

Librogame's
Land

librogame®

Per chi ama i Librogame

4

LGL

lgl

memories

LIBROGAME.NET THE MAKING OF

ALBERTO ORSINI



Benvenuti nella community italiana della lettura e della scrittura interattiva! Diveratevi più che potete!

libriNOSTRI

La prima collana
di libri interattivi
inediti e gratuiti!

lgl.FORUM

Lgl Magazine

L'informazione
mensile
sugli ultimi libri giusti



[29/09/2007]

Buon compleanno al nostro LGL Magazine! Esattamente un anno fa da un'idea di Alberto "Dragan18" Orsini, dopo una febbrile collaborazione con me durata alcuni giorni e grazie all'intervista a Guido Luigi che lo stesso Alberto ha riuscito ad assicurarsi, vedeva la luce il primo numero del nostro periodico. Per festeggiare la diciannovesima vi proponiamo un nuovo ed assolutamente ESCLUSIVO articolo, scritto per Lgl Magazine direttamente da Joe Dever e impaginato in una splendida e rinnovata veste grafica, dove il valenziano autore di Lone Wolf ci parla delle gloriose partecipazioni nel futuro del nostro mondo perfetto. Lo trovate nella sezione Articoli, mentre nel forum potete discutere e commentare questo fantastico pezzo!

[27/09/2007]

librogame's LAND

libriNOSTRI

FORUM

Magazine

Home

Menu Principale

- Home
- Chi siamo
- Enciclopedia
- Articoli
- Recensioni
- Libro Game Creator
- Guide strategiche
- Download
- Link
- Network
- Old news
- Contatti

Nuova recensione, Lupo Solitario 19

Scritto da Alberto Orsini
Giovedì 23 Aprile 2009 21:58

Ancora Spada del Sole ad intrattenervi con un suo pezzo: stavolta ha preso in esame, con un pizzico di delusione, il diciannovesimo volume della serie **Lupo Solitario, Il Destino del Lupo**. Lo trovate nella sezione **Abstract/Recensioni Librogame**.

Uscito Lupo Solitario 4 exp

Scritto da Alberto Orsini
Giovedì 23 Aprile 2009 21:57

~~librogame~~ È uscito il n. 4 di **Lupo Solitario Expanded**



Lgl Magazine di aprile online!

Scritto da Alberto Orsini
Giovedì 23 Aprile 2009 21:55

È tempo di **LGL Magazine**: il numero di **Aprile** inizia

libriNOSTRI

libri **NOSTRI**

2009, Librogame's Land
www.librogame.net
Impaginazione e grafica di Alberto Orsini

LIBROGAME.NET THE MAKING OF

ALBERTO ORSINI

librogame's LAND

www.librogame.net

Sommario

1. Prefazione di Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
2. Introduzione
3. Cosa avevamo e cosa volevamo
4. Reclutamento Jedi
5. Il dominio e il cms
6. Da coming soon a not coming
7. La rinascita con lo Sciamano
8. Rivoluzione e nuova stasi
9. Senti ma, che lavoro fai?
10. La fine della fiera
11. Ringraziamenti

Prefazione

Dopo due anni di gestazione nasce Librogame.net. Un progetto voluto fortemente da una parte dello staff storico di LGL, che in fase di realizzazione si è imbattuto in problemi di ogni tipo, a cominciare da un cambio in corsa in fase di sviluppo: il nostro Shaman, che tanto si era dedicato alla ristrutturazione del sito ha dovuto interrompere il lavoro più o meno a metà, a causa di impegni sopraggiunti che non gli lasciavano più il tempo necessario per perfezionare e ultimare il progetto legato al nuovo Librogame's Land, che avevamo pensato tutti insieme.

Per fortuna, come il più classico degli uomini della provvidenza, proprio nei giorni dell'abbandono di Matteo, comunque rimasto sempre parte integrante e attiva del nostro staff, è arrivato Lucky, capace di cogliere l'eredità di cotanto predecessore e ricostruire un nuovo progetto di

ristrutturazione di LGL, che ha portato al sito attuale.

Ovviamente tutto lo staff ha contribuito, secondo le proprie capacità e la propria disponibilità di tempo, alla creazione di questa nuova realtà, ma è innegabile che senza il paziente lavoro di Luca in sede di implementazione e creazione della struttura, il progetto non avrebbe mai visto la luce.

