

# Librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XIX  
(201)  
novembre  
2024



TRA STAND E LIVINGSTONE, I FATTI DI LUCCA

## I RESOCONTI DI COMICS & GAMES 2024

**GLI STATI GENERALI**

Quale futuro per la narrativa a bivi?

**I MIGLIORI LG DELL'ANNO**

LGL Award 2024, la premiazione e i vincitori

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



# LA NUOVA SCENA INTERATTIVA

di Francesco Di Lazzaro

**R**educi da una Lucca che sta cambiando pelle e che risulta anno dopo anno sempre più complessa da comprendere per chi, come il sottoscritto, ha partecipato la prima volta alla kermesse toscana nel 1992, a 15 anni (quando la fiera era dedicata esclusivamente al fumetto o quasi e da Roma ci si andava in treno, passando per Viareggio), oggi più che in ogni altra occasione l'annuale e consueto appuntamento con Comics & Games diventa uno spunto per riflettere.

Perché, è bene dirlo, la scena del librogame è mutata. Un anno fa in un editoriale pubblicato a ottobre misi nero su bianco, per la prima volta dai primordi del Rinascimento, la constatazione di come il settore stesse rallentando. Allora non tutti si dichiararono d'accordo con questa affermazione e l'articolo suscitò reazioni contrastanti. Nel 2024 la percezione si è stabilizzata e ormai nessuno asserisce che il fenomeno gamebook sia in piena espansione. Gli stessi editori hanno preso atto di questo mutamento, e probabilmente lo avevano ben chiaro mesi prima che il sottoscritto se ne rendesse conto, consi-

derando il contatto diretto che hanno con il pubblico di appassionati e l'accesso ai dati di vendita.

Paragonare la lista delle uscite a bivi lucchesi di quest'anno, otto volumi di cui quattro pubblicati da Aristeia nell'ambito di un'unica collana "interconnessa", con quella per esempio del 2022 potrebbe risultare quasi impietoso. Sono trascorsi solo 24 mesi, eppure la diffusione numerica si è contratta di circa due terzi, e alcuni dei solidi interpreti del settore, come GateOnGames, Edizioni Librarsi, Vincent Books non erano presenti alla manifestazione. Altri dati di cui tenere conto: Da Vinci Games che dismette la sua bella collana La Mia Prima Avventura, con tutti i volumi svenduti a 5 euro al pezzo (e chi li ha presi ha fatto un affare, considerando la qualità), Giochi Uniti che ha spostato l'obiettivo dal gamebook classico a quello per giovanissimi, continuando ad alimentare la collana Smart Book, che è un ibrido tra volume interattivo e app per tablet e smartphone, con tanto di combattimenti animati. E poi alcuni capisaldi del settore che erano

presenti in fiera, ma privi di prodotti pubblicati ad hoc: vedere MS Edizioni, Acheron Books, Dracomaca, Serpentarium e Dragonstore senza specifiche novità lucchesi colpisce, e dà anche da pensare. L'approccio è sempre più incentrato sulla commistione: il volumone classico e complesso funziona ancora e ha la sua pletera di appassionati, ma non garantisce più i numeri che si facevano in pieno Rinascimento. Di questo le parti in causa si sono rese conto piuttosto rapidamente e molte di loro sono "corse ai ripari". È interessante notare come non ci sia una ricetta unica per superare questa impasse: alcuni stanno puntando su titoli che richiamano i libri-gioco, pur non avendo specifici bivi, e magari cercano di collegarli ad altri prodotti ludici (è il caso dell'Agenda Investigativa di Silvia Fossati, edita da Dracomaca, di cui parliamo più nello specifico in un box a parte), altri hanno avuto un buon ritorno dai crawler da giocare in solitario, e li stanno riproponendo di anno in anno (Serpentarium con il suo Dungeon Crawler dopo lo Zombie Crawler di 12 mesi fa), altri, vedi Vincent Books e Acheron, continuano assolutamente a proporre libri-gioco classici, ma non reputano più l'appuntamento lucchese come imprescindibile per presentare le nuove uscite, per cui le novità vengono lanciate in altre finestre, che precedono, o seguono, quella classica toscana.

Il settore si è in qualche modo fermato a riflettere e questo non può essere che un bene: sgombrato il campo dagli equivoci che avevamo visto proliferare negli anni scorsi, compreso che non basta aggiungere i bivi al volume di turno per garantirsi risultati sibaritici, preso atto che alcuni interpreti, meno attrezzati, hanno ceduto il passo, è il momento di chiedersi cosa debba fare la scena interattiva per mantenere uno stato di agiata sostenibilità.



Che ci siano fasi di ascesa e altre di discesa è nella normalità delle cose, e non deve destare particolare allarmismo, ma l'eventualità da scongiurare assolutamente è quella di un ritorno nell'età del buio, quel periodo oscuro che ha di fatto portato il mezzo a scomparire per quasi due decadi, tra il 1996 e il 2013. Come coloro che acquistano librogame sanno bene, e possono toccare con mano, non siamo nemmeno lontanamente in tale situazione. Le vendite proseguono positivamente e chi ha coltivato una solida base di seguaci, che sostiene e acquista le varie proposte di un determinato editore o autore, non ha riscontrato tracolli di vendita o situazioni



davvero preoccupanti. Però il settore nel suo complesso una certa contrazione l'ha avuta, ed è stata illuminante in questo senso la conversazione che ho avuto proprio a Lucca con Amos Pons, titolare di Mondiversi, uno dei più solidi e apprezzati negozi di giochi, in attività fin dal 2002. Amos oltre a essere un venditore è un grande appassionato, che ha sfruttato il suo amore per i librogame anche per veicolare alcune lodevoli iniziative negli anni: con Mauro Longo ha lanciato un volume a bivi, *Il Segreto della Torre*, in occasione di Lucca 2022, con il ricavato devoluto all'IRCCS Istituto Candiolo Centro Oncologico d'Eccellenza. Iniziativa simile anche con il corto di Lidia Poet, scritto da Alberto Orsini, e diffuso gratuitamente su un foglio A4 a Pinerolo Comics, in occasione di un evento dedicato alla avvocata italiana che tanto ha fatto per i diritti delle donne. Questo per dire che Pons è un interlocutore esperto e innamorato del media interattivo: le sue parole, sull'attuale situazione dei librogame e sulle prospettive future, non sono state delle più incoraggianti.

Mondiversi commercia con i gamebook da tanti anni, ed era famosa tra noi appassionati fino a pochi anni fa per il suo armadio dei libri EL: un mobile pieno di vecchi volumi della casa editrice triestina che veniva pre-

sentato alle fiere ben prima che il fenomeno interattivo riprendesse piena diffusione. E negli anni del Rinascimento Amos è stato affidabile interlocutore dei principali editori, preoccupandosi di rifornire i suoi scaffali con tutte le principali uscite, allacciando rapporti di proficua collaborazione con le case editrici più importanti. Dopo tanti anni in cui l'andazzo è stato immancabilmente questo, nel 2024, per la prima volta, Mondiversi non vendeva libri-gioco, se si eccettua l'immancabile edizione Vincent Books di Lupo Solitario, personaggio che qualche interesse l'ha sempre ingenerato, anche nei momenti più bui all'inizio del 2000.

Quando sono passato a salutarlo e mi sono accorto della situazione gli ho subito chiesto cosa fosse accaduto e la sua risposta è stata lapidaria: "In questo momento i librogame non vendono più e non ha senso ordinarli e portarli alle fiere". La discussione è proseguita e ci siamo domandati quali fossero le cause di una simile contrazione. Da esperto del settore Amos le ha individuate in una sovraesposizione del media a bivi, un approccio troppo classico da parte di diversi editori, che non hanno valorizzato la diffusione dei libri in modo capillare e adeguato, e anche probabilmente in un oggettivo esaurimento del momento in cui la richiesta degli appas-



sionati storici era più pressante, e in grado di movimentare un numero maggiore di compravendite.

Tutto questo per sottolineare come gli spunti che ci invitano a interrogarci su cosa stia succedendo nel settore siano molteplici, e arrivino conferme anche da affidabili addetti ai lavori.

Qual è la ricetta per fare in modo che il mondo interattivo, in attesa di una nuova fase di espansione, possa tenere le posizioni e soddisfare la richiesta di chi continua, evidentemente, a sostenerlo e sperarlo in florida salute? È una domanda che sta prendendo piede progressivamente, rimbalzando in vari contesti, e come è facile immaginare non esiste una risposta univoca.

