

Librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XIV
(142)
luglio/
agosto
2019



L'AVVENTO DI ARISTEA

Nasce una nuova
casa editrice torinese
specializzata
in libri interattivi

DARIO
LECCACORVI
SI RACCONTA

Faccia a faccia col
patron di Aristeia

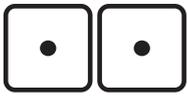
ARRIVA VESTA
SHUTDOWN

Simionato
e il suo salto
nella fantascienza

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI



Aristea, la casa editrice a cavallo tra il classico e il moderno

TRA DIGITALE E ANALOGICO

a cura di **Francesco Di Lazzaro**

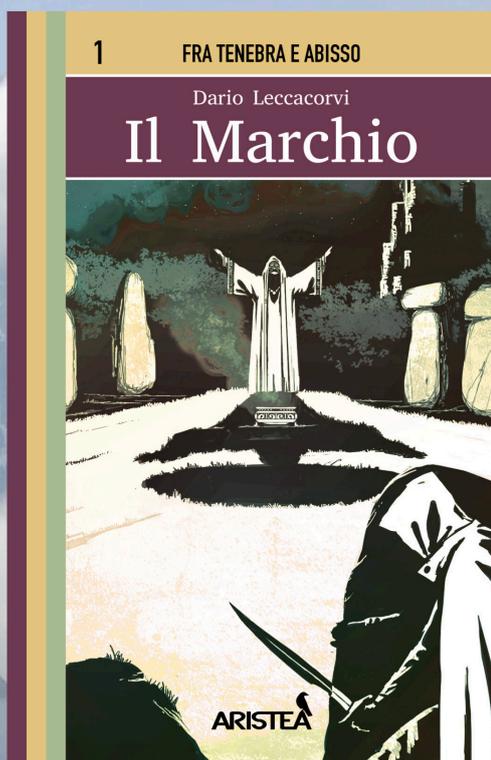
Gli ingredienti: un autore-editore che ha grande esperienza nel campo dei librogame. Una coppia di titoli già disponibili, dal taglio classico e dai richiami fantasy evidenti, ma che in una prima fase, quando il nome dello sviluppatore era ancora TEA Soft, sono stati distribuiti esclusivamente come app per dispositivi portatili e moderni. Un autore di provata esperienza che sta lavorando sul prossimo titolo in cantiere, che si preannuncia decisamente innovativo sia per le tematiche trattate che per la struttura della stes-

sa opera. Tanto entusiasmo, conoscenza del genere, competenza e contatti nel mondo interattivo.

Elementi che contribuiscono a delineare la realtà di **Aristea**, casa editrice concentrata a oggi esclusivamente sul genere interattivo che è nata grazie al vulcanico impegno e alla competenza di Dario Leccacorvi, uomo-ovunque della realtà torinese in grado di ricoprire, sempre con ottimi risultati, i ruoli di editore, autore, editor e addetto marketing. Il progetto Aristea nasce probabilmente, nella sua fase embrionale, più di due anni fa, quando vengono affondate le radici di *Fra Tenebra e Abisso*. Operazione interattiva coraggiosa sviluppata da un team di appassionati che, sotto l'emblema di TEA Soft, sono stati in grado di creare un'ottima applicazione ba-



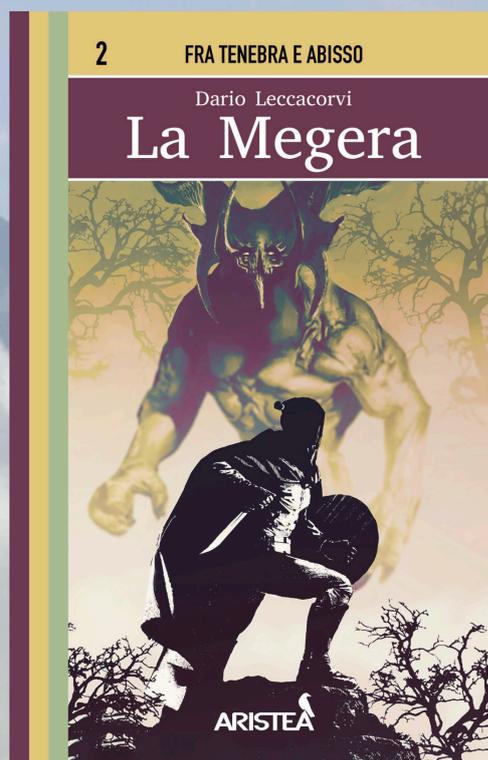
ARISTEA



Fra Tenebra e Abisso: Il Marchio

Un amico in pericolo, il cinico gioco di forze potenti e incontrollabili e, tutt'intorno a te, l'insondabile mistero della foresta notturna... Così comincia la tua avventura nel vasto Rayn!

Questo è un librogiooco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.



Fra Tenebra e Abisso: La Megera

Prosegui l'avventura del Marchio, allontanandoti dalla Luce delle Genti e sfidando le paludi e i Vecchi Poteri che vi dimorano! Parti alla scoperta del mondo, e di te stesso!

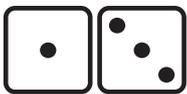
Questo è un librogiooco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.

sata su quello che era ed è, a tutti gli effetti, un libro-gioco. Il risultato di tanto lavoro fu // *Marchio*, primo capitolo della saga che riuscì a conquistare, oltre che l'attenzione generale e ottime recensioni sul web, anche un risultato impensabile per qualsiasi prodotto che si sviluppi nel contesto "librogiochistico". Si diffuse a macchia d'olio e arrivò all'iperbolica cifra di 230.000 download. Sicuramente il risultato fu raggiunto anche grazie alla scelta della gratuità, che rese la app particolarmente appetibile anche presso un pubblico di lettori-giocatori "casual", ma resta in ogni caso un risultato impressionante.

Di fronte a un successo simile fu naturale per il team pensare a un seguito: nacque così *La Megera*, secondo e fino a oggi ultimo capitolo della saga che, pur non raggiungen-

do gli incredibili numeri del predecessore, riuscì comunque a confermare l'interesse e l'apprezzamento conquistati dalla proposta fantasy targata TEA. Il passo successivo venne quasi naturale: fondare una casa editrice che fosse in grado di diffondere e riproporre le stesse opere in formato cartaceo, sviluppandole in modo tale da renderle, una volta di più, accattivanti per il vasto pubblico di appassionati "old school", che apprezzano veramente un libro-gioco solo se possono toccarlo con mano (*macro-gruppo a cui, ahimè, appartiene anche il sottoscritto N.D. Francesco*).

