

Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XVII
(171)
febbraio
2022



TEMPO DI CLASSIFICHE

QUALI SONO I LIBRINOSTRI PIÙ VENDUTI DEL 2021?



DIABOLICO TRIO, HORROR
INTERATTIVO V.M. 18
Arriva l'Infinity Book di
Federico Bason

REGOLAMENTO COMPLESSO O
REGOLAMENTO SINTETICO?
La nuova rubrica controparagrafo
e i grandi temi del LG

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Quali sono i volumi made in LGL più acquistati dagli utenti nel 2021?

LA TOP 10 DEI LIBRINOSTRI!

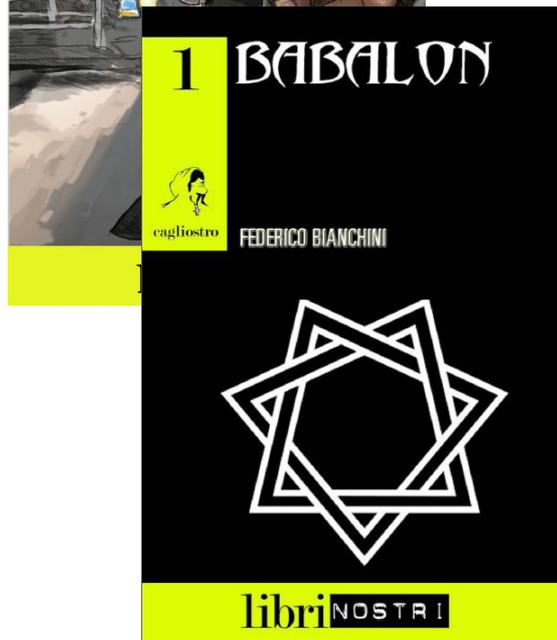
di Marco Zamanni

Inizio dell'anno, tempo di classifiche! In questo periodo ogni portale condivide la sua. Nulla di strano: la competizione è alla base della natura umana e siti come YouTube e affini dimostrano che il formato "top X" attira sempre molti spettatori.

Un po' per gioco, un po' perché è un argomento davvero interessante, noi di LGL abbiamo deciso di unirci a questo trend presentando ai lettori del Magazine la classifica dei 10 LibriNostri più ordinati dagli utenti attraverso il servizio "LibriNostri a casa vostra" nell'anno 2021.

Ma, prima di cominciare, una doverosa premessa: cos'è un LibroNostro? Se state leggendo questo Magazine e non lo sape-

te, dovrete verificare subito nella relativa sezione del sito, perché vi si aprirà un mondo. I LibriNostri sono librogame amatoriali pubblicati gratuitamente in formato pdf e ordinabili in cartaceo al solo prezzo di costo attraverso il portale Lulu. Tra queste opere troviamo storie totalmente inedite e traduzioni in italiano di librigioco mai pubblicati nel nostro paese, condivise con il beneplacito dei rispettivi autori. Grazie all'appoggio di illustratori d'eccezione, abili impaginatori e un team di revisori affidabile, molti LibriNostri non hanno nulla da invidiare a opere professionali. Vediamo dunque quali sono stati i volumi che hanno attirato di più l'utenza nel corso del 2021.



10) MILANO MORENTE: LA POLIZIA È ABBANDONATA

di Federico Bianchini

BABALON

di Federico Bianchini

Al primo gradino della classifica troviamo subito un ex aequo per due libri scritti da un autore che sarà molto presente in questa top 10, essendo di gran lunga il più prolifico scrittore di LibriNostri. Milano Morente racconta la storia dell'intrepido commissario Sparanero in un poliziesco all'italiana che farà la gioia di tutti gli amanti del genere. Babalon è invece il primo volume della serie "Cagliostro": satanismo, Norvegia, culti pagani e un sistema di gioco "senza dadi" estremamente funzionale concorrono a creare quella che è forse la collana

di LibriNostri più famosa e rappresentativa, addirittura consigliata su siti commerciali per avvicinarsi al genere.

Già con questi volumi possiamo notare una caratteristica importante dei LibriNostri: il modo in cui vanno spesso a colmare vuoti presenti nelle pubblicazioni editoriali. Gli autori di LGL, pubblicando gratuitamente, possono permettersi di non rincorrere il mercato e questo può tradursi in una scelta vincente.

9) IL SIGNORE DEI LICH

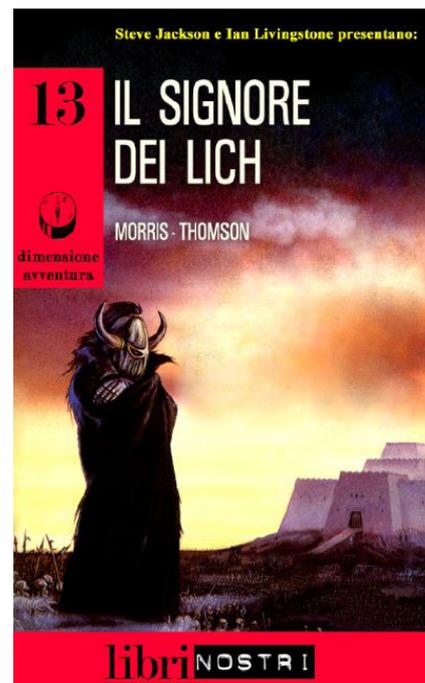
di Dave Morris e Jamie Thomson

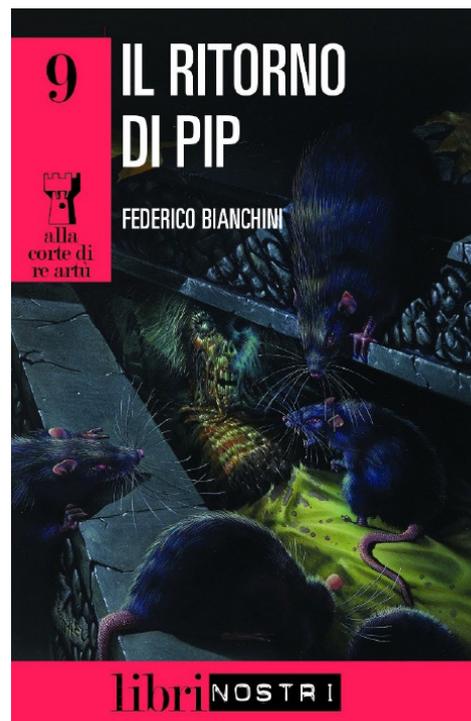
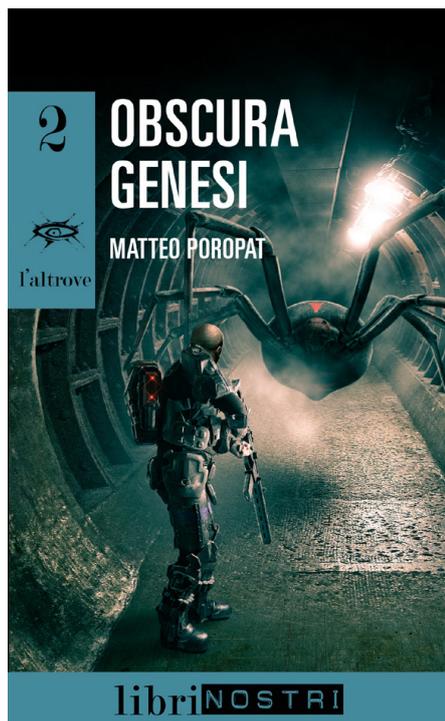
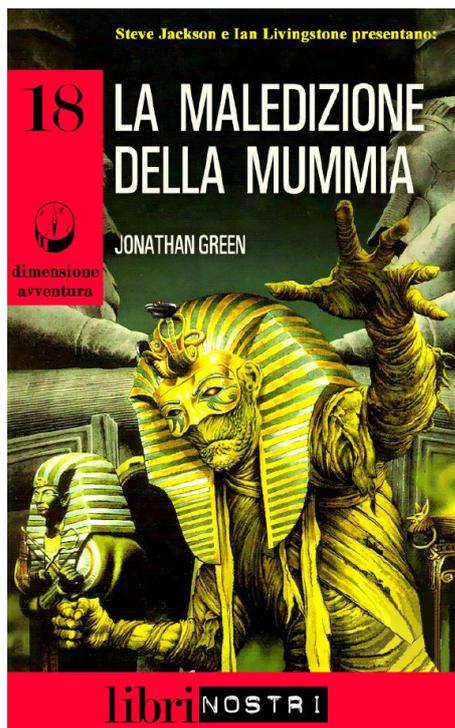
Un altro caposaldo dei LibriNostri sono le traduzioni degli inediti della collana Fighting Fantasy, nota in Italia negli anni 80 come Dimensione Avventura. Questo volume in particolare è stato scritto da due autori famosissimi, padri di Terre Leggendarie (di cui Il Signore dei Lich diventerà spin off), Blood Sword, Ninja e molti altri capolavori. Il Signore dei Lich è stato il primo Fighting Fantasy tradotto e pubblicato da LGL grazie al lavoro di Efrem Orizzonte, che è poi diventato uno dei più apprezzati traduttori di librogame. Un motivo in più per non lasciarlo scappare.

8) LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

di Jonathan Green

Un altro Fighting Fantasy e uno dei primi volumi di un autore che sarebbe diventato anni dopo il miglior scrittore di librogame inglese della nuova generazione. L'autore





di L'Incubo di Alice nel Paese della Meraviglie ha mosso i suoi primi passi proprio con questi libri – decisamente acerbi rispetto ai suoi lavori successivi, ma comunque godibili.

7) OBSCURA GENESI

di Matteo Poropat

IL RITORNO DI PIP

di Federico Bianchini

Al settimo posto abbiamo un altro ex aequo tra due opere entrambe italiane, ma che non potrebbero essere più diverse. Obscura Genesi (che, lo confesso, è forse il mio LibroNostro preferito in assoluto) è un'avventura fantascientifica e claustrofobica con movimento libero, un capolavoro di design realizzato da Matteo Poropat, meglio conosciuto come autore del leggendario programma Librogame Creator. Il Ritorno di Pip invece è una fanfiction, un "sequel apocrifo" della storica serie Alla Corte di Re Artù che va a tirare le fila dopo un ottavo volume ufficialmente decisamente sottotono. Impreziosi-

to anch'esso da una splendida copertina a opera dell'illustratore originale, entrambi i libri meritano la loro posizione.

6) L'ULULATO DEL LUPO MANNARO

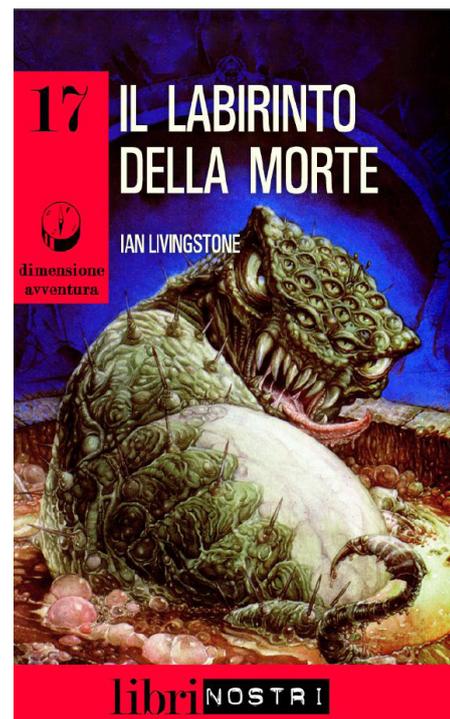
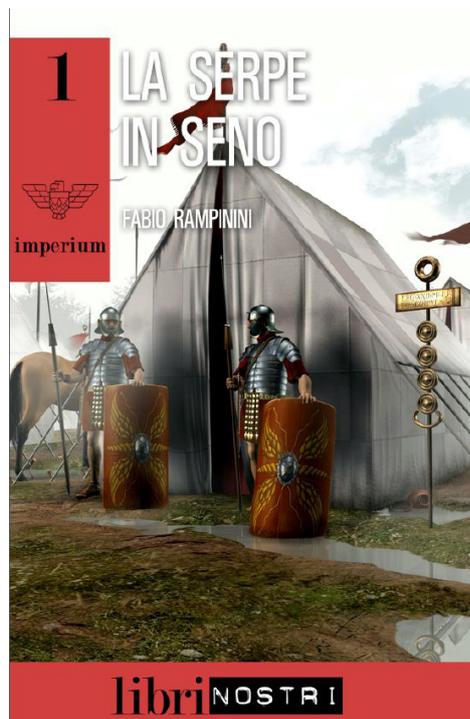
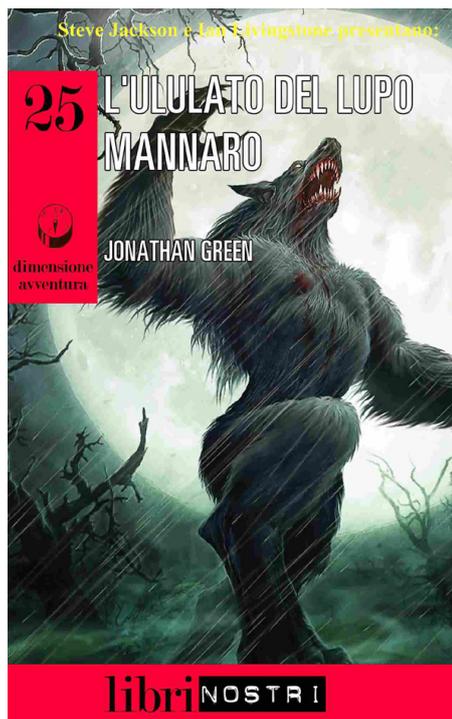
di Jonathan Green

Ultimo Fighting Fantasy realizzato da Jonathan Green e anche uno dei suoi migliori lavori. Un'avventura fantasy tra le migliori mai viste in ambito librogame, con tantissime cose da fare e un livello di difficoltà perfettamente bilanciato. Illustrazioni pazzesche... insomma, cos'altro si potrebbe desiderare? Un volume a cui sono estremamente legato, anche perché è stato di enorme ispirazione per il mio Jekyll e Hyde.

5) LA SERPE IN SENO

di Fabio Rampinini

Questa posizione è stata per me una sorpresa graditissima. Primo e finora unico volume della serie Imperium, La Serpe in Seno dimostra più che mai quanto i LibriNostri sia importanti per colmare i vuoti



dell'editoria ordinaria. In un mondo in cui gli editori fanno a gara per pubblicare l'ennesimo fantasy e l'innumerabile horror lovecraftiano, Fabio Rampinini ha pubblicato gratuitamente una splendida opera storica ambientata ai tempi dell'Impero Romano. Da leggere assolutamente.

