

# Librogame's LAND MAGAZINE

## ESCLUSIVA: Parla il re della "scuola francese" SPECIALE: Com'è nato il magazine e come è cambiato

4 ANNO XIV (150) aprile 2020

# CENTOCINQUANTA CON HEADLINE!



segreti della sua scrittura

ANNO 3 - Numero 1 (21 AGOSTO 2008) - 1ª parte periodico italiano dedicato esclusivamente alle tematiche virtuali

Il redattore di E. Marco Losi svela le fasi che hanno portato alla nuova edizione di Lupo Solitario 2

in questo numero... QUELLI DELLA GAZZETTA

MALA SPINA SI RACCONTA

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

CONOSCIAMO ACHERON BOOKS

Panoramica nel mondo della casa editrice milanese, una poco attiva in ambito libro-giochi

TEAM MANGE

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

9 ANNO XIV (144) ottobre 2019

TUTTO SU LUCCA COMICS & GAMES 2019

L'invasione dei librogame continua

LA FORESTA DEGLI ELFI

LA FORTEZZA DI ALMANT

FRESCO DI STAMPA

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

ANNO 4 - Numero 1 (14 OTTOBRE 2009) - 1ª parte periodico italiano dedicato esclusivamente alle tematiche virtuali

Analisi. Mark Smith scrive due volumi su sei ma tratta argomenti delicati con molta facilità

Le tematiche sociali in Realtà Virtuale

L'ecologia viene trattata demonizzando la tecnologia, sull'Olocausto luoghi comuni e poca documentazione

di Francesco Di Lazzaro

Parla di realtà virtuale, di come si vive in un mondo virtuale, di come si vive in un mondo virtuale, di come si vive in un mondo virtuale...

LA FORESTA DEGLI ELFI

MARK SMITH

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

librogame's LAND

IgL Magazine

CREATORE DI LIBRO-GIOCO

di Enrico Zappalà (Osk)

Finalmente il Magnamund Companion, un volume che ha fatto tanto parlare di sé, un volume che ha fatto tanto parlare di sé...

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

librogame's LAND

Benvenuto, Magnamund Companion!

di Enrico Zappalà (Osk)

Finalmente il Magnamund Companion, un volume che ha fatto tanto parlare di sé, un volume che ha fatto tanto parlare di sé...

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

librogame's LAND

CRIME DOSSIER e gioca!

DAGLI ANNI TRENTA

Narrativa interattiva con un vero fascicolo di polizia

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

librogame's LAND

QUARANTENA E MERCATO LIBROGAME

Rivoluzione Covid-19, che ne sarà del Rinascimento?

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI

librogame's LAND

Articoli a cura della REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione LUCA ROVELLI

Articoli a cura di LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Immaginazione e progetto grafico LUCA ROVELLI





## EDITORIALE

## 150

**C**entocinquanta. Così lungo da scrivere e pronunciare, più lungo ancora arrivarci. Ben quattordici anni sono passati da quando, in una fase di morte commerciale e popolare del librogame, ma di grande fermento intellettuale, ci venne l'ennesima pazzia idea: quella di mettere in piedi un periodico di informazione che parlasse, appunto, di narrativa interattiva.

Abbiamo avuto già molte volte modo di ricapitolare come è andata: gli inizi difficili quando le notizie bisognava "inventarsele" e fiocavano, piuttosto, le retrospettive sul passato. La ventata di entusiasmo con le ristampe EL, fase subito sopita. Il nuovo stop e il pessimismo, "il futuro è nell'online e la stampa on demand", tesi del genere. A smentire le fo-

sche previsioni, di colpo, il nuovo e incredibile "Rinascimento", avviato con la rinascita di Lupo Solitario e seguito dal passaggio a uno, pochi, una miriade di inediti. Abbiamo toccato il top a Lucca Comics & Games 2019, con 23 nuovi prodotti contemporaneamente dati alle stampe e più del doppio in commercio? Ce lo stavamo appena chiedendo quando la cronaca ci ha risvegliato tutt'altre priorità. Il contagio, il rischio, la quarantena, tutti a casa, le fiere di questo periodo che inevitabilmente saltano, i mille dubbi sugli eventi che verranno, perfino Lucca 2020 sembra, in questo momento, una chimera. Che ne sarà, di questo "Rinascimento", che presto verrà messo alla prova severa di una fase storica nuova, che sconvolgerà settori ben più pre-



gnanti, anzi, di fatto, l'intera economia mondiale? Non possiamo saperlo ora, ma sicuramente abbiamo il dovere di avviare il dibattito. E questo cominciamo a fare già in queste pagine, con un pezzo di uno dei più esperti e qualificati addetti ai lavori, Mauro "Mornon" Longo, che tinge di cronaca questo numero che, altrimenti, è ampiamente dedicato alla (auto)celebrazione.

E ci sia consentito, per una volta. Centocinquanta uscite sono tante, e le festeggiamo come meglio non sarebbe possibile: una ricca intervista di Francesco "Prodo" Di Lazzaro al patriarca della scuola francese di autori di librogame, quel Doug Headline che ha caratterizzato un'era al di là delle Alpi ma ha segnato anche l'età d'oro italiana dei librogame EL con le sue opere tradotte. Tante idee nel cassetto e anche fuori dal cassetto per lui, dal ritorno di Misteri d'Oriente in giù. Avremo il compito e il piacere di supportarle nella fase difficile che verrà. Tra gli altri pezzi tecnici, una retrospettiva di Alberto "Dragan" Orsini su una serie di libri interattivi sui generis, dei "crime dossier" in cui la storia non viene narrata, ma va ricostruita sulla base della lettura dei materiali di indagine: paz-

zesca dimostrazione di capacità editoriale negli anni Trenta, ma interesse stuzzicabile anche negli appassionati di oggi.

Per ultimo, come dessert, seppure lo incontrerete per primo, teniamo un dossier completo e approfondito come mai in passato, ma doveroso in questo numero dalla cifra tonda, sulle origini, la storia e lo sviluppo di questo Magazine, con dettagli e foto sviscerati in maniera organica. Non mancano, infine, i saluti dei nostri amici da tutto il mondo della narrativa interattiva, e un micidiale blitz del buon vecchio amico Pazzo di Holmgard, con le sue discutibili imprese e la fedele amica mannaia, affidato alla penna malata di Aldo "Ald" Rovagnati.

Guardarci alle spalle ci è sempre piaciuto, per studiare bene le radici e proiettarci verso il futuro. Non sappiamo verso quale direzione ci porterà ad aprile, e nei mesi seguenti, il bivio che abbiamo imboccato in un marzo che più pazzo di così era difficile immaginarlo. Possiamo promettervi l'impegno di studiare, analizzare, capire, chiedere e riportare fedelmente. Continueremo a scrivere, continuate a leggerci.

**La redazione**



La storia: evoluzioni e aneddoti del Mag  
in quasi tre lustri di vita

# DA “MAGAZZINO” HTML A RIVISTA DA EDICOLA

di Alberto Orsini

**C**entocinquanta numeri sì, ma come ci si è arrivati? Dall'ambizione, o velleità, di creare un testuale “magazzino” di articoli, più che altro retrospettivi e nostalgici, a locomotiva delle news più aggiornate e succose sul “Rinascimento” del genere che si sta compiendo al giorno d'oggi. Questo il cammino in 150 tappe e 14 anni che ha percorso questa testata, ma che cosa c'è stato nel mezzo? Vediamolo.

## 1 I PRIMORDI HTML (2006-2007)

L'esordio, il 29 settembre 2006, con la prima e ormai mitologica intervista a Giulio Lughì, storico curatore della collana librogame EL,

realizzata e impaginata da chi scrive, Alberto “Dragan” Orsini, sotto forma di semplice testo dentro una tabella html e una testata (aggiunta postuma dopo un po' anche ai primi numeri) molto semplice, sui toni del verde, con la sigla Lgl accanto a una chiara scritta a bastoni (foto 1) e lo sfondo del tartan scozzese tipico della prima versione del sito.

## 2. IL TEMPLATE (2007-2008)

Dopo un anno e tredici uscite in verde, a settembre 2007 si cambia (foto 2). Grazie al supporto di Matteo “Shaman” Poropat, viene introdotta un'impaginazione, lussuosa per i tempi, che attraverso html arricchito da tem-

plate e fogli di stile simula una vera e propria pagina di giornale. Ai toni del beige si abbina una nuova testata che mantiene lo sfondo di quella al momento presente sul sito, ma con un "Magazine" in marrone scuro più d'impatto.

### 3. IL PDF "GIORNALE" (2008-2015)

Ad agosto del 2008, il venticinquesimo numero segna una novità fondamentale: il passaggio al formato Pdf e a un'impaginazione da rivista, in verità più da quotidiano in questa fase, sulla scia dei periodici veri e propri, sempre firmata Dragan (foto 3). La testata rimane la stessa, solo con il nome "Librogame's Land" scritto per esteso, finché riceve un primo restyling nell'ottobre 2009, in occasione della messa online della nuova incarnazione [www.librogame.net](http://www.librogame.net) e l'abdicazione del verde come colore ufficiale, nonché delle testate multicolore, a favore di un semplice blu (foto 4). Un ulteriore aggiornamento del logotipo avviene a settembre, mese come si vede tradizionalmente prolifico per i destini di queste pagine, nel 2011, ed è importante: la testata (foto 5) sarà quella più longeva della storia, rimanendo per ben 75 numeri e oltre otto anni. In questa fase il "giornale" approda anche fisicamente a Lucca: nel 2008 e 2009, stampato ciascun anno in 200 copie in bianco e nero in formato A3, distribuite in fiera e in città. E a giugno 2010, il traguardo della prima cifra tonda: numero 50.

### 4. IL PDF "RIVISTA" (2015-2019)

Il sito passa, in seguito, una serie di vicissitudini e un vuoto di gestione e partecipazione. Per ragioni di tempo e disponibilità il Pdf viene abbandonato in favore di una più rapida e meno efficace pubblicazione diretta dentro il sito web, "falla" storica alla quale si sta rimediando proprio in queste settimane (ma su questo, vedi articolo seguente "Manutenzione straor-

**1**

**Lgl Magazine**

Parla il direttore della collana, Giulio Lughì, che ha curato l'editing di tutti i 186 volumi delle 34 serie della E.L.

**«NEL WEB IL FUTURO DEI LIBROGAME»**

Il prof. svela i segreti della storia dei libri gioco e dice la sua sulle prospettive per i prossimi anni

di Alberto Orsini (Dragan10)

Non c'è un solo appassionato di librogame E.L. che non sappia rispondere alla domanda: «Chi è Giulio Lughì?». La risposta è: «Il direttore della collana dei libri gioco, naturalmente». In effetti, la dicitura "Collana diretta da Giulio Lughì" era la seconda cosa che si leggeva una volta aperto il volume appena acquistato, e ancora oggi lo si continua a leggere negli ultimi librogame rimasti in catalogo, quelli di Lupo Solitario. In verità Lughì, anzi, il professor Lughì, è anche molto di più. Docente dal 1999 di Editoria multimediale e Cultura dei nuovi media presso l'Università degli Studi di Torino, vanta anche più di due dozzine di pubblicazioni.

In ogni caso, per gli amanti doc dei libri gioco Lughì è soprattutto quello che dal 1985 in poi ha curato personalmente la redazione di tutti i 186 volumi italiani di tutte le 34 serie della collana, con un occhio di riguardo all'uso di una lingua giovane, svuolata dagli orpelli eppure espressiva, adatta al pubblico che per i librogame andava (e va ancora) matto. Ed è proprio in questa veste che il prof. si è prestato volentieri ad un'intervista che spazia sul passato, il presente ed il futuro di questa forma di editoria oggi messa un po' in ombra dai più appariscenti (ma meno romantici) videogiochi, eppure ancora nel cuore di migliaia di lettori.

**Quanti librogame ha letto e quanti ne possiede?**

«Curando l'editing dell'intera collana, li ho necessariamente dovuti leggere tutti. All'inizio avevo nella mia libreria la collezione completa, ma da allora ho affrontato tre traslochi e poi i miei nipoti si sono impadroniti di alcuni volumi. Oggi mi sono rimasti quelli a cui sono più affezionato: tra gli altri, i primi Lupo Solitario e quelli in cui si giocava in due, mi Faccia a Faccia».

