uguali per due modi diversi di intendere un libro-game breve: più giocorolistico e complesso il primo, più immediato e discorsivo il secondo, entrambi davvero molto piacevoli da leggere. Al quinto posto un racconto sviluppato partendo dall'incipit horror, che ha riscosso mediamente meno apprezzamenti di quello fantasy (mentre quello avventuroso è stato beatamente ignorato): *Faga* nella sua opera *Il Vecchio Motel* è riuscito a concentrare buoni elementi di tensione e mistero, offrendo uno scritto molto ben congegnato che forse ha pagato lo scotto di basarsi sulla struttura di partenza meno amata dal pubblico tra quelle disponibili.

Subito dietro l'iperbolico *Un Personaggio in Cerca di Autori*, ideato da un autore anonimo e carico di verve

Il quiz di Falco su Lupo Solitario

1- In quale avventura di Lupo Solitario è possibile sopravvivere pur fallendo la missione?

1. Nel numero 6
2. Nel numero 3
3. Nel numero 14
4. Nel numero 9

2 - Quante volte è possibile incontrare Gwynian il Saggio?

1. Cinque
2. Tre
3. Sei
4. Innumerevoli

3 - Quante volte si è costretti a vedersela con Cadak, il malvagio capo dei Ceneresi?

1. Due
2. Quattro
3. Tre
4. Troppe

4 - Come si chiama il cavallo regalato a Lupo Solitario dall'Elettore Manatine di Palmyrion?

1. Vento selvaggio
2. Bracer
3. Ronzinante
4. Tempesta

5 - In quale città si corre il rischio di imbat-

tersi in un imbalsamatore assassino?

1. Tahou
2. Seroa
3. Varetta
4. Amory

6 - Di che colore sono le uniformi dei soldati di Slovia?

1. Bianco e nero come la Juve
2. Nero e verde come l'Aglianese
3. Blu e bianco come la Spal
4. Rosso e nero come il Milan

7 - A cosa serve la bambola Nhang?

1. A raggiungere l'isola di Lorn
2. A niente
3. A sconfiggere il Signore delle Tenebre Taktaal
4. A fare un regalo ad Alyss

8 - Che lavoro fa Hulsta, l'uomo che insieme alla moglie aiuta il Grande Maestro ad entrare nel Teschio di Tor, l'impenetrabile fortezza di Duadon?

1. Bottaio
2. Oste
3. Scalpellino
4. Sarto

9 - È possibile recuperare la Spada del Sole senza il Sigillo di Hammerdal?

1. No
2. Sì, ma occorre un Lasciapassare Bianco
3. Sì, se si ha la Lancia Magica
4. Sì

10 - Cosa contiene la boccetta verde trovata in una sacca nella fortezza di Ikaya?

1. Una pozione di necranto
2. Un vino liquoroso
3. Una pozione di Alether
4. Una pozione di Dente del Sonno

11 - In che posizione si trova nell'ordine di successione al trono di Sommerlund il barone Oren Vanalund, signore di Randong?

1. Secondo
2. Quinto
3. Terzo
4. Nessuna di queste

12 - Quale arma è possibile usare durante l'assedio di Randong, pur non essendo tra quelle previste dal regolamento?

1. Un'ascia bipenne
2. Una balestra
3. Un arco
4. Una cerbottana

13 - È possibile uccidere lo Xargath senza combattere?

1. Sì, con le Arti Ramastan
2. No
3. Sì, grazie all'Alchimia Ramas
4. Sì, con l'arco

14 - Come si chiama il fratello di Adamas, Lord Conestabile di Garthen?

1. Nathor
2. Lutha
3. Cordas
4. Vandyen

15 - Che forma assume Naar nella sua sala del trono?

1. Una figura nera incorporea
2. Un guerriero possente e pesantemente armato
3. Un demone alato
4. Un ammasso informe con occhi umani

16 - Quanto aggiunge alla Combattività lo Spadone dei Cuordiferro?

1. 10
2. 9
3. 8
4. 4

17 - Quali armi non possono essere trovate ne "I Signori delle Tenebre"?

1. La Daga

2. L'Asta
3. La Lancia e la Daga
4. Nessuna

18 - Come entra Lupo Solitario ad Aarnak, una delle città del Regno delle Tenebre?

1. Vestito da Liganim
2. Vestito da capitano Vassako
3. Vestito da Drakkar
4. Vestito da Druido Cenerese

19 - In chi ci si può imbattere nel viaggio via fiume verso Tharro (n. 8)?

