

# Librogame's LAND MAGAZINE

4

ANNO XXI  
(217)  
aprile  
2026



I BIVI GIOVANISSIMI DI LONGO ED EL

## LG PER PICCOLI LETTORI

IL PRIMO FUMETTO-GAME DELLA STORIA  
Angiolino ci presenta una delizia per intenditori

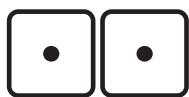
E INOLTRE...  
Sugarcane Island la cover in anteprima!

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Le prime avventure per piccoli lettori:  
Mauro Longo e il nuovo corso di Edizioni EL

# IL GIOCO PER CHI COMINCIA

di Francesco Di Lazzaro

**C'**è un momento preciso nella vita di ogni lettore in cui la parola scritta smette di essere un enigma da decifrare con l'aiuto dei genitori e diventa una porta spalancata su mondi infiniti. Quel momento, oggi, si arricchisce di una nuova, preziosa sfumatura grazie all'intuizione di Edizioni EL, storica casa editrice triestina che ha deciso di scommettere sul futuro del librogame puntando proprio sulla fascia d'età più delicata e ricca di potenziale: quella dei lettori dai 7 anni in su. Nasce così un progetto editoriale che, ripercorrendo il solido solco di idee per giovani lettori tipico di EL, appare pensato appositamente per chi sta muovendo i primi passi nel mondo della lettura autonoma, con in più il brivido dell'interazione che, è facile dedurlo, è molto importante per chi comincia a unire le parole scritte all'azione ludica, fra i primi istinti di ogni bambino.

Il lancio di questa nuova collana, avvenuto pochi giorni fa, il 31 marzo 2026, vede come protagonista uno dei nomi più autorevoli del panorama ludico-interattivo italiano: Mauro Longo. Autore, curatore e profondo conoscitore delle meccaniche di gioco, Longo ha messo la sua firma su due titoli che hanno tutti i crismi per diventare piccoli classici istantanei: Fuga dalla Città Specchio e Tristan e la Regina dei Goblin. Non si tratta solo di trasporre le dinamiche dei librogame "per grandi" in un formato ridotto, ma di una vera e propria operazione di design pedagogico e narrativo. I volumi presentano infatti un formato più compatto, caratteri tipografici di dimensioni generose per agevolare la lettura e un numero di pagine contenuto (100 per volume), il tutto proposto a un prezzo accessibile, 12 euro. L'obiettivo è chiaro: offrire un'esperienza su misura, dove il bambino,



oltre a essere, si spera, appassionato fruitore, intuisca che le storie scritte si possono anche “comandare”, che poi è la stessa dinamica che ci ha fatto innamorare dei librogame quando bambini eravamo noi. Non a caso anche il formato scelto per queste pubblicazioni, snello e portabile, estremamente colorato, ricalca, con i dovuti distinguo, l’approccio concettuale dei vecchi LG EL, aggiornato a esigenze grafiche e di impatto visivo adatte alla modernità del 2026.

In Fuga dalla Città Specchio, i giovani lettori vestiranno i panni di Alcor (citazione da diversamente giovane di Goldrake forse?), un ragazzo comune che, insieme alla sorella Adara, si ritrova catapultato in una dimensione parallela e inquietante dopo aver seguito un gatto parlante. Qui il gioco si fa serrato: oltre, come è ovvio, a saltare tra i paragrafi seguendo le istruzioni del testo, è necessario risolvere enigmi e gestire un inventario fisico in cui segnare gli oggetti trovati con mati-

ta e gomma. È l’ABC del genere, servito con una tensione narrativa perfetta per i piccoli amanti del mistero.

Dall’altro lato troviamo Tristan e la Regina dei Goblin, in cui l’atmosfera si fa più bizzarra e ironica. Nei panni di un giovane apprendista stregone della Scuola Elementale, il lettore dovrà esplorare il Palazzo da Strapazzo per salvare i propri insegnanti rapiti dalla dispettosa sovrana dei goblin. Qui appare una meccanica interessante: i Punti Disappunto. Invece di una “morte” punitiva che costringe a ricominciare da capo, il sistema permette di segnare i propri errori e proseguire, mantenendo alto il coinvolgimento senza frustrare il giovane neofita.

Le illustrazioni, fondamentali in prodotti di questo tipo, sono affidate a due interpreti del ruolo che non deludono le aspettative: Lorenzo Fornaciari per la Città Specchio e Mattia Simeoni per Tristan. I loro stili diversi sottolineano le anime distinte dei due volu-



mi, l'uno più cupo e riflessivo, l'altro colorato e dinamico, assecondando perfettamente la diversità di approccio dei due volumi preparata, con la consueta attenzione al particolare, da una vecchia volpe come Mauro. Dopo questa panoramica sui volumi che segnano l'esordio della collana "Le prime avventure per piccoli lettori", abbiamo avuto il piacere di scambiare quattro chiacchiere con l'autore, che ci svela tutti i segreti della neonata collana in un pezzo esclusivo per LGL.

