librogame's LAND MAGAZINE

4
ANNO XX
(206)
aprile
2025

PLAY 2025

FIERA, EVENTI, PREMI: IL RESOCONTO

VALERIA CAVASIN E I SUOI MAGIKAL CRIMES

L'autrice del successo Aristea si racconta

I CORTI 2025

Tutto sul concorso appena terminato

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

EDITORIALE

La nuova sede a Bologna e i 40 anni del LG in Italia

LA PLAY DEI CAMBIAMENTI?

di **Francesco Di Lazzaro**

Due erano i grandi temi che andavano a interessare noi appassionati di librogame, e in qualche maniera tutti coloro che hanno partecipato alla fiera, in questa edizione 2025. Il trasloco di Play, che dopo tanti anni lasciava l'accogliente, anche se forse un po' risicata, casa di Modena per approvare negli sconfinati padiglioni della fiera di Bologna, una vera città nella città di cui Play, nonostante fosse ingrandita e upgradata occupava solo una parte. E poi i 40 anni del librogame in Italia, anniversario importante da ricordare e festeggiare, che forse non è del tutto esatto, ma che sostanzialmente è cosa buona e giusta attenzionare proprio quest'anno, e più avanti spiegherò il perché.

Ma iniziamo dal primo punto, il trasloco: com'è stato approdare nel capoluogo emiliano?

Per me, come ospite della fiera e utente finale, che si è dovuto preoccupare principalmente di organizzare alcuni eventi e monitorare l'andamento del settore a bivi, l'esperienza è stata sostanzialmente positiva. Vi sto parlando, è bene sottolinearlo, a titolo esclusivamente personale, ma mi sono trovato meglio sotto vari punti di vista, nonostante l'affetto, un pochino anche nostalgico, che mi legava e lega a Modena, dove mi sono divertito per anni sulle tracce di Play.

Tanto per cominciare Bologna è più facilmente raggiungibile di Modena, sia che si venga in macchina che in treno (non credo ci siano molti che siano giunti in aereo, ma nel caso il capoluogo emiliano ha anche l'aeroporto) più o meno da tutte le parti d'Italia. Con l'alta velocità da Roma ci vogliono 2 ore e dal piazzale della stazione ci sono vari au-

tobus che portano direttamente alla zona fieristica, in pochi minuti. Il secondo vantaggio ha riguardato tutta la parte logistica: Bologna è una città più grande e attrezzata e questo ha comportato maggiore facilità nel trovare posti in cui dormire nei pressi dei padiglioni (il mio albergo, fornitomi con la consueta disponibilità dall'organizzazione, era letteralmente a 5 minuti a piedi dall'ingresso, ed è stato piacevole la mattina raggiungere il polo fieristico senza avere lo stress della macchina). I parcheggi sono molto più grandi e attrezzati ed è semplice trovare posto anche arrivando molto tardi (come ha fatto qualcuno dello staff di LGL che si è presentato ogni volata a mezzogiorno) e non si è costretti alla "rissa selvaggia" al momento dell'uscita serale come accadeva gli anni scorsi: talvolta le attese per guadagnare la strada hanno superato i 40 minuti.

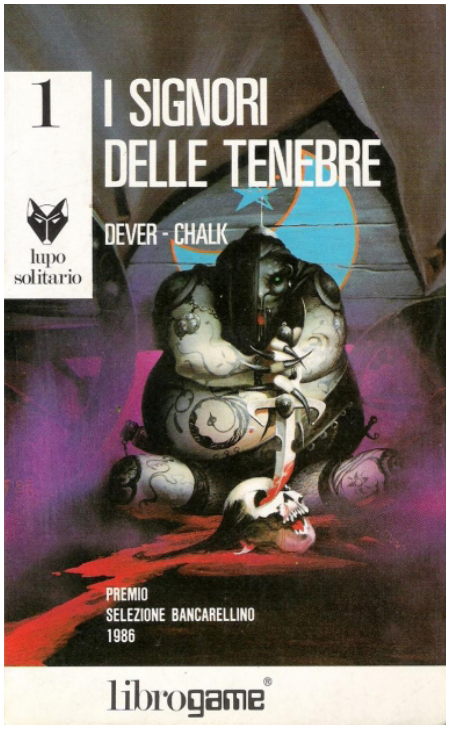
Stesso discorso per la quantità di locali disponibili e la loro accessibilità per le bisbocce serali: c'era veramente di tutto e, sebbene ci siano state alcune difficoltà per organizzare grandi tavolate, è stato possibile prenotare piuttosto agevolmente un tavolo per sabato sera prenotando poche ore prima, cosa impensabile in quel di Modena, a meno di non inoltrarsi nei ristoranti fuori porta sparsi per la provincia.

Anche gli spazi espositivi mi sono sembrati più adeguati: diciamolo chiaramente e onestamente, ModenaFiere stava diventando troppo piccola per Play. L'anno scorso i padiglioni sono stati più volte sul punto di scoppiare, il caos ingenerato dall'affluenza rendeva molto difficile gestire qualsiasi conversazione, gli spazi per muoversi, soprattutto nei momenti di punta del sabato e della domenica, erano ridotti ai minimi termini. Tutto questo a Bologna è venuto meno, nonostante un'affluenza, dati alla mano, anche leggermente superiore a quella del 2024. Il

contesto più adeguato, abituato a ospitare fiere di enormi dimensioni (come il defunto e mai dimenticato Motor Show, che nelle edizioni dei primi anni 2000 è arrivato a ospitare più di un milione di visitatori), le strutture capillari, una grande disponibilità di spazi ha consentito di strutturare la manifestazione su quattro padiglioni garantendo location adeguate e terreno vitale tanto per gli espositori quanto per i visitatori. Permettetemi poi un encomio alla disponibilità di servizi igienici: era uno dei talloni di Achille di Modena, erano pochi, presi d'assalto, a lungo andare inevitabilmente sporchi e maleodoranti, soprattutto quelli chimici che venivano approntati negli ambienti esterni; ora la situazione è radicalmente cambiata, con bagni grandi, capillarmente dislocati, e un servizio di igienizzazione continua che mi ha consentito di trovarli abbastanza puliti anche nelle ore serali.

Di contro, le criticità si sono riscontrate proprio nella grande dispersività con cui la fiera ci ha obbligato a confrontarci. Il padiglione 18 per esempio, quello che ospitava la maggior parte degli stand muniti di librogame, era u-

bicato al secondo piano, cosa che non era facile evincere dalle mappe diffuse dall'organizzazione, e praticamente tutti quelli con cui ho parlato hanno avuto difficoltà a trovarlo in prima battuta. In generale poi, per tutta la durata della kermesse, l'affluenza mi è sembrata inferiore rispetto alle zone ubicate al piano terra, che erano più immediate da raggiungere e soprattutto più vicine ai varchi di entrata e uscita. Il piano rialzato ha creato problemi anche a tutti coloro che avevano uno stand da approntare: erano facilmente raggiungibili se si riusciva a parcheggiare sul tetto, dove però i posti auto erano limitati, mentre risultavano ostici da "alimentare" con il vario materiale di vendita se si arrivava dal piano terra, e questa è stata la principale lamentela che ho raccolto parlando con gli editori di settore.



Personalmente non mi è piaciuto troppo l'assetto riservato alle sale conferenze, dove si sono svolte alcune delle attività di LGL. Piazzate per lo più nel cosiddetto mezzanino, un piano a metà tra il primo e il secondo indicato in maniera confusa, era un'impresa scovarle. La caccia alla sala conferenze ci ha costretto a decine di minuti spesi a vagare frenetici per la fiera, e ha portato sovente, come nel caso della conferenza dei librogame di sabato, a vedere la sala riempirsi solo dopo che l'incontro era iniziato da 10-15 minuti, proprio perché gli stessi uditori erano costretti a improvvisate cacce al tesoro per scovarci.
Difetti comunque comprensibili considerando che si trattava della prima edizione "ambientata" nel capoluogo emiliano, che, ritengo, siano facilmente risolvibili nelle prossime edizioni e non debbano essere considerati con eccessiva preoccupazione o giudicati severamente. Se nelle future edizioni, confermate a Bologna, le varie criticità non dovessero essere risolte allora la percezione complessiva dell'evento ne risentirebbe, ma è presto per fare processi, e sarebbe probabilmente fuori luogo.
Rimandandovi ai vari articoli dedicati per un'analisi generale della mostra e per gli approfondimenti dei singoli eventi organizzati da Librogame's Land in collaborazione con Ludo Labo, volevo spendere due parole su quello che è stato l'incontro principale della manifestazione dedicato ai 40 anni dei gamebook in Italia, la conferenza che si è svolta venerdì sera in sala Community dalle 18.30 alle 19.30.
Il relatore principale era Mauro Longo, che è stato spalleggiato dal sottoscritto (che si è limitato a qualche intervento di supporto).
Dopo aver ripercorso a grandi linee la storia dei primordi del librogame Mauro è andato a ricercare quali sono state le prime "vere" pubblicazioni a bivi giunte nel nostro paese, senza considerare i padri putativi del genere come può essere il mai troppo lodato Tante Storie per Giocare di Gianni Rodari.
Ebbene il primo volume a scelta multipla mai pubblicato nel nostro paese è senza dubbio Avventure nell'Isola di Edward Packard, il primo storico Scegli la tua Avventura mai importato, a cura della nuova Edizioni Ro-

