

# Librogame's LAND MAGAZINE

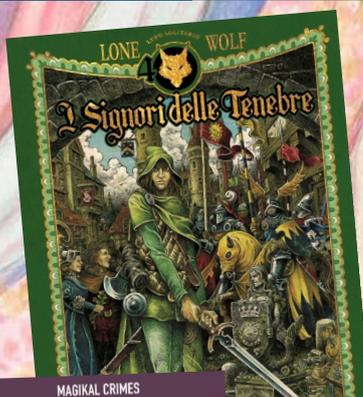
9

ANNO XIX  
(200)  
ottobre  
2024



TUTTO, MA PROPRIO TUTTO, SULLA FIERA INTERATTIVA

# LUCCA 2024 GUIDA COMPLETA AI LG



Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

LUCI PROVELLI



# DI QUESTI MAGAZINE!

di Francesco Di Lazzaro

**M** Me lo ricordo chiaramente, come fosse ieri. Alberto Orsini (Dragan) mi contatta, probabilmente via messenger. A quel tempo andava parecchio e lo usavamo per comunicare, anche perché gli smartphone e i programmi di chat “telefonica” come What’s App erano ancora nel platonico mondo delle idee. Comincia a tartassarmi, come fa lui quando gli viene l’ispirazione: dobbiamo lanciare una rivista mensile, colorata e piena di immagini, che parli di un unico argomento, i libri-gioco. Io storicamente in queste occasioni adotto il mio atteggiamento guardingo, e comincio a sollevargli, e sollevarmi, obiezioni. Soprattutto a me stesso, perché la verità era molto netta: il progetto mi piaceva e mi intrigava moltissimo, e probabilmente dal primo secondo in cui mi era stata fatta la proposta avevo deciso che in qualche modo dovevamo realizzarlo. E però alcuni dubbi bussava-

no in testa, e non si poteva ignorarli: come facciamo a parlare ogni mese di narrativa interattiva, tanto a lungo da riempire un giornale, e non rischiare di essere ripetitivi? Ma soprattutto che vita potrà avere un periodico che parla solo di un argomento, peraltro di nicchia? Lo leggerà qualcuno? Interesserà a qualcuno? Erano tempi in cui i librogame non se la passavano tanto bene, stiamo parlando del 2006: non c’erano nuove uscite come accade oggi, tantomeno case editrici interessate al media e ogni novità nel settore si limitava alla collana LibriNostri, che in quello stesso periodo era stata inaugurata dai primi volumi di Adriano Cecconi e Raffaele Aquilone.

Era un azzardo, in un periodo in cui il portale, ancora caratterizzato dalla vecchia grafica nero-verde e completamente realizzato a colpi di stringhe html dal sottoscritto, stava

attraversando una fase di grande rinnovamento, anche sotto la spinta e l'impulso di nuovi collaboratori estremamente dinamici e propositivi. Tutte obiezioni sensate, ma non sufficientemente "pesanti" da smontare Dragan: e io piano piano cedeva. Imposi una sola condizione, una sorta di assicurazione tutelativa: avremmo creato un contenitore in cui avrebbero potuto trovare spazio tutti quegli articoli che non avevano una collocazione specifica nell'ambito della struttura del sito. Quindi attualità, commento, retrospettiva storica e ludica e sì, persino novità editoriali, in un periodo in cui la narrativa interattiva sembrava essere destinata a un avvenire piuttosto statico. Ma noi eravamo fiduciosi, e convinti che in questo senso, anche grazie al nostro lavoro, qualcosa prima o poi si sarebbe sbloccato.

Il nome: che nome gli diamo? In realtà Lgl Magazine arrivò quasi subito, e fu piuttosto automatico. La scelta non fu dettata da pigrizia mentale o assenza di fantasia: il termine magazine in Inglese indica un periodico, ma letteralmente anche un magazzino (è un sinonimo del più impiegato warehouse). E il progetto nasceva proprio con questo obiettivo: creare un magazzino di articoli, tra i più disparati, che contribuissero non solo alla crescita del giornale e di Lgl, ma anche alla diffusione del "verbo" interattivo attraverso un mezzo espressivo più immediato e usufruibile, e certamente più accattivante, rispetto a quello disponibile navigando direttamente tra le pagine del sito.

