

librogame's LAND MAGAZINE

6

ANNO XIX
(197)
giugno
2024



RITORNA EL TRA BASKET E CALCIO

INTERVISTA ESCLUSIVA CON GAIA STOCK



PLAY 2024, CRONACA DEL FESTIVAL
Tutto quello che è accaduto a Modena
tra premi e incontri

LA CONFERENZA INTERATTIVA
Reportage sulle novità della fiera
uscita per uscita

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Diario di Modena scritto da un admin un po' stanco

UN PLAY TRA AMICI

di Francesco Di Lazzaro



Sarò sincero, dopo una prima metà di 2024 impegnativa e difficoltosa per il sottoscritto, per motivi personali e familiari, sono partito alla volta di Modena con qualche dubbio in più del solito, e la sensazione che in questa specifica edizione della fiera mi sarei potuto divertire molto meno di quanto non accada nel consueto. Sono arrivato scarico, e questo fatto, quando si tratta di affrontare una kermesse impegnativa quale è quella in terra emiliana, non è mai positivo. Il primo giorno di fiera sembrava essere abbastanza in linea con il mio stato d'animo: non per la presenza tra i padiglioni, che era ottima e probabilmente superiore a quella di un venerdì canonico a Play negli anni precedenti, ma per l'atmosfera che si respirava e un certo disinteresse percepito per il prodotto che costituisce la nostra passione da quattro lustri, i librogame.

La gente vagava per i corridoi maggiormente attratta dagli sfavillanti tavoli da gioco dell'area board game che non dai variopinti volumi, tra cui ben 19 novità, che facevano mostra di loro sugli scaffali delle principali case editrici del settore.

Quest'anno poi la fiera si presentava con una novità logistica non di secondo piano: praticamente l'intera esposizione era stata suddivisa in due enormi padiglioni, con poche eccezioni (avevano una casa a sé stante, con differente dislocazione, i giochi scientifici e quelli artigianali/d'epoca). Da un lato quindi si trovavano i giochi da tavolo, dall'altro i giochi di ruolo, e con loro i fratellini minori librogame. Tale disposizione ha creato qualche preoccupazione, soprattutto tra gli editori interattivi, che da sempre hanno avuto nel board game un traino e uno strumento perfetto per veicolare interesse e suscitare curiosità,

soprattutto in quelle persone che vengono al festival del gioco appunto per giocare, e magari non sono nemmeno ben consapevoli come si possa anche leggiocare.

Non proprio good vibes quindi, almeno in prima battuta, ma i pensieri bui sono scomparsi con la stessa rapidità con cui erano arrivati. Sarà perché non appena mi trovo in fiera scopro di avere energie impreviste, sarà perché alla fine gli editori di librogame erano stati posizionati più o meno tutti in un angolo del padiglione RPG, che è diventato immediatamente il mio posto preferito, sarà perché gli impegni che avevo preso con l'organizzazione erano tanti, ma nel giro di un'ora già ero calato nel pieno spirito dell'evento. Anche perché, e qui cito il mio caro amico e grande creatore di gamebook e RPG Andrea Tupac Mollica, quando incrocio certe persone in queste situazioni, persone che magari vedo solo poche volte l'anno, basta uno sguardo per diventare come i Motorhead che si scambiavano un'occhiata, attaccavano gli strumenti e cominciavano a suonare senza nemmeno darsi il quattro. Uno spettacolo, e la consapevolezza che, quando si lavora insieme a una passione comune per tanto tempo, al di là degli screzi che ogni tanto sono inevitabili, si finisce per diventare amici e sodali, e ancora una volta, a Modena, mi sono sentito appunto tra amici.

A livello di collocazione i principali stand libroludici erano posizionati sul lato ovest del padiglione B, adiacenti al muro. Nell'ordine, salendo da sud a nord, superato il bar e i bagni (con l'immane fila infinita a ostruire un po' il tutto), si trovavano Aristeia di Dario Leccacorvi, Tora Edizioni di Gianluca Devoto, Plesio Edizioni di Giordana Gradara, Officina Meningi con Valentino Sergi, coadiuvato da altre due facce note nel mondo interattivo, Marco Sada e Veronica Wu, quindi Cencini Books, con il ritorno al librogame di Davide



Cencini e Rita Micozzi. A seguire i Libri dello Gnomo con le loro edizioni pregiate anche di librogame, Hollow Press, che dopo i successi di Analwizards presentava un Dungeon Crawler giocabile anche in solitario, Cyberflesh, e proprio davanti l'immenso stand Raven, ricco di librogame e che occupava un



intero quadrato. Uno dei lati di questo massiccio quadrilatero ospitava Librarsi Edizioni, che con ben tre novità in fiera e il suo portfolio di proposte sempre ricco occupava uno dei banconi più lunghi, se consideriamo solo quelli degli editori “secchi” di librogame. Non mancavano poi altre contribuzioni di primo livello al nostro amato mondo interattivo: MS Edizioni per esempio si era sdoppiata in due stand, uno nell’area Board Game e l’altro in quella GDR, peraltro quasi speculari tra di loro, e aveva dedicato un intero gazebo a sessioni di giocoletture di Una Notte da Cana, libro molto gradevole e vero mattatore del festival, considerando che è risultato

vincitore sia del premio messo in palio da lo Gioco che di quello ufficiale di Play e LGL, il Librogame Magnifico, di cui parleremo più nel dettaglio in apposito articolo.

Dalla parte dei boardgame portava alto il vessillo interattivo anche Dracomaca, la casa editrice di Dario Dordoni che ha nel gioco da tavolo il suo core business; era quindi prevedibile una dislocazione di questo tipo, ma abbiamo avuto conferma da Dario che anche le sue proposte a bivi in fiera hanno fatto la parte del leone, in particolare i due nuovi Sherblock. Acheron Books invece, altra realtà mista che bascula dal LG, alla narrativa lineare al gioco di ruolo, aveva il suo spazio riservato proprio a ridosso dell’uscita d’angolo del padiglione B, a sua volta non lontana dalla “striscia dei libri-gioco”. E sempre nei pressi di detta striscia si trovavano i negozi “generalisti”: Terra dei Giochi di Matteo Ronci e Mondiversi di Amos Pons. Meno spazio ai libri-gioco negli stand degli editori che hanno come loro core business quello dei boardgame. E se ancora Giochi Uniti esprimeva in maniera abbastanza visibile i suoi prodotti Legendary Kingdoms e Destiny Quest, poco o nulla saltava all’occhio, almeno dopo uno sguardo a “volo di uccello”, visitando in giro per la fiera gli spazi riservati a Need Games, DV Games e Little Rocket Games.