mane di Gabriella Armando nel 1982. Ma se per librogame intendiamo un'opera con regolamento, dadi (o sistemi di generazione di numeri casuali concettualmente simili come la Tabella del Destino di Lupo Solitario), combattimenti e scheda di gioco allora il discorso cambia e a contendersi la palma di prima pubblicazione nostrana sono due titoli, entrambi usciti alle nostre latitudini nel 1985 (e da qui il discorso del quarantennale, che a questo punto fila). Si tratta de Lo Stregone della Montagna Infuocata (The Warlock of Firetop Mountain), il tomo capostipite della mitica fucina Fighting Fantasy, quello attraverso cui Jackson e Livingstone inventarono il gamebook moderno, e I Signori delle Tenebre (Flight from the Dark), avventura che presenta al mondo il personaggio di Lupo Solitario di Joe Dever, il più longevo e probabilmente amato nella storia dei librogame. Furono pubblicati più o meno contemporaneamente, da Supernova il primo (in un'edizione oggi ricercatissima dai collezionisti e oltremodo costosa nei rari pezzi reperibili sul mercato dell'usato) e direttamente dalla EL il secondo, da considerare il libro che ha dato il via alla fortunatissima produzione interattiva dell'editore triestino, durata più di un decennio. I Signori delle Tenebre va peraltro etichettato come il primo vero librogame italiano, nel senso che il termine con cui noi identifichiamo in maniera trasversale ogni libro a bivi nasce proprio a Trieste in quell'anno, a identificare la collana multi serie di cui Lupo Solitario fu il primo esponente e che, alla fine dell'epopea, arriverà a contare quasi 200 volumi. Nello stesso 1985, anno particolarmente florido per la letteratura interattiva e propizio per noi appassionati, escono altre due opere di fondamentale importanza: il primo fumetto-game mai pubblicato al mondo, almeno per quanto ne sappiamo, è Topolino e il Segreto del Castello, una storia della banda Disney con sei differenti finali pubblicata sul settimanale il 4 novembre. Il papà di questa primizia è Bruno Concina, che diventa così di fatto il primo autore italiano a realizzare un'opera a bivi, su illustrazioni del grande Giorgio Cavazzano. La storia è semplicissima, in linea con quelle delle avventure a scelta multipla che sono poi comparse per anni, a intervalli più o meno regolari, sul periodico Disney (che allora era edito da Mondadori): Minni e Clarabella, di ritorno da una sfilata di moda, passano vicino a un vecchio castello abbandonato, dal quale sentono provenire sinistri rumori. Arrivate a casa, e ancora in preda allo spavento, raccontano tutto a Topolino e Pippo, che decidono di indagare…

Ci sono, come già detto, sei possibili finali e una chicca divertente: nell'ultima tavola compare Paperino che legge il fumetto lamentandosi di non riuscire a capire nulla, a sottolineare una volta di più la non linearità del tutto! Sempre nel 1985 arrivò anche La Giungla dei Pericoli, traduzione di un libro

EDITORIALE

illustrato per un pubblico di giovanissimi scritto da Patrick Burston e portato in Italia da Editrice Piccoli, che inaugurò con questo volume una collana abbastanza fortunata, i Libriavventura. Pur non essendo un vero e proprio librogame il titolo presenta delle assonanze con i libri-gioco, a cominciare dai rimandi a diversi paragrafi alla fine di ogni coppia di pagine, che sfida il lettore con un indovinello, un cimento enigmistico, un enigma o una prova da dover necessariamente superare per poter procedere. Il percorso strettissimo, un vero e proprio true path, ne rende difficoltoso il completamento nonostante il target fissato su lettori non esperti; inoltre, considerata la data di pubblicazione, questo volume di presenta come il primo connubio tra immagini (con funzioni interattive) e bivi mai proposto in Italia, in ex aequo con Topolino.

La dotta dissertazione di Mauro è poi proseguito toccando altri temi importanti, come il primo librogame vero e proprio scritto da un autore italiano e l'evoluzione successiva del media nella nostra cultura, tutti approcci interessanti ma che esulano dall'argomento dei 40 anni, che è quello su cui vorrei soffermarmi a conclusione del nostro editoriale.
Se ci pensate 40 anni sono un tempo importante, la mezza età, o poco meno, nella vita di un uomo, è la distanza che ci separa da eventi che ormai sembrano storici e antichissimi, come il disastro di Chernobyl, i mondiali di calcio di Spagna 1982 o il lancio del film I Goonies. Insomma cose che ci sembrano talmente lontane da risultare ormai storiche. Molti dei nostri attuali lettori 40 anni fa non erano ancora nati, e anche chi scrive era un bambino che faceva la terza elementare. Questo per sottolineare come il fenomeno dei librogame, pur passando tra mille vicissitudini, e rischiando l'estinzione in almeno un paio di occasioni, sia ormai solidamente radicato nella nostra cultura e continui, nonostante tutto, a godere di buona salute. Che non sia questo il momento migliore, approfittando del genetliaco, per compiere quel passo che ci manca? Uscire cioè dal recinto dei bislacchi amanti di qualcosa che riguarda solo la nicchia, e prendere atto, una volta per tutte, che il genere interattivo fa parte della nostra letteratura. E magari anche smettere di preoccuparsi di come tenerlo vivo, ma concentrarsi sulla necessità di mantenerlo sano, interessante, popolare, diffuso, dando finalmente la sua vitalità come fattore acquisito?
Sono domande un po' provocatorie, che nascondono una risposta implicita, ma tra noi ce lo possiamo dire: non sarebbe meraviglioso se il festeggiamento di queste quattro dediche coincidesse con il definitivo salto di qualità nella percezione del genere, nell'affrancarlo dalle limitazioni a cui forse noi stessi, talvolta eccedendo, lo abbiamo costretto?
A mio parere la risposta è assolutamente affermativa. Voi che ne pensate?

Play Modena - Bologna

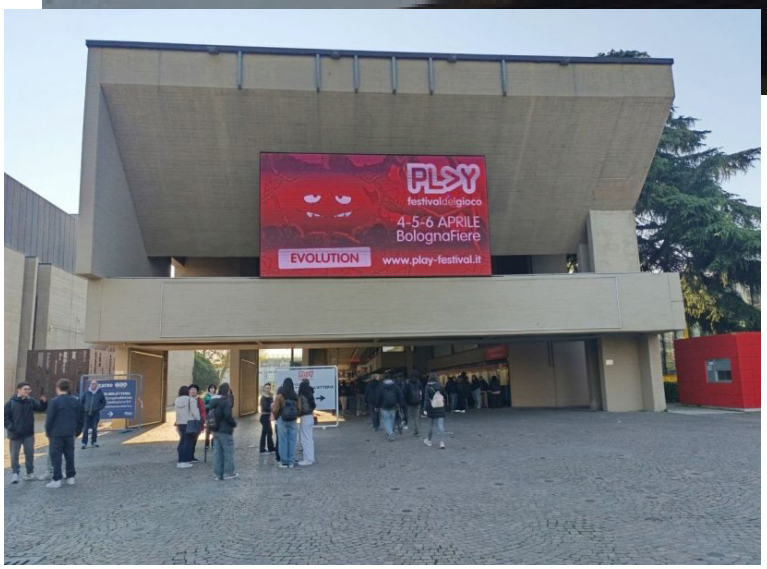
NON SI TORNA INDIETRO

di **Marco Zamanni**

Il sottoscritto, come immagino molti altri nell'Italia del nord ovest, aveva inizialmente storto il naso di fronte all'idea che la fiera di Play, da molti anni fondamentale per il mercato dei librogame quanto il Lucca Comics and Games, sarebbe stata spostata da Modena a Bologna: le tre ore di viaggio per raggiungere la fiera emiliana sarebbero infatti diventate quattro per me, e avrei perso tutti i riferimenti e le abitudine specifiche che avevo assunto nel tempo.

