

## In uscita la nuova edizione di "In cerca di fortuna", opera a bivi primordiale in Italia

# Angiolino, "Così è nato il primo librogame"

Andrea Angiolino è sicuramente la più importante personalità italiana nel campo dei librogame in particolare e dei giochi in generale. Non è la prima volta che concede un'intervista a Lgl (vedi <http://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annata-2006/115-lm1006>) e speriamo che altre ne seguano!

### Una vita di gioco e di giochi! Come ti senti, voltandoti indietro?

Contento, davvero. Mi sono guadagnato da vivere divertendomi e facendo divertire gli altri, che volere di più? Certo, quando una cosa bella come far giocare diventa un mestiere, al tempo stesso comporta anche fatica, impegno, responsabilità. Ma ne sono felice. A guardare le tante cose fatte e non disponibili al pubblico perché rimaste nel cassetto oppure ormai fuori produzione da tempo, c'è forse da pensare che qualcuna meritava una circolazione più ampia e duratura. Magari qualcosa si ritirerà fuori, chissà, o in questi tempi più globalizzati vedrà nuove traduzioni per Paesi dove non è mai stata pubblicata. Altre invece resteranno in un angolo, e un pochino spiace. Ma complessivamente il bilancio è positivissimo.

### Come hai conosciuto i giochi di ruolo e dei librigame? Ti immaginavi che sarebbero diventati parte del tuo lavoro?

Non pensavo davvero che sarebbero divenuti parte del mio destino lavorativo, anche perché li ho conosciuti davvero da ragazzino. I giochi di ruolo li ho incontrati grazie a Gregory Alegi, con cui nella primavera del 1980 abbiamo fondato l'associazione romana di wargame Little Wars: in quelle stesse settimane mi ha fatto giocare Traveller, gioco di ruolo fantascientifico, poi abbia-

mo provato D&D... E molti altri giochi di ruolo. Il primo librogame l'ho visto solo nel 1982, perché in Italia prima non ce n'erano, ed era la prima edizione tradotta in italiano di "Avventure nell'isola" di Edward Packard. Date queste prime varieghe esperienze, Sergio Masini affidò a Gregory e me la rubrica sui giochi di ruolo del mensile Perigioco, inaugurata nel settembre 1982. Quando ci arrivarono inaspettatamente 70.000 lire per il primo articolo pubblicato, una vera fortuna per il liceale che ero e comunque una cifretta che non sfignerebbe ancora oggi, mi è

balenato davanti agli occhi che sarebbe stato bello fare dei giochi un mestiere. Ma non credevo davvero che fosse possibile. Nemmeno quando, qualche anno dopo, gli articoli di Perigioco mi hanno fruttato assieme ad altri l'iscrizione all'Ordine dei Giornalisti. Per questo mi sono iscritto a Economia e Commercio, pensando alle necessità quotidiane. Invece sono stati proprio i giochi a darmi da vivere.

### Quali sono le tue opere in ambito narrativa interattiva delle quali sei maggiormente orgoglioso?

Ce ne sono diverse, devo dire. In primo luogo il Dizionario dei giochi Zanichelli, compilato in dieci anni di lavoro con Beniamino Sidoti e che è un po' la summa di quel che io so sul gioco, ma anche alcuni libri su argomenti più specifici come 101 giochi con carta e matita e gli altri sul tema, apparsi anche in inglese, ceco e coreano. C'è il gioco di ruolo Orlando Furioso, scritto con Gianluca Meluzzi, di cui sono particolarmente contento perché è stato pubblicato dal Comune di Roma per propagare l'hobby in scuole e biblioteche: realizzato quindi da un'istituzione pubblica proprio in un periodo in cui i giochi di ruolo godevano di pessima stampa, ha aiutato a dimostrare la falsità di certi attacchi. E poi Wings of War, oggi Wings of Glory, sviluppato con Pier Giorgio Paglia, perché come nessun altro mio gioco ha appassionato giocatori di tutto il mondo e scatenato la loro creatività in quanto a regole opzionali, scenari, materiali aggiuntivi. Molte delle cose fatte mi danno soddisfazione, mentre per fortuna non me ne vengono in mente di vergognose. Ma poi è noto che ogni blattodea risulta avvenente agli occhi dei suoi genitori, e che è inutile chiedere proprio all'oste se il suo vino sia buono...