In ogni caso, a dispetto delle previsioni non proprio rosee per il settore, lo spazio riservato ai librogame è stato generoso, i nuovi titoli presenti in fiera copiosi, come avete potuto già constatare, anche se non siete stati a Modena, leggendo il magazine del mese scorso, e la partecipazione ai vari eventi organizzati da LGL, in collaborazione con Ludo Labo e Play, impagabile e numerosa: proprio su questo punto vorrei soffermarmi, per un piccolo approfondimento.

Come chi ci segue abitualmente saprà, il 31 gennaio LGL ha subito un attacco hacker

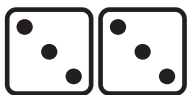
che ha portato alla compromissione della pagina Facebook del portale. Nel momento in cui scrivo la situazione sembra essere in via di risoluzione, dopo quasi quattro mesi di “lotta” con un servizio assistenza assente (nonostante l’account business) e una serie di risposte precompilate inutili che rimandavano a FAQ e tutorial altrettanto inutili. Ovviamente, oltre a ingenerare in me grande rabbia e frustrazione, questa situazione mi ha anche preoccupato: non ero in grado di quantificare esattamente l’apporto dei social, e in particolare di quelli gestiti da Meta, sul seguito di Librogame’s Land, ma immaginavo che senza una simile vetrina la situazione sarebbe nettamente peggiorata.

Questo ragionamento era già in parte rientrato prima di Play, quando mi sono accorto che l’accesso ai contenuti del sito era sì diminuito rispetto alla fase precedente l’effrazione (che peraltro era quella natalizia, e non si può quindi escludere che il particolare momento abbia in qualche modo contribuito ad amplificare i dati), ma in percentuali abbastanza trascurabili. Il grosso degli utenti continuava a rispondere, compatto e massiccio, all’uscita di nuovi annunci, nuovi magazine, nuove recensioni, nuovi LibriNostri e quant’altro abbiamo pubblicato nelle ultime settimane.

Questa valutazione si è ulteriormente rinforzata dopo la kermesse emiliana: LGL aveva organizzato diversi eventi e tutti, nessuno escluso, hanno avuto un ritorno di pubblico tra i migliori, se non il migliore in assoluto, da quando collaboriamo attivamente con Play. A cominciare dal gioco Uno Spettro si aggira a Play 2024, dedicato al primo fumetto-gioco della storia italiana, Topolino e il fantasma del Castello. Avevamo predisposto, in collaborazione anche con lo Gioco, una sfida misteriosa, era necessario risolvere un indovinello per accaparrarsi un premio pregiato, una co-



pia, appunto, dello storico fumetto. Passato il venerdì di rodaggio, in cui si è presentato un solo concorrente (nonché vincitore), abbiamo vissuto il week end all’insegna della lotta al coltello: sabato abbiamo avuto ben sei trionfatori, benché solo la prima arrivata, Marta, si sia assicurata l’albo, mentre gli altri hanno avuto dei bellissimi dadi griffati Play come premio di consolazione. Domenica addirittura i solutori in grado di sciogliere l’enigma sono stati dieci, con qualche nome noto della scena interattiva come Lorenzo Gherardi nel ruolo di concorrente. Dopo un piccolo giallo (uno dei partecipanti aveva dato la risposta in anticipo rispetto all’orario indicato) abbia-



mo assegnato il premio e per non lasciare gli altri partecipanti a bocca asciutta (è proprio il caso di dirlo!), dopo aver esaurito tutti i dadi disponibili, Tiziana Lauro ha attinto alla riserva di buoni sconto per la birra. Un siparietto simpatico che ci ha strappato un sorriso e ha certificato una volta di più la buona riuscita del cimento.

Nella giornata di sabato l'evento di Mauro Longo e Andrea Tupac Mollica *Il tuo librogame in 10 mosse!* Laboratorio per creare insieme un librogioco, che si svolgeva proprio all'apertura della giornata, alle 9:30, ha avuto il tutto esaurito in una sala dedicata ai workshop che constava di circa 40 posti; ancor meglio durante la conferenza dedicata ai librogame, svoltasi nello spazio adibito a questo genere di eventi e alle premiazioni, la Galleria 6/7. La partecipazione è stata tale che alcuni appassionati sono stati costretti a rimanere in piedi e anche dal lato editori nessuno ha mancato l'appuntamento, tanto che, dopo essere andati "lunghi", per i ristretti limiti di tempo, siamo stati costretti a riservare alla prevista premiazione dei Corti, che doveva avvenire a conclusione della conferenza, una rapidissima passerella in cui Matteo Zaggia, il vincitore, si è limitato ad alzare il trofeo realizzato da Play. Anche di questo, e di tanto altro, potete leggere su questo Magazine nell'articolo dedicato all'incontro.

Durante la stessa giornata di sabato, nel pomeriggio, ci siamo trasferiti al piano superiore, nella saletta 40, dove in sequenza si sono svolti due panel. Il primo, *Sei cose da NON fare nella scrittura di un LibroGame*, di Andrea Tupac Mollica, che ha intrattenuto la platea, piuttosto numerosa, con la sua voce radiofonica e la sua maestria negli approcci didattici. Il secondo, molto più tecnico, dedicato al software di scrittura interattiva *Librogame Creator*, e tenuto dall'autore Matteo

Poropat, ha potuto contare su un seguito leggermente inferiore, inevitabile vista la specificità degli argomenti trattati, ma è risultato comunque estremamente interessante e seguito con estrema attenzione dalla platea presente.

