

# Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XVI  
(160)  
febbraio  
2021



## DESTINY QUEST

Giochi Uniti entra nel  
mondo dei LG con  
la traduzione di una  
serie spettacolare

# LA LEGIONE DELLE OMBRE

**COME NASCE DESTINY QUEST?**  
Michael J. Ward ci svela tutti i segreti  
della sua creatura interattiva

**CREATORE DI MOSTRI**  
Terry Oakes, illustratore di  
storiche collane a bivi

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Una delle ultime grandi serie inedite  
approda in Italia grazie a Giochi Uniti

# ARRIVA DESTINY QUEST

di Antonio Costantini

**S**ono tempi duri per gli appassionati di libro-game... non adesso però, dove la principale preoccupazione è comprare una nuova Billy per non sovraccaricare ulteriormente quelle già in nostro possesso, che gridano pietà peggio di un Helgast infilzato da una Lancia Magica.

Ma non è stato sempre così, solo pochi anni fa noi appassionati dovevamo andare alla caccia di nuove uscite col lanternino, e non sempre tornavamo vincitori. Fu proprio in un periodo come questo che uscì il primo volume della serie **DestinyQuest - The legion of shadow** che oggi Giochi Uniti porta in Italia col titolo **La legione delle ombre** in una sorta di edizione definitiva da far venir invidia ai colleghi inglesi e giustificare la lunga attesa. Attesa che io non ho voluta fare e così, nel lontano 2011, mi comprai la primissima edizione di questo libro, rimanendone affa-

scinato e coinvolto al punto che ora è stato sia un piacere che un onore aver partecipato alla revisione dell'edizione italiana e presentarla in quest'articolo. Il perché di tanta passione è presto detto, questa serie ha una delle caratteristiche che più adoro nelle nuove opere: l'originalità e l'innovazione. Per quanto fosse ancora lontano l'attuale Rinascimento italiano con la sua ventata fresca, Micheal J. Ward ha creato un'opera che trae spunto non tanto, o non solo almeno, dalle serie del passato, ma da quegli action RPG stile Diablo con cui molti di noi (non so voi, ma io di sicuro) hanno passato ore e ore felici. La storia viene quindi palesemente scomposta in main quest, side quest, villaggi da visitare, mostri da affrontare e boss da sconfiggere per passare di livello... ehm, scusate, volevo dire di Atto. Infatti la storia è divisa in tre Atti, all'interno di ognuno si possono in-

traprendere più o meno liberamente le varie avventure e quando ci sentiamo abbastanza pronti, possiamo andare a guardare il final boss negli occhi e gridargli in faccia (se ce l'ha): "Mena il tuo colpo migliore, non mi fai paura!"

Ma cosa significa "sentirsi pronti"? Ecco, questa è un'altra delle novità di DQ, il cui focus è migliorare il proprio personaggio tramite l'acquisizione di nuovi oggetti che potenziano le caratteristiche. E come si guadagnano questi oggetti? Chi è avvezzo a giochi analoghi avrà già capito: prendendo a pedate nel sedere i nemici.

E non è finita qui, un altro aspetto tremendamente interessante è che non si muore mai in combattimento (né ci sono instant death). Quando si viene sconfitti si prende nota del paragrafo in cui ciò avviene, si torna alla mappa e, solitamente dopo essersi potenziati, si può tornare al paragrafo segnato per ricominciare il duello. Il perché non moriamo viene spiegato in game, ma è pleonastico perché il meccanismo funziona, e bene, sposandosi alla perfezione col flavour generale del libro e generando quell'unica partitola olistica tremendamente moderna e attuale oggi, quasi 10 anni dopo!

Chapeau.

Mentre gireremo per il mondo di Destiny-Quest alla ricerca del beskar... no, scusate, ho fatto confusione, di armi, armature e oggetti per potenziarci dovremo anche intraprendere uno dei tre percorsi mago, guerriero e canaglia per poi imparare, sempre che troviamo qualcuno che ce la insegna, una professione, o potremo avvicinarci alle ombre e corromperne una che già sappiamo. Tante possibilità, tanto divertimento in un librogame in cui la parte game fa da leone.

E la storia, chiederete voi, è valida? La risposta è sì: classica, solida, citazionista e adatta a fare da sfondo e supporto al cuore pulsante



**Michael J. Ward, il papà della Legione delle Ombre e di tutta la serie**

te della game experience, che sta comunque da un'altra parte. Vi divertirte e vi appassionerete ai personaggi che incontrerete e con cui interagirte, alcuni davvero ben caratterizzati sarà un dispiacere lasciarli indietro una volta conclusa la vostra avventura. Altri, sarà un piacere distruggerli sfruttando l'equipaggiamento che vi siete faticosamente procacciati ora che siete diventati grossi come... come... questa versione italiana.

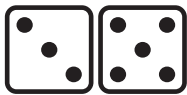
Edizione ribilanciata, con più armi, capacità (oltre 100!) e paragrafi di tutte. Rispetto alla prima ce ne sono ben 157 in più, portando il totale a 939. E, credetemi, certe nuove aggiunte sono veramente valide. Anche la nuova copertina, creata appositamente per questa uscita, è una spanna sopra la già ottima originale.