Se ne è discusso anche nell'incontro che c'è stato domenica mattina alle 10 in Sala Ingellis, dedicato agli Stati Generali del Librogame (vi rimando all'articolo specifico) e le "soluzioni" che sono venute fuori sono state molteplici, talvolta anche leggermente in contrasto tra loro. Una cosa su cui i vari relatori si sono trovati d'accordo è la necessità di riuscire a parlare a interlocutori diversi da quelli canonici. Il lettore "tipo" di librogame del 2024 ha circa 40 anni, ha vissuto la golden age di Dever, Morris, Brennan, Jackson e Livingstone, è nostalgico di quei titoli

e cerca nei volumi contemporanei sensazioni riconducibili a quelle dei grandi classici. Questo tipo di usufruttore ha attualmente un ampio portfolio a cui attingere e continua a essere una parte importante del commercio del settore, ma non è più l'unica controparte né quella in grado di sostenere, anche economicamente, il lavoro di un'intera casa editrice.

Fatto salvo che questo pubblico va comunque preservato l'idea di avvicinarne altro al media interattivo è capitale, e probabilmente dalla riuscita di questa operazione dipenderà la futura salute del librogame.

Tante cose sono state fatte: osservare la varietà di uscite che propone la scena nel 2024 colpisce se si pensa all'offerta tipica di inizio rinascimento. Sono aumentate le avventure snelle e adatte anche ai meno esperti, è diminuita la dimensione media dei volumi proposti, sono proliferate le commistioni di generi, con fumetti game, ibridi GDR-librogame, titoli che strizzano l'occhio al mondo dei giochi da tavolo, idee transmediali che coinvolgono soprattutto smartphone e tablet. Anche il parterre degli autori si è diversificato: continuano a circolare i nomi più esperti e apprezzati, ed è inevitabile considerando che hanno un seguito in grado di garantire un ottimo numero di vendite, patrimonio



a cui nessun editore sarebbe disposto facilmente a rinunciare, ma negli ultimi mesi sono aumentati gli esordienti, le autrici sono diventate un discreto numero e si è abbassata anche l'età media di chi cura e produce i testi. Anche l'attenzione verso alcune tematiche importanti e sensibili, come l'identità e la fluidità di genere, è aumentata, e ha mosso alcuni passi verso dinamiche di inclusività.

La grande diffusione di tanti prodotti pensati per un pubblico under 10 e quella di offerte che con il librogame classico hanno a che fare alla vicina, pur non ripercorrendone perfettamente le dinamiche, danno da pensa-

re. Escape Book e sfide investigative, vecchie come il mondo considerando che Ellery Queen le proponeva già nelle prime decadi del '900, godono di grande seguito e sono assolutamente apprezzate e "spinte" anche da realtà editoriali molto note e generaliste. Il tema che si propone, forte e urgente è proprio questo: le categorie, nel settore dei libri interattivi, hanno ancora senso? Rimanere ancorati alla visione classica del libro-gioco è un atteggiamento superato, che è foriero di inevitabile fallimento? Bisogna davvero cambiare tutto, "riciclarci", fare in modo che il concetto stesso di librogame muti, diventando più ampio e trasversale? O c'è posto per una crescita misurata ed equilibrata, che preveda spazio tanto per i volumi a bivi, con regolamenti corposi, mappe, enigmi complessi, gameplay impegnativo e magari true path, quanto per ogni genere di variazione sul tema?

Stiamo percorrendo una strada tortuosa, ci troviamo in uno di quei momenti capitali che determinerà la direzione e le prospettive della narrativa interattiva in Italia. Speriamo e confidiamo nella sagacia e nell'esperienza degli addetti ai lavori, affinché ci conducano verso un avvenire ricco di soddisfazioni e nuove uscite. 



Un premio all'insegna dell'effetto farfalla

# LGL AWARD 2024

di Aldo Rovagnati

**N**el primo pomeriggio di domenica 3 novembre, nella ormai familiare Sala Ingellis, si è tenuta la settima edizione del Librogame's Land Award, il concorso che premia i migliori librogiochi della stagione interattiva in un periodo che va al 31 agosto dell'anno precedente al 1 settembre dell'anno in corso. Un premio che, ormai da tre anni a questa parte, ha trovato una sua stabilità: quattro infatti le categorie in gara, dal miglior librogame italiano al miglior librogiochi straniero in traduzione, dalla novità dell'anno al premio della critica.

Un'edizione questa, come anche suggerisce il titolo di questo articolo, che ha avuto come filo conduttore il tema di Lucca Comics 2024, il butterfly effect, una locuzione presa in prestito dalla matematica e dalla fisica, presente nella teoria del caos, che porta con sé l'idea che piccole variazioni nelle condizioni iniziali determinino grandi cambiamenti a lungo termine in un dato sistema.



Incontro tra autori a bivi,  
Marco Zamanni e Alberto  
Orsini



## Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo presentano LGL Award

Ed è proprio tenendo presente questo fil rouge che la giuria di esperti di LGL, capitanati dal guru del settore Mauro Longo, che della conferenza è stato anche presentatore e moderatore, ha scelto i vincitori di quest'anno. Prima di vedere però quali sono stati i volumi premiati, l'incontro è iniziato con un breve intervento di un altro mammasantissima della narrativa interattiva, Francesco Di Lazzaro, in rappresentanza del portale che dà il nome al premio. Di Lazzaro, ripercorrendo anche il suo intervento agli Stati Generali del librogame, di cui leggerete in separato articolo, ha ribadito l'importanza di comprendere quali siano state le motivazioni che hanno portato alle scelte dei giurati, quell'effetto farfalla appunto che dai primordi del librogame, almeno per il nostro Paese, ci ha portato fino a oggi.

Il primo premio a essere presentato è stato quello per il miglior librogame straniero, con... una piccola sorpresa. Difatti il vincitore, Sir Ian Livingstone con il mitico *Lo Stregone della Montagna Infuocata* (Vincent Books, scritto con Steve Jackson), non ha potuto essere presente in sala per ritirare la

targa: la consegna, a opera dello stesso Longo, è avvenuta giovedì 31 ottobre sul palco centrale all'interno del Padiglione Carducci, in un evento interamente dedicato alla carriera della leggenda britannica del mondo dei giochi.

Sir Ian, non potendosi fermare fino al termine della manifestazione lucchese, ha omaggiato gli appassionati di gamebook con un video di ringraziamento, proiettato in sala proprio durante la premiazione, in cui non ha mancato di portare dei graditissimi saluti alla community di Librogame's Land. E, come svelato da Longo, in privato si è detto particolarmente emozionato di questo riconoscimento e ha confermato che, pur avendo ormai terminato ogni sua altra produzione ludica, continuerà a scrivere librogame, come testimoniato dal suo ultimo *Dread Island*, per ora uscito solo per il pubblico di oltremarina: fa ben piacere avvertire questo immutato amore per il librogame da parte di colui che con il suo *Stregone*, pubblicato in Italia per la prima volta dalla casa editrice Supernova nei lontani anni '80, ci ha permesso di conoscere per la prima volta la plurifamosa serie



## Federica Merati di EL tra i presentatori

Fighting Fantasy.

Gli altri volumi in gara per questa categoria erano Turno di Notte (di Victoria Hancox / Vincent Books), Metal Heroes and The Fate of Rock (di Swen Harder / Vincent Books) e l'autoprodotto Il Luna Park della Paura (di Fernando Lafuente e Aldo Rovagnati / Amazon Publishing). Da notare che, per quest'an-

no, ben tre candidati su quattro sono stati pubblicati dalla stessa casa editrice, Vincent Books, mentre il quarto ha optato per l'auto-produzione: un ulteriore segnale, ahinoi, del momentaneo periodo di 'plateau' che la narrativa interattiva sta attraversando.

L'attenzione poi si è spostata al premio della novità dell'anno che, come sia Di Lazza-

Tre premiati:  
Andrea  
Angiolino,  
Federica Merati  
e Matteo Cresci





## Dario Leccacorvi e Matteo Cresci raccontano Verso la Terrasanta

ro che Longo hanno avuto modo di ribadire, è da intendersi a 360 gradi: novità che può essere analizzata come formato, come regolamento, come struttura, come tematiche, come diffusione e comunicazione oppure ancora come influenza all'interno della scena interattiva. In lizza La Porta della Luna (di Andrea Tupac Mollica / Aristeia), L'Isola Maledetta (di Sara 'Kurolily' Stefanizzi / Fabbri Editore), Uno Scandalo in Boemia (di Alberto Orsini / Dracomaca) e Basket Tutti a Canestro! (di Luca Tebaldi / Edizioni EL).