### All'inizio i libri a bivi in Italia erano esclusivamente traduzioni. Come è nato "In cerca di fortuna" e come è stato accolto dal pubblico? Lo sai che adesso la pubblicazione originale è un pezzo raro per appassionati collezionisti?

In effetti quel libro ha il primato di essere stato il primo librogame di autore italiano a uscire, nel giugno 1987, in contemporanea all'ironico "Il presidente del Consiglio sei tu" di G.&L. Proprio negli stessi giorni. Suscitò curiosità e apprezzamento, anche se la distribuzione fu limitata, tanto che Enrico Colombini e Chiara



Andrea Angiolino

Tovena, pionieri nel settore italiano degli adventure, decisero di farne una versione per Macintosh. Posso capire che sia considerato un pezzo da collezione! All'epoca c'era qualche curioso racconto su rivista, in cui si poteva esplorare una mappa con un sistema da libro-gioco: ne scrissi uno per la mia rivista studentesca, su certi appunti di diritto scomparsi misteriosamente. Ma soprattutto era il periodo dell'enorme successo dei volumetti E.Elle. Io avevo proposto a qualche amico di provare il gioco di ruolo Dungeons & Dragons e alcuni dei miei giocatori erano anche appassionati di libri-gioco. Tra i molti che loro mi offrirono in prestito ne provai uno della serie AD&D (dalla descrizione si può dedurre che sia La Torre Fantasma, n.d.r.). Ricordo che entrai in un castello dove c'erano due torri. Entrando in una ho trovato un paio di statue che ho toccato (non per scelta mia ma del mio personaggio): con mia sorpresa si sono animate e ho dovuto combattere contro di loro. Dopo che le ho eliminate sono salito in cima alla torre, dove non c'era nulla d'interessante: sono dovuto tornare nel cortile e ho di nuovo potuto scegliere in quale delle due torri entrare. Per vedere che cosa sarebbe successo, sono entrato nella stessa torre di prima. Vi ho trovato un paio di statue che ho toccato (non per scelta mia ma del mio personaggio): con mia sorpresa si sono animate e ho dovuto combattere contro di loro. Dopo che le ho eliminate sono salito in cima alla torre, dove non c'era nulla d'interessante: sono dovuto tornare nel cortile e ho di nuovo potuto scegliere in quale delle due torri entrare... Ora, posso anche capire che due statue incantate si riformino magicamente: ma non che il mio personaggio le tocchi di nuovo senza che io possa fare nulla per impedirlo e si stupisca a vederle animarsi come dieci minuti prima! Ho buttato via il libro senza finirlo e mi sono messo a scriverne uno per vedere se si poteva fare di meglio. Dove fosse possibile tornare negli stessi luoghi ma il sistema tenesse memoria di quanto accaduto in precedenza e presentasse ogni volta situazioni diverse. Magari con un sistema criptato di variabili che non desse visibilità al lettore del funzionamento perché lui continuasse a ragionare in termini di immedesimazione e interpretazione, non di meccanica. Così è nato "In cerca di fortuna": un gioco che non si sviluppa come un albero ma come una rete, dove si può tornare infinite

volte negli stessi posti ma non ci si bagna due volte nello stesso fiume perché intanto la corrente è passata e l'acqua non è più quella. Tutto è nato insomma per reazione a un libro commerciale che non mi ha proprio soddisfatto. Non so dire se fosse un problema del testo originale o dell'edizione italiana, dato che non si trattava di traduzioni fedeli. Un giorno mi leverò lo sfizio di controllare.

