

librogame'S LAND

ANNO

XIII

12

(134)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



Tutto su Lucca 2018

LGL Award: cronistoria di una premiazione

Reportage oceanico sulla fiera interattiva

Ian Livingstone per la prima volta alla kermesse Toscana

Resoconto semiserio degli incontri made in LGL

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Alberto Orsini

Aldo Rovagnati



Città di Lucca

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

LGL AWARD - GRAN PREMIO DEI LG

Continua il Rinascimento della narrativa interattiva

Di Alberto Orsini

Il “Rinascimento” del librogame ha ancora spinta propulsiva e margini di crescita, e anche nel 2019 porterà novità ampie e variegata agli appassionati del genere, puntando anche a (ri)conquistare altre fette di pubblico. È questo il sottotema più importante che viene fuori a consuntivo del primo “Gran Premio” della narrativa interattiva, organizzato

da Librogame's Land nell'ultima edizione di Lucca Comics & Games.



Un incontro molto partecipato, quello presso la sala “Giovanni Inghelli”, che ha premiato varie categorie di opere pubblicate tra il

1° settembre 2017 e il 31 agosto 2018, riunendo editori, autori e lettori e facendo il punto sull'anno librogamistico che è stato e su quello che verrà. Si è trattato, tra l'altro, di una prima volta per Lgl come partner della kermesse lucchese ufficialmente in cartellone, grazie alla collaborazione di Emanuele Vietina, Antonio Rama e lo staff.

Con la prospettiva di strutturare il premio con ancor più solidità nel 2019, per questa prima edizione sperimentale sono stati sei i riconoscimenti assegnati da “una giuria di persone che hanno sempre contribuito al sito”, come spiegato dal fondatore e admin Francesco “Prodo” Di Lazzaro, attorniato dai collaboratori Aldo “Ald” Rovagnati e Gabriele “Udinazzi” Simionato. Sei categorie, quindi, riservate a lavori professionali, più un premio per i lavori amatoriali di cui si parla a parte.

Tra gli inediti, come “Miglior Librogioco Italiano” si è aggiudicato l'alloro “Il Torneo della Regina Bella”, della collana Kata Kumbas di GGstudio Editore. L'autore, Umberto Pignatelli, ha confessato che l'idea gli è giunta “dal successo del nuovo gioco di ruolo.

Io sono lo scrittore, ma c'è la coautrice Francesca Baerald che ha fatto tutta l'arte del gioco", ha ricordato. Importante l'accento sul futuro: "Il quarto volume dell'altra serie della Baldera è un'idea e una speranza. Ma ci sarà un anno sabbatico, anche perché partirò con un'altra serie di space romance per il mercato inglese", ha concluso Pignatelli.

Passando alle trasposizioni di opere di altre lingue, "Miglior Librogioco classico in traduzione" è stato indicato "Sfida alle Tenebre", dodicesimo volume della collana in ristampa Lupo Solitario, riportata



in Italia da Vincent Books ora in tandem a Raven Distribution. In sala c'era Ben DeVere, figlio del compianto Joe, creatore del Magnamund e delle storie. Con lui il patron di Raven, Roberto Petrillo. "Siamo fan, siamo giocatori e la prima cosa che ci piace è vivere questi titoli - ha evidenziato quest'ultimo - Vincent Books con lavori eccezionali ha ridato vita al mondo del librogame in Italia e vorrei ringraziare Mauro Corradini (editore di Vincent, ndr). È bello che tanti altri prodotti vadano a infoltire le schiere. Il premio è un onore e un privilegio e ora c'è da lavorare".



Non poteva mancare l'accento alle prospettive: dopo l'uscita dell'attesissimo volume 30, Morte nell'Abisso, il primo scritto dal tandem DeVere e Vincent Lazzari oltre che ancora da Joe Dever, si guarda già al 31°, che sarà il primo senza lo scomparso fondatore, che ha fornito comunque trame e indicazioni, e si intollererà "Il crepuscolo della notte eterna": "Ho scommesso con Ben e

Vincent che, se riusciranno nei tempi previsti a consegnarmi il 31 per la pubblicazione a Lucca 2019, potranno scegliere un qualunque posto nel mondo dove offrirò loro da mangiare”, la promessa di Petrillo. Il manoscritto, secondo quanto appreso, è atteso per metà anno circa.

Quanto a Ben, ricordando la sfida di proseguire il lavoro paterno ha ammesso di aver “avuto paura di tutto questo. Sono stato fortunato ad avere l’aiuto di Vince, il più grande fan di cui era facile sfruttare le conoscenze - ha aggiunto - Comunque mio padre ha creato tutta la storia, questo trentesimo è il suo libro: nell’ultima sua settimana di vita, abbiamo preso tutti gli appunti e li abbiamo ricontrollati”.

“Mio padre mi ha insegnato a scrivere, il mio lavoro era farlo sembrare come se fosse ancora Joe a farlo”, ha concluso Ben con un passaggio toccante, tanto più che in questa Lucca è stato celebrato il decimo anniversario del primo incontro vis-à-vis di Joe Dever con la comunità italiana di Lgl.

Con il rango di “Miglior Librogioco inedito in traduzione” è stato invece premiato “Il Regno Lacerato” della collana Terre Leggendarie edita da Edizioni Librarsi.

“Sono cresciuto con i librogame - ha confermato anche l’editore Claudio Di Vincenzo - e mi sono chiesto vale la pena contribuire al ritorno? La

domanda successiva è stata che cosa porto, e volevo qualcosa di inedito: Fabled Lands (titolo originale, ndr) si allontana dal librogioco canonico con un sistema diverso”. Il giovane imprenditore ha ricordato che “ogni libro non è il seguito, ma l’ampliamento delle mappe, i volumi sono interconnessi e quindi dovranno esserci tutti e sette. L’obiettivo per Lucca l’anno prossimo - ha promesso - è portare due volumi nuovi che si aggiungeranno agli attuali”.



La “Novità dell’anno” è stata identificata nel ritorno della storica collana Fighting Fantasy sul mercato italiano a opera di Adriano Salani Editore. Assente il curatore, Marco Figini, sul palco è salita Giorgia Di Tolle. “Siamo cresciuti con i librogame - ha rimarcato - e adesso che siamo noi a fare gli editori era naturale scommettere su un progetto come questo: abbiamo capito che c’era un mercato e nuova generazione di lettori”. Annunciate nuove uscite di Ff, “sì ma non so i tempi”, cautela e ironia invece sull’ipotesi di allargamento a nuove serie: “Se è in programma? Se te lo dicessi poi dovrei ucciderti”, la risposta all’intervistatore.



Come Miglior Raccontogioco è stato premiato “Alla Ricerca di Angelica”, di Andrea Angiolino, pubblicato sulla rivista IoGioco, rappresentata da uno dei responsabili, Riccardo Vadalà. “Ogni numero ha un

inserto in cui chiediamo agli autori più noti di fornirci la loro opera, nel caso di Angiolino volevamo usare la sua competenza sull’aspetto della narrativa interattiva - ha ricordato - Il racconto è ambientato ai tempi dell’Orlando Furioso e interpretato in modo magistrale anche grazie all’illustrazione”. Sviluppi futuri anche per Vadalà, “non escludo un bis, oltretutto da qualche numero abbiamo inserito una rubrica sui librogame”, curata proprio dallo stesso Simionato.

Passando dalla carta ai bit, infine, “Miglior Librogioco digitale” è risultato essere “Cronache di Catusia - Il Consiglio dei Topi”, della collana Dedalo lanciata da Antonio Tombolini Editore. “Come si crea un buon libro a bivi elettronico? Ci si ragiona partendo dal media perché il digitale ha tante declinazioni diverse - ha fatto notare lo scrittore Mauro Longo - Il Kindle, per esempio, ha i link navigabili, ma non è possibile l’uso dei dadi, e così ho costruito una storia funzionale al media. Oltre ai bivi c’è un valore semplice, da ricordare a memoria, mentre la randomizzazione si basa sull’orario di quel momento”.