Carissimi colleghi lettori, quale miglior conclusione se non una bella scelta?

Se vuoi leggere un librogame divertente, vai a DestinyQuest 1.

Se vuoi leggere un librogame innovativo, vai a DestinyQuest 1.

Se vuoi leggere un librogame originale, vai a DestinyQuest 1.



Per i carissimi colleghi scrittori invece, lo consiglio perchè è pieno di idee da rub... masticare, digerire e riutilizzare!

## INTERVISTA A MICHAEL J. WARD

E non è finita qui! In occasione di questa edizione ho rivolto diverse domande a Michael, sulla serie, sulla sua ispirazione e, ovviamente, sui suoi progetti futuri. Perchè a noi questi spoiler piacciono da matti, e Michael ci regala una piccola anteprima!

**Quando hai iniziato con la serie Destiny-Quest era il 2011, l'età d'oro dei librogame finita e i nuovi volumi rari, ma hai deciso**

**di scrivere il tuo librogame a prescindere da ciò. Hai mai pensato che, dopo quasi 10 anni e 4 libri, sarebbe uscita un'edizione italiana?**

Credo che nel 2011 la gente pensasse fossi pazzo a scrivere un librogame e questo, in un certo senso, mi ha reso più determinato. Invece dopo ho scoperto che era invece il momento perfetto poiché c'erano molti blog di librogame in fase di avvio e una comunità entusiasta di giocatori e lettori affamati di qualcosa di nuovo nel genere, da cui ho ricevuto un supporto enorme. Devo davvero ringraziare la comunità dei librogame per avermi aiutato ad avere successo nella fase iniziale.

Quando ho provato a pubblicare il primo libro di DestinyQuest in inglese, ho incontrato molta opposizione da parte degli editori. Amavano il libro, ma non credevano che potesse vendere, i librogame erano considerati un ricordo del passato. Così ho pubblicato da solo il mio primo libro perché ero determinato a vederlo e avere successo, ma non avrei mai immaginato che la serie sarebbe diventata così popolare com'è accaduto. Sono stato scelto da Gollancz / Orion Books nel Regno Unito, che ha pubblicato i primi tre volumi. Ho anche avuto il privilegio di vedere il mio lavoro tradotto in francese, spagnolo e tedesco.

Ora, finalmente, è meraviglioso vedere il primo libro tradotto in italiano. È sempre un grande onore avere la possibilità di raggiungere un nuovo pubblico - e lavorare con Giochi Uniti è stato un piacere. Sono davvero entusiasta di questa opportunità e spero che i lettori italiani apprezzino la prima avventura.

**Edizione che sarà la più completa in assoluto, puoi descrivere le differenze tra l'edizione inglese e quella italiana e anticiparci**

**qualcosa che ci sarà solo nell'edizione italiana?**

Sì, questa sarà l'edizione più completa fino ad ora, con molte modifiche al bilanciamento che sono uniche per la versione italiana. Come abbiamo detto, il primo libro è stato scritto nel lontano 2011. All'epoca stavo sperimentando il genere e suppongo che il primo libro fosse un diamante molto grezzo - forse un miscuglio di idee che necessitavano di un po' di rifinitura. Di tutti i libri, il primo libro è stato quello su cui ho sempre voluto tornare e migliorarlo. E anche se non ho avuto l'opportunità di riscriverlo, sono stato in grado di migliorare e bilanciare diversi aspetti del gameplay.

In questa edizione, ci sono molte modifiche agli oggetti che puoi raccogliere. Nella maggior parte dei casi, potenziandoli, in modo che i giocatori abbiano scelte migliori quando personalizzano i loro eroi. Ho anche cambiato alcuni combattimenti per renderli più facili e veloci. Il primo libro è sempre stato il più duro della serie. Potresti paragonarlo di più ai giochi di Dark Souls! Ora il libro è molto più accessibile, in particolare a coloro che non provengono da un forte background di gioco.

