

librogame's LAND MAGAZINE

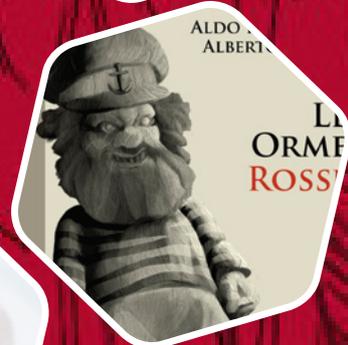
5

ANNO XVIII
(185)
maggio
2023



TUTTO, MA PROPRIO TUTTO, SULLA FIERA INTERATTIVA

PLAY 2023 GUIDA COMPLETA AI LG



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



A dispetto di qualche ombra per il futuro, gli editori non mollano e rilanciano con librigioco di ogni genere

I COLORI DI MODENA PLAY

a cura della **Redazione di Lgl Magazine**

Il “Rinascimento” non molla! A dispetto delle prospettive di una possibile stagnazione del fenomeno che vengono sempre più discusse tra gli addetti ai lavori, un caleidoscopico panorama di opere a bivi è pronto ad accogliere gli appassionati e perché no, un pubblico si spera vasto di esordienti, nella rassegna modenese ormai alle porte, cui questo numero speciale del Mag è monograficamente dedicato. Librigioco per tutti i gusti e tutte le tasche rilasciate dagli editori noti nel settore e anche da alcuni brand meno tradizionalmente attivi nel campo. Sotto con la maxi carrellata di Modena Play 2023, si comincia! Dopo lunghi mesi di attesa finalmente Acheron Books dà alle stampe i primi due volumi dell'annunciata trilogia “Press Start”, nata come omaggio ai mitici videogiochi coin-op degli anni Ottanta e Novanta. Con raffinati

meccanismi che su carta simulano quanto accadeva nelle sale giochi d'una volta, i primi due volumi a essere proposti in tandem, con stampa full color e raffinate illustrazioni in pixel art, sono “Ghasts 'n Gremlins”, di Francesco Di Lazzaro, e “Shugendo” di Gabriele Simionato. Due autori esperti per due avventure che poco hanno da invidiare ai vecchi “platform” game a scorrimento orizzontale.

Per quanto concerne **Aristea**, l'editrice di Dario Leccacorvi stavolta non porta novità in ambito librogamistico; sarà comunque presente in fiera il nuovissimo modulo del gioco di ruolo Rayn, ambientazione che ha ispirato anche la celebre saga “Tra tenebra e abisso” attesa al quarto e conclusivo volume. RAYN è un gioco di ruolo esoteric fantasy, ispirato alle tradizioni e alle opere sapienziali che met-

tono al centro il potere interiore dell'essere umano, ideato e scritto da Dario Leccacorvi e Andrea Tupac Mollica.

Le avventure di RAYN prendono avvio dall'isola-continente di Ortnan, un luogo lussureggiante e ancora in parte inesplorato che il popolo degli Esardan, costretto ad abbandonare la sua terra d'origine per via di catastrofici cambiamenti climatici, sta esplorando e colonizzando a caro prezzo.

I Personaggi dei giocatori – detti Cercatori – sono raccolti in una Fratria, un gruppo solidale che condivide obiettivi e ambizioni e che deve farsi strada in un mondo violento e ricco di minacce. Un mondo in cui l'umanità lotta giorno per giorno contro forze ostili ed enigmatiche.

Il RAYN e gli esseri che lo popolano sono il frutto dell'interazione di Luce, Tenebra e Abisso: tre “forze” primordiali che sono gli elementi costitutivi del mondo. Ogni cosa e ogni persona sono una miscela di queste tre componenti, e il campo di battaglia tra esse. Da sempre questi tre principi lottano fra loro; ma è proprio questa lotta a generare la realtà, e una vittoria totale di un o solo di essi annienterebbe il mondo stesso.

Interagendo con lo Ierofante (il Narratore o Master) e procedendo passo dopo passo, starà ai Cercatori comprendere la natura profonda e le implicazioni dei tre principi del RAYN, avanzando lungo i Tre Sentieri in un viaggio che porterà a scoprire inaspettate verità su se stessi e sul mondo; verità mistiche capaci di liberare il potere interiore dell'umanità e di plasmare la realtà.

I tre manuali di RAYN, ciascuno ispirato a uno dei Tre Sentieri, sono stampati interamente a colori, in broccura 16x23 cm, e costano di più di 200 pagine ciascuno al costo di 64 euro

RAYN innesta elementi di metagioco in un regolamento di ispirazione old school, im-



perniato principalmente sull'uso di dadi da sei e caratterizzato da cinque concetti chiave: le Prove, gli Aggravi, gli Sgravi, gli Incrementi e le Sfide.

Torniamo ai lg: con un prodotto ibrido **Dracoma** ripropone il suo celebre marchio “Chicken Crimes” con la puntata “Salvate Gallo!”, un ibrido tra gioco da tavola e romanzo interattivo. Grande l'attesa per due nuovi prodotti della serie “Think thin, be different”: “Sherblock Holmes: il caso Victoria Cake”, di Alberto Orsini, che inaugura una linea tutta nuova di “liblockgame”, ovvero taccuini a bi-vi con pagine ribaltabili, e “Grafomante con delitto”, sequel della già fortunata opera di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi.

Per quanto concerne **GateOnGames**, farà qui il suo esordio il fiera “Il Leone Bianco d'Acqua”, di Manuele Giuliano, uscito a marzo, e soprattutto verrà svelato “Makhtum - La Fuga”, secondo e conclusivo volume della saga ideata da Christian Giove e Luigi “Bigio” Cecchi.



Edizioni Librarsi di Claudio Di Vincenzo porta due novità in fiera: “Il ritorno di Rupert - Il Palazzo dei misteri”, scritto da Alberto Orsini, che riprende protagonista, atmosfere e la parte buona del sistema di gioco della serie anni 80 Battle Quest di Stephen Travers, a suo tempo tradotta in Italia come “Rupert il Selvaggio”. C'è, poi, “Demoniache Presenze” di Fabrizio Fortino, horror californiano nato come “Corto” e ora assunto alla dignità di pubblicazione professionale.

Si conferma efficacissima nel fumettogame **Ms Edizioni**, che proporrà a lettori giovani e adulti “Una notte da Cana”, scritto e illustrato da Stefano Tartarotti, con l'ambizione di rivaleggiare con il successo avuto dal prequel, campione di vendite e tradotto in tutto il mondo. In questo stand, tra l'altro, si potrà gettare un primo sguardo al prototipo “Mo-

struose Anomalie: Edenede”, progetto di cui avremo modo di sapere di più in futuro.

Non veri e propri librogiochi, ma GDR giocabili anche in solitario sono le novità per quanto riguarda **Officina Meningi**: allo stand si potranno infatti trovare “Last Sabbath”, novità di quest'inizio anno. e “Odyssey - Black Tales”.

Il laboratorio creativo diretto da Valentino Sergi, fresco vincitore con Il Sangue del Barbaro, insieme al suo pool di autori, del prestigioso lo Gioco Award come miglior librogame, presenta in particolare Last Sabbath, un gioco di ruolo da tavolo cooperativo senza master, con regole semplici e che prevede la creazione di un diario condiviso. È particolarmente interessante per i nostri lettori perché è giocabile anche in singolo, come un journaling game! Il gioco permette di vivere le avventure di una

TITOLO	AUTORE	COLLANA	EDITORE
Ghasts' N Gremlins	Francesco Di Lazzaro	Press Start	Acheron Books
Shugendo	Gabriele Simionato	Press Start	Acheron Books
Grafomante con Delitto	Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi	Think Thin Be Different	Dracomaca
Il Caso Victoria Cake	Alberto Orsini	Sherblock Holmes	Dracomaca
Chicken Crimes: Salvate Gallo!	Dario Dordoni e Maurizio De Angelis	Chicken Crimes	Dracomaca
Makhtum: La Fuga	Luigi Cecchi “Bigio”	Makhtum	Gate On Games/Dungeon Dice
Il Leona Bianco d'Acqua	Manuele Giuliano	Mini Mondì	Gate On Games/Dungeon Dice
Demoniache Presenze	Fabrizio Fortino	Mini Game	Librarsi Edizioni
Il Palazzo dei Misteri	Alberto Orsini	Il Ritorno di Rupert	Librarsi Edizioni
Una Notte da Cana	Stefano Tartarotti	Fumetti-Gioco	MS Edizioni
Le Orme Rosse	Alberto Orsini e Aldo Rovagnati	/	Plesio
Sulle Tracce del Lupo	Joe Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books
La Cosa sulla Soglia	Leandro Pinto	Choose Cthulhu seconda serie	Raven/Vincent Books
In Cerca di Angelica	Andrea Angiolino	Dedalo	Raven/Vincent Books
Nel Vortice del Tempo	Ian e Clive Bailey	Oltre l'Incubo	Raven/Vincent Books
La Città della Menzogna	Christian e Florian Sussner	Somora	Raven/Vincent Books
Hocus Pocus Il Formidabile Duo	Manuro e Gorobei	Fumetti Game	Raven/Vincent Books
La Matsuri	Moreno Pollastri	Yokai	Yokai

Altre case editrici presenti in fiera con prodotti interattivi:	Aristea Stand A4	DV Games Sstand A15	Giochi Uniti Stand A41	Need Games Stand A34	Officina Meningi Stand B24
--	----------------------------	-------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	--------------------------------------

congrega di streghe o stregoni in un magico viaggio dall'iniziazione al confronto con una terrificante minaccia, attraverso la scoperta e il controllo dei propri poteri. Ma attenzione, la magia ha sempre un alto prezzo da pagare: consumare i Ricordi tracciati o la vostra stessa Vita. E non si torna mai indietro. Per procedere nella Storia dovrete interpretare i Segni di ciò che sta per accadere utilizzando i tarocchi, le rune, il mikado o le foglie di Tè. Il titolo, edito da **Shockdom**, casa editrice tra le prime al mondo a puntare sul digitale, soprattutto nel campo dei fumetti, e ispirato alle opere meravigliose di Loputyn, (al secolo Jessica Cioffi) illustratrice del manuale (prezzo 15€) è stato realizzato dall'autrice A-tropo Kelevra e da una firma nota della narrazione interattiva, Valentino Sergi.

Plesio Editore - attraverso il marchio Lam-

nda House - presenta un solo librogame su cui c'è grande curiosità: si intitola "Le Orme Rosse" ed è scritto da Aldo Rovagnati e Alberto Orsini, che firma il suo terzo librogame contemporaneamente in questa fiera e fa l'esordio anche come curatore di collana per conto di Giordana Gradara con quest'opera. Romanzo interattivo che si presenta come un "thriller-horror, con atmosfere a metà tra Memento, l'Avvocato del Diavolo e Lord of War" secondo quanto promesso dagli autori. Amplissimo, invece, il ventaglio di novità proposte da **Raven/Vincent**: a partire dalle ristampe di due classici "Sulle Tracce del Lupo", ovvero Lupo Solitario 25, e "Nel vortice del tempo", alias Oltre l'Incubo 2. Ci sono, poi, il fumettogame "Hocus & Pocus - Il formidabile duo", "Somora 1 - La città della menzogna", e ancora il quinto volume della seconda serie di Choose Cthulhu, "La Cosa Sulla Soglia". Da non dimenticare anche "In Cerca di Angelica" del maestro Andrea Angiolino, all'esordio in fiera ma uscito a marzo. Al proprio stand Yokai propone "La Matsuri", un volume in formato A4 (come il suo predecessore che si intitolava "L'Iniziazione"). Ha 296 paragrafi e tre personaggi giocanti che si possono scegliere tra un Tanuki, una Yuki-onna e un Aka-Oni. L'autore è Moreno Pollastri, copertina di Marga "Blackbanshee" Biazzi mentre i disegni interni sono realizzati da Gabriele "Mazzarrt" Mazzarella.

Solo per completezza citiamo anche l'opera di **Serpentarium**, "La Chiave Nera", che sarà presente al contemporaneo Salone del Libro di Torino come anche Tora Edizioni, quest'ultima senza annunciate novità: ve ne parleremo a giugno con uno speciale reportage dalla terra sabauda. Una sovrapposizione, questa tra le due belle vetrine di Modena e Torino, che, speriamo, possa essersi verificata per l'ultima volta. E ora buona lettura a bivi a tutti!

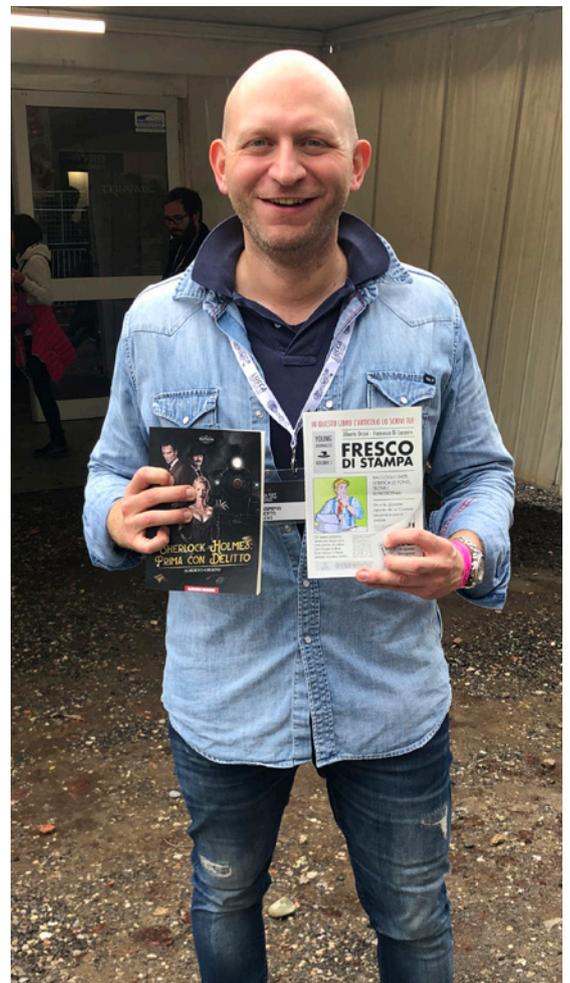
DOVE TROVARLO
Acheron Stand A29
Acheron Stand A29
Dracomaca Stand B39
Dracomaca Stand B39
Dracomaca Stand B39
Gate On Stand B7
Gate On Stand B7
Librarsi Stand A38
Librarsi Stand A38
MS Edizioni Stand A5
Plesio/Lambda Stand B32
Raven Distribution Padiglione A Stand 07
Raven Distribution Stand A6
Raven Raven Distribution Stand A6
Yokai stand A20

Intervista speciale ad Alberto Orsini,
presente in fiera con ben tre titoli

L'UOMO OVUNQUE DI PLAY 2023

di Francesco Di Lazzaro

S Se possiamo scegliere una singola persona rappresentativa di questa edizione di Play 2023 quella è Alberto Orsini. Oltre a essere presente in fiera, per la prima volta nella sua vita professionale, da venerdì a domenica, e ricoprire più ruoli (autore, curatore, tester), il suo nome sarà associato a quello di tre volumi inediti che vedranno il loro battesimo proprio durante la kermesse modenese. Ognuno di questi titoli è proposto da un editore diverso e contraddistinto da caratteristiche particolari che lo differenziano dagli altri. Si va dall'avventura classica legata al ritorno di un personaggio storico della scena del librogame, Rupert il Selvaggio, che Edizioni Librarsi lancia nel primo volume della neonata collana Il Ritorno di Rupert, Il Palazzo dei Misteri, a quella più sperimentale, scritta in tandem con Aldo Rovagnati per Plesio, Le



Orme Rosse, a un ibrido libro-gioco/detective stories/block notes interattivo, lanciato da quella fucina di idee che è Dracomaca, Sherblock Holmes Il Caso Victoria Cake. Rimandando gli approfondimenti e le informazioni specifiche relative ai singoli volumi agli articoli dedicati andiamo a parlare direttamente con il poliedrico autore, che ci svelerà tutti i retroscena di questa sua massiccia presenza produttiva a Play 2023.

Ciao Alberto, bentornato! Andiamo verso un'edizione di Play in cui il nome Orsini sarà praticamente onnipresente, sia nel ruolo di autore che in quello di curatore. Avevi previsto questa "sovraesposizione"?

No, almeno fino a pochi mesi fa, e francamente l'avrei evitata, anche se dall'altra parte non me ne posso lamentare più di tanto! Capito già nel 2019, ed era l'anno del mio esordio come autore su prodotti professionali: a Lucca Comics uscirono in contemporanea sia "Sherlock Holmes - Prima con delitto" con Watson Edizioni, sia "Fresco di stampa" con Plesio/Lambda. Ricordo che già allora, con due prodotti, fu molto complicato dividersi tra uno stand e l'altro e indirizzare potenziali lettori interessati alle mie opere dall'una o dall'altra parte. Non oso immaginare che cosa accadrà con tre stand, tre prodotti e tre editori da gestire! Ma come sappiamo la sorte nei librogame opera in modi misteriosi e così eccomi qua. Devo aggiungere, è davvero un motivo di orgoglio sapere che tre editori puntino sul mio nome, mi auguro di ripagare la fiducia!

Concentriamoci sui tuoi progetti autoriali, sappiamo che sarai a Modena con ben tre uscite: ce le elenchi brevemente dandoci qualche ragguglio?

Sono tre prodotti tutti molto diversi, il che attenua almeno un po' l'imbarazzo di questa



sovraesposizione. Andando in ordine cronologico, in tandem con Aldo Rovagnati pubblicherò "Le orme rosse" con Plesio/Lambda di Giordana Gradara, un librogame molto particolare di genere thriller-horror con un meccanismo che simula l'assenza di memoria a breve termine del protagonista sul modello del film "Memento" di Christopher Nolan. Esordirò, poi, con Edizioni Librarsi di Claudio Di Vincenzo grazie a "Il palazzo dei misteri" che segna il ritorno di un personaggio controverso ma affascinante, Rupert il Selvaggio, frutto della fantasia dello storico autore inglese Stephen Thraves: sarà, questo, un sequel-reboot della saga barbarica di metà anni Novanta. Infine, l'opera di gestazione più recente è "SherBlock Holmes: il caso Victoria Cake" con Dracomaca di Dario Dordoni, davvero sperimentale che ha avuto il merito di coinvolgermi inesorabilmente in un periodo in cui avevo il rigetto dei bivi e di scrivere librogame non volevo proprio saperne.

Partiamo da Orme Rosse: sappiamo che questo volume ha avuto una gestazione lunghissima. Come è nato e come è giunto



la compimento?

Ho ricontrollato sul mio archivio dei materiali legati ai librogame, i primi file sopravvissuti di questo progetto risalgono a ottobre 2007, ben sedici anni fa! L'idea di partenza era del mio buon amico Aldo, ossessionato dal citato film di Nolan e deciso a replicarne il funzionamento su un libro interattivo. Il "Rinascimento" era ben lontano, ma confidava di pubblicarlo tra i librinostri, poi la sua storica pigrizia prevalse e scese il sipario. Me ne sono ricordato molti anni dopo quando, da neo curatore dei librogame Plesio/Lambda, cercavo un'opera di avanguardia che desse il via al nuovo corso. Il tempo di recuperare quei materiali, sfrondare il sistema di gioco e la struttura dei capitoli, ideare un pezzo di trama che mancava e siamo andati in produzione. All'epoca della stesura, Rovagnati era alla primissima opera a bivi (a parte i deliri di Squilibrio) e ci siamo trovati d'accordo nel firmare in due l'opera, divisa in due parti ben distinte: l'una ascrivibile a lui, ambientata in Africa, l'altra scritta da me, su una ambigua nave da crociera. Starà al lettore districarsi tra queste due ambientazioni apparentemente lontane eppure così intarsiate.

