

librogame's LAND

ANNO

XIV

4

(139)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



Play 2019, il trionfo dei librogame

Super-resoconto sulla tre giorni modenese, che ha visto la narrativa interattiva imporsi da protagonista

Articoli a cura di
La redazione di LGL
Magazine

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

TREMATE! TREMATE! I GAMEBOOK SON TORNATI!

Play 2019, dopo anni di nicchia la fiera della consacrazione

A cura della redazione di LGL

Se solo due anni fa qualcuno avesse parlato di tre giorni di quadrilatero dei libri-gioco a una delle principali fiere del settore, gestito da tre componenti dello staff storico di Librogame's Land gli avremmo dato quantomeno del visionario.

Se solo due anni fa qualcuno avesse ipotizzato l'uscita di 12 libri a questa stessa fiera, e la presenza di ben 10 case editrici impegnate nella diffusione di prodotti interattivi fisicamente disponibili nei loro stand in loco avremmo probabilmente pensato a uno scherzo.

Se solo due anni fa qualcuno avesse previsto vendite nell'ordine di centinaia di copie per ogni singolo titolo e vari sold out, suddivisi tra più editori, avremmo riso di gusto.

Se qualcuno poi ci avesse parlato di decine e decine di ragazzi e ragazze intorno ai vent'anni di età desiderosi di sfogliare, conoscere, parlare di librogame, e pronti anche a lanciarsi in acquisti multipli, carichi di entusiasmo, avremmo certamente cominciato a dubitare delle sue facoltà mentali.

Tutto questo e molto di più è accaduto all'edizione Play 2019, la più ricca di contenuti e di soddisfazioni "interattive" a cui mi sia capitato di partecipare da quando, più di 15 anni fa, mi sono imbarcato in quella grande avventura che risponde al nome di Librogame's Land.

I numeri e i riscontri di questa kermesse modenese sono quanto di più entusiasmante si sarebbe potuto aspettare un appassionato di narrativa interattiva, e confermano in maniera definitiva che il rinascimento dei librogame è molto più di una leggenda tra addetti ai lavori o di una bolla destinata a esaurirsi in breve.

Il Quadrilatero è stato un successo, gli editori tutti sono stati molto soddisfatti del volume di vendita e l'esperienza, con tutti i necessari aggiustamenti dovuti all'edizione di esordio e agli inevitabili errori di "gioventù" è già stata confermata, con assoluto entusiasmo, dal direttivo di Play per l'edizione 2020. Ci saranno sicuramente delle "accomodate", ma la formula ha funzionato, tanto da spingere anche alcuni inviati di Lucca Comics & Games a chiedere informazioni più approfondite sull'evento allo scopo di riproporre qualcosa di simile anche in occasione della manifestazione toscana.

Andiamo a vedere nello specifico cosa è accaduto durante la tre giorni modenese.

TUTTI GLI UOMINI DEL QUADRILATERO

Analisi di cosa è accaduto, ora per ora, nella sezione librogame

Venerdì 5 Aprile

La kermesse interattiva si è aperta con la presentazione del quadrilatero che ha visto una buona partecipazione di folla, nonostante fossimo nelle prime ore della fiera e nella giornata storicamente meno popolosa. Addetti ai lavori, ma anche qualche appassionato, sono rimasti ad ascoltare Mauro Longo che introduceva il pubblico alle iniziative e al programma della sezione.



A seguire una serie di eventi conferenze che, e sarà una costante di tutta la fiera, pur attirando un certo interesse non sono riusciti a esprimere tutte le proprie potenzialità a causa della location non adatta a questo tipo di esperimenti. Nello specifico abbiamo assistito dapprima lo stesso Mauro e Dario Leccacorvi, presente in fiera in molteplici vesti, essendo anche autore ed editore dei libri Aristeia, parlare delle commistioni tra libro-gioco cartaceo e digitale. Dario in particolare ha potuto condividere con gli interessati lo

splendido risultato dell'esperienza di Fra Tenebra e Abisso, la saga per ora composta da due capitoli edita da Aristeia, che Dario stesso ha contribuito a creare e che è stata diffusa inizialmente come app per Android e Ios, Il primo volume della serie, Il Marchio, ha raggiunto gli oltre 250.000 download negli store dedicati, rappresentando un caso forse unico nel panorama delle produzioni interattive. A dimostrare che c'è spazio per opere diffuse tramite media alternativi e che le stesse, accuratamente modificate, possono adattarsi anche al supporto cartaceo, come è accaduto con Il Marchio e La Megere, portati in fiera in forma di libri da Dario stesso.

I due successivi appuntamenti, contraddistinti sfortunatamente da affluenza minima,

hanno visto la casa editrice Solfanelli presentare i titoli portati in fiera (purtroppo, non trattandosi di libri-gioco, avranno nel corso di Play poco seguito) e Valentino Sergi offrire una sessione di gioco-lettura dedicata a Dagon, il suo libro-gioco ispirato alle opere di H.P. Lovecraft.

Meglio sono andati gli eventi “pratici” successivi: Francesco Mattioli, con il suo Shelby, ha potuto confrontarsi con un gruppetto di bambini (con i loro papà) molto entusiasta, che non ha mancato di chiedere anche disegni e dediche personalizzate, nonché a impegnarsi in una sessione di gioco estemporanea sulle tracce del loro topolino di campagna interattivo preferito. C'è stata anche un tentativo di breve presentazione del libro su schermo, ma, vista anche la difficoltà di farsi sentire nel caos della fiera, pur impiegando un microfono, Francesco ha preferito poi interagire direttamente con in piccoli fan intorno a un tavolo.

A seguire è stata la volta di Bloodsword: un accanito tavolo da gioco ben gestito da Fabio Loglisci, che ci ha dato una mano per l'occasione. Quattro avventurieri guidati dal nostro master si sono impegnati in una sessione di gioco a cavallo dei due libri, impegnandosi in combattimenti ed esplorazioni e toccando con mano tutte le possibilità offerte dalla serie di Dave Morris, che sta vivendo, grazie alla nuovissima edizione a cura di Librarsi, un periodo di splendore. Il pubblico è rimasto particolarmente colpito dalla commistione di generi: non solo librogame, ma anche rudimenti di gioco di ruolo e fasi di ottima narrativa, che non hanno mancato di divertire i partecipanti, tra cui figurava anche un giovanissimo.



A chiudere il primo giorno di Fiera la sessione di gioco-lettura di Jekyll e Hyde: presentata da Francesco Di Lazzaro, è stata abilmente condotta da uno dei due autori

del libro, Marco Zamanni, che, forte della sua lunga esperienza di giocatore, ha saputo rendere divertente la lettura del volume e soddisfare un pubblico non particolarmente numeroso, ma entusiasta e interessato all'opera (che non a caso è stata una delle più vendute del genere nel corso di Play).

Sabato 6 Aprile



La giornata si apre con l'evento dedicato direttamente a Librogame's Land: una conferenza incontro-condotta da Francesco Di Lazzaro con ospite Federico Bianchini, il grande DJ Mayhem, autore negli ultimi 12 anni di una serie impressionante di volumi prodotti dallo stesso portale LGL nell'ambito della collana LibriNostri.

Opere che spaziano dal fantasy allo storico, dal poliziesco all'horror a sfondi satanisti, dalla fantascienza al western e che il nostro ci ha raccontato, nella loro genesi e nella realizzazione con dovizia di particolari, portando in fiera anche un nutrito numero di volumi.

Marco Zamanni invece si è concentrato sull'analisi della struttura e dell'evoluzione del concorso I Corti di LGL, giunto quest'anno all'undicesima edizione e palestra di qualità per lo sviluppo di nuove opere interattive che spesso prendono spunto dai racconti presentati in gara. A corollario dell'evento, che ha avuto un buon seguito, anche la premiazione dell'edizione 2019 de I Corti di LGL. Marco e Francesco hanno consegnato una copia de Le Fatiche di Autolico a Luca "Ggigassi" Lorenzon, vincitore dell'ultimo agone interattivo con il suo lavoro Sopravvivere Sottoterra, e arrivato nel quadrilatero proprio in concomitanza con l'evento dedicato, tra le altre cose, ai Corti.

Buon seguito anche durante la prima delle due conferenze ufficiali che hanno caratterizzato la fiera, presentata da Mauro Longo. Senza entrare troppo nello specifico, visto che le informazioni sulle attività delle singole case editrici le daremo in un articolo a parte possiamo dire che hanno presentato le loro novità Davide Cencini, autore della collana Darkwing e del suo librogame autoprodotta La Caccia, Acheron Books, che

collana Darkwing e del suo librogame autoprodotta La Caccia, Acheron Books, che portava in fiera quest'anno i suoi primi due librogame, Gremlins in Alta Quota di Malaspina e Vivi e Lascia Risorgere di Mauro Longo, Aristeia del già citato Dario Leccacorvi con Il Marchio e La Megera, Watson Edizioni con Jekyll e Hyde, Francesco Mattioli che ci ha mostrato i due volumi autoprodotti di Shelby e Officina Meningi con Dagon di Valentino Sergi. È stato anche introdotto il manuale "Scrivi la tua Avventura" di Mauro Longo, Matteo Poropat e Malaspina, che ha trovato poi maggiore spazio nella



sessione di confronto e dibattito successiva, tenuta dagli stessi Mauro e Malaspina e dedicata proprio all'argomento della ideazione, creazione e pubblicazione di un librogame. Volume che è stato molto seguito e apprezzato e che si pone come un autentico vademecum in grado di guidare il lettore attraverso tutti i passi neces-

sari per diventare uno scrittore interattivo professionista.

I tavoli da gioco sono sati occupati a partire dall'ora di pranzo e per tutto il pomeriggio da intense sessioni di gioco a Four against the Darkness e Advanced Dungeons & Dragons, organizzate rispettivamente da Andrea Sfiligoi e Antonello Molella, mentre la giornata di chiacchierate e presentazioni è proseguita con la conferenza dedicata a Ultima Forsan e Kata Kumbas, con Umberto Pignatelli e Mauro Longo che hanno parlato dei loro lavori interattivi e del contatto che gli stessi hanno avuto con il mondo del gioco di ruolo fin dalla loro ideazione.

