

In assenza di traduzioni italiane molte 'chicche' sono andate perdute: ecco i titoli migliori

## I "gourmet" di Fighting Fantasy

di Federico Righi (Kingfede)

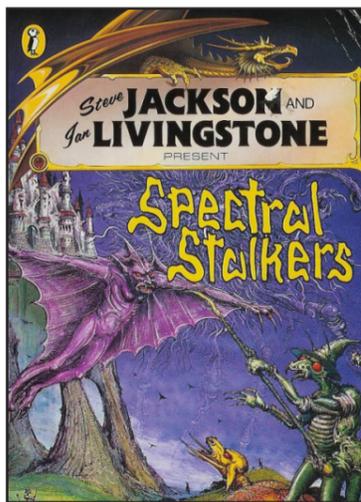
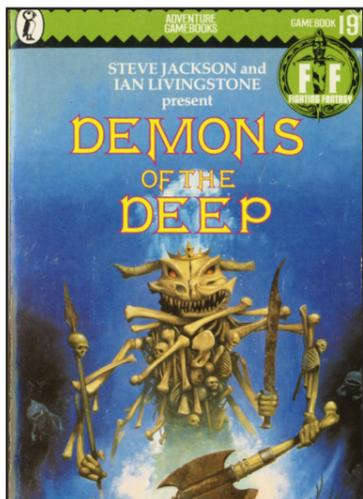
Fighting Fantasy: un nome, una garanzia. Il mix di semplicità di gioco e immediatezza narrativa hanno riscosso a cavallo tra anni '80 e '90 del secolo scorso un enorme successo, e trovato un nuovo afflato di speranza anche negli ultimi anni grazie all'impegno di Wizard Books.

La nuova detentrica dei diritti ha infatti saputo non solo sfornare qualche altro titolo di grande pregio, ma anche puntare alle nuove tecnologie, dando spazio alle prime conversioni in formato digitale di titoli cardine come il celeberrimo *Warlock of the Firetop Mountain*. Purtroppo, con una serie di traduzioni così limitata a opera di EL nella collana Dimensione Avventura, molte chicche della serie di librogame più venduta in UK e nel mondo sono rimaste sconosciute a larga parte del pubblico italiano.

Come orientarsi nel mare della cinquantina di titoli inediti in Italia? Infilandosi la tuta da sub e tuffandosi a pesce nel mercato internazionale in uno spasmodico istinto collezionistico o sfoderare forchetta e coltello del critico culinario in cerca della crème de la crème? Ai posteri, o forse ai portafogli di ciascuno, l'ardua sentenza. Quello che Librogame's Land Magazine fornisce di seguito è una breve carrellata ad alcuni dei volumi più interessanti e non sempre conosciuti della serie ancora inediti in Italia, immancabili nella collezione di qualsiasi vero appassionato di Fighting Fantasy.

### A spasso per gli abissi

Quando i pirati del Troll attaccano la tua nave, sai già che sei spacciato. La tua ciurma cade nella battaglia, solo tu sopravvivi. Il Capitano Bloodaxe ha però in serbo un destino ben più crudele di una morte veloce e indolore: vuole donarti la "libertà" ma dovrai guadagnartela, con le mani legate dietro la schiena, nuotando fino a casa! Morte sicura ti attende al di sotto delle onde dei sette mari... o forse no? È così che ha inizio uno dei numeri più sorprendenti della gioventù di Fighting Fantasy, *Demons of the Deep* (FF 19), secondo contributo alla serie dello Steve Jackson statunitense dopo il non ben riuscito *Scorpion Swamp* (FF 8). Il volume riesce a sorprendere da ogni punto di vista, a cominciare proprio da un inizio assolutamente imprevedibile. La narrazione non è mai banale, i percorsi sono molto vari, senza la benché minima traccia di true path o di



morti improvvise e immotivate; l'esplorazione del fondale oceanico scorre in un crescendo di pathos e originalità che raramente si riscontra soprattutto nei Fighting Fantasy degli anni '80. Anche i duelli sono sempre ben calibrati, salvo qualche eccesso di Resistenza (che se in un Kraken è prevedibile, lo è un po' meno in un Pesce Diavolo), ma non si tratta che di un piccolo neo in un volume assolutamente soddisfacente. Anche la fase finale è caratterizzata da vari possibili percorsi, tutti soddisfacenti e piacevoli. Insomma, per chi non è un sadico seguace dei true path micidiali e devastanti, nonché dei boss finali imbattibili onestamente, c'è di che divertirsi.