In chiusura c’è stata anche una “vetrina” per tre lavori non premiati, ma che hanno

stuzzicato l'interesse degli appassionati: Davide Cencini con "Darkwing", definita "una nuova linea autoprodotta parallela ai romanzi", Valentino Sergi con il suo "Necronomicon" che promette di essere "qualcosa di diverso dalle altre opere su Lovecraft" e Fabio Attoli di Origami che ha riproposto "In cerca di fortuna" di Angiolino, primo librogame italiano, e "Lorcan - La saga degli alchimisti" di Daniele Prisco.

A chiudere la promessa del fondatore Di Lazzaro sull'impegno di Librogame's Land comunque vada a finire questo entusiasmo e per certi versi inatteso rinascimento dei librogame. "Queste cose si fanno per passione, lo fai perché ti piace e non ti preoccupi di quante persone ci saranno come seguito - ha detto - Andavamo avanti quando eravamo in 50, andiamo bene ora che siamo molti di più e andrebbe comunque bene se tornassimo in 50.

È bello avere in primis tante case editrici che ci fanno leggere e giocare opere nuove, continueremo comunque a dare il nostro supporto perché ci piace leggere e giocare". Il futuro dei librogame è dietro l'angolo e ci attende, si spera, ancor più florido e radioso.

LAVORI AMATORIALI: VINCONO HOLLY E BENJI E I LIBRINOSTRI

Oltre alle opere professionali, come unico Premio Speciale è stata gratificata anche la "Miglior opera amatoriale" identificata nel volume "I Due Fuoriclasse", esordio della serie Holly e Benji nella collana dei LibriNostri, ideata nel 2007 proprio da Librogame's Land come "palestra collaborativa" di idee e talenti, unendo la passione di scrittori, disegnatori e grafici per pubblicare opere inedite liberamente giocabili e scaricabili.

Il volume premiato è stato scritto da Alberto "Dragan" Orsini, coordinatore di Lgl. L'autore ha parlato di "un'idea semplice, unendo tre passioni, calcio, fumetti e librogame", ma una realizzazione che "mi ha accompagnato nella vita, dal 2007 al 2017". Accennata l'idea di un seguito, "spero con una gestazione minore: riguarderà il periodo di Benji in Germania, oscuro sia nel manga che nell'anime, ma che secondo me offre spunti interessanti".
(red)



LA LUCCA INTERATTIVA

Viaggio tra le novità di questa doviziosa edizione 2018 della fiera

Di Francesco Di Lazzaro

Per noi appassionati di libri-gioco di vecchia data entrare quest'anno nei padiglioni della ormai ultratrentennale kermesse toscana è stato come per dei golosi infilarsi in una pasticceria particolarmente ben fornita. Il tempo delle vacche magre è finito! Dopo lustri passati a contare sulle dita di una sola mano le novità interattive, dopo periodi, e in particolare quello dal 2008 al 2011, in cui le pubblicazioni a bivi e le relative edizioni erano praticamente scomparse dai radar, dopo fasi in cui persino i vecchi librogame EL erano svaniti dagli stand di Via Garibaldi (quelli dove prolifera il mercato dell'usato) di colpo ci siamo trovati ad assaporare un menu forse persino troppo ricco, soprattutto per il nostro portafogli.

Acquistare tutti i libri-gioco e gli affini presenti in fiera richiedeva una spesa superiore ai 200 euro, investimento che non tutti hanno potuto e voluto affrontare. Ma al di là di questo trovarsi con l'imbarazzo della scelta ha suscitato sensazioni molto piacevoli e chi, come me, ha deciso di arrancare da uno stand all'altro a caccia di ogni possibile novità librogiochistica ha avuto di che intrattenersi per un bel po'.

Cominciamo col dire che tutte le novità relative al nostro settore erano concentrate nel padiglione Carducci, altresì conosciuto come padiglione Games. Ubicato come ogni anno in Via Carducci, a ridosso delle mura all'altezza di Porta San Pietro, l'ho visto, soprattutto nelle giornate di venerdì (complice la pioggia) e sabato affollato come non mai.

Questo teorema aveva un'unica e importante eccezione: lo stand No Lands Comics, con il suo librogame EL style, *Il Barbaro Grigio*, era ubicato nell'infrastruttura approntata a Piazza Giglio. Daniele Daccò, l'autore, l'ha presidiato praticamente ogni giorno e ha garantito autografi e dediche agli appassionati.

Il volume, che ho potuto stringere tra le mani solo in fiera, si presenta come una vera e propria operazione nostalgia. Carta di qualità contenuta, formato pocket, fascette, grandezza non eccessiva e persino la necessità di impiegare il dado a 12 facce per giocarlo: è evidente che il "Rinoceronte" Daccò nel concepire la sua opera ha pensato principalmente a un pubblico di esperti e nostalgici (del resto un libro con una donna nuda rapita in copertina non è che strizzi molto l'occhio ai più giovani...). Operazione

che si può dire riuscita, se è vero che nella giornata di domenica il volume era dato per esaurito dalla stessa casa editrice.

A essere precisi anche nelle già citate postazioni ubicate in Via Garibaldi è ricomparso un discreto numero di libri classici, venduti a volte anche a prezzi abbastanza abbordabili. Ho trovato, frugando tra i vari scaffali, parecchi EL (e anche qualche pezzo non troppo comune come il primo capitolo della serie Rupert, *L'Isola delle Caverne*) e addirittura alcune varianti sul tema (un paio di *Asimov Galactic Foundation* e da un venditore, nascosti da una pila di romanzi fantasy, diversi bibliogame Giunti). Ma si tratta, come già detto, di volumi usati: trovarne in buona quantità costituisce un segnale importante relativamente alla rinnovata salute del genere, ma non aggiunge molto alle considerazioni inerenti le nuove produzioni.

