

librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XVI
(165)
luglio
2021



HORROR INTERATTIVO ALLA CORTE DEI LG

Claudio Vergnani ci racconta
il Vampiro e la Farfalla

COME NASCE UN LIBRO-GIOCO
La Luna del Raccolto, genesi e segreti
di un gestionale

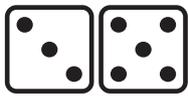
PICCOLO È MEGLIO?
Alberto Orsini e le mini
avventure di Sherlock Holmes

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Da Ms edizioni un romanzo interattivo
targato Claudio Vergnani

QUANDO IL VAMPIRO INCONTRA LA FARFALLA

a cura della **Redazione di LGL**

DDa MS Edizioni arriva Il Vampiro e la Farfalla, romanzo interattivo scritto dalla diabolica penna di Claudio Vergnani, uno dei migliori scrittori "Pulp" italiani, autore tra le altre cose anche della Saga dei Vampiri, con i protagonisti Claudio e Vergy che ritroviamo in questo libro-gioco.

Illustrato da Fabio Porfidia, con Francesco Di Lazzaro nelle vesti di editor il volume costituisce il capitolo iniziale della nuova saga Horror Business, curata da Enrico Emiliani. Può essere letto come opera singola, ma si riallaccia alla produzione dell'autore e non mancano i rimandi alla eccentrica carriera di

avventurieri dei due protagonisti, in un mondo popolato dalle creature della notte.

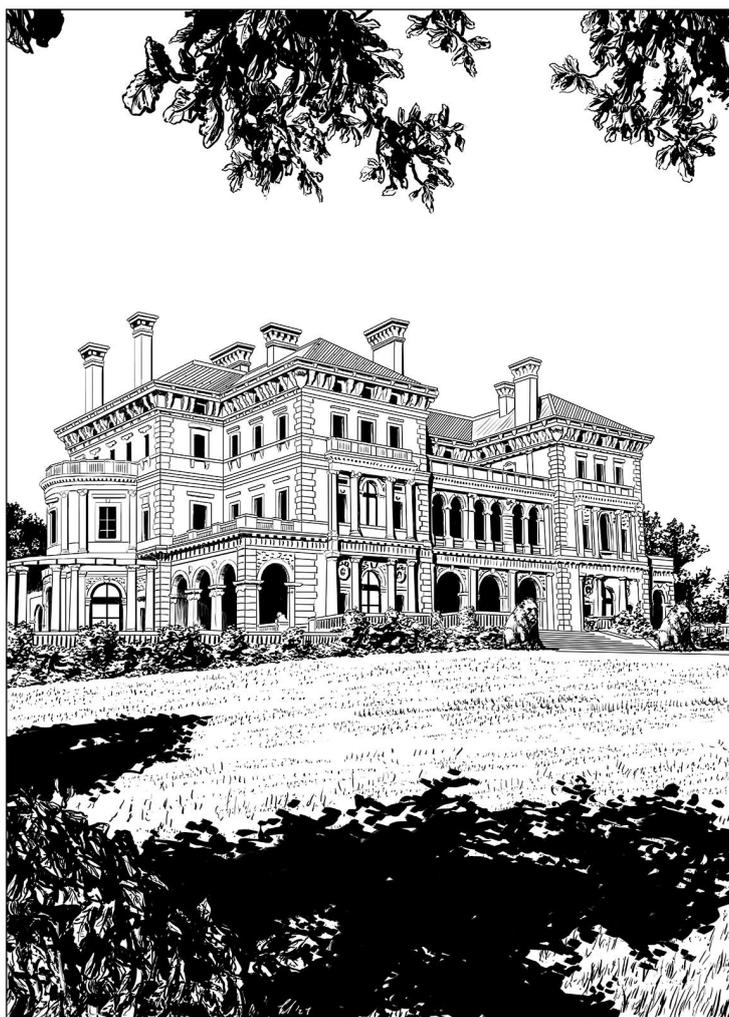
In una città dove intere aree sono preda di vampiri, maniaci, bande mascherate e di faccendieri senza scrupoli, Claudio e Vergy sono due ex operatori delle Forze Speciali caduti in disgrazia, che sbarcano il lunario garantendo i loro servizi al miglior offerente. In una situazione dove Bene e Male sono solo parole svuotate di senso, i due compagni non solo mettono a repentaglio la vita in missioni letali, ma, quel che è forse peggio, rischiano continuamente di dover rinnegare quei pochi principi che sono loro rimasti.



Un antico vampiro a capo della sicurezza di un'organizzazione denominata Il Nuovo Patto di Sangue, che mira a pacificare e a regolamentare i rapporti tra Umani e Vampiri, ingaggia Claudio e Vergy per fermare un misterioso assassino, chiamato la "Farfalla", che sta sabotando il processo di pace uccidendone, uno dietro l'altro, con fredda, geometrica e spietata efficienza, i membri principali. Nessuno lo ha mai visto, nessuno conosce il suo aspetto, l'unica cosa che si sa è che è in grado di arrivare ovunque in ogni momento e che dopo ogni delitto svanisce come uno spettro.

I negoziati sono giunti a un punto critico e se verrà accettato l'incarico, le vite sospese a un filo non saranno solo quelle degli affiliati all'organizzazione, ma anche e soprattutto quelle dei due avventurieri.

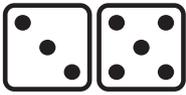
Nelle librerie e sui consueti canali di vendita di MS Edizioni a Ottobre, il formato sarà quello classico degli altri librogame pubbli-



cati dalla casa editrice, ma il volume comprenderà oltre 500 pagine al prezzo di 18 euro e 90.

La narrazione è molto ricca e i paragrafi da sviscerare decisamente lunghi, in linea con la verve narrativa dell'autore e la sua capacità di creare intrecci complessi e scrivere romanzi di genere. Non mancheranno però alcune chicche ludiche, come prove logiche, test fisici che sfonderanno la "quarta parete" e dovrà espletare il lettore stesso, e anche alcuni passaggi superabili solo se si saranno reperiti i giusti oggetti in precedenza.