Nonostante ciò, dopo avere concluso l'esperienza di quest'anno (per la prima volta in qualità di inviato per Librogame's Land, che ringrazio, insieme ovviamente all'organizzazione di Play) posso dire che la scelta di cambiare luogo sia stata non solo ottima, ma addirittura necessaria.

Senza volere esagerare, si può dire senza timore d'essere smentiti che visitare la fiera di Modena nei giorni di maggiore affluenza, ossia sabato e domenica, era diventato da alcuni anni pressoché impossibile. Tra i giorni scelti a ridosso dell'estate con conseguente caldo africano, gli spazi ridotti, i bagni assolutamente non sufficienti e le opzioni per il ristoro limitate, personalmente ero arrivato al punto di vivere la fiera come una "fatica necessaria", accettando i limiti palesi dell'e-



sperienza in quanto intrinseci e inevitabili.
Questa convinzione però era vacillata a fine febbraio, dopo avere visitato il Festival International des Jeux, ossia la fiera del gioco a Cannes, in Francia. Gli spazi enormi, giganteschi e ariosi di quella fiera mi avevano fatto vivere un'esperienza opposta rispetto al solito, pressoché solo positiva: ma mi erano sembrati non replicabili nel nostro paese, cosa che mi aveva tenuto fino all'ultimo nel dubbio se andare a Play Bologna oppure no.
E invece, dopo averlo fatto, posso dire che Play 2025 è arrivata molto vicina a essere la fiera perfetta per un appassionato di giochi e di librogame. Molto vicina, ma con un unico, piccolo neo, che riguarda però solo il nostro settore.
Togliamoci subito l'unico dente con relativo dolore: la divisione in padiglioni tra loro molto distinti (e distanti), come avrò modo di spiegare tra poco, rappresenta sia una benedizione che una potenziale trappola per gli editori di LG, ma i pregi sono talmente superiori ai contro da non rendere neppure ipotizzabile tornare indietro.
Lontani sono i giorni in cui bisognava lasciare la macchina in sosta vietata nei campi: i parecchi a Bologna Fiere sono tantissimi, così come sono spaziosi i padiglioni in cui la manifestazione stessa è ospitata. Scordatevi i tempi in cui bisognava mettersi in coda a passo d'uomo per passare accanto a uno stand, o in cui si creavano dei veri e propri tappi nei punti di maggiore interesse. Quest'anno, anche nella giornata di sabato, non si è mai verificato nulla di tutto ciò: il padiglione 20, dedicato ai giochi da tavolo, è sempre stato affollato ma vivibile, con possibilità di vedere a colpo d'occhio dove si trovassero gli stand di proprio interesse. Il padiglione 15, dedicato in parte ai giochi educativi/per l'infanzia e in parte al gioco libero e ai prototipi, è sempre stato molto ordinato, così come il padiglione 19, dedicato ai giochi di carte collezionabili.
Infine, oltre alle ottime sale dedicate alle conferenze, c'era il padiglione 18, collegato

al 15 ma staccato dal 20: ossia il padiglione dedicato ai giochi di ruolo e ai librogame. Un connubio storico, fatto proprio anche da molti editori del nostro settore: ma non da tutti, cosa che avrebbe potuto penalizzare chi invece aveva al proprio catalogo LG e giochi da tavolo (come l'editore Dracomaca, che non a caso ha scelto uno stand al padiglione 20).

Spazi così grandi e così ben marcati permettono a chiunque, anche al più piccolo degli stand, di godere potenzialmente di un'ottima visibilità: per tutta la fiera infatti ho potuto orientarmi senza bisogno di mappe, semplicemente individuando da lontano gli stand in cui volevo recarmi, e fermandomi lungo la strada in quelli più piccoli e meno conosciuti (spesso i più interessanti, in un settore – quello dei GDT – in cui le "novità della fiera" arrivano ormai nei negozi contestualmente, e a prezzi spesso inferiori. Ma questo è un altro argomento, che nulla c'entra con Play).

Sottolineo però che l'ottima visibilità fosse solo "potenziale": e questo perché, come dicevo, la divisione in padiglioni così lontani tra loro (non sto esagerando: si parla di almeno cinque minuti per spostarsi dal padiglione 20 al 18, passando per il 15!) può essere allo stesso tempo una benedizione e una trappola per il nostro settore. Perché rende la possibilità di essere individuati dipendente soprattutto dalla volontà dell'utenza di cercare! Questo, giocoforza, taglia fuori dai potenziali clienti tutti i semplici "curiosi" che si sono fermati ai padiglioni 20, 19 e 15 senza neppure entrare nel 18, magari perché non interessati ai GDR, o magari perché meramente stanchi di girare dopo una giornata intensa.

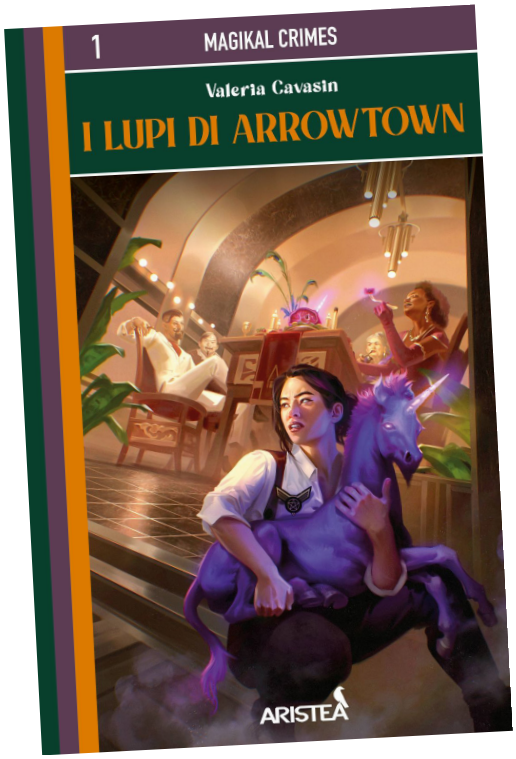
Si tratta di un rischio con cui i nostri editori dovranno imparare a convivere, elaborando dei metodi per attirare maggiormente il pubblico interessato ai GDR, oppure per rendere la fiera più "appetibile" all'utenza storica, soprattutto a chi si era stufato dei difetti di Play Modena.

Questo report mi auguro possa andare nella seconda direzione: perché se anche voi, come me, non ne potevate più delle code ai bagni inagibili, della puzza di sudore costante e delle guerre per accaparrarsi le ultime tigelle rimaste, vi consiglio caldamente di valutare il ritorno a Play Bologna 2026. Non esiste a tutt'oggi un momento migliore, forse anche più di Lucca Comics and Games, per conoscere e chiacchierare con gli altri protagonisti di questo settore, e per vivere tutti insieme un'esperienza immersa nel gioco a trecentosessanta gradi.

A Bologna Play, l'opera dell'esordiente Valeria Cavasin conquista il "Premio Lupo Solitario"

MAGIKAL CRIMES AL TOP

di **Alberto Orsini**



Oramai la serie "MagiKal Crimes" di Valeria Cavasin, pubblicata da Aristea, non è più una sorpresa. Con una serie di piccole, grandi innovazioni tecniche e stilistiche, che si abbinano a dinamiche più consumate, l'opera in quattro volumi ha costituito una apprezzata ventata di novità nel panorama librogamistico italiano.

La serie offre quattro casi raccolti in altrettanti agili volumi. Protagonista l'agente investigativa Amy Tang, della MagiKal Crimes: un'unità di polizia dedicata al contrasto di crimini legati al sovrannaturale, in un mondo urban fantasy in cui la magia e le creature delle fiabe convivono con i profani. Un'opera che combina investigazioni e momenti di tensione con altri più leggeri; non mancherà nemmeno un po' di romance. I testi di Cavasin, esordiente in ambito librogioco, sono supportati dall'arte di Katerina Ladon, e dalle mappe di Chiara Di Francia, in un team tutto al femminile.

Ai feedback di lettori e addetti ai lavori si è aggiunto anche un riconoscimento attribuito all'autrice nel corso dell'ultima edizione di Play, per la prima volta ospitata a Bologna. Per saperne di più, abbiamo rivolto alcune domande a Cavasin.

