librogame's Land MAGAZINE

ANNO XIV (157) novembre 2020 I librogame presentati durante l'evento virtuale e tutte le iniziative interattive



LUNGO LE STRADE DI HONG KONG L'autore Andrea Mollica ci parla dell'ultima uscita a bivi di Aristea I SEGRETI DELLA CANA Con Stefano Tartarotti e Christian Giove sveliamo i segreti del fumettogame MS

LGL AWARD 2020 I retroscena e la nuova edizione del premio al miglior LG

Direttore Francesco di Lazzaro Fondatore ALBERTO ORSINI Articoli a cura della REDAZIONE DI LGL Progetto grafico e impaginazione LUCA ROVELLI



Poche uscite in occasione della kermesse toscana, ma qualità altissima

ELUCCA CHANGES ELUCCA CHANGES ELUCCA CHANGES

di Alberto Orsini

Storia, futuro distopico, fumetto. Un tris di generi disparati tiene viva la fiammella del "Rinascimento" dei librogame nel momento più duro, questo "scavallo di mese" della prima "Lucca senza Lucca", dei numeri della pandemia ancora in crescita elevata, delle misure governative che - oltre a contenere il contagio - possono far male al sistema produttivo. Un periodo che chi scrive sconta sulla propria pelle, confinato in un letto del reparto di Malattie infettive con una polmonite Covid-19 che andrà trattata con più di qualche foglia di Vigorilla.

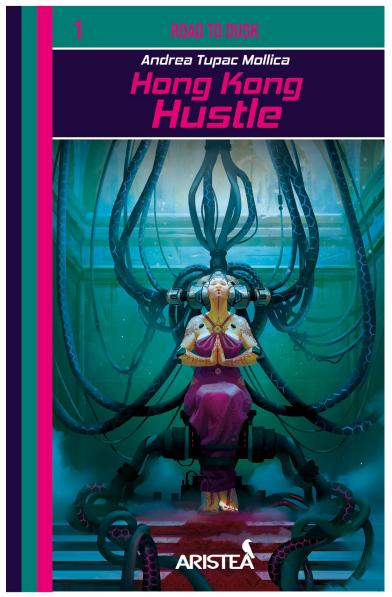
Lo avevamo facilmente previsto anche durante la illusoria parentesi estiva, che l'autunno sarebbe stato complesso sul piano editoriale e difficilmente, senza fiere fisiche, avremmo avuto quella pazzesca progenie di opere del 2019/2020, oltre 60, tra cui so-

no stati selezionati solo poche settimane fa i quattro migliori Lgl Award con un evento lucchese solo di nome, online di fatto. Ed ecco perché, alla luce di questo scenario, vanno celebrati con particolare plauso gli editori che decidono comunque di uscire con un libro "di Lucca" pure quando la fiera non c'è. Si tratta di una short list, perché con la redazione abbiamo contato i libri considerati realmente afferenti al fenomeno lucchese e agli eventi solo digital che quest'anno strano lo hanno contraddistinto in esclusiva. Seguiranno consuete analisi e annunci su queste pagine anche degli altri librogame novembrini quando ci avvieremo a tracciare un bilancio verso la fine dell'anno. I nomi li conoscerete già perché stanno battendo come è giusto che sia, i canali di promozione più cari agli appassionati, dai

n. 11 - novembre 2020

social al nostro forum; non mancheremo, come vuole la traduzione, di approfondire tali prodotti anche nel Magazine.

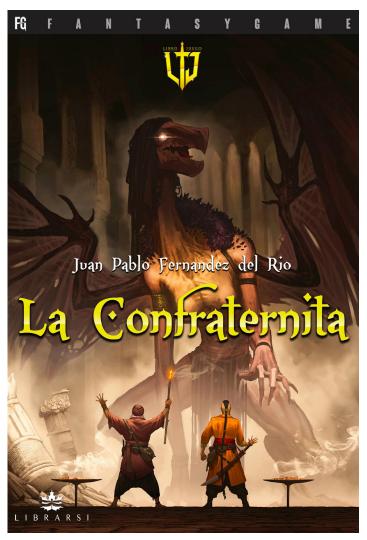
Cominciamo da La Confraternita, ennesima scommesso di allargamento dell'offerta da parte di **Edizioni Librarsi** di Claudio Di Vincenzo, che incede alla sperimentazione dando il via a una collana, librojuegos, che si vuole caratterizzare per una comune provenienza, la Spagna, più che per tematiche simili tra volumi. Ispiratore di questa svolta iberica il poliedrico Aldo Rovagnati, figura storica di Lgl, che in Spagna ha vissuto e di cui conosce, perciò, a menadito lingua e cultura generale e librogamistica nello specifico. Sarà lui da archeologo a bivi a dover setacciare le opere più meritevoli degne di essere localizzate da un Paese per tradizione così affine all'Italia. E l'esordio scritto da Juan Pablo Fernandez del Rio non tradirà le attese. Chi scrive ha avuto modo di leggere la Confraternita, una torbida storia di ombre e di misteri, di tradimenti a corte e fuori dalla corte, di atmosfere mutevoli e malefiche come solo una Spagna che più arabeggiante non si può sa regalare. Una narrazione evocativa, un sistema di gioco certosino che sfrutta con soluzioni retro ma intelligenti l'incedere del tempo, illustrazioni perfette per il mood e insomma, un'opera da godersi. Di tutt'altro genere, ma almeno altrettanto allettanti, sono le premesse di Hong Kong Hustle, ennesima filiazione di una casa editrice molto produttiva, Aristea di Dario Leccacorvi, combinata all'inventiva di un riconosciuto storyteller a bivi come Andrea **Tupac Mollica**. I dettagli fin qui noti parlano di un pirata informatico come protagonista che mette le mani su una partita di dati più grandi di lui, in grado addirittura di mettere al tappeto una "megacorp", quelle multinazionali grandi e potenti come Stati tanto in questo mondo reale quanto - ancor più



- in quel mondo virtuale. Sulla scorta delle scelte dell'autore si andranno a dipanare tre distinte storyline, separate tra loro ma con un gioco di intarsi e rimandi tipico della cifra stilistica dell'autore. Promette bene la possibilità di effettuare scelte "etiche" con influenza diretta sulla trama, che strizzano molto l'occhio al videogaming moderno. Altra interessante feature, la possibilità di intrecciare relazioni di vario genere legando a sé i personaggi.

Chiudiamo questo elenco dei librogame "lucchesi", cui seguiranno via via i volumi più squisitamente novembrini che non so-

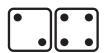






no pochi, con l'esordio nel fumetto-game di Ms Edizioni di Enrico Emiliani, l'editore di giochi che si è presentato nel mondo della narrativa a bivi con un biglietto da visita di tutto rispetto, la ristampa di Misteri d'Oriente, e ora amplia la gamma con Un giorno da Cana di Stefano Tartarotti affiancato da **Christian Giove** per la parte ludica. Volume ben confezionato e godibile, che potrebbe regalare ore di divertimento agli adulti come a un pubblico più giovane su cui sembra tarata l'opera. La "Cana" è Lucy, alle prese con avventure reali e immaginarie di una cagnolina di tutti i giorni, tra avversari e alleati, enigmi e sfide, giochi e inseguimenti, perfino l'utilizzo dell'inventario, non certo tramite una bisaccia ma seppellendo gli oggetti in cortile e ripescandoli come un vero segugio. Solo l'ennesima dimostrazione di come le potenzialità del mezzo a bivi possano continuare a espandersi in modo illimitato, a patto di azionare la fantasia e non smettere di sognare.

Della Confraternita abbiamo parlato approfonditamente nel Magazine di ottobre: giusto approfondire qui caratteristiche e segreti degli altri due lavori di questa Lucca 2020. Abbiamo intervistato gli autori di Hong Kong Hustle, Andrea Mollica, e di Un giorno da Cana, Stefano Tartarotti e Christian Giove, che ci hanno raccontato vita, morte e miracoli delle loro opere. Siete curiosi di saperne di più? Basta voltare pagina...



Con l'autore nell'universo cyberpunk del nuovo libro Aristea

ISEGRETIDI HONGKONG

di Francesco Di Lazzaro

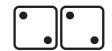
Ciao Andrea, bentornato sulle pagine del Magazine! Per i pochissimi lettori che non ti conoscono ci racconti chi sei e ci parli della tua carriera nel campo della narrativa interattiva?

Ciao, bentrovati ragazzi! Grazie per avermi ospitato sulle pagine di LGL Mag, è sempre un onore. Mi chiamo Andrea Tupac Mollica, sono un antropologo e lavoro come progettista didattico. Da alcuni anni sono anche un autore di LibroGame e Giochi di Ruolo, una passione sfrenata che ho coltivato fin da ragazzino senza mai abbandonarla. Ho già diversi titoli di vario genere al mio attivo, sia in italiano che inglese, e sono molto orgoglioso di vantare un piccolo primato, poiché con il mio recente "Stregoneria Rusticana!" sono stato il primo autore italiano a scrivere un LG "doppio", cioè di quelli che si possono gioca-

re in due contemporaneamente, come nella storica collana "Faccia a Faccia".

Come è nato il progetto Hong Kong Hustle? Come sei entrato a far parte della "scuderia" Aristea?

Quando Dario Leccacorvi, il boss di Aristea, mi ha contattato, già conosceva il mio amore speciale per il genere cyberpunk e mi ha chiesto se mi andasse scrivere un LG con quell'ambientazione per la sua Casa Editrice. Ovviamente ho accettato senza pensarci due volte, anche perché Aristea è un editore con un forte interesse ad esplorare anche generi diversi dai più consueti terreni del "fantasy" nelle sue varie declinazioni. Devo dire che lavorare con Aristea è stato davvero gratificante e ha spinto tutti a fare quel miglio extra per offrire ai lettori un'esperienza nuova. Mi





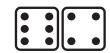
Andrea Mollica, uno degli autori più prolifici nel campo interattivo

sto riferendo alla realizzazione dell'audioracconto interattivo "/dev/null", pubblicato sul canale YouTube di Aristea, e che è di fatto il prequel di Hong Kong Hustle. Chi lo ha ascoltato nei giorni scorsi, ha avuto modo di votare in un sondaggio per decidere come dovesse proseguire la storia. È stato un lavoro transmediale cui l'editore si è subito appassionato, ed ha quindi deciso di investire nell'idea ingaggiando una leggenda vivente del nostro mondo di pazzi: sto parlando Giorgia Vecchini, in arte Giorgia Cosplay che ha letto tutte le puntate dell'audioracconto! E le sorprese non finiscono qui: abbiamo già preparato un'altra chicca per quelli che si riveleranno i giocatori più "hardcore" di Hong Kong Hustle!