Il tavolo per addetti ai lavori successivo è stato uno dei più interessanti dell'intera kermesse: Marco Zamanni, Antonio Costantini e Mauro Longo si sono confrontati con un gruppetto di aspiranti autori sul tema dei gamebook moderni. In particolare si è parlato delle possibilità di lasciarsi alle spalle gameplay e concetti di gioco troppo vetusti e di

migliorare la struttura di opere moderne in modo da renderle più usufruibili, gradevoli, e soprattutto adatte all'evoluzione dei tempi, e quindi in qualche modo più piacevoli, rispetto alle loro antenate di 20 o 30 anni fa.

A chiudere la manifestazione l'intervento della decana del libro-gioco italiano, Stefania Fabri, che ci ha presentato le sue nuove opere dedicate ai più piccini, edite direttamente da Giunti Editore. Nello specifico abbiamo visto in fiera Tu Sei la Principessa della Valle Fiorita, Tu Sei il Principe del Regno Incantato, Tu sei la Fata dei Folletti e Tu sei il Cavaliere delle Fate. Si tratta di versioni rivedute e attualizzate dei libri-gioco della saga Fiaba Game che Stefania aveva proposto ormai circa 30 anni fa nell'ambito della collana bibliogame Giunti. Ormai introvabili gli originali, queste ristampe dal taglio più colorato e più economiche, in rapporto, alle controparti dell'epoca, si presentano come ottime nuove versioni. Stefania ci ha parlato anche dei suoi futuri progetti e ci



ha preannunciato che ci saranno novità interattive che la riguardano. Sta per uscire infatti una coppia di libri-gioco fantascientifici, pensati per un pubblico tra i 6 e 10 anni. L'ambientazione: lo spazio. Protagonista: un astronauta che vaga tra le stelle e che si imbatte in una serie di creature aliene con cui dovrà interagire e cercare di stabilire un contatto.

Abbiamo potuto vedere in anteprima alcune immagini e parti di questi volumi e sembrano davvero ben fatti: i bambini appassionati di libri a bivi avranno di che essere soddisfatti, e probabilmente anche i loro genitori...

Domenica 7 Aprile

L'ultimo giorno di fiera parte immediatamente con il "botto": si apre infatti la sfida ad

Autolico, l'antieroe beone e scorretto creato da Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo. L'evento è a base di indovinelli e prove di abilità, con il re dei ladri a vantarsi di essere imbattibile. Sarà invece Malaspina, in veste di partecipante, a dimostrarsi più furba di lui e, dopo aver sconfitto anche Dioniso, ad aggiudicarsi l'ambito premio: un quadretto con il logo dell'antica collana EL Grecia Antica, gentilmente offerto da Gufonero Lab, un artigiano specializzato in questo genere di divertenti e decorative produzioni, che si candidano a diventare molto ricercate dagli appassionati.

Dopo l'evento dedicato all'universo di Fra Tenebra e Abisso, purtroppo non molto seguito, è partita la conferenza riservata alle tre case editrici con più volumi in catalogo presenti in fiera: Space Orange, Librarsi e Raven. La situazione estremamente caotica della fiera domenicale ha purtroppo influito anche sulla riuscita delle conferenze: è stato talmente difficile farsi sentire in mezzo al chiasso che tutti gli interessati si erano stretti nei pressi degli interlocutori per carpirne le parole.



Rimandando i lettori che vogliono approfondire all'articolo dedicato alle novità in fiera anche in questa occasione, possiamo dire che Raven ha portato come nuovi volumi Lupo Solitario 14 Il Prigioniero di Kaag, Oberon 3 Oltre il Cancellone dell'Incubo e i due nuovi capitoli della collana Choose Cthulhu, La maschera di Innsmouth e Le Montagne della Follia. Space Orange si è lanciata con il bell'inedito di Andrea Tupac

Molica I Quattro della Venturosa, mentre Librarsi ha proseguito con la collana Bloodsword presentandone il secondo volume, Il Regno di Wyrd. Viste le difficoltà logistiche e auditive anche la successiva conferenza su Lupo Solitario è stata accorpata alla prima, che infatti si è protratta per ben 90 minuti, fino alle 13 e 30.

Nel frattempo sui tavoli del quadrilatero iniziavano nuove sessioni di gioco a Dungeon 6, appena terminata la conferenza, ci si impegnava in un bel tavolo tra addetti ai lavori, discutendo del connubio tra avventure, giochi e romanzi interattivi, con gli interventi di Valerio Amadei e del suo Abiura - L'Ingranaggio, di Emiliano Mecati e Alessio Seganti di Solfanelli e con gli immancabili Mauro Longo e Malaspina e le loro idee sul romanzo

interattivo, categoria a cui appartiene anche il nuovo lavoro della scrittrice toscana. A chiudere il quadrilatero due eventi molto riusciti: la premiazione del concorso foglio-game e il torneo Darkwing gestito dall'autore Davide Cencini.

I fogli game sono stato uno degli eventi di maggior successo della manifestazione, con ben 25 opere presentate e molti voti per ognuna di esse. L'argomento di fondo era lo sbarco sulla luna, ma i lavori sono spaziati toccando i più vari argomenti, e solo alcuni potevano essere considerati esattamente fantascientifici. Due di questi si sono comunque piazzati sul podio e molti altri hanno potuto contare su una buona valutazione complessiva.

Alla fine un Francesco Di Lazzaro lasciato in beata solitudine e munito di un foglio di carta e una vecchia calcolatrice ha recuperato le schede con le votazioni riportate e calcolato, sfruttando un "complicato algoritmo" messo a punto dall'organizzazione prima della fiera, la media voto di tutti i racconti in gara.

A risultare vincitore l'ottimo Apollo 19 di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini che riesce a trattare il tema dello sbarco sulla luna in modo atipico e molto coinvolgente. Secondo posto per Daniele Prisco, autore interattivo con alle spalle Lorcan, La Saga degli Alchimisti, volume commerciale edito da Origami Edizioni, che propone un racconto dal tema molto classico, Il Tempio Nascosto, riuscendo a essere avvincente e intrigante. Terza classificata Anna Aglietti, traduttrice con un futuro di scrittrice interattiva che, con Riattivazione Droide GMR, si impone, per pochi centesimi di punto, in un'accanitissima volata per il podio che ha coinvolto più opere.



A coda dell'evento l'annuncio ufficiale del Gran Gala dei Librogame, previsto per l'edizione 2019 di Lucca Comics & Games, dove verrà riproposto, con una formula ancora non resa pubblica, il Librogame's Land Award, premio promosso dall'organizzazione di Lucca in collaborazione con LGL, destinato a diverse categorie di opere interattive e di addetti ai lavori del settore.

A conclusione del quadrilatero il torneo Darkwing, tipica tenzone di combattimento one-o-one, in stile dragonball, strutturata con l'intento di far cimentare, a coppie, molti appassionati della saga in un feroce e divertente torneo di combattimento. La performance, gestita dall'autore Davide Cencini, ha avuto una ricca adesione (ben 12 partecipanti) e si è protratta praticamente fino alla chiusura della fiera, fungendo da splendido evento conclusivo, a giusto coronamento del successo del quadrilatero. Alla fine l'ha spuntata Samuel che si è aggiudicato il premio offerto dallo stesso Davide, una copia del suo volume *La Caccia* e del manuale aggiuntivo a esso allegato.



Il Quadrilatero è stato un successo. Come già detto a inizio articolo tante cose andranno migliorate, ma il cuore della manifestazione ha funzionato, così come il concetto stesso posto alla

base dell'evento e che tutti i partecipanti sembrano aver afferrato in pieno.

Quello che più ci ha colpito: vedere tanta gente interessata ai librogame intrattenersi, anche a lungo, nello spazio, chiacchierare con gli autori, fare domande agli editori, proporre in più occasioni il loro progetto di scrittura interattiva sedendosi al tavolo con persone che, nonostante la mole di richieste e di impegni, si sono mostrate sempre disponibili e interessate.

Questa è l'anima di Librogame's Land da sempre, ed è la stessa anima che contraddistingue la maggior parte di coloro che lavorano nel settore della narrativa interattiva. E tale medesima filosofia, riteniamo, rende il mondo dei libri-gioco un pochino più magico degli altri.

LE NOVITA' EDITORIALI DELLA FIERA

Tutte le uscite interattive di Modena divise per editore

A cura della redazione di LGL

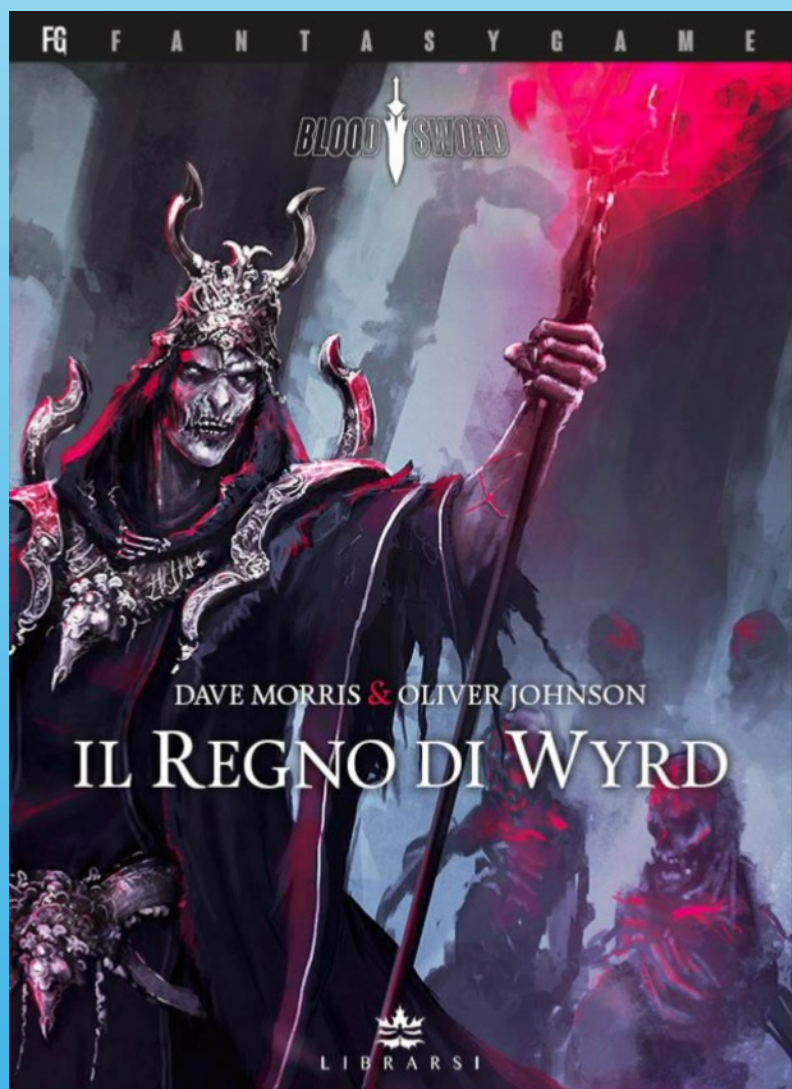
Le suddette novità sono state molte, sia proposte dalle case editrici ospitate nel quadrilatero dei librogame, sia da quelle ubicate negli spazi immediatamente adiacenti al quadrilatero stesso. Andiamo a vedere, esaminando singolarmente le specifiche realtà, quali sorprese ci ha riservato questa edizione di Play.