Gli eventi si sono chiusi domenica con la premiazione del Librogame Magnifico, dove c'era tutto lo "stato maggiore" di LGL, nonché Tiziana Lauro, Matteo Bisanti e il gran capo Andrea Ligabue, tutti esponenti dello staff di Play. Lo spazio per assegnare il riconoscimento era condiviso con il Goblin Magnifico e l'RPG Magnifico, nonché la novità di quest'anno, il Play Magnifico; quindi, la partecipazione era piuttosto mista e trasversale. Nonostante questo il sostegno alla parte librogame non è mancato e, una volta terminato l'evento, ho potuto salutare, prima di abbandonare Play e riprendere la strada per Roma, un gran numero di amici che erano venuti a seguire l'evento e a sostenerci.

Ecco, la parola conduttrice di questo pezzo, quella con cui è iniziato e si sta concludendo, è proprio amici: in un momento storico in cui il nostro settore si mantiene in salute, ma ha perso qualche punto rispetto ai fasti di due o tre anni fa e in cui la stanchezza per i tanti impegni consecutivi (non ultimo, per diversi degli editori presenti, il Salone del Libro di Torino, svoltosi il week end precedente) si è fatta sentire, il grande valore aggiunto della fiera è stato proprio quello legato all'incontro, allo stare insieme, all'amicizia, intesa in senso lato come il sentimento che unisce tante persone che da anni seguono la stessa passione, ne condividono successi e rovesci, e non rinunciano mai al piacere di condividere interessi comuni con grande affiatamento. E questo si è notato durante l'intera manifestazione e anche nelle cene serali, in cui ci siamo puntualmente ritrovati tutti tra divertimento e goliardia. Ecco, da questo punto di

vista è stata probabilmente la Play più bella di sempre, e così si riparte: attingendo da qui energia ed entusiasmo per tutti i progetti futuri, che attendono LGL e la sua meravigliosa community. 





L'ACCADEMIA DEL LIBROGAME

A cura della **redazione di LGL**

I tre giorni di Play sono stati – anche e non solo – un momento di approfondimenti, laboratori, conferenze e relazioni. Solo rimanendo nell'ambito dei librogame e della narrativa interattiva, mai come quest'anno c'è stata una offerta così ricca, autorevole e completa di appuntamenti dedicati a trasmettere competenze, conoscenze, trucchi e tecniche della scrittura ludica, del game design applicato alla narrazione e della branching fiction.

Talmente corposa e qualificante quest'offerta, che abbiamo anche registrato come numerosi utenti e appassionati al tema abbiano seguito ben più di un incontro, realizzando quasi un curriculum completo sull'argomento: una vera e propria "accademia" concentrata in tre giorni con una decina di ore di contenuti collegati che speriamo davvero possa contribuire a incoraggiare le prossime leve del librogioco!

Il primo intervento in ordine cronologico, venerdì nel primo pomeriggio, è stato Forgiare una storia: libri-game e avventure nella cucina, che ha visto gli autori, curatori ed e-

ditori Dario Leccacorvi di Aristeia e Valentino Sergi di Officina Meningi impegnati in una conversazione con gli esponenti dell'associazione ludica I Forgia Storie. L'incontro, perfetto come introduzione al nostro virtuale curriculum di studi, ha esplorato il processo di creazione del librogioco, dall'ideazione alla pubblicazione, illustrando come costruire trame complesse e mondi immersivi. Si è anche discusso delle sfide editoriali e delle differenze nella scrittura di opere di narrativa interattiva rispetto ai romanzi lineari e alle avventure di gioco di ruolo, offrendo consigli preziosi, ispirazione e una guida dettagliata per navigare in questo mondo.

Praticamente in contemporanea si è tenuto l'incontro di Mauro Longo, dedicato a come inserire elementi testuali e scelte narrative nei giochi da tavolo. Lo scrittore al tavolo di gioco è stato un appuntamento in cui ragionare sulla mescolanza e sull'ibridazione tra librogame e boardgame, già avviata da tempo e sempre più presente nei titoli che di mese in mese vanno a finire sugli scaffali di



ludoteche e negozi di giochi. L'appuntamento è stato molto apprezzato e frequentato, anche perché particolarmente interessante per il gran numero di designer aspiranti ed esordienti presenti a Modena, e provenienti principalmente dal mondo del boardgame.

Il sabato mattina della nostra Accademia comincia con un laboratorio da due ore, giusto per scaldare gli animi, tenuto da Mauro Longo e Andrea Tupac Mollica. Il tuo librogame in 10 mosse! è stato un momento di scrittura collettiva in cui i trenta partecipanti iscritti hanno realizzato assieme una mini-storia a bivi di 20 paragrafi, completa di grafo, twist, colpi di scena, finali di morte e percorsi segreti.

Nel pomeriggio, i lavori sono andati avanti con due appuntamenti consequenziali: Sei cose da NON fare nella scrittura di un Libro-Game, di nuovo con Andrea Tupac Mollica, e Scrivi la tua Avventura con LibroGameCreator, di Matteo Poropat, lo stesso autore di L-GC, il più importante (ed efficiente) programma di scrittura di librigioco del mondo, con tanto di versionamento dedicato alla scrittura di boardgame con componente narrativa. In due ore, i nostri Andrea e Matteo hanno discusso rispettivamente dei principali er-

rori di design e di concetto nella stesura di un librogioco, e di come possano facilmente essere evitati, così come delle nuove feature esclusive di LGC, comprese quelle ancora segrete, da sbloccare seguendo speciali procedure avanzate riferite a mezza voce ai soli presenti dallo sviluppatore triestino.

Fondamentali anche i due momenti di presentazione e premiazione ospitati al festival, sia il sabato che la domenica – e di cui si parla altrove in questo numero del magazine. Oltre che di momenti celebrativi, si è trattato di appuntamenti dall'alto valore formativo, per comprendere cosa bolle in pentola nel settore del librogioco italiano, sempre più in fermento, e per dare degna conclusione alle ricchissime esperienze del premio de I Corti 2024, così come alle votazioni per il Librogame Magnifico 2024.