**Ciao Mauro, bentornato su queste pagine. Come nasce l'idea di creare una linea di librogame specificamente dedicata a chi inizia la lettura autonoma?**

Salve gente! È sempre un piacere fare capolino su LGL Magazine in qualità di autore intervistato, invece che di redattore fanzinaro: mi fa credere di essere finalmente diventato grande!

L'idea della collana "mini" che si affianca a quella regolare viene dalla sapiente conduzione editoriale della EL, non da me, ma mi pare un'ottima idea: come nelle nostre amate serie classiche convivevano serenamente titoli come Compact, Detectives Club e Avventure Stellari, pensate per i lettori delle elementari dell'epoca, con quelle per "ragazzini", differenziare i titoli su questi due target mi sembra anche oggi una buona formula. La differenza con i titoli degli anni '80 e '90 è doppia e mi sembra sempre molto importante ribadirla: per prima cosa siamo tutti adesso autori italiani, e la EL fa "produzione" di librogame, non più "localizzazione"; in seconda istanza, non esistono (ancora?) delle miniserie vere e proprie, ma i titoli sono tutti appartenenti alla stessa collana e non hanno numeri sulle costine. Quest'ultimo elemento in particolare mi sembra ottimo proprio per approcciarsi con gli attuali "primi lettori" italiani, sicuramente molto casual per loro stessa natura.

**Quali sono state le principali sfide nel calibrare il linguaggio e la complessità degli enigmi per un target dai 7 anni in su?**

Alla narrativa-gioco per bambini arrivo solo adesso, al termine di una carriera ormai più che decennale, ma mi ci trovo perfettamente a mio agio. Mi piace moltissimo la freschezza, la leggerezza e la semplicità di tono dei racconti per l'infanzia, sicuramente molto

più adeguata al mio carattere di quella troppo pesante o chiaroscurale o perfino horror / grimdark. A voler guardare bene, tutta la mia produzione ha sempre avuto toni ironici e leggeri, e adesso ho semplicemente spinto un po' di più l'acceleratore in quella direzione. Calibrarsi nel linguaggio e nella complessità può sembrare difficile a molti, ma io ho il vantaggio di avere in casa ben tre mini lettori e lettrici dell'età giusta, e dunque conosco perfettamente i ritmi narrativi, il livello di attenzione, la profondità e complessità dei contenuti adeguati, e le potenzialità di questa fascia di pubblico. Inoltre, da un paio d'anni cerco di fare molte letture pubbliche e iniziative con i più piccoli, e questo serve a tenermi sempre sul pezzo.

**In Fuga dalla Città Specchio introduci Alcor e Adara. Come mai la scelta di una coppia di fratelli e quali dinamiche possono aspettarsi i lettori?**

Nella mia idea originaria, in gioco si sarebbero potuti interpretare e gestire l'uno e l'altro di questi gemelli dallo strano nome (la cui origine è spiegata nel libro), e molte scelte avrebbero previsto che i due si potessero separare e fare cose diverse. Poi però, assieme all'editor della collana, mi sono accorto che questo avrebbe aggiunto complessità a un libro già abbastanza sfidante per dei bambini così piccoli e allora sono tornato sul classico modello "mono-personaggio". Tuttavia, sulle dinamiche che si creano tra i due fratelli e sui loro piccoli conflitti caratteriali, si concentra buona parte del libro e del suo sottotesto.

**La Città Specchio viene descritta come un mondo "alla rovescia". Quali suggestioni visive e narrative hai voluto inserire in questo primo volume?**

Il sottotesto principale di questo libro è quello di provare a osservare le nostre città



con gli occhi di due ragazzini che da poco hanno il permesso di andarsene in giro da soli: il mondo intorno a loro è fatto dagli adulti per gli adulti, e i protagonisti guardano tutto dal basso verso l'alto, scontrandosi con usanze, situazioni e geografie complesse e – in parte – incomprensibili. La Città Specchio del titolo è in trasparenza la nostra città ma osservata attraverso una lente distorta, uno specchio deformante, da quello che potrebbe essere il punto di vista di bambini smarriti, confusi e spa-



ventati. Questo naturalmente rimane sempre sottotraccia, tra le righe: nella storia si tratta invece di un'avventura fantastica in un mondo paradossale e opposto al nostro, proprio come il titolo lascia intendere. Le reference principali non sono quelle di Alice attraverso lo specchio (come qualcuno ha suggerito) ma piuttosto Nessundove e altre suggestioni "alla Neil Gaiman", le Londre alternative della trilogia *Shades of Magic* e opere filmiche come la serie tv *La bella e la bestia*, *Dark City* e *La città perduta*.