1. Kezoor il Negromante
2. Gwynian il Saggio?
3. Sebb Jarel
4. Il Principe Roark

20 - Cosa accade al fratello di Paido?

1. Viene trovato morto da LS nelle prigioni di Kazan-Oud
2. Muore all'interno della fortezza dopo aver incontrato LS
3. Viene liberato da Lupo Solitario e torna a casa
4. Viene stritolato da una gigantesca mano

Risposte esatte: 2-3-2-4-3-4-2-1-1-4-2-3-4-1-4-3-4-3-1-2

Profili:

Meno di 3 risposte esatte

Lupo Solitario. Chi era costui? Così devi aver pensato rispondendo alle domande. Non li hai mai letti, o ti hanno tanto traumatizzato da rimuoverli. Qualunque sia il motivo, non ne sai praticamente nulla. Che ne dici di provare a leggerli? Non è mai troppo tardi e meritano, fidati.

da 3 a 9 risposte esatte

Probabilmente non li hai letti tutti, e magari è passato qualche anno. Sicuramente ti ricordi un po' poco. Beh, che aspetti? Prendi gomma e matita, devi correre a Holmgard ad avvertire il Re dell'attacco nemico.

da 10 a 15 risposte esatte

Non sei uno dei massimi esperti di Lupo Solitario, ma certamente hai una buona conoscenza. Certo le lacune ci sono e sarebbe opportuno un ripassino della serie.

da 16 a 19 risposte esatte

Non c'è dubbio, sei un vero conoscitore di Lupo Solitario. Per la perfezione ti manca qualcosa, ma per te la saga di Dever ha veramente pochi segreti.

20 risposte esatte

I Ramas e Joe Dever non possono partecipare per ovvie ragioni. Se non sei nessuno dei due... Complimenti! Le sai tutte!

I "Corti di Lgl", come nasce un successo

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

e fantasia. Uno scritto che rompe gli schemi e riesce a giocare con ironia con regole e strutture del concorso. Forse lo stile un po' troppo fuori dagli schemi lo penalizza un po', ma la media finale che ottiene è comunque alta.

Settimo e Ottavo posto per due corti ideati da utenti storici del forum, Il Motel Abbandonato di Adriano e Le Gesta di Kron della coppia Falco della Tempesta-Aloona. Scritti pieni di ottimi spunti e contraddistinti entrambi da una solida struttura; più classico il primo, più creativo il secondo. Sono piaciuti meno ma questo non ne mette in discussione l'indubbia qualità.

Al nono posto Il Pozzo delle Anime del cantastorie e inventore di Levity,

Roberto Grassi. Oberato di impegni ha accettato per amicizia l'invito a partecipare al concorso, e per mancanza di tempo non ha potuto dare il meglio di sé. Va ringraziato per l'incoraggiamento che ha dato e per il suo contributo, che non è affatto dispiaciuto a chi scrive: sono davvero innovativi alcuni degli spunti che il racconto offre.

Si chiude un concorso e già si pensa al prossimo: si farà tesoro delle critiche, dei suggerimenti e dell'incoraggiamento che gli utenti hanno dato per offrire una versione migliorata dei Corti di Lgl l'anno venturo, grati e felici dell'ottimo riscontro che questa prima edizione, pur con tutte le incertezze legate all'inesperienza, è riuscita ad ottenere.



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Che raffinata inventiva i nostri amici di Lgl! Che contesa tanto entusiasman-te! Mi ricordo di quella volta che partecipai a un concorso simile, l'eccentrica competizione dei "Lunghi di Durenor"! Har har essi amici pazzi, proprio così, la disputa si riferiva esattamente alla dimensione del proprio pene indotto in erezione da procaci matrone in abiti succinti.

Harrrr purtroppo finii penultimo, ma come saprete, amici pazzi, nella botte piccola sta il vino buono, e il mio vino è di

eccellente qualità ve lo assicuro har har... Potete chiedere conferma alla cameriera un po' sovrappeso della mia amata taverna di Holmgard har har har! Per la cronaca vinse un giovane Ramas con un membro di dimensioni considerevoli: una vera e propria sequoia, che chiaramente provvedetti a tagliare in due con la mia fida mannaja har har har...

E riservai lo stesso trattamento ai giudici e agli organizzatori del concorso, convertendoli in eunuchi senza più alcuna identità sessuale!!! Harrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!!!

Librogame's Land Magazine

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

Caporedattore
Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Hanno collaborato:
Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net
Daniele Sterrantino (FalcodellaTempesta)
sterra@inwind.it

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

Librogame's Land Magazine