

# librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XVI  
(168)  
novembre  
2021



Art: Paolo Barbieri - Design: Studio Kmzero

**TUTTO QUELLO  
CHE È SUCCESSO  
A LUCCA COMICS & GAMES  
E A ROMA VIDEO GAME LAB**

## LA STAGIONE DELLE FIERE

**LUCCA TRA NOVITÀ E GOLIARDIA**  
Le nuove uscite presenti in fiera e  
l'immane articolo demenziale  
sulla kermesse toscana

**LGL AWARD 2021  
IV EDIZIONE**  
Premiazione, vincitori e curiosità  
sul premio ai migliori LG

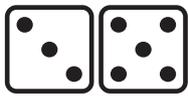
Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)



Cronistoria interattiva della prima fiera post-covid

# LUCCA COMICS & GAMES TORNA IN PRESENZA

di Francesco Di Lazzaro

**M**entre in macchina con il mio fido amico e collega Alberto Orsini percorrevo la A1 in direzione di Lucca la mia mente, nei rari intervalli in cui non eravamo impegnati a esternare le nostre consuete farneticazioni, era corrosa dal dubbio. Che tipo di kermesse ci attendeva? Avrebbe pesato la forzata riduzione dei biglietti disponibili, nell'ordine di circa un terzo rispetto alle edizioni maggiormente affollate? Le defezioni importanti di alcuni editori sarebbero state molto penalizzanti in termini di interesse e vendite? E soprattutto la quarta edizione di LGL Award, prevista per la domenica mattina in una rinnovata Sala Ingellis, per l'occasione ubicata all'interno dell'hotel San Luca Palace, avrebbe avuto seguito?

La mia innata tendenza alla prudenza, am-

plificata da un minimo di pessimismo, mi spingeva a immaginare situazioni rovinose, con padiglioni vuoti, interesse nullo e un flop mostruoso durante la conferenza di premiazione. Con il senno di poi possiamo affermare, con una certa felicità, che nulla di tutto questo è stato. Certo, i fasti delle fiere pre-Covid sono ancora lontani, ma non è peregrino dire con una certa sicurezza che il sentiero della ripartenza è stato tracciato. Che sarebbe stata una Lucca Comics & Games diversa ce ne siamo comunque accorti appena giunti in città. Nessun controllo ai varchi delle mura e quindi nessuna delle file apocalittiche che eravamo abituati a fare, nessun problema a ritirare gli accrediti e i braccialetti, anche grazie all'intelligente sistema di controllo green pass ideato

dall'organizzazione. La folla c'era, soprattutto nelle zone più battute, i padiglioni di piazza Napoleone e l'area Games all'ex Cavallerizza. Ma anche qui le bolge infernali, tanto per non perdere di vista l'anniversario dantesco, a cui eravamo abituati non si sono (quasi) mai palesate.

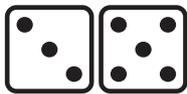
A essere onesti l'unica fila kilomtrica l'abbiamo notata all'ingresso del padiglione Disney+, anche a causa delle anteprime visionabili al suo interno e dedicate alle prossime uscite in campo Marvel e Star Wars. Altrove si entrava e si usciva in scioltezza. Nonostante ciò, l'interesse per il fenomeno librogame è stato grande e le vendite sono state ottime, se è vero che quasi tutti gli editori ci hanno confermato congrui attivi rispetto alle spese sostenute e volumi di affari nettamente superiori alle aspettative, in linea o quasi con un'edizione di Lucca antecedente al 2020.

Questo fatto spinge alla riflessione: che la gran folla che contraddistingue le annate canoniche della fiera sia composta in larga parte da curiosi e amanti del "caos" che vengono nella provincia toscana attratti dagli annessi e dai connessi piuttosto che da dinamiche di acquisto? Il settore interattivo è ancora troppo piccolo per poter fungere

## LE NOVITÀ INTERATTIVE DELLA FIERA

- Il Figlio dell'Aquila, modulo in solitario per il GDR Brancalonia, di Alberto Orsini, Acheron Books
- Il Vampiro e la Farfalla, primo volume della collana Horror Business, di Claudio Vergnani, MS Edizioni
- Alla Ricerca del Tesoro Perduto, primo volume della collana Escape Quest, del collettivo Kadema, MS Edizioni
- La Luna del Raccolto, secondo volume della collana Reality Game, di Marco Zamanni, Edizioni Librarsi
- Il Corriere di Camelot, secondo volume della collana Mini Game, di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini, Edizioni Librarsi
- Oltre i Confini del Mondo, terzo volume della collana Mini Game, di Dave Morris, Edizioni Librarsi
- Viaggio all'Inferno, quarto volume della collana Bloodsword, di Dave Morris e Oliver Johnson, Edizioni Librarsi
- I Boschi dell'Incubo, primo volume della collana Arkham Dreams, di Daniele Manfredi ed Enzo Triolo, Tora Edizioni





da cartina tornasole del fenomeno e lanciarsi in valutazioni generali sarebbe quantomai azzardato: la sensazione che possa essere così comunque ci è rimasta addosso.

Quello che possiamo asserire con sicurezza: il pubblico dei librogame, in fiera, non solo era presente, ma anche ansioso di investire un (bel) po' dei denari faticosamente risparmiati durante i periodi bui. Rispetto al passato le copie vendute rapidamente, senza dare troppe descrizioni, a gente de-

siderosa di assicurarsi questo o quel titolo, sono state molte di più, segno che il frequentatore medio entrava nei padiglioni già con le idee chiare e consapevole di quello che voleva comprare.

Come sempre accade in ambito interattivo la parte del leone l'ha fatta l'area Games, divisa in tre diversi padiglioni ubicati nella zona della ex Cavallerizza (se si escludono i giochi live e le rappresentazioni di scherma storica che erano state dislocate nella "Cittadella"), due effettivamente impiega-

## APPROFONDIMENTI /1

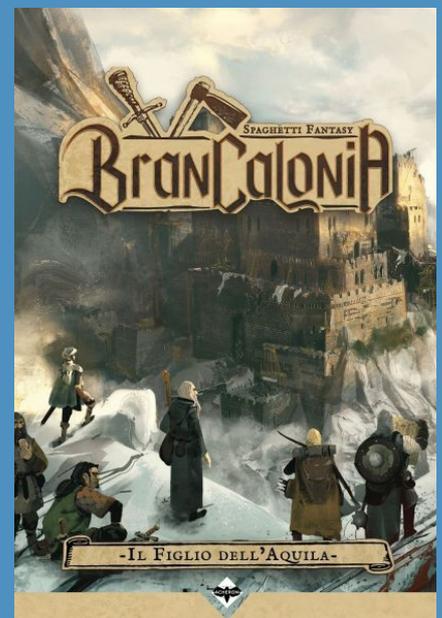
*A Lucca è uscito il raccontogame di Orsini inserito nell'ambientazione gdr "spaghetti fantasy" di Acheron che ha riscosso grande successo di vendite e critica*

# "IL FIGLIO DELL'AQUILA", BRANCALONIA ORA SI FA LIBROGAME

A cura della Redazione di Lgl Magazine

Dopo aver proposto di impersonare eroi greci, investigatori, monaci guerrieri, hacker cyberpunk, presidenti del Consiglio e chi più ne ha più ne metta, al mondo della narrativa a bivi mancava davvero poter apostrofare il lettore con uno schietto e, in apparenza, poco lusinghiero: in questa storia la canaglia sei tu! Carenza cui pone rimedio un raccontogame spin-off pubblicato da Acheron Games con esordio alla da poco conclusa edizione 2021 di Lucca Comics & Games. Si intitola "Il Figlio dell'Aquila" e va inserito nel contesto di Brancalonia, l'ambientazione