4) IL LABIRINTO DELLA MORTE

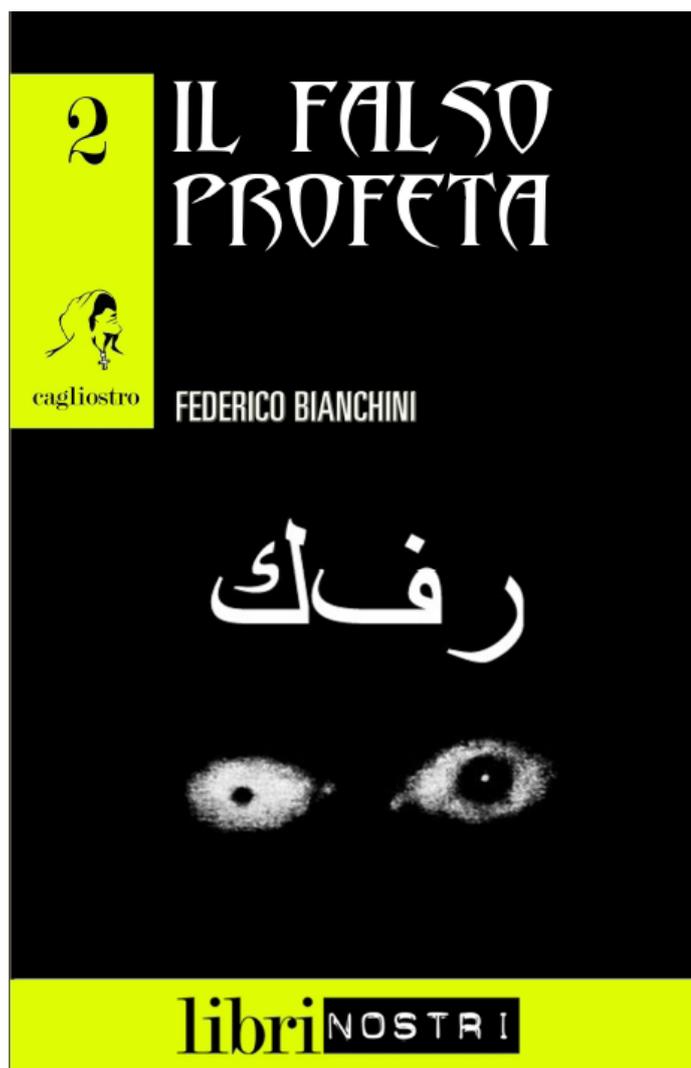
di Ian Livingstone

Al quarto posto troviamo uno dei Fighting Fantasy più importanti di sempre, incredibilmente e inspiegabilmente ignorato dalla E.Elle negli anni 80, e peraltro neppure uscito con le riedizioni di Salani. LGL colma questo enorme buco con un capolavoro del genere dungeon crawler, anche questo tratto da Efrem Orizzonte.

3) IL FALSO PROFETA

di Federico Bianchini

Il secondo volume della serie Cagliostro batte di svariate lunghezze il precedente titolo. Anche questo, come Babalon, è un caposaldo della collana e uno dei volu-



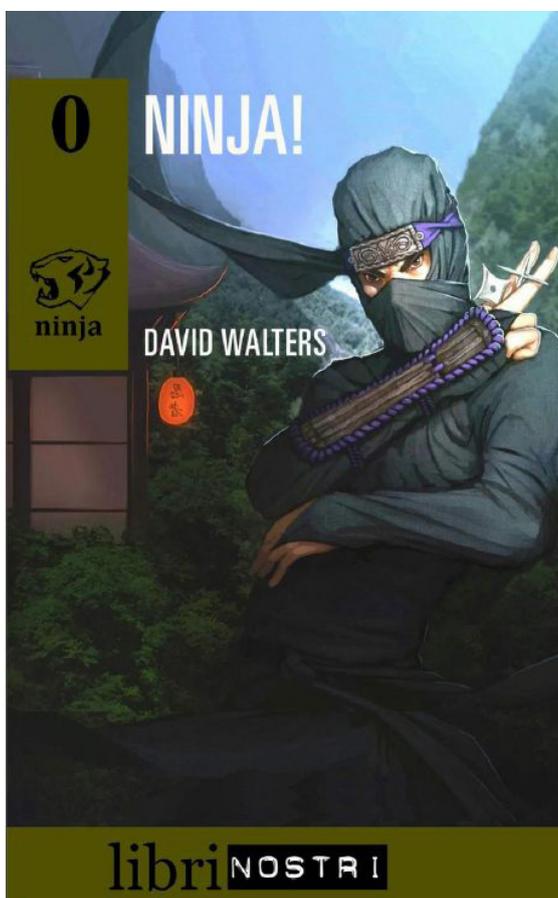


mi più consigliati in assoluto. Mi fa molto piacere che Bianchini abbia conquistato il podio con un'opera originale, battendo addirittura il capolavoro di Livingstone, ma non sarà la sua ultima posizione in classifica.

2) NEL PAESE DEI DRAGONI

di Federico Bianchini

Infatti lo troviamo anche al secondo posto. Nel Paese dei Dragoni, sesto volume della serie Misteri d'Oriente, è tecnicamente una fanfiction, ma rispetto a Il Ritorno di Pip c'è un'importante differenza: se il nono volume di Alla Corte di Re Artù era un tributo alla serie originale, Nel Paese dei Dragoni, come i successivi Il Deserto della Morte e Shangri-La, costituisce un vero e proprio sequel che va a concludere una serie rimasta purtroppo incompiuta. Grazie alla riedizione della serie a opera di MS Edizioni si vocifera che Doug Headline porterà a compimento il viaggio del Prete Gianni, ma i lettori di LGL hanno già potuto colmare quel vuoto grazie ai LibriNostri.



1) NINJA!

di David Walters

Il LibroNostro più ordinato del 2021 è... il prequel di un'altra serie storica sfortunata, questa volta ufficializzato dagli autori come parte della serie originale. Come molti sanno, la serie Ninja è stata chiusa in modo fin troppo rocambolesco con il volume 6. Questo numero 0 è stato colto come occasione dagli autori Smith e Thomson per rimettersi al lavoro, sempre con l'aiuto di David Walters, a una conclusione vera e propria, ossia Redentore! Curiosamente, il finale della saga non è stato ordinato quanto il suo prequel, che ha invece vinto i favori dell'utenza nell'anno appena trascorso. 

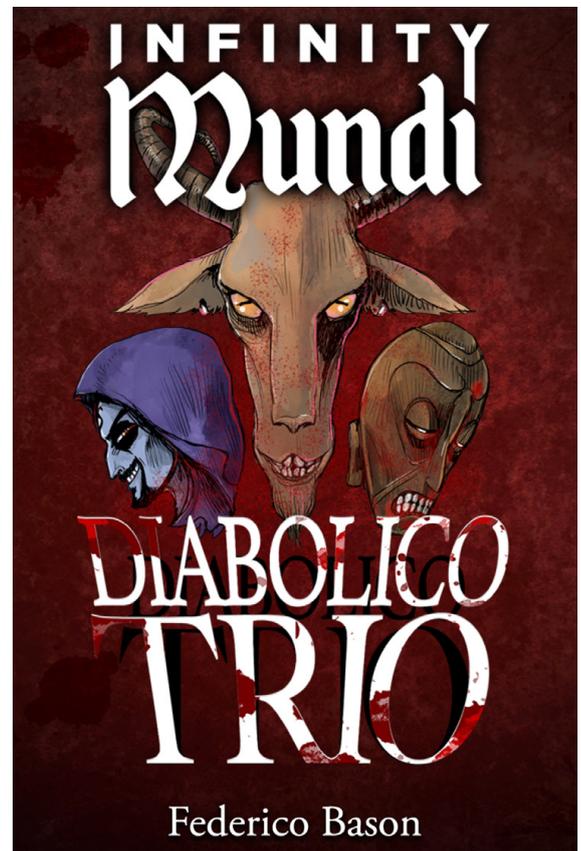
Tornano gli Infinity Book con un'opera horror di
Federico Bason

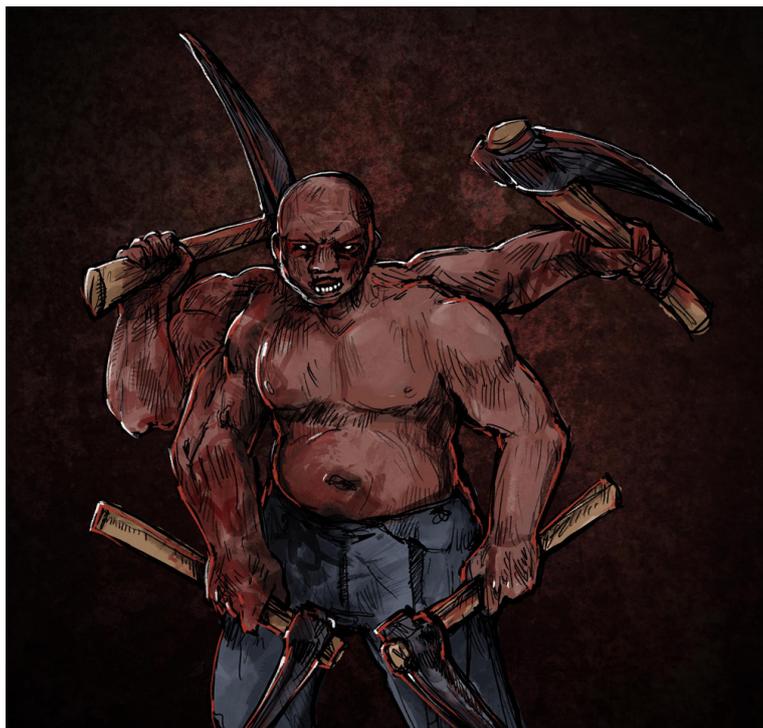
SULLE TRACCE DEL DIABOLICO TRIO

di Francesco Di Lazzaro

Infinity Mundi continua la sua produzione di opere interattive digitali, corredate di elementi videoludici: ne abbiamo parlato approfonditamente nel magazine di Marzo 2021 presentando l'intero catalogo allora disponibile: chi si fosse perso l'articolo e volesse "recuperare" può leggerlo comodamente qui: <https://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annat-2021/1440-mar2021>

La novità odierna è rappresentata da Diabolico Trio, opera di esordio nel progetto di Federico Bason, scrittore romano che già ha fatto parlare di sé qui su LGL producendo due volumi della collana Gore Zone, che si è contraddistinta per il taglio decisamente splatter e l'approccio politicamente scorretto, in linea con la tradizione horror cinematografica e videoludica a cui l'autore chiaramente si ispira.