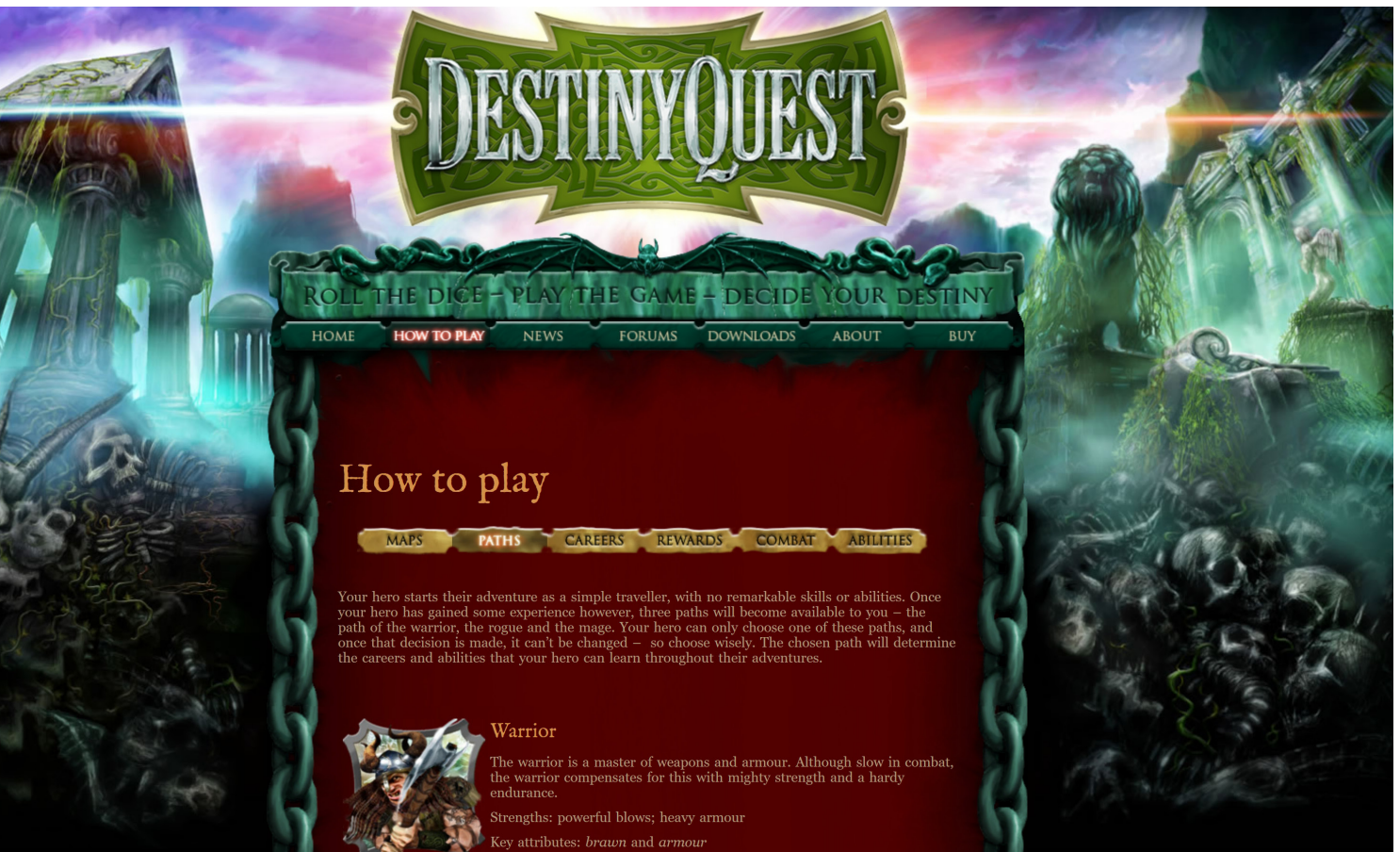
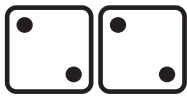
**A: Quando io ho iniziato a scrivere librogame ho pensato che la storia dovesse essere il fulcro della game experience. Quando tu hai iniziato a creare il game design alla base di DestinyQuest, quali erano i tuoi obiettivi riguardo alla game experience?**

La mia principale influenza per DestinyQuest è stata la mia game experience di giochi fantasy online come World of Warcraft o Guild Wars. Ero un drogato, giocavo più di cinquanta ore a settimana! Volevo davvero tradurre quell'esperienza di gioco in un libro. Per The Legion of Shadow, lo confesso, forse mi sono concentrato di più sul riproporre



quella game experience (con la personalizzazione del personaggio, le abilità speciali, le ricompense, ecc.) più che di raccontare una storia profonda con molte ramificazioni. Volevo che sembrasse più un videogioco che un libro. Un po' come un gioco hack and slash, stile Diablo.

Tuttavia, una volta che ho finito Legion e ho iniziato a pianificare il secondo libro (The Heart of Fire), ho capito il vero potenziale per sposare i due insieme: una storia profonda con un gameplay divertente. Pertanto, la



storia è diventata l'elemento più importante man mano che la serie si sviluppa. I volumi successivi raccontano una storia davvero epica di cui reciti una parte, con enormi missioni e molte ramificazioni.

### Quali sono le serie che ami di più e quali ti hanno ispirato per la tua serie?

Sono cresciuto con i libri di Choose Your Own Adventure (Scegli la tua avventura) di Edward Packard e, naturalmente, i meravigliosi Fighting Fantasy (Dimensione Avventura) di Steve Jackson e Ian Livingstone. Hanno avuto un enorme impatto su di me da adolescente, poiché mi hanno introdotto al formato e mi hanno anche portato alla fantasia e ai giochi.

Tuttavia, quando si tratta di DestinyQuest, come ho già detto, le mie influenze principali sono i giochi per computer. World of Warcraft è stata la mia principale fonte di ispirazione

per i miei libri, ma - negli ultimi anni - sono stato più influenzato dai giochi choice-driven creati da Telltale Games. Mi hanno davvero aiutato con la scrittura.