"spaghetti fantasy" creata da Acheron con una serie di materiali, manuale base ed espansioni, che ha sbancato Kickstarter e le vendite con gran successo di pubblico e critica. L'autore dell'opera è Alberto Orsini, coordinatore di Librogame's Land e autore di volumi come "Sherlock Holmes - Prima con delitto" (Watson Edizioni) e "Fresco di stampa" (Lambda House, con Francesco Di Lazzaro), qui per la prima volta alle prese con una vicenda fantasy che ha la peculiarità di essere ambientata nella sua città, o meglio, nella versione brancalonica della



sua città. Gli abbiamo rivolto alcune domande per saperne di più su questo prodotto.

ti per la parte fieristica e uno demandato a ospitare i demo. Nei pressi c'era anche un'area tornei che ha riunito, dopo due anni di pausa, giocatori di ruolo e board gamer giunti comunque in buon numero nella città del fumetto.

Nel primo dei padiglioni "commerciali" era riunito il grosso degli espositori. Entrando abbiamo incrociato dapprima Aristeia, la casa editrice di Dario Leccacorvi, che si presentava in fiera con tutti i libri del suo catalogo, ma senza vere e proprie novità. Il

pool di Aristeia era comunque molto nutrito: era presente la disegnatrice di Hong Kong Hustle, Katerina Ladon, per sessioni di live sketch e dediche, e anche l'autore Andrea Mollica, che si è impegnato in firmacopie e ha partecipato, insieme all'editore e alla stessa Katerina, alla premiazione di LGL Award, dove il suo titolo ha trionfato nella categoria Novità dell'Anno (vedi articolo specifico). Non hanno mancato di prestarsi a intense sessioni di sketch live anche Fabio Porfidia ed Erica Rossi, altri due im-

**Buongiorno Alberto, ci auguriamo che tu ti sia ripreso dai bagordi di Lucca! Proprio in fiera ha esordito il tuo nuovo lavoro come autore, il Figlio dell'Aquila. Ce ne parli?**

Sto recuperando pian piano una dignitosa condizione umana, dopo i circa 20 chilometri a piedi in due giorni stimati dal fido contapassi dell'admin Francesco Di Lazzaro, dopo i plurimi piatti di pappardelle al cinghiale e/o cervo (per alcuni è la stessa cosa...) ingurgitati e accompagnati da sordide bevande, nonché dopo il pernottamento in un hotel dalle dubbie atmosfere squilibresche... Fatta questa doverosa premessa, nello stand di Acheron, al padiglione Cavallerizza, i fortunati acquirenti e sottoscrittori del gioco di ruolo Brancalonia e, in particolare, della più recente filiazione "L'Impero randella ancora" hanno potuto trovare questa mia avventura bo-

nus in solitaria, un raccontogame per capirci. Si tratta di una vicenda semplice, ma non semplicistica, ambientata nel regno di Taglia, il contraltare dell'Italia centro-neralgica dell'universo di Brancalonia, ed è un ideale omaggio al film Ladyhawke, di cui si propone come sequel, seppure con qualche modifica per ovviare agli immaginabili problemi di copyright.

**Si tratta di un'avventura che ha una grande collocazione su territorio, tanto che, a quanto ci hai raccontato in passato, ti sei ispirato ad alcuni luoghi della tua regione natia, l'Abruzzo, e della città dove vivi, L'Aquila. Ci sveli qualcosa di più su questo connubio interattivo-geografico?**

L'Abruzzo ha un grande potenziale brancalonico! Sia tra gli aspri sentieri delle sue montagne e zone interne, tra cui appunto la mia cit-

tà d'origine, sia lungo i panorami della costa selvaggia o antropizzata che sia. Una miriade di luoghi magici e personaggi leggendari che potrebbero, e magari potranno, trovare il giusto spazio in questo scenario "spaghetti fantasy" immaginato dalle fervide menti di Acheron. Quando ho potuto visionare le prime bozze del manuale base di Brancalonia, mi sembrava che tutto questo bendiddio fosse stato un po' sottostimato, la mia regione ricompresa, addirittura, anonimamente nella marca di Spoletaria. Fortuna ha voluto che il plenipotenziario dell'opera, il nostro Mauro l'Onto, pardon, Longo, abbia voluto ascoltare il mio appello. Così è stata recepita, nella versione ormai canon data alle stampe, stravenduta e vincitrice di fior di premi, la nascita della Ribellione di Abbrutto, territorio abitato da popolazioni "forti (molto) e gentili (poco)" e teatro di questa





portanti illustratori che collaborano strettamente con Leccacorvi.

Dario ci ha raccontato un po' la sua fiera dimostrandosi molto soddisfatto: i numeri nella giornata di sabato erano già talmente buoni da giustificare la partecipazione, e alla fine sono stati paragonabili a quelli dell'edizione 2019. In particolare l'editore piemontese ci ha tenuto a sottolineare la presenza di molti appassionati storici, che hanno scelto la kermesse toscana per interrompere il digiuno fieristico biennale e ne hanno approfittato per recuperare tutti i titoli usciti nel frattempo e che non era sta-

to possibile reperire, almeno dal vivo.

Accanto allo stand della realtà torinese faceva bella mostra di sé il padiglione Acheron. I librogame erano disposti all'angolo, lontano dai riflettori, ed è comprensibile visto che la novità per Lucca era il GDR Brancalonia. A impreziosire la proposta ci pensava l'avventura bonus Il Figlio dell'Aquila, scritta da Alberto Orsini. Un volumetto di 40 paragrafi, di fatto un corto-game e una delle poche novità interattive della fiera. Il libretto è stato molto richiesto e ha assecondato in pieno la diffusione del rolegame "padre", uno dei grandi successi di quest'anno. Am-



vicenda. Ho immaginato la storia in questione ambientata nella parte Est del comprensorio dell'Aquila (che qui diventa Aquilea) e chi conosce un minimo il territorio potrà riconoscere frazioni come Paganica, borghi come Poggio Pienze e San Pio delle Camere, quest'ultimo modificato in San Pino e teatro della vicenda. Anche alcuni toponimi interni alla città capoluogo, come la cattedrale di San Massimo, vengono modificati e citati nel racconto. Le peculiarissime illustrazioni in bianco e nero di Nikos Alteri fanno il resto.

**Tu sei un grande esperto di LG, ma meno avvezzo a trattare GDR. Il Figlio dell'Aquila, sebbene di fatto sia un volumetto a bivi, è anche uno scenario in solitario di Brancalonia. Come ti sei trovato a lavorare in questa nuova veste?**

In termini di progettazione dell'opera a bivi, che consta di 40 paragrafi, le differenze non sono state moltissime rispetto alla normale stesura di un corto o di un capitolo di una realizzazione più lunga: peculiarità, quest'ultima, che nell'ultimo periodo più volte mi è capitata. Mi sono solo premurato di leggere bene il manuale base del gioco e implementare quante più citazioni fossero possibili a regole, statistiche, dettagli di ambiente e procedure che i lettori potranno, poi, ritrovare e applicare durante le loro run del gioco, in modo da conferire un certo family feeling al raccontogame, ché non fosse solo una costola del gdr con lo stesso marchio ed editore, ma un elemento integrato e contaminato del manualone principale. Quanto al "motore" della mia avventura, la supervisione del citato Longo è stata

risolutiva per implementare un sistema di gioco ispirato al gioco ma semplificato, basato sul D20 e sei caratteristiche della canaglia protagonista della vicenda, Filippo Gastone.