Ci introduci il libro senza spoilerare troppo? Di chi vestiremo i panni e quale saranno i punti generali della vicenda? Il protagonista di Hong Kong Hustle è Sheeran Crowe un nexer (cioè un pirata informatico). L'anno è il 2174, ed il mondo intero si sta riprendendo faticosamente dall'urto devastante dei cambiamenti climatici che hanno riscritto la geopolitica mondiale. Sheeran, metterà le mani su un segreto che potrebbe scuotere le fondamenta di una delle Corp più potenti dell'intero pianeta, e dovrà decidere cosa farne, affrontando non solo mille peripezie in un'unica notte adrenalinica, ma anche fronteggiando diversi dilemmi morali. All'interno di HKH ci sono ben tre storyline distinte, per il massimo della rigiocabilità, che tuttavia in alcuni punti possono incrociarsi e consentire al giocatore di cambiare il corso delle sue azioni.

Le ambientazioni cyberpunk-decadenti ti hanno già visto all'opera con alcune tue opere in passato, mi viene in mente Golgota Blues e, in qualche modo, anche il più recente Negli Eoni Fedele. Ti ci trovi particolarmente a tuo agio? Cosa c'è di diverso rispetto ai tuoi lavori precedenti in HK Hustle sotto questo punto di vista?

Il cyberpunk è il mio mondo. Non fraintendermi, il mio cuore batte anche per le ambientazioni fantasy medievali più classiche, e per altri generi ancora. Ma in nessun altro luogo immaginario mi trovo più a mio agio come nel cyberpunk, e non è un caso che il LG che ha dato il via a tutto (per l'appunto quel Golgota Blues da te citato) avesse proprio un'ambientazione di quel genere. Ti dico anche un'altra cosa: il mio primo LG lo pubblicai nel 1994, su una rivista di letteratura alternativa che si chiamava "Il Paradiso degli Orchi", come il celebre libro di Pennac; si intitolava "Codice DNA" ed era di ambientazione cyberpunk. Ricordo che lo scrissi su una macchina da scrivere Olivetti elettrica, perché all'epoca ancora non avevo un PC!



Si tratta di un genere che sento mio nelle viscere perché è ultrapop, frenetico, distopico, decadente, ma mai del tutto disperato. Il cyberpunk è un mondo dove anche i personaggi più improbabili possono ritrovarsi a vestire (magari loro malgrado) i panni di un eroe e decidere di fare la cosa giusta, senza per questo salire in groppa ad un bianco destriero con una scintillante armatura, ma mantenendo la loro umanità che è fatta anche di difetti e di zone d'ombra.

Il cyberpunk è un genere molto amato, ma anche molto sfruttato, anche in ambito LG. Hai avuto il problema di riuscire a non cadere nei cliché mentre scrivevi? HK Hustle sarò un'opera classica o innovativa?

La struttura del libro è classica e solida: un'avventura mozzafiato con molte trame che si dipanano sotto il cielo plumbeo e piovoso di una Honk Kong illuminata da led e chemineon! Per quanto riguarda i cliché, le tue parole mi hanno stimolato una riflessione. Probabilmente è a causa della mia formazione da antropologo, ma davanti ad un cliché (ludico, letterario, cinematografico, musicale o quello che vuoi) io non vedo mai uno stereotipo, ma un archetipo col quale confrontarmi serenamente, libero dall'ansiosa dicotomia fra il nuovo a tutti i costi da un lato e il rischio di banalità dall'altro. Umberto Eco ne parlava a proposito dei romanzi rosa. Come si fa, si chiedeva lui, dopo più di un secolo di letteratura rosa (che è il genere letterario più stereotipato in assoluto), e con decine di migliaia di pubblicazioni, a parlare ancora d'amore senza cadere, per l'appunto, in cliché visti e rivisti? La sua risposta era: se ne può ancora parlare perché i cliché sull'amore non sono l'amore stesso, che è qualcosa che non si lascia mai veramente imbrigliare. Possono essere citati, presi in giro, recitati consapevolmente a copione, ribaltati,



metaforizzati... insomma trattati in un numero infinito di modi e permutazioni. E non verranno mai a noia, perché al di là delle lettere e delle parole, negli occhi blu del ragazzo o della ragazza che hai davanti, ti ci perderai innamorato anche se nessuno avesse mai scritto una sola riga d'amore o anche se nei libri non vi fossero altro che paludati cliché rosa. Lo stesso vale per il cyberpunk: l'idea della corsa sfrenata in un mondo distopico, della tecnologia che riscrive i rapporti sociali ed i confini stessi dell'umano, della schiacciante disparità di forze in campo, e del riscatto dal grigiume di una vita trascorsa come ingranaggio della macchina possono anche essere cliché, ma per me sono gli archetipi del genere coi quali giocare libera-



mente. Senza contare che il cyberpunk, per sua natura, si presta meravigliosamente ad ogni sorta di ibridazione tra elementi in tensione tra loro, e in HKH è esattamente quello che accade!

Il protagonista, Sheeran Crowe, è un uomo. Negli ultimi mesi abbiamo assistito al proliferare di molti LG con protagoniste femminili o di genere non definito. Come mai hai deciso di tornare al classico?

Guarda, inizialmente (cioè prima di questa orribile pandemia) l'idea era di pubblicare HKH in formato App. Ed avevo previsto che sarebbe stato il giocatore a decidere il genere di Sheeran; il testo (sfruttando il mezzo elettronico) si sarebbe adattato di conseguenza, e alcune vicende sarebbero state influenzate dal genere del personaggio. Quando poi si è optato per la versione cartacea, con l'editore abbiamo deciso di semplificare un po', togliere questa opzione e stabilire un genere maschile di default per il nostro nexer. Tuttavia, nella scrittura ho avuto molta cura ed attenzione a non calcare la mano nella caratterizzazione di genere del personaggio, di modo da consentire a lettrici e lettori di immedesimarsi a pieno nel protagonista. E ti dico subito che, qualora ci fosse un sequel di HKH, la protagonista sarebbe una donna!

Nei tuoi libri riesci sempre a inserire elementi ludici innovativi e coinvolgenti. Cosa ci hai preparato di bello stavolta?

Ci sono un paio di cose di cui sono particolarmente orgoglioso. In HKH figurano alcune meccaniche mutuate dal mondo videoludico, come la presenza degli "achievements" il cui completamento integrale sbloccherà un contenuto bonus. Ma non solo, in questo LibroGame il giocatore ha la possibilità (se lo desidera) anche di gestire una componente romantica e/o di amicizia con alcuni dei PNG principali; è qualcosa che ho sempre desiderato introdurre in un LG, e finalmente ci sono riuscito.

Del libro colpisce anche la bellissima copertina. Com'è stato lavorare con Katerina Ladon, e i disegni hanno una parte importante nell'evoluzione della storia?

Quando l'editore mi ha detto che avrebbe affidato a Sua Maestà Katerina Ladon l'artwork, quasi non riuscivo a crederci (e questo a proposito di quel "miglio extra" di cui ti parlavo)! Lo stile di Katerina è perfettamente cyberpunk, nel tratto, nei colori, nell'intenzione; è qualcosa che conferisce al libro una parte essenziale del suo fascino. Senza contare che Katerina ha lavorato con un livello di profondità inconsueto. I lettori più attenti potranno notare alcuni dettagli nelle illustrazioni (a partire dalla copertina) che contribuiscono ad un gioco di rimandi tra testo scritto ed immagine. Per me è un onore avere nel mio roster un LG illustrato da lei!

Sei un autore estremamente poliedrico, che ha scritto e scrive per molte case editrici diverse. Come riesci a gestire tante collaborazioni differenti? "Dividersi" così può creare qualche problema?

Per me l'unica difficoltà è di carattere tecnico, cioè gestire bene i tempi per portare tutti i progetti in porto nei tempi stabiliti e senza sovrapposizioni; senza promettere l'impossibile, ma anche con la consapevolezza che ci sono degli inevitabili momenti di "crunch". Da questo punto di vista, mi è di grande aiuto la mia deformazione professionale: la progettazione didattica è un lavoro tutto incentrato su scadenze da rispettare per consentire il flusso produttivo, quindi è qualcosa che mi viene (più o meno...) naturale. D'altro canto ti dico che lavorare con editori diversi è una grande soddisfazione: da un lato



perché in qualche modo significa che i miei lavori sono apprezzati, e questo non può che lusingarmi, ma dall'altro perché confrontandosi con diversi editori e diversi modi di lavorare si imparano un sacco di cose nuove!

Nel tuo passato ci sono anche un paio di volumi realizzati per i LibriNostri di LGL. Si può dire che la tua storia di scrittore interattivo sia iniziata lì. È stata una palestra valida? Consiglieresti a un autore alle prime armi di partire dai LN o dai Corti?

Si DEVE dire! Non sai quanto sono orgoglioso di aver mosso i miei primi passi sulle pagine di LibroGame's Land! E ancora oggi considero i miei piccoli contributi ai Libri-Nostri fra i lavori cui sono più affezionato e dei quali sono più soddisfatto. È stata una palestra validissima, nonché la vetrina che ha permesso ai primi editori che mi hanno contattato di conoscermi. Senza LGL sono abbastanza sicuro che non sarei diventato un autore di LG e GDR. Ad un autore alle prime armi consiglierei di cominciare coi Corti. Scrivere brevi LG è il modo migliore per prendere dimestichezza col mezzo narrativo e per non scoraggiarsi: cosa che accade di frequente quando ti rendi conto che devi scrivere un sacco di paragrafi per portare avanti tutte le linee narrative che hai aperto, e non sei abituato a farlo. Se io ho cominciato coi LibriNostri è solo perché mastico LibroGame dalla bellezza di 36 anni, ed è quindi un mezzo che conosco piuttosto bene!

So che stai già preparando nuovi LG. Puoi darci qualche anticipazione sui tuoi proqetti futuri?