### Qual è l'elemento, o gli elementi, che per te sono più importanti in un librogame? E qual è il "sapore" che non può mancare in una storia di DestinyQuest?

Penso che l'aspetto che spicca in DestinyQuest sia il personaggio che interpreti. Nella maggior parte dei librogame, il protagonista è un po' un personaggio senza volto con poca o nessuna personalità (dice così perché non ha letto i miei ;-), ndA). Ciò è in gran parte per consentire al lettore di immaginare l'eroe come vogliono che sia. Tuttavia, questo limita la narrazione. E nella maggior parte dei librogame tradizionali, l'eroe non cambia molto. Non c'è un'enorme crescita del personaggio.

In DestinyQuest, è il contrario. Oltre a esplorare un mondo, i tuoi eroi si sviluppano come personaggio: imparano a conoscere se stessi, hanno le loro narrazioni e interazioni con i gli altri personaggi. Penso che questo sia il cuore di ogni storia, il personaggio che interpreti. Ovviamente, questo è qualcosa che risalta di più nei libri successivi della serie.

Un altro aspetto che distingue DestinyQuest è il fatto che non ci sono morti o fini improvvise. Molti librogame amano essere orgogliosi della propria difficoltà portandoti in vicoli ciechi, uccidendo il tuo personaggio e facendoti ricominciare dall'inizio. Ho sempre pensato che fosse frustrante e che portino ha imbrogliare! DestinyQuest è più simile a un gioco per computer. Non devi mai ricominciare da capo. Se muori in un combattimento, puoi rigiocarlo o tornare alla mappa delle missioni e scegliere qualcos'altro da fare. Non ho mai voluto che le persone si sentissero frustrate per una fine improvvisa della loro avventura.

### **Il prossimo anno sarà il decimo anniversario della tua serie, sai già come festeggiarlo?**

Sai, non me ne sono mai reso conto! Grazie per avermelo fatto sapere! È interessante, suppongo che dovrei fare qualcosa di speciale. Ci penserò su!

### **Quali sono i tuoi progetti per il futuro?**


Voglio iniziare a scrivere di The Edge of Time (il quinto libro di DestinyQuest) il prossimo anno. Speravo di iniziare quest'anno, ma il lavoro è stato molto impegnativo, quindi non ho avuto un momento per concentrarmi su di esso. Tuttavia, mi impegno a realizzarlo, perché è un sequel diretto del libro precedente, The Raiders of Dune Sea, e ho molti fan che vogliono disperatamente sapere cosa succederà dopo!

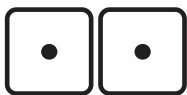
**In Italia i librogame stanno vivendo una sorta di “Rinascimento italiano”, con tantissimi nuovi volumi ogni anno. So che in Inghilterra questi nuovi libri italiani, compreso i miei, non vengono pubblicati, ma ci sono almeno le voci di questo “rinascimento”? Pensi che un fenomeno simile sia possibile anche in Inghilterra?**

Di recente ho ascoltato un'intervista radiofonica con Rhianna Pratchett e Charlie Higson, che sono stati coinvolti nel revival della serie Fighting Fantasy qui nel Regno Unito. Hanno detto che, a causa della situazione di blocco (che il mondo ha purtroppo sperimentato negli ultimi tempi), i librogame hanno assunto un'impennata di popolarità. Quindi, anche se spero che torneremo presto alla normalità, forse ora che le persone sono in casa e cercano distrazioni, potrebbero essere tornate in contatto con i librogame.

Mi piacerebbe che i librogame avessero una rinascita. Qui propongo sempre idee agli editori, ma in realtà non arrivo da nessuna parte perché hanno ancora una stigmata legata a loro, anche adesso. Ma chi lo sa? Nel 2011, tutti pensavano che i librogame fossero morti e guardate cosa è successo... Quindi, non possiamo prevedere il futuro, ma mi sento sicuro nel dire che i librogame sono sicuramente qui per restare!

### **Grazie per le tue risposte Michael, ti aspettiamo in Italia, magari al prossimo Lucca Comics & Games!**

Spero davvero che i giocatori italiani apprezzino e supportino la serie DestinyQuest. Sarebbe meraviglioso poter lavorare con Giochi Uniti anche sugli altri libri. Hanno prodotto una bellissima edizione di The Legion of Shadow (con forse la mia copertina preferita di tutti i tempi!), Quindi i lettori italiani avranno una vera sorpresa. 