Le tematiche di cui tratta sono certamente impegnative: si parla di guerra, violenza, presenze oscure. Come si coniuga un approccio simile con la linea editoriale di Plesio, che tratta abitualmente temi più "leggeri"?

Il protagonista sei tu e stavolta sei una vera carogna: Sean Pelle, mercenario capo di mercenari, agli ordini del guerrigliero-dittatore ugandese Joseph Kony. Immaginario l'uno, reale l'altro, sanguinari entrambi. Ma Sean Pelle è "anche" il vice comandante di una sterminata nave da crociera: irascibile, violento, seduttore e degenerato. La storia pensata da Aldo e quella di contrappunto che

le ho abbinato io erano senza compromessi, piene di violenza, malvagità, scene anche di una certa crudezza. Dobbiamo ringraziare la fiducia che ci ha accordato Giordana: ha accettato di smarcare un po' la sua casa editrice da una tendenza esclusiva alle attenzioni di giovani lettori che possono indicare opere (deliziose) come Cavolquest e ha investito anima e corpo su questo progetto più adulto. Il testo che ha ricevuto da noi era quello nature, elaborato da un progetto nato per essere pubblicato come opera amatoriale e, quindi, contenente letteralmente quel che volevamo. Le perplessità sono state una manciata, le correzioni ancora meno, il suo apprezzamento l'abbiamo sentito sempre costante. Giordana ha fatto "all in" su questo progetto e mi sento di ringraziarla una volta in più per questo. Non fatemi dimenticare le magnifiche illustrazioni realizzate da Marco Sada, che ha lasciato andare matita e china su alcune tra le scene più truculente dell'opera. Il risultato secondo me è straordinario, mi attendo il riscontro dei lettori: chiudetevi in una stanza semibuia e provate a fissare il pupazzetto che c'è in copertina, oggetto chiave della storia, per oltre un minuto. Poi ne riparlamo.

Per la prima volta ti vediamo scrivere un libro a quattro mani con Aldo Rovagnati, traduttore interattivo che ultimamente si presenta sempre più spesso nelle vesti di autore. Com'è stato collaborare con lui?

È stata una collaborazione professionale vera: nel senso che, al di là dell'amicizia, in sede di progettazione il confronto è stato sempre vivido, le differenze di vedute non sono mancate, talora anche radicali, l'intesa comunque raggiunta, ognuno rinunciando a posizioni preconcepite e avvicinandosi all'altro su punti di compromesso. Ho dovuto, peraltro, vestire i doppi panni del coautore ma

anche del curatore, talvolta facendo pesare, in quest'ultimo ruolo, ulteriori necessità nell'ambito di una visione d'insieme dell'intera collana che - spero - sarà, oltre che di questa prima uscita. In corso d'opera, tra l'altro, lui ha pubblicato anche lo spin-off del mio "Inferno", intitolato "Pier delle Vigne - I giorni del giudizio" con Watson Edizioni, e questa esperienza in solitario lo ha ulteriormente arricchito come autore e conoscitore della "macchina" a bivi.

Passiamo ora a Rupert: anche in questo caso non si tratta di un progetto di primissimo pelo. A costo di sembrare ripetitivi ti chiediamo, ce ne racconti le origini?

Qui non serve recuperare l'archivio, questa idea è nata nella seconda metà del 2018, quando ero stato appena assunto dalla Rai in Valle d'Aosta e avevo cambiato vita. Con un sacco di tempo libero, ho cominciato a pensare come si potesse migliorare questa saga che, avendo letto in gioventù tra le prime fuori dei confini familiari di Sherlock-Lupo Solitario-Time Machine, mi era rimasta nel cuore. Questo nonostante dei limiti oggettivi, in parte dovuti anche all'edizione "al risparmio" italiana, privata dei gadget interattivi che costituiscono la chicca della serie "Battle Quest" di Stephen Thraves. L'idea, come nel caso precedente, era di tirarne fuori un libronostro, dato che l'autore sembrava sparito nel nulla e mi atterriva, inoltre, la pessima reputazione dell'originale per proporlo come progetto commerciabile. Anche in questa occasione, è cambiato tutto in modo inaspettato: dopo anni di ricerche ho scovato Thraves, intervistato in questo stesso Magazine ad aprile 2021. E poi, dopo aver incassato qualche no, ho trovato anche qui il coraggio di un editore che sa muoversi come pochi nel settore, Claudio, e che ha apprez-



zato quello che avevo concepito. Un nuovo Rupert, simile all'originale per fascinazioni e immediatezza ma... migliore.

Qualcuno si chiederà certamente come è stata gestita la questione dei diritti. Thraves è stato favorevole alla realizzazione di questo sequel? Il personaggio di Rupert può essere impiegato liberamente?

Il caso è particolarissimo perché come già dicevo la serie di Thraves si chiama Battle Quest. L'autore mi ha dato il permesso di (ri)utilizzare liberamente tutto ciò che volevo dalle sue opere tranne - e su questo è stato categorico - i citati gadget interattivi che contraddistinguevano le sue opere. Ammenicoli davvero affascinanti, consiglio agli appassionati di recuperare quanto meno le foto dei volumi originali, ma che peraltro non avevo la minima idea di inserire nel mio libro, anche perché a livello tipografico com-



portano costi inadeguati al mercato di oggi. Risolto questo passaggio con l'autore, non c'era che da riprendere il nome, un'idea tutta italiana, e ricevuto anche qui il nulla osta, tornare a far brandire la spada a questo barbarico personaggio.

I volumi storici della collana erano famosi per la loro struttura piuttosto chiusa, in cui il caso faceva eccessivamente da padrone. Come sei intervenuto per migliorare questa situazione? In che modo la nuova opera si differenzia dai predecessori classici?

Il sistema di gioco è stato fatto apposta per smantellare la predominanza dell'elemento casuale. Rimane, comunque, presente - ma discreta - una componente aleatoria, per non snaturare eccessivamente l'atmosfera del volume. Confesso che a un certo punto della progettazione del sistema mi sono dovuto fermare, riflettendo: questo non è Rupert, questo sembra Lupo Solitario! Ricentrato il giusto spirito, ho introdotto una serie di elementi di modernità. C'è un sistema di combattimento di immediatezza disarmante che va oltre il solito dado. Ci sono i "salvataggi" della partita con autentici check-point. C'è un punteggio di "Barbarie" che si affianca alla tradizionale energia del personaggio e lo rende più efficace e devastante, scatenando istinti guerreschi ancestrali, man mano che paradossalmente si avvicina a zero e a concludere vita e partita. Ci sono enigmi basati su immagini, ci sono strade e percorsi completamente alternativi che aumentano la rigiocabilità. Ma non mancano gli elementi di continuità col passato. C'è una parte dungeon, com'è giusto che sia. Ci sono piccole sezioni a mappa. Ci sono oggetti speciali tipo quelli di Thraves per avere la meglio su codici, iscrizioni e indicazioni, anche se, giuro, non verranno più imposti percorsi ca-

suali come in passato per mettere le mani su questi tesori. Ci sono mostri d'ogni genere e specie, come vuole il "canone" Rupert. Ah, c'è anche un velato elemento erotico che richiama altre tradizioni barbariche alla Conan, su cui - nel frattempo - per caso di sorte avevo avuto pure modo di misurarmi. Insomma c'è di tutto. E anche qui, ci sono le fantasmagoriche illustrazioni di Marco Sada che contribuiscono a dare un tocco molto più personale e affascinante al volume. Un appello, date fiducia al buon vecchio e rinnovato Rupert!

Eccoci infine a SherBlock, il più particolare dei tre progetti. Sappiamo che ha delle caratteristiche "fisiche" innovative, funzionali al gioco. Ci sveli qualcosa?

Già con la parola "librogame" che leggerete in copertina hai detto tutto. Metà librogioco, metà taccuino investigativo. Ogni pagina, un paragrafo, in fondo ci sono i bivi. Ha le dimensioni di un iPhone, rilegato con una spirale sul lato corto alto che consente di rovesciare le pagine con l'uso del pollice e si può leggere e giocare, così, tenendolo su una mano. È tutto a colori e presenta due differenti storie interattive sui due lati, ben intrecciate tra loro. È un prodotto nuovo di zecca, come fin qua non si era mai visto. E voglio anche evidenziarlo, in un'epoca di rincari delle materie prime e spese energetiche, costa davvero poco per quanto ha da offrire. Dal primo istante ho ammesso a Dario che, a prescindere che fossi io a scriverlo o meno, aveva tirato fuori dal cilindro una genialata. E proprio questa idea rivoluzionaria, in premessa, serve a spiegare come mi sia venuto in mente di passare da due a tre prodotti in uscita contemporanea a Modena. Perché lui mi ha dato un'idea astratta da mettere a terra e una scadenza tassativa:

Play. Avrei risposto di no a tutto e a tutti, perché ero intimorito da questa saturazione e anche abbastanza stanco di scrivere a bivi, ma mi ha “fregato”, come gli ho detto più volte, con due elementi: il mio amato tema di Sherlock e l’assoluto principio avanguardista di questa pubblicazione.

La principale particolarità dell’opera è la reversibilità: si può “ribaltare” e giocare nelle vesti di due personaggi diversi. Una cosa simile l’avevamo già vista in Carmilla di Watson Edizioni, ma in questo caso il sistema è ancora diverso. Come funziona e in quali ruoli ci potremo calare?

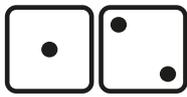
Chi sostiene che, in ambito di narrativa a bivi, tutto sia già stato inventato a mio parere non va molto lontano dalla realtà. Ma è il modo in cui gli elementi vengono combinati a fare la differenza. Sono già esistiti librogame in cui si muovono due personaggi; sono già esistiti librogame in cui si gioca l’uno contro l’altro; sono già esistiti librogame in cui bisogna ribaltare le pagine. Ma mai, in un altro prodotto, tutto ciò è stato combinato insieme. Per di più in full color, a valorizzare le irresistibili illustrazioni di Adriano Donato La Vitola. Per di più con delle parti realizzate e ritagliate tipograficamente per sfidare il lettore, le cosiddette “pagine wow” (copyright Dordoni) in cui potrà spiare cosa c’è nel foglio seguente oppure compiere determinate scelte isolando il prossimo numero di paragrafo grazie al buco nella pagina stessa: complicatissimo da descrivere, immediatissimo da giocare. Sono pronto a scommettere che ai teenager piacerà parecchio, se avranno modo come spero di provarlo. Come funziona? Due lati del blocco, due personaggi. Da una parte Wiggins, il ragazzino capo degli “Irregolari” di Baker Street, i giovanissimi detective che costituiscono occhi e orecchie di Sherlock su Londra. Dall’altra parte, la signora Hud-



son, padrona di casa di Holmes e Watson, da sempre critica contro quei monelli che invadono la sua dimora immacolata. Nel mezzo c’è Victoria Cake, che potrebbe sparire da un momento all’altro. E allora, come vuole la norma, starà al lettore scegliere da che parte stare: il pivello o la nonnina? Malandrino o custode? Il bello è che la scelta non è mai definitiva: in vari momenti clou si potrà prendere il controllo dell’uno o dell’altra, e decidere con chi concludere e vincere o perdere la partita.

Sherlock Holmes comparirà? Ci saranno altri personaggi o situazioni classiche dell’universo ideato da Arthur Conan Doyle?

L’ambientazione è studiata a menadito, Dario mi ha definito “cintura nera” di Holmes e lo ringrazio anche per questo. D’altra parte con una confezione che sovverte così tanto le regole del librogame, un saldo ancoraggio a una tradizione nota e radicata quale può essere quella di Conan Doyle era un modo intelligente di cominciare. Ma le potenzialità del “liblockgame” sono molto più ampie, sia per protagonisti e ambientazioni, sia per funzionamento: in questo esordio ho scritto una storia in modalità competitiva perché lo ritengo il modo migliore di usare la ribaltabilità



del blocco... E anche un po' per dimostrare all'editore che si poteva fare e che sarebbe stato divertente! Ma ci sono altri modelli possibili: in una prossima avventura nei panni del principale personaggio, che succederebbe se, rovesciando il blocco, invece di un avversario, per quanto delizioso come Mrs. Hudson, ci fosse un aiutante di Holmes di cui muovere i fili? Watson certo, ma non solo. Si andrebbe in modalità collaborativa, ed è un tutt'altro modo di intendere questo mezzo. Speriamo, in futuro, di poter rispondere a questi intriganti interrogativi. Ho divagato ed eluso la domanda sulla presenza di Holmes... Diciamo che per una volta se ne starà tranquillo e non ruberà la scena ai due protagonisti designati, ma con Sherlock nelle vicinanze non si può mai sapere...

Siamo alla fine dell'intervista: questa edizione di Play è contraddistinta da un minor numero di uscite, almeno in campo interattivo. Maggiore attenzione degli editori che cercano di produrre meno e meglio? O contrazione del fenomeno? Dicci la tua con l'ottica



dell'autore-curatore, ma soprattutto dell'appassionato.

Direi entrambe le cose. Cominciamo a essere un po' tutti preoccupati per la "diminuzione della crescita" e c'è onestamente attesa nel vedere come andrà l'appuntamento modenese. In questo clima una certa prudenza è inevitabile, perché poi ci si rimette di tasca propria a fare l'editore. Quindi meno uscite, meno progetti annui, meno saghe lunghe e più avventure autoconclusive. Però è anche vero che ci siamo abituati bene e che, come dice Mauro Longo, comunque continuano a uscire numerose opere anche ora che diciamo va "un po' meno meglio". Un plateau prima o poi era inevitabile e temo lo sarà anche una contrazione che, tuttavia, se e quando arriverà non deve spaventare. Faccio mille scongiuri ma voglio credere che il librogame non "morirà più" come a fine anni Novanta. Però questi nuovi scenari rendono sempre meno rinviabile il "passaggio di testimone" di cui spesso parliamo, senza mai applicarci ancora troppo, a una nuova generazione di scrittori e, soprattutto, di lettori. Se non si punta, come sistema, a un mercato rinnovato e allargato, il sistema stesso finirà prima o poi inevitabilmente per collassare per mere ragioni anagrafiche. Però accidenti, ci sarà tempo per parlarne: per il momento gustiamoci Modena 2023! 

La casa editrice si presenta a Play con ben tre novità

DRACOMACA ALL'ASSALTO

di Francesco Di Lazzaro

In un'edizione modenese dove le proposte interattive non sono moltissime la giovane realtà editoriale diretta con mano sicura da Dario Dordoni rompe gli schemi e propone ben tre freschissime uscite, ognuna delle quali, come è nello stile di Dracomaca, è contraddistinta da caratteristiche particolari che la differenziano, in parte, da un librogame canonico.

Partiamo con i "seguiti": dopo il successo de "Il Mistero del Dom Gallignon" e "Il Caso Chica Besada" torniamo a parlare di Chicken Crimes, il gioco da tavolo ibrido librogame ideato da Dario Dordoni e Maurizio De Angelis. Come avrete già indovinato in fiera potrete trovare in anteprima una nuovissima indagine, dall'enigmatico titolo di "Salvate Gallo!" Gli autori sono gli stessi dei predecessori, e come accaduto in precedenza, De Angelis si è occupato anche delle illustrazioni. La tra-

ma è senza dubbio intrigante, Chicken City è avvolta nel caos: il suo investigatore di punta, il Detective Gallo, scompare. La Pollizia (sì, con due L!) brancola nel buio mentre una misteriosa organizzazione si espande... I tre migliori segugi della città (migliori dopo Gallo, s'intende) hanno una pista da seguire per salvare il loro collega, ma hanno bisogno del vostro aiuto.

L'avventura è auto-conclusiva ma è piuttosto lunga, si parla di 3-4 ore di gioco. Si presta però a essere divisa in varie sessioni, quindi risulterà particolarmente adatta anche per i giocatori da tavolo. I tre detective menzionati saranno impersonati da figure molto famose nel mondo ludico, che presteranno loro la voce. Si tratta di Matteo Boca di Recensioni Minute, Silvia Fossati di Escilgioco e Giulia di Amicidigiula. Come era già accaduto ne "Il Mistero del Dom Gallignon" e "Il Caso Chi-



ca Besada”, per giocare sarà necessario essere provvisti di una connessione a internet e di una piattaforma per collegarsi. L'opera sarà venduta al prezzo di 19.90 euro in una confezione articolata che contiene un Libro dell'Indagine a colori, 3 Dossier a colori (uno per ciascun detective), la mappa della città di Chicken City e alcuni oggetti segreti (comprensivi di indizi per l'indagine). C'è anche un video di anteprima che potete visionare qui: <https://www.youtube.com/watch?v=Bzq7bf-ASF4>

Altro gradito ritorno quello di Grafomante, che sposa stavolta le tematiche investigative care a Dracomaca e si presenta, per il capitolo due, con un taglio decisamente diverso dal predecessore, pur mantenendone intatte le caratteristiche salienti. Il titolo del volume Grafomante con Delitto! È molto divertente e fa trapelare senza che possano insorgere dubbi la svolta “gialla” della collana. Vestiremo i panni di un giovane agente di polizia, impegnato a venire a capo di un intricato caso. L'anziana proprietaria dell'hotel

Depardieu di Londra è deceduta, e solo uno dei suoi dipendenti può avere compiuto l'orrendo crimine. Raccogliendo enigmi, esplorando le stanze, interrogando i sospetti, ma soprattutto aiutandoci con il consueto approccio “grafico” della collana (per chi non la conoscesse dobbiamo fisicamente disegnare delle situazioni richieste e a seconda di quello che realizzeremo la storia procederà in un senso o nell'altro). La trovata veramente stuzzicante è quella della variabilità del colpevole: a seconda delle scelte compiute e dei disegni tracciati l'evoluzione della storia si modificherà e così l'autore del delitto. Esistono molte possibili combinazioni, alcune anche multiple, che garantiscono una grande rigiocabilità, soprattutto se vi lascerete conquistare dal desiderio di sviscerare a fondo il volume. Grafomante con Delitto, di Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi, con illustrazioni di Stefano Dell'Aria, 163 paragrafi, sarà disponibile in fiera al prezzo di 12 euro.

E veniamo all'ultima uscita, quella più innovativa probabilmente. Si tratta di una sorta di numero 0 di una nuova collana denominata Sherblock Holmes. Non si tratta di un errore di battitura, il block c'è e non a caso. Infatti, i volumetti di questa operazione editoriale saranno caratterizzati da un formato simile a quello del block notes, con spillatura alta e reversibilità delle pagine. Il primo capitolo, composto da 44 pagine (i successivi saranno più grandi, circa il doppio) è stato realizzato da Alberto Orsini e illustrato da Adriano Donato La Vitola; sarà disponibile in fiera al prezzo di 9,90 euro e si intollererà Il Caso Victoria Cake.

