

librogame's LAND MAGAZINE

5

ANNO XVII
(174)
maggio
2022



PLAY 2022 LA RISCOSSA DEI LIBROGAME



ALL'INTERNO

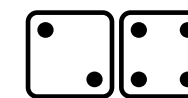
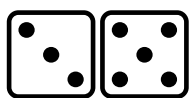
L'articolo "Librogame anno X" in versione expanded
e il racconto-game Dimentica, vincitore dei Corti 2022

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



QUAL È IL FUTURO DEI LIBROGAME?

di Francesco Di Lazzaro

IN QUESTO NUMERO


| | |
|---|----|
| Play 2022 più interattiva che mai..... | 4 |
| LG anno X | |
| una decade e un'incognita | 6 |
| I librogame di Play Modena | 12 |
| ARISTEA | 16 |
| LIBRARSÌ | 18 |
| WATSON EDIZIONI | 21 |
| MS EDIZIONI..... | 23 |
| DV GIOCHI | 26 |
| Il lascito del Pirata..... | 28 |
| DRACOMACA..... | 31 |
| OFFICINA MENINGI..... | 34 |
| Celestino, il librogame diventa globale..... | 37 |
| GATEON GAMES | 41 |
| ACHERON BOOKS | 42 |
| LITTLE ROCKET GAMES | 44 |
| PLESIO EDITORE..... | 46 |
| TORA EDIZIONI | 48 |
| "Dimentica" vincitore 2022 de I Corti di LGL | 49 |

Il Magazine di Play 2022 è ricchissimo di contenuti e per questo il consueto pezzo introduttivo che inseriamo in ogni nostra iniziativa cartacea dovrà essere più breve del solito. Tuttavia alcune considerazioni vogliamo condividerle con voi, nostri fedeli lettori, che ci sostenete ormai da quasi 20 anni e senza il puntuale contributo di cui questa rivista non esisterebbe.

Anche stavolta ci avete finanziato con forza e convinzione, a dimostrazione che, nonostante mille motivi di crisi e un periodo in cui, fra pandemie e guerre, i denari da spendere in "divertimento" e "cultura" sono sempre di meno, la passione per i librogame rimane accesa. Il confronto con l'ultima occasione in cui abbiamo tentato un esperimento simile, ormai nel 2019, nasce spontaneo: rispetto ad allora abbiamo avuto, nel nostro kickstarter, più sostenitori e più fondi. E tuttavia non si può fare a meno di notare che nello stesso lasso di tempo, due anni e mezzo considerando che il precedente periodico "fisico" era uscito a novembre, sono aumentati anche tutti i costi: a cominciare da quello della carta, materia prima senza cui il nostro settore, con buona pace del tanto paventato avvento degli e-book, non vive, o comunque, almeno in Italia, sopravvive muovendo numeri infinitamente più piccoli, ai limiti della sostenibilità.

Ma non è solo questa la difficoltà che ci ha colpiti: si parla di aumenti nei costi gestionali, in quelli di spedizione, in quelli di stoccaggio e magazzino. E così come ne ha risentito LGL nel momento di realizzare questa piccola opera, che di tanto in tanto contribuisce ad allietare, speriamo, le vostre fiere, in maniera esponenzialmente maggiore hanno accusato l'andamento al rialzo anche gli editori, che si sono trovati ad affrontare costi impensabili fino a pochi mesi fa. Alla luce di questa china, non certo delle più promettenti, la domanda nasce spontanea: dove puntano i librogame? A giudicare dal numero di uscite che ci sono a Play e considerando anche quelle previste per i prossimi mesi, che sono già trapelate e si preannunciano ricche sia sul piano della qualità che su quello numerico, puntano in alto. Perché, dopo un 2021 interlocutorio, non solo in questo 2022 tanti progetti sono ripartiti, ma si preannuncia l'ingresso nell'agone a bivi di nuovi e ambiziosi interlocutori, pronti a lanciare le loro colla-

ne, inedite o tradotte, con entusiasmo e professionalità. E mai come in questo momento, al contrario di quanto accaduto nel corso della prima golden age dei libri-gioco, la salute del settore sembra dipendere dalle proposte di tante case editrici tutte importanti, con un loro seguito e un portfolio di prodotti validi, e non dal lavoro di una sola preminente, come accaduto per esempio ai tempi della triestina EL.

Però a fare da contraltare a questa situazione dai risvolti indubbiamente positivi ci sono i fatti che abbiamo elencato sopra: rincari, difficoltà gestionali, oneri imprevisti. Allora, per tornare al titolo iniziale, che futuro per i Librogame? Se tutti gli elementi che hanno consentito a questo Rinascimento di smuovere interesse, numeri e appassionati torneranno al loro posto e si riuscirà a fare tesoro di quanto ha funzionato bene anche nella fase critica della pandemia, sfruttandolo con intelligenza e lungimiranza, come eredità positiva e non esperienza emergenziale da mettere nel cassetto per affidarsi nuovamente, vetusti e tronfi, a vecchie dinamiche che ormai, indipendentemente dal covid, avevano cominciato a cedere il passo, allora le prospettive saranno rosee. Con l'e-commerce, le fiere finalmente tornate a numeri importanti, l'entusiasmo e la voglia di fare qualcosa di valido che coinvolge editori, autori, illustratori, tester e giornalisti del settore. E naturalmente con il supporto imprescindibile dei giocalettori, l'unico motivo per cui tutto il circo del libro-gioco si muove e ha ragione di esistere. Se tutti questi elementi, dicevamo, troveranno la loro collocazione allora non ci saranno rincari, difficoltà e oneri in grado di fermare l'onda interattiva. E allora sì, continueremo a goderci un lungo e florido Rinascimento del librogame. 

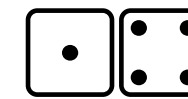
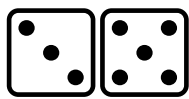


GLI STAND

| | |
|------------|-------------------------------------|
| A21/A..... | STRATAGEMMA |
| A21/B..... | WATSON EDIZIONI |
| A21/C..... | TORA EDIZIONI |
| A21/D..... | ACHERON |
| A21/E..... | KELIOS |
| A21/F..... | Segreteria RPG |
| A22..... | ARISTEA |
| A23..... | LUDUS MAGNUS |
| A24..... | LIBRARSÌ |
| A24/A..... | OFFICINA MENINGI |
| A24/B..... | PLESIO EDITORE |
| A24/C..... | YOKAI! |
| A24/D..... | LIBROGAME'S LAND |
| A05..... | MS EDIZIONI |
| A07..... | RAVEN DISTRIBUTION/ SERPENTARIUM |
| B45..... | DRACOMACA |
| A38..... | GIOCHI UNITI |
| B30..... | DV GAMES |
| B12..... | LITTLE ROCKET GAMES |

HALL OF FAME I SOSTENITORI DI LGL MAGAZINE

- 50 euro - Ken Falco
 - 30 euro - Tiziana Lauro
 - 20 Euro - Matteo Casali
 - 15 euro
- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| Adalberto Donati | Matteo Bisanti |
| Andrea Fusco | Matteo Zaggia |
| Cristiano Tentorio | Maurizio De Angelis |
| Daniele Pallozzi | Paolo "Drameley Talk" Costante |
| Erika Franceschini | Prof. R. Razzano |
| Fabio Loglisci | Raffaele Alessio |
| Gianmario Marrelli | Raffaele Maione |
| Giorgo Saviotti | Riccardo Trentadue |
| Ivano Colombo | Serena Maggioni |
| Lorenzo Gherardi | Serious Dog |
| Luca Contessi | Simona Zanella |
| Marco Innocenti | |
| Marco Zamanni | |



PLAY 2022

PIÙ INTERATTIVA CHE MAI

di Tiziana Lauro

Play - Festival del Gioco di Modena è la più grande manifestazione italiana dedicata al mondo ludico in tutte le sue forme. Nasce nel 2008 e negli anni è divenuto il punto di riferimento per tutti gli appassionati del gioco. Ci piace pensare (e non perdiamo occasione per dirlo) che Play è fatta da giocatori per giocatori, di oggi e di domani. Ogni membro dello staff è un giocatore e ogni membro ha passioni diverse; anche per questo capiamo l'importanza



di poter includere ogni forma di gioco. Ogni visitatore deve potersi sedere al tavolo con la consapevolezza di poter trovare ciò che lo appassiona e, cosa più importante, che lo fa divertire. Ecco, il divertimento è la parola chiave a Play. Giocare e divertirsi sono i nostri obiettivi. E crediamo tantissimo nel voler offrire, a tutti gli appassionati come noi, un festival a 360° sul gioco, ma vogliamo anche far scoprire giochi nuovi a chi sta muovendo i primi passi nel panorama ludico, o chissà, dare una nuova passione a giocatori esperti. Ed è per questo che anche il Librogame ha sempre avuto un posto speciale nei nostri cuori.

I Librogame sono tornati prepotentemente tra le nostre mani negli ultimi anni, con proposte nuove ma anche con tante ristampe che permettono ai neofiti di innamorarsi delle opere e delle

collane che erano care ai giocatori abituali. A Play sono diventati parte integrante del programma. Siamo partiti con un quadrilatero per poi avere un intero Padiglione nel momento forse più difficile per noi, l'edizione del 2021, l'edizione della Rivincita! (tema edizione 2021). E quest'anno il librogame è nel cuore pulsante del Padiglione A, una location perfetta per gli amanti del librogame.

Come per le scorse edizioni, siamo felici di poter collaborare con Librogame's Land, lo storico portale dedicato alla narrativa interattiva, già protagonista del 'Quadrilatero del librogame' dell'edizione Play 2019. Il Librogame è stato da subito un grande successo anche grazie a questa collaborazione che ci ha permesso di realizzare ogni anno un programma sempre più ricco, con proposte ludiche, educational e incontri a tema. Infatti a Play puoi trovare workshop sul librogame, momenti di gioco, incontri con gli autori e partecipare alla Conferenza Stampa dedicata al librogame, dove si parlerà delle novità editoriali, dei protagonisti di quest'anno e sulla direzione che ha intrapreso il mondo del librogioco.

Una grande novità di questa edizione è l'introduzione del Librogame MAGNIFICO, un premio in cui crediamo molto, nato da un'idea di Ludo Labo e Librogame's Land. Ludo Labo è il team che insieme a ModenaFiere organizza Play - Festival del Gioco, che è una manifestazione di grande ricchezza e complessità, sia per dimensione che per tipologia di contenuti e realtà coinvolte. Ludo Labo è una casa di produzione specializzata in: editoria ludica (dall'ideazione allo sviluppo, fino alla produzione editoriale), eventi (progettazione, logistica, comunicazione) e formazione basata sul principio del game-based learning.



ning. Ludo Labo, come Play, crede tantissimo nel mondo del librogioco. La realizzazione di un premio dedicato è un modo per dargli il giusto riconoscimento, ma anche per dare l'opportunità al pubblico appassionato di essere protagonista.

Il Premio Librogame MAGNIFICO è una diretta ispirazione del Goblin Magnifico come riconoscimento dedicato al mondo del librogame. Un premio che coinvolge tutta la community di appassionati di Librogame's Land. Un premio quindi della community che sceglierà il librogame migliore. Per chi aveva seguito la conferenza stampa che si è tenuta a Play 2021, sapeva già dell'arrivo di questa grande novità, un premio che è alla prima edizione, un premio che diventerà a tutti gli effetti parte integrante del nostro programma per le future edizioni. Infatti la nostra intenzione è di proporlo ogni anno, di vederlo crescere ed evolvere, senza perdere di vista la cosa importante, il pubblico e la valorizzazione di un prodotto ludico che in Italia ha sempre avuto un seguito caloroso e fedele.

E siamo felici anche di come sarà la prima edizione del Librogame MAGNIFICO, infatti oltre al trofeo ci sarà un premio speciale, un'opera unica che darà prestigio al libro premiato. Alessandro Semprini, artista e artigiano che con passione crea opere nella sua micro-legatoria artigianale sui colli di Rimini, 'I libri dello Gnomino', realizzerà una copia unica del libro premiato che verrà consegnata all'autore.

I Libri dello Gnomino è una piccola attività artigianale ar-



Da sinistra Mauro Longo, Francesco Di Lazzaro e Matteo Bisanti durante Play 2021

tistica di restauro, personalizzazione e realizzazione di manuali di Gioco di Ruolo, libri e quaderni. Da diversi anni collabora con le principali case editrici e le principali fiere italiane nella creazione di edizioni di altissimo pregio. Ogni copia viene numerata per garantirne l'unicità e la realizzazione. Quindi, in conclusione, Play è pronta per giocare, leggere, imparare o semplicemente per stare in compagnia e incontrare amici al tavolo da gioco. Ti auguriamo una bellissima esperienza di gioco. E ricordati, a Play il protagonista sei tu!

Link Social:

Play FB

<https://www.facebook.com/PLAYmodena>

Play IG

<https://www.instagram.com/playmodena/>

Ludo Labo FB

<https://www.facebook.com/ludolabocoop>

Ludo Labo IG

<https://www.instagram.com/ludolabocoop>

I Libri dello Gnomino FB

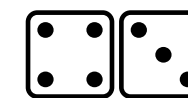
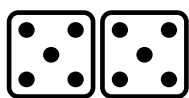
<https://www.facebook.com/libridellognomo/>

I Libri dello Gnomino IG

<https://www.instagram.com/ilibridellognomoofficial/>



La squadra di Play 2021



LG ANNO X UNA DECADE E UN'INCOGNITA

a cura di **Mauro Longo**

Siamo entrati nel decimo anno dalla data di comodo scelta per la rinascita dei librogame nel nostro paese, quel 2013 in cui sono apparsi in italiano i fumettigame della Makaka Editions, pubblicati da Cranio Creations, ma soprattutto il Joe Dever's Lone Wolf della Forge Reply e la riedizione deluxe de I signori delle tenebre (Lupo Solitario 1) di Vincent Books.

Edizioni in traduzione, librigioco app... Tutti presentati quasi in contemporanea ai grandi eventi italiani del gioco organizzato: un passatempo che si era inabissato per un lungo periodo di età oscura, ritornava alla grande in superficie un decennio fa, prendendo il meglio della generazione precedente e proiettandolo verso il futuro!

L'edizione 2022 di Play - Il Festival del Gioco è l'occasione di fare il punto di questo Anno X. Il primo decennio di tale straordinario fenomeno di rinascita e nuova diffusione sta terminando e siamo pronti a quello che avverrà dopo, guardando al contempo con estrema attenzione ai grandi interrogativi del presente: le potenzialità offerte dai crowdfunding nell'esportare i nostri titoli all'estero, gli esiti di una pandemia mondiale che ancora stenta a scomparire, nuove problematiche strategiche mondiali incentrate sulla scarsità di carta, sulle importazioni dall'Asia, sul riaprirsi di conflitti anche in Europa, su dinamiche doganali vecchie e nuove...

Per celebrare questo traguardo e punto di svolta, mentre gli ultimi mesi del decennio preso in esame devono ancora arrivare, è il momento di parlare di numeri e dati, per verificare se questa decade sia stata davvero un momento di rinascita, come noi di Librogame's Land ci diciamo e professiamo da anni, e quali siano i dati concreti di tale secondo momento di splendore, dopo gli - ahinoi, comunque irraggiungibili - anni '80.

PARAMETRI DELLA RICERCA

Per prima cosa definiamo l'oggetto della ricerca e il campione del materiale preso in esame in questa analisi.

OGGETTO DELLA RICERCA

Non essendo interessati in questa sede ai dati di vendita, alle tirature, ai resi e alle dinamiche di distribuzione, il seguente studio di catalogazione e analisi è stato compiuto essenzialmente su questi parametri, che ho ritenuto interessanti:

- numero dei titoli pubblicati nel corso degli anni
- tipologie di librigioco pubblicati
- percentuale di titoli originali rispetto a riedizioni dei classici del passato
- percentuale di opere in italiano rispetto a quelle in traduzione
- presenza e ripartizione del numero di pubblicazioni tra case editrici, piccole, medie e grandi

CAMPIONE PRESO IN ESAME

Ho preso in considerazione tutti i librigioco pubblicati dal gennaio 2013 al maggio 2022, fino alle uscite previste a Play 2022 e poco oltre, quindi questa è la fotografia quasi perfetta di 9 anni e mezzo di uscite fino all'esatto presente. Mi riservo in coda a questo articolo anche lo spazio per inserire le uscite future previste e di cui si hanno informazioni certe, in modo da chiudere esattamente il decennio e lanciarci nelle previsioni sul futuro. Le pubblicazioni prese in esame sono:

- In italiano
- In prima edizione italiana o riedizioni in italiano

- In versione cartacea o digitale
- Librigioco
- Pubblicate tra il 2013 e il 2022

In italiano: ho preso in esame solo titoli pubblicati in italiano, originali o in traduzione.

In prima edizione italiana o riedizioni: ho preso in esame sia prime edizioni italiane che riedizioni in italiano di pubblicazioni precedentemente uscite sempre in italiano; non conta come "prima pubblicazione" la partecipazione ai Corti di LGL o altri concorsi, o l'apparizione tra i Librimostri di LGL.

In versione cartacea o digitale: ho preso in esame libri cartacei e cartonati, fascicoli inseriti in scatole e riviste, raccolte di materiale, pubblicazioni digitali (per esempio kindle book) e app.

Quando un librigioco testuale è pubblicato in versione cartacea e digitale grossomodo nella stessa edizione e periodo (per esempio *Fortezza Europa: Londra* - versione print on demand ed ebook), ho considerato un'unica uscita. Diverso il caso di edizioni app/cartacea (Per esempio la serie *Fra Tenebra e Abisso*) o di edizioni testuali digitali successivamente ripubblicate in cartaceo o viceversa (Per esempio *Il consiglio dei topi*), in cui le due pubblicazioni vengono riportate separatamente.

Librigioco: per le finalità di questo studio, ho preso in esame le seguenti tipologie di librigioco, poi riuniti nei grafici un po' a senso.

- Storie a bivi
- Storie a bivi complesse
- Librogame semplici
- Librogame complessi
- Fumetti a bivi
- Fumettigame
- Librigioco visuali
- Librigioco App
- Raccontigioco su riviste o speciali
- Antologie di raccontigioco
- Avventure in solitario per giochi di ruolo

Rimangono fuori dall'analisi: libri-giocattolo, gialli in cui bisogna scovare il colpevole dopo la lettura del caso, libri a enigmi ed escape book che NON prevedano scelte da compiere durante la lettura.

Ho anche escluso da questa analisi quei giochi da tavolo procedurali più o meno in solitaria che prevedono scelte strategiche, ma emergenti durante il gioco e non preimpostate dall'autore, per esempio *Dungeons*, *Dungeon 6* e *Four Against Darkness*. Sono anche esclusi boardgame e giochi di carte che prevedono una componente a bivi o a scelte, quando questa è del tutto minoritaria o sussidiaria rispetto al gameplay, e la componente "libro" è assente o troppo accessoria, per esempio *Escape the dark castle*, *Cartaventura*, *Tainted Grail*. Ho invece inserito quei boardgame e giochi di carte in cui fascicoli e libretti interni sono presenti, e la componente testuale dei bivi e delle scelte è preponderante, come *Bacci Pagano - Il gioco*, *Sherlock Holmes Consulente Investigativo* e *All'avventura*.

Pubblicate tra il 2013 e il 2022: ho preso in esame ogni forma di pubblicazione editoriale, gratuita o a pagamen-



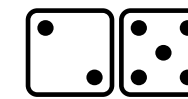
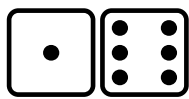
to, di cui abbiamo avuto contezza, comprese le autoproduzioni su Google Play, Amazon, Lulu.

Non sono inclusi in questo studio le pubblicazioni del tutto amatoriali su blog, forum o altre piattaforme, **compresi i "librinostri" di Librogame's Land.**

L'esclusione di questa ultima categoria è stata particolarmente problematica: perché accettare la produzione qualsiasi autoproduzione di Amazon o Lulu ed escludere i volumi autografi o in traduzione realizzati nel portale di LGL, spesso eccellenti e - in buona percentuale dei casi - superiori a moltissimi titoli di case editrici anche più blasonate?

I motivi sono essenzialmente tre:

- Sia su Lulu che su LGL i librinostri rilasciati non sono esattamente "pubblici" ma soggetti a iscrizione al forum o rintracciabili solo tramite link diretto. È una precisa volontà di LGL, che coordina la produzione di questi volumi espressamente per i propri iscritti.
- Molti titoli ricadono in brand, copyright e proprietà intellettuali di cui LGL dispone solo a titolo di conces-



sione temporanea e per uso amatoriale, per esempio: *Dimensione Avventura / Fighting Fantasy, Lupo Solitario, Advanced D&D*. Inoltre tutti i volumi utilizzano font e studio grafico di proprietà di Studio Tassinari e Vetta Associati, ed EL, concessi a titolo gratuito solo in cambio di totale gratuità del prodotto, costituendo dunque la fattispecie di "prodotto fan".

- L'uso del formato e dei loghi tipici della vecchia serie EL avvantaggia questi titoli agli occhi degli appassionati, che, nonostante i volumetti siano effettivamente validi, li prediligono anche per il loro appeal estetico caratteristico, che rappresenta anche qui "fan art".

FONTI DELLA RICERCA

Il nucleo di questo catalogo è stato elaborato in maniera collettiva da Claudio Di Vincenzo con l'aiuto della community di Librogame's Land, poi verificato e ampliato da me. Ho inoltre usato come documentazione:

- Repository di categoria di Amazon.it
- Repository di categoria di Lulu.com
- Enciclopedia e archivi delle uscite di Librogame's Land
- Archivio online Demian's Gamebooks
- Catalogo online di Migliori Giochi.it

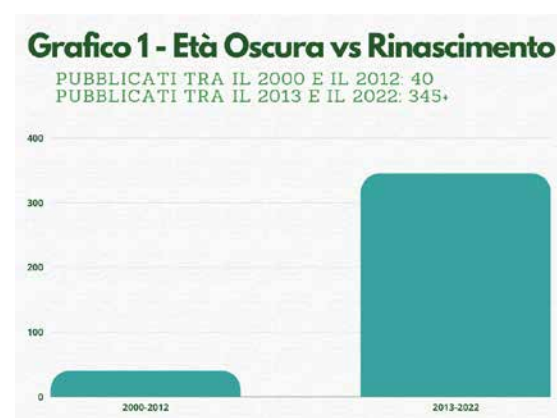
Tutti i dati sono poi stati più volte incrociati e verificati. Stimo un possibile numero di imprecisioni nell'ordine dell'1-2% delle informazioni raccolte.

RISULTATI GENERALI

I titoli catalogati secondo i parametri suddetti sono: 345+ ovvero 345 tra quelli pubblicati e annunciati con certezza per il 2022, con chiusura della raccolta al 30 Aprile 2022. Di questi:

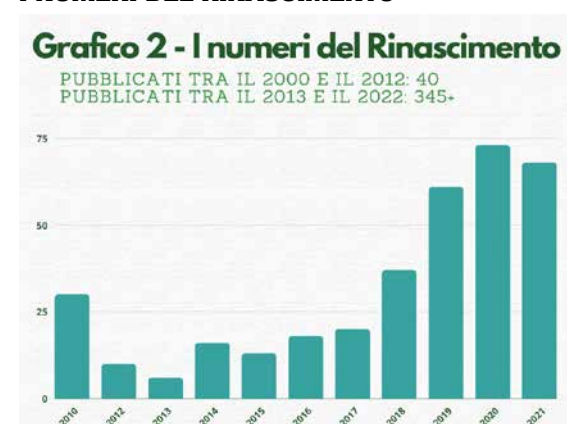
- 49+ sono stati oggetto di autopubblicazione o micro-pubblicazione.
- 215+ sono pubblicati da etichette e case editrici piccole e medie, più o meno dedicate al solo librogame (per esempio Acheron, Aristeia, GG Studio / Space Orange 42, Edizioni Librarsi, Origami Edizioni, Plesio/Lambda, Vincent Books, Watson).
- 81+ sono pubblicati da colossi editoriali, del libro, del fumetto e del gioco, il cui catalogo prevede librogame solo in maniera incidentale.

GRAFICO 1 ETÀ OSCURA VS RINASCIMENTO



Libriogame pubblicati tra il 2000 e il 2012 (13 anni): 40
Libriogame pubblicati e annunciati tra il 2013 e il 2022 (10 anni – incompleto), conteggio chiuso al 30 aprile – 345
Conclusioni: il "Rinascimento" dei libriogame appare come un fatto acclarato, con un numero di uscite di un ordine di grandezza maggiore rispetto al "decennio" precedente.