Parla l'illustratore di serie storiche come Realtà Virtuale, Fighting Fantasy e le opere di Thraves

# TERRY OAKES, L'UOMO DEI MOSTRI

di Alberto Orsini

**È** un tuffo nel passato tra Fighting Fantasy, Realtà Virtuale e le contrastanti storie di Stephen Thraves, quello che Lgl Mag fa con Terry Oakes, illustratore di copertina e degli interni di alcune delle opere più note giunte in Italia ai tempi della gloriosa collana librogame di edizioni EL. Nato 76 anni fa in una città post-industriale del Galles chiamata Merthyr Tydfil, dove vive ancora oggi, Oakes ammette di concedere interviste “molto raramente, per non dire mai”, ma alla fine, grazie anche alla mediazione del figlio Andrew, si presta a rispondere alle domande di questo giornale. Per diventare illustratore ammette di aver affrontato un percorso “un po’ tortuoso e non ortodosso”. Da autodidatta, difatti, Oakes non ha frequentato l’istituto d’arte, ha lasciato il liceo per lavorare in fabbrica, “cosa che odiavo”, e da quel momento ha sviluppato la sua carriera, fino all’impatto con i librogame





avvenuto per caso, tramite agenzia: “Idea eccezionale e unica”, la sua valutazione in generale dei libri a bivi, sebbene mai si sarebbe immaginato che sarebbero durati fino a oggi.

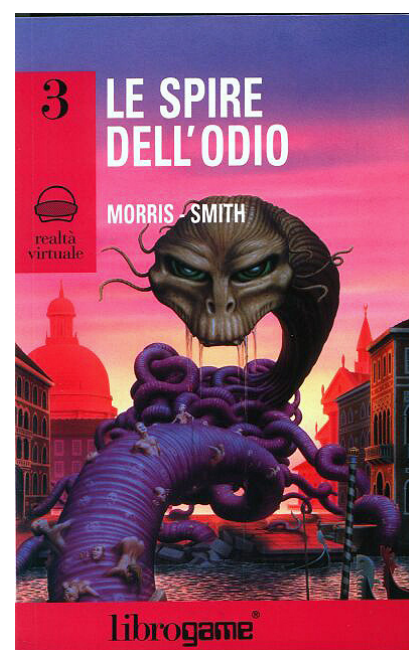
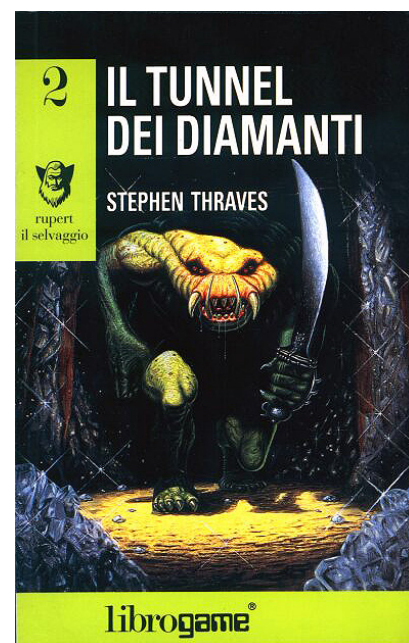
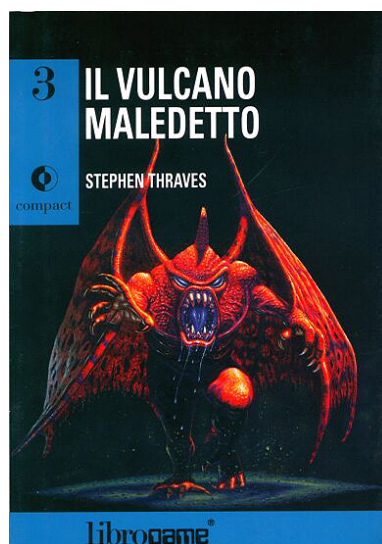
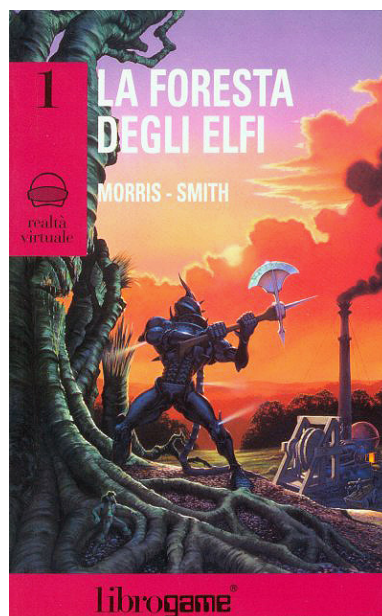
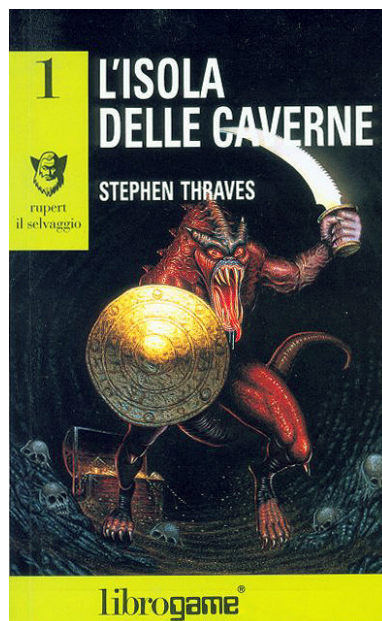
Oakes ha illustrato copertine e interni di volumi della fase più recente della grande epopea dell'editore triestino. I Rupert e i Compact con le lunghe teorie di mostri illustrati, legati al nome di Thraves, l'uomo del mistero del quale, tuttavia, ammette di non avere mai fatto conoscenza. E poi i rapporti con Smith, Jackson e Livingstone.