Tutti intenti che ci misero un po' a concretizzarsi: all'inizio la nostra creatura (sì, uso il plurale perché se il papà del Magazine è per sacrosanto diritto Alberto Orsini, io posso essere considerato una specie di zio che lo ha cresciuto e accudito quando i genitori non c'erano) non aveva una vera e propria fisionomia. Il lavoro sul web era moltissimo (non dimentichiamolo, stiamo parlando del 2006, i collaboratori ancora scarseggiavano e dovevamo fare tutto o quasi da soli), e non riuscimmo, anche per l'impazienza di metterlo online, a studiare un piano per abbellirlo graficamente e dargli una struttura. Decidemmo di impaginare i primi articoli così come venivano, direttamente sullo sfondo nero classico del portale, impiegando i vezzi e alla lunga stancanti caratteri verdi, e il bordino bianco-nero a incorniciare il testo. In realtà il primo pezzo, un'esclusiva intervista con Giulio Lughì, ex direttore della collana Librogame (ai tempi della EL), che Alberto riuscì ad assicurarsi dopo averlo "corteggiato" serratamente e aver sfiorato la denuncia per stalking, era talmente minimalista da non includere nemmeno immagini di accompagnamento. Ma il contenuto fu grandioso: non solo catalizzò l'attenzione degli appassionati guadagnandosi commenti lusinghieri, ma diede a tutti la chiara sensazione che di librogame si poteva ancora parlare come argomento di attualità. Fu forse la prima svolta in tal senso. Lasciammo quell'antro dove ci eravamo rifugiati, convinti di essere gli ultimi superstiti di un'era antica e sorpassata

## Anno 1 n°1 - Intervista a Giulio Lughì - SETTEMBRE 2006

### «NEL WEB IL FUTURO DEI LIBROGAME»

*Il prof. svela i segreti della storia dei libri gioco e dice la sua sulle prospettive per i prossimi anni*

**di Alberto Orsini (Dragan10)**



destinata a non tornare mai più, e uscimmo all'aperto, pronti a guardare la nostra passione con occhi nuovi: a considerarla finalmente come qualcosa di vivo e in costante evoluzione.

Furono considerazioni di questo tipo che mi spinsero a mia volta il mese dopo, ottobre 2006, a confezionare un lungo articolo. Fin da quei tempi ero in contatto con Andrea Angiolino, poliedrica figura del panorama narrativo e ludico italiano, autore di libri-gioco, giochi di ruolo e moltissime altre geniali creazioni, tra l'altro di Roma come me. Riuscii a incontrarlo. Mi regalò una copia de *I Cavalieri del Tempio* EL, di cui era stato co-autore, e accettò con la sua consueta simpatia e disponibilità di concedermi un'intervista. Venne fuori un pezzo fiume, da leggere forse in più step per gustarlo fino in fondo. Nelle sue parole Andrea si racconta con una profondità che raramente viene fuori quando ci si confronta con un giornale: ancora oggi ogni tanto riprendo quell'intervista, il mio primo lavoro per il Magazine, e la rileggo, rimanendo sempre sorpreso dalla quantità di infor-

mazioni e aneddoti interessanti racchiusa in quella chiacchierata. La svolta più importante però riguardò l'aspetto grafico: arrivarono le prime immagini ad abbellire e colorare il giornale, e fu certamente una piacevole novità, anche se ancora limitata a una struttura "verticale", che poco aveva a che fare con la concezione variegata e la disposizione multipla delle illustrazioni tipica di una testata.

Nel frattempo però il nostro lavoro cominciava a fare proseliti. Il numero di novembre vide l'ingresso di due nuovi redattori, di cui purtroppo negli anni si sono perse le tracce. Daniele Sterrantino, che gli utenti storici di LGL ricorderanno come Falco della Tempesta, che sfornò un interessante pezzo dedicato all'oggettistica di Lupo Solitario, analizzata con una precisione minuziosa e un entusiasmo tale da portarmi a guardare con nuovi occhi la moltitudine di utensili, pozioni e oggetti speciali presenti in tutti i volumi della collana. La disamina risultò estremamente ampia, suddivisa in capoversi "cronologici" che ripercorrevano i vari momenti della saga associando progressivamente ai capitoli il materiale di riferimento, descritto con accurato dettaglio. Mancavano di nuovo le immagini, e fu un peccato, perché questo lavoro più di altri avrebbe forse tratto giovamento da un accompagnamento grafico. A questo sfoggio di conoscenza "deveriana" si affiancò un articolo altrettanto accattivante, realizzato da Stefano Peracchi (Tyrant), grande amante di retrogaming e games elettronici, oltre che di narrativa interattiva. Il suo contributo rappresentò il perfetto compendio delle sue due passioni: una retrospettiva dettagliata su una serie di videogiochi dedicati a Lupo Solitario, con tanto di rimando alle recensioni dell'epoca e alle locandine, scansionate e scaricabili come allegati all'articolo.