GRAFICO 2 I NUMERI DEL RINASCIMENTO



Libriogame pubblicati tra il 2000 e il 2010 (per comparazione): 30

Libriogame pubblicati tra il 2011 e il 2012 (per comparazione): 10

Libriogame pubblicati nel 2013: 6

Libriogame pubblicati nel 2014: 16

Libriogame pubblicati nel 2015: 13

Libriogame pubblicati nel 2016: 18

Libriogame pubblicati nel 2017: 20

Libriogame pubblicati nel 2018: 37

Libriogame pubblicati nel 2019: 61

Libriogame pubblicati nel 2020: 73

Libriogame pubblicati nel 2021: 68

Conclusioni: il 2013 non si distingue per numero di uscite dal biennio precedente, sebbene questi 3 anni rappresentino già un passo avanti rispetto al decennio ancora antecedente. Tuttavia è proprio qui che nasce tutto, soprattutto con la riedizione seminale di Lupo Solitario 1, che porterà solo per la Vincent Books ad altri 4 titoli l'anno successivo, forte di tale successo. La riedizione di Lupo Solitario è stato anche lo spunto acclarato per l'entrata nel settore di Origami Edizioni e GG Studio, protagoniste assieme a Vincent Books dei tre anni successivi. La crescita continua fino al 2018, fino a esplodere nel triennio 2019-2021, nonostante la pandemia.

GRAFICI 3 E 4 CASE EDITRICI COINVOLTE

Abbiamo analizzato i dati relativi a tre tipologie diverse di case editrici, per i primi 9 anni del decennio, e le proporzioni sono quelle del grafico tra:

- Autoproduzioni e Microproduzioni
- Case editrici piccole e medie
- Colossi editoriali

Grafico 3 - Case editrici coinvolte



Conclusioni: la proporzione di questi dati nel corso degli anni non mostra variazioni particolari, se non un generico aumento della componente numerica delle uscite per tutti i tre segmenti editoriali presi in esame, e una netta componente delle pubblicazioni di case editrici medio-piccole e particolarmente dedicate al settore librogame, sugli autoprodotti e anche sulle grandi case editrici.

Ecco inoltre, l'ingresso o il *rientro* nel settore di tutte le case editrici prese in esame (escluse microproduzioni):
2013: Cranio Creations, Vincent Books, Forge Reply, Rizoli

2014: Origami Edizioni, Euphrates Studio, *Franco Cosimo Panini, Panini Disney, Mondadori*.

2015: GG Studio / Space Orange 42, *Quintadecopertina*

2016: Catnip, Plesio / Lambda, Piemme

2017: Sergio Bonelli Editore, MS Edizioni, TeaSoft/Aristea, Edizioni Librarsi, Serpentarium

2018: No Lands Comics /Tora Edizioni, Officina Meningi, Salani, De Agostini, ATE, Clementoni

2019: Acheron, Asmodee Italia, DV Giochi, Electa Junior, Erickson, Giunti, Infinity Mundi, Providence Press

2020: Gallucci, Il Saggiatore, Compagnia delle 12 Gemme, Tambù, Tunuè

2021: Coconino Press, Domoela, Dracomaca, L'ippocampo, Magic Press

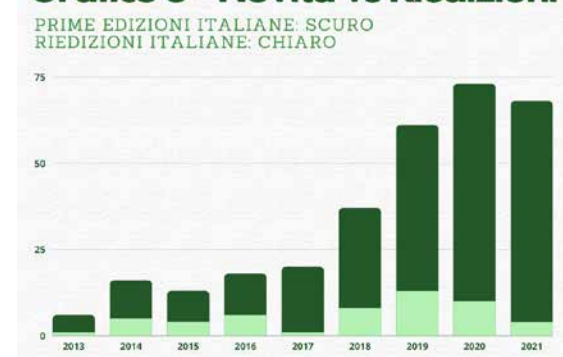


GRAFICI 5 E 6 PRIME EDIZIONI ITALIANE CONTRO RIEDIZIONI IN ITALIANO

Curiosità: su 17 riedizioni in italiano tra il 2013 e il 2017,

16 sono di Vincent Books e collegate ai lavori di Joe De-ver.

Grafico 5 - Novità vs Riedizioni



Conclusioni: nonostante si pensi spesso al fattore nostalgia degli acquirenti di librogame – sicuramente presente e di certo pesante nei meri dati di vendita - fin da subito la percentuale delle riedizioni è stata e si è mantenuta minoritaria rispetto al totale dei titoli pubblicati. Inoltre, tra il 2019 e il 2021, nonostante il numero di pubblicazioni sia cresciuto molto, la percentuale di riedizioni si va abbassando: segno che il numero delle belle opere del passato a cui attingere si va assottigliando. La tendenza sembra confermata per il 2022.

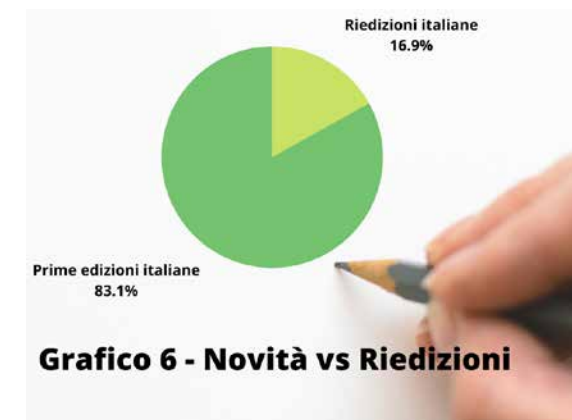


GRAFICO 7 ORIGINALI ITALIANI VS OPERE IN TRADUZIONE

Ecco i dati precisi registrati fino ad Aprile 2022: 133 traduzioni su 345 titoli

Originali italiani: 212

Traduzioni dall'inglese: 82

Traduzioni dal francese: 33

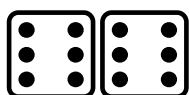
Traduzioni dallo spagnolo: 11

Traduzioni dal tedesco: 6

Traduzioni dal giapponese: 1

Curiosità: le riedizioni del Grafico 6 erano 53. 43 titoli di questi sono in traduzione, tutti vecchi classici EL.

La maggior parte delle altre opere in traduzione sono prime edizioni italiane, librogame per bambini e fumetti-game, specialmente di Erickson, Cranio Creations, Gal-



lucci, Electa Junior, Franco Cosimo Panini, DV Giochi, Il castello.

La tendenza e le collane continuano su questo trend anche per il 2022.

Conclusioni: anche in questo caso, forse sorprendentemente, la componente di titoli originali italiani è maggioritaria rispetto a tutte le opere in traduzione messe assieme; inoltre solo una traduzione su tre è stata fatta per riportare in Italia i vecchi classici inglesi (e 3 francesi) della EL.

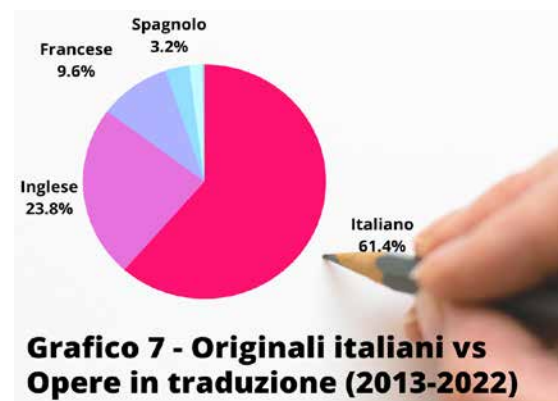


Grafico 7 - Originali italiani vs Opere in traduzione (2013-2022)

GRAFICI 8 E 9 TIPOLOGIE DI LIBRIGIOCO

Questa analisi è molto difficile da oggettivizzare, visto che le categorie assegnate sono estremamente fluide e ogni analista potrebbe impostarle diversamente. Tuttavia, la presento lo stesso perché può dare un'idea generale delle categorie di maggior successo.



Grafico 8 - Tipologie di librogioco (2013-2022)

Librogame semplici + storie a bivi complesse: 153
 Storie a bivi: 64
 Storia a bivi ed enigmi: 31
 Fumettigame + Fumetti a bivi + Librogioco visuali: 29
 Librogame complessi: 27
 Librogioco app: 16
 Avventure in solitario per giochi di ruolo: 6 (di cui 3 misti)
 Raccolte varie + raccontigioco sparsi: 19
Conclusioni: la formula classica e maggiormente di successo è quella delle Storie a bivi "con una marcia in più" o dei librogame con regole abbastanza basilari e semplificate (fino al livello di *Lupo Solitario* o *Fighting Fantasy*, per intenderci). Seguono le Storie a bivi senza alcun ele-

mento regolistico (diffuse soprattutto per bambini e ragazzi) e le Storie a bivi ed enigmi. I librogame con sistemi di regole più complessi, da *Blood Sword* e *Sortilegio* in su, sono meno diffusi, mentre non vanno affatto male fumettigame e fumetti a bivi. I librogioco app sono di meno, ma sveltano comunque sulle avventure in solitario per giochi di ruolo e ogni sorta di altra tipologia minore.

Curiosità: Molto interessante la curva delle Storie a bivi ed enigmi, una commistione esplosa intorno al 2019 dall'incontro tra storie a bivi e libri a enigmi, escape book ed escape box. TUTTI i titoli di questa categoria sono pubblicati da case editrici "big", e 12 su 30 sono in traduzione (nella stessa proporzione di altre tipologie di titoli).

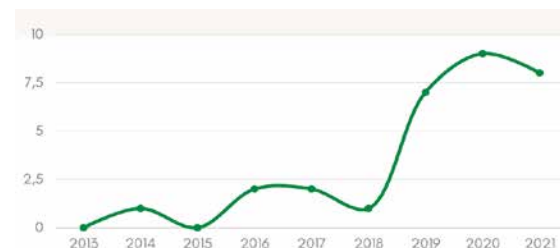


Grafico 9 - L'ascesa dei Librogioco a enigmi

GRAFICO 10 GENERI E TEMI PREFERITI

Concludiamo con una classica analisi di generi e temi più trattati, anche in questo caso con puro valore indicativo, data l'impossibilità di imporre paletti rigidi e oggettivi su un parametro del genere.

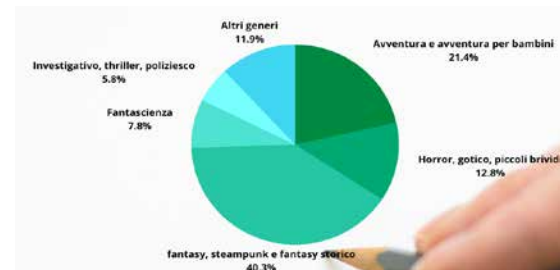


Grafico 10 - Generi e Temi preferiti (2013-2022)

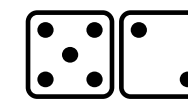
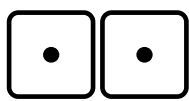
Conclusioni: il fantasy e le sue varie declinazioni sono preponderanti ma non soverchianti, e lasciano spazio a sottogeneri tradizionali e molto amati della narrativa di genere e dei giochi: horror e mystery in tutte le loro salse, investigativo, fantascientifico, favolistico, avventuroso in senso lato, umoristico, mitologico e così via. Estremamente minoritari l'erotico, il bellico, il contemporaneo, lo storico... segno evidente che tutto quello che ha a che fare con "la realtà" è di gran lunga poco apprezzato dagli amanti del genere.

DUNGEONS & TROLLS

È un board game...
 è un GDR... è un'avventura...
 è un librogame!
 Gioca nei panni
 del mostro errante con
 Dungeons & Trolls.



Preparati,
 Ammazdraghi
 sta arrivando...



L'elenco delle novità con tanto di tabella riepilogativa!

I LIBROGAME DI PLAY MODENA

di Jonny Fontana e Mauro Longo

Play il Festival del Gioco di Modena 2022 costituisce la prima grande fiera del settore che può svolgersi nella "normalità" dal 2020 ad oggi, pertanto è una tappa quasi obbligata per tutti gli editori, gli autori e gli appassionati di librogame per riallacciare i rapporti in presenza, toccare con mano le nuove offerte ed assistere ai numerosi eventi preparati per l'occasione.

Anche quest'anno è presente un'intera area dedicata ai librogame, dove sono riunite tutte le maggiori case editrici del settore, che si trova all'interno del padiglione A. Al momento dell'uscita di questo magazine, non sono ancora state assegnate tutte le postazioni, ma per ora è possibile indicare dove si trovano gli editori seguenti, dei quali vengono elencate anche le nuove uscite che verranno presentate al Play Modena.

Allo stand A 21/B troveremo Watson Edizioni, che presenta il già annunciato librogame di Andrea Tupac Mollica, "Allan Quatermain e il Tesoro di Re Salomone", ed una nuova uscita: il librogame dal titolo "Caronte: Il Nocchiero degli Inferi", di Francesco Di Lazzaro, spin-off dell'"Inferno" di Alberto Orsini.

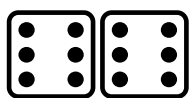
Tora Edizioni è invece presente allo stand A 21/C. L'editore presenterà in questa occasione il terzo volume della collana Sangue e Inchiostro, ideata e scritta dal prolifico Daniele Daccò. L'epopea continua con Il Cardinale Giallo, in cui il nerboruto barbaro protagonista della saga torna a far ruotare la sua ascia nell'esplorazione di una sinistra città gotica.

Allo stand A 21/D Acheron presenterà il nuovo librogame di Antonio Costantini, ambientato nel medesimo universo dell'antologia narrativa "Fascisti da Yugoth", ambientazione ideata da Mauro Longo. Il librogame si intitolerà



TUTTI I NUOVI LIBROGAME DI PLAY 2022

| Titolo | Autore | Collana | Editore | Dove Trovarlo |
|--|---|------------------------------|-----------------------------------|---|
| Sette Eoni in Tibet | Antonio Costantini | Zaira | Acheron Books | Acheron Padiglione A Stand 21/D |
| 49 Chiavi | Michele Buonanno | Per Speculum | Aristea | Aristea Padiglione A Stand 22 |
| La Regina di Prato Fiorito | Aranud Boutle | La Mia Prima Avventura | Da Vinci Giochi | DV Giochi Padiglione B Stand 30 |
| Grafomante all'arrembaggio | Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi | Think Thin Be Different | Dracomaca | Dracomaca/Lamu Edizioni Padiglione B Stand 45 |
| Io Sono Drake Dragoon | Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi | Think Thin Be Different | Dracomaca | Dracomaca/Lamu Edizioni Padiglione B Stand 45 |
| Chicken Crimes: Il mistero del Dom Gallignon | Dario Dordoni e Maurizio De Angelis | Chicken Crimes | Dracomaca | Dracomaca/Lamu Edizioni Padiglione B Stand 45 |
| Makhtum: Il Risveglio | Luigi Cecchi "Bigio" | Makhtum | Gate On Games/Dungeon Dice | Gate On Games Padiglione B Stand 45 |
| Il Cuore di Fuoco | Michael J. Ward | Destiny Quest | Giochi Uniti | Giochi Uniti Padiglione A Stand 38 |
| Alla Ricerca di Autolico | Francesco Di Lazzaro | Hellas Heroes | Librarsi Edizioni | Librarsi Padiglione A Stand 24 |
| Malacarne | Matteo Casali | Memoriae | MS Edizioni | MS Edizioni Padiglione A Stand 05 |
| The Conan Gamebook | Valentino Sergi, Alberto Orsini, Antonio Costantini, Andrea Tupac Mollica, Lorenzo Trenti | Conan | Officina Meningi | Officina Meningi Padiglione A Stand 24/A |
| Venus Edge of Infinity | Emanuele Maia | Venus | Plesio | Plesio/Lambda Padiglione A Stand 24/B |
| Fuga da Ancantraz | Roberto Saguatti | Escape Book | Plesio | Plesio/Lambda Padiglione A Stand 24/B |
| I Bucanieri Shadaki | Joe Dever | Lupo Solitario | Raven/Vincent Books | Raven Distribution Padiglione A Stand 07 |
| La Ricorrenza | Jen D. Pine | Choose Cthulhu seconda serie | Raven/Vincent Books | Raven Distribution Padiglione A Stand 07 |
| Biblioquest: Il Libro dei Libri | Anna Aglietti | Dedalo | Raven/Vincent Books | Raven Distribution Padiglione A Stand 07 |
| Il Regno dell'Ombra | Ian e Clive Bailey | Oltre l'Incubo | Raven/Vincent Books | Raven Distribution Padiglione A Stand 07 |
| Il Cardinale Giallo | Daniele Daccò | Sangue e Inchiostro | Tora Edizioni | Tora Edizioni Padiglione B Stand 21/C |
| Il Lupo del Maine | Maurizio De Angelis | Killer Book | Tuga Edizioni/Little Rocket Games | Tuga Edizioni/Little Rocket Games Padiglione B Stand B 12 |
| Caronte il Nocchiero degli Inferi | Francesco Di Lazzaro | Gamebook Italia | Watson Edizioni | Watson Edizioni Padiglione A Stand 21/B |
| Il Tesoro di Re Salomone | Andrea Tupac Mollica | Watson Gamebook | Watson Edizioni | Watson Edizioni Padiglione A Stand 21/B |
| L'iniziazione | Moreno Pollastri | Ryukyu | Yokai | Yokai Padiglione A Stand 24/C |



"Sette Eoni in Tibet".

Aristea sarà invece presente allo stand A 22, dal quale presenterà il suo nuovo librogame "49 Chiavi", di Michele Buonanno. Si tratta di un librogame dell'orrore esoterico che andrà ad inaugurare una nuova collana di genere horror, Per Speculum.

Lo stand A 24 è assegnato a Librarsi Edizioni. Quest'ultima porterà in fiera un breve titolo spin-off di Hellas Heros, non il terzo titolo della serie bensì una sorta di numero 2.5, anch'esso ad opera di Di Lazzaro. Il titolo completo dell'opera "L'eroica avventura delle Ninfe alla ricerca di Autolico nell'azzurro mare dell'Ellade" strizza l'occhio alla recentemente scomparsa Lina Wertmüller.

Allo stand A 24/A sarà presente Officina Meningi, che continua la sua linea editoriale che prevede la "conversione" in librogame di classici della letteratura. Questa volta tocca a Conan il barbaro, il personaggio ideato da Robert Howard, che sarà il protagonista di "The Conan Gamebook", un'antologia di raccontigame scritta da autori d'eccellenza: Antonio Costantini, Andrea Tupac Mollica, Alberto Orsini, Lorenzo Trenti e Valentino Sergi.

Allo stand A 24/B Plesio Editore presenterà il seguito del primissimo librogame da essa pubblicato, "Venus - A New Dawn" titolo fantascientifico di Emanuele Maia. Il secondo librogame di Emanuele Maia si intitolerà "Venus - Edge of Infinity". Plesio porta anche un libro uscito da qualche mese, ma al suo esordio in fiera, il divertente

"Fuga da Ancatraz" di Roberto Saguatti, dedicato ai lettori più giovani e dal taglio escape book.

Alla postazione A 24/C troveremo lo stand di Yokai! di Moreno Pollastri, gioco di ruolo tutto italiano nel quale i giocatori impersonano le creature mostruose dei miti giapponesi. In occasione dell'ultimo Kickstarter relativo al modulo di espansione Ryukyu, è stata finanziata anche un'avventura in solitaria dal titolo "L'Iniziazione".

Immane poi la presenza della squadra di Librogame's Land, allo stand A 24/D. Durante i tre giorni della fiera si terranno diversi eventi ospitati e diretti da Librogame's Land, prima fra tutti la premiazione del librogame Magnifico, scelto direttamente dalla community.

MS Edizioni sarà presente allo stand A 05 dove offrirà come nuova uscita il primo librogame della collana "Memoriae". Il volume, dal titolo "Malacarne", è ad opera di Matteo Casali e permetterà al giocatore di compiere non solo le scelte attuali del personaggio, ma anche quelle che ne riguardano il passato.

Allo stand A 07 sarà poi presente Raven Distribution. Tra le nuove uscite presentate al Modena Play, si segnalano Lupo Solitario numero 22 "I Bucanieri di Shadaki", il secondo numero della seconda serie di Choose Cthulhu, dal titolo "La Ricorrenza" e il quinto titolo della serie Dedalo, "BiblioQuest: Il Libro dei Libri" di Anna Aglietti. La maggiore novità è però l'uscita di "Il Regno dell'Ombra", il primo numero della riedizione di un classico EL, la serie Oltre l'incubo.

Infine, lo stand A 38 spetta a Giochi Uniti, che porta in Italia il secondo volume della serie di librogame hack'n'slash Destiny Quest di Michael J. Ward, "Il Cuore di Fuoco". Saranno poi presenti anche nel padiglione B alcune case editrici tra le cui offerte sono ricompresi dei librogame.

DV Games, allo stand B 30, porterà la nuova uscita della fortunata serie di librogame illustrati per bambini "La mia prima avventura". Il nuovo titolo, "La Regina di prato fiorito" vedrà i giovanissimi lettori aiutare delle simpatiche api nella costruzione di un alveare.

Allo stand B 45 sarà presente Dracomaca, con la sua doppia offerta di librogame pirateschi, "Io sono Drake Dragoon", breve ibrido librogame/boardgame, e il più corposo "Grafomante all'arrembaggio", entrambi a firma della coppia Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi. Sempre Dracomaca presenta poi un ibrido fra librogame e boardgame investigativo, "Chicken Crimes: Il mistero del Dom Gallignon" di Dario Dordoni e Maurizio De Angelis.

Little Rocket Games, allo stand B 12, dal canto suo, oltre ad una riedizione deluxe interamente a colori del primo numero della serie Childwood, "Il mistero della strega bambina", presenterà anche un inedito, il nuovo librogame di Maurizio De Angelis, "Il lupo del Maine" nel quale i lettori saranno chiamati a interpretare un licantropo.

Infine, per concludere anche con la rassegna del Padiglione B, lo stand di GateOnGames (GOG) si troverà il librogioco scritto e illustrato da "Bigio", al secolo Luigi Cecchi, intitolato Makhtum: Il Risveglio, primo di una prevista serie di episodi collegati.

Questa nuova ripresa delle fiere si preannuncia quindi ricchissima di titoli per tutti i gusti.



Uno Sguardo nel Buio

Il Ritorno dell'Avventura Fantastica



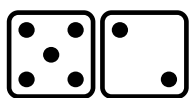
Si torna sulle strade di Havena con il primo librogioco per la 5^a edizione del più grande gioco di ruolo tedesco.

Un'avventura in solitaria che riprende i toni scanzonati de *La figlia del califfo* e fornisce una guida passo dopo passo al regolamento del gioco di ruolo.

64 pagine illustrate a colori.



LA COMPAGNIA DELLE DODICI GEMME



La casa editrice torinese tra LG ed Escape Book

LA VARIETÀ DI ARISTEA

di Aldo Rovagnati

Differenziazione: legge non scritta non solo per quanto riguarda gli investimenti finanziari ma parola chiave, e mai termine fu più azzeccato, lo vedremo tra poco, per la strategia interattiva di Aristeia. La casa editrice piemontese, dopo l'esordio in salsa fantasy di Fra Tenebra e Abisso, all'interno della propria offerta librogamistica si è sempre contraddistinta per un'estrema varietà di generi, ambientazioni e strutture regolamentari. Sfogliando il catalogo potremmo difatti avventurarci, oltre che nelle terre del Rayn della sopracitata, per ora, trilogia, anche nella fantascienza della collana Nuovi Mondi, nelle atmosfere favolistiche a punte fosche di Yaga!, nella Storia, maiuscolo d'obbligo, a bivi di Dopo Tutankhamon e nel folle cyberpunk futurista di Hong Kong Hustle. Cos'altro aspettarci, quindi, dal poliedrico patron Dario Leccacorvi in occasione di Play Modena? Qualcosa di nuovo, ça va sans dire, e diverso da tutti gli altri prodotti Aristeia. Andiamo subito a scoprire di cosa si tratta.

Buongiorno Dario, innanzitutto grazie per questa chiacchierata. Andiamo subito al sodo... 49 Chiavi è il nuovo librogame targato Aristeia, che verrà commercializzato proprio in occasione di Play Modena 2022: cosa ci puoi dire a riguardo?