LIBRARI EDIZIONI

La novità è stata una, la versione riveduta e corretta de *Il Regno di Wyr*, secondo capitolo della mitica collana *Bloodsword* di Dave Morris. La fresca incarnazione dell'opera è stata completamente ritradotta da Efrem Orizzonte e Ludovico Incidenza e, rispetto alla release classica a opera della EL, appare decisamente migliorata. Ricordiamo infatti che questa versione del classico è stata in larga parte riscritta dall'autore Dave Morris nel 2012, allo scopo di inserire nel libro tutte le indicazioni avute negli anni inerenti bug, imprecisioni, errori e imperfezioni raccolte nel tempo.

A questa già ottima base sono state aggiunte fasi di testing accurato che hanno ulteriormente perfezionato la giocabilità e la resa del prodotto compiute dalla squadra Librarsi e

approvate dallo stesso autore. Il comparto grafico, inoltre, è stato parzialmente rinnovato rispetto all'edizione storica con l'introduzione della splendida copertina di Daniel Comerci che potete vedere in queste pagine, e di una mappa rinnovata grazie all'apporto di Erika Visone.



Le notizie in casa Librarsi sono state buone anche sugli altri fronti. Su cinque libri presentati ben 3 hanno fatto sold out (Le Fatiche di Autolico di Di Lazzaro e Longo fin da sabato, Il Labirinto di Karth e Il Regno Lacerato nella giornata di Domenica) e addirittura nel caso di Autolico si è andati a esaurirne la tiratura per la seconda volta in pochi mesi.



Sul fronte novità ci sono stati alcuni annunci da parte del patron della casa editrice Claudio Di Vincenzo: i progetti in casa Librarsi sono molti e Claudio ci ha già informato che le uscite preannunciate potrebbero subire variazioni fin quasi all'ultimo secondo. Tuttavia si è lasciato sfuggire qualche anteprima. Prima dell'estate vedrà certamente la luce **Cuore di Ghiaccio**, altro capolavoro di Dave Morris, uno dei pilastri della collana Critical If tradotto negli anni '90 in Italia dalla EL con il nome di Realtà Virtuale. Il libro sarà ancora una volta riveduto e aggiornato di concerto con l'autore. A livello di traduzione si lavorerà su quella storica della EL, che verrà adeguatamente revisionata. Circolano già alcune immagini in anteprima della cover che ovviamente non possiamo esimerci dal mostrarvi! L'artista che ci ha lavorato è il nostrano Mattia Simone.

Ragionando su un orizzonte temporale più ampio invece, in ottica Lucca 2019, siamo venuti a conoscenza di alcune golose novità. In Toscana per la prima volta Librarsi farà uscire non uno, ma ben due volumi della collana Terre Leggendarie, il terzo e il quarto. Abbiamo saputo che la curatela dei nuovi volumi è stata affidata a Marco Zamanni, grande esperto di lavori interattivi e autore di genere. Dovrebbe poi essere pronto sempre in occasione della kermesse toscana anche il secondo volume di Hellas Heroes, ideato e scritto dalla stessa coppia di autori che ha sfornato Le Fatiche di Autolico. Non è stato ancora svelato il titolo, ma sappiamo per certo che la nuova avventura porterà il nostro eroe sulla nave Argo, al fianco di Giasone! Ufficialmente le preview sono queste, ma attenzione, perché tra una chiacchiera e l'altra è trapelato che Librarsi ha almeno altri tre libri in preparazione che potrebbero uscire da qui a pochi mesi. Il piatto si preannuncia ricchissimo, non ci resta che attendere e gustarci tutte le novità.

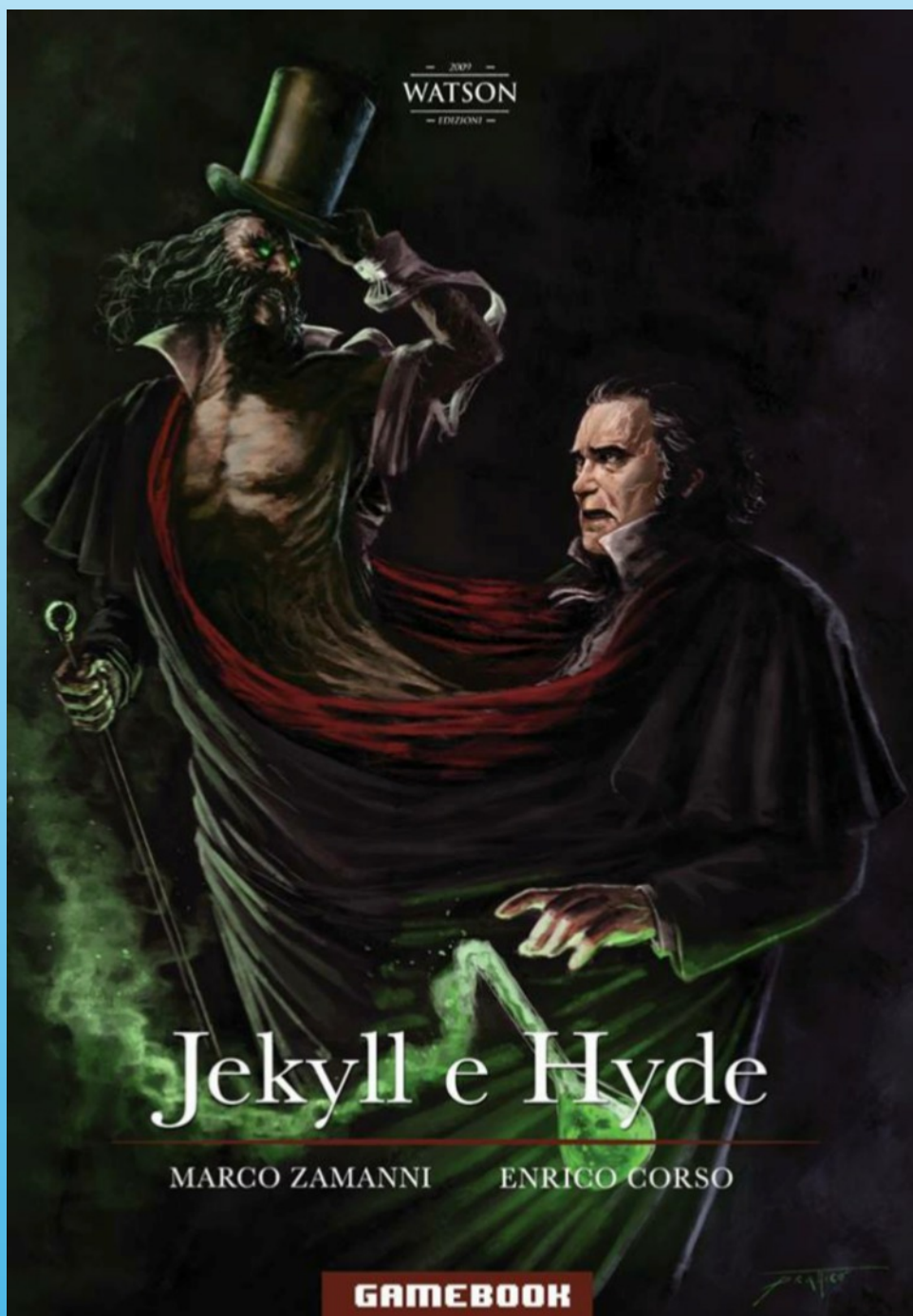
WATSON EDIZIONI

Casa editrice romana all'esordio assoluto nel mondo della narrativa interattiva nonostante sia sulla scena, con i suoi libri gialli, fantasy, horror, fantascientifici e avventurosi da più di 10 anni. Per il lancio della nuova collana Gamebook, curata da Francesco Di Lazzaro, il patron Ivan Alemanno ha scelto proprio la kermesse modenese e i risultati sembrano avergli dato ragione.

Watson Gamebook si basa su un concetto abbastanza semplice; prendere alcuni grandi capolavori della narrativa che hanno visto la luce tra la fine dell'800 e l'inizio del '900 e rivisitarli in chiave interattiva.

Le opere della casa editrice romana non sono basate sui testi originali, se non per brevi e rare frasi, ma sono riscritte completamente dagli autori coinvolti. Pur basandosi a livello di ambientazione, personaggi, luoghi e, a grandi linee, trama, sulle controparti originali, il libro è globalmente ripensato e introduce elementi nuovi. Anche la trama tende a distaccarsi presto da quella di ispirazione e, come è inevitabile trattandosi di un libro-gioco, finisce per offrire spunti e diramazioni, nonché epiloghi, che nell'opera primigenia non esistono.

Jekyll e Hyde è strutturato esattamente in questo modo: scritto dalle valenti penne di Marco Zamanni ed Enrico Corso ci mette nei panni del celebre dottore, che gioca una partita sul filo del rasoio con l'alter ego malvagio, determinato a non soccombere al suo



lato oscuro.

Il volume, diffuso a Play corredato di un gadget, una busta speciale contenente obiettivi aggiuntivi, è andato oltre le aspettative, esaurendo completamente la prima tiratura. Già in ristampa, dovrebbe essere disponibile a breve sugli scaffali di librerie virtuali e non per la gioia di tutti gli interessati.