**Ha scritto numerose pubblicazioni, ma ha mai scritto un librogame?**

«No. Ci avevo pensato, ma non a scrivere un librogame in sé quanto piuttosto una sua evoluzione, sul modello di quanto

La storia: il primo numero in assoluto con l'intervista a Giulio Lughì

**2**

**Lgl Magazine**

Anno 2 - Numero 10 (14) settembre 2007 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Prima pagina . . . Seconda pagina . . . Archivio . . . Redazione & Contatti . . . Copyright . . . Home Page . . . Forum

Il creatore di Lupo Solitario scrive un articolo per celebrare il primo compleanno di Lgl Magazine

**DEVER: «VI SVELO I LAVORI IN CORSO DI LONEWOLF»**

Una panoramica assai dettagliata sui progetti in realizzazione: videogame, ripubblicazioni e i nuovi libri gioco

Un anno di Lgl Magazine. Un anno di informazione mensile, dettagliata e variopinta sul mondo del librogame ma anche della narrativa interattiva in generale. Un compleanno importante, che abbiamo voluto festeggiare con un restyling grafico e un articolo d'eccezione, scritto da quello che ormai possiamo considerare un vero e proprio amico di Lgl, l'autore dell'epopea di Lupo Solitario, Joe Dever. Una panoramica eccezionalmente dettagliata sui molteplici progetti in corso, una serie di interessantissime anticipazioni. Gustatevelo fino in fondo. Buona lettura. E auguri.

di Joe Dever

**Il videogioco di Lupo Solitario.** Sono ormai 18 mesi che stanno lavorando al primo videogioco con protagonista Lupo Solitario: Flight From the Dark (NDF: l'affermazione è errata, negli anni '80-'90 sono usciti tre videogiochi con protagonista Lupo Solitario: due per ZX Spectrum '86, Flight from the Dark e Fire on the Water, [entrambi direttamente ispirati al librogame omonimo], e uno per Commodore 64, The Mirror of Death). Come per tutti i progetti di giochi per computer che partono da zero, abbiamo passato molto tempo a creare i tool e il motore del gioco. Il nostro motore si chiama KSP4 ed ora il suo sviluppo è stato completato. Di conseguenza la produzione del gioco stesso quest'anno ha subito un grosso impulso. Il gioco è basato sull'edizione rivista e corretta di Flight From the Dark (NDF: uscito in Italia come I Signori delle Tenebre). Comprenderà 10 livelli e inizia con l'attacco al Monastero Ramas, proprio come l'omonimo librogame. Il monastero è stato progettato interamente in 3D. L'aver potuto giocare per la prima volta per l'intero monastero è

31 luglio dalla Mongoose Publishing, in edizione per collezionisti a copertina rigida. L'edizione inglese a copertina morbida è stata pubblicata in questa settimana (24 settembre). La revisione è stata accolta molto favorevolmente dai fan di Lupo Solitario, e io sono molto soddisfatto della loro reazione positiva. Ho dedicato molte risorse e molto tempo alla riscrittura del primo libro, così che la nuova serie rivista e corretta partisse nel modo migliore. I 350 paragrafi originali sono stati riscritti, e ne sono stati aggiunti altri 200. Sono molto soddisfatto del risultato. Non solo si prende parte alla battaglia finale del Vecchio Ordine Ramas, ma ci sono nuove esperienze da vivere e nuovi sentieri da esplorare. La battaglia sul Ponte Aletta è stata enormemente ampliata, così come il complesso del tempio segreto dei Druidi Cenerei del Malis Mount. Altre zone che sono state rese molto più interessanti rispetto all'edizione originale sono il Cimitero degli Antichi e la città di Holmgard. C'è anche un finale a sorpresa, che ovviamente non posso rivelare, per non rovinarvi l'attesa.

Dopo aver completato il lavoro su Flight from the Dark, ho anche rivisitato Fire on the Water e The Caverns of Kalke (NDF: pubblicate in Italia rispettivamente come Traversata Infernale e Negli Abissi di Kaltenland). A questi libri non sono state apportate così tante modifiche, né è stato aggiunto così tanto materiale come per Flight from the Dark, ma ora sono comunque meno grezzi e contengono più informazioni di base rispetto alle avventure originali. Tutte le edizioni rivistate, a partire dal secondo libro in poi, conterranno avventure bonus. Quella inclusa nel secondo libro è intitolata The Crown of King Alin (NDF: non essendo ancora uscito in Italia, non esiste una traduzione ufficiale della copertina di entrambi i libri). Dragons... è stato scritto da Richard Ford, ex-direttore alla Mongoose Publishing, dalla quale si è licenziato per dedicarsi a tempo pieno alla scrittura dei romanzi di questa serie. Glory and Greed è stato scritto da August Hahn, che aveva fatto un ottimo lavoro per l'IPG 20 (NDF: 220 è la sigla indicante il dado a 20 facce) di Lupo Solitario. Questi sono i primi due libri di due trilogie separate. Io sono il direttore per entrambe le serie e ho dato un forte contributo ad entrambi i romanzi. Ho calcolato di aver dedicato più o meno 80 ore di lavoro a ciascuno di essi. Armenia spera di avere le traduzioni pronte per la pubblicazione in occasione della fiera di Lucca.

**Altri progetti riguardanti Lupo Solitario.** Mayhem Projects, uno sviluppatore di giochi per cellulari con sede a Madrid, sta al momento lavorando ad una versione di Flight from the Dark per cellulari, Nintendo DS e palmari. Dovrebbe uscire all'inizio del prossimo anno.

TokyoPop, una società giapponese di sviluppo dei media, sta al momento negoziando l'acquisto dei diritti per produrre un romanzo grafico in stile manga di Flight from the Dark. Inoltre, hanno intenzione di pubblicare l'edizione rivisitata di FFD in Germania e Giappone.

Peach Blossom Media, una società di animazione con sede a Singapore (e con uffici di produzione e studi di animazione a Hong Kong), sta negoziando il conferimento della licenza per produrre un film di animazione di un'ora tratto da FFD. Il progetto è in parte finanziato dall'Agenzia per lo Sviluppo del governo di Singapore. Se il progetto pilota avrà successo, ad esso seguirà una serie di avventure animate di Lupo Solitario per la TV.

L'estetica: fogli di stile e template Html per un articolo di Joe Dever



3

## Librogame's LAND Magazine

Anno 3 - Numero 8 (25) AGOSTO 2008 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.altervista.org](http://www.librogame.altervista.org)

### Il redattore di EL Marco Losi svela le fasi che hanno portato alla nuova edizione di Lupo Solitario 2 «Così è rinato "Traversata infernale"»

Ennesima trasformazione per questo magazine, sempre più completo e sempre più vicino a diventare una vera testata d'informazione sulla narrativa a bivi o narrativa interattiva che di rivista.

Apriamo questa "terza era" del nostro settimanale Lgl Mag con due interessanti interviste in casa EL, una al redattore del secondo volume Expanded, Marco Losi, la seconda all'ormai noto Paolo Stanesco, vero e proprio referente della casa editrice per le comunità di appassionati.

Giustatevele in un nuovo formato grafico e di impaginazione che speriamo renderà la lettura di questo periodico sicuramente più piacevole e godibile. Buona lettura! La redazione.

di Federico Rigli (Kingfede)

Qual è stato esattamente il compito del redattore nel progetto di LST? Che tipo di equale gestisce? In quanti lavorano al progetto?

Nella lavorazione di Traversata infernale Expanded mi sono occupato dei controlli tecnici sull'impaginazione del libro. Questo significa che ho preso in mano la bozza impaginata da una delle nostre redazioni e ho verificato che il lavoro fosse stato fatto in maniera accurata, cioè che la successione dei paragrafi fosse corretta, che le immagini fossero al posto giusto, che il progetto grafico della serie fosse rispettato e che tutta una serie di piccole cose (come il numero di paragrafo in grassetto) fosse a posto. La mia gestione riguarda soprattutto il lavoro della redazione esterna, a cui comu-



niare sia uno con un riassetto sbagliato o con un grassetto che non dovrebbe esserci. Sono contento anche di un'altra cosa: grazie ai controlli che la redazione e io abbiamo fatto, è stato possibile rilevare alcune mancanze della nostra precedente edizione, come una limitazione in un combattimento contro un Helgast che per errore era saltata nella traduzione del 1985.

Per il momento, fortunatamente, non ho trovato errori da correggere, o per lo meno nulla che dipenda dal mio operato. La traduzione del volume 1 presenta numerosi errori e vistosi tagli al testo originale, mentre "Traversata infernale" riproposta una versione leggermente rimaneggiata della traduzione del 1985, anziché una nuova di zecca. Come spiegare questa scelta, considerati anche i sei mesi di intervallo tra l'uscita inglese e italiana? E cosa devono aspettarsi ora i lettori per le

una volta arrivati si deve appena valutare come trasporti.

Confesso che anch'io, prima di iniziare a lavorare nell'editoria, mi stupivo quando, aspettando l'uscita di una traduzione, venivo a sapere che la versione italiana sarebbe uscita sei mesi dopo quella inglese. Ma, ora che conosco i reali tempi tecnici che causano questi intervalli, non mi stupisco di quelli che possono apparire come ritardi.

Il volume 3 è già stato pubblicato a dicembre 2007 nel Regno Unito; non ci sono notizie ufficiali per la versione italiana, a che punto sono i lavori?

Finalmente posso confermarlo ufficialmente: il terzo volume si farà, anche se bisognerà aspettare febbraio 2009 per vederlo in libreria. Lugi ha visto e valutato l'edizione inglese, e l'editore ha inserito il volume nel programma delle uscite del prossimo anno.

Per quanto mi riguarda, negli ultimi giorni ho potuto visionare il pdf definitivo mandato dall'editore inglese, e ho fatto le prime valutazioni sul modo in cui procedere, da un punto di vista strettamente tecnico per la lavorazione della nostra edizione (è un passaggio in più rispetto alla volta precedente, per garantire una qualità migliore dei prodotti). Al momento attuale posso dire che si seguirà la stessa procedura usata per Traversata infernale Expanded, e questo garantisce la possibilità di non interrompere la continuità con i primi due volumi Expanded e di intervenire per rimediare a eventuali errori o mancanze della nostra vecchia edizione. Ora il testo vecchio dovrà essere

## Lo stile: dal codice si passa al Pdf e all'idea di una rivista "autentica"

4

## Librogame's LAND magazine

Anno 4 - Numero 10 (42) OTTOBRE 2009 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

### Analisi. Mark Smith scrive due volumi su sei ma tratta argomenti delicati con molta faciloneria Le tematiche sociali in Realtà Virtuale

L'ecologia viene trattata demonizzando la tecnologia, sull'Olocausto luoghi comuni e poca documentazione

di Francesco Di Lazzaro (Prodocevo)

Parlare di Realtà Virtuale suscita opposti sentimenti in chi scrive. Mai come in altri casi infatti una collana racchiude in sé così tante contraddizioni. A cominciare dall'alternanza degli autori, che sono due e, almeno nei piani iniziali, avrebbero dovuto scrivere un volume a testa fino alla conclusione della sequenza. La realtà è stata diversa: tale criterio è stato seguito per i primi quattro libri, ma gli ultimi due sono opera del solo Dave Morris, indubbiamente il vero nume tutelare della serie. Mark Smith si limita quindi a contribuire con due titoli, che non sono comunque pochi in un totale complessivo di sei, e combina disastri inenarrabili, visto che si lascia tentare da tematiche sociali piuttosto inadatte all'opera, che tratta con faciloneria e leggerezza. Nella Foresta degli Elfi è l'argomento ecologico a tenere banco: il protagonista abbandona la città in una sorta di catarsi e prende la via dei boschi, con lo scopo di trovare quello che è l'oggetto di una leggenda antica e ricorrente tra gli uomini della sua



alla fine del diciannovesimo secolo, sono trascorsi 130 anni, e nel frattempo si è avuta la possibilità di rendersi conto che la tecnologia non è un mostro da demonizzare, ma un valore aggiunto che, come tutte le cose, se esasperato può procurare all'uomo seri danni. Il manichismo spicciolo di Smith quindi appare oltrremodo fuori luogo e anacronistico. A peggiorare il tutto pensa la struttura del libro, che è infarcito di errori e imprecisioni e probabilmente non è stato nemmeno ben testato: ci sono incongruenze spaventose, e capita spesso di passare più volte attraverso paragrafi che hanno poco a che fare con il momento cronologico del libro; arrivano, cioè, troppo in anticipo o troppo in ritardo rispetto alle reali esigenze narrative della storia, a causa di una serie di bivi che rimandano sempre agli stessi punti. È chiaro che se la tematica, già pesante di per sé, non è supportata da una narrazione pulita e da uno schema ludico ben congegnato, essa rischia di risultare noiosa per il lettore a prescindere dalla bontà degli spunti offerti, questo tralasciando le considerazioni sulla "faciloneria eco-

## La novità: via il verde e le testate multicolori, Lgl e il Mag diventano blu

dinaria"). Ciononostante, sebbene il Mag ogni tanto salti qualche tappa, non interrompe mai davvero le pubblicazioni. Si riparte con il subentro da direttore in prima persona del fondatore di Lgl Francesco "Prodo" Di Lazzaro. Dal luglio 2015 comincia una nuova era con l'approdo di Gabriele "Udinazzi" Simionato nel ruolo del grafico e un concept differente: non più giornale di due-tre pagine, ma rivista ariosa in una foliazione anche molto più copiosa, con copertina munita di fascette alla stregua di un librogame (foto 6). Tranne che per il faticoso numero 100, che esce a novembre dello stesso anno e per un mese solo torna con scelta retrò al formato "giornale", ma con i colori virati dal canonico blu all'oro celebrativo.

### 5. L'ULTIMA EVOLUZIONE (2019-...)

Si arriva all'ultima incarnazione del magazine, quella attuale, la più affascinante inevitabilmente poiché frutto del lavoro di un grafico professionista, Luca Rovelli, che gratuitamente ha messo a disposizione il suo know-how in nome solo dell'amore per la narrativa interattiva. Si comincia a giugno 2019 (foto 7). Testata semplificata, grandi foto di sfondo, bande che cambiano colore di mese in mese e omaggiano maggiormente, nella costruzione e nel font, le fascette dei vari volumi EL con un family feeling irresistibile. All'interno, il lusso di dadi decorativi come un librogame che si rispetti e una costruzione della pagina che non ha nulla da invidiare ai prodotti da edicola. Con questo vestito nuovo, Lgl Mag torna a Lucca, nell'ottobre 2019, in 500 copie tutte a colori di ben 44 pagine, finanziato attraverso un Kickstarter da decine di appassionati e addebiati ai lavori. Ed è con questo vestito nuovo che tagliamo la faticosa soglia del 150, rilanciando la sfida dell'informazione sulla narrativa interattiva anche nel secondo decennio degli anni Duemila.

## 5 librogame's LAND

Anno 6 - Numero 9 (65) SETTEMBRE 2011 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

### Annuncio choc, nel 2013 da Forge Reply una storia nuova per Pc Lone Wolf, il videogioco è fatto

di Alberto Orsini

All'improvviso, Lupo Solitario. Mentre scorre la classifica che porta a novembre, possibile data di uscita dell'atteso librogame numero 20, la fine dell'estate è stata segnata da un fulmine a ciel sereno: l'annuncio, in verità misteriosissimo, della partenza di un nuovo progetto di realizzazione di un videogioco ispirato alle gesta dell'eroe della saga Ramas. Si tratta di una produzione completamente nuova rispetto a quella partita a Singapore e passata in Giappone, che non vedrà mai la luce.

di Belli e le intriganti rivelazioni di Dever.