**Sappiamo che Brancalonia a Lucca ha venduto moltissimo. Anche il Figlio dell'Aquila ha avuto altrettanta diffusione? Hai già avuto alcuni feedback dai tuoi lettori?**

Con grande soddisfazione, nei miei passaggi allo stand Acheron ho visto la pila dei volumetti assottigliarsi sempre di più quindi devo dedurre di sì ma, cosa anche più importante, il "pezzo da 90" di Brancalonia mi ha annunciato il prossimo esaurimento delle copie e subito una ristampa del raccontogame. In definitiva, direi che possiamo tutti ritenerci soddisfatti.

bientata all'Aquila, terra natia dell'autore, è una classica avventura fantasy a cui dedichiamo un approfondimento nell'apposito pezzo a fine articolo.

Proprio davanti alla postazione Acheron, ospite dello stand Fantasia, c'era Valentino Sergi con la sua Officina Meningi, laboratorio di idee creative da sempre impegnato nella produzione di volumi interattivi. Valentino ha portato per la prima volta in fiera The Horror Gamebook, librogame ispirato ai racconti di Edgar Allan Poe che vengono riproposti in chiave interattiva in una helzapoppin frenetica e terrorizzante. Anche

per lui la kermesse è stata un successo, e il movimento intorno ai suoi prodotti è stato costante.

Proseguendo per lo stesso padiglione Games ci siamo poi imbattuti in MS Edizioni, che proponeva il suo intero armamentario, ormai molto fitto, di titoli "a bivi" e prevedeva due novità molto interessanti: Il Vampiro e la Farfalla, romanzo interattivo scritto da Claudio Vergnani a cui abbiamo dedicato un articolo alcuni Magazine fa, e l'escape book Alla Ricerca del Tesoro Perduto, uscito pochi giorni prima di Lucca e presente per la prima volta in fiera. Il volumone vampirico, decisa-

### **Ti troveremo di nuovo come autore nell'universo di Brancalonia, hai altri lavori in preparazione/programmazione?**

Ho scritto volentieri quest'opera in termini di amicizia con Mauro e gli altri, sia perché mi interessava che ci fosse anche la mia firma in un progetto vincente e ammirevole come Brancalonia, sia perché volevo misurarmi con un'ambientazione "spaghetti fantasy" con l'ulteriore stimolo per la creatività di poter... giocare in casa. Ciò premesso, farei volentieri altre scorribande su e giù per l'Abbrutto perché, come dicevo prima, dalla Pantafica (un'iconica strega spettrale) a Magnotta (conoscete lo scherzo della lavatrice, vero?), dalla Notte delle Streghe di Castel del Monte ai Coglioni di mulo (un salume!) di Campotosto, dai trabocchi al Gran Sasso, le potenzialità per

ogni genere di storia non mancano. Mi auguro che presto o tardi si creino le opportunità di raccontarle!

### **Sappiamo invece che presto uscirà un tuo nuovo librogio- co. Puoi darci qualche anticipazione?**

È in arrivo "Inferno", trasposizione della prima cantica della Divina Commedia che ho avuto il piacere e l'onore di trasformare in librogame per conto di Watson Edizioni... Dovremmo esserci, le correzioni sono in dirittura di arrivo e penso - tra mille scongiuri - di poter indicare i primi di dicembre come giorni del sospirato traguardo. Che dire... Non sto più nella pelle perché è ormai da marzo che dedico gran parte delle mie giornate a questo progetto, fatto salvo il balneare e non riferibile mese di agosto! Sarà tutt'al-



tro genere di prodotto, un kolossal mi azzarderei a definirlo, che mi auguro possa intrattenere e interessare rispetto a un mondo magico, quello dell'opera di Dante Alighieri, che ho dovuto riscoprire in chiave del tutto inedita rispetto alle ormai antiche rimembranze di studente. Ma di questo ci sarà tempo di parlare molto, molto più a fondo... Per ora, tutti ad Aquileia a sbocciare tra canaglie alla Taverna del Sole!



mente massiccio, curato per la parte “game” da chi scrive, si presentava veramente bene grazie alla sgargiante copertina del già citato Fabio Porfidia e ha avuto una calorosa accoglienza. Altrettanto si può dire del volume “escape” targato Kadema, collettivo di autori francesi di grande successo nella madre patria e, a giudicare dai numeri lucchesi, molto apprezzati anche qui.

Enrico Emiliani di MS Edizioni si è fermato a chiacchierare con noi e si è detto molto soddisfatto dell’andamento del settore librogame, confermandoci l’impegno della casa editrice forlivese, sempre più lanciata nel genere e svelandoci anche qualche succosa anteprima che vi comunicheremo nei prossimi mesi. Con Christian Giove poi ha presenziato anche a LGL Award, dove



il fumetto game *Un Giorno da Cana*, scritto dallo stesso Giove e illustrato da Stefano Tartarotti, si è assicurato il premio come miglior titolo italiano 2021 a pari merito con *Gordon Pym Attraverso l'Abisso* di Watson Edizioni.

A chiudere la presenza nel primo dei due padiglioni Game, Mondiversi di Amos Pons, negozio trasversale sempre presente nelle varie fiere e molto attento ai librogames. Quest'anno poi la sua presenza è stata doppiamente importante: mancando alcuni editori del settore ci sono state delle novità reperibili esclusivamente nel punto vendita di Amos, in particolare i quattro volumi prodotti da Librarsi alla fine di ottobre. Per la prima volta in fiera arrivavano infatti *La Luna del Raccolto* di Marco Zamanni, interessante gestionale agricolo con diversi livelli di innovazione e ben 700 paragrafi, illustrato da Mattia Simone e secondo volume della collana *Reality Game*, i due mini game *Il Corriere di Camelot* (partecipante al





Trofeo Teseo 2020 e scelto tra i concorrenti per la pubblicazione) di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini, dinamico duo sempre più presente nel panorama autoriale di settore, Oltre i Confini del Mondo, volume a bivi scritto da Dave Morris come compendio al board game Hero Quest e tradotto dall'espertone Jonny Fontana e Viaggio all'Inferno, quarto capitolo dell'immortale collana Bloodsword, ormai prossima all'epilogo. Il percorso interattivo nel padiglione ludico si è concluso con Da Vinci Games, casa editrice molto importante nel settore giochi, ma da qualche anno attenta anche ai libri-gioco per bambini. La sua collana La Mia Prima Avventura è tra le più apprezzate di genere e oltre ai quattro volumi editi tra il 2019 e il 2020 si è arricchita di un quinto capitolo, La Corsa più Pazza del Mondo, di Roméo Hennion, rilasciato nei mesi estivi e presente a Lucca dopo aver già calcato i palchi fieristici di Modena e Torino. Nel padiglione San Martino, in mezzo agli editori di narrativa, troneggiava lo stand Plesio/Lambda. Anche la realtà di Giordana Gradara non aveva novità interattive da proporre in fiera (sebbene siano pronte nuove uscite

in tal senso che vedremo, ancora una volta, nei mesi a venire), ma i titoli già presenti nel suo portfolio sono stati molti richiesti, in particolare Fresco di Stampa che ha registrato un clamoroso sold-out. Ancora una volta la realtà forlivese ha ribadito la sua volontà di continuare nel settore a "bivi" anche nei prossimi anni, e ha confermato la sensazione diffusa di grande desiderio di tornare alla "normalità", sottolineando come i numeri della fiera siano stati più che ottimi. A completare il quadro, nel padiglione Napoleone, Tora Edizioni, tra gli editori di fumetti come è naturale che fosse, vista la sua preminenza per questo genere di pubblicazione. Non mancavano però sul loro banco i classici libri di Daccò, Spandri e Zanetti, da tempi avvocati nella loro collana, a cui si è aggiunta una novità, presentata come sempre nello stile "clone" della storica veste grafica Tassinari-Vetta che contraddistingueva i volumi EL. Si tratta di Arkham Dreams - I Boschi dell'Incubo di Manfredi-Triolo, librogame a tinte horror liberamente ispirato all'opera di Lovecraft. Uscito a metà ottobre, può essere annoverato come ultima novità della fiera, considerando