Lo stile delle tavole, a cura dell'ottimo Fabio Porfidia come già puntualizzato, si sposa poi perfettamente con la narrazione a tratti cruda, ma sempre ricca e immaginifica di



Vergnani: anche gli amanti del bel disegno avranno di che soddisfare il proprio occhio e potranno immedesimarsi al meglio nelle vicende dei due “senza legge”.

Il volume sarà il primo della collana, che comprenderà quasi certamente altre opere di Claudio, ma che ospiterà con ogni probabilità altri contributi, sempre in chiave horror-pulp, di scrittori affermati sia nel genere interattivo che in quello narrativo classico.

Per approfondire maggiormente questa prima uscita abbiamo ospite sulle pagine del Magazine proprio l'autore, che non solo ci racconterà nel dettaglio come è nata l'idea di questo librogame e come è stata sviluppata, ma ci metterà a parte anche di qualche segreto della sua “Saga dei Vampiri”, che anno

dopo anno sta riscuotendo sempre maggiore successo tra gli appassionati di genere, ma anche tra lettori “casual” che si avvicinano per la prima volta, con curiosità, al mondo dei succhiasangue.

INTERVISTA A CLAUDIO VERGNANI

Ciao Claudio, grazie per essere qui con noi su LGL Magazine. Vorremmo iniziare l'intervista introducendoti ai lettori interattivi che magari non conoscono la tua opera narrativa. Ci racconti qualcosa sullo scrittore Claudio Vergnani e soprattutto sulla Saga dei Vampiri?

Ciao a tutti. Più che saga (termine di moda che non mi ha mai entusiasmato) la definirei la “Sagra” dei vampiri., dal momento che personaggi e ambientazioni sono squisitamente nostrani, e anche parecchio ruspanti. In sintesi, si tratta di tre titoli - che possono



Claudio Vergnani grande scrittore horror-pulp all'esordio tra i LG

essere letti separatamente - che sviluppano un'unica storia. Il primo romanzo - Il 18° vampiro - lo scrissi quando ancora i vampiri non erano tornati prepotentemente di moda. Di sicuro il ritorno di fiamma dei revenants sulla pagina stampata e al cinema favorì anche il mio romanzo, anche se credo abbia deluso profondamente chi si aspettava di trovarvi storie d'amore per adolescenti. In realtà, trama, personaggi, ambientazione e punto di vista narrativo sono agli antipodi rispetto alle caratterizzazioni di Twilight ed epigoni. Avevo in mente certi vampiri descritti nelle leggende dell'est Europa, decisamente meno leggiadri e di sicuro più letali. Mi piacque immaginare quel tipo di vampiro trasportato ai giorni nostri e sul nostro territorio. Scrivendo il primo romanzo cercai di andare oltre gli stereotipi, pur avendo ben chiaro che lo stereotipo e il già detto sono una bussola per orientarsi nel mare magnum non solo delle pubblicazioni ma anche della vita. Diciamo che la trilogia, pur essendo ovviamente un'opera di genere fantastico, è molto realista nella struttura e negli sviluppi, e questo, insieme a un'introspezione onesta e all'attenzione per certi dettagli, la distacca - nel bene e nel male - da tante opere di genere.

I protagonisti sono Claudio e Vergy, praticamente due declinazioni del tuo nome. Sono davvero espressioni di te stesso? In cosa ti rivedi in Claudio e in cosa in Vergy? In realtà quando scrissi Il 18° Vampiro lo pensavo destinato solamente alla paziente lettura di qualche amico, per cui, più che altro per divertimento, lasciai quei nomi. Poi, quando si decise per la pubblicazione, non furono cambiati. Non ci badai io e non ci badò l'editore. In fondo, un nome vale l'altro. Ciò non toglie che - ed è una costante dei miei lavori - siano presenti molti elementi



autobiografici. Semplicemente, trovo più facile scrivere di cose e persone che conosco. Certi dettagli sulle armi derivano dalla mia esperienza personale, così come certe sensazioni sulla fatica fisica o sulla pianificazione di una strategia. Difficilmente potrei descrivere una cena al Taj Mahal, perché non ci sono mai stato. Ma una colazione al Café de la Paix, sì, perché quello spuntino l'ho fatto. Poi, ovviamente, tutto viene romanizzato.

Qualcuno sostiene che i tuoi protagonisti, soprattutto Vergy, sono politicamente scorretti. Secondo te è vero? La scorrettezza di Vergy ha un significato più profondo e un suo senso?

Francamente non me ne curo. La vita è molto



più complessa, contraddittoria e sfaccettata di qualunque codice etico (che, oltretutto, varia costantemente di periodo in periodo). E così i miei personaggi. Chi ha letto i miei romanzi può decidere da solo.

Nei tuoi libri i vampiri, almeno da un certo punto in poi, diventano coabitanti della terra con gli umani, e formano una sorta di casta a sé stante. Una società così variegata fa da specchio alle diversità della realtà che ci circonda? È possibile un'integrazione tra umani e vampiri?

Dipende dagli obiettivi e dai presupposti. Il romanzo interattivo prende le mosse proprio da un tentativo di questo tipo (se in buona fede o meno il lettore lo scoprirà leggendo).

Ci racconti come è nato il progetto interattivo e come sei entrato in contatto con MS Edizioni?

La proposta di provare a cimentarmi in un tipo nuovo di lavoro mi è arrivata da Lorenzo Crescentini (che ringrazio), molto probabilmente su suggerimento di Emanuela Valentina, straordinaria autrice e mia grande amica (che abbraccio). Tramite Lorenzo, poi, si è arrivati alla collaborazione con MS Edizioni, che ha l'esperienza e la struttura editoriale per poter appoggiare e sostenere professionalmente il progetto. Come prima cosa mi sono documentato sui libri game leggendone alcuni e cercando di capire i meccanismi che li regolano. Ho concluso che, a mio gusto, la maggior parte dei libri game, per ovvie esigenze di interattività, risulta troppo scarni ed essenziali. In altre parole, se proponi – diciamo – mille bivi, questi dovranno necessariamente essere molto brevi, altrimenti dovresti proporre un tomo di almeno duemila pagine. Così ho provato a costruire un'opera sì interattiva, ma più ricca dal punto di vista narrativo. Le decisioni che il lettore viene chiamato a prendere si basano sulla logica e sulla strategia e l'irrazionalità e l'improvvisazione conducono spesso al disastro. In effetti si tratta di un esperimento. Vedremo come verrà accolto il lavoro.