Programmi per il futuro: Francesco Di Lazzaro, curatore della collana, si è lasciato andare a qualche indiscrezione e ci ha svelato che il secondo volume della serie Gamebook è già in lavorazione. Non si sa molto sulla trama, ma a quanto pare si baserà sulle avventure di Sherlock Holmes e avrà dei punti di contatto con la storica collana pubblicata all'epoca dalla casa editrice EL di Trieste.

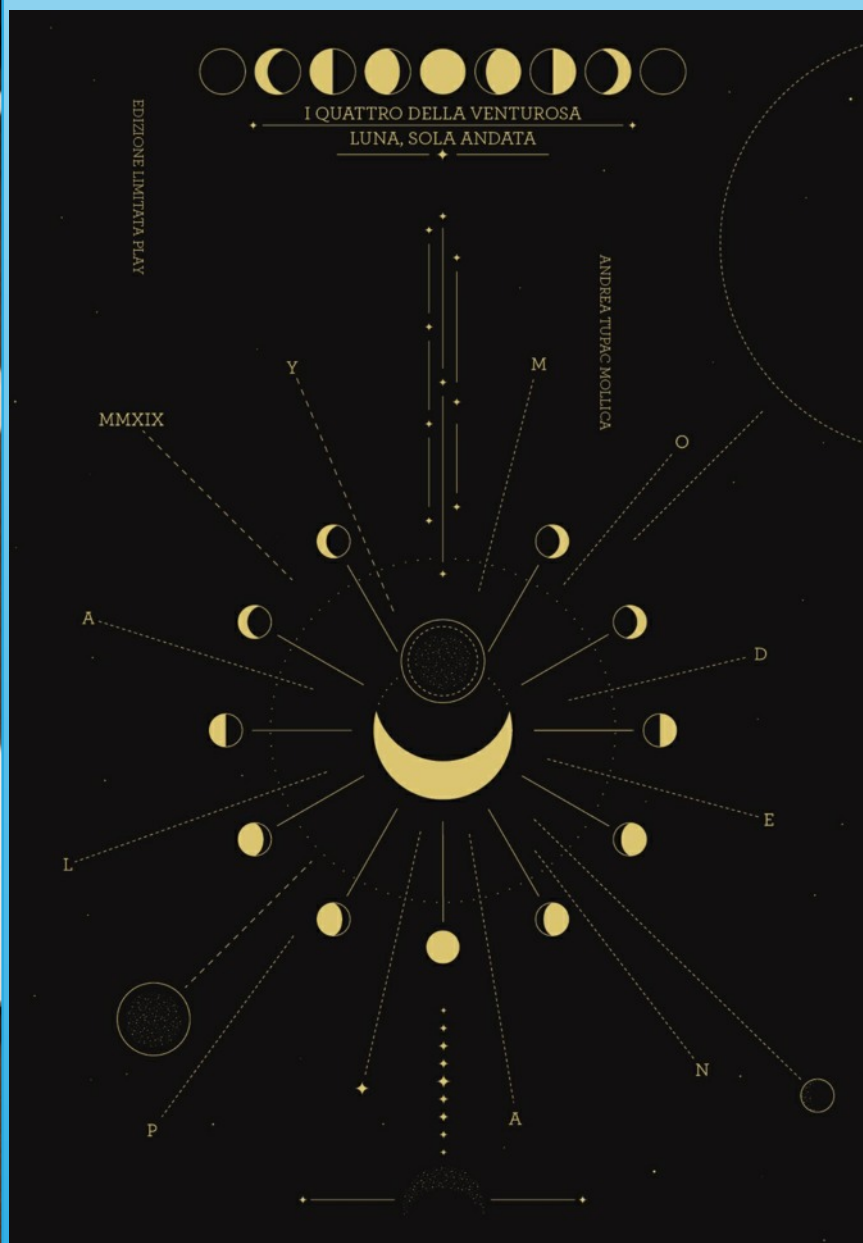
Da tale collana erediterà però solo alcuni spunti: verranno pesantemente riviste certe dinamiche di gioco, considerate sorpassate e poco in linea con il concetto di librogame moderno che Watson vuole proporre.

Ancora ignoto invece l'autore che si nasconde dietro questo progetto che dovrebbe in ogni caso vedere la luce a Lucca 2019.

La collana poi continuerà anche nel 2020, con due nuove uscite che cadranno sempre in concomitanza con le principali fiere del settore, Play e Lucca Comics & Games. Anche in questo caso, come abbiamo già detto parlando di Librarsi, non resta altro da fare che attendere con fiducia e impazienza.

SPACE ORANGE 42

Una sola novità da parte della ex GG Studio, che ci ha abituato a uscite costanti nel contesto interattivo a ognuna delle fiere principali. Messi in pausa i collaboratori "storici" della realtà fondata da Gionata Dal Farra, Umberto Pignatelli e Mauro Longo, tocca a un'altra vecchia conoscenza degli appassionati di



narrativa interattiva proporre un'opera inedita.

L'autore è il romano Andrea Tupac Mollica e il libro *I Quattro della Venturosa - Luna Sola Andata*.

Un volume fantascientifico, ma condizionato dallo stile Hope & Glory che lo contraddistingue, basato su dinamiche ucroniche e sul concetto di nuovo umanesimo. Il capitano dei bersaglieri Milo Fortebraccio viene posto al comando della prima missione spaziale che prevede allunaggio ed esplorazione del nostro satellite. Ovviamente niente andrà liscio e dietro quello che sembra essere un incarico esplorativo e scientifico si nascondono inquietanti sorprese e imprevisti di ogni tipo. Il volume è caratterizzato dal collaudato sistema Venture System, che ha come obiettivo quello di fornire dinamiche di gioco interessanti affidandosi a un impianto regolamentare che rinunci all'uso dei dadi e all'influsso della sorte. Si tratta della stessa soluzione impiegata nell'altra collana prodotta dall'editore, quella basata sul mondo di Kata Kumbas e realizzata da Umberto Pignatelli e Francesca Baerald.

Proprio Umberto ci ha parlato di alcune novità che contraddistingueranno il futuro della casa editrice. A Lucca 2019 non ci sarà il consueto appuntamento con Ugger il cavaliere: Kata Kumbas si prende un anno di pausa. Dovremmo rivedere un inedito, se tutto va come previsto, per la fiera toscana del 2020. In compenso è stato annunciato un nuovo lavoro di Mauro Longo di cui si sa ancora molto poco: è trapelato che utilizzerà a sua volta il Venture System, ma poco altro è venuto alla luce. Pignatelli e Baerald invece stanno lavorando a un progetto nuovo che non vedrà, almeno inizialmente, la luce in Italia. Si tratta di un libro-gioco in Inglese, caratterizzato da un connubio testo-illustrazioni simile a quello di Kata Kumbas e che è in fase di realizzazione. A quanto ci è stato detto la parte narrativa è quasi completa: a questa si dovranno aggiungere le tavole di Francesca e il libro dovrebbe essere lanciato a Spiel Essen 2019, in Germania alla fine di Ottobre. Una kermesse di respiro europeo che coinvolge molte produzioni internazionali e che denota come Space Orange sia alla ricerca di nuovi e più ampi mercati. Naturalmente l'augurio di tutti noi appassionati è che l'operazione garantisca buoni risultati e che il libro venga prima o poi localizzato anche in Italiano.

ARISTEA

A Modena Play 2019 comincia anche il viaggio di Aristeia, casa editrice nuova di zecca interamente dedicata ai librogame, che debutta pubblicando i primi due episodi della serie Fra Tenebra e Abisso.

Questa collana, nata come app per Android, ha avuto un grande successo digitale ma

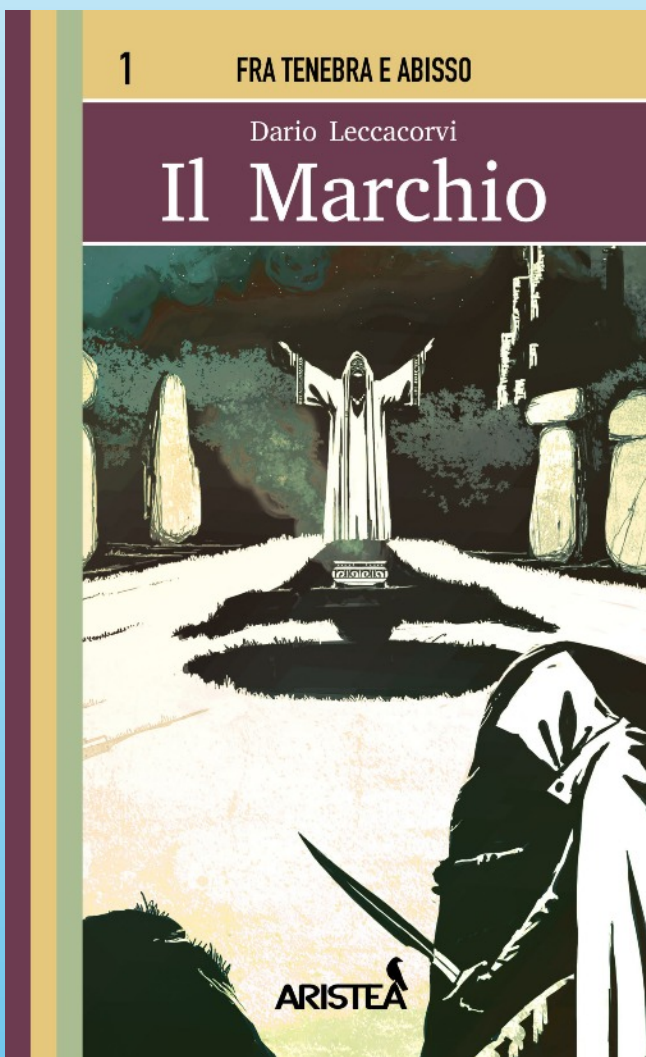
ha toccato solo marginalmente il nocciolo duro degli appassionati storici di letteratura interattiva, più affezionato al medium cartaceo.