Sarà possibile interpretare due protagonisti e godersi le vicende che si intrecceranno tra loro: durante la lettura sarà infatti ci sarà l'opportunità di “saltare”, se lo desideriamo, da un personaggio all'altro. Metà librogio-

co giallo, metà block notes investigativo, in pratica è questa la caratteristica principale di uno sherblock. Nel caso specifico dovremo decidere se giocare nei panni di Wiggins, il capo degli irregolari di Baker Street (un gruppo di ragazzini al servizio di Holmes) e cercare di rubare la deliziosa Victoria Cake preparata da Mrs. Hudson, oppure, in alternativa, indossare le vesti della padrona di casa del 221B e impedirne la sparizione! La scelta non sarà comunque definitiva: come già accennato in certe situazioni, capovolgendo il blocco, sarà possibile cambiare la controparte.

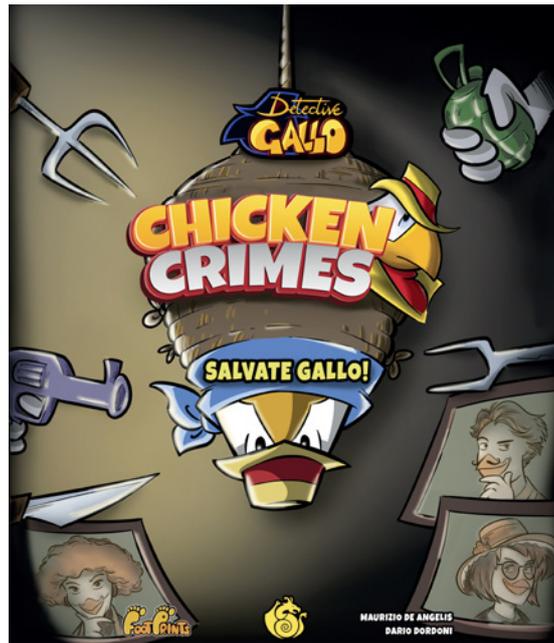
A conclusione di questo articolo un confronto con l'editore e gli autori dei vari volumi, per approfondire caratteristiche e particolarità di tutta la nuova produzione Dracomaca.

DARIO DORDONI

Ciao Dario, bentornato sulle pagine del Magazine! A Modena non ci saranno moltissime novità interattive, tu ne porterai ben tre. Come mai questa scelta in controtendenza, pensi che il mercato sia ancora in espansione?

Ciao Francesco e grazie per questo prezioso spazio! Che sia una scelta in controtendenza l'ho scoperto solo recentemente con mio grande stupore, ero convinto uscissero 2000 novità come al solito :-). La verità è che Dracomaca, per una serie di congiunzioni astrali positive e negative, molto probabilmente quest'anno non sarà presente a Lucca con un proprio stand, ergo ho deciso di andare all'in e giocarmi tutte le carte a Modena Play.

Ci saranno ben due seguiti, "Grafomante con Delitto" e "Salvate Gallo!", di cui sei coautore. Parliamo di quest'ultimo: che novità ci saranno rispetto ai predecessori



e quali sono le particolarità dell'opera?

Il nuovo Chicken Crimes è senza dubbio più accessibile e fruibile del predecessore: ne "Il Mistero del Dom Gallignon" la storia intricata richiedeva una soglia di attenzione alta per molto tempo al tavolo, per capire tutti i collegamenti e sottotrame. Questo nuovo caso si configura come un prodotto modulare più gestibile sotto diversi punti di vista, ma non certo meno sfidante.

La serie Chicken Crimes continuerà?

Sembra avviata a diventare uno dei prodotti di punta di Dracomaca.

Premesso che mi diverte tantissimo progettare con Maurizio un caso di Chicken Crimes e siamo una coppia ben bilanciata (ognuno ha le sue skills e su diversi aspetti ci completiamo) è il pubblico che deciderà col suo supporto e gradimento se la serie debba continuare o meno.

Veniamo a Sherblock, uno dei prodotti più innovativi della fiera. Come ti è venuta la pensata del block notes-librogame?

Due anni fa ho finanziato un Kickstarter molto particolare, Paper Apps™ DUNGEON: so-



stanzialmente un Dungeon in formato block notes. La campagna ebbe un grandissimo successo ma il concept non sfruttava fronte e retro delle pagine, questa cosa mi fece storcere il naso ed ero convinto si potesse creare qualcosa di più elegante. Da qui il desiderio di sfruttare questo formato e creare il primo “librogame”. Sapevo che il problema più grosso sarebbe stato dare un senso al formato e poi scegliere una tematica, per far sì che diventasse una sorta di collana. Una mattina a Sirolo mi è venuto in mente il gioco di parole SherBlock Holmes... ci sono andato sotto.

Sappiamo che Il Caso Victoria Cake è stato scritto da Alberto Orsini, ma che tu hai contribuito attivamente all'ideazione di alcune trovate ludiche. Ce ne parli?

Dare un senso al formato e sfruttare entrambi i lati del blocco sono state le priorità. Rilegare semplicemente un librogame con la spirale non sarebbe bastato: non era l'obiettivo che volevo raggiungere e non avrebbe avuto senso. Per questo è stata creata una meccanica che valorizza entrambi i lati del block notes e riesce a far vivere al lettore due esperienze in una (competitiva o cooperativa, a seconda della trama), semplicemente, capovolgendo il blocco! In uno SherBlock si potranno quindi interpretare ben due personaggi! Per il resto, come ben sapete Alber-

to Orsini è cintura nera di Sherlock Holmes; grazie alla sua esperienza e professionalità ammetto che con lui è stato tutto molto facile. Fin da subito è stato super entusiasta del concept SherBlock / librogame e ha colto al balzo questa sfida (non posso non citare un suo messaggio: “sono arrapatissimo”).

Da editore non è complesso realizzare un prodotto tutto a colori, con varie trovate fisiche e grafiche che richiedono una lavorazione particolare? Non si rischia un eccessivo aumento dei costi?

Absolutamente sì, considerando che all'interno di uno SherBlock è presente una pagina con una lavorazione speciale (con l'obiettivo effetto wow). Le parole rischio e sfida come sai sono alla base di tutti i prodotti “think thin, be different”. In questo caso è una sfida nella sfida: oltre a essere un prodotto decisamente fuori dagli schemi e difficile da progettare (vi garantisco che far combaciare tutti i fronti e i retri della storia non è una passeggiata, Alberto ne sa qualcosa :-D), c'è dietro una produzione non semplice, è tutto a colori, molto curato graficamente e sono presenti diverse illustrazioni. Personalmente credo che 9,90 euro per questo primo numero siano ampiamente ripagati dall'esperienza di gioco e mi auguro con tutto il cuore che questo concept alternativo e dalla produzione “semiartigianale” possa far breccia nel cuore di tanti appassionati.

A chiusura dell'intervista: cosa ti aspetti da questa edizione di Play? Quali prospettive future vedi per i librogame?

Quello che mi aspetto da ogni fiera, divertirmi allo stand con il mio team, incontrare amici e tornare a casa con tanti bei ricordi; le vendite sono importanti ma contano fino a un certo punto. La fiera per me è in primis una esperienza umana e per questo è indispensabile

condividerla con i propri amici e affetti, solo così può davvero risultare memorabile. Ora sapete uno dei motivi per cui probabilmente non avrò un mio stand a Lucca ;-)

MAURIZIO DE ANGELIS

**Ciao Maurizio, benvenuto sul Magazine!
Torna Detective Gallo dopo circa un anno.
Ci parli un po' di questo nuovissimo
"Salvate Gallo!"?**

Ciao Francesco e ciao a tutti! "Salvate Gallo!", il secondo caso di Chicken Crimes, non è un sequel ma si presenta come un prodotto a sé, più lungo e complesso del predecessore. Potrà essere giocato indipendentemente dal primo caso, anche se possedere il materiale de "Il Mistero del Dom Gallignon" e de "Il Caso Chica Besada" potrà rivelarsi utile...



Abbiamo avuto il piacere di testare e recensire il precedente "Il Mistero del Dom Gallignon": giocandolo in solitaria l'abbiamo trovato molto affine ai librogame. Tu da autore consideri la saga più vicina ai GdT o ai libri-gioco?

Sicuramente più vicina ai GdT multimediali per l'esperienza generale che la saga propone. Infatti l'elemento "librogame" è solo uno dei tanti componenti che lo caratterizzano.

Che novità ci saranno quest'anno rispetto al 2022? Come si è evoluto il sistema di gioco di Chicken Crimes?

Abbiamo mantenuto le stesse caratteristiche del primo caso aggiungendo un sistema di aiuti online per i meno esperti e potenziando le meccaniche per i giocatori che amano le sfide: crediamo che in questo modo il gioco possa essere più accessibile a tutti e ancora più appagante.

Sappiamo che ci saranno ben tre detective. Come si gestiranno le indagini e che differenze possiamo notare leggendolo l'opera in solitario o giocandola in gruppo?

Giocare in solitario è possibile ma si perderebbe la fase di coordinamento e scambio di idee che solo un gruppo può ricreare. Dato che questo secondo caso ha più oggetti e più indizi digitali del precedente, sicuramente giocare in gruppo può aiutare a gestire meglio i tanti indizi a disposizione.

Una delle caratteristiche di Chicken Crimes è la multimedialità: mappe, video, indizi da reperire su internet, oggetti aggiuntivi. Tutte queste caratteristiche ci saranno ancora? C'è stata qualche aggiunta rispetto al passato?

Abbiamo puntato a sviluppare un'esperienza molto più varia della versione precedente,



con una curva di difficoltà progressiva più bilanciata. In questo secondo caso i giocatori saranno chiamati a risolvere enigmi e a usare i componenti del gioco in modo del tutto differente rispetto a “Il Mistero del Dom Gallignon”. Tenete presente che ogni dossier proporrà uno specifico gameplay.

Ti senti più scrittore o autore di giochi?

Pensi che tra i due mondi ci sia una grande differenza o siano in qualche modo assimilabili?

Mi sento... sia uno scrittore che un autore di giochi, alla pari. Infatti mi considero il primo fruitore dei libri che scrivo e dei giochi che sviluppo. Per me la narrazione è tutto, ecco perché cerco sempre di creare dei mondi credibili per poter poi costruire una storia in base ai personaggi che vivono in quel contesto.

Progetti per il futuro? Dopo il Lupo del Maine ti vedremo di nuovo alle prese con LG “duri e puri”?

Con la casa editrice Little Rocket Games stiamo già pensando al secondo volume della collana KillerBook che non proseguirà la storia de “Il Lupo del Maine” ma narrerà la

storia di una serial killer. Sarà scritto sempre in forma diaristica ma avrà meccaniche più complesse, giustificate dall'ossessione dell'autrice fittizia.

**ROBERTO BUCCIARELLI
E LORENZO GHERARDI**

Buongiorno ragazzi e bentornati su LGL Magazine. Dai pirati a un investigativo a Londra, sembra un salto gigantesco!

Come ci siete arrivati?

Buongiorno a te e bentornato! Sì, un bel salto ma non ci siamo lasciati scappare l'occasione! L'idea di questo volume ha dei risvolti davvero interessanti e misteriosi, infatti Dario una mattina ci ha contattato dicendoci che quella notte aveva sognato di presentarsi in fiera con un nuovo grafomante: Grafomante con delitto. È bastato poco a convincerci che i sogni vanno assecondati, pertanto ci siamo messi subito al lavoro. Fare un librogame investigativo è sempre stato un sogno nel cassetto, da grandi appassionati del genere quali siamo, e quando ci si è presentata l'occasione di portare la nostra meccanica in un giallo, ci siamo buttati!

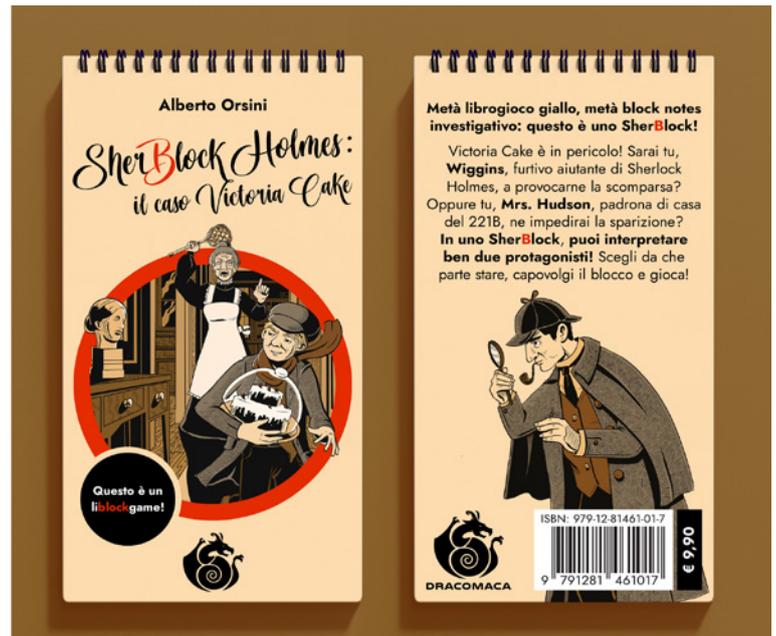
Parlateci un po' di Grafomante con Delitto: qual è la trama e chi sono i protagonisti? Senza spoiler, per carità!

Rispetto al volume scorso, stavolta il lettore interpreterà un solo protagonista (il cui genere comunque rimane neutro), incaricato di risolvere il giallo dietro la morte di Denise Depardieu, proprietaria dell'omonimo hotel. Il cerchio dei sospettati si è già ristretto a quattro individui: sta al lettore raccogliere i giusti indizi per incastrare il colpevole (o i colpevoli?).

Le differenze: cosa è cambiato da Grafomante 1 a Grafomante 2? Avete fatto tesoro della precedente esperienza per migliorare ed evolvere qualcosa?

Partendo dalla base comune della meccanica, abbiamo scelto di percorrere una via differente senza distanziarci troppo dal nostro target. L'idea alla base di Grafomante 2 è un minigioco già presente nel primo ma migliorato sotto ogni aspetto, tanto da sostituire i Punti Grafomanzia, in modo da rendere possibile il nostro obiettivo: fare un investigativo rigiocabile! Abbiamo anche deciso di ridurre il numero di paragrafi per rendere le partite fattibili in un'unica sessione di lettura, le cosiddette partite "pop-corn", perché una tira l'altra! Come ultima chicca, possiamo anticiparvi che oltre al COME e COSA disegni, abbiamo integrato come novità anche il DOVE. Insomma, abbiamo fatto in modo tale da rendere l'esito di ogni disegno sorprendente e inaspettato.

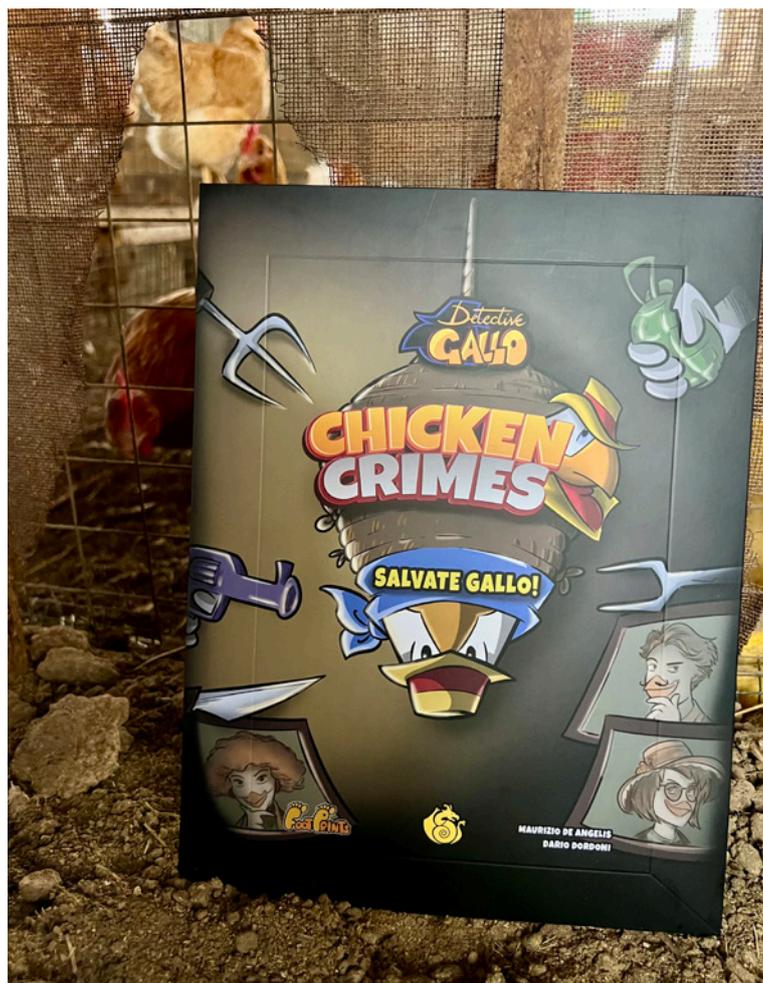
Al contrario invece cosa è rimasto? Il punto forte del primo Grafomante era l'idea geniale di consentire al lettore di disegnare e condizionare in questo modo l'evoluzione della storia, immagino abbiate ulteriormente affinato la trovata... Assolutamente, l'idea di fondo è rimasta del



tutto invariata. I disegni del lettore giocheranno anche stavolta un ruolo fondamentale nella storia. Nonostante tutto però non volevamo accontentarci. Lo scorso volume rappresentava una novità grazie proprio alla meccanica del disegno, ma non potevamo certo riproporla identica (anche perché alla lunga non può più essere considerata una novità). Piuttosto, abbiamo pensato alle sue potenzialità, accorgendoci che sarebbe stata perfetta per ribaltare i classici del genere investigativo. L'obiettivo è continuare a sorprendere il lettore di volume in volume!

Abbiamo letto che a seconda delle scelte e dei disegni compiuti sarà possibile modificare la storia e persino il colpevole. È stato complesso gestire un libro con tante variabili? Come ci siete riusciti?

Non è stato facile, siamo partiti da un'idea ben chiara su come gestire le corrispondenze indizi/sospettati. Il resto è stata un'esperienza davvero costruttiva e appagante, fatta di mille prove, abbiamo aggiunto i disegni analizzando quelli più giusti e studiato l'ambientazione. Il playtest ha svolto un grande ruolo, abbiamo ascoltato ogni feedback senza avere paura di ricostruire alcune sezioni,



venendo incontro a ciò che si aspetta il lettore sia da un investigativo che da un nuovo grafomante, e alla fine possiamo davvero dire che la meccanica gira... come un orologio.

Grafomante sta diventando una sorta di sistema, adattabile a qualunque contesto. Ci tornerete ancora sopra? Avete in cantiere nuovi seguiti, magari ambientati in tutt'altro scenario?

L'obiettivo fin dall'inizio è stato proprio quello, creare un sistema di gioco attorno al quale far ruotare storie di ambientazione diversa. Di idee ne abbiamo diverse in cantiere, la meccanica dei disegni ha ancora molto da offrire, ma dipende sempre dal riscontro del pubblico. Se ce ne fosse la possibilità, di certo ci faremo trovare preparati!

Sappiamo che quest'anno avete partecipato entrambi ai Corti di LGL, arrivando peraltro secondo e terzo, un eccellente risultato! Vedremo le idee che avete sviluppato per il concorso in un contesto commerciale in futuro? O i Corti restano una palestra per migliorare e affinare le capacità, indipendentemente dalle possibilità di pubblicazione?