Quando ti hanno chiesto di scrivere un librogame avevi già una storia in mente? Come hai approcciato la necessità di scrivere a "bivi"?

Avevo un'idea di base che poi ho sviluppato. Ho immaginato una storia principale (quella, per capirci, che porterà il lettore a una conclusione positiva sciogliendo ogni mistero narrativo) alla quale ho poi aggiunto – utilizzando differenti meccanismi di scelta – le tante variabili.

Ci sono molte differenze tra un romanzo lineare e un librogame? Cosa ti ha messo maggiormente in difficoltà e cosa invece ti ha esaltato mentre lavoravi al Vampiro e la Farfalla?

Per me, la principale difficoltà è rappresentata dalla coerenza narrativa. I bivi non possono essere aggiunti a casaccio solo per rendere interattivo il lavoro. Devono avere una logica e uno sviluppo realistico, oltre a risultare piacevoli alla lettura. Se poi tali bivi si intersecano tutto si fa più complesso. Se, ad esempio, in un bivio un personaggio ne conosce un altro, non è possibile che ritornando alla linea principale non ne abbia memoria. Bisogna stare molto attenti. In questo mi hanno validamente aiutato Francesco Di Lazzaro ed Enrico Emiliani. Senza il loro supporto probabilmente starei ancora arrancando nel mio stesso labirinto narrativo. Anche perché la trama è complessa e ricca di sfumature.

Senza spoilerare troppo, ci racconti qualcosa della trama?

Come è scritto più sopra, i due protagonisti (nei cui panni il lettore giocherà) vengono ingaggiati per provare a fermare – con un approccio differente rispetto al più organizzato e articolato apparato di sicurezza ufficiale – un misterioso assassino, chiamato la Farfalla, che sta sabotando il delicato processo di pace – politico e sociale – tra umani e vampiri. Apparentemente, lo spietato, inafferrabile sicario sembra voler impedire il cambiamento dello status quo, ma mano a mano che ci si inoltrerà nella vicenda il suo scopo apparirà sempre meno chiaro e i suoi crudeli omicidi apriranno nuove, sorprendenti chiavi di lettura. Dipanare la matassa sarà complicato e ancora di più arrivare fino in fondo alla vicenda sani e salvi.

Sappiamo che nel libro ci sono numerosi personaggi, alcuni molto caratterizzati. A parte i protagonisti, ce n'è uno a cui sei più affezionato? Ce ne parli?

L'ambientazione è varia e i personaggi sono numerosi. Ognuno di essi persegue fini diversi – alcuni, apparentemente inspiegabili, troveranno una logica solo alla fine – con il proprio modus operandi. Alcuni bivi secondari ci forniranno informazioni e approfondimenti inaspettati. La trama si dipana in un mondo molto simile al nostro, dove però degrado e cedimento dello stato sociale sono qualche passo avanti (non è stato difficile immaginarlo, in tutta onestà). Questo ha fatto sì che le tipologie umane implicate nella vicenda siano le più varie. Diciamo che





in mezzo all'intrigo, alla violenza, alla spietatezza trovano posto motivazioni quali l'avidità, la follia, la paura, la brama di potere, il desiderio di rivalse e l'amore. Come nella vita reale. Dovendo poi citare uno dei personaggi, credo che il palcoscenico spetti all'omicida gerontofilo soprannominato "Brufolo Bill", un adolescente squilibrato e letale, armato di uno spiedo e di ironica ferocia, che incrocerà la sua strada demenziale con quella dei protagonisti. In alcuni sviluppi, anche di lui il lettore saprà di più e potrà scoprire interessanti retroscena.

Sappiamo che il volume contiene anche alcune prove, sia logiche che fisiche. Come ti sei trovato a lanciare queste sfide al lettore

che in un libro lineare non esistono?

Non apprezzo particolarmente film o romanzi dove il protagonista si cimenta in imprese fisiche irrealistiche o incoerenti rispetto al suo background. Se non sei allenato, anche una corsa di mezzo chilometro a velocità sostenuta può metterti in ginocchio. Altro che inseguimenti alla Jason Bourne. Parimenti, è inutile e insensato che ti lanci in una rissa se non hai mai tirato un pugno in vita tua. Dunque, ho cercato di personalizzare la partecipazione del lettore. In base alle sue caratteristiche – anche fisiche, ma non voglio precisare in questa sede per non rovinare la sorpresa – potrà prendere diverse decisioni o adottare particolari strategie. Questa soluzione contribuisce a

rendere più realistico e peculiare il coinvolgimento nell'avventura.

Abbiamo visto in anteprima alcune tavole di Fabio Porfidia, dalle tinte oscure e davvero belle. Vi siete confrontati mentre le realizzava? Trovi che ripropongano bene le atmosfere del libro?

Con Fabio ci siamo sentiti spesso in fase di realizzazione delle tavole. Mi ha proposto diversi bozzetti e ha ascoltato pazientemente i miei suggerimenti, operando di volta in volta le modifiche del caso. È un professionista che ha l'umiltà di preparare bene il suo lavoro. Il risultato finale è eccellente.

Enrico Emiliani si è fatto sfuggire che scriverai in futuro un nuovo librogame con MS Edizioni. Hai già delle idee in mente? Ci anticipi qualcosa, rivedremo i vampiri o ci sarà altro?

Le idee ci sono. Vedremo come verrà recepito il romanzo interattivo.

Pensi che aver scritto un librogame ti abbia arricchito come autore e condizionerà in qualche modo il tuo modo di scrivere anche in campo "lineare"?