**Belli, il progetto è stato annunciato praticamente a sorpresa, come mai tanto mistero?**

L'annuncio di un gioco su licenza è sempre una questione delicata. Finché non siamo stati sicuri di avere tutto sotto controllo, abbiamo semplicemente aspettato. Il tutto anche in funzione di accordi con la stampa specializzata, per l'unwell in esclusiva.

**Quali saranno le piattaforme su cui girerà il videogioco?**

Qual è stata la genesi e come avete sviluppato le trattative con Joe Dever?

Già qualche anno fa, nel publisher dove lavoravo (Black Bean), avevo fatto qualche ricerca per cercare di entrare in contatto con Dever, all'indomani della release del reader *Di Altopoca* non si fece nulla, questa volta è bastata una pizza con la persona giusta per innescare tutti i meccanismi che hanno poi portato agli incontri e alle firme.

**Quali saranno le piattaforme su cui girerà il videogioco?**

Stiamo lavorando con Joe relativamente a tutti questi aspetti, sarà possibile parlarne solo tra qualche tempo.

**Che gioco sarà? Ci può illustrare le caratteristiche?**

Stiamo lavorando con Joe relativamente a tutti questi aspetti, sarà possibile parlarne solo tra qualche tempo.

Sicuramente sarà un gioco che farà contenti i nostalgici ma che è rivolto anche alle nuove leve. Tanta azione, un sistema di combattimento molto interessante e chiaramente unico oltre a un mix di altri elementi di cui ancora poco possiamo svelare.

**Che arco temporale coprirà la trama? Ricalcherà quella di uno o più librogame o sarà una storia scritta ex novo per l'occasione?**

Un brand con 50 milioni di lettori nel mondo può restare sottile ma resta sempre un gran brand. E stiamo lavorando per ravvivarlo e rinfrescare la vecchia immagine di LoneWolf e del Magnamund. Un elemento che si intravede abbastanza già dal teaser.

**La data di rilascio del 2013 sembra molto lontana.**

Non è affatto tanto tempo. È il tempo che necessita un progetto di queste dimensioni, semplicemente.

**I librogame in Italia sono ri-piombati in recessione e anche in UK le cose vanno maluccio. Pensate che il brand Ls sia ancora un buon affare?**

Un brand con 50 milioni di lettori nel mondo può restare sottile ma resta sempre un gran brand. E stiamo lavorando per ravvivarlo e rinfrescare la vecchia immagine di LoneWolf e del Magnamund. Un elemento che si intravede abbastanza già dal teaser.

**Ci sarà il coinvolgimento delle comunità di fan per test, suggerimenti o altro?**

Ogni feed è più che ben accetto, c'è una pagina di Facebook ufficiale, un account Twitter e il sito ufficiale per entrare in contatto con il team.

### L'autore svela: "Trama tra i libri 4 e 5"

di Joe Dever

Atlantica Lab ha comprato i diritti per videogioco, animazione TV e fumetti di Lupo Solitario. Questo apre nuove possibilità per tutto una serie di progetti che saranno prodotti nei prossimi 5-7 anni. Il produttore è Samuele Persico, che ha lavorato per un'azienda chiamata Forge Reply Srl, l'azienda che produrrà i giochi per l'Atlantica Lab.

dovrebbe svolgersi nei dodici mesi fra il quarto e il quinto libro, il che vuol dire dall'inverno del PL 5054 all'autunno del PL 5055. Mi piace l'idea che questa possa essere la prima di una serie di storie mai narrate, una serie di missioni intraprese da Lupo Solitario fra quelle che sono raccontate nei vari libri. Si offrirà qualcosa di nuovo ai vecchi fan oltre ad attrarre nuove leve nel Magnamund.

Autore: [www.atlanticalab.com](http://www.atlanticalab.com)

La continuità: la testata che copre 75 numeri, la metà delle uscite finora

## 6 librogame's LAND

ANNO  
XI  
2  
(103)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

in questo numero... QUELLI DELLA GAZZETTA

La transizione: dal formato "giornale" si passa a quello del "periodico"



L'oggi e il domani: una rivista degna dell'edicola



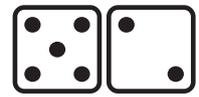
Al via il riediting dei magazine “frettolosi” tra il 2012 e il 2015. In corso la revisione e correzione di link non più funzionanti

# MANUTENZIONE STRAORDINARIA

**L**La quarantena ha costretto nelle case obbligando non solo a inventarsi qualcosa da fare, e a darsi da fare, ma anche e soprattutto a pensare. Il direttivo di Lgl ha avuto modo così, in vista dell'arrivo di questo centocinquantesimo volume, di riesaminare l'intero archivio della pubblicazione che, come si è letto nell'articolo precedente, ha avuto diversi padri, gestori e fasi storiche. Notando diverse lacune, si è deciso di procedere a una revisione completa. L'azione si è svolta su due fronti: da un lato Francesco “Prodocevano” Di Lazzaro ha corretto la quasi totalità dei numeri da fine 2017 in poi che non erano più leggibili in quanto spariti dalle piattaforme gratuite di pubblicazione e sfoglio impiegate al tempo. L'operazione verrà conclusa quanto prima, quando tornerà disponibile prezioso materiale d'epoca rimasto isolato in computer al momento irraggiungibili, e ne verrà data ampia comunicazione e aggiornamento nella sezione news del sito.

Dall'altro, lato, Alberto “Dragan” Orsini ha deciso di colmare una lacuna storica, figlia della crisi che il sito attraversò poco meno di una decina di anni fa. A partire dall'ottobre 2012, e fino al giugno 2015, infatti, il magazine inteso come pubblicazione para-cartacea in Pdf semplicemente cessò di esistere. Si tornò a pubblicare articoli “interni” al sito, quasi un ritorno al passato com'era ai primordi, utilizzando il database che fa da scheletro all'intera versione attuale di Lgl. Una soluzione sicuramente più rapida e snella, probabilmente adeguata ai tempi, ma che oggi non ha più ragione d'essere.

Di qui l'idea di reimpaginare tutti i numeri di quel periodo in un nuovo formato Pdf che prosegue sulla falsariga dello stile “giornale” che veniva usato prima dell'interruzione. Al momento di andare in stampa con il 150°, l'operazione si trova a metà con gli anni 2012 e 2013 completati e una parte di 2014 già avviata. A corredo di questo ar-



ticolo potete vedere il raffronto di un pezzo preso a esempio, l'intervista all'autore Andrea Angiolino, com'era e com'è attualmente.

Qualcuno potrebbe obiettare: un falso storico. Indiscutibile. Ma più che altro, la redazione lo interpreta come il pagamento di un "debito" contratto al tempo con i lettori.

Il suggerimento è di navigare ed esplorare la sezione archivio, ricca di spunti e collegamenti anche con la fase presente della narrativa a bivi. Quelli che via via verranno sostituiti sono i magazine come avremmo voluto che uscissero. Oggi abbiamo il tempo, la tecnologia e l'impegno di farlo. Buona lettura. (red) **lgl**

# Librogame's LAND

ANNO 8 N° 3 (84) - MAGGIO 2014 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

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

## Angiolino, "Così è nato il primo librogame"

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

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

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

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

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

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

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

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



Andrea Angiolino

Ce ne sono diverse, devo dire. In

primo luogo il Dizionario dei giochi Zaccardi, compilato in dieci anni di lavoro con Beniamino Sidoti e che è un po' la summa di quel che io so sul gioco, ma anche alcuni libri su argomenti più specifici come 121 giochi con carte e matite e gli altri sul tema, apparsi anche in inglese, ceco e coreano. C'è il gioco di ruolo Orlando Furioso, scritto con Gianluca Nuzzi, di cui sono particolarmente contento perché è stato pubblicato dal Comune di Roma

perché è stato il primo librogame italiano a essere tradotto in inglese, ceco e coreano. C'è il gioco di ruolo Orlando Furioso, scritto con Gianluca Nuzzi, di cui sono particolarmente contento perché è stato pubblicato dal Comune di Roma

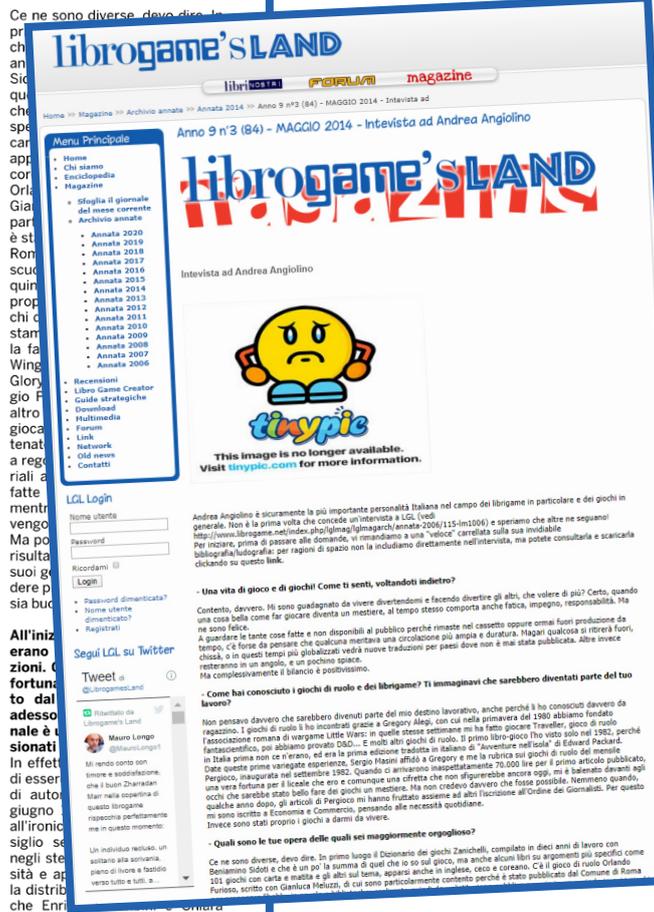
Contento, davvero. Mi sono guadagnato da vivere divertendomi e facendo divertire gli altri, che volere di più? Certo, quando una cosa bella come far giocare diventa un mestiere, al tempo stesso comporta anche fatica, impegno, responsabilità. Ma ne sono felice. A guardare le tante cose fatte e non disponibili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

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

Non pensavo davvero che sarebbero divenuti parte del mio destino lavorativo, anche perché li ho conosciuti davvero da ragazzino. I giochi di ruolo li ho incontrati grazie a Gregory Alegi, con cui nella primavera del 1980 abbiamo fondato l'associazione romana di wargame Little Wars: in quelle stesse settimane mi ha fatto giocare Traveller, gioco di ruolo fantascientifico, poi abbiamo provato D&D... E molti altri giochi di ruolo. Il primo libro-game l'ho visto solo nel 1982, perché in Italia prima non ce n'erano, ed era la prima edizione tradotta in italiano di "Avventure nell'isola" di Edward Packard. Date queste prime variegate esperienze, Sergio Masini affidò a Gregory e me la rubrica sui giochi di ruolo del mensile Periplo, inaugurata nel settembre 1982. Quando ci arrivarono inaspettatamente 70.000 lire per il primo articolo pubblicato, una vera fortuna per il liceale che ero e comunque una cifretta che non figurerebbe ancora oggi, mi è balenato davanti agli occhi che sarebbe stato bello fare dei giochi un mestiere. Ma non credevo davvero che fosse possibile. Nemmeno quando, qualche anno dopo, gli articoli di Periplo mi hanno fruttato assieme ad altri l'iscrizione all'Ordine dei Giornalisti. Per questo mi sono iscritto a Economia e Commercio, pensando alle necessità quotidiane. Invece sono stati proprio i giochi a darmi da vivere.

**Quali sono le tue opere delle quali sei maggiormente orgoglioso?**

Ce ne sono diverse, devo dire. In primo luogo il Dizionario dei giochi Zaccardi, compilato in dieci anni di lavoro con Beniamino Sidoti e che è un po' la summa di quel che io so sul gioco, ma anche alcuni libri su argomenti più specifici come 121 giochi con carte e matite e gli altri sul tema, apparsi anche in inglese, ceco e coreano. C'è il gioco di ruolo Orlando Furioso, scritto con Gianluca Nuzzi, di cui sono particolarmente contento perché è stato pubblicato dal Comune di Roma





Dagli esordi con *Misteri d'Oriente*, *Superpoteri* e *Sinbad* fino a *Leggende e malefici*, la sua "preferita"; crisi e ritorno

# HEADLINE

## SI RACCONTA, "COSÌ NACQUE LA SCUOLA FRANCESE"

di **Francesco Di Lazzaro** e **Alberto Orsini** - traduzione di **Alessandro Perna**

**È** più facile per un libro a bivi rivaleggiare con Internet, che non per *'Madame Bovary'*, pur essendo il mio romanzo preferito". Per spiegare in una semplice frase la magia senza tempo e la capacità di "resilienza" del librogame, non poteva trovare parole migliori Doug Headline, al secolo Tristan Jean Manchette, 57 anni, parigino, prolifico autore della scuola francese negli anni d'oro e pronto

a riprendersi il proscenio in questo "Rinascimento" del genere ancora tutto da esplorare, pandemie permettendo.

"*Misteri d'Oriente*" è la creatura che l'ha reso famoso nel mondo, cui si aggiungono tante serie "sorelle" che hanno avuto dispartata e comunque minore fortuna. Tutte note in Italia perché importate negli anni Ottanta e Novanta da Edizioni EL: da "Superpoteri"

a “Sinbad” fino ad arrivare a “Leggende e malefici” che, si scopre, a ben vedere è quella preferita dallo stesso autore, con potenzialità superiori, a suo dire, perfino alla saga del Prete Gianni, e della quale ha ipotizzato fino a sette volumi a fronte dell’unico uscito. È, questa rivelazione, solo una delle tante “chicche” che l’autore affida a questa intervista esclusiva che bagna nel modo migliore i festeggiamenti per la centocinquantésima uscita di Librogame’s Land Magazine.