Insomma, un'edizione quanto mai ricca di contenuti formativi e didattici, tutti ben frequentati, che ci permette ancora una volta di constatare come l'interesse verso i nostri amati librigioco stia continuando a vivere un momento di crescita, espansione e trasformazione.

L'anno prossimo ci toccherà rilasciare un attestato di partecipazione! :D 

I MAGNIFICI PREMI E PROGRESSIVI

A cura della **redazione di LGL**

Nel 1985 usciva in Italia il primo fumettogioco del mondo: quel Topolino e il segreto del castello di cui abbiamo parlato tante volte prima e durante il festival (e anche altrove su questo numero del magazine, a dirla tutta). L'opera prima a bivi di Bruno Concina è stata capostipite di decine di storie a bivi di Disney Italia, e possiede il primato di primo esempio di narrativa a bivi italiana. Un fumetto quindi, ma un fumetto gioco, con un bel primato mondiale che ci renderà sempre orgogliosi, e questo senza contare le qualità proprie della

storia in sé. Quarant'anni dopo, Play 2024 ha celebrato questo capostipite della branching fiction a vignette con iniziative ed eventi ad hoc, di cui noi di LGL siamo stati ideatori e organizzatori.

Negli stessi giorni, un altro fumettogioco saliva alla ribalta delle cronache ludiche nostrane: Una notte da cana, di Stefano Tartarotti, vinceva contemporaneamente il titolo di Librogame Magnifico 2024 e Miglior Librogame agli loGioco Award 2024.

Questo doppio risultato su due concorsi a



giuria popolare – rispettivamente degli iscritti al portale di LGL e dei lettori della rivista italiana dedicata al gioco analogico – sancisce senza ombra di dubbio il gradimento che giocatrici e giocatori italiani hanno riservato a Tartarotti e alla sua amabile cagnolina, già protagonista dell’altrettanto fortunato e premiato Un giorno da cana, di qualche anno prima.

Per ritornare al premio di LGL, terza edizione della collaborazione tra la nostra community e Ludo Labo, che gestisce la kermesse emiliana, la scelta degli utenti iscritti al nostro portale si è strutturata come ogni anno in due fasi: una eliminatoria tra oltre venti titoli meritevoli individuati a priori, più una finale tra i cinque candidati più votati nella prima selezione popolare.

La conquista del titolo di Librogame Magnifico 2024 – così come il premio assegnato dai lettori di loGioco, non esaurisce tuttavia le attestazioni di gradimento di questo bel cartonato illustrato a colori, che può infatti vantare un buon successo di vendita nel nostro paese tanto quanto numerose localizzazioni internazionali.

MS Edizioni, la casa editrice che pubblica i titoli illustrati da Stefano Tartarotti, ha anche già siglato contratti di traduzione in cinese semplificato (Rawstone Games), cinese tradizionale (Grimm Press) francese (Ynnis Edition), spagnolo (Devir), coreano (Mandoo Games), e polacco (Fos Games), più accordi ancora in sviluppo per la versione inglese e quella tedesca. Oltre a questo, i responsabili della linea editoriale hanno già confermato che nuovi fumettigioco tutti italiani sono attualmente in produzione.

Una serie di successi che sancisce l’eccezionalità del prodotto così come – ci si permetta di dirlo – l’apprezzamento per la qualità e la passione tutte italiane verso il mondo del librogame, che possiamo far risalire, appunto,

alla già citata avventura di Topolino del 1985. Insomma, la storia del librogioco italiano nasce con un fumetto e ritorna al fumetto dopo quasi 40 anni, aprendosi finalmente al mondo intero. Quattro decenni in cui i fumettigioco, i fumetti a bivi e i librogioco visuali, italiani o in traduzione, non sono certo mancati, ma in cui mai si era registrata un’attenzione tanto grande verso una specifica uscita.

E noi non possiamo che esserne entusiasti. Concludiamo citando un altro importante premio consegnato a Play nello stesso momento celebrativo: il Play Magnifico assegnato a Francesca Baerald, per i suoi straordinari meriti di artista e la sua incredibile generosità e simpatia. La citiamo qui perché Francesca ha illustrato tra le altre cose molti librogame italiani, nelle collane Ultima Forsan e Kata Kumbas, oltre a realizzare la mappa di Play 2024 utilizzata nei nostri giochi a bivi di quest’anno: Fantasma al Festival e La Fiera di Santa Tigella (di Umberto Pignatelli). Questi “i Magnifici Premi e Progressivi” di Play 2024.

Appuntamento all’anno prossimo con il Librogame Magnifico 2025! 



IL FANTASMA È STATO CATTURATO!

A cura della **redazione di LGL**

Tra i tanti giochi da provare, i concorsi a cui partecipare e le innumerevoli iniziative che hanno arricchito il panorama di Play ce ne sono un paio che hanno visto in prima linea proprio i librogame.

Fantasma al Festival è la speciale caccia al tesoro (anzi, al fantasma!) che noi di LGL abbiamo realizzato assieme a Ludo Labo, e che si poteva completare solo venendo al festival e ricostruendo gli indizi sparsi su LGL Magazine del mese scorso – quello appunto dedicato all'evento – sull'altrettanto speciale numero gratuito di loGioco dedicato a Play, e sulla splendida mappa realizzata da Francesca Baerald, che raffigurava gli spazi della manifestazione e tutta Modena.

L'iniziativa ha omaggiato il primo fumetto-gioco del mondo, Topolino e il mistero del castello, sceneggiato da Bruno Concina, che è anche la prima storia a bivi tutta italiana mai realizzata, anche se sono tanti i librigioco a contendersi il primato. Per fare un po' di chiarezza, il primo racconto a bivi tradotto in italiano è Avventure nell'isola, pubblicato





nel nostro paese nel 1982, la prima storia a bivi illustrata per bambini è *La giungla dei pericoli*, localizzata nel 1984, mentre il primo librogame propriamente detto (con le regole insomma) è *Lo stregone della montagna infuocata*, tradotto nel 1985. Si tratta però, appunto, di tre storie in traduzione, non a firma italiana. Il grande autore italiano Andrea Angiolino piazierà invece il suo *In cerca di fortuna* solo nel 1987. Se quest'ultimo quindi rientra doverosamente in questo elenco in quanto "primo librogioco italiano con bivi e regole", *Topolino e il mistero del castello* risulta il primo esempio in assoluto di narrativa interattiva di autore nostrano. Se volete approfondire l'argomento, potete leggere gli articoli a riguardo su *Librogame's Land Magazine* di Marzo 2024 e Aprile 2024.