Come tutte le nuove esperienze mi ha proposto problemi sconosciuti da affrontare e di conseguenza alla fine mi ha dotato di nuovi strumenti professionali. Rispetto al romanzo tradizionale quello interattivo presenta il vantaggio di poter prendere in esame sviluppi alternativi del tutto plausibili, a volte anche molto differenti tra loro. Questo è un fattore che arricchisce la narrazione. Perché tali sviluppi siano trattati con la doverosa profondità il romanzo doveva per forza essere corposo. Lavorare su alcuni bivi non è stato facile, perché le variabili erano davvero tante, ma alla fine ritengo che il risultato sia soddisfacente. Se poi il lettore avrà la pa-



zienza di rileggere la storia prendendo bivi differenti rispetto alla prima lettura scoprirà risvolti inaspettati e aspetti sorprendenti di molti personaggi.

Quali sono i tuoi prossimi lavori in uscita, librogame a parte? Stai preparando nuovi romanzi?

Sto scrivendo un romanzo. Visto i tempi che corrono, può essere che esca postumo.

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Ringrazio voi per lo spazio che mi avete concesso e chi ha avuto la bontà di seguirci fino a qui.



Uno sguardo alla genesi di La Luna del Raccolto

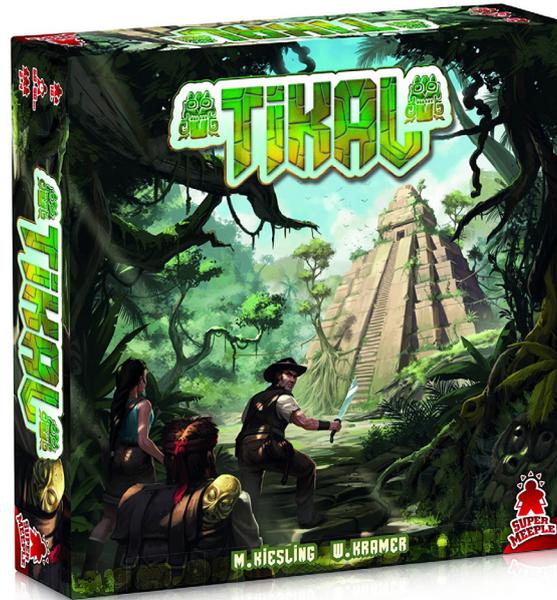
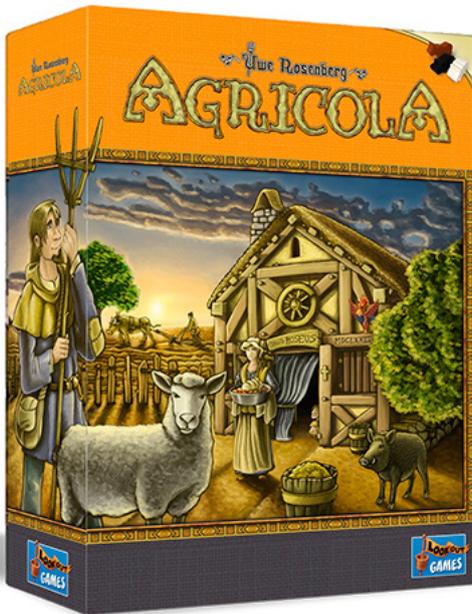
IL LATO OSCURO DELLA LUNA

di Marco Zamanni

Come nasce il primo librogame gestionale agricolo? Per saperlo dobbiamo tornare al 2019 quando, sulla spinta dell'entusiasmo per gli ottimi riscontri di Jekyll e Hyde e soprattutto Fortezza Europa - Londra, proposi l'idea a Edizioni Librarsi, che stava già lavorando in gran segreto alla riedizione de Il Presidente del Consiglio sei TU!, e che mostrò interesse a inserire qualcosa di simile nella collana RealityGame. Ma perché proprio un gestionale agricolo? Passioni personali a parte (sono sempre stato affascinato dai boschi e dal verde), il motivo principale per cui La Luna del Raccolto esiste è dato da Una Storia di Campagna, cortogame di Andrea Angiolino contenuto nella raccolta "Storie di Gatti e Vampiri". Come dice il maestro nell'incipit dell'opera: "Siamo abituati a incontrare principi, cacciatori di draghi, cavalieri erranti, maghi e apprendisti stregoni: ma il popolo dov'è? [...]"

Abbiamo deciso di riparare a questo torto. E allora armatevi di scarpe grosse e di cervello fino e immedesimatevi in un contadino della Piana di Exen: a manovrare una spada sono bravi tutti, ma provate un po' a cavarvela con una zappa..."

Il corto in questione è un capolavoro e mi ha influenzato tantissimo (alcune delle sue trovate migliori sono state rubat... ehm, replicate sia in La Luna del Raccolto che ne I Dolori della Piccola Biblioteca, contenuto in Cupe Vampe). Un'altra influenza importante è stato il primo capitolo della serie Harvest Moon, uscito per Super Nintendo a metà anni '90. Il suo creatore, Yasuhiro Wada, si basò su un principio molto semplice, ossia il fatto che anche i lavori di fatica potessero essere divertenti implementando un sistema di micro-ricompense. È un qualcosa che oggi con i giochi "freemium" per cellulari ci sembra un'ovvietà, ma all'epoca non lo era affatto!



Ci aveva già pensato Will Wright con Sim City, ma Harvest Moon aveva un'accessibilità incredibilmente più alta che lo rendeva davvero adatto a tutti.

Il primo capitolo (molto limitato per ragioni di tempo e budget) manteneva tuttavia degli elementi di tensione che ho voluto recuperare in La Luna del Raccolto: il numero di giorni fisso e non infinito, una certa strettezza nelle azioni da compiere per ogni giorno, il meteo che crea disastri, il "push your luck" nel decidere se raccogliere subito o attendere un momento migliore e così via. Altri elementi presenti nel libro sono la foresta e la città in cui recarsi, più altre piccole sottigliezze che non rivelo per evitare spoiler. Una cosa invece che "Luna" riprende da episodi successivi della serie è la possibilità di impersonare un protagonista maschile e femminile; ma vedremo meglio questo punto al termine dell'articolo.