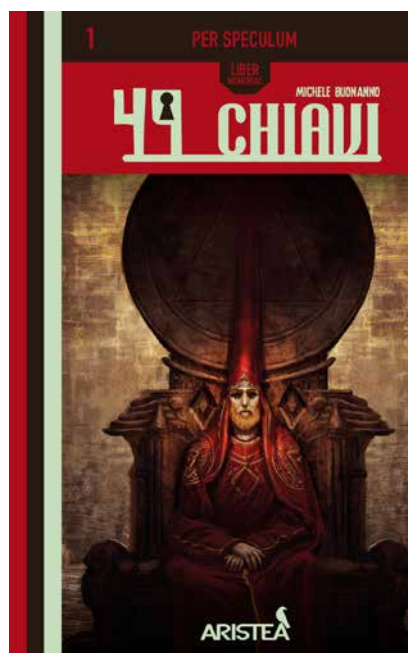
Grazie a te, Aldo! 49 Chiavi è scritto da Michele Buonanno, al suo esordio come autore di librogame ma già autore di videogiochi, e interamente illustrato da Fabio Porfida, che è ormai una certezza dell'arte applicata in ambito ludico. Molto brevemente, questo librogame ha, lato contenuto, due caratteristiche principali. In primo luogo è una sfida di notevole complessità, che punta molto sull'interazione con l'ambiente (non sono presenti né alea né sistema di combattimento), ma dall'impianto regolistico molto leggero; per giocare quindi non è richiesto essere 'esperti' di librogame, ma piuttosto avere

intuito e voglia di mettersi alla prova. In secondo luogo, 49 Chiavi ha una sua atmosfera molto peculiare, immerso com'è nel mondo dell'occultismo e della magia del Cinquecento. Lato edizione, esso si presenta con un fascino inconsueto: è illustrato a colori e corredato di molte mappe ed elementi grafici.

Da 'indiscrezioni' lasciate sapientemente trapelare proprio sulla pagina Facebook di Aristeia abbiamo appreso che, rispetto agli altri titoli della casa editrice, 49 Chiavi sarà a forte trazione enigmistica, quasi una sorta di escape book. Puoi dettagliarci l'aspetto ludico e regolamentare dell'opera?

Come penso si sia già capito 49 Chiavi è un librogame di concezione poco tradizionale. Non abbandona l'impianto narrativo che, come nei librogame classici, continua a essere il medium centrale dell'opera, ma spinge al massimo sul pedale dell'interazione con l'ambiente, prendendo come ispirazione le avventure grafiche e in qualche misura in effetti il variegato mondo degli escape; questa dimensione affiora anche nell'interazione coi materiali di gioco, come le mappe e gli enigmi visivi. Una direzione già esplorata da Gabriele Simionato in Vesta Shutdown e soprattutto Yaga!, che Michele porta avanti con originalità e una punta di spregiudicatezza. Quindi senz'altro ancora un librogame e non ancora un escape book, ma con una componente ludico-enigmistica molto spiccata; al di là delle differenze, pensa a un aspirante Myst del mondo del librogame. Ci aspettiamo che l'operazione piacerà molto ad alcuni ed entusiasmerà meno altri, e siamo quindi pronti a incassare con equanimità critiche ed apprezzamenti, in linea con il desiderio di sperimentare ed espandere la letteratura interattiva nella direzione del gioco che ci caratterizza fin dalle prime battute.

Detto questo, in concreto il regolamento di 49 Chiavi è



semplicissimo: il lettore esplora una serie di ambienti e, attraverso la combinazione di oggetti con essi, avanza nella soluzione del librogame. Per assistere chi legge e assicurarne il divertimento, evitando che si 'incastrino' in questa o quella situazione, abbiamo studiato un sistema di suggerimenti poggianti sul sito Aristeia. Ovviamente, parallelo all'esplorazione spaziale c'è il progressivo disvelamento del mistero inerente le misteriose 49 Chiavi cui si riferisce il titolo.

L'autore è Michele Buonanno, una 'new entry' nel variegato mondo degli scrittori interattivi italiani: come siete entrati in contatto? Come ha fatto a convincerti a dargli fiducia e cosa ti ha colpito del suo lavoro?

Come a tutti gli editori, grandi e piccoli, anche ad Aristeia capita, banalmente, di ricevere manoscritti in valutazione. Purtroppo il tempo per stare dietro alle proposte è poco; ne approfitto quindi per scusarmi con coloro che non hanno mai o non hanno ancora ricevuto una risposta da noi. Ma con Michele la cosa è andata da subito diversamente. Ho iniziato a leggerci 49 Chiavi con una punta di scetticismo, ma dopo pochissimi paragrafi ho provato una grande emozione, che spero i lettori condivideranno; atmosfere, temi e impostazione di gioco mi hanno avvolto in un'atmosfera sinistra e inquietante, dove meraviglia e terrore camminavano fianco a fianco. Una sfida per la salvezza del corpo, e dell'anima, che mi ha tenuto inchiodato al libro fino alla sua soluzione. Ho quindi ricontattato rapidamente Michele e, presi accordi per la pubblicazione, ci siamo messi al lavoro per trarre dal suo sapiente e coraggioso lavoro il miglior librogame possibile.

49 Chiavi conterà di due volumi, un volume principale brossurato e uno spillato addizionale a colori. Come mai questa scelta e quali sono i contenuti di ciascuno?

Ci sono una ragione ludica e una tecnica per questa scelta. La ragione ludica è che 49 Chiavi presenta tutta una serie di materiali grafici, in primis le mappe ma anche un paio di enigmi, che è comodo poter aver sott'occhio in contemporanea col testo, senza dover saltare da una pagina all'altra. La ragione tecnica è che ambivamo a corredare questa avventura con una serie di tavole a colori, frutto del lavoro del sempre più ispirato Fabio Porfida. Stampare a colori l'intero libro in ragione delle tavole avrebbe avuto però poco senso, sicché è stato logico dividere il materiale in due: da una parte il Liber Memoriae, che contiene la storia suddivisa nei classici paragrafi, e dall'altra il Liber Arcanorum a colori con le tavole, le mappe, e altri materiali che è comodo per il lettore avere sempre sottomano, compresi alcuni elementi altamente 'spoiler'. Per lo stesso motivo, avere cioè comodamente a portata tutto l'occorrente, abbiamo pensato di stampare a parte anche il Registrum, in un foglio a colori ripagato in ottavo. Per tenere assieme tutto questo materiale garantendone la portabilità si è imposta la necessità di un piccolo cofanetto, che di certo piacerà molto ai lettori più attenti al lato materiale delle edizioni.



In che collana si inserirà il nuovo librogame? Si tratta di un'avventura one-shot o sono previsti uno o più seguiti?

Le nostre serie sono per lo più contenitori di genere: Nuovi Mondi sta per fantascienza, Storia a bivi è la linea storica e via dicendo; di fatto per ora l'unica eccezione qui in Aristeia è Fra Tenebra e Abisso; d'altronde, il fantasy si presta quintessenzialmente alle saghe, secondo me. La vicenda di 49 Chiavi è quindi autoconclusiva, e il prossimo volume della serie Per Speculum, rispetto al quale mi sto già guardando intorno, sarà una nuova avventura dedicata a saperi proibiti e notturni terrori, in bilico tra horror e thriller, sempre con una vena di sovrannaturale.

Quali sono i progetti futuri di Aristeia, sia a livello di pubblicazioni che di partecipazione a eventi e fiere, e cosa ci puoi anticipare dei librogame in cantiere?

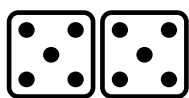
Dopo la doppia presenza Play Modena/Salone del Libro di Torino, se ci saranno le condizioni parteciperemo al Torino Comics di giugno e a qualche altra fiera locale, in attesa di Lucca 2022.

Lato pubblicazioni, abbiamo un sacco di librogame in fase di revisione o test; vi posso anticipare che i due in pole position sono Favelle Orbitali, di Marta Palvarini, game designer al suo esordio in ambito librogamistico; e Kryos, che all'opposto nasce dalla penna di uno dei veterani del librogame italiano, Marco Zamanni. Favelle Orbitali andrà ad arricchire la collana Road to Dusk, portando nel mondo della narrativa a bivi DuraLande, un'incredibile ambientazione 'solarpunk' per gioco di ruolo di cui Marta stessa è autrice. Kryos invece proseguirà la corsa di Nuovi Mondi aggiungendo una nuova avventura ambientata nello spazio. Con il Labirinto si chiuderà poi la quadrilogia di Fra Tenebra e Abisso.

E se tutto va bene l'anno prossimo vedrà il ritorno di alcuni autori che hanno reso grandi gli esordi di Aristeia; sappiate che stanno lavorando, su tre librogame diversi, Matteo Cresci, Andrea Tupac Mollica e Gabriele Simionato!

Grazie di tutto Dario, ci vediamo a Play Modena!





Tra le novità più attese di Play, il midquel spin-off di Hellas Heroes con le ninfe protagoniste

DOV'È FINITO AUTOLICO?

di Alberto Orsini

MMa che fine ha fatto Autolico? Ma sì, l'antieroe (molto anti e poco eroe) che - senza tema di smentite - è il portabandiera del "Rinascimento" dei librogame, con i suoi numeri da capogiro di copie vendute, assimilabili senza troppo sfigurare a quelli dell'epoca d'oro degli anni Ottanta. Di lui, effettivamente, non si sente parlare da un po'. I suoi autori, in ordine rigorosamente alfabetico gli immarcescibili Francesco "Prodo" Di Lazzaro e Mauro "Morion" Longo, glissano ormai da anni sul terzo e conclusivo (forse) volume della programmata trilogia pubblicata da Librarsi Edizioni nella saga denominata "Hellas Heroes". Tre anni sono ormai passati da quando uscì "L'Audace Colpo del Vello d'Oro", che nel 2019 aveva funto da degno seguito (anche migliore, per chi scrive) dell'opera d'esordio "Le Fatiche di Autolico", che costituisce invece il vero best-seller apprezzato anche dalla critica.

Un lasso di tempo che rischiava, incredibile dictu, di cominciare a sbiadire un po' la memoria e la freschezza di un personaggio fin qui invece molto seguito e anelato. Di qui ecco l'idea di un "midquel", una vicenda in mezzo virata subito a "spin-off", quindi con protagonisti e intreccio alternativi, che possa fare da succoso antipasto alla terza e ultima fatica che, viene assicurato, prima o poi vedrà la luce. Autolico, per tornare alla domanda, non c'è in questo episodio due punto cinque oppure due e mezzo, com'è stato nominato in lavorazione salvo poi acquisire questa numerazione anche nel titolo definitivo. Il suo testimone passa, difatti, alle ninfe, la cui presenza aveva costituito una deliziosa peculiarità nel primo volume, per essere invece leggermente messa da parte nel secondo in favore di altre innovazioni regolamentari. Le ninfe sono tre, giocano tre storie differenti ma convergenti,



e tutte vanno appunto, proprio come noi lettori, a caccia dello scomparso fufante di natali divini. Il titolo è, lo avrete capito, "Alla ricerca di Autolico". Opera del solo Di Lazzaro, con Longo come onnipresente "eminenza grigia", seppure non massicciamente coinvolto nella stesura, consta di 400 paragrafi nel formato classico Librarsi, con illustrazioni interne e di copertina di Mattia Simone e il contributo di Matteo Cresci, Tommaso Ghirlanda e Giacomo Santini come tester. Per saperne di più su una delle più attese "chicche" di questa Modena Play, abbiamo torchiato il canuto autore.

Ciao Francesco! Grazie per esserti lasciato torturare dalla redazione di Lgl Magazine! Prima di tutto una confessione, senza la quale l'intervista non può cominciare: svela sinceramente chi ti ha dato l'idea di un episodio midquel di Autolico!

Ovviamente l'idea è stata mia, solo mia, null'altro che mia. Se qualcuno afferma il contrario sono pronto ad affidarmi al mio avvocato... Scherzi a parte, l'idea è venuta quasi contemporaneamente a più persone, compreso anche il sottoscritto, ma devo citare anche l'editore Claudio Di Vincenzo e Mauro Longo. Vi confido, tuttavia, che l'idea di coinvolgere le ninfe in particolare è arrivata al mio intervistatore Alberto Orsini!

Autolico è un brand potente del Rinascimento, forse il personaggio più evocativo e di maggior successo. Quali rischi c'erano nel portare in tipografia un... Autolico senza Autolico?

Lo avessi fatto nella serie canonica i rischi sarebbero stati molto più grossi. Ma questo in particolare è uno spin-off, quindi la consecutio degli eventi e l'omogeneità della trama hanno meno



Sta arrivando il secondo librogame della storica serie di Dave Morris.

VOL. 2 I MISTERI DI BAGHDAD

"Le Mille e una Notte sbarcano nel mondo dei librogame o i librogame sbarcano nel mondo delle Mille e una Notte? In ogni caso vivremo una perfetta avventura in quello stile ed è impressionante vedere quanto sia duttile questa serie, dato il passaggio dai ghiacci fantascientifici del capitolo precedente, Cuore di Ghiaccio, agli infuocati deserti con atmosfere fiabesche di questo I Misteri di Baghdad."

Librogame's Land

Scopri tutti i nostri **LIBROGAME** su www.edizionilibrarsi.it

VOL. 1 CUORE DI GHIACCIO

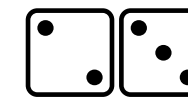
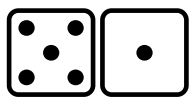
"Quando Dave Morris nel 1994 scrisse Cuore di Ghiaccio, accompagnato dagli splendidi disegni di Russ Nicholson, ci si trovò davanti ad un testo innovativo, le cui doti principali erano una trama avvincente ed una scorrevolezza che permetteva una totale immersione da parte del lettore. Ad oggi questo è considerato probabilmente il capolavoro del prolifico autore."

CulturaPop

APPROFITTA DELLO SCONTO

USA IL CODICE LIBRARS15 SUL NOSTRO SITO E OTTieni SUBITO IL 5% DI SCONTO SU TUTTO





peso e ho valutato che una licenza simile ci potesse stare. Ci tengo a sottolineare che, comunque, la presenza di Autolico è palpabile in tutta la vicenda. È il motore che muove le ninfe e che giustifica la stessa avventura. Di lui ho cercato di mantenere la scanzonata ironia, alcuni passaggi vagamente boccacceschi e l'eroismo di fondo che da sempre permea le vicende del figlio di Hermes, per quanto bislacche esse possano sembrare. Le ninfe raccolgono il testimone e si dimostrano valenti quanto il loro protetto e in molti casi anche di più.

L'assenza del coautore Longo che cosa toglie all'opera e che cosa ci hai dovuto mettere tu in più?

Mauro è l'ideatore della saga, che poi abbiamo affinato e migliorato insieme. Ma l'idea di fondo l'ha avuta lui e anche la struttura l'ha escogitata a grandissime linee da solo, prima di coinvolgermi nel progetto che era comunque ancora molto embrionale. Logicamente la sua assenza pesa, non fosse altro perché ho dovuto scrivere tutto da solo! In questi anni ho imparato molto da Mauro e ho fatto del mio meglio per mantenere coerente tutta la narrazione e in linea con tutto quello che abbiamo fatto fino a oggi insieme. Ci tengo a sottolineare che, comunque, Longo ha riletto tutto il libro, mi ha dato preziosi consigli e ha aggiunto a pioggia alcune delle sue facce: intervento, questo, che sicuramente ha migliorato la coerenza dell'opera con le precedenti. Credo che, leggendo questo capitolo 2.5, gli appassionati di Autolico riusciranno a cogliere tra le righe anche la sua mano ed è probabile, almeno me lo auguro, che finiranno per rimanere molto soddisfatti.

Descrivi le tre protagoniste nei loro punti di forza e debolezza.

Agave è la classica combattente, magra ma con un fascio di muscoli, che preferisce agire prima che ragionare. Si tratta della protetta di Dioniso e dal padre ha preso il dono dell'Estasi e la sua perizia nell'arte della guerra d'assalto. Essendo una menade, è soggetta a momenti di furia assoluta: quando è in tale stato travolge ogni nemico, ma perde la cognizione di ciò che la circonda e può anche cacciarsi in grossi guai... Mynta è la prediletta di Ade: è un personaggio complesso perché è ombroso e oscuro, ma in fondo all'animo ha sentimenti positivi a guidarla. Tra le tre è la mia preferita: questo suo essere a cavallo tra luce e buio la rende affascinante e molto versatile. Può evocare le creature inferie e usarle contro i suoi nemici e anche incutere terrore agli uomini, soprattutto a quelli più deboli e creduloni. Si rende perfettamente conto che Autolico è un donnaiolo poco affidabile e lo disprezza per questo, ma è legata a lui da un forte sentimento che, alla fine, la spinge a cercare di salvarlo quando si rende conto che sta rischiando grosso. Questo lato umano è la sua forza e la sua debolezza e il lettore dovrà gestirlo con molta accortezza per uscire vincente dalle varie situazioni. Britomarti è l'oreade figlia dei boschi, protetta da Artemide. Provetta arciera, vive in simbiosi con la natura e tra le tre è la più solare e ragionevole. La sua avventura sarà molto dinamica e le abilità che la accompagnano saranno fondamentali per la riuscita.

Risente meno dell'influsso di Autolico rispetto alle altre due, ma ha un animo buono a cui bisognerà rimanere fedeli: discostarsi troppo dalla natura della cacciatrice potrebbe avere conseguenze disastrose.

Si potranno vivere tre storie, ma saranno separate come fossero tre libri diversi o avranno punti di intersezione?

Ogni ninfa vivrà una sua avventura specifica e sarà necessario rileggere il volume almeno tre volte per esplorarlo tutto. Le vicende, poi, si intrecceranno tra di loro nella missione finale, la più pericolosa e complessa, dove potranno cooperare tra loro. Non è detto che potremo scegliere la nostra eroina: se giocheremo bene nelle fasi iniziali dell'avventura sarà possibile, altrimenti ce ne verrà assegnata una "forzatamente" e dovremo essere bravi a gestirla anche se non si tratta della nostra favorita.

Il sistema di gioco ricalca quello delle opere "intere"? Quali adattamenti o novità rispetto alla natura semidivina e femminile delle protagoniste?

La base del regolamento è rimasta la stessa: del resto anche Autolico ha una natura divina, essendo figlio di Hermes. Ho modificato laddove necessario: sono cambiate le caratteristiche e saranno diverse per ognuna delle ninfe, adatte alla loro natura; anche il sistema delle preveggenze è un po' cambiato, così come il combattimento, che non vedrà più l'impiego dei punti Astuzia, dote seminale di Autolico, anche se almeno una delle ninfe potrà comunque modificare i risultati durante gli scontri ricorrendo a delle capacità speciali. Sarà importante, quindi, comprendere la natura della propria controparte e assecondarla adeguatamente, sfruttandone le caratteristiche peculiari. Riguardo alla femminilità, il regolamento non ha risentito del cambiamento di genere. Ci saranno situazioni, legate alla cultura spesso maschilista e vagamente misogina dell'epoca, che metteranno alla prova le ninfe, ed è chiaro che in certi contesti dovranno muoversi con più accortezza di Autolico. Ma le tre sono ricche di risorse e fiere della loro femminilità, che ognuna vive in modo diverso: alla fine si rivelerà essere una risorsa più che un ostacolo.

Puoi confermare che la numerazione di questo volume sarà due e mezzo o due virgola cinque? In tal caso, come ve la caverete con la costa?

Lo confermo e Claudio Di Vincenzo ha già ideato un diabolico escamotage al riguardo. Lo spin-off è a tutti gli effetti parte della collana Autolico e avrà il suo spazio nel cofanetto che Librarsi proporrà alla fine della serie e che sarà un modo lussuoso ed esteticamente accattivante di conservare i volumi.

Che cosa aspettarsi dal terzo libro? Sei sempre persuaso che una trilogia sia sufficiente mentre si favoleggia già di un quarto volume che sarebbe nei piani?

Parlarne ora è prematuro, è ancora in fase super embrionale. Ma se continuate a seguirci ne saprete presto di più...

Watson edizioni si presenta a Play con due novità

TRA INDIANA JONES E GLI ABISSI INFERNALI

a cura della Redazione di LG

Due i librogame inediti o quasi che propone la casa editrice romana, gestita ormai da 13 anni con piglio sicuro da Ivan Alemanno, nella kermesse modenese 2022. La prima è stata annunciata più volte ma è arrivata negli scaffali solo un mese circa prima di Play, colpita da una serie di vicissitudini logistiche che ne hanno tardato la realizzazione. Si tratta de *Il Tesoro di Re Salomone*, scritto da uno degli autori più amati del panorama interattivo italiano, quell'Andrea Mollica che ha al suo attivo fino a oggi diverse opere a bivi ambientate nei più svariati contesti, e collaborazioni con praticamente ogni editore italiano del settore.

Andrea torna alla carica con un volume decisamente fuori dagli schemi, se consideriamo la produzione libro-gamistica degli ultimi anni e in generale quella che ha caratterizzato tutto il Rinascimento. Ci troviamo infatti innanzi a un titolo che rispolvera i fasti del filone avventuroso-archeologico, che ha dato vita a personaggi divenuti vere e proprie icone della cultura di massa, come Indiana Jones o Lara Croft. Allan Quatermain, creato da Sir Henry Rider Haggard nel 1885, è di fatto il papà di tutte queste figure. Personaggio molto amato nel Regno Unito, Quatermain in Italia non ha goduto di altrettanta fortuna, sebbene il primo romanzo che lo vede protagonista, *Le Miniere di Re Salomone*, è ben conosciuto anche alle nostre latitudini.

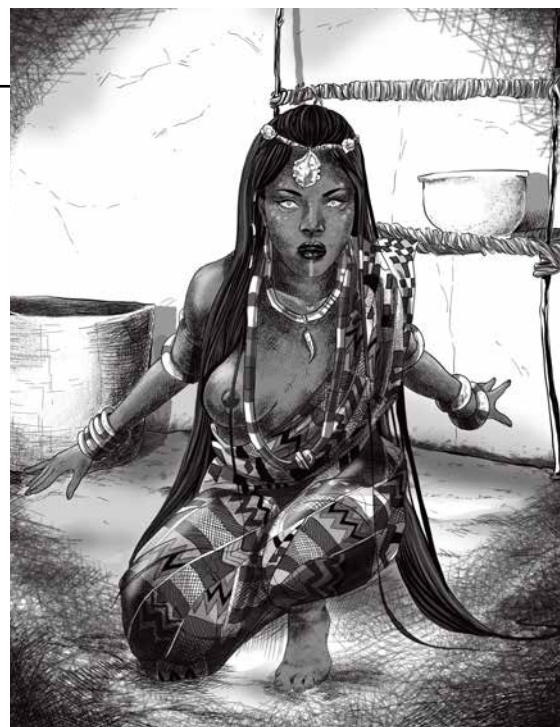
In realtà, Allan Quatermain è stato il protagonista di un vero e proprio filone letterario che consta ben 14 avventure suddivise in altrettanti titoli (più una raccolta di inediti uscita postuma), ma il LibroGame scritto da Mollica ricalca piuttosto liberamente le vicende che avvengono nel primo capitolo, quello dedicato al mitico re biblico per l'appunto, e ambientate in Africa.

Il tomo è contraddistinto da un taglio classico che rappresenta una novità rispetto alla media delle produzioni Watson: oltre al consolidato game design con le caratte-



ristiche del personaggio, fanno la comparsa i dadi, che fino a oggi non si erano praticamente mai visti tra i Gamebook della casa editrice romana – con l'unica eccezione di Sherlock Holmes – e in generale la struttura del libro si rifà fortemente alle opere dell'era classica anni '80-'90. Il tutto però è declinato magistralmente, grazie alla consueta capacità narrativa e di intreccio di Andrea, capace non solo di creare un mondo solido e avvincente, ma anche un regolamento coinvolgente, e che ha inserito nel volume diverse sorprese, che lo rendono, nonostante il suo impianto tradizionale, sorprendente e ben lontano dall'essere prevedibile.

La squadra che ha lavorato all'opera è completata, oltre che dal curatore della collana Francesco Di Lazzaro, da Vincenzo Praticò, che ha realizzato una copertina che



strizza l'occhio sia alla locandina cinematografica del film **Allan Quatermain e le Miniere di Re Salomone** del 1985 per la regia di J. Lee Thompson, sia alla grafica dei titoli delle pellicole di Indiana Jones. Completano il cast Federica Lauria, che si è occupata delle illustrazioni interne, intriganti ed esotiche, e i revisori-tester Alice Mecchia, Jonny Fontana, Andrea Liverani e Aldo Rovagnati. Insomma una squadra poliedrica e ben assortita in grado di promettere tantissimo in vista del tanto agognato rilascio del volume: lo avete aspettato un bel po', ma avrete modo di non rimpiangere l'attesa, anche perché in fiera il titolo sarà venduto, senza aumenti di costo, in bundle con alcuni gadget davvero succosi, compresa un'avventura bonus che potrà essere sbloccata solo conquistando uno dei finali nascosti del libro. Chi ci riuscirà avrà una piacevolissima sorpresa e un'aggiunta di giocoletta tutt'altro che secondaria: anticipiamo solo che si finirà per vestire i panni di un nuovo personaggio, sulle tracce del mitico tesoro, in un misto di mini board-game e libro-game decisamente accattivante.