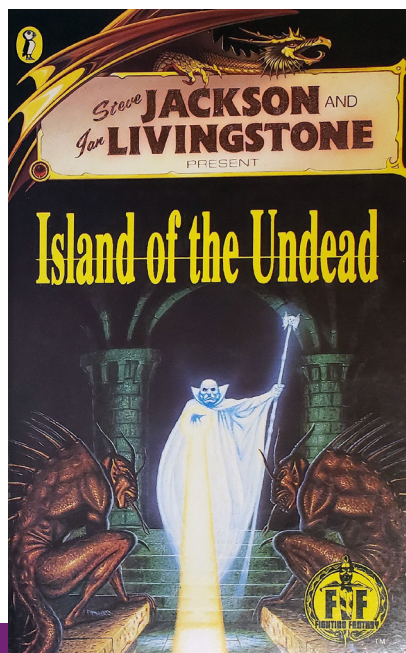
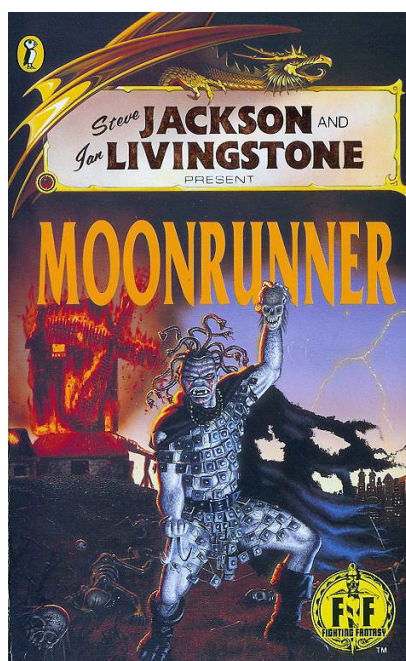
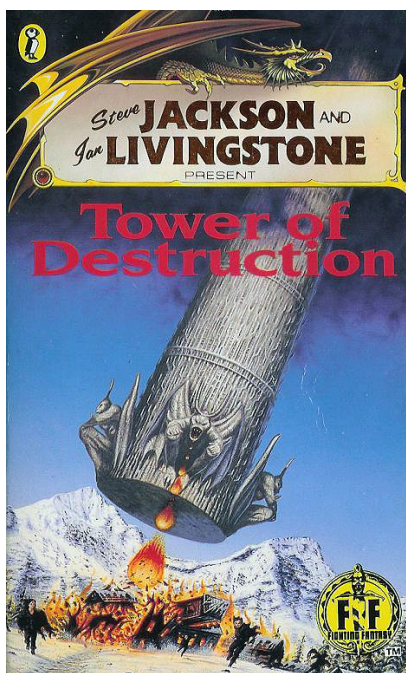
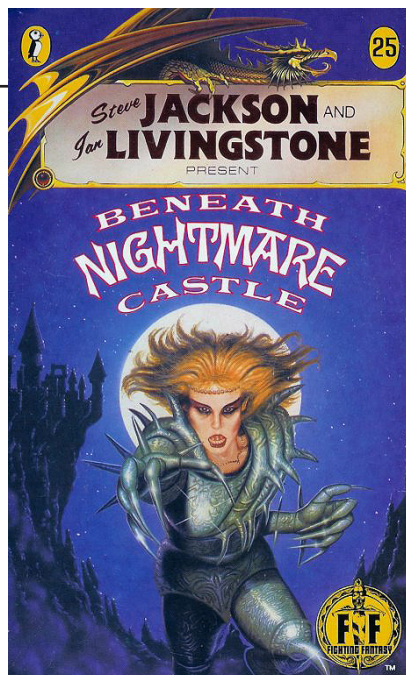
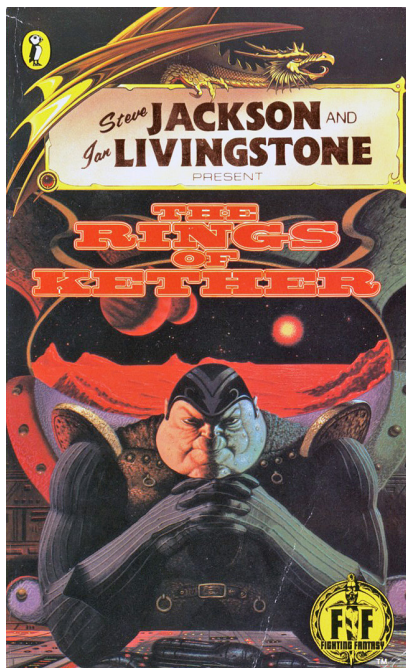
### Da dove nasce il tuo interesse per il disegno?