Dopo tanta ottima “gavetta” Federico arriva alla sua prima opera commerciale e lo fa mantenendo fede al suo stile: Diabolico Trio infatti è una app che può considerarsi a metà tra un librogame e un videogioco, contraddistinta da una buona dose di giocabilità e dalla tipica narrazione asciutta di Bason. Il prodotto è disponibile negli store digitali (Playstore e Applestore) per smartphone (iOS e Android), tablet, iPad, in download gratis, ed è stato strutturato utilizzando, come già accennato, l’engine Infinity Mundi, sviluppato da Luigi Lescarini proprio con l’intento di digitalizzare e rendere disponibili in ambienti mobili opere interattive. Come spesso accade in simili situazioni l’avventura gratuita ha delle limitazioni e se vorrete gustarvela per intero sarà necessario acquistare il pacchetto completo al costo di 1,99 euro. La storia che sta dietro allo sforzo di Federico Bason è di quelle oscure, a cominciare dai protagonisti: un prete italo-messicano di nome Exido, esorcista dedito al culto della Santa Muerte e tre serial killer che richiamano la peggiore cronaca nera.

Il lettore impersonerà don Exido e dovrà lanciarsi alla caccia del diabolico trio, che come è facile immaginare avrà a sua disposizione parecchie risorse, spesso truculente, per sfuggire alla cattura e continuare nella sua opera di ammazzamento.

Ma anche Exido non sarà propriamente inerme: da buon sacerdote non rinuncerà a ricorrere all’aiuto divino, affidandosi spesso a rosari e croci, ma non disdegnerà derive ben più prosaiche e nel suo inventario non mancheranno mai pistole e armi da fuoco, con cui rivendicherà la nomea di “esorcista bandito”, crasi che porta al nome di Exido.

“Diabolico Trio” non è (e non vuole essere) un App per tutti: Contrassegnata come PEGI 18 (vietato ai minori di 18 anni) nei dispositivi con installato il parental control o filtri per l’infanzia non è disponibile, è decisamente un’opera per amanti dell’horror “weird” e non solo.

A conferma del taglio decisamente adulto anche il comparto grafico: sviluppato dal disegnatore Eur0nym0us si distingue, come potete notare dalle immagini che corredano questo articolo, per i toni cupi e il taglio decisamente sanguinario, in linea con il mood che accompagna un po’ tutta l’opera.

Per saperne qualcosa di più potete visitare la pagina di Infinity Mundi dedicata all’opera (<https://www.infinitymundi.it/catalog/diabolico-trio>) ma soprattutto leggere l’intervista che segue: abbiamo raggiunto Federico che con la consueta cortesia che lo contraddistingue ha accettato di rispondere ad alcune nostre domande e svelarci i segreti della sua opera.

Buongiorno Federico, è un piacere averti qui su LGL Magazine! I lettori di LGL ti conoscono bene: ci racconti come si è sviluppata la tua passione per i librogame e quali sono stati i tuoi lavori prima di



unirti al progetto Infinity Mundi?

Salve a tutti, la passione per i librigame è nata con la casa editrice EL e le sue serie immortali, cito “Dimensione Avventura”, “Sortilegio”, “Oltre l’Incubo”.

Prima dei LG ho scritto narrativa thriller, creato audiobook, fumetti e diretto dei videoclip, materiale reperibile su Amazon, Spotify, YouTube e altre piattaforme digitali.

Le tematiche horror e gore ti sono care: da Gore Zone sei approdato a Diabolico Trio. C’è stata un’evoluzione nel tuo modo di scrivere? Quali elementi della tua precedente esperienza hai sviluppato ed evoluto nell’ultimo lavoro?

È un ritorno alle origini: da ragazzo mi sono cibato di tutta la cultura horror che passava dal cinema ai fumetti.

Oggi ripropongo il menù mettendoci dentro le mie inquietudini.

La mission è quella di alzare l’asticella della paura usando il grottesco, la satira, la denuncia sociale; vedendo le reactions dei lettori mi sembra di esserci riuscito benissimo.

Quali sono le meccaniche ludiche che contraddistinguono Diabolico Trio? Ci parli un po’ di gameplay e struttura?

Diabolico Trio l’ho creato come fosse un videogioco arcade. Hai presente quei giochi dove inserivi la moneta? Ecco, in un minuto il gameplay riusciva a catturarti.

Diabolico Trio è lo stesso: ci sono stage, boss di fine livello, potenziamenti, tutto all’insegna della velocità, i paragrafi sono asciutti e l’interazione è immediata.

Ci sono state differenze tra lo scrivere un librogame “classico” e sviluppare un’opera contenuta in una app digitale? Quali sono secondo te i pro e i contro dei due formati?

Prima di tutto gli strumenti: per i due LG “Classici” mi sono avvalso della tecnologia di Matteo Poropat con il suo LG Creator, software che a mio parere è un must per chi scrive, e non mi riferisco solo alla narrativa a bivi.

Per l’App digitale la mia esperienza è stata

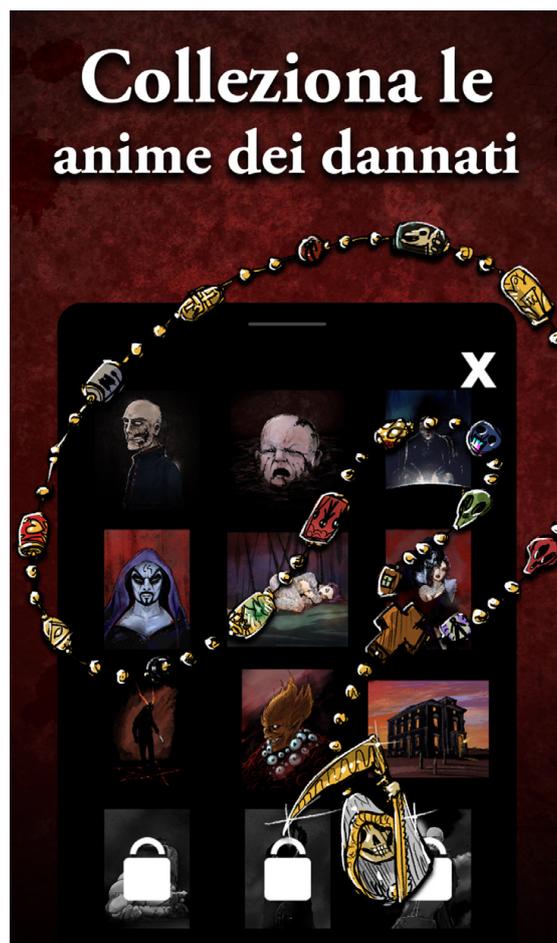


altrettanto soddisfacente, in questo caso il punto di forza è il gruppo facebook di Infinity Mundi (un helpdesk a cui partecipano diversi autori) e il Validator, un software “scova errori” davvero ben fatto.

Diabolico Trio ha una trama molto cruda e dei personaggi interessanti. Ci racconti, senza spoilerare, come si sviluppa la storia e quali sono le caratteristiche di Exido e dei suoi antagonisti?

Iniziamo dai tre cattivi, e qui non uso virgolette, perché lo sono davvero.