Risposta ROBERTO: Qui ti rispondiamo separatamente. Per quanto mi riguarda, quest'anno ho puntato molto sulla sperimentazione. L'intento era quello di scoprire se il puzzle system potesse funzionare o meno. Ammetto che la reazione degli utenti mi ha stimolato moltissimo, quindi vorrei provare a proporre il corto a qualche casa editrice, nella speranza di poter espandere la storia. O chissà, magari crearne una del tutto nuova con lo stesso sistema di gioco (come in grafomante, il bello sta nel fatto che si può sposare bene con diverse ambientazioni). Stiamo a vedere che succede!

Risposta LORENZO: Grazie mille! Per me il concorso è un bellissimo ambiente dove ricevere feedback sulle sperimentazioni. Ogni anno cerco di reinventarmi e quest'anno ho deciso di creare un mondo vivo e complesso, con personaggi che non erano solo fini a se stessi e devo dire che mi sono affezionato molto a Ruru e i suoi comprimari. L'ottimo riscontro del pubblico su ambientazione e meccaniche mi fa pensare che potrebbe essere ben accolto un corposo sequel (oppure un prequel, magari approfondendo personaggi secondari). Di sicuro il mondo che ho creato ha tanto da dire e da offrire! Per quello che riguarda il concorso, adoro partecipare dando in pasto a colleghi e appassionato le mie idee più pazze e sentire ottimi consigli su come migliorare come designer e scrittore, quindi parteciperò senza meno! 

Il nuovo fumettogame di Stefano Tartarotti,
Una notte da cana

LUCY

TORNA CON UN AMICO

di Jonny Fontana

Un nuovo fumettogioco targato MS Edizioni verrà presentato a Modena Play 2023. Si tratta de “Una notte da Cana”, sequel del pluripremiato “Un giorno da Cana”, fumettogioco avente per protagonista la simpatica cagnolina Lucy, dell’illustratore Stefano Tartarotti. I giocatori vestiranno nuovamente i pelosi panni di Lucy, pronta a investigare sulla scomparsa di Ares, il cane dei vicini, aiutata da Guapo, un volpino follemente innamorato di lei. Si dovrà scoprire il colpevole del rapimento seguendo le differenti piste che porteranno i lettori a dubitare degli ospiti di un misterioso castello, che sorge nel cuore del bosco. Sono presenti numerosi finali di quest’avventura, che potrà essere letta più volte anche grazie alle due differenti modalità di lettura previste. Il fumettogame è opera di Stefano Tartarotti il quale, dopo aver realiz-

zato il precedente in compagnia di Christian Giove, ha dato vita in autonomia a questa seconda opera. Ma lasciamo la parola a Tartarotti stesso (che sarà presente a Modena domenica 21, allo stand MS Edizioni, forse in compagnia della Cana, per effettuare un firmacopie del suo nuovo fumettogioco) che ci parlerà diffusamente della genesi e di cosa dovremo aspettarci da “Una notte da Cana”.

Innanzitutto grazie, Stefano, per avere accettato la nostra intervista. Una Notte da Cana è il tuo secondo fumettogame, sequel de Un Giorno da Cana: descrivicelo in due parole!

Grazie a voi. Un paio di anni fa, mentre tornavo da un firmacopie di “Un giorno da Cana” a Torino, mi venne voglia di provare a fare un nuovo librogame investigativo ad ambien-



tazione invernale, con protagonisti la Cana, Guapo e Ares (il cagnone dei vicini). Mentre guidavo, continuavo a pensare allo sviluppo della trama e alle gag. Nei mesi successivi continuai a ritrovarmi ad archiviare nella mia testa personaggi e dialoghi. Poi, circa un anno fa, cominciai a scrivere e disegnare le pagine. A inizio 2023 il libro era finito e contava circa 170 pagine. “Una notte da Cana” è un giallo, un fumettogame avventuroso-investigativo, ma raccontato in chiave umoristica (come “Un giorno da Cana”). Un personaggio importante è scomparso di notte nel bosco innevato e bisogna scoprire cosa gli è successo, perché c'è una misteriosa minaccia che incombe su quel bosco e su uno strano castello che si trova in una radura al centro del bosco.

In questo fumettogame, Lucy avrà un

compagno di avventure, il volpino Guapo! Dicci di più su di lui. La sua presenza avrà risvolti anche sul gameplay?

Guapo è il mini cane volpino (realmente esistente) che compariva in alcune pagine del libro precedente. È un personaggio molto simpatico, buffo e strenuo corteggiatore della Cana. In questa nuova avventura fa da spalla comica alla Cana e interpreta un ruolo alla dottor Watson di Sherlock Holmes. È un personaggio divertente con la tendenza a mettersi nei guai, ma che, pur nella follia dei suoi commenti e delle sue osservazioni nonsense, può aiutare il lettore a cogliere una serie di informazioni utili per l'identificazione del colpevole. Inoltre Guapo porta un bizzarro miniborsello senza fondo (tipo la borsa di Eta Beta) dove conserva una gigantesca quantità di oggetti surreali e tutti gli indizi e gli oggetti di gioco che il cana-lettore troverà durante la lettura.

Nel precedente lavoro erano presenti quattro storie principali: la struttura sarà simile anche in questo seguito, o dovremo aspettarci delle sorprese?

“Un giorno da Cana” aveva quattro avventure principali quasi indipendenti tra loro. Queste iniziavano e terminavano nel giardino di casa e si concludevano ciascuna nell'arco di una giornata (narrativa). “Una notte da Cana”, essendo una specie di giallo alla Agatha Christie con cani e altri strambi animali, è sviluppato lungo un'unica macrostoria che si snoda dal tramonto all'alba. Si dovrà indagare su alcuni animali sospettati, trovare prove e informazioni esplorando il bosco e il castello, scoprire cos'è accaduto al personaggio scomparso e svelare quali sono le ragioni degli eventi bizzarri che rendono così misterioso quel luogo.

Un Giorno da Cana aveva la particolarità

di presentarsi come un prodotto “per bambini”, ma rivolto anche ai grandi: ritieni che questo doppio pubblico sia stato mantenuto anche in questo caso?

In teoria anche questa nuova avventura dovrebbe divertire sia gli adulti che i bambini. Oltretutto avere Guapo come spalla comica mi ha permesso di inserire una maggior quantità di situazioni buffe. Anche il fatto che ci siano molti ambienti da esplorare, un giallo da risolvere e oggetti da trovare dovrebbe motivare e coinvolgere maggiormente i bambini nella lettura. Probabilmente questo libro è meno lineare di “Un giorno da Cana”. In quelle quattro storie arrivavi sempre a fine giornata, anche se non avevi risolto l’avventura, grazie a epiloghi di parziale successo che ti invitavano a riprovarci. In “Una notte da Cana”, invece, il cuore del racconto è la scoperta del colpevole misterioso e dei conseguenti possibili epiloghi. Per procedere nell’indagine, vanno ottenuti degli indizi o degli oggetti che sbloccano le successive parti del libro. Questo forse potrebbe mettere in difficoltà qualche bambino più piccolo. Ma con l’aiuto saltuario di un adulto, dovrebbe riuscire ad arrivare comunque a fine libro. Oltretutto, su suggerimento di Christian e dell’editore, abbiamo inserito la possibilità di giocare in due modalità diverse: una “a tempo” per i gamer più esperti, e un’altra “rilassata” per permettere a bambini o lettori meno esperti di esplorare con calma gli ambienti di gioco.

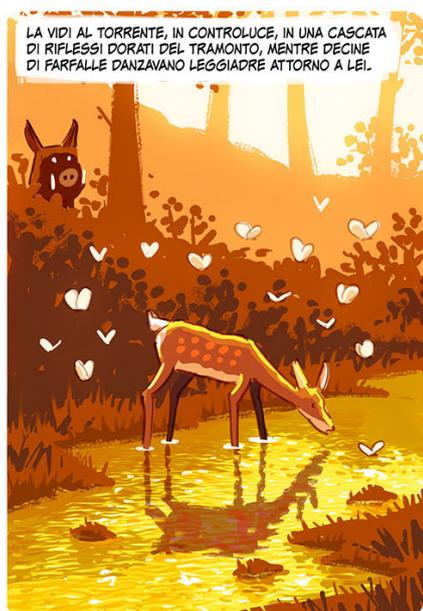
Il primo fumettogame era realizzato a quattro mani con Christian Giove, mentre questo è tutta farina del tuo sacco.

L’assenza di Giove cosa “toglie” all’opera e cosa hai dovuto mettere tu in più?

Christian è bravissimo e mi ha aiutato molto aver realizzato un primo libro con lui. Oltretutto è la persona più gentile e disponibile



che conosca. Diciamo che per me, che sono abituato a scrivere e disegnare miei fumetti in solitudine e in totale e caotica libertà, scrivere e disegnare sotto editing e supervisione costante un libro umoristico di 150-170 pagine a colori, è mooolto impegnativo (chiunque mi faccia da supervisore). Realizzando un paio di pagine al giorno (tra scrittura, disegno e colori) mi servono mesi e mesi di lavoro per disegnare un libro a fumetti con quel numero di pagine. Mi è sembrato più semplice e rilassante affrontare nuovamente un lavoro di questa entità realizzandolo da solo e nel tempo libero. La mia intenzione e-



più di un lettore: hai inserito qualcosa di ugualmente diabolico anche in questo fumetto?

Anche questa volta ci sono degli easter egg nascosti e un minigame. Se giocando ci si imbatte in Kiwi, la giovane minilepre samurai, si potrà cercarla nelle pagine. Se si riuscirà a trovare tutti i paragrafi nei quali è stata nascosta, sul sito dell'editore si potrà accedere a una divertente sorpresa.

Un Giorno da Cana è forse il librogame italiano tradotto in più lingue: a quante siamo arrivati? Dicci di più sulle edizioni estere.

Per il momento, oltre che in Italia, è uscito in Francia, Corea del Sud, Polonia e (a breve) anche Cina e Taiwan.

Ci stai prendendo gusto con i fumettigame? Credi che ne vedremo un altro dedicato a Lucy, magari con l'introduzione di Canoanziano (due parole su di lui per chi non ti segue sui social)?

Devo ammettere che sviluppare racconti umoristici su linee narrative multiple ha delle grandi potenzialità creative per un disegnatore. Certo, forse può richiedere qualche piccola fatica in più al lettore adulto senza esperienza di librogame o di lettura di storie non lineari. Invece per adolescenti e bambini, anche senza esperienza di librogame, questo tipo di lettura sembra aumentare molto il divertimento. Canoanziano è un recente acquisto della Cana-casa. È un bravo cagnone di dodici anni e un po' malandato, arrivato pelle e ossa una decina di mesi fa, su proposta di un'amica volontaria di un rifugio di animali. Fortunatamente ha ripreso peso e ora sembra stare meglio. Purtroppo è arrivato mentre ero già a un terzo del libro e ho potuto inserirlo solo in piccolo cameo narrativo. 

ra di non fare una vera e propria storia a bivi, ma più una specie di versione cartacea di un videogame investigativo-esplorativo di ambienti. Speravo che questo limitasse i possibili danni dovuti alla mia poca esperienza di librogame. A me sembra che il risultato sia divertente da leggere e da giocare tutto di un fiato.

Ma ogni scarrafone è bello a mamma sua, quindi devo vedere cosa ne penseranno i lettori.

Nel primo volume le upupe, nascoste nelle illustrazioni, hanno fatto impazzire

Vecchi e nuovi ritorni a Modena Play

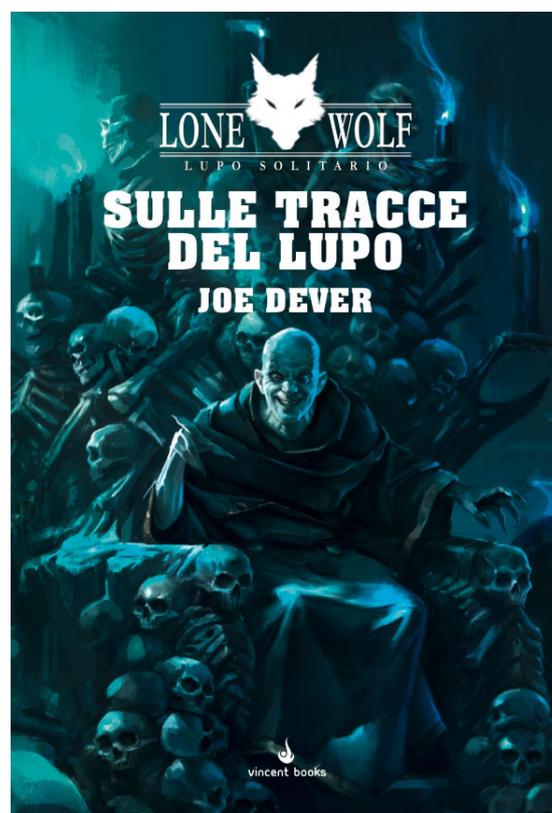
I BIVI DI RAVEN AL PLAY

di Jonny Fontana

In un articolo uscito all'inizio dell'anno sul Magazine, veniva anticipato che le uscite di Raven in tema librogame, durante il 2023, sarebbero state numerose. Tale annuncio inizia a concretizzarsi, con ben sei titoli (di cui due già disponibili) in arrivo sui tavoli di Modena Play, la ben nota fiera del gioco che quest'anno si terrà nelle giornate del 19, 20 e 21 maggio.

Come è lecito aspettarsi, uno dei titoli in questione è dedicato sempre a lui, Lupo Solitario. Vincent Books, la casa editrice che pubblica i librogame di Raven, sta infatti portando avanti tutta la riedizione di Lupo Solitario, la collana di librogame più venduta in Italia. A Modena, per la precisione, sarà presentato il numero 25, reintitolato Sulle Tracce del Lupo.

Siamo vicini, ormai, alla conclusione della





serie classica con un volume come sempre revisionato integralmente, con nuova traduzione di Paolo Maggi e illustrazioni, nuove di zecca, di Michele D'Aloisio.

In questo episodio Lupo Solitario è scomparso. Di ritorno dalla vittoriosa campagna contro le armate di Eldenora (si veda il numero 24, La Guerra delle Rune), una misteriosa entità demoniaca dal potere sovranaturale ha imprigionato il leader dell'Ordine senza che i maestri Kai che lo accompagnavano potessero opporsi. E qui interverremo noi lettori, perché solo il più potente dei Grandi Maestri ha la tempra e le abilità necessarie per tentare un disperato salvataggio. Per scoprire dove è stato portato il Maestro Supremo, dovremo quindi metterci Sulle Tracce del Lupo. Un nuovo classico viene ripubblicato con l'arrivo del secondo volume di Oltre l'Incubo, intitolato Nel vortice del tempo, che conclude così la serie horror ritornata con un'edizione completamente rinnovata e reillustrata da Francesco Biagini, presentata in edizione

con copertina rigida e sovracopertina. A Modena, inoltre, saranno presenti edizioni limitate sia di questo volume che del precedente, Il regno dell'ombra, con sovracopertina variant che riproduce – per i più nostalgici – le copertine presenti nell'edizione EL.

La storia de Nel vortice del tempo riprende dal punto in cui si era fermata nel volume precedente. Cos'è in realtà la misteriosa piramide di cristallo che abbiamo recuperato dalle miniere in Galles? L'abbiamo portata con noi a Londra per indagare le sue misteriose origini ma, mentre la stiamo osservando nella quiete del nostro studio, una mano scheletrica penetra dalla finestra e la afferra, per poi svanire nella notte!

Di nuovo siamo trascinato in una lotta mortale contro le forze della Grande Oscurità. Dalle sale del British Museum alle profondità labirintiche sotto le sabbie d'Egitto, dovremo inseguire il misterioso artefice di un'antica maledizione, padrone di inesplicabili poteri, in una sfida millenaria dove è in gioco il destino dell'umanità.

Saranno poi presenti diversi inediti per il pubblico italiano, alcuni relativi a serie già avviate, mentre in un caso verrà inaugurata una nuova collana.

Ad esempio, a Modena verrà presentato ufficialmente, anche se già presente sugli scaffali, il nuovo numero della collana Dedalo (ormai giunta al suo settimo titolo), In Cerca di Angelica di Andrea Angiolino. Con Angelica – espansione di un racconto gioco già pubblicato sulla rivista ludica loGioco - Angiolino porta i lettori tra le pagine di un classico della letteratura italiana, l'Orlando Furioso, il poema cavalleresco per eccellenza, nato dalla penna di Ludovico Ariosto.

Inoltre, durante la fiera di Modena, Angiolino e l'illustratore del librogame Alan D'Amico saranno presenti per autografare copie e parlare del volume.

Fra gli inediti di collane già ben avviate rientra anche il quinto titolo della seconda serie di Choose Cthulhu - La cosa sulla soglia, serie direttamente ispirata ad alcuni dei più conosciuti lavori di H.P. Lovecraft, della quale è stata appena annunciata una terza serie da parte degli autori spagnoli.

In questa rivisitazione dell'omonimo racconto lovecraftiano, impersoneremo Daniel "Dan" Upton, noto illustratore di libri macabri. Appena tornati ad Arkham, nostra città natale, scopriamo con sorpresa che il nostro vecchio amico Edward è in procinto di sposarsi. Ma qualcosa nello sguardo magnetico di Asenath Waite, la sua affascinante promessa sposa, ci fa dubitare sulla serenità della futura unione. Dovremmo forse opporci al corso degli eventi, prima che sia troppo tardi? Prima che quella "cosa" venga a bussare alla nostra porta...

Dopo il precedente Zombi-Sopravvivere a ogni costo!, avremo una nuova uscita anche per la collana Fumettogame, che vede il ritorno di due fratellini e dei loro magici animali. Con Hocus & Pocus - Il formidabile duo, infatti, gli omonimi personaggi già visti nel precedente L'esame dei Maestri Favolini si ritrovano alle prese con i malfattori del mondo delle fiabe.

La nostra missione, questa volta, sarà quella di aiutare Biancaneve, preoccupata per i suoi sette cugini nani, occupati nella miniera di Ehi-Oh, che non sono ancora tornati a casa dal lavoro. Risolvere anche questo caso non sarà facile, ma grazie all'aiuto di MamyMel, il suo specchio magico e, soprattutto, i nostri Favolini, Hocus & Pocus riusciranno ad avere la meglio!

Infine, la novità più originale dell'evento, con non solo l'uscita di un librogame, ma l'apertura di una nuova collana con la pubblicazione di Somora - La città della menzogna.

Questo è il volume inaugurale di una serie te-



desca di librogame, edita da Mantikore-Verlag (la stessa casa editrice de Il Cavaliere del Sole Nero), dalle atmosfere cupe e deprimenti. Nella città che dà il nome alla collana, Somora, imperano la corruzione e il caos. I sogni dei suoi abitanti scoppiano come bolle di sapone, mentre le bugie, i tradimenti e il crimine si spandono come denso fumo nero, al punto che la popolazione si rifugia, a volte, in uno degli ultimi rifugi ad essa rimasti: la droga. I pochi sognatori che ancora osano opporsi alla disonestà e all'ingiustizia diffuse in ogni settore, pagano un prezzo molto alto per il proprio, folle, ingenuo coraggio.

In questo romanzo interattivo ci troveremo a vestire i panni, o meglio, la divisa di una giovane poliziotta che combatte una lotta apparentemente senza speranza. I nostri nemici ci hanno tolto tutto quello che avevamo: la famiglia, la reputazione, il lavoro nel tentativo di spezzare il nostro spirito indomabile. Ma ignorano un oscuro segreto che ci riguarda: una creatura degli incubi non vuole



la nostra morte, non ancora.