In quello stesso mese arrivò il reportage dedicato a Lucca Comics and Games, ma-

## LGL AWARD 2024: I FINALISTI!

Premio Librogame's Land LGL Award dedicato alla narrativa interattiva.

VII edizione, 3 Novembre 2024 in Sala Ingellis

Opere comprese tra il 1 Settembre 2023 e il 31 Agosto 2024

Settima edizione del principale premio esistente in Italia dedicato ai librogame e alla narrativa interattiva. **La premiazione si svolgerà domenica 3 Novembre alle ore 14 e 15 in Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci**, storica sede "fuori le mura" dell'area Games. L'evento vedrà coinvolte tutte le principali realtà del settore. Vi ricordiamo che il premio è organizzato fin dal 2018 da Librogame's Land con il patrocinio di Lucca Comics & Games e del Comune di Lucca.

Nello specifico quest'anno i premi verranno assegnati a quattro categorie, riportiamo i finalisti, laddove presenti, in rigoroso ordine alfabetico:

### MIGLIOR LIBROGIOCO ITALIANO

Finalisti: **Assalto al Ravinca Express** (Cencini Books di Davide Cencini), **Milano Bitpunk 1989 - Sull'Orlo del Baratro** (Plesio di Federico Bianchini), **Operazione Focus** (Librarsi di Marco Tavoloni) e **Verso la Terrasanta** (Aristea di Matteo Cresci)

### MIGLIOR LIBROGIOCO STRANIERO

**Il Luna Park della Paura** (Autoproduzione di Fernando Lafuente), **Lo Stregone della Montagna Infuocata** (Vincent Books di Ian Livingstone e Steve Jackson), **Metal Heroes and the Fate of Rock** (Vincent Books e Swen Harder) e **Turno di Notte** (Vincent Books di Victoria Hancox)

### NOVITÀ DELL'ANNO

**Basket Tutti a Canestro!** (EL di Luca Tebaldi), **La Porta della Luna** (Aristea di Andrea Tupac Mollica), **L'Isola Maledetta** (Fabbri Editore di Sara "Kurolily" Stefanizzi) e **Uno Scandalo in Boemia** (Dracomaca di Alberto Orsini)

### PREMIO DELLA CRITICA

Il premio assegnato direttamente da LGL a un libro per lettori esperti che si è distinto per tematiche affrontate, approccio coinvolgente, soluzioni narrative e ludiche prescelte, profondità della trama e solidità strutturale

Dopo una breve introduzione si svolgerà la cerimonia di premiazione e i vincitori ci racconteranno qualcosa sulle loro opere e ci sveleranno progetti per il futuro e iniziative nell'ambito librogiochistico. Ospiti dell'evento saranno alcuni dei principali autori interattivi presenti oggi nel panorama italiano, che ci racconteranno dei loro lavori e faranno il punto della situazione del settore insieme al relatore Francesco Di Lazzaro, figura storica di Librogame's Land, e Mauro Longo in rappresentanza dei giurati che hanno assegnato i riconoscimenti. Non mancate, vi aspettiamo tutti il 3 novembre!

## Librogame's Land Magazine



Creare un **ambiente** virtuale capace di contenere **articoli** che svizzeranno a 360 gradi il mondo dei libri-gioco, dandone un'idea approfondita e di carattere generale. Questo era l'obiettivo iniziale della sezione Articoli, non a caso affiancata dal termine "**magazine**", che letteralmente vuol dire deposito ma che non poteva non presupporre al lancio di una vera e propria **testata giornalistica** dedicata ai librogame, un altro sogno impossibile.