Passiamo ora alla seconda uscita targata Watson dell'evento emiliano: Caronte – Il Nocchiero degli Inferi, è un libro-game ideato e scritto da Francesco Di Lazzaro, il curatore delle collane interattive della realtà romana che ogni tanto non disdegna di vestire i panni dell'autore, essendo egli stesso tra gli interpreti più prolifici del Rinascimento a bivi. Nel caso specifico il lettore dovrà calarsi nella tunica di un giovane privo di memoria che si trova, per cause non meglio specificate, a vagare nell'Ade. Sulle sponde di un misterioso fiume incontrerà un altrettanto misterioso personaggio, che gli proporrà qualcosa di impensabile: diventare il barcaiolo dell'oltretomba, con il compito di scortare le anime defunte fino al cospetto del sovrano dei defunti. Il nostro eroe accetterà l'offerta con molta titubanza e ben presto si accorgerà che la via per diventare un provetto traghettatore è molto più complessa di qualsiasi, per quanto nefasta, previsione! Nello stile di Di Lazzaro, almeno quando scrive per Watson (Carmilla Il Bacio del Vampiro il suo precedente lavoro con l'editore) l'avventura è contraddistinta da un

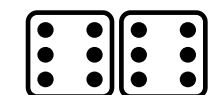
regolamento snello e del tutto diceless (non si impiegano cioè dadi per leggiocare), ma non per questo semplicistico; abbiamo potuto testare il volume in anteprima e ci ha colpito per la profondità e la complessità dell'intreccio, soprattutto considerando che l'opera è piuttosto breve (240 paragrafi). Vi sono poi alcune trovate strutturali: il grosso della vicenda si svolgerà esplorando una sezione open a mappa, in cui ogni nostra mossa potrà essere libera e non condizionata da un preciso ordine di avanzamento. Ci saranno enigmi da risolvere, prove da superare e anche una sorta di sistema di combattimento senza dadi che ci ha divertito alquanto. Importante sarà anche provvedere a una corretta amministrazione delle risorse, rappresentate in questo caso dai diversi oggetti che si potranno recuperare e dagli oboli, la valuta dell'aldilà che guadagneremo in vari modi, soprattutto traghettando le anime verso il loro destino.

Il denaro presente ci introduce alla chicca migliore presente nel piccolo tomo, un mini-gestionale nautico contenuto all'interno dell'opera: il nostro scopo, oltre a migliorare le competenze di nocchiero, sarà anche quello di upgradare l'imbarcazione con cui "lavoriamo", in modo da renderla sempre più grande, solida, maneggevole e veloce, sfruttando anche le monete accumulate. Francesco ha inventato un sistema davvero funzionale a riguardo che, senza appesantire la narrazione, rende la vicenda più varia e divertente, aggiungendo profondità e godibilità al prodotto.

Caronte sarà disponibile allo stand Watson al costo di 15 euro, con copertina illustrata dal solito e ispiratissimo Vincenzo Praticò e disegni interni realizzati da un esordiente, nel campo interattivo, ma valido illustratore che risponde al nome di Alessio Fiorasi.

Interessante anche la scelta dei tester, che varia da personaggi molto esperti del settore come Marco Zamanni e Aldo Rovagnati, a un "nuovo acquisto" della scuderia capitolina, Matteo De Benedittis, professore di letteratura e grande conoscitore di "cose dantesche" che ritroveremo spesso, a quanto ci è stato svelato, anche nei prossimi prodotti targati Watson.

Due volumi decisamente intriganti, diversi tra di loro, ma, per quanto abbiamo potuto leggere, accomunati dalla stessa qualità di fondo e con tutta probabilità destinati a essere accolti con calore dal pubblico del settore e dagli appassionati in genere. 

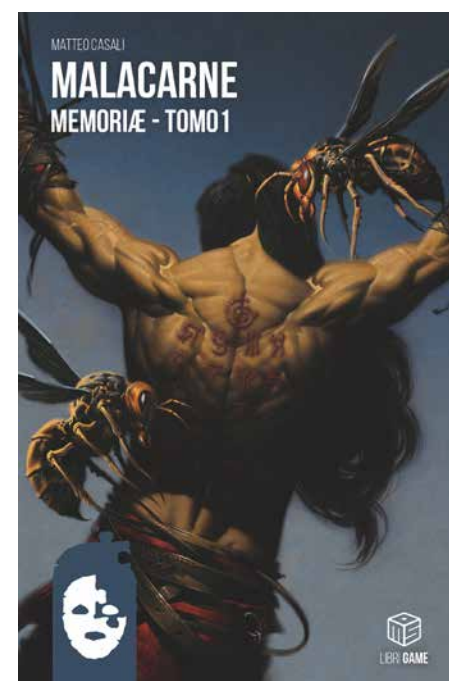


Arriva Malacarne, primo libro-game dello scrittore e sceneggiatore Matteo Casali firmato Ms Edizioni

CON JAVAT SUL SENTIERO DELLA MEMORIA A BIVI

di Alberto Orsini

Il protagonista della storia sei tu, ma chi eri prima? Con questa postilla al motto chiave dei libro-game esordisce nella narrativa interattiva uno scrittore e sceneggiatore di chiara fama, Matteo "Gibraltar" Casali, e la presenza del nickname sta a confermare che sì, si tratta anche di un iscritto - storico - a Lgl, fin dai tempi dei vecchi sito e forum. Ora, oltre che autore per case editrici come Bonelli, Panini e Mondadori, Casali entra anche nel novero delle penne di Ms Edizioni grazie al primo attesissimo volume della serie "Memoriae", intitolato "Malacarne". Un'opera attesa sia per la lunga gestazione, Lgl Mag ne parlò dopo una gustosa birra con il demiurgo già dopo Lucca 2019, sia, specialmente, per il taglio letterario ma anche le innovazioni ludiche che promette di apportare. Casali ha creato un protagonista senza passato, Javat, ma semplicemente perché il passato se lo deve costruire. E così all'azione a bivi ambientata nel presente, si abbina anche quella trasportata nel passato, con paragrafi contraddistinti da una diversa simbologia grafica, grazie ai quali prendono forma i "ricordi-game" del personaggio e possono giustificarsi o smantellarsi le ragioni alla base di quanto accade molti anni dopo. Ci si aggiunga un sistema di parole chiave per fissare i mille rivoli di queste citate variabili, un motore basico con dadi, punteggi e inventario, un parco illustrativo di tutto rispetto firmato Marco "Ausionia" Ciampi e il gioco è fatto. Non resta che lasciarsi cullare sulle onde dell'avventura.



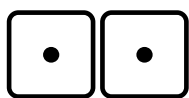
Ci eravamo lasciati a fine 2019 con tutto il tuo entusiasmo e qualche incognita che avevi per questo progetto, essendo all'esordio a bivi. Ora che lo vedi fatto e stampato, sei soddisfatto del risultato finale?

A dire il vero, mentre scrivo la mia risposta, non ho ancora avuto il piacere di sfogliare fisicamente "Malacarne", ma l'ho fatto "virtualmente" con il pdf e il colpo d'occhio era strepitoso, anche grazie alle illustrazioni di Ausionia. Sono davvero contento di come sia venuto, sì - soprattutto per quanto a lungo si è "fatto attendere", per così dire.

Giocare il passato per modellare il futuro, lo possiamo riassumere così il "Memory System" di questo tuo primo libro-game?

Sì, anche se aggiungerei che il Memory System prevede una sorta di profilazione del personaggio basata sulle scelte passate, ma anche su quelle nel tempo presente della narrazione, attraverso la meccanica delle parole chiave. Diciamo che ho cercato di dare un taglio fresco e il più possibile originale a un sistema di gestione del progresso del gioco già collaudato da altri autori prima di me. Sono partito dallo slogan dei primissimi **Fighting Fantasy**, quel "You are the hero" che tanta fortuna ha avuto, per aggiungere un più pro-saico "...ma chi accidenti sei stato, prima?" che vuole fare la differenza.

Le coordinate di base dell'ambientazione strizzano



l'occhio al fantasy classico mentre anche il sistema di gioco presenta numerosi elementi della tradizione, dai dadi ai punteggi. Hai voluto imprimere una sorta di mood old style per bilanciare le innovazioni?

Non l'ho fatto volontariamente e ho tenuto il sistema regolistico al minimo per agevolare la lettura. Per il sistema mi sono ispirato ai giochi di ruolo della scena indy, specie quelli che usano il **Pbta (Powered by the Apocalypse)** creato da Vincent Baker. Mentre l'ambientazione, beh, non ho cercato il fantasy classico di derivazione medieval-celtico-norrena che si trova nel 90 per cento di libri, film e giochi fantasy. Mi sono ispirato più al medio oriente, al mediterraneo e all'Asia Minore (se ancora qualcuno la chiama così...), mescolando poi il tutto a suggestioni di altro tipo, come quelle provenienti dalle fiabe russe, specie quelle illustrate da Ivan Bilibin.

Memoriae può diventare un progetto crossmediale? Ce li vedresti racconti o romanzi lineari o anche, vista la tua provenienza, fumetti?

Ho concepito la storia di **Malacarne** per il formato specifico del librogioco. Perfino una versione romanzata delle vicende (e delle tante varianti possibili) che hanno in Javat il loro protagonista avrebbe molto meno senso, temo. Chi mi conosce, però, sa che adoro le sfide... Quindi se mi venisse chiesto di portare **Memoriae** in un altro ambito di **entertainment**, accetterei subito e sarei pure curioso di scoprire che cosa potrei riuscire a combinare. Forse, tanto per fare un esempio, un Memory System rivisto e corretto potrebbe funzionare anche per un gioco da tavolo.

I librogame moderni e anche il tuo sono abbastanza confortevoli per i lettori: possibilità di rilanciare il dado, punti di rinascita tipo "salvataggi" dei videogame, suggerimenti degli enigmi quando non soluzioni complete. È un contrappasso per noi lettori e bari incalliti divenuti scrittori? Oppure chi legge si è ormai rammollito?

Ahahah! Non so se i lettori si siano rammolliti. Credo lo scoprirò quando **Memoriae** avrà girato un po', visto che non sono andato troppo per il sottile. Per quanto mi riguarda, più che su enigmi e altri giochi-nel-gioco, mi sono concentrato sulla scrittura per dare al lettore la sensazione migliore dal punto di vista di esperienza vis-

suta attraverso il libro. Ma del resto, quello sono nella "vita reale", anche lontano dai librogioco... Non uno matematico, ma uno scrittore.

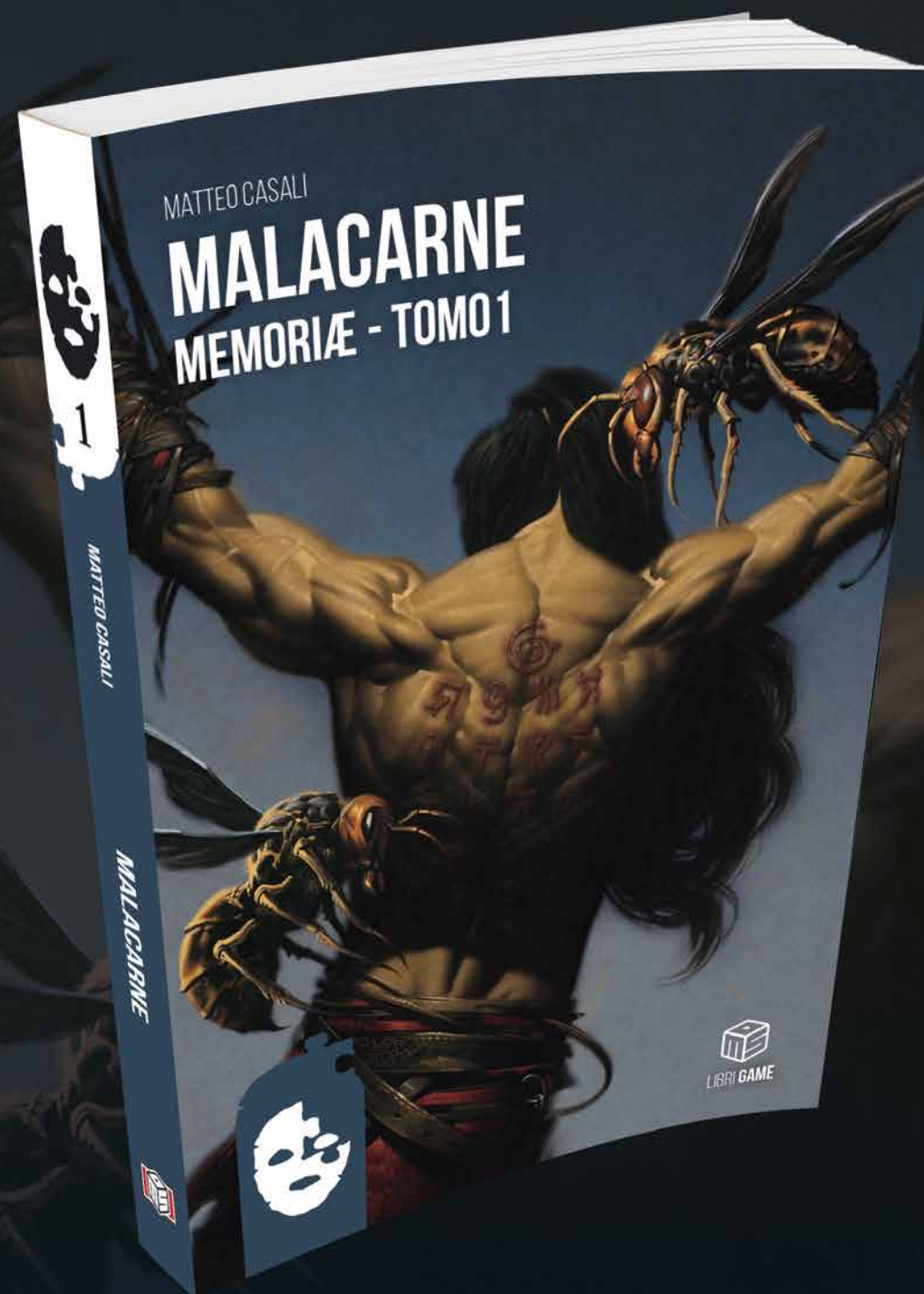
Il cosiddetto Rinascimento del librogame comincia a mostrare qualche segno di stanca, complice la crisi economica imposta dalla pandemia e dalla guerra, i rincari delle materie prime e così via. Quali strategie "difensive" consiglieresti da addetto ai lavori?

Tanto per cominciare, sono un addetto ai lavori esordiente, visto che sono alla mia prima prova con il pubblico. Mi spiace sapere che ci sia un po' di stanca, soprattutto perché, come in pochi sanno, questo "Rinascimento" è un po' anche colpa mia, visto che ho creato le condizioni, tanti anni fa, per rilanciare la nuova serie di **Lupo Solitario** in Italia. Forse il vero problema è che c'è stata una iperproduzione (non voglio dire **sovraproduzione**...) e il pubblico si è un po' confuso. Capita quando l'offerta aumenta improvvisamente e rischia di soffocare la domanda. La miglior difesa, per lettori ed editori, è puntare sulla qualità a lungo termine invece che su fenomeni temporanei. Il consiglio per gli autori è sempre lo stesso, in qualsiasi ambito: fate il vostro meglio, che di gente che "ci prova" o "ci va vicino" ce n'è già abbastanza. E livello va tenuto alto, o il pubblico si disaffeziona in fretta.

Vittime di guerra, sfollati strappati alle proprie case, tiranni ed eserciti... Questo progetto è nato ben prima dello scenario di guerra contemporaneo, ma ci hai rivisto qualcosa ora che le prospettive mondiali sembrano mutate in peggio?

Purtroppo è cambiata solo la geografia, perché di guerre non c'è mai stata carenza. Quando ho immaginato **Memoriae**, avevo ancora davanti agli occhi la tragedia siriana e quella del popolo kurdo, dove profughi, violenze, tradimenti e spargimenti di sangue certo non sono mancati per tanti, troppi anni. Ho cercato, nel mio piccolo, di racchiudere in una storia di fantasia un pezzo di mondo reale e della truce storia contemporanea che ancora sta accadendo sotto ai nostri occhi. Credo che ogni opera di genere (e fantasy & fantascienza sono esempi perfetti) dovrebbe raccontare il tempo presente attraverso il filtro di un'ambientazione originale, così da permettere al lettore attento di specchiarsi in essa e ritrovarsi - magari cambiato, magari più consapevole - dall'altra parte. **lg**

IL PRIMO LIBRO-GIOCO A USARE IL MEMORY SYSTEM™



480 PAGINE

SCRITTE DA
MATTEO CASALI
CON ILLUSTRAZIONI DI
AUSONIA.

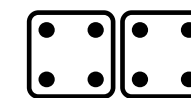
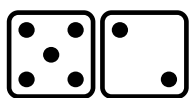
DISPONIBILE IN FIERA
STAND A05



OPPURE SUL SITO
WWW.MSEDIZIONI.IT



FB / IG: MSEDIZIONI

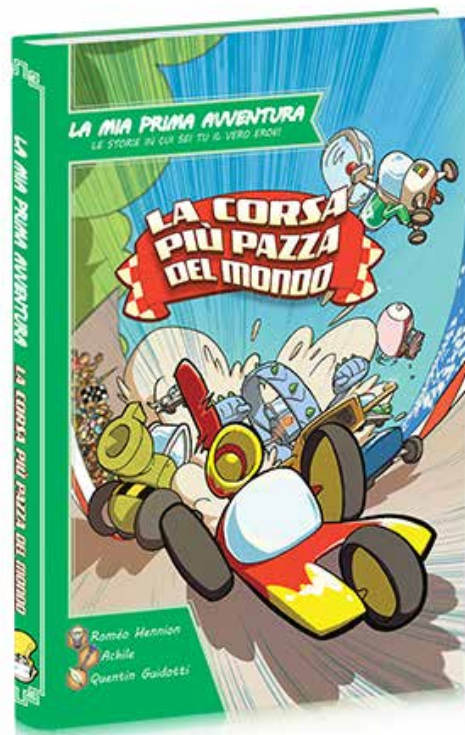


DV Giochi prosegue con la collana
La Mia Prima Avventura dedicata ai più piccoli

TRA PRATI E PISTE A TUTTO DIVERTIMENTO

di Francesco Di Lazzaro

DV Giochi, autore specializzato in giochi da tavolo, continua il suo lavoro nell'ambito dei librogame continuando a tradurre e confezionare, in un'edizione di pregio esteticamente molto bella, i volumi della collana La Mia Prima Avventura, pensata per bambini in età prescolare o che hanno imparato a leggere da pochissimi. L'originale francese si chiama Ma Première Aventure ed è una collana che spazia in vari settori dell'immaginario proponendo sempre storie appassionanti e coinvolgenti. Rome Hennion è il padre di questa accattivante idea editoriale, affiancato spesso da Arnaud Boutle che si diletta sia come autore che come disegnatore, ed è anche l'autore di tutti i capitoli. Dei precedenti abbiamo già parlato in altre occasioni, concentriamoci quindi sulle coppia di novità che vedremo per la prima volta a Play e in un caso addirittura per la prima volta in un fiera di settore del nostro paese. Si tratta di lavori ricchi di illustrazioni, scritti a caratteri grandi, che offrono evoluzioni a bivi nello stile dei librogame più classici ma allo stesso tempo cercano di stimolare il giovane lettore con prove, piccoli enigmi e giochi da affrontare e risolvere per procedere con la lettura. La struttura li rende particolarmente adatti tanto per essere giocati in coppia con un genitore, se il bambino ancora non sa leggere, quanto per stimolare i più gran-



dicelli, che hanno già appreso i segreti della lettura, ad affrontare la sfida da soli senza timore di confrontarsi con una prova troppo ardua o impegnativa. Anche nel primo caso però sono state previste diverse varianti che consentiranno, indipendentemente dal livello di lettura, di poter giocare e divertirsi con i due tomi, cosicché anche gli appassionati più piccini si sentiranno coinvolti.

Nel primo dei due titoli, scritto per l'occasione da Quentin Guidotti su disegni di Achile, saremo condotti ai blocchi di partenza per quella che si prospetta come un'elettrizzante avventura a bordo di una

pazza auto da corsa. L'obiettivo sarà ovviamente quello di vincere un gran premio e solo leggiocando con accortezza sarà possibile riuscirci. Potremo scegliere tra tre diversi piloti: l'indomita Cloe, alla guida della sua Spaccatutto, il velocissimo Akira su Fulimine Rosso e l'avveniristico Bip Bop, un robot guidatore che ovviamente si affida alla Futuromobile. Per avanzare nella vicenda saremo chiamati a prendere delle decisioni e quando questo accadrà ci troveremo davanti una pagina divisa orizzontalmente in tre parti: optando per una delle scelte leggeremo il testo contenuto in quella sezione, tralasciando le altre. Superato il bivio il testo si ricongiungerà e potremo continuare con la normale lettura.

Se nel corso dell'esplorazione il protagonista riceve o raccoglie degli oggetti, a seconda del colore indicato, li può conservare e tenerne nota ruotando uno dei dischi

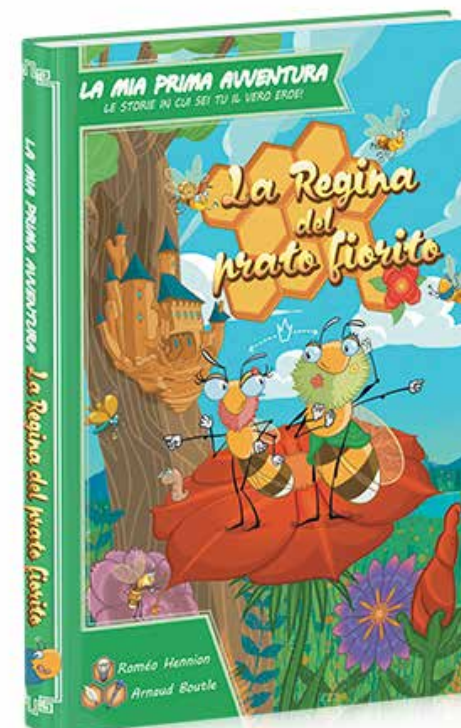
posti ai quattro angoli del libro fino a farne apparire l'immagine che rappresenta il manufatto recuperato.

Ogni avventura comporta dei rischi e il protagonista della storia potrebbe procurarsi qualche graffio. Se succede, il disco del colore indicato viene ruotato sul lato del cerotto e l'eventuale oggetto che era visibile sul disco stesso viene perso. Un sistema semplice e intelligente che consente di gestire inventario e ferite senza ricorrere a schede scritte o complicazioni varie, ma semplicemente ruotando dei dischi alla portata anche di giovanissimi utenti che ancora devono imparare a leggere.

Viene implementato quindi un approccio ludico piuttosto raffinato, ma allo stesso tempo semplice, che risulta stimolante anche per i più piccoli senza essere complesso o poco chiaro. L'obiettivo conclusivo è ovviamente quello di arrivare primi al traguardo e il grado del nostro successo sarà stabilito in base a quanti piloti ci hanno preceduto all'arrivo: l'optimum ovviamente si raggiunge quando questo parametro è pari a zero.

Anche il secondo volumetto segue la stessa falsariga e in questo caso l'autore torna a essere Arnaud Boutle (testi e pennelli): La Regina del Prato Fiorito è il titolo del capitolo più recente, uscito alla fine di Gennaio del 2022 e per la prima volta presente a una fiera di settore. Il giovane lettore sarà trasportato nell'affascinante mondo delle api. La primavera è arrivata, l'inverno è ormai passato, le api dell'alveare possono sgranchirsi le ali e tornare a volare! Il bambino dovrà quindi scegliere un'ape da impersonare e l'obiettivo sarà condurla a costruirsi un nido tutto suo. Mielina, l'ape nutrice, snella, veloce e sgusciante o Mielezza, l'ape operaia, forte, massiccia e laboriosa: queste potranno essere le controparti nell'avventura, ognuna con sue caratteristiche e peculiarità. Come nel libro precedente i dischi rotanti posti ai quattro angoli del volume serviranno a tenere conto degli oggetti trovati e delle ferite subite, ma in questo caso l'autore ha introdotto delle novità. Uno di questi infatti monitorerà il nettare accumulato, una risorsa importante che sarà capitale ai fini del nostro obiettivo di diventare regine. Nell'ultimo dei dischi infine, quello dei personaggi, ne compariranno in questa occasione solo due invece dei consueti tre: l'altra novità infatti è data dalla possibilità di far evolvere Mielina o Mielezza nel ruolo di monarca, posizione che ci consentirà, insieme al raggiungimento di altri obiettivi, di riuscire nella nostra missione e creare un nuovo alveare.

Come già accaduto con i predecessori, anche questi nuovissimi volumi sono in grado di offrire una struttu-



ra interattiva e consentire ai lettori di influenzare la storia, oltre a presentarsi come molto innovativi e stimolanti anche dal punto di vista degli elementi ludici presenti e del coinvolgimento, non solo a livello di lettura, ma anche di manualità, di giovani e giovanissimi.