Il diabolico trio è composto da tre criminali che hanno insanguinato la cronaca Italiana. Bokoko (tutti i nomi sono di fantasia) ha scoperto con un piccone la testa a 3 pendolari perché alcune voci glielo ordinavano. Said ha accoltellato un ragazzo che non ha mai visto né conosciuto, solo perché gli leg-



geva la felicità negli occhi.

Oshgale ha strangolato, violentato, divorato una ragazza, i cui resti sono marciti dentro un trolley.

Il protagonista si chiama Exido (don Ex, per gli amici), un uomo di Chiesa che pratica esorcismi ed è incaricato di fermare la fuga dei tre killer.

Non mi va di “spoilerare”, ma chi avesse il piacere di acquistare l'intera storia capirà anche i motivi che hanno animato questi insani gesti.

Chiaro che NON esiste alcuna giustificazione o assoluzione per i criminali ma don Exido dovrà fare i conti anche con le colpe dell'Occidente: il neocolonialismo, ad esempio.

Il comparto grafico, soprattutto in un'opera di stampo horror, è molto importante: abbiamo visto che Diabolico

Trio è corredato da una serie di immagini decisamente a tema. Hai collaborato con il disegnatore nel loro sviluppo? Quanto sono importanti a livello di atmosfera in un volume di questo tipo?

A volte nei libri illustrati leggo una esasperante ricerca per il “bel termine” ma mediocrità a livello grafico/illustrativa.

Per Diabolico Trio volevo qualcosa all’altezza del racconto.

EurOnimOus si è fatto interprete dei miei incubi, gli passavo gli schizzi via Whatts App e lui li tramutava in immagini: una sintonia perfetta.

Se mi verrà in mente il proseguo di “Diabolico Trio” spero di averlo di nuovo a fianco.

Hai scelto di sviluppare un’opera PEG18 e anche i tuoi precedenti lavori su LGL hanno lo stesso taglio: possiamo chiederti come mai ti mantieni sempre su tematiche adulte? Molti editori la giudicano una scelta controproducente perché taglia fuori un’ampia fetta di potenziali lettori...

È proprio così, anzi peggio. Lo stigma del bollino “vietato ai minori”, sia nel cinema che nei videogiochi equivale ad un requiem. Stessa sorte per i libri, digitali e non.

La mia scelta è dettata dalla voglia di mettermi in gioco, stupire i lettori.

Certo un azzardo, ma questo è il bello. D’altronde il mercato è sempre alla ricerca di nuovi stimoli, mi viene da ricordare “Dead Tube” (2017) uno snuff-manga venduto dentro una busta nera sigillata che qui in Italia è andato molto bene.

Diabolico Trio, dal canto suo, ha ricevuto un’accoglienza favolosa, sono felice se le mie opere possano ispirare a nuove forme d’intrattenimento.

Hai in cantiere nuovi progetti? Continuerai con l’horror o ti cimenterai in altri generi



interattivi (o magari non interattivi)?

Sono un videomaker prestatato alla scrittura, mi piacerebbe tornare ai miei vecchi amori: riprese di documentari, pubblicità, propaganda per partiti politici, associazioni eccetera. Spero che la macchina si rimetta in moto. Vorrei inoltre cimentarmi in un nuovo cortometraggio, nuove idee, nuovi compagni di viaggio.

Entro l’anno uscirà la mia App (su Playstore e Applestore): “Mosk the Jinn” (un contenitore di doni da parte dello jinn Mosk).

In questo momento di incertezza mondiale il librogame è stato un amico ritrovato, non potevo che abbracciarlo e condividerlo con voi.



La rubrica che parla di argomenti interattivi

ОЯТМОС

PARAGRAFO

IL REGOLAMENTO

di Marco Zamanni e Valerio Azzopardi

E *Esistono alcuni argomenti in ambito librogame che tendono a dividere gli appassionati in due o più fazioni, ognuna delle quali con gusti diversi. Questa rubrica nasce con l'intento di approfondire tali questioni, presentandovi due punti di vista opposti.*

Oggi affronteremo un tema che riguarda i regolamenti, e più in particolare il loro essere più o meno massicci. Io presenterò una tesi contraria all'aggiungere un ele-

vato numero di regole, mentre Valerio Azzopardi evidenzierà i pregi di tale modus operandi.

Tuttavia, prima di cominciare, una precisazione d'obbligo: non sarà una gara a chi ha ragione. Entrambi gli approcci hanno il loro pubblico, i loro limiti e i loro meriti. L'idea alla base della rubrica è proprio evidenziare i pro e i contro attraverso due punti di vista differenti.

MARCO ZAMANNI

“Perché dovrete limitare il numero di regole nel vostro librogio”

Nel gergo ludico si parla di “giochi complicati” quando ci si trova di fronte a titoli con una grande mole di regole, sotto-regole ed eccezioni. Queste opere non sono necessariamente coincidenti con i “giochi complessi”, in cui la profondità del titolo è data anche e soprattutto dalle variabili che si creano al tavolo di gioco (l'esempio classico di gioco complesso ma non complicato è il Go).

Nei librogame l'unica variabile è data dagli eventi predeterminati inseriti nel libro, attivabili attraverso le scelte o casualmente; anche qui è comunque possibile creare titoli di grande complessità, intesa in senso positivo come sinonimo di profondità di gioco, partendo da un set di regole minimali. Un esempio di tale tipologia di libro è Moriarty di Antonio Costantini, che presenta un grande numero di variabili con due pagine striminzite di regole.

La questione su cui oggi vorrei farvi riflettere è la seguente: appurato che sia possibile, sebbene non facile, creare un librogame profondo partendo da poche regole, all'aumentare di queste ultime la profondità del gioco va ad aumentare o a diminuire?

Per istinto si sarebbe portati a rispondere “ad aumentare, ma a costo che le regole siano tutte ben implementate”. È infatti scontato che una regola inserita tanto per fare non sia un pregio per alcun librogio. A più regole correttamente applicate dovrebbero corrispondere più variabili di gioco e quindi una maggiore complessità

e personalizzazione dell'avventura; ma siamo proprio sicuri che sia così?

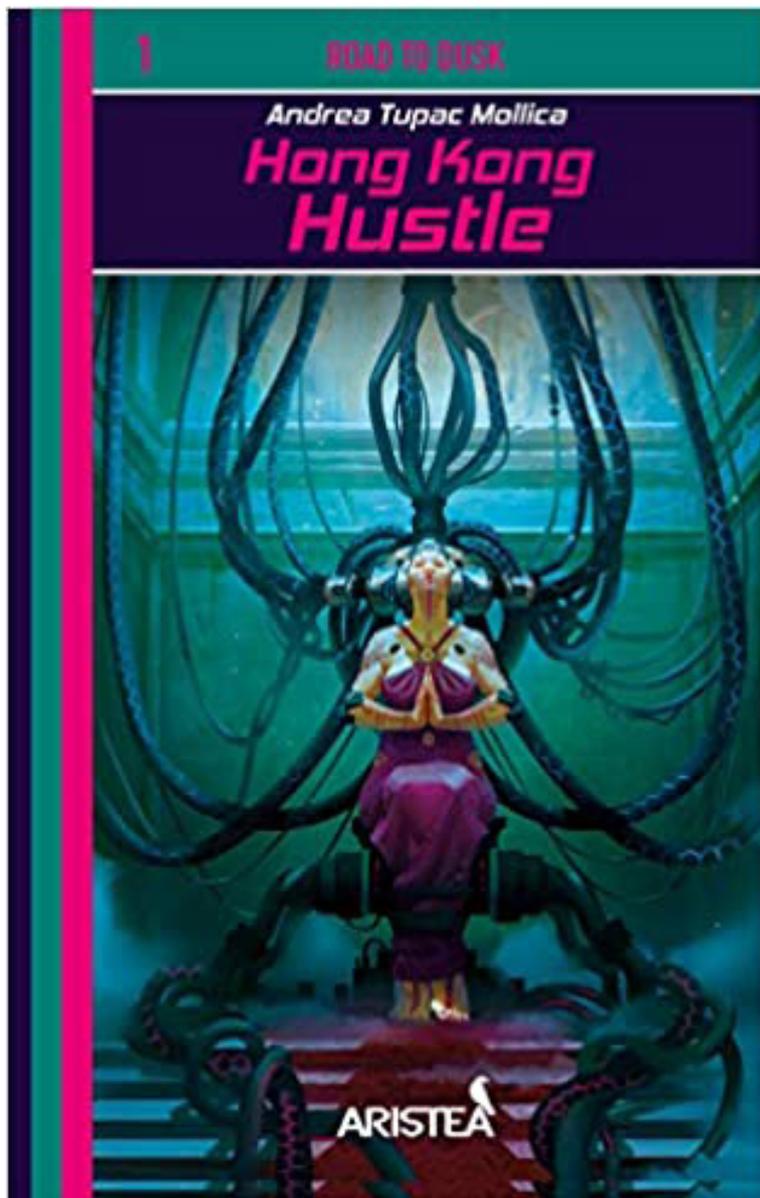
Vediamo insieme quattro ragioni per cui un numero di regole importante, anche se ben implementate, può rivelarsi un detrimento per l'esperienza di gioco – e soprattutto di lettura.