Ed è proprio quest'ultimo ad aggiudicarsi la targa, poiché, come sottolineato da Di Lazzaro "la EL ha creato il marchio LibroGame, che poi è divenuto parola trasversale e di uso comune, e ci auguriamo che il ritorno della casa editrice triestina nell'agone della narrativa a bivi sia di buon segno per tutti noi appassionati: è come un cerchio che si completa, dagli anni '80 al 2024".

A ritirare il premio Federica Merati, editor in EL, che conferma il rinnovato impegno di Trieste nei confronti del librogioco: "Posso dirvi sicuramente che Tebaldi sta scrivendo altri libri di sport, che andranno ad arricchire questa serie. C'è ancora un discorso in esse-

re per la riapertura della collana, siamo molto fiduciosi". Ed è quello che, ovviamente, ci auguriamo anche tutti noi fan del genere.

A seguire il premio della critica, quest'anno andato a In Cerca di Fortuna (di Andrea Angiolino / Plesio). Un premio, come spiegato da Di Lazzaro nel corso dell'evento, "assegnato a un altro libro storico che ha avviato la storia dei librogame in Italia". In Cerca di Fortuna, infatti, si divide la palma di primo librogioco italiano con un altro titolo mitologico, quel Presidente del Consiglio Sei... Tu! recentemente edito da Edizioni Librarsi in veste rinnovata. Un vero e proprio effetto farfalla che, partendo dagli albori della scena interattiva italiana, ha dato il là a un incredibile boom del medium con le collane EL prima, alla quasi scomparsa del genere poi, infine a quel Rinascimento degli ultimi anni che tanto citiamo e conosciamo.

A ritirare il premio lo stesso Angiolino che, dopo i ringraziamenti rito, ci svela come è nato In Cerca di Fortuna: dalle infinite sessioni di D&D con gli amici di gioventù l'idea che anche un gioco di ruolo in solitario, come di fatto può essere visto un librogame, potesse ben funzionare. E, nomen omen, come am-

messo dallo stesso Andrea, la fortuna è stata cercata e trovata, visti i suoi numerosi successi in ambito ludico nel corso degli anni. Chiamato sul palco anche Alberto Orsini, curatore della collana Gamebook dell'editore forlivese: "Per Plesio è un onore poter mettere il proprio marchio sul brand 'In Cerca di Fortuna' e grazie a un ampio lavoro di editing siamo riusciti a creare una versione molto moderna, con 30 paragrafi in più e la correzione di bug storici, grazie anche alle osservazioni dell'esperto Marco Zamanni; l'autore ha comunque difeso l'impostazione classica e storica del suo lavoro, evitando che eccessive modifiche potessero snaturarlo. Il confronto su questo tema è stato appassionante e siamo molto soddisfatti della sintesi trovata, la nuova versione è un libro diverso eppure uguale che dispiega al meglio l'effetto farfalla. Inoltre con l'aggiunta di due storie bonus è nato un 'angiolinoverse' o 'fantasy mediterraneo' che speriamo possa fare da teatro ad altre vicende nel futuro".

Last but not least, il titolo di miglior libro-gioco italiano dell'anno. In gara un'altra autoproduzione, ossia il terzo episodio della saga di Darkwing, Assalto al Ravinca Express (di Davide Cencini / Cencini Books), Milano Btpunk 1989 – Sull'Orlo del Baratro (di Federico Bianchini / Plesio), Verso la Terrasanta (Di Matteo Cresci / Aristeia) e Operazione Focus (di Marco Tavoloni / Librarsi).

A portarsi a casa l'ambito premio è Verso la Terrasanta, libro che secondo Longo "presenta una scrittura curatissima, regole che si incastrano alla perfezione, una pletera di snodi di una vita possibile che funzionano tutti, una grande profondità tecnica". Sul palco l'autore Matteo Cresci rivela che "il Medioevo è una mia passione personale, l'ambientazione è costruita intorno alle peripezie di un crociato di quel periodo e chi ama la storia può immergersi e gustarsela



Ian Livingstone

a pieno; in un libro-gioco di questo tipo, come ovvio che sia, puoi inventare personaggi, fatti e situazioni, ma, per quanto si riesca, il meno possibile, e l'aderenza storica deve essere massima e precisa". Sull'ipotesi di un terzo volume a tema storico, Cresci segnala che "è in fase di lavorazione un nuovo titolo, non posso spoilerare nulla ma posso dirvi solamente che sarà ambientato in epoca più recente rispetto agli episodi precedenti, ossia Antico Egitto – con Dopo Tutankhamon – e Medioevo – con Verso la Terrasanta". Felice e soddisfatto anche l'editore, Dario Leccacorvi, che, pungolato da Longo su quale sia la ricetta ottimale per lanciare sul mercato un libro-gioco di successo, spiega che "non esiste il libro-gioco perfetto, le persone hanno tutte gusti diversi: la scommessa è partire dai lettori che ci conoscono e si fidano e cercare di interessarne altri, a volte può essere un rischio ma lo dobbiamo correre". E noi, in un periodo in cui ci interroghiamo su quale potrà essere il futuro del libro-gioco, se più formato pocket, se classico, se escape book, se per fasce di età più basse o chissà che altro, ci sentiamo di concordare. 



## L'AGENDA INVESTIGATIVA: UN COMPENDIO DI GIOCHI TARGATO DRACOMACA/FOSSATI

di **Francesco Di Lazzaro**

Allo stand Dracomaca nel padiglione Carducci faceva bella mostra di sé un volumetto nero, che pur non essendo un librogame nella concezione classica del termine ha diverse assonanze con il mondo della narrativa interattiva. Il titolo è Agenda Investigativa 2025, e l'autrice Silvia Fossati, volto noto nel mondo interattivo per l'opera meritoria che sta portando avanti, ormai da qualche anno, con il suo canale Escilgioco. Silvia si è appassionata molto ai librogame negli ultimi anni, al punto da ricoprire il ruolo di giurata nell'edizione 2023 di LGL Award, il premio annuale interattivo che LGL organizza in collaborazione con Lucca. Questa sua passione per la narrativa a bivi e per il gioco in generale l'ha portata alla realizzazione, in collaborazione con Dario Dordoni e la sua casa editrice, Dracomaca appunto, di questo titolo, che si presenta come un gioco investigativo multilivello in grado di accompagnare il lettore per un intero anno.

Si può decidere di risolvere gli enigmi presenti sull'agenda di cui sarà possibile trovare le soluzioni settimana dopo settimana su [www.agendainvestigativa.it](http://www.agendainvestigativa.it), oppure scavare a fondo e risolvere anche gli otto casi investigativi a essa collegati, con risorse presenti sullo stesso sito. E potrebbe esserci anche dell'altro, da quanto trapela dalle informazioni fornite con il volumetto...

Tanta carne al fuoco, e anche tante domande. A chiarirci ogni dubbio ci ha pensato l'autrice, che ha accettato di concederci una breve intervista sulle pagine del Magazine.

**Ciao Silvia, benvenuta su LGL Magazine. Ti conosciamo come divulgatrice e appassionata, come ti è venuta l'idea di fare il salto e diventare autrice, come è nata questa Agenda?**

Ciao Francesco e grazie! In realtà il progetto dell'A-

genda nasce per caso. Dario stava cercando un prodotto investigativo su uno strumento differente dal testo canonico o dal formato boardgame: come già accaduto per gli Sherblock in Dracomaca si cerca sempre di pensare a forme medialità sempre differenti da attraversare. In questo progetto io inizialmente sono stata coinvolta per la parte narrativa. Durante i vari processi creativi e i vari confronti si è profilata l'idea di utilizzare un'agenda come strumento di indagine e formato di gioco, mentre lentamente una storia a essa collegata si rendeva per me sempre più concreta, tanto da diventare il nuovo soggetto su cui lavorare.

**Ci spieghi meglio in cosa consiste? Osservandola abbiamo notato la presenza di molti giochi enigmistici...**

A un primo sguardo si tratta di un'agenda 2025 con piccoli paragrafi introduttivi mensili ed enigmi settimanali da risolvere. Tuttavia all'interno delle pagine dell'agenda troverete anche l'introduzione a una storia più vasta e otto lettere misteriose collegate a essa. Queste lettere saranno l'oggetto della vera indagine, di cui l'agenda è parte integrante.

