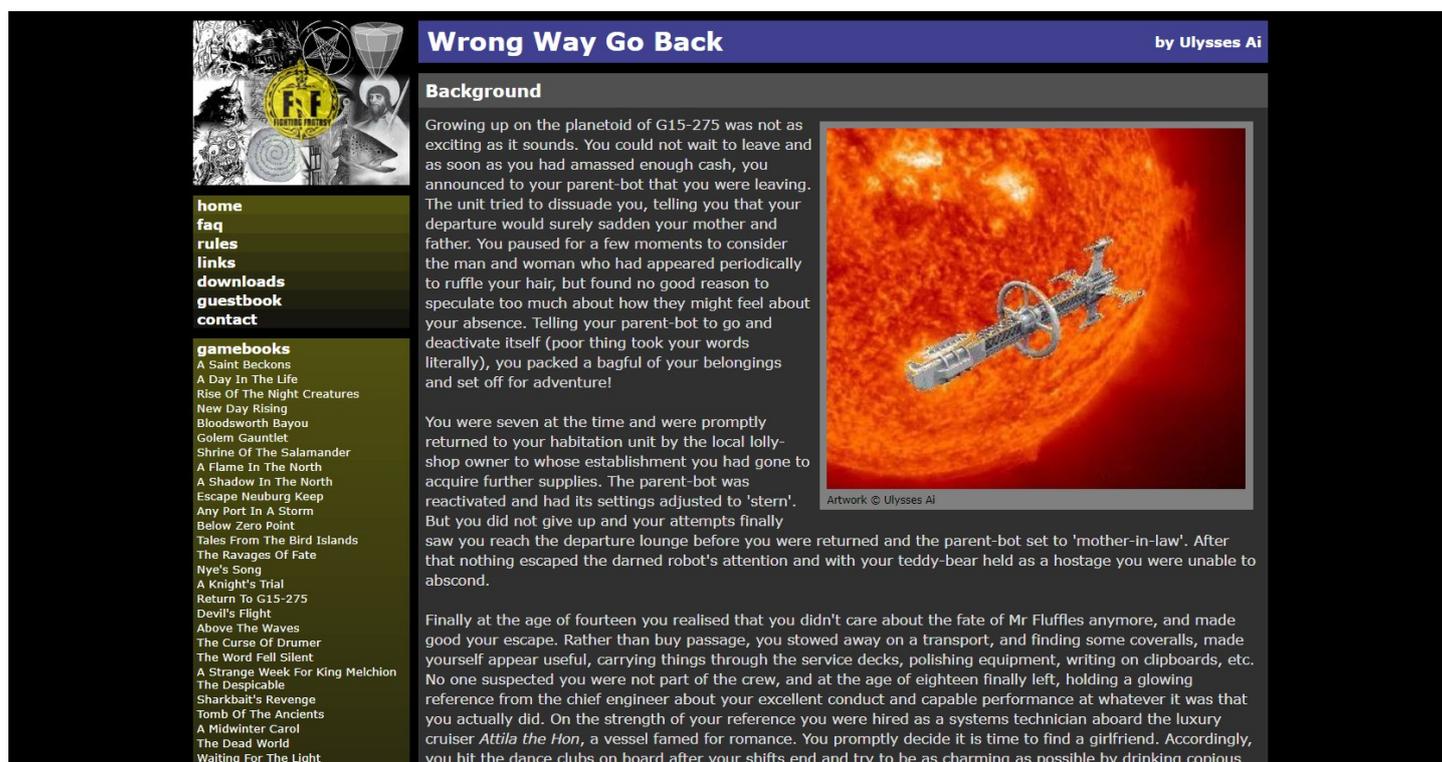


L'autore si è segnalato per una serie di opere apprezzate e scaricabili liberamente

Con Ulysses Ai la qualità è gratis



Wrong Way Go Back by Ulysses Ai

Background

Growing up on the planetoid of G15-275 was not as exciting as it sounds. You could not wait to leave and as soon as you had amassed enough cash, you announced to your parent-bot that you were leaving. The unit tried to dissuade you, telling you that your departure would surely sadden your mother and father. You paused for a few moments to consider the man and woman who had appeared periodically to ruffle your hair, but found no good reason to speculate too much about how they might feel about your absence. Telling your parent-bot to go and deactivate itself (poor thing took your words literally), you packed a bagful of your belongings and set off for adventure!

You were seven at the time and were promptly returned to your habitation unit by the local lollyshop owner to whose establishment you had gone to acquire further supplies. The parent-bot was reactivated and had its settings adjusted to 'stern'. But you did not give up and your attempts finally saw you reach the departure lounge before you were returned and the parent-bot set to 'mother-in-law'. After that nothing escaped the darned robot's attention and with your teddy-bear held as a hostage you were unable to abscond.