A qualche mese dall'uscita, la tua opera in quattro volumi si è affermata come

Katernia Ladon, Valeria Cavasin e Dario Leccacorvi

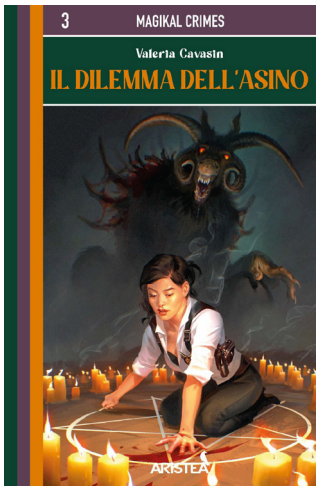
una delle nuove voci più interessanti del panorama librogamistico, ti aspettavi questo successo?
Grazie, Alberto. Nello scrivere MagiKal Crimes sapevo di spingermi su sentieri non ancora battuti e che l'opera si sarebbe distaccata dal modello "tradizionale" di libro game che ha caratterizzato la scena italiana negli ultimi anni. Questa serie è qualcosa di nuovo e non sapevo come sarebbe stata accolta dal pubblico e dalla critica. Ho voluto correre il rischio e sono molto felice dell'entusiasmo con cui è stata ricevuta dai più. Spero sia solo l'inizio!

Nell'ambito di Bologna Play è arrivato anche il primo riconoscimento per la tua "creatura" con il "Premio Lupo Solitario": che effetto ti ha fatto?
È stata un'enorme soddisfazione personale e mi ha moralmente ripagata degli sforzi fatti per la realizzazione dell'opera. Questo premio, per me, è stato un riconoscimento della dedizione e della cura che ci ho messo, oltre che della qualità della scrittura e delle meccaniche di gioco.

A proposito, che impressioni hai avuto della "nuova" fiera rispetto ai tempi di Modena?
Della recente edizione bolognese ho apprezzato gli ampi spazi, ma penso si debba migliorare sul piano della logistica. Spero che, con il tempo, il Play si affermi con decisione come il punto di riferimento per i core gamer e non si trasformi nell'ennesima fiera rivolta al pubblico casual.

Vuoi dirci qualcosa in più sul futuro della tua protagonista?
Mi piacerebbe scrivere un prequel che veda protagonista una giovane Amy Tang, recluta alle prese con i suoi primi casi. Ho in mente anche uno spin-off nel quale indossare le vesti di un personaggio secondario ma molto amato della serie. Purtroppo al momento non ci sono ancora accordi in merito, se ne riparlerà con l'editore.

Hai altri progetti su cui puoi anticipare qualcosina, oltre alle avventure dell'agente investigativa?
Sono una scrittrice versatile e mi piace esplorare generi diversi. Sul fronte giochi da tavolo sto lavorando a diversi titoli tra cui un narrativo solar punk per Fiammingo Games, che vi invito a seguire sui social per essere aggiornati sulle novità. Non vedo l'ora che questi prodotti escano a scaffale! Per quanto riguarda i libri game, sono aperta a commissioni, con qualche interessante idea concreta da mettere sul piatto.



L'EVOLUZIONE DEI LIBRIGAME

di **Lorenzo Trenti**

La fiera annuale del gioco cambia casa: nell'edizione di Play svoltasi il primo fine settimana di aprile, la sede è stata spostata da Modena all'ampio polo fieristico di Bologna, raddoppiando gli spazi espositivi. "Evoluzione", non a caso, era il tema di questa edizione di passaggio, ricca di sfide e incognite, ma anche di tante riconferme per gli appassionati di giochi da tavolo, giochi di ruolo e affini.

Nel panel organizzato dal portale Librogame's Land in occasione dei 40 anni dei librigame in Italia, si sono succeduti autori, illustratori ed editori per presentare le ultime novità, con una pletora di stili diversi a testimoniare la vitalità di una scena creativa tutt'altro che conclusa.

La nuova "Sala Moreno" ha così ospitato i curatori del portale, Mauro Longo e Francesco Di Lazzaro, che in un'ora e un quarto hanno fatto sfilare una quantità impressionante di titoli. Eccoli riassunti per voi, in rigoroso ordine alfabetico.

ACHERON EDIZIONI porta un titolo dello stesso Longo, Brancalonia: Manuale delle giovani canaglie. Brancalonia è un marchio transmediale, tra i più diffusi e appezzati tra quelli dell'editore, ambientato in una Italia in salsa "spaghetti fantasy", cialtrona e rocambolesca. Dal 2017 in questa ambientazione si sono

succeduti racconti, i due librigame di Stregoneria rusticana di Andrea Tupac Mollica, un gioco di ruolo con relative espansioni, i romanzi con Mondadori... questo di Longo, oltre a fare il verso al disneyano Manuale delle giovani marmotte e alla sua controparte bassottesca, è anche il primo librogame ufficialmente a marchio Brancalonia.

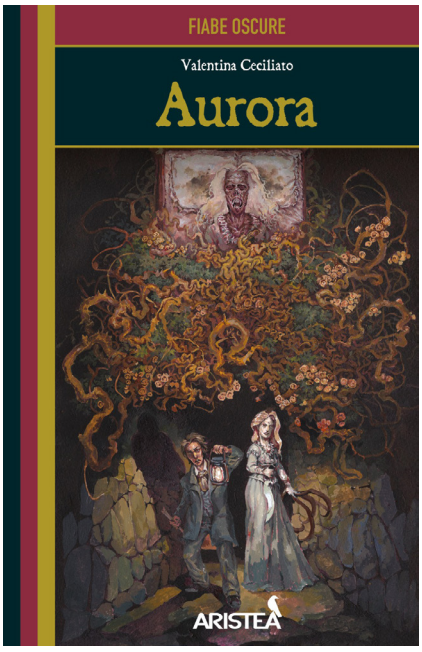
ANDREA ANGIOLINO è tra i primi e ancora più prolifici autori di librigioco, nonché di giochi tout court, e ha raccontato in anteprima diverse novità che stanno per uscire con la sua firma. L'editore Ludic pubblicherà Storie a bivi, due racconti gioco su un originale formato a mazzo di carte. La storia si sviluppa passando da una carta all'altra anziché da una pagina all'altra. L'edizione prevede Il grande cacciatore, titolo che ha già avuto diverse incarnazioni, prima sulla rivista L'Eternauta nel 1993, in versione cartone animato per Stream (oggi Sky), come lettura interattiva in pubblico per un numero considerevole di volte. Il secondo racconto è invece un inedito, Una mattina in Catai, in cui il protagonista è Marco Polo, che giunge nel lontano Oriente assieme al padre e allo zio, e deve recuperare la medaglietta con il ritatto della defunta madre che gli è stata strappata.

Ci sarà poi la ristampa di un super classico ambientato nello scautismo, Avventure al campo, per l'editore Parapiglia. Rispetto all'edizione del 1996, assieme al coautore Pier Giorgio Paglia, tre novità: il protagonista potrà essere sia maschile sia femminile, saranno presenti i telefonini e infine, per evitare faide gastronomiche, la ricetta della carbonara è stata emendata sostituendo il guanciale alla pancetta (!).

L'editore Carocci pubblicherà Un secolo di giochi con un viaggio attraverso alcuni giochi fondamentali (tra cui la saga a bivi di Lupo solitario) e stamperà a settembre un'edizione aggiornata del manuale Scrivere li-

bri-gioco. Angiolino ha poi raccontato tante altre sue attività, da un concorso per racconti gioco a Urbino che ha visto la partecipazione di 30 classi, alla nuova edizione de Il gioco di ruolo dell'Orlando Furioso con Raven; dal gioco Ravensburger Fantozzi batti lei al crowdfunding in partenza a settembre dedicato al gioco di ruolo I cavalieri del tempio. E poi l'attesa ripubblicazione de Il gobbo maledetto per BlacKnight, con più paragrafi e nuove foto e riquadri, coautore Gregory Alegi.

ARISTEA con Dario Leccacorvi presenta due titoli diversi e interessanti. La collana Fiabe oscure prosegue nel suo intento di rivisitare i personaggi del folklore in chiave horror gotica. Aurora, di Valentina Ceciliato, reinterpreta la storia della Bella addormentata, che si risveglia nel castello e si scopre vampira. Dovrà quindi capire chi l'ha portata in questa condizione e farci i conti. Il testo è incentrato sulla narrazione, ricco di rimandi al corpus di leggende, opinioni e dicerie sui vampiri, con un pizzico di ironia. Le illustrazioni sono di Erica Rossi che



ha già arricchito il precedente volume dedicato a Baba Yaga e dà quindi continuità al comparto artistico della collana.