**APPROFONDIMENTI /2**

*Le novità Librarsi in fiera affrontano un tema inedito*

## LIBROGAME GESTIONALI: UN MATRIMONIO POSSIBILE?

A cura della Redazione di Lgl Magazine



Tra i quattro librogame pubblicati da Edizioni Librarsi come novità 2021 spiccano *Il Corriere di Camelot*, secondo volume della collana Minigame incentrato su missioni rapide e gestione del tempo alla corte di Re Artù, e *La Luna del Raccolto*, che si definisce “il primo librogame gestionale agricolo” mai realizzato in Italia e nel mondo. Così effettivamente è, per quanto ci è dato sapere, anche se lo stesso autore ha rivelato di essersi ispirato a un corto di Andrea Angiolino, contenuto nella raccolta “Storie di Gatti e Vampiri”, in cui il lettore impersona un contadino della Piana di Exen impegnato a sbarcare il lunario tra invasioni, incendi e mostri affamati di... pollame.

Se spostiamo l'occhio oltre confine, troviamo alcuni esempi di “librogame gestionale” anche nel formato fumettogico. Makaka Editions, di cui troviamo in italiano le opere *Captive* e *Hocus Pocus*, ha realizzato negli anni molti fumettogiochi di stampo gestionale (*Your Town*, *Your Theme Park* ecc.), ma nessuno titolo agricolo, per cui il primato di “Luna” sembrerebbe corretto), in cui il lettore/giocatore è chiamato a far quadrare i conti della propria città/parco di divertimenti entro un limite di tempo prestabilito, prendendo talvolta parte all'azione in alcune micro avventure.

Viene a questo punto spontaneo chiedersi come mai quello che dovrebbe essere in linea teoria un lavoro (gestire i conti) riesca a trasformarsi in un qualcosa di piacevole, quando è reso sotto forma di gioco. A questa domanda hanno risposto Will Wright con il suo *Sim City*, nonché Yasuhiro Wada, autore della serie di videogiochi *Harvest Moon*, che hanno ovviamente ispirato il nostrano *La Luna del Raccolto*.



Entrambi gli autori infatti hanno basato il successo dei loro prodotti su un principio molto semplice, ossia il fatto che anche il lavoro di tutti i giorni potessero essere divertenti implementando un sistema di micro-ricompense. Il feedback sul breve e lungo termine di una certa azione (ottenere soldi, aumentare la



felicità, far crescere una pianta) dona un senso di gratificazione che ripetuto nel tempo – e senza il rischio di finire in bancarotta, o di spaccarsi la schiena sul serio – può diventare paradossalmente rilassante. Non si spiegherebbe altrimenti il successo dei giochi “freemium” per cellulari – come il celeberrimo Farmville – nella irrequieta società moderna. Ma appurata l’attrazione che questi tipi di intrattenimento possono avere su un certo pubblico, resta aperta la domanda principale: è possibile rendere un’esperienza del genere in formato librogame?

La risposta è ovviamente “sì”, perché il librogame è assimilabile in tutto e per tutto a un videogioco su carta con il codice di programmazione visibile, e attivato non in automatico dal gioco, bensì dall’utente. I giochi da ta-

volo moderni dimostrano inoltre che quasi tutte le meccaniche e dinamiche esistenti nei videogiochi possono essere rese anche in formato analogico (compresa la coordinazione occhio-mano. Avete mai provato un cooperativo in tempo reale come Escape: The Curse of the temple o Una storia di pirati?). È tuttavia indubbio che solo perché una cosa sia possibile, non per questo sia automaticamente una buona idea realizzarla.

Un gioco da tavolo (o un videogioco) reso in formato librogame spesso si traduce nell’essere un esercizio di stile poco fruibile, realizzato più per dimostrare la “bravura” dell’autore nel design che per fornire all’utente un’esperienza da ricordare (bravura relativa, in quanto un gioco poco fruibile e legnoso non è per definizione un buon gioco).

I titoli citati all’inizio dell’articolo hanno cercato di evitare questo effetto, proprio perché i relativi autori erano perfettamente a conoscenza del problema e lo hanno affrontato con consapevolezza.

Sia nel Corriere di Camelot che in La Luna del Raccolto la storia è sempre l’elemento centrale a cui le meccaniche di gioco si affiancano, senza imporsi. Sebbene nel secondo titolo Librarsi la parte gestionale abbia un peso davvero notevole, dando la

possibilità ai lettori di diventare ricchissimi coltivando verdure e ospitando persone nel proprio agriturismo, l’autore non ha dimenticato la ragione principale per cui si aprono le pagine di un librogame, ossia vivere una storia quale protagonisti.

Il filo conduttore che porta il messaggero di Artù e Ari Bergamotti (protagonista di La Luna del Raccolto, che può essere maschio o femmina) a gestire i loro elementi di gioco rimane sempre la storia, anche quando il gioco si fa marcato; cosa che permetterà anche ai lettori meno avvezzi ai puzzle e alla gestione di vivere un’esperienza emozionante sfogliando le pagine dei relativi libri.

Dunque, per rispondere alla domanda del titolo: librogame gestionali, un matrimonio riuscito? Sì, ma solo nel momento in cui chi realizza questi prodotti è consapevole dei limiti della forma cartacea, e riesce a trasformarli in un pregio invece di una zavorra.

• **La Luna del Raccolto di Marco Zamanni, illustrato da Mattia Simone ed Erika Visone. Edizioni Librarsi 17.90 euro**

• **Il Corriere di Camelot di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini, illustrato da Janis Mayr. Edizioni Librarsi 7.90 euro**



Poker di riconoscimenti alle migliori uscite a bivi dell'anno con un clamoroso ex aequo; editori e autori concordi, la narrativa a bivi può reagire con entusiasmo alla crisi post-pandemia

# QUARTO LGL AWARD, IL “RINASCIMENTO” CHE NON MOLLA

di Alberto Orsini

Una fucina di idee, progetti venduti con cifre lusinghiere e opere in preparazione, e uno stato di salute ancora florido e pimpante a dispetto della pandemia che ha minato il comparto dell'editoria: questo lo spaccato confortante venuto fuori dalla cerimonia del quarto “Librogame's Land



Award”, il riconoscimento che premia i migliori librigioco dell'anno, organizzato dalla principale community italiana di narrativa interattiva con il patrocinio di Lucca Comics & Games e del Comune di Lucca. Il vernissage si è svolto nell'elegante cornice del San Luca Palace Hotel, do-



ve ha “traslocato” la sala Ingellis per questa peculiare edizione della rassegna toscana. A condurre le danze il fondatore di Lgl, nonché autore e curatore nel settore, Francesco Di Lazzaro, affiancato da chi scrive. La quarta edizione ha preso in considerazione opere con uscita compresa tra il 1° settembre 2020 e il 31 agosto di quest’anno. Di Lazzaro ha rappresentato anche i quattro giurati che hanno assegnato i premi: Pino Galvagno di migliorigiocchi.eu, Veronica Maramonte di Justnerd, Alessandro Rubbo di Dunwich Buyers Club e, esclusivamente per le categorie miglior italiano e novità dell’anno, Aldo Rovagnati di Lgl.