Sono sempre stato interessato all'arte e all'illustrazione, in particolare al lavoro del disegnatore scozzese Denis McLoughlin e del fumettista inglese Jim Holdaway, e ancor più all'arte del fumetto del leggendario Jack Kirby. Da lì la mia passione è cresciuta fino a includere le fantastiche abilità di persone come Frank Frazetta, e successivamente il connazionale, Jim Burns, il mio vecchio amico, Les Edwards, e gli interni a penna e inchiostro di Virgil Finlay.

### Come hai cominciato?

È stato quando ero stato licenziato dopo il periodo in fabbrica, un colpo di fortuna mi ha dato una mano: ho scoperto attraverso una rivista ormai defunta, chiamata Science Fiction Monthly, in un'intervista con l'autore della copertina, Josh Kirby, che era possibile lavorare effettivamente come illustratore commerciale da casa e anche senza essere a ogni costo parte di uno studio professionale. Quindi, più con speranza che vere e proprie aspettative, ho inviato a diversi editori le fotografie di alcune mie illustrazioni e sono finite in un'intervista con un certo Ken Sims, che era, all'epoca, art editor di Sphere Bo-





oks. Mi ha spiegato che pensava che avessi del potenziale, ma il mio lavoro necessitava di un po' di affinamento. Mi ha consigliato di entrare in contatto con l'ormai, purtroppo, scomparso John Spencer, che aveva da poco aperto un'agenzia chiamata Young Artists (poi Arena). L'incontro con John mi ha letteralmente cambiato la vita, poiché grazie alla sua pazienza, i suoi incoraggiamenti e la sua guida, da quel momento sono diventato un illustratore freelance professionista per i successivi vent'anni.

**Facciamo un tuffo nel passato. Ricordi quando, per la prima volta, hai sentito parlare di librigioco e quale è stata la tua reazione alla scoperta di questo genere?**

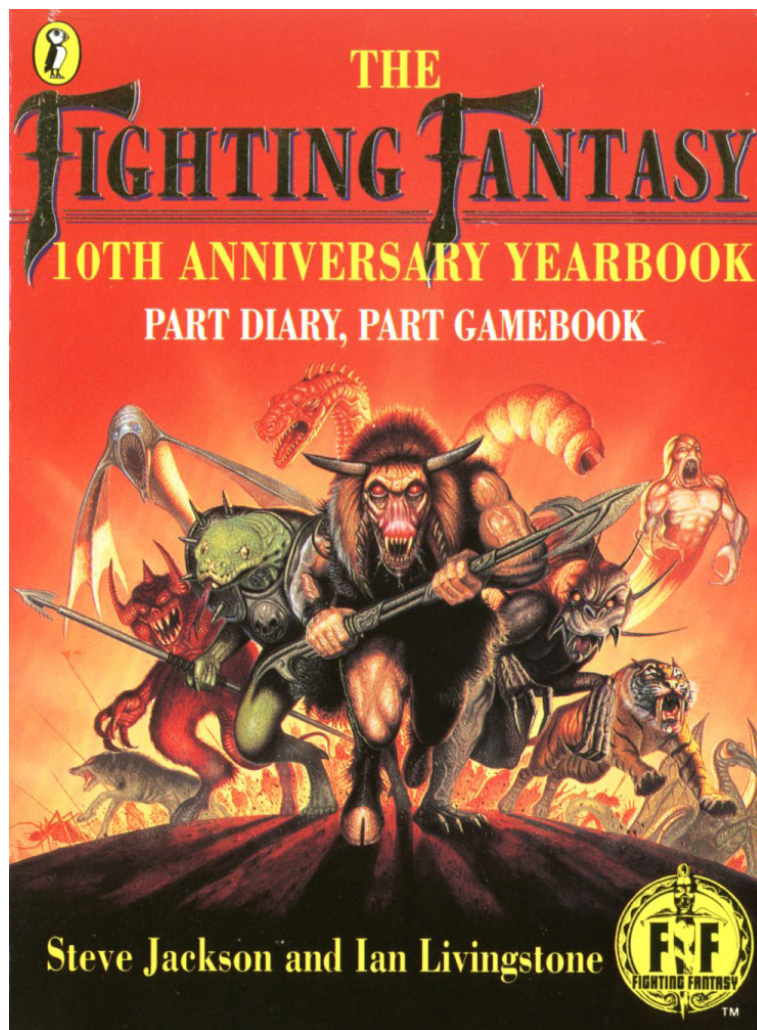
Ho incrociato la strada dei librogame forse a metà degli anni Ottanta, sotto forma di commissioni, organizzate tramite il mio agente. Ho pensato che fossero un'idea eccezionale e unica, anche se non avevo in alcun modo previsto l'impatto culturale a lungo termine che avrebbero avuto, anche fino ai giorni nostri.