La casa degli automi inaugura invece una nuova serie a tema giallo investigativo. Il titolo vede il ritorno di Michele Buonanno dopo il pluripremiato 49 chiavi. Questo nuovo volume si allontana da alcuni concetti tradizionali della narrativa interattiva: il lettore troverà pochi bivi di scelta in senso classico, ma molti paragrafi "hub" con decine di possibilità che lo indirizzeranno verso interrogatori ed esplorazioni. Si tratta di un classico giallo deduttivo, un "invito a cena con delitto" ambientato in una casa isolata tra le Alpi svizzere. A un certo punto ci scappa il morto, sei il principale sospettato e devi quindi risolvere il caso per discolparti.

"In alcune cose ho dato continuità col precedente volume, per esempio nell'esplorazione e nella somma di numeri per sbloccare alcuni paragrafi nascosti", ha detto l'autore. "Per altri aspetti invece la scrittura di questo testo è stata un passo successivo, con un intreccio più complesso e dialoghi tra personaggi. 49 chiavi è stato una palestra, ho preso quell'esperienza e ho costruito qualcosa di nuovo e inedito... una bella sfida. Trattandosi di un giallo ho sviluppato molto la dinamica investigativa, cercando di riprodurne le dinamiche. L'investigatore protagonista farà quindi i suoi interrogatori, che porteranno indizi utili a una successiva fase di esplorazione. Ho dovuto mettere un limite di tempo agli interrogatori altrimenti il lettore chiede tutto a tutti. Come in 49 chiavi sei tu che sommi e combini gli indizi, per un game design un po' più moderno rispetto al classico Sherlock Holmes in cui il testo ti chiedeva se avevi trovato questo indizio e quell'altro: qui sei tu che devi arrivarci. Ho anche eliminato il dado... oggi un po' anacronistico".

DRACOMACA ha portato due nuovi titoli. Il primo è Reality di Roberto Bucciarelli: un vero e proprio reality show a eliminazione. Il gioco è diviso in giorni e per ogni giornata devi sopravvivere al televoto che ti elimina: se sopravvivi prosegui nella lettura, se invece il pubblico da casa non ti premia la partita si conclude. Le puntate vedono via via le storie intrecciate di vari personaggi a cui è possibile affezionarsi.

L'autore Matteo Boca ha poi presentato Indagini minute. Pur non trattandosi di un librogame in senso stretto, non è fuori luogo presentarlo in questa sede, anzi: si può dire che si tratti di un format molto particolare di narrativa interattiva, molto probabilmente il primo gioco in un raccoglitore ad anelli. Si tratta di un investigativo in cui si risolvono i casi tutti in una volta: i colpevoli infatti sono già stati catturati, i giocatori leggeranno i casi e dovranno capire chi ha commesso cosa e dare un nome ai personaggi. Bisognerà fare deduzioni ma anche sfruttare intuito, prime impressioni, pregiudizi e preconcetti, senza avere mai la certezza della "prova provata". I casi inoltre sono intrecciati e quindi alcuni elementi possono trapelare da una vicenda

all'altra (un personaggio violento in un caso lo sarà stato molto probabilmente anche in altri), oltre a permettere di poter identificare un colpevole per esclusione. Gli scenari sono di lunghezza e complessità crescente, da un minimo di 3 colpevoli per una partita di 20-30 minuti, fino a 7 colpevoli per un'ora e mezza di gioco. Per stessa ammissione dell'autore, il gioco si ispira a Insoliti sospetti di Paolo Mori, basato proprio sui pregiudizi sociali. Boca ha un retroterra da educatore e ha previsto anche una scheda che consiglia come portare il gioco in contesti didattici e formativi, così da non alimentare il pregiudizio ma anzi aiutare i partecipanti a riflettere su di esso, riconoscerlo e gestirlo.

INGENIOSO HIDALGO è la nuova etichetta "donchisciottesca" dell'appena citato Paolo Mori, che qui pubblica il librogame storico Un altro passo nella neve di Manuele Giuliano. I librigame di ambientazione storica sono una minoranza ed è importante il corretto equilibrio tra l'attinenza storiografica e il game design. Come tradurre in meccaniche un tema come quello della ritirata di Russia del 1943?

"Si tratta di un percorso molto responsabilizzante", ha risposto l'autore. "Scoprire la macrostoria è facile, vai su Wikipedia e in 5 minuti ti sei fatto almeno un'idea. Io volevo far entrare il lettore in un'esperienza reale, fargli vivere cosa vuol dire essere un soldato italiano nel 1943 con -40°C. Ho svolto una ricerca molto ampia durata circa un anno e mezzo, trovando aiuti come la fantastica Associazione Alpini: mi hanno concesso persino una visita privata senza pubblico in un museo, eravamo solo io e un alpino che mi ha fatto vedere tutti i reperti. Poi si è trattato di tradurre il tutto in numero finito di paragrafi, in un testo che doveva risultare divertente senza essere didattico: volevo raccontare l'esperienza di vita di una persona che

in quel momento si trovava lì. Per questo, più che ai libri di storia, ho attinto alle interviste di figli e nipoti di reduci, oltre che alle registrazioni. Le meccaniche vere e proprie sono molto ridotte, si tratta di annotare qualche punto, tenere un diario... ci sono scelte contrassegnate da un fulmine, che richiederanno al lettore di prendere una decisione al volo, senza ragionare, proprio come accadde sul fronte. La "valuta" di gioco è data dalle sigarette, usate come merce di scambio".

L'editore Paolo Mori aggiunge che il suo interesse per queste vicende fa parte della sua storia di famiglia, essendo lui e la moglie appassionati de Il sergente nella neve di Mario Rigoni Stern, che hanno anche conosciuto, e de La strada del davai di Nuto Revelli: storie molto crude di reduci di Russia. Il game design adottato è attinente a queste esperienze: morire è facilissimo, a volte bisogna fare scelte casuali e fulminee da cui dipendono la vita o la morte... vivere questo pezzo di XX secolo attraverso i bivi è un modo di condensare tante storie in una.

STEFANO TARTAROTTI è arrivato al panel accompagnato dall'inseparabile "cana" Lucy, protagonista dei suoi apprezzati fu-

metti-game pubblicati da MS Edizioni. Il nuovo titolo si chiama 15 Mondi da Cana, come gli altri parte da spunti autobiografici: la vicenda si dipana a partire dalla collina dietro casa dell'autore, per poi prendere una piega inaspettata quando un tasso ruba i croccantini al gatto e scompare. Gli altri animali si accorgono della scomparsa perché il tasso fa il mago a Dungeons&Dragons e notano che hanno dei problemi senza i suoi incantesimi... La ricerca li porta così a una parete di quindici porte, ognuna delle quali conduce a un diverso pianeta, uno più demenziale dell'altro.

Il game design è più semplice rispetto al precedente volume, che era quasi un giallo classico. Come mai?

"Io stesso sono un amante degli open world", spiega l'autore. "Finisco un videogioco il prima possibile poi passo mesi a esplorarlo. Mi piaceva l'idea di scrivere un gioco dove non devi temere sempre di morire. Nel volume precedente era difficile sbloccare tutti gli oggetti e qualche lettore più giovane si è un po' perso. Qui è tutto più semplice, sono 15 mini avventure e si può finire il libro anche senza avere esplorato tutte le porte. Poi magari torni indietro e cerchi di capire a cosa servono i nasi da clown" (già, a cosa serviranno?).

PLESIO ha portato in fiera il volume Progenie oscura di Matteo Poropat, nome ben noto nel settore essendo egli l'autore del software Librogame creator, usato dalla stragrande maggioranza di chi scrive storie a bivi.

Il librogame in questione ha una storia molto lunga, essendo nato ben 18 anni fa (!) come autoproduzione dal titolo Obscura genesi, tra l'altro proprio per testare le funzionalità del programma. L'ambientazione mescola due generi che in Italia non vanno fortissimo insieme, cioè fantascienza e horror; ci sono giusto alcune novelization di videogame.

Il gioco è un "dungeon crawler" con una parte narrativa e di storia dell'ambientazione. Come in Doom o Dead space il giocatore esplora ambienti chiusi e claustrofobici, in cui l'autore ha cercato di inserire tutte le mostruosità di cui è appassionato (per esempio quelle lovecraftiane).

Anche il game design ricorda quello di certe avventure grafiche: vi si trovano la crescita in potenza delle armi per affrontare nemici sempre più potenti, gli "achievement" da smarcare, l'attrezzatura che può essere modificata... tutte cose all'epoca inedite per un librogame.

Il progetto attuale nasce dall'innamoramento del curatore Alberto Orsini per il testo originario, che ha arricchito il volume e la sua lore con racconti sia lineari sia a bivi.