**Il precursore italiano dei libri-gioco è niente di meno che Gianni Rodari (Tante storie per giocare). Come mai la stragrande maggioranza dei libri-gioco pubblicati in Italia (specialmente nel "periodo d'oro" tra gli anni '80 e '90) erano traduzioni e non opere originali italiane?**

Da un lato, il libro-gioco è un oggetto complesso. Tradurre un libro che qualcun altro ha già scritto, verificato, collaudato e magari anche illustrato è certo più comodo e meno impegnativo per un editore rispetto alla realizzazione di un titolo nuovo. L'offerta estera era abbondante, immagino anche a buon mercato. D'altra parte l'editore principale di questo filone era la E.Elle, e il curatore di collana Giulio Lughini ha spiegato in un'intervista perché trovava meglio tradurre anziché pubblicare materiale originale: a parte che non trovava di suo gusto la qualità dell'offerta da parte di autori italiani, c'era il problema che lui amava modificare il tono, il linguaggio, i nomi di personaggi e luoghi, mentre "avere un testo in italiano avrebbe significato non poterci mettere le mani e lasciare il taglio così come voluto dall'autore. Posso dire che escludere gli italiani fu una scelta precisa, anche se non a priori" (passaggio tratto dall'intervista a Lughini che è il primo articolo del mitico numero 1 di Lgl Magazine del 2006, n.d.r.). Questo costrinse me e altri autori a rivolgerci altrove, nel mio caso anche a vagare di editore in editore. Io a quell'epoca ho pubblicato libri-gioco con Ripostes, Demetra, Elle Di Ci. Ma anche altri autori pubblicarono bei titoli, spesso con editori di primo piano, a smentire il fatto che non vi fosse un'offerta italiana apprezzabile: Stefania Fabri con Giunti, gruppo editoriale che allegò anche i libri-gioco di Salvatore Baffo, di Edda Bresciani, dei fratelli Clemente a Storia e dossier; i già citati G.&L. con Oscar Mondadori, che pubblicò anche alcuni libri di Leonardo Feliciani sia pure ambigualmente presen-

tati in modo da far pensare che li avesse scritti Isaac Asimov; Silver e Luzzatti per la Glenat con il libro-gioco di Lupo Alberto... E altri autori ancora, con altri editori.

**Quali sono i temi principali de "In cerca di fortuna"? Ti sei rifatto a qualche canone, hai introdotto dei temi tuoi personali? Come lo vedi a distanza di molti anni?**

In termini di ambientazione mi sono rifatto a un fantasy medievale che era un po' lo stesso che mettevamo nelle nostre campagne di giochi di ruolo, al di là dei nomi più o meno esotici. Con un'ulteriore restrizione in fatto di mostri umanoidi. In realtà il territorio ricalca Genova e il suo entroterra, l'ambientazione un medioevo italiano arricchito con non-morti, creature mitologiche e la giusta dose di magia. Per le meccaniche ho cercato di innovare, come dicevo, e in qualche modo ho guardato anche alle avventure testuali per computer che sono state un importante passo avanti nel gioco informatico. Da qui anche uno stile dei testi a tratti essenziale, asciutto, a volte più descrittivo che narrativo. Come in un gioco di ruolo dell'epoca, del resto, con il libro a fare da master. Sul tema, posso dire che metaforicamente c'è anche un pizzico di autobiografia. Il titolo rifletteva scherzosamente la mia posizione personale, di giovanotto che cercava fortuna nel campo dell'ideazione dei giochi partendo, come il protagonista della storia, senza nessuna risorsa e potendo contare solo sulle mie forze: da questo punto di vista, devo dire che è andata bene.

**I temi trattati e il taglio dato alla stragrande maggioranza dei tuoi libri-gioco (e anche dei giochi di ruolo) è spesso molto diversa dai canoni internazionali, visto che ti sei spesso lasciato andare alle sperimentazioni (per esempio il Mischiastorie) e hai dato risalto ad aspetti più didattici e umoristici. È una scelta precisa fatta a tavolino o deriva dalla tua personale formazione e dai tuoi gusti?**