L'esordio di Aristeia è avvenuto a Play Modena 2019, direttamente nel quadrilatero del librogame, con i due titoli sopracitati convertiti in formato cartaceo. Dario ha messo su-



bito in mostra la sua esperienza nel settore optando per una veste grafica semplice, ma allo stesso tempo molto gradevole da vedere e sfogliare. Pur introducendo elementi visivi innovativi, ricalca, come formato e aspetto, l'approccio dei librogame classici, scelta di immagine che ha avuto un certo ritorno e ha aiutato l'opera a diffondersi, se è vero che i riscontri di vendita nella kermesse emiliana sono stati positivi.

A questo solido comparto si somma un nuovo libro a tema fantascientifico, scritto e ideato da un'altra vecchia conoscenza di LGL, Gabriele Simionato. Già curatore di questo stesso Magazine per alcuni mesi e recensore di libri interattivi per la rivista *Io Gioco*, ha partorito nel suo passato alcune interessanti libro-gioco diffusi direttamente da LGL nell'ambito della collana LibriNostrì (*Il Sentiero di Wamu* e *Vento Divino*), ed è all'esordio come autore professionista.

Il suo volume si presenta davvero interessante: siamo riusciti a carpire alcune infor-

mazioni in anteprima che hanno fatto schizzare l'hype alle stelle. Si tratta di un'opera di fantascienza autoconclusiva, con solide basi tecnico-scientifiche (i "nerd" la apprezzeranno quasi certamente, sono state richieste vere e proprie consulenze su aspetti tecnologici e scientifici) che parla della colonizzazione dello spazio in una prospettiva di near future technologies, come si suol dire. Quindi niente viaggi a curvatura, strani nuovi mondi o storie simili, ma piuttosto un realistico scenario di sfruttamento economico del sistema solare. I problemi che si trova ad affrontare il protagonista (fisso), che dirige una piccola colonia mineraria, sono di natura pragmatica; ma, visto il contesto, anche un problema pragmatico può avere risvolti decisamente complicati e avventurosi, diciamo pure rocamboleschi. Si potrebbe pensare a una certa ripetitività negli schemi ludici leggendo un preambolo simile, ma ci è stato assicurato che, proprio quando il lettore si abituerà a un certo ordine di problemi, ne irromperà uno completamente diverso e inatteso a spargliare le carte. Non mancheranno alcuni enigmi di qualità ad accompagnare un comparto narrativo che si preannuncia solido. Il sistema di gioco sarà un adattamento alleggerito di quello di FTeA (3 abilità principali, roll under, punti esperienza, inventario...). Il volume sarà autoconclusivo, ma dovrebbe fare da preludio ad altre pubblicazioni nel ramo della fantascienza da parte di Aristeia. Dopo questa lunga introduzione lasciamo la parola a Dario Leccacorvi e Gabriele Simionato, che hanno, con la cortesia e disponibilità che li contraddistingue, accettato di concederci un'intervista in cui ci parleranno di Aristeia, dei titoli disponibili, della nuova uscita sopra introdotta e di tutta una serie di altri argomenti che, ci auguriamo, non mancheranno di solleticare la curiosità di voi lettori. 

Intervista a Dario Leccacorvi

QUANDO L'APPASSIONATO DIVENTA EDITORE (E ANCHE AUTORE, CURATORE, EDITOR...)

Ciao Dario, grazie per la tua consueta disponibilità che ti ha portato incautamente a farti torturare dalle nostre domande. Iniziamo con i tuoi lunghi trascorsi su LGL: ci racconti come sei entrato a far parte della community più grande d'Italia dedicata al genere interattivo?

Ora non ricordo con esattezza quale sia stato lo spunto, ma intorno al 2012, dopo alcuni anni di abbandono della letteratura interattiva, mi ritrovai a ripensare ai librogame; prima ancora di andare a rovistare in cantina a caccia dei miei vecchi volumi, feci una breve ricerca su internet et voilà! Ecco spuntare il magico mondo di Librogame's Land. Fu una scoperta piacevolissima e fruttuosa: LibriNostri, Enciclopedia, Forum, Concorso dei Corti... Una massa enorme di materiale per leggere, giocare, riflettere, studiare, confrontarsi. Forse non tutti

si rendono conto di che realtà grandiosa è LGL. Dopo un po' di osservazione silenziosa mi sono iscritto al sito e ho cominciato a partecipare ad alcune sue attività. Per me è stato un passaggio fondamentale, uno snodo di trama all'interno della mia vita; senza di esso, non credo che mi sarei riaccostato al genere, se non per condurre un paio di gradevoli ma oziose riletture di classici.

Sei un antico appassionato di librogame: come sei venuto a contatto con i gamebook per la prima volta e quali sono le tue opere e i tuoi autori preferiti?

Ricordo piuttosto bene il mio «primo librogame»: *La Torre Fantasma*. So che oggi gode di poca popolarità e non ne me sfuggono i difetti, ma per me fu una specie di risveglio, simile a quella che provai leggendo *Lo Hobbit* o quando sfogliai per la prima volta i manuali