Vederlo finalmente online è quasi commovente, soprattutto per me, che ho fondato LGL ormai più di cinque anni fa (e a ripensarci sembra incredibile che sia passato tutto questo tempo): nato come piccolo sito artigianale, con lo scopo di essere solo un database dei volumi editi dalla E. Elle, si è trasformato negli anni in un laboratorio interattivo di scrittura, in una casa editrice di volumi inediti, nella redazione di un magazine mensile, nel contenitore di dati di ogni tipo, e di pezzi variegati, dedicati a questo mondo che tanto ci affascina. Che resta, è bene ricordarlo, un mondo di nicchia, e con lo spirito di chi porta avanti una passione comune ad altre persone, ma

non con l'obiettivo di fondo di renderlo fenomeno di massa, deve essere sempre guardato. Accettarne la dimensione ridotta, ma calorosa, e essere felici delle centinaia (ma non migliaia) di iscrizioni alla community, e delle decine (ma non centinaia) di persone che partecipano ai vari raduni è il primo passo per non perdere mai la dimensione di ciò che stiamo facendo tutti insieme, e continuare quindi a farlo nel migliore dei modi, con impegno e con passione, senza altri scopi se non quello di condividere nel miglior modo possibili, con altri appassionati, un interesse comune.

Una cosa che mi rende fiero riguardo a LGL è la gratuità, che non è mai venuta meno: abbiamo fatto tante cose e non ci è mai venuto in mente di farne pagare nessuna, nemmeno per autofinanziarci. Uno zoccolo duro di persone ci ha sempre rimesso di tasca sua per far sì che le attività e la dimensione del sito non perdessero mai quella connotazione genuina e appassionata che solo la totale assenza di pecunia può garantire. Ce l'abbiamo fatta in tanti anni,

realizzando anche cose notevoli, come l'ultima presentazione/premiatura a Lucca Games ad esempio, e questo mi rende fiero. Devo essere sincero: pur nella "limitatezza" intrinseca inevitabile per un fenomeno di nicchia come quello dei libri-gioco, mai avrei pensato, nel 2004, quando con il mio vecchio scanner antelucano digitalizzavo le copertine dei libri-gioco in mio possesso per trasferirli sul sito, con risultati non sempre eccezionali, che la mia pagina tutta in html potesse un giorno ospitare tanti lavori notevoli e tanti appassionati utenti come è successo oggi.

E questo nuovo sito più gradevole graficamente, più facile da consultare, e molto più interattivo, è senza dubbio il premio più bello a tanti sforzi profusi in questi anni. L'avventura continua, con un vascello più moderno ed esteticamente più intrigante: saluto il vecchio sito verde, ringraziandolo per l'onorato e valoroso servizio, e parto con i miei compagni verso il nuovo viaggio di LGL, sul rinnovato dominio www.librogame.net: come sono solito fare

quando saluto i nuovi iscritti sul forum
accolgo tutti voi che vorrete navigare con noi
a braccia aperte, trasformando
concettualmente questo ideale punto di
arrivo in un moderno punto di partenza.
Benvenuti a bordo allora, e seguiteci, perché
l'avventura continua...

Francesco Di Lazzaro (*Prodocevano*)

Introduzione

Non ricordo di preciso l'occasione in cui per la prima volta il sottoscritto ha parlato al suo admin dell'opportunità di valutare la realizzazione di un nuovo sito per ospitare i materiali e le attività di Librogame's Land.

Ricordo solo che la sua risposta fu positiva e aperta, ma prudente rispetto alle insidie che una simile operazione comportava. Come sempre io a lanciare idee su idee, alcune strampalate, lui ad apportare correttivi e suggerimenti.

Il sito nuovo si poteva fare, purché appunto ci fosse qualcuno a farlo e quel qualcuno non poteva essere né lui (che aveva già dato e comunque più di così non poteva né sapeva fare) né io, che avevo fornito nuovo materiale grafico qua e là, ma che ugualmente più di qualche nozione di html base non conoscevo.

Mi viene quasi da ridere adesso, a cose fatte, ripensando all'ingenua tranquillità con cui mi avvicinavo a mettere in piedi un'operazione

del genere. Progetti, obiettivi e la visione del risultato finale non mancavano, a scarseggiare semmai era la chiarezza delle tappe necessarie per arrivarci.

