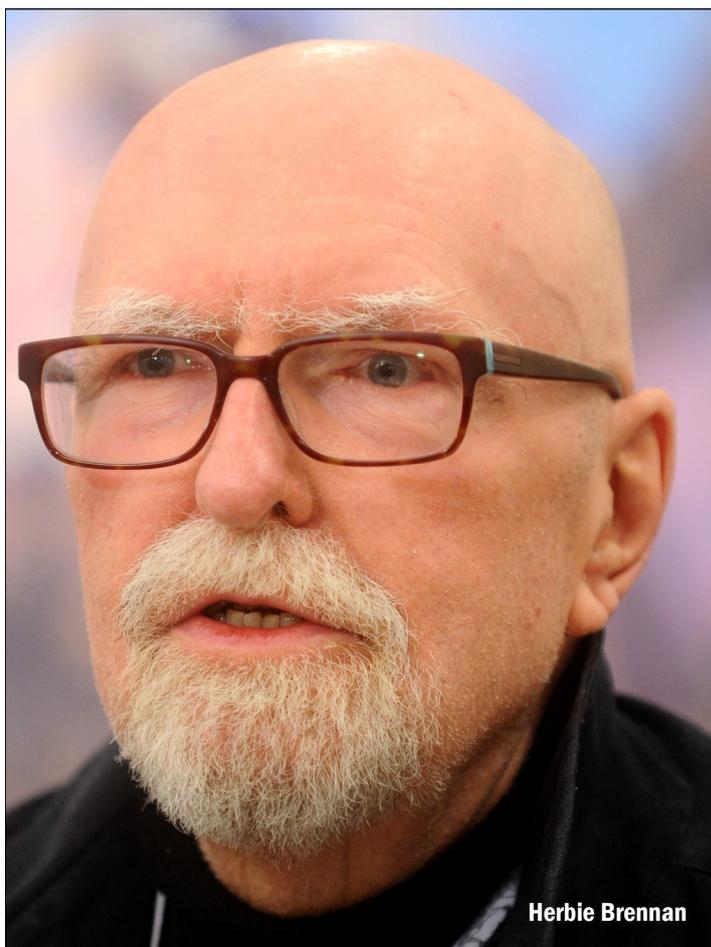


Intervista doppia ai due autori tra revival del passato e progetti per il futuro

Morris vs. Brennan, a scuola di librogame



Dave Morris



Herbie Brennan

Vista l'introduzione delle interviste doppie, abbiamo voluto approfittare dell'occasione per mettere in parallelo un'intervista di Dave Morris e un'intervista di Herbie Brennan, fatte da Stuart Lloyd e pubblicate sul suo blog. (red)

Come sono stati gli ultimi 12 mesi di librogame per te? Quali sono i tuoi piani per il futuro?

Morris: Sono stati ottimi! Fabled Lands Publishing ha ripubblicato i miei quattro volumi di Realtà Virtuale, creando la nuova serie Critical IF, oltre a cinque Golden Dragon. Questi ultimi usciranno anche come app a cura di Tin Man Games a fine anno. Fabled Lands Publishing ha anche accordato a Megara una licenza per una serie limitata a copertina rigida della serie Ninja,

finanziata da Kickstarter, mentre noi li pubblicheremo come tascabili e Tin Man farà le app. Sto lavorando con Leo Hartas a un nuovo librogame che probabilmente uscirà come app. È ambientato nel mondo di Legend come Dragon Warriors ed è a struttura aperta come Fabled Lands, ma avrà una storia principale. Sto anche dando una mano ad Ashton Taylor e Jamie

Thomson per il loro librogame di genere wild west horror. Lavorerò poi a una nuova pubblicazione di Bloodsword e forse anche di Keep of the Lich Lord. Al momento stiamo commissionando le nuove copertine per Bloodsword e penso che ci saranno due edizioni: una classica con le mappe tattiche a tutta pagina e una con il regolamento semplificato. Mi piacerebbe trasformare la

versione con le mappe tattiche in una app, perché è lì che renderebbero al meglio, ma dobbiamo ancora trovare lo sviluppatore giusto. Tutto sommato, credo di non aver lavorato così tanto sui librigame nemmeno agli inizi degli anni '90!

Brennan: Tutto tranquillo per quanto riguarda i pochi che sono pubblicati come ebook, mentre mi ero sovraeccitato per l'accordo con Tin Man per trasformare Alla Corte di Re Artù e Demonspawn in app. Il primo di queste serie avrebbe dovuto vedere la luce l'anno scorso, ma per motivi tecnici è stato tutto rimandato. Speriamo che per la fine dell'anno sia la volta buona. Non ho in programma di scrivere nuovi librigame, a meno che qualcuno non venga a farmi una proposta che non posso rifiutare. Con l'età sto diventando terribilmente rispettabile, credo.