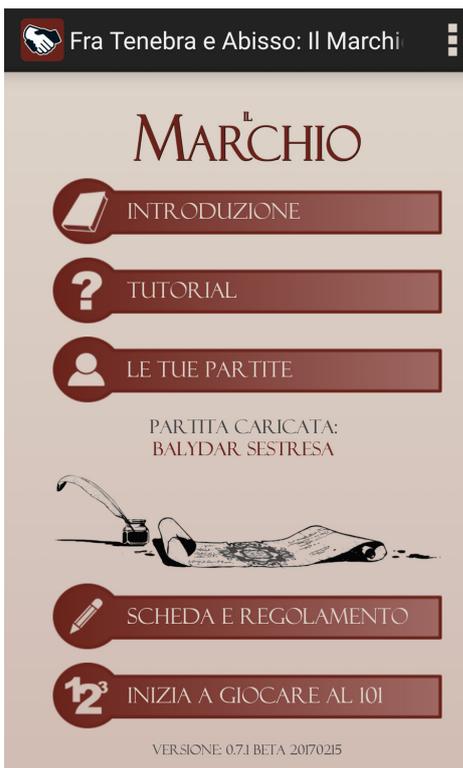
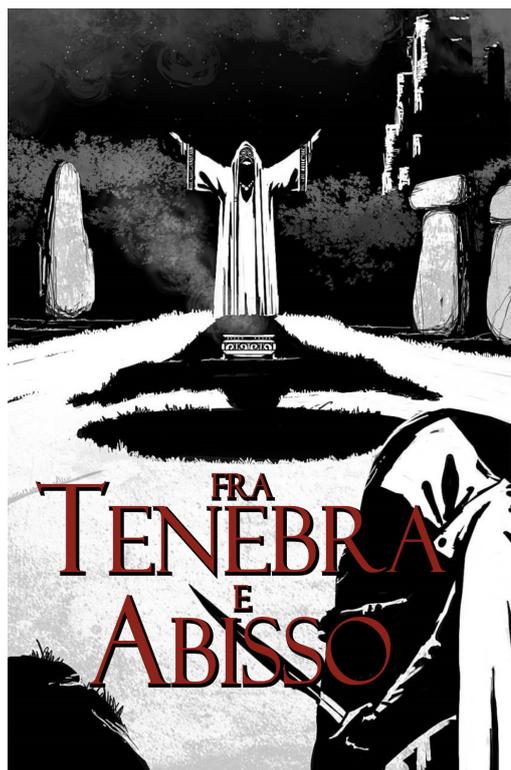
della scatola rossa di D&D: «Eccomi a casa», pensai, o qualcosa di simile. A ben pensarci, ancora oggi La Torre Fantasma ha una bella peculiarità, che è quella della squadra; ma per il resto, com'è stato osservato, ha tanti limiti vistosi. Come che sia, a quell'età (non ricordo esattamente, forse avevo otto o nove anni) non ero incline ad andare tanto per il sottile, e intrapresi un viaggio appassionante che, tra le altre cose, mi portò ad accostarmi anche a un altro interesse per me cruciale, il gioco di ruolo; si può amare la letteratura interattiva senza neppure sapere che cos'è quest'ultimo ma, nel mio vissuto, le due esperienze sono sempre state in qualche modo legate (e credo che questo traspaia anche nel mio modo di scrivere librogame).

Tappe di questo viaggio esaltante sono state ovviamente le mie serie preferite: ne ho amate tante, ma tra queste citerò quelle che forse mi hanno più influenzato: *Oberon*, *Tunnel & Troll*, *Terra di Mezzo*, *Grecia Antica*, *Bloodsword* e *Sortilegio*. Gira e rigira, poi, gli autori che amo leggere di più restano Morris

e Jackson, come tanti anni fa.

L'avventura di Fra Tenebra e Abisso è stata esaltante. Ne abbiamo parlato più volte nei magazine, ma ti dispiacerebbe ripercorrerne le tappe principali a uso di chi ne sente parlare per la prima volta?

Volentieri! Nell'estate del 2017, Alessandro Alaia, Diego Barbera, Andrea Maria Antigone Barbera e io abbiamo pubblicato sul Play Store di Google Fra Tenebra e Abisso: Il Marchio, un'app per dispositivi android gratuita, fortemente ispirata ai librogame classici, di cui ripropone molto da vicino l'esperienza di gioco. Frutto di tanto appassionato lavoro, questa app è innanzitutto figlia dell'intuizione di Antigone Barbera e dell'abilità di Diego Barbera. A distanza di meno di due anni, anche grazie alla traduzione francese opera di Yannick Roch (altro utente di LGL), il primo FTaA ha superato i 240.000 download; obiettivamente una prestazione davvero fuori dal comune, a maggior ragione se si considera il panorama complessivo di questo tipo



Io credo che questo aspetto sia sopravvalutato... Se guardiamo la questione in modo più analitico, la mia peculiarità, peraltro non priva di precedenti, è che sono sia autore sia editore; tutte le altre funzioni che citi rientrano o possono rientrare in questi due ambiti.

di prodotti. Nel 2018 è uscito il seguito, *Fra Tenebra e Abisso: La Megea*; sempre gratuita, l'app prevede però la possibilità di passare a una versione Premium per accedere a contenuti aggiuntivi. Di recente ne è uscita la versione francese, sempre tradotta da Yannick.

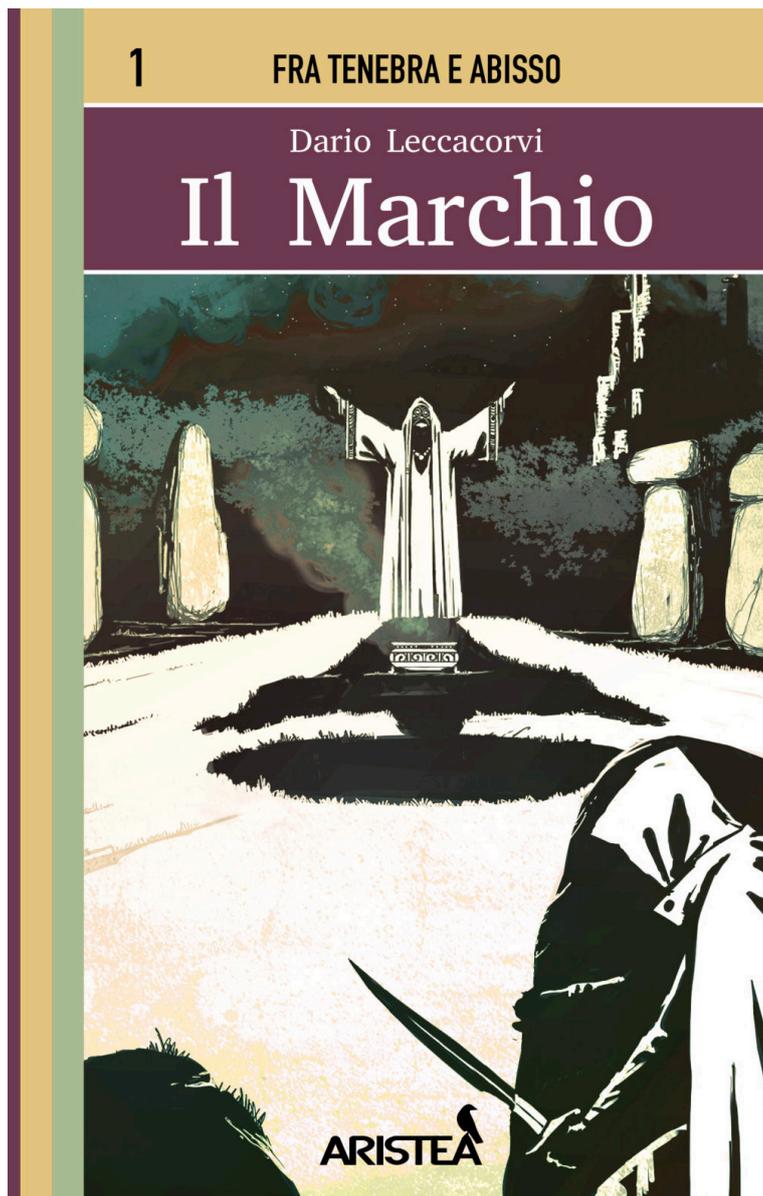
Dopo tanto successo nel mondo delle app il salto: la serie si trasforma in cartacea, nasce Aristeia. Ci racconti come è nata la decisione di diventare editore?