La caccia al fantasma prevedeva quindi di cercare un indizio nascosto sulla mappa ("11") – che rappresentava l'orario in cui presentarsi, un altro nascosto nel comunicato ufficiale di Play (Galleria Venti), che rappresentava il posto dove presentarsi, e un terzo nascosto sullo scorso numero di *LGL Magazine* ("Il Conte Joke") che altri non era che proprio il nostro fantasma, nonché la parola d'ordine da riferire a noi di LGL presenti per la consegna del premio.

Tre copie dell'albo di *Topolino* in cui è presente la celeberrima storia, una per ogni

giornata del festival, sono state consegnate a coloro che si sono presentati per primi all'appuntamento con la parola d'ordine in punta di labbra, mentre a tutti gli altri sono stati consegnati dei piccoli premi di consolazione.

Non possiamo che essere entusiasti del fatto che l'iniziativa sia perfettamente riuscita e che il fantomatico Conte Joke sia stato finalmente catturato!

Menzione speciale va anche a un altro dei contenuti speciali del festival, anch'esso legato alla mappa di Francesca Baerald e al mondo dei librogioco.

Il nostro "Kaltorak" Umberto Pignatelli, già autore della seconda edizione di *Kata Kumbas* e dei suoi librogame (realizzati anni fa proprio con Baerald), ha firmato un'avventura speciale a bivi per il festival, sfruttando la nuova mappa illustrata da Francesca. La storia a bivi – *La fiera di Santa Tigella*, è ancora disponibile in versione digitale – assieme alla mappa – sul sito di Play: <https://www.play-modena.it/news/gioca-con-la-mappa-di-play/>. I lettori esperti ci troveranno più di un collegamento ufficiale con le avventure pubblicate di Kata Kumbas, e stiamo già ragionando con Umberto e Francesca per poter avere questa splendida novità come *LibroNostro* nei prossimi tempi.

Incrociate le tigelle! 

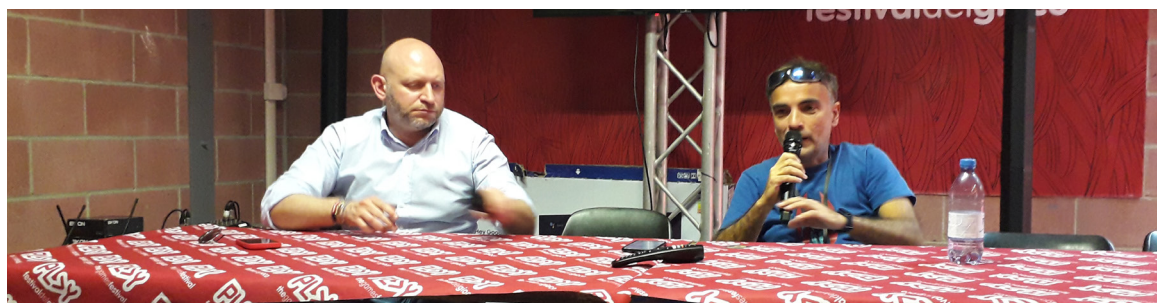
Due nuovi “SherBlock Holmes”
e l’atteso sequel “Where is the lamb?”

LG PRESENTATI E LG ANNUNCIATI

di Lorenzo Trenti

Si svolge ormai da cinque anni l’evento di Librogame’s Land all’interno di Play, la fiera del gioco di Modena: un incontro tra autori, editori e lettori che presenta tutte le novità di letteratura interattiva e offre qualche succulenta anticipazione sui titoli a venire. L’incontro è stato condotto e animato come da tradizione da Francesco Di Lazzaro e Alberto Orsini, che hanno ospitato al microfono una sequenza di titoli, impressionante per quan-

tità ma anche per la varietà di stili e di tipologie. In ordine alfabetico si parte con **Acheron**. Moreno Pollastri è autore de *Gli ossessi sposi*, una rivisitazione gothic-dark del classico manzoniano. L’autore ha dichiarato che è come se Renzo e Lucia, che qui si chiamano Fosco e Lucilla, “incontrassero Berserk” (!). Ci sono alcune peculiarità di game design, come la morra cinese con cui il lettore può sfidare il libro.





Andrea Angiolino



Dario Leccacorvi

Aliberti ha pubblicato il nuovo librogame di Andrea Angiolino. *Non sono stati loro!* è nato grazie a un programma internazionale sul contrasto all'antisemitismo coordinato dal Centro Studi Villa Montesca. Siamo nel XV secolo a Firenze, nei panni di un ragazzo di Costantinopoli; dovremo affrontare un caso di pregiudizio in cui viene coinvolto un nostro amico. Il volume contiene riquadri storici di approfondimento ed è anche già stato letto e giocato in classi scolastiche. La chiave è di tutto il lavoro, che ha coinvolto centri di cultura ebraica internazionali, è stata quella di "parlare di antisemitismo senza parlare di antisemitismo".

Il libro è giocabile gratis online in cinque lingue sul sito <https://www.montesca.eu/relationgame> e da quanto ci risulta è il primo librogioco italiano a essere tradotto in rumeno. Tra i progetti futuri dell'autore, la terza edizione de *Il gobbo maledetto*. Si tratta di un librogame ambientato nei cieli della Seconda guerra mondiale, con vere foto d'epoca di bombardamenti e affondamenti navali. Il volume è atteso a fine anno per BlackKnight **Aristea** ha pubblicato *Hellwinter* di Andrea "Tupac" Mollica, un progetto high fantasy ambientato in un mondo sull'orlo della rovina, che si articola su un librogame e su un gioco di ruolo. L'editore Dario Leccacorvi ha suggerito che l'ambientazione di *Hellwinter*

possa avere più di un punto di contatto con la nostra realtà, raccontando di un mondo al tramonto ma in cui c'è ancora spazio per eroi di buon carattere. Un privilegio in genere riservato alle opere di fantascienza ma in questo caso applicabile anche al fantasy. Leccacorvi ha inoltre annunciato per Lucca Comics&Games la pubblicazione di *Magical crimes*, uno urban fantasy dell'autrice Valeria Cvasin.