È stata lunga, sarebbe inutile nascondere, e i frequentatori abituali di Lgl lo sanno. È stata lunga e più volte si è corso il rischio di fermarsi definitivamente e non arrivare al traguardo. Non ci siamo mai arresi, però, e dopo un tempo che sembrava infinito eccoci qua, a salutare www.librogame.altervista.org e ad accogliere www.librogame.net. Nel cambio della guardia tra questi due url c'è dentro un po' di tutto, in questo calepino cercheremo di darvene un assaggio.

Cosa avevamo e cosa volevamo

Perché fare un sito nuovo. Fondamentalmente per due ragioni, una di ordine pratico, l'altra simbolica. Parto da quest'ultima. Come molti sapranno,

Librogame's Land è nato come sito amatoriale di un solo appassionato, il fondatore, che rendeva omaggio a un prodotto librario del passato, il librogame, cercando di creare mattone dopo mattone una sorta di memoria storica italiana con schede sui volumi di tutte le serie uscite in libreria. Era il sito di uno solo ed era a gestione personale.

Con il tempo, con lo spuntare di iniziative, con la crescita della community, la "mission aziendale" di Lgl è cambiata drasticamente, e l'asse si è rovesciato: non più solo un memoriale dell'età d'oro che fu, ma anche un portale proiettato in avanti, con la creazione di nuovi contenuti e la valorizzazione continua del contributo dato dagli iscritti alla community, il celebre "user generated content" (Ugc) che è uno dei concetti cardine della nuova evoluzione della rete, il "web 2.0".

In questo senso oggi Lgl è il sito di un'intera comunità e se non aziendale quantomeno è diventato a gestione familiare, fermo restando il ruolo cardine insostituibile del

suddetto fondatore, che trova paragoni in età moderna solo nella figura di Giulio Andreotti.

Con questa nuova filosofia cozzava terribilmente una home page statica, dove per aggiungere una semplice, piccola news bisognava riprendere in mano l'intero index.html, e solo l'admin poteva farlo. E se era al lavoro nessun'altro poteva metterci mano, anche in caso di news urgenti (è capitato). E se andava in vacanza lui, le news restavano ferme per due settimane.

Di qui l'esigenza di un sito facilmente aggiornabile, snello e flessibile nell'aggiunta di nuovi contenuti e soprattutto aperto a uno staff di gestione. E qui veniamo al secondo motivo che ci ha spinto a volere il sito nuovo, quello pratico. Dare esecuzione in sostanza alla trasformazione filosofica di Lgl in portale vivo.

Il nuovo sito questo è. Si aggiorna in un lampo e di questo compito può occuparsi qualsiasi membro dello staff che abbia le credenziali per farlo online al momento del bisogno. Ha pratici form di inserimento dei

contenuti e un database di valore professionale ottenuto a costo zero (ci arriveremo) che consentono agli utenti di postare commenti, recensioni e valutazioni di serie e libri. Gestisce in un lampo funzioni come l'archivio delle news o l'aggiunta d'immagini e mille altre che prima richiedevano barbose procedure a mano. Insomma, siamo su un altro pianeta.

Abbiamo spremuto al massimo il vecchio impianto html, lavorando di cesello e migliorandolo forse quasi al massimo delle potenzialità. Per crescere ancora ci voleva una nuova base di partenza, edificata su fondamenta più solide. Ora ce l'abbiamo.

Reclutamento Jedi

Tornando al concepimento del sito, come detto né io né Prodocevano eravamo in grado di approntare un portale moderno come l'avevamo pensato.

Un topic apposito nel nostro forum di richiesta di esperti informatici ebbe risultati

fallimentari. Ci eravamo quasi messi l'anima in pace, il sito nuovo era una chimera.

Qualcosa cambiò durante una delle tante discussioni su messenger con Raffaele Aquilone, BenKenobi, già noto per aver scritto i librogame fan fiction di Guerre Stellari, corredate nella loro versione originale da un sistema di gioco tramite browser abbastanza elaborato. Fu anche questo particolare a portare a discutere con Raf della volontà di fare un sito nuovo. In una notte buia e tempestosa il volontario fu reclutato, e si gettarono le basi.