TORA EDIZIONI ha portato (e subito esaurito in fiera) Culto di campagna, definito dall'autore Moreno Pollastri "un videogioco anni '90 con qualche goccia di Lovecraft e un po' di Terry Pratchett". Il protagonista tenta di entrare in un antico culto il cui scopo è man-

giare, ingrassare, dormire e in generale fare la bella vita, nell'attesa che arrivino i Grandi Antichi... che però non si manifestano mai. Il personaggio in questione ha già provato diverse volte la prova d'ingresso, senza successo, e ora si gioca il tutto per tutto grazie a un libriccino di tal maestro Bignamus... che scatena l'effettiva venuta degli Antichi e il caos conseguente. Il gioco è volutamente in stile videoludico: la grafica è in pixel art, ci sono riferimenti ai tentacoli viola di Day of the tentacle e si può perfino barare con il cheat mode. Il gioco è accessibile, non complesso e godibile anche da neofiti.

Davide Toccafondi ha anticipato un'imminente uscita al Salone del Libro di Torino: Cacciatori del crepuscolo è un fantasy particolare, ambientato in un mondo bagnato dalla luce di un sole viola. In questo luogo abitano molteplici specie e il lettore interpreta un elfo oscuro legati al dio sole che illumina il mondo. Il protagonista si occupa di difendere la civiltà dalle minacce naturali, perché in questo mondo il sole viola rende le creature forti e feroci. Un giorno un sacerdote del culto rivela che una setta blasfema vuole risvegliare un drago d'acciaio: inizia così una quest per la ricerca di artefatti risalenti all'antica guerra dei draghi, attraverso foreste incantate, deserti, città e mari.

LIBRARSI ha pubblicato Le mura di Spyte di Dave Morris e Oliver Johnson. Questo quinto volume atteso da anni completa per ora la collana Blood Sword, un classico del fantasy a bivi nella sua nuova versione aggiornata. Il volume include un regolamento avanzato che risolve alcune zone grigie dell'edizione originale, per esempio i movimenti e gli attacchi a distanza. Si tratta perlopiù del lavoro di Enrico Menara, durato un paio d'anni (il regolamento è comunque facoltativo).

Oltre al gioco vero e proprio ci sono retroscena sulla geopolitica, il commercio e la vita

quotidiana nel mondo di Blood sword, più alcuni gustosi retroscena su come nacque la collana. Si tratta insomma di di una vera e propria director's cut.

Il panel si è concluso con la premiazione del concorso **I CORTI**, una pregevole iniziativa del forum di Librogame's Land nata dalla community stessa. Quest'anno, come ricordato dal giurato Luca Santarelli, il tema proposto era "lo specchio". Gli autori lo hanno declinato in vari modi, per esempio usando testi specchiati o numeri di paragrafo che vanno invertiti, oppure la pre-

senza di due personaggi da altrettanti lati di uno specchio.
Tra la quindicina di elaborati arrivati, si aggiudica il primo premio Mirat di Michele Buonanno, a testimonianza del fatto che l'iniziativa continua ad attirare anche autori già affermati e non solo esordienti. Il racconto-gioco chiede al lettore di ricostruire la vita di un pittore espressionista negli anni successivi alla Seconda guerra mondiale. Il protagonista lo cerca nella sua villa sul Mar Baltico, apparentemente abbandonata. In una delle stanze trova uno specchio misterioso di fattura araba, al cui uso è legata la scomparsa dell'amico. L'artefatto porta un vantaggio ma chiede di compiere atti turpi (in quella che l'autore ha definito "una metafora del patto col diavolo o della dipendenza psicologica").
Tante altre novità in fiera, tra cui quelle di **RAVEN** che hanno richiesto uno slot di programma apposito per presentarle. L'editore imolese con i suoi marchi ha svelato l'anteprima dell'attesissimo volume 32 della saga di Lupo solitario, intitolato La luce dei Kai, in compagnia dell'autore Ben Dever, figlio dell'ideatore della saga Joe Dever. Annunciati anche tre boardgame di Lupo solitario.
La serie lovecraftiana Choose Cthulhu vedrà una versione "Advanced" con nuove storie, regolamenti più strutturati e schede del personaggio, oltre ad ambientazioni che mescoleranno i classici racconti del Solitario di Providence alla fantascienza cinematografica anni '50 e '60.
Già giocabile in fiera il librogame La città meccanica, nel cui cofanetto trova posto un mazzo di 52 carte per gestire combattimenti ed evoluzione del personaggio.
Tra i molti titoli dell'editore, da segnalare il primo della collana "In cerca di libertà": Spezza le catene di Emily Conolan, autrice che lavora con i rifugiati e che ha attinto alla propria esperienza per raccontare di migranti ambientate in diversi periodi storici.
È stato infine assegnato il premio "Lupo solitario" a Magikal Crimes di Valeria Cavasin, nella foto con Dario Leccacorvi editore di Aristea e l'illustratrice Katerina Ladon.
Una sontuosa sequenza di titoli per il festival Play, dunque, che ha annunciato le date della prossima edizione. Appuntamento di nuovo a Bologna il 10-12 aprile 2026.

Il panorama interattivo nipponico presentato da Antonio Costantini.

I BIVI DEL SOL LEVANTE

di **Aldo Rovagnati**

Quando pensiamo al Giappone ci vengono in mente, perlopiù, i palazzi moderni di Tokyo, i samurai, il sushi, i robottoni, i cartoni animati della nostra beata infanzia e adolescenza, e via discorrendo. Ma i librogame? Pensereste mai a un'associazione con i librigioco? Chi scrive, fino a domenica 6 aprile 2025, sinceramente no. E invece…

E invece è fortissimo il legame tra quelle terre d'oriente il nostro medium preferito, come ben spiegato a Play da Antonio Costantini, volto noto della scena interattiva italiana, nel corso di un panel dedicato dal titolo 'Il Giappone a bivi'. Antonio, già autore per numerose case editrici del settore, è difatti anche un fervido appassionato di tutto ciò che è nipponico… E ha pure sposato proprio una ragazza giapponese!

Nel corso dell'incontro è stato fatto un excursus sulla parabola dei prodotti a bivi nel Sol Levante e, come vedremo, non mancano i parallelismi con quanto accaduto negli stessi periodi sia in Europa che in Italia.

A partire dagli anni '80, infatti, in Giappone c'è (e c'è tuttora) una grande produzione di librigioco; basti pensare che anche lì ebbe grande successo una vecchia conoscenza del panorama interattivo anglosassone prima e italiano/mondiale poi, quello Stregone della Montagna Infuocata da cui derivò, almeno per il titolo, addirittura una rivista interamente dedicata ai librogame, Warlock, distribuita capillarmente anche in Giappone. E non fu l'unica: sulla scorta dei successi di quei primi anni di fulgore per il genere nacquero altri periodici dedicati alle recensioni e alle presentazioni dei nuovi libri a bivi.

Una particolarità, che differenzia ciò che è

avvenuto in Giappone e ciò che è successo da noi nella prima epoca d'oro dei librogame, è che lì ai prodotti importati dall'estero e tradotti (un esempio, Sorcery/Sortilegio) si è fin da subito affiancata una forte scena autoctona con scrittori giapponesi. Cosa che da noi, a parte qualche meritevole eccezione, non è avvenuto, basti pensare alle collane originariamente edite dalla EL, tutte straniere. Inoltre, se da un lato, in Italia, avremmo potuto definire l'editore triestino quasi un monopolista sul mercato dei librogame, dall'altro, in Giappone, c'erano una pluralità di case editrici diverse e ben strutturate. Fin dall'inizio non mancarono, peraltro, cosa che da noi si è vista solo in anni recenti, concorsi dedicati ai librigioco, con prospettive di pubblicazione commerciale per i vincitori.

I libri interattivi nipponici erano fortemente correlati ai videogame. Nacquero infatti serie a bivi con protagonisti alcuni brand noti del panorama videoludico come Zelda, Castelvania, Metroid, Dragon Quest e via dicendo. La logica alla base, come spiegato da Costantini nel corso della sua disamina, era fondamentalmente "non hai soldi per comprarti la consolle? Ti offro lo stesso l'esperienza di Mario Bros, ma su carta". Accanto alle storie tratte dai videogiochi più famosi non mancavano librigame ispirati alle storie tradizionali come la leggenda di Momotaro, oppure a personaggi dei manga, come Lupin III. Si trattava prodotti semplici, spesso senza l'uso dei dadi, pensati per un pubblico giovane composto da studenti di elementari e medie.