**Ci sono dei casi più ampi che ricomprendono i giochi proposti ma offrono di più. In cosa consistono e come è possibile giocarli?**

Dal primo di gennaio, data in cui l'agenda trova effettivamente il suo inizio, verrà reso disponibile il sito [www.agendainvestigativa.it](http://www.agendainvestigativa.it) ovvero un portale dedicato alla trama orizzontale dell'agenda, dove lettori e lettrici troveranno tutto il necessario per giocare e risolvere i cold case che si troveranno davanti. Il sito sarà il loro punto di contatto con la persona che sta conducendo effettivamente le indagini, lì troveranno informazioni legate ai fatti di cronaca ma anche legate all'agenda stessa e le soluzioni di tutti gli enigmi che contiene.

**Si preannuncia che dopo la risoluzione dei casi principali il lettore potrebbe scoprire addirittura dell'altro... A cosa si allude, puoi darci qualche anticipazione?**

Non posso dire molto, ma i casi e le storie che i lettori affronteranno sono indicati come un qualcosa di collegato e seriale nonostante le loro vaste differenze. La loro investigazione parte da questa affermazione e da una minaccia incombente per il 2025. A seconda di quel che scopriranno lungo la via avranno le capacità di comprendere cosa sia realmente accaduto ma anche e soprattutto chi si celi dietro questi avvenimenti.

**Che differenze ci sono rispetto a un librogame classico e che punti di contatto?**

Si tratta principalmente di un prodotto investigativo, dunque più simile a quel genere di approccio ludico, tuttavia a seconda di alcune scelte che verranno compiute nel corso delle indagini alcuni aspetti della storia potrebbero mutare e portarci a un finale differente. Le scelte non sono i bivi canonici di un librogame ma dipendono dalle deduzioni e dallo svolgimento delle indagini.

**Ci dai qualche caratteristica dell'Agenda?**

**Formato, costo, dove si può acquistare, chi ne ha contribuito alla realizzazione, anche a livello grafico...**

L'Agenda è un formato A5, il suo costo è di 19.90€

ed è disponibile in tutti i migliori negozi, sui principali store online specializzati e da poco anche su Amazon. Per giocare gli enigmi scritti su di essa vi basta una matita, mentre per i casi su cui investigare sarà necessaria una connessione internet. La realizzazione dell'agenda in tutti i suoi aspetti è stata curata da me, Dario Dordoni alle grafiche e Fabio Severino per l'editing. Il materiale grafico giunge da

Canva e Dario ne ha curato personalmente le modifiche e risistemazioni secondo le nostre necessità.

**Chiudiamo l'intervista con una domanda personale. Il settore dei libri-gioco è in un momento di grande mutazione, come ciclicamente avviene. Qual è il futuro di Silvia Fossati in questo contesto? Continuerai con le tue letture o dirette, o ti vedi più come autrice? O, ancora, le prospettive che hai in mente sono differenti?**

Il percorso come autrice è nato per caso e sono felice di

averlo intrapreso, tuttavia non lo immagino e non è stato - almeno per ora - un qualcosa di totalizzante. I libri non mi hanno mai lasciata e sono sempre stata parte del mio abitare gli spazi ludici, tanto quelli personali che quelli virtuali, quindi non posso immaginare un futuro senza. Ci sono alcuni momenti di cui dico sempre di apprezzare enormemente la vista: mescolare un mazzo di carte o cercare il segnalibro in un testo fanno parte dei miei panorami preferiti, non ci rinuncerei per nulla al mondo.





Stati generali della narrativa interattiva a Lucca:  
parole d'ordine transmedialità, innovazione  
e ampliamento del mercato.  
Ma non esistono ricette magiche

# IL LIBROGAME DEL FUTURO

di Alberto Orsini

**S**i è aperta la caccia al “librogame del futuro” che intercetti nuovi pubblici, nuovi funzionamenti e nuove dinamiche, ma senza buttare via il proverbiale “bambino con l’acqua sporca”, ovvero il modello “del passato” che tanti risultati ha portato: primo fra tutti, proprio la complessiva rinascita del genere. Questo, in sintesi, l’esito degli “stati generali” del librogioco convocati nella migliore cornice possibile, quella di Lucca Comics & Games nell’edizione da poco finita in archivio. Gli addetti ai lavori del settore si sono seduti al tavolo della sala “Ingellis” al padiglione “Carducci” per esaminare il non semplice momento attuale e provare a ipotizzare scenari futuri che portino il librogioco ad aprirsi a nuove fette di

lettori e a trovare nuove modalità commerciali. Pena del contrario sarebbe l’invecchiamento del mezzo, con inesorabile contrazione comunque già cominciata, come ammesso dagli stessi stakeholder del settore.

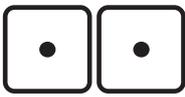
Il “Rinascimento”, infatti, ha avuto numeri significativi e in costante crescita fino al 2022: questo l’assunto di partenza del grand commis Mauro Longo, autore e curatore pluripremiato nonché esponente del direttivo di Librogame’s Land, che ha convocato e moderato l’incontro. Diversa la china imboccata negli ultimi due anni, dall’uscita dal Covid in poi, che ha raggiunto punto di culmine negativo proprio all’ultima edizione di Lucca, dove gli inediti sono stati solo otto, di cui quat-

tro parti di un'opera unica. Questo a fronte di cifre che, negli anni d'oro, filavano anche nell'ordine dei 20-30 volumi inediti per fiera e 100 per anno solare. L'obiettivo, alla luce di ciò, è quello di evitare una nuova "morte" del librogame, bis degli anni Duemila, provocatoriamente evocata nel numero precedente di questo magazine da chi scrive, Alberto Orsini, coordinatore di Librogame's Land e curatore della collana Libro Game di Plesio Editore, ed esemplificata dal grafico e impaginatore Luca Rovelli con l'inquietante illustrazione di una lapide che tanto ha dato da pensare. "Il vecchio modello è stato molto importante ma la branching fiction (narrazione ramificata, ndr) non può rimanere ancorata alla vecchia formula del Lupo Solitario o del Fighting Fantasy - ha ammonito Longo - Oggi il librogioco è un oggetto concettuale che si può applicare a cose diverse e può esplodere in direzioni diverse, anche divergenti l'una dall'altra. Vanno favorite le commistioni con i giochi da tavolo, con i videogame, auspicabilmente con le serie tv eccetera".

Di qui la ricerca di una nuova "formula", anche se, ha ricordato il fondatore di Lgl Francesco Di Lazzaro, tra i massimi esperti del settore, "non esistono ricette magiche, non ci sono procedure astratte per sfornare il librogame perfetto. Ogni volume fa storia a sé e spesso i casi editoriali nascono a partire da soluzioni che hanno una resa imprevista in fase di progettazione e scrittura". Senza voler apparire disfattista, Di Lazzaro tende a sfatare alcune "parole magiche" che si fanno strada negli ultimi periodi come possibili espedienti in grado di garantire la salvezza del librogioco. "La transmedialità esiste da anni e ci si è già provato con alcuni tentativi di ibridi, di connubio tra librogame e videogiochi che non sono andati troppo bene - ha ricordato - Giusto, poi, che scrivano au-

tori giovani e nuovi, ma non è la bacchetta magica che risolve il problema perché già ce ne sono stati nel corso del Rinascimento, di tutti i gusti e di tutte le qualità, ma a vendere copie poi è, magari, il nome conosciuto". Quanto a "personaggi e trame che escono dagli stereotipi, sono almeno 6-7 anni che si prova a farlo e ci sono fior di titoli in tal senso". Per il patriarca di Lgl, comunque, "il brainstorming è sempre utile e dall'incrocio di pensieri in eventi di riflessione come questo escono fuori nuovi sviluppi e nuove potenzialità". Il suo consiglio conclusivo è che "lo scrittore deve saper rendere interessante la propria storia, equilibrata tra narrativa e gameplay. Non ci devono essere recinti - ha precisato - Se dallo schema classico del fantasy passiamo a uno imposto da un'eminenza grigia che sia accreditato come simbolo di modernità, ci trasferiamo semplicemente da una gabbia all'altra".