Finally at the age of fourteen you realised that you didn't care about the fate of Mr Fluffles anymore, and made good your escape. Rather than buy passage, you stowed away on a transport, and finding some coveralls, made yourself appear useful, carrying things through the service decks, polishing equipment, writing on clipboards, etc. No one suspected you were not part of the crew, and at the age of eighteen finally left, holding a glowing reference from the chief engineer about your excellent conduct and capable performance at whatever it was that you actually did. On the strength of your reference you were hired as a systems technician aboard the luxury cruiser *Attila the Hon*, a vessel famed for romance. You promptly decide it is time to find a girlfriend. Accordingly, you hit the dance clubs on board after your shifts end and try to be as charming as possible by drinking copious

di Alessandro Viola (Yaztromo)

blicare i tuoi librogame?

Ulysses Ai è l'autore di svariati librogame in inglese messi gratuitamente a disposizione sul sito di Fighting Fantasy Project <http://www.ffproject.com/>. È una persona riservata e non ama parlare molto di se, né avere visibilità, ma la qualità dei suoi lavori lo ha segnalato da tempo agli appassionati dei librogame. Cortesemente, ha accettato di rispondere ad alcune domande.

Ulysses, come hai iniziato a scrivere librogame?

Ho cominciato a scrivere il mio primo librogame a circa otto anni, dopo averne letto uno della serie "Scegli la tua avventura". Era una caccia al Tesoro con inseguimenti in jeep nella giungla e un falco di cristallo. Non l'ho mai completato e non ho più pensato di scrivere librogame per una ventina d'anni, finché il rilancio della serie Fighting Fantasy me ne ha ricordato l'esistenza. Dopo una ricerca online ho scoperto che la comunità degli amanti dei librogame è in ottima salute. Mi sono messo immediatamente a scrivere The Diamond Key e per poco non ho perso la sessione di laurea per poterlo finire.

Come mai hai scelto il sito di Fighting Fantasy Project per pub-

Fighting Fantasy Project è stato il primo sito che ho trovato che metteva a disposizione librogame amatoriali e che per di più potevano essere giocati online. Non ho sentito il bisogno di cercare altrove e il mio coinvolgimento nella comunità degli amanti dei librogame è limitato al guestbook di questo sito, principalmente perché altri siti richiedono che tu ti iscriva, cosa che a me non interessava. Credo che il sito di Fighting Fantasy Project sia ben fatto e ben gestito praticamente sotto tutti i punti di vista. Apprezzo sinceramente la devozione del webmaster che passa così tanto del suo tempo libero per dare la possibilità ai cultori del genere di avere un posto dove trovare librogame gratuiti, giocarli e discuterne.

Quali sono i tuoi librogame (o serie) preferiti? Quali hanno avuto più influenza su di te?

Non ho molta esperienza con i librogame, dal momento che ho solamente letto alcuni "Scegli la Tua Avventura" e alcuni Fighting Fantasy. Non credo che ci sia un librogame o una serie in particolare che abbia avuto un impatto speciale su di me: quello che mi ha sempre colpito è stato soprattutto il concetto della letteratura interattiva.

Hai altri interessi letterari, al di là dei librigame?

Ho sempre amato la scrittura e avuto l'ambizione di diventare un autore pubblicato. Quello che ho scritto da bambino e da adolescente non è per niente memorabile, ma, con la mia maturazione, anche quello che scrivevo è maturato e al momento ho diversi progetti in corso. Sono racconti più tradizionali che spaziano dal fantasy, al fantascientifico, dal romanzo storico a quello contemporaneo. Per quanto i miei librigame siano stati finora il mio maggior successo (nel senso che ho completato le storie e ho avuto lettori), li ritengo più che altro un hobby, per cui non li conterei come passi avanti verso il mio obiettivo di diventare un autore pubblicato. Ho anche scritto alcuni copioni di film e sceneggiati televisivi, ma al momento questi lavori non hanno avuto alcun seguito.

Come è nata la saga di "Wrong way Go Back"? Hai pianificato tutto fin dall'inizio?

Un fine settimana mi sono ritrovato bloccato in un posto noiosissimo. Non avevo giochi elettronici con me, ma avevo carta e penna. Prima di arrivare in questo posto noioso avevo ascoltato della musica e avevo ancora nella testa la canzone dei Pink Floyd intitolata the Controls for the Heart of the Sun. L'idea di essere intrappolato in una nave spaziale che sta precipitando su una stella mi è sembrata una grande idea per un librigame, e quindi l'ho scritto. Dopo che il librigame è stato pubblicato sul sito di Fighting Fantasy Project, qualcuno nel guestbook ha inserito il commento che gli sarebbe piaciuto leggerne il seguito, per cui l'ho scritto. È cominciato tutto così.