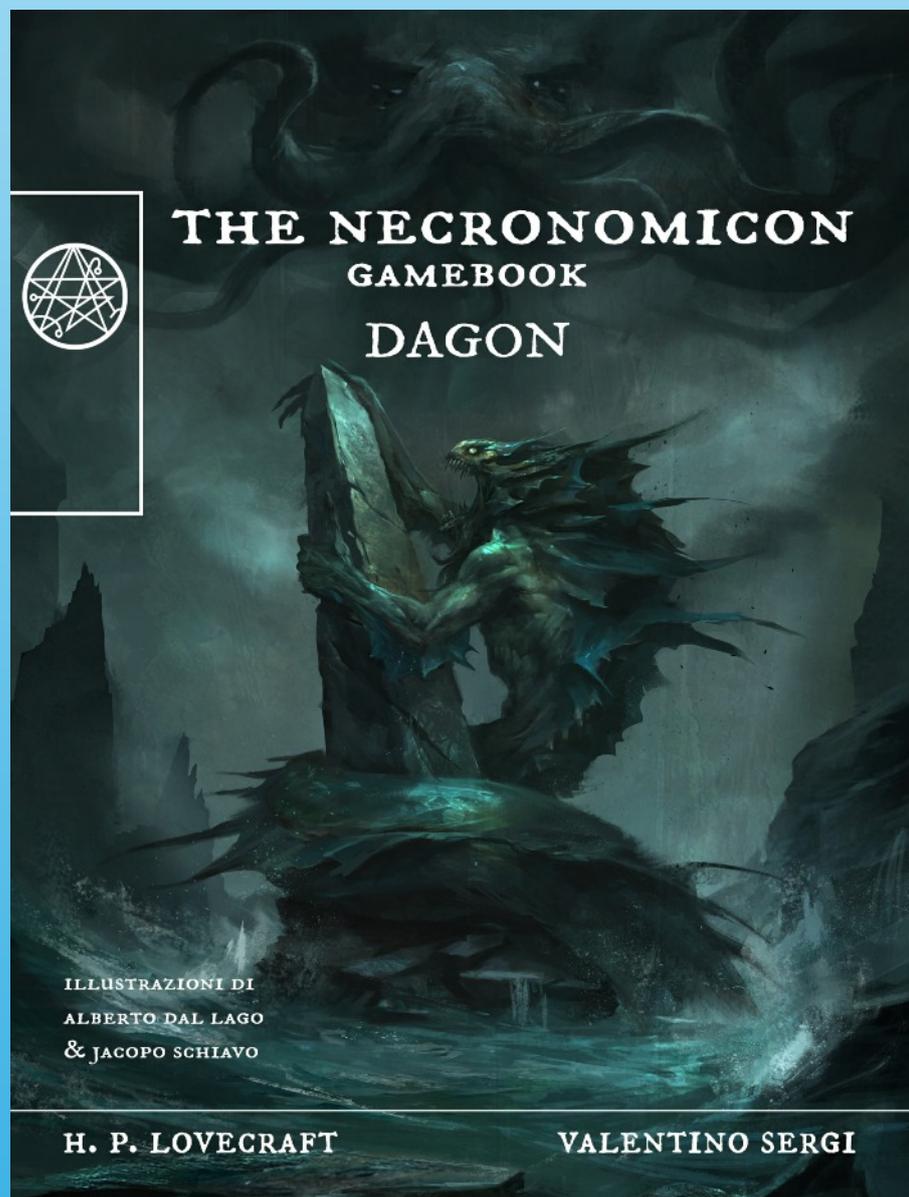
Nel padiglione Carducci, come detto, si trovava tutto il resto. In una propaggine esterna, più o meno nella zona dove fino all'anno scorso era dislocata la Sala Ingellis (quest'anno in grado di ospitare ben tre eventi dedicati ai libri-gioco: la presentazione di *Dagon Necronomicon Gamebook* di Officina Meningi, la conferenza di Ian Livingstone e l'LGL Award; di questi ultimi due incontri parliamo più approfonditamente in articoli appositi, all'interno di questo stesso Magazine) erano stati "radunati" gli stand di Librarsi e Officina Meningi, ubicati proprio uno di fronte all'altro.

Quello della casa editrice milanese era molto piccolo, ma estremamente ben fornito.



I libri sono diventati 4 rispetto all'unico di Lucca 2017: a *Il Regno Lacerato*, primo volume della saga Terre Leggendarie, è stato affiancato il suo seguito, *Città d'Oro e di Gloria*; a *Il Labirinto di Krarth* inoltre, presentato in occasione di Modena Play 2018 si è aggiunto *Le Fatiche di Autolico*, serie Hellas Heroes, primo lavoro commissionato ad autori italiani (Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo) dal patron Claudio Di Vincenzo. Le cose sono andate molto bene per la piccola realtà lombarda: i nuovi volumi lanciati in fiera (TL 2 e Autolico) hanno registrato un clamoroso sold out nonostante la tiratura fosse maggiore rispetto a quella degli altri due tomi proposti, che a loro volta hanno garantito ottimi dati di vendita.

I due autori hanno gravitato spesso intorno alla postazione Librarsi impegnati in sessioni di firma-copie che si sono riproposte anche allo stand CAR 135, dove non mancava Amos Pons con il suo negozio Mondiversi.



Lo shop dedicato ai giochi di ruolo e al fantasy non ha mai abbandonato i libri-gioco, anche negli anni più bui. Il suo armadione fornito di un gran numero di vecchi titoli EL è ormai diventato famoso (anche per le quotazioni degli stessi, non proprio economicissime): a questo sguardo sul passato Amos accompagna anche una visione propositiva incentrata sul futuro, se è vero che la sua attività offre tutti i principali libri-gioco attualmente presenti sul mercato. Parlando con Pons ho saputo che anche per lui le vendite interattive sono state ottime in questa occasione, come non capitava da tempo.

Tornando alla propaggine "librogiocistica" del padiglione Carducci, Valentino Sergi con il suo *Dagon*, ospite di Officina Meningi, ha tenuto banco durante l'intera manifestazione sia proponendosi in una conferenza dedicata al volume, sia presenziando a Radio Impronta Web, l'emittente

ufficiale della manifestazione toscana (che ha ospitato nella giornata di Giovedì anche Mauro Longo e Francesco Di Lazzaro per parlare di Hellas Heroes). Il volume, molto snello e arricchito da alcune illustrazioni di Alberto Dal Lago (copertinista di Lupo Solitario nell'edizione Raven/Vincent Books) ha attirato l'attenzione di molti appassionati e anche qualche mugugno per la consistenza un po' troppo contenuta.

La storia raccontata è effettivamente snella, ma l'atmosfera della piccola cittadina della provincia americana, che fa da sfondo alle vicende del protagonista, è stata resa molto bene. Il connubio tra lo stile di Valentino e quello del grande visionario di Providence (il volume è basato su una rivisitazione dei testi originali di Lovecraft in versione interattiva) funziona e il libro alla fine si legge con un certo divertimento. Il comparto grafico poi è molto ben concepito e costituisce un valore aggiunto.

Le ottime vendite, più di 900 copie smerciate, fanno pensare a un seguito; la cosa è stata confermata anche da Sergi che ha anche sottolineato come il secondo capitolo della saga sarà certamente più corposo.

Abbandonando la sezione satellite e proseguendo lungo il corridoio principale si arrivava nell'area centrale del Carducci, dove i grossi editori pubblicizzavano le loro proposte interattive.

Il padiglione Salani era incluso in quello G.E.M.S. (Gruppo Editori Mauri Spagnol), che proponeva anche volumi di Editrice Nord, Longanesi, Tea e Guanda, oltre ovviamente a una buona fornitura dei 4 *Fighting Fantasy* rilasciati a oggi in Italia da Magazzini Salani.

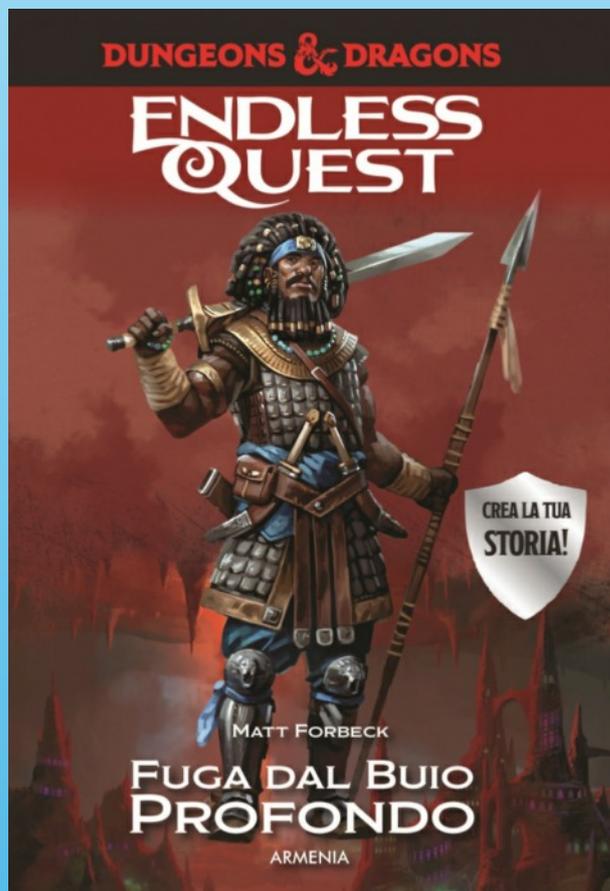
Abbiamo incrociato e fatto due chiacchiere con Ian Livingstone giovedì sera, impegnato allo stand in un'intensa sessione di firma copie, e abbiamo incrociato anche Giorgia Di Tolle, valente rappresentante in loco del gruppo, che ha gestito la parte dedicata ai gamebook in assenza del curatore della collana, Marco Figini.