1) AUMENTO ESPONENZIALE DEL BOOK-KEEPING

Sempre in gergo ludico, è definito “book-keeping” l'atto di prendere appunti e tenere traccia (su carta o mentalmente) di ciò che deve accadere o è accaduto durante il gioco; è inevitabile quando si affronta un gioco analogico e diventa un problema solo quando è eccessivo. In un gioco da tavolo o di ruolo è possibile stemperare il book-keeping attraverso l'uso di materiali, la cui raccolta e uso è contestuale all'azione e non costringe a interromperne il flusso. Nei librogame non è così: ogni appunto comporta una pausa per scrivere e spesso cancellare qualcosa, dovendo poi ritrovare la riga da cui riprendere. Sono soli pochi secondi, ma che ripetuti in modo eccessivo possono distrarre dalla lettura – che in un librogame è, inevitabilmente, il cuore del flusso di gioco.

L'aumentare di regole influenza inevitabilmente il book-keeping, aumentando di numero e durata queste pause. Aumenta anche il carico mentale per il giocatore, che in assenza di riferimento su tabelloni, carte eccetera dovrà ricordare a mente ogni effetto, con quindi il rischio di dover consultare spesso il regolamento nel caso la memoria faccia difetto (cosa che, ahimè, accade soprattutto ai lettori più





“anzianotti”).

L'eccessivo book-keeping può sembrare quindi un mero fastidio più che un difetto, e per certi versi lo è: tuttavia ha conseguenze marcate anche su aspetti importanti del librogame, alcune delle quali non immediatamente percepibili, come vedremo tra poco.

2) RIDUZIONE DI SPAZIO PER LA NARRAZIONE

Un grosso numero di regole, come abbiamo detto all'inizio, ha senso solo quando è effettivamente applicato; credo che su

questo possiamo essere tutti d'accordo. Al crescere del regolamento aumenta così anche lo spazio che la parte gioco occuperà all'interno dei testi. Il numero di righe di un librogame tuttavia non è infinito; pur creando volumi gargantueschi, inevitabilmente una maggiore applicazione degli elementi di gioco mangerà spazio alla trama e soprattutto alle scelte, che nelle avventure con molte regole sono spesso subordinate al possesso di tratti, oggetti o poteri, invece che al ragionamento o a decisioni.

Ciò comporta che spesso nei titoli in questione il grosso delle scelte venga effettuato all'inizio della partita, con la creazione del personaggio, con poi un effetto “a cascata” durante l'avventura. Il risultato è avere un coinvolgimento del lettore sempre più ridotto, e meno spazio per lo sviluppo della trama verso derive sorprendenti.

3) CREA UNA PROFONDITÀ DI GIOCO ILLUSORIA

Un ottimo editoriale della Tana dei Goblin definisce complesso “un sistema in cui le concatenazione e le ripercussioni di una data azione non sono subito palesi, o quantomeno non lo sono all'inesperto, diventando via via più evidenti al giocatore più attento, più predisposto, più esperto.” La complessità è strettamente legata alla profondità strategica, definita “l'insieme di possibilità di pianificazione a lungo termine offerte al giocatore a inizio e in corso di partita; qualitativamente è l'insieme di conseguenze a lungo termine (tutta la partita) che tali scelte implicano.”

In assenza di interazione con altri partecipanti, un librogame può essere complesso solo attraverso un approccio prova e ripeti, che renda il giocatore sempre più

consapevole degli ostacoli presenti nel libro, costringendolo a superarli con tattica (nell'immediato) e strategia (nel lungo termine).

Senza il "prova e ripeti", le scelte strategiche dovrebbero essere effettuate al buio, perché il lettore non può avere la certezza che una determinata azione (ad esempio, liberare una persona nella speranza di incontrarla ancora) sia stata poi prevista dall'autore come ipotesi più avanti.

Nell'impossibilità di inserire una quantità infinita di ramificazioni, gli unici modi per aumentare la profondità strategica di un librogame sono a) inserire il maggior numero di ipotesi possibili, così da "intercettare" le scelte strategiche prese al buio dal lettore e b) rendere il ricominciare veloce e fluido, così da non rendere troppo pesante l'inevitabile "prova e ripeti".

Un regolamento massiccio si rivela dunque un detrimento in entrambi i casi.

Come abbiamo visto al punto 2, infatti, un aumento delle regole porta a una riduzione delle ramificazioni: è maggiormente probabile che in un librogame massiccio le scelte siano limitate. Così facendo diventa anche più difficile che una determinata azione svolta all'inizio abbia conseguenze più avanti, e in ogni caso è meno facile ipotizzarne gli esiti. Ciò comporta, paradossalmente, un maggiore "prova e ripeti" per azzeccare le opzioni giuste, in quanto inferiori di numero ma più difficile da prevedere.

Ripartire tuttavia potrebbe diventare un peso a causa dell'eccessivo book-keeping, di cui al punto 1, rivelandosi così uno stimolo a barare: in caso di sconfitta il giocatore dovrebbe cancellare tutti gli appunti presi e riprenderli successivamente, con ulteriore dispendio di tempo e fatica, e con un detrimento per la lettura. Il ri-

sultato quindi è un proliferare di scelte al buio effettuate ignorando tutto o parte del regolamento; un tipo di lettura che certamente può essere divertente, ma che non ha nulla a che fare con un approccio strategico e che, a ben vedere, non giustifica l'inserimento delle regole in questione.

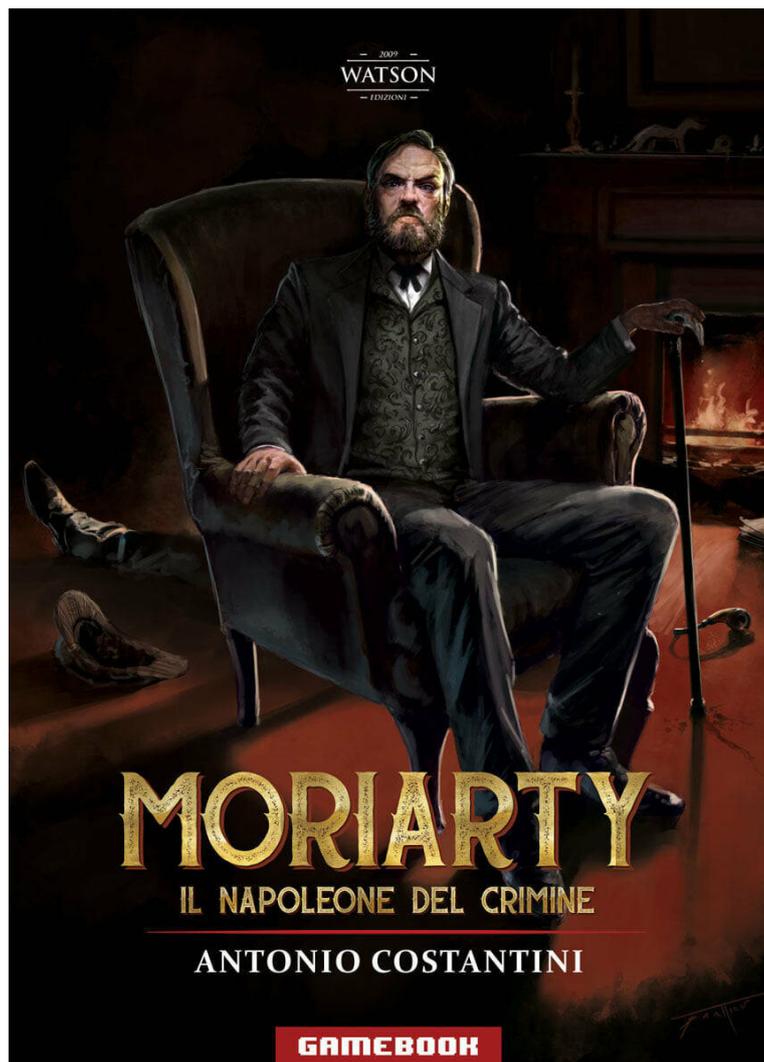
L'assenza di un'intelligenza artificiale che reagisca in modo attivo ai comportamenti del protagonista rende inoltre le reazioni del libro scriptate o legate alla pura casualità, superabile con la semplice fortuna. Questo è particolarmente evidente nei sistemi di combattimento, che spesso nei libri con regolamenti complessi diventano nel migliore dei casi un esercizio di calcolo di probabilità più o meno mascherato, e nel peggiore dei casi un semplice tour de force con i dadi: in entrambi i casi non vi è nulla di "strategico" o "complesso".