All'interno di un progetto con coniuga una passione trentennale per il librogame – e il gioco in generale – con una affinata esperienza in campo editoriale (rappresentata, fra gli altri, dall'editor Laura Zarri e dal grafico Alessandro Pedarra, professionisti di lungo corso), l'Aristea colma quindi questa lacuna trasponendo su carta i primi due episodi della serie, *Il Marchio* e *La Megera*, ambientati in una grande isola scarsamente civilizzata – Ortnan – che una popolazione esterna, gli Esardan, organizzati in repubbliche, sta progressivamente colonizzando affrontandone le minacce fisiche e spirituali.

Un fantasy quindi dall'approccio poco classico, se non fosse per la componente di formazione, cara all'autore, Dario Leccacorvi, e tipica del genere, almeno nelle sue declinazioni originarie. Niente epici scontri tra armate del Bene e orde del Male, ma una quest più personale (e spirituale), in cui le rigide dicotomie si destrutturano in un complesso viaggio fisico e morale fra Luce, Tenebra e Abisso.

Per quanto riguarda le prossime uscite, lo stesso Dario Leccacorvi, fondatore della casa editrice, mantiene un certo riserbo: a parte lo sviluppo più scontato, cioè il proseguo della serie Fra Tenebra e Abisso (che conterà di quattro episodi in tutto), nel calderone di Aristeia bolle un cospicuo numero di opere, che seguiranno la natura digital first del progetto iniziale (uscendo quindi prima come app e successivamente come libro) e che vedranno la luce tra il 2019 e il 2020; il più imminente e definito è però senz'altro il lavoro di Gabriele Simionato, ben noto su LGL non solo per la sua vigile e costante presenza (e competenza), ma anche per i suoi Librinostri (*Il Sentiero di Wamu* e *Vento Divino*).

Di genere fantascientifico, la sua nuova opera interattiva, attualmente in fase di scrittura, si radica su uno studio accurato delle dinamiche fisiche del viaggio spaziale e, più in generale, su una visione realistica del rapporto tra uomo e spazio e delle modalità (e dei tempi) della tanto sognata e immaginata colonizzazione del sistema solare. Il tutto, da quanto trapelato, condito da un twist di trama che si preannuncia al cardiopalmo...



ACHERON BOOKS

Anche Acheron è all'esordio nel mondo della narrativa interattiva, nonostante abbia un solido catalogo di libri "classici" alle spalle e operi nel settore da diversi anni. Per compiere il grande salto si è affidata a Mauro Longo, che è diventato curatore della sezione libri-gioco della casa editrice, che è stata sagacemente battezzata Zaira.

Proprio lo stesso Longo ha realizzato il primo libro del neonato progetto. Stiamo parlando di una rivisitazione di un antico classico di Mauro, *Vivi e lascia risorgere*, che è stato proposto in versione riveduta e corretta proprio in occasione di Play 2019. Longo aveva già collaborato con Acheron con il suo romanzo *Guiscardi senza Gloria*, ma non lo aveva mai fatto fino a oggi in ambito gamebook.

Vivi e lascia risorgere è un librogioco ambientato in una macabra versione del nostro medioevo, in cui i morti sono tornati a camminare tra i vivi per via del misterioso Flagello.

Si tratta di un nuovo capitolo dedicato al Mondo Macabro, quella versione ucronica e fantastica dei nostri medioevo e rinascimento che rappresenta nel suo complesso oltre la metà della produzione narrativa e ludica di Mauro Longo: dieci pubblicazioni a sé

stanti piuttosto corpose, attorniate da innumerevoli avventure, chicche, camei, apparizioni speciali, team-up e contributi minori.

La nuova release di *Vivi e lascia risorgere* riunisce e offre per la prima volta in versione cartacea due contributi brevi apparsi in passato in varie versioni e rifacimenti, qui nella loro edizione definitiva. Come direbbe Neil Gaiman, avete insomma tra le mani "la versione preferita dall'autore" delle due opere.

Il secondo dei due volumi a bivi proposti da Acheron è *Gremlins ad alta quota*, lavoro di esordio in campo interattivo della brava Malaspina, autrice toscana fino a oggi impegnata soprattutto nella realizzazione di volumi classici di stampo fantasy. L'opera viene definita, per struttura, taglio e assenza di ammennicoli da impiegare come dadi, matite, registri, e di un vero e proprio



comparto regolamentare, come un romanzo interattivo. Qualcosa quindi di leggermente diverso da un libro-gioco classico, seppur non manchino le scelte e le diramazioni. Si tratta di un'avventura di taglio steampunk ambientata su un avveniristico dirigibile in volo in una versione fantastica dell'anno 1900.

La bella Giulietta e il rude Luigi vivono vite opposte, a due diversi livelli del portentoso dirigibile che li sta conducendo a Parigi: lei sul ponte passeggeri più lussuoso, lui nella sala macchine. Ma un'insidia misteriosa li fa incontrare e li getterà in una trappola da cui potranno salvarsi solo insieme.

È possibile scegliere se impersonare Giulietta o Luigi e vivere un'avventura in un mondo di vapore, ingranaggi e prodigi osservandola da diversi punti di vista.

Progetti per il futuro: abbiamo pressato a lungo Mauro per farci svelare cosa bolle nella pentola Acheron in vista dell'autunno, ma il nostro ha deciso di non sbottonarsi più di tanto, anche perché, ci ha confidato, proprio in questi giorni l'editore sta decidendo a quale tra i molti dei progetti al vaglio affidare il compito di proseguire la collana Zaira. Siamo riusciti però a strappargli una piccola anticipazione: da qui a questo autunno saranno realizzati almeno due nuovi titoli, che saranno presentati ufficialmente da Acheron in occasione di Lucca Comics & Games 2019. Che si tratti di librogame veri e propri o di romanzi interattivi sulla falsariga di Gremlins a oggi non è dato saperlo: ma siamo sicuri che le proposte saranno molto interessanti e arricchiranno quella che si preannuncia come la versione della kermesse toscana, a livello di gamebook, più cospicua di tutti i tempi.

RAVEN/VINCENT BOOKS

A ideale conclusione di questa carrellata tra le case editrici abbiamo tenuto quella che, attualmente, può essere considerata come il "colosso" del settore. L'accoppiata Vincent Books (che si occupa dell'edizione vera e propria) e Raven (a cui è delegata la distribuzione e la promozione delle opere) prosegue con le saghe in catalogo, a cominciare da Lupo Solitario, che si è arricchita del quattordicesimo volume, *Il Prigioniero di Kaag*, uscito nella consueta edizione a copertina rigida molto bella esteticamente. Stesso formato per il terzo capitolo della collana Oberon, *Oltre il Cancellò dell'Ombra*, che ci conduce a un passo dalla conclusione delle avventure di Grey Star in versione riveduta e corretta rispetto alla controparte "classica" targata EL. Prosegue anche la snella e divertente collana Choose Cthulhu, giunta ai volumi 3 e 4. Si tratta rispettivamente de *La Maschera di Innsmouth* e *La Città senza Nome*, freschi lavori della 24enne Giny Valris al suo esordio nelle vesti di autrice di libri-gioco.

I dati di vendita per la casa editrice romagnola sono stati soddisfacenti: parlando con

curatore delle collane interattive, Francesco Mattioli, sono venute a sapere che molti volumi, portati in fiera in un ingente numero di copie, sono andati esauriti. Si tratta nello specifico di Lupo Solitario 1, Oberon 3 e tutti e 4 i volumi di Choose Cthulhu. Del primo Oberon e di Lupo Solitario 14 erano rimaste solo pochissime copie, mentre di Lupo Solitario 7 è stata esaurita addirittura l'intera tiratura.

Il Rinascimento dei librogame ha coinvolto anche Raven/Vincent Books, se è vero che, dati di vendita alla mano, sono stati acquistati rispetto all'edizione 2018 di Play Modena più del doppio dei volumi.

A confermare questo trend positivo i progetti per il futuro delle case editrici di Roberto Petrillo e Mauro Corradini, che sono molti e tutti interessantissimi.

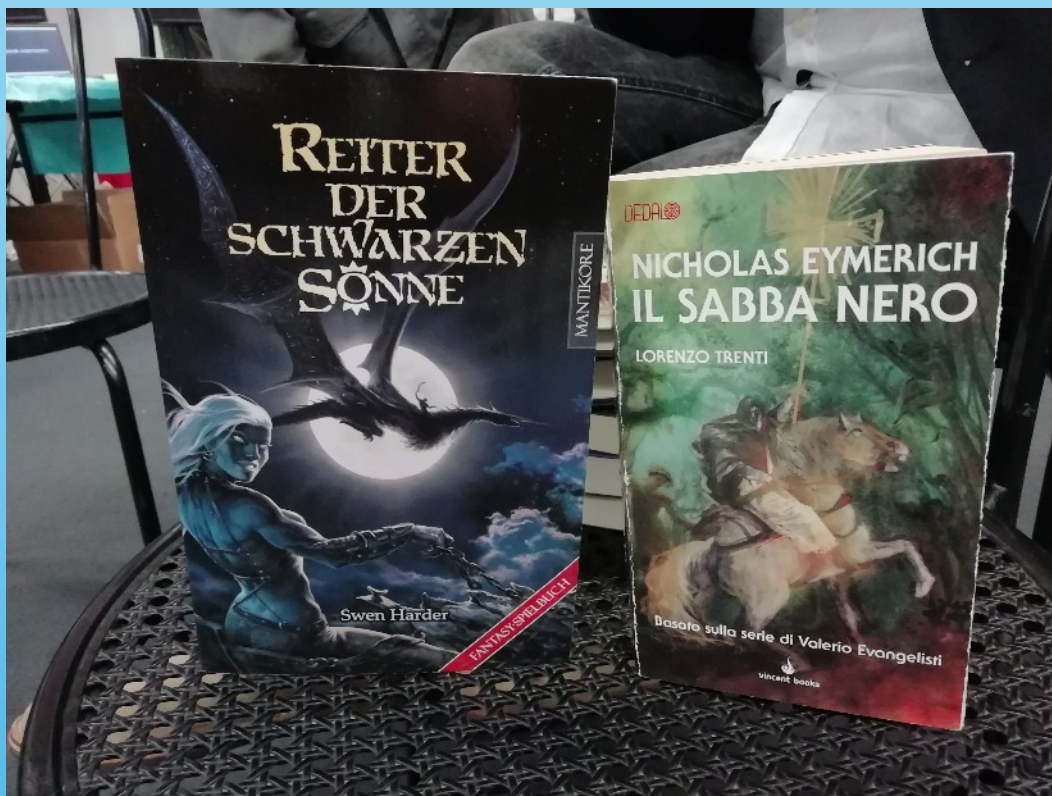
Rimandato al 2020 Lupo Solitario 31, notizia che già era trapelata da un paio di mesi, per Lucca 2019 sono stati annunciati i volumi 15 e 16 di Lupo Solitario, il quarto e conclusivo capitolo della collana Oberon e gli ultimi due volumetti di Choose Cthulhu che andranno a completare la collana (anche se ne è prevista in Spagna, paese di origine dell'opera, una seconda "infernata" composta da capitoli inediti, probabilmente da realizzare entro il 2020).

