

Eventi. Lgl protagonista con una conferenza e la premiazione del concorso di narrativa breve a bivi

A Lucca la nuova era della community

Joe Dever annuncia l'uscita a luglio di Lupo Solitario 29 e parla ancora della sua nuova serie di librigioco

di Alberto Orsini (Dragan)

Una nuova stagione per Librogame's Land. Se il varo del sito nuovo rappresenta un passo avanti concreto sul piano della modernità dei contenuti e dell'aggregazione in salsa 2.0 della community, non può passare inosservato il forte valore "politico" che ha avuto il raduno 2009, coinciso con il primo ingresso ufficiale nel cartellone di Lucca Comics & Games della comunità italiana della lettura e della scrittura interattiva.

Più che per la distribuzione del magazine in 400 copie o per l'ennesima conviviale con Joe Dever, ormai uno "di casa", l'edizione di quest'anno sarà quindi ricordata per la conferenza in cui Lgl ha presentato le sue attività e ha premiato il vincitore della prima edizione del contest dei "Corti". Un evento organizzato in fretta e furia partendo da un aggancio insperato, tanto che si è svolto nell'area Lucca Music, ma che ha visto un'ottima partecipazione di pubblico e la diffusione di notizie interessanti per gli appassionati. Insomma, è riuscito alla perfezione.

Ad aprire le danze Francesco Di Lazzaro, capitan Prodo, che ha ripercorso per sommi capi la storia del sito, dalla sua idea base di un'enciclopedia dello stato dell'arte alle prime migliorie grafiche e funzionali fino alla nascita di una comunità attiva che ha la prerogativa di produrre e giocare i suoi contenuti interattivi.

Chi scrive ha introdotto in maniera più approfondita il discorso dei Libri-Nostri, libri interattivi online gratuiti nati da un salto nel buio, il tentativo di creare una "palestra delle idee e del talento" dove scrittori in primis, ma anche disegnatori, grafici, tester e altri potessero mettere in comune le loro abilità e impegnarsi per la creazione di prodotti finiti completamente nuovi, eredi della tradizione librogamistica italiana.

L'utente Giovanni Pettinotti (Gpet) si è invece occupato di presentare



Due momenti dell'evento Lgl a Lucca Comics & Games 2009 (FOTO POROPAT E MELINU)

il concorso dei Corti di Lgl, contest di narrativa breve di cui è stata lanciata la seconda edizione proprio a Lucca (il bando si può trovare nel forum di Lgl). Il concorso è stato vinto nell'edizione d'esordio da Mauro Longo (Mornon) premiato al termine dell'evento da un illustre collega, proprio quel Dever creatore della saga di Lupo Solitario.

Dopo aver atteso paziente, l'autore inglese si è sottoposto al fuoco di fila delle domande aiutato dal traduttore Fabio Riccardo (Sabretooth),

facendo il punto della situazione sui prodotti legati al mondo di Lone Wolf e lanciando qualche accenno alla serie nuova che sottoporrà alla prova del mercato nei prossimi anni, una volta chiusi definitivamente i conti con la saga Ramas.

Gli utenti della comunità sapevano già molto dell'argomento, ma qualche notizia succosa è comunque venuta fuori. Prima di tutto una data di lancio dell'atteso librogame numero 29, *The Storms of Chai* (in italiano *Le tempeste del Chai*), che uscirà a mar-

zo in Uk e sarà in vendita a luglio nella sua trasposizione italiana. Prima di questo atteso libro, ha spiegato Dever, toccherà però al numero 28 Expanded, rivisitato con l'aggiunta di circa 50 paragrafi tolti all'epoca della prima uscita per tagliare i costi con il settore in crisi. Questa dell'uscita del 28 + 29 fuori dalla serie regolare (giunta al dodicesimo volume in patria e al quarto in Italia) viene considerata come una soluzione ponte, per poter soddisfare sia i nuovi appassionati, sia i fan della prima ora, che "attendevano il 29 da... ieri", come ha detto lo stesso Dever.

Quanto alla nuova serie, l'autore si è sbottonato pochissimo, svelando come novità solo di aver già deciso il nome, naturalmente senza dirlo. Le informazioni restano aggiornate quindi a quanto estorto un anno fa sull'argomento: sarà una serie in 12 volumi, ambientata in un universo del tutto nuovo e slegato dal Magnamund, e con un protagonista tutto speciale, una donna, dotata di particolari poteri.