Giorgia ci ha confermato che anche in casa Salani le cose sono andate bene in fiera: gli



Eventi di firma-copie con Ian hanno avuto un buon seguito così come la conferenza in cui l'autore è stato impegnato; i dati definitivi di vendita non sono a oggi ancora disponibili, ma i volumi erano presenti in modo capillare: oltre che allo stand G.E.M.S., anche presso altri rivenditori sparsi nei vari padiglioni. Tale diffusione fa pensare che la kermesse toscana possa essere stata un buon trampolino per la definitiva affermazione di questi prodotti interattivi.

Più o meno nella stessa zona stazionavano Mondadori, con un buon numero di copie del primo capitolo della nuova collana *Elementare Watson, Il Fantasma di Lord Byron*, che mi è sembrato piuttosto apprezzato da famiglie con figli al seguito, e Armenia, con i due volumi *Endless Quest D&D Fuga dal Buio Profondo* e *Nella Giungla*.



Allo stand ci ha accolto Viviana De Mitri, responsabile della collana, che con la sua consueta cortesia si è fermata a fare due chiacchiere con noi. Ci ha confermato che la vendita dei titoli interattivi procedeva a gonfie vele, con riscontri molto maggiori in fiera di quelli che avevano previsto (e infatti sono andati esauriti piuttosto presto). Pur mantenendo una certa prudenza e sottolineando che, trattandosi di una coproduzione, le decisioni a livello di pianificazione sono piuttosto complicate, Viviana ha puntualizzato che, viste come sono andate le cose, è molto probabile che dopo Natale (nel 2019) Armenia possa decidere di portare in Italia anche gli ulteriori capitoli della stessa collana, già usciti negli Stati Uniti, dedicati al ladro e al mago.

Poco più avanti, ospitati nello stand Plesio, abbiamo incrociato Davide Cencini (scrittore) e Rita Micozzi (illustratrice), che pubblicizzavano il loro libro *Darkwing – La Caccia*. Si tratta di un'opera interattiva ambientata nell'universo Fantasy di Darkwing, che in circa 7 anni di vita è stato sviluppato dall'autore attraverso vari media (libri, fumetti, racconti e ora anche un gamebook). La struttura è massiccia e il mondo descritto molto classico. Il sistema regolamentare è decisamente fantasioso e potrebbe piacere soprattutto agli amanti del genere e ai leggiocatori più esperti. Mentre aspettavamo che Rita finisse di "disegnarci" la dedica sulla prima pagina del volume abbiamo un po' chiacchierato con gli autori, che ci hanno confermato a loro volta il trend di vendita generale della fiera. Ottimo, con diversi volumi richiesti dagli appassionati e in generale un entusiasmo che

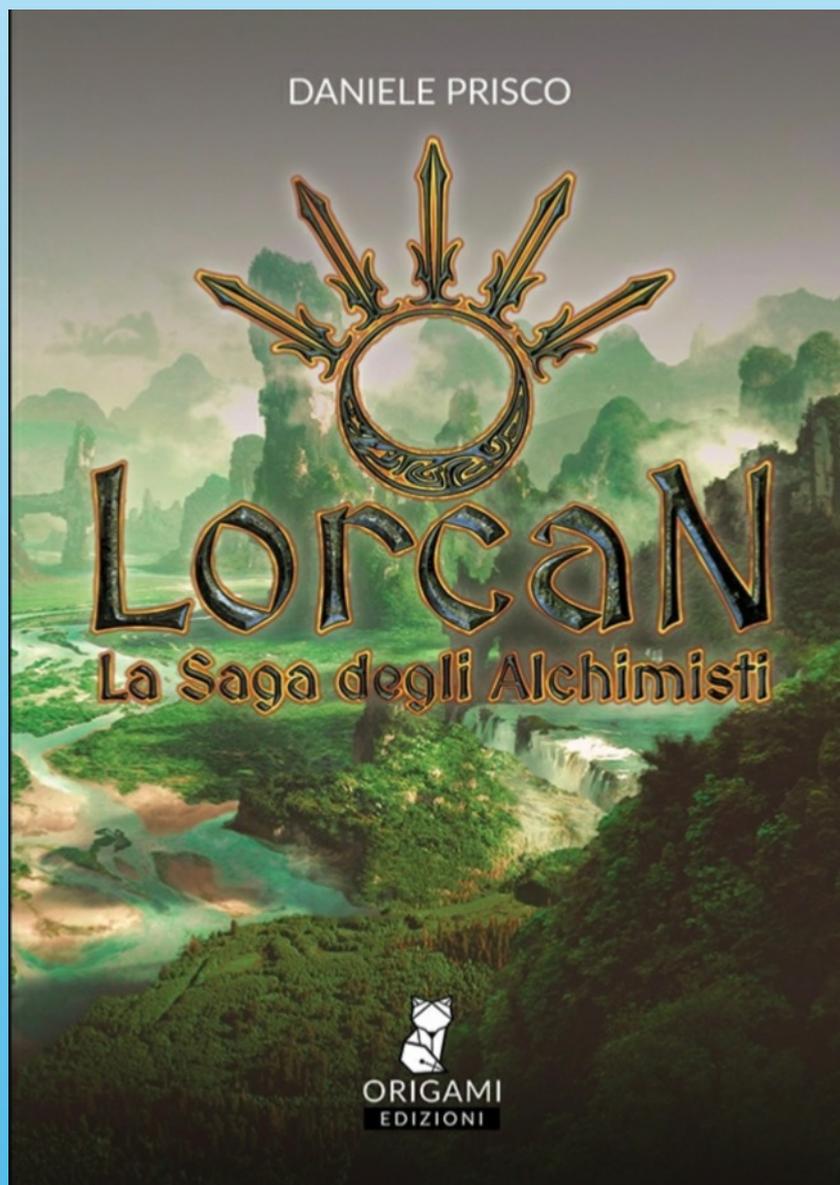
Lo stesso Cencini non aveva messo in preventivo.

La stessa casa editrice Plesio, posizionata con le sue produzioni proprio accanto alla postazione di Davide, ci ha confermato di essere interessata a questo risascimento del librogame. Tra i libri proposti c'era *Venus*, tentativo interattivo del 2014 a opera dell'allora giovanissimo Emanuele Maia, a oggi l'unico volume a bivi presente nel catalogo del gruppo editoriale forlivese. La responsabile però ci ha raccontato che è in preparazione un romanzo interattivo che richiama e sfrutta alcune dinamiche tipiche dei libri-gioco storici. Una notizia interessante che approfondiremo certamente nei prossimi numeri di questo stesso periodico.

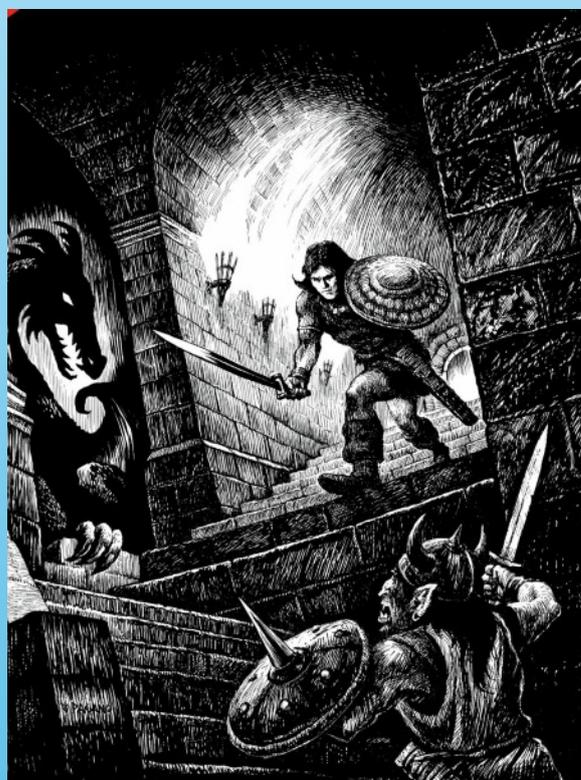
Nello stesso corridoio abbiamo incrociato anche gli stand di Origami Edizioni, dove abbiamo parlato con Fabio Attoli, patron della casa editrice sarda, e Daniele Prisco, autore di *Lorcan – La Saga degli Alchimisti*, uno dei due gamebook presenti nel catalogo del gruppo editoriale, presentato in fiera in edizione rinnovata con un paragrafo aggiuntivo rispetto alla release storica di tre anni fa.