Innanzitutto ho scritto libri che mi sarebbe piaciuto leggere, direi quindi che i gusti c'entrano parecchio. E c'è da precisare che sono libri-gioco per chi vuole divertirsi, non a scopo didattico. Però sono assai convinto che i giochi veri, di qualunque tipo essi siano, possano insegnare molto:

spesso anche più di certi esercizi scolastici travestiti da giochi ed etichettati come "giochi didattici". E questo è vero anche per i miei libri-gioco. Interpretare un lupetto, un pilota di aerosilurante del 1942, un ragazzino della Roma imperiale ti fa vedere in soggettiva, con gli occhi di chi le vive, situazioni in cui hai molto da imparare. Certo per il lettore-giocatore non è sempre facile perché non sempre sa quel che sapevano i personaggi che interpreta: anche se per evitare straniamenti eccessivi e per agevolare l'immedesimazione ho sempre scelto personaggi poco "esperti" (e quindi non capi scout, famosi generali della seconda guerra mondiale, imperatori). Da lì la presenza nei miei libri di riquadri informativi fuori testo: non da studiare per giocare, ma pronti a soddisfare almeno in prima battuta le curiosità sollevate dal testo, a comunicare al lettore quello che dovrebbe sapere il suo personaggio. Sulla sperimentazione, a me ha sempre divertito cercare qualche meccanica un po' diversa e come abbiamo visto già in cerca di fortuna era nato dalla voglia di percorrere una strada inconsueta.

Mi è piaciuto anche mettere il gioco nel gioco: nel libro-gioco sul lupetto far giocare il lettore a tipici giochi della tradizione scout, in In cerca di fortuna sfide a dadi o labirinti da percorrere. Il Mischiastorie, unico libro-gioco al mondo per chi non sa leggere, è comunque forse il mio esempio più estremo di meccanica originale: un sistema nuovo che però vuole riproporre, nello spirito, una vera storia-gioco a bivi. Però di sperimentazione ne ho fatta anche altra. Con un libro-gioco per computer fatto già negli anni '80 per l'Ipacri, l'Istituto per l'Automazione delle Casse di Risparmio Italiane, sul tema degli hacker e del computer crime. Con il cartone animato a bivi GiòGatto, realizzato con Gianni Peg per la Stream TV (oggi Sky). Con i racconti-gioco su situazioni di emergenza proposti agli ospiti della trasmissione Ultimo Minuto su Rai Tre, a metà anni '90. Con certi ibridi fra libro-gioco e video-gioco fuori commercio realizzati per la formazione dei dipendenti della Bristol-Meyer Squibb, o come giochi promozionali per la Polizia Scientifica.. Come un libro-gioco fantascientifico realizzato per l'orientamento professionale dei ragazzi, da utilizzare come primo accesso alle banche dati della Provincia di Roma... Insomma, percorrere nuove piste mi ha sempre divertito.



**So da precedenti interviste che avevi preparato anche un seguito per "In cerca di fortuna"; esiste ancora? Pensi che potrebbe essere una futura pubblicazione? Se sì, che effetto ti fa vedere un salto temporale così grande tra il primo volume e il suo possibile seguito?**

Chissà... I file si saranno vaporizzati nel cyberspazio anni fa, ma ho ancora un lungo tabulato fatto con una stampante ad aghi e qualche schema a biro per mappare i rimandi. Si potrebbe recuperare, ritrascrivere e vedere di completarlo. Non sarebbe facile né rapido... ma divertente magari sì. E mi confermerebbe la confortante sensazione che tutto sommato tante cose iniziate e lasciate lì, per un motivo o per l'altro, non siano perdute come lacrime nella pioggia ma possono ancora dare frutto a distanza di tempo.

**"In cerca di fortuna" verrà pubblicato di nuovo a breve. Come è nata questa iniziativa? Che sensazioni ti da ripubblicare questo lavoro con un nuovo editore dopo così tanti anni? Cosa è cambiato nel frattempo?**

La neonata Origami Edizioni mi ha contattato e chiesto il permesso di dare nuova vita a questo testo. Per me è stata una sorpresa, ma mi ha fatto molto piacere. Nel frattempo, dalla sua pubblicazione le cose sono cambiate: il libro-gioco non è più fenomeno di massa ma ha comunque dei cultori molto attenti, che stanno accogliendo con interesse l'iniziativa. Ci sono nuove possibilità offerte dalle tecnologie multimediali, ma anche molta passione per i libri-gioco fatti con la cara vecchia carta. Vediamo come va, ma mi sembra una bella operazione. E un riconoscimento a una cosa in cui ho investito lavoro e passione, che sono lieto possano essere apprezzati ancora oggi.