Più di due anni dopo, quel sogno si è in larga parte realizzato. Librogame's Land Magazine, per gli amici **Lgl Mag**, è un mensile elettronico in pdf con tutti i crismi, che ogni trenta giorni propone **interviste** (piatto forte della casa) ai protagonisti del settore ma anche approfondimenti, studi, presentazioni e altro. Il **primo e-zine** in Italia esclusivamente dedicato alla narrativa interattiva e a bivi. E ce ne vantiamo.

nifestazione in ascesa ma ancora lontana dall'essere quel fenomeno popolare e di costume in cui si è trasformata in questi anni. Alberto si recò in Toscana in macchina, sottoponendosi a una massacrante sessione di guida (andò e tornò in giornata) per non perdersi la prima, storica conferenza di Joe Dever. Rimangono nell'immaginario collettivo le mitiche foto a documentare l'evento, in particolare quella in cui Dragan regala all'autore di Lupo Solitario il segnalibro di Librogame's Land, e poi lo costringe a scattare una foto mentre ostenta il prezioso cimelio, ovviamente con il nostro accanto, trionfo e soddisfatto. Cominciarono a trapezare le prime indiscrezioni sul futuro rilancio di Lupo Solitario, e sul restyling radicale che riguarderà I Signori delle Tenebre. Indiscrezioni che troveranno conferma nel numero di Dicembre: Raffaella Fort, portavoce della casa editrice EL, ci concesse un'intervista, e annunciò un'imminente ristampa in Italiano non solo delle avventure del Lupo, ma anche dei primi tre volumi della collana Ninja.

Ma mentre in quest'ultimo caso la riproposta sarebbe stata anastatica, per Lone Wolf si profilò la possibilità di realizzare un'edizione deluxe, esattamente come aveva anticipato Dever a Lucca.

Ma la notizia più succosa fu un'altra: entro pochi mesi, forse addirittura per fine 2007, il famoso e tanto atteso numero 29 avrebbe visto la luce, tradotto e diffuso sul mercato italiano dalla stessa EL. La versione deluxe divenne realtà, rispettando i tempi previsti dall'ottima Raffaella, mentre per Lupo Solitario 29 fu necessario attendere qualche mese in più...

Fermiamo qui questa retrospettiva, aggiungendo solo un piccolo, ulteriore, elemento. In occasione del Magazine numero 100, uscito esattamente 9 anni fa, in un editoriale simile a questo, vergato sempre dal sottoscritto, concludemmo facendo gli auguri. Ci vediamo tra 100 numeri del Magazine...

Confesso ora che si trattava di una frase buttata lì, più per scaramanzia che per altri motivi. Non avevo idea se avremmo continuato a lavorare sul periodico per altri (quasi) 10 anni, non avevo idea di quello che ci attendeva, non avevo idea di come si sarebbe evoluto e ampliato il mercato dei librogame e se nel 2024 saremmo stati ancora qui, dietro questa tastiera, a parlarne tutti insieme.

# Librogame's LAND

Anno 10 - Numero 10 (CENTO) NOVEMBRE 2015 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

**L'anniversario. Tutto è nato come un "contenitore", poi gli approfondimenti e gli scoop**  
**Cento numeri di Magazine, cominciò così**

Titolo	Autore	Collana	Editore	Dove Trovarlo	Data di Uscita
I Lupi di Arrow Town	Valeria Cavasin	Magikal Crimes	Aristea	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 107	Lucca 2024
Pumqueen Patch	Valeria Cavasin	Magikal Crimes	Aristea	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 107	Lucca 2024
Il Dilemma dell'Asino	Valeria Cavasin	Magikal Crimes	Aristea	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 107	Lucca 2024
Gandalf Girl	Valeria Cavasin	Magikal Crimes	Aristea	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 107	Lucca 2024
La Spada delle Meraviglie	Soren Jonsson e Brian Bak Jensen	Smart Book	Giochi Uniti	Padiglione Carducci Area Games CAR 244	Lucca 2024
Connie la Barbara	Valentino Sergi e Gianluca Maconi	Connie la Barbara	Officina Meningi/Tentacle	Padiglione Carducci Area Games Stand CAR 129	Lucca 2024
1984	Andrea Tupac Mollica	Collana Libro Game	Plesio	Padiglione San Martino Stand SMT107	Lucca 2024
Peter Pan	Davide Toccafondi	/	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand NAP 302	Lucca 2024
Altre case editrici interattive presenti che non portano novità ma hanno librogame allo stand + negozi che vendono LG: Acheron Books - Armenia - Coconino Press - Dracomaca - Dungeonstore - Giunti - Hollow Press - Da Vinci Games - La Terra dei Giochi - Mondiversi - Need Games					