L'autore ci ha rivelato che il secondo capitolo dell'opera è pronto e, considerati i dati di vendita incoraggianti della kermesse lucchese (che ha visto Origami esaurire la ristampa di *In Cerca di Fortuna*, primo e storico librogame scritto da un autore italiano, Andrea Angiolino, nel 1987, e riproposto nel 2014 nell'odierna edizione) potrebbe essere presa in considerazione nei prossimi mesi l'idea di proporlo, dando così compimento a un lavoro che è rimasto in sospeso per più di tre anni.

Nei pressi ci siamo imbattuti negli stand di La Terra dei Giochi e Jolly Roger, editori che avevano in catalogo due proposte molto vicine al mondo dei gamebook seppur



non propriamente parti integranti dello stesso. Nel primo caso si trattava del modulo in solitario per *Dungeons, il gioco di ruolo old school*, che consente a agli appassionati di costruire fino a sei differenti avventure da giocare in modalità singola (le storie hanno una trama specifica ma poi sfruttano un sistema di creazione degli eventi piuttosto semplice, ma intelligente, che ci consente di gestire l'avanzamento del nostro personaggio, combattere mostri, cercare tesori e oggetti utili per la crescita dello stesso). Più che un gioco di ruolo, sfogliandolo, ci è sembrata una versione semplificata del mitico board game *Hero Quest*, privato degli orpelli costosi (e cool), come le miniature, il tabellone e le decorazioni ambientali e riproposto a prezzo contenuto.



LUCCA
COMICS
GAMES
2018
MADE
IN
ITALY

DUNGEONS
Il Gioco Fantasy Old School in Solitario

**SOLI CONTRO LE TENEBRE
DEI DUNGEON PIU' OSCURI**

Scegli il tuo eroe, scendi nelle profondità della terra e affronta i pericoli del Mondo Conosciuto. Dungeons è il gioco Fantasy Old School in solitario dove l'eroe sei tu!

Vi servirà solamente un dado, una matita e la scheda del vostro eroe per avventurarsi nelle prime 6 quest contenute nel manuale base di Dungeons.

Dungeons si apprende in pochissimo tempo e sarete pronti a giocare in men che non si dica. Il manuale è corredato del regolamento, il bestiario, la magia, i tesori, gli avanzamenti per il vostro eroe e tanto altro.

Dungeons è completo di colonne sonore atmosferiche che renderanno le vostre solitarie sedute uniche.

Siete pronti alla sfida?

Manuale broccurato, 60 Pagine a sole 15 euro.
In esclusiva a Lucca 2018 allo stand de
La Terra dei Giochi, 137/Padiglione Carducci.

Dungeoneer
GAMES & SIMULATIONS

T&G
EDITORIALI

Nella postazione del teschio pirata invece ci siamo imbattuti in *Abiura* – *L'Ingranaggio*, romanzo interattivo di Valerio Amadei. Particolarità che lo distingue da un gamebook classico: la lunghezza dei capitoli.

In pratica il titolo di Amadei è suddiviso in capitoli molto lunghi, di circa 15 o 20 pagine. Al termine di ognuna di queste sezioni ci viene proposta una scelta su come continuare la lettura. Leggere una parte del volume pregiudica la possibilità di conoscere l'altra e ci regala per l'appunto un minimo di interattività. La storia però non cambia: il susseguirsi degli eventi rimarrà inalterato. A modificarsi saranno le emozioni del nostro alter ego ed è ovvio che affrontare una identica situazione adirati, piuttosto che tristi ce la farà percepire sotto un'ottica differente.

Un esperimento interessante, utile anche per cercare di avvicinare al genere persone che sono meno propense a impegnarsi in sezioni di lettura facendo i conti con un regolamento complesso o con l'uso di orpelli come matita, gomma o dadi. La trama ha dei risvolti futuristici e fantascientifici che sembrano essere a loro volta accattivanti: anche in questo caso ci impegniamo ad approfondire in futuro l'analisi dell'opera.

Scivolando verso il cuore del padiglione si arrivava di fronte allo stand Raven. L'assortimento di titoli a disposizione tra gli scaffali della casa editrice di Roberto Petrillo è impressionante ormai. Quindici volumi di *Lupo Solitario* (1-13, 29 e 30), quattro di *Freeway Warrior*, due di *Oberon* e due di *Choose Cthulhu*, la neonata collana tradotta dall'originale spagnolo che ricorda molto nella struttura e nell'aspetto grafico delle pagine i classici Scegli la tua Avventura Mondadori anni '80 (sebbene l'edizione sia molto più curata e la copertina rigida).

Un totale di più di 20 proposte, ulteriormente arricchito dall'edizione variant di *Morte nell'Abisso* (stessa immagine di copertina, ma contraddistinta da tonalità più cupe e da caratteri dorati) che è andata letteralmente a ruba (data per esaurita fin da venerdì, ha avuto uno strascico nella giornata di domenica grazie al ritrovamento di uno scatolone nascosto che conteneva alcune copie aggiuntive dell'edizione, comunque diffusa in 300 esemplari).

Le vendite sono andate generalmente molto bene, anche per la collana meno conosciuta e potenzialmente più a rischio, *Choose Cthulhu*, come ci ha confermato Francesco Mattioli in stand. Per completezza ricordiamo i titoli dei nuovi libri proposti in anteprima assoluta proprio durante la fiera: *La Città Proibita* (*Oberon* 2), *Il Richiamo di Cthulhu* e *Le Montagne della Follia* (*Choose Cthulhu* 1 e 2), *I Signori della Pestilenza di Ruel* e il già citato *Morte nell'Abisso* (*Lupo Solitario* 13 e 30).

Nello stesso spazio ci siamo poi imbattuti nel personale del gioco *Lone Wolf Augmented Reality*, prodotto pensato per smartphone in grado di offrire un'esperienza a realtà



Caumentata ai giocatori (che possono vedere personaggi della saga di Lupo Solitario popolare gli ambienti circostanti grazie all'impiego dello schermo del cellulare e interagire con loro, magari combattendoli) e negli autori di Lupo Solitario Ben Dever e Vincent Lazzari, impegnati in varie sessioni piuttosto intense di firma copie. Ben è poi intervenuto a sorpresa anche alla premiazione dell'LGL Award, rispondendo ad alcune domande sul suo lavoro.



Chicca finale, la presenza di 10 volumi (8 vendibili e 2 riservati agli autori) de *I Signori delle Tenebre*, primo e storico capitolo di Lupo Solitario, confezionati in pelle e rifiniti con loghi in lamina d'oro, dagli artigiani de I Libri dello Gnomo. Erano in vendita sulle mura, in ziona bastione San

Colombano. Si tratta di tomi preziosi e dal prezzo molto alto (120 euro) che sono andati esauriti in pochi minuti, acquistati con cupidigia da un ristretto numero di accaniti sostenitori, disposti a spendere cifre importanti per assecondare la loro passione per il mondo creato da Joe Dever.

Il nostro giro si è chiuso di fronte allo stand GG Studio. La casa editrice ha cambiato nome (e infatti la postazione ci ha lasciati un po' spiazzati con la scritta Space Orange 42) ma i prodotti interattivi del loro catalogo erano tutti presenti. I 3 volumi Ultima Forsan di Mauro Longo quindi, Golgota Blues di Andrea Tupac Mollica e i 3 volumi della collana Kata Kumbas di Umberto Pignatelli e Francesca Baerald. In particolare l'ultimo, *La Magia della Baldera*, il pezzo forte della proposta librogiochistica dell'editore considerando che si tratta dell'unico inedito, portato in fiera e presentato in anteprima per l'occasione.

