

librogame's LAND MAGAZINE



SALONE
INTERNAZIONALE
DEL LIBRO TORINO

14 \ 18
OTTOBRE
2021

LINGOTTO
FIERE
TORINO

XXXIII
EDIZIONE
#SALTO21

9

ANNO XVI
(167)
ottobre
2021



Reportage su tutte le opere interattive della kermesse torinese

I LIBROGAME AL SALONE DEL LIBRO

LE INTERVISTE
AI PROTAGONISTI

Autori, editori e addetti ai lavori
ci parlano di Torino

ARRIVANO GLI ZOMBIE

Leonardo Luci e Marco Zamanni,
intervista doppia sul nuovo LG
Dracomaca

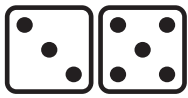
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Librogame protagonisti in Piemonte, buoni numeri ma sono i "big" a tirare maggiormente

IL RINASCIMENTO INVADE ANCHE IL SALONE DI TORINO

di Alberto Orsini

Pandemia o non pandemia, il "Rinascimento" del librogame non accenna a mollare la presa e invade anche un salotto buono e tradizionale come il Salone del Libro di Torino 2021, per gli amici #salto21. Non siamo ancora alla colonizzazione di massa, come avvenuto in fiere quali Lucca o Modena, ma negli stand all'interno della rassegna sabauda che presentavano opere a bivi e - in generale - di narrativa interattiva c'è stata un'accoglienza interessata ed entusiasta da parte di lettori già avvezzi al gamebook, ma anche esordienti. A riequilibrare almeno in parte un bilancio di certo positivo e ad attenuare un po' i toni enfatici da cinegiornale Istituto Luce, la consapevolezza che il fenomeno a oggi

resta confinato nella sua pur comoda e solida nicchia: solo prodotti editoriali che sono innanzitutto - e per ragioni altre - fenomeni di massa e di seguito, incidentalmente, anche librogame, riescono a sfondare il campo delle molte migliaia di copie e a conquistare ribalte "pop". Un dibattito, quello della possibile futura crescita, o meno perché no, dell'editorialità "pura" in questo comparto, che nel capoluogo piemontese è stato stimolato anche da addetti ai lavori, commercianti ed editori, che sarà utile portare avanti in altre e più approfondite sedi. Tornando al Salone, non stoni, in premessa, la confessione di un sentimento personale di chi scrive: il piacere nel preparare di nuovo, dopo mol-



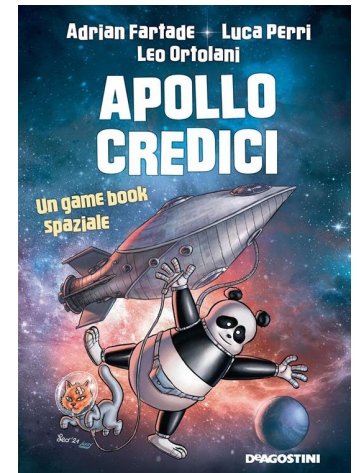
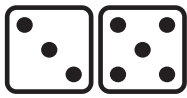
**Alberto Orsini, Masa Facchini,
Mauro Longo e Francesco Di
Lazzaro di fronte lo stand Acheron**

to tempo, una valigia con il corredo per una permanenza in fiera. Proprio la stessa, identica borsa grigia frettolosamente riempita, appena un anno prima, del necessario per il ricovero in ospedale a fronteggiare una polmonite Covid e rimasta inutilizzata da allora. Che sia di buon auspicio per tutti.

Guadagnato l'accesso al centro fieristico del Lingotto, l'admin Francesco "Prodo" Di Lazzaro si è reso protagonista sui social ufficiali di Librogame's Land di un brevissimo video promozionale recitato con l'entusiasmo che solo un leader della setta dei Flagellanti avrebbe potuto garantire. Subito dopo, la prima a fare capolino da uno stand è stata Giordana Gradara di Plesio Editore/Lambda

House, marchi che hanno in catalogo opere frutto di epoche e sensibilità differenti: "Venus" (Emanuele Maia), "Fresco di Stampa" (Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro), "Cavolquest" (Giacomo Bernini, Stefano Cappanari e Roberto Gerilli) e "Re rosso" (Roberto Saguatti). "Un bilancio ottimo, anche il Salone del Libro si rivela una piazza ottima per i librigame - ha raccontato Gradara a Lgl Magazine - Qualcuno ha scoperto solo quest'anno il grande ritorno delle opere a bivi, quindi con un po' di ritardo rispetto al boom, tra loro tanti ragazzi. Vengono anche pensati come regalo comunque per figli o amici".