La storia è abbastanza semplice, quasi banale. Aprire una piccola casa editrice è un mio vecchio sogno di gioventù, che la routine del lavoro mi aveva costretto a mettere da parte (forse paradossalmente, visto che lavoro da sempre in campo editoriale). Di recente, però, il riscoperto amore per i videogame, unito all'incoraggiante successo delle app, ha ravvivato il vecchio desiderio, offrendomi una linea editoriale e un target specifici e aiutandomi a passare da un vago sogno nel cassetto a un progetto preciso. Ed ecco

quindi il salto, che vedo con una sorta di coronamento professionale, oltre che, com'è ovvio, come un nuovo inizio. Dopo un breve periodo di pianificazione sono dunque passato all'azione, e a marzo del 2019 è nata ufficialmente Aristeia, che potete trovare su facebook (www.facebook.com/AristeiaEditore) e sul sito www.edizioniaristeia.it

Tu sei autore, editore, revisore e ti occupi anche di pubblicizzare, far conoscere e portare in fiera i prodotti Aristeia. Come riesci a ricoprire e conciliare ruoli così impegnativi e in parte divergenti?

Io credo che questo aspetto sia sopravvalutato... Se guardiamo la questione in modo più analitico, la mia peculiarità, peraltro non priva di precedenti, è che sono sia autore sia editore; tutte le altre funzioni che citi rientrano o possono rientrare in questi due ambiti. In particolare, praticamente tutti i piccoli editori si occupano di revisionare almeno una parte delle opere che pubblicano, e di certo si spendono nelle fiere e nella promozione



(così come del resto fanno molti autori). Su questo punto ci tengo a precisare una cosa, per quanto ovvia: nessuno può fare l'editing di se stesso, e infatti non lo faccio nemmeno io. Ma, almeno per ora, seguo in prima persona la selezione dei progetti e la cura dei nostri autori, dando loro un primo feedback su quello che stanno facendo; arrivati a una stesura che l'autore e io troviamo soddisfacente, entrano in gioco altre figure, in particolare i tester, sempre centrali nella nostra filosofia.

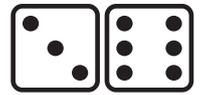
A questo riguardo, mi piacerebbe aprire una parentesi. Come ogni fenomeno umano,

l'editoria è un mondo in evoluzione; inevitabilmente, non è più quella dei tempi di Aldo Manuzio... E giudicarla come se fossimo ancora ai tempi di Manuzio è poco proficuo. Col tempo, purtroppo gli editori hanno progressivamente abdicato a molte loro prerogative; alcuni di fatto delegano perfino la linea editoriale, lasciandosi spadroneggiare dalle agenzie! Ritenere quindi che un editore sia automaticamente un garante obiettivo della qualità di un'opera è piuttosto ingenuo; talvolta sa a malapena che cosa sta pubblicando. D'altro canto, nessuno – ci mancherebbe! – si scandalizza se uno sviluppatore possiede una software house... In definitiva, al giorno d'oggi stupirsi di un autore che sia anche editore è – secondo me – indice di scarsa flessibilità. Personalmente preferisco giudicare ogni azienda – come ogni persona – dai fatti, lasciando da parte gli schemi preconfezionati e guardando alla materia viva della realtà.

Chiarito questo punto, la risposta è semplice: per ricoprire e conciliare ruoli così impegnativi e in parte divergenti bastano tanta passione e tanto lavoro!

Quali sono le differenze principali che hai notato in questi mesi tra lo sviluppare una app con un team di amici e diventare il patron di una casa editrice?

In realtà meno di quelle che ci si potrebbe aspettare, forse perché, da una parte, gli amici coinvolti nel progetto FTeA si sono sempre comportati con la massima serietà e professionalità; e dall'altra, anche con le persone con cui maggiormente collaboro sul versante Aristeia (cito in particolare Laura Zari e Alessandro Pedarra) l'affiatamento è massimo. Se consideri poi che lavoro a tempo pieno in editoria dal 2003 circa, capirai che, nel fondare una casa editrice, il mio senso di spaesamento è stato nel complesso as-



sai contenuto. Nondimeno alcune differenze innegabilmente ci sono, e in questi mesi mi sono ritrovato a dover imparare molte cose che prima, da traduttore ed editor, non mi servivano. In particolare, mi sono sorbita una discreta dose di burocrazia, come chiunque voglia fare una qualunque cosa in Italia...

Secondo te app e cartaceo possono convivere? C'è spazio attualmente in Italia per un mercato che affianchi prodotti sviluppati per dispositivi avveniristici e libri che mirano a un pubblico più "classico"?

Anche se i termini esatti di questa convivenza possono essere oggetto di discussione e aggiustamenti, la risposta è sì, e non è un segreto. Mentre il librogame cartaceo punta principalmente a un bacino di appassionati storici, e solo di recente comincia ad attirare persone esterne al target tradizionale, per le app il discorso è diverso: mentre si saluta – giustamente – come una novità e un successo il fatto che ragazzini e ragazze inizino finalmente a leggere librogame, questa è la condizione naturale di una app, e Fra Tenebra e Abisso non ha fatto eccezione.