### MIGLIOR LIBROGAME ITALIANO

Nella categoria “Miglior Librogame Italiano”, un clamoroso ex aequo, il primo nella storia quadriennale del premio. Ad aggiudicarsi la sezione, infatti, sono stati “Un giorno da Cana”, di Cristian Giove e Stefano Tartarotti, dato alle stampe da Ms Edizioni, e “Gordon Pym - Attraverso l’abisso”, di Lorenzo Trenti, pubblicato da Watson Edizioni. L’altro finalista era “Moriarty - Il Napoleone del Crimine”, ancora di Watson Edizioni, scritto da Antonio Costantini.

“Uno degli obiettivi di questo volume era renderlo giocabile da chiunque, infatti ha una componente ludica più accessibile rispetto ad altri fumettigame del passato - ha fatto notare il coautore della ‘Cana’, Cristian Giove - Ha raggiunto tante persone, dagli appassionati agli occasionali, quindi penso che ci siamo riusciti. Inoltre, a seconda dell’età di chi lo gioca, ha diversi livelli di lettura, come fosse una puntata dei Simpson”. Passando



Francesco Di Lazzaro premia  
Christian Giove vincitore nella  
categoria miglior Ig italiano



**Andrea Tupac Mollica e Katerina Ladon, le penne e i pennelli di Hong Kong Hustle**

al futuro, lo scrittore ha annunciato che sta “sceneggiando un altro fumettogioco di fantascienza che sta illustrando Bigio: il titolo sarà ‘Avventure nello spazio profondo’, con un target leggermente più alto, da 12 anni in su, e uno stile un po’ retrò, con divise, armi e dettagli anni Cinquanta - ha svelato - La storia comincia con un atterraggio d'emergenza su una imprecisata luna e vede tra i personaggi una protagonista femminile e tre robot di bordo”. Tornando alla Cana, il referente di Ms, Enrico Emiliani, ha fatto rivelato di essere stato “scettico all’inizio, poi mi sono convinto ed è una serie che continuerà. È un prodotto che funziona talmente bene che lo abbiamo proposto all'estero ed è arrivato in Corea, dove hanno prodotto anche gadget come bottiglietta per il cane, tappetino, gettone token e così via, Cina, Francia, Polonia. Ora stiamo parlando con Spagna e Germania”. L'editore non ha escluso, perciò, per il futuro, che si possa arrivare a creare una

sorta di rete degli editori europei interessati a commerciare librogame.

Per quanto concerne Pym, è stato l'autore Lorenzo Trenti a ricevere la targa. “Il romanzo di Poe finisce in modo tronco e mi è sempre rimasta la voglia di completarlo. Ci ho pensato negli anni, non sapevo come, la chance è arrivata con la collana Watson che comprende volumi di narrativa gotica e classica”. Una differenza si nota nella struttura del libro. “Ho cercato di seguire il romanzo con un adattamento infedele ma amorevole, un calco netto non si poteva fare - ha rilevato - La prima parte è una sorta di escape room, una volta usciti c'è tutta la libertà dei mari del Sud davanti, la libertà del viaggio e venti finali senza contare le instant death”. L'opera di esordio di Trenti, “Il sabba nero”, era un adattamento come Pym. “Fin qua mi sono trovato bene, ma mi piacerebbe provare anche a scrivere un'opera tutta mia. Nelle trasposizioni ci vuole un grande lavoro di lettura, analisi e scomposizione dell'originale, fissando snodi che non c'erano; negli inediti quei bivi li devi creare tu, anche se la differenziazione non è poi così netta”. A quale potrebbe essere la prima opera propria al cento per cento l'autore non ha ancora pensato, in compenso ha dato una notizia: quella di essere al lavoro per il secondo volume della serie Nicolas Eymerich inquisitore di Dedalo/Raven. “Sto leggendo più che per una tesi di laurea, ho il vizio di documentarmi molto, forse troppo!”.

## **MIGLIOR LIBROGAME STRANIERO**

La cerimonia è proseguita con l'aggiudicazione del titolo di “Miglior Librogame Straniero”. Qui a spuntarla è stato “La Confraternita”, pubblicato da Edizioni Librarsi, dell'autore spagnolo Juan Pablo Fernandez del Rio. Il volume ha superato l'agguerrita concor-

renza di “Il crepuscolo della notte eterna”, di Joe Dever, Ben Dever e Vincent Lazzari, pubblicato da Vincent/Raven, nonché di “Captive” fumetto game dello stesso editore scritto da Manuro e illustrato da Mc.

A rappresentare l'editore milanese è stato il traduttore dell'opera, una vecchia conoscenza di Lgl: Aldo Rovagnati, particolarmente esperto della scena librogamistica iberica per via di una sua importante esperienza lavorativa e di vita, nonché avvantaggiato dall'accurata conoscenza della lingua. “La Spagna è un passo indietro rispetto a noi in campo di librogame. Ci sono editori anche più piccoli degli italiani, ci sono autori, sembra come fossimo nel 2015, quando il nostro ‘Rinascimento’ stava cominciando - ha detto in premessa - Alla Cofradia, ovvero la Confraternita, sono approdato casualmente, era uno dei primi che ho ordinato. Mi è piaciuto, l'ho tradotto e quindi proposto a Claudio Di Vincenzo”. Parlando dei punti di forza del volume, il traduttore ha evidenziato che “la parte regolamentare è una delle peculiarità. C'è il classico utilizzo dei dadi, un sistema di combattimento abbastanza semplice, si rifà agli anni Ottanta, ma soprattutto delle innovazioni molto interessanti”, ha risposto, elencandole di seguito. “L'utilizzo di parole chiave per tenere conto delle vicende, in più la possibilità, essendo il personaggio principale un alchimista, di acquisire gli ingredienti e realizzare una serie di elisir. Infine, lo scorrere del tempo, ci saranno cinque giorni per portare a termine l'inchiesta, suddivisi in mattina, pomeriggio e sera, e alcune opzioni saranno raggiungibili solo in determinati giornate e momenti”. Quanto all'autore del Rio, sta realizzando librogame sempre ambientati nella Spagna del Sud ma in epoche come l'antica Roma e l'occupazione visigota, storici con delle sfumature di fantasy.



Francesco con Dario Leccacorbi, editore del libro miglior Novità dell'anno

## NOVITÀ DELL'ANNO

Altro ex aequo nel premio “Novità dell'anno”, ma nei finalisti, che erano quattro, piuttosto che nei vincitori. La palma è andata a “Hong Kong Hustle”, pubblicato da Aristeia e scritto da Andrea Tupac Mollica. Il volume l'ha spuntata su “Bacci Pagano”, edito da Demoela, di Marco Zamanni, “Cosa pensavi di fare”, pubblicato da Il Saggiatore e scritto da Carlo Mazza Galanti, e infine “Yaga!”, ancora di Aristeia, frutto della penna di Gabriele Simionato.