Come se non bastassero l'ampio catalogo di narrativa lineare e una collana a bivi sempre



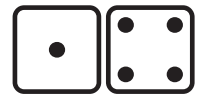
più strutturata, ad attirare l'attenzione presso lo stand di Watson Edizioni anche una campagna aggressiva di marketing con la proposta di shopper grifati e, soprattutto, un cabinato a sei bottoni per due giocatori con l'emulazione dei migliori videogame degli anni Ottanta-Novanta, l'immarcescibile Pac-Man su tutti. La feature ha funzionato, ma ha colpito la vi-

sta e l'immaginario dei potenziali acquirenti anche il raffinato espositore cartonato delle opere della Collana Gamebook: da "Jekyll e Hyde" (Marco Zamanni) a "Sherlock Holmes - Prima con delitto" (Alberto Orsini), da "Car-

milla" (Francesco Di Lazzaro) a "Moriarty - Il Napoleone del crimine" (Antonio Costantini) fino al nuovissimo "Gordon Pym attraverso l'abisso" (Lorenzo Trenti). "Ho deciso di azzardare e dare molto spazio ai librogame, con l'espositore e il retrogaming, in un contesto di solito dedicato solo a quelli lineari - evidenzia l'editore Ivan Alemanno - Ha funzionato talmente bene che, nei primi dieci nostri libri più venduti al Salone, i primi cinque sono librogame e il sesto è l'antologia sul folklore italiano: questo vuol dire che il lavoro è stato fatto bene e il risultato è eccellente". Alemanno rimarca anche che "fin da subito abbiamo notato che i ragazzi e gli adulti che prendevano un librogame sono poi tornati nei giorni successivi anche con loro amici e conoscenti. Pure i social ci hanno aiutato - aggiunge - non direttamente ma attraverso le persone che hanno condiviso foto e feedback su Facebook o Instagram. I numeri effettivi delle vendite superano la quota di 350 unità".

Christian Giove ha accolto gli emissari di Lgl al suo stand con indicazioni promettenti dal suo fumettogame "Un giorno da cana", illustrato da Stefano Tartarotti e pubblicato da Ms Edizioni. Un successo con circa 100 copie vendute solo durante la fiera con il picco nella giornata di sabato, quando Giove insieme al compagno di "malefatte" Tar-





tarotti si è concentrato in una frequentata e soddisfacente sessione di firmacopie allo stand Oliphante. Per Giove “un’edizione che ha superato le mie più rosee aspettative, con tantissimi visitatori ma tutti educati e rispettosi delle regole. Ho visto alcuni editori di librogame presenti con lo stand, il che mi ha fatto piacere - ricorda - e ho visto nuovi tentativi di librogame da parte di editori grandi e famosi, anche se in questo caso sono rimasto abbastanza deluso dalla qualità dei prodotti, almeno a una prima sfogliata”. Quanto proprio alla sessione di firmacopie, “immaginavo meno persone per il nostro fumetto, invece abbiamo iniziato prima e siamo andati avanti ininterrottamente fino alle 18.15 perché continuava ad arrivare gente, e una grossa fetta di acquirenti lo aveva scoperto lì. Va detto che anche a livello di copie vendute - conclude - nell’arco di cinque giorni del salone è andato bene, nonostante la visibilità non eccessiva”.

Lo spazio di Acheron Books si è contraddistinto per il variopinto e caleidoscopico carnet di racconti e romanzi, tra cui spicca un ricco gruppo di librigioco e romanzi interattivi: “Fausto & Furio - Solo zanne originali” di Thomas Mazzantini, “Steam Romance - Gremlins ad alta quota” di Mala Spina e i due della serie Stregoneria rusticana, “Duellante” e “Scaramante”, di Andrea Tupac Mollica, mentre è esaurito e in ristampa, bontà sua, “Vivi e lascia risorgere” di Mauro Longo. Ma enorme interesse c’era anche per il gioco di ruolo “Brancalonia”, che ha polverizzato i record di Kickstarter e ricevuto anche numerosi riconoscimenti ai prestigiosi Ennie Awards. Un gdr che si ricollega alle avventure in solitaria dato che, ai nuovi sottoscrittori dell’espansione “L’impero randella ancora”, verrà donata una copia del raccontogame “Il figlio dell’Aquila”, ideale sequel del film Ladyhawke ideato da chi scrive e ambientato