Davide Cencini ha presentato il terzo volume della sua saga di *Darkwing*: *Assalto al Ravinca Express* è un volume che ci vede bloccati su un treno e accerchiati da nemici implacabili. Nuove meccaniche permettono la gestione di un combattimento "stealth" a squadre; è possibile inoltre affrontare la lettura assieme a un altro giocatore. Il libro è ricco di azione ma propone anche scelte



Andrea Cencini

Alberto Orsini



etiche tra inclusione e protezione nazionale (senza fornire risposte giuste o sbagliate a priori).

L'autore ha inoltre annunciato piani per un quarto e quinto volume, i cui titoli in lavorazione sono *La forgia delle anime* e *I custodi del fuoco*.

Dracomaca prosegue la collana SherBlock Holmes con due nuove uscite. Uno scandalo in Boemia di Alberto Orsini è tratto dall'omonimo racconto di Arthur Conan Doyle e permette di interpretare a turno e in competizione sia Sherlock Holmes sia Irene Adler.

Lo spettro di Londra di Matteo Zaggia ci fa giocare sempre due personaggi - Sherlock e Watson - ma stavolta in modalità cooperativa: il blocchetto prevede tre atti e l'alternanza dei protagonisti fino al ricongiungimento finale. Nonostante il formato ridotto delle uscite di questa collana, il titolo promette una buona rigiocabilità e sfida il lettore ad arrivare al risultato di 100 "pipe" (i punti derivanti dalle scelte giuste).

Presentato a Play anche *Where is the lamb?* di Antonio Costantini, seguito del precedente *Where is the wolf?*: qui il protagonista, ibridato con dna di lupo, dovrà decidere come e quando sviluppare nuovi poteri. L'autore ha suggerito che in questo titolo non sempre sarà consigliato lasciarsi andare...

Librarsi Edizioni ha presentato tre novità.

Matteo Zaggia



Brenno di Giacomo Bernini è nato dal concorso "I Corti" di Librogame's Land e poi è stato esteso fino a diventare un'opera autonoma. Il lettore interpreta il figlio di Brenno, capo dei Senoni, e dovrà lottare per affermare la propria autorità di fronte a druidi, capitribù e popolo. Il finale del libro potrebbe portare anche a uno scontro campale, per la cui gestione l'autore si è servito di esperti e associazioni storiche.

Operazione Focus di Marco Tavoloni è ambientato nel 1967 e racconta un assalto del Mossad, il servizio segreto israeliano. Anche in questo caso si tratta di un'opera di tipo storico, chiaramente uscita in un momento delicato per il contesto che racconta, ma proprio per questo ancora più interessante. *Carriere di G&L*, gli stessi autori de *Il presidente del consiglio sei tu!*, ci mette nei panni di un ragazzo o una ragazza a partire dai quattordici anni. Attraverso diverse scelte di vita potremo imboccare vari percorsi personali e professionali, fino ad arrivare all'agognata pensione. Si tratta della riproposizione di un'opera di ben 35 anni fa, interessante anche da un punto di vista di "archeologia sociale".

Enrico Emiliani di **MS Edizioni** ha stuzzicato la platea con numerosi annunci per i prossimi mesi. In primo luogo un manga a bivi che però si legge all'occidentale. Poi un nuo-



Giacomo Bernini



Enrico Emilani con Christian Giove e Sara Antonellini

vo volume della “cana” di Stefano Tartarotti, impegnata ad attraversare 15 mondi diversi e altrettante rappresentazione grafico-stilistiche, e un volume di Enrico Macchiavello e Stefano Ascari, già autori di Zoombi.

È previsto infine un volume scritto da Christian Giove e illustrato da Sara Antonellini. Il lettore interpreterà una ragazza che si ritrova in un mondo magico tra fate e troll e dovrà esplorarlo grazie a una mappa.

Federico Bianchini ha presentato *Milano Bitpunk 1989 – Sull’Orlo del Baratro*, pubblicato da **Plesio**. Ambientato in una Milano in cui “il futuro è arrivato prima”, il volume ci vede nei panni di un poliziotto con arti cibernetici. Il protagonista sarà impegnato in un’indagine che si rifà ai classici “poliziotteschi” ma in cui l’estetica dominante è molto particolare, tra Giappone cyberpunk e antesignani della Rete.

Per i marchi di **Raven Distribution** l’editor Ersilia Rappazzo si è presentata con una corposa pila di nuovi volumi. La parte del leone, se non altro dal punto di vista dello spessore della costina, la fa Alba di HL Truslove. Si tratta di un mondo post-apocalittico che potremo esplorare come “open world”. Il volume conta circa ottocento pagine ed è stato sviluppato grazie a una campagna di crowdfunding.

Ci sono poi due nuovi volumi della collana



Federico Bianchini



Ersilia Rappazzo

Dedalo. Il primo è La leggenda del Lago verde di Fabio Micconi e Marco Bratovich, adattamento di un'opera nata sul web. Il libro è ambientato in un campeggio estivo per ragazzi, con echi di storie alla Goonies.

Il secondo è un titolo internazionale: Ombre in terra straniera di G R Jordan ci vede nei panni di una spia donna nella Francia occupata dai nazisti.

Sono stati presentati in fiera anche Il caso di Charles Dexter Ward della collana "Choose Cthulhu", il fumetto game gestionale Il tuo luna park e il secondo volume Fighting Fantasy della "trilogia di Zagor", Ritorno alla Montagna Infuocata.