"La mia tesi è che, per continuare a crescere, il mondo dei libri game debba puntare a due fattori interconnessi: l'ampliamento del pubblico e l'innovazione" ha affermato invece Valeria Cavasin, fresca di uscita nella kermesse lucchese del suo poker di volumetti "MagiKal Crimes" per conto di Aristeia di Dario Leccacorvi. "È innegabile che l'editoria ludica sia storicamente orientata a un pubblico maschile. Pur senza abbandonare questo pubblico storico di riferimento, credo che bisognerebbe puntare alla platea femminile con più convinzione - d'altronde, statisticamente, sono le donne a leggere di più - e cercare di rivolgersi ai lettori di nuova generazione", ha aggiunto. Secondo la scrittrice, per ampliare il pubblico servono "tematiche che sappiano parlare a lettrici e lettori che vivono sfide nuove e prodotti innovativi che siano in grado di catturare la loro attenzione". Anche Cavasin ha affrontato il tema della transmedialità. "In campo



internazionale sta dando ottimi risultati. Da amante del gioco da tavolo e dei libri game, personalmente sono un'appassionata giocatrice e creatrice di ciò che nasce dal loro connubio: il gioco da tavolo narrativo - ha proseguito - Esistono molte altre tipologie di ibridi, che incrociano gioco di ruolo, videogiochi, podcast, fumetto, eccetera. I prodotti ibridi, multi-sfaccettati, ampliano il bacino di utenza e avvicinano più facilmente nuovi appassionati”.

Sul momento attuale, chi scrive ha asserito che “dobbiamo avere molto rispetto quando tiriamo fuori espressioni forti come crisi o morte del librogame, perché per molti di noi questo è un hobby, anche con impegno e qualità professionali, ma affiancato al nostro lavoro; per tanti altri amici e colleghi è invece l'attività che dà da mangiare”. Premesso questo, per Orsini “l'industria del settore libroludico come la intendiamo nell'ultimo decennio è in crisi e non possiamo più fare finta che non sia così. Eppure - ha evidenziato - fuori dallo steccato in cui ci siamo confinati, esistono e vivono anche con successo e grandi numeri prodotti interattivi che, magari, librogame nel senso rigidamente canonico non sono, ma libri interattivi sì. E hanno un pubblico a cui noi dobbiamo cominciare a parlare per fare in modo che il nostro genere rimanga un prodotto per lettori da under 11 e non da over 40”. Sul tema delle dinamiche e dell'innovazione, il fondatore del Magazine ha rimarcato che “tutto è già stato scritto, tutto è già stato giocato. Sta allo scrittore prendere ispirazione dagli elementi migliori di opere storiche e moderne, ricombinare i pezzi del puzzle senza copiare beccheramente e tirare fuori una propria e comunque originale versione della narrativa e del gioco che possa ancora dirci qualcosa di nuovo”. Discorso simile sul nodo del protagonista

“giusto”: “Non c'è un protagonista maschile migliore di uno femminile o viceversa. Ogni storia deve avere il protagonista cucito su misura per ciò che esprime e sta agli scrittori, e speriamo a sempre più scrittrici, confezionare storie adatte a una protagonista femminile di grande carattere e di successo. Ma è la storia il punto di partenza, non il cliché di avere una protagonista donna a ogni costo”.

Sull'importanza di un protagonista centrato, quale che sia il suo genere, si è detta d'accordo la streamer Silvia Fossati, autrice della Agenda Investigativa di Dracomaca Edizioni. “Uno dei personaggi che più mi hanno colpito nelle ultime uscite è il mercenario Sean Pelle (del volume ‘Le orme rosse’ edito da Plesio, ndr): il genere conta relativamente se i caratteri hanno qualcosa di speciale, seppur negativo come in questo caso”. Per Fossati è altrettanto necessario un rinnovamento del parco autori, cominciato solo di recente e senza eccessivo mordente. “Finché ci sarà il ‘Manzoni’ con i suoi emuli, i nuovi scrittori non potranno prendere piede perché dovranno raffrontarsi con il capostipite e gli adepti - ha fatto notare - I classici esistono, ma assieme a nuovi autori e alla contemporaneità del librogioco. Di conseguenza, continuare a reiterare quello stesso stilema potrebbe diventare una sorta di manierismo e non farci evolvere, non farci andare altrove. Il consiglio alle nuove leve è sperimentare in termini narrativi e di gioco”. In tal senso, anche dai videogame possono arrivare nuove contaminazioni: “I narrativi videoludici ci aiutano a comprendere come funziona la narrazione a bivi anche su altri mezzi, con un pubblico differente eppure molto simile al nostro; penso a Life is Strange ma potrei citarne altri - ha continuato la streamer e autrice - Tuttavia, il lettore di librogame ha

scelto di leggere, perciò è importante prima di tutto che ci siano una bella scrittura e una bella storia, altrimenti si sarebbe scelto un altro mezzo come il gioco da tavolo. Ci vuole una giusta commistione tra le parti, ma la storia è centrale e la meccanica innovativa ci si deve incastonare bene e completarla a livello sensoriale”. Infine una sottolineatura sulle varie tipologie di libro interattivo e le distinzioni formali. “Rischiando di creare nicchie che parlano alla nicchia, è pericoloso catalogare che cosa sia un librogame e cosa no, di fronte a prodotti che in generale presentano bivi nella storia ma hanno magari altre caratteristiche. Faccio l’esempio di ‘Sherlock Holmes - Consulente Investigativo’: non è un librogame nel senso stretto del termine, non è un gioco da tavolo, né un gioco di ruolo: in realtà, al di là dell’espressione che scegliamo, è un librogioco investigativo all’interno di una scatola”.

Secondo il patron di Officina Meningi, Valentino Sergi, “con gli altri colleghi editori ho notato che effettivamente c’è un cambiamento di pubblico, quello di Lucca è diventato meno di esperti e più di neofiti, alcuni neanche conoscevano il mezzo. Dall’altro lato ci sono i giocatori forti, che trovano a Play più servizi e proposte mirate”, ha svelato. Sulle condizioni del mercato, “per noi quest’anno è stata in crescita ma abbiamo comunque percepito il momento di crisi generale del settore. Dopo la bulimia, il Rinascimento ha raggiunto il suo termine e ora deve evolversi - l’invito di Sergi - Ci sono altri mezzi, come videogiochi, serie tv, che hanno assorbito l’interattività. Il modello vecchio, lo stile di librogame con un ampio regolamento accompagnato a un gran numero di pagine, può essere una delizia per i grandi appassionati, ma è sempre meno adatto a soddisfare la richiesta di nuovi pubblici, di chi cerca intrattenimento

veloce, trasparente e immediato”. Officina Meningi ha inizialmente puntato su “prodotti più snelli, con una meccanica innovativa, e questo modello ha vinto la sfida arrivando a fare numeri importanti, ‘Dagon’ è vicino alle 12 mila copie vendute. ‘Il Sangue del Barbaro’ ha un sistema già più complesso e infatti viene preferito per lo più dagli appassionati, un pubblico più giovane preferisce qualcosa di più semplice. Bisogna stare dietro all’evoluzione che passa da alcuni elementi essenziali - ha concluso - Nell’ultima uscita, ‘Connie la Barbara’, il primo fumettogame erotico della storia, abbiamo scelto di utilizzare genere neutro per un’immedesimazione più ampia possibile”. Infine, secondo Sergi, “chi vuole iniziare oggi una carriera da indipendente, come autore o addirittura editore, sappia che si troverà dinanzi un carnaio editoriale, una situazione lacrime e sangue. Kickstarter è inflazionato di prodotti, proprio come il nostro mercato, e la richiesta di qualità è altissima: se prima un prodotto sperimentale poteva permettersi qualche ingenuità, oggi non è più possibile. Proposte nuove e innovative possono ancora trovare il loro spazio, ma bisogna studiare di più e avere mini-competenze imprenditoriali”.

A portare in conclusione un inedito punto di vista, quello delle “major”, è stato lo scrittore Simone Laudiero, autore di numerosi racconti di successo della serie “Piccoli Brividi” e anche di un librogame, “L’isola dei misteri”, per De Agostini. “Per i grandi editori il librogame per adulti semplicemente non esiste”, la sua lapidaria esternazione. “L’interesse non è rivolto ai vecchi fan ma al pubblico di oggi, bisogna lavorare sui prodotti per una fascia d’età 8-11 anni oppure da 11 anni in su”. Quanto alle produzioni televisive, in cui pure lavora, “hanno costi improponibili per pensare oggi di realizzarne di interattive”. 

Il grande ritorno del creatore dei librogame

# LIVINGSTONE A LUCCA COMICS 2024

di Mauro Longo

Il grande ospite internazionale legato al mondo della narrativa interattiva dell'edizione appena passata di Lucca Comics and Games è stato un gradito ritorno: sir Ian Livingstone, tra le tante cose anche l'inventore – assieme al collega inglese Steve Jackson – della fortunata formula del gamebook.