Tutto rose e fiori allora? Ma neanche per sogno. Ed è proprio su questo tema che i parallelismi tra Giappone e Italia aumentano. Negli anni '90, infatti, l'interesse di pubblico e addetti ai lavori verso i librogame, lì come da noi, cala drasticamente. I motivi? Si ragiona per supposizioni, rivela Costantini: "non esistono ancora studi empirici dedicati, però è lecito pensare a una concatenazione di diversi fattori socioeconomici, in cui quello nettamente più influente potrebbe essere stato l'erosione del mercato dei libri interattivi in favore dell'industria dei videogame, altre forme di intrattenimento in crescita come i giochi di ruolo, ma anche la nascita delle light novel (il cui successo dura tuttora)".

In questo periodo sono quindi gli adventure

game per console a raccogliere il testimone per quanto riguarda il gioco in solitaria. Il genere, prima prettamente fantasy, si ramifica in storie horror e poliziesche. Un'altra tematica popolare in quel periodo è quella dei dating game destinati a un pubblico adulto. Questi giochi sfruttano meccaniche tipiche dei gamebook coinvolgendo il giocatore/protagonista nella ricerca di appuntamenti con belle ragazze (il sottoscritto ha subito pensato a Leisure Suit Larry, avventura grafica osé famosa all'epoca anche in Italia).

La riduzione di domanda e offerta interattiva, con un calo di interesse nel pubblico e di riflesso nelle case editrici, termina agli inizi degli anni 2000, in cui assistiamo a un nuovo sussulto. La ristampa di vecchi titoli giapponesi rimette in modo la produzione; nuovi autori si affacciano sulla scena e nuovi concorsi vengono lanciati, favorendo quindi anche un ricambio generazionale nella community di appassionati di narrativa a bivi.

Successivamente, tra il 2010 e i giorni nostri, escono in Giappone diversi librogame che affrontano tematiche ed esplorano ambientazioni poco diffuse sul mercato nipponico, come ad esempio avventure gotiche a tema vampiri o storie di fantasmi, o ancora librigioco che introducono meccaniche innovative per quegli anni, come la simulazione del tempo che passa, escamotage grafici per accedere a porzioni di libro 'nascoste' o indizi celati nelle illustrazioni interne. A opere originali si affiancano, proprio come negli anni '80, librogame ispirati a brand già famosi, tipo 'L'Attacco dei Giganti'. Escono librigioco digitali pensati esclusivamente per ebook, per essere giocati in treno, senza l'uso di dadi. Nascono manga a bivi… Insomma, un'evoluzione, sia nelle forme che nei contenuti, abbastanza simile a quanto accaduto nel nostro Paese.

E forse è, questa, la riflessione più interessante di tutto il panel di Antonio Costantini, che in conclusione afferma che "per quanto riguarda i librogame anche tra due mercati, quello europeo/italiano e quello giapponese, che non si 'parlavano' negli anni '80 e '90 e che si parlano poco ancora oggi, l'excursus del panorama interattivo, ossia boom iniziale - forte declino - piccola ripresa - nuovo Rinascimento, è stato per gran parte molto simile". lgl

Ecco tutti i premiati di Play 2025

I PREMI DEL LIBROGIOCO A PLAY 2025

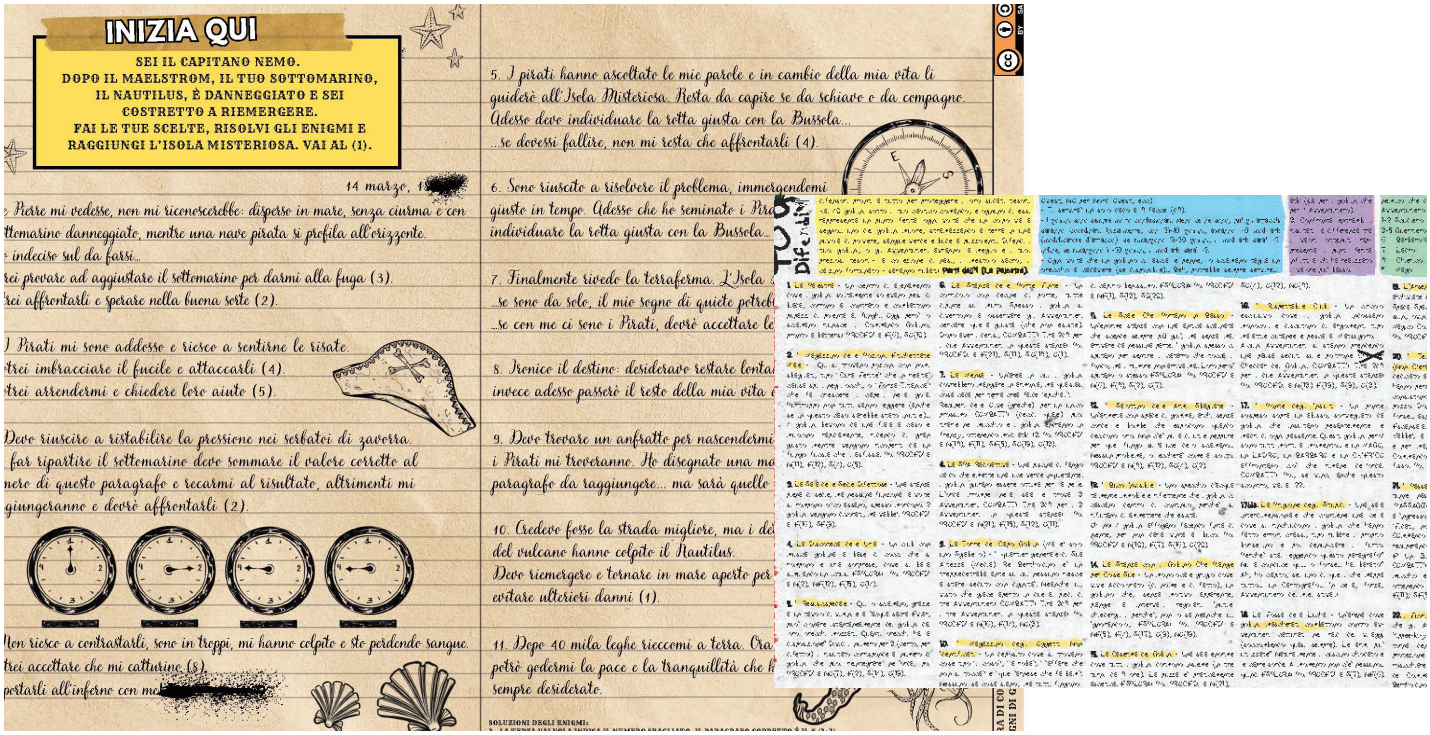
di **Mauro Longo**

Da diversi anni ormai, Play è il luogo in cui vengono rivelati o conferiti diversi premi legati al mondo dei nostri amati librigioco, e quest'anno il Festival del Gioco di Bologna ne ha visti assegnare ben quattro!

Ecco tutti i premiati di Play 2025.

Il primo giorno della manifestazione è stato assegnato l'IoGioco Award per il miglior librogioco del 2024. Questo premio a votazione popolare della celebre rivista italiana legata al gioco analogico in tutte le sue forme, e dunque anche al librogioco, ha contato centinaia di votanti, che hanno potuto scegliere tra cinque finalisti. Vincitore di quest'anno è AndreaTupac Mollica con il suo Hellwinter – La porta della luna, che ha intercettato il favore di tantissimi lettori e lettrici della rivista. Una sua intervista ai microfoni di questo media partner della manifestazione è già visibile sul canale youtube del medesimo: andate a recuperarla!

Nella giornata di sabato, invece, è stata conferita la consueta coppa, sempre offerta da Play, per il vincitore del concorso "I Corti di Librogame's Land 2025", dedicata a opere originali di dimensioni contenute, con organizzazione e votazioni che si tengono – come sapete - direttamente sul



nostro portale. Il Corto vincitore di quest'anno, è stato Mir'aat di Michele Buonanno, ma ricordiamo anche Il Segreto della Principessa Florealia di Davide Toccafondi al secondo posto e Specchio delle Tue Brame di Matteo Zaggia, terzo classificato.

Il più importante premio al librogame di Play è sicuramente quello che è stato conferito la domenica pomeriggio, nell'ambito dei premi ufficiali targati "Magnifico" della manifestazione.

A conquistare la corona di Librogame Magnifico 2025, tra i sei finalisti arrivati alle fasi finali delle votazioni sul nostro portale, è stato di nuovo Hellwinter – La porta della luna, che con questo premio inanella una tripletta fenomenale, che conta anche l'IoGioco Award e il NDU Award. Complimenti all'autore AndreaTupac Mollica e all'editore Aristea per questo trionfo senza precedenti.