I LIBROGAME A LUCCA COMICS & GAMES 2021

Elenco delle attività collegate alla narrativa interattiva:

- 31.10 ore 10 - Librogame’s Land Award 2021: https://www.luccacomicsandgames.com/it/2021/programma/dettaglio/premio-librogames-land-igl-award/?fbclid=IwAR2XSS5Abu5feZMrzal__x5yxFjVLmz30402ZelxbUU7KBcjDLaxUrE8FflA
- 31.10 ore 10 - Presentazione Apollo Credici: https://www.luccacomicsandgames.com/it/2021/programma/dettaglio/apollo-credici/?fbclid=IwAR01IFs2SvHivUJmMNEEn2xWfPvQmvwhmM0Fc_8qnMif0GiXgD_odeUm4nJc
- 31.10 ore 16:00 - I librogame come strumento didattico: http://bhttps://www.luccacomicsandgames.com/it/2021/programma/dettaglio/i-librigame-come-strumento-didattico-e-lettura-ponte/?fbclid=IwAR01IFs2SvHivUJmMNEEn2xWfPvQmvwhmM0Fc_8qnMif0GiXgD_odeUm4nJc

Tutti i giorni (solo le NOVITA’ FIERA):

Il Figlio dell’Aquila di Alberto Orsini allo stand Acheron Games: https://www.luccacomicsandgames.com/it/2021/novita-editoriali/dettaglio/brancalonia-il-figlio-dellaquila/?fbclid=IwAR0ExhGRIfgrARATXrpb1elrpleYAnSnW_fXyski3DucL7v4aiYEcx5ZA

Horror Business 1 e Escape Quest 1 allo stand MS Edizioni:

https://www.luccacomicsandgames.com/it/2021/soggetto/ms-edizioni/?fbclid=IwAR01IFs2SvHivUJmMNEEn2xWfPvQmvwhmM0Fc_8qnMif0GiXgD_odeUm4nJc

in Abbrutto, versione ritoccata dell’Abruzzo nella parallela Italia, pardon, Taglia, dell’universo spaghetti fantasy brancalonico. Secondo Christian Sartirana di Acheron, a Torino “è andata molto meglio del solito, ogni anno riusciamo sempre ad accumulare nuovi lettori che si aggiungono alle stesse facce.




La triade del librogame di nuovo insieme per la prima volta al Salone del Libro!



È una bella cosa - ha aggiunto - perché ogni volta che presenti fantasy, fantascienza e horror ambientati in Italia molti ne diventano subito appassionati. Chi cerca i librogame, di solito, invece compie acquisti mirati”.

Oltre agli editori il Salone ha visto la presenza anche di chi i librogame non li scrive o pubblica ma li commercia in tutta Italia, Amos Pons di Mondiversi, che ha potuto fornire una visione prospettica e terza dello stato dell'arte della narrativa interattiva in Italia. “Quasi tutti i titoli si sono venduti, c'è stata richiesta e siamo molto soddisfatti - I ragazzini e i bambini li scoprivano per la prima volta e le loro opere spesso sono le più gettonate, come quelle di DV Giochi”.

Ma non finisce qui. A testimoniare quanto si diceva all'inizio, ossia che a volte è più il nome sulla copertina a “tirare” il genere librogame che non il contrario, bisogna testimoniare il grande riscontro delle altre pubblicazioni presenti in fiera. Proprio a Torino esordiva “Apollo Credici”, il game book spaziale di Adrian Fartade, divulgatore scientifico rumeno famoso in tv, radio e web come l'astrofisico Luca Perri, e Leo Ortolani, nome