**Passando a *Tristan e la Regina dei Goblin*, qui l'atmosfera vira verso il bizzarro.**

**Quanto è importante l'umorismo in un librogame per bambini?**

È estremamente importante, così come è estremamente importante dosare quell'umorismo con grande attenzione, per non diventare stucchevoli, banali o cringe. Se scrivere in maniera ironica per adulti è difficile, farlo per dei ragazzini lo è molto di più. D'altra parte, credo di avere alle spalle migliaia di ore di letture ad alta voce di libri per l'infanzia e credo di aver imparato ormai a fiutare quello che funziona e quello che non funziona con un'audience così esigente. O almeno spero...

**Tristan è un apprendista stregone. Come hai gestito l'elemento magico all'interno delle scelte e dei bivi narrativi?**

All'inizio volevo far scegliere ai lettori tra qualche formula da imparare a memoria e poi recitare al momento giusto, magari con dei numeri dentro, o far mescolare loro ingredienti e pozioni dagli effetti straordinari. Poi, anche in questo caso, ho deciso in corso d'opera di tenere tutto quanto più semplice fosse possibile, quindi la magia è diventata quasi sempre un'opzione narrativa, priva di regole specifiche.

**Una novità interessante sono i Punti Disappunto. Ci spieghi come funzionano e perché hai scelto questo sistema al posto delle classiche "vite"?**

Beh sono libri per bambini, quindi non ha alcun senso che si "muoia" né vi sono mai situazioni di vera o latente minaccia. Come sapete, io sono anche un cultore e uno studioso dei librogame del passato, avendone giocati davvero diverse centinaia, e da questa materia ricchissima e interminabile continuo a ripescare e re-inventare spunti e trovate per i

miei titoli. Le soluzioni per calcolare gradi di successo e fallimento nelle storie a bivi sono innumerevoli, dai “leoncini” di I fantastici cinque e tu, alle torte in faccia di Detectives Club. Ecco, i Punti Disappunto sono la mia versione delle torte in faccia: un piccolo contatore che valuta il livello di successo finale della partita, senza essere frustrante o noioso.

**In un mondo prevalentemente digitale, pensi che elementi prettamente analogici, come matita e gomma, possano ancora dire la loro in opere che si rivolgono a giovanissimi?**

Ma sì, certamente, anche perché per fortuna ai bambini di quella età non si danno in mano (o non si dovrebbero dare in mano) cellulari, tablet e palmari. È quello il momento in cui ci si esercita nella manualità, in cui si impara a tenere in mano e usare penne e matite, in cui si sviluppa l’attenzione e la concentrazione nella lettura, in cui si compilano quaderni su quaderni di numeri e parole. Librogame semplici come questi, con qualche piccola nota da segnare con gomma e matita, sono un po’ un modo per rafforzare l’applicazione di queste competenze di base.

**I due libri hanno toni diversi: uno più misterioso, l’altro più scanzonato. È stata una scelta editoriale precisa per coprire gusti differenti?**

Sì certo: Tristan e la Regina dei Goblin è una storia fantasy / urban fantasy, un po’ “alla Harry Potter”, magica e avventurosa, e più leggera nei toni (ma non troppo!), mentre Fuga dalla Città Specchio ha un tono volutamente da “piccoli brividi” (ma non troppo!). Insomma, mettendoci dentro anche gli altri sei librogame usciti finora per la EL, direi che ciascuno fa quasi un po’ storia a sé. Immagino che sia questo il progetto generale della collana.



**Come hai collaborato con gli illustratori, Lorenzo Fornaciari e Mattia Simeoni, per dare forma ai due protagonisti e ai loro mondi?**

Questo è un aspetto interessante, a cui non ero abituato. In tutta la mia produzione precedente, sia di librigioco che di giochi di ruolo, l’assunto fondamentale è che l’autore fornisca un certo numero di art request ben precise agli artisti di turno, che devono poi rappresentare i soggetti voluti dagli scrittori (ciascuno con il proprio stile, ovvio!), nel punto preciso in cui questi li desidera. Già con L’anello di oricalco, il mio primo libro-game EL, ho imparato che la casa editrice triestina lavora in maniera molto differente: sia per le copertine che per le art interne “accetta suggerimenti” ma lascia poi che ogni artista trovi la propria ispirazione e raffiguri quello che gli pare del libro. Credo che



questo venga direttamente dalla tradizione editoriale dei libri illustrati per bambini, che sfoggiano comparti artistici ampi e di qualità eccezionale, e in cui la EL primeggia oggi in Italia. Molto spesso, in quei titoli, l'illustratore ha importanza tanto quanto lo scrittore dei testi, se non di più, e dunque è lasciato molto libero di seguire il proprio genio. Compresa questa cosa con il primo libro, ho preso le misure per questi due successivi e mi sono fatto trovare preparato.

**Il progetto si chiama “Le prime avventure”. Dobbiamo aspettarci nuovi libri sempre a firma Longo, magari seguiti diretti a questi? Ci saranno altri autori ad affiancarti?**

So che sono già pronti due titoli a tema “Calcio Kids” scritti dall'inossidabile Luca Tebaldi, che saranno lanciati il prossimo agosto, così come uno, sempre sul calcio e sempre di Tebaldi, è pronto per la serie regolare, portando il conto complessivo dei titoli a undici; niente male per i primi due anni! Quali siano gli sviluppi ancora successivi, non lo so neppure io. Immagino che molto dipenda anche

da come vanno di volta in volta questi esperimenti. Di certo, poter continuare su questa strada mi farebbe un grandissimo piacere!