Le opere sono disponibili presso lo stand DV Giochi al prezzo di 19.90 euro ciascuna.


Allo stesso stand è possibile trovare altri prodotti Da Vinci che, pur non essendo propriamente librogame, li ricordano da vicino.

I giochi della linea Deckscape per esempio sono "escape room tascabili". Tutti i titoli della serie sono strettamente legati a una trama narrativa e of-

frono un'esperienza di gioco molto immersiva. Alcuni titoli mettono inoltre i giocatori di fronte a bivi o a scelte che determineranno l'esito finale dell'avventura; in Furto a Venezia i giocatori ricoprono anche dei ruoli distinti.

Deckscape esiste anche in versione investigativa: qui l'esplorazione della storia procede attraverso la raccolta degli indizi e la formulazione delle ipotesi.

Molto interessante anche Undo: un'originale serie di giochi cooperativi in cui i giocatori sono agenti temporali in grado di cambiare il corso della storia. Ogni titolo ha inizio con un evento drammatico: la morte di una persona. I partecipanti alla partita dovranno spostarsi nel passato, svelandone i misteri; a ogni salto temporale si troveranno di fronte a delle scelte e cercheranno di modificare il destino della vittima per salvarla.

Infine segnaliamo i giochi dell'acclamato game designer Ryan Laukat: Near and Far e Above & Below. Si tratta di due giochi gestionali in cui i giocatori potranno scegliere di partire all'esplorazione leggendo i paragrafi del Libro delle Avventure e compiendo delle scelte. In Near and Far è possibile giocare anche in modalità "campagna": i personaggi del gioco potranno migliorare le loro competenze e i loro talenti in un percorso costituito da 10 partite. 





GATEONGAMES
(B 10)

LITTLE ROCKET
GAMES
(B 12)

DRACOMACA
(B 45)

DV
GAMES
(B 30)

GIOCHI
UNITI
(A 38)

MS
EDIZIONI

LIBRARSI

LGL OFFICINA
MENINGI

ARISTEA

PLESIO

TORA

ACHERON

WATSON

STRATAGEMMA

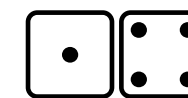
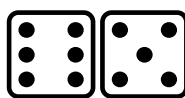
WALL
OF ZINE

RAVEN

IL LASCITO DEL PIRATA

Per risolvere l'enigma
aiutati con la tabella che
trovi nella pagina
successiva

Mala Spina



IL LASCITO DEL PIRATA SETTEDITA

...ebbene sì. Mi chiamo così perché baravo troppo nei librogame, ma questo non è affare che ti riguardi. Tu sei qui per il mio tesoro... il mio prezioss... ehm. Mi piace citare i film, almeno quelli che mi ricordo, ma ho pessima memoria. Sappi che il mio tesoro è ben custodito. Ho lasciato disposizione ai miei 7 Nostromi di consegnare il tesoro solo a chi saprà decifrare la mappa, evitando tutti i tracobett... le trappole insomma. Per dimostrarti degno, o degna, del mio tesoro dovrai recitare la parola d'ordine giusta a ciascuno dei miei Nostromi. O Nostredonne! AHHAHAHRRR. In ogni caso, trovali, e scopri il loro soprannome di battaglia. Diglielo all'orecchio, non farti sentire dagli altri pirati, ci sono tanti occhi e tante orecchie pronti a sgraffignarti qualsiasi informazione, per le zanne del Diavolo Verd..!
Oh no, a momenti spifferavo già una delle parole d'ordine giuste, che invece dovresti essere TU a scoprire!
Leggi per bene tutti gli indizi, e accertati di leggere fra le righe. Ti darò tutte le informazioni che ti servono, ma starà a te aguzzare l'ingegno e studiare la mappa.

| | CAMILLA | CHRISTIAN | CLAUDIA | CLAUDIO | DARIO | ENRICO | VALENTINO | BIANCO | BLU | GRIGIO | NERO | ROSSO | VERDE | VIOLA | CORVO | DIABOLO | IDRA | KRAKEN | LEVIATANO | SERPE | SQUALO | 7 EONI TIBET | 49 CHIAVI | AUTOLICO | CONAN | MAKHTUM | MALACARNE | SALOMONE | | |
|--------------|---------|-----------|---------|---------|-------|--------|-----------|--------|-----|--------|------|-------|-------|-------|-------|---------|------|--------|-----------|-------|--------|--------------|-----------|----------|-------|---------|-----------|----------|--|--|
| CAMILLA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CHRISTIAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CLAUDIA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CLAUDIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DARIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ENRICO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VALENTINO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACHERON | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ARISTEA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GOG | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LIBRARI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MS EDIZIONI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OFF MENING | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| WATSON | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 EONI TIBET | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 49 CHIAVI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AUTOLICO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CONAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MAKHTUM | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MALACARNE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SALOMONE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CORVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIABOLO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| IDRA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| KRAKEN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LEVIATANO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SERPE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SQUALO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BIANCO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| BLU | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| GRIGIO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NERO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ROSSO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VERDE | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| VIOLA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Ogni soprannome è composto da un animale e un colore, quella è la parola d'ordine che dovrai rivelare al mio fidato marinaio, e se è quella giusta... ti ricompenserà. Come si fa? Ad esempio, supponiamo che la parola d'ordine sia Squalo Blu, e che sia attribuita ad Enrico.

Tu devi scoprire in quale bettola si nasconde Enrico e domandargli "Sei tu Enrico, lo Squalo Blu?", e se avevi ragione lui risponderà di sì. Ma adesso non correre alla sua bettola, perché Enrico non è detto Squalo, tantomeno Blu!

Se sbagli parola d'ordine, peggio per te, perché ogni volta, uno dei tuoi TESCHI se ne andrà. Spacciato. Annerito per sempre. A penna. Ci penserà il mio fidato in persona a farti rigare dritto. Poi non dire che è stata colpa mia. BUONA CACCIA!

La giovane casa editrice di Dario Dordoni invade Play con ben tre proposte

LA MAREA INTERATTIVA DI DRACOMACA

di Francesco Di Lazzaro

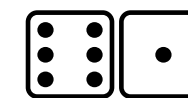
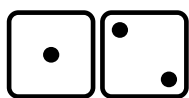
Tra i più freschi "inquilini" del mondo interattivo Dracomaca di Dario Dordoni si è gettata nell'agone a bivi con grande piglio e una serie di eccellenti progetti che hanno già riscosso grande successo (i due libri The Zombies di Leonardo Luci sono stati molto apprezzati dagli appassionati così come il mini-volume introduttivo al concetto di librogame dello stesso Dordoni, Mi Vuoi Adottare?). Ben lungi dal lasciare, Dario raddoppia. Anzi triplica, presentando a Play 2022 una tripletta di gustosi progetti ludico-narrativi, che spaziano dal librogame vero e proprio (seppur con elementi di gameplay innovativi), al board-game con elementi di libro-gioco, fino alla sfida investigativa multigiocatore che mescola elementi investigativi ad altri letterari, garantendo una sfida accattivante per gli amanti dei più svariati generi.

Chi scrive non può nascondere un certo compiacimento nel constatare che gli autori dei primi due prodotti citati sono vecchie conoscenze di Librogame's Land come Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi, che sul nostro portale si sono formati e sono cresciuti nel ruolo di autori. La loro caratteristica migliore è sempre stata la grande fantasia nell'escogitare sistemi di gioco innovativi e tale attitudine è confermata in Grafomante All'Arrembaggio, che abbiamo avuto anche il piacere di revisionare. Si tratta di un classico librogame impreziosito da un'idea ludica di prim'ordine: il lettore è chiamato in vari momenti della narrazione a disegnare determinati soggetti su impulso degli autori. I disegni, a seconda della loro conformazione e talvolta addirittura della loro colorazione, influenzeranno l'evoluzione della vicenda, talvolta blandamente, talvolta in maniera capitale e soprattutto la differenzieranno, consentendo così a ogni utente di vivere la sua personale avventura in corrispondenza con

le proprie attitudini grafiche. Il costo è di 17 euro, le illustrazioni sono di Stefano Dell'Aria e Cristiano Marchesi e l'editing di Marco Zamanni.

Si potrà scegliere tra 4 personaggi con cui iniziare l'avventura, che è composta da 412 paragrafi e ben 25 finali, che saranno valutati in base agli obiettivi centrati e contraddistinti quindi da un punteggio che ne determinerà il valore complessivo.

Va aggiunto che i disegni fungeranno inoltre anche da inventario, da check e saranno utili persino per la risoluzione di alcuni enigmi e minigiochi. Durante la storia bisognerà poi prestare attenzione al proprio punteggio di Grafomanzia, che potrà alzarsi o abbassarsi per ogni disegno realizzato nel modo più giusto o in quello più sbagliato. La Grafomanzia si dimostrerà utile per ricevere alcuni aiuti durante il gioco, sbloccare alcuni percorsi e soprattutto per ottenere il già citato punteggio finale. Sempre in tema piratesco e a cura degli stessi autori ci sarà anche l'ottimo lo Sono Drake Dragoon, illustrato da Cristiano Marchesi con logo e grafica di Dario Dordoni. Il lettore vestirà i panni del feroce pirata e capitano di vascello Drake Dragoon e avrà il compito di sfidare altri tre pirati-capitani, altrettanto temibili, in una cruenta battaglia tra mostri marini, calamità naturali e colpi di cannone. Il prodotto pur avendo elementi di LG si presenta principalmente come un board-game che ripropone un combattimento fra navi, dove Drake Dragoon dovrà sconfiggere i capitani pirata che lo vogliono morto. Sfruttando la tabella 4x4, verranno simulati gli spostamenti in mare delle varie navi, nonché gli attacchi che potranno lanciarsi tra di loro. In ciascuna partita il piazzamento iniziale sarà casuale, il che renderà ogni sessione di gioco diversa dall'altra. Bisognerà dunque analizzare atten-



tamente le varie mosse, perché una scelta che durante una partita può rivelarsi giusta, in un'altra può condurre a una vera e propria autodistruzione.

Il prodotto sarà disponibile a Play nella versione base mentre si è esaurita in sede di prevendita i primi di Maggio (e non sarà pertanto reperibile in fiera) quella Deluxe, dotata di una comoda tabella di gioco già pronta, di 4 dadi dadi a sei facce colorati (1 bianco, 1 giallo, 1 rosso, 1 verde) che rappresentano i diversi capitani, la cui vita corrisponde al numero riportato sulle rispettive facce (in questo modo, non bisognerà prendere alcun appunto su carta), 1 dado a dieci facce di colore casuale, 1 dado custom dei Capitani e un sacchetto personalizzato con logo. Durante la partita ci si potrà imbattere in molte situazioni ed eventi che potrebbero cambiare le sorti di una partita (arrembaggi, tsunami, tempeste, attacco di squali): tali imprevisti andranno affrontati con strategia e giocando al meglio si potranno sbloccare elementi aggiuntivi che consentiranno di raggiungere epiloghi sempre più soddisfacenti, fino all'agognato titolo di re dei sette mari. Il volume consta di 60 paragrafi e sarà in vendita al prezzo di 9.90 euro (versione base).

Chiudiamo la carrellata con Chicken Crimes, vero e proprio board game corredato però di libro delle indagini completamente a colori (composto da 34 paragrafi) che nello stile dei grandi classici di genere investigativo (come per esempio Consulente Investigativo) funzionerà come un vero e proprio librogame. Realizzato da Maurizio De Angelis e Dario Dordoni e illustrato dallo stesso De Angelis, potrà essere giocato da 1 a 8 giocatori.

La vicenda inizierà con il Detective Gallo, provetto investigatore, che viene chiamato in soccorso dal magnate dei vini di Chicken City, Becco Perbacco, che è nei guai! Qualcuno gli ha inviato una lettera anonima minacciando di ucciderlo... a meno che non consegna entro mezzanotte l'unica bottiglia del suo vino più pregiato e leggendario, il Dom Gallignon.

Ma il problema è che gli è stata recentemente rubata. Gallo dovrà risolvere il mistero enologico prima che la situazione precipiti...

Il bundle contiene anche una Mappa della città Chicken City formato A3 a colori e tre oggetti segreti (contenenti indizi per l'indagine) e per giocare a Chicken Crimes sarà necessario anche essere dotati di un dispositivo in grado di connettersi a internet.

I giocatori (o il giocatore) dovranno impersonare la squadra di investigatori del Detective Gallo a cui viene spedita una busta segreta contenente materiale top secret utile per l'indagine.

Il primo passo consisterà nel visionare un video di Gallo che presenta il caso da risolvere, poi il gioco si sviluppa in modo cooperativo: la squadra deve esplorare i luoghi sulla mappa andando nel relativo paragrafo del Libro dell'Indagine. In questo modo si possono raccogliere informazioni, interrogare testimoni, trovare oggetti segreti e continuare l'investigazione online ascoltando registrazioni audio e visionando telecamere di sicurezza. Seguendo una pista in base alle proprie intuizioni e gestendo il denaro a disposizione per accedere a luoghi e interrogatori speciali, la squadra deve collegare gli indizi trovati per svelare il mistero e rispondere alla fine alle domande del Detective Gallo per ottenere Punti Vittoria. La struttura quindi è molto simile a quella di un LG open world a mappa, con spostamenti da collegare a paragrafi da leggere, seppur in questo caso ci troviamo di fronte a un gioco che dà il meglio di sé se gustato in gruppo.

A conclusione dell'articolo, una rapida intervista con Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi, gli autori di Grafomante e Io Sono Drake Dragoon che ci racconteranno qualcosa di più sui loro lavori.

Ciao Roberto e Ciao Lorenzo, piacere di risentirvi! Lo spazio è poco quindi entriamo subito nel vivo: come vi è venuta in Grafomante l'idea di coniugare parti narrative allo strumento dei disegni, che è molto innovativo?

Risposta di Roberto: L'idea di realizzare una storia a quattro mani ci balenava da un po'. Dopo il concorso dei corti 2020 abbiamo iniziato a chattare e leggere insieme alcuni librogame. Osservando le varie illustrazioni, spesso semplicemente filler, ci è venuto da pensare che sarebbe stato interessante dar loro un valore maggiore. Un'idea ha tirato l'altra e alla fine abbiamo pensato di trasformare i disegni in veri e propri test psicologici: in base a come li si realizza, il testo percepisce un determinato significato e la storia progredirà in un certo modo. Ma ovviamente non ci siamo fermati qui...

I disegni incidono direttamente sulla narrazione? Il libro è comunque abbordabile anche senza essere

provetti illustratori o bisogna avere delle doti di base per giocarci?

Risposta di Lorenzo: Certo! Rimarrete stupiti da come anche un dettaglio in più riesca a stravolgere la storia del personaggio. Basti pensare al primo disegno che viene chiesto: in base a come viene realizzato, si affronteranno una serie di paragrafi esclusivi dedicati al proprio ruolo sulla nave! Ma nonostante questo, non importa essere bravi a disegnare. L'importante è l'intenzione! Noi stessi ci siamo fatti grosse risate nello scambiarsi i disegni di prova durante i playtest.

La parte narrativa è stata considerata comunque preponderante, oppure si è preferito privilegiare quella ludica? Ci svelate qualcosa dell'intreccio senza spoilerare?

Risposta di Roberto: Il difficile nel realizzare un'opera come questa (o in generale, quando si inventa una meccanica nuova) è che non ci sono fonti da cui attingere e da cui trarre insegnamento. Infatti la primissima versione che avevamo ideato tagliava del tutto i bivi classici trasformando ogni scelta in un disegno. Ci siamo però resi conto (confrontandoci anche con Marco Zamanni che ringraziamo per essere stato nostro mentore fin dalle primissime fasi del progetto) che un lettore, per affrontare qualcosa di nuovo, ha bisogno di trovare elementi a lui familiari. Inoltre, realizzare un disegno comporta un'interruzione alla lettura. Troppe interruzioni possono risultare fastidiose... ma nei punti giusti sanno invece rivelarsi molto appaganti. Pertanto abbiamo deciso di alternare col giusto equilibrio i disegni con i bivi classici, in modo che nessuna delle due modalità prendesse il sopravvento dell'altra.

Io Sono Drake Dragoon si presenta come un ibrido board-game/librogame. Quanto è l'una cosa e quanto è l'altra? Si gioca da soli o in compagnia?

Risposta di Lorenzo: Io Sono Drake Dragoon punta molto sulla parte ludica, proponendo un vero e proprio skirmish tra navi arricchito con eventi che alterano la situazione di gioco, rendendolo così un ottimo passatempo solitario con un set up minimale. Ma l'obiettivo di questo librogame è dare anche una bella storia da leggere, che i board-game di questo genere spesso riducono all'osso. Il risultato è stato un librogame altamente rigiocabile con tantissime diramazioni! Anche se nasce come solitario, siamo grandi promotori della leggiocata di coppia o in gruppo, quindi perché non giocare insieme dividendosi i compiti, come i veri pirati sulle navi?

So che uscirà in due versioni, una base e una deluxe. Quali sono le differenze e a cosa servono tutti gli oggetti compresi nella versione deluxe?

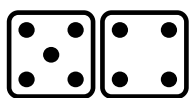
Risposta di Roberto: Premesso che entrambe le versioni sono giocabili senza alcuna difficoltà, l'obiettivo della versione Deluxe è quello di rendere più veloci e automatiche le varie azioni da compiere. Ad esempio, non serve disegnare la plancia, potendone usare una già pronta. Non serve nemmeno segnare ogni volta i punti vita dei capitani, dal momento che basta cambiare la faccia al



dado. Esistono poi due dadi speciali, quello da 10 classico (utile per alcuni minigiochi e stabilire i danni subiti e provocati) e un dado da 6 personalizzato con tre simboli ripetuti ciascuno due volte (tale dado sarà necessario per estrarre un capitano come richiesto in alcuni punti della storia). Chi non riuscisse a entrare in possesso di tali dadi potrà comunque attingere alle tabelle stampate a fine libro, simili alle classiche tabelle del fato di Lupo Solitario, con la differenza che in una sono sparsi numeri da 1 a 10, mentre nell'altra i 3 simboli dei capitani nemici.

Dalle preview che abbiamo visionato il libro/bg sembra ispirato ad alcuni grandi classici della letteratura piratesca e marinai. Avete avuto delle fonti di ispirazione, magari qualcosa anche dai LG di genere?

Risposta di Lorenzo: L'isola del tesoro di Stevenson è senza dubbio il punto di partenza per scrivere di pirati, e Drake Dragoon è ispirato proprio a Long John Silver. Ma per scrivere i due librogame abbiamo approfondito leggendo volumi come Capitani coraggiosi e Moby Dick, senza trascurare opere più pop come il manga One Piece e la filmografia di Pirati dei Caraibi. Il tutto corredato da approfondimenti sul periodo storico e su pirati realmente esistiti, che hanno ispirato alcuni nomi dei personaggi. Sul versante LG, vista la bassa complessità dell'opera, ci siamo basati sui numerosi SLATA Mondadori, approfondendo anche nel comparto LibriNostri con Thunderbrat.



Da Officina Meningi annunciata a sorpresa un'antologia con alcune delle migliori firme italiane

CONAN, BARBARO A BIVI

a cura della Redazione di Lgl Magazine

Irrompe "The Conan Gamebook!" Un'opera corale sul barbaro più famoso della letteratura, la prima antologia a bivi del "Rinascimento" dei librogame, fedelmente ispirata ai racconti originali di Robert E. Howard e firmata da alcuni dei maggiori protagonisti della scena contemporanea della narrativa interattiva. Il volume verrà presentato in anteprima a "Play - Festival del gioco", allo stand Officina Meningi, mentre durante la fiera saranno presenti gli autori per dedicare le copie del volume. Antonio Costantini, Andrea Tupac Mollica, Alberto Orsini, Lorenzo Trenti e Valentino Sergi sono le firme coinvolte in questo progetto, illustrato da Francesco Corli e Marco Sada.

Di rilievo l'innovativo sistema di gioco costituito da tre differenti set di carte, che permetteranno ai lettori di ricreare le sfide e i combattimenti di questo classico della letteratura fantastica. Nei racconti si verrà chiamati ad affrontare prove mortali, malvagi stregoni e mostruose creature, dettsagli ripresi dai racconti originali di Howard. Si tratta delle opere "La torre dell'elefante", "Il palazzo dei morti", "Il Dio nell'urna", "Gli intrusi a palazzo" e "La figlia del re dei ghiacci". Una storia dai numerosi finali alternativi che condurrà gli appassionati negli angoli inesplorati del continente Hyboriano, dai villaggi cimмери al cuore corrotto della Città dei ladri, passando per le vette ghiacciate del Nordheim. Per saperne di più, Lgl Mag ha rivolto alcune domande a Valentino Sergi, curatore dell'intera operazione nonché demiurgo del racconto di apertura.

Conan irrompe quasi all'improvviso sulla scena pubblica: quando ti è venuta l'idea e come l'hai sviluppata?

L'idea di un librogame su Conan era stata una delle prime che avevo accarezzato quando ho avviato l'attività editoriale di Officina Meningi, trattandosi di una delle letture che hanno segnato la mia carriera autoriale. Tuttavia, il ginepraio di copyright in cui era avvolto il titolo impediva (e impedisce tutt'ora) la possibilità di un lancio su Kickstarter senza un'autorizzazione da parte dei li-

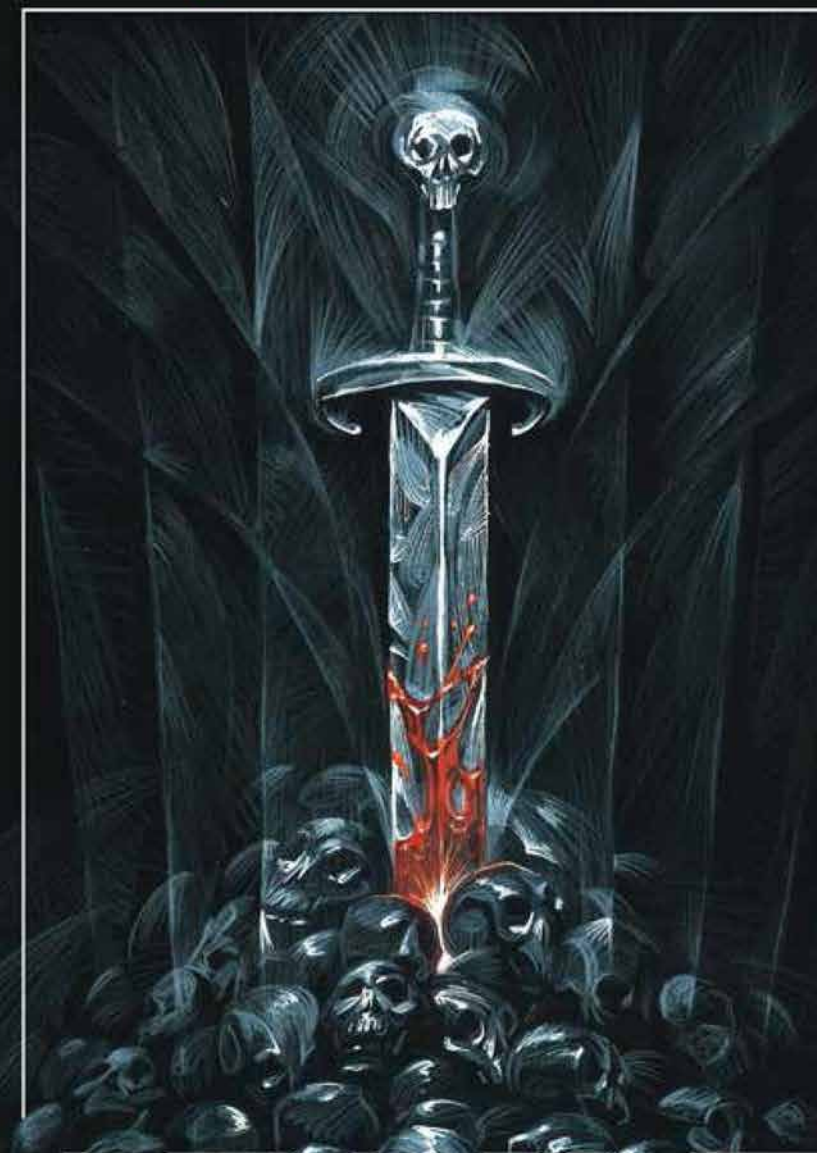


enziatari americani. Così, all'epoca optai per un altro grande amore, H. P. Lovecraft, adattandone i racconti con il dittico "The Necronomicon Gamebook".

Inevitabile una la domanda iniziale proprio sulla questione dei diritti, che gli esperti dicono particolarmente spinosa... Senza svelare troppe carte, puoi dirci come l'hai risolta?