quest'ultimo che nel campo del fumetto non ha bisogno di presentazioni; volume pubblicato da De Agostini e dello stesso editore c'era anche “Grace Yard - In carne, ossa e mummie” scritto da Francesco Muzzopappa e illustrato da Fraffrog, quest'ultima youtuber da 1,1 milioni di iscritti al proprio canale, uscito nel 2020. Come in casi già noti, vedi i fumettigame Johnnypieg Jayferr di Sio editi da Panini Comics, o qualche anno prima il one shot “Ke amico 6?”, il librogame di Amici, di Luca Zanforlin, sfornato addirittura da Mondadori, i “big” dell'editoria sembrano voler investire sulla narrativa a bivi solo se a sostenerla c'è il grande nome e offrendo prodotti “semplici” che spesso con i lg classici hanno solo una lontana parentela. Un dato su cui, come si diceva in premessa, bisognerà riflettere. E a chiudere le notizie positive c'è anche il ritorno di chi, negli anni Ottanta, originò tutto il fenomeno di massa, Edizioni EL di Trieste, ormai gruppo Einaudi, con il “Mystery Game - Delitto a Valnebbiosa” di Luca Tebaldi. Non un librogame ma un romanzo interattivo, per ricominciare a... vedere di nascosto l'effetto che fa. 

Marco Zamanni e Leonardo Luci in un faccia a faccia da far risvegliare i morti!



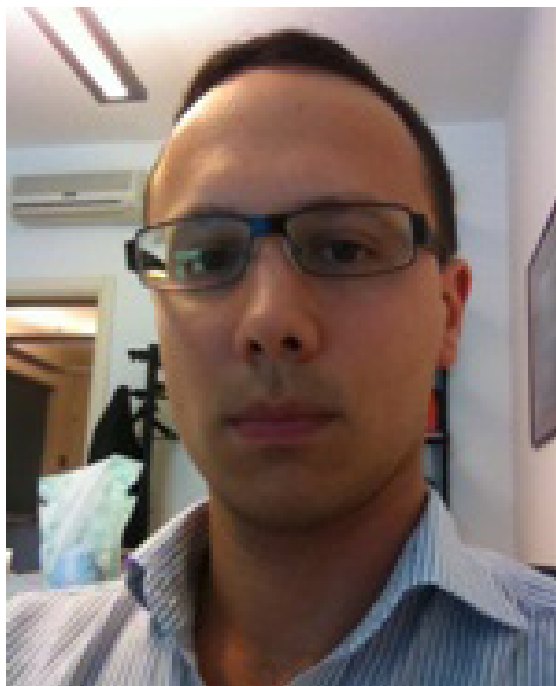
THE ZOMBIES: INTERVISTA DOPPIA

a cura della **Redazione di LGL**

Il 2021 ha visto l'affacciarsi sulla scena interattiva di un nuovo editore italiano, Dracomaca, che ha esordito con tre progetti molto particolari: The Zombies, un librogame a tema survival horror pensato appositamente per il pubblico che ama le serie TV come The Walking Dead, il suo prequel L'inizio della Fine e Mi vuoi adottare?, il librogame introdot-

tivo in cui devi relazionarti... proprio con un librogame!

In questa intervista doppia parleremo con Leonardo Luci e Marco Zamanni, rispettivamente autore ed editor di The Zombies e del relativo prequel. Insieme ci sveleranno alcuni retroscena sulla creazione dei volumi e sulle loro particolarità.



MARCO

1. Nome!

Quello di una persona come tante, che ha avuto la fortuna di essere al posto giusto nel momento giusto per valorizzare una passione che nutre sin da bambino, ma che nella vita si occupa di tutt'altro.

2. Nome d'arte.

Marco Zamanni, autore di vari librogame e collaboratore saltuario di case editrici. Zamanni è il mio Hyde, come io sono Jekyll, giusto per citare una delle mie opere.

3. Cosa fai nella vita?

Oscillo tra l'impegnarmi al cento per cento nel mio lavoro principale e ritagliarmi occasioni in cui scrivere, leggere ed editare librogame, senza che nessuna di queste attività riesca a fornirmi abbastanza denaro da giustificare l'impegno profuso. Insomma, la tipica vita di un millennial.