Anche in caso di scontri troppo complicati, spesso e volentieri il lettore sarà spinto a non seguire certe regole se vuole godersi appieno la storia e/o ripartire in modo fluido per effettuare un altro tentativo.

4) CREA UNA PERSONALIZZAZIONE ILLUSORIA

Finora ho comparato i librogame ai giochi da tavolo, ma a ben vedere i regolamenti complicati nascono più come imitazione dei giochi di ruolo.

Se in un gioco da tavolo in solitaria il cuore dell'esperienza sta nell'applicare le regole per giungere a una vittoria o una sconfitta, in un GDR tutto è incentrato sulla narrazione, gli eventi e il modo in cui i PG reagiscono ad essi. Una maggior mole di regole consente una maggiore personalizzazione della storia, dando la possibilità ai giocatori di affrontare gli eventi e interagire con il mondo di gioco in termini più realistici e personali.



In un librogame tuttavia le scelte sono limitate; per quanto un autore si sforzi di inserire ogni possibile variabile, così da permettere al lettore di “ruolare”, vi saranno sempre tipologie di personaggio più funzionali di altre e non vi sarà mai piena libertà di comportarsi a seconda delle proprie caratteristiche. È quindi inutile aumentare le possibilità di personalizzare il proprio avatar oltre una certa soglia, perché il libro non sarà mai in grado di dare piena giustificazione a questa scelta – specie alla luce di quanto abbiamo detto al punto 2.

Non solo: anche nell'ipotesi in cui un autore riuscisse a rendere ogni tipologia di personaggio bilanciata e ogni elemento

di personalizzazione utile, questo non sarebbe in automatico un pregio per la narrazione, anzi! Il gioco potrebbe infatti ridursi al dover trovare le giuste scelte per quel personaggio, riducendo quindi l'importanza delle stesse e la variabilità degli eventi. Ad esempio: se si ha un personaggio agile, e si è sempre costretti a scegliere un'opzione legata al salto per sfruttare tali capacità, questo renderà il gioco più prevedibile e meno coinvolgente, non il contrario.

IN CONCLUSIONE:

Che l'autore voglia o meno, in un librogame il focus è per definizione sul leggere una storia. La partita non può ritenersi soddisfacente anche in caso di sconfitta, come accade nei giochi da tavolo in solitaria, né avrà le diramazioni infinite presenti in un gioco di ruolo.

Alla luce di quanto sopra, l'autore dovrà prestare molta attenzione alla mole complessiva di regole che inserirà nel proprio libro, senza incappare nell'errore di ritenere che a un regolamento complicato debba automaticamente seguire una profondità strategica maggiore.

Ci sono ottime ragioni per aumentare le dimensioni del regolamento nel proprio librogame (e ne leggerete alcune qui di seguito), ma non quella.

VALERIO AZZOPARDI

“Perché dovrete evitare i regolamenti troppo sintetici”.

Mentre mi appresto a perorare la causa dei librogame dal regolamento più verboso devo spendere due parole abbastanza ovvie in favore dell'equilibrio; la mia infatti non sarà una difesa a spada tratta di un regolamento inutilmente complicato e

proliso, ma una disamina di quello che di positivo potrebbe accadere se aumentassimo il numero delle regole alla ricerca di una migliore esperienza di gioco.

L'equilibrio è importante, ed è ovvio che regole inutili o poco utilizzate nel libro-game facciano soltanto perdere tempo al lettore senza donare in cambio alcunché, ma qual è questo equilibrio? Marco sembra far cadere l'ago della bilancia a favore di un regolamento quanto il più possibile scarno, e semplice... (alcuni direbbero banale) ma è sempre un bene?

Vediamo gli aspetti positivi legati a un regolamento non essenziale.

1) AUMENTO POTENZIALE ELLA RIGIOCABILITÀ

Tra le molte regole possibili in un regolamento vi sono quelle che, in fase iniziale, permettono la caratterizzazione di un personaggio; posso essere abilità speciali come le arti Ramas di Lupo Solitario, la scelta fra Volontà e Combattività di Hong Kong Hustle, le classi dei personaggi di Blood Sword o magari la scelta di un certo numero di oggetti con i quali cominciare la partita. Tutte queste scelte iniziali spesso auto-esclusive promettono al lettore un certo grado di rigiocabilità; cosa sarebbe successo se avessi interpretato un Saggio al posto di un Mago? Se avessi appreso l'arte Ramas dell'affinità animale? Magari ho raggiunto il finale, ma quanto ancora mi nasconde questo libro?

Naturalmente è vero che non avere scelte durante la creazione del personaggio non vuole dire non averne durante la storia, e che in un libro-game c'è sempre qualche via non intrapresa che ci attende, ma trovo che la caratterizzazione del personaggio all'inizio del libro sia come una promessa al lettore: "anche se arriverai alla

fine del libro avrai assaggiato solo alcune delle pietanze che ti ho preparato... perché non provi qualcos'altro?". Al contrario un libro con un regolamento scarno e senza caratterizzazione ci invoglia meno a rigiocare l'avventura perché non è detto che si capisca, dopo una prima "run", magari vittoriosa, quanto ancora il libro-game ci stia nascondendo.

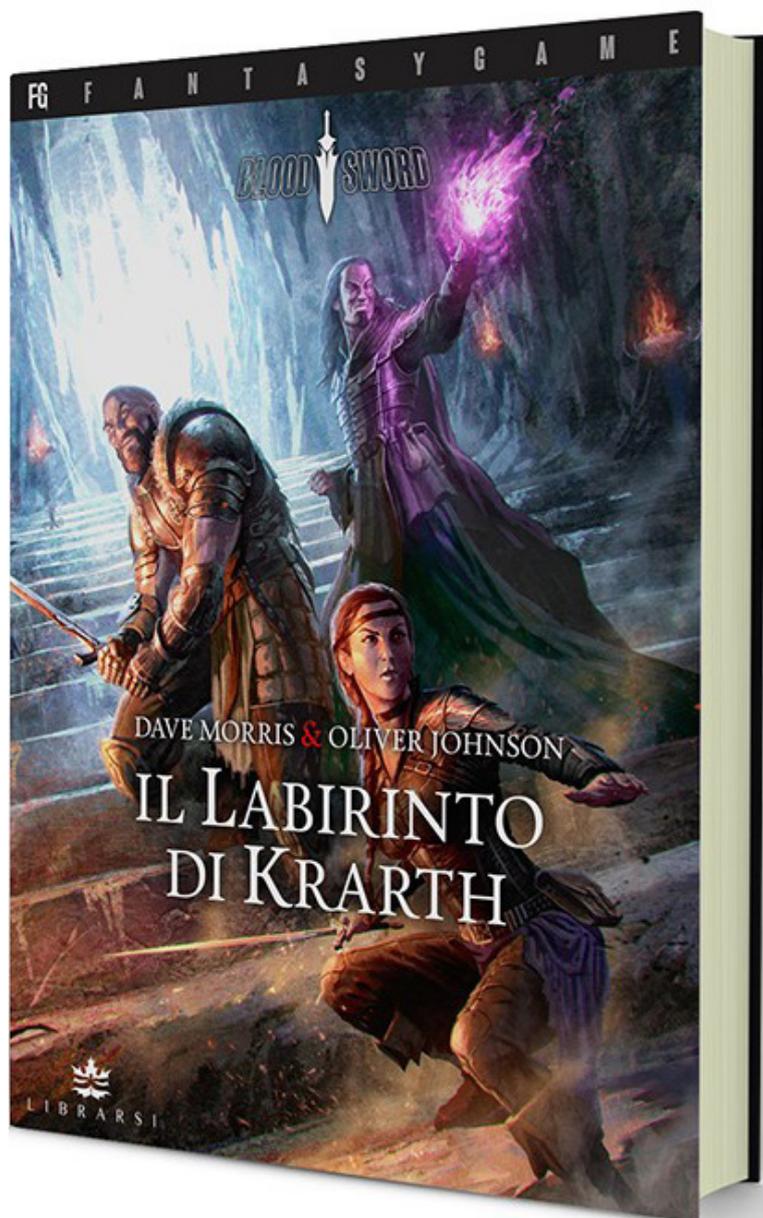
2) ASPETTATIVE PER L'ESPERIENZA DI GIOCO