Ben folta la pattuglia Aristeia che ha ritirato la targa. L'editore Dario Leccacorbi ha conquistato oramai la fama di “talent scout” del settore, scovando una serie di autori oggi professionisti, a partire dallo stesso Mollica, all'interno delle opere amatoriali nella community di Librogame's Land. “Si è creato un contatto molto diretto e ravvicinato con queste persone: uno scambio continuo, lungo e proficuo - ha detto sul punto - Lgl è una pale-



stra eccezionale e la considero un'esperienza fondante. In quasi tutti i casi è successo che il rapporto personale precedesse quello professionale". Rispondendo a una richiesta di parere su possibili librogame ancor più di pregio con illustrazioni a colori, l'editore li considera "una cosa molto bella ma che, al di là dei fumettigame, di fatto non si fa. C'è un problema tecnico - ha spiegato - nel senso che, per produrre dieci tavole in quadricromia, dovresti stampare un intero libro tutto a colori, oppure raccogliere le immagini tutte in un inserto posizionato da qualche parte, ma non so se lo apprezzeremmo". Quanto all'autore, "il genere cyberpunk è sempre stato il mio pallino, il primo raccontogame l'ho scritto sulla Olivetti e pubblicato su una rivista nel 1993 - ha ricordato Mollica - Quando ho parlato di Hustle con Dario avevo già le dinamiche in testa, le tre storyline, l'elemento di romance". Sul futuro, dopo aver dedicato la vittoria a "Unravelore", canale Twitch dedicato al gdr al femminile e inclusivo, lo scrittore laziale non si è sbilanciato sugli sviluppi che potrà prendere l'ormai annunciato sequel. "Da gennaio comincerò a scrivere, ma stiamo ancora ragionando sui contenuti. Tra un seguito di personaggi e uno di ambientazione io e Dario siamo combattuti, vorremmo farli entrambi e non è escluso. Posso dire che i miei personaggi, comunque,

si muovono da Hong Kong al Giappone". L'illustratrice Katerina Ladon, infine, ha evidenziato una piacevole differenza. "Di solito lavoro nel versante giochi di ruolo, lì ho un team creativo di art director e grafici che mi segue e mi dà delle direttive - la premessa - Nel caso del librogame, invece, mi è stata concessa una libertà sconfinata, di cui ringrazio l'editore, e soprattutto l'opportunità di illustrare un genere che adoro e che difficilmente mi capita".

## IL TROFEO TESEO E IL CORSO DI APPROFONDIMENTO TAMBÙ

In chiusura, in rappresentanza di Officina Meningi, l'autore e promotore Valentino Sergi ha parlato della seconda edizione del "Trofeo Teseo", realizzato in collaborazione con Tambù, riconoscimento creato in simbiosi con Lgl Award e che premia opere di autori amatoriali o esordienti, ma con buona prospettiva di entrare nel mercato professionale come già avvenuto ad alcuni dei vincitori. "Il corso è un ulteriore avanzamento di quello dell'anno scorso, con approfondimenti sui generi, relazioni sul 'Rinascimento', nozioni di editoria: avremo un calendario bello fitto", ha premesso. Il corso partirà a novembre, mentre il concorso verrà celebrato nel 2022. Interrogato sui destini futuri del "Rinascimento" post-Covid, Sergi ha rimarcato che "tutta l'editoria è uscita con le ossa rotte, ma sia Kickstarter che il digitale hanno aperto delle nuove frontiere per far conoscere al pubblico quelli che sono i prodotti. Ho visto che c'è un'attenzione maggiore anche a opere sperimentali e particolari, quello che prima l'editore pensava potesse non essere adatto al grande pubblico è divenuto ora una nicchia accessibile - ha concluso - Se si riuscirà a fare tesoro di quanto imparato in questi due anni, l'editoria avrà possibilità di prosperare". 

Quello che le comunicazioni ufficiali non dicono  
tra vicoli bui, hotel fatiscenti e bagni chimici

# LA PARTE DEMENZIALE DI LUCCA

di Aldo Rovagnati

**A** “Apri gli occhi, sei a letto. Una biondona nuda ti giace accanto. Odore muschiato, selvaggio, acre, insomma come piace a te. All’improvviso ti ricordi tutto: un cocktail, un bacio, lampi di piacere purissimo, assoluto”.

Questo passaggio, bucolico oltremodo, è tratto dalla quarta di copertina di Love Boat, indimenticato LibroNostro bestseller (se non lo conosci, caro lettore, recuperalo quanto prima!). E come mai l’incipit di questo articolo su Lucca Comics cita siffatto capolavoro? Considerando che il sottoscritto, in occasione della trasferta toscana, non ha dormito accanto a una biondona nuda bensì con Francesco Di Lazzaro - uomo certo affascinante, ma non proprio una Claudia Schiffer interattiva - i motivi devono essere altri, evidentemente. In particolare lo spunto per questa introduzione me l’ha dato il fido Alberto Orsini al nostro arrivo in hotel a Montecatini Terme - sì, a mezzogiorno da Lucca, siamo dei taccagni: “Cazzo, ma questa atmosfera è troppo da Love Boat!”. E in effetti aveva ragione. Un tre stelle

a 60 euro a notte non poteva certo essere il Bellagio di Las Vegas, però... Appena entrati veniamo accolti da un oste grasso, sporco e guercio che non riesce a trovare la nostra prenotazione in mezzo a mille scartoffie, mentre una coppia si sta lamentando di fantomatiche ‘macchie’ - di cosa lo lasciamo alla fantasia del lettore - sul materasso della loro camera. Non male. Parentesi: la nostra stanza, in teoria una tripla, si rivela in realtà una combo doppia + singola, dove la doppia è munita di wc mentre la singola comunicante consta solo di un lavabo rudimentale; quest’ultima viene scelta dall’Orsini con gaudio quasi esagerato, i motivi non sono noti, anche se io ipotizzo perché abituato a espletare i propri bisogni direttamente nel lavandino per un bidet rapido ed efficace. Torniamo al check-in.



## A Lucca andavano di moda i boscaioli e Orsini non si è sottratto!

Mentre il panzone si arrovella per trovare il nostro nome, discinte donnine ci passano accanto, calice di prosecco in mano, accompagnate da raffinata musica jazz in sottofondo: uscendo a fumare una sigaretta scopro che nel nostro stesso albergo era in corso la selezione regionale di Miss Mondo. Gioia, giubilo, stupore e il primo pensiero è: affanculo Lucca e i librogame, facciamo nottata con queste donzelle! Ipotesi che ricaccio immediatamente nel lavabo dell'Orsini, sia per l'età vetusta che ormai fa parte del nostro essere più intimo, sia soprattutto per il fatto che invece di Miss Mondo sembrava il concorso di 'Miglior sosia femminile di Mauro Longo 2021': non se ne salvava mezza.

A proposito di Mauro Longo, casuale e singolare è stato il nostro incontro alla sede di Lucca Crea, posizionata in un vicolo sinistro che ricordava le favelas di Rio de Janeiro. Entriamo nel pertugio per cercare le targhe del LGL Award, quando oplà, ecco comparire Mauro dal buio di una grotta laterale. "No grazie, non ci droghiamo, non vogliamo niente" lo aggrediamo credendolo uno spacciatore del ghetto, salvo poi riconoscerlo e abbracciarlo affettuosamente. Felici del rendez-vous non programmato andiamo a

ritirare le agognate targhe che però risultano... irreperibili. Di Lazzaro, anziano e come tutti gli anziani iracondo e insofferente alle asperità della vita, quasi ha un mancamento: per fortuna poi, dopo varie peripezie i premi vengono recuperati, ma in questa sede del ritrovamento non frega nulla a nessuno, considerando anche la mise da boscaioli, di cui abbiamo documenti fotografici a testimonianza della verità, di Andrea Tupac Mollica, premiato, e il solito Orsini, presentatore senza doppiopetto. Un abbigliamento amazzonico anni '80 oserei dire inaccettabile. Meglio passare ad altro di più divertente e interessante.