**Mauro, te lo chiedo da amico che ti conosce da anni e autore di librogame: come riesci a saltare dalla complessità adulta di Autolico a libri così adatti a primi lettori? Ti invidio tantissimo per questa tua capacità!**

Eheheh, come accennavo anche prima, la dimensione della scrittura per ragazzi e bambini mi risulta davvero congeniale. Anche i miei Il consiglio dei topi, Il segreto della torre, Trappola nelle Tenebre e Vivi e lascia risorgere sono pensati per lettori e lettrici dai 10 anni in su. Se ci fai caso, anche per Hellas Heroes o per opere teoricamente più adulte, come quelle del ciclo di Ultima Forsan, si parla comunque di un target dai 13 anni in su, quindi non ci vedo una grandissima differenza. La verità è che – al contrario – non mi piace né mi interessa scrivere opere troppo violente, cupe o disperate. È proprio una questione caratteriale. Ho inoltre fatto mia da tempo una massima dello scrittore italiano



Giovanni De Feo (autore tra l'altro di una bella storia a bivi per Topolino): "le migliori storie sono quelle che appassionano sia ragazzi che adulti; i primi ci vedranno qualcosa, i secondi qualcos'altro, ma l'opera è sempre la stessa". È quello che provo a fare io.

### **Le tue prossime uscite, non solo in ambito EL, ma interattivo in generale?**

Beh, già a questa prossima Play vedrà la luce la nuova edizione di L'Apprendista Nergromante, ovvero il titolo meno conosciuto tra tutti quelli legati a Ultima Forsan, a causa della gestione dell'editore precedente. Per l'occasione, il libro è stato completamente ri-illustrato e io stesso l'ho rivisto completamente e perfezionato in alcuni dettagli, anche mantenendo la trama e le meccaniche della prima versione. Lo troverete allo stand di Tora Edizioni, che ha rilevato il marchio e con cui stiamo già lavorando a un'altra grande sorpresa interattiva, tutta nuova questa volta e... davvero speciale. Di quest'ultima, però, non posso adesso dire altro. Sempre in primavera dovrebbe uscire la raccolta di racconti-gioco La Regina della Costa Nera di Officina Meningi, in cui appare anche un mio titolo. Sono davvero contento che l'editore Valentino Sergi mi abbia voluto in questo progetto, perché scrivere qualcosa legato al personaggio di Conan il Barbaro è sempre un piacere! Ci sono poi le linee aperte con Edizioni Librarsi, ovvero Hellas Heroes e Le Cronache di Catusia, e per entrambe c'è sempre qualcosa che bolle in pentola, anche se i tempi qui sono un po' più dilatati. Da ultimo, ho altri due titoli in lavorazione di nuovo con Tora Edizioni e un giallo soprannaturale per un editore alla prima uscita nel mondo dei librigioco. Al momento giusto, sarete i primi a saperne di più!

Per concludere, da grande esperto del settore regalaci una tua analisi sulla situazione

del LG in Italia e sulle prospettive per il futuro.

Gli incontri, gli articoli e le conferenze in cui abbiamo parlato (anche assieme) di questo argomento sono tanti. Per riassumere la mia opinione, il modello editoriale che ci ha accompagnato per i primi dieci anni del nostro amato "Rinascimento" dei librigioco sta tramontando ed è già in parte vestigiale. Il librogame "per appassionati della vecchia guardia" ha ormai esaurito la sua (gloriosissima) spinta propulsiva, sia nelle riedizioni che nelle nuove proposte originali di noi autori della prima, della seconda e della terza ora. Non intendo dire che ogni progetto di questo tipo sia destinato al fallimento, ma ormai molti titoli faticano a raggiungere le cinquecento copie vendute, se non addirittura le trecento. E questi non sono numeri sostenibili. Un librigioco (o un libro di narrativa, o un manuale di gioco di ruolo o un saggio) che non abbia come obiettivo almeno mille copie vendute in 1-2 anni non ha senso commerciale.


Detto questo, l'enorme expertise che abbiamo maturato e il terreno che abbiamo disodato e fertilizzato per anni noi di LGL non devono perdersi: è solo che il librigioco DEVE spostarsi verso altri modelli se vogliamo che sopravviva. E questi modelli sono:

Ibridazione con altri media, per esempio giochi da tavolo, giochi di carte e giochi di ruolo. Fumetti a bivi, fumettigame e visual gamebook, più o meno concettuali.

Escape Book, Libri a enigmi, Libri gialli interattivi e Libri misti a bivi ed enigmi.

Librigioco per bambini e ragazzi come prodotto da libreria.

Libri interattivi legati a marchi e IP famosi.