Il fenomeno librogamistico transalpino viene affrontato su due fronti: da un lato la retrospettiva sul passato, in cui Headline svela l’origine della serie regina e delle altre, a partire da un gruppo di amici che giocava di ruolo e che voleva imitare la coppia britannica Jackson e Livingstone, pensando che non sarebbe stato poi così difficile fare lo stesso. Una fase di grande divertimento ma anche di grande fatica che, spiega l’autore, si chiuse per una decisione dei nuovi vertici Hachette, editore francofono di riferimento, che lui stesso non esista a definire “stupida”.

La seconda parte del colloquio ha un taglio più programmatico. Headline è tornato sulla cresta dell’onda nella scorsa edizione di Lucca Comics & Games grazie al ritorno in libreria proprio del numero 1 dell’epopea del Prete Gianni, rispolverato e modernizzato completamente grazie all’impegno di MS Edizioni di Enrico Emiliani, come anticipato prima e spiegato con dovizia poi proprio sulle pagine di questo giornale. Un ritorno, di Misteri d’Oriente, che potrebbe essere solo il primo passo, nella speranza di Headline e anche dei lettori, verso una serie di ristampe e perché no, di una sua opera del tutto inedita.

**Ciao Doug, grazie per la tua grande gentilezza, è un piacere dopo tanti anni ospitarti sulle nostre pagine! Partiamo con la clas-**



**“È più facile per un librogame rivaleggiare con Internet, che non per Madame Bovary”**

**sica domanda che ci riporta a molti anni fa: come hai conosciuto i gamebook e come sei diventato appassionato?**

Mi ricordo di aver curato una brutta influenza semplicemente grazie alla lettura di “La Foresta Maledetta” di Ian Livingstone... Ma in realtà, c’era stata un po’ di pubblicità per i primissimi “librigioco”, un mio amico libraio me ne dette uno e, da buon lettore di fantasy e di fantascienza, non potevo che apprezzare immediatamente quegli universi e quel nuovo stile di lettura. E, come fu il caso anche per buon numero dei miei coautori, divenimmo appassionati di quel genere, in particolare dei libri di Jackson & Livingstone, così piacevoli e divertenti da leggere. Abbiamo avuto voglia di fare come loro, tutto qui. E non sembrava una cosa straordinariamente difficile da fare.



**Ci sono autori e collane che ti hanno ispirato, che consideri capolavori assoluti del genere?**

Tutti i primi classici della serie Fighting Fantasy (Dimensione avventura in Italia, ndr) e, in particolare, quelli di Ian Livingstone: *City of Thieves* (La città dei Ladri - inedito in Italia all'epoca, disponibile tra Librinostri di Lgl, ndr) e *Forest of Doom* (La Foresta Maledetta, ndr). Ho anche apprezzato la serie in quattro volumi di *Sorcery!* (Sortilegio, ndr) di Steve Jackson. Ci sono anche delle serie più tardive e meno conosciute che erano eccellenti, come quella di Falcon, una serie inglese sullo sfondo di viaggi nel tempo.

**Quando e come hai sei diventato autore di**

**librogioco?**

L'origine di tutto risale a un incontro che ebbi con un grande editore "classico", Frédéric Ditis, che aveva creato i marchi "J'ai Lu" (Ho Letto, ndr) e "Déetective-Club", due collezioni di libri tascabili che vendevano milioni di copie, e che passò poi alla direzione del gruppo editoriale "Hachette Grande Diffusion". Lo incontrai durante l'inverno del 1984, in occasione della preparazione di un'antologia di fantascienza per "Le Livre de Poche" (Il Libro Tascabile, ndr), uno dei marchi di Hachette. I primi Fighting Fantasy erano stati pubblicati qualche mese prima e avevano avuto un grande successo. Esposi a Ditis l'idea di pubblicare dei librogioco sotto il marchio Hachette, la cosa l'interessò e mi mise

in contatto con il direttore di “Hachette Jeunesse” (il ramo giovani di Hachette, ndr). Per iniziare gli feci due proposte: Misteri d’Oriente e un’altra serie intitolata “L’Épée Noire” (la Spada Nera, ndr) con una spada capace di assorbire le anime, ispirata all’Elic il Negromante di Michael Moorcock (vi era uno spunto interessante, tramite l’assorbimento delle anime si potevano ottenere dei punti di vita e di costituzione ma, al contrario, rubare delle anime ti faceva perdere dei punti di morale, con il rischio di farsi trascinare dal male e diventare una specie di morto-vivente assoggettato dalla spada stessa, ndr). Scelse Misteri d’Oriente. Successivamente, tutto si mise in moto a poco a poco: la costituzione della squadra, la stesura delle regole di gioco, lo scenario del primo volume.

### Perché optasti per questo pseudonimo anglofilo?

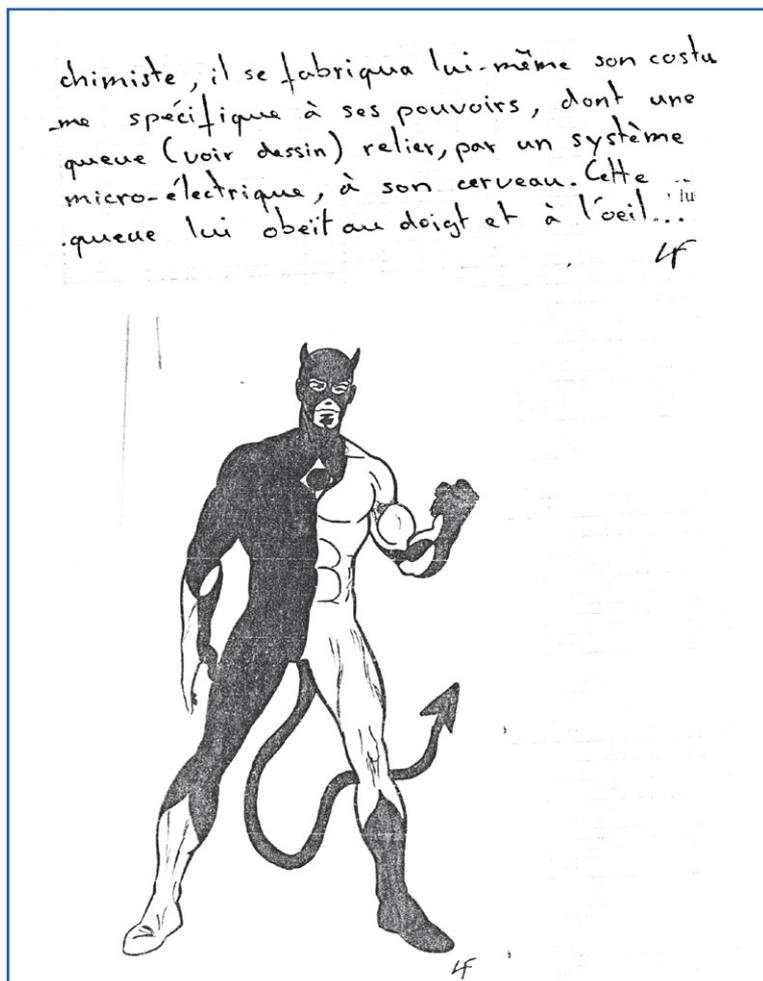
Semplicemente si trattava del mio pseudonimo sin dagli inizi nel mondo del giornalismo e dei fumetti nel 1980, da Métal Hurlant e da Charlie Hebdo (due riviste storiche di fumetti francesi e di satira fondate negli anni Settanta. Il secondo è tuttora pubblicato e la redazione è rimasta vittima del noto attentato del 7 gennaio 2015 con dodici vittime, ndr). Non vedi necessità di cambiarlo per questo lavoro in particolare.

### Quasi tutti i tuoi libri sono stati scritti in collaborazione con qualcun altro. Come mai questa scelta?

Era molto più divertente lavorare in gruppo, soprattutto per la progettazione generale delle storie. Eravamo una banda di amici, alcuni si conoscevano già da molto tempo, e all’epoca tutti noi eravamo appassionati di giochi di ruolo: Dungeons & Dragons, Il Richiamo di Chtulhu eccetera. Quando riuscii a convincere Hachette a lanciare una serie



di librogame, mi sembrò che ritrovarci in gruppo, per estendere le nostre avventure immaginarie di D&D o di Chtulhu, e inventando quelle di Prete Gianni e di altri eroi, sarebbe stato un metodo fantastico per passare ancora più tempo a ridere insieme. Per la scrittura, quelli che tra di noi ne avevano l’esperienza, o la voglia, si ripartivano il lavoro da fare: oltre a me c’erano Dominique Monroq, Michel Pagel e Jacques Collin (rispettivamente, giornalista cinematografico, romanziere di fantascienza e personaggio misterioso di cui si ignora quasi tutto, ndr). Un altro mio amico libraio ospitava le nostre



riunioni di lavoro e le nostre partite di D&D tra le mura della sua libreria “Déesse”, nel Quartiere Latino (famoso quartiere di Parigi, ndr). Successivamente si unì a noi Stéphane e Salvetti, da cui avevo ricevuto un manoscritto tramite posta e con il quale scrissi poi alcuni fumetti. I nostri compagni del Belgio: Eric Verhoest (editore indipendente e per un periodo anche direttore editoriale di Dupuis - grande casa editrice belga di fumetti, ndr) e Jean-Luc Cambier (futuro redattore in capo del settimanale Télé-Moustique - equivalente francese di Telepiù, ndr) hanno da parte loro contribuito con la scrittura delle avventure giapponesi, da Bruxelles e in modo autonomo, senza partecipare alle riunioni o al resto del processo. La scrittura era ciò che più si avvicinava a un vero e proprio lavoro,

perché il ritmo di produzione richiesto era molto sostenuto e non sempre facile da rispettare. Per il resto, era un vero piacere.

**Come ti è venuto in mente di mettere quella finta chiave di rame in “La Forteresse d’Alamuth?” Se il lettore sceglieva il bivio in cui diceva di averla, cosa impossibile, tu gli facevi una ramanzina accusandolo di aver barato!**

L’humour era parte integrante dello stile generale dei nostri libri: tentavamo dunque d’inserire quante più battute possibili senza che Hachette ci rimproverasse. E c’era una parte di derisione: prendevamo gentilmente in giro il nostro eroe, noi stessi, e talvolta anche i lettori, per cui tutto ciò che ci permetteva di imbrogliare con i librogame ci interessava, per esempio: inserire un paragrafo che era una specie di estratto di Rambo, ma in cui era impossibile arrivare, o quella storia della chiave di rame, un oggetto inesistente nell’avventura. Ce ne devono essere altri nascosti nei libri. Abbiamo forse omesso qualche battuta troppo sexy, non saprei, in quanto ci piaceva anche aggiungere qualche allusione un po’ salace. Ma non ho alcun ricordo di autocensura in particolare. Bisogna dire che da Hachette nessuno leggeva i nostri libri, salvo il nostro indispensabile e benevolo correttore, Gabriel Aymé, che era un nostro complice. Era un erudito e un uomo squisito, che ci aiutò molto nel migliorare i nostri testi. Amava ridere, per cui chiudeva spesso un occhio davanti alle nostre stupidaggini.

**Di Misteri d’Oriente viene da sempre molto apprezzato l’ottimo connubio tra chiarezza narrativa, buona resa delle ambientazioni, capacità di scrivere senza dilungarsi troppo. Credi che, per essere divertenti, i librogame debbano sempre mantenere questa**

**immediatezza o c'è spazio per lavori anche più lunghi a livello di testo?**

Credo che la struttura si presti a tutte le sperimentazioni, a tutte le lunghezze, dalle più corte alle più lunghe.

È un vero peccato che non ci siano stati molti più libri di generi diversi che ne abbiano fatto uso, indirizzati a tutti i tipi di lettori e coprendo i più svariati argomenti. All'epoca gli editori hanno visto solo il sistema narrativo e hanno semplicemente tentato di riprodurlo, il contenuto era secondario e non era di loro interesse. Eppure, c'era un potenziale enorme.

**Si tratta anche di una collana ricca di rimandi e citazioni dotte. Hai delle fonti particolari che hai usato per questo lavoro? Ci sveli su quali libri hai "studiato" prima di scrivere del Prete Gianni?**

Ci documentavamo su tutto il contesto storico dell'epoca in cui si svolgeva l'avventura, di ciascuna delle regioni, delle culture e delle religioni. C'era molto da fare, ma era anche appassionante per noi apprendere delle cose sull'architettura babilonese, sugli dei del pantheon induista, sulle mummie egiziane e così via. Sotto questo aspetto, il libro meno interessante da fare fu "Le Miniere di Re Salomone", in quanto tutto si svolge in un labirinto sotterraneo nell'Africa nera e c'erano poche referenze storiche o leggendarie da trovare; il libro è un po' più convenzionale, più vicino a un Fighting Fantasy. Per ogni librogame, studiavamo circa una decina di volumi almeno, sarebbe impossibile citarli tutti. Bisognerebbe, in tal caso, fare la lista di tutti i libri del famoso orientalista René Grousset, da cui imparammo molto, così come le opere dei filosofi taoisti, oppure "I giardini pensili di Babilonia" di Jean Duvalche che ci fornì la mappa di quel posto magico, e tanti altri ancora. Tra le referenze ci sono anche film,



fumetti e perfino citazioni inventate e dei nomi di personaggi completamente assurdi. Non ricordo più se le traduzioni italiane conservarono quello spirito o meno, per esempio nella traduzione dei nomi, che spesso erano giochi di parole in francese. In quanto all'aspetto grafico, il costume e l'aspetto di Prete Gianni furono direttamente ispirati dal fumetto Black Dragon di John Bolton, edito da Eclipse poco prima.