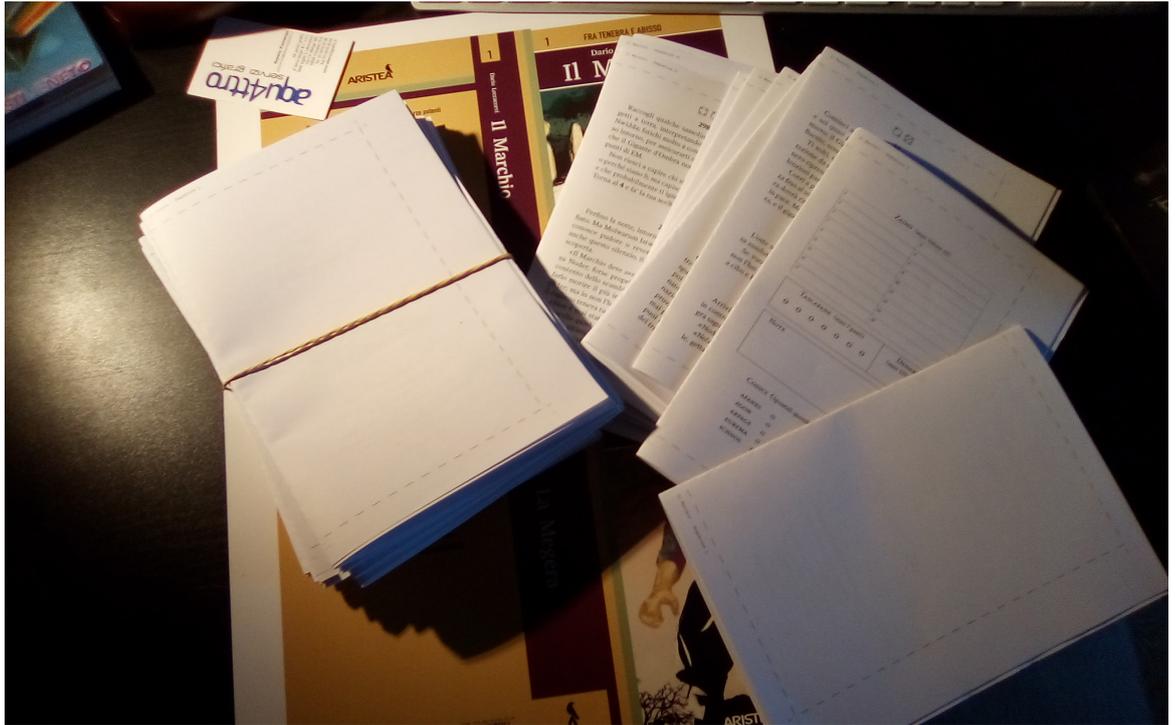
La verità, nuda e cruda, è che tanti vorrebbero produrre librogame-app, ma si scontrano con un limite tecnico: qualcosa di recente mi pare si stia muovendo, ma in linea generale pochi editori hanno i mezzi per sostenere un team di sviluppo, e nessuno è disposto a

mettersi in gioco abbandonando le vecchie logiche organizzative per diventare una sorta di software house, condividendo con gli sviluppatori la stanza dei bottoni. In questo senso, per TEAsoft è stato cruciale avere in società Diego Barbera: il suo talento informatico fa sì che da solo, e senza nemmeno lavorarci a tempo pieno, riesca a fare ciò per cui altri dovrebbero pagare un intero team.

So che i volumi di Fra Tenebra e Abisso sono stati leggermente modificati rispetto ai predecessori diffusi da TEA Soft. Questo rappresenta una sorta di cesura tra la vecchia incarnazione in app e la nuova cartacea? La serie continuerà solo in formato libro e sarà tale formato quello definitivo?

Uhm, no. La questione è legata alla natura del prodotto: di una app si possono fare molte versioni, e nessun utente tipico di app si risente, e nemmeno si stupisce, se constata alcune piccole differenze tra una release e l'altra; anzi, è il primo a sollecitarle, anche, a dire il vero, su questioni per nulla essenziali. Con un libro ovviamente è diverso! Anche per la più piccola variazione occorre attendere una ristampa e, a meno che non sia una semplice correzione, ogni cambiamento tende a essere visto negativamente, se non si parla esplicitamente di una nuova edizione. Fatta la premessa, arrivo al punto: le app sono state e saranno sempre oggetto di piccoli





aggiustamenti e modifiche; tra esse, confluiranno prima o poi anche quelle della versione cartacea, in cui ho espresso la storia nella mia versione «ideale». Nei nostri progetti futuri i due formati proseguiranno spesso (se non sempre) a braccetto.

Cosa ci riserva il futuro Aristeia? Quali sono i progetti che avete in mente e che seguiranno l'uscita del libro di Gabriele?

Per me è stata davvero una piacevole sfida organizzare la programmazione di Aristeia (e quella di TEAsoft). Ciò mi ha dato l'opportunità di leggere molto materiale edito e inedito, ma soprattutto di confrontarmi con autori per cui provo profonda ammirazione.

I prossimi 12 mesi circa saranno mesi cruciali, sia per TEAsoft sia per Aristeia. Tra la fine del 2019 e il 2020 abbiamo infatti in calendario almeno quattro pubblicazioni. Come già sapete, la prima uscita sarà il librogame di Gabriele, che uscirà, sia in formato app sia in formato cartaceo, entro il 2019. Devo dire che, a ogni consegna, Gabriele mi ha stupito per inventiva e padronanza del mezzo, sotto

ogni punto di vista; strettamente parlando, poi, credo che il suo sia il primo librogame di fantascienza della new wave italiana; e, a quanto vedo, anche il panorama mondiale non è ricchissimo di prodotti di questo tipo. Un appassionato di letteratura interattiva secondo me non potrà proprio perderselo; e lo direi anche se non fossimo noi a pubblicarlo! Seguiranno poi Fra Tenebra e Abisso: Emraia, terzo capitolo della nostra serie ammiraglia; ma soprattutto il primo librogame «professionale» di Matteo «animadilupo» Cresci, vecchio utente di LGL e pluridecorato autore di Corti, che ha accettato di scrivere per noi un'opera ambientata nell'Antico Egitto, setting che, con il corto Ultima speranza ad Alessandria, nel 2018, egli ha già dimostrato di conoscere e maneggiare alla perfezione. Sempre nel 2020 vedrà la luce, per mia grande gioia, un librogame di genere cyberpunk scritto da Andrea «Tupac» Mollica. Andrea è ormai un navigato autore di letteratura interattiva, e a maggior ragione mi onora vedere l'entusiasmo con cui ha accettato anche questa nuova sfida (della professionalità ero

certo a priori). Anche nel suo caso il genere non è un salto nel buio: con *Golgota Blues* Andrea ha infatti già dimostrato la sua abilità (e direi anche affinità) col cyberpunk, genere che mi diverte sempre molto.

Le date precise di queste uscite subiranno aggiustamenti, così come resta da determinare il rapporto cronologico tra uscita delle app e l'uscita dei libri; in ogni caso, l'idea è che queste due cose procedano il più possibile affiancate.

I librogame sembrano attraversare in Italia un nuovo momento d'oro: credi che ci siano i margini per una prolungata età di benessere per gli appassionati interattivi? Come pensi si debba porre una piccola e neonata casa editrice come Aristeia in un contesto simile?

Io penso che domanda e offerta si stiano un po' studiando a vicenda. Personalmente non so se si potrà proseguire a lungo e proficuamente con il numero di uscite che vedrà il 2019, e forse parlare di Rinascimento del librogame è nel complesso eccessivo o comunque fuorviante. D'altra parte oggi, anche complici le nuove modalità di promozione e distribuzione, un buon prodotto, anche di «umili origini», ha chance di successo impensabili fino a pochi anni fa.