4. Come hai scoperto i librogame?

Ero alle elementari, alla famigerata scuola

Armando Diaz di Genova, e quei libri strani, dalla dimensione tascabile e con la carta morbida (rigorosamente riciclata) erano presenti nella nostra biblioteca di classe. Un mio amico entusiasta me ne fece provare uno: La Corona dei Re. Ovviamente non riuscimmo mai a completarlo. Da lì passammo a Lupo Solitario 2 e 5, fantasticando su i numeri intermedi. Poi cominciai a comprarli e mi innamorai dello stile di J.H. Brennan e dei mondi inventati da Dave Morris. Posso solo presumere che l'essere l'unione perfetta tra le due cose che amavo di più, ossia il fantastico e il gioco, li abbia resi la parte più importante della mia adolescenza.

5. Come sei finito a collaborare con Dracomaca?

Grazie a Leonardo Luci, che conosco avendo co-gestito anche io per un certo periodo di tempo un canale YouTube dedicato ai giochi da tavolo (Recensioni di Chiara). Sempre Nidio aveva realizzato le recensioni dei miei librogame Jekyll e Hyde e Fortezza Europa – Londra, occasioni nelle quali era emersa la sua volontà di realizzare un'opera a bivi. Visto che mi sentivo in debito con lui per l'ottima pubblicità che mi aveva fatto, mi sono offerto di aiutarlo con l'editing del suo lavoro. All'epoca non immaginavo che mi sarei poi trovato tra le mani due libri di livello così alto; per cui, quando Dracomaca ha scelto di pubblicare il progetto, ho fatto subito richiesta per essere assunto come editor. Non volevo perdere l'occasione di rendere ancora più spettacolari questi libri già eccellenti di loro.

6. Qual è il tuo ruolo nel progetto The Zombies?

Ho provveduto all'editing di entrambe le opere, in particolare quella principale, analizzando ogni percorso, sistemando i testi e verificando la congruenza di parti diegetiche

ed extradiegetiche, così da evitare loop e contraddizioni. Essendo *The Zombies* di oltre 700 paragrafi, il lavoro è stato massiccio, ma mai quanto quello di Nidio, che è riuscito a realizzare in pochissimo tempo due opere incredibilmente intrecciate, eppure per nulla complicate.

7. Qual è secondo te il pregio migliore dell'opera?

Il fatto di essere estremamente rigiocabile, estremamente intricata e complessa, ma con regole elementari e un'accessibilità rara nel mondo dei librogame, che la rende alla portata di qualunque lettore, sia esso neofita o esperto.

8. Com'è stato lavorare con Dracomaca?

Un'esperienza ottima sotto tutti i punti di vista. La serietà, la puntualità e la precisione di Nidio e di Dario Dordoni, patron di Dracomaca, mi hanno sorpreso in positivo e hanno reso il lavoro una vera gioia. C'è davvero bisogno di persone così nel settore.

9. Preferisci *The Zombies* o *L'Inizio della Fine*?

Non è una scelta facile perché entrambi i libri hanno i loro pregi specifici. *L'Inizio della Fine*, essendo più corto e snello, ha un'accessibilità maggiore e sono convinto che molti all'inizio lo preferiranno. Tuttavia *The Zombies* ha dalla sua una rigiocabilità infinita; il mio voto pertanto va a quest'ultimo.

10. Descrivi in tre parole *The Zombies* e in tre parole il suo prequel.

The Zombies: rigiocabile, sorprendente, irripetibile.

L'Inizio della Fine: accessibile, sorprendente, divertente.

Una cosa dunque è certa: la saga di *The Zombies* vi sorprenderà.



11. Progetti per il futuro?

In questo 2021 ho pubblicato già due lavori (Bacci Pagano – *Il Gioco* e *La Luna del Raccolto*, senza contare le collaborazioni), per cui mi limiterò a lavorare di nascosto a nuovi progetti, in attesa che escano quelli già realizzati e di cui ancora il pubblico non sa nulla. Potrei anche riposarmi, ma so già che non riuscirò a farlo, perché amo troppo la scena italiana dei librogame, che continua a essere un'incredibile fonte di gioia.

NIDIO

1. Nome!

Leonardo! Ho, strano a dirlo, anche un cognome (Luci), ma evito di pronunciarlo a voce alta perché, essendo toscano, la "c" si trasforma in una lettera non ben definita.