### Segugi infernali e bivi del destino

Una coltre di nuvole avvolge il bosco di Neuburg nella penombra. Improvvisamente un lampo squarcia il cielo, e un essere sconosciuto precipita dall'alto, dondolando come una foglia trascinata dal vento. Prima di morire, ha giusto il tempo di consegnare una misteriosa sacca e affidare le sue ultime parole, chiudendo con un disperato ammonimento: guardati dai Segugi Infernali! Si viene così catapultati in *Spectral Stalkers* (FF 45), terza e ultima opera di Peter Darvill-Evans, uno dei volumi più belli della serie Puffin. Oggetto della missione è proteggere l'Aleph, la sfera che permette di controllare tutte le dimensioni del Multiverso (evidente citazione del celeberrimo racconto di Jorge Luis Borges). I pregi principali di questo volume consistono in una stupefacente capacità di proiettare il lettore in atmosfere e ambientazioni tra le più varie e surreali, e nella straordinaria giocabilità. Dopo la prima sezione ambientata nel Limbo, la storia prosegue accompagnando il protagonista tra vari mondi ed epoche in un turbinio catotico quanto i capricci della sfera, in cui si avrà modo di scoprire gradualmente da chi si viene inseguiti e come fronteggiarlo. Di true path neanche l'ombra, l'avventura può rivelarsi lunghissima come molto più breve senza che questo alteri in modo determinante le possibilità di successo. Ai lettori il compito di scoprire quali e quante sorprese riservi questa autentica perla nel panorama della letteratura interattiva anglosassone.

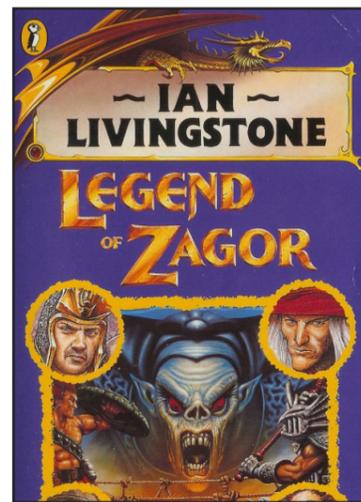
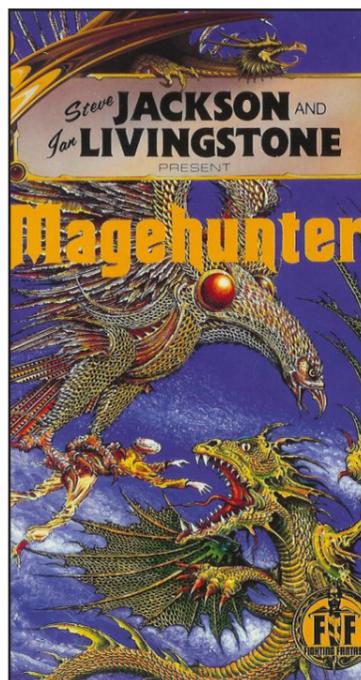
### Amarcord in salsa horror

Molti autori si sono succeduti tra le pagine di Fighting Fantasy: tra di essi alcuni abili

ingegneri di trappole mortali, onesti artigiani del bivio senza particolari doti, purtroppo anche qualche personaggio un po' sopravvalutato. È un vero peccato che a un artista come Stephen Hand, forse il migliore autore della serie alla pari con Jackson e conosciuto in Italia per *I guerrieri ombra* (DA 11), siano stati affidati solo tre progetti, perché con *Moonrunner* è quasi riuscito a raggiungere l'acme della perfezione per un librogame anni '90. La trama tutto sommato è semplice. Gallantaria sta subendo l'ennesima minaccia, questa volta da parte del Generale Inquisitore Karam Gruul che progetta di sfoderare i suoi mistici poteri per mettere a ferro e fuoco il regno: i suoi malvagi piani potranno essere sventati soltanto da un esperto cacciatore di taglie, ma non uno qualsiasi, bensì qualcuno che con Gruul ha un conto in sospeso. L'atmosfera è curata in un modo magistrale, così come lo stile di scrittura che, grazie anche all'apporto del sempre immenso Martin McKenna, riesce a dare vita a una parata di orrori in stile cinematografico senza che questa giostra di cliché risulti mai stucchevole o ripetitiva, dote già di per sé non da poco. L'avventura, poi, si snoda in modo molto libero, partendo con una sezione a mappa e proseguendo in modo sempre molto interattivo, con l'unico difetto di nascondere un po' troppo alcuni indizi importanti e lasciare ampio spazio a sezioni stupende, ma poco redditizie a livello di gioco. Se un libro cattura dalla prima all'ultima pagina si può dire che la missione del suo autore sia compiuta, e di fronte a *Moonrunner* non si può trattenerne un inchino.

### La leggenda continua... e finisce?

Nel nome di Zagor si era aperta la serie, e nel suo nome avrebbe potuto chiudersi con il numero 50, *Return to Firetop Mountain*; fosse dipeso solo dalla qualità intrinseca del volume, un repertorio delle peggiori trovate livingstoniane, sarebbe andata probabilmente proprio così, ma la sua comparsa sugli scaffali diede rilancio alla serie consentendole di aggiungere altri nove volumi, buona