Tirando le somme, alla fine penso che ci sarà un qualche aggiustamento, ma che alla fine questo «Rinascimento» si consoliderà in un segmento di mercato discreto, su cui alcune case editrici potranno fare affidamento; parallelamente, gli appassionati di letteratura interattiva potranno fare affidamento, ogni anno, su un congruo numero di pubblicazioni di qualità.

Per quanto riguarda Aristeia, l'obiettivo è il seguente: lavorare in prospettiva, curare da vicino il cliente e adottare il più possibile il suo punto di vista; guardare quello che fanno

2

FRA TENEBRA E ABISSO

Dario Leccacorvi

La Megera



gli altri editori (c'è sempre da imparare), ma mantenendo la mente aperta a prospettive diverse e impensate; non lesinare troppo le risorse e soprattutto non lesinare mai lavoro e passione.

Domanda finale: gira voce che tu abbia promesso le recensioni di *Partita a 4* a Francesco ormai 5 anni fa, e poi non le abbia mai scritte... Sono solo maldicenze o c'è del vero in queste illazioni?

Esagerazione! Accadde non più di tre o quattro anni fa... :D Per me una bellissima serie, per inciso.



Simionato ci svela particolari e anteprime sul suo prossimo esordio come autore Aristeia

LA FANTASCIENZA SECONDO GABRIELE

Grazie mille Gabriele per aver accettato di farti torturare da noi! Iniziamo con la stessa domanda che ho rivolto a Dario: ci racconti come sei entrato a far parte di LGL, la community più grande d'Italia dedicata al genere interattivo?

Da anni avevo trasferito i librogame che avevo (Lupo Solitario, Dimensione Avventura, poco altro) in cantina. Ma un giorno mi era tornata voglia di giocarci, però volevo qualche avventura nuova. Così, dopo aver girato in tondo in salotto per un'ora (il solco era arrivato a tre centimetri) ho pensato "Ehi! Ma c'è internet!" e così grazie a LGL ho scoperto tutto ciò che mi ero perso negli ultimi lustri.

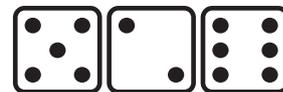
Anche tu, come molti di noi, sei un appassionato di vecchissima data. Quali autori ti hanno influenzato di più, e quali sono le tue opere preferite in ambito gamebook?

Certo che mi piaceva leggere Joe Dever, ma ero più appassionato della comicità di Bren-

nan e dei garbugli di Steve Jackson. Però, come immersione nel gioco, sono stati imbattibili Morris - Thomson - Smith - Johnson (Blood Sword e Ninja)

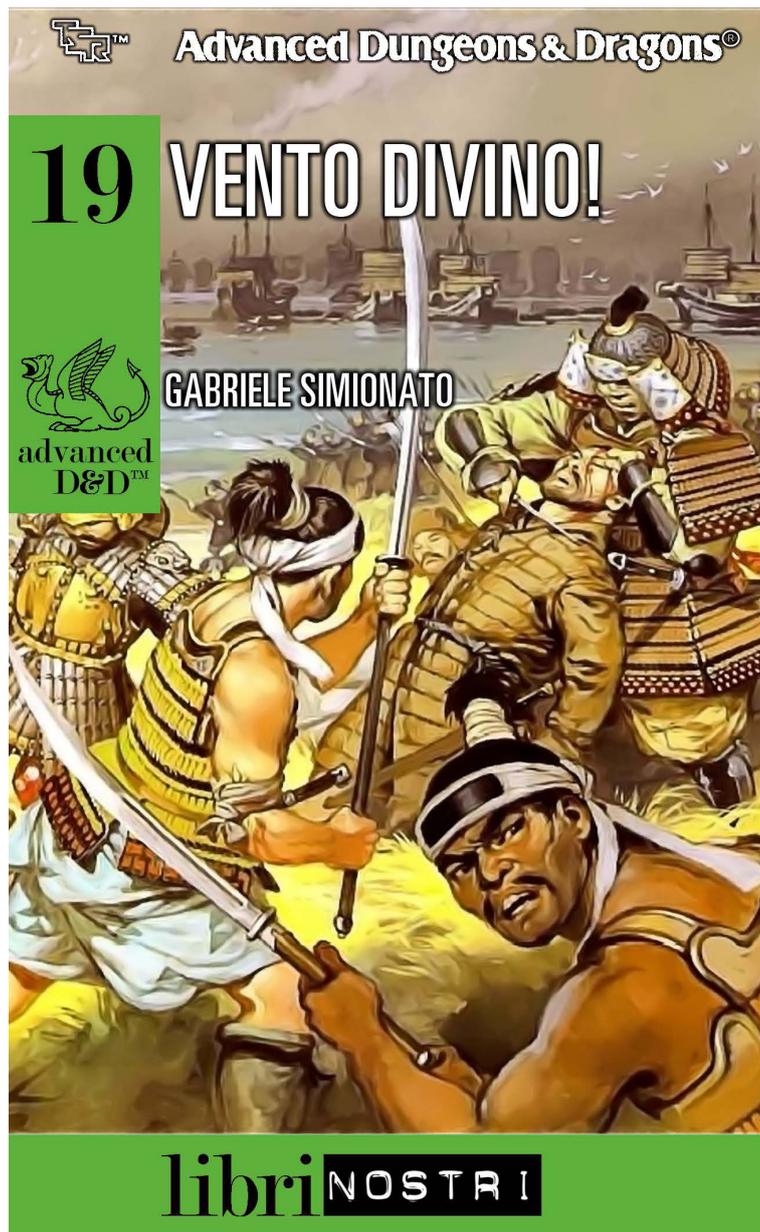
Hai già scritto diverse cose in ambito amatoriale: racconti, pezzi, e veri e propri libri come Vento Divino e Il Sentiero di Wamu che sono pubblicati su LGL. Ce parli un po' dei tuoi trascorsi "autoriali" e in particolare di questi ultimi due titoli?