Se infatti le storie a bivi hanno una vita più lunga e articolata, risalendo addirittura agli anni '30 del Novecento, è alla coppia Livingstone-Jackson che dobbiamo il librogame propriamente detto, ovvero quello che unisce alle scelte tra opzioni narrative anche dadi, regolamenti, inventario, punteggi e note speciali, prendendo a piene mani dal mondo del gioco di ruolo, del quale gli stessi Jackson e Livingstone sono stati pionieri.

Come ogni anno, noi di LGL eravamo lì e lo abbiamo accolto alla grande!

## SIR LIVINGSTONE, I PRESUME?

Livingstone è stato invitato dalla grandiosa manifestazione toscana come ospite a tutto tondo, a parlare di giochi di ruolo, dei 50 anni di Dungeons & Dragons, di videogiochi e di giochi di miniature, ma noi sappiamo benissimo che il suo cuore batte ancora, nonostante l'età, principalmente per i libri-giochi e

per la fortunata serie da lui creata: Fighting Fantasy!

La riprova è immediata. Nonostante sia beatamente in pensione, a godersi i sontuosi frutti del lavoro di una vita, l'unica attività creativa che ancora si concede con grande piacere è proprio quella legata ai librigioco. Non solo infatti il bonario e disponibile autore britannico continua a seguire i lavori delle nuove edizioni della collana, in UK passata sotto l'etichetta Scholastic e appena oggetto di un accordo di localizzazione americana con la Steve Jackson Games dell'omonimo statunitense (già all'epoca autore di un paio di titoli della collana), nonché a frequentare la manifestazione inglese Fighting Fantasy Fest – davvero minore, se rapportata a Lucca C&G, ma tutti quelli che hanno avuto modo di scambiare due chiacchiere con lui sanno come i suoi occhi brillino letteralmente di entusiasmo al solo ripercorrere il passato e il presente della sua produzione a bivi.

Lo scrivente ne è stato testimone oculare: chiacchierando con questo straordinario creativo dei suoi vari impegni, in un attimo si è passati a disquisire dell'Allansia e della localizzazione geografica che fa da sfondo alle pubblicazioni di Fighting Fantasy, vecchie e nuove, di nani persi nelle foreste, stregoni che abitano in torri isolate e signori del male. Dopo un attimo, il buon Livingstone ha aperto la sua tracolla da viaggio e ne ha estratto l'unica propria opera che si portava in giro per il festival, ovvero il suo ultimo librogame: The Dungeon on Blood Island, appena pubblicato!

Se non è entusiasmo questo...

## LIVINGSTONE E L'EFFETTO FARFALLA

L'invito a Ian Livingstone è stato uno dei primi inviati, confermati e comunicati dall'organizzazione di Lucca 2024, ma poi – a circa



due mesi dalle date dell'evento – la cosa è stata vagamente messa sullo sfondo e quasi ritirata: problemi personali dell'ospite britannico hanno infatti rischiato di far saltare la sua partecipazione. Per fortuna e grazie alla grande disponibilità dell'autore, a un paio di settimane dall'inizio del community event è stato possibile confermare e riorganizzare la cosa. Livingstone è stato quindi a Lucca nei soli giorni di giovedì e venerdì, nei quali lo abbiamo spremuto al massimo!

In sole quarantott'ore, è stato infatti impegnato in workshop, firmacopie, meet and greet, incontri e conferenze di ogni genere, in apposite salette e sul palco al centro dell'Area Games del Padiglione Carducci, ovvero uno dei punti di maggior rilievo mediatico della manifestazione.

Qui noi di Librogame's Land lo abbiamo raggiunto al termine di una delle sue interviste e gli abbiamo consegnato in diretta streaming



la targa per l'LGL Award di quest'anno, nella categoria Miglior Librogame in traduzione. Il tema di quest'anno della manifestazione lucchese - e anche un po' del nostro premio - è stato infatti il "Butterfly Effect", ovvero quell'ipotetico fenomeno fisico e concettuale per cui un evento infinitesimale da qualche parte del mondo crea una cascata di conseguenze sempre più grandi, finisce per generare un uragano e modifica per sempre il contesto di riferimento. Quale miglior esempio di Effetto Farfalla allora di quello incarnato da Lo stregone della montagna infuocata, il librogame di Livingstone premiato quest'anno tra i vari riconoscimenti del Librogame's Land Award?

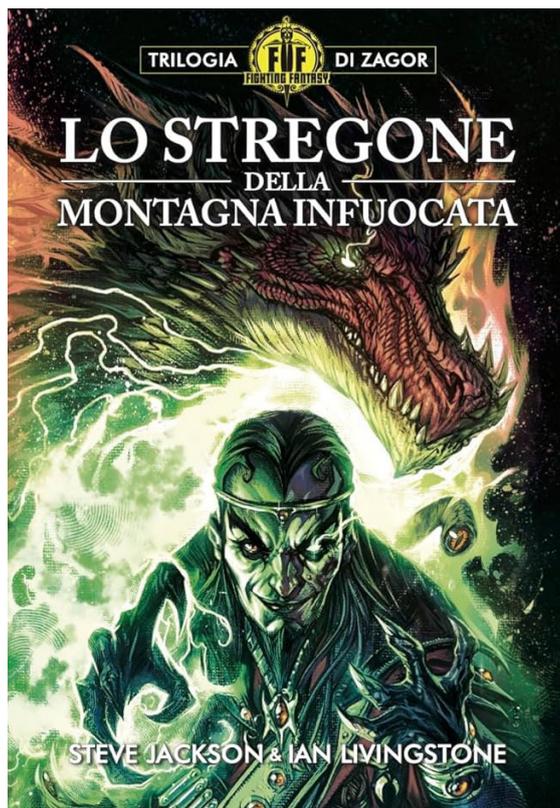
Con la pubblicazione di quel primo librogame nel 1982, a firma Livingstone - Jackson, è davvero nato un genere editoriale, che ha contato e continua a contare migliaia di titoli e milioni di copie vendute.

La stessa Librogame's Land non sarebbe mai esistita senza questo primo battito d'a-

li, lanciato da due nerd di belle speranze nell'Inghilterra dei primi anni '80. I nostri ringraziamenti e il calore di tutta la nostra benemerita community sono andati quindi anche quest'anno a sir Ian Livingstone, grazie all'amicizia e alle occasioni offerte da Lucca Crea e dal Comune di Lucca, che hanno come sempre sponsorizzato e sostenuto il nostro premio.

## IL MIGLIOR LIBROGAME IN TRADUZIONE DEL 2024

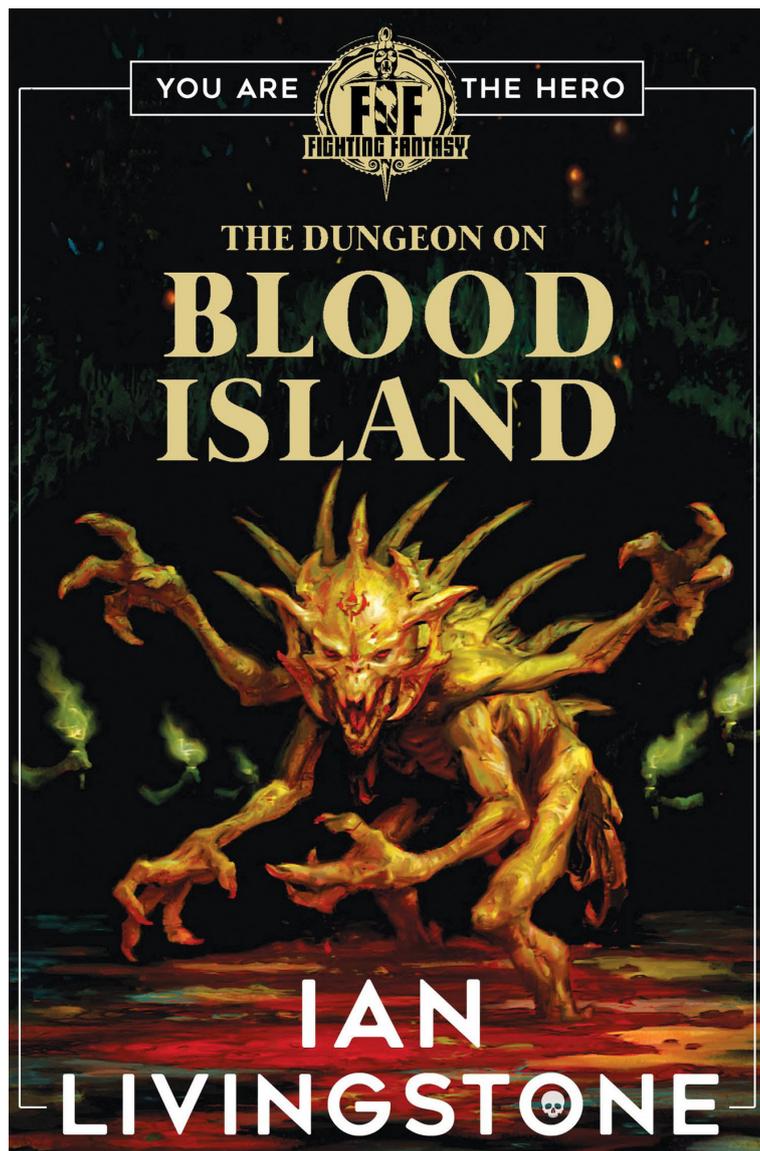
E quindi, il buon vecchio zio Livingstone ha ricevuto dalle nostre manine sante la targa di riconoscimento per il Miglior Librogame in Traduzione del 2024, grazie alla recente riedizione italiana del librogame capostipite della fortunata serie Fighting Fantasy. Lo stregone della montagna infuocata, sebbene sicuramente un po' acerbo e non privo di difetti, regge ancora benissimo alla prova del tempo e rimane godibile a oltre quarant'anni dalla prima pubblicazione.