Le novità più succose, almeno a parere di noi della redazione di LGL, sono però state anticipate dallo stesso Francesco in occasione della conferenza che si è tenuta nel



quadrilatero dei librogame domenica a mezzogiorno. A Lucca infatti saranno lanciate due nuove iniziative. La prima riguarderà la trasposizione italiana del colossale volume tedesco *Reiter der schwarzen Sonne*, *Il Cavaliere del Sole Nero* (titolo provvisorio e ancora soggetto a modifiche) di Swen Harder. Una mastodontica opera di più di 1300 paragrafi che approda nella nostra penisola dopo essere arrivata nelle mani degli esperti Raven direttamente dal mercato germanico (l'autore infatti è tedesco). Al di là della grandezza, il tomo si mette in luce soprattutto per alcune particolarità strutturali. Nel dettaglio, le sessioni del libro si susseguono separate tra di loro, aggiungendo elementi regolamentari con l'avanzamento delle missioni. Un formato che ricorda quello di un tutorial "continuo", molto adatto per gestire la progressione del lettore-personaggio in un'opera così massiccia e potenzialmente dispersiva.

Non abbiamo personalmente ancora letto l'opera, ma l'entusiasmo di Mattioli ci ha contagiato e l'attesa per l'uscita è salita esponenzialmente.



Altra importante novità: Raven ha acquisito i diritti di diffusione della collana Dedalo, che fino a pochi mesi fa era sotto l'egida di Antonio Tombolini Editore. Stefano Rossini, il curatore storico della stessa collana, è passato armi e bagagli a collaborare con la nuova casa editrice e ha portato con sé il parco titoli che aveva opzionato

precedentemente.

Tra questi anche il volume ideato da Lorenzo Trenti (di cui proponiamo una copertina provvisoria che non sarà probabilmente quella che troverete in libreria). Scrittore già affermato ed esperto di *Murder Party*, affronta per la prima volta, almeno a livello commerciale, il genere interattivo. La scelta che ha fatto per caratterizzare il suo lavoro è delle più accattivanti: il suo volume infatti avrà come protagonista Nicolas Eymerich, l'inquisitore spagnolo realmente esistito che Valerio Evangelisti ha reso famoso, trasformandolo nel protagonista di una serie di avventure sospese tra giallo, storia e

ucronia. Con il benestare dello stesso Evangelisti, che si è detto favorevole al progetto, nel lavoro di Trenti ci troveremo a vestire i panni dello scostante e acuto uomo di chiesa, impegnato a dipanare le fila di un complotto diabolico. Il ritrovamento di una lettera dall'origine misteriosa getta ombre cupe sul destino della cristianità. Chi, o cosa, sta per spargere i suoi semi di morte?

Il volume uscirà in un formato tascabile, simile a quello degli storici "Urania". L'obiettivo sarà mantenere i titoli della collana entro un prezzo contenuto (intorno ai 10 euro) e dare agli stessi un taglio tascabile e facilmente usufruibile. Possiamo fornirvi in anteprima anche il titolo di dell'opera iniziale (dovrebbe essere questo salvo modifiche dell'ultimo istante): *Nicholas Eymerich Inquisitore – Il Sabba Nero*. Insomma anche il piatto Raven/Vincent Books si rivela più ricco che mai, gravido di prospettive: cominciate a mettere da parte i soldi, perché da qui a fine anno ci sarà molto da investire per noi appassionati di narrativa interattiva...

AUTOPRODUZIONI

Ottimi risultati per entrambe le autoproduzioni presenti in fiera. Davide Cencini riporta il suo *Darkwing – La Caccia* completo di manuale di regolamento approfondito acquistabile a parte. Si tratta dello stesso prodotto lanciato a Lucca 2019 che è approdato anche alla kermesse emiliana. I riscontri di vendita sono stati molto buoni, anche se non si è arrivati al sold out, e Davide ha ribadito quanto aveva già annunciato in altre occasioni: il libro avrà un seguito. Anche se l'autore non ha dato scadenze precise è possibile che l'opera possa essere pronta per la prossima edizione di Play: a Lucca invece ci saranno altre novità non interattive riguardanti Davide realizzate sotto l'egida di Plesio Editore.

Eccellenti risultati anche per *Scrivi la tua Avventura*, manuale di consigli e insegnamenti nel ramo della narrativa interattiva realizzato da Mauro Longo,



Poropat e Malaspina e uscito sotto l'etichetta Work on Color, gestita dalla stessa autrice toscana. Il libro contiene molte informazioni utili e consigli su come pianificare, scrivere e realizzare un librogame. A questi capitoli più teorici se ne aggiungono altri decisamente pratici: ci sono guide all'utilizzo del celebre software per la realizzazione di gamebook Librogame Creator, contatti di addetti ai lavori, liste di case editrici del settore, strategie per contattare editori e fornire prodotti adeguatamente accattivanti e strutturati per suscitare il giusto interesse e costruirsi la strada fino alla pubblicazione professionale. In appendice poi un racconto-game completo, *La Luna degli Assassini*, opera dello stesso Longo.



L'opera rappresenta un'iniziativa abbastanza inedita nel panorama dei manuali di genere: ne esistono attualmente pochi in lingua italiana e piuttosto vecchi. Questa unicità ha pagato, se è vero che l'intera tiratura preparata per la fiera è andata esaurita rapidamente, e alla fine della kermesse emiliana non era più possibile acquistare il volume se non in alcuni negozi specializzati che ne

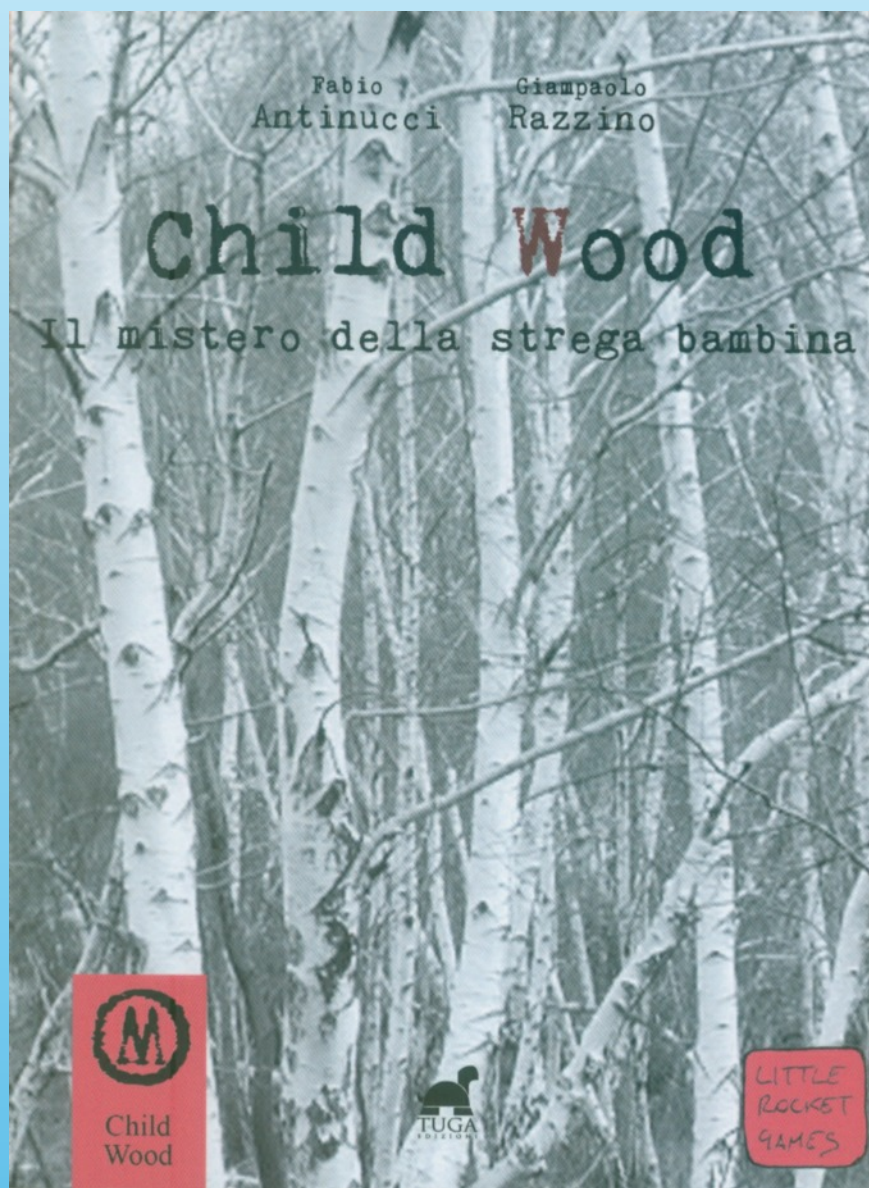
avevano preso delle copie in distribuzione, come per esempio Mondiversi di Torino.

Altro segnale positivo in ogni caso: se una guida di genere come questa riesce a raggiungere con una certa facilità il sold out vuol dire che gli aspiranti scrittori stanno proliferando...

GLI ALTRI VOLUMI PRESENTI IN FIERA

L'unica novità prodotta al di fuori del quadrilatero è il primo volumetto della saga Child Wood, *Il Mistero della Strega Bambina*, avventura piuttosto compatta di 100 paragrafi circa dove vestiamo i panni di Ron Stephenson, guardiacaccia in una piccola cittadina della provincia americana impegnato a dipanare il mistero che si cela dietro la scomparsa di quattro bambini.