**Cosa è cambiato dalla versione originale de "In cerca di fortuna" a quella edita da Origami Edizioni?**

Ovviamente grafica e impaginazione più moderne, illustrazioni nuove. Ma anche una rilettura completa del testo, limando qualche spigolo e aggiungendo qualche pennellata. La struttura è rimasta la stessa, integrando le errate all'epoca apparse su un foglietto inserito nel libro. Ma qualche modifica qua e là è stata fatta anche nello schema dei rimandi per agevolare la lettura e

togliere almeno qualcuna delle "scelte obbligate" che facevano andare da un paragrafo all'altro senza nessuna possibilità di decidere nulla. Direi insomma, per sintetizzare, che si tratta di una riedizione fedele ma comunque migliorata.

**Hai molti lavori nel cassetto?**

Sempre troppi. Se qualche editore vuole contattarmi, ho pane per i suoi denti! Ma sono cassette disordinati e pieni di cianfrusaglie, difficile dire cosa c'è dentro. Se si affaccerà qualcuno di interessato, ci frugheremo assieme.

**Quali sono le peculiarità della pubblicazione di giochi, giochi di ruolo e librogame in Italia?**

Fino agli anni '90 era un mercato piccolo, con poche possibilità e pochissimi sbocchi. Le aziende erano impegnate soprattutto in traduzioni o, nel caso dei giochi da tavolo, in realizzazioni affidate ai loro creativi interni. La vita per un autore freelance non era affatto facile: io lavoravo con la cooperativa C.UnS.A. e il nostro mestiere di autori era soprattutto fatto di giochi promozionali e per rivista, radiofonici e televisivi, per la pubblicità e per eventi. Solo di rado lavoravamo con editori di giochi: come la volta che Clementoni ci ha chiesto un gioco sui dinosauri con videocassetta da realizzare entro un mese, evidentemente perché lo staff dei suoi progettisti interni non era riuscito a ideare nulla in tempo per l'uscita di Jurassic Park. Il settore dei giochi di ruolo era probabilmente, fra i tre, il più animato e vivace. Per chi vuole approfondire ne ho appena ricostruito le vicende in un lungo articolo sull'INCbook 2014: Storia e Mito, che verrà presentato alla InterNosCaon 2024 verso fine maggio a Bertinoro. Tra l'altro era possibile realizzare cose in Italia con editori di primo piano: penso a Lex Arcana, uscito per Dal Negro, ma anche ai vari rolegame realizzati per la E.Elle. Riccardo Savoia, il curatore della collana, era decisamente più aperto di chi curava i libri-gioco e decisamente più attento alle realtà italiane. Poi è arrivato il ciclone Magic che ha distratto editori, negozianti e risorse da giochi di ruolo: tutti gli operatori del mercato specializzato si sono gettati sulle carte collezionabili. Forse è stato un bene, paradossalmente, perché gli autori stranieri più creativi, attivi e prolifici si sono così dedicati ai giochi da tavolo, assai più facili da tradurre ed esportare... e hanno letteral-

mente conquistato il mondo. Però, tristemente, il gioco di ruolo si è ridotto a un settore di nicchia. Proprio nel momento in cui un titolo come "On Stage!" di Luca Giuliano e vari altri rimasti purtroppo inediti stavano rinnovando profondamente il modo di giocare ai giochi di ruolo, proponendo formati adatti anche a un pubblico più vasto.