**Come funzionava di norma il flusso di lavoro?**



Con la maggior parte dei lavori di solito mi veniva fornito un manoscritto pre-pubblicato o un cartonato che sarebbe poi stato ristampato come paperback. Con i librogame, tuttavia, pubblicati direttamente in versione tascabile, non ricordo che mi sia mai stato presentato un vero manoscritto; c'erano solo pagine con descrizioni delle scene che l'autore e l'editore volevano che illustrassi. A ripensarci ora, quei testi dovevano essere piuttosto vaghi, poiché ricordo di aver dovuto inventare una serie di idee per le copertine da solo. Un esempio: per quanto riguarda l'artwork per l'Annuario del 10° Anniversario di Fighting Fantasy - uno dei miei pezzi preferiti - realizzato per Steve Jackson e Ian Livingstone, mi è stata data carta bianca per creare qualsiasi tipo di creatura o mostro che volessi. Le stampe di queste opere, insieme a tutte le altre illustrazioni che ho realizzato per i libri di Fighting Fantasy, sono attualmente disponibili tramite Intercept Studios, gestito da mio figlio Andrew.

**Parliamo prima delle tue opere arrivate in Italia: Battle Quest o Rupert il selvaggio. Solo due volumi, ma ci sono dozzine di mostri illustrati! Come ha funzionato il pro-**



#### **cesso di produzione qui?**

Sfortunatamente non ho mai avuto modo di incontrare o interagire con Stephen Thraves, poiché tutto è stato organizzato attraverso l'agenzia. Tuttavia, mi sono davvero divertito a dare forma ed esistenza visiva alle molte descrizioni oscure e fantasiose che l'autore mi ha consegnato, attraverso i brief sia per Tunnels of Fear che per Caves of Fury.

#### **Un volume simile è l'avventura "Shadows of Doom" della serie Compact. Anche qui tanti mostri! Quali sono state le tue fonti di ispirazione?**

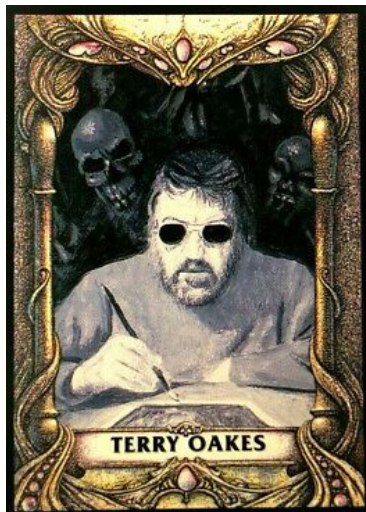
Questo progetto l'ho trovato alquanto deludente, perché - se ricordo bene - la scadenza era stretta, facendo sì che alcune illustrazioni mancassero dei miei soliti dettagli e finis-




sero per sembrare un po' frettolose. Inoltre, le descrizioni di molti mostri erano scritte in modo piuttosto vago, tanto che molti furono lasciati interamente a me da pensare. Non che questo mi abbia infastidito: creare mostri e creature favolose è sempre stato facile per me, anche ora che ho qualche anno in più rimane molto forte la mia pareidolia! Non so che parola ci sia in italiano per tradurla, ma con una così meravigliosa storia dell'arte nel vostro Paese, sono sicuro che ce ne deve essere una (pareidolia è la tendenza a ricondurre a forme note strutture casuali e in italiano si usa la stessa parola di derivazione greca, ndr)!

**Anche le illustrazioni interne di due volumi di Virtual Reality/Realtà Virtuale sono tue. Com'è andata con l'autore Mark Smith?**

Anche in questo caso, non c'era alcun contatto tra lui e me; la commissione è stata recapitata dall'agenzia Arena. Ma l'avventura di Realtà Virtuale mi ha dato la possibilità di illustrare argomenti diversi dai mostri e mostri-



**Non ci sono molte tue immagini sulla rete, possiamo avere qualche foto di ieri e di oggi?**

Le mie foto sono davvero rare. Tuttavia, c'è un autoritratto su una delle carte fantasy "Battle Cards" di Steve Jackson. Spero che sia sufficiente e che le mie risposte siano state utili: mi spiace, ma sono diventato un po' paranoico e solitario in vecchiaia! 

ciattoli, cambiando un po'.

**Infine, non dimentichiamo la serie regina Fighting Fantasy/Dimensione Avventura! Gli autori dei tuoi volumi erano altri, ma com'è andata la collaborazione con Steve Jackson e Ian Livingstone?**

Oh, siamo onesti: sono stati loro i fomentatori dell'intero genere, no? Ho trovato molto gratificante eseguire le copertine per i lavori dei loro "discepoli". Non solo, ma ho avuto l'onore di raffigurare molte illustrazioni per quella che credo sia la serie di carte da battaglia di Steve. Inoltre, quando gestiva una galleria a Newbury, è riuscito a vendere un paio dei miei pezzi originali.

**Cosa fai oggi? Sei ancora attivo nel mondo dell'illustrazione?**

Non professionalmente, ma realizzo ogni tanto illustrazioni per i miei lavori di autore. Sto scrivendo il terzo libro di una trilogia poliziesca, intitolata The Murder Men, per la quale ho illustrato le copertine a penna e inchiostro. Inoltre, ho realizzato tredici illustrazioni in bianco e nero per un libro di poesie e racconti, intitolato "Welcome: Poems, Prose and Prosody", trovate tutto su Amazon Books.