Sì, ho in cantiere un paio di cose. Una mi terrà impegnato fino a dicembre, ed è un LG ambientato in una dei setting fantasy più celebri ed apprezzati fra quelli recenti. Ed un



altro lavoro, che comincerò a gennaio 2021, mi porterà a confrontarmi con un classico della letteratura avventurosa di fine '800, per una riscrittura interattiva a metà strada tra il rispetto della materia originale e l'introduzione di temi nuovi e più contemporanei.

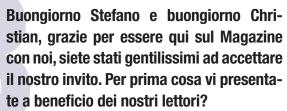
Siamo alla fine dell'intervista: vuoi rispondere a una domanda che non ti è stata fatta o aggiungere qualcosa per i nostri lettori? Non ho altro da aggiungere, se non invitare tutte e tutti coloro che hanno in animo di creare un LibroGame a gettare il cuore oltre l'ostacolo e cominciare a scrivere! Il momento è propizio, questa fase di rinascimento apre a tante possibilità per nuovi autori, e ci sono un sacco di strumenti transmediali per far rimbalzare i propri mondi fantastici tra carta stampata e forme digitali. Basta solo prendere la decisione di salpare all'avventura, non ve ne pentirete!



Stefano Tartarotti e Christian Giove ci raccontano la Cana

FUMETTO-GAME DI MS EDIZIONI

di Francesco Di Lazzaro



Tarta: Ciao a tutti, Mi chiamo Stefano Tartarotti e da parecchi anni faccio l'illustratore e il fumettista... ho iniziato soprattutto come illustratore (lavorando per molte testate nazionali ed illustrando alcuni libri per bambini) ma negli ultimi anni mi sono dedicato sempre più ai miei fumetti (vignette e storie brevi) che pubblico regolarmente sul mio canale facebook e sul mio blog, oltre che su Il Post e Linus. Ho anche pubblicato delle raccolte cartacee mentre Un Giorno da Cana è

il mio primo fumetto completamente inedito lato web.

Christian: Sono appassionato da sempre di tutto quello che è fantasia come serie tv, cinema, libri, fumetti, videogiochi, giochi da tavolo e, ovviamente, librogame. Circa 5 anni fa mi sono lanciato nell'attività di autore di giochi da tavolo. Ad oggi ho 9 giochi editi e altri 10 già programmati in uscita nei prossimi 18-24 mesi, il che mi permette di vivere di game design. Da luglio sono inoltre anche il lead-developer di GateOnGames, editore per il quale seguo lo sviluppo di tutte le produzioni interne di giochi da tavolo, quindi la mia settimana al momento è divisa equamente tra questo e il mio lavoro di autore freelance.



Christian Giove, autore di giochi ed esperto di librogame



Stefano Tartarotti, affermato fumettista, all'esordio tra i LG

Stefano sei appassionato di librogame? Quando li hai conosciuti, hai dei volumi di riferimento e degli autori preferiti? Di Christian sappiamo già che è un esperto, ma vorremo rivolgere anche a te la domanda che abbiamo fatto a Stefano...

Tarta: Li scoprii da ragazzo. MI piacevano molto quelli di Lupo Solitario. Credo di averli letti tutti, ma devo ammettere che in seguito non ho più avuto occasione di leggere altri librogame.

Christian: ho iniziato a leggere librogame da piccolo prima con la serie "Scegli la tua avventura" e poi con le collane di librogame di EL, che pian piano collezionai quasi tutti. Parlando di librogame d'epoca le mie collane preferite erano Oberon, Sortilegio e Lupo solitario. Virando sui titoli moderni i miei autori preferiti sono Mauro Longo, Marco Zamanni e Francesco Di Lazzaro (che sembra una risposta di comodo ma la mia recensione di Le fatiche di Autolico di aprile 2019 dimostra la mia buona fede!).

Come vi è venuta l'idea di scriverne uno insieme? Com'è nato Una vita da cana?

Tarta: È stata una proposta di Christian. Da

circa un anno mi ero trasferito a vivere sulle colline piacentine e sui social raccontavo spesso, con vignette e fumetti, delle avventure-disavventure mie e della Cana tra boschi, colline, cinghiali e caprioli. Christian venne a trovarmi e mi propose di realizzare assieme un fumettoGame con la Cana come protagonista. MI sembrò un'idea splendida. **Christian:** adoravo le storie brevi a fumetti che pubbicava su facebook dove raccontava la sua vita con la Cana e pensai che sarebbe

Ci descrivete, senza spoilerare troppo, di cosa parla il libro e cosa dovrà fare il lettore?

stato bellissimo un fumetto interattivo tutto

dedicato a lei. Dato che non esisteva gli ho

proposto di farlo...

Christian: Nel libro vestiamo i panni della cagnolina Lucy (chiamata scherzosamente la Cana) che mentre Stefano lavora ai suoi fumetti sgattaiola fuori dal giardino vivendo delle avventure incredibili nei dintorni tra boschi, rovine e misteri vari. Ogni lettura occupa circa 10-15 minuti e fa vivere una giornata da mattino a sera... ma il libro può essere letto moltissime volte essendoci 4 storie











principali di cui venire a capo e numerose storie secondarie che sbloccano oggetti, easter eggs e collezionabili.

Stefano la Cana è una delle tue creazioni più conosciute e apprezzate. Com'è nato questo personaggio? Lucy esiste davvero? Come ti è venuta l'idea di farla diventare protagonista delle tue tavole?

Tarta: Certo che esiste. In questo momento sta abbaiando verso il campo davanti casa a una lepre o a un gatto. Magari è proprio uno della banda del Maggiore Mezzorecchio. Purtroppo è già buio e non posso verificare. Diciamo che già prima di adottare Lucy disegnavo spessissimo vignette e storie comico-autobiografiche. Una volta che la Cana è entrata nella mia vita è diventata subito la coprotagonista delle storie comiche e i lettori si sono subito affezionati a lei.

In che modo avete collaborato alla realizzazione del volume? A naso direi che Christian si è occupato della parte ludica e strutturale e Stefano della storia e dei disegni...

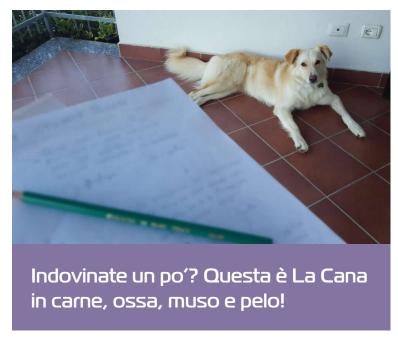
Tarta: Christian è stato ospite qualche giorno a casa mia a Piozzano. Gli ho mostrato la chiesa abbandonata di Pomaro, la casa dei fantasmi delle grigliate passate, dove abita una coppia di amici. Gli ho raccontato dei gatti semi-randagi del paese, delle volpi, dell'amore non corrisposto del piccolo Guapo, il minicane del bar, per Lucy e di Ares il gigantesco cane dei vicini. Così abbiamo fatto una lista di idee e steso un soggetto schematico che comprendeva quattro avventure principali. Nei mesi seguenti io ho cominciato a scrivere e disegnare le pagine delle singole avventure. Man mano che le disegnavo, le inviavo a Christian e, a distanza, decidevamo cosa espandere, cosa ridurre, dove inserire delle scelte, dei giochi o delle nuove linee narrative.



Christian: l'unica cosa che Stefano non vi dice è quanto l'ho fatto impazzire facendogli fare mille cambi e adattamenti mantenere la narrazione sempre solida indipendentemente dai percorsi possibili e la storia ludicamente appagante (dice che si è divertito ma credo abbia un bersaglio con le freccette con la mia faccia sopra e Lucy mi ha mandato una foto di lui che ordinava una bambolina voodoo su Amazon).

Christian abbiamo notato che siete riusciti a inserire enigmi, prove, indizi nascosti, oggetti chiave con delle trovate ludiche molto intelligenti, frequenti nei LG ma più rare tra i fumetti-game. Ci racconti come avete agito per dotare il libro di tutti questi elementi che ne aumentano giocabilità e longevità?

Christian: Nella creazione della componente ludica avevo diversi obiettivi in mente ma uno di quelli primari era la rigiocabilità. Ho immaginato la storia di questo fumetto non come un film interattivo ma come una serie



televisiva composta di tanti episodi, il che mi ha portato all'idea di tante storie diverse per far sì che ogni lettura fosse un'esperienza nuova e allo stesso tempo risolvibile in 10-15 minuti di lettura. Infatti non dovrete mai mettere un segnalibro ma ad ogni "run" vivrete un'intera giornata di avventure di Lucy. Per questa ragione le cose trovate le seppellite nel giardino, pronte per essere usate ancora la volta successiva.

Ho anche sfruttato il fatto che Stefano è un fenomenale fumettista comico, una risorsa eccezionale per fare un qualcosa di mai fatto nel settore... infatti normalmente in una storia a bivi trovata la via giusta o finita la storia c'è poco interesse per i percorsi "errati". In questo caso è interessante reimbarcarsi nello stesso filone narrativo anche una volta completato per seguire percorsi nuovi e ridere di quello che succede.

Naturalmente andava soddisfatto anche il senso di completamento e quindi il gioco nel gioco è primariamente chiudere con successo le quattro storie principali (una volta trovate).

Ho poi aggiunto alcuni enigmi, una serie di "easter-eggs" sbloccabili con certi oggetti







e la "ricerca delle upupe" (non dico di più) finalizzata anche a dare una ragione in più per guardare con attenzione le splendide illustrazioni di Stefano... e che a sua volta sblocca un'altra sorpresa. Sono tutte cose che invogliano ad approfondire sempre di più la lettura e l'esplorazione del mondo della Cana, facendo leva su diversi principi di engagement.

Inoltre c'è stata moltissima attenzione a come sono stati divisi i paragrafi, mantenendo i tempi comici delle vignette ed evitando il più possibile di scorrere troppo tra le pagine. Molti fumetti gioco che ho letto avevano quasi sempre paragrafi da mezza pagina con continui spostamenti che rendono la lettura difficoltosa: qui ho cercato quasi sempre di inserire i cambi paragrafo solo in concomitanza di scelte o di spostamento tra un ambiente e l'altro.

Stefano da disegnatore com'è stato per te adattare le tue tavole a un LG? E Christian, come hai vissuto l'esperienza di scrivere un LG "passando" attraverso un fumetto?