Sono queste le declinazioni più promettenti del settore, in questo momento. Nessuno ci toglierà mai i capolavori del passato, ma il futuro è altrove. 



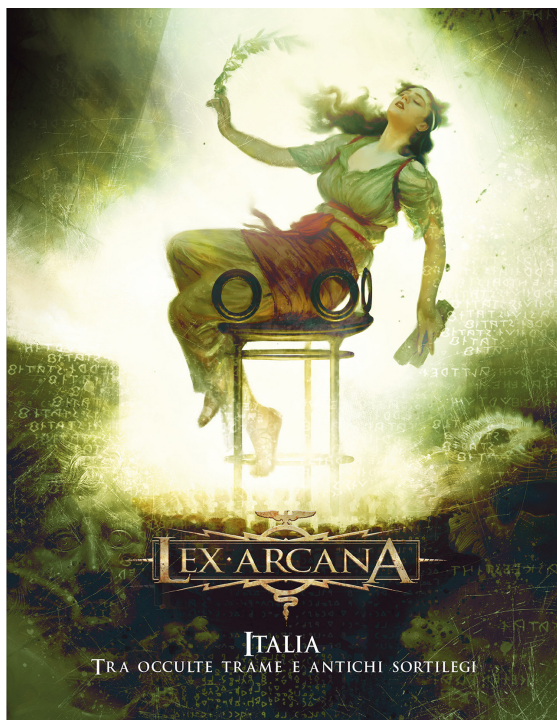
Alla vigilia di Bologna Play, il maestro della narrativa interattiva racconta i suoi ultimi progetti, tra archeologia del fumetto a bivi, ristampe e nuove incursioni nel gioco di ruolo

# IL PRIMO FUMETTO GAME

di Alberto Orsini

**A**lla vigilia di Bologna Play, tra gli appuntamenti fondamentali italiani dedicati al gioco e alla narrativa interattiva, il maestro Andrea Angiolino torna a raccontarsi ai lettori di Librogame's Land Magazine. Tra i massimi esponenti libro a bivi in Italia, autore, game designer e divulgatore, Angiolino ripercorre i progetti più recenti e anticipa le novità che presenterà in fiera, offrendo uno sguardo privilegiato su un settore in continua evoluzione. Un'occasione per fare il punto sul presente e sul futuro del librogame, tra sperimentazione, memoria e nuove forme di racconto. Dalla riscoperta delle origini del fumetto-gioco - con il recupero di un'opera pionieristica come "Leslie's Life" e "Norman vs. America" - alle nuove pubblicazioni editoriali, passan-





do per ristampe come “Il Gobbo Maledetto” e il ritorno in italiano di “Wings of Glory”, fino ai progetti in ambito gioco di ruolo come il supplemento romano per “Il Richiamo di Cthulhu”. La chiacchierata attraversa i principali fronti su cui Angiolino è oggi attivo, tra ricerca storica, valorizzazione del passato e continua sperimentazione.

**Partiamo necessariamente dal campo dei fumetti gioco, perché c'è un nuovo prodotto in uscita che, oltretutto, riscrive la storia... Ci dici qualcosa della trama?**

Siamo in un ospedale. Un dottore porge un infante dagli occhi storti alla madre, dicendo: “Congratulazioni! È (2) una femmina! (3) un maschio!” Lei, imbarazzata dalla scarsa avvenenza della creatura, risponde: “Ehm... Che amore!”. Inizia così “Leslie’s Life”. Il lettore sceglie di volta in volta come far procedere la vicenda determinando lavoro, passioni, vicende sentimentali e improbabili avventure di Leslie, sino a uno dei possibili finali. È il primo fumetto-gioco che si conosca, disegnato in stile underground dallo scrittore

di fantascienza Charles Platt nel 1970. Piaceva, ma è di 40 tavole: troppe per le riviste. Platt ha realizzato allora l’analogo “Norman vs. America”, lungo la metà: a quanto si sa è il primo fumetto a bivi mai pubblicato, nel 1971. Così innovativo da riapparire due anni dopo nell’antologia “Breakthrough Fictioners”. Racconta di un inglese che cerca fortuna negli Stati Uniti. Ora Homo Scrivens pubblica il volume “Leslie’s Life” con entrambe le storie, sia in inglese che in italiano, oltre a una prefazione di Platt e una mia introduzione storica. A mio parere immancabile per appassionati, collezionisti e addetti ai lavori: per quello mi sono dato da fare per cercargli un editore.

**Quali, invece, le caratteristiche o dinamiche di gioco?**

Ogni tavola è una vignetta. In una delle nuvolette le parole pronunciate da un personaggio, non necessariamente il protagonista, propongono due opzioni (solo in un caso tre)





che rimandano a altrettante vignette diverse. Di balzo in balzo si arriva a uno dei tanti finali: “Leslie’s Life” prevede 430 percorsi possibili, “Norman vs. America” ne ha 67. Ma uno solo dei finali è buono: gli altri prevedono, per lo più, morti atroci. Lo scopo è trovare il lieto fine, ma ovviamente la storia si legge e rilegge anche per scoprire trame alternative. Notevole il fatto che la maggior parte delle vignette valgono sia con Leslie maschio che femmina: Platt gioca con l’ambiguità del disegno e della lingua inglese, mantenerla in italiano è stata una bella sfida.