La città delle menzogne si preannuncia come un viaggio in una delle più oscure delle città criminali, sulle orme di precedenti illustri quali Gotham e Sin City, in un dark urban fantasy che trascinerà i lettori sull'orlo della disperazione.

Ma lasciamo che a dirci di più su questa nuova operazione di importazione di librogame esteri – dalla Germania, in questo caso – siano Francesco Mattioli, curatore della sezione librogame di Vincent/Raven, ed Ersilia Rappazzo, che ha curato in prima persona la nuova collana Somora.

Buongiorno, Francesco ed Ersilia. La Città della Menzogna è la novità più “nuova” di Raven in uscita a Modena: in due parole, come descrivereste questo librogame?

Ersilia: Due parole sono troppo poche, direi che ne servono almeno quattro: Somora è un dark urban fantasy distopico che a tratti spazia nell'hard-boiled. Il titolo è anche il nome della città che funge da ambientazione, in cui vigono la corruzione e il caos. La protagonista che giocherete è una poliziotta che dovrà combattere da sola contro tutto e tutti per sopravvivere e per trovare la verità dietro ai loschi interessi criminali al potere. Niente di più difficile: 1/6 dei paragrafi di questo volume sono instant death. Vi muoverete in un mondo brutale che cercherà di sopraffarvi, perché siete donna e perché lottate per la giustizia. Aspettatevi dunque descrizioni crude, scene violente e temi che finora nei librogame italiani non so-

no stati affrontati (uno su tutti la dipendenza e gli effetti della droga), il tutto con una prosa secca, fredda e immediata, che in tedesco fa un certo effetto e che la traduttrice Erica Vallergera è riuscita a replicare fedelmente in italiano.

Cosa ha attirato l'attenzione di Raven su questo volume? Potete dirci di più sulla coppia di fratelli, autori del volume, Christian e Florian Sussner?

Francesco: Abbiamo scoperto Somora grazie alla nostra partnership con l'editore tedesco Mantikore Verlag, di cui abbiamo già pubblicato altri volumi. Nicolai Bonczyk, la persona che ha fondato la casa editrice, ha un occhio speciale per scegliere serie e libri per la sua collana. In sostanza, ogni libro Mantikore attira la nostra attenzione!

Ersilia: Non conosciamo direttamente gli autori, ma ci ha colpito il loro immaginario. Leggendo questo primo volume si capisce che il mondo che hanno creato è ampio e strutturato, e che la

storia si svolge in solo alcuni dei suoi luoghi e coinvolge solo alcuni dei personaggi che lo abitano. Insomma, abbiamo avuto l'impressione che ci sia ancora molto da scoprire del mondo di Somora e non vediamo l'ora di farlo insieme a voi.

Sin dalla copertina, è palese l'omaggio voluto da questo librogame alla graphic novel di Miller, Sin City. Quali elementi in comune potremo trovare tra le due opere?

Francesco: Entrambe le opere hanno riferimenti in comune: un certo tipo di narrativa



hard-boiled, la città maledetta in mano al crimine, la lotta per la giustizia a prezzo di enormi sacrifici, i personaggi caratterizzati all'estremo. Non direi che in Somora si trovino riferimenti precisi a Sin City, ma certamente ne condivide l'atmosfera.

Qual è il sistema di gioco de La Città della Menzogna? Dobbiamo aspettarci numerose regole e lanci di dado, oppure un regolamento più agevole?

Ersilia: Nulla di troppo complesso. Non ci sarà bisogno dei dadi: per alcuni minigame basterà aprire un numero di pagina a caso. Aspettatevi invece abbondanti indovinelli e enigmi. Ci saranno anche le parole chiave, ma il meccanismo pensato dagli autori è un po' diverso da quello a cui siamo abituati: anziché prendere nota di una parola dovrete prendere nota di un numero a essa associato. Così facendo, barare sarà impossibile: il testo infatti non vi dirà "se hai la parola chiave SPARO vai al...", bensì "se vuoi fare questa azione, vai a SPARO". A seconda degli sviluppi, poi, alla parola chiave in questione potranno essere associati numeri sempre diversi. Se detta così vi sembra complesso, non preoccupatevi: giocando in realtà diventa molto semplice.

Il volume seguirà il formato degli altri librogame Vincent-Raven, con copertina rigida e sovracopertina? A Modena saranno previste copertine versione limited?

Francesco: Avrà il formato tipico dei Lupo Solitario e delle nostre serie deluxe: cartona-

to con sovracoperta. Non sono previste per Somora copertine variant.

Il librogame inaugura una nuova collana, Somora. Si tratterà di un'avventura one-shot o sono previsti uno o più seguiti?

Ersilia: In tedesco è già uscito il secondo volume: La città dei sogni. Non sappiamo se ne sia previsto un terzo, ma come dicevo l'ambientazione ci è sembrata abbastanza ricca da promettere bene in tal senso. Se cercate bene, in questo volume troverete anche degli easter egg che vi faranno immergere ancora di più in questo mondo e che vi permetteranno di scorgere degli sprazzi di quello che potreste trovare nel seguito.



La Città della Menzogna è il secondo librogame edito in Italia da un originale tedesco, dopo Il Cavaliere del Sole Nero: dovremo aspettarci nuove collaborazioni tra Raven e la casa editrice tedesca Mantikore-Verlag?

Francesco: Sì, negli ultimi tempi abbiamo deciso di approfondire la collaborazione con Mantikore Verlag, che già ci aveva portato, oltre al Cavaliere del Sole Nero, la serie ACE gamebooks di Jonathan Green. Sono in arrivo il secondo libro della coppia Swen Harder e Fufu Frauenwahl, Metal Heroes and the Fate of Rock, e altre serie che annunceremo prossimamente, con l'idea di pubblicare un po' per volta tutto il loro catalogo. Sono libri molto interessanti, mediamente di grosse dimensioni e con curiose innovazioni nelle meccaniche di gioco, che siamo sicuri troveranno molti lettori anche in Italia.

PLAY

festival del gioco

- Bg** boardgames
giochi da tavolo
- Cg** cardgames
giochi di carte
- Fg** familygames
giochi per famiglie
- Lg** livegames
giochi dal vivo
- Mg** miniaturegames
giochi di miniature
- RPg** role-playinggames
giochi di ruolo
- Vg** videogames
videogiochi
- G** general area
area generica
- R** refreshment stand
puntiristoro

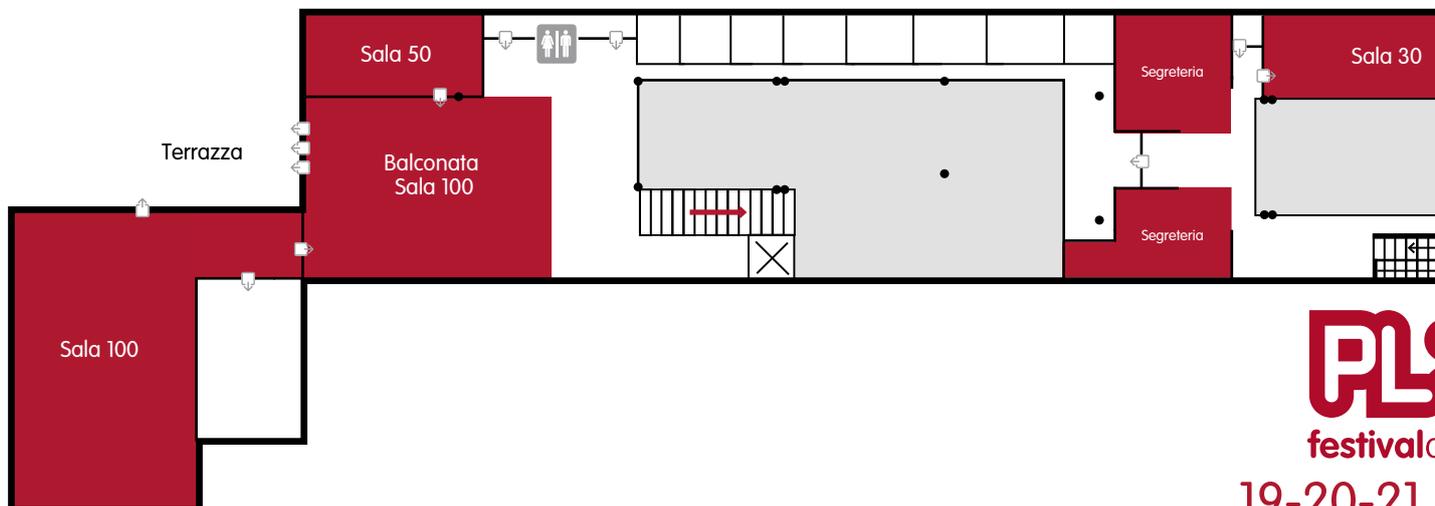


- bar
- ristorante
- toilet
- bancomat
- servizio medico
- uscita di sicurezza



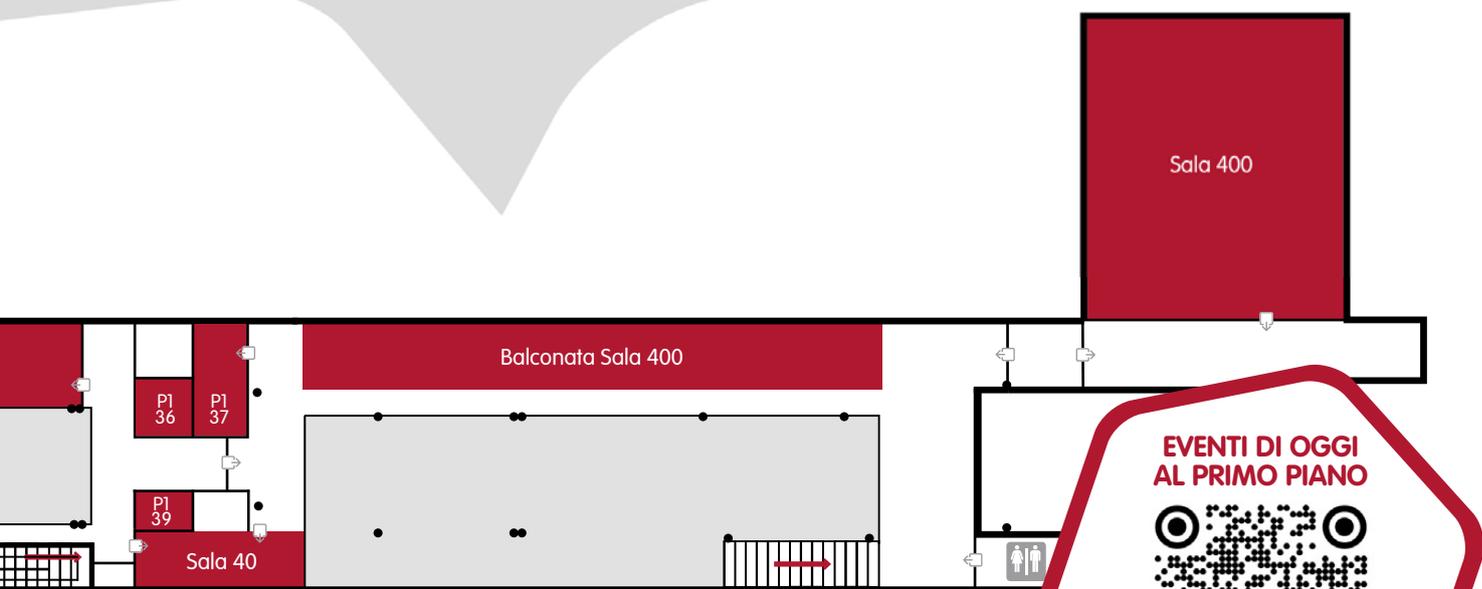
2220 RPG	B 24	COMPAGNIA DI VENTURA FALCHI		GAME SCIENCE RESEARCH CENTER	F 9
ACES GAMES	A 21	DEL SECCHIA	E 27	GAO STREET FOOD	E 10
ACHERON	A 29	COMUNE DI MODENA - PALESTRA DIGITALE		GATEONGAMES	B 7
ACTUAL PLAY	GALLERIA 15	MAKEITMODENA	F 7	GELATERIA ANTEPRIMA	E 5
ADHRAS ART	E 19A	COSMIC GROUP	A 12	GELATERIA ANTEPRIMA	E 25
AEGIS LUDI - DRAGONAGE LIVE	E 21	COSPLAYER CUSTOM	B 24	GIEMME RICEVIMENTI	E 1
AGON - A GAME OF NERDS	A 20	CRANIO CREATIONS	A 40	GIOCHI ASTRATTI	F 1
AHOTNIK	A 2	CREATIVAMENTE	B 4	GIOCHI DA DUE	C 2
ALEPH GAMES	D 3	CSI	F 23	GIOCHI DEI GRANDI	A 3
ALLI PER GIOCARE	E 8	CULTURGAME - 20.000 SUONI SOTTO I MARI	F 21	GIOCHI UNITI	A 41
ARCIGAY	F 8	DAWN TOWN GAMES	A 18	GIOCHI UNITI	C 11
AREA GAMES	C 9	DEER GAMES STUDIO	B 28	GIOCHIX	B 6
AREA GIOCO DI RUOLO	A 24 e 26	DEVIR ITALIA	B 9	GOBLIN MAGNIFICO	C 2A
AREA TORNEI BG	Balconata Sala 400	DICE LAIR	A 19	GRANDI EVENTI	Sala 400
AREA TORNEI BG	C 30	DJAMA GAMES	A 5	GRIMFORGE MINIATURES	B 23
AREA TORNEI MG Balconata	Sala 400	DJECO	F 28	GRUMPY BEAR	A 9 e 10
ARENA 01	E 26	DRACOMACA	B 39	GUARDAROBA	GALLERIA 3
ARENA 02	E 30	DRAGON'S WORKS & SIGN OF THE WITCH	B 32	HABA	F 5
ARISTEA	A 4	DREAMLORD GAMES E NESSUNDOVE	A 27	HASBRO FAN	A 25
ASMODEE ITALIA	A 39	DULCIS IN FUNDO	E 3	HASBRO GAMING	B 31
AULE FORGE	E 14	DULCIS IN FUNDO	E 24	HELVETIQ	B 35
AVALON HILL	A 25	DULCIS IN FUNDO	GALLERIA 18	HEROQUEST	A 25
BABALIBRI	F 29	DV GAMES - GHENOS GAMES	A 15	HIDDEN INDUSTRIES	A 5
BATTLE FOR VILEGIS	E 20	ELYSIUM	E 17	HOLLOW PRESS	A 32
BATTLETECH	B 25	ERA DIGITAL	A 37	HORRIBLE GUILD	GALLERIA 10
BAZAAR DEL MOONGHA	E 14	ERICKSON	F 3	I LIBRI DELLO GNOMO	B 24
BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL	A 25	ESCAPE STUDIO DESIGN	A 2	IELLO	B 37
BETTOLA DI YODA	E 14B	ETEMENANKI	E 22	IL C.O.S.MO	F 2
BG STORICO	D 4	ETEMENANKI EDITORE	E 22	IL DARDO	E 11
BIOVIVA EDITIONS	F 31	EUREKA BVBA (HUZZLE & HANAYAMA)	B 5	IL SALOTTO DI GIANO	GALLERIA 12
BLIND CYCLOPS GAMES	D 4	FABRYKA KART TREFL	P1 23	IL TARLO	F 18
BOARD ITALIAN GAMERS - BIG	C 10	FAMILY ARENA	F 26	ILSA MAGAZINE	C 7
BOARDGAMES INVASION	B 26	FANTASIA EDIZIONI	A 17	INAF - ISTITUTO NAZIONALE DI ASTROFISICA	F 10
BOMBETTE	E 6	FANTASY LABYRINTH	B 33	INDEPENDENCE PLAY	B 36
CAMARILLA ITALIA	E 18	FANTASY REAL DREAMS	E 16	INFN - ISTITUTO NAZIONALE DI FISICA NUCLEARE	F 6
CENCINI'S BOOK	B 32	FEDERLUDO	F 4	INFO POINT SCUOLE	GALLERIA 19
CENTUM OCULI APS	B 24	FEVER GAMES	B 3	INGEGNERIA DEL BUON SOLLIAZZO	F 17
CHAOS LEAGUE	GALLERIA 9	FINIS TERRAE - IL GIOCO	B 32	INGRANARIA GDR STEAMPUNK	A 20
CHAOS LEAGUE	P1 36/37	FORGIA DI FENRIR	E 14	INNGAME - CRONACHE D'OMBRA	E 19
CHESSEX	A 2	FORST	E 7	IOGIOCO	B 12
CLEMENTONI	B 8	FORST	E 12	ISOLA ILLYON EDIZIONI	A 30
CLUB TREEMME	B 18	FULL METAL GAMES	A 20	ISTITUTO VENTURI	C 2
COBBLE HILL PUZZLES	A 14	FUMBLE GDR	A 5	KELIOS THE PROPHECY	A 20
COMELASFOGLIA	B 32	FUNFORGE	B 37		