Tarta: Diciamo che è stata una novità per me scrivere e seguire una linea narrativa che prevedesse bivi e scelte. Il fumetto umoristico o ironico presume una certa attenzione a rispettare i tempi comici dei dialoghi e delle vignette. Ero un poco preoccupato che il con-

tinuo passare da una parte all'altra del libro potesse spezzare qualche dialogo o renderlo meno buffo. Ma Cristian è stato molto disponibile in questo senso e credo che si sia riusciti a mantenere parecchio divertente la lettura. Christian: non avevo mai scritto LG classici quindi mi è difficile fare un paragone, ma sicuramente un problema in più che ho dovuto gestire è stato la parte di distribuzione/ mescolamento dei paragrafi... mentre in un libro il testo scritto può occupare lo spazio che serve e sforare la pagina, nel caso di un fumetto-gioco va tenuto conto che i paragrafi devono sempre comporre pagine piene (dopo una vignetta da mezza pagina ne serve un'altra da mezza o due da 1/4 di pagina... e la lunghezza dei 207 paragrafi l'abbiamo saputa solo alla fine). Inoltre è più facile che l'occhio cada su altri paragrafi essendo una storia visiva e quindi serve tenere conto anche di cosa avremo sulla pagina accanto. Il lavoro di "rimontaggio" che ho fatto in chiusura per incastrare tutto è stato lunghissimo.

Secondo voi c'è differenza tra un fumetto-game e un librogame? Quali sono i punti di contatto e quali le divergenze tra i due media?

Christian: I punti di contatto sono facilmente immaginabili quindi preferisco focalizzarmi sulle differenze. Nel caso del fumet-







to-gioco la parte da leone la fa l'illustrazione dove è possibile inserire percorsi (sia palesi che nascosti), inserire indizi visivi, enigmi di vario genere e molto altro. Inoltre il fumetto permette una narrazione più fruibile e immediatamente immersiva rispetto al libro scritto perché, esattamente come fa un film, non ha bisogno di descrivere per venti righe l'ambiente ma ce lo mostra. A queste cose si sommano poi tutti i sistemi e i meccanismi usati nei librogame moderni. Per contro il librogame scritto permette alcuni escamotage in più: per esempio ad inizio libro possiamo scegliere se essere un guerriero nerboruto o un gracile mago cosa più complessa in un fumetto dove il protagonista è visibile nella scena (attenzione: so che alcuni fumetti-gioco hanno bypassato la cosa mostrando l'immagine in prima persona, ma questa è una grossissima limitazione per un fumettista in quanto vincola a una sola inquadratura).

Ci sarebbe spazio per un'intera collana dedicata ai fumetti-game, o funzionano meglio come prodotti one-shot da far uscire di tanto in tanto? L'ho presa alla lontana anche per chiedervi se rivedremo Lucy sulle pagine di un volume interattivo...

Christian: In realtà mi hai fatto ben due domande. So di parlare anche a nome di Tarta dicendo che ci piacerebbe molto fare in fu-

turo un secondo capitolo con Lucy protagonista, una volta che Stefano avrà superato lo stress post-traumatico (metti via quella bambolina!!), ma al momento siamo più concentrati sulla promozione di questo volume. Posso dirvi che Un Giorno da Cana è stato accolto benissimo e già si parla di edizioni estere, quindi è stato un successone.

E al di là delle avventure di Lucy, sappiate che il progetto di MS Edizioni è proprio quello di creare una collana di fumetti-gioco, mantenendo il livello qualitativo di questo volume, composta di fumetti-gioco 100% italiani

Abbiamo notato una grande ironia di fondo nelle tavole e nella storia, marchio di fabbrica della cana, ma anche frequenti riferimenti agli anni '80. Siete anche voi appassionati di quel periodo storico? Ritenete che il ritorno in auge dei librogame sia in qualche modo collegato al recupero in corso della cultura di allora?

Tarta: Per quanto mi riguarda è il periodo in cui ero ragazzino. Ho visto la prima trilogia di guerre stellari al cinema. Ok, al primo guerre stellari ero piccolo. Andai a vederlo con mio padre e il bar alieno mi fece un sacco paura. Ma tutta la cinematografia, i fumetti e i videogame di quel periodo fanno parte della mia infanzia-adolescenza. Spesso e volentieri finiscono in quello che disegno.



Christian: Sono convinto che il librogame sia tornato indipendentemente dalla corrente revival anni '80... è un media molto forte perché coniuga narrazione ed immersività, come i videogiochi. Era solo questione di tempo. Personalmente non sono un grande fan degli anni '80 (Stranger Things mi ha lasciato molto indifferente e non ho amato l'uso forzato degli elementi dell'epoca). Ma ovviamente da amante della cultura pop mi era difficile non volere nel nostro fumetto qualche ammiccamento a cose come Star Wars o Douglas Adams... come potrete però notare sono cose fatte per amore e senza esagerare (non serve coglierle per apprezzare il fumetto)... sono quasi una "stretta di mano segreta" tra noi e una fetta dei nostri lettori.

Stiamo attraversando un periodo storico molto particolare, la pandemia sta condizionando le nostre vite e pesando come un macigno su tutto il contesto editoriale. Che prospettive ci sono secondo voi? Ritorneremo a vedere la luce, il settore ripartirà più forte di prima o ci saranno delle conseguenze gravi?

Christian: La pandemia ha portato una grossa crisi in quasi tutti i settori: la recessione generale e la mancanza di fiere darà probabilmente il colpo di grazia ad alcuni editori (di giochi da tavolo o di fumetti) meno solidi o meno strutturati... ma penso che la maggior parte supererà il periodo di crisi e ripartirà alla grande, complice anche della voglia di giocare del suo pubblico. La grande fortuna (nella sfortuna) del settore dei librogame è però quella di essere un prodotto facilmente distribuibile anche a domicilio, facilmente presentabile (a differenza di un gioco da tavolo non ti serve fare una partita per valutarlo) e che si gioca da soli: questo dovrebbe metterlo in grado di vendere persino di più del solito durante l'isolamento forzato.

State lavorando a nuovi progetti? Dateci qualche anteprima, siamo curiosi...

Tarta: Al momento sto iniziando a illustrare un libro umoristico non mio per una casa editrice per bambini-ragazzi.

Christian: Lato giochi da tavolo sto portando avanti lo sviluppo di parecchi miei giochi che usciranno nei prossimi 2 anni con vari altri editori internazionali, ma non posso dire molto finché non ne parla l'editore. L'unico di cui al momento posso parlare è un gioco investigativo che ho realizzato assieme a Remo Conzadori che uscirà nel 2021 con GateOnGames. Restando però in ambito fumetti-gioco posso rivelarvi in anteprima che sto lavorando ad un nuovo progetto





di fumetto gioco ma tutto il resto è ancora top-secret.

Siamo alla fine dell'intervista: volete rispondere a una domanda che non vi è stata fatta o aggiungere qualcosa per i nostri lettori?

Tarta: Sono strutturalmente pigro per cui mi limiterò a ringraziarti per l'intervista e a salutare tutti.

Christian: Ci terrei solo a spendere 2 parole sui materiali... A MS Edizioni si sono innamorati del progetto e ci hanno creduto al punto da stampare un volume che non ha eguali nel settore (e lo dico dopo aver comprato molti fumetti gioco per documentarmi, e tutti spariscono se ci metti accanto questo): dimensioni importanti, per capirci sono le stesse di volumi di Zerocalcare, copertina rigida e 156 pagine a colori stampate su carta spessa ma non lucida (cosa a cui tenevo perché rende facile scriverci sopra a matita, accortezza fondamentale in un fumetto-gioco, spesso trascurata).

Aggiungo poi che se andate a cercare nei post della pagina Facebook di Stafano Tartarotti troverete una serie di splendide mini-storie a fumetti che raccontano alcuni dietro le quinte dell'opera!







La kermesse di Librogame's Land e Lucca Comics & Games per la prima volta interamente in digitale

LGL AWARD 2020 UN SALTO NEL FUTURO

a cura della redazione di LGL

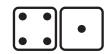
Sarà un'edizione da ricordare questa di LGL Award, nel bene e nel male. Nel male perché le limitazioni imposte dalla pandemia hanno costretto gli organizzatori ad annullare anche l'appuntamento "Camp Fire" che era stato fissato presso il Labirinto, storico luogo di incontro per appassionati di fumetti, giochi e narrativa interattiva dislocato a Bollate, nei pressi di Milano.

Si è optato quindi per un programma completamente digitale, che ha funzionato bene (e qui si manifesta il "bene" di cui sopra), oltre le migliori aspettative. Nessuno dei principali interpreti del mondo narrativo interattivo è mancato, i premi sono stati assegnati ed è stato possibile interloquire con gli addetti ai lavori commentando insieme, divisi a livello fisico ma tutti idealmente nella stessa stanza
virtuale, le nomination e
le proclamazioni. Il dibattito che ne è scaturito è stato
oltremodo interessante e ha
offerto spunti anche per future

collaborazioni, nonché idee e contaminazioni per nuovi prodotti interattivi.

La kermesse è iniziata con una breve presentazione di Davide Lo Presti, uno dei fondatori di Tambu che quest'anno si è aggiunta a Lucca Changes come partner e promotore dell'evento, e con l'intervento di Alessandro del Labirinto di Bollate, che ha sottolineato come l'aggravarsi della situazione pandemica abbia impedito lo svolgimento del premio nei loro spazi, così come era stato pianificato.

Ha preso a seguire la parola il fondatore di



Lucca Comics ₹ Games 2020: LGL Award Gran Premio del Librogame III Edizione

1

III edizione di LGL Award, premio ufficiale riservato alla narrativa interattiva organizzato da LGL e promosso da Lucca Comics & Games. Video-resoconto completo della premiazione tenutasi il 1 Novembre 2020 alle ore 13 in diretta steaming nell'ambito degli eventi organizzati per Lucca Changes.

Premi il tasto F dopo aver avviato il video per passare alla visualizzazione a schermo intero



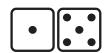
LGL Francesco Di Lazzaro, che ha ricoperto il ruolo di presentatore per tutta la durata dell'evento, coordinando gli interventi e passando la parola ai giudici dell'edizione 2020 e ai vari ospiti presenti.