### **Come sei approdato a questo sorprendente prodotto, quali retroscena di questa riscoperta?**

Nel 2025 ho pubblicato due libri per Carocci, “Un secolo di giochi” con un capitolo sul librogioco e il manuale “Scrivere libri-gioco”. Ho approfondito la storia della scrittura a bivi e anche dei film-gioco, anche con dettagli inediti e testimonianze di prima mano di personaggi come Ian Livingstone e G&L. Dopo le varie mostre tenutesi su e giù per l’Italia mi sono però reso conto di non aver studiato altrettanto a fondo la nascita del fumetto-gioco, citata senza molti dettagli. Sappiamo tutti che il primo italiano è apparso su Topolino

nel 1985, ma nel resto del mondo? Scattata la curiosità dello storico, ho verificato. Sul web ho trovato vari fumetti a bivi precedenti: appunto “Norman vs. America” del 1971, un fumetto a bivi votato dai lettori sul quotidiano danese Politiken nel 1984, alcuni albi inglesi e finalmente Topolino. E poi L’Espresso con firme come Milo Manara, Staino e Vittorio Giardino, e tanti altri sino a un fumetto statunitense che nel 1988 strilla ingenuamente “The World’s 1st Multiple Ending Comic!” ma è l’ennesimo. Il sito gamebooks.org di Demian Katz ha dato preziose conferme mentre scavavo in biblioteche e archivi di periodici e contattavo testimoni d’epoca. Con Nicola Betti ci siamo anche procurati bei reperti sul mercato collezionistico. Ne è uscito un articolo per ioGioco numero 43 così ricco da occupare quattro pagine, invece delle mie solite due. Ne racconteremo anche a Comicon in Sala Mordor, il 1° maggio alle 15.30. In questa caccia al tesoro ho scoperto l’inedito di Platt, mai apparso o citato da nessuna parte. Alcune vignette le ho messe in anteprima mondiale su ioGioco, ma pensavo che meritasse la pubblicazione integrale. Collaboro da tempo con Aldo Putignano: è l’editore del mio unico romanzo di fantascienza, di una mia antologia di racconti, di varie opere della Carboneria Letteraria. La sua collana Edgar di “classici introvabili” pare fatta apposta e ha saputo cogliere tempestivamente l’occasione. Dopo nemmeno quattro mesi dalla proposta abbiamo le copie stampate.

### **Capitolo ristampe: a breve l’uscita del Gobbo Maledetto in terza edizione lusso: quali emozioni?**

Parecchie. Il lettore diventa un pilota di aerosilurante nel 1941 e ciò che accade è illustrato da vere foto d’epoca: quaranta nella prima edizione, cento nella seconda. Scritto con lo storico dell’aeronautica e wargamer Gregory


Alegi, è il libro-gioco della nostra prima lettura pubblica per alzata di mano a “Invito alla” Lettura nei primi anni Novanta, in una via Veneto pedonalizzata dell’estate romana davanti a un pubblico adulto che nulla sapeva di giochi. Da allora ne abbiamo fatte tante: anche davanti al trimotore vero con la colorazione del nostro, al Museo dell’Aeronautica Militare di Vigna di Valle. BlackKnight prepara una terza edizione arricchita con nuove scelte, più riquadri di approfondimento, ulteriori foto: un lavoro certosino quasi al traguardo. Ha richiesto tempo ma ne vale la pena. La recente uscita di librogame sulla seconda guerra mondiale come “Un altro passo nella neve”, “Radio Victory”, “Ombre in terra straniera” conferma che è ancora estremamente attuale.

### **Doveroso anche fare un cenno al lancio di Wings of Glory in italiano.**

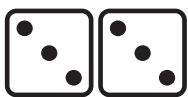
La stessa BlackKnight porta a Play la traduzione sia delle confezioni della prima guerra mondiale che quella della seconda. È un gioco di carte del 2004, ora di miniature, che ha avuto una quindicina di traduzioni e si gioca anche su app. È ancora protagonista di raduni, campagne, partite da record: l’ultima pochi anni fa a FirenzeGioca con 117 giocatori su un tavolo di 44 metri. La mostra Design 0-99 Design per gioco a Palazzo Borromeo di Cesano Maderno, dal 10 aprile al 10 maggio, gli ha anche dedicato una sala per scoprirne i prototipi e per provarlo. Mi spiaceva che mancasse da troppi anni una traduzione italiana: onore al merito di chi ce l’ha ridata.