**Delle tue serie storiche nessuna è arrivata a compimento secondo i piani iniziali.**



**Ci racconti dove si sono bloccate tutte le varie collane e quali libri potrebbero uscire in futuro?**

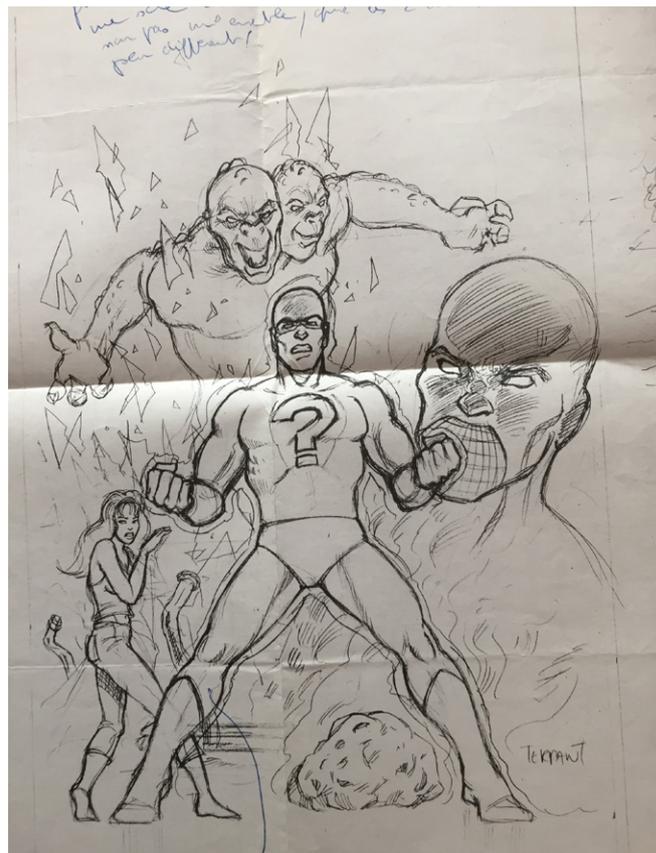
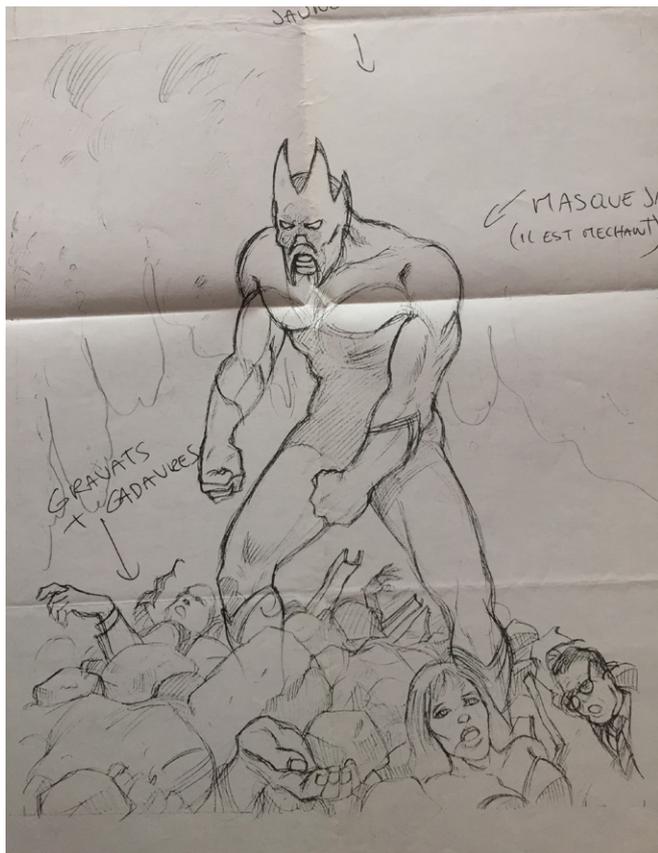
Mancano tre Misteri d'Oriente: "Nel Paese dei Dragoni" (in Cina), "Il Deserto della Morte" (con Genghis Khan e i Mongoli) e "Shangri-la!" (nel Tibet, la fine del viaggio...). Poi un Superpoteri, a completare la prima trilogia. Almeno un Sinbad, parzialmente scritto. E tre o sei Leggende e Malefici, dato che la base della serie era di incarnare tre personaggi diversi, uno per libro, e poi dal quarto o dal settimo si sarebbe potuto scegliere quel-

lo preferito per affrontare una grande battaglia. Si sarebbe anche potuto aggiungere, nell'ultimo libro, la possibilità di impersonare Calem Drosd, il demone nero, e tentare di sterminare i tre eroi, magari...

**Superpoteri fu un'altra collana ricca di potenzialità, una rivisitazione in salsa europea dei classici supereroi stelle e strisce.**

**Come ti venne l'idea? Come la sviluppasti?**

Un po' come le altre: per entusiasmo. Eravamo lettori e fan di fumetti, due di noi si occupavano anche di librerie in cui erano vendute le pubblicazioni più recenti che tutti divoravamo. Avevamo quasi tutti delle grandi collezioni di Marvel e Dc. Ed erano delle miniere inesauribili. Superpoteri era, dunque un omaggio ai comic e ai fumetti in generale, da cui il nome degli scienziati: il Prof. Foster per Harold Foster, creatore del Principe Valiant, il Prof. Raymond per Alex Raymond, autore di Flash Gordon, il Prof. Kirby per Jack Kirby eccetera. Eravamo anche molto amici di vari disegnatori, da Kirby a Brian Bolland che fece poi anche la copertina di un Fighting Fantasy dovec'erano dei supereroi (Appuntamento con la M.O.R.T.E.), e di qualche scenario di giochi di ruolo ("Legacy of Eagles"). Successivamente, l'idea di creare un supereroe "a scelta" o "a volontà" mi è sembrata divertente; credo che l'idea mi sia stata ispirata da una vecchia serie Dc pubblicata nel "House of mystery: Dial H for Hero" dove il giovane protagonista aveva trovato un quadrante magico sul quale poteva comporre una lettera a caso e si trasformava di volta in volta in un supereroe diverso. Ma c'era sempre un problema, in quanto l'eroe in cui si trasformava era raramente perfetto: o era molto grasso, o molto pesante, oppure con tre teste, o con delle lunghe braccia di serpente e così via. Trovai tale idea magnifica e ho immaginato che si sarebbero potuti



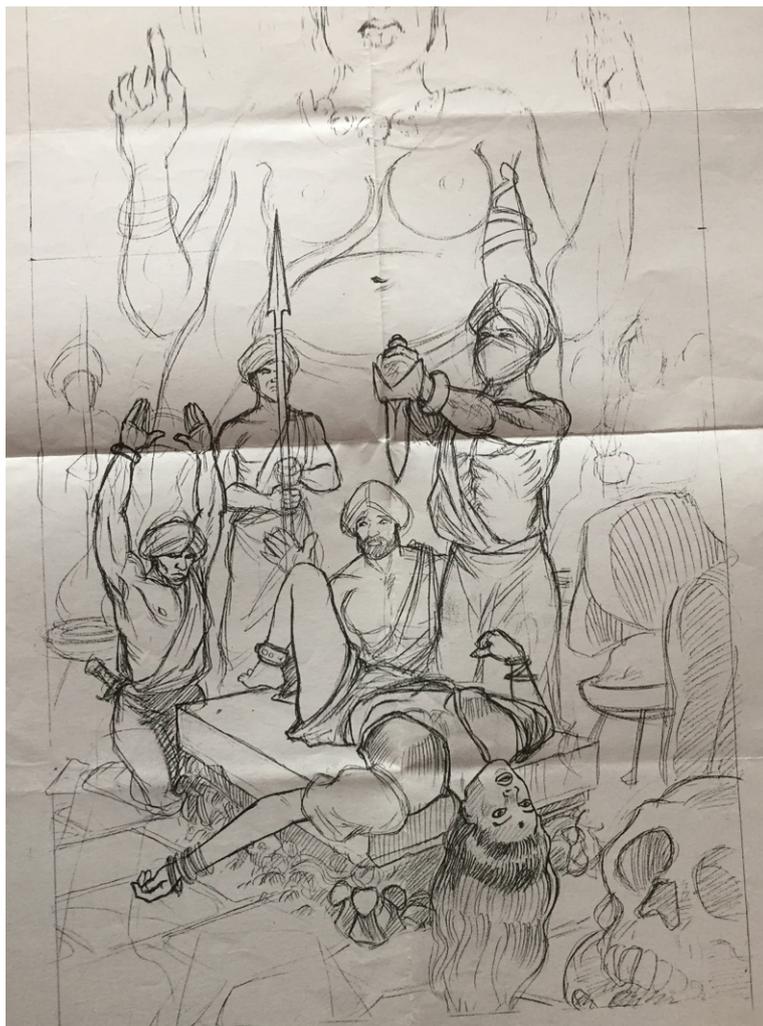
ottenere, in questo modo, svariati personaggi a partire da un insieme di superpoteri che, addizionandosi, avrebbero fornito al lettore un numero di combinazioni pressoché infinite. Abbiamo poi lanciato il concorso Superpoteri (i lettori erano invitati a disegnare il loro supereroe usando una sagoma stampata nel libro, il premio per i 300 migliori eroi era una figurina metallizzata personalizzata, ndr) che fu un successo con cinque-seimila risposte, e abbiamo trascorso molto tempo a leggere le lettere dei fan e ad analizzare le loro proposte di supereroi immaginari (a dire il vero, nessuno ha mai saputo se i vincitori hanno di fatto ricevuto qualche cosa o meno, ndr).

**Leggende e Malefici e Sinbad rimasero monovolume, ma so che i capitoli in teoria dovevano essere molti di più. Ci racconti cosa avevi in mente?**

Sinbad era un modo per viaggiare: vari itinerari attraverso gli Oceani, delle soste nelle isole, nei porti o in Paesi ogni volta diversi, il tutto su fondo di un Oriente delle Mille e una Notte. Molte possibilità. Leggende e Malefici era, credo, la serie che avrebbe eguagliato o superato Misteri d'Oriente. In primis per la qualità della scrittura: avevamo fatto dei progressi dall'inizio dei lavori, fortunatamente. Poi per la sua originalità e struttura ternaria dove si cambiava di personaggio a ogni libro, per infine scegliere quello che volevamo interpretare nella battaglia finale. Se c'è una serie che mi piacerebbe riprendere in mano è proprio quella.

#### **Perché tutto finì?**

Le vendite andavano molto bene. Anzi, i nostri commerciali ci chiedevano molti più libri, non ne sfornavamo abbastanza in fretta! Bisogna dire che, a mano a mano che avanza-



vamo con i libri, tentavamo di scriverli meglio, di fare prova di immaginazione, di erudizione, di originalità, di curare i testi e le idee. E la cosa ci prendeva più tempo che agli inizi allorché, moltiplicandosi il numero delle serie, avremmo dovuto, al contrario, passare sempre meno tempo per ogni nuovo libro. Agli inizi, lo scopo era semplicemente quello di divertirci riprendendo la formula dei Fighting Fantasy e migliorandola, ma dopo due anni, a ogni libro, tentavamo d'inventare nuove cose. Ho dunque incominciato a rivolgermi a degli autori "esterni" rispetto alla squadra di partenza, come Cambier & Verhoest che hanno lavorato, essenzialmente da soli, alla serie Samurai, e ad altri autori che non erano ancora stati pubblicati. Ma Hachette mi chiese, allo

stesso tempo, di progettare un gioco di ruolo, dei programmi "interattivi" per la radio e la televisione, e per "Le Livre de Poche" dei librogame per adulti e di tutti i generi: poliziesco, spionaggio, thriller eccetera. Insomma, tutto ciò per dire che ci davano molto lavoro da fare, mansioni che si aggiungevano a quelle canoniche: alla fine il lavoro supplementare era tale che ci impediva di trovare il tempo necessario per la scrittura. Ed è in quel periodo, come spiego nel video proiettato a Lucca Comics 2019 (per chi volesse vederlo è disponibile qui <http://www.librogame.net/index.php/multimedia/videogallery/1274-dougheadline>, ndr), che ci fu un cambiamento alla direzione di Hachette Jeunesse. Jean-Claude Dubost, che ci aveva enormemente sostenuto, trovò lavoro presso un altro editore e fu rimpiazzato da un tipo che era convinto che gli "interattivi", come li chiamavamo, si dirigessero verso un crac comparabile a quello del "Martedì nero" nel 1929, ovvero una brutale caduta delle vendite. Decise, così, di fermare tutte le serie in corso. Fu una cosa stupida. Non ci lasciarono alcuna scelta e dovemmo fermare tutto da un giorno all'altro.

**Questa domanda ci porta ai giorni nostri: Misteri d'Oriente è tornato in Italia in una nuova, bellissima, edizione con MS Edizioni. Ci racconti come è nata la tua collaborazione con loro e con Enrico Emiliani in particolare?**

Onestamente, per puro caso: Enrico Emiliani di MS Edizioni era un fan della serie e voleva ripubblicarla. Ha acquistato i diritti da Hachette, con cui non avevo avuto più alcun contatto da oltre vent'anni. Poi ha mandato degli amici alla mia ricerca con la speranza di ritrovarmi, cosa che sono riusciti a fare. Da quel momento siamo in contatto amicale e frequente. Spero che ciò dia dei risultati interessanti, in particolare per i lettori.