Il volume, che ho solo sfogliato rapidamente, si presenta molto bene, con l'immanca-

bile ottimo lavoro di Francesca a livello di illustrazioni e cartografia, e la struttura consueta che prevede enigmi nascosti tra le immagini, avventure rocambolesche (e marinesche in questa occasione) e ambientazioni fantasiose; il tutto arricchito dalla capacità di cantastorie affabulatore tipica di Umberto, che riesce a ipnotizzare i propri lettori dandogli l'impressione di varcare davvero una porta quando essi aprono un suo libro, trasferendosi con armi e bagagli in un mondo incantato.

Chiacchierando con l'autore e con il patron di Space Orange 42 Gionata Dal Farra, oltre a constatare in questo caso, e ancora una volta, gli ottimi risultati di vendita dei prodotti interattivi, siamo venuti a conoscenza di qualche chicca. Su tutte il probabile arrivo del quarto volume della collana (che inizialmente doveva essere composta da tre soli capitoli) entro il 2020.

Avete letto bene: i librogame di Kata Kumbas vanno a riposo per un anno, ma non si esauriscono. Nell'intervallo di tempo, Umberto si dedicherà a un altro progetto interattivo, esclusivamente in

Inglese però, di cui al momento non sono previste versioni italiane (e non si hanno notizie chiare: provvederemo a colmare la lacuna al più presto).

L'esplorazione interattiva si conclude, lasciandoci sazi e felici. Ma già avvertiamo un nuovo languore giusto in fondo ai nostri stomaci, mai completamente appagati dalla quantità dei titoli librogiochistici disponibili. I gamebook sono tornati, ma questo è solo l'inizio: ci auguriamo che Lucca 2018 sia il preludio a una serie di manifestazioni in cui la narrativa interattiva possa tornare saldamente (e con continuità) a fare la voce grossa; magari addirittura non solo durante le fiere del settore, ricolme di appassionati, ma anche in contesti a più ampio spettro, come gli scaffali delle grandi librerie.



ADORO CONDURRE I LETTORI VERSO LA MORTE

Ian Livingstone si racconta nella conferenza dedicata ai Fighting Fantasy tenutasi a Lucca Comics & Games 2018

Di Francesco Di Lazzaro

Lucca, 2 Novembre. Giornata oltremodo piovosa, il padiglione Games è pieno da scoppiare. Il pubblico cerca riparo dal tempo inclemente negli spaziosi e stimolanti ambienti del Carducci.

Io sono lì già da alcune ore impegnato in scambi con editori e a caccia di informazioni interattive che alimentino il trend positivo che ormai da più di un anno sta contraddistinguendo le iniziative legate al genere.

Attendo con ansia che arrivino le 15 e 25: ora prefissata e dedicata alla conferenza di Ian Livingstone.

Un autentico totem del genere librogiocistico, l'uomo che con Steve Jackson ha inventato una delle collane simbolo del settore, Fighting Fantasy, e che non ha mai smesso di produrre gamebook firmati dalla sua stessa penna. L'ultimo, *The Port of Peril*, è uscito pochi mesi fa dapprima nel Regno Unito, edito da *Scholastic*, e poi in Italia, tradotto da Alessandro Aprea per Magazzini Salani e proposto ai lettori nostrani con il titolo *Il Porto della Morte*.

La sala è abbastanza piena, ma non pienissima, elemento che sarà una costante in tutti gli eventi dedicati ai libri-gioco ospitati in sala Ingellis durante la kermesse lucchese: riesco abbastanza facilmente ad assicurarmi un posto in prima fila, che mi consenta anche di scattare qualche foto.

Introduce Andrea Angiolino, autore italiano conosciutissimo, creatore di giochi e librogame e da anni grande amico di Librogame's Land. Noto con immenso piacere che Andrea indossa la spilletta di LGL, omaggio che gli facemmo molti anni fa dopo una cena insieme. Non ci eravamo parlati a riguardo e sapere che di sua iniziativa il nostro ha pensato durante un evento così importante di esporre i "vessilli" del portale mi inorgoglisce.

Angiolino introduce la figura di Ian, spiegando di chi si tratti (anche se il pubblico presente è composto quasi esclusivamente di appassionati che lo conoscono molto bene) e ci ricorda che Livingstone è famoso non solo per i Fighting Fantasy. Negli anni ha creato giochi di ruolo, videogame, linee ludiche di vario tipo comprendenti

miniature, carte, mappe, board game. Ha fondato con lo stesso Jackson e con Jamie Thomson (altra vecchia conoscenza del genere interattivo) Games Workshop, uno dei colossi internazionali nel settore del game-commerce ed è presidente onorario di Square Enix, importante casa produttrice in ambito videogiocistico.



La conferenza inizia con Ian che, su domanda di Andrea, ci racconta i suoi esordi come giocatore. Passando per classici come scacchi, Monopoli e Scarabeo, Livingstone ha sviluppato un forte gusto per

il gioco da condividere con amici e appassionati: questo lo ha portato in breve a pensare di trasformare la sua inclinazione in una professione.

Tutta la prima parte dell'intervista consiste in un excursus storico che Ian Livingstone conduce con l'ausilio di materiale audiovisivo proiettato sugli schermi della sala Ingellis.

Il panorama di foto e documentazione è vasto e decisamente interessante: abbiamo potuto ammirare un giovane Ian con una folta capigliatura agli inizi della sua carriera, quando l'attività principale che lo impegnava era quella di giocatore di ruolo. Insieme alla sua solita compagnia e a Steve Jackson entra in contatto con Gary Gygax, lo storico creatore di Dungeons & Dragons. Il mitico gioco di ruolo appassiona immediatamente gli Inglesi, che chiedono e ottengono da Gary l'autorizzazione a diffonderlo sul mercato europeo.

Fu così che l'allegria brigata diventò il distributore ufficiale per il nostro continente di D&D. All'inizio erano talmente squattrinati che non poterono permettersi di acquistare altro che 6 scatole del gioco: con questo ordine minimalista iniziò l'avventura dell' RPG più famoso della storia in Europa.

Nello stesso periodo era nata la fanzine Owl and Weasel, impiegata per discutere di