Da dove nasce l'umorismo irresistibile di Wrong way Go Back?

Nasce da solo, come i brufoli.

L'unica differenza è che quando spunta sei contento di vederlo...

Conosci il libro di Douglas Adams intitolato "La Guida Galattica per gli Autostop-pisti"? Ti è stato d'ispirazione?

Ho letto tutte le serie di Douglas Adams molti anni fa, incluso Dirk Gently. Non ho preso niente da questi libri consapevolmente, ma di certo le sue storie hanno lasciato una grande impressione nel mio subconscio, assieme a molte altre.

Qual è il futuro della saga di Wrong Way Go Back? Hai un piano?

L'ottavo episodio sarà l'ultimo. Ho pensato a una conclusione epica senza un vero e proprio finale a sorpresa (alla fine ti ritrovi la ragazza), ma spero che il viaggio per arrivarci sia molto divertente. Attraverserai tutto l'universo e incontrerai tutti i personaggi degli episodi precedenti per trovare quello che cerchi.

Abbiamo dovuto attendere tre anni dall'episodio precedente, ma questo è di gran lunga il librigame più lungo della serie, dal momento che ha 600 referenze, mentre gli episodi precedenti erano tutti tra 60 e 266...

Il concetto della serie di Wrong Way Go Back è basato su una serie di episodi corti, ma difficili. Non avevo previsto che Return to G15-275 sarebbe diventato così lungo, ma non c'era altro modo di includere tutti gli elementi che avevo pensato senza aggiungere referenze su referenze. Naturalmente avrei potuto accorciarlo, se avessi veramente voluto, ma molte delle referenze sono lì per poter gestire visite multiple agli stessi posti, permettendo di gestire le conseguenze delle azioni compiute precedentemente dal protagonista. Per questo motivo non credo che il numero di referenze avrà un grande impatto

sulla lunghezza della storia dal punto di vista del lettore. Detto questo, probabilmente l'episodio finale che seguirà sarà per lo meno della stessa lunghezza.

Hai scritto librigame corti e lunghi (anche all'interno della stessa serie): li concepisci e scrivi allo stesso modo o ci sono differenze?

Quando comincio un librigame prima di tutto mi faccio un'idea ben chiara dei contenuti, gli elementi chiave e il finale. Poi comincio a scrivere. La storia tende a crescere organicamente, con nuovi elementi che entrano in gioco e storie parallele che emergono. Le necessità della storia decideranno quanto spazio verrà occupato da questi "imprevisti". Se si espandono, li lascio espandere. In questo modo, non c'è nessuna differenza come progettazione e la scrittura semplicemente richiede più tempo, la revisione ne richiede ancora di più e il libro cresce.

Cosa hai in programma di scrivere dopo Wrong Way Go Back?

Non ho in programma altri librigame. Mi concentrerò invece su quelli che considero progetti "più seri". Li comunicherò al pubblico man mano che saranno pronti.

Secondo molti lettori, i tuoi librigame sono di qualità migliore di molti altri prodotti professionalmente e pubblicati (e venduti!): come mai hai scelto di metterli a disposizione gratuitamente?

Perché nessuno mi ha offerto soldi per scriverli. Sono un porco capitalista e sarei ben lieto di sguazzare nel denaro ogni giorno, se ne avessi. Scrivere librigame è divertente e mi è piaciuto, ma richiede parecchio tempo e, adesso che altri impegni mi si accavallano, il fatto di non aver avuto un riscontro tangibile è alla base della mia scelta di non scriverne altri. In ogni

caso però, anche se fossi pagato per scrivere librigame, lo stesso ne metterei a disposizione qualcuno gratuitamente. La gente non dovrebbe pagare sempre per qualunque cosa.

Che valore dai alle pubblicazioni amatoriali?

Le pubblicazioni amatoriali sono una grandiosa possibilità per gli autori in erba di presentare i loro lavori e ricevere dei commenti. Sicuramente ci sono libri pubblicati che sono stati pensati e scritti sorprendentemente male. Avere una scena vivace di scrittori amatoriali dovrebbe aiutare gli autori a migliorarsi fintantoché riescono a gestire saggiamente i commenti che ricevono: alcuni commenti saranno sicuramente di scarso valore, mentre altri saranno utili. Devi essere in grado di discernere e trovare gli aspetti di valore, senza badare troppo al fatto che sicuramente non tutti potranno apprezzare qualunque cosa tu scriva.

Qual è il futuro dei libri a bivi, secondo te?

Credo che il futuro siano le app per smartphone e tablet. Non credo che i libri cartacei spariranno, ma secondo me i librigame sono più adatti a formati elettronici, dal momento che sono più veloci da comprare, leggere e più facili da navigare.