E cosa c'è di più comico e affascinante delle scorribande culinarie del Tuorlo, creatura mitologica habitué dell'articolo goliardico post Lucca? Un rapidissimo recap per chi non conoscesse il Tuorlo: librogame basso, quasi un nano, e al contempo grassoccio, ama accompagnarsi ad anziane egizie mummificate (non come loro toyboy ma proprio perché attratto dalle rughe, dalla vecchiaia e dalla marcescenza), gran mangiatore di primi piatti e sostenitore della dieta a base di carboidrati (no frutta, no verdura, no pesce, no latticini, no proteine: solo pane, pasta, cannelloni al forno e ravioli). In quest'occa-



sione però, il nostro ci sorprende: alla cena organizzata in quel di Montecatini non si presenta trascinando il sarcofago di qualche sua primordiale conquista, bensì mano nella mano con una giovine ragazza a modo. Che da aitante rubacuori di nonne dell'ospizio si sia trasformato, ingrassando e invecchiando drasticamente, in un buon partito facoltoso e prossimo alla pensione? Il classico cumenda del nord che si accompagna, col passare degli anni, a pulzelle via via sempre più giovani, in rapporto inversamente proporzionale al decadimento fisico? Il dubbio è lecito, cari lettori. Non è in discussione, invece, la scatarrata del cuoco del ristorante nel piatto del povero Tuorlo, reo di aver mandato indietro un piatto di pasta perché, a suo dire, al ragù di cinghiale e non di cervo, come le fettuccine che aveva già spazzolato a inizio cena. Gli avevano, orrore degli orrori, servito due portate uguali, ma la dura e cruda verità stava per venire a galla: i ragù erano giusti e diversi, mentre il Tuorlo, che si era sempre vantato di essere un luminaire del fusillo e del condimento ad alto tasso di colesterolo, in realtà non sa distinguere tra cervo e cinghiale. Una delusione assoluta e inaspettata. Inaspettato come il fattaccio capitato al sottoscritto, al quale quasi amputavano un dito! Ebbene sì, amici lettori, dovete sapere che una maledizione terribile si è abbattuta sulla cupola di Librogame's Land pochi giorni prima della fiera. Tutti e tre i nostri prodi (Prodo + 2) si sono infatti infortunati simultaneamente con un coltello: io e Orsnj ci siamo affettati il pollice mentre tagliavamo rispettivamente una carota e del pane, Di Lazzaro invece quasi perdeva il dito medio, la causa è sconosciuta ma le ipotesi più accreditate indicano che lo abbia mostrato a un laziale urlando con foga "Gianni Sperti è più bello di Paolino Di Canio, tiè!", da lì la giusta e veemente aggressione ai danni del nostro



### Un altro boscaiolo Andrea Tupac Mollica mentre rapisce il Tuorlo!

admin. Comunque sia, durante una tappa al mio amore ingegneristico da sempre, il cesso chimico lercio e serbatoio di malattie tropicali tipico dei grandi eventi, nell'intimità di quell'elegante anfratto mi accorgo che la ferita si era malignamente riaperta: orrore e raccapriccio! Urge una scappata al tendone della Croce Rossa per richiedere un cerotto di fortuna, ma gli infermieri mi rapiscono e mi sottopongono a uno snervante interrogatorio modello Stasi, a base di waterboarding e infingarde domande a trabocchetto. "Sei vaccinato al tetano?" - "Boh, sinceramente non ricordo" - "Ah, allora sei un no-vax!" - "Ma no, sono un sì-vax!" - "Allora sei un no mask!" - "Ma ce l'ho addosso sta cazzo di mask!" - "Basta, ti tagliamo il dito, così vediamo se ti passa la voglia di fare lo spiritosone!". Al che svengo, obnubilato da tanta crudeltà, e al mio risveglio dieci minuti dopo mi ritrovo una garza enorme sul ditone incriminato: non l'ho ancora tolta quindi non so se sono ancora munito di pollice opponibile oppure se sono regredito a livello bonobo. Visto il livello dell'articolo, la risposta è scontata. Uh uh uh alla prossima Lucca Bananas&Games!

Esordio interattivo nella manifestazione dedicata all'intrattenimento videoludico