Se ve ne parlo? Certo che ve ce parlo. Mi sono presentato sul sito dichiarando di "non saper scrivere, e di non volerlo fare". Però quando mi sono trovato davanti i bellissimi Lone Wolf's Legendary Fights (prima di Zipp, poi di Matteo Cresci) ho deciso di buttarmi. Così ho scritto il Legendary Fight di Oberon contro il Krimmer. All'editing si offrì immolò Giovanni Pettinotti, ed è stata la mia fortuna: nei primi cinque paragrafi avevo messo assieme tanti di quegli errori narrativi che



Giovanni si trasformò in Super-Sayan e mi scrisse una pagina di correzioni per ogni paragrafo. Feci tesoro di quanto mi insegnò, lo tempestai di domande e lui rispose a tutto. Per me fu l'inizio di un appassionante percorso di formazione che mi ha portato a leggere libri sulla narrativa, seguire corsi, partecipare a fiere, e ad editare - in diversi momenti - tantissimi librinostri. Nel frattempo, per mettere in pratica ciò che stavo imparando, scrivevo il secondo volume di Oberon's Legendary Fights... ma non trovando un degno avversario ho ripiegato sul "buco" narrativo legato alla scomparsa di Wamu e alla sua provvidenziale riapparizione finale. Credo di aver fatto un buon lavoro, anche per quanto riguarda i trofei da raccogliere. Nel libro ci sono sei oggetti non fondamentali per la riuscita dell'impresa, ma conquistabili solo seguendo un diverso percorso e possedendo la conoscenza del Sentiero appropriato. Ho pensato che questo accorgimento ne avrebbe aumentato la longevità, perché un giocatore perfezionista lo avrebbe riletto fino a raccogliere tutti e sei gli oggetti. E poi si arriva alla Città Proibita con una serie di richiami al volume ufficiale, una missione che si svolge parallelamente a quella di Oberon e un indovinello al quale si risponde apparentemente a caso, ma che un hardcore gamer risolve in un a-ha moment.

Vento Divino è la concretizzazione del mio desiderio di sapere come continuava la storia di Kurasai Hidenaga e Takeshi Ikoma, che si interrompeva prima dell'invasione mongola. E viste che, dopo tanti anni, Curtis Smith non si decideva a dirmelo, ho dovuto raccontarmela da solo. Mi ha aiutato il fatto di aver frequentato il corso di Lingue e Religioni dell'Asia Orientale all'università Ca' Foscari, perciò ho farcito il libro di un intreccio di fatti storici e immaginari. Mi sono divertito ad inserire tante, tante citazioni... il nostro Zif-



fer è stato bravo a cogliere per primo quella su Takeshi, che non era affatto premeditata, ma mi è balenata in testa proprio mentre scrivevo il paragrafo 222. Già che ne stiamo parlando, in questo libro ho affrontato anche il "dilemma" dell'inclinazione sessuale di Kurasai (questo a causa di una sfida da parte di Lunargento, ndGud). Sarà possibile avere un'avventura con la principessa, o con un'altra principessa, oppure con Takeshi... ma certe cose bisogna guadagnarsele. Ora come ora, dopo le tecniche narrative che ho imparato, trovo in questi libri dei proble-



mi ai quali non avevo pensato al momento della stesura. Li riscriverei diversamente. A differenza di quando ho iniziato, ora posso affermare di “non saper scrivere, ma di volerlo fare.”

Ci sono differenze tra scrivere amatorialmente e farlo per una casa editrice professionale?

Naturalmente. Innanzi tutto si lavora a scadenza. Se si fa tardi si pagano le conseguenze: si sforbiciano playtesting, editing, correzione, impaginazione e poi ti ritrovi i disegni fatti col paint. E poi bisogna tenere presente che si scrive cercando di coinvolgere quanto più pubblico possibile. Prima di inserire un elemento di sperimentazione bisogna discuterne a fondo i pro e i contro. (Scrivere i libri nostri è una passeggiata, in confronto.)

Il nuovo volume Aristeia di cui sei autore si preannuncia veramente interessante, ma ne sappiamo ancora relativamente poco. Ci fai capire qualcosa di più sulle sue caratteristiche? In particolare svelaci il titolo visto che ancora nessuno lo sa...

Nemmeno io! Una notte mi ero sognato il titolo perfetto, ma al risveglio non me lo ricordavo più. Comunque ormai siamo prossimi alla stampa e quasi certamente, a meno di imprevedibili cambiamenti dell'ultimo minu-

to, il titolo sarà “Vesta Shutdown”. Il sistema di gioco è un semplicissimo “roll under” con tre caratteristiche; il giocatore impersona il capocolonia del cantiere minerario spaziale sull'asteroide Vesta.

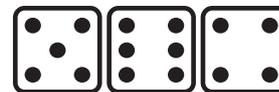
Durante alcune missioni indosserà la tuta E.V.A. (attività extra-veicolare) e la guiderà spendendo punti di Ossigeno ed Energia. Da restare senza fiato, vero? Che poi, diciamo-celo, lo spazio è noioso, cosa ti aspetti che succeda nello spazio? Che tutti vengano colpiti da una misteriosa malattia aliena? Che il satellite per comunicare con la Terra si spenga all'improvviso? Certo che ne hai di immaginazione.

Ho voluto mantenere il livello di realismo estremo, per dare al lettore la sensazione costante di trovarsi in un posto sperduto, inospitale e pericoloso anche senza inserire gli alieni nell'equazione.

Ci sono già sufficienti pericoli dovuti alla normalissima fisica. Mi sono avvalso della consulenza del chimico-geologo minerario Davide Pitta, che in cambio di una birra è sempre disposto a dirmi cosa succede se verso questo acido sopra questo minerale. Il risultato è una bomba.

Ho anche avuto il piacere di rivolgere certe domande al noto divulgatore scientifico Adrian Fartade: parte del libro è uscita direttamente dalle sue labbra.

Il sistema di gioco è un semplicissimo “roll under” con tre caratteristiche; il giocatore impersona il capocolonia del cantiere minerario spaziale sull'asteroide Vesta.