Ebbene, l'imponderabile si è puntualmente realizzato: siamo in prossimità dell'ennesima Lucca, nel frattempo ci sono stati il Rinascimento dei Librogame, il gran premio LGL Award, il Librogame Magnifico, molti di noi appassionati sono diventati autori, compiendo quel grande salto che in fondo al nostro cuore avevamo sempre sognato e coronando l'aspirazione di bambini, quando ammiravamo fino all'idolatria Dever, Jackson, Morris, Brennan e tutti gli altri, e pensavamo che fossero geni assoluti. Vi confido un segreto: lo pensiamo ancora, e il fatto di leggere i nomi di alcuni di noi accanto, ai loro, fatte tutte le dovute proporzioni, non solo ci riempie di orgoglio, ma ci fa comprendere una volta di

più quanto le vere soddisfazioni della vita siano legati ai sogni magici che fai da piccolo, aspirazioni che ti sembrano irraggiungibili e che poi d'improvviso, magari dopo tanti anni e infinito lavoro, come in questi casi, riesci a trasformare in realtà. Il Magazine è nato avvolto da quella stessa aura scintillante e onirica, è arrivato al numero 100, al decennale, alla maggiore età e oggi a questo mitico 200. E, contro ogni pronostico, noi siamo ancora qua e, cosa ancora più incredibile, abbiamo ancora voglia, entusiasmo e desiderio di continuare a sognare.

Allora, lo diciamo? Tanti auguri LGL Magazine, tanti auguri per le tue 200 uscite... Ci vediamo al 300? 



# ORAZIONE PER LGL MAG

di Alberto Orsini

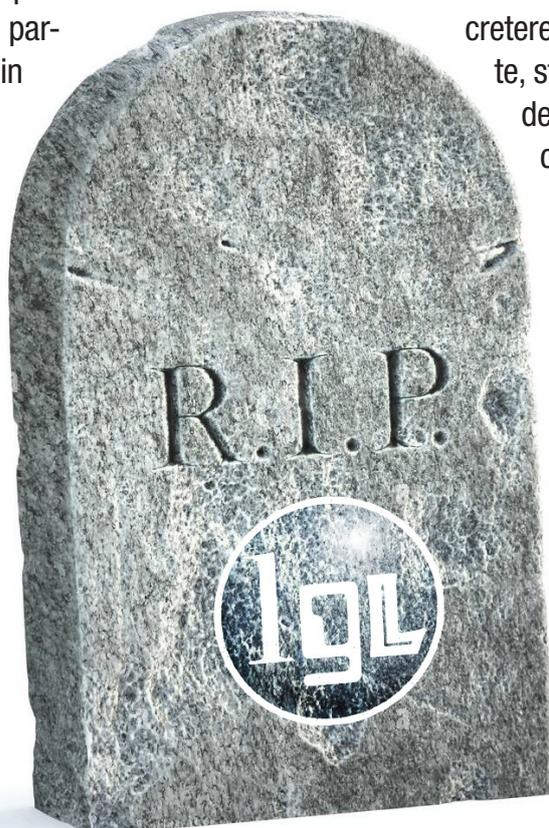
**N**on vengo a lodare Librogame's Land Magazine, ma a seppellirlo. Con questa apparentemente sgarbata citazione di Marc'Antonio - tratta nientemeno che dal "Giulio Cesare" di William Shakespeare - il fondatore di quest'organo di informazione, omaggia, in realtà, la creatura divenuta grande con il contributo di tanti, con il sostegno di tutti. Provate a rileggere le retrospettive che chi scrive e gli altri amici hanno svolto in occasione dei numeri 50 (giugno 2010), 100 (novembre 2015) e, soprattutto, 150 (aprile 2020). In quelle uscite abbiamo dato tutto, non potremo mai offrirvene meglio di così. Si tratta di studi epocali, che passano al pettine fine la piccola, grande storia di un media nato quando i librogame erano morti, cresciuto quando si sono timidamente riaffacciati, divenuto grande quando sono letteralmente riesplosi. Un giornale oggi un po' più che adulto e un po' meno che vecchio: un "boomer" verrebbe da dire nell'accezione un po'

denigratoria, ma tenera, con lui lo intendono i più giovani.