Furono introdotti concetti quasi nuovi di zecca come content management system (cms), database, template e quant'altro. A questo punto c'era da compiere il primo passo: acquistare il nostro spazietto sul web.

Il dominio e il cms

Acquistare un dominio a pagamento era un gesto che a quello stato d'avanzamento serviva principalmente a darci fiducia.

Liberarci di “altervista” tra “librogame” e il “punto qualcosa” avrebbe dato il crisma dell’ufficialità all’operazione, il che comportava anche un’assunzione di responsabilità. La famosa bicicletta con cui si deve pedalare.

Volevamo essere “librogame punto qualcosa”, ma la nostra scelta sul qualcosa era abbastanza limitata. Non erano disponibili librogame.it, acquistato da un tale che ci propose anche una collaborazione (rifiutata), e librogame.com, preso da un sito collega. Di “.org” non volevamo più sentir parlare, ed ecco che alla fine le ipotesi più credibili restavano due: il dominio generalista .net, oppure quello europeo .eu.

Personalmente preferivo quest’ultimo, nella prospettiva futuribilissima di un sito appunto europeo di narrativa interattiva, tradotto in varie lingue e con collaborazioni da altre nazioni. Beh, in verità lo stiamo già facendo e nulla ci vieterà di farlo con il dominio .net, che sostenuto dall’operazione di lobbying di Prodo prevalse nel sondaggio aperto in area staff e fu ufficialmente scelto.

Le operazioni burocratiche e di pagamento furono compiute (da Prodo) in in quattr'e quattr'otto, altrettanto rapidamente creai una pagina personalizzata di coming soon ed ecco che ci ritrovammo a rimirare la cometa Lgl atto secondo, in arrivo prossimamente sui vostri schermi.

Dietro quella pagina nera e scritte bianche c'era da lavorare. Il dominio era costato di più in base alla specifica richiesta di database voluta da Raf, imprescindibile per metterci su la piattaforma di gestione del sito, il famigerato cms. Sostanzialmente uno scheletro applicativo di amministrazione con cui si gestisce la parte visibile agli utenti di un sito.

Il primo cms (non è rimasto l'ultimo) si chiamava Mambo, ed era free, la qual cosa non ci spiaceva affatto. Fu installato e reso operativo in breve tempo. Cominciò una vasta selezione di template da adattarci su, con l'ausilio dell'esperto di estetica (?) Ald. Si restrinse la scelta da infiniti a moltissimi, poi a molti, poi a pochi, quindi a un paio, infine a uno.

Anche le testatine delle varie sezioni erano già impostate, e anche esse come la testata principale presentavano un carattere nuovo di zecca, Alien Encounters. A fare da collegamento con la testata precedente lo sfondo, che conteneva sempre il capoccione di Watson, un sorridente Joe Dever con il nostro segnalibro, il templare di Time Machine e così via.

Sotto di essa, la prima visione del nuovo Lgl richiamava nel template il verde scelto come colore-identità da Prodo fin dal 2003 e il grigio scuro del forum. Già, il forum. Fu uno dei primi dubbi a sorgere ed è stato uno degli ultimi a essere risolto. Sito nuovo uguale forum nuovo? Ovviamente sì (risposta di getto). Mah, anche no, teniamoci il vecchio, semmai rinfrescandolo graficamente (alle prime difficoltà). Sì, ma non immediatamente (decisione finale e approvata).

Il primo forum si chiamava Smf, e la prima cosa che capimmo fu che farlo diventare dei colori giusti non era affatto semplice. Passerà alla storia la primissima versione con

colori a contrasto per capire quali erano le voci da modificare. Più o meno era grigio scuro, verde bottiglia, rosso pompeiano, rosa antico e giallo limone, con un pizzico di celeste.

Con l'assistenza di Raf fu fatta qualche prova. Furono creati i primi articoli, testi da usare per news oppure per buttare dentro recensioni.

Eravamo convinti che la struttura generale del sito nuovo dovesse ricalcare quella del vecchio e su quello ci basammo.

Qualche perplessità destava la trasposizione delle sezioni più articolate, principalmente le celebri schede dei singoli apprestate da Prodo a suon di tag html `<tr>` e `<td>`. E poi, come fare il menu? I loghi erano da inserire? Certo cavolo! Eppure sarebbe stato così semplice cavarsela con solo liste testuali...