La Luna del Raccolto tuttavia non è un gestionale "puro": come in Una Storia di Campagna, l'elemento narrativo è molto presente e viene realizzato attraverso una struttura "open world". La serie Terre Leggendarie, su cui ho avuto l'onore di poter lavorare grazie

a Edizioni Librarsi, mi ha dato possibilità di apprendere come strutturare un librogame dotato di grande libertà e complessità nascosta. In "Luna" troverete quindi le parole-chiave, le tickbox, i mercati, i quadranti in cui scrivere e tanti altri piccoli dettagli presi direttamente dalla serie capolavoro di Morris e Thomson. Allo stesso tempo Terre Leggendarie mi ha suggerito che errori NON commettere quando si parla di librogame open world; è noto infatti che molti si lamentano per il fatto che in TL manchi una quest principale. In La Luna del Raccolto essa è presente, con una storia che si inserisce a più riprese in momenti prestabiliti per condurre da un inizio a una fine.

Un'altra grande ispirazione è arrivata dai giochi da tavolo, come Agricola di Uwe Rosenberg, o la Trilogia delle Maschere di Kramer e Kiesling. Questi ultimi giochi li hanno reso familiare la meccanica dei punti azione, ossia un certo numero di punti da spendere a ogni turno per svolgere varie azioni, ognuna di costo diverso. È un sistema peraltro assolutamente identico a quello che muove Harvest Moon SNES, in cui, anche se non visibilmente, ogni azione compiuta consu-



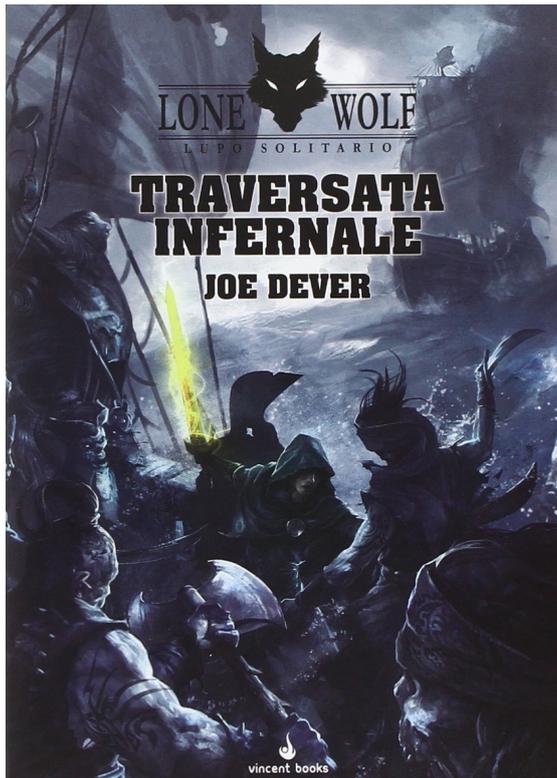
ma un certo numero di punti stamina! Nei videogiochi il consumo di punti si unisce al tempo che passa. In “Luna”, per ovvie ragioni di semplicità, ho unito le due cose, per cui a ogni giorno il giocatore avrà un tot di punti azione da spendere, terminati i quali potrà solo andare a dormire, facendo iniziare il giorno successivo.

Per quanto riguarda i testi, l'ispirazione maggiore è venuta come spesso accade dalla scuola romana (Domenico Di Giorgio, Andrea Angiolino) e dalle opere di G&L, che ormai possono considerarsi i miei numi tutelari. I misteriosi autori hanno creato uno stile nel loro capolavoro Il Presidente del Consiglio sei TU! e il successivo Carriere che sento mio al 100%, con quel misto di umorismo cerebrale e terra terra, ma mai demenziale, che mi fa ridere tantissimo e che ormai è diventato parte integrante del mio modo di scrivere, da Dragowolf in poi. Non mancheranno tuttavia le sequenze serie; dopotutto un momento riflessivo ti colpisce di più se un attimo prima stavi riden-



do, basta che non sia didascalico. E di una cosa potete essere certi: se mai diventerò didascalico, sarete autorizzati a lapidarmi. Un'altra fonte di ispirazione che sento di dover menzionare (saranno tutte raccolte all'inizio del libro) è Four Against Darkness, la dimostrazione di quanto si possa fare con carta, matita, due dadi e alcune tabelle. In Luna non sono presenti veri e propri “prestiti” da questo titolo, ma la sua influenza a livello di concept è palese, se non altro per l'importanza del disegnare il contenuto della propria villa sullo schema reticolare di gioco e il piacere derivante dal farlo.

Non mancheranno inoltre i rimandi agli autori classici. È stato Traversata Infernale dopotutto a insegnarmi il concetto di casualità utilizzata per dare varietà, e non solo per aggiungere alea. Avete presente la sezione in nave in cui, a seconda del numero estratto, accadono eventi diversi? È un'altra di quelle cose che può sembrare ovvia, ma il primo a implementarla in un librogame è stato De-



ver. Ritroveremo questa meccanica in “Luna” all’inizio di ogni giorno, in cui ben DUE lanci determineranno prima il meteo della giornata, e poi un evento casuale. Essendo ogni lancio legato alla relativa stagione, potete ben immaginare la varietà di situazioni che vi troverete ad affrontare durante ogni giorno, prima di accedere alla fase di “movimento libero” in cui spendere i vostri punti azione.