Qual è l'aspetto più eccitante della scrittura di un librogame?

M: È ancora e sempre il momento in cui la gente ti parla delle scoperte che hanno fatto leggendolo. Tu prepari questi momenti di emozione e scoperta, come scintille, ed è fantastico quando scopri che hanno infiammato l'immaginazione di qualcun altro!

B: Il senso di libertà. Ho pubblicato qualcosa come 112 libri finora e la maggior parte ha significato duro lavoro, ma i librigame sono stati una gioia. Puoi fare quello che vuoi e nessuno si è mai lamentato della mancanza di riferimenti bibliografici o della

profondità della caratterizzazione o di passaggi logici mancanti. Il modo migliore per scrivere un librogame è entrare in un mondo di fantasia e viverlo un po'.

Qual è l'aspetto più duro della scrittura di un librogame?

M: In questi giorni è la strategia di marketing. Devo scrivere il librogame secondo lo stile dei buoni vecchi anni '80 e '90, che farà contenti alcuni vecchi fan duri e puri, oppure fare qualcosa di completamente nuovo, come Frankenstein? Io preferisco la seconda ipotesi, che ha anche il vantaggio di avere successo commerciale, che non fa mai male. Ma lavoro anche per riportare al pubblico i vecchi librigame, in modo da accontentare anche i vecchi fan.

B: Seguire come si deve tutti i vari percorsi logici. Un incubo!

Cosa rende un librogame veramente unico per te?

M: Io sono un giocatore di ruolo, per cui mi piacciono i librigame che ti danno un senso di libertà. Sotto questo punto di vista, la serie Sortilegio di Steve Jackson è particolarmente valida. Erano avventure lineari, ma attorno al tema centrale ti davano la sensazione di poter esplorare liberamente. Il mio librogame ideale è qualcosa del tipo Fabled Lands, ed è per questo che con Jamie li abbiamo voluti così, credo. Ci piacerebbe trasformarli in app per rendere loro veramente giustizia, un po' come ha fatto Inkle con Sortilegio, ma sarà un lavoro non da poco.

B: Far divertire i suoi lettori. Lo so che sembra un'ovvietà, ma la frase contiene più sottigliezze di quello che si possa pensare. Fin troppi autori sono convinti di essere in qualche modo in competizione con i loro lettori e cercano di "batterli" inserendo enigmi impossibili, combattimenti incredibilmente difficili e intrecci super complicati. Continuano a dimenticarsi che l'aspetto più importante dei librigame è il gioco e i giochi devono essere divertimento. Se un librogame è divertente, per me ha raggiunto il suo scopo.

Qual è la rovina dei librigame per te?

M: Quando ti dicono quali sono i tuoi pensieri e sentimenti. Quegli scrittori dovrebbero scrivere un romanzo. E anche quei paragrafi dove muori soltanto per tagliare una linea della storia al solo scopo di evitare troppo lavoro allo scrittore. "Esci dal dungeon? Ah, beh, allora sei morto": solamente perché non gli va di far continuare l'avventura in quella direzione. Ci sono dei limiti, naturalmente, ma tutto sta nel non farli percepire al lettore.

B: La pomposità. Non sopporto i librigame che si prendono troppo sul serio.

Che consigli daresti a qualcuno che volesse scrivere librogame?

M: Non farti prendere dall'ansia, prima pianifica tutto per bene. Questo non significa solamente i diagrammi di flusso, ma anche il sistema, il regolamento. Quali sono gli scopi che ti prefiggi? È un'avventura simile a un

gioco da tavolo, dove quindi prevalgono gli aspetti tattici, o sono prevalenti la storia e i personaggi?

B: Buttati. È il massimo divertimento che puoi provare tenendo i vestiti addosso, ma non sperare di farne un lavoro: i librigame non rendono più niente in confronto a quello che rendevano negli anni '80.

Che sviluppi futuri vorresti vedere?

M: Sono soprattutto interessato alla narrazione interattiva via app, per cui più immagini e più sonoro. La parola scritta è poco adatta all'interazione, se ci pensi bene, per quanto abbia il vantaggio di essere a basso costo.

B: Sto osservando attentamente gli sviluppi tecnici in ambito realtà virtuale e certi aspetti sono estremamente eccitanti. Sarebbe un sogno vedere i migliori librigame trasformati in avventure di realtà virtuale. Questo sì che mi convincerebbe a scriverne altri! Immagina di creare un mondo fantastico dove i tuoi lettori possono fisicamente immergersi! Il mio amico Jab, che lavora in questo ambito, dice che l'inizio di quell'avventura potrebbe essere veramente tra qualche mese.