Un primo accenno di grafica, dal dubbio successo, fu l'accozzaglia di jpeg di loghetti delle serie passata alla storia come "lenzuolone".

Per molti mesi rimase l'ultima creazione originale in prospettiva sito nuovo.

Da coming soon a not coming

In breve, finimmo per arenarci. Le settimane passavano, la vita di ciascuno andava avanti, le iniziative della comunità pure, e il sito nuovo restava “da fare”. Eh, prima o poi ci mettiamo su e lo facciamo...

Provammo a stabilire un rigido cronoprogramma da rispettare. In attesa di capire come gestire le schede, c'era da travasare la gran parte dei contenuti ospitabili in semplici articoli, per opera dei ragazzi dello staff. Il travaso non partì mai.

Dall'altra parte, il tempo libero di Raf cominciò a diminuire rapidamente con l'aumentare degli impegni universitari, e così le speranze di approdare a un nuovo sito che si erano accese di botto con i primi fulminei passi tornarono di nuovo in bilico.

Finché fummo fermi. E il sito nuovo cominciò a varcare quel triste confine che separa i sogni dalle incompiute.

La rinascita con lo Sciamano

Eravamo rassegnati. Non se ne parlava nemmeno più. Quand'ecco che dal nulla spuntò fuori un uomo, uno capace di plasmare siti e blog e gazzette stampate per puro piacere personale, uno capace di creare un programma per scrivere librogame per poi scriverne uno lui. Naturalmente sto parlando di Shaman, Matteo Poropat, a pieno titolo il secondo dei padri fondatori del sito nuovo.

Il terreno fertile di discussione fu il solito, messenger. Raf fu onesto e accettò di buon grado di lasciare strada a chi aveva più tempo e in quel momento più voglia di arrivare al traguardo. Mat aveva le idee chiare e seguiva il detto “a pronto comando, pronta risposta”.

Ebbe le password, controllò la situazione, disse la sua, discutemmo e rapidamente agì. Il dominio restò lo stesso. Solo quello.

Rivoluzione e nuova stasi

La prima richiesta che mi giunse dal nuovo capocantiere mi stupì e mi colse impreparato. “Dov’è il progetto del sito nuovo?”. Il progetto non esisteva. Come detto eravamo orientati a ricalcare la struttura di base del sito vecchio, con qualche novità. Bene, questo intendimento Mat voleva vederlo tutto scritto. Cominciai a lavorarci su, nacque il file lgl2.docx.

Intanto di là succedeva la rivoluzione. Il cms cambiò da Mambo a Joomla (che razza di nomi), non cambiava il fatto fosse gratis. I forum nuovi tra cui scegliere diventarono tre, il vecchio esterno, il nuovo esterno e il nuovo interno, quest’ultimo chiamato “il piccolino” e bocciato solo per via della mancanza dell’opzione sondaggi.

Anche lo stile cambiò. Fu buttato lì un template a caso di Joomla e intanto cominciammo a visionarne centinaia.

Restringemmo la scelta e dopo un sondaggio combattutissimo ci fu un vincitore, che però non convinceva molti. Uno più fesso degli altri buttò lì che ehi, quel template di base tutto sommato non è mica così brutto. Oggi lo vedete su www.librogame.net.

Sulla testata c'era da prendere una decisione definitiva. Dopo qualche prova con il classico sfondo Dever-Templare-Watson-calciatore di colore di Sfida di Coppa (in effetti sembra una difesa a zona) decisi per un taglio drastico. La sola scritta Librogame's Land, con gli stessi font, in blu e senza nessun'altro ghirigoro. Anche quella è rimasta così fino al varo.

Così come l'astuzia da scacchista di Raf è stata basilare per partire per la prima volta in concreto, la programmazione full immersion alla "Madbull" di Mat è stata decisiva per disincrostarne il meccanismo e rimetterlo in funzione. Una grandissima parte del sito che oggi presentiamo alla comunità è stata realizzata durante questo periodo, non ultimo, come detto, l'aspetto grafico definitivo.

Eravamo davvero a buon punto, anzi sembravamo avviati a chiudere i giochi in poco tempo, quand'ecco che il progetto subì una nuova battuta d'arresto.