Non c'è nulla di segreto, in realtà: a differenza dell'Europa, dove il diritto allo sfruttamento economico si esaurisce dopo settant'anni dalla morte dell'autore (fermo restando il riconoscimento alla paternità **ab aeternum**), in America per le opere precedenti al 2002 vige il "Copyright Act", una legislazione con molte varianti che, nello specifico caso delle opere di Howard - defunto nel 1936 -, prevede una copertura di 95 anni dalla data di prima pubblicazione. Detta così, suonerebbe anche facile, perché da noi i diritti del personaggio sono liberi, ma

the CONAN GAMEBOOK



Antonio Costantini | Andrea Tupac Móllica | Alberto Orsini
Lorenzo Trenti | Valentino Sergi

In questo libro Conan sei tu!

Rivivi in prima persona le mitiche gesta del barbaro descritto dalla penna di Robert E. Howard in un'antologia a bivi dove affronterai prove mortali, malvagi stregoni e mostruose creature ripresi dai racconti originali del maestro del genere *sword & sorcery*: *La torre dell'elefante*, *Il palazzo dei morti*, *Il Dio nell'urna*, *Gli intrusi a palazzo* e *La figlia del re dei ghiacci*.

Per la prima volta i migliori autori italiani di librogame uniscono le loro forze per creare una storia dai numerosi finali alternativi che ti condurrà negli angoli inesplorati del continente Hyboriano, dai villaggi cimмери al cuore corrotto della Città dei ladri, passando per le vette ghiacciate del Nordheim.

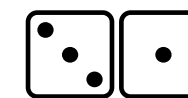
Adesso è tempo di impugnare la spada e partire all'avventura, per Crom!

IN ANTEPRIMA ALLO STAND OFFICINA MENINGI



DISPONIBILE ANCHE ON-LINE AL SITO
WWW.OFFICINAMENINGI.ECWID.COM





il problema è rappresentato dalle riscritture successive dei suoi racconti e degli adattamenti cinematografici e fumettistici, che ne hanno forgiato un'iconografia assolutamente intoccabile, realizzata da autori ancora in

vita o la cui opera è comunque protetta. In questo senso, quindi, per realizzare "The Conan Gamebook", abbiamo scelto di ispirarci fedelmente alle opere originali del maestro del genere **Sword & Sorcery** e di non rappresentare graficamente il leggendario cimmero o la sua spada nel volume.

L'opera nasce come librogame antologico, una scelta infrequente nel "Rinascimento": quali vantaggi pensi possa conferire al prodotto finito?

È la prima, vera occasione in cui vengono riunite alcune delle firme più rappresentative del rinascimento italiano dei librogame e quest'antologia vuole offrire una panoramica sullo stato dell'arte delle correnti e degli stili che hanno segnato un'epoca del genere. I racconti, inoltre, non sono scollegati tra loro, ma il sistema di gioco li unisce, permettendo al lettore di vivere un'unica esperienza descritta dai migliori talenti del panorama letterario interattivo.

Ti sei affidato ad autori noti sul mercato, tutti già firmatari di opere con altri editori, come mai questa scelta "sul sicuro"?

Confrontarsi con i maestri della letteratura non è facile, né sicuro. Come non lo è sviluppare un nuovo sistema di gioco. Ho selezionato alcuni dei migliori autori di librogame sul mercato, perché ne apprezzo l'operato e si sono già cimentati in imprese altrettanto folli; immaginavo, quindi, che fossero in grado di realizzare un lavoro in grado di rendere onore a un'opera leggendaria e amatissima da generazioni di lettori. Se ci siamo riusciti, ce lo diranno i lettori!

Dall'altro lato, non hai potuto risparmiare tu stesso di abbracciare la "penna" e firmare un racconto in prima persona! Quale hai scelto e perché?

Ho scelto la Torre dell'Elefante, perché è il primo racconto del cimmero che ho letto da giovanissimo e che ha segnato il mio immaginario fantastico. È un'opera eccezionale, dove il tema del mostro è declinato in maniera spazzante per il lettore, e per cui ho cercato di immaginare dei percorsi alternativi in grado di arricchire un'esperienza già moderna e innovativa.

esperienza già moderna e innovativa.

Come hai selezionato dal canone di Howard i racconti riproposti in chiave interattiva?

Li ho scelti seguendo un ordine narratologico che mostrasse la crescita del personaggio dalle prime avventure nella Città dei Ladri fino ad affrontare il Re dei Ghiacci, tenendo ovviamente conto della loro adattabilità a racconto a bivi.

Il sistema di gioco promette meraviglie con un'esperienza che vira decisamente verso i giochi di carte, puoi anticipare qualcosa evidenziando in particolare le chicche del "motore"?

In allegato al libro si trova un mazzo di carte che è suddiviso in tre set, uno dedicato alle prove e per cui è previsto nel corso dell'avventura l'accumulo di carte successo o fallimento, uno dedicato ai danni e alle parate dell'eroe, dipendenti dalle armi e dalle protezioni rinvenute, e l'ultimo che raccoglie i colpi e le protezioni dei nemici. In questo modo è possibile garantire una maggiore varietà di approccio strategico alle situazioni descritte nel libro, variando le statistiche del combattimento in base all'equipaggiamento.


Anche l'apparato illustrativo si annuncia particolarmente curato e carico di innovazioni, che cosa ci puoi anticipare?

Le illustrazioni sono firmate da Francesco Corli, un fuoriclasse del pennello che sta per esordire sul "Color Fest" di **Dylan Dog** come copertinista dopo il successo di "Edgar Allan Poe - The Horror Gamebook", titolo Officina Meningi che l'ha lanciato nel settore editoriale. Al suo fianco una new entry assoluta: Marco Sada, fumettista affermato che per la prima volta si cimenta con un librogame e a cui abbiamo affidato parte delle art interne e gli enigmi.

La tradizione storica di librogame barbarici comprende opere note e meno, da Fire*Wolf a Rupert pubblicati dalla EL, per non dire di Sagard tra i Librinostri, e non sempre con buone fortune. Pensi che un brand come Conan possa fare la differenza?

Il successo imperituro del personaggio dimostra che il cimmero non ha mai perso il suo smalto e con "The Conan Gamebook" intendiamo far immergere in questo classico rivisitato una nuova generazione di lettori.

Crisi economica, crisi bellica, crisi pandemica e crisi della carta: in mezzo a questi flagelli, dal tuo punto di vista privilegiato a che punto è il "Rinascimento" quasi a metà 2022? Il librogame tiene ancora botta?

Quando ho lanciato su Kickstarter il primo Necronomicon Gamebook, "Dagon", il rinascimento doveva ancora iniziare e la sua esplosione non è dipesa dal genere, ma dalla qualità della produzione e dell'esperienza che gli autori sono stati in grado di far vivere ai lettori, puntando sulla scrittura e sulla sviluppo di regolamenti innovativi. Sono sempre le belle storie a fare la differenza, per Crom! 

Il nostro "Dragan" Orsini in tandem con uno scrittore dell'Aquila al lavoro su un'opera innovativa

CELESTINO, IL LIBROGAME DIVENTA GLOCALE

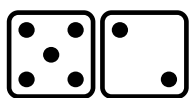
di Francesco Di Lazzaro

E il librogame diventò "glocale", ovvero ideato per un mercato globale ma tagliato sulla base di una cultura e identità squisitamente locali. Gli esempi del passato non mancano, dall'iconico e misconosciuto "Tempio del Sardus Pater" al più recente e molto apprezzato "Bacci Pagano", ma merita un approfondimento il tentativo che sta prendendo forma in queste settimane di realizzare un librogame ambientato all'Aquila, la città capoluogo dell'Abruzzo di origine di Alberto Orsini, coordinatore di Lgl e ormai autori di librogame per svariati editori. Giornalista al di fuori dalla vita "a bivi", nel corso di una recente presentazione della sua ultima opera, "Inferno" di Watson edizioni, è stato investito del compito dal suo ex caposervizio nell'inserito abruzzese del quotidiano "Il Messaggero", Angelo De Nicola, a sua volta autore di saggi e romanzi. Dopo aver scoperto che cosa è e come funziona un librogame nel corso dell'evento, ha lanciato l'idea: perché non dare alle stampe una trasposizione interattiva di un vecchio romanzo di qualche anno fa, il suo "La Maschera di Celestino", piuttosto che una mera ristampa anastatica? L'esigenza di riproporre l'opera nasce dalla cronaca: se il romanzo parla di un'indagine legata alla visita del papa nella città aquilana, la notizia di una possibile visita dell'attuale pontefice, Francesco, guai di salute permettendo, alle pendici del Gran Sasso per il prossimo mese di agosto, è divenuta di stretta attualità cittadina proprio in queste settimane. Nella finzione di allora, come nella realtà di ora, occasione della visita sarebbe la partecipazione alla Perdonanza Celestiniana: l'annuale giubileo che si celebra all'Aquila ogni fine estate per volere proprio di Celestino V. Una manifestazione fortemente considerata nei confini regionali, ma ancora poco nota in Italia, sebbene sia già da anni Pa-



trimonio immateriale dell'Umanità per l'Unesco, mentre come emerso da fonti storiche proprio dalla Perdonanza aquilana, termine ideato da Gabriele D'Annunzio, secoli fa sia nato il Giubileo quello "vero", che si celebra a San Pietro ogni quarto di secolo e che ha posto fine alle indulgenze a pagamento e al mercimonio del perdono dei peccati ai credenti tipici dei tempi antichi. Tirando le fila, c'è un editore locale, One Group Edizioni, che d'estate potrebbe entrare nel mercato dei librogame con un prodotto come si diceva "glocale", radicato e pensato sulla piazza aquilana, ma costruito anche per interessare e magari incuriosire sulla figura di Celestino i lettori di tutta Italia appassionati della narrativa a bivi. Con queste premesse, abbiamo intervistato entrambi che andranno a costituire, tra ispirazione e conversione, a tutti gli effetti il tandem di autori dell'opera.

Innanzitutto un ringraziamento ad Angelo De Nicola e Alberto Orsini per aver accettato di condividere in anteprima con Lgl Magazine indiscrezioni del loro interessantissimo progetto. Angelo tu sei un grande conoscitore sia dal punto vista storico che



Orsini, Di Lazzaro e De Nicola alla libreria Colacchi dell'Aquila durante una presentazione

storiografico del personaggio di Celestino V. Ci racconti qualcosa su questa affascinante figura e in che modo ti ha ispirato il libro "La maschera di Celestino"? So che tu non ritieni che sia di lui che parla Dante quando accenna al gran rifiuto...

"La Maschera di Celestino" narra del Santo Padre che decide di rendere omaggio, per la prima volta, alla sola Porta Santa fuori da Roma, quella della basilica di Collemaggio all'Aquila, che si apre ogni anno (il 28 agosto) per la Perdonanza voluta da Papa Celestino V che qui si fece incoronare il 29 agosto del 1294. Celestino, ovvero di un "Ghandi del Duecento". Un "Martin Luther King del suo tempo". Un crociato della Pace. Un guerriero del Perdono da sprofondare nel dimenticatoio perché scomodo, da denigrare quale "vile" per il suo "gran rifiuto", come si è voluto interpretare il famoso verso di Dante Alighieri. Ha fatto comodo a molti "scomunicare" Celestino V per vigliaccheria, ritenendolo il destinatario del famoso verso dantesco del Terzo canto della Divina Commedia, "colui che fece per viltade il gran rifiuto". L'umile fra' Pietro dal Morrone che nel 1294 venne clamorosamente incoronato Papa all'Aquila, è invece un Pontefice rivoluzionario e



La visita di Papa Ratzinger a Celestino

non fu certo un vile. Anzi, con la Bolla della Perdonanza impose la pace alle fazioni della città dell'Aquila la quale, da quel momento, cominciò a volare sotto il profilo economico fino a diventare la seconda città del Regno dopo Napoli. Coerente fino a dimettersi, perché "contro" il sistema di una Chiesa corrotta e aristocratica. Uno per il quale il potere era un servizio.

Raccontaci qualcosa di più su questo titolo: sappiamo che è una sorta di libro-enigmistico che unisce figure storiche ad altre immaginarie in un intreccio di fantasia, ma altamente credibile.

La "maschera" di Celestino V esiste davvero. È una maschera di cera che "abbelliva" le spoglie di questo papa ricavata da un calco preso, nel 1944, sul volto del cardinale Carlo Confalonieri, in quel periodo arcivescovo dell'Aquila. Confalonieri, che è stato anche segretario di Papa Pio XI, poi cardinale, in alcuni conclavi anche tra i papabili vista la sua posizione di decano (tenne messa in occasione della morte di due pontefici: Paolo VI e Giovanni Paolo I), nel 1944 decise di dare una sistemazione più organica alle spoglie dei numerosi santi presenti all'Aquila. La decisione forse fu animata anche dall'intento di "distrarre" gli aquilani dagli stenti della guerra. Ci riuscì, perché le operazioni assorbirono l'attenzione di una popolazione assai devota. In particolare, per le spoglie di Celestino V, da sempre al centro della massima considerazione non soltanto del mondo cattolico osservante, l'attenzione fu totale. Così, come testimonia un verbale, una volta deciso di porre una "maschera" sul cranio del Papa Santo, si decise di prendere un calco dal volto dell'arcivescovo amatissimo dagli aquilani. Da qualche anno, questa maschera è stata sostituita con un'altra, in argento: Quella di cera è conservata gelosamente nel monastero di clausura delle Suore Celestine di San Basilio dell'Aquila, ultime eredi dell'Ordine dei Celestini al mondo, che è un luogo nodale della storia. Leggete, leggete...

Alberto come è nata l'idea di convertire questo testo in un librogame? È stato difficile convincere De Nicola a lanciarsi in un progetto così "atipico"?

Tutt'altro che difficile, lui stesso me l'ha proposto! Tutto è nato quando l'ho invitato come ospite alla presentazione del mio ultimo lavoro, "Inferno" di Watson edizioni, ispirato alla prima cantica della Divina Commedia, in cui come noto compare quella terzina misteriosa sul gran rifiuto... Un dilemma, se fosse riferita a Celestino o altri, che, nella mia opera, ho deciso di non sciogliere, rispettando l'aura di segreto che il Sommo Poeta ha voluto conferire ai suoi versi. Angelo avrebbe dovuto approfondire il rapporto Dante-Celestino, oggetto di una sua recente pubblicazione, ma come spesso accade agli esordienti alle prese con i librogame nel corso dell'evento ha scoperto e apprezzato i meccanismi a bivi, che non conosceva. "All'assacrese", come si dice da noi, ossia all'improvviso, me l'ha proposto nel bel mezzo dell'evento e, complice anche il riscontro entusiastico del pubblico, non ho potuto che accettare! Mi ha intrigato da subito l'idea di librogame "glocale", fortemente radicato al mio territorio

ANGELO DE NICOLA

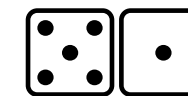
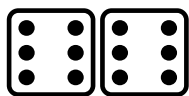
ALBERTO ORSINI

LA MASCHERA DI CELESTINO V

LIBRO GIOCO

Un **Papa** misterioso
Un attentato da evitare
Un'indagine all'ultimo respiro

AD AGOSTO



ma che possa essere anche intrigante nel resto del mercato librario interattivo.

In che modo hai trasformato il libro da narrativo-enigmistico quale era in una vera e propria opera interattiva? Che accorgimenti hai usato e che elementi ci saranno a livello ludico e strutturale?

Non è stato semplice all'inizio, perché la versione originale ha una trama molto concatenata e basata su indizi e risoluzione di enigmi ben caratterizzati ed estremamente precisi. Si trattava di allargare in orizzontale questo reticolo, aggiungendo alternative sostanziali e non meramente formali, come vuole il canone del librogame ben scritto e congegnato dei giorni nostri. Inoltre, avrei dovuto dare un taglio leggermente più d'azione e un po' meno pedagogico e didascalico, ma senza snaturare l'opera originale che, comunque, è anche molto divulgativa. Come dicevo prima, l'ambizione, spero non velleitaria, è quella di creare un librogame che non sia solo in grado di incuriosire e stupire i lettori occasionali, aquilani o in generale appassionati di Celestino, ma che sia paragonabile alle opere che il pubblico specialistico di tutta Italia ha nelle proprie librerie. Le opere che giocano e amano i lettori di questo magazine. La trama è confermata: sarà un'indagine guidata da indizi, da condurre e risolvere prima che si esaurisca il conto alla rovescia

Angelo De Nicola presenta un suo libro su Celestino



verso l'attesa e temuta visita del Papa. Posso anticipare che il sistema di gioco sarà semplice, senza uso dei dadi, con un punteggio globale destinato a salire e scendere sulla base della correttezza o meno delle proprie scelte e alcune parole chiave da registrare per fissare risultati raggiunti o situazioni sbloccate. Bisognerà stare attenti agli indizi disseminati tra le righe del testo e, naturalmente, anche alle illustrazioni.

Angelo secondo te una figura discussa ma forse meno conosciuta in certi ambienti come quella di Pietro dal Morrone è adatta a una pubblicazione che ha come target di riferimento, storicamente, un pubblico giovane? In che modo Celestino può essere attuale e coinvolgente nel 2022?

In questi drammatici giorni di guerra, il messaggio di Celestino è quanto mai attuale. Il perdono è l'anticamera della pace. Se due individui (due Stati, due religioni, due ideologie...) litigano, se non si perdonano reciprocamente, la pace non la faranno mai. La "scoperta" è di Celestino e Ignazio Silone l'ha rilanciata nel suo capolavoro "L'Avventura d'un povero cristiano". Scrive Silone che le stranezze di Celestino si moltiplicano fino al rifiuto di benedire la guerra. Dinanzi alla richiesta urgente del vescovo dei Marsi di un privilegio alla nuova chiesa di Santa Maria della Vittoria, a Scurcola Marsicana, Celestino V sbotta: "Santa Maria della Vittoria? Di quale vittoria si rende onore alla Madre di Dio?". All'aiutante del re che lo invita a benedire le truppe in partenza per la guerra risponde con fermezza: "Ve lo ripeto una volta per sempre: non posso benedire alcuna impresa di guerra". E aggiunge: "Col segno della Croce e i nomi della Trinità, si può benedire il pane, la minestra, l'olio, l'acqua, il vino, se volete anche gli strumenti da lavoro, l'aratro, la zappa del contadino, la pialla del falegname, non le armi. Se avete bisogno di un rito propiziatorio, cercatevi qualcuno che lo faccia nel nome di Satana. È stato lui a inventare le armi". Un messaggio con cui i giovani è bene che si confrontino. Oggi più che mai.

Chiudiamo con un'ultima domanda a Orsini: dopo Inferno ti sei lanciato in un altro progetto in qualche modo accostabile all'opera di Dante. Ci sono punti di contatto tra il nuovo volume e il tuo precedente sforzo? In cosa ti sei ispirato e in cosa invece il testo diverge nettamente?

Da Inferno ho tratto, e mi auguro perfezionato, alcuni elementi di progettazione che fanno parte ormai definitiva del mio modo di scrivere interattivo. Oltretutto le numerose live che, con mia grande soddisfazione, stanno dando risalto alla trasposizione dell'opera dantesca, mi hanno consentito di carpire preziosi input sul modo in cui i lettori giocano e capiscono, o al contrario fraintendono, ciò che ho scritto e ideato, correggendo il tiro su alcune questioni. A livello di contenuti, c'è una comunanza di temi, ragionamenti, pensieri e azioni tra Dante e Celestino che è impensabile prima di raffrontare le due figure ma su questo Angelo, che ci ha scritto addirittura un libro ad hoc, è sicuramente più titolato a esprimersi di me e non posso che consigliare a tutti il suo lavoro.

La casa editrice legata a Dungeon Dice si lancia nel settore dei LG

ARRIVA GATEONGAMES

di Mauro Longo

T"Ti sei appena risvegliato in una stanza asettica e senza uscite. L'unica cosa che vedi sono delle alcove sigillate, come quella da cui sei appena uscito. Chi sei? Come uscirai da questa stanza e cosa ti aspetta là fuori?"

Ogni anno che passa, o fiera del settore che si tiene, sempre nuove realtà editoriali si affacciano nel panorama della narrativa interattiva, tentando una strada che appare sempre più interessante man mano che i primi pionieri portano a casa i loro risultati, piccoli e grandi.

A Play 2022, l'esordiente nel mondo del librogame è GateOnGames, casa di produzione italiana legata al portale e al distributore DungeonDice, che porta per la prima volta al suo stand un libro interattivo.

Si tratta di Makhtum: Il Risveglio, di Luigi "Bigio" Cecchi, sceneggiatore e fumettista italiano, nonché autore di giochi di ruolo e narrativa, noto in particolare per le serie a fumetti di Drizzit e The Author.

In questo caso non si tratta però di un fumetto, ma di un volume testuale, sebbene abbondantemente illustrato, il primo di una collana breve dai toni fantascientifici e distopici.

Il libro è pensato per essere adatto anche al lettore occasionale, perché immerge il giocatore immediatamente nel pieno della storia e introduce le regole del gioco man mano che si procede nella lettura. Si tratta infatti di un librogame vero e proprio e non di una semplice serie a bivi. Il tutto è arricchito, come dicevamo, da oltre 60 illustrazioni interne uniche, di cui 12 a tutta pagina, per accompagnare

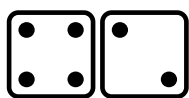


il lettore anche visivamente.

Il risveglio è diviso in tre atti e porta il protagonista fino alla conclusione del primo ciclo della storia, che proseguirà poi nel secondo volume. In questo modo, chi inizia il volume successivo dopo aver letto il primo potrà portarsi dietro tutte le conseguenze delle sue scelte, ricominciando esattamente dal punto in cui si era interrotto. Piccola curiosità aggiuntiva: Bigio non è del tutto nuovo nel mondo delle storie interattive. Un suo raccontogioco è stato inserito infatti nel 2021 nella sua antologia personale Tutto ciò che sappiamo sul Krondo – 88 microstorie fantastiche e una storia a bivi pubblicato per la collana Formebrevi di Del Vecchio Editore.

Ci aspettiamo perciò grandi cose da questa nuova uscita GOG e vi rimandiamo al loro stand nel Padiglione B della fiera, dove sarà presente anche l'Autore a firmare e dedicare le copie della sua ultima fatica, il sabato pomeriggio e tutta la domenica.

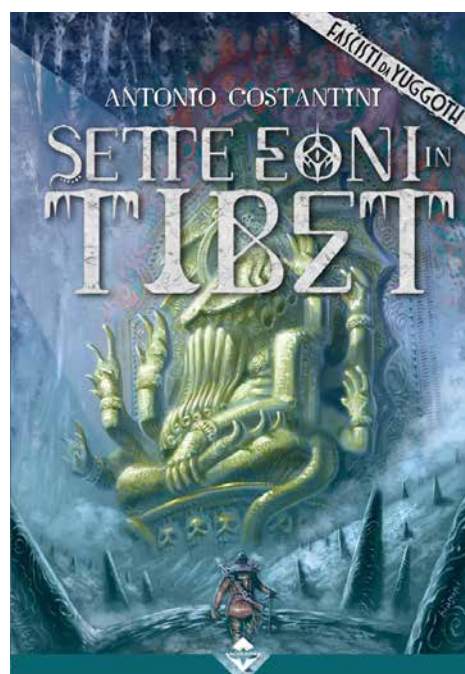




Il nuovo librogame di Acheron Books – Area Librogame, Pad. A

ALIENI E FASCISTI, IN TIBET CON COSTANTINI

a cura della Redazione di LGL



“Sono ormai due anni che lavori nel laboratorio segreto del RS/33 e ancora non sei riuscita a scoprire nulla d'interessante...”

Si perché tu sei qui solamente per spiare i maledetti fascisti, fornendo informazioni alla Resistenza. E così, quando scopri che stanno organizzando una missione in Tibet, alla ricerca di un'antichissima città aliena perduta tra i ghiacci, non hai alcun dubbio: questa è la tua occasione!

In questo libro tu sarai Giovanna Mezzanotte, infiltrata delle Brigate Partigiane Internazionali, e dovrai salvare il mondo da orrori indescrivibili e gretti tiranni.

Impugna grimaldo e moschetto, fai le tue scelte e cerca di svelare il segreto che si cela sul tetto del mondo!”

Sette Eoni in Tibet è l'ultimo librogame di Antonio Costantini, pubblicato da Acheron e lanciato in anteprima direttamente a Play 2022! Fa parte della collana Zaira, di cui rappresenta il sesto titolo, ed è stato rivisto da Mauro Longo, curatore della collana nonché ideatore del mondo di Fascisti Da Yuggoth, di cui esiste già una fortunata antologia di racconti.