Ognuno dei giurati si è occupato poi di presentare i libri giunti in finale per ciascuna delle quattro categorie selezionate quest'anno: Miglior LG Italiano, con finalisti Carmilla II Bacio del Vampiro, Fausto & Furio Solo Zanne Originali, Vesta Shutdown, Miglior Librogioco Straniero, con finalisti II Cuore Pulsante del Male, La Fortezza di Alamuth, Malice della Valle di Mezzo, Migliore Edizione, con finalisti II Tesoro di Atlantide, Negli Eoni Fedele, The Necronomicon Gamebook - Carcosa e il Premio della Critica, con finalisti Cryan, Dopo Tutankhamon, Stregoneria Rusticana Duellante/Scaramante.

Jonny Fontana ha proclamato il vincitore tra

gli italiani, dove ha trionfato Fausto e Furio solo zanne originali di Thomas Mazzantini, edito da Acheron Books, Pino Galvagno si è dedicato agli stranieri, che hanno visto imporsi Il Cuore Pulsante del Male di Marc Wilson, edito da Edizioni Librarsi, mentre Matteo Boca ha ricoperto il doppio ruolo di "padrino" dei premi alla migliore edizione, con successo di The Necronomicon Gamebook – Carcosa di Valentino Sergi, edito da Officina Meningi, e della Critica, dove l'ha spuntata sul filo di lana Cryan di Cristiano Brignola, opera prodotta nell'ambito della collana Dedalo edita dall'accoppiata Vincent Books/Raven.

Ognuno dei premiati, gli autori per le categorie Italiano, Edizione e Critica, e l'editore per la categoria Straniero, si è lanciato in discorsi accorati, sottolineando una volta di più come il riconoscimento non solo abbia suscitato sentimenti di estrema soddisfazio-





ne, ma sia stato percepito come la certificazione ufficiale dell'ottimo lavoro svolto, e come punto di riferimento autorevole riguardo alla bontà delle opere presenti sulla scena in questo momento.

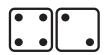
Lo spettacolo è proseguito con l'introduzione del Trofeo Teseo, ideato da Tambu proprio quest'anno e assegnato al vincitore del concorso per la scrittura di un'opera interattiva indetto dalla stessa Tambu in parallelo con il suo corso analogo, che si sta concludendo proprio in questi giorni. Anche in questo caso le opere pervenite, ben 12 nonostante il breve lasso di tempo concesso per la presentazione degli elaborati, si sono dimostrate di ottima qualità e non è stato facile per i giudici, rappresentanti delle realtà editoriali italiane Acheron Books, Arista, Librarsi, Ms Edizioni e Watson, con il supporto di Officina Meningi e Librogame's Land, proclamare il vincitore.

Alla fine l'ha avuta vinta Ludovico Marcucci con lo Ucciderò il Drago, opera ricca di trova-

te innovative che ha colpito proprio per queste sue caratteristiche la maggior parte dei "giurati".

La diretta si è chiusa con l'intervento del coordinatore editoriale di LGL Alberto Orsini, che si è lanciato in un'accorata descrizione delle attività del sito, a uso e consumo del pubblico, collegato tramite varie piattaforma allo streaming e non composto esclusivamente da appassionati del settore, e ha finito poi per dare l'appuntamento alla prossima edizione di LGL Award, già in piena organizzazione tra idee innovative e un filo conduttore sempre presente con la tradizione.

Una conclusione idealmente propositiva e ricca di promesse che sembra alludere a un nuovo "nuovo rinascimento" del librogame, con il settore pronto a ripartire più forte di prima non appena la pandemia avrà allentato la sua morsa. Il miglior viatico, crediamo, per tutta la scena e la più grande speranza per il popolo degli appassionati di narrativa interattiva.



I giurati ci raccontano segreti e retroscena dell'edizione 2020

LGL AWARD VOCI DA DENTRO AL PREMIO

di Pino Galvagno, Matteo Boca e Jonny Fontana

L'AWARD DI PINO GALVAGNO

Quando Francesco Di Lazzaro mi ha contattato, per far parte della giuria in questo Gran Premio dei Librigame, oltre ad una naturale sensazione di orgoglio mi son reso conto di un banale quanto importante concetto.

Un premio organizzato da una autorità del settore come Librogame's Land è decisamente strategico per tutti noi che amiamo i librigame e contribuisce, direttamente e in maniera molto incisiva, a dare una direzione a questo settore ludico. I libri che vincono diventano infatti delle navi rompighiaccio per far entrare nuovi lettori alle sempre più folte schiere degli amanti della letteratura a bivi, oltre a fidelizzare gli attuali lettori ed è per

questo che diviene assolutamente importante far si che i titoli premiati siano adatti al maggior numero di lettori, in maniera tale da far entrare nuova linfa e spronare così le case editrici a salire di qualità e a continuare a produrre nuovi titoli.

A questo si aggiunge che, in un mondo privo di fiere e eventi di aggregazione reali, il tam tam sui nuovi strumenti di comunicazione che genera un evento di questo tipo risulta uno degli strumenti da sfruttare di più per promuovere nuovi e non più nuovi titoli.

La scelta di Francesco, di aprirsi a "nuovi" divulgatori sulla scena mi è quindi sembrata assolutamente interessante per dimostrare la neutralità del concorso e l'idea di contat-







tare Jonny Fontana, di Cultura Pop su Tom's Hardware è stata sicuramente assai azzeccata, soprattutto grazie alla sua capacità di analisi definita dalla mole di titoli letti si è rivelata assolutamente premiante. Aggiungere Matteo di Recensioni Minute è stata poi la ciliegina sulla torta, grazie alla sua esperienza in campo premiazioni ludiche e all'elevata capacità tecnica, che ci ha aiutato molto nel definire le modalità tecniche di selezione dei titoli al fine di velocizzare e rendere scientifico il metodo di giudizio. E in ultimo arrivo io, che vabbè ogni tanto recensisco qualche titolo.

Le categorie che ci ha proposto Francesco sono così state quattro, in cui far gareggiare i 59 titoli editi dal 30 settembre.

Abbiamo così strutturato prima tra noi dei metodi di comunicazione, sfruttando ampiamente alcuni software collaborativi e di comunicazione che la rete fornisce e abbattendo così le distanze tra noi, per poi stilare delle linee guida utili a poter dialogare al fine del confronto.

Naturalmente a seguire abbiamo prodotto una lista dei titoli estraendola da Librogame's Land che rimane ad oggi la risorsa più completa e matura sull'argomento.

Una volta compresi i titoli in gara, che come avrete capito non son stati proposti dagli editori ma direttamente inseriti nel calderone dei partecipanti "a forza" abbiamo valutato il metodo di scelta dei titoli e l'apporto di Matteo in questa fase è stato fondamentale, dato che ci ha consigliato una procedura decisamente interessante e valida, che ha portato alla fine al verdetto finale assolutamente condiviso tra tutti e tre. Ma prima di passare la parola chi vi parlerà dei vincitori mi preme un attimo fare qualche riflessione. Incominciamo a ragionare sulle categorie che abbiamo usato quest'anno, dato che una volta fatti i calcoli sulle diverse tipologie di titoli in gara si è prospettato di aggiungerne una, legata ai titoli per bambini. Cosa poi non fatta perché non vi erano i numeri, ma questo è un punto interessante e da considerare per il futuro, dato che in base a come si evolve il mercato mi sembra assolutamente necessario modificare i premi e adeguarli al periodo di riferimento (rubando il termine a Matteo è necessario che la definizione dei premi sia Fluida di anno in anno). Esempio: per il gran premio dei librigame 2012 i titoli stranieri saranno 20 su 80? Allora forse conviene togliere la clausola di nazionalità dai premi attuali e sviluppare delle categorie diverse come migliore titolo deterministico e migliore titolo aleatorio (oh! non prendetela come oro colato! È un esempio!).

Ma per quest'anno abbiamo ragionato sui titoli usciti e quindi le categorie son state quattro e quelle prospettate da Francesco,



ovvero:

- Migliore italiano, ovvero scritto da autore italiano
- Migliore straniero ossia da autore non italiano
- Premio della critica che però differisce dall'accezione comune in cui è un premio assegnato da entità differente dai giurati ma è inteso come migliore titolo innovativo (o nella forma o nel messaggio) e che fornisce qualcosa di più oltre all'esperienza ludica
- Migliore edizione dove non son stati valutati i titoli a edizione limitata ma solo il "contenitore" e non il "contenuto"

Da lì in poi abbiamo lavorato prima in maniera tecnica, dividendo in gruppi i titoli per premio, per poi iniziare a valutarli singolarmente. Una volta che ognuno di noi si è fatto un'idea, non viziata dagli altri, ci siamo esposti i risultati a vicenda e chi non conosceva un titolo proposto da qualcun altro ha provveduto ad acquistarlo per poterlo valutare. Dopodiché abbiamo rivisto i nostri voti e infine nell'ultima giornata di incontri tra noi abbiamo deciso quali potevano essere i vincitori, definendo però anche la rosa dei tre finalisti. in maniera tale da poter dare visibilità a ben tre titoli per categoria per un totale complessivo di 12 titoli. Ora vi starete chiedendo ok, ma quali sono i titoli e chi ha vinto?

Bene, lascio a qualcun altro l'oneroso compito di presentare i finalisti, di mio vorrei con voi fare qualche riflessione sui titoli in lizza nel periodo 2018/19 e 2019/20 per comprendere le differenze a livello di uscite e capire così l'andamento del settore, dato che a naso tutti siamo abbastanza certi che ci troviamo in un rinascimento o nuova epoca d'oro per la letteratura interattiva, ma senza dati certi questo potrebbe essere una semplice impressione che abbiamo tra noi.

Per questo motivo vado subito a confutare





questa ipotesi di non crescita del settore, dato che i dati vedrete che lo dimostrano: il media librogame (e mi felicito per tutti noi lettori compulsivi) è decisamente in crescita, sicuramente nel numero di uscite, nel numero di vendite e fatturato non ho facoltà di dire dato che i dati in mio possesso da questo punto di vista sono viziati e troppo parziali. Ma perché dico che il settore è in espansione? Andando ad analizzare il il periodo di riferimento del premio, ovvero per LGL Award 2019 quello che va dal 1° settembre 2018 al 31 agosto 2020 i titoli usciti erano un totale di 46.