Un mix di scelte di vita, vicende personali lavorative, universitarie e sociali in genere, festività, vacanze e quant'altro, ed ecco che il sito tornò fermo. Quasi fatto, ma fermo.

E sul piatto restava la solita, maledetta questione da risolvere. Le schede. Come cribbio ficcare le schede dentro quell'architettura di solo testo? Mat mi indicò la soluzione, creare un database, ma non riuscì mai a dedicarsi per metterla in pratica.

Senti ma, che lavoro fai?

Il sito era di nuovo in pieno stallo. Non riuscivo a crederci, non mancava molto a concludere quella lunga Odissea cominciata tempo prima. Beh, schede a parte.

C'era un utente, arrivato da poco ma già molto attivo. Era sembrato disponibile e competente, un “tecnico” bravo con Photoshop e capace di impaginare.

Lo avevo “cazziato” in modo acido come talora ahimè mi capita: motivazione, un cambiamento di sua fantasia su un progetto di cover dei librinostri (mio: lesa maestà!). Sorprendentemente, invece di cancellarsi dal forum aveva pacatamente riconosciuto il mio ruolo, riuscendo a farmi sentire anche un po' troppo calato nella parte, e aveva riallineato il suo lavoro.

Cominciammo a chiacchierare, ovviamente su messenger. A quel tempo, ancora non sapevo di parlare con il terzo e decisivo padre fondatore di Lgl bis, quello che alla fine ha condotto in porto la goletta passata per altri due capitani e mille mari in burrasca. Parlo di Lucky, Luca Melinu, anche se i veri “lucky” siamo noi che ce lo siamo ritrovato tra i ranghi.

Si sfiorò il paradossale quando gli chiesi: senti ma, che lavoro fai? “Creo e gestisco siti web”, mi rispose. Cominciai a ridere.

“Davvero? Allora dimmi, secondo te le schede come possiamo...”.

La fine della fiera

Lucky ha lavorato al sito come un professionista. Ci mancherebbe, con il lavoro che fa! Ha rispolverato il lavoro di Shaman, tolta la ruggine che c'era, completato via via le sezioni fino al varo del sito. E, soprattutto, ha creato un database professionale di catalogazione dei librogame che di norma costerebbe una tombola e invece noi abbiamo avuto gratis.

Oggi la nostra sezione Enciclopedia fa invidia perfino al mostruoso catalogo di Demian's Gamebook Web Page, e il merito è tutto suo. Noi abbiamo solo provveduto a riempire via via di contenuti la struttura pronta ad accogliere i nostri amati librogame, e in un tempo relativamente breve ci siamo trovati il sito ormai quasi pronto a fare il suo esordio in pubblico. Che mancava? Beh, bastava controllare il to-do.

I buchi sono stati colmati, le sezioni completate, i difetti pazientemente limati. Ci siamo ritrovati alla vigilia di Lucca Comics & Games 2009 in dirittura d'arrivo. Il sottoscritto ha mancato le ultime rifiniture, privato della rete. Fortunatamente, l'admin ha sottratto risorse preziose allo Stato impiegando ore lavorative a caricare magazine, idem Lucky.

All'improvviso ci siamo resi conti che il sito era finito. Mancavano solo due inezie. Solo che eravamo già in albergo a Lucca. Passerà alla storia la nottata insonne trascorsa ancora da Luca a colmare le ultime mancanze, servendosi dell'atroce netbook di Prodo (anzi, della sua ragazza), e rubacchiando la rete dal semivuoto hotel che ci ospitava.

La mattina dopo il sito è andato online. Erano le otto in punto del 31 ottobre 2009. La fine della fiera. E l'inizio di una nuova avventura.

DOCUMENTI

Librogame's
Land

librogame®

Per chi ama i Librogame

Cat's	
Nome	IL NUOVO FORUM DELIBROGAME E' INDOSSATO UNO DEI SCHEMI USUARI PIU' DOMINANTI E PROPONE IL SUO INTERVENTO NEL MONDO DELIBROGAME IN TRE CHE PER INCHIESTA VENDERE E COMPRARE LIBROGAME
Capertine italiana	11/04/2003
Capertine italiana	Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.
Capertine italiana	11/04/2003
Capertine italiana	Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.
Abstract	11/04/2003
Search in this site	Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.
Obbligo	10/04/2003
Forum	Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.
Link	10/04/2003
Collabor	Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.