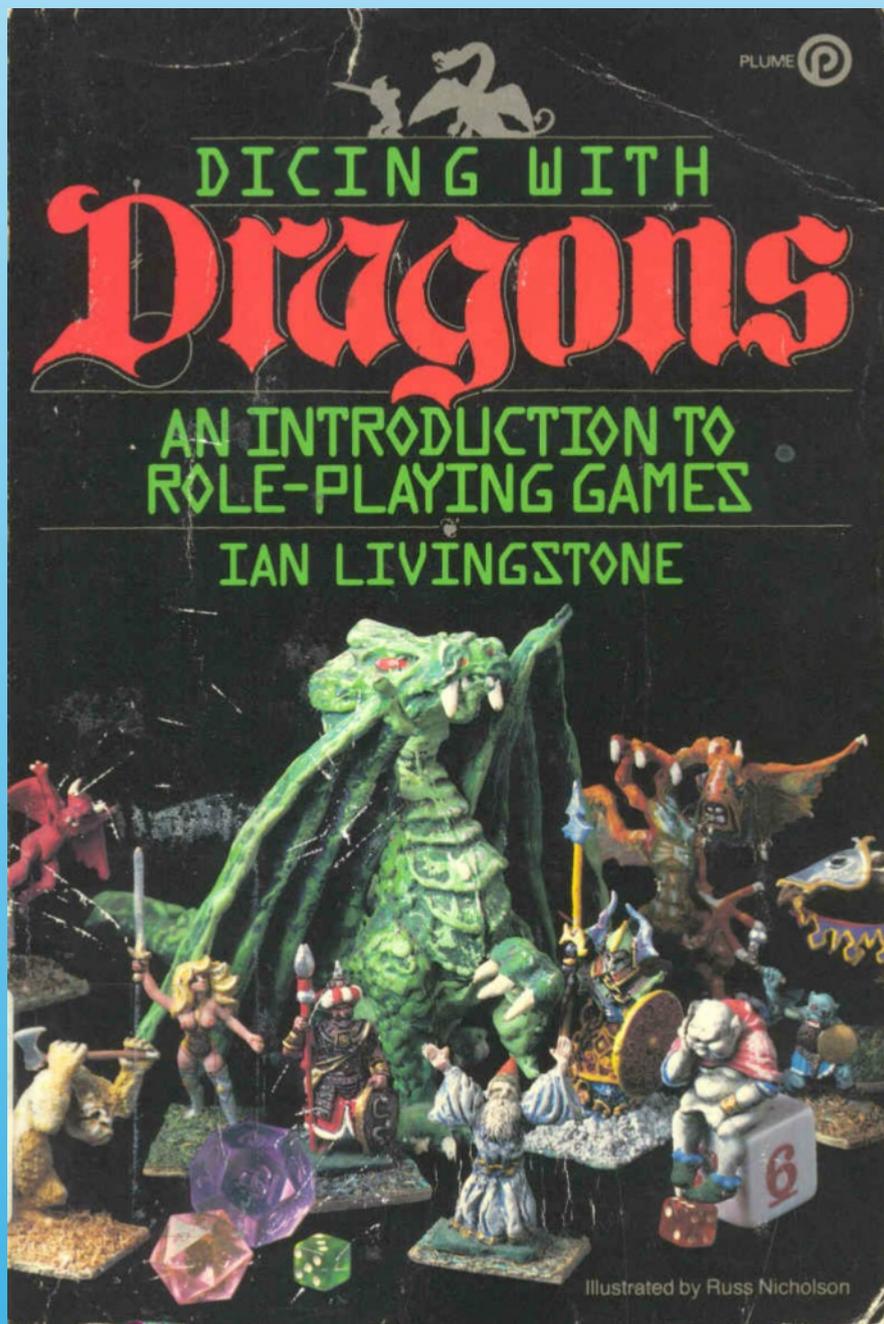
argomenti dedicati al mercato ludico e ai giochi di ruolo, ma allo stesso tempo anche utile per pubblicizzare i prodotti in vendita tra gli scaffali di Games Workshop. Dopo un paio di anni di vita l'artigianale periodico subì un'evoluzione e si trasformò in White Dwarf, giornale stampato su carta patinata e arricchito da curatissime illustrazioni che diventò molto diffuso tra gli appassionati e continuò a espletare la funzione di organo di informazione, anche a livello pubblicitario, della società inglese, che ormai aveva stretto accordi con molti dei principali produttori di giochi statunitensi e cominciava a gestire un catalogo di prodotti decisamente generoso.

Presto il volume di affari della compagnia si allargò a tal punto da spingere l'attività commerciale "artigianale" di Ian e soci a trasformarsi in qualcosa di assolutamente professionale. Fu aperto il primo punto vendita Games Workshop davvero importante, nel 1978, quello iconico di Dalling Road a Londra, a cui se ne aggiunsero rapidamente molti altri.

Ian racconta divertito mentre commenta le immagini come oggi a quell'indirizzo ci sia un centro di assistenza per la comunità della Bosnia Erzegovina residente nella capitale britannica che ha rimpiazzato lo storico punto vendita.

Gli aneddoti si susseguono e tra un'imbeccata e l'altra si arriva a parlare dell'epoca dei gamebook. L'idea si concretizza dopo il successo del libro Dicing with

Dragons, una sorta di guida che introduce al gioco di ruolo e che ha un enorme successo. Accorgendosi di quanto mercato ci sia per iniziative simili e di come i giocatori di ruolo siano ricettivi anche alle pubblicazioni single player, Ian e Steve decidono, durante una convention del settore (il Games Day del 1980) di proporre la loro idea per un volume



C singolo giocatore che consenta di vivere un'avventura interattiva e introduca nell'ambito dell'avventura stessa alcuni concetti tipici degli rpg.

La Penguin Books si dimostra entusiasta della trovata: nasce così la base che avrebbe poi portato al gamebook moderno. Esistevano già esempi di letteratura a bivi, come i Choose Your Own Adventure di Ed Packard, ma nessuno di essi era stato mai arricchito con un comparto regolamentare degno di nota. Si può affermare con una certa sicurezza che il libro-gioco moderno nasce con i Fighting Fantasy.

La panoramica prosegue con la presentazione dei principali titoli dell'epoca, tra cui il primo, The Warlock of Firetop Mountain: il fenomeno si allarga a dismisura e approda in altri paesi. I libri vengono tradotti in più di 25 lingue e passano attraverso varie edizioni, via via sempre più curate e perfezionate.



Si approda così a quella attualmente in commercio, come già detto edita da Scholastic e tradotta in Italia da Salani: Ian spende parole di elogio per la nuova edizione e ringrazia calorosamente la nostrana casa editrice di Harry Potter, anche se ammette candidamente, incalzato da una domanda di Angiolino, che lui non ha lavorato a nessun titolo sulle traslazioni estere dei suoi libri, né ai tempi della EL né in quelli attuali. Informazione che conferma l'ampia autonomia che viene concessa ai professionisti di altri paesi, al momento della localizzazione, quando si parla di FF: fatto di cui i fedeli lettori del Magazine di LGL erano a conoscenza già da parecchio tempo.

Intermezzo molto simpatico quello in cui Livingstone ci mostra la cover manga-style, con tanto di ragazza discinta, dell'edizione giapponese di

Deathtrap Dungeon, del tutto avulsa dai contenuti del libro.

Sulla stessa falsariga la parte in cui l'autore ci racconta gli equivoci che ingenerarono i libri tra insegnanti e i genitori negli anni '80. I piccoli tomi furono accusati di corrompere

corrompere i bambini, di incitare al satanismo e addirittura di instillare nella testa dei giovani appassionati idee insulse, come quella di poter volare perché i libri davano indicazioni in questo senso.

La parte dedicata al monologo in s t i l e conferenza di Ian si chiude con alcuni d o v e r o s i ringraziamenti e ricordi, a cominciare dal tributo riservato a Gary Gygax, figura che Livingstone ha definitivo fondamentale per la sua



crescita professionale e umana e che è venuta a mancare esattamente 10 anni or sono. A seguire l'autore si è prestato con cordialità e ha risposto ai quesiti degli appassionati, a cominciare da quelli di Andrea che non si è lasciato sfuggire l'occasione.

Il nostro amico Angiolino ha formulato due domande molto interessanti: ha ricordato come in un'occasione i librogame fossero stati lanciati da una trasmissione radiofonica, e Ian ha raccontato nei dettagli l'aneddoto (fu la BBC a curare tale iniziativa "di massa", anche tramite alcuni spezzoni di girato riservati a programmi televisivi) e ha raccontato di una versione italiana del titolo che ha fatto da preludio ai Fighting Fantasy, tradotto come Giocando a Dadi con il Drago da Longanesi. Una casa editrice importante che sicuramente ha funzionato come buon veicolo di diffusione del genere anche a casa nostra.

Dopo un intermezzo dedicato alle miniature di Warhammer e affini, che a noi appassionati di libri-gioco interessa meno, Livingstone ha parlato qualche minuto con il pubblico.

Ha spiegato, rispondendo a una domanda rivolta dal sottoscritto, come sia molto più

complicato al giorno d'oggi scrivere gamebook perché l'utenza di riferimento è molto cambiata.