Quest'anno, per LGL Award 2020 hanno gareggiato 59 titoli, ergo un bel incremento del 28% di titoli in più, che complice il periodo che stiamo vivendo da marzo ad oggi è decisamente un ottimo risultato e che fa ben sperare per il futuro. A patto che vengano fatte analisi da parte degli editori per com-







prendere se il settore può ancora assorbire nuovi titoli o al contrario non sia saturo, cosa che potrebbe portare a complicazioni nelle vendite e conseguentemente a sprecare eventualmente ottime opere.

Momento Amacord: I vincitori del gran premio dei librigame 2018/2019 sono stati: Migliore librogioco straniero: Morte nell'abisso — Lupo Solitario 30. Migliore librogioco italiano: Le Fatiche di Autolico Hellas Heroes 1. Migliore romanzo interattivo: Steam Romance Gremlins ad alta Quota. Novità dell'anno: Jekyll e Hyde. Migliore opera amatoriale: Genova, l'ora della violenza — Calibro 70 (librinostri). La differenza di tipologia di titoli rimane praticamente la stessa, dato che nel periodo 18/19 23 erano gli italiani e 23 gli stranieri, mentre quest'anno l'ago della bilancia pendeva leggermente di più verso gli italiani (30 titoli della penisola, 29 stranieri) questo però perché vediamo parecchie serie che si vanno a concludere. Difatti se escludiamo i titoli "Serie in corso" (con serie intendo avventure che non si concludono nello stesso numero) scopriamo che quest'anno sono usciti 27 nuovi titoli italiani e 21 titoli stranieri mentre l'anno prima 22 italiani e 16 stranieri. Non vi ritrovate con questi dati? Perché forse non considerate anche i titoli per bambini, che stanno decisamente aumentando.

Se nell'anno 2018/19 erano in totale 7 (3 espressamente per bambini e 4 anche validi per gli adulti) nel periodo relativo a quest'anno sono stati ben 14 espressamente per bambini (anche se i "la mia prima avventura" sono godibili anche da alcuni adulti) e 6 ambivalenti. Quindi un terzo delle uscite di quest'anno sono state indirizzate ai più piccoli, cosa che non può che farmi piacere dato che il media testuale interattivo è sicuramente un ottimo strumento per avvicinarli alla lettura di un supporto vetusto come la carta.

Ulteriore dato da considerare è poi la differenza di opere pubblicate secondo la tipologia di prodotto, ovvero in romanzi interattivi (libro con sola presenza di bivi come fattore determinante l'interattività, la profondità e la rigiocabilità), librigame (ai bivi si aggiungono meccaniche differenti) e escape book (i bivi possono essere facoltativi, il comparto narrativo è decisamente in secondo piano rispetto al comparto ludico e la rigiocabilità, una volta completato il titolo, è praticamente azzerata).

Se nel premio dell'anno scorso si vedevano 29 librigame, 13 romanzi interattivi e 4 escape book quest'anno gli EB son rimasti praticamente immutati dato che ne sono usciti 5 in totale e si è avuto un drastico calo in proporzione dei romanzi interattivi dato che ne sono usciti 10 a fronte di 44 librigame. Quindi sembrerebbe

che il trend per gli autori sia quello di aggiungere elementi di interazione suppletiva ai libri spostando così l'ago della bilancia esattamente a metà tra narrativa e gioco, cosa che personalmente non mi dispiace a patto che i romanzi interattivi continuino ad uscire per vari motivi che andrebbero analizzati in separata sede.

Ma che succederà il prossimo anno? Dato che abbiamo dato un'occhiata al passato e al presente perché non interrogare anche lo spirito dei natali futuri? Già perché a naso di mio vedo sicuramente un ingresso del media fumetto/libro illustrato nel grosso calderone della narrativa interattiva, dato che siamo a qià 4 titoli usciti e 2 che dicono di essere in prossima uscita (e così ho incastrato il signor Francesco Mattioli dato che ho messo in mezzo Mecha Shelby). Altra possibilità è quella di iniziare a valutare lo strumento digitale, dato che alcuni titoli stanno uscendo solo in formato a codice binario, ma in quel caso i numeri ad ora mi sembrano ancora molto bassi. Quel che è sicuro è di monitorare l'andamento dei titoli per bambini, che se mantengono guesta curva di crescita, anno su anno, richiederanno un premio dedicato. E qui concludo, sperando di vedere il prossimo anno gareggiare ALMENO 76 titoli, mantenendo inalterata la % di crescita di quest'anno.

Che naturalmente andiamo a vedere nel dettaglio a seguire.

MIGLIORE LIBROGAME ITALIANO

Nel periodo di riferimento per i titoli da con-



siderare in gara poco più della metà sono italiani. Questo ci fa riflettere su quanto noi abitanti della penisola siamo interessati all'argomento e di come siamo prolifici sull'argomento.

Finalista: Carmilla: il bacio del vampiro. Librogame doppia faccia scritto da uno dei vate del librogame italico Francesco di Lazzaro in un formato editoriale assolutamente innovativo e che permette di affrontare il titolo come vittima o come cacciatore in base a come apriremo il titolo. Meccanica di gioco diceless in paragrafi dalla prosa corposa e ricercata e che ci permetterà di rivivere la stessa vicenda in maniera differente. Finalista: Vesta Shutdown: uno dei pochi titoli di fantascienza (ad oggi) di nuova generazione che ci vedrà alle prese nella gestione di un asteroide minerario scritto da Gabriele Simionato. Decisamente più complicato rispetto alla media, con una meccanica di gioco molto aderente alle vicende e che vede la presenza di alea, ma assolutamente appagante una volta completato, come del resto tutti i titoli Aristea, che sono gli unici a comparire ben due volte tra i finalisti.

Vincitore: Fausto e Furio, solo Zanne Originali di Thomas Mazzantini per Acheron Books grazie ad una sinergia di fattori dati da una meccanica di gioco quasi equiparabile ad un gioco da tavolo e amalgamata a doppio filo con le vicende e l'ambientazione che ci calerà in una toscana da Fiaba e di stampo Collodiano alla guida di un cinghiale a vapore alimentato a cipolle in un genere che l'autore definisce collodipunk.

L'AWARD DI MATTEO BOCA

"Un premio al miglior librogame." Questo è stato il pensiero che mi ha terrorizzato il primo giorno in cui sono stato contattato da Francesco Di Lazzaro per prendere par-



Matteo
Boca,
fondatore
e principale
redattore
del portale
Recensioni
Minute



te alla giuria del LGL's Award 2020. E dico terrorizzato, perché, di fatto, nonostante sia un avido lettore di storie a bivi sin dalla tenera infanzia, mi sono affacciato sulla scena delle recensioni (di libri game) solamente di recente.

Ho provato a scappare, ve lo confesso. Più che altro perché: già nel gioco da tavolo, dove ho un sacco di competenze anche di design, dove viaggio sui 200 titoli diversi l'anno e dove ho collaborato anche alla costruzione (o demolizione) di prototipi in simbiosi con Autori ed Editori, faccio sempre fatica a creare la mia Top10 di fine anno. Ci sono elementi troppo diversi tra loro. Ci sono titoli che sono facilmente paragonabili, ma altri che addirittura non hanno nemmeno un materiale in comune!

Però, Francesco è stato bravo. Ricordo con precisione la telefonata, ma non ricordo di preciso in che momento ho cambiato idea e ho accettato. Probabilmente è davvero bravo, quindi.

E niente, quindi mi sono trovato a conoscere gli altri due giurati: Pino Galvagno (di migliorigiochi.eu) e Jonny Fontana (di Tom's HW Cultura Pop). Di entrambi ho sempre letto (e qua svelo che in verità il sito di Pino è da un bel po' il mio punto di riferimento, mentre,

colpevolmente ho realizzato solo dopo che ho letto tanto anche di Jonny, ma non l'avevo mai realmente riconosciuto nella testata). E mi sono trovato a mio agissimo! Le chiacchierate iniziali sono state quelle che, in pratica, ognuno di noi appassionati tiene quotidianamente con gli altri seguaci della nostra passione. "Oh questo bomba!" "Ma sai che nello stile mi ricorda...?" "Ho trovato quella parte davvero appiccicata lì." "Stavo per dar fuoco al libro perché non riuscivo a venirne fuori." eccetera.

Però poi c'era da fare sul serio e il tempo era poco. L'elenco libri estratto con perizia dal portale vantava, almeno per me, una dozzina di titoli usciti nell'anno precedente che non avevo letto. O perché non sono entrati nel mio radar, o, banalmente, perché non ne ho avuto tempo, preferendo dare priorità anche a titoli più vecchi che meritavano di esser recuperati. Sono partito a cercarli, pertanto, tra amici e portali per iniziare il prima possibile la lettura ed essere competente su tutta la rosa. Un lavoraccio titanico! Quel Francesco deve DAVVERO esser bravo, mannaggia!

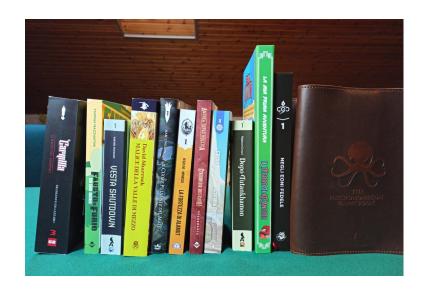
Flash forward dove abbiamo iniziato a definire come volessimo presentare questo premio. Avevamo carta bianca sulle categorie e come dare una bella impronta. E, debbo dire, che sono moltissimo soddisfatto del risultato ottenuto: credo che il premio quest'anno sia stato decisamente modellato su queste idee, ma non per dare credito a noi come persone eh, ma perché ritengo abbia potuto mostrare una sua identità, abbia una dirittura in cui, si possa non essere d'accordo sulla scelta di base, ma che smonti qualsiasi "Questo meritava di più".