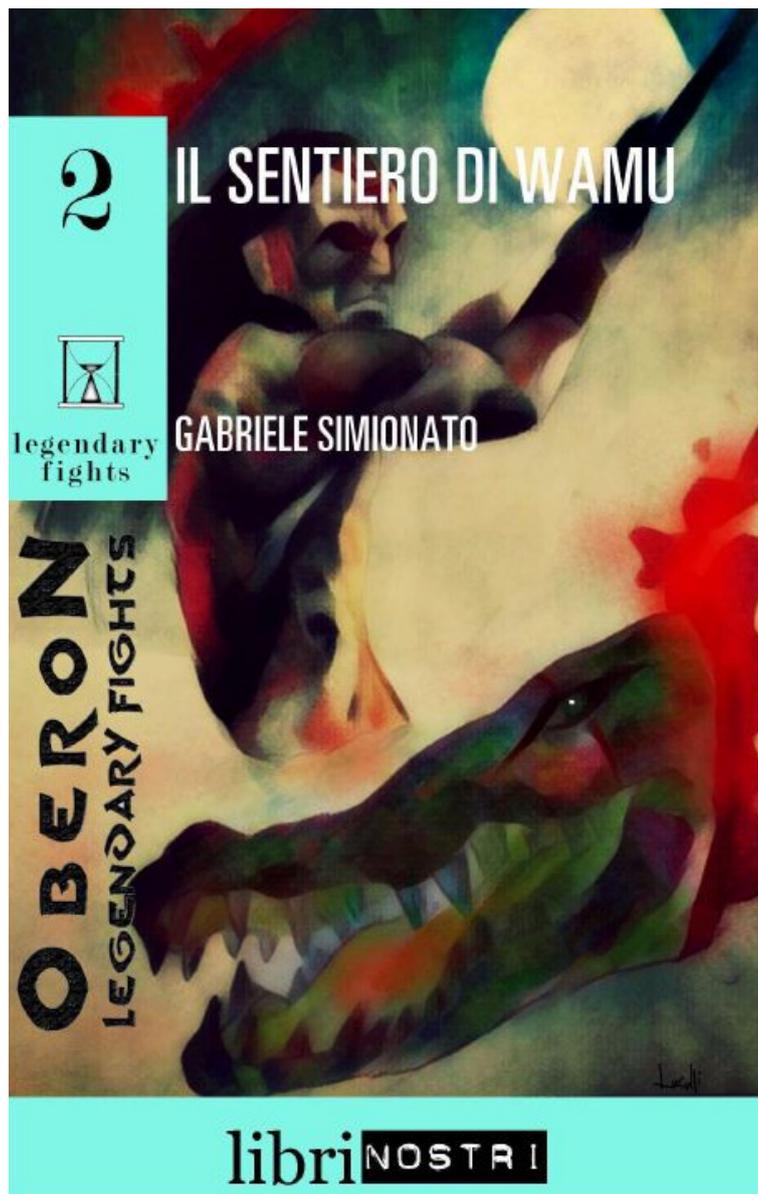
Perché hai scelto una tematica fantascientifica non “estrema”? Sei affascinato dalla corsa allo spazio e dai risvolti che potrebbe avere nel futuro prossimo?

Ritengo che con i mezzi che abbiamo a disposizione siamo già capaci, come umani, di infilarci in avventure parecchio estreme. Il libro che sto scrivendo non rientra nemmeno nella “fantascienza”, ovvero non ho ipotizzato nessun tipo di congegno (fanta)scientifico che giustifica un diverso corso degli eventi. Ho solo immaginato una cosa che potrebbe succedere intorno al 2151. Oggi la frontiera è di nuovo la Luna, stavolta per restarci, ma l’Uomo non si accontenterà. Ecco, in questo libro si spingerà oltre Marte. Sì, ci sarà tecnologia avanzatissima, ma tutto fattibile. Per esempio, le cupole in acrilici (®, birra in arrivo per Davide) che proteggono le colonie sono fatte di un composto che non solo è plausibile, ma anche futuribile. Gran parte della consultazione è stata rivolta a capire quali elementi si possono estrarre facilmente dagli asteroidi, cosa invece è raro, e come rimpiazzarlo.

Sappiamo che il volume è autoconclusivo. Perché questa scelta? Non ti attirava l’idea di sviluppare una collana e strutturala in molteplici capitoli?

Sì. E più scrivo, più sento il bisogno di avere altre pagine a disposizione, perché il rischio è di avere una tranche finale affrettata. Credo che sfrutterò fino all’ultimo i caratteri che Dario mi metterà a disposizione. Non ho immaginato un seguito a questo libro, ma ho già idee per altri libri, cambiando totalmente epoca e luogo.

In che modo hai sfruttato le tue conoscenze nel genere interattivo e le tue precedenti esperienze come autore per sviluppare il nuovo libro?



Ho ridotto al minimo il regolamento: volevo che il lettore si concentrasse sulla storia e non sui punteggi (eccetto l’Ossigeno rimasto... di quello sarà meglio ricordarsene).

Hai presente quando ho detto che bisogna sperimentare coi piedi di piombo? Ecco... diciamo che... potrei aver, tipo, inserito dei modi nuovi per risolvere certi enigmi. Il lettore sarà chiamato a ragionare, non solo a scegliere il bivio. Ci saranno passaggi segreti alla Jackson, ed enigmi variegati. Bisognerà tenere gli occhi aperti, combinare oggetti ed escogitare soluzioni, ma non sarà un’escape room. In un caso Dario mi ha detto che gli



I quarantenni di oggi (quelli che adesso hanno i soldi) sono quelli che da piccoli si sono appassionati ad interpretare Mark Phoenix, Lupo Solitario, Oberon, ma sono anche quelli che hanno trasmesso la passione alla generazione prossima.

sembrava di giocare a Monkey Island, credo che questo riassume bene il concetto.

Il fallimento è contemplato (semicit). Anche se il giocatore non viene a capo di qualcosa, nella maggior parte dei casi potrà continuare la storia.

Desideravo scrivere un libro che non punisse il giocatore per un fallimento coi dadi, o per non aver capito il mio indovinello. Gli indizi talvolta saranno sotto il naso del lettore, ma se sono stato bravo non li vedrà alla prima lettura. Chi saprà risolvere tutto trarrà gran soddisfazione... e magari sbloccherà una intera sezione nascosta.

I librogame sembrano attraversare in Italia un nuovo momento d'oro: credi che ci siano i margini per una prolungata età di benessere per gli appassionati interattivi? Visto che sei anche recensore su lo Gioco hai avuto per le mani libri notevoli scritti e sviluppati negli ultimi mesi?

Sono d'accordo. È un momento florido e si è riaperto un interesse vivo per il genere a bivi. Secondo me questo fenomeno sta andando di pari passo con i giochi da tavolo:

fateci caso, i boardgame sono diventati molto più belli di quelli degli anni '80, c'è molta più cura, professionalità, passione. Il boardgame prima era un passatempo triviale, ora è un'attività seria che raduna grandi masse di persone, girano gli sordi.

Anche nei librogame di nuova concezione si notano miglioramenti sotto tutti gli aspetti. Il know-how è aumentato, e sicuramente la community di LGL ha contribuito moltissimo. I quarantenni di oggi (quelli che adesso hanno soldi da spendere) sono quelli che da piccoli si sono appassionati ad interpretare Mark Phoenix, Lupo Solitario, Oberon, ma sono anche quelli che hanno trasmesso la passione alla generazione prossima.

Domanda finale: se potessi esprimere un unico desiderio collegato in qualche modo al mondo dei librogame quale sarebbe? Qual è il tuo auspicio per l'avvenire della narrativa interattiva?

E se ti dicessi che in Vesta Shutdown qualcuno si è portato un librogame su Vesta? Mi crederesti o penseresti che sia... fantascienza? 