2. Nome d'arte

Nidio. In pochi se lo ricordano e più spes-



I TITOLI USCITI /1

THE ZOMBIES - L'INIZIO DELLA FINE**Serie:** The Zombies**Autore:** Leonardo Luci**Illustratore:** Stefano Dall'Aria**Paragrafi:** 120**Genere:** Horror**Protagonista:** La dottoressa Reis Summer

Trama: Per salvare la tua reputazione e carriera dovrai difenderti da pesanti accuse, trovare indizi e colpevoli tra le cartelle cliniche e recarti in stanze nascoste dell'ospedale superando bivi e trappole. Ah, quasi dimenticavo: dovrai sopravvivere anche a quello che sembra figurarsi in tutto e per tutto come l'inizio di una... apocalisse zombie.

Note: Si tratta di un prequel, scritto successivamente, del primo volume della collana.

Edizioni: Dracomaca 2021

so divento "Lidio", "Livio" o semplicemente "quello di AI4oPiù".

3. Cosa fai nella vita?

Troppe cose. Ma, per andare a quelle più importanti, lavoro come torturatore di persone (più comunemente chiamato "dentista") e nel tempo libero mi occupo di un canale di YouTube a tema giochi da tavolo, chiamato appunto AI4oPiù.

**4. Come hai scoperto i librogame?**

La prima volta che li ho scoperti ero piccolo e mi sono semplicemente ritrovato in casa un volume di Lupo Solitario (non ricordo quale con esattezza) che era stato comprato a mia sorella. Poi, come hanno fatto in molti in

Italia, mi sono completamente dimenticato dell'esistenza dei librogame per un bel po' di anni, fino a riscoprirli di recente. Visto che l'altro intervistato (Marco Zamanni) è stato parte del processo di riscoperta, sarebbe un peccato non citare "Jekyll e Hyde" tra le opere che mi hanno aiutato a introdurmi nuovamente al genere.

5. Come sei finito a collaborare con Dracomaca?

Sono venuto a conoscenza di Dracomaca da quando Dario Dordoni mi contattò per parlarmi di Dungeon WC. Penso fosse il 2018. Negli anni successivi siamo rimasti in stretto contatto e quando gli ho parlato del librogame che stavo scrivendo è partita da lui l'idea di pubblicarlo con il marchio di Dracomaca. Non nascondo che la mia prima idea era quella di far partire un progetto di crowdfunding per finanziare il gioco ma, viste le "troppe cose" che faccio nella vita, mi è sembrata allettante l'offerta e perciò

ho accettato sapendo di essere in buone mani.

6. Qual è il tuo ruolo nel progetto **The Zombies**?

Potrei dire di essere l'ideatore e lo scrittore dell'opera. Però gli zombie non li ho certo inventati io e inoltre il libro è stato notevolmente migliorato nella sua forma dall'abilissimo Marco Zamanni, in qualità di Editor, quindi forse mi sono limitato a trasporre in libro-gioco un'ambientazione già molto popolare al di fuori di questo mondo. Insomma, di mio c'è moltissimo, ma non voglio neanche prendermi il merito di aver inventato qualcosa, quanto di aver usato la narrativa zombie per dare vita ad una storia-gioco che avevo in mente.

7. Qual è secondo te il pregio migliore dell'opera?

La libertà (e la conseguente rigiocabilità). Mi spiego meglio: spesso i librogame hanno dei binari, in alcuni casi fin troppo evidenti, sui quali il lettore è obbligato a muoversi

per tutta la durata del racconto. Questo è inevitabile, visto che un libro non può avere infinite pagine con altrettante possibilità, ma ho cercato di nascondere questi limiti dando molte scelte al lettore, ciascuna delle quali genera un percorso diverso. Già il fatto che sia possibile partire con tre personaggi ben distinti (ciascuno dei quali inizia da una zona differente e ha una propria missione secondaria) permetterà a tutti i giocatori di compiere scelte radicalmente opposte durante l'intera avventura. O almeno è quello che spero.