PRIMO
PIANO



PLS
festival
19-20-21
www.play-

KONAMI	F 13	NIGREDO PRESS	A 5	SPACE OTTER PUBLISHING	B 32
LA FORTEZZA	E 23	OFFICINA MENINGI	B 24	SPELLBOOK BREWING	E 4
LA GILDA - PUNTO ROSA	GALLERIA 8	OGS - ISTITUTO NAZIONALE		SPIN MASTER	B 34
LA TANA DEL GOBLIN	C 1	DI OCEANOGRAFIA	F 11	STAZIONE ZOOLOGICA ANTON DOHRN	F 21
LA TANA DEL GOBLIN	C 3	OLIPHANTE	B 10	STRATAGEMMA	A 22
LA TANA DEL GOBLIN	C 5	ONAGRO	B 33	STUDIO SUPERNOVA - LUCKY DUCK	
LA TANA DEL GOBLIN	C 6	ONIGIRI MANIA	E 7A	GAMES FUNSIDE	B 35
LA TANA DEL GOBLIN	C 2A	ORAO	F 16	TABLESCOPE	F 19
LA TANA DELL'ELFO	E 13	PANINI COMICS	A 5	TANGUERO	F 16
LASER GAME	E 32	PANINI COMICS	F 24	TARTARUS LONGO ITINERE	B 33
LE MINIATURE DI ORION	B 24	PENDRAGON	A 1	TAVERNA DEL GARGOYLE	B 31
LE.FA.GIO	F 27	PENDRAGON	A 2	TAVERNA DEL MOONGHA	E 28
LEADER GAMES	A 5	PLAY HISTORY	PI Sala 50	TERRA DEI GIOCHI	A 28
LIBRARI	A 38	PLAY HOT LIST	B 18	TESLA GAMES	A 14
LICEO MURATORI SAN CARLO	C 3, C 5, F 8	PLAY LAB POWERED BY GIANO	GALLERIA 11	THE DICETROYERS	A 13
LIGHT FISH GAMES	A 5	PLAY STORE	GALLERIA 20	THE WORLD ANVIL	A 5
LITTLE ROCKET GAMES	B 11	PLAY WAR PIT	B 23	TIGELLE PELLONI	GALLERIA
LOGICA GIOCHI E PUZZLE MANIA	B 5	PLAYAGAMES EDIZIONI	A 42	TIN HAT GAMES	A 31
LUCKY DUCK	B 35	PLESIO EDITORE	B 32	TORRE NERA	GALLERIA 8B
LUDENDO DOCERE	B 38	PREMI INTERNAZIONALI	C 3 e 5	UFFICIO STAMPA	GALLERIA 17
LUDIK PROJECT	B 27	PROFESSOR PUZZLE LTD	B 5	UGEAR - ARTLASER.IT	B 16
LUDO LABO	PI 39	PROTO SOCCORSO	B 38	UGG	D 2
LUDOSPORT AEMILIA	E 14A	PWORK WARGAMES	A 7	UNDERDOGS	A 20
LUDOTECA	C 1	RAVEN DISTRIBUTION	A 6	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA	
LUDUS MAGNUS	A 16	RAVENSBURGER	B 2	UTLC - CERG	F 12
MAGICSTORE.IT	F 13	RED GLOVE EDIZIONI & DISTRIBUZIONI	A 14	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA	
MAIL BOXES ETC. - SPEDIZIONI	GALLERIA 2	REPLAY	C 3 e 5	E REGGIO EMILIA	F 2
MANA PROJECT STUDIO	A 8	RISOTTOMANIA	E 2	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA	
MANCALAMARO	B 37	ROLE CAMP	F 19	E REGGIO EMILIA	F 8
MANIAX.IT	B 29	SALA CONFERENZE	PI Sala 40	VALLEJO SCHOOL PAINTING AWARDS	B 22
MAURO DISTEFANO	F 16	SALA CONFERENZE	PI Sala 50	VALLEY - HOOPERS	B 33
MENSA ITALIA	F 25	SALA CONFERENZE	GALLERIA 6/7	VEGEgames	B 38
MINDWORK STUDIO	B 13	SAN MARINO COMICS	E 15	VR CLUB ITALIA	E 31
MISTERTEA BUBBLE TEA	E 7B	SAZ	B 38	VUCA SIMULATIONS	D 1
MIT E LEGGENDE - MEET MYTHS	B 32	SCHMIDT	B 9	WARMMASTER GIOCHI E FUMETTI	B 14
MOB VANGUARD - AREA CROWDFUNDING	B 1	SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS	B 17	WIZARDS OF THE COAST	A 25
MONDIVERSI	A 33	SCUOLA MOHOLE	F 20	WOLFE JORDY	A 36
MONDO PANINO	E 9	SECRET BASE	B 15	WYRD EDIZIONI	A 5
MONKEY DO GAMES	B 32	SEGRETERIA GIOCO DI RUOLO	A 26A	YAS! GAMES	B 30
MORE GAMES	C 8	SKYFORGE SABERS - LIGHTSABERS		YOKAI!	A 20
MS EDIZIONI	A 5	DA COMBATTIMENTO E COLLEZIONE	E 14		
MUTINA BELLICA	B 25	SKYTEAR	A 2		
NARRATIVA	A 11	SMART GAMES	F 30		
NEED GAMES!	A 34	SMAZZI & SCAZZI	F 16		





L'editrice Giordana Gradara anticipa un passaggio del particolare regolamento che simulerà assenza di memoria del protagonista

PLESIO DIVENTA “CATTIVA”

a cura della **Redazione di Lgl Magazine**

Affrontare tematiche adulte, non sempre presenti nei librigioco del passato e del presente, con un approccio molto singolare e una struttura particolare della narrazione. Con questi obiettivi - e l'ambizione di essere una "rivelazione" della rassegna modenese - si presenta a Play 2023 "Le orme rosse", edito da Lambda House, marchio di Plesio Editore. Un'opera di Aldo Rovagnati ("Pier delle Vigne - I giorni del giudizio", Watson Edizioni), che ha ideato per primo il meccanismo sedici anni fa, e poi progettata e scritta assieme ad Alberto Orsini, che firma uno dei suoi tre librigioco in questa edizione di Modena, come raccontiamo in un altro articolo su queste pagine. E proprio Orsini, in un doppio ruolo, con questo volume sperimentale esordisce anche come curatore della collana a bivi del-

la casa editrice guidata da Giordana Gradara. Proprio a quest'ultima, Lgl Mag ha voluto rivolgere alcune domande per presentare ancora meglio la storia, di cui fin qui poco è trapelato, e capire i motivi che l'hanno condotta a una scelta così di rottura. Ne vengono fuori alcune anticipazioni interessanti, su tutto un passaggio testuale del regolamento che i lettori di questo giornale potranno leggere in anteprima per cominciare a familiarizzare con la confezione inconsueta dei capitoli. L'intento degli autori, spiega Gradara, è di simulare l'assenza di memoria a breve del personaggio principale, lo spietato mercenario Sean Pelle, che vivrà una doppia avventura a metà tra uno scenario sanguinario di guerriglia nella feroce Uganda e uno più ambiguo al coman-

do di una misteriosa nave da crociera.

C'è un alone di mistero sopra "Le orme rosse", il librogiooco nuovo di zecca che lancerete a Modena. Si tratta di un'opera che promette di essere sperimentale e innovativa, puoi presentarcene i tratti salienti?

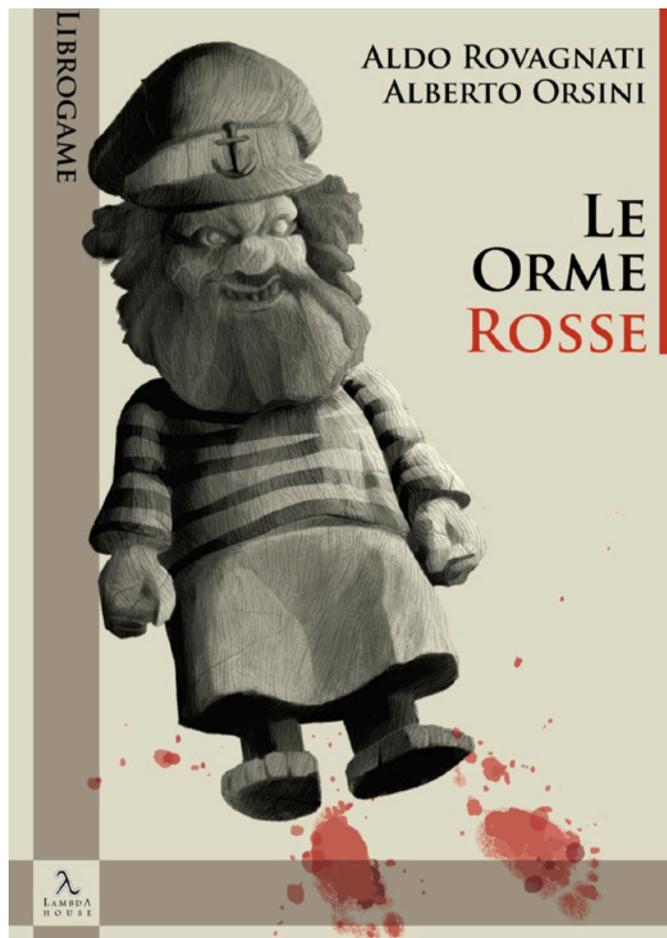
Questo è un prodotto a cui tengo tantissimo. Non solo unisce la dinamica della narrazione a bivi a elementi realistici più tipici della narrativa tradizionale, ma lo fa rimanendo un'opera dalla componente onirica molto forte e dalle indubbe tinte dark. Per non parlare delle illustrazioni di Marco Sada: non solo sono stupende, ma definiscono alla perfezione l'ambientazione e il senso di angoscia che si trovano durante la lettura.

"Thriller-horror, un po' Memento, un po' Avvocato del diavolo, un po' Lord of War" lo definiscono gli autori: ti sembra una definizione calzante, ancorché ambiziosa?

L'hanno detto loro? Me lo segno e la uso come futura presentazione. Direi che calza benissimo. Ambiziosa? Forse, ma questo lo lascerei decidere al pubblico.

La struttura del libro prevede una divisione in capitoli, non disposti in ordine crescente come al solito ma secondo una certa successione in apparenza casuale: come ti sei convinta a produrre un'opera rivoluzionaria in questo senso?

Non è stato molto difficile. Nella mia personale scala di valutazione se c'è un elemento diverso e distintivo... Quello è un elemento da valorizzare. Mi sono poi resa conto che quanto per me non rappresentava un limite, lo è diventato nel momento in cui ho dovuto raccontare il volume ai venditori. Dopo qualche giorno di difficoltà ho trovato un escamotage, lasciar parlare direttamente gli autori.



Perché non farlo anche qui? Ecco un piccolo pezzo dell'introduzione: "La numerazione, di primo acchito disordinata, di capitoli e paragrafi non è un errore di stampa. L'avventura comincia dal capitolo 6, con il paragrafo 176, e prosegue con i capitoli 1, 5, 2, 4 e 3. I capitoli 1, 2 e 3 sono scritti in seconda persona e riportano il rimando al o ai paragrafi successivi preceduto da un "vai al". I capitoli 4, 5 e 6, invece, sono scritti in prima persona e le istruzioni sulle tappe ulteriori dell'avventura sono contrassegnate dal numero secco, senza altre indicazioni [...] Lo scopo di questa progettazione, stabilita a monte, è mescolare tra loro i confini delle due parti e infondere un effetto di straniamento e assenza di memoria a breve termine di cui il protagonista è colpito. Per assimilare meglio la struttura e l'effetto desiderato potrebbe esserti utile - ma non è in alcun modo indispensabile per



comprendere appieno questo volume - aver visto il film "Memento" (2000) di Christopher Nolan". Oltretutto il libro può essere letto sia nell'ordine proposto che in quello canonico, giusto per complicare un po' le cose!

La trama presenta tematiche fortemente per adulti, con episodi di sesso e violenza anche cruenta: hai voluto rendere più "cattiva" l'immagine della tua casa editrice?

Nì. Le Orme Rosse esce per Plesio sotto il marchio Lambda House, che ha già in catalogo testi che vanno a braccetto con questo tipo di tematica: uno tra tutti, "Catena Alimentare" di Stefano Tevini, ma anche "Excursus Vitae" di Giacomo Festi. Di sicuro, però, è una novità per quello che concerne la nostra produzione ludica.

Un'altra novità per Plesio è l'ambientazione legata all'attualità e, in particolare, alla terribile situazione di guerra e di guerriglia che a tutt'oggi perdura in Uganda. Pur rimanendo l'elemento fantastico, è per voi un modo di espandere gli orizzonti?

Senza dubbio sì. Del resto in questa seconda primavera del libro-game... Credo sia arrivato il momento di mostrare come con questo mezzo si possano toccare anche tematiche differenti.

Una parola anche sulla parte grafica dell'opera, con le illustrazioni interne di Marco Sada, autore anche dell'inquietante immagine di copertina.

Ho conosciuto Marco con questo lavoro e gliene ho già commissionato un secondo. Basta questo per quantificare quanto ho apprezzato il suo apporto? In caso contrario, credo sarà sufficiente adocchiare le splendide immagini che impreziosiscono l'opera

per farsene un'idea più precisa. Davvero capita raramente di trovare illustratori che, con così poche bozze, riescano a cogliere in pieno lo spirito del testo.

Che cosa bolle in pentola per il futuro? Sappiamo che state lavorando a un "blockbuster" per Lucca e a una ristampa epica per la fine dell'anno, puoi già darci qualche annuncio?

Posso? Posso? Non so, diciamo che... Aspettatevi dei titoli storici.

Di tutt'altro tenore è l'altra opera da poco uscita che porterete in fiera, CavolQuest 2: come procedono i primi passi del ritorno dell'ineffabile Prudenziò?

CavolQuest ancora non smette di darci soddisfazioni. E Prudenziò può sembrare un eroe sgangherato, ma alla fine porta a casa la sua missione. Tra l'altro ha in mente un regalo natalizio per i collezionisti...

Concludiamo chiedendoti un parere da addetta ai lavori sul momento del librogame. C'è chi parla di plateau raggiunto dal cosiddetto "Rinascimento" del genere, e chi addirittura profetizza l'arrivo di una nuova recessione. Che impressioni hai e che cosa ti senti di ipotizzare per il futuro?

Sì, sono abbastanza d'accordo sul raggiungimento del plateau. Non credo che ci possa essere un'ulteriore espansione, perlomeno non qualitativamente importante, tuttavia non credo che si assisterà così velocemente a una recessione e, a ogni modo, sono contenta si siano creati in questi anni sia nuovi appassionati che, dal lato editoriale, nuove sperimentazioni. Non mi preoccupa una futura possibile stagnazione. Per noi la strada è ormai aperta e lavorare nella nicchia non ci ha mai spaventato, anzi! 

E se non avete paura dei barbari con la clava, tremerete per i fantasmi di Librarsi...

I SELVAGGI SON TORNATI

di Aldo Rovagnati

C'è gran fermento in quel di Milano. Innanzitutto il ritorno in pompa magna del barbaro più temuto (e insultato) del mondo dei librogame, Rupert il Selvaggio, riesumato dalla magistrale penna di Alberto Orsini. Lo scrittore aquilano, infatti, ha dato nuova linfa vitale al buzzurro primitivo e seminudo di Thraves, congelato da più di venticinque anni nella vecchia edizione EL, furioso più che mai e bramoso di massacrare malcapitati nemici. Dal concorso dei Corti di Librogame's Land, invece, ha origine la versione estesa di 'Demoniache Presenze' di Fabrizio Fortino: un'avventura nel paranormale e multidimensionale, un'incursione horror che si preannuncia che si preannuncia elettrizzante. Andiamo a scoprire queste succose novità insieme a un habitué delle nostre pagine, il patron di Librarsi Claudio Di Vincenzo.

Ciao Claudio e bentornato sulle pagine del nostro amato magazine. A Play 2023 porterai ben due novità a bivi, 'Rupert il Selvaggio' di Alberto Orsini e 'Demoniache Presenze' di Fabrizio Fortino. Cominciamo la nostra chiacchierata con il barbaro della brillante penna abruzzese: cosa ti ha convinto a riscattare dall'oblio questo residuo interattivo della golden age dei librogame?

Ciao a tutto lo staff di LGL e ai suoi lettori! Tutto risale a una telefonata di molti mesi fa in cui Alberto mi disse di un suo progetto in cantiere: la stesura di una nuova avventura con protagonista Rupert. Mi presi del tempo per riflettere, perché se da una parte intravedevo il fascino della sfida, dall'altro nutrivo alcuni dubbi. Ad ogni modo, mi presi del tempo e ci ragionai su, concludendo di



tenere in considerazione la proposta. Alberto è un esperto di librogame e un abile autore, quindi volli leggere l'avventura, anche se si trattava ancora di una prima versione "grezza".

Fui sorpreso nel ritrovare in quelle pagine quel Rupert che ricordavo, ma allo stesso tempo trovarlo così diverso. La sfida era quella di riuscire a creare un'avventura in stile Rupert ma più matura dal punto di vista tecnico e con uno sviluppo narrativo più moderno.

Dacci qualche dettaglio riguardo trama e regolamento. Si discostano molto dalla prima versione del libro?

Il regolamento di questa avventura è davvero intuitivo e snello, solo 4 facciate per sapere come giocare. Ricorda molto il vecchio regolamento, però Alberto ha introdotto alcune novità. I valori che caratterizzano il nostro Rupert sono sostanzialmente 2: la Forza, utile nei combattimenti e nelle prove, e il suo livello di Barbarie, ossia un'energia interiore, una furia che aumenta o diminuisce a seconda della propria Forza. A queste caratteristiche, si aggiungono una serie di fattori come Magie, Poteri e Oggetti. Il metodo di combattimento si basa su un sistema di pari/dispari per riuscire a colpire un avversario.

Concludono il regolamento i Codici, che si possono ottenere durante l'avventura e che ne determineranno il corso, e il Punto di Rinascita, ossia dei paragrafi di salvataggio dove ricominciare in caso di morte del personaggio.

Tutto semplice come un tempo,

ma implementato da fattori più attuali.

Il Rupert originario era un librogioco non esente da difetti. Come sono state risolte in questa nuova edizione le vecchie problematiche strutturali?

Del Rupert "vecchio" questa avventura richiama principalmente tre aspetti: il regolamento semplice, l'atmosfera, il dungeon con avversari quasi "a nastro". Quest'ultimo fattore, che rappresenta la similitudine a mio avviso maggiore, corrisponde però a solo

una parte dell'avventura, che poi evolve in altro (missione, fuga, labirinto, esplorazione, ecc.)

Domanda pungente: non hai paura che la brutta fama del Rupert passato possa "spaventare" i lettori di vecchia data? Parliamo pur sempre, con tutto il rispetto per il mitico Thraves, di uno dei peggiori librogame di tutti i tempi!

E' il motivo per cui ho creduto in questo progetto, che prima ho appunto definito "sfida". Cominciamo col dire che i vecchi Rupert sono figli di un'altra epoca e non possono essere confrontati con le pubblicazioni recenti. Qui abbiamo un'avventura completamente nuova e scritta da un altro autore, che ha cercato di richiamare quelle vecchie migliorandone tutte le pecche. Per i lettori e i collezionisti che posseggono le vecchie avventure sarà, credo, interessante vedere come Alberto sia riuscito a rinnovare l'immagine di Rupert e, allo stesso tempo, cercare di ritrovare in queste pagine i richiami alle avventure di Thraves, le citazioni e le atmosfere della vecchia scuola. Per i nuovi lettori sarà un'avventura con protagonista un barbaro, autoconclusiva, facile da iniziare e da considerare un omaggio alla vecchia scuola.

Alberto Orsini è un nome noto nel panorama a bivi italico, ma una new entry assoluta per Librarsi. Com'è stato lavorare con lui alla realizzazione di questo ambizioso progetto?

Alberto è un professionista. Ha lavorato al



progetto con puntualità e dedizione, e questi sono aspetti che semplificano la vita all'editore, ahimè spesso impegnato a seguire libri diversi contemporaneamente e alle prese con mille imprevisti di varia natura. Detto ciò, durante tutto la lavorazione ho avvertito da parte sua entusiasmo e ottimismo, fattori ancora più importanti per lavorare insieme serenamente. Collaborare con autori differenti è per me un'occasione di crescita, dove mi confronto con menti diverse, metodi diversi ed esperienze diverse.



Si tratta di un volume one-shot oppure il nostro barbaro preferito potrebbe tornare ancora a randellare nemici e salvare giovani e avvenenti pulzelle?

La costina riporta il numero 1, quindi mi piacerebbe affiancargli il volume 2. Continuare la serie significherebbe vedere l'universo "rupertiano" ampliarsi e costellarsi di nuovi luoghi da esplorare.

Passiamo a 'Demoniache Presenze', un librogame che nasce da uno dei corti di successo del concorso a tema di LGL. Cosa ti ha colpito di più rispetto ad altre opere di quella edizione?

Innanzitutto la prosa di Fabrizio. Leggendolo, mi ha trascinato nella villa insieme alla protagonista e scaraventato nelle due dimensioni esplorabili. Mi ha affascinato la descrizione dei luoghi, dei dettagli, la quiete apparente delle stanze fatiscenti, la percezione del male che pervade la magione, la presenza di qualcosa che ci osserva in silenzio. Questo è stato solo il "biglietto da visita", poi è arrivata l'indagine vera e propria...

Anche in questo caso, raccontaci la trama e gli aspetti regolamentari dell'opera di Fortino.