Di questo libro su LGL abbiamo scritto fino all'inverosimile, e non è questo il momento di ritornare sul contenuto. Ricordiamo però che l'attuale versione italiana del libro è frutto proprio del lavoro di storici esponenti della nostra community: Efrem Orizzonte alla traduzione, Mauro Longo e Francesco Di Lazzaro alla curatela e revisione dei contenuti, per Magazzini Salani.

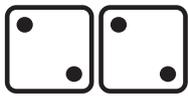
La riedizione premiata non è tuttavia quella del 2018, ma una nuova versione deluxe del novembre 2023 (nel range temporale giusto quindi per partecipare alla selezione degli LGL Award 2024): una ripubblicazione deluxe cartonata con sovracoperta con alette a colori e mappa illustrata all'interno che consigliamo sicuramente di recuperare a tutti quelli che ancora non l'avessero sullo scaffale.

Non potendo essere presente alla premiazione ufficiale, alla domenica pomeriggio, sir Ian Livingstone ha registrato una clip che è stata trasmessa durante il nostro evento,



nella quale ha ringraziato l'organizzazione di Lucca Comics and Games per l'invito e la meravigliosa realizzazione del festival, e la community di Librogame's Land che da anni tiene in vita la fiamma del librogioco in Italia, coordinando e sostenendo il lavoro di editori piccoli e grandi, festival, iniziative ed eventi a tema.

Noi non possiamo che ringraziare a nostra volta l'inventore del librogame propriamente detto, artefice di quell'effetto farfalla che vi fa leggere queste parole proprio in questo momento, e lo facciamo con il suo stesso – celebre – augurio: may your stamina never fail! 



Il grande ritorno del creatore dei librogame

# IL LIBROGIOCO È DIVENTATO GRANDE!

di Mauro Longo

**M**ai come quest'anno a Lucca Comics and Games è stato nettamente chiaro come il fenomeno del librogioco abbia ormai completato la fase del Rinascimento e sia entrato in una degnissima "Età Moderna". Se infatti gli stand dedicati espressamente al librogioco nel Padiglione Carducci e le novità della fiera sono stati ridotti, come il seme di una pianta infestante sparso dal vento il germe della narrativa interattiva si è diffuso ed è spuntato in mille differenti luoghi e modalità, anche – bisogna dirlo con un pizzico di amarezza ma anche tanto orgoglio – fuori dai nostri radar di appassionati della prima ora. È capitato dunque al sottoscritto di aggirarsi a caso per stand, aree conferenze e padiglioni diversi dai soliti e trovare giochi di narrazione per 1+ persone, avventure in solitario per il gioco di ruolo, dungeon crawler procedurali, videogame a bivi, audiolibri interattivi, incontri, conferenze ed esperienze di ogni

genere le cui radici affondano direttamente e profondamente nella nostra amata narrativa interattiva e ludica, o branching / interactive fiction, come dicono oltreoceano.

Ecco una rapida rassegna di quello che sta succedendo appena oltre i confini del librogioco cartaceo.

## **INCONTRI, GIOCHI E CONFERENZE**

L'incontro più interessante a cui ho partecipato direttamente è stato Branching Narratives - Dai librogame alle esperienze digitali immersive, tenuto da Mauro Colarieti (dotorando in ludonarrativa all'Università Cattolica del Sacro Cuore) nell'ambito delle conferenze dell'Area IMT – Game Science organizzate dal Game Science Research Center italiano, benemerita e recente istituzione interuniversitaria che si occupa appunto di giochi, ricerca scientifica, divulgazione ed educazione.



Mauro Colarieti

In quasi due ore Colarieti, partendo dai nostri meglio conosciuti librigioco, ha presentato un excursus legato alla interactive fiction televisiva e videoludica degli ultimi anni, mostrando come l'idea "cartacea" della storia a bivi abbia da tempo trovato una strada illustre e celebrata nel videogioco e nell'audio-video di massa.

L'incontro non è stato però solo una celebrazione del media, e delle possibilità infinite della branching fiction, ma piuttosto una profonda analisi dei suoi modelli, delle problematiche che si porta dietro, delle polemiche che suscita e delle sue infinite potenzialità. Confidiamo che questo e altri video del GSRC siano presto disponibili sul canale video del centro: <https://www.youtube.com/@GAMEScienceResearchCenter>

Altri incontri e attività ludiche si sono tenuti presso la Sala Incontri Junior dell'evento, destinati a famiglie, ragazzi e scuole. I nuovissimi Game Book Escape della Giunti sono stati per esempio presentati e fatti gio-

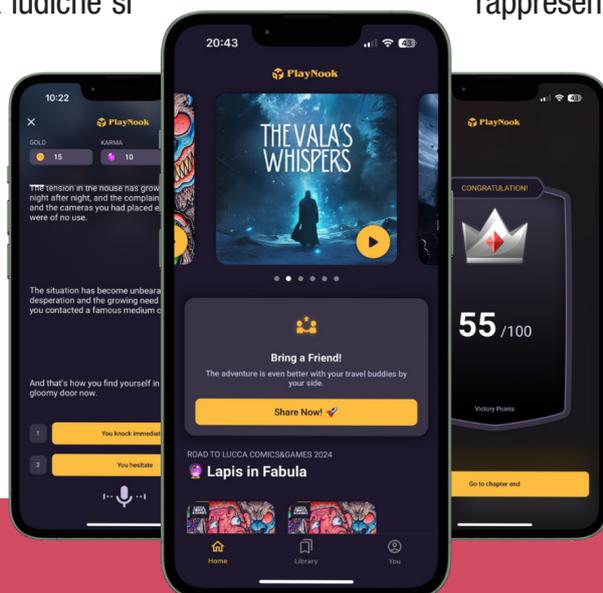
care dagli autori Pierdomenico Memeo (Gli abissi di Europa) e Francesco Bedini (I misteri della buonanotte). Non sono mancate neppure le attività junior di Simone Laudiero e Piermauro Tamburini (in arte Leonardo Lupo), autori della fortunata serie Escape Book di Piemme. In una escape room ispirata ai loro libri, decine di ragazzi spalmati su quattro turni diversi hanno dovuto collaborare utilizzando il loro intuito e capacità di deduzione per scovare oggetti utili, risolvere enigmi e trovare l'uscita.