**In ultimo, sarai protagonista della presentazione della copertina del volume del supplemento per il richiamo di Cthulhu “Roma, città del potere” a cui stai lavorando da tempo. Ci dai i dettagli?**

È un supplemento per il gioco di ruolo am-

bientato nel periodo classico, per giocare e realizzare avventure nella Città Eterna tra il 1919 e il 1934. Ci sono già volumi ufficiali su Berlino e Varsavia: Raven Distribution, in collaborazione con Chaosium, mi ha chiesto quello su Roma. Memore del lavoro fatto sull’Italia per il supplemento di Lex Arcana e di altri miei giochi storici, di ruolo e non, ho lavorato per anni a descrivere fedelmente la vita quotidiana a Roma in quel periodo e tutti i posti, rione per rione, che in qualche modo potessero dare appiglio ad avventure horror: palazzi, monumenti, sotterranei, rovine. Tutti intrisi di leggende e riferimenti mistici, o teatro di eventi storici spesso ambigui. Un lavoro rigoroso, corredato da riquadri che rileggono luoghi, episodi, tradizioni e dicerie collegandoli ai miti di Cthulhu. Non mancano gallerie di personaggi famosi e dei più celebri fantasmi di Roma. Mi hanno aiutato Andrea Bartoli e lo scrittore multiplo Paolo Agaraff, al secolo Arturo Fabra, Gabriele Falcioni e Roberto Fogliardi, che hanno scritto tre lunghe avventure già pronte e gli spunti per svilupparne altre. La Società Geografica Italiana ci ha aperto gli archivi per le mappe. Vari disegnatori e una ricercatrice iconografica lavorano alle illustrazioni. Il volume dovrebbe apparire in italiano entro l’anno e in inglese a seguire. 



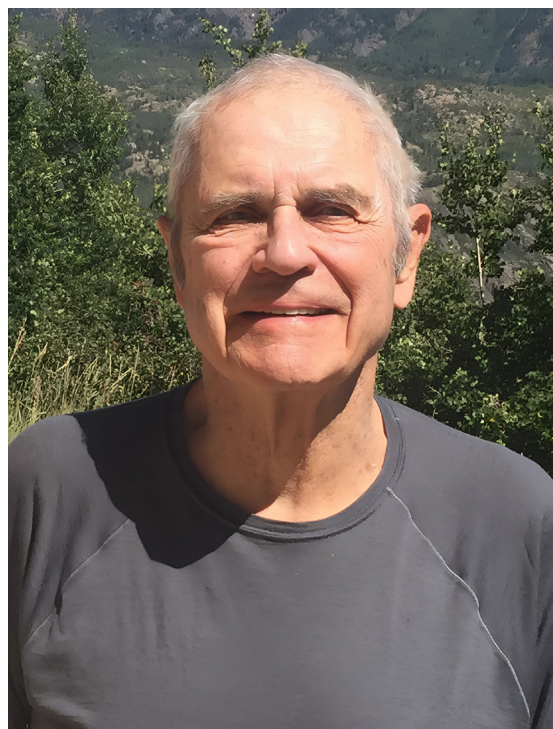


In anteprima la copertina e le peculiarità della nuova edizione firmata Plesio

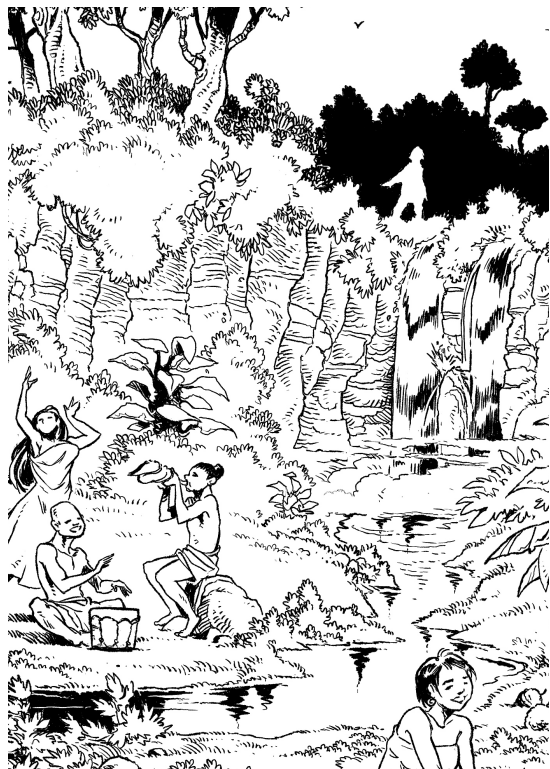
# ALLE ORIGINI DEL LIBROGIOCO (E OLTRE)

A cura della redazione di **Lgl Magazine**

**C'**è un momento preciso in cui una forma narrativa nasce davvero. Per il librogame, quel momento coincide con *Sugarcane Island* di Edward Packard: un'opera concepita nel 1969 e pubblicata nel 1976. Un volume che, a distanza di mezzo secolo, continua a essere considerato, il punto di origine del racconto a bivi moderno. Ecco perché va accolta con particolare enfasi la nuova edizione italiana, proposta da Plesio Editore di Giordana Gradara, che non si limita a riproporre un classico: prova, piuttosto, a restituirne il valore storico, mantenendolo vivo, attraverso un lavoro che tiene insieme conservazione e ampliamento. Dopo aver annunciato l'uscita nel precedente numero di Lgl Mag, oggi siamo in grado di anticiparvi la spettacolare cover realizzata da Marco Sada, autore anche degli interni, e sviscerare le caratteristiche principali della ottava uscita della collana Li-



Edward Packard



bro Game, diretta da Alberto Orsini.