Siamo a Cuesta Verde, in California, e siamo una baby-sitter. Una sera, la nostra quietta esistenza viene turbata: al termine di un film horror, il piccolo Robbie inizia a fissare lo schermo del televisore e grida "Sta arrivando!". Da quel momento l'incubo ha inizio: il bambino scompare e nella villa iniziano a manifestarsi spaventosi fenomeni soprannaturali.

Il regolamento, un po' come per tutti i Mini-Game, è piuttosto semplice: i fattori principali sono il meccanismo di esplorazione per spostarsi tra le dimensioni "reale" e quella "demoniaca" (opportunamente distinte da

font diversi), il punteggio di sanità mentale, che peggiora a ogni salto da una dimensione all'altra, le parole chiave. A ciò si aggiungono alcuni extra e degli oggetti utili a risolvere il mistero e salvare Robbie.

Parlando di horror il rischio è sempre quello di trovarci di fronte a qualcosa che... non ci fa paura. Pensando ad alcuni film dell'orrore a volte scappa quasi una risata, a volte di troviamo di fronte a scelte o situazioni completamente no-sense, e via discorrendo. Ecco quindi la domanda da un milione di dollari: 'Demoniache Presenze' ce la fa fare sotto, per davvero?

I film horror non fanno paura a tutti e non tutti hanno paura davanti agli stessi film. La sensibilità di ognuno è influenzata da aspetti interiori, come esperienze e credenze, e da fattori esterni, ad esempio il momento in cui si guarda o legge un horror. Qualcuno si terrorizza davanti a "L'esorcista", qualcun altro davanti ai mockumentary sui rapimenti alieni come "Il quarto tipo". Forse perché in fondo si crede, o si teme, possibile ciò che si sta vedendo, pur sapendo che è solo un film... quello.

E' molto diverso vedere un film horror di giorno e in compagnia, rispetto a che vederne uno terrificante di notte da soli, dove la suggestione, il silenzio, il buio, gli scricchioli del vecchio mobilio, il frigorifero che fa strani scatti (che di giorno misteriosamente spariscono), gli ululati e il canto del caprimulgo, possono influenzare lievissimamente l'esperienza (tipo che chiami il Vaticano per chiedere un esorcismo o cambi direttamente casa). Penso che Demoniache Presenze potrà turbare qualcuno e qualcun altro no, ma in entrambi i casi ci sarà un mistero da risolvere e un bambino da salvare. Il fulcro quindi è l'indagine, tutto il resto è soltanto... il Male che trasuda da ogni parete!

Una delle caratteristiche principali dell'opera è lo spaziare tra diversi piani d'esistenza, quello reale e quello demoniaco. Com'è stata integrata questa interessantissima feature? Il meccanismo funziona adeguatamente?

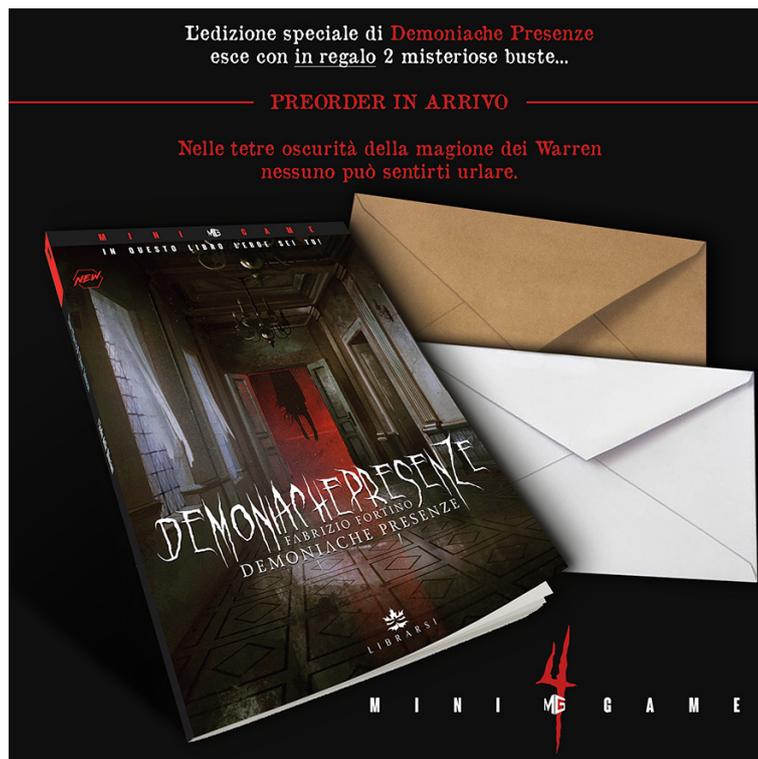
L'ampliamento da corto a MiniGame è stato importante e ha toccato soprattutto le dimensioni della villa e del giardino circostante. C'è stato anche un ampliamento della parte narrativa, meno condizionata dai limiti del concorso. Il meccanismo di passaggio tra le due dimensioni è rimasto sostanzialmente lo stesso.

Abbiamo fatto diverse sessioni di playtest, sia in gruppo su Discord sia con i nostri playtester, e dopo diverse sistemazioni e perfezionamenti ora tutto dovrebbe essere bilanciato e funzionante. Ovviamente siamo qui pronti a raccogliere eventuali suggerimenti o segnalazioni da parte dei nostri lettori, un contributo importante che negli anni ci ha permesso di migliorare diversi nostri volumi.

Il concorso dei Corti è stato fin dall'inizio palestra e trampolino di lancio per molti autori affermati del settore. Anche per le prossime edizioni, come è avvenuto per il librogame di Fabrizio, c'è l'intenzione di attingere a qualche opera particolarmente meritevole e farne una versione più estesa?

Lo scorso anno abbiamo premiato con la pubblicazione il corto "Brenno", ora in mano all'autore per l'ampliamento della storia. Anche il concorso di quest'anno vedrà un "nostro" vincitore al quale proporremo la pubblicazione. Quindi la risposta è sì, ci saranno altri MiniGame nati come corti per il concorso di Librogame's Land, palestra e vetrina per tantissimi aspiranti autori.

Sappiamo che 'Demoniache Presenze'



ha avuto una gestazione piuttosto lunga. Quali sono state le maggiori difficoltà incontrate durante il cammino?

Il processo di lavorazione di questo MiniGame lo si può dividere grossomodo in 3 fasi: l'ampliamento, la realizzazione delle illustrazioni, i playtest. Ognuna di queste fasi ha richiesto diversi mesi di lavoro. Inoltre si inseriva in un calendario caratterizzato da vari cantieri aperti, quindi ci sono stati anche dei periodi di "fermo" dettati dalla mia esigenza di ultimare altri lavori in stato più avanzato. Ovviamente la fase più lunga e delicata è stata quella delle varie revisioni e dei playtest. A ogni partita emergeva qualcosa da modificare o migliorare, e in questo caso significa fare un doppio lavoro, nel mondo reale e in quello demoniaco, per mantenere una coerenza costante fra le due dimensioni.

Ormai i MiniGame sono una collana 'di casa' in Librarsi. In un mondo che va sempre più spedito verso la semplificazione, la comodità e



l'immediatezza, credi che la nuova tendenza in ambito interattivo sia prediligere storie più brevi e semplici, oppure questo genere può continuare ad affiancarsi ad avventure più lunghe e complesse, che mantengono quindi immutato appeal? Ci sono altri fattori (economici, sociali, etc.) che possono influenzare la tua risposta?

I MiniGame sono nati come esperimento per accontentare chi voleva provare l'esperienza di un librogame senza spendere il tempo e il denaro necessari per un'avventura più corposa. Sono anche, secondo me, la soluzione per chi vuole trascorrere una serata di gioco con gli amici, riuscendo a concludere la partita nella sera stessa. In fin dei conti, ritrovarsi periodicamente per affrontare lunghe campagne per qualcuno può essere più complicato.

Nella mia visione, quindi, coesistono diverse collane: MiniGame, FantasyGame, RealityGame e Junior, nate per soddisfare i gusti e le varie esigenze dei giocatori. Non so preve-

dere quale sarà la tendenza, ma credo che la giornata di un leggitore sia fatta di momenti diversi: ad esempio, una serata sporadica tra amici oppure una pausa pranzo tra colleghi possono essere le occasioni per un gioco più immediato e rapido, indipendentemente dal grado di esperienza del lettore.

Barbarico e horror, due nuovi generi che, come abbiamo visto, entrano a far parte dell'offerta interattiva della tua casa editrice, che oramai ha un catalogo numericamente rilevante e molto variegato. Vi sono temi o ambientazioni ancora inesplorati e che vorresti, chissà, integrare in un prossimo futuro?

L'obiettivo è quello, nel giro di qualche anno, di ultimare le serie in corso e integrare con generi ancora assenti nel nostro catalogo. Sarà un processo graduale, servono opere adatte, tuttavia già il prossimo RealityGame andrà ad aggiungere un tassello importante al catalogo. Non posso svelare ancora nulla, posso dirvi, però, che nella mia visione di Librarsi c'è una parola fondamentale: esplorazione. Solo i lettori ci sapranno dire se un genere piace oppure no, se un libro è azzeccato oppure no; noi abbiamo il compito di esplorare nuove strade e nuovi generi, per migliorare e per offrire sempre di più al nostro pubblico.

Un tema caldo per gli appassionati: lo stato dell'arte della scena interattiva italiana e l'andamento di domanda e offerta dei librogame. Come vedi la situazione? Dopo il 'Rinascimento' siamo entrati in una fase di stagnazione o ancora peggio di marcata contrazione?

Che bella domanda! A cui è difficilissimo rispondere... Anzi, in queste mie righe troverete più interrogativi che opinioni. E li espongo affinché si possa creare una sorta di dibattito

con se stessi, fatto di riflessioni individuali sul periodo e su cosa sia realmente il Rinascimento di cui parliamo da diversi anni e di cui alcuni, periodicamente, profetizzano la fine imminente. Ma forse è solo per esorcizzare la paura che hanno di questa eventualità! :D

Guardando l'attività di alcuni editori sembra di essere ancora in pieno Rinascimento, con tante uscite diverse e molti nuovi progetti. I nostri numeri sono tornati in linea con quello che era il trend prima della pandemia, quindi tutto va per il verso giusto. La domanda che potrei pormi è: i numeri aumentano perché crescono i lettori oppure perché cresce il catalogo? E fra le due possibilità, quale rappresenta meglio il Rinascimento? L'aumento dei lettori o la crescita del catalogo?

Un'altra domanda che mi sorge è: sugli scaffali dei negozi di giochi e delle fumetterie, i librogame sono ancora presenti come prima del Covid? La presenza fissa dei librogame nei negozi, rappresenta un fattore determinante per il Rinascimento oppure influenza solo la percezione che abbiamo di esso? Se la risposta è che è calata la presenza, dobbiamo chiederci: siamo di fronte a un cambio di cliente oppure a un cambio di modalità di acquisto (da negozio fisico a e-commerce)? Cosa determina davvero il Rinascimento, l'interesse dei giocatori (quindi le copie vendute) oppure anche l'interesse dei "player" del mercato come i negozianti a esporli e a puntare sul genere?

Tanti editori continuano a puntare sui librogame (noi siamo fra questi), eppure alcuni editori li hanno abbandonati. Non hanno saputo proporlo correttamente e al pubblico giusto, oppure semplicemente le vendite non erano in linea con le loro aspettative, forse velleitarie?

Librarsi è cresciuta in questi anni, in termini di vendite, di catalogo e di canali di

vendita, perciò diventa più difficile individuare con precisione il nostro pubblico. Ai collezionisti e lettori di vecchia data, che da sempre ci sostengono, si sono aggiunti tanti neofiti e giocatori occasionali che provano i librogame per curiosità (e magari li abbandonano dopo un singolo acquisto). Questi ultimi rappresentano un dato utile per definire il Rinascimento oppure il termometro è lo "zoccolo duro" della nostra clientela?

Mi fermo, perché l'intervista che sto facendo io potrebbe continuare per ore e non porterebbe ad alcuna risposta certa. La cosa che mi interessa realmente è vedere che lettori e autori ci sono affezionati e che manifestano entusiasmo quando lavoriamo a una nuova uscita. Lo dico dal primo giorno, e non per piaggeria, questo lavoro lo faccio per passione. La passione cresce solo se alimentata da altra passione, quella di lettori e scrittori per i librogame. I numeri, le risposte e le profezie le lascio a chi agita continuamente lo spauracchio della fine. Se mai questa arriverà, non sarà un problema. La passione non ce la toglierà nessuno, come nessuno l'ha tolta in quegli anni di buio che i librogame hanno già vissuto e superato.

Prima di congedarci, uno sguardo a ciò che verrà: hai qualche anticipazione da dare ai nostri lettori a bivi riguardo ulteriori uscite di Librarsi in programma?

Non so definire l'ordine delle prossime uscite, ma stiamo lavorando a tanti progetti: il MiniGame 5 "Brenno", due nuovi RealityGame di genere diverso, Terre Leggendarie 6 e Blood Sword 5, Francesco e Mauro sono all'opera sul prossimo Hellas Heroes, e presto, forse, inizieremo a lavorare a un titolo fantascientifico. Insomma, c'è tantissima roba in lavorazione e sono certo di aver dimenticato qualcosa! 



Arrivano i librogame che emulano i grandi coin-op degli anni 80.

PRESS START AL TRAGUARDO

a cura della **Redazione di Lgl Magazine**

Acheron Books inizia le consegne dei volumetti di Press Start, i librogame che emulano i grandi coin-op degli anni 80.

A Play sarà infatti possibile per chi ha sostenuto tanto in anticipo il progetto ritirare i primi due titoli della serie, Shugendo di Gabriele Simionato e Ghosts & Gremlins di Francesco Di Lazzaro, mentre per il terzo ci sarà ancora da aspettare qualche settimana.

Per l'occasione, facciamo un po' un riassunto della situazione su questa serie molto promettente, tramite degli estratti di un articolo pubblicato mesi fa sulla rivista italiana Fantasy Voice.

Il connubio tra librogame e videogiochi risale agli albori del genere interattivo e le proposte in questo senso sono state molteplici, soprattutto quelle di stampo anglosassone, dedicate alle collane che hanno fatto la storia

del genere. Per fare alcuni esempi in ordine rigorosamente sparso possiamo ricordare le trasposizioni dei volumi capisaldi della collana Fighting Fantasy, come Lo Stregone della Montagna Infuocata o lo spin off Sorcery!, le conversioni di alcune avventure di Lupo Solitario, o il più recente Joe Dever's Lone Wolf, un videogioco multiplatforma che univa elementi di azione con passaggi più ponderati e la lettura di un volume virtuale che, proponendoci delle scelte, contribuiva a creare la sensazione di assaporare un vero e proprio gamebook.

Tutti questi tentativi però sono contraddistinti dallo stesso taglio di fondo, ovvero lo sforzo di convertire un libro-gioco in un videogioco. Percorsi in direzione contraria, negli anni, se ne sono visti pochi, soprattutto in ambito italiano: a memoria di chi scrive l'unico ten-



tativo in tal senso l'ha compiuto Aristeia, con il suo Fra Tenebra e Abisso, collana che, in occasione dei suoi primi due volumi, è stata proposta sotto forma di app sviluppata in ambiente Android, concettualmente pensata per introdurre elementi automatici che facilitassero l'amministrazione di punteggi ed elementi gestionali. Un ibrido che ha avuto un ottimo riscontro e ha fatto da preludio alla pubblicazione dei volumi cartacei, avvenuta in un secondo momento.

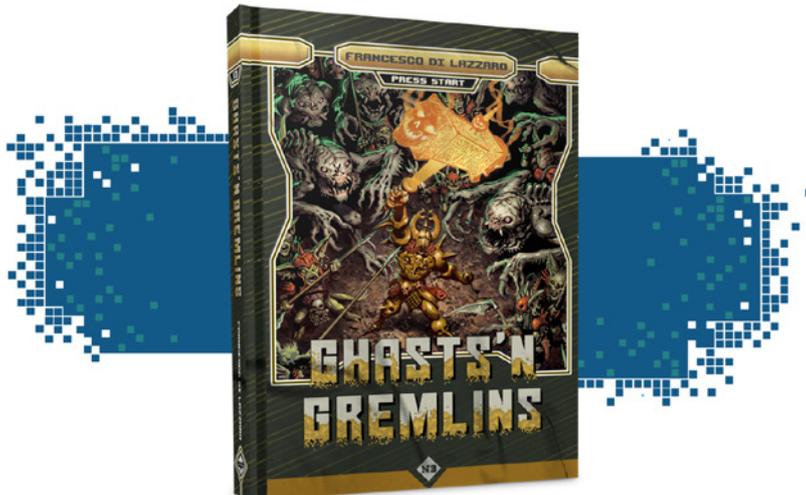
L'idea di Acheron Books è invece quella di recuperare il concept alla base di alcuni grandi classici videoludici che hanno fatto la storia degli arcade, quei cabinati che popolavano bar e sale giochi nell'Italia degli anni '80 e '90 del secolo scorso. Partendo da questa trovata è stata poi sviluppata una collana prevista in tre volumi, realizzati grazie a un crowdfunding.

Già dal nome si riesce a cogliere lo spirito che anima il progetto: Press Start è appunto l'appellativo, e ricorda la tipica frase che appariva sugli schermi dei cabinati dopo che avevamo inserito la moneta. Tutto nel progetto strizza l'occhio ai grandi classici del passato, compresa la grafica, completamente a colori e curata da artisti affermati come Francesco Biagini e Oscar Celestini; non solo, non pote-

va mancare ovviamente un approccio "pixeloso", nello stile dell'epoca, quando il comparto grafico dei videogiochi non era certo definito come accade ai giorni nostri. Come sanno di tutti gli appassionati del genere la pixel-art è una forma artistica apprezzata e diffusa: a Press Start hanno collaborato Heriumu e Turbogamma, che ha anche realizzato un video di presentazione della serie, impreziosito dalle musiche di Kenobit, notissimo esperto del settore.

I volumi che è possibile già visionare a Play (e ritirare, ma solo per chi ha sostenuto la campagna crowdfunding) sono quelli firmati da Gabriele Simionato e Francesco Di Lazzaro, due nomi noti agli appassionati di librogame:

Ghosts 'n' Gremlins di Francesco di Lazzaro, è un librogame nello stile dei classici platform di combattimento a scorrimento, dove il lettore controlla la valorosa principessa Priscilla, affrontando orde di mostri per salvare il suo amato cavaliere rapito dalla demoniessa Astoreth. La salute di Priscilla e i suoi poteri speciali sono racchiusi nella scintillante armatura che indossa, e durante l'avventura troverete armi sempre più efficaci, bonus segreti e misteriosi tesori nascosti nei vari livelli di gioco.



Shugendo di Gabriele Simionato, è invece un vero e proprio librogame hack-and-slash, in cui il lettore impersona il ninja Mark Hitomaro e deve fronteggiare un intero esercito di temibili avversari, membri del clan degli “Spettri”. Affronterete diverse missioni al cardiopalma divise in livelli, per condurre Mark fino al quartier generale dei nemici, con dei boss portentosi alla fine di ogni quadro.

Manca ancora all'appello invece **Games of Death II** di Samuel Marolla, un librogame picchiaduro per un giocatore, che impersona uno dei contendenti del più grande torneo di arti marziali del pianeta. Per concludere la partita e vincere la sfida, dovrete sconfiggere uno dopo l'altro i vari combattenti, ciascuno dotato di mosse e statistiche speciali. A disposizione diversi personaggi giocabili, ciascuno con barre di energia, potenza e fiato specifiche, colpi segreti e attacchi unici! Per sviscerare ancora meglio il progetto abbiamo raggiunto Mauro Longo, che dell'intera operazione ha vissuto tutte le fasi e che ha accettato di concederci un'intervista in cui ci racconta nel dettaglio tutti i segreti di Press Start.