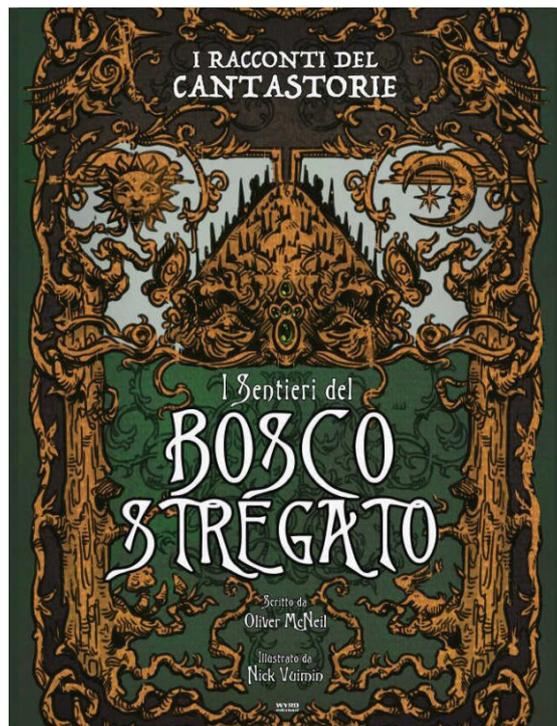
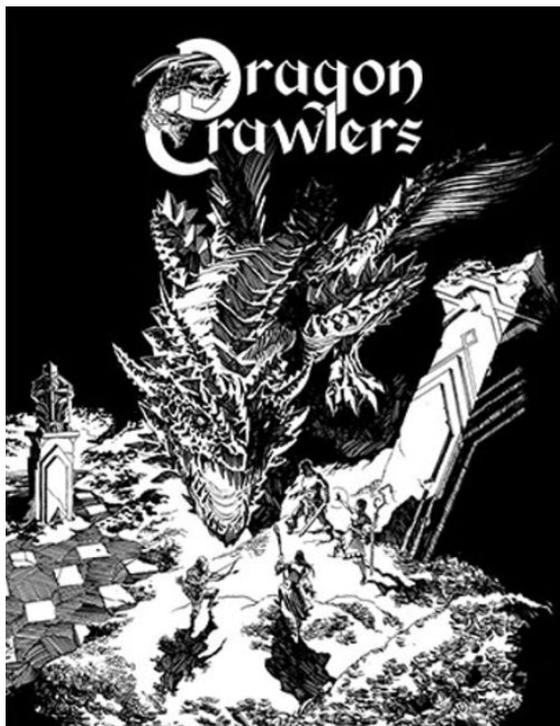
## VIDEOGIOCHI E AUDIOLIBRI A BIVI

Non è stato facile neppure scovare chi portava esperienze videoludiche o audiolibri-gioco al festival quest'anno.

In una saletta multimediale un po' nascosta si annidava ad esempio il team del Giovanni Franceschelli Creative Lab, che si occupa di giochi per aziende, gamification e produzioni proprie. In catalogo – e disponibile per l'acquisto in fiera, c'era il librogame Il risveglio dei polli (presto oggetto di recensione sulle nostre pagine), ma era possibile giocare anche in loco al titolo videoludico Fear of the Darkness, un horror psicologico con componenti narrative. Per recuperare entrambi i titoli vi rimandiamo al sito di questo game studio: <https://www.gfcreativelab.com/>

Anche il settore degli "audiogame" era ben rappresentato. Nel Padiglione Carducci era infatti presente PlayNook, un progetto di storie interattive che permette di vivere avventure del tutto assimilabili a quelle dei librigioco cartacei, ma in versione to-





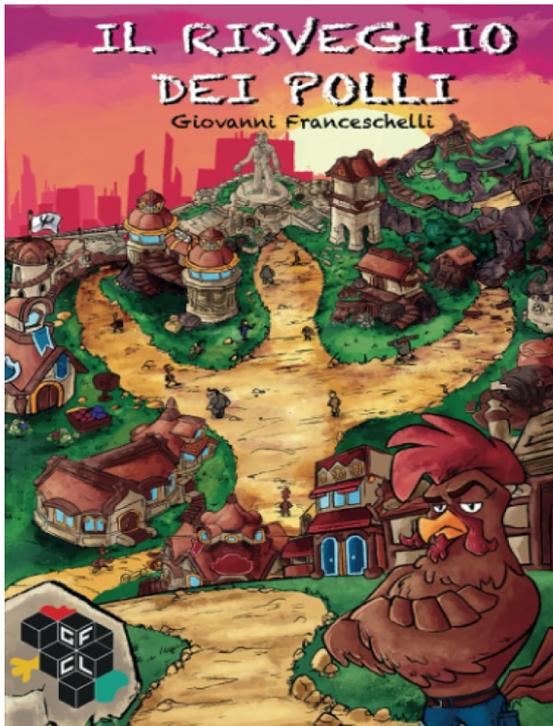
talmente audio. Non si tratta di una novità assoluta – va citata per esempio la proposta “Audiogamebook” di Officina Meningi di qualche tempo fa, dedicata a Horror Gamebook di Valentino Sergi (<https://www.audiogamebook.com>) – ma fa piacere notare che il settore è in pieno fermento. PlayNook è un laboratorio di sviluppo tutto italiano ma proiettato pienamente verso il mondo anglofono, che sfrutta la competenza di game designer, voice actors, sviluppatori e sceneggiatori professionisti: <https://playnook.games/> A Lucca Comics & Games PlayNook è stata al centro di numerose attività, tra cui un’avventura audio interattiva dedicata, panel e reading di gioco live.

### **AVVENTURE IN SOLITARIA E GIOCHI PROCEDURALI**

Non si tratta di librigioco propriamente detti, un po’ come i libri a enigmi o le storie mystery di cui trovare la soluzione che ormai imperversano sugli scaffali delle librerie da qualche anno, ma sono pur sempre libri che propongono delle storie da giocare in manie-

ra procedurale, spesso in solitario. Di questi titoli, a metà tra giochi di ruolo e di narrazione, journaling games, dungeon crawler e boardgame con componente narrativa era letteralmente pieno il Padiglione Carducci. Quella che segue è una breve rassegna di quelli che lo scrivente ha potuto sfogliare con mano nei giorni del festival, e che lo hanno colpito per qualità, idee e vicinanza al mondo delle storie a bivi.

La serie “Crawlers” di Serpentarium, che produce anche degnissimi librogame tradizionali, si è arricchita di recente di due titoli – *Zombie Crawlers* e *Dragon Crawlers*. Tutta la collana è basata su giochi in formato libro che permettono di generare di volta in volta avventure crawling (ovviamente) ma con scenari suddivisi per mappe numerate o scelte narrative a bivi introduttive. Insomma, dei veri e propri ibridi tra giochi da tavolo di esplorazione e sopravvivenza e librigioco propriamente detti. Se ve li siete persi a Lucca, li trovate – assieme ai suddetti librogame – sul sito della casa editrice: <https://www.serpentarium.net/>



I Sentieri del Bosco Stregato, avvistato allo stand Wyrd, è il primo titolo della serie I Racconti del Cantastorie, pensata per 1-5 giocatori, e dunque giocabile anche in solitario! La struttura delle tante avventure presenti nel primo libro è estremamente interattiva, narrativa e avventurosa.

Anche se i vari scenari non si basano su bivi veri e propri, la formula è quella delle mappe piene di location numerate, ciascuna delle quali corrisponde a incontri narrativi e situazioni di gioco, che non sfuggirebbero accanto a un episodio della serie Terre Leggendarie, sebbene il target sia più leggero e puccettoso (dagli 8 anni in su).

Il primo titolo comprende regole, procedure, undici missioni, quattordici personaggi tra cui scegliere, mappe e schede di gioco, più contenuti audio da scaricare, per un'esperienza immersiva e adatta a tutta la famiglia. Lo potete recuperare sul sito Wyrd Edizioni: <https://www.wyrdedizioni.com/prodotto/i-racconti-del-cantastorie-i-sentieri-del-bosco-stregato-preorder/>



Chiudo con un paio di novità viste in fiera di Nessundove, anche se titoli come questi erano praticamente appannaggio di tantissime realtà editoriali.

La Libreria Fluttuante del Signor Volpe è un gioco di ruolo solitario che promette di farci calare nei panni di un libraio in un mondo pieno di animaletti parlanti (e leggenti), tra suggestioni narrative da leggere e trascrivere, tiri di dado, pesca di carte ed eventi stagionali da vivere.

Sempre animaletti puccettosi sono quelli di Zampotecaria, un gioco di ruolo solitario di tipo diaristico basato su scelte e bivi, movimenti su mappa e gestione di risorse, con in più regole aggiuntive per il gioco di gruppo. Ci sarebbe molto altro di cui parlare, ma la chiudiamo qui. La mia impressione è che ormai il librogame sia rinato a sufficienza, sia cresciuto e diventato adolescente, pronto a spiccare il volo ben lontano da quel nido confortevole e tradizionale in cui lo abbiamo voluto rinchiudere e immaginare negli ultimi dieci anni. È ormai insomma un teenager di belle speranze, pronto a fronteggiare il mondo alla propria maniera, facendo errori e passi falsi, perdendosi e ritrovandosi per conto proprio, e che non ha alcuna intenzione di sentire quello che gli dicono "i vecchi" della generazione editoriale precedente.

Ed è anche giusto così!

La confusione è grande sotto il cielo: la situazione è eccellente! 