**A Lucca 2019 è stato trasmesso un video in cui annunciavi in anteprima che i tre capitoli di Misteri d'Oriente avrebbero visto la luce. Ci sono stati degli sviluppi in tal senso? Hai recuperato e rivisto il tuo vecchio testo per il volume 6 che, ci hai raccontato, era già in parte scritto?**

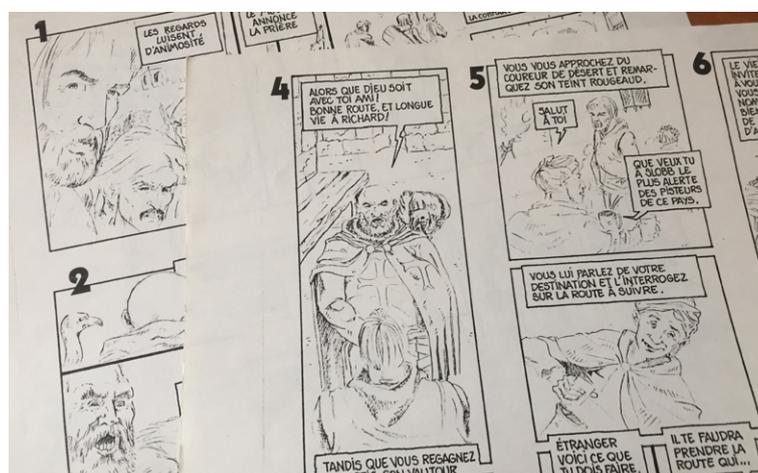
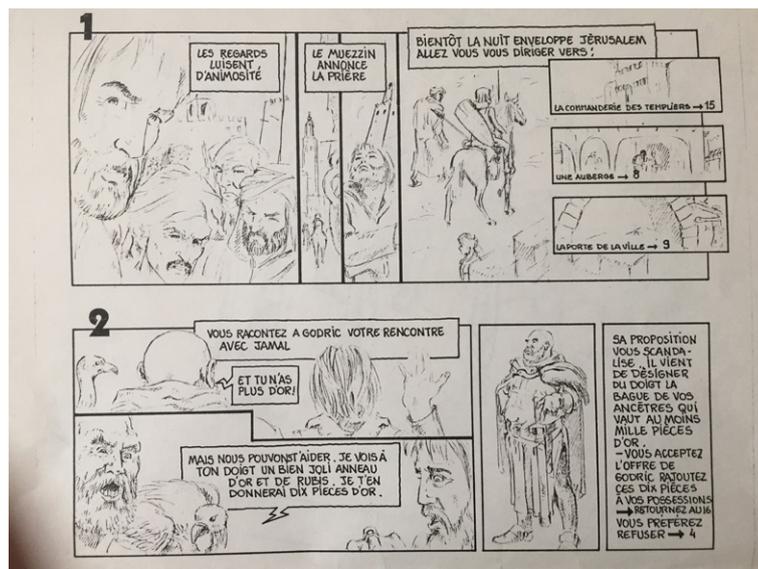
Sì, abbiamo i manoscritti del Misteri D'Oriente 6, scritto per i due terzi da Collin & Monroq, manca solo la mia parte del testo che non ebbi mai il tempo di scrivere. Il libro è interamente preparato e revisionato, ed è altrettanto corposo rispetto a Babilonia o agli Adoratori del Male. Ci sono anche i piani per il terzo Superpoteri, il manoscritto quasi completo di Leggende e Malefici 2 e i piani dei numeri successivi, un pezzo del secondo Sinbad e idee per tanti altri libri.

**Vedremo altre delle tue storiche collane tradotte e pubblicate da MS Edizioni qui in Italia?**

Non lo so, ma lo spero, bisogna porre la domanda ad Enrico Emiliani!

**Il mercato italiano sta attraversando un momento particolarmente florido. Anche in Francia i librigioco sono tornati in auge? Che ne pensi di questa seconda età dell'oro, quali possono essere le cause del nuovo boom?**

Sono in effetti di ritorno nelle librerie francesi da pochi anni, pubblicati dalle edizioni Gallimard come agli inizi. Ci sono i titoli storici dei Fighting Fantasy, ma anche alcuni più recenti della serie. Non credo che altri editori abbiano ristampato dei librogame, anche se quelli di Gallimard si vendono abbastanza molto bene. Hachette, per esempio, aveva addirittura dimenticato l'esistenza dei nostri finché non ha ricevuto la richiesta di Enrico. Personalmente ho sempre pensato che ci sarebbero stati dei lettori per i librogame,



anche una volta passato l'“effetto di moda” degli inizi. Forse meno in certi periodi e più in altri, ma comunque ce ne sarebbero stati di continuo. Da qui la stupidità della scelta di Hachette. Che fu ancor più sorprendente in quanto decise di fermarsi nel momento in cui tutti volevano dell'“interattivo”: ci chiedevano di proporlo in forma di fumetto, di articoli di giornale, programmi radio o televisione, di giochi di ruolo. Era delirante. La struttura dei librogame è adatta alla rapidità odierna, al bisogno di stimolazione istantanea. È più facile per un libro a bivi rivaleggiare con Internet, che non per “Madame Bovary”, pur essendo il mio romanzo preferito. Il librogame ha un'affinità con il videogioco,



agli universi fantasy alla Tolkien o alla Game of Thrones. Con quei libri e quella struttura, possiamo rivolgerci a giovani non-lettori e invogliarli alla lettura, come fu il caso negli anni Ottanta. Resto ancora oggi un convinto difensore di questa geniale struttura.

**Ci sarà mai un nuovo libro, completamente inedito, scritto da Doug Headline? Hai qualche progetto o qualche idea in mente in tal senso?**

Sei molto gentile a chiederlo! Ma sì, lo spero proprio anche io. Dopo il periodo dei librogame, ho lavorato come produttore e sceneggiatore per la televisione, il cinema ed i fumetti, non ho dunque mai smesso di scrivere o d'inventare delle storie. Uno dei miei ultimi fumetti parla appunto dell'Italia e in partico-

lare del "giallo" nel cinema italiano. In ogni caso, c'è ancora molto da fare con i librogame. E ho una grande quantità di idee che penso poter veramente far divertire il lettore. Ora, basta solo che qualcuno mi paghi per realizzarle!

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

Sai, trovo fantastico vedere che quei libri hanno ancora oggi dei lettori, e soprattutto dei lettori così appassionati. È una ragione in più per me di amare l'Italia, il Paese che più preferisco al mondo, e l'unico in cui mi ci sento veramente bene. E ti posso dire che ciò mi fa venire voglia di scrivere dei nuovi libri, solo per i lettori italiani!

Dagli anni Trenta, gialli in forma di vero fascicolo di polizia. Prove, verbali e fotografie per provare a intuire il colpevole

# CRIME DOSSIER

## LA SFIDA

## AL LETTORE-POLIZIOTTO

di Alberto Orsini

**A**ffrontare un'indagine di polizia non sotto forma di narrazione, ma facendo dipanare la storia da una successione di autentici documenti e materiali investigativi: rapporti, verbali di interrogatori, fotografie, schede segnaletiche, lettere e biglietti trovati nelle perquisizioni, cablogrammi, per arrivare a bustine di reperti fisici come ritagli di stoffa insanguinata, ciocche di capelli, fiammiferi bruciacchiati e così via, tutto rilegato in un vero e proprio "faldone" contenente la documentazione d'inchiesta. Carte da leggere con una certa attenzione e da capire per arrivare preparati alla "sfida con il lettore" sul

modello dei noti Ellery Queen, chiamando a dare la soluzione del caso sulla base degli elementi fino a quel punto raccolti.

Questo il meccanismo ingegnoso, realizzato con una capacità editoriale davvero fuori dal comune per i tempi, parliamo degli anni Trenta, di quelli che è possibile definire "crime dossier", non avendo questa collana di narrativa, a bivi no, ma interattiva sì, un nome vero e proprio, sviluppatasi com'è in verticale all'estero, con più opere di uno stesso autore, e in orizzontale in Italia, dove sono arrivate declinazioni differenti di autori diversi.

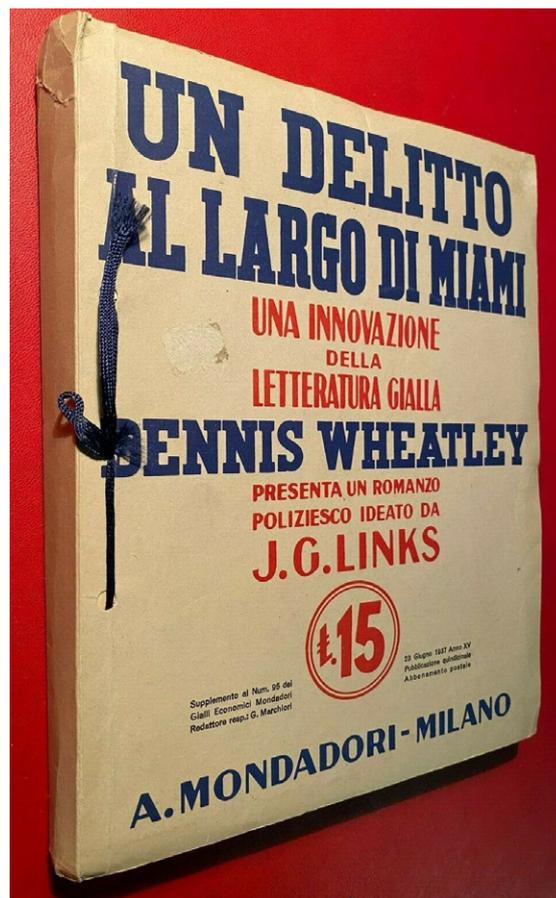


## I "CRIME DOSSIER" DI DENNIS WHEATLEY

- 1) Murder off Miami (1936)
- 2) Who Killed Robert Prentice? (1937)
- 3) The Malinsay Massacre (1938)
- 4) Herewith the Clues (1939)

Per capire più a fondo di che cosa si parli non si può che partire dal capostipite: "Delitto al largo di Miami" nel titolo italiano ("Murder off Miami" in originale), scritto da Dennis Wheatley e ideato da Joseph Gluckstein Links. Venne importato sul suolo italiano il 23 giugno 1937, come supplemento al numero 95 della collana Gialli Economici Mondadori (Il camaleonte, di Edgar Wallace), al costo di 15 lire. L'unica ristampa risale al 1984, sempre a opera di Mondadori, con una sovraccoperta di colore giallo che riproduce in piccolo quella originale. Entrambe le versioni sono facilmente reperibili su eBay, sebbene a prezzi e stati di conservazione tra i più disparati.

Questo primo dossier fu pubblicato dall'editore inglese Hutchinson il 23 luglio 1936. Rispetto agli alti costi di produzione, i margini di profitto erano talmente bassi che, secondo quanto riportato dagli autori, lo stampatore si accordò per pagare a entrambi, Wheatley e Links, appena un penny ciascuno a copia, ma solo dopo aver superato la soglia dei 10 mila libri venduti. Tuttavia, dopo un inizio stentato, l'opera sbancò con ben 120 mila copie in 6 mesi. Tra gli aneddoti interessanti delle opere successive di questo tandem di scrittori, purtroppo inedite in Italia, si narrano una soluzione del mistero che si può intuire già dalla prima



pagina, ma quasi nessuno pare sia riuscito a comprenderla, mentre per un altro dossier Wheatley andò in vacanza lasciando a Links il compito di scattare le foto da inserire di un antico castello scozzese, ma il collega scelse l'hotel Carlton di Londra come ambientazione: del tutto inappropriato, ma era troppo tardi per rimediare.

Tornando al "Delitto", aprendo il fascicolo di fogli bucati e rilegati con uno spago blu, non si comincia dal prologo: ma c'è un cablogramma del tutto simile a un originale, compresa la carta velina, inviato alla Polizia della Florida, intestato Western Union e datato 8 marzo 1936, che annuncia l'interruzione della gita in mare del panfilo Gabbiano d'Oro per il suicidio di uno degli ospiti, il finanziere Bernardo Blane, lanciatisi fuoribordo. Firma l'armatore Carlo Rocksvage, uno dei tanti nomi italianizzati solo

in parte alla Diabolik dei primordi. Girando pagina, ancora, non c'è una narrazione del principio delle indagini in forma di romanzo, ma il memorandum del tenente investigativo Schwab, deus ex machina della vicenda e "sfidante" del lettore nel confronto finale, che incarica l'agente investigativo Kettering di recarsi a bordo e occuparsi dell'accaduto.

Sarà proprio quest'ultimo, assieme al collega Neame che appunta ogni cosa e scatta numerose fotografie, a muovere le fila della vicenda. Una perquisizione cambia subito le carte in tavola: i segni di trascinarsi su un tappeto (come si vedrà nella foto inclusa) e una macchia di sangue sulla tendina (ritaglio fisicamente e fedelmente inserito in una bustina del dossier) riconfigurano il reato come omicidio e la vicenda si infittisce. Tre giri di interrogatori fanno emergere un quadro intricato, in cui tutti gli ospiti della crociera, in avvio apparentemente slegati tra loro, hanno collegamenti infidi e molte verità nascoste. Kettering conduce le indagini magistralmente, ma si ferma sul più bello, trovandosi in una situazione di stallo, in cui ha identificato diversi soggetti che avrebbero potuto ricavare un interesse alla morte di Blane, ma i cui alibi sono tutti intaccabili. Da terra, senza aver mai visto di persona i sospettati né svolto accertamenti, ma solo grazie alla lettura dei documenti, è il tenente Schwab a sciogliere l'enigma e risolvere il caso.

Ma prima di staccare la linguetta che protegge l'ultimo pezzetto del dossier, arriva il momento della sfida al lettore: riepilogare prove e testimonianze, costruire una teoria e trarre le conclusioni. Il finale, che non è il caso di spoilerare, è sorprendente. Richiede una certa dose di pensiero laterale per essere indovinato, è difficile ma non impossibile, e quando via via nella sua esposizione

## LE OPERE USCITE IN ITALIA

- 1) **Delitto al largo di Miami - Dennis Wheatley (Mondadori 1937)**
- 2) **L'uomo venduto 5 volte - Michele Car (Corbaccio, 1938)**
- 3) **Il caso Claudia Cragge - Patrick Quentin (Mondadori, 1964)**
- 4) **Uno studio in rosso - Un dossier giallo con Sherlock Holmes (Mondadori, 1986)**

ne conclusiva Schwab ripercorrerà indizi e discrepanze che emergono dal testo, e che portano a formulare la sua corretta accusa, confermata dall'ultimo verbale della confessione finale del colpevole, non si potrà che annuire, probabilmente immedesimandosi maggiormente nei grattacapi di Kettering che non nel colpo di genio del suo superiore.