Concludo citando due titoli recenti e importanti che hanno contribuito allo sviluppo del volume: il *Peso della Cultura* di Matteo Tolari, che ha reso popolari le prove fisiche da parte del giocatore, e *Ultima Forsan* di Mauro Longo, che mi ha insegnato come scrivere un testo in italiano senza riferimenti al genere e senza usare artifici particolari. In “Luna” il genere di Ari Bergamotti avrà incidenza sulla storia (anzi, mi sono permesso in più occasioni di sfruttare gli stereotipi come elementi di conflitto da superare) ma nella stragrande maggioranza dei casi i testi saranno scritti in italiano inclusivo, ossia quella forma che

evita riferimenti diretti al genere del lettore. Non sarà invece presente l’elemento “romance”, e la ragione è molto semplice. Come dimostrato dal recente gestionale agricolo *Stardew Valley* (che fa tutto benissimo... tranne il rapporto tra i coniugi, che è reso male), è veramente difficile, se non impossibile, implementare una romance credibile in un gioco senza renderla un elemento cardine. E visto che in “Luna” lo spazio dedicato sarebbe stato ridottissimo, ho preferito evitare di rendere il tutto uno stereotipato scambio di paroline e azioni azzeccate per far nascere l’amore eterno tra due personaggi che non si conoscevano neppure fino a una pagina prima.

E questo è tutto per adesso – ma è solo una piccola parte di ciò che troverete nel volume. La *Luna del Raccolto* sarà disponibile in pre-order insieme ad altri quattro titoli di Edizioni Librarsi nel mese di luglio 2021, con uscita a settembre 2021. La mia speranza è che possa divertirvi quanto ha divertito me nel realizzarlo.



Due esclusive storie bonus del più celebre investigatore e della sua migliore allieva per chi acquista i librogame Watson Edizioni. Parla l'autore Orsini: "Novità nella trama e nel sistema di gioco, indagini sempre più interattive"

IL RITORNO DI BECKY E HOLMES

di Aldo Rovagnati

Alberto Orsini-Sherlock Holmes: un binomio indissolubile che ormai è entrato a far parte dell'immaginario collettivo letterario, seppur a bivi, alla stregua di Roberto Benigni-Divina Commedia (esempio, per i più attenti alle prossime uscite editoriali interattive, scelto non a caso)? Parrebbe proprio di sì. L'inesauribile penna aquilana, infatti, dopo "Prima con delitto", battesimo del nostro con le avventure del nasuto investigatore, o per meglio dire della cugina del dottor Watson, Rebecca Hurley, si è poi cimentato anche in due racconti spin-off ambientati sempre nella fumosa Londra di Arthur Conan Doyle: "La Lega dei Capelli Rossi" e "Natale in casa Lestrade", entrambi pubblicati, of course, da



Alberto Orsini, il papà di
Rebecca Hurley

Watson Edizioni e acquistabili in abbinamento ad altri librogame della collana Gamebook (ma, attenzione, non singolarmente).

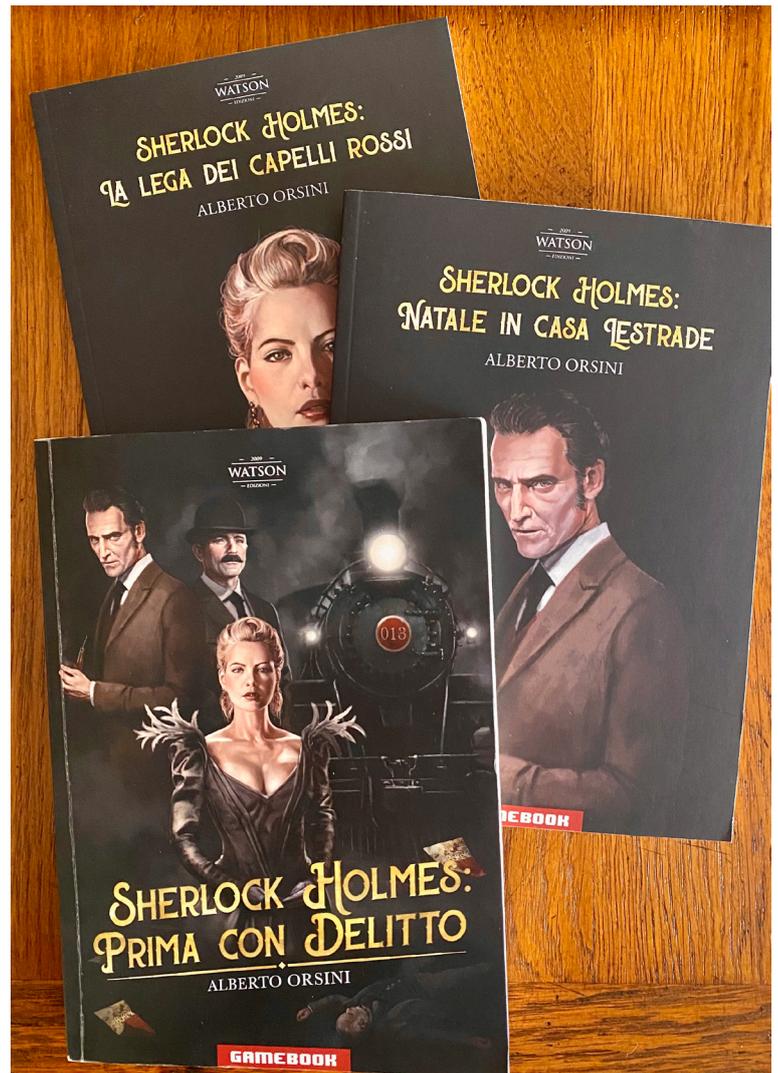
Approfondiamo quindi con Alberto la genesi e le peculiarità di queste due piccole opere interattive, che non potranno non attirare l'attenzione di tutti gli amanti dell'aquilino abitante del 221B di Baker Street...

Ciao Alberto, grazie per esserti fatto torturare dalla redazione di Lgl. Partiamo con le presentazioni, non nostre, bensì dei due raccontigame oggetto di questa intervista: di cosa parlano La Lega dei Capelli Rossi e Natale in casa Lestrade?