Il Secolo Nero di Fascisti da Yuggoth è una versione uchronica e distopica del Novecento, in cui i sinistri Mi-Go, parto creativo di H. P. Lovecraft e provenienti dallo spazio profondo, hanno stretto alleanza con il Regime Fascista, garantendogli la supremazia bellica sugli Alleati e perfino

contro la decaduta Germania nazista.

E così l'Impero Coloniale Italiano, divenuto una terribile potenza militare che ha esteso i propri neri tentacoli nel Mediterraneo, in Africa e in Oriente, è oggi un sinistro e inquietante regime dittatoriale supportato da misteriose tecnologie e conoscenze scientifiche aliene.

Ma i tanto esaltati “Camerati Celesti” sembrano avere fin troppi segreti: inumane conoscenze su cui sia i fascisti che i partigiani vorrebbero mettere le mani.

In questo clima di delazione, sospetto, tradimento e minaccia si

muove la protagonista del librogame, un altro dei grandi personaggi femminili di Antonio Costantini. La Paleontologa Spaziotemporale Giovanna Mezzanotte dovrà infiltrarsi infatti in una spedizione segreta diretta verso l'Himalaya, raggiungere una città proibita in cima all'altopiano più impervio, e scoprire l'orrido segreto che vi si annida, cercando per di più di portare a casa la pelle e la sanità mentale.

Il librogame presenta un sistema di gioco leggero e basato principalmente su note da marcare e oggetti da segnare sulla Scheda, assieme al lancio di 3 dadi.

Corredano il volumetto, nel classico formato broccato di Acheron, splendide illustrazioni in bianco e nero, a metà tra immagini d'epoca e inquietanti fotoritocchi di atmosfera lovecraftiana. Da non perdere! [LGL](#)

“UN MANUALE SISTEMATICO E COMPLETO!”

“IL LIBRO MI HA PORTATO A CREARE IL MIO PRIMO LIBROGIOCO! SONO SUPER SODDISFATTO DEI CONTENUTI E SEGUENDO LA LOGICA DEL MANUALE SI ARRIVA A CREARE IL PROPRIO LIBRO.”

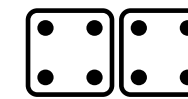
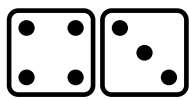
“SCRIVI LA TUA AVVENTURA! PUÒ ESSERCI UNA ESORTAZIONE PIÙ ENTUSIASMANTE?”



SCRIVI LA TUA AVVENTURA! È UN MANUALE REALIZZATO PER GUIDARTI PASSO PASSO NELLA CREAZIONE DEL TUO LIBROGIOCO, E DARTI GLI STRUMENTI STORICI, LETTERARI, TEORICI E CRITICI PER CONOSCERE E STUDIARE LA NARRATIVA INTERATTIVA.

LA VERSIONE ATTUALE È LA SECONDA EDIZIONE RIVEDUTA E CORRETTA: LA GUIDA PIÙ DETTAGLIATA E COMPLETA PER SCRIVERE STORIE A BIVI E LIBROGAME!

LA TROVI SU AMAZON E NEI MIGLIORI NEGOZI E DISTRIBUTORI ITALIANI, FISICI E ONLINE!

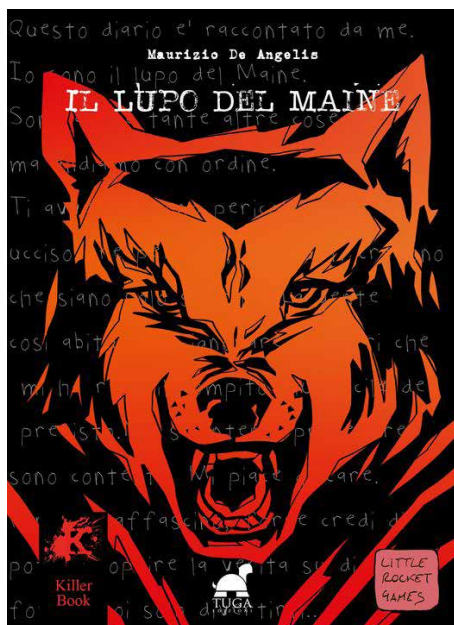


Il Lupo del Maine di De Angelis si unisce alla consolidata saga Child Wood

IL DIARIO A BIVI DI LITTLE ROCKET GAMES/TUGA

di Francesco Di Lazzaro

L'accoppiata Little Rocket Games/Tuga Edizioni colpisce ancora e si presenta a Play con due novità, una "completa" e l'altra "parziale". La seconda della coppia riguarda la serie Child Wood, consolidato brand della coppia Antinucci/Razzino che alla kermesse modenese arriva in un'edizione rinnovata del suo primo capitolo, Il Mistero della Strega Bambina, capostipite della saga e per questo forse il più acerbo della trilogia. La proposta riveduta e corretta quindi cade a "fagiolo" soprattutto considerando che è stata impreziosita da una nuova e accattivante veste grafica, curata da Erica Rossi, che già aveva illustrato i volumi due e tre e che avevamo visto all'opera nell'altrettanto bello e angosciante Yaga! di Aristeia. L'incarnazione del libro che troverete a Play si affianca a un'autentica versione deluxe, completamente a colori, imperdibile per gli appassionati. La "nuova novità": Il Lupo del Maine, un lavoro inedito, il primo di una serie di volumi autoconclusivi, scritto da Maurizio De Angelis (che vedremo in fiera anche con Dracomaca e il board game/LG Chicken Crimes), completamente illustrato da Federica Vommaro, 34enne illustratrice all'esordio nel mondo interattivo, ma già affermata da alcuni anni in altri ambiti. Il titolo consta di 136 pagine: costituisce quindi una lettura piuttosto snella e sarà reperibile allo stand Little Rocket Games al prezzo di 9,90 euro. Maurizio De Angelis classe 1978, è il papà del detecti-



ve Gallo, un videogioco comedy noir e un volume giallo a fumetti che ricalca come tratti e mood alcuni capolavori disneyani. Appassionato di giochi e librogame esordisce nel settore proprio in occasione di Modena, con un progetto ibrido che si ispira al suo personaggio e questa avventura interattiva, dai toni molto più classici e in linea con quanto di orrorifico già prodotto da Little Rocket Games.

La struttura sarà molto incentrata sulle diramazioni, con un comparto regolamentare "light", ma comunque presente. La passione per le detective-stories dell'ideatore non viene meno, considerando che una delle particolarità del volume sta proprio nella presenza di alcuni indizi, tracciati in corsivo, che non avranno immediato senso per il lettore, ma che si chiariranno approfondendo il piccolo tomo con almeno due o tre run.

Molto accattivante la sinossi, che riportiamo per intero e che introduce alcuni elementi del volume decisamente particolari, che lo rendono atipico rispetto ad altri esponenti del genere:

Questo non è un librogame, è un diario a bivi. Sì, proprio così. È il diario dei miei omicidi, un racconto macabro o interessante a seconda del punto di vista.

Se vuoi addentrarti nei labirinti della mia mente, questo è il libro che fa per te. Le scelte che farai si baseranno sul mio modus operandi, sulle mie passioni, sui miei dolori. E arriverai alla fine solo se riuscirai a empatizzare con

me. Chi sono io?

Mi chiamo Simon.

Sono gracile e un po' testardo, almeno è così che gli altri mi considerano. Ma la verità è che un fuoco mi pulsa in testa da quando TU non ti sei fatto più vivo. Da quel momento il fuoco non mi ha più abbandonato: per calmarlo, devo uccidere. Come? Odio gli uomini che trattano male le donne. Allora io tratto male loro.

Sembro calmo, ma sono pieno di desideri oscuri. Sembro innocuo, ma so come farmi temere. Sembro un ragazzo, ma in realtà sono... Il lupo del Maine.

Dopo un'introduzione così carica di tensione lasciamo la parola a Maurizio, che ha accettato di rispondere ad alcune domande e spiegarci meglio il suo esordio nel mondo ludico a bivi.

Ciao Maurizio, piacere di averti qui. Ci racconti qualcosa di te, visto che sei nuovo nel settore dei librogame? Che tipo di autore sei e che rapporto hai con i LG?

Ciao, Francesco! Credo di potermi definire con una parola: gioco. Adoro i giochi in ogni loro forma e mi ritengo fortunato di poter mettere in pratica questa mia grande passione. Il mio primo librogame è stato "Oberon il giovane mago", un vero e proprio colpo di fulmine. Da quel momento, non ero più lo stesso: ogni volta che leggevo un romanzo o vedevo un film, immaginavo di potermi fermare e prendere strade differenti. Così ho tradotto questa necessità in modo creativo, scrivendo scenari per giochi di ruolo, LARP e murder party, finché non mi sono messo alla prova nella narrazione videoludica sviluppando l'avventura grafica Detective Gallo con mio fratello Francesco. Creare prodotti interattivi mi ha sempre affascinato, e in questo viaggio creativo i librogame mi hanno sempre accompagnato e ispirato.

Come mai hai deciso di compiere il grande salto e di passare dai fumetti ai volumi a bivi (e ai board game "ibridi" considerando Chicken Crimes)?

Dopo aver creato il videogioco Detective Gallo, ho scritto la storia della relativa serie a fumetti ma ero sempre affascinato dai prodotti interattivi: per questo motivo negli ultimi anni avevo l'idea di realizzare un gioco da tavolo e un librogame... e la doppia occasione è arrivata con Dracomaca e Little Rocket Games che mi hanno dato fiducia.

Il Lupo del Maine si presenta come un volume dai toni decisamente oscuri, in linea con la saga Child Wood. Ci saranno una continuity e dei punti di contatto tra le opere Little Rocket Games?

Il Lupo del Maine presenta un mondo crudo e violento, il cui tono è per alcuni aspetti molto simile a quello presente nella saga di Child Wood. Ma non si tratta solo di coerenza stilistica: con Giampaolo Razzino stiamo lavorando per espandere questo mondo e farlo convergere con i LG di Little Rocket Games.

A livello di struttura come hai pensato il tuo libro? Avrà un regolamento, ci saranno dadi o trovate

ludiche particolari?

L'idea alla base è che un serial killer abbia scritto questo LG per un motivo da trovare nel LG stesso. Fin dall'introduzione, il lettore viene trasportato dal serial killer nella sua mente, come se questi volesse giocare (!) con lui: dopo un prologo in cui il lettore comprende il titolo del LG, la storia si sviluppa in tre atti, incentrati sulle tre uccisioni compiute dall'autore del libro. Il regolamento è ridotto all'osso per non spezzare la sospensione di incredulità presente dall'inizio alla fine: infatti l'obiettivo principale del Lupo del Maine e della collana Killer Book consiste nell'esprimere il dolore e la violenza del protagonista, permettendo al lettore di provarli in prima persona. Questo concept è anche funzionale al gameplay: il lettore deve infatti sintonizzarsi con il serial killer (autore del diario) per fare le giuste scelte e così far procedere la storia fino alla sua naturale conclusione. Nei paragrafi sono sparsi indizi scritti in corsivo che possono essere colti solo compiendo le scelte "giuste", cioè coerenti con la mente del serial killer. Perciò il lettore, anche se giunge alla fine, può accorgersi di aver perso informazioni importanti nel corso della storia: è così incentivato a ripercorrere gli eventi principali scegliendo altre vie. Una volta raccolti tutti gli indizi, il lettore potrà sbloccare il ricordo più importante e doloroso del serial killer, nascosto in un paragrafo del LG.

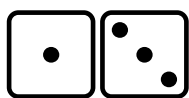
Sappiamo chi è il protagonista, ci dici qualcosa di più degli altri personaggi e delle ambientazioni che hai scelto?

Boston, oggi. Volevo un setting moderno e semplice da descrivere per focalizzare la storia sugli impulsi e sulle sofferenze del protagonista, un adolescente apparentemente come tanti, timido e con pochi amici. Le figure maschili inserite nella storia sono viste da Simon come nemiche: un bullo, un manager, suo padre. E le figure femminili sono angeli da proteggere e a cui dedicare la propria missione di vita: uccidere.

Ti sei ispirato ad altri LG nel costruire il tuo? Il Lupo del Maine può essere accostato a opere già affermate nel mondo interattivo?

Non mi sono ispirato a nessun LG in particolare, anche se ammetto di avere un debole per le detective stories e per la collana "Sherlock Holmes". Volevo però scrivere una storia più dura e psicologica, in cui il lettore potesse empatizzare con il protagonista. Per questo motivo sono partito dalla forma: volevo che la storia fosse narrata in prima persona, scelta atipica ma secondo me consona al "medium librogame".





Plesio non disconosce la sua storica politica dei piccoli passi e dell'alta qualità

POCHI LIBRI, MA BUONI

di Aldo Rovagnati

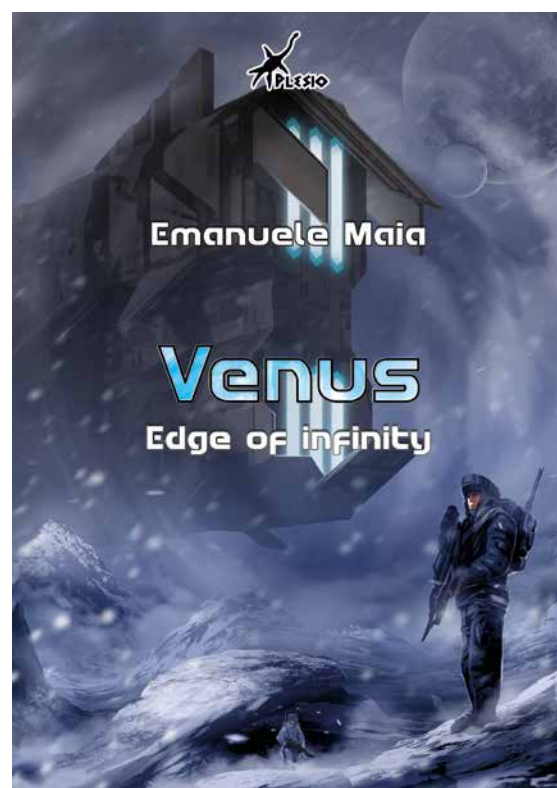
CQuesto il 'marchio di fabbrica' di Plesio all'interno dello scenario interattivo nostrano. L'editore forlivese, infatti, sin dal suo esordio a bivi nel 2016, ha da sempre puntato su poche opere, centellate nel tempo, ma di qualità. Rivolgendosi a un pubblico giovane, perlopiù, citiamo come esempio Re Rosso di Roberto Saguatti, con estemporanee incursioni nella costola Lambda House, con il giornalistico Fresco di Stampa dell'ineffabile duo Di Lazzaro-Orsini, abbracciando vari generi, dal fantasy/umoristico di Cavol Quest alla fantascienza di Venus, i librogame di Plesio sono divenuti una costante nelle fiere ludiche ma non solo, vedasi Salone del Libro di Torino. La casa editrice emiliana non poteva certo marcare visita a Play Modena: quale migliore occasione, quindi, per fare il punto della situazione con Giordana Gradara, storico volto e patron di Plesio, riguardo le nuove uscite a bivi e i suoi futuri progetti nel settore interattivo.

Ciao Giordana, benvenuta di nuovo sulle pagine di LGL Magazine. In occasione di Play Modena 2022 una succosa novità attende i lettori interattivi di Plesio Editore: ci puoi raccontare qualcosa in proposito? Di cosa parlerà il nuovo librogame?

Ciao e grazie per questo spazio. Il 2022 porta per Plesio il secondo capitolo di Venus – Edge of Infinity. Sono molto contenta di questo perché Venus è stato il primo librogame da noi pubblicato... e l'abbiamo fatto quando ancora il nuovo boom del settore non era avvenuto. Anche questa volta l'avventura attende il lettore tra le stelle, alla ricerca di un pianeta ospitale.

Come sarà strutturata l'opera a livello regolamentare?

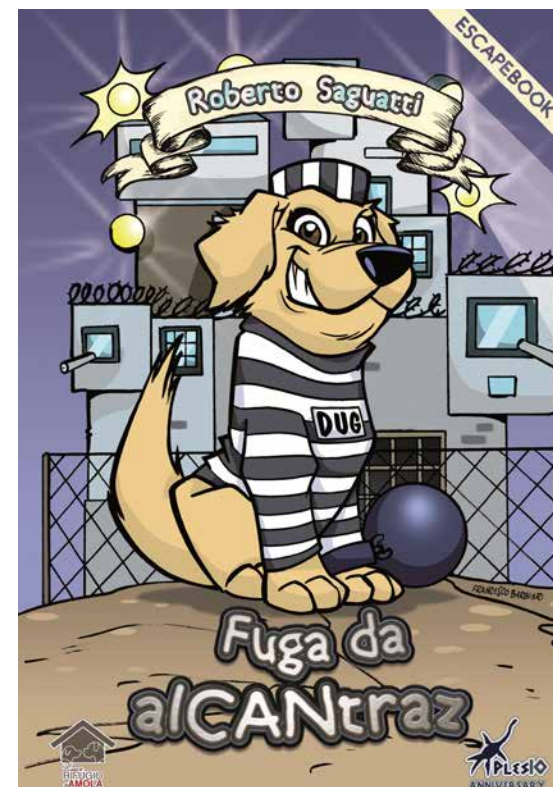
Si tratta ancora di un librogame classico. Le meccaniche di base sono invariate, ma abbiamo aggiunto armi e oggetti e rimosso le dinamiche di velocità che non avevano riscosso particolare entusiasmo. Inoltre sono state battaglie tattiche, che sono certa riscuoteranno il favore del pubblico.



Edge of Infinity è il secondo capitolo dell'epopea di Venus, distante ben sei anni dall'opera d'esordio A New Dawn, sempre di Emanuele Maia. Come mai così tanto tempo tra il primo episodio e il sequel? Che sviluppo è previsto per la saga, nel prossimo futuro?

La giovane età di Emanuele da un lato l'ha aiutato a farsi notare, ma dall'altro ha reso il processo creativo più ostico, anche perché parallelo alla sua formazione e al suo inserimento nel mondo del lavoro. Passati questi contrattempi, e imparato a gestire le idee, ecco che siamo arrivati a questo volume che, lo anticipo, avrà probabilmente anche dei seguiti.

Nel 2016 Emanuele era un giovanissimo autore praticamente all'esordio nel mondo della letteratura a bivi: come hai trovato il nuovo Emanuele e in cosa si differenzia dallo scrittore di sei anni fa?

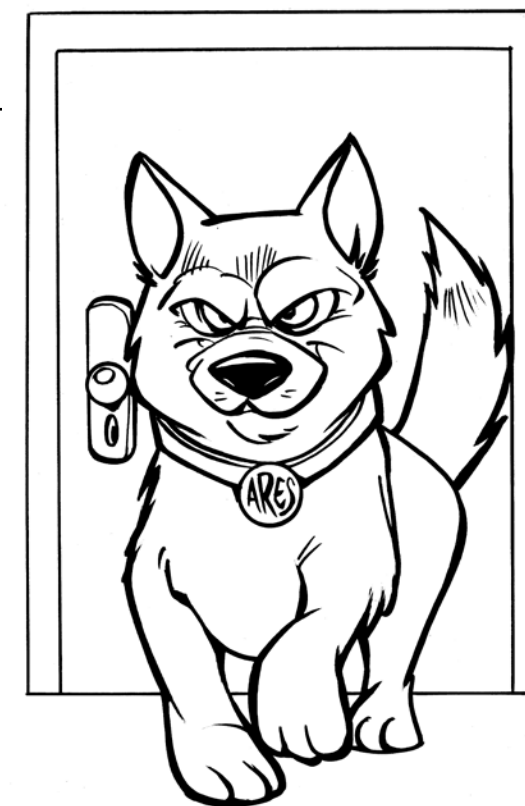


Beh, tutta la differenza che può passare tra un ragazzo che ancora deve diplomarsi e un uomo indipendente. Come scrittore è sempre stato estremamente preciso, soprattutto considerata la giovane età, adesso ha imparato a gestire meglio il processo creativo e renderlo più pragmatico.

Venus - A New Dawn è stato anche il primissimo librogame edito da Plesio: come giudichi l'evoluzione dell'offerta interattiva della vostra casa editrice da quel giorno a oggi? E quali sono i vostri futuri progetti a bivi?

Per noi Venus – A New Dawn è stato quasi un esperimento. Ancora non c'erano i sentori della rinascita di questo genere e ci siamo potuti muovere liberamente. Nel corso dei due o tre anni successivi il panorama è cambiato e l'offerta si è quintuplicata. Ciò significa che abbiamo trovato anche molti più autori e opere inedite su cui lavorare, cosa che ci ha permesso di operare delle scelte, alla base delle quali – essendo noi una casa editrice di romanzi – abbiamo preferito differenziarci puntando su regolamenti snelli e mantenendo un forte impatto narrativo.

A Play Modena sarà presente anche un altro librogame, già uscito a Natale ma al debutto in fiera: Fuga da AICANtraz, di Roberto Saguatti. Puoi



brevemente presentarci quest'opera?

Si tratta di un Escape Book. Come in Re Rosso, Saguatti usa i panni di un cucciolo per intrattenere i lettori più giovani (8-11 anni d'età). Anche questa volta ci inonda di finali possibili, e compito del lettore sarà trovare le strade che lo porteranno alla salvezza (e magari a una famiglia amorevole). Anche in questo caso Roberto ha scelto di donare i suoi diritti d'autore in beneficenza, questa volta per il Nuovo Rifugio di Amola.

Roberto, come Emanuele, è anch'egli al secondo lavoro sotto l'egida di Plesio. Le sue opere si distinguono per essere indirizzate a un pubblico di bambini e giovanissimi e questo ci riporta a un tema

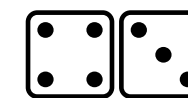
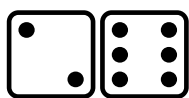
sempre molto dibattuto in ambito di narrativa a bivi: come ritieni che vengano accolti i librogame dai giovani lettori? C'è speranza, a tuo avviso, che questo genere possa infine diffondersi stabilmente anche in quella fascia d'età, e non limitarsi al solo pubblico di nostalgici ormai ultra trentenni e quarantenni?

C'è molta, moltissima speranza. Certo, la concorrenza con altri prodotti d'intrattenimento è alta (ma in quale fascia di pubblico non lo è?), però i bambini sono davvero molto interessati. Merito di Roberto, delle dinamiche dei librogame e, nel nostro caso, anche delle fantastiche illustrazioni di Francesco Barbieri.

Grazie ancora Giordana per la disponibilità. Ci vedremo per i corridoi di Modena?

Non vedrete direttamente me, ma Roberto Saguatti in stand venerdì e domenica! [lgl](#)





Torna la saga Sangue Inchiostro con una nuova variazione cromatica nelle avventure del barbaro

TORA ARRIVA AL GIALLO

di Mauro Longo

A Play nel settore librogame ci sarà anche Tora Edizioni, che porta allo stand tutti i titoli interattivi pubblicati finora e una novità!

Parliamo della saga "Cromatica Barbarica" di Sangue Inchiostro di Daniele Daccò, iniziata ormai anni fa con Il Barbaro Grigio e proseguita con Il Segno Rosso. L'eccentrico Rinoceronte non intende cedere facilmente la palma di autore di librogame più prolifico agli avversari di altre case editrici e presenta dunque in fiera il suo quarto titolo interattivo (considerando anche Playrino).

Si tratta questa volta de Il Cardinale Giallo, di cui vedete la copertina in questa pagina.

"Alcune volte la vita ci mette di fronte a delle scelte e per prenderle serve coraggio.

Il vecchio bestione torna a far roteare la sua ascia, questa volta per avventurarsi in un mistero che si svolge tra i vicoli della città di Gotica. Il tempio della religione del regno di Maarea dove gli inquisitori la fanno da padrone, ci sono due ragazzi da salvare, ma chi salverà questo povero vecchio?

Dopo una digressione su cosa significa essere "sorpassati" con il primo volume e sugli "stereotipi femminili" con il suo sequel, arriviamo a una riflessione sul sistema religioso.

Riuscirete a distinguere realtà e fantasia?

Prenderete la decisione giusta o lo lascerete scappare?"

Dopo Melissa Spandri, a sua volta anche illustratrice della serie spin-off Magia Inchiostro (a proposito, gli alti vertici di Tora Edizioni ci hanno accennato anche a un futuro seguito del primo La Necromante di Ferro, di Alessandra Zanetti) nel team artistico di questo volume entrano anche Ivana Abbate e Marina Mundo.

Ma l'universo ideato da Daccò non si conclude tra Sangue, Magia e Inchiostro. Presente allo stand anche un nuo-

vo passo letterario nel fantastico mondo ideato da Daniele Daccò e dai ragazzi di Niente da Dire, con i buffi disegni di Camilla Fasola. Si tratta di Erbe e Erbacce di Maarea, l'ambientazione dei libri appena citati.