Volumetto dalle tinte angoscianti, si rifà alla letteratura e cinematografia di genere e cerca di riproporre sulle pagine di un gamebook, in parte riuscendoci, atmosfere e situazioni tipiche di una ricerca tra boschi isolati a cavallo tra indagine poliziesca e influenze soprannaturali. Chi è appassionato del filone Blair Witch Project ha buone possibilità di rimanere favorevolmente impressionato da questa opera degli autori Fabio Antinucci e Giampaolo Razzino. Si tratta di un piccolo divertissement introduttivo che ha lo scopo di fare da apripista a tutta una serie di iniziative sul genere che Little Rocker Games, l'editore che insieme a Tuga ha sviluppato il progetto, proporrà da qui ai mesi a venire. È già stato annunciato, in calce al libro, un RPG basato su mazzi di carte che amplierà ed espanderà i temi e le vicende trattate in questo libro-gioco.



La fiera ha poi offerto altri spunti ludico-letterari che avevamo già visto a Lucca 2018: Officina Meningi con il suo Dagon, un volume di Valentino Sergi che prende spunto da alcune opere di Lovecraft per offrire un collage inquietante tra scritti originali e adattamenti a bivi di alcuni dei migliori racconti del visionario di Providence.

Valentino ci ha confermato che un secondo volume è in cantiere e verrà portato a Lucca 2019: con questa nuova uscita la serie si chiuderà. Tra gli scaffali di Tambù a Play è stato inoltre possibile incontrare l'illustratore Alberto Dal Lago, autore della copertina e di alcune illustrazioni interne di Dagon, e accaparrarsi la nuova versione del volume, in copertina rigida e carta lucida, molto bella esteticamente e particolarmente adatta agli amanti dei libri curati in ogni particolare.

Per rimanere in tema di libri pregiati: I Libri dello Gnomo, dopo il successo di Lucca Comics, hanno portato il loro stand anche a Modena. Per chi non lo sapesse si tratta di

una squadra di artigiani che lavorano su volumi molto pregiati, rilegati in pelle, a mano, e stampati su carta di spessore importante e di gran qualità. Molto belli a vedersi allo stand erano presenti tomi di vario genere, tra cui, e questa è la notizia più interessante per noi librogamer, le versioni “gnomizzate” de I Signori delle Tenebre e Morte nell'Abisso, rispettivamente capitolo 1 e 30 dell'immortale saga di Lupo Solitario. Le opere sono di gran pregio e per questo motivo non possono essere alla portata di tutti: prezzo per singolo prodotto 120 euro.

A definire il quadro alcune pubblicazioni che avevamo già visto a novembre in toscana e che sono state ripresentate anche a Modena: Il Barbaro Grigio di Daniele Daccò e Melissa Spandri, edito da No Lands Comics, Dungeons, il gioco di ruolo old school a cura de La Terra dei Giochi (un RPG da gustare in solitario più che un vero e proprio librogame) e Abiura – L'Ingranaggio, il romanzo interattivo di Valerio Amadei, edito da Jolly Roger, in cui gli episodi si susseguono come in un libro classico ma vissuti e osservati da diversi punti di vista, condizionati da differenti stati emotivi, e che in occasione di Play si è arricchito anche del gioco di ruolo, lanciato come compendio e ideale completamento del libro.

L'ALTRA FACCIA DELLA FIERA

Quello che è veramente accaduto a Play, celato dalle eminenze grigie!

di Aldo Rovagnati

“Dai su, sbrigati. L'articolo goliardico post fiera è un must e non può mancare!”.

“Guarda, domani devo partire per Ibiza quattro giorni e devo ancora fare la valigia. Non ho tempo!”

“Non farti pregare, il Magazine su Modena Play è incompleto senza il tuo pezzo”.

“Ma se hai scritto un mattone orrendo! Guerra e Pace sotto forma di articolo! 6 milioni di caratteri!”.

“Non è vero, mi sono addirittura contenuto rispetto al solito...”.

“A posto siamo... Senti ti mando un tweet, ok? 6 milioni e 280 caratteri dovrebbero andare bene”.

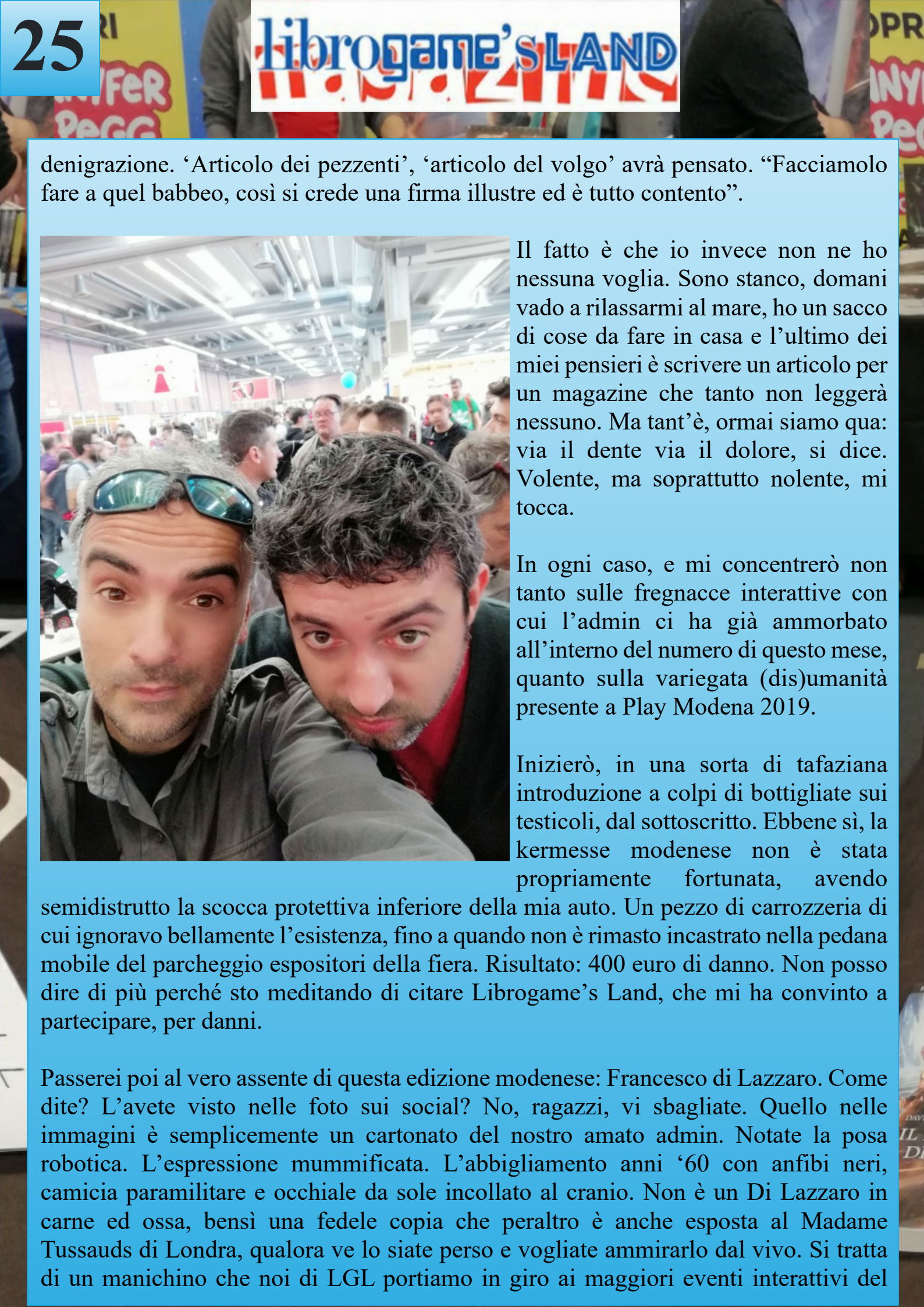
“No, voglio un articolo anche breve ma completo”.

“Un telegramma? Dopo devo andare a fare la spesa e posso passare in posta”.

“No!”.

“Va bene, va bene. Lo sai che più invecchi più rompi le balle?”.

Ed eccoci qua, cari amici interattivi, a scrivere l'articolo goliardico', come lo ha definito il nostro caro admin Francesco Di Lazzaro, sicuramente con tono di scherno e



denigrazione. ‘Articolo dei pezzenti’, ‘articolo del volgo’ avrà pensato. “Facciamolo fare a quel babbeo, così si crede una firma illustre ed è tutto contento”.

Il fatto è che io invece non ne ho nessuna voglia. Sono stanco, domani vado a rilassarmi al mare, ho un sacco di cose da fare in casa e l’ultimo dei miei pensieri è scrivere un articolo per un magazine che tanto non leggerà nessuno. Ma tant’è, ormai siamo qua: via il dente via il dolore, si dice. Volente, ma soprattutto nolente, mi tocca.

In ogni caso, e mi concentrerò non tanto sulle fregnacce interattive con cui l’admin ci ha già ammorbato all’interno del numero di questo mese, quanto sulla variegata (dis)umanità presente a Play Modena 2019.

Inizierò, in una sorta di tafaziana introduzione a colpi di bottigliate sui testicoli, dal sottoscritto. Ebbene sì, la kermesse modenese non è stata propriamente fortunata, avendo

semidistrutto la scocca protettiva inferiore della mia auto. Un pezzo di carrozzeria di cui ignoravo bellamente l’esistenza, fino a quando non è rimasto incastrato nella pedana mobile del parcheggio espositori della fiera. Risultato: 400 euro di danno. Non posso dire di più perché sto meditando di citare Librogame’s Land, che mi ha convinto a partecipare, per danni.