Il punto di fondo è che, se metti a confronto Mozart e Sfera Ebbasta, chiaramente non c'è competizione: vince Mozart a mani basse, sotto ogni punto di vista tecnico. Però in mezzo, poi, arrivi a scoprire i Beatles o i Queen e allora lì cominci a non avere più tutta questa certezza. Per carità, Mozart è lì nell'olimpo, però i Pink Floyd sono davvero peggio? E tra i Pink Floyd e Notorious B.I.G.? State capendo no, dove sta il nodo? Che definire quando uno è meglio dell'altro è possibile solamente quando hai un parametro comune su cui discutere. Jordan è meglio di Maradona se ragioniamo nei termini di capacità cestistica, ma probabilmente sarebbe indietro rispetto a Mohammed Alì se parliamo di presenza politica; ma vincerebbe contro Schumacher se parliamo di influencer, e così via.

Stessa cosa per i giochi da tavolo e stessa cosa per i libri game.

L'idea è stata quindi quella di scegliere, innanzitutto 4 categorie che potessero coprire 4 differenti aree: Italiano, Straniero, Critica e Edizione. Per ciascuna di esse abbiamo iniziato quindi a valutare ciascun libro come potesse giocarsela e, in un attimo, la divisione è stata molto più serena. Alcuni libri hanno dalla loro parte un comparto regolistico ineccepibile, ma sono "solo" stampati con una rilegatura, magari addirittura un po' stretta. Altri, hanno una tematica fortissima, ma ci sono dei salti narrativi che rendono la lettura poco scorrevole. Altri ancora, attraggono solo per come si presentano sulla libreria. Mancava ancora un punto però, per arrivare alla discussione quasi-finale: ovverosia il target lettore. Eh sì, perché quello che può piacere ad un neofita, può sembrare "qià visto" agli occhi di un avido lettore, così come chi cerca un regolamento complesso, che permette una rigiocabilità ai limiti della capacità di calcolo di un moderno PC, potrebbe storcere il naso malamente di fronte ad un romanzo a bivi. Ma chi ha ragione? Tutti: ognuno per il suo punto di vista.

E quindi, abbiamo dato un punto di vista al premio: il lettore curioso di esplorare questo mondo. Che in qualche modo conosce i libri



game, magari perché li leggeva da ragazzino, magari perché ci è capitato recentemente con uno o due titoli. Avremmo scelto quindi dei titoli che, pescati tra i nostri selezionati, potessero comunque essere appetibili
per qualcuno che ancora non ha il suo gusto
preciso, ma è ancora in quella fase in cui ti
chiede: "Mi consigli un libro game? Ma che
sia divertente e bello, eh." E ti fa un po' dare
la manata sulla testa per tutte le domande
che dovrai fargli.

Tanto, ragazzi, chi è appassionato e ne legge decine all'anno, sa benissimo cosa cerca in un libro e non ha certo "bisogno" che un premio gli suggerisca cosa leggere. Inoltre, se l'idea alla base della nostra passione è quella di allargare il giro per far esplodere questo fenomeno, forse conviene parlare a chi non ne sa, che non alla nicchia che si conosce per nome.

Naturale è quindi uscita la decisione di pubblicare i finalisti: novità di questa edizione che... anche qua credo sia stata una scelta molto valida. Si è fatto subito un gran discutere, su chi è stato lasciato fuori, su chi meritava di più, chi di meno. Se ne è parlato, è questo significa che alla community del premio interessa e che ce l'ha a cuore. Ma che, messa davanti ai paletti prefissati, ha compreso le scelte. Chiaro che il "tifoso" in-





terno non ha avuto giustizia (ma comunque non l'avrebbe avuta, a meno di vittoria), ma una delle frasi migliori uscite dalla discussione citava proprio il concetto di "certo che se metto dentro X e Y che penso sia offensivo siano esclusi, non saprei poi chi togliere." Benvenuto nel club. Le nostre non sono state votazioni; non abbiamo giocato la carta del "se a 2 su 3 piace, passa", ma abbiamo discusso. Abbiamo rivisto i calderoni, abbiamo trovato il punto di forza leggermente sopra ad uno rispetto ad un altro e certo i finalisti all'inizio non erano 3. Erano almeno 5 o 6 per categoria. Ma il premio deve avere una credibilità: se mettiamo 40 finalisti, tanto vale dire che "tutti i libri sono belli, bravi" e non c'è alcun merito (per noi) né valore (per i fruitori). State pur certi che, se guardate l'ultima rosa di esclusi, ci sarà di certo il libro del vostro cuore che "non ce l'ha fatta".

La botta finale è stata estrarre il vincitore, ma non sto a raccontarvi del contenuto della luuunga skype call, ma solo di come sia stata, per me, una stupenda esperienza. Ho parlato con persone ragionevoli, in grado di gestire una discussione ed infervorarsi, ma rimanendo corrette. Capaci di tornare sui propri passi, ma anche tenere duro se un'argomentazione non era sufficientemente valida: se il mondo dei social network funzionasse così, forse non sarebbe stato nemmeno coniato il termine "complottista".

Fine. Se cercate l'analisi di tutti e 12 i finalisti, con l'accento sul perché siano arrivati in finale in quella specifica categoria, mi auto promuovo, dicendovi di cercare su YouTube la live di "Recensioni Minute": dura un'oretta, ma ve li spolpo tutti quanti.

Mentre per i vincitori? Direi che ormai li conoscete già e, forse, dopo questo mio sproloquio, magari avete capito un pelo di più del perché abbiamo ritenuto di assegnare loro il premio.

Ciao e... alla prossima!



L'AWARD DI JONNY FONTANA

Ed ecco che LGL Award è già arrivato alla sua terza edizione.

E' stato un onere e un onore per me fare parte della terna di giurati, insieme a Matteo Boca e Pino Galvagno, con i quali ho scremato dall'enorme quantità di titoli presi in considerazione i librogame presentati come finalisti. Data la mancanza di una vetrina del settore nell'anno 2020, abbiamo infatti pensato fosse il caso di dare risalto non solo ai vincitori, ma anche ad altri titoli ritenuti meritevoli.

Per il miglior librogame italiano, i finalisti sono stati Carmilla: Il Bacio del Vampiro, Vesta Shutdown ed il vincitore Fausto e Furio: Solo Zanne Originali.

Carmilla, di Francesco di Lazzaro per Watson Edizioni, prende ispirazione dall'omonimo racconto di Sheridan Le Fanu, che vede come personaggio principale la misteriosa Carmilla, vampira dalle preferenze femminili che si intrufola nella vita della giovane Laura. Il librogame si presenta come erede spirituale della serie Horror Classic di Herbie Brennan, permettendo di vivere la medesima avventura nei panni di due personaggi dagli obiettivi contrapposti: Carmilla e Laura. Il sistema di gioco è interamente deterministico, senza l'uso di alcun mezzo aleatorio. I dadi sono invece presenti in Vesta Shutdown, librogame fantascientifico di Gabriele Simionato per la giovanissima casa editrice Aristea. In Vesta Shutdown ci troveremo ad interpretare i panni del betatenente Niklas Chavallane, di stanza sulla stazione mineraria dell'asteroide di Vesta. Ecco che avremo quindi bisogno di tutto il nostro intelletto per risolvere i complessi enigmi che troveremo ad ostacolarci. L'autore, infatti, è un esperto di enigmistica e ha utilizzato questa sua passione per produrre dei puzzle che ci faranno spremere al massimo le meningi.

Jonny
Fontana,
redattore
della
sezione
Cultura
Pop di
Tom's HW
Italia



Il vincitore della categoria si è rivelato essere Fausto e Furio, di Thomas Mazzantini per Acheron Books. Come il titolo lascia intuire, è un librogame sulle corse automobilistiche. o meglio sulle corse con animali meccanici! Fausto è infatti il pilota di Furio, un cinghiale meccanico, ritiratosi dalle corse dopo un incidente. Quando una vecchi amica ci chiede di rimetterci in pista contro il nostro storico rivale, decidiamo di accettare. La gara che affronteremo è la Ferraglia, una corsa senza regole organizzata da Lucignolo, questo perché l'ambientazione di Fausto e Furio è una Toscana fiabesca, ispirata al romanzo Pinocchio. Completa l'originalità del libro un regolamento "ad hoc" per una gara di velocità, con tanto di scheda di gioco che rappresenta la nostra plancia dei comandi.

Il miglior librogioco straniero ha visto quali finalisti La Fortezza di Alamut, Malice dalla Valle di Mezzo e il vincitore, Il Cuore Pulsante del Male.

La Fortezza di Alamut, di Headline & Co, è la riedizione sotto l'egida di MS Edizioni del primo volume della collana Misteri d'Oriente, già edito dalla EL con il titolo de Il Vecchio della Montagna. Questo librogame non solo fa parte di una delle saghe più apprezzate dal pubblico italiano, ma riporta l'at-



tenzione sul panorama francese dei librogame dell'età dell'oro. Ancora più interessanti sono le dichiarazioni dell'autore, che sembra intenzionato a dare finalmente degna conclusione alla saga del Prete Gianni. Malice della Valle di Mezzo è invece un librogame di David Sharrock edito dalla Providence Press. Finanziato da un Kickstarter. il librogame presenta un background storico-geografico di tutto rispetto, da cui traspare l'intenzione dell'autore di dare una impronta del tutto personale all'opera. Il sistema di gioco, poi, è particolarmente corposo, ricco di diverse statistiche e variabili di cui tenere conto, e farà la gioia di ogni appassionato di giochi di ruolo, che troverà qui pane per i suoi denti.

Approccio completamente diverso da quello del vincitore, Il Cuore Pulsante del Male, di Marc J Wilson e pubblicato da Edizioni Librarsi. Questo librogame, il primo della serie Dangerous Worlds, predilige un sistema di gioco snello e veloce da apprendere, basato su quello di Realtà Virtuale e, di conseguenza, privo di dadi. L'ambientazione del volume è quella di un fantasy classico a tinte dark. Il nostro personaggio è un avventuriero dal passato tragico che si trova suo malgrado coinvolto nel risve-

glio di un male antico e spietato che giace nelle profondità della città di Deva. Questa metropoli, inoltre, è chiaramente ispirata alla città di Roma e alla storia moderna dell'Italia.

Il premio per la miglior edizione ha visto concorrere i librogame che presentavano una veste editoriale e grafica particolarmente eccezionale.

Tra i finalisti, un titolo riservato ai bambini (ma non solo): Il Tesoro di Atlantide, di Romeo Hannon, edito da dV giochi. Il volume è interamente illustrato ed a colori, con diverse accortezze che permettono di essere "manipolato" dai più piccoli, come la presenza di quattro dischi colorati che servono a tenere traccia delle migliori o dei danni subiti dal nostro sottomarino. Accattivante poi l'idea che ad ogni opzione sia riservato un terzo della pagina, opportunamente tagliata, in modo che sia possibile sfogliare solo la sezione prescelta.