Il raduno è proseguito a tavola prima di tornare a casa, ognuno certo dell'inizio di una nuova era per Lgl e (si spera) per il librogame.

Su Scifi Universe il papà dei Ramas annuncia passi avanti verso l'approdo al grande schermo

«Stavolta sul film di Ls sono ottimista»

di Luca Deganello (Krenim)

Nuova intervista a Joe Dever su Scifi Universe. Per il film è ottimista che si arrivi alla produzione, nonostante sia la quarta volta che il personaggio imbecca quella strada, perché questa volta "they paid me quite a lot of money".

Il videogioco dovrebbe seguire la versione del numero 1 Expanded fino alla battaglia sul ponte di Alema e gli eventuali successivi coprire da lì in poi. Dever parla anche del metodo di lavoro sulle nuove edizioni.

Secondo te i librogame sono tornati popolari? Per quale motivo?

Sì, c'è stato un ritorno di popolarità a partire circa dal 2004-2005, quindi ormai quattro anni. Credo che il motivo sia che la generazione che è cresciuta con i miei libri abbia iniziato a creare proprie famiglie, visto che sono ormai circa sulla metà dei 30, hanno un interesse nostalgico nei libri con cui sono cresciuti e vogliono presentarli anche alle loro famiglie e far capire loro perché gli piacevano tanto. Questo senso di nostalgia deve aiutare molto, ma c'è anche una nuova generazione che scopre Lupo Solitario per conto suo e credo che questo sia dovuto al fatto che il libro permette una profondità maggiore rispetto ai videogame e ai film che sono disponibili attualmente; il mondo è più dettagliato e alla gente piace quel livello di dettaglio.

Com'è nata la collaborazione con Moon-goose Publishing?

La storia è interessante. Quelli che dirigono Moon-goose sono cresciuti con i miei libri e ne sono stati così ispirati da spingerli a creare la loro azienda. Alla fine, dopo averla mandata avanti con successo per un certo tempo, sono riusciti a veder realizzate le loro ambizioni. Mi hanno contattato per vedere se i diritti del GDR di Lupo Solitario fossero disponibili. La tempistica era perfetta: novembre 2002. Sono stato contento di ascoltare la loro storia perché sentivo dalla loro passione che avrebbero fatto un buon lavoro. E non me ne sono mai pentito.

Che ruolo hai di preciso nella realizzazione delle pubblicazioni di Lone Wolf targate Moon-goose?



Ho un bel po' di lavoro, ma il mio ruolo dipende dal tipo di pubblicazione. Per esempio, per la ristampa dei libri. Riscrivo i testi originali facendo correzioni quando necessario. Lavoro a stretto contatto con i creatori delle avventure bonus, aggiungendo nuovo materiale e facendo l'editing anche di quel nuovo lavoro. Per il gioco di ruolo, invece, ho il diritto di voto su quello che viene introdotto e quello che deve restare fuori, quindi tendo a lavorare a stretto contatto con gli autori del sistema di gioco dando loro informazioni che non sono già disponibili nei libri. Cerco di mantenere il mondo coerente, loro fanno il loro lavoro e vengono da me, che faccio le correzioni se necessarie. Per i nuovi libri e le ristampe c'è la mia attenzione massima. Ogni giorno c'è qualcosa su cui lavorare per le edizioni Moon-goose, 7 giorni a settimana, spesso 14 ore al giorno.

Che ne pensi dell'edizione francese del gioco di ruolo?

Sono molto contento di come Grimoire abbia gestito la traduzione. Ho lavorato a stretto contatto con lo staff di Grimoire non solo per la traduzione ma anche per il nuovo materiale che hanno prodotto. Probabilmente il mio lavoro con loro è allo stesso livello di quello che faccio per Moon-goose. Ogni settimana mi mandano una lista di domande, spesso un intero giorno di lavoro di

domande a cui rispondere... E ne sono contento, perché ho un grandissimo archivio di materiale che posso usare e mi piace vedere che alla fine posso presentare l'intera storia.

Che puoi dirci del videogioco di Lupo Solitario e del suo film, e del ruolo che hai in entrambe le produzioni?