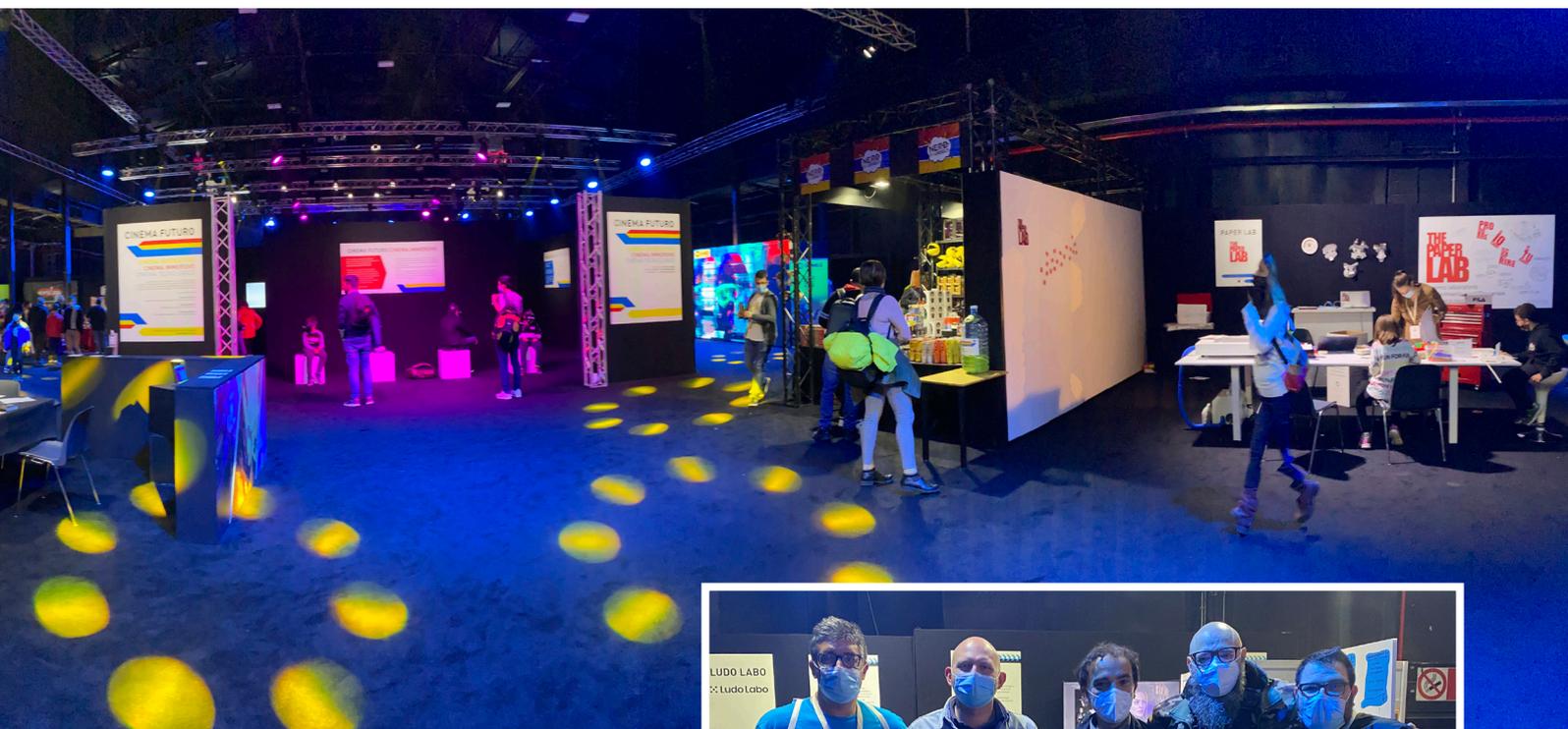
ROMA

# VIDEO GAME LAB ARRIVANO I LIBROGAME!

di Francesco Di Lazzaro

I librogame sbarcano a Cinecittà! Al termine di un novembre ricco di appuntamenti, dopo la consueta kermesse lucchese si è aggiunta, quest'anno, una nuova data da segnare per tutti gli appassionati interattivi. Si tratta di Rome Video Game Lab, appuntamento dedicato all'intrattenimento videoludico che da anni si svolge a Roma, nella splendida cornice degli studi cinematografici più grandi

d'Europa, e che per la prima volta ha visto nel 2021 l'allargamento dei temi trattati alla narrativa "a bivi". Questo grazie all'ottimo lavoro sottotraccia di Giorgio Gandolfi e di Ludo Labo, laboratorio dedicato al gioco in generale che crede molto nelle potenzialità del libro a bivi e tende a puntare sul tema ogni volta che si presentano occasioni propizie. È nata così, anche stavolta, la collaborazio-



ne con Librogame's Land, che alla manifestazione capitolina ha partecipato con alcuni dei suoi storici esponenti: Alberto Orsini e Andrea Tupac Mollica, entrambi autori ed esperti del settore, oltre a chi scrive. Negli ampi spazi del Teatro 10 di Cinecittà, per lo più invasi da meravigliose macchine arcade, console e computer che hanno fatto la storia e molto materiale sul tema videogiochi, ha trovato posto un vero e proprio museo del librogame: iniziativa senza precedenti nel settore, almeno a nostra memoria, perfettamente assecondata dai potenti mezzi cinematografici messi a disposizione dall'organizzazione.

Le teche, quindi, impreziosite da un turbine di gamebook, sono state disposte con sagacia e illuminate alla perfezione ricorrendo ai faretti e lampadine perfettamente adatte alla situazione. Ad arricchire il tutto esaustivi pannelli esplicativi che raccontavano la storia del librogame in Italia e non lesinavano curiosità, aneddoti e approfondimenti, perfetti per sviscerare a fondo l'argomento. Non mancavano schermi esplicativi che proietta-



vano in sequenza copertine e informazioni sui principali titoli in commercio; gli stessi poi erano disponibili anche per sessioni di giocoletta, disposti sui due tavoli preparati da Ludo Labo. Per l'occasione sono stati rispolverati anche i mitici fogli-game, avventure brevissime e giocabili in pochi minuti che avevano caratterizzato l'edizione 2019 di Play, di cui Gandolfi è uno degli organizzatori.

È stato emozionante osservare le vetrinette e trovare tra i titoli esposti autentiche chicche, come "Lo Stregone della Monta-



gna Infuocata” edizione Supernova, i due primi librogame scritti da autori italiani, “Il Presidente del Consiglio sei Tu” e “In Cerca di Fortuna” nelle edizioni originali, i rarissimi “Sfida di Coppa” e “L’Età dei Dinosauri Quadrifoglio” o il primo Topolino a bivi della storia. Allo stesso modo colpiva poter mettere a confronto svariati titoli EL con le ristampe moderne, che dal punto di vista grafico ed editoriale dimostrano la grande evoluzione del settore, soprattutto negli ultimi anni.

È stato piacevole anche constatare l’interesse del pubblico nell’ambito di una manifestazione che, di base, ha un altro target e che vede i videogame ricoprire il ruolo dei mattatori. Ogni volta che si citava, tuttavia, la parola librogame, l’interesse veniva fuori, e sono state molte le persone, ignare della situazione di rinnovato vigore che sta attraversando il genere, a chiedere informazioni, consigli e spiegazioni. Magari partendo dalla classica considerazione “Guarda qui, questo io ce l’avevo!” che saltava puntualmente fuori ogni qual volta un curioso si avvicinava a uno degli spazi espositivi e notava uno dei vecchi volumi EL, con Lupo Solitario, ancora una volta, a fare la parte del protagonista.



Molto soddisfacenti anche le conferenze organizzate: due si sono tenute direttamente nel Teatro 10, dove un padiglione dotato di schermo e microfoni era stato attrezzato direttamente al centro dello spazio espositivo. Non c’era una vera e propria platea, ma i due eventi lì tenutisi, al mattino quello dedicata alla storia del librogame in Italia e al pomeriggio quello specifica sul Rinascimento degli ultimi anni, hanno suscitato reazioni interessate: parlando dal palco abbiamo notato diversi videogiocatori interrompere le partite per concentrare la propria attenzione sui discorsi “interattivi” che arrivavano dagli amplificatori, e non sono mancate, a fine incontro, persone che ci hanno preso da parte facendo domande e chiedendo lumi su dove trovare i nuovi volumi interattivi (nonché consigli su quale titolo privilegiare per iniziare).

Non è mancato l’intervento di un altro romano che giocava in casa, il maestro Andrea Angiolino, il primo autore di librogame nostrano che, oltre a intrattenersi con gli altri presenti a rivangare i vecchi tempi con la



sua inesauribile fucina di aneddoti, ha presenziato, in sala Fellini, a una lunga e interessante conferenza dal titolo “Macchine per raccontare storie: librogame, gioco di ruolo e narrazione seriale”. Ovviamente si è parlato di gioco a 360 gradi, ma fa piacere constatare una volta di più che il progetto interattivo si stia ritagliando una fetta sempre più ampia di consensi e seguito anche in contesti ufficiali, affiancandosi a media che da sempre hanno maggior seguito e diffusione.

Rome Video Game Lab e librogame, un connubio da riproporre in futuro? Certamente sì, prendendo spunto da quanto di buono è stato fatto quest’anno e cercando di migliorare laddove possibile. È mancata, per esempio, la possibilità di indirizzare i curiosi verso un punto vendita: l’unico presente aveva solo i titoli di Tora Edizioni sugli scaffali e mancavano tutti gli altri. Considerando il numero di interessati che volevano iniziare immediatamente a leggere qualcosa, un angolo commerciale sarebbe stato propizio. Con il senno di poi, sarebbe stato probabilmente utile anche organizzare delle sessioni di giocolettura ben pubblicizzate nel programma ufficiale: non è stato possibile



quest’anno anche perché si mirava a contenere le interazioni con il pubblico, considerando che l’emergenza Covid permane. Ma sono peccati di gioventù sicuramente risolvibili: la cosa importante è stata constatare che la commistione librogame-videogame ha funzionato, e coglierne tra le righe le potenzialità enormi. Il solco è stato tracciato, ci auguriamo che nelle prossime edizioni si trasformi da sentiero a strada maestra.