L'autore deve barcamenarsi tra due differenti esigenze, quella di assecondare l'editore, che desidera volumi pensati per un seguito composto da giovani adolescenti o addirittura bambini, e quella dei fan storici, che ormai veleggiano intorno ai 40 anni e "pretendono" libri più complessi e adulti, che affrontino anche tematiche in linea con la crescita e la maturazione che hanno avuto.

Ian ha sottolineato quanto sia complesso trovare un equilibrio tra le due differenti istanze e come per questo al giorno d'oggi un gamebook rischi molto più facilmente di andare incontro a critiche o errori.

Dopo aver esaudito con simpatia la curiosità di un lettore, che gli ha chiesto qual'era lo storico soprannome con cui era noto quando da ragazzo era appassionato di giochi da tavolo (chicken feed, letteralmente becchime, perché durante le sessioni di Monopoli con gli amici lui era solito dire, per prendere in giro i suoi compagni di gioco, che non voleva gli si pagasse l'affitto quando qualcuno capitava sulle sue proprietà perché i soldi che gli dovevano essere corrisposti erano roba da poco, spiccioli, mangime per polli appunto), Livingstone ha chiuso la conferenza spiegando qual è la sua tecnica di realizzazione quando lavora su un gamebook.

I punti fermi di ogni libro sono una trama, definita trasversale, dei pericoli e una struttura ramificata che risulti interessante e accattivante. Ian ha sottolineato come adori portare i lettori verso la morte, costellando un sentiero pericoloso con falsi indizi e "petali di rosa" che confondano il giocatore e lo possano incitare, se non ha esperienza e furbizia, a compiere la scelta errata.

Il succo della questione: fare in modo che ciò che sembra conveniente e valido in realtà non lo sia affatto, per generare difficoltà e rendere l'avventura, oltre che adeguata sotto il punto di vista del bilanciamento, anche in grado di suscitare l'interesse dei fan. Gustoso l'aneddoto riguardante alcune sue narrazioni nelle scuole: i ragazzini se venivano messi di fronte a una statua dall'aspetto pericoloso e piena di caratteristiche ripugnanti e un'altra invece ricca e attraente, entrambe a custodia di due scrigni, sceglievano immancabilmente quella in apparenza meno accattivante. Anzi, di fronte alla minaccia che la cassa di quest'ultima contenesse un demone divoratore anime il grido unanime era sempre: "Apritela!".

Si può dire che quando si è molto giovani si ha una certa scaltrezza insita e una predisposizione innata ad affrontare e risolvere al meglio librogame.

Con questa battuta finale la conferenza si è chiusa: è stato citato Joe Dever, grande amico di Lucca Comics & Games e di LGL ed è stato chiesto a Ian Livingstone, in una sorta di speranza augurale, di fare come il papà di Lupo Solitario. Tornare cioè ogni anno nella nostra penisola in occasione delle principali fiere dedicate al gioco e costruire un rapporto speciale e intenso con il suo pubblico italiano. Ian ha sorriso: che in cuor suo stia davvero prendendo in considerazione l'eventualità?

LUCCA LGL BACKSTAGE

Le goliardate che nessuno ha il coraggio di raccontare tranne...

Di Aldo Rovagnati

"Aldignozz!!! Allora ci si becca?!".

Come ogni anno leggere questo messaggio, parafrasando una celeberrima espressione

tratta dai librogame di Lupo Solitario, 'mi fa ghiacciare il sangue nelle vene'. L'invito del Tuorlo, Tuòrl Conte di Uov in una famosa saga di LibriNostri, Tyorl sul forum di Librogame's Land, Fabio Loglisci per chi volesse stalkerarlo e/o molestarlo sui social network, rappresenta l'inequivocabile segnale che una nuova kermesse lucchese è ormai alle porte...



Il Tuorlo, per i novizi o semplicemente i disinformati, è quello strano essere mezzo uomo mezzo bucaniere che potete osservare nella foto qui accanto, in compagnia del mitico Ian Livingstone e dell'ancor più mitico, anzi mitologico, Francesco 'Prodo' Di Lazzaro (no! Anche se non sembra, nella foto quest'ultimo è in carne ed ossa, non è un cartonato!).

Bene, cari amici, converrete col sottoscritto che, a giudicare dalla diapositiva, ricevere un messaggio dal suddetto pirata lascerebbe un certo grado di inquietudine anche nel pacatissimo Mahatma Ghandi, figuriamoci in un povero moderatore di un sito di narrativa interattiva. Notare a tal proposito il disappunto del buon Ian.

Detto ciò, come certificato dal messaggio in bottiglia del Johnny Deep 'de noantri', è arrivato anche quest'anno l'immane appuntamento con Lucca Comics & Games. Un'edizione 2018 particolarmente succosa per gli amanti della letteratura a bivi, ricca

di novità e appuntamenti di cui potete trovare menzione, in prosa indubbiamente migliore, negli articoli redatti dai miei cari colleghi.

In questi lidi, però, vogliamo porre la nostra attenzione su quegli aspetti un po' guasconi, quant'anche oserei definire pecorecci, spesso sottovalutati, a volte ignorati, in qualche rara occasione disprezzati, ma di fondamentale importanza per dare colore all'esperienza fieristica che viviamo, altrimenti limitata a un mero bianco e nero ludico. Cosa sarebbe Lucca senza le battute coi tuoi sodali, un pizzico di atmosfera etilica che non fa mai male, le punzecchianti prese in giro al malcapitato di turno, sempre col sorriso sulle labbra?

E allora eccoli qui, i nostri prodi utenti di Librogame's Land, in una meravigliosa foto di gruppo, numerosa come non si vedeva da tempo immane, quindi perfettamente in linea con il nuovo rinascimento librogiochistico, poco prima di cenare assieme:



Non ci trovate bellissimi? Da destra a sinistra: Prodo, Mornon detto anche Maurolongo (si scrive e si legge tutto attaccato, mi raccomando), Ald (in posa da pirla, non voluta, ma comunque sempre bellissimo, non trovate?),

il Tuorlo, Alberto Dragan (o è Ian Livingstone? Il dubbio permane tuttora), Berta (santa fidanzata del Tuorlo: memorabile la scena in cui il finto pirata, affiancato dalla di lei compagnia nell'area Games, si allontana barcollante in una inverosimile imitazione del Capitano Jack Sparrow, senza fare più ritorno per almeno mezzora, narrano le leggende), Marco Zakimos (del quale parleremo in seguito), la sua dolce metà Chiara, i sempre gentilissimi Erika e Claudio di Edizioni Librarsi.

Tra l'altro, incredibile ma vero, avete notato che siamo riusciti addirittura a portare fuori a un aperitivo (a cena sarebbe stato troppo) l'inafferrabile Maurolongo?

E che dire del temutissimo Zakimos? Quando leggevo le sue recensioni, io me lo immaginavo più o meno somigliante alla creatura della foto qui accanto.

Un ferocissimo Pyramid Head interattivo che stroncava senza un briciolo di pietà qualsiasi imberbe e ingenuo autore di librogame, facendo calare la sua immarscescibile scure sulle povere opere a bivi dei malcapitati scrittori.

E invece, a testimonianza del fatto che le persone spesso non sono come possono apparire nei loro alter ego digitali, ho scoperto una persona molto simpatica, brillante e alla mano, col quale ho ammorbatto i miei compagni di

posto a tavolo con un'eccitante discussione sul panorama giuridico settentrionale, lavorando entrambi nel settore, seppur in ruoli e in regioni diverse.



Lucca Comics è questo, cari lettori, e molto, molto altro.

E in mezzo a questo 'molto altro', impreziosito da grasse risate, acquisti ossessivo-compulsivi, mangiate pantagrueliche e irriguardose bevute, per chiudere questa mia insulsa incursione nel Magazine ho scelto un'immagine a mio avviso emblematica: amici, sorrisi, e cessi chimici.

Perchè ricordate, amici, un gabinetto mobile può fare schifo, e spesso lo fa, ma con il mood giusto è un attimo che si trasformi nel sanitario di Buckingham Palace.

Al prossimo anno...