Il secondo titolo è Negli Eoni Fedele, scritto da Andrea Tupac Mollica su idea di Helios Pu per Space Orange42. Il librogame si presenta assai gradevole alla vista, con il suo formato cartonato con copertina completamente nera, la cui composizione grafica richiama palesemente quelle di Mike Magnola. Completano l'ottima edizione la carta dalla robusta grammatura ed un segnalibro di stoffa per non perdere mai il segno.

La vittoria è stata però aggiudicata da The Necronomicon Gamebook — Carcosa di Valentino Sergi di Officina Meningi. Il librogame è — come si evince il nome — ispirato alle opere di H.P. Lovecraft e agli altri autori che hanno collaborato ai Miti di Cthulhu, impreziosito dalle illustrazioni di Alberto Dal Lago, copertinista ufficiale di Lupo Solitario. La particolarità di Carcosa è di essere disponibile in diverse edizioni per tutti i gusti, sia cartaceo sia ebook. Infatti, è possibile acqui-

stare la versione cartacea in copertina morbida, oppure in copertina cartonata con sovraccoperta. E' anche disponibile in formato elettronico, sia in formato pdf sia in formato epub.

Infine, il premio della critica era dedicato a quei librogame che si sono distinti dalla massa per un quid pluris, vuoi nelle meccaniche di gioco, vuoi nella storia o nel messaggio trasmesso.

Abbiamo tra i finalisti un altro titolo di Aristea, Dopo Tutankhamon di Matteo Cresci. Trattasi di un librogame ambientato nell'antico Egitto, che ci vede alle prese con un piano spericolato: saccheggiare la tomba del faraone Tutankhamon. Ciò che sta dietro al librogame è un impressionante lavoro di documentazione storica: all'autore, infatti, si è affiancata un'esperta egittologa Marta Valerio, la cui conoscenza della materia è stata inestimabile. Ciò ha permesso al librogame di guadagnare un posto al Museo Egizio di Torino.

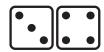
Altro finalista è stato il librogame (o meglio la coppia di librigame) Stregoneria Rusticana!, ad opera di Andrea Tupac Mollica per Acheron Books. In questo caso, la particolarità del librogame sta nella sua struttura e nelle sue modalità di gioco. I due librogame, intitolati Scaramante e Duellante, permettono ad un singolo giocatore di vivere la stessa avventura ma interpretando due personaggi diversi. Oppure, con un secondo giocatore, si può leggere un libro a testa, decidendo se collaborare nella missione o, ancora, se si vuole giocare in modalità competitiva uno contro uno.

Ma ciò che ha fatto attribuire la vittoria a Cryan, di Cristiano Brignola per Vincent Books – Raven Edizioni, è stata la dimostrazione della potenza del medium librogame, ormai abbastanza maturo per veicolare qualunque tipo di messaggio.



In Cryan, appunto, non dobbiamo sconfiggere alcun mago malvagio o salvare una principessa rapita. Interpretiamo il Cigno Nero, sovrano quasi onnipotente di una città abitata da ogni genere di creatura fantastica. Un giorno, la relativa monotonia del nostro regno viene infranta dall'arrivo di uno dei nostri vecchi nemici: un umano. Ci dimostreremo accoglienti nei suoi confronti, a costo di sconvolgere la normale vita di Cryan, o useremo ogni mezzo per mantenere l'ordine? E' chiara l'intenzione dell'autore, ovvero quella di parlare di immigrazione clandestina senza farlo esplicitamente, ma lasciando che siano le nostre decisioni a farci riflettere su questa sfida del nostro presente.

Ottenere una rosa di soli dodici titoli è stata davvero un'impresa titanica, che ci ha costretto a lasciare fuori librogame che hanno riscontrato molto successo di pubblico e critica. Il fatto che questi libri non siano stati inclusi fra i finalisti non deve essere in alcun modo considerato un loro demerito, ma solo la testimonianza della straordinaria qualità che il mondo italiano dei librogame ha raggiunto. Non posso che auspicare, quindi, che i giurati della prossima edizione si trovino ad affrontare la medesima sfida.





IL LATO FOLLE DI LUCCA CHANGES

di Aldo Rovagnati

Salve a tutti, buongiorno!

Buongiorno un c..., e scusate il francesismo ma sono parecchio arrabbiato. Ebbene sì, cari amici. Quest'anno ero già esaltato alla gaudiosa idea di non dover, finalmente, scrivere quell'inutile articolo goliardico lucchese che ogni autunno mi frantuma gli zebedei a colpi di martello ludico.

Niente Lucca Comics, niente magazine speciali, niente articoli da preparare... Sì, col piffero di frate Isidoro da Varetta.

Il maldito Di Lazzaro, un Thor interattivo meno biondo e più cagac..., un Tafazzi canuto a bivi che sbottiglia gli altrui gioielli e non i propri, è sempre in prima linea quando c'è da appioppare vergognosamente a collaboratori innocenti incombenze mastodontiche con tempi strettissimi. Vi sembra che possa preparare un articolo come si deve in sole due settimane? Quando me ne ha parlato pensavo fosse uno scherzo. Assolutamente inaccettabile. Anche perché, cari amici librogamers (n.b. per Alberto Orsini che revisionerà l'articolo: librogamers con la esse e non librogamer senza esse, l'articolo è mio e uso il plurale anglofobico come mi pare e piace) ... Dicevo, cari amici librogamers, l'ispirazione quest'anno è poca, oserei affermare inesistente: niente fiera, niente aneddoti simpatici, niente figuracce in giro per gli stand, niente Tuorli debosciati, eccetera eccetera eccetera. Di che cavolo potrei parlare? Boh.

Per fortuna, quando ormai ero preda della disperazione più cupa e stavo annegando i miei dispiaceri nell'alcool, ecco all'improvviso un'illuminazione! Signore e signori, ecco a voi...

LGL CHANGES! Una versione virtuale e da remoto della community interattiva più famosa dello stivale!

Che splendida idea, amici, nevvero? Grazie all'utilizzo della tecnologia potremmo tutti collegarci in videochiamata e io eviterei di scervellarmi su cosa scrivere! MM-MUJUOOOAAAHHH!

Ma bando alle ciance e andiamo subito dal Pazzo, in collegamento dal camparifire di Holmgard! Pazzo ci sei? Mi senti? Sei connesso?



"AAAHHHRRR!!! Salve miei cari amici pazzi! Buongiorno! Come state? Sono qua alla mia taverna di fiducia e tracannarmi di cicorioni e birra rancida in mezzo a ubriachi, tossici e vecchie befane poppute. AAAHHHRRR!!!".

Se non sbaglio volevi parlarci del tuo ultimo progetto fieristico, Holmgard Drugs & Drinks.

"AAAHHHRRR!!! Esattamente! Un evento stupefacente ideato mentre pisciavo sui muri al termine di una serata di bagordi! AAAHHHRRR!!!"

Perfetto Pazzo, grazie mille! Dei tuoi deliri non ce ne frega una mazza quindi vattene pure a fare in c.... Scusate il linguaggio, mi dimentico sempre di essere meno scurrile e più virile. Faccio ammenda e chiudo la linea con quel vecchio rimbambito e puzzolente.

BENISSIMO. Un grande successo questa prima assoluta di LGL CHANGES! Colleghiamoci ora con la Biblioteca di Di Lazzaro, un grande ospite internazionale per la prima volta sui nostri teleschermi!



Buongiorno Biblioteca di Di Lazzaro, veniamo subito al sodo: non si è mai indispettita per comparire sempre in qualsiasi articolo interattivo sui librogame senza mai venire citata?

"In effetti sì, anche perché sono una vetusta e orrenda libreria Billy dell'Ikea, non merito tutta questa visibilità!".

Secondo lei ci sono gli estremi per un'azione legale? Dobbiamo provvedere a chiedere un consulto presso l'avvocato Zamanny, il legale dei librogamers con la esse?

"Assolutamente sì. Anche perché vengo sempre ritratta senza toupé canuto o corvino. Dovete sapere che ogni oggetto di proprietà di Di Lazzaro ha il proprio toupé di crine posticcia scura per il giorno

e grigio/bianca per la notte: il suo cane ha un toupé, i suoi occhiali da sole hanno un toupé, la sua caffettiera ha un toupé, le sue mutande hanno un toupé... Ma io compaio sempre senza toupé. Le pare corretto? Inoltre seppur il mio padrone abbia più di 90 anni quindi senza più diritti d'autore da vantare, io ne ho poco più di 40 quindi sono ancora soggetta a copyright!"

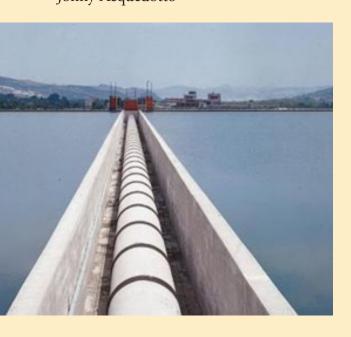


In effetti è una vera e propria vergogna. BENISSIMO! Detto fra noi, che vada al diavolo la Biblioteca di Di Lazzaro, la Siae, il canone RAI, Cesare Ragazzi e la clinica odontoiatrica del dottor Klamar in Slovenia: continueremo a usare l'immagine della libreria senza corrispondergli mai alcun compenso MMMUUUOOAAAHHH!!!





Bene, cari amici, siamo giunti al termine di questa emozionante prima edizione di LGL CHANGES, dove tra fregnacce varie e immagini riempitive ho portato a casa la pagnotta pure quest'an... ATTENZIONE! Una sorpresa inattesa e graditissima! In collegamento con noi i tre giurati del concorso LGL Award – Il Gran Premio di sta cippa dei librogame! Jonny Acquedotto



Pino Castagno



E il funambolico Matteo Boca Juniors!



Se siete d'accordo, cari amici librogamers con la esse, direi di non dare loro nemmeno la parola! MMMUUUOOOAA-AHHH!!!

Un abbraccio affettuoso e arrivederci a prossimo lockdown con LGL CHANGES!