Il nuovo forum del librogame è stato di recente riorganizzato. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum. Il nuovo schema prevede di mettere mano allo sviluppo di nuove idee e progetti del forum.

*La home page di Lgl al momento della sua
nascita,
il 9 aprile 2003*



- cos'è
- serie
- copertine italiane
- articoli
- copertine originali
- abstract
- SCEGLI LA TUA AVVENTURA
- guide
- librinostri
- librogame creator
- old news
- forum
- links
- servizi/collabora
- staff

Benvenuti nella community italiana della lettura e della scrittura interattiva: Divertetevi più che potete!

libriNOSTRI

LGI FORUM

LGI Magazine

[29/09/2007]

Bravo complimento al nostro LGI Magazine! Esattamente un anno fa da allora di Alberto "Dragan18" Orsini, dopo una feconda collaborazione con me durante alcuni giochi e grazie all'assistenza di Guido Lugli che lo stesso Alberto era riuscito ad assicurarsi, vedeva la luce il primo numero del nostro periodico. Per festeggiare la ricorrenza vi proponiamo un nuovo ed assolutamente ESCLUSIVO articolo, scritto per LGI Magazine direttamente da Joe Dever e impegnato in una splendida e risonante veste grafica, dove il valdano di Lorc Wolf ci rivela delle giocate strategiche sul futuro del nostro mondo perfetto. La trovate nella sezione Articoli, mentre nel nostro forum potete discutere e commentare questo fantastico pezzo!

[27/09/2007]

Ci ha scritto una lettera Joe Dever, invitandoci la settimana tra accendendoci, che potete vedere sotto, tratti dal videogioco di Lupo Solitario di prossima uscita. La struttura grafica dei personaggi sembra ottima, ovviamente giuochi più approfonditi si potranno esprimere quando avremo il prodotto tra le mani! Per leggere il testo completo della mail del papà di Lorc Wolf e commentare la notizia vi rimando a questo [thread](#) nel nostro forum.

[24/09/2007]

Rilanciata nella notte la versione per ora definitiva di LGC, la 0.4.1: sistema un bug che sfuggiva l'opzione shuffle e introduce il supporto finalmente completo alle lingue Inglese e Spagnolo. Potete scaricare questo fantastico programma nella sezione Librogame Creator per saperne di più visitate inoltre il [forum dedicato](#).

[23/09/2007]

Numero doppio dell'LGI Magazine anche questo mese: in una recensione accurata il nostro Efram "Ego" Orizzonte ci rivela i segreti dell'ultimo Fighting Fantasy pubblicato, Blood of the Werewolf. Trovate il pezzo nella sezione Articoli e un [thread](#) dedicato all'argomento nel nostro Forum.

Site template a grafica di Francesco Di Lazzaro. Elementi grafici a cura di Alberto Orsini. Tutti i diritti sono riservati. © potrebbe copiare qualsiasi parte di Librogame's Land. Tutti i diritti sono sotto dei rispettivi proprietari. L'uso di Librogame's Land non è in alcun modo responsabile dei danni causati dall'uso diretto o indiretto delle informazioni pubblicate.

Site ottimizzato per Internet Explorer 6.0 e superiore in risoluzione 1024x768. Alcuni contenuti potrebbero non essere visualizzati con altri browser.

La home page dopo i rinnovamenti grafici,
arrivata fino al 2009

The logo consists of the letters 'LGLP' in a bold, italicized, sans-serif font. Each letter is filled with horizontal white stripes. A bright white comet-like streak with a long tail is positioned behind the 'L' and 'G', pointing towards the 'P'. The entire logo is set against a black background with a subtle pattern of small white dots, resembling a starry sky.

coming soon...

*La schermata di “coming soon” dopo l’acquisto
del dominio www.librogame.net*

LIBROGAME'S LAND

per chi ama i librogame

LgLMagazine

L'informazione
mensile
sui libri gioco

libriNOSTRI

La prima collana
di libri interattivi
inediti e gratuiti!