Infine, dopo il termine della manifestazione per permettere a tutti di votare fino all'ultima ora di domenica, sono stati proclamati i vincitori del concorso 1-Page Gamebook 2025.

Il concorso dei fogliogame da giocare in una sola pagina ha coinvolto ben trenta 1-Page Gamebook, con decine di autori e autrici che – insieme o separati – hanno voluto mettersi in gioco.

Quello che ci ha fatto molto piacere, organizzando questo piccolo ma divertente concorso, è vedere in quanti abbiano deciso di mettere alla prova il proprio ingegno, in un elaborato che unisce - come sapete - gioco e scrittura, bella narrazione e design ludico minimale. E per di più, con il vincolo di una singola pagina, pochi giorni di tempo e un tema stringente come "Quaranta".

Il titolo prediletto dal pubblico di Play è risultato dunque 40mila leghe in un diario di Corinna Illotti, Giada Bertazzo, Giovanni Moreschi e Giulia Pistoia.

L'organizzazione del 1-Page Gamebook 2025 ha inoltre assegnato una meritoria menzione d'onore a un altro fogliogame che la ha positivamente colpita: 40 Goblini di Gabriele Luccioni.

Per quest'anno è tutto e, come direbbe il maestro Ian Livingstone, "May Your Contests Never Fail"!

Reportage dell'edizione appena conclusa

I CORTI 2025

di **Luca Santarelli**

Si è conclusa la 17° edizione del Concorso dei Corti di Librogame's Land! Un'edizione interessante ma caratterizzata da un'inattesa difficoltà: sarà forse causa del numero 17? Da un lato, gli autori sono stati accontentati nella loro richiesta di un aumento del limite (da 23.000 a 36.00 caratteri), dall'altro tuttavia l'anticipo di un mese e mezzo delle date di Play (passata dal 17 maggio al 4 aprile) ha comportato una contrazione dei tempi utili sia per l'organizzazione che per la stesura dei corti. Tirando le somme, col primo elaborato ricevuto il 7 dicembre e l'ultimo alle 23:24 dell'ultimo giorno utile, ne sono giunti ben 16 di cui un solo fuori concorso per ampio superamento dei caratteri a disposizione. Il tema di quest'anno? Lo specchio. Durante l'organizzazione noi giudici abbiamo ragionato sulle diverse declinazioni metaforiche che potesse offrire, come ad esempio "specchio d'acqua" riferito ad un lago, o il comune adagio che gli occhi siano lo "specchio dell'anima" di una persona. Alla fine ha prevalso nella maggior parte dei casi una interpretazione letterale dell'oggetto specchio in quanto tale, ma ne sono arrivate tante diverse declinazioni d'uso: specchi che intrappolano chi vi venga riflesso, specchi che custodiscono segreti, altri che vedono nel presente, nel passato e anche nel futuro, specchi con cui è possibile parlare e specchi dotati di una propria personalità! Non sono mancate le sperimentazioni a livello di meccaniche, partendo dallo "specchiare" i paragrafi (potendo muoversi ad esempio dal 16 al 61 o dal 23 al 32) per arrivare a frammenti di testo in scrittura speculare, nello stile di Leonardo Da Vinci.

Mantenendo il formato rodato nelle precedenti edizioni, anche quest'anno gli autori

si sono affrontati in gironi casuali da 3 corti a settimana, con un passaggio in finale e due candidati al ripescaggio. L'importanza di questa regola, il ripescaggio, si può apprezzare guardando il podio: due tra i primi tre classificati provengono proprio da lì. Non solo! Tutti e tre i vincitori provengono dallo stesso girone dove si erano affrontati senza esclusione di colpi! Vediamoli!

Mir'aat, di Michele Buonanno (m0ch), ha conquistato il maggior numero di preferenze, classificandosi primo. È un corto dal sapore gotico, con tinte cupe e misteriose che ci fa vivere la storia di un artista che indaga sulla scomparsa di un suo amico. L'ambientazione è declinata rapidamente mediante il dialogo diegetico tra il protagonista e il tassista che lo sta conducendo alla villa del suo amico, villa che esploreremo per scoprire cosa gli sia accaduto. Ispirato alla vita di Victor Brauner e alle opere pittoriche di Munch, piacerà sicuramente a chi apprezza storie nello stile di H.P. Lovecraft o che ama il mistero fuso con la suspance.

Si cambia totalmente registro con Il Segreto della Principessa Florealia, di Davide Toccafondi (pristine). Con una ambientazione fantasy i cui trope vengono esagerati, ribaltati ed esasperati per finalità comiche, ci troveremo a guidare il nostro party di avventurieri al salvataggio del povero principe Justus rapito da una vecchia megera... ma la realtà potrebbe non essere quella che tutti vediamo! E uno specchio magico ci permetterà di osservarla da altri punti di vista. Uno dei pochissimi corti contenenti illustrazioni (e di che livello!), è una lettura piacevole e divertente!

Terzo classificato Specchio delle tue Brame di Matteo Zaggia (zage) e terzo stile radicalmente diverso: l'autore, pago di avere vinto due precedenti edizioni del concorso (2022 con Dimentica e 2024 con Questo non è un gioco) ha deciso di sperimentare in grande stile: per giocare il suo corto bisogna essere in due! Ciascun giocatore interpreterà la regina di fronte al suo riflesso... o il riflesso di fronte alla sua regina? Beh, entrambi saranno chiamati a risolvere una situazione problematica al castello: tanto più i due giocatori saranno "allineati" nelle scelte, tanto più le due regine andranno d'accordo. Una meccanica fresca, che sorprende e che diverte - marchio di fabbrica del nostro buon Matteo.

Oltre a conquistare i lettori, facendo arrivare Specchio delle tue Brame sul podio, ha conquistato anche Claudio Di Vincenzo di Edizioni Librarsi, che lo ha scelto come futura pubblicazione, una tradizione giunta ormai al 5° anno consecutivo e che costituisce una delle attrattive del concorso per autori, emergenti o meno. Non si tratta dell'unica, però, e mi piace evidenziare quanto detto

dallo stesso Michele Buonanno durante la cerimonia di premiazione svoltasi a Play: un aspetto fondamentale del concorso dei Corti di Librogame's Land è quello, per un autore, di poter sperimentare e ricevere feedback da un pubblico in gran parte formato da esperti e avidi lettori, quindi un feedback di qualità.
Parlando di qualità, non possiamo dimenticarci delle copertine! Visto il riscontro positivo della precedente edizione, che le ha introdotte, anche quest'anno gli autori potevano presentare una copertina (o ottenerne una realizzata da altri) da accompagnare al corto. Le cinque realizzate a mano, senza ausilio di

IA, sono state oggetto di un mini-concorso a sé stante il cui vincitore è... nuovamente Matteo Zaggia! Artista poliedrico che trova sempre il modo di ottenere un primo posto!
Altro premio consegnato è quello per il miglior esordiente, ottenuto da Renato Millioni col suo L'amore oltre la cornice, una storia particolarmente romantica che ha scaldato i cuori di quasi tutti i lettori, a partire da quello del sottoscritto. Il corto di Renato è quello che ha ottenuto il maggior numero di preferenze tra tutti quelli di autori esordienti, battendo di un soffio altri corti di qualità di altri esordienti come Matteo Mandato (Lo Specchio dell'Anima) e Mattia Piol (Il Maniero del Dottor Zardov).
Ultimo premio consegnato è il premio della fortuna: un estratto a sorte tra tutti i votanti. Con la bellezza di 185 voti totali per 34 votanti unici (era sufficiente esprimere un unico voto per partecipare al sorteggio), si è aggiudicato il premio… Andrea Suliani (Suliland) membro storico del forum e autore di corti in gara nelle edizioni 2023 e 2024.
I ringraziamenti vanno quindi anche a chi ha sponsorizzato il concorso offrendo i premi: Aristea (cofanetto di MagiKal Crimes), Dracomaca (Uno Scandalo in Boemia), GateOn-Games (un'antologia di racconti), Librarsi (un titolo a scelta dal catalogo), Officina Meningi (Connie la Barbara), Plesio Editore (Milano Bitpunk 1989 e 1984), Alex Isabelle (La Trattativa Redux).
Chiudendo i ringraziamenti, non possono mancare quelli a Giacomo Chiucolo (kenfalco) per la realizzazione del logo di questa edizione e agli altri due organizzatori del concorso: Lorenzo Fossetti (Fox Ludens) che si è occupato anche delle letture settimanali su Twitch e Discord e Giovanni Pettinotti (gpet74) al suo ritorno come organizzatore del concorso dopo una pausa di ben 11 anni!