Sono due avventure molto diverse con una duplice funzione: portano avanti la trama "orizzontale" di Rebecca, a cui tenevo molto rispetto agli sparuti e slegati Holmes degli anni Ottanta, e mi consentono di sperimentare novità regolamentari interessanti in vista di un futuribile volume "grande". La Lega è nato durante il primo lockdown Covid, nel marzo 2020, rispondendo presente a un'operazione dell'editore per offrire mini-avventure, in questo caso a bivi, che potessero svagare un po' i lettori costretti nelle case. Natale era partito come una classica storia natalizia da far uscire per l'appunto a Natale, ma il ciclo produttivo si è protratto e così l'abbiamo inserita alla prima finestra utile.

Vi sono differenze a livello di regolamento tra i nuovi libri e Prima con Delitto?

Sì, e lasciami dire le storie brevi si confermano un magnifico laboratorio di innovazione per questo. Nei "Capelli rossi" cade clamorosamente l'uso dei dadi, che avevo lasciato come omaggio al passato e come tributo da pagare alla sorte nella mia prima opera. Gli indizi saranno riportati solo ed esclusivamente sulla base di scelte libere offerte dal testo, senza influenza del caso. Confido di



aver fatto un lavoro soddisfacente nell'equilibrare indizi, insidie e false piste e rendere l'investigazione semplice ma al tempo stesso sfidante. Per la storia natalizia, invece, ho voluto qualcosa di più. Da tempo meditavo su un sistema che rendesse davvero interattiva l'applicazione del processo deduttivo andando oltre i bivi che, per quanto numerosi possano essere, sempre scelte obbligate tra cui fare sintesi sono. Nel classico sistema Holmes, se per abilità o anche solo fortuna hai riportato l'Indizio A, al momento del check decisivo andrai al paragrafo dedicato al possesso dell'Indizio A e risolverai il caso. Perfino se non ci hai capito niente. Durante la fase di testing di un altro prodotto di Watson Edizioni, Moriarty di Antonio Costantini,



mi sono appassionato al principio di gioco che aveva adottato, e ho deciso di modellarlo su una delle mie avventure. Non ci sono più bivi obbligati: ogni indizio comporta un codice numerico che va sommato o sottratto al momento giusto per poter proseguire l'indagine e ovviamente i tentativi sono limitati. Così il lettore è davvero messo alla prova e deve capire gli indizi, oltre che raccogliarli. Aspetto le risposte da pubblico e recensori per capire se ho padroneggiato bene il sistema, come spero, e se potrò inserirlo in storie più lunghe.

La Lega dei Capelli Rossi è una delle più famose avventure di Sherlock Holmes, ma non l'unica: perché proprio questo racconto e non altri? Questione di gusto personale, adattabilità al media interattivo, o che altro?

Direi entrambe le cose. Si tratta di una storia che mi ha deliziato quando l'ho letta e inoltre conteneva molte pieghe non sviluppate nell'indagine fulminea di Holmes riassunta

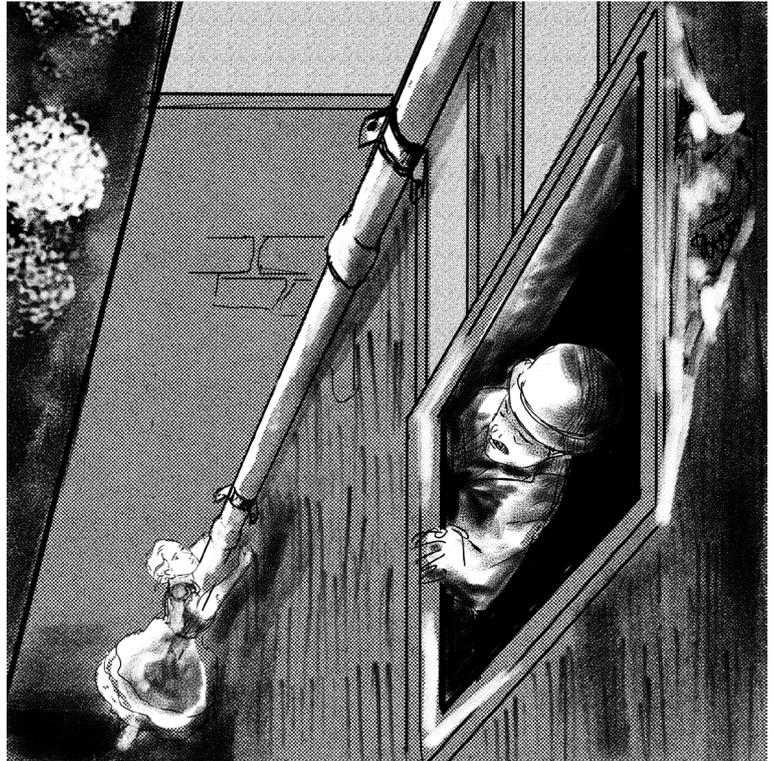
da Doyle che invece potevano essere riempite mandando sul posto la nostra Becky a investigare con una classica ret-con. Per di più, è al secondo posto tra le novelle preferite dello stesso creatore di Sherlock. In ultimo consentimi di essere sincero, c'era un tempo ridotto per la consegna vista la particolare situazione pandemica e avere una trama solida già pronta mi ha consentito di poter progettare un sistema di gioco valido senza aggravarmi dell'ideazione di un intreccio complesso e funzionante.

Natale in casa Lestrade non trae invece origine da un racconto di Doyle, ma direttamente dalla tua fantasia: chi differenze hai riscontrato nello scrivere un'avventura originale rispetto a traslarne una già esistente? È stato più facile o più difficile, e perché?

Non è del tutto esatto. Il Natale da Lestrade parodia addirittura quello "in casa Cupiello" di Eduardo De Filippo, tentando un difficile ma, spero, riuscito esperimento di inserimento dei meccanismi pensati dal genio del teatro napoletano in una classica ambientazione vittoriana, con tanto di studio approfondito delle golosità e degli usi e costumi natalizi del tempo. La parte di creatività importante è stata quella legata ai familiari dell'ispettore, un contesto mai trattato da Doyle, e del suo comportamento in ambito domestico che, si vedrà, è ben diverso da quello dell'ispettore con la faccia gialla e il muso da furetto che siamo abituati a conoscere sul lavoro. Il difficile qui è stato non tradire lo spirito originale di Eduardo ma, al tempo stesso, introdurre le necessarie modifiche perché la sua storia fosse inserita in modo credibile nell'universo holmesiano, che non era scontato, per di più con le novità che ho già raccontato del sistema di gioco se non rivoluzionato fortemente evoluto.