Il lavoro sul videogioco è iniziato circa due anni fa con un team che operava a Singapore. A marzo di quest'anno la crisi finanziaria ha causato problemi, facendomi temere che questo avrebbe causato seri guai allo sviluppo. Allo stesso momento però un'azienda giapponese si è fatta avanti per assumere la produzione e assicurarsi il suo completamento. Il progetto si è quindi trasferito da Singapore al Giappone e ora può continuare. Il mio ruolo è quello di lead designer: produco quindi lo script necessario per l'art department. Sostanzialmente, sono lo sceneggiatore del gioco.

In questo momento si parla anche di un film che sto co-scrivendo. Il film si basa sulla versione Expanded del primo libro ed è bello vedere come tutti questi progetti si stiano accumulando ora in quella che penso si stia avvicinando alla massa critica.

Come è strutturato il videogioco? Sono introdotti nuovi personaggi? E che tipo di gioco è, un GDR tipo Morrowind o un hack'n'slash?

È un gioco d'avventura in prima persona. Hack'n'slash è una buona definizione, ma ha diversi elementi di un gioco di ruolo. Si interpreta Lupo Solitario nel ruolo che ha avuto nella versione Expanded del libro. Quindi si deve combattere la battaglia finale e inizia col Massacro dei Ramas e finisce con la battaglia sul ponte di Alema. Il gioco copre la metà del primo libro e spetta quindi al secondo gioco completare la storia.

Come procede l'adattamento cinematografico? Ad esempio in America sono stati acquistati i diritti per Elric ma la produzione non è andata avanti. Come procedono i lavori?

Le produzioni sospese non sono rare, con i diritti venduti ma i lavori che non vanno avanti. Lupo Solitario è già stato tre volte in questa situazione, ma la differenza questa volta è che mi hanno pagato un bel po' e prendo questo come un ottimo segno. Solitamente se ti pagano molto i lavori vengono completati, quindi guardo alla cosa in maniera ottimistica. L'azienda ha già prodotto molti film e credo che l'indicazione migliore sia che il fantasy britannico è visto con molto interesse in questo momento. Il Signore degli Anelli ed Harry Potter hanno fatto un bel po' di denaro, si parla di miliardi di dollari, e come potete immaginare Hollywood ha un forte interesse nel fare miliardi di dollari e c'è una forte richiesta di fantasy britannico. Con Lupo Solitario cercavano qualcosa che piacesse sia a un pubblico occidentale che a quello orientale e le abilità di Lupo Solitario sono molto simili a quelle di un samurai, quindi in un certo modo getta un ponte fra gli spettatori dell'Est e dell'Ovest e questo è di particolare interesse per la compagnia di produzione, che ha attirato molto denaro giapponese a supportare il film. E ora sono molto più convinto che il film sarà girato rispetto alle altre volte.

Quindi è una compagnia di produzione americana? Puoi darci il nome?

Sì, la compagnia è la Convergence Entertainment, che sta lavorando anche su King of Fighters, un altro titolo collegato ai videogiochi. Quindi è un'azienda produttrice americana con denaro giapponese.

Copyright www.scifi-universe.com 2009

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Hanno collaborato:

Aldo Rovagnati
(Ald)

ald@librogame.net

Luca Deganello
(Krenim)

krenim@katamail.com

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net



MUOOAAHAAAAHA! Salve, miei cari amici pazzi! Ottenebrato da una cena a base di coratella e trippa un po' troppo pesante, quest'anno ho deciso di boicottare Lucca e sono invece andato a una manifestazione simile: Cucca Comiche & Geisha, ospitata dalla simpatica cittadina di Bir Rabalu!

Inutile dire che vi prendono parte le peggiori svinfere provenienti da tutto il Magnamund, e una raffinata giuria di tom-beur de femmes (tra cui il sottoscritto)! Non si tratta però di un mero contest di rimorchio: come da titolo, bisogna sì deliziare le megere con lazzi

comici e squisite scenette, ma in più fiutare tra loro quelle che hanno 'attitudini particolari', per potersene magari poi portare a casa due al prezzo di una haarr!

Intanto, vi annuncio che mi è stata offerta una parte nel film sui maledetti Ramas che stanno progettando... Ho accettato, ma quando ho visto che si trattava solo di uno schifoso cameo, a colpi di mannaja ho fatto a pezzi il regista.

Adesso sto studiando un progetto autonomo, il kolossal Paz-zus con nove tempi e diciotto bobine. Regista: Vonatar. Ve ne parlerò presto! Haaaaarrrrrrr!!!