Un giornale che sistematicamente, mese dopo mese, con incrollabile fedeltà, e immutabile gratuità, continua a relazionare i lettori su tutte le novità del settore, senza disdegnare ogni tanto succose anteprime, interviste esclusive, fascinosi approfondimenti e polverose scorribande nel passato. Un giornale che, tuttavia, oggi, fatica a tenere ritmi e valori degli anni addietro e sta inesorabilmente cercando una nuova identità e direzione. Cosa che, d'altronde, stanno facendo i librogame, passati nel corso del loro nuovo apogeo dall'essere intrattenimento per trentenni a chicca per i trentacinque-quarantenni, mentre oggi più di qualcuno di noi della vecchia guardia comincia ad avvistare non da lontanissimo il traguardo del mezzo secolo (non chi scrive!).

Possiamo (ri)dircelo senza tema di smentita alcuna: oggi, se non passi dalle pagine di

Lgl Mag, nel settore librogamistico semplicemente non existi. Libro, autore, editore, illustratore che tu sia. Eppure, eppure, questa rivendicazione un po' sbruffoncella - ma, va ripetuto, incontestabile - non impedisce a una marea di opere di esistere anche fuori dal settore librogamistico e da questo magazine. Libri a bivi veri e propri, scritti da celebrity o anche da illustri sconosciuti per conto di grandi editori; librigioco un po' sì un po' no, con parti a bivi e parti lineari; libri con giochi in senso lato, tra enigmi, salti di pagine, sfide al lettore, e tutta una serie di ibridi e contaminazioni di tutti questi elementi che rendono sempre più sbiadito il ricordo del vecchio "vai al" e fanno storcere il naso ai puristi. A noi puristi. Ci piaccia o meno, c'è un mare fuori dalla strachiacchierata nicchia in cui ci hanno rinchiuso, ci siamo rinchiusi (ma Lupo Solitario vendeva 50 mila copie a volume, in altri tempi). Un mare grande di cui - a detta del fondatore del Magazine - sarà sempre più interessante, doveroso forse, cominciare e continuare a parlare. Sarà sicuramente più utile dell'ennesimo, pur gustoso, speciale enciclopedico in cui si ricorda l'origine con gli articoli scritti in verde html, il passaggio al pdf nei vari formati, il glorioso presente con la rivista impaginata da un grafico di mestiere, il mai abbastanza celebrato Luca Rovelli: non serve, lo abbiamo già narrato e non lo possiamo raccontare meglio.



Vanno ampliati, anzi, scardinati i confini del mondo dei librogame: questa Fantàsia in cui ci siamo accomodati a vivere, trasformando un passatempo di bambini e ragazzi in un hobby appagante, quando non in un vero e proprio lavoro principale, per la gran parte degli appassionati della prima ora. Non bisogna essere egoisti e far invecchiare il librogiooco assieme ai suoi lettori. Da 8-11 a 45+ anni. Sarebbe un errore e decreterebbe una nuova morte, stavolta forse definitiva, del libro interattivo. Non che sia facile perseguire questo intento. Non si legge più? Non si intercettano i giovani e la loro concentrazione? Smartphone e social fanno una concorrenza micidiale, forse imbattibile, ai nostri amati volumi a paragrafi numerati, ben peggiore di quanto non ne fecero, ai tempi, console e videogame? È tutto vero. E tutto inutile.

Ma se qualcosa si può fare, se nuove idee possono essere plasmate, nuove strade possono essere imboccate, l'unico mezzo possibile è quello del dialogo. E i giornali, in fondo, sono nati per questo: far circolare le idee, renderle libere. Lo facevano nel Seicento, possono farlo ancora oggi di fronte a tempi cupi e mutevoli. Per quanto ci riguarda, le pagine di Librogame's Land Magazine sono a disposizione, auspicabilmente per i prossimi 200 numeri. Da oggi cominciamo a parlare. 



Un peculiare corpo investigativo al servizio di Aristeia

# SCENA DEL CRIMINE... MAGICO

di Aldo Rovagnati

**T**Tra le poche case editrici di narrativa interattiva presenti a Lucca Comics, come ogni anno la piemontese Aristeia non si presenta a mani vuote, portando in fiera un nuovo prodotto a bivi... o forse sarebbe meglio dire quattro librigioco diversi strettamente collegati tra loro. Ci aiuta a scoprirne di più il patron Dario Leccacorvi, vecchio amico di Librogame's Land: l'occasione è utile anche per fare un breve punto della situazione su alcune chine sia del mercato interattivo che di quello fieristico di settore nostrani.