Sempre con riferimento a Natale in casa Lestrade, quali sono state, se ve ne sono state, le tue fonti d'ispirazione?

Ho rivisto entrambe le trasposizioni televisive Rai, quella in bianco e nero del 1962 e quella a colori del 1977 con lo stesso Eduardo, e già che c'ero non mi sono perso l'ultima meno teatrale e più filmica con Sergio Castellitto mandata in onda lo scorso dicembre. Poi ho navigato molto per cogliere ricette tipiche, addobbi, tradizioni e giochi natalizi delle famiglie vittoriane. Probabilmente per potersi permettere tutto quello che descrivo il mio Lestrade deve essere un po' più benestante di quanto lo avesse pensato Doyle e sicuramente più munifico di Luca Cupiello, ma a Natale siamo tutti più buoni e una piccola licenza me la sono presa...



In entrambe le avventure la protagonista è la stessa di Prima con Delitto, la cugina di Watson, Rebecca Grace Hurley: perché non variare il personaggio principale?

Scherzi! L'evoluzione di Rebecca è uno dei motivi principali che mi porta a continuare a scrivere di Sherlock Holmes. Come dicevo prima la trama orizzontale, non invadente in queste due storie ma accennata qua e là, mi appassiona almeno quanto le singole avventure investigative. Per di più in storie brevi serviva un personaggio già noto, "Prima con delitto" a un anno e mezzo dall'uscita rimane grazie al cielo un librogame molto venduto quindi il "brand" Becky non si tocca! Se ci sarà un sequel più strutturato, invece, potrei prendere in considerazione l'idea di giocare con più protagonisti a turno e lì ci sarebbe da divertirsi. Vedremo...

La Becky dei racconti è una Becky diversa rispetto a Prima con Delitto? Come si è evoluto il personaggio dal librogame agli spin-off?

Sì, assolutamente e in virtù di quello che dicevo sopra. Inserita nel contesto londinese, migliore discepola e oserei quasi dire amica di Holmes, pervicacemente prosegue la sua battaglia di indipendenza femminile con i primi embrioni di attività di shopping e tè con le amiche che all'epoca doveva costituire un lusso per poche e da conquistare con le unghie e con i denti. Tornano dei comprimari dell'opera iniziale e ne esordiscono altri, insomma la (mi sia consentito) "mia" Londra Vittoriana sta aggiungendo pezzi su pezzi.

Che differenze hai trovato nello scrivere un librogame 'canonico', con un considerevole numero di paragrafi, e un racconto interattivo più breve?

Ora che la mia esperienza è aumentata, posso dire che il racconto breve mi garantisce una visione d'insieme che per un pianificatore assoluto come me è importante da mantenere sempre, e ovviamente richiede uno sforzo maggiore in caso di opere più grandi. È vero dall'altra parte che 80 o 100 para-



grafi sembrano tanti, ma lo spazio si esaurisce man mano che vengono le idee e ci si potrà trovare a corto di sezioni in un tempo sorprendentemente breve. Per questo sistema di gioco particolare, in più, data la ridotta quantità di numeri di paragrafo c'è voluto uno sforzo particolare per evitare che le somme o sottrazioni dei codici numerici degli indizi agli snodi portassero in modi diversi allo stesso approdo, duplicando i paragrafi e rendendo ingiocabile l'avventura: un qualcosa che potendo spaziare tra 300 o 400 numeri di paragrafo sarà sicuramente meno compresso e più facile.

Vi sono in cantiere, per il prossimo futuro, altri racconti brevi come "La Lega dei Capelli Rossi" e "Natale in casa Lestrade"? In caso affermativo, esclusivamente nell'universo di Sherlock Holmes oppure spazierai anche in altri generi o autori?

Al momento no, credo che Becky si prenderà una bella vacanza e, se e quando tornerà, lo farà in grande stile con un'opera grande e ampia che apporti numerosi cambiamenti di struttura e gioco. L'idea è quella di rendere l'avventura estremamente più rigiocabile di un qualsiasi giallo interattivo, che soffre di intrinseci problemi di longevità, nonché, come accennavo su, di giocare ad alternare i protagonisti dell'inchiesta, mettendo in campo, stavolta sono deciso a provarci, anche lo stesso Sherlock Holmes in persona. La trama non l'ho ancora pensata, ma non

dimentico che nella timeline di Becky si avvicina il fatidico e storico anno 1900...

Parliamo infine dei tuoi progetti interattivi: quali sono le prossime uscite, ufficiali e/o officiose, che ti vedranno protagonista? Puoi darci qualche anticipazione?

Ormai è cosa nota che, sempre per conto di Watson Edizioni, sto scrivendo una trasposizione a bivi dell'Inferno di Dante Alighieri per omaggiarne il settecentenario. L'opera si trova al settanta per cento e dovrebbe essere resa disponibile per l'ultima parte del 2021. Sarà una sfida interessante e, spero, gustosa per i lettori, aggiungendo una

sfumatura di originalità e di azione ai gironi della più famosa cantica dantesca, nonché un co-protagonista che spero venga su sano e bello almeno quanto Becky!

Grazie Alberto per la disponibilità e un saluto dalla redazione di LGL Magazine: ora puoi tornare a sdraiarti in spiaggia e a berti un gin tonic alla faccia nostra. Salute!

Grazie a te amico Aldo, procedo subito e attenzione! Il gin tonic pare che fu introdotto dalla divisione Compagnia Britannica delle Indie Orientali dell'esercito britannico di stanza in India e divenne noto proprio tra gli anni ottanta e novanta del XIX secolo, insomma ai tempi di Holmes e della Hurley, non vorrei che toccasse anche a loro degustarne... 