8. Com'è stato lavorare con **Dracomaca**?

Oltre che un'esperienza positiva potrei dire che sia stata un'avventura formativa. Pur essendo sempre stato a contatto con editori di varia natura all'interno del mondo dei giochi da tavolo, non mi ero mai trovato a lavorare insieme ad uno di essi in qualità di autore. L'editore deve indubbiamente apportare all'opera alcune modifiche per renderla più appetibile al pubblico, ma da questo punto di vista mi ritengo fortunato ad aver potuto

I TITOLI USCITI /2

THE ZOMBIES

Volume: 1

Serie: The Zombies

Autore: Leonardo Luci

Illustratori: Cosimo Ermini, Stefano Dall'Aria

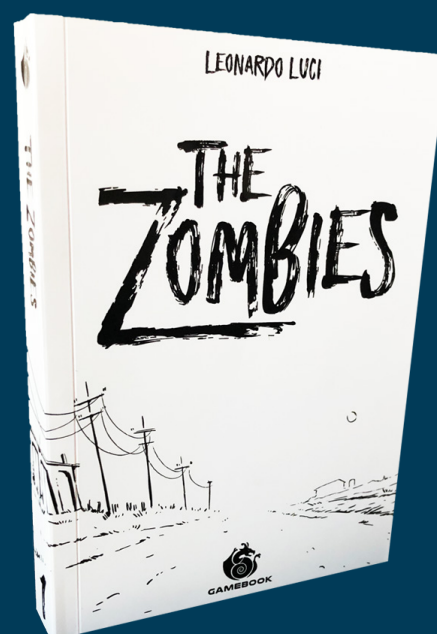
Paragrafi: 723

Genere: Horror

Protagonista: Vari, a scelta del lettore

Trama: Un librogiooco infestato da zombie ti attende. Riuscirai a non farti mordere e sopraffare da queste orribili creature? Il destino dei tuoi familiari, amici e colleghi è solo nelle tue mani. Prendi un bel respiro, scegli con cura il tuo equipaggiamento e preparati ad affrontare... l'apocalisse zombie.

Edizioni: Dracomaca 2021





I TITOLI USCITI /3

MI VUOI ADOTTARE?

Autore: Dario Dordoni

Illustratore: Giuseppe Sarci

Paragrafi: 50

Genere: Favola/Tutorial

Protagonista: Un librogame di nome Willy

Trama: Un librogioco che parla di sé. Di come funziona un librogioco. Che racconta l'anima di un librogioco. Willy è il librogioco ideale per chi non ha mai letto un librogame e per chi vuole fare un regalo davvero speciale. Senza alcun tutorial ed entrando fin da subito nel vivo della storia, Willy ti mostrerà passo passo come "ragiona" un librogioco e cosa lo differenzia da un normale libro: le meccaniche più utilizzate, i punti di forza, lo spirito giocherellone. Ti racconterà della sua infanzia e di alcuni guai che ha combinato! Insieme potrete vivere 3 generi di avventura (romantica, horror/action, investigativa) e conoscere tanti altri libri... Vuoi adottarlo?

Edizioni: Dracomaca 2021



lavorare con Dracomaca: conoscendo Dario abbiamo potuto prendere insieme le decisioni più importanti e questo ha facilitato l'intero processo.

9. Preferisci *The Zombies* o *L'inizio della Fine*?

The Zombies, il libro base. Non fraintendermi, Reis (protagonista del prequel "L'inizio della fine") è forse il mio personaggio preferito dell'intera avventura e mi sono divertito un sacco a scrivere una storia interamente dedicata a lei. Però con il libro base mi sono concesso una libertà enorme in termini di sviluppo della trama e di intreccio, proprio perché non avevo nessun limite di tempo o di lunghezza, e questo mi ha portato ad amare l'opera fin da quando ho scritto il primo paragrafo.

10. Descrivi in tre parole *The Zombies* e in tre parole il suo prequel.

The Zombies: Rigiocabile, Stimolante, Barattolo (quest'ultima parola in pochi la capiranno, ma è giusto che sia così)

Prequel: Story-based, Misterioso, Semplice (intesa come semplicità di regolamento, difficilmente riuscirete ad arrivare alla fine senza far morire la protagonista)

11. Progetti per il futuro?

Come dico sempre, non ho un progetto finché non ne realizzo uno (non è vero, non l'ho mai detto prima, ma mi sembrava una frase d'effetto). Nella vita, in realtà, mi organizzo fin troppo per fare qualunque cosa, ma quando si parla di creatività raramente mi preparo in anticipo: quando mi viene in mente un'idea la realizzo, per quanto assurda possa essere. Questo per dire che in questo momento non ho nessun progetto, ma domani potrei averne due ed iniziare a lavorare su entrambi nell'arco della stessa giornata. Io stesso sono curioso di sapere cosa farò. 