Passerei poi al vero assente di questa edizione modenese: Francesco di Lazzaro. Come dite? L’avete visto nelle foto sui social? No, ragazzi, vi sbagliate. Quello nelle immagini è semplicemente un cartonato del nostro amato admin. Notate la posa robotica. L’espressione mummificata. L’abbigliamento anni ‘60 con anfibi neri, camicia paramilitare e occhiale da sole incollato al cranio. Non è un Di Lazzaro in carne ed ossa, bensì una fedele copia che peraltro è anche esposta al Madame Tussauds di Londra, qualora ve lo siate perso e vogliate ammirarlo dal vivo. Si tratta di un manichino che noi di LGL portiamo in giro ai maggiori eventi interattivi del

settore per dare un tono autorevole alle varie conferenze e premiazioni. È possibile anche azionare il robot di Di Lazzaro per farlo parlare, ma c'è un problema: è buggato e tarato su un'età di 85 anni, perciò non affronterà i discorsi di un normale ometto di 40 circa, bensì si comporterà come il disco rotto di un classico 'vecchio rompicoglioni'. Infatti per tutta la durata della fiera era solito lamentarsi di tutto e di tutti, dai 'ragazzi che sono tornati in albergo e facevano un casino incredibile, impedendomi di dormire. Sono andato a sgridarli come un vero anziano!' a 'Maurolongo che russa come un autotreno. Tremavano le pareti!'. Insopportabile. Obiettivo per Lucca 2019: un cartonato di Di Lazzaro muto e non azionabile a manovella. Speriamo.



Ben presente invece l'immane Tuorlo. Spero che ormai conosciate il mitico Tyorl del forum di LGL, Fabio nella vita piemontese.... Se invece non lo conoscete, beati voi! Il nostro si presenta con funeree notizie, riguardanti la sua vita sentimentale, sulla quale ovviamente non indugero in dettagli per rispetto della privacy. Vi basti però sapere che per la tormentata storia c'è stato un lieto fine: non so come il grande Tuorlo è riuscito a convincere il padre di un editore presente in fiera a telefonare alla sua (ex) ragazza e tentare di riappacificare le acque. Missione riuscita, con lo sblocco su Whatsapp del Tuorlo (tra l'altro sempre più basso e grassoccio). Evviva l'amore! Unico appunto: era in borghese e non vestito da Pazzo di Holmgard come gli avevamo chiesto. Una delusione. Mi raccomando Fabio, per Lucca ti vogliamo single e in costume.

Ultima citazione per Maurolongo (come sapete si scrive e si legge tutto attaccato). Anzi, per i Maurolongo. Sì perché in fiera erano presenti 15 o 16 Maurolonghi tutti esattamente identici, tutti protagonisti di eventi, conferenze e premiazioni. Pensate che sabato pomeriggio ho personalmente udito questo messaggio all'altoparlante della fiera: "Buongiorno giocatori di Modena Play, sono Maurolongo. Tra 10 minuti al Quadrilatero dei Librogame una tavola rotonda interattiva moderata da Maurolongo, con ospiti Maurolongo, Maurolongo e Maurolongo. A seguire sessione di giocoletta di BloodSword: agli ordini del master Maurolongo si sfideranno a colpi di spada e incantesimi Maurolongo e Maurolongo. Non perderti la sfida ad Autolico: Maurolongo contro Maurolongo. Chi vincerà? Alle ore cinque un appuntamento imperdibile: 'Il futuro della scrittura interattiva: Maurolongo intervista Maurolongo'. E per concludere, il premio al miglior Fogliogame 2019. Il nostro Maurolongo premia i primi tre classificati: Maurolongo, Maurolongo e Maurolongo!"

Bene, anche l'articolo di quest'anno, come si dice in francese, ce lo siamo levati dalle balle. Un abbraccio affettuoso e un caro saluto da Maurolongo.

MEMORIE DI UNO SCRITTORE INTERATTIVO

Federico Bianchini ci racconta la sua esperienza a Play

di Federico Bianchini

Non sono un fan delle fiere e in generale delle manifestazioni, da anni ormai non vado più a concerti o eventi, l'invito del buon Francesco però mi ci ha fatto ripensare e distando Modena non più di un'ora e mezza da casa (coda all'uscita del casello esclusa) riempio il mio zainetto e parto, come ai bei tempi.

Non partecipo a una fiera del gioco dai tempi di *Immaginaria*, altra epoca, e rimango stupito dalla gran massa di gente che già alle 9.30 del sabato invade i padiglioni di Modena Fiera.

Centinaia di tavoli da gioco occupati da ragazzi e ragazze, adulti e bambini, che giocavano a board games, giochi di carte, giochi di ruolo, giochi di strategia, per grandi e piccini, circondati da un assordante vociare confuso che risuonava dentro l'intero edificio. Ecco poi gli stand dei rivenditori e degli editori: c'è chi presta giochi da tavolo per una partita e chi espone lavori di artigianato come miniature, dipinti, schermi del master in legno intarsiato, grimori in pelle, ciondoli e artefatti vari per rendere più intense ed emozionanti le partite.

Arrivo così al *nostro* quadrilatero, quello dei Librogame, dove campeggiano i manifesti di Lupo Solitario e Darkwing, di Autolico e della coppia Jekyll/Hyde.

Sui tavoli sono appoggiati dei quadretti raffiguranti i loghi di serie storiche della E.Elle. Vedo Mauro "Mornon" Longo che armeggia col microfono e mi avvicino, mi presento perché nonostante la lunga militanza sul forum non ci siamo mai incontrati prima, e alle mie spalle ecco arrivare Francesco "Prodo" Di Lazzaro, anche con lui ci conosciamo ormai dal 2005 e ci vediamo qui per la prima volta. È davvero un piacere: un'amicizia nata in rete per una passione comune e proseguita per tanto tempo, e finalmente ci incontriamo. Ecco poi Aldo che sta disponendo su uno dei tavoli i suoi Librinostri (anche se Squilibrio lo rimuove immediatamente vedendo dei minori in giro), così prendo anche io il mio zaino e inizio a mettere in bella esposizione un po' dei miei: Calibro 70, Cagliostro, Misteri d'Oriente, Il Ritorno di Pip, Il Grande Django; e già qualche ignaro passante si ferma ad osservare incuriosito, attirato ovviamente dalla grafica inconfondibile della E.Elle. Alcuni ragazzi si fermano, sfogliano i nostri libri, chiedono informazioni, avviso loro che alle 10.30 parliamo proprio di Librinostri e li invito a tornare.

Così, puntuali come una assurda instant death di Ian Livingstone, alle 10.30 nonostante il caos di sottofondo Francesco apre l'incontro con il sottoscritto al suo fianco, in attesa che ci raggiunga anche Marco "Zakimos" Zamanni.

Parliamo di Librinostri, di quando tutto è iniziato, e racconto così del mio primo librogame, "Le sette prove", scritto a mano su un quadernino a 12 anni, e poi riveduto, corretto e ampliato nei tre anni successivi. Ce l'ho con me e Prodo lo mostra al pubblico sfogliandolo: è nato tutto così, con regole copiate pari pari da Lupo Solitario e Sortilegio, una storia ispirata all'omonimo videogioco del Commodore 64 e una copertina che plagia *Kings of Metal* dei Manowar.



1

MILANO MORENTE:
LA POLIZIA È ABBANDONATAcalibro
70

FEDERICO BIANCHINI

libriNOSTRI

Ho portato però altro con me oltre ai Librigame, e mostro così alcune fonti di ispirazione per la serie Calibro 70: il dizionario dei film poliziotteschi di Bloodbuster (in rappresentanza di tutti i film che mi sono visto), saggi sugli anni di piombo, sui tarocchi, sul mostro di Firenze, sulla massoneria... Ho scelto di scrivere una serie ambientata in un preciso contesto storico e sociale e per tanto è necessario essere ben documentati. Illustro i vari passaggi che dall'ispirazione portano alla stesura del regolamento, poi alla definizione della struttura della storia, quindi al testo con bivi, scelte, enigmi e scontri. La prima versione completa che porta alla ricerca sul forum di volontari armati di pazienza e spirito di squadra per la revisione e il betatest, quindi di un illustratore per disegni e copertina; fino alla versione finale impaginata di tutto punto (anche con quei dadi in alto alla pagina inseriti uno per uno...).

All'arrivo del buon Zakimos parliamo del concorso dei Corti, giunto quest'anno alla

undicesima edizione che ha visto GGigassi succedere nell'albo doro proprio a Marco.

Io ammetto subito che nonostante le mie numerose partecipazioni non ho mai ottenuto grandi risultati, proprio perché è necessaria un'abilità per restare dentro i paletti del regolamento, rispettare il numero massimo di paragrafi, parole e non andare fuori tema. Tutte cose a cui il sottoscritto è poco avvezzo, ma si tratta di abilità fondamentali se si vuole accedere poi al professionismo.

L'intervento di Zakimos è eloquente, per scrivere il suo "Jekyll e Hyde" della Watson edizioni è dovuto restare all'interno di specifiche richieste imposte dall'editore, a partire dal tema, non proprio semplice, di trasporre un classico dell'Ottocento in un libro gioco. Al termine dell'incontro si fermano alcuni ragazzi attirati dai Librinostri, c'è uno sviluppatore di software interessato a trasporre i librigioco (o le vecchie *avventure testuali*) in app, alcuni vecchi nostalgici dei librigame E.Elle che chiedono se i libri sono in vendita o dove acquistarli, o fan dei polizieschi che sfogliano Calibro 70 con profondo entusiasmo. Li invito così ad unirsi alla nostra community sempre più in espansione.



Gli stand degli editori alle nostre spalle sono davvero presi d'assalto e l'incontro successivo, a mezzogiorno, vede Mauro presentare, con amici di vecchia e nuova

data, le ultime uscite in tema di libri gioco, davvero tante e tutte di ottimo livello, come attesterà poi il *tutto esaurito* che ha riguardato molte delle opere presenti sugli scaffali della fiera.

Faccio in tempo ad acquistare Le fatiche di Autolico con tanto di dedica e firma degli autori, e gentile omaggio del segnalibro griffato I Corti di LGL da parte di Andrea "Sephilot" Liverani, e mi accorgo che è già ora di andare.

La mia presenza a Modena Play dura solo una mattina ma è stato davvero un tuffo nel passato, quando leggevo i Librigame di nascosto in classe di giorno, e la sera mi trovavo con gli amici a giocare a Hero Champions, Il Richiamo di Cthulhu, Cyberpunk o GiRSA. Vedere che nell'era dei videogame c'è ancora così tanta gente che si prende del tempo per sedersi ad un tavolo con scheda e matita, lanciare dei dadi e immaginare quello che sta accadendo, invece di vederlo su di uno schermo con CGI ed effetti speciali, è stato emozionante: significa che c'è ancora tanta voglia di un ritorno alle origini, senza bisogno di ausili informatici, cuffie e joypad, ma solo *una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione...*