Contemporaneamente il libro-gioco ha perso l'abbrivio che ha avuto per tutti gli anni '80 e inizio '90: ora emerge ogni tanto nei cataloghi di editori grandi e piccini oltre ad avere nuova vita nel mondo virtuale, ma i numeri non sono più quelli di allora. Il gioco da tavolo è invece una realtà vivacissima, con numerosi autori e case editrici nostrane che pubblicano in tutto il mondo e successi planetari: penso ad esempio al milione di pezzi venduti dal gioco di carte Bang!, dell'esordiente Emiliano Sciarra con la esordiente daVinci Games, cui vanno aggiunti forse 15 milioni di plagi cinesi. O alla gara internazionale di idee per un gioco sulla Guerra dell'Anello vinta dagli italiani Di Meglio, Maggi e Nepitello, tutti provenienti dal mondo del gioco di ruolo. Proprio "X-Bugs" di Maggi e Nepitello (poi "Micro Mutants", oggi "Micro Monsters"), pubblicato a cura di Di Meglio, con le sue sette od otto edizioni in giro per il mondo è stato a fine anni '90 uno dei primi titoli che hanno mostrato una nuova via alla piccola editoria ludica italiana per diventare decisamente meno piccola. Grazie a pionieri come quel titolo, oggi il gioco da tavolo è quello che dà più possibilità, soprattutto se si pensa a progetti facilmente esportabili che possano fare numeri al di là del nostro non florido mercato. Tanto che diversi autori italiani collaborano direttamente con le case editrici estere. Anche alcuni dei miei giochi sono usciti direttamente fuori dall'Italia, come Ulysses pubblicato da Winning Moves in Germania e Isla Dorada fatto da FunForge in Francia, poi tradotto in varie altre nazioni da diversi editori locali. Io comunque lavoro soprattutto con editori italiani: sono poi loro a proporre collaborazioni a partner internazionali. Magari io li aiuto a cercarli e selezionarli. E così alla fine i miei giochi e i miei libri sul gioco sono stati tradotti in una ventina di lingue di cui alcune che non mi sarei mai aspettato come il polacco, il finlandese e il maltese.

**Quanto e come è cambiata l'editoria che si rivolge al gioco in Italia e nel mondo?**

Ora c'è molta più cooperazione internazionale, soprattutto fra imprese medie e piccole. Si fanno molti più giochi che magari hanno materiali "indipendenti dalla lingua", e cioè carte e tabelle e segnalini che non necessitano di traduzione: basta cambiare il regolamento, magari aggiungendo un nuovo marchio su una scatola già multilingue ed ecco pronta l'edizione greca o quella portoghese. Salvo interventi eccezionali, magari legati a problemi di cultura o di orgoglio locale, come quando la Tehnolog si è comprata i diritti per il russo del mio Wings of War ma ha voluto che l'aereo tedesco che abbattava un inglese in copertina fosse sostituito da un aereo russo che ne abbattava uno tedesco... Questa facilità recente nelle collaborazioni ha consentito di realizzare giochi assai più belli anche per mercati molto piccoli: i costi di produzione sono per tutti quelli ottimizzati di una grande tiratura, anche se magari è ottenuta con poche copie per ciascuna di tante piccole nicchie nazionali. Chi prima non poteva permettersi di realizzare cinquecento o mille o duemila copie a colori e con bei materiali nella propria lingua, perché il colore o lo stampo di una miniatura hanno un costo fisso difficilmente ammortizzabile su poche copie, può ora contare su una tiratura molto più grande ottenuta aggregando le sue a quelle in diverse altre lingue. Ovviamente non è automatico: questo è possibile soltanto se il gioco è valido e incontra i favori degli editori di diversi paesi. Comunque il vantaggio è che non si guarda più alla nicchia locale ma al mercato globale. Magari anche a settori a loro volta di nicchia, come i cultori dei giochi di simulazione o di ambientazioni molto particolari, però a livello mondiale e non di singolo Paese. C'è poi un nuovo impulso all'autoproduzione, grazie a Kickstarter e ai crowdfunding. Chi non riesce a trovare sbocco attraverso i canali tradizionali può raccogliere fondi presso il pubblico, proponendosi direttamente sul mercato. Questa è però a mio parere un'arma a doppio taglio: da un lato vengono a volte realizzati giochi che non hanno passato il vaglio critico di editori, sviluppatori, curatori e che quindi non sono all'altezza dei prodotti dell'editoria tradizionale. Dove pure c'è improvvisazione, a volte, ma mediamente c'è un processo di selezione e cura che all'autoproduttore spesso manca. Dall'altro il successo nella raccolta dei fondi non è sempre accompagnata da realizzazioni di suc-