- Home
- Cosa's
- Sette
- Articoli
- LibriNostri
- Forum
- Link
- Ricerca Avanzata
- Contactaci
- Login
- Amministrazione

Il Castello di Tenebra

Scritto da Administrator
Friday, 31 August 2007 15:46

Ancora un aggiornamento, anche ad Agosto LGL è più vivo che mai! Dopo quella di ieri è un'altra nuova sezione che fa l'esordio sul sito, quella dedicata alle **Guide**. Oltre alle due pubblicate sul Magazine nei mesi scorsi, potete trovare un nuovo contributo del nostro **Dirk** che ci offre una dettagliata analisi dedicata al n. 1 della serie **Alla Corte di Re Artù, Il Castello di Tenebra**. Potete scaricare liberamente il tutto, in formato .pdf nella neonata sezione!

Ultimo aggiornamento (Friday, 31 August 2007 16:59)

Progetto Mortale 2: Allagamento

Scritto da Administrator
Saturday, 26 May 2007 15:26

A qualche mese dal rilascio del primo volume torna a colpire **Adriano Cecconi**, autore della serie **Progetto Mortale**. Potete trovare nella sezione **LibriNostri** il secondo numero della collana, **Allagamento**, in formato .pdf come sempre liberamente scaricabile.

Ultimo aggiornamento (Friday, 31 August 2007 16:59)

Intervista a Joe Dever

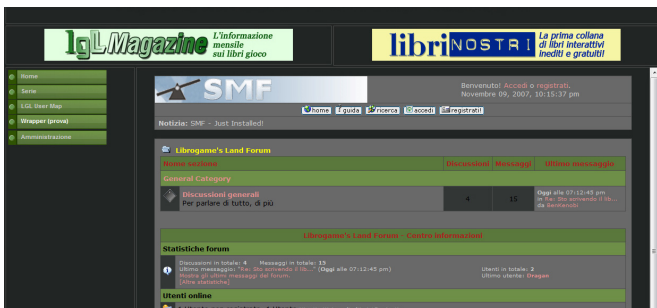
Scritto da Administrator
Saturday, 26 May 2007 15:24

L'incredibile colpo che **Dragan10** vi aveva preannunciato è finalmente realtà. Siamo lieti di offrirvi, nella nostra sezione **Articoli**, un numero speciale di **LgLMagazine** interamente dedicato a un'intervista **ESCLUSIVA** (rilasciata solo a noi di Librogame's Land, non potrete leggerla in nessun altro sito) che **Joe Dever** ci ha concesso, partendo a tutto tondo di progetti futuri e ricordi del passato. Non potete assolutamente perderla!

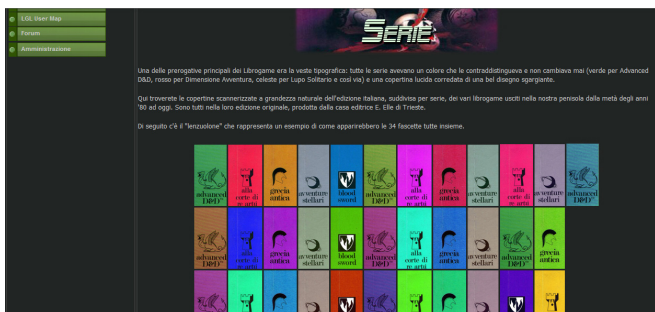
Ultimo aggiornamento (Friday, 31 August 2007 17:00)

[\[Indietro\]](#)

La prima incarnazione del nuovo Lgl, mai nata



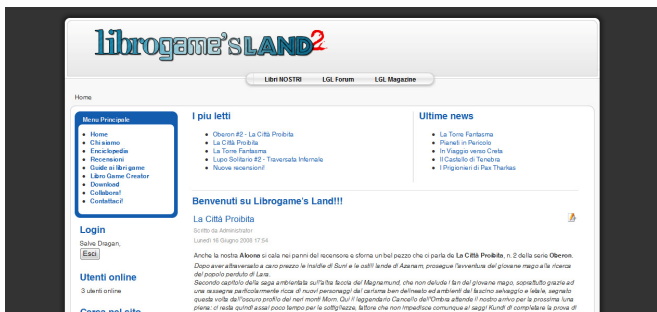
Il forum con colori pessimi per capire come cambiarli



Il “lenzuolone”, un’enorme jpeg di prova delle serie



Le testatine delle sezioni, poi cambiate



La prima incarnazione del sito poi effettivamente nato