Spazio anche a una valanga di annunci, a partire da Lupo solitario 27 e 28 e alla conclusione della "trilogia di Zagor". Ci sarà anche la prosecuzione di un'altra serie molto

attesa, Sortilegio, mentre in estate uscirà il secondo volume di Alla corte di Re Artù. Continueranno inoltre le traduzioni di una collana tedesca per ragazzi e ci sarà spazio per un romanzo a bivi di tematica storica.

Per **Tora edizioni** è stato presentato il secondo volume di Sangue e ossa: Oltre la morte di Emanuele Zammarchi e un titolo per bambini dagli 8 anni, La regina delle nevi di Davide Toccafondi e Ludovica Liera.

Premiato infine il vincitore del concorso "**I Corti**" di Librogame's Land, ossia il già citato Matteo Zaggia con l'opera "Questo non è un gioco".

Le presentazioni sono state via via più veloci per poter lasciare spazio nella sala al panel successivo: viene da pensare che un'ora sia appena lo stretto indispensabile per raccontare tutto quello che accade nel mondo della narrativa a bivi! (in realtà è un tempo ormai insufficiente, ci servirà da insegnamento per chiedere uno spazio di 90 minuti per gli anni a venire ND Prodo)



Tora Edizioni



Matteo Zaggia

ESCLUSIVA/ Intervista alla direttrice editoriale Gaia Stock, figlia della storica timoniera Orietta Fatucci

EL RADDOPPIA IN ARRIVO IL CALCIO!

di **Alberto Orsini**

Tutti in campo, arriva il... figlio di Sfida di Coppa! Non solo, infatti - come vi avevamo già anticipato a dicembre - Edizioni EL torna al librogame, genere che più di trent'anni fa rese virale con 34 serie e 186 volumi, ma addirittura raddoppia. Se lo scorso mese di maggio ha visto piombare sugli scaffali il primo inedito da quasi un quarto di secolo, "Librogame Basket. Tutti a canestro!" di Luca Tebaldi, (175 paragrafi, 12,90 euro), nei prossimi mesi seguirà subito una seconda uscita, dedicata allo sport più amato di tutti: il calcio, che verrà affidato alla stessa penna. Andando in qualche modo a ripercorrere le orme del celebre volume calcistico del britannico Stephen Thravers, inserito nella serie Compact, che da sempre costituisce uno dei pezzi pregiati di qualsiasi collezione librogame-



Gaia Stock



mistica che si rispetti. È questa la principale notizia che alle pagine di Lgl Magazine affida Gaia Stock, che di EL è direttrice editoriale, in questa esclusiva intervista.

Un nome che suscita emozioni perché nell'...albero genealogico delle storie a bivi, da Stock si risale direttamente a Orietta Fatucci, madre non solo di Gaia, ma anche timoniera di EL in generale dal 1976 e dei librogame stessi in particolare. I volumi furono, infatti, lanciati sul mercato dall'editore triestino dopo la scoperta della loro esistenza da parte di un altro nume tutelare del settore, quel Gianni Stavro intervistato su questo stesso magazine nel gennaio 2021, numero in cui peraltro questo ritorno clamoroso di EL lo aveva profetizzato. Molte clessidre dopo, finalmente l'ingresso nel "Rinascimento" con le sfide che questo comporta: rendersi riconoscibili, e in questo il marchio rimasto intatto vorrà fare la differenza, e provare a interessare un nuovo pubblico. Le opere di

Tebaldi sia pubblicate che in arrivo, difatti, va chiarito subito, non si rivolgono agli ex fruitori di librigioco negli anni Ottanta e Novanta, ormai adulti e principali alimentatori del rinnovato mercato dell'ultimo quinquennio. In coerenza con la mission aziendale e anche con il target di allora, il librogame cestistico (di cui - secondo quanto appreso - non si esclude un sequel) e quello calcistico che verrà puntano a coinvolgere giovani lettori da 8 a 11 anni, sperando di accattivarli con la grafica sbarazzina e ben curata, il lessico semplice e il gioco scattante.

Dopo aver già sottoposto nel dicembre dell'anno scorso pensieri e speranze dell'autore ai lettori di Lgl Mag, ora largo a quelli dell'editore, andando ad aggiungere un altro ritratto alla galleria di interviste eccellenti di questa pubblicazione, a sua volta ormai titolare di una piccola e luminosa storia: diciott'anni e traguardo in vista delle 200 uscite mensili. Con Gaia Stock parliamo anche del significato di questo ritorno di EL, dell'affezione dei fan storici che ancora abbraccia il marchio triestino e dei progetti futuri che potrebbero presentare più di una sorpresa...

In primis, a nome dell'intera comunità di appassionati, non possiamo che rivolgere un caloroso "bentornata!" a EL: per chi è cresciuto a pane e librogame da ragazzino, rivedere più di trent'anni dopo il celebre marchio su un prodotto inedito suscita grandi emozioni. Negli anni precedenti, tutti i nostri contatti all'interno della casa editrice avevano assicurato che, dopo l'operazione ristampe Lupo Solitario/Ninja, ritenuta non soddisfacente, non ci fosse più la volontà di produrre librogame firmati EL. Che cosa è cambiato?

Intanto grazie! Tutto questo entusiasmo ci riempie di gioia e non lo diamo per scontato.

Allo stesso tempo non ci lascia totalmente sorpresi: durante gli anni in cui non abbiamo pubblicato i librogame (gli ultimi titoli sono del 2000, le ultime ristampe del 2009) sono stati numerosissimi i fan che ci hanno scritto dimostrando grande affetto e sollecitando un ritorno. La sensazione che permanesse uno zoccolo duro, anzi immortale, di affezionati, quindi, ci ha sempre accompagnato, anche quando il grande fenomeno di vendite era andato verso un fisiologico esaurimento. E onestamente, dopo aver pubblicato 186 volumi in 34 serie, ci è sembrato naturale assecondarlo. Ma l'idea di cedere il marchio registrato librogame non ci ha mai sfiorati, perciò di fatto ci siamo sempre tenuti aperta la possibilità di ricominciare.

Quali sono i tratti principali della trama e del sistema di gioco del volume "Basket - Tutti a canestro!" di Luca Tebaldi?