Un'opera davvero molto godibile e interessante per gli appassionati del genere. Deve aver richiesto all'epoca, e altrettanto richiederebbe oggi, tanto da risultare probabilmente impubblicabile, uno sforzo tecnico ed economico editoriale di livello altissimo, tale da farla considerare una vera e propria gemma per gli anni Trenta. Per non parlare dell'edizione italiana, perfettamente tradotta e incasellata, in modo da risultare assolutamente credibile, in un'epoca in cui la videoimpaginazione era ancora distante più di mezzo secolo. Una "novità dal passato" della narrativa interattiva che merita davvero di trovarsi sullo scaffale di ogni buon appassionato di giallo e investigazione.



# L'ANGOLO DEL PAZZO

Aaahhhrrr! Salve, miei cari amici pazzi! Giorni or sono mi stavo trastullando tra le morbide poppe dell'affascinante cameriera sovrappeso della Taverna di Holmgard, la mia vecchia fiamma, a pagamento si intende aaahhhrrr!, ingozzandomi di cicorioni scaduti e vinaccio rancido, quando ricevo una misteriosa missiva. Aaahhhrrr, ma io non so leggere! Sono ignorante come un Giak delle Montagne! Capisco solo il linguaggio dell'alcool e della mannaja! Aaahhhrrr! Mi faccio aiutare dal nerboruto oste della Taverna, un letterato della Confraternita della Stella di Cristallo al mio confronto, e cosa c'è scritto, miei cari amici pazzi? Un invito ufficiale a presenziare alla festa dei 150 numeri di Lgl Magazine presso la residenza romana del malvagio Sultano Di Lazzaroh, il famigerato castello di Kazan-Eur! Aaahhhrrr! Mi sollazzo immediatamente sotto il tavolo all'idea di bere gratis, vomitare sui tappeti, pisciare sui muri, sputare e petare in faccia agli invitati! Tra l'altro pare che la sua dimora brulichhi di migliaia di inutili librigioco

di pessima qualità (pare possenga anche un rarissimo Librogame del Ramastan): quale miglior occasione per fare incetta di carta da culo interattiva? Aaahhhrrr! Una sgrattugiata a bivi è quello che ci vuole per iniziare bene la giornata! Nel fine settimana mi reco, quindi, al castello: mi aspettavo una struttura piena zeppa di maggiordomi Ramas, invece Di Lazzaroh vive in una bettola pulciosa che puzza di umido all'ottavo piano di un casermone in cemento armato comunista! Aaahhhrrr che delusione! L'anfratto è pieno di bifolchi esponenti della letteratura interattiva. Giro annoiato un po'... Ma sono tutti uomini! Sacrilegio! Non c'è neanche una vecchia governante con le tette cadenti! Neanche una cameriera claudicante con il sederone flaccido! Aaahhhrrr! Adoro la rugosità e la decomposizione della loro cute centenaria! Bramo i baci mellifluidi con il palato sdentato e le carie sui molari del giudizio aaahhhrrr! L'unico simpatico di questa combriccola di disagiati interattivi è un tal Barone Tuorloz, un nobile

grassoccio che, come me, condivide la passione per la vetustà e il cibo scadente: ci ho parlato dieci minuti ma poi, con le sue noiose fandonie su giochi di ruolo, mi ha frantumato gli zebedei, allora per farlo stare zitto gli ho tranciato i suoi con la mia fida mannaja, aaahhhrrr! Che si fotta! Poi mi è venuta fame ma... Unico cibo presente: della schifosa focaccia di puro legno compensato a cubetti, più dura del mio membro quando in gioventù sono arrivato primo al famoso concorso dei Lunghi di Durenor



aaahhhrrr! Niente cicorioni! Ma come si fa?! Basta, me ne vado. Esco da quella stamberga e, a passo spedito, prendo la via di Holmgard, quando all'improvviso vengo fermato dalla Guardia Reale di Sommerlund e i soldati mi chiedono l'autocertificazione. "Ma autocertificazione di che?" chiedo stringendomi il pacco e strizzandomi il pisello aaahhhrrr! Mi spiegano che un virus letale è sfuggito al controllo di quegli imbecilli dei Druidi Ceneresi di Mogaruith e ora all'aperto devo indossare una mascherina e dichiarare dove sto andando. Ma che baggianata! Ovviamente sottoscrivo che mi sto recando alla Taverna a bere vino scauso e ingozzarmi di cicorioni, bisogni di prima necessità per il Pazzo, ma i marrani scoprono il mio inganno e mi spiegano che i ristoranti dopo le 18 sono chiusi per decreto di Re Giuseppe Ulnar I! Aaahhhrrr! Che disastro! Mi vogliono fare la multa e non c'ho un soldo bucato come le mie calze marce! Per fortuna, con la coda del mio occhio di vetro intravedo quel randagio di Tagazin che scodinzola in un vicolo vicino: lo afferro al volo e autocertifico di averlo uscito per pisciare! Che gran geniaccio che sono! I gonzi sembrano credere alle mie fandonie quando all'improvviso il diabolico canide, gran mattacchione, mi prende sul serio e orina sugli stivali dei soldati! Aaahhhrrr! Che sciagura! Per oltraggio a pubblico ufficiale finisco la serata nelle segrete di Torgar, vengo processato come runner e condannato all'esilio in zona rossa oltre il Cancellò dell'Ombra di Codogno! Aaahhhrrr!



Gli addetti ai lavori scrivono per celebrare le 150 candeline di questo giornale

# TANTI AUGURI LGL MAGAZINE

Autori, illustratori, editori, addetti ai lavori... Tantissimi tra i principali protagonisti della scena della narrativa interattiva italiana e internazionale hanno voluto festeggiare con noi il traguardo storico di questa testata. Li abbiamo raccolti in un lungo elenco da cui viene fuori anche qualche interessante peculiarità per le avventure a bivi che verranno... Leggere per credere! 

## ANDREA ANGIOLINO (AUTORE)

Ringrazio la comunità di Librogame's Land e Lgl Magazine per aver tenuto alta la passione per i librigioco anche nei lunghi anni in cui gli editori, e quindi anche il grande pubblico, li avevano dimenticati. Con attenzione e apertura, ricordando così a tutti che si tratta di un mondo ricco e variegato in cui la produzione E.Elle è stata la punta di un fenomeno molto più ampio e sfaccettato. E riportando alla luce chicche notevoli che vale la pena di recuperare e giocare ancora oggi.



## FERNANDO "HUARGO" ALVAREZ (DISEGNATORE)

Congratulazioni per l'eroico lavoro che state facendo per diffondere l'amore per i librigioco!

**FRANCESCA BAERALD (AUTRICE E DISEGNATRICE)**

A tutti voi del team di Librogame's Land, che da sempre supportate nuove realtà di gioco e stimolate la comunità con le vostre analisi sempre sul pezzo, un grande augurio per i vostri primi 150 numeri e che possiate continuare sempre con la stessa passione che avete dimostrato finora. Grazie e complimenti ancora per i 150 numeri!

**ALBERTO DAL LAGO (DISEGNATORE)**

Una speciale dedica agli amici di Lgl che mi dedicarono un articolo sul magazine nel lontano 2007, all'inizio della mia collaborazione con Joe Dever. È una delle interviste che ricordo più volentieri. Poi la pausa da Lone Wolf nel 2009 e di nuovo, a distanza di quattro anni, il ritorno in gran spolvero con più determinazione che mai. In questo momento così delicato e oscuro siamo un po' tutti "Lupi Solitari": combattiamo le nostre paure e non lasciamoci sopraffare dalla tristezza: la nostra Sommerswerd è lì, da qualche parte, pronta a guidarci. Per Sommerlund e per i Kai!

**MARCO FIGINI (RESPONSABILE EDITORIALE DI MAGAZZINI SALANI)**

Complimenti e tanti auguri per il futuro. Raramente ho visto tanto passione e voglia di fare come nella vostra community: ragazzi iperattivi per libri interattivi!

**IVAN ALEMANNI (EDITORE)**

Ogni traguardo che si rispetti va festeggiato nel migliore dei modi per cui questa sera tutti a casa Watson, ci sarà anche Holmes a strimpellare con il suo violino! Grazie a Librogame's Land per il prezioso lavoro fatto fino a oggi e per quello a venire.





## DAVIDE CENCINI (AUTORE)

Amici di Lgl, posso farvi gli auguri per questo straordinario 150° numero solo in un modo: dicendovi di "andare" al 151! E di non fermarvi mai. Mille di queste avventure!

## CLAUDIO DI VINCENZO (EDITORE)

150 mesi  
 x  
 150 magazine  
 x  
 17 anni di forum  
 =  
 382.500 auguri per Lgl!

## MAURO CORRADINI (FONDATORE VINCENT BOOKS)

150 numeri. Tre lustri. Un traguardo simile non può passare inosservato, ed è quindi giusto accendere il faro su una solida realtà costituita di veri appassionati quale è Librogame's Land, e stappare una bottiglia presa direttamente dalla riserva "buona". Gli amici di LgL sono una presenza fissa tra i collaboratori di Vincent Books da tanti anni e approfitto dunque volentieri della gentile ospitalità offertami da Alberto Orsini sulle pagine di questo numero celebrativo, per un breve viaggio nel "viale dei ricordi". Era la primavera del 2013 quando, complice un incontro segretissimo in quel di Firenze, progettai assieme a Joe Dever una versione "deluxe" della storica collana di Lupo Solitario, saga di "librogame" capace di appassionare i lettori italiani da tre decenni, ma che da alcuni

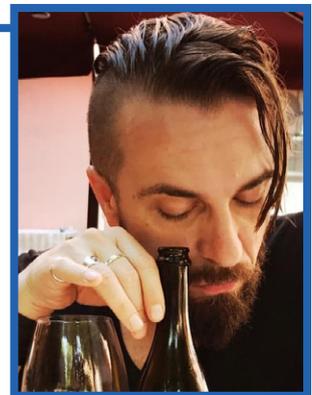
anni era finita in un pericoloso stallo editoriale. Il "ritorno" doveva avvenire in grande stile, con una revisione completa del prodotto in linea con le richieste di un pubblico nel frattempo diventato sempre più attento ed esigente. E quale occasione migliore se non l'imponente manifestazione di Lucca Comics & Games di quello stesso anno per lanciare il nuovissimo numero 1, arricchito da una lussuosa veste grafica e da contenuti rivisti e aggiornati? Il successo fu immediato, e lo stesso Joe si dimostrò entusiasta dell'accoglienza riservata alla nuova edizione e della fiducia verso quel piccolo editore sul quale aveva scommesso, e che lo aveva convinto della possibilità di rilanciare, tributandogli il giusto onore, il "librogame" per eccellenza. Da lì sarebbero poi scaturiti periodicamente

**JUAN PABLO FERNANDEZ DEL RIO (AUTORE)**

In Spagna, dalle pagine di Librojuegos.org, siamo felicissimi di vedere che in Italia ci siano sempre molti appassionati di librogame, per lo meno in numero sufficiente affinché gli editori continuino a scommettere sul genere. A questo proposito è doveroso ringraziare una rivista come Librogame's Land Magazine che, da anni, compie uno splendido lavoro di diffusione della narrativa interattiva. Congratulazioni per il traguardo del numero 150!

i volumi successivi, sempre impreziositi dalla collaborazione di assoluti professionisti del settore, fino ad arrivare all'incredibile e attesissima pubblicazione del primo inedito (il 29) dopo tanti anni di attesa, addirittura prima in Italia, e solo dopo, nel resto del mondo! Uno sforzo importante, ripagato dall'affetto delle migliaia di fan e appassionati che ormai avevano perso ogni speranza. La Collana Gamebook era finalmente diventata un appuntamento irrinunciabile per i lettori italiani e, anche all'estero, le acque avevano iniziato a muoversi come non accadeva da anni. La "nuova era del librogame" era divenuta realtà! Joe nel 2016 ci ha purtroppo lasciato, creando un vuoto difficilmente colmabile nei cuori degli amici e appassionati che l'hanno conosciuto. La sua eredità è però stata presa in carico da

persone fidate, le quali stanno garantendo che nulla vada perduto, proseguendo la sua opera fino alla naturale conclusione, che avverrà con il numero 32. Grazie alla nuova linfa portata dall'acquisizione del marchio da parte di Raven Distribution, la Collana Gamebook può usufruire di una struttura di rilievo che permette a oggi la pubblicazione e il mantenimento di un catalogo davvero imponente. La promessa fatta sette anni fa a Joe Dever è dunque in buone mani, e il futuro si preannuncia ricco di storie a bivi, nuove scommesse editoriali e una presenza costante sugli scaffali delle librerie e nelle collezioni degli appassionati, da quarant'anni il vero motore di questa grande avventura. Per Sommerlund e per i Kai!





## ENRICO EMILIANI (EDITORE)

Un enorme grazie alla community di Librogame's Land Italia per avere accolto e supportato il nuovissimo catalogo di libri game di MS Edizioni. Non potremmo essere più felici di far parte di questa grande famiglia grazie alla nuova edizione della collana Misteri d'Oriente e a Prete Gianni, un amico che abbiamo avuto il piacere di riabbracciare dopo più di 25 anni. Nuovi viaggi ci aspettano nell'immediato futuro, e non vediamo l'ora di condividerli con tutti i nuovi lettori e "viandanti del paragrafo" di Lgl.



## ANTONIO COSTANTINI (AUTORE)

Nel mondo anglosassone si definisce "game changer" un evento, un'idea o una procedura che determina un cambiamento significativo nel modo attuale di fare o pensare a qualcosa. Nel nostro mondo interattivo possiamo definire "Lgl Magazine" la costola di un sogno che ha determinato un cambiamento significativo nel modo attuale di fare o pensare i librogame. E ora dobbiamo impegnarci perché questo splendido risultato non sia solo un traguardo, ma una rampa di lancio per tutti quei librogame che devono ancora essere concepiti.