"Nel continente di Maarea tra le piante e i fiori si aggirano strane e buffe creature. Se fate attenzione potreste sentirvi osservati da dietro un cespuglio di mirtillo o veder spuntare una zampa, o la punta di un orecchio spropositato, da dietro un'aiuola di girasoli. L'esimio professor Elicriso Biancospino vi accompagnerà (suo malgrado) alla scoperta dei piccoli goblin che si nascondono tra rami e foglie. Chissà che non abbiano anche loro qualcosa da insegnare?"

Presenti anche in fiera i sostanziosi volumetti del primo episodio della serie Arkham Dreams: I boschi dell'incubo, l'esordio interattivo di Daniele Manfredi, questa volta con la copertina regolare dopo la prima tiratura di prova lanciata lo scorso anno.

In questa avventura di evidente sapore lovecraftiano il professor Albert Wisner, amico e mentore del protagonista, è scomparso mentre si trovava ad Highfield, un sinistro villaggio assediato dai boschi delle Blueridge Mountains. Il lettore è chiamato a vestire i panni di Arthur Whipple, un "Viaggiatore del Sogno", un individuo capace di attraversare il Cancelli di Bronzo per imboccare il sentiero che conduce oltre le barriere dello spazio e del tempo. Proprio durante uno di questi sogni Albert compare per chiedere il suo (nostro?) aiuto. Pallido, sofferente e affetto da strane convulsioni, il nostro amico ci implora di salvarlo da un misterioso pericolo. Così comincia il nostro viaggio verso Highfield e i suoi misteri, che sarà costellato da ogni sorta di orrore, deviazione e follia.

Tutti i titoli citati finora saranno dunque in vendita allo stand, assieme alle altre numerosissime produzioni di Tora Edizioni, e alla presenza di diversi autori e illustratori: Daniele "Il Rinoceronte" Daccò, Marina "M2" Mundo, Alessandra "Furibionda" Zanetti e Elisa "Ellie" Rio. Non mancate di passarli a trovare per farvi impreziosire e personalizzare le vostre copie!



L'onirico e adrenalinico racconto game di Matteo Zaggia che ha vinto l'edizione 2022 de I Corti di LGL

DIMENTICA

Un boato ti riscuote da un profondo assopimento. Un'ampia finestra dai vetri sudici incombe su di te e l'ombra dei suoi riquadri ti inchioda a terra. La pioggia sembra esistere solo sotto il cono di luce di quel lampione lì fuori. È stato dunque un tuono? Un gocciolio echeggia in qualche altro piano di questo posto che sa di pesce marcio, il resto delle ombre dello stanzone in cui ti trovi rimane in silenzio. Una sostanza oleosa ti appiccica le dita al pavimento di cemento. Fai per alzarti in piedi, ma una fitta alla testa ti fa desistere. La memoria sta tornando.

Detective Tara Woods, ecco chi sei. Stavi inseguendo quel killer, Peter... qualcosa. Sei venuta qui con Neil, ma dov'è lui ora? L'ultimo ricordo si ferma a quando siete entrati insieme in questo posto. Quest'amnesia peggiora di giorno in giorno.

Dei passi giungono da quel lugubre corridoio e si affrettano in questa direzione. «Fermo!» La voce lontana di Neil scompare sotto il rimbombo di uno sparo. Un lampo illumina il profilo di un uomo dai capelli lunghi che si è appena affacciato nella stanza.

Allunghi la mano verso la fondina. La pistola ti scivola, ma la agguanti prima che cada a terra e la punti contro l'uomo che sta correndo verso di te.

È in questo momento che vieni investita da alcune **#memorie**. Non avrai alcun modo di prenderne nota e dovrai solo cercare di tenerle a mente: più avanti ti verrà chiesto quali hai vissuto. Se non riesci a ricordarle è normale, ma le tue dimenticanze potrebbero costarti la vita. Ora inizia a ricordare e **leggi il paragrafo 1**.

1

Dieci minuti prima
«Tara?» Neil ti scruta negli occhi. L'imponente magazzino si erge di fronte a voi, illuminato dai pochi lampioni ancora funzionanti del parcheggio. Un tuono annuncia il temporale.

«Ti senti bene?»

«Ero solo sovrappensiero».

Il tuo partner riprende a camminare spedito, con la pistola puntata su una porta socchiusa. «Dobbiamo fare in fretta. Peter Ambers è entrato lì dentro».

Torni in auto per prendere una torcia (**vai al 21**), o preferisci non perdere di vista Neil (**vai al 25**)?

2

Neil digita il numero per chiamare la centrale e non vede te che raccogli il coltello di Peter Ambers.

«Scusa, Neil». Gli infili la lama nella schiena. «Hai tentato di impedirmi di commettere altri errori, hai addirittura messo le cartucce a salve nella mia pistola. Lo capisco. Hai cercato di proteggermi per tutto questo tempo e farmi dimenticare chi sono. Ma il mio istinto è questo e tu non puoi fermarmi».

3

I ricordi ti si accavallano nella mente, in una tempesta di lampi che ti obnubila tutti i pensieri. Le memorie del passato sono contraddittorie e ti creano una tale confusione da non saper più distinguere cosa sia successo veramente e cosa sia frutto della tua immaginazione. Chi è Peter Ambers? Chi è Neil? Chi sei tu?
Ora, in questo magazzino, giù al porto,

ti trema la mano e non riesci neppure a premere il grilletto. Peter Ambers ti salta addosso. Il lampo di un fulmine fa brillare il suo coltello e poi tutto diventa nero. La tua vita finisce qui.

4

Tre mesi prima. Stai impugnando un coltello. Densie gocce rosse ti scivolano lungo la mano. Olivia Ambers giace ai tuoi piedi, martoriata dalle ferite. Perché non ti ha ascoltato? Perché è stata così stupida? È questo che ti ha dato sui nervi, la sua stupidità. Neil giunge trafelato. L'hai chiamato tu, questo lo ricordi.

«Oh no, Tara. Che cosa hai fatto? Di nuovo?» Fa un giro intorno al cadavere, facendo attenzione a non calpestare il sangue. «Ci penserò io ai tuoi problemi. Un amico mi darà ciò che serve. Ti farò dimenticare tutto, ti farò tornare normale. Amore mio, penserò a tutto io».

Ricorda **#coltello** e ritorna al presente (**31**).

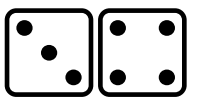
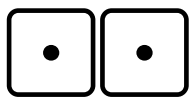
5

Estrai la cassetta, ne sfilii una parte di nastro e la rimetti al suo posto. Premi il pulsante del riavvolgimento. Il nastro si incastra tra i meccanismi e viene tirato fino a creare un gran groviglio. Con uno schiocco si spezza. Che disdetta.

Un'altra fitta alla testa e il ricordo cambia (**19**).

6

Un giorno prima
Nella corsia vuota dell'ospedale si sentono solo i tacchi di Neil che cammina avanti e indietro. La porta della stanza di



Peter Ambers è chiusa.
«Perché siamo qui?» chiedi.
Neil ti fissa con sorpresa, ma poi capisce.
«La tua amnesia peggiora, vero? Non preoccuparti, penso a tutto io».

Gli fai gli occhi dolci e ti avvicini al suo viso, ma Neil ti fa segno che deve allontanarsi, come se avesse appena ricordato qualcosa di urgente. «Non muoverti da lì. E non sognarti di entrare da sola. Quel killer è pericoloso, anche se su un letto d'ospedale». Rimani di guardia (24), oppure segui Neil per vedere cosa fa (14)?

7

Ti getti sull'uomo e tieni ben stretto un fazzoletto sulla lesione. «Non preoccuparti» gli dici. «Ti portiamo in ospedale».
L'uomo ti mostra i denti. Uno sputo di sangue ti irrorà il viso.

Un'altra fitta alla testa e il ricordo cambia (19).

8

Peter Ambers sarà anche pericoloso, ma tu sei stata addestrata e non hai nulla di cui preoccuparti. Socchiudi la porta. Le cannule dell'ossigeno sono abbandonate a terra. Il letto è sfatto ed è vuoto. La finestra è aperta. Corri ad affacciarti: Peter sta scendendo le scale antincendio.

«Fermati!» urla. L'uomo solleva lo sguardo, ha gli occhi sbarrati. Il terrore con cui ti fissa ti lascia perplessa. Per essere un killer spietato ha meno controllo di quanto ti aspetteresti. Ricorda **#occhi**.

Parti all'inseguimento, ma i contorni del ricordo si fanno labili (10).

9

La cerniera si inceppa e la rabbia ti ribolle nello stomaco. Strattoni la zip finché l'apertura non si lacera e sfili la torcia con stizza. Quando l'accendi, la luce lampeggia e si spegne. In uno scatto d'ira colpisci l'auto con l'attrezzo fino ad ammaccare la carrozzeria. Il vetro della torcia va in frantumi. Dal magazzino giunge un urlo.

Ricorda **#frammenti**.

Il ricordo si annebbia (6).

10

Una settimana prima
Il sangue sgorga dal collo di Peter Ambers, nel punto in cui è piantata una penna, e l'orda il pavimento della stanza degli interrogatori. Neil ti urla qualcosa, ma hai avuto l'ennesimo attacco di amnesia e le fitte alla testa sono acute.

«Tara!» urla ancora. «Riprenditi! Dobbiamo

cancellare la registrazione!»

Vai nella stanza attigua dove c'è il registratore (30), oppure lasci che ci vada Neil (17)?

11

Rimani appoggiata al muro, a fissare la vernice verdina delle pareti. Questi attacchi di amnesia ti stanno sfinendo e hai proprio bisogno di un momento di riposo. Un colpo sordo proviene dalla stanza di Peter Ambers: è una finestra che sbatte con il vento.

«Tara!» urla Neil, dal fondo del corridoio. È affacciato a una delle finestre che danno sull'esterno e indica un punto. «È sulle scale antincendio, presto!»

Parti all'inseguimento, ma i contorni del ricordo si fanno labili (10).

12

Spari una, due, tre volte. Peter Ambers non accenna a fermarsi, eppure nonostante il buio sai di aver mirato bene. Tutto ciò non ha senso.

Quando Peter ti è addosso, il suo coltello affonda sul tuo petto. Tutto diventa nero. La tua vita finisce qui.

13

Dalla cucina proviene il rumore di un coltello su un tagliere. Uno sbuffo di vento fa ondeggiare le tende e ti corre lungo le gambe, punteggiate dalla pelle d'oca.

Ti tiri le lenzuola addosso (22), o chiudi la finestra (27)?

14

Appena svolta l'angolo del corridoio, Neil sfilta dalla tasca un telefono che gli vibra in mano. «Neil Graham. Grazie per avermi richiamato. Ho bisogno che me ne procuri ancora. Sì, lo so che mi stai facendo un piacere».

Ricorda **#telefonata**.

Un trambusto alle tue spalle richiama la tua attenzione, ma i contorni del ricordo si fanno labili (10).

15

Spari una, due, tre volte. Dalla schiena di Peter Ambers si tracciano delle ali di sangue. L'uomo incespica, traballa e crolla a terra.

Neil arriva a perdifiato. «L'hai... l'hai ucciso...»

«Ho messo fine alle sue efferatezze, Neil. Aveva un coltello, ci siamo difesi».

Neil ti guarda con amore. «L'importante è che tu stia bene». Avvicina le sue labbra

alle tue e ti dimentichi di ogni preoccupazione. A quanto pare la tua avventura è finita con successo, ma se hai la memoria **#coltello** vai al 2.

16

Capovolgilo lo zaino per fare più in fretta e il contenuto si sparpaglia sul pianale del bagagliaio. Alcuni proiettili rotolano fino ai bordi del vano. C'è anche una scatola di cartucce a salve. Cosa se ne fa Neil di queste? Ti viene un terribile dubbio. Sfili la tua pistola e la controlli. È armata a salve! Svuoti il caricatore e inserisci le pallottole. Ricorda **#pallottole**.

Il ricordo si annebbia (6).

17

«Vai tu» dici.

Neil ti scruta, cerca di capire se ti senti abbastanza in forma per rimanere qui sola con questo killer e lo rassicuri con un cenno. Appena esce, il taccuino con i suoi appunti, pieno di schizzi lucidi di sangue, attira la tua attenzione.

Tamponi la ferita di Peter (7), o esaminati il taccuino (23)?

18

Neil ti nasconde qualcosa. Questo dubbio si è insinuato in te come un serpente. Tutte le sue attenzioni verso di te, queste iniezioni per la tua amnesia... E se fosse lui a causartela? Cosa vuole nascondere? Cosa vuole farti dimenticare? È stato lui a uccidere Olivia Ambers?

Ora sei in questo magazzino, giù al porto. Siete solo tu e lui, e Peter Ambers, che ha capito cosa sta succedendo e chi ha ucciso sua sorella. È evidente che Neil vuole incastrarlo in tutti i modi. Peter era venuto in centrale proprio per accusarlo, ma è stato sfortunato ed è stato interrogato proprio da voi. È per quello che il tuo partner l'ha aggredito. Tu eri lì, ma ancora una volta hai dimenticato tutto.

Stai per sparare, ma sposti la mira su Neil. Se hai la memoria **#pallottole** vai al 26, altrimenti vai al 32.

19

Un mese prima

Una brezza ti accarezza la pelle nuda. Senti un pizzico al braccio. Neil appoggia una siringa sul comodino.

«Cos'è?» chiedi.

«Te l'ho già detto. È per le tue amnesie... Ti senti meglio ora?»

Fai cenno di sì.

«Ora vatti a fare una doccia, io preparo un sandwich». Esce dalla stanza, lo senti scendere le scale.

Vai in bagno (20), o rimani dove sei (13)?

20

Apri il rubinetto e aspetti di vedere il vapore sollevarsi. La cesta dei vestiti sporchi si riflette sull'anta di vetro della doccia. Una manica della tua camicia è rimasta fuori. È imbrattata di sangue.

Se hai almeno due tra le memorie **#frammenti**, **#occhi** e **#avvertimento** vai subito al 4. Altrimenti, se hai tutte e tre le memorie **#pallottole**, **#telefonata** e **#scarabocchi** vai al 18. Se non hai alcuna memoria vai al 29. In tutti gli altri casi vai al 3.

21

Apri il bagagliaio, tenendo un occhio su Neil che si sta allontanando. Il cielo brontola ancora e una goccia di pioggia ti colpisce il viso. Accanto al tuo zaino c'è quello del tuo partner, aperto.

Apri il tuo zaino (9), o frughi in quello di Neil (16)?

22

Ti rannicchi sotto le lenzuola, ancora percorsa dai fremiti. Ti avvicini il cuscino di Neil e da sotto sbucca una scatola di cartone. Ci sono delle fiale dentro, un foglietto al suo interno dice "Ecco ciò che hai chiesto. Non voglio sapere a cosa ti serva. Usa con cautela".

Se hai almeno due tra le memorie **#pallottole**, **#telefonata** e **#scarabocchi** vai subito al 18. Altrimenti, se hai tutte e tre le memorie **#frammenti**, **#occhi** e **#avvertimento** vai al 4. Se non hai alcuna memoria vai al 29. In tutti gli altri casi vai al 3.

23

Peter si dimena, tenendosi un fazzoletto sul collo. Tu sfogli le note di Neil avanti e indietro, ma non ci sono altro che scarabocchi. Neil non ha preso alcun appunto dell'interrogatorio.

Ricorda **#scarabocchi**.

Un'altra fitta alla testa e il ricordo cambia (19).

24

Quando Neil svolta l'angolo, il troppo silenzio ti allerta che qualcosa non quadra: i macchinari all'interno della stanza di Peter Ambers hanno smesso di emettere i loro ritmati segnali acustici.

Resti dove sei (11), o entri a dare un'occhiata (8)?

25

Peter Ambers è fuggito dall'ospedale, ecco perché siete qui. Dovete fermare quel killer prima che mieta altre vittime. Quando Neil apre la porta, un fiotto di sangue gli espande dalla spalla. Peter vi stava attendendo: ritira la mano con il coltello e scappa nell'oscurità del magazzino.

«Sto bene!» ti urla Neil e si lancia all'inseguimento. Il ricordo si annebbia (6).

26

Il lampo di un fulmine illumina la tua pistola. Peter Ambers si tuffa di lato. Spari una, due, tre volte. Neil lancia un urlo, fa ancora qualche passo, ma le ginocchia non lo reggono e cade come un sacco sgonfio.

«Peter» dici all'uomo che inseguivate, «so che sei innocente. Puoi smettere di scappare. Questo assassino non potrà più fare del male a nessuno».

Con uno scatto Peter ti è addosso e ti affonda un coltello sul petto. Sei così interdetta da non riuscire a reagire e tutto diventa nero. La tua vita finisce qui.

27

Cammini instabile sul tappeto, ancora intontita dal farmaco. Mentre chiudi le imposte noti un figura sotto la luce di un lampione all'incrocio. Guarda nella tua direzione. È Peter Ambers.

Se hai tutte e tre le memorie **#pallottole**, **#telefonata** e **#scarabocchi** vai subito al 18. Altrimenti, se hai tutte e tre le memorie **#frammenti**, **#occhi** e **#avvertimento** vai al 4. Se hai una sola memoria tra tutte quante, o nemmeno quella, vai al 29. In tutti gli altri casi vai al 3.

28

Scorri il nastro avanti e indietro ascoltando spezzoni di interrogatorio, in cerca del momento in cui Peter è stato ferito. Eccolo. Subito prima dei rumori di un grande scompiglio, Peter esclama alcune parole. Le ascolti più volte. Dice: «Stai attento!»

Ricorda **#avvertimento**.

Un'altra fitta alla testa e il ricordo cambia (19).

29

Peter Ambers: quello spietato assassino non ha fatto altro che insidiarti e fuggire per tutto il tempo. Se non lo uccidi ora, finirai per ucciderti lui. Ora, in questo magazzino, giù al porto, hai l'opportunità per farlo. Miri al petto.

Se hai la memoria **#pallottole** vai al 15, altrimenti vai al 12.

30

Lo stanzino buio in cui ti intrufoli ha una grande finestra che dà sulla stanza degli interrogatori. Al di là del vetro Neil stringe un fazzoletto sul collo di Peter e gli parla con veemenza. Ti avvicini al registratore a nastro.

Vuoi riavvolgere l'interrogatorio e ascoltarlo (28), o lo cancelli prima che entri qualcuno (5)?

31

Nella mente ti si affollano le immagini. Peter Ambers sapeva del tuo incontro con sua sorella. Sa che sei stata tu a ucciderla e ti ha seguita per tutto questo tempo. È venuto in centrale per accusarti, ma gli è andata male: siete stati proprio voi quel giorno ad accoglierlo, in quella farsa di interrogatorio in cui Neil ha finto di essere interessato alle cose che diceva. Hai attaccato Peter con la tua penna, quando ha cercato di accusarti. Neil ha nascosto tutto anche quella volta. Avresti dovuto uccidere Peter in ospedale, prima che scappasse. Ma ora l'avete rintracciato in questo magazzino, giù al porto. Stringi con sicurezza la pistola che hai in mano.

Se hai la memoria **#pallottole** vai al 15, altrimenti vai al 12.

32

Il lampo di un fulmine illumina lo stanzone. La tua pistola è puntata contro il tuo partner. Spari una, due, tre volte. Peter Ambers si tuffa di lato e Neil si getta su di lui, come se non l'avessi neppure sfiorato. Come hai fatto a sbagliare mira?

Neil sfilta il coltello dalle mani di Peter e lo lancia lontano. «Stupido, non lo capisci che sto cercando di proteggerti?»

Con uno scatto raccogli l'arma e senza esitare trafiggi il tuo partner tra le scapole. «Maledetto assassino!»

Neil si volta inorridito. Tenta goffamente di raggiungere il coltello dietro la schiena. «Tara...» Un fiotto di sangue gli sgorga dalla bocca. Si accascia a terra e dopo qualche sussulto rimane immobile.

Ti rivolgi verso Peter, che ti fissa ancora in preda allo shock. «So che sei innocente. Puoi smettere di scappare. Questo assassino non potrà più fare del male a nessuno». Hai fatto un buon lavoro, Tara. Ci metterai un po' a riprenderti da tutto ciò che è accaduto e dal terribile segreto che nascondeva Neil. In tutta probabilità verrai promossa e, con calma, la tua vita tornerà alla normalità. Ma è proprio così?

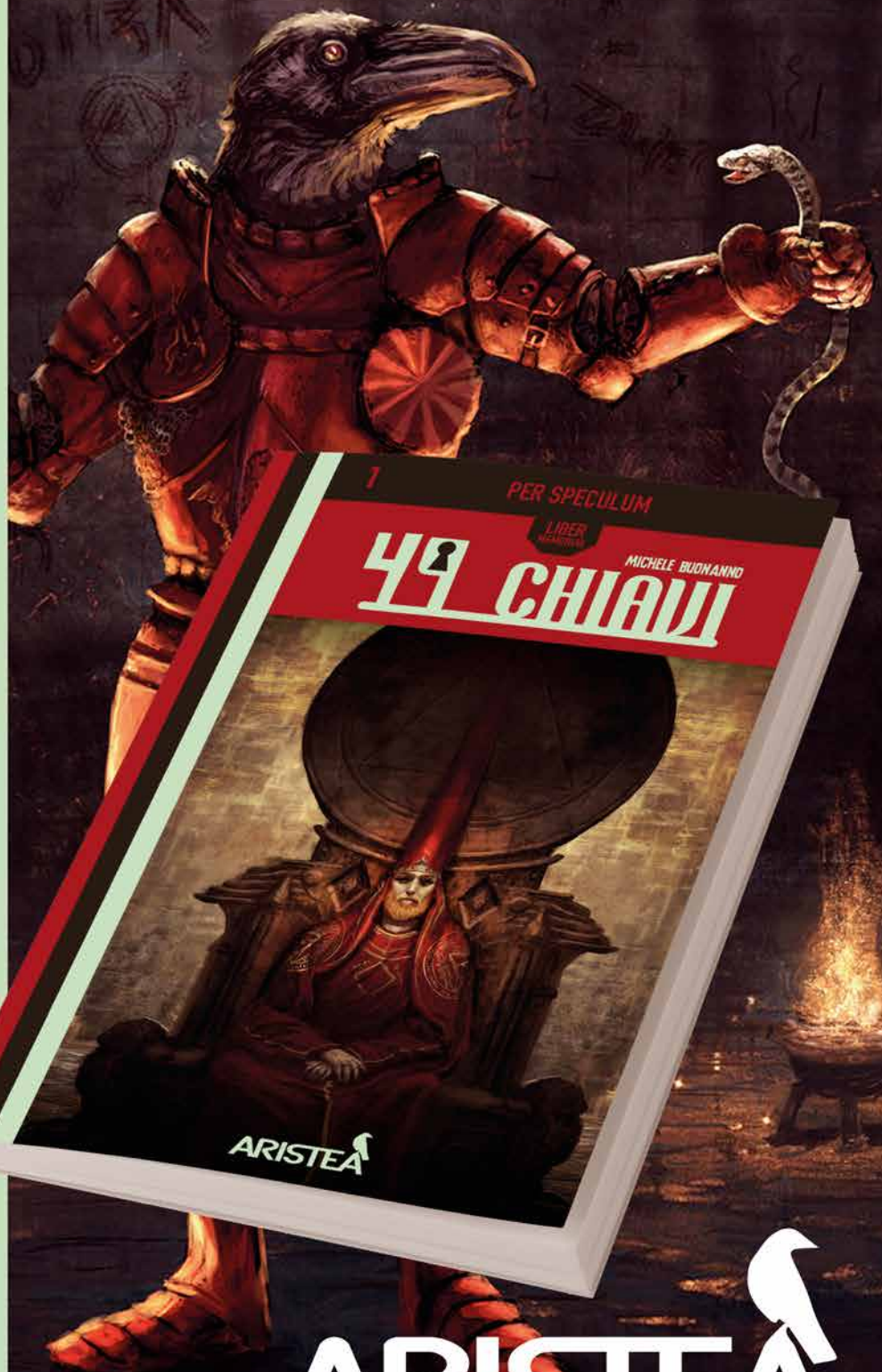
– FINE –

*Ciò che è in basso è come ciò che è in alto
e ciò che è in alto è come ciò che è in basso.*
Dalla Tavola di Smeraldo

49 CHIAVI

MICHELE BUONANNO

**Un'avventura inquietante
nel sinistro mondo dell'occulto cinquecentesco!
Risolverai l'enigma delle 49 Chiavi?**

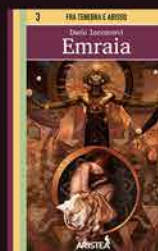


ARISTEA

ARISTEA

PLAY 2022

Allo Stand A22 trovi tutti
i librogame Aristeia.



**E si gioca a RAYN con
Andrea Tupac Mollica!**