Buongiorno Mauro. Ci racconti a chi è venuta l'idea di Press Start e come è nato

il progetto?

Press Start è il frutto di elucubrazioni interne alla nostra redazione, e in particolare viene da un'idea condivisa dal direttore generale della casa editrice, dal direttore editoriale Masa Facchini e da me, che sono il curatore delle linee dedicate ai librogame e ai giochi di ruolo. Siamo tutti e tre appassionati di librogame come di videogame vintage, come appare ovvio, e l'idea di unire questi due mondi ci è sembrata subito azzeccatissima!

I tre titoli sono molti vari e diversi tra loro, ispirati solidamente a grandi classici del passato. Come sono stati scelti? Perché proprio quelli?

Su questo argomento abbiamo fatto interminabili discussioni, tra noi e anche con gli autori coinvolti, ovviamente: i videogiochi anni '80 da cabinato tra cui pescare sono innumerevoli, e molti di essi sono stati candidati per la nostra versione cartacea nella collana Press Start. Alla fine abbiamo trovato la quadrata (anzi, la terna!) con dei titoli che potessero offrire una certa variabilità nel gameplay, un richiamo amarcord affascinante e condiviso, ma anche una certa naturale facilità di adattamento alla narrativa interattiva. Insomma, ci servivano dei titoli che potessero anche raccontare una certa “storia”, e non fossero soltanto un insieme di enigmi e mosse ripetute una dopo l'altra. Dopo le suddette discussioni, e assieme ovviamente agli autori coinvolti, siamo infine arrivati alla tripletta finale, che ci soddisfa moltissimo.

La stessa domanda, più o meno, si potrebbe fare per gli autori. Di Lazzaro, Marolla e Simionato, in rigoroso ordine alfabetico. Perché hai pensato di affidare il progetto a questo terzetto?

Innanzitutto abbiamo scelto delle persone che fossero già di loro estremamente com-

petenti e appassionate dei videogame di riferimento, e le ultime fasi di scelta dei titoli e selezione dei generi le abbiamo fatte assolutamente di comune accordo. Gabriele è un appassionato e un profondissimo conoscitore del Giappone, della cultura e della storia giapponesi, e del mondo dei “ninja”, oltre che di Shinobi e di altri videogiochi simili. Realizzare con lui Shugendo è stato un piacere, una fonte di arricchimento culturale e un divertimento. Realizzare il titolo senza di lui sarebbe stato semplicemente impossibile. La stessa cosa vale per Francesco e la sua dimestichezza totale con i videogame di quel periodo, ma in particolare della saga di Ghosts ‘n Goblins, da cui abbiamo ovviamente attinto per il nostro Ghosts ‘n’ Gremlins. In entrambi i casi, inoltre, stiamo parlando di due autori professionisti e di due protagonisti della scena italiana del librogioco, con i quali imbastire ragionamenti e dinamiche di gameplay è estremamente facile. Situazione un po’ diversa per Samuel Marolla, autore professionista e grande conoscitore dei videogame di riferimento, ma alla sua prima opera interattiva. In quel caso, il lavoro da fare per la messa a punto del librogioco è stata più complessa, ma la qualità della scrittura compensa sicuramente il divario con i due autori più scafati.

Hai letto tutti e tre i volumi, quindi ti chiediamo qualche indiscrezione per ognuno. Iniziamo da GnG: come è stato reso un action a scorrimento orizzontale sulle pagine di un librogame?

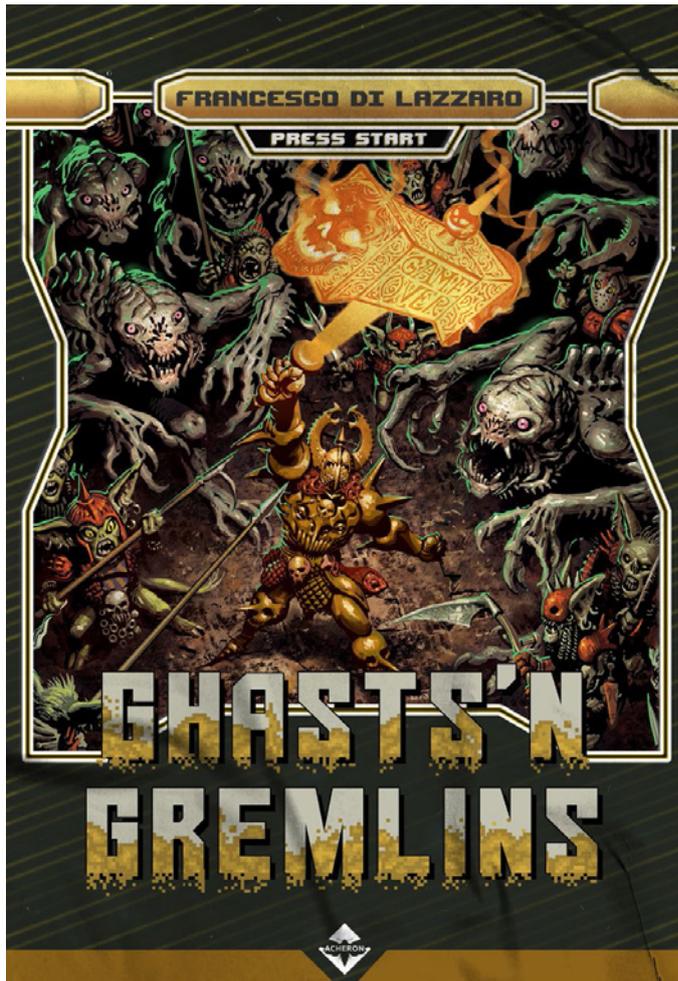
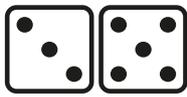
Questo è uno di quegli esempi in cui avere scelto un librogame che permettesse di esporre anche una bella storia ha aiutato parecchio. I paragrafi sono tutti molto brevi e concisi, per tradurre un ritmo concitato, le scelte semplici e dirette, le sfide tutte ben costruite ma con una complessità nascosta,



che al giocatore non serve conoscere per giocare. Scorrendo una prosa molto leggera e semplificata, anche se mai banale, il lettore può cogliere subito al volo la situazione, monitorare in pochi istanti le opzioni a propria disposizione e poi lanciare i dadi o andare al paragrafo selezionato, con la stessa rapidità con cui avrebbe premuto una combinazione di tre pulsanti sulla plancia del cabinato. L'immediatezza dei testi e delle scelte, assieme a un regolamento veramente minimale, sono la chiave di questa perfetta trasposizione.

Shugendo, chiaramente ispirato a Shinobi, ha un sistema di gioco particolare, ce ne parli?

In questo caso, abbiamo scelto di non inserire il lancio dei dadi, ma un sistema di allocazione punteggi alla creazione del nostro personaggio, unito all'uso speciale dell'equipaggiamento, permette di risolvere le prove di gioco tramite un dispositivo di successi/fallimenti rapido e affilato come la lama della nostra wakizashi. Il giocatore deve sempre stare attento all'ambiente in cui si trova e ai propri avversari del momento, e mettersi continuamente nella situazione migliore per usare le caratteristiche e gli oggetti preferiti. Comprendere queste dinamiche, che ovvia-



mente variano continuamente di quadro in quadro, di scena in scena, sono la chiave di una run vittoriosa.

Games of Death II farà la felicità degli appassionati di Street Fighter e compagnia. Come avete trasposto su carta il sistema di combattimento?

Anche in questo caso abbiamo studiato le dinamiche di molti picchiaduro, le abbiamo smontate e abbiamo ricostruito la loro versione più efficace e divertente su carta. Ogni personaggio ha tre valori di gioco da tenere sempre sotto controllo, tre “barre dell’energia” se vogliamo, e le varie scelte, scene e mosse da effettuare richiedono di consumare i punteggi di una o più delle barre, infliggendo altrettanti punti di danno alle barre degli avversari. In questo scambio continuo

di colpi, il libro gestisce completamente l’intelligenza artificiale dei nemici da battere, mentre il giocatore deve solo selezionare il proprio combattente e le mosse, contromosse, prese, special, super e combo che di volta in volta si vogliono scaricare sui rivali. È il librogame che per noi è risultato il più sfidante da realizzare, e infatti quello che necessita ancora di diverse settimane di lavoro e test, e sta purtroppo facendo ritardare tutte le consegne.

Come accade nei videogiochi ci sono bonus, livelli segreti, power up o altre trovate tipicamente videoludiche come queste?

Certo! Ci sono cheat, bonus stage, trick, paragrafi segreti, colpi speciali, livelli nascosti, power up, e perfino gettoni e vite da tenere sotto controllo, per non parlare di certi finali che addirittura rompono la quarta parete (quella di cristallo dello schermo di gioco) e irrompono nel nostro mondo. Insomma, ci siamo tutti divertiti a rendere questa esperienza video-libro-ludica anche un gioco metatestuale di rimandi, possibilità ed esperienze.

Siamo alla fine dell’intervista, concedici un’ultima domanda: i videogiochi sono una fucina di idee virtualmente infinita. Il progetto avrà un seguito, vedremo altri capolavori arcade trasformati in librogame?

Perché no? La mia mezza idea è quella di fare un salto in avanti ai primi anni ‘90 e divertirci la prossima volta a emulare i videogame di quella generazione, per esempio le avventure grafiche. Non appena i primi tre volumetti di Press Start saranno nelle mani di tutti coloro che li aspettano trepidanti da mesi saremo pronti a ragionare sul futuro di questa minicollana! 

La fantascientifica fuga... dell'acquatico leone bianco

GATEONGAMES A MODENA PLAY

di Aldo Rovagnati

Un atteso sequel e un esordio assoluto: queste le proposte targate GOG in occasione dell'imminente kermesse romagnola. Da un lato, infatti, il poliedrico Luigi 'Bigio' Cecchi ci riporta nell'enigmatico mondo fantascientifico di Makhtum, con 'La Fuga'; dall'altro l'esordiente, almeno in opere commerciali, Manuele Giuliano ci fa assaporare il calore della selvaggia savana africana, condita in salsa fantasy, de 'Il Leone Bianco d'Acqua'. Due librigioco ben differenti tra loro, sia come ambientazione che come genesi – basti pensare che il lavoro di Giuliano è la versione ampliata di un cortogame – che vanno a integrare l'offerta di GateOnGames, una realtà ormai ben radicata e attiva nel panorama interattivo nostrano. Parliamo di queste novità e di molto altro, appunto, con lo stesso Bigio prima e con il cerimoniere di casa nonché curatore Christian Giove poi.





LUIGI 'BIGIO' CECCHI

Buongiorno Bigio e benvenuto su LGL Magazine. Partiamo da 'Makhtum – La Fuga': ci racconti un po' la trama del secondo episodio della omonima collana?

Grazie a voi per avermi ospitato di nuovo! 'Makhtum - La Fuga' è il seguito diretto di 'Makhtum - Il Risveglio', i due volumi compongono una duologia che si può leggere finalmente dall'inizio alla fine. Il protagonista, nel primo volume, si sveglia e si ritrova rinchiuso in una struttura futuristica assieme ad alcuni compagni; nel secondo volume scoprirà tragicamente che la prigione nel quale è confinato non si limita al luogo da dove è riuscito a scappare, e scoprirà anche il significato di tutto quello che ha vissuto... e che sta vivendo.

Aver concluso il primo capitolo di Makhtum, 'Il Risveglio', è conditio sine qua non per giocare a 'La Fuga' oppure

è possibile affrontare le due avventure separatamente?

Si può leggere anche direttamente il secondo volume, però è importante capire che i due libri sono stati concepiti come un corpo unico, diciamo come un'unica storia divisa in sei atti che poi è stata ulteriormente suddivisa in due libri. Secondo me, siccome l'esperienza completa consta di soli due volumi, la cosa migliore da fare è procurarseli entrambi e leggerseli uno dopo l'altro.

A livello di regolamento, cosa propone 'La Fuga'? Ricalca quello de 'Il Risveglio' oppure è stata introdotta qualche differenza?

Anche nel primo libro, il regolamento era molto leggero. Mi interessava raccontare una storia che attraverso un libro "normale" non sarebbe stata narrata altrettanto efficacemente, non mi interessava molto escogitare meccanismi regolistici complessi. Non ne avevo bisogno. Il secondo libro procede



implementando lo stesso regolamento molto leggero, con piccole variazioni che si adattano funzionalmente alla storia. Ad esempio nel secondo libro avremo meno personaggi da gestire, e conterà di più il rapporto che si sviluppa con i personaggi rispetto all'elenco delle abilità sulle loro schede.

Nell'ambito della letteratura interattiva hai svolto sia il ruolo di scrittore (con 'Makhtum' e 'Via dal Nido') sia quello di illustratore su opere altrui (es. 'Il Leone Bianco d'Acqua'). Quale delle due attività prediligi e senti più nelle tue corde, e perché?

Quando parlo di ciò che faccio, definisco me stesso come un autore. Mi piace creare, quindi scrivere e disegnare, ma soprattutto cose mie: è il mio modo di esprimermi. Tra le righe in Makhtum c'è il mio invito alla riflessione riguardo a temi che mi sono a cuore, come i rapporti interpersonali, l'aggressività umana, il ragionamento fuori dagli schemi, il

potenziale personale e il destino. Il tutto attraverso un librogiooco di fantascienza. Sento di aver creato qualcosa di bello e sono contento di averlo fatto, per questo preferisco lavorare su cose mie rispetto a prodotti altrui. Premesso questo, mi sono divertito un sacco anche a disegnare su commissione: è una prospettiva differente, un'esperienza che non mi dispiace fare, di tanto in tanto.

La saga di Makhtum può dirsi conclusa con questo secondo episodio oppure in futuro potrebbero esserci delle sorprese a riguardo?

Possiamo dirla conclusa. E non resterete delusi dal finale.

Hai altri progetti in cantiere nel mondo dei librogame e fumettigame? In caso affermativo, puoi svelarci qualcosa?

Sto già scrivendo un altro librogiooco. Ho ripreso una vecchia sceneggiatura di un fumetto che scrissi anni fa e la sto rielaboran-



do completamente in un librogame. Anche in quel caso c'è una storia di fantascienza molto avventurosa e molto esotica, che veicola riflessioni interessanti su noi poveri esseri umani. Ai miei lettori piacciono i librigiochi, e a me piace raccontare storie.

CHRISTIAN GIOVE

Ciao Christian e ben ritrovato tra le pagine di LGL Magazine. Parlaci un po' della trama e degli aspetti regolamentari de 'Il Leone Bianco d'Acqua', novità di GateOnGames che sarà presente a



Modena Play.

Si tratta di un'avventura "fantasy" ma non tradizionale, in quanto basata su storia, cultura e tradizioni africane. L'evento scatenante è la scomparsa di nostro padre, ucciso dal Leone Bianco d'Acqua. Partiamo per vendicare la sua morte ma questo è solo l'inizio di una storia che conterrà numerosi colpi di scena, scelte difficili e un mistero da risolvere. Il tutto con ben sette finali differenti. Il sistema di gioco è diceless ma abbastanza sviluppato, con numerose meccaniche ma molto ben amalgamate tra loro: parole chiave, inventario, punti vigore, indizi, le lune (un contatore temporale che entra in gioco a un certo punto), la possibilità di caratterizzare il personaggio in base al suo talismano iniziale e anche la presenza di un checkpoint nel corso della lettura.

Manuele Giuliano, l'autore, è un volto nuovo della scena a bivi italiana, nonché vincitore del concorso di casa GOG 'Corti in gioco'. Cosa vi aveva colpito della sua opera breve e cosa vi ha convinto a commissionargli questo lavoro più esteso?

La sua opera breve vincitrice del concorso (la trovate nell'antologia di racconti-gioco 'Creature') aveva una prosa elegantissima e alcune meccaniche interne semplici ma al contempo originali. In realtà anche 'Il Leone Bianco d'Acqua' lo aveva presentato al concorso (sì, scrisse ben due racconti) e aveva colpito moltissimo sia me che Mauro Longo. Era però una storia palesemente pensata per un ulteriore sviluppo, lasciando diverse cose in sospeso e risultando spreca-ta in 25 pagine e 70 paragrafi. Per questo ho proposto a Manuele di lavorarci sopra e il risultato è questo splendido romanzo di 120 pagine e quasi 180 paragrafi. Manuele è un volto nuovo ma sentiremo

molto parlare di lui in futuro, ne sono certo.

A proposito del concorso, è in previsione una seconda edizione? In caso affermativo, è possibile che attingiate di nuovo da esso per pubblicazioni commerciali più ampie?

Visto il successo del concorso (44 concorrenti) e dell'antologia, assolutamente sì. Non solo. Per quando uscirà questo articolo sulla vostra rivista avremo già annunciato il nuovo bando e il nuovo tema: chi se lo fosse perso può recuperare il bando sul sito di GateOn-Games. Anche quest'anno, oltre ai premi in denaro per i tre migliori, è prevista la realizzazione di un'antologia con una selezione delle migliori opere pervenute (ovviamente tutte previa la firma di un normale contratto d'edizione).

Il 'Leone Bianco d'Acqua' è il primo librogio della collana Mini Mondi: sono già in cantiere nuove avventure che andranno a integrare la serie? Ce ne puoi parlare?

Non posso ancora parlare del prossimo titolo, ma Mini Mondi è una progetto continuativo e a lungo termine. Al momento ho già altri romanzi brevi programmati per proseguire la collana, e posso dirvi che almeno uno di questi ci era stato inviato per la prima edizione di Corti in Gioco (come per 'Il Leone Bianco d'Acqua'). Conto che anche questo nuovo concorso ci permetterà di trovare nuovi racconti che possano brillare come romanzi brevi.

Il Leone Bianco è ambientato in Africa, una zona del mondo non particolarmente esplorata, con qualche eccezione, nei librogame della vecchia e nuova generazione. Credi che cercare di continuo la novità, nella geografia, nei generi,



nelle tematiche, possa essere dal lato dell'editore una mossa vincente oppure l'usato sicuro di buon vecchio fantasy non si batte?

Non esiste una strategia vincente assoluta. Per molti lettori il fantasy classico resta un ottimo genere, per molti altri sa di già visto. Nel valutare la pubblicazione di un librogio guardo sempre l'opera nella sua interezza: trama, scrittura, genere, ambientazione e meccaniche.

Quali sono i prossimi progetti a bivi di GateOnGames, per quest'anno e con un occhio al 2024? Ci puoi anticipare qualcosa?

Uscirà 'Makhtum - La Fuga' che chiuderà l'arco narrativo iniziato con il primo volume. Poi sicuramente per Lucca arriverà sugli scaffali la seconda raccolta di racconti-gioco, figlia della nuova edizione del concorso. Tra la fine di quest'anno e l'inizio del prossimo uscirà anche un secondo volume della collana Mini Mondi. Per l'anno prossimo abbiamo poi in previsione diverse altre uscite ma su queste non posso ancora rivelarvi nulla, se non che crediamo profondamente nelle possibilità del librogio e vogliamo spingerlo il più possibile, anche allargando l'attuale bacino di utenti. 