Ripartiamo con lo sport, ma soprattutto per la prima volta con dei librogame originali, non tradotti. Li scriverà Luca Tebaldi, da sempre un grande appassionato del genere e già autore di due serie amatissime che fanno attualmente parte del nostro catalogo: Mystery Game e Detective Game. Pur non essendo a bi-vi, hanno la caratteristica di coinvolgere il lettore in prima persona nella risoluzione di crimini e omicidi tramite

LA GRANDE ASCESA

In questo libro dovrai compiere delle scelte, e saranno proprio le tue decisioni a portare al trionfo o no la tua squadra. Ogni volta che termini una partita, riporta lo scarto dei punti, che ti sarà indicato di volta in volta, nella tabella qui sotto. Quando il tuo torneo sarà finito, somma e/o sottrai i diversi scarti per calcolare il tuo punteggio. Poi vai a pagina 143 e scopri che giocatore sei. Riuscirai a intraprendere il percorso perfetto che ti porterà a essere una leggenda del basket?

PARTITE	SCARTO PUNTI
PRIMO TURNO	
SECONDO TURNO	
SEMIFINALE	
FINALE	
TOTALE	

ECCO IL TUO TEAM!

NOME SQUADRA:

Assegna un numero di maglia ai tuoi compagni e a te.



È il coach della squadra e non si risparmia mai dal dispensare consigli utili ai suoi giocatori.



È il più alto del gruppo e i suoi compagni si fidano molto di lui e delle sue giocate vicino a canestro.

la raccolta di indizi e la soluzione di quiz. "Librogame Basket. Tutti a canestro" ha la struttura di un torneo di basket nel quale si sfidano 16 formazioni in gare a eliminazione diretta. La squadra protagonista dovrà affrontare rivali agguerritissimi. Leggendo la

• Raggiungi l'allenatore e lo supplichi di farti entrare (vai al 167).

12

La palla entra! La sirena suona la fine del periodo di gioco e i tuoi compagni vengono ad abbracciarti, riempiendoti di complimenti. Torni in panchina e anche il coach si congratula con te. Il primo quarto termina con il punteggio di 24-13. Vai al 147.

13

Ciuff! Canestro perfetto! 3-8. Ti avvicini per ringraziare Daniel dell'assist formidabile e vi date il cinque. In difesa, Chiara è presta a rubare la palla e a ripartire in contropiede. Prima che Flavio possa raggiungerla, effettua un terzo tempo* e segna. 5-8. Finalmente siete entrati in partita e nelle azioni successive riuscite a rispondere ai canestri dei vostri avversari.



* Il terzo tempo è una tecnica di tiro che permette di effettuare una conclusione in avvicinamento al canestro avversario. Consiste nell'esecuzione di due passi e un salto.



storia, il lettore potrà decidere come giocare e dalle sue scelte dipenderà il risultato di ogni partita.

Qual è il pubblico di riferimento e che percezione avete, oggi, del mercato di letture a bivi?

Il pubblico di riferimento di oggi ha la stessa età di quello degli anni '80, quindi principalmente tra gli 8 e gli 11 anni. Sono proprio i figli di coloro che sono cresciuti a pane e librogame, per riprendere la tua espressione. Se quarant'anni fa questo genere era stato accolto con sospetto dalle famiglie, credo che oggi qualsiasi genitore non possa che esaltarsi se vede il figlio con un libro in ma-

no, piuttosto che ipnotizzato davanti a uno schermo.

Come valutate, dal vostro osservatorio, il fenomeno del cosiddetto "Rinascimento" del librogioco, che nell'ultimo decennio ha visto uscire centinaia di titoli da parte di editori medi e piccoli?

Ne riparlamo tra qualche mese! Scherzi a parte: ovviamente abbiamo la percezione che questo genere sia nuovamente vitale, altrimenti non avremmo deciso di riprovarci. Ma al di là delle mie personali sensazioni, non saprei darti una lettura socioculturale sulle motivazioni di questo "Rinascimento". Sarà fondamentale il riscontro dei lettori - che, ahimè, non arriverà tramite la mitica schedina da compilare e ritagliare al termine dei libri, che per forza di cose abbiamo mandato definitivamente in pensione.

"Librogame" è un marchio registrato, ma la parola è divenuta nei decenni indice di librogioco per antonomasia, un po' come accaduto a scotch, jeep e altri termini. Che sentimenti provoca questo fenomeno? Non possiamo che esserne orgogliosi.

Quali sono i piani per il futuro? Ci saranno altri librogame EL? Gli autori possono proporre all'editore dei progetti interattivi? Per quanto riguarda l'interattività, le serie di Luca Tebaldi che ti ho menzionato, Mystery Game e Detective Game, hanno già questa caratteristica e certamente siamo aperti a nuove proposte. Per quanto riguarda nello specifico il librogame, a "Librogame Basket. Tutti a canestro!" seguirà "Librogame Calcio". Se questi primi titoli dovesse andare bene, cosa che speriamo fortemente, avremo finalmente un buon punto di partenza per ragionare sul futuro su delle basi solide.





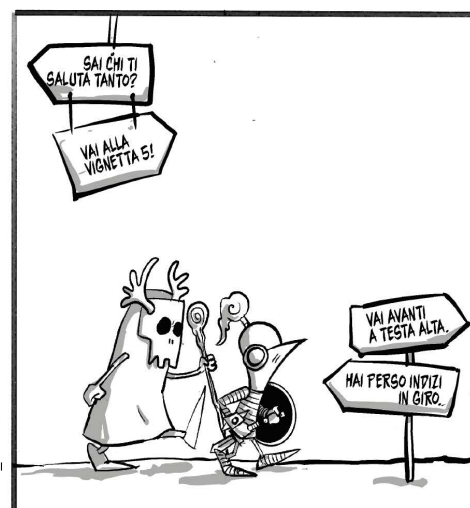
MEZZOEVO

LGL MAGAZINE EDITION

A cura di **Pietro Rotelli**



FACEBOOK.COM/MEZZOEVO



MEZZOEVO.WORDPRESS.COM