## RICCARDO DI VINCENZO (AUTORE)

In ogni grande romanzo vi è nascosto un librogame. Ogni trama è il frutto di un percorso in cui il protagonista deve compiere scelte che lo condurranno allo scioglimento finale, lieto o drammatico che sia. Si tratta di bivi che sono disseminati in ogni pagina romanzesca: pensate soltanto al treno che investirà Anna Karenina. Se quel giorno fosse stato in ritardo? Vedete bene che la vicenda si sarebbe conclusa diversamente. La scoperta di questa evidenza io la devo a una rivista: Librogame's Land. Posso non ringraziarla per questo?

## TOMMASO PERCIVALE (AUTORE)

Lgl Magazine nasce da una vera passione, come da una passione, che a tratti diventa ossessione, sono nati tanti libri gioco. Quindi tanti tantissimi auguri a Lgl Magazine per i suoi incredibili 150 numeri dal papà degli IperLibri. Spero di poterne leggere altri 150!

**DOUG HEADLINE (AUTORE)**

Bravissimi per questo 150° numero e per questa eccezionale longevità! Tutti i miei migliori auguri alla rivista e ai suoi lettori e continuiamo insieme ad amare i librigame. Ancora una volta, in questo periodo strano e doloroso, la lettura rimane uno dei modi migliori per sfuggire a una realtà difficile e immaginare mondi meravigliosi. Cordiali saluti a tutti, Doug Headline

**ALESSANDRO STANCHI (CURATORE)**

Mi sembra davvero ieri quando conobbi di persona i colleghi e amici di Librogame's Land, e invece sono passati 16 lunghi anni: era la Lucca C&G del 2004, la prima a cui il compianto Joe Dever partecipò, come ospite d'onore, e già in quella prima occasione fu chiaro con quanta professionalità e passione, congiunte, essi si occupassero di narrativa a bivi. Allora esisteva solo un sito, nato da un annetto, di appassionati e per appassionati di libri-game, ma ben presto si affiancò la rivista ufficiale, che da 14 anni è il punto di riferimento nazionale per la critica dei libri-gioco. Un augurio di cuore per il prestigioso traguardo dei 150 numeri.

**BEN DEVERE & VINCENT LAZZARI (AUTORI)**

Durante l'era "oscura" dell'universo di Lupo Solitario, quando la serie fu brutalmente interrotta alla fine degli anni Novanta, pochissimi media continuarono a portare in alto la bandiera delle avventure del Kai, come Project Aon, e senz'altro Librogame's Land dal 2006 in Italia. Vorremmo cogliere l'occasione del 150° numero di Lgl Magazine per ringraziarvi per l'incredibile supporto che avete sempre mostrato sin dalla nascita per il mondo di Ls in ogni sua forma (librogame, gioco di ruolo, videogiochi...). Grazie per le analisi critiche, la dedizione e la passione della community sul forum. Librogame's Land Magazine è stato, inoltre, il primo media a intervistarci entrambi dopo l'uscita di "Morte nell'Abisso" ed è qualcosa che conta per giovani autori come noi: grazie a voi abbiamo sentito davvero di essere parte della fantastica comunità di Lupo Solitario in Italia, che è la più dedita in tutto il mondo! Lunga vita a Lgl e al Magazine, è per i fan come voi che lavoriamo sodo. Per Sommerlund e per i Kai!





## DEMIAN KATZ (COLLEZIONISTA)

Congratulazioni per i 150 numeri di Librogame's Land Magazine; si tratta di un notevole risultato, raggiunto, nel panorama della letteratura interattiva, solo dagli Choose Your Own Adventure. Ora altri 150 - o molti di più - prima di raggiungere LA FINE.



## FRANCESCO MATTIOLI (DISEGNATORE)

Per festeggiare questo evento ho pensato di fare un dono ai lettori del Magazine di LgL: si chiama Sigillo dei 150, è un Oggetto Speciale che può essere equipaggiato dal protagonista di una delle saghe Vincent Books e permette di estrarre automaticamente uno "0" dalla Tabella del Destino per un totale di 15 volte. Buon divertimento!

## PIETRO ROTELLI (DISEGNATORE)

Spero in almeno altri 150 numeri di Lgl Mag, perché di questi tempi c'è bisogno di leggere e di evadere, e i librogame sono una delle forme più complete di evasione analogica. Il gioco e la lettura sono già importanti separatamente, insieme sono fondamentali e informare su questa forma d'arte (perché ci sono arte e mestiere dietro) è necessario. Auguri, e grazie.

## DAVID VELASCO (AUTORE)

Dalla Spagna mando le congratulazioni a Librogame's Land per i 150 numeri del Magazine e vi auguro la pubblicazione di molti altri numeri: il vostro lavoro è molto importante per continuare a diffondere il genere interattivo e far conoscere i librogame alle nuove generazioni di lettori.

## ERIKA VISONE (DISEGNATRICE)

### MEMORIE INTERATTIVE DI QUARANTENA

È una notte buia e tempestosa di aprile 2020. Fuori non c'è anima viva. Così resti a casa e sfogli il 150esimo magazine di Lgl.

- Se pensi che sia il caso di fare gli auguri alla redazione, vai al 150.
- Se lo aggiungi alla collezione virtuale, vai al 150.

### 150

Ti sei chiesto perché i rimandi portino sempre al 150? Beh, perché non puoi fare altro che stare a casa! Approfittane, sfoglia il magazine e leggi tanti librogame :)

**FERNANDO LAFUENTE CLAVERO (RESPONSABILE LIBROJUEGOS.ORG)**

Dalla Spagna e da Librojuegos.org, la comunità iberica di professionisti e appassionati della letteratura a bivi, vi salutiamo con affetto, amici italiani, inviandovi le più sincere congratulazioni per il 150° numero della vostra rivista. Un grande traguardo, risultato naturale dello straordinario lavoro che avete fatto, state facendo e continuerete a fare in difesa della letteratura interattiva. Auguri!

**RICCARDO VADALÀ (COORDINATORE EDITORIALE)**

Rimango sempre affascinato dai miracoli che la forza della passione riesce a concretizzare! E la scoperta di Librogame's Land Magazine è la riprova di come un amore profondo e incondizionato possa dar vita a un prodotto editoriale di alta qualità e mantenerlo in salute per ben tre lustri. Il tempo sta dando ragione agli amici di Librogame's Land... lunga vita alla letteratura interattiva e al loro bel Magazine!

**MARCO ZAMANNI (AUTORE)**

CENTO ma anche CINQUANTA, numero che riporta alla mente il paragrafo finale di Lupo Solitario. Con l'augurio di inanellare altri duecento numeri e raggiungere così proprio quella cifra: e poi oltre, verso Dimensione Avventura e, perché no, La Corona dei Re!

**ANDREA MOLLIKA (AUTORE)**

( 1 )

Se vuoi augurare a Lgl Mag altri 150 (mila) numeri, vai al (3). Altrimenti vai al (2).

( 2 )

Una bizzarra fluttuazione temporale ti riporta indietro di qualche secondo. Vai all'(1).

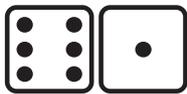
( 3 )

Tutta la community di Lgl si stringe in un grande abbraccio e festeggia selvaggiamente!

**VALENTINO SERGI (AUTORE)**

Questo traguardo è il premio di una speranza: avete resistito quando il genere pareva aver preso il suo ultimo bivio, per diventarne invece il riferimento del suo Rinascimento. In questo momento storico, siete un esempio!





MATTIA SIMONE (DISEGNATORE)





Fiere rinviate o annullate, dubbi sul digitale, mercato librogame da riscoprire

# IL VIRUS MINACCIA IL “RINASCIMENTO”

di Mauro Longo

**C**entocinquanta numeri del Magazine: che bomba! In questi quattordici anni quante ne sono successe? Variazioni di grafica, di stile, di formato, continue aggiunte di collaborazioni e qualche fisiologica defezione, dovuta alle cose della vita. E nel frattempo: quanti cambiamenti nei contenuti! Da una scarna e-zine per vecchi nerd nostalgici alla grande crescita della community degli ultimi anni, con le recensioni, i primi approfondimenti tematici, le chicche, gli speciali su romanzi e giochi di ruolo collegati... E poi la marea dei librinostri che non sembra voler terminare in alcun modo, la grande stagione dei Corti, e finalmente l'arrivo del “Rinascimento” del librogioco, quella splendida fase di resurrezione di un genere rimasto agonizzante per circa vent'anni e che fino a ieri mostrava una grandissima spinta propulsiva. E poi ancora, il premio Lgl Award, in collaborazione con Lucca Comics & Games, le con-

ferenze stampa, la responsabilità di aree dedicate nelle maggiori fiere di settore, le case editrici piccole e grandi che si sono affidate al nostro staff per curare o supportare le proprie collane...

Dal piccolo sogno di un grande uomo, Francesco di Lazzaro, oggi Librogame's Land è la comunità che funge da tessuto connettivo a tutte le realtà italiane del comparto, e il suo Magazine ne è l'organo mediatico principale, assieme ai canali social: un vero connubio, un matrimonio felice tra l'editoria italiana di settore e il suo notiziario informativo.

Ma, alla verifica importante del 150esimo numero, al momento di celebrare queste nozze d'avorio, a che punto siamo con la situazione del librogioco nel nostro Paese? La crescita continua, la rinascita avviata nel novembre 2013, con la ripubblicazione del primo numero di Lupo Solitario, è forse oggi giunta a un critico punto di svolta? Mi pesa come



un fastidio intollerabile il dover parlare della crisi sanitaria e sociale che stiamo vivendo, perché è argomento che ormai ci ha saturato e che mi repelle, ma anche per il settore dei librigioco, già fragilissimo, questa “botta di vita” rischia di diventare un nuovo punto di svolta determinante, e in peggio.

Se negli ultimi anni il settore avanzava attraverso una crescita innegabile - nella quantità e qualità dei titoli pubblicati o ripubblicati, nelle case editrici coinvolte, nell'interesse di acquirenti, collezionisti e giocatori - adesso lo splendido affresco di questo “Rinascimento” si è incrinato, si va crepando e rischia di crollare in cento frammenti da un momento all'altro. I negozi sono chiusi, le fiere saltate o rimandate e molti editori non hanno alcun canale di vendita su e-commerce efficienti,

che siano i propri o quelli delle grandi piattaforme.

Certo, i più interessati tra lettori e giocatori continuano a seguire le novità, a rimanere informati, magari proprio tramite il Magazine e i nostri social media, ma il 90% del pubblico, quello casuale, quello curioso, quello spontaneo, non sarà “ingaggiato” in alcun modo, non troverà quei bei libri pronti da giocare nelle fiere o sugli scaffali del suo negozio di giochi preferito, e non comprerà. E se non esiste più un pubblico che compra, tutti i piccoli e medi editori a cui abbiamo sempre dato spazio e visibilità si troveranno con scatoloni di invenduto nel magazzino e smetteranno di produrre nuovi titoli, di lavorarci, di mandare in stampa nuovi volumi, fin quando tutta la situazione non si sbloccherà.



**Lgl Award a Lucca:  
ieri "pienone", oggi  
"assembramento", e  
necessità di ripensare alla  
radice questi eventi**

Sì, ma quando si sbloccherà? La Play di Modena è stata rimandata all'autunno, paurosamente vicina a Lucca Comics & Games, e le grandi fiere di Napoli e Catania, le più grandi del Sud Italia, sperano in eventuali edizioni natalizie. Nella migliore delle ipotesi quindi, se autunno e dicembre saranno considerati adatti a eventi del genere, tutte le grandi fiere del settore si sovrapporranno in pochi mesi, riducendo drasticamente le uscite e l'ammontare delle vendite complessive. Avremmo quindi quest'anno, tagliando con l'accetta, un crollo delle vendite pari alla metà di quanto previsto a inizio anno, se non peggiore.

Ancor più nero lo scenario nel caso in cui, in autunno, gli appuntamenti del comparto vengano proprio annullati: con la contrazione

economica del nostro Paese già impoverito e saltando tutte le occasioni di acquisto più eclatanti, le previsioni di vendita calano secondo me al 25% di quelle che sarebbero potute essere in un 2020 "normale". E tutto questo, in un momento in cui una legge improvvisata blocca le scontistiche su Amazon, il più grande portale di vendita di libri e librigioco anche in Italia, rendendo ancor più ardue le condizioni di acquisto degli appassionati.

A fronte di tutto questo, il settore può evolvere in maniera da evitare questa crisi cataclismatica? Alcuni ritengono che queste avversità saranno il punto di svolta per passare ad app, librigioco digitali e testi da fruire via schermi e device di ogni tipo. Il mio dubbio rimane: se questa rivoluzione fosse dovuta accadere, sarebbe già avvenuta... Invece, a fronte di esempi virtuosissimi (Joe Dever's Lone Wolf e Fra Tenebra e Abisso), la maggior parte degli esperimenti in questo senso sono stati fallimentari e non vi è alcuna previsione affidabile che le cose possano cambiare. C'è spazio, allora, per altri media, per altre modalità di fruizione rispetto al classico formato cartaceo e al digitale? Esiste un futuro per librogame audio con cui è possibile interagire? O per un medium ancora inesplorato e impreveduto?

Sono tutte domande senza risposta, allo stato attuale. Quello che sappiamo con certezza è che Lgl Magazine è qui per darvi conto e informarvi di tutto quello che accade e accadrà nel settore, da qui in avanti, con la trasparenza, l'obiettività e l'equilibrio che ha sempre contraddistinto questo nostro spazio amatoriale, curato come la più professionale delle testate. In ricchezza e in povertà, in salute (del settore) o in malattia, il matrimonio tra Lgl Mag e l'editoria del librogame italiano resterà solido per almeno altri 150 numeri! 