cesso perché a ottenerlo è talvolta qualcuno che non ha le capacità e l'esperienza necessarie a gestire un progetto editoriale: ci sono stati diversi casi eclatanti di progetti che hanno raccolto molti più soldi di quanti ne bastassero e sono poi miseramente naufragati prima che il gioco venisse prodotto schiacciato proprio dal peso del successo. Dall'incapacità di gestire i fondi raccolti, dagli errori nella valutazione e nella programmazione dell'attività produttiva. Il che dimostra che i soldi non sono la soluzione a ogni problema, nemmeno nell'editoria ludica. Anzi, a volte possono essere fonte di ulteriori problemi.

**È cambiato il ruolo dei giocatori con la possibilità di connettersi per via telematica, sia dal punto di vista della fruizione del gioco in se che per la capacità di creare nicchie di mercato che prima erano disperse e praticamente invisibili?**

In effetti il web è una componente fondamentale per la globalizzazione in atto. Nel bene o nel male, il tam tam sulla rete può essere potentissimo. Se la prima edizione inglese del mio Wings of War è andata esaurita in 12 giorni e la seconda è finita in prenotazioni prima ancora di raggiungere il magazzino, è stato proprio grazie al passaparola virtuale. Se non fosse stato per i commenti degli appassionati che si sono passati voce, ci sarebbe voluto probabilmente un bel po' prima di trasformare quella prima uscita in un tutto esaurito, che ha convinto poi altri editori di altre nazioni a localizzare a loro volta il gioco. Ora editori anche piccoli e autori ai margini del mondo possono raggiungere un mercato globale. Certo, in mezzo a un rumore assai più forte di prima, per cui non è facile distinguersi e farsi notare... Ma alla fine i vantaggi superano di gran lunga gli svantaggi. Per quanto riguarda la fruizione, io credo che per il gioco da tavolo e di ruolo l'esperienza "dal vivo" sia insostituibile. Per le storie a bivi, invece, essendo un gioco solitario questa è meno necessaria: qualche racconto-gioco per il web c'è, e perfino qualche curioso filmato a bivi su Youtube. Lupo Solitario si sta rilanciando nel mondo virtuale, con titoli a metà fra libro-gioco e videogame. Io stesso ho in preparazione versioni virtuali dei miei libri-gioco: vedremo come andrà. Il primo a uscire dovrebbe essere "I Misteri delle Catacombe", un libro-gioco scritto con Francesca Garello e Domenico Di Giorgio che la Sir

Chester Cobblepot sta per proporre su iPad. Il tipico esempio, fra i miei lavori, di un titolo che a mio parere avrebbe meritato maggior fortuna: speriamo ne abbia grazie alla riedizione elettronica.

**È cambiato il ruolo delle nicchie di "appassionati" e delle loro fanzine nel loro rapporto con l'editoria ludica?**

In realtà hanno lo stesso ruolo delle fanzine cartacee, ma con una velocità di comunicazione che un tempo non c'era. E questo, come dicevamo, permette successi fulminanti, grazie alle segnalazioni che passano da un giocatore all'altro. Allo stesso modo la condivisione di quello che producono gli appassionati è ampia e immediata. Per il già citato Wings of War, poco tempo dopo l'uscita era già disponibile una bella quantità di materiale a supporto che ha reso il titolo assai vario e interessante, molto più di quanto avrebbe potuto fare l'editore con le sue sole forze. Anche questo è un ruolo che riviste e fanzine hanno sempre assolto egregiamente: lo stesso è accaduto per i nostri giochi di ruolo negli anni '90. Ma grazie al Web la condivisione è assai più rapida e la reperibilità del materiale estremamente più facile.