Tempo fa, a un corso di scrittura creativa, mi venne detto che il primo capitolo di un libro è molto importante perché definisce le aspettative del lettore: già da quelle prime poche pagine il lettore può e deve capire cosa si può aspettare dal romanzo che sta leggendo; è molto pericoloso partire in maniera lenta e indefinita, ed è il motivo per il quale molti scrittori creano un primo capitolo in cui accade qualcosa di sorprendente (forse l'evento scatenante della vicenda, o magari un episodio importante passato o futuro del protagonista) prima di focalizzarsi, con un ritmo più lento, sull'inizio dell'avventura.

Iniziando un libro-game, inevitabilmente, la prima parte con cui si ha a che fare, il biglietto da visita del libro, è appunto il regolamento: definendo il gameplay, le abilità del personaggio e le varie meccaniche, si crea aspettativa nel lettore e potenzialmente lo si invoglia a continuare la lettura promettendogli che ne varrà la pena, che quel viaggio varrà il tempo speso.

3) REALISMO E IMMERSIVITÀ

Regole che limitano l'inventario impedendo al protagonista di portare oggetti infiniti, pasti da consumare a intervalli regolari, o anche valori di attacco diversi e mosse per ogni arma, sebbene rendano



più lento e complicato lo svolgersi dell'avventura, rendono per contro l'esperienza più realistica.

Un combattimento che viene deciso da un singolo lancio di dado tende a essere fortemente anti-climatico: è vero che spezza molto di meno la narrazione, ma in quel momento siamo di fronte a un nemico, e siamo noi a doverlo sconfiggere rischiando di morire! Ci sono regolamenti di combattimento molto basilari in cui con pochi tiri di dadi si risolve uno scontro; in altri, al contrario, possiamo scegliere quali colpi

utilizzare, se usare pozioni o qualche altro oggetto o se ricorrere alla magia; nella memoria rimangono più facilmente impressi i combattimenti più difficili in cui faticosamente smembri il nemico colpo dopo colpo, tremando a ogni tiro del dado per i pochi punti vita rimasti, ragionando se usare quell'ultima rarissima pozione di cura.

I tiri di dadi che alcuni vorrebbero ridurre (o addirittura eliminare!) corrispondono simbolicamente ai colpi che stiamo (e che ci stanno) infliggendo immergendoci più efficacemente nella storia e a questo, personalmente, non vorrei mai rinunciare in nome di un regolamento più snello.

4) È UN LIBRO MA ANCHE UN GIOCO!

Un librogame unisce la componente ludica alla narrazione, e questo non riguarda solo le scelte a bivi ma anche tutto il resto: la bellezza di scrivere e annotare la scheda del personaggio, di vedere l'inventario che cresce e meditare su che oggetti abbandonare, il personaggio che diventa più forte acquisendo poteri, i tiri di dadi, e tutte le meccaniche di gioco descritte nel regolamento contribuiscono all'esperienza di gioco. Al contrario, un librogame con sole scelte a bivi o poco più diventa solo narrazione, impoverendola.

Oltretutto alcune regole ci permettono di differenziare il gameplay per non renderlo piatto e banale: se nel libro bisogna affrontare molti nemici sarebbe noioso farlo sempre nello stesso modo, ma se possiamo:

Scegliere di aumentare o meno le nostre chance utilizzando alcuni punti di astuzia come in *Hellas Heroes* o i punti fortuna dei *Dimensione Avventura* utilizzare magie e/o pozioni (magari disponibili in numero limitato) per eliminare alcuni nemici

corromperli (come in *Alla Corte di Re Artù*) allora l'esperienza di gioco ne guadagnerà risultando allo stesso tempo più fresca.

5) MECCANICHE CHE AGGIUNGONO SFIDA

In una storia a bivi più o meno classica scoprire come arrivare al finale è alla peggio solo una questione di tempo in cui proviamo ogni singolo bivio.

Alcune meccaniche come la "Predizione" di *Grecia Antica/Hellas Heroes*, o i passaggi segreti usati in *Dracula*, possono aumentare la difficoltà del libro nascondendo la via verso il finale; anche il "riposare", meccanica in genere semplificatrice, può complicarci in maniera interessante la vita se, quando la si usa, corri il pericolo di finire "nel mondo dei sogni" (serie "*Alla Corte di Re Artù*") col rischio di svegliarsi più malconci di prima.

Quello che voglio dire è che mentre alcuni librogame si incentrano sulla narrazione cercando di donarti la libertà di intraprendere la strada che vuoi, per farti vivere una storia per quanto più possibile personale, altri, al contrario, ti propongono una sfida: sarai abbastanza abile, fortunato, e testardo per arrivare alla fine del libro? E questa sfida può essere aumentata e diversificata, come abbiamo visto, proprio attraverso l'aggiunta di qualche regola.

6) SEMPLIFICAZIONE!

Chi dice che aumentando le regole il gioco si complica? Alcune regole aggiuntive nel regolamento possono potenzialmente snellire l'esperienza di gioco: perché preoccuparsi dei pasti se nella prima parte dell'avventura sei nella tua città natale? Crea un'eccezione alla regola dei pasti. Stai affrontando 10 nemici e sei talmente forte che ne hai uccisi 3 senza neanche

perdere un punto ferita? Crea una regola per cui gli altri nemici, spaventati dalla tua forza, scapperanno spaventati evitandoti di dover affrontare combattimenti potenzialmente noiosi. Grazie a questo tipo di regole puoi semplificare tutte le situazioni scontate o noiose aumentando di contempo il realismo.

IN CONCLUSIONE:

Alla ricerca di un equilibrio nel regolamento bisogna ricordare che il librogame non è soltanto "leggere una storia" ma soprattutto viverla. I videogiochi hanno un punto di vista diverso rispetto a quello che possiamo provare leggendo un libro di avventure: nel secondo caso leggiamo le imprese compiute da qualcun altro e per quanto possiamo immedesimarci è solo lui il vero protagonista che prende scelte e affronta ostacoli; Il videogioco ha donato la possibilità di vivere quelle avventure in prima persona: provando e riprovando, morte dopo morte, quando finalmente siamo riusciti ad arrivare alla conclusione della storia proviamo un senso di soddisfazione che un libro non potrà mai darci, quello di essere stati NOI a salvare il mondo superando gli ostacoli con la nostra pazienza e abilità. Il librogame è un ibrido di queste due esperienze ma lo slogan dice il vero: "il protagonista in questa avventura sei tu" e per esserlo VERAMENTE devi risolvere enigmi, compiere scelte, tirare dadi e scampare alla morte più volte, ed è proprio il regolamento, tramite le meccaniche di gioco, a permetterci di arrivare a provare tutto questo. 

**Per partecipare a "Controparagrafo":
scrivetemi su <https://www.facebook.com/MarcoZakimosZamanni>**