parte dei quali di assoluto pregio. Uno dei più interessanti è proprio il terzo dedicato all'arcinemico preferito degli appassionati, *Legend of Zagor* (FF 54 della serie Puffin, 20 della prima ristampa Wizard), ufficialmente ad opera di Livingstone anche se numerosi indizi portano a pensare che il vero autore sia Keith Martin. Sconfitto e scagliato oltre un portale dimensionale alla fine del volume precedente della trilogia, Zagor è giunto nel mondo di Amarillia, e lì si è fuso con il Bone Demon, perfida creatura sepolta viva a Castle Argent. La creatura sta lentamente recuperando le forze e, con l'ausilio delle centinaia di servitori ancora fedeli all'antico signore, si prepara ad assaltare Amarillia. Le novità introdotte da questo volume sono numerose. Innanzitutto, si può scegliere tra quattro personaggi da interpretare, ciascuno coi suoi pregi e difetti, solo uno dei quali non ben bilanciato. Inoltre, a differenza di *Warlock* e *Return to Firetop Mountain* si ha proprio una struttura a mappa: l'esplorazione di Castle Argent è piuttosto libera, armarsi di carta e penna per disegnarne la pianta è una mossa quasi obbligatoria, onde evitare di perdersi e soprattutto di lasciarsi alle spalle gli oggetti e le informazioni utili che, come è tradizione nel Keith Martin maturo, sono non solo abbondanti ma strabordanti. Nel castello non ci si annoia mai: l'avventura è lunghissima e piena di sorprese, alternando scontri mozzafiato a scene di alleggerimento ben riuscite, il tutto condito dalle tavole di un Martin McKenna superlativo. Avere una certa capacità di pianificazione è pressoché indispensabile, considerate queste premesse, ed è importante soprattutto accumulare quante più Tower Chests possibili, perché lo Zagor che ci si troverà di fronte alla fine è uno dei nemici potenzialmente più forti della serie intera. E l'avventura non finirà con lo scontro stavolta... Un piatto decisamente ricco dunque, con i suoi pregi e anche qualche difetto, ma sicuramente immancabile nel bagaglio di un fan della serie.

### Cacciatori di maghi alla ricerca di sé

Poteva in questa rassegna mancare una celebrazione di quel true path che ha caratterizzato tanto a fondo Fighting Fantasy e i suoi inventori? A meno di commettere falsi storici, la risposta è no. Sono molte le opere caratterizzate da percorsi più o meno strettamente lineari, che nascondono trappole a ogni minimo passo falso e bloccano il gio-

catore sfortunato a un passo dalla vittoria. Tra tutti però spicca per originalità e "follia" il terzultimo volume della serie, *Magehunter* (FF 57), ultimo contributo di Paul Mason alla serie. Come da titolo, il protagonista è un cacciatore di Maghi, un autentico eroe nel suo mondo, in cui ogni forma di magia è aborrita e perseguita con la massima ferocia. L'ultima cattura è niente meno che il celebre Mencius, uno dei Maghi più pericolosi in assoluto, ma i festeggiamenti dureranno ben poco: durante le celebrazioni infatti il temibile avversario rapisce Reinhardt, figlio del margravio Mechtner, e fugge attraverso un portale dimensionale. Sarà compito del lettore riprenderlo, ma a mettergli i bastoni tra le ruote saranno le numerose insidie di un mondo sconosciuto e, soprattutto, una serie di bizzarre trasformazioni. Se la struttura a true path può essere concepita come una vera sfida al lettore, qui se ne ha uno dei migliori esempi. Il libro concede infatti decine di alternative, che si traducono in una serie di percorsi estremamente varia, ma solo uno di essi permette di giungere alla vittoria. Ogni singola partita non è mai troppo lunga, e l'unica maniera per barcamenarsi in un tale guazzabuglio è ragionare con estrema attenzione e ricordare le conseguenze delle scelte già operate nei tentativi precedenti. Grazie all'escamotage principale che caratterizza il volume, ai lettori il compito di scoprirlo, non ci sono troppi problemi con i punteggi delle caratteristiche, e ci si può dunque concentrare principalmente proprio sulla ricerca del malvagio Mencius, e nel corso dell'avventura le instant death veramente bestiarde sono solo una piccola manciata, lasciando le difficoltà autentiche per la sezione finale. Senza dubbio, per giungere alla meta senza barare è necessaria una discreta dose di fortuna e di organizzazione di gioco, ma soprattutto di pazienza. L'unico vero difetto oggettivo di *Magehunter* è la sua non frequente (e relativamente costosa) reperibilità sul mercato internazionale; facile collegarlo al fatto che è stato uno degli ultimissimi titoli della serie Puffin, ma chissà quante copie saranno andate bruciate da giocatori al decimo fallimento... E con questo si chiude la rassegna da gourmet di Fighting Fantasy. Molti altri volumi avrebbero potuto comparire in queste pagine, altrettanto meritevoli di menzione per l'uno o l'altro motivo. Ai lettori, il compito di scoprirli. Per il momento, buona caccia e attenti alle scelte perché il destino dipende unicamente da voi!

magazine

Direttore

Alberto Orsini (Dragan)  
[dragan@librogame.net](mailto:dragan@librogame.net)

Condirettore

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)  
[prodocevano@librogame.net](mailto:prodocevano@librogame.net)

Ha collaborato

Federico Righi (Kingfede)  
[federicorighi@alice.it](mailto:federicorighi@alice.it)

\*\*\*

Testata in attesa di registrazione  
[magazine@librogame.net](mailto:magazine@librogame.net)