**Qual è il ruolo dei siti web che permettono la pubblicazione di opere amatoriali?**

Grazie ai materiali di supporto di cui dicevo, sono spesso gli appassionati a mantenere vivi e prosperi i giochi di maggior successo, se gli editori non sono così sciocchi da bloccare le loro iniziative come fa ogni tanto qualche discutibile multinazionale. Se poi parliamo non più solo di materiali a supporto di titoli commerciali ma di nuovi titoli originali, è un'utile palestra per farsi le ossa in vista di diventare autori professionisti. Ai miei tempi io avevo a disposizione fanzine e riviste, sia su abbonamento che in edicola, per far apparire racconti-gioco, giochi da tavolo, giochi di ruolo tascabili: ottime occasioni per allenarmi, mettere alla prova nuove idee, confrontarmi con il pubblico tastandone i gusti e le reazioni. Ora questa stessa funzione la possono avere i siti, anche se credo che difficilmente abbiano il seguito e l'autorità delle testate di un tempo. La rete è comunque una bella opportunità per condividere ciò che si fa. Tanto che con Luigi Castellani abbiamo iniziato a recuperare qualche vecchio gioco da rivi-

sta e dargli nuova vita in pdf su siti come DriveThruRPG: abbiamo cominciato con Cartùn, un gioco da tavolo quasi simulativo su un cane, un gatto e un topo dei cartoni animati che avevamo inventato 20 anni fa. Vediamo come va, magari può diventare un canale interessante anche per qualche sperimentazione.

**Come vedi, col senno del poi, la parabola dei librigame in Italia? C'è un futuro per loro? Se sì, pensi che si svilupperanno? Come?**

Ma sì, di libri-gioco se ne continuano a fare. Per grandi e piccini, per gli editori più diversi. La sinergia con le nuove tecnologie, poi, è in realtà ancora in buona parte da esplorare. Così come le storie a bivi restano un valido meccanismo per fumetti, filmati, articoli su rivista, giochi teatrali, trasmissioni varie. Potenziale ce n'è molto e credo che di racconti-gioco se ne continueranno a vedere per un bel pezzo, in libreria come nel Web e altrove.

**Qual è l'autore di librigame che hai maggiormente apprezzato? Perché?**

Se posso dirlo senza deluderti, le scolaresche che hanno partecipato alle attività di creazione di racconti-gioco in classe. Quelle con cui ho lavorato io, quelle che lo hanno fatto con insegnanti che magari hanno usato il mio manuale "Costruire i libri-gioco" (edizioni Sonda), quelli che hanno partecipato a concorsi come "Stop al vandalismo grafico!" realizzato anni fa dall'Assessorato per le Politiche Giovanili del Comune di Roma. Mi hanno stupito per la freschezza ma anche per l'ingegnosità delle soluzioni adottate. Venendo da ragazzini impegnati in quello che avrebbero potuto prendere non come un gioco ma come un esercizio scolastico mascherato, ciò che hanno fatto mi ha quasi sempre stupito in positivo.

**Quali sono i tuoi programmi per il futuro?**

Al momento sono molto preso soprattutto dallo sviluppo dei progetti attuali. Wings of Glory e Sails of Glory vengono costantemente espansi con nuove miniature, nuovi set, nuove espansioni ai regolamenti, e questo è davvero molto impegnativo. Sto poi scrivendo un collezionabile da edicola per la Hachette sui giochi di carte: è settimanale, ho consegnato già una quindicina di fascicoli ma sono in tutto sessanta e

anche quello mi terrà occupato per un certo tempo. Per quanto riguarda i libri-gioco, forse "I Misteri delle Catacombe" non sarà l'unico a passare dalla carta ai bit... Per ora, insomma, i progetti attuali prevalgono e lasciano poco spazio a nuove invenzioni. Che spero verranno, ma più avanti!

**Una vita di gioco e di giochi! Come ti senti, guardando avanti?**

Ancora pieno di voglia di giocare! Ma anche di rimettermi in gioco, e paradossalmente questo potrebbe significare non limitare la mia attività al settore ludico. Di recente mi è capitato di pubblicare un breve romanzo di fantascienza, "Il volo di Majorana", e di raccogliere qualcuno dei miei vecchi racconti nell'antologia "Cuore di drago" per l'editore Homo Scrivens. Chissà che alla fine non sia una sfida più galvanizzante mettermi a scrivere qualcosa di più impegnativo... e tornare a giocare più spesso per il gusto del gioco, non soltanto per far giocare gli altri.