La genesi dell'opera è ormai nota ma sempre significativa: Packard, raccontando le classiche storie della buonanotte ai propri figli, iniziò a chiedere loro cosa avrebbero fatto al posto del protagonista. Le risposte divergenti suggerirono una struttura ramificata, basata su scelte multiple e sviluppi alternativi. Un'intuizione semplice, ma destinata a cambiare il modo di concepire il rapporto tra lettore e narrazione. Il manoscritto impiegò anni per trovare un editore: segno di quanto fosse difficile, all'epoca, riconoscere la portata innovativa dell'idea. Ma una volta pubblicato, aprì la strada a un intero filone editoriale che avrebbe coinvolto milioni di lettori. Riletto oggi, Sugarcane Island conserva una qualità quasi sperimentale: è un'opera essenziale, asciutta, che espone senza filtri il meccanismo del bivio narrativo nella sua forma più pura.

Uno degli elementi più interessanti di questa riedizione italiana è la scelta di non intervenire sul testo originale: la modalità "Classic" ri-



produce integralmente l'opera così com'era, senza modifiche né aggiornamenti linguistici o strutturali. Accanto a questa, viene introdotta una modalità "Legacy", costruita come cornice opzionale. Non si tratta di una riscrittura, ma di un sistema di strumenti che si innestano sull'esperienza: parole chiave per misurare il grado di esplorazione dell'isola; contatore dei finali (39 gli esiti complessivi) per incentivare la rigiocabilità; mappa completa dell'isola, derivata dal grafo reale dell'avventura costruito da Libro Game Creator di Matteo Poropat; microgame integrati, ossia brevi deviazioni interattive che sviluppano sottotrame e possono modificare il percorso. È un approccio che esplicita due modalità di fruizione: da un lato il documento



storico, dall'altro una lettura più vicina alle abitudini del pubblico contemporaneo, senza che una dimensione invada l'altra.

Dal punto di vista contenutistico, l'avventura mantiene la sua struttura archetipica: un naufragio, un'isola sconosciuta, una progressione fatta di scelte e conseguenze. Ma già in questo impianto emergono elementi che diventeranno tipici del genere. L'isola non è solo uno scenario, ma un sistema di possibilità: villaggi, giungle, spiagge, pericoli naturali e incontri improbabili - dalle popolazioni indigene alle creature fantastiche - compongono un ambiente che premia l'esplorazione e la ripetizione. La presenza di finali multipli e diramazioni marcate rende evidente come l'obiettivo non sia "arrivare in fondo", ma mappare progressivamente l'esperienza, anticipando dinamiche che diventeranno centrali nei librogame successivi.

L'edizione si arricchisce inoltre di tre avventure aggiuntive, pensate come veri e propri



sviluppi narrativi a partire da alcuni epiloghi del testo originale. Non semplici extra, ma diramazioni autonome che portano il protagonista in nuovi contesti: dalle Galápagos, meta originale e mai raggiunta del viaggio di Packard, a Tortuga, l'isola dei pirati, fino a San Francisco: la terra natia del protagonista. Tre sequel, raggiungibili a seconda della conclusione della storia principale, affidati a altrettante firme note del panorama italiano, rispettivamente Marco Zamanni, lo stesso curatore Orsini e Francesco Di Lazzaro. Queste storie rappresentano un tentativo di dialogo tra generazioni di autori: da un lato il modello originario, dall'altro una sensibilità maturata nel cosiddetto "Rinascimento" del librogame.

A completare il volume contribuiscono una nuova veste grafica, oltre quaranta illustrazioni originali realizzate da un ispirato Sada e un apparato che include materiali di approfondimento, come l'intervista a Packard, utile per inquadrare storicamente l'opera e la sua ricezione, pubblicata qualche anno fa proprio su queste pagine, quando il maestro aveva "appena" 85 anni.

Il risultato è un prodotto che si muove su un crinale delicato: evitare sia la semplice ristampa celebrativa sia la rilettura invasiva. In questo senso, Sugarcane Island si presenta oggi come un doppio oggetto - classico e contemporaneo insieme - capace di parlare a pubblici diversi. Per chi ha vissuto la stagione d'oro dei librogame, è un ritorno alle radici; per chi si è avvicinato al genere negli ultimi anni, è un'occasione per osservare il punto zero da cui tutto è partito. Ma, al di là del valore storico, resta un dato forse più interessante: a distanza di cinquant'anni, il meccanismo ideato da Packard continua a funzionare. E non solo come curiosità o repero, ma come esperienza di lettura ancora sorprendentemente efficace. 