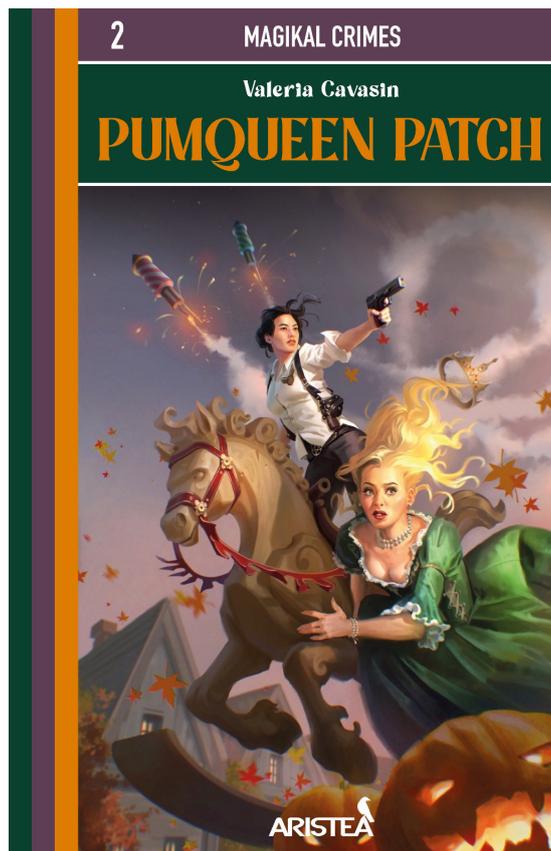
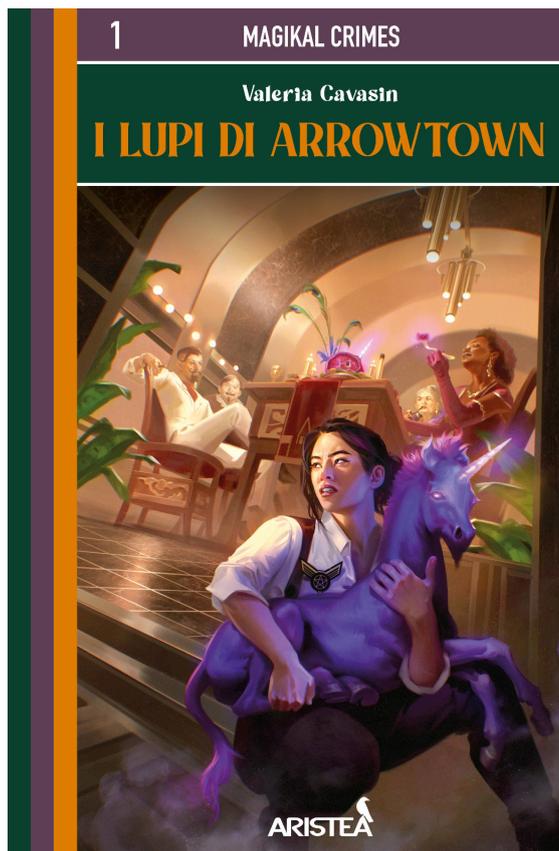
**Ciao Dario, innanzitutto grazie per la disponibilità. Partiamo subito con la novità lucchesi: cosa porta Aristeia di inedito in fiera, in ambito librogame e affini?**

Ciao Aldo! A Lucca ci attende una quadruplicata uscita, MagiKal Crimes, una serie di casi raccolti in quattro agili volumi; per ogni volume, un caso da risolvere per l'agente Tang, della MagiKal Crimes: un'unità di polizia de-

dicata al contrasto di crimini legati al sovrannaturale, in un mondo urban fantasy in cui la magia e le creature delle fiabe convivono con noialtri 'babbani'. Un'opera dal taglio fresco che combina investigazioni e momenti di tensione con altri più leggeri; non mancherà nemmeno un po' di romance. Autrice di tutti e quattro i volumi è Valeria Cavasin, esordiente in ambito LG, supportata dalla magnifica arte di Katerina Ladon, che ha catturato alla perfezione la peculiare atmosfera della serie. Chiara Di Francia si è occupata delle mappe inserite nei primi due volumi.

**Raccontaci un po' la trama, senza spoiler ovviamente, delle quattro avventure di MagiKal Crimes.**

In I Lupi di Arrowtown Amy Tang entrerà dapprima in contatto con le oscure trame del losco miliardario Osmar Santoleri, salvando un cucciolo di unicorno da un destino crudele. La caccia allo stregone e la lotta contro i



suoi oscuri piani saranno il leitmotiv dell'intera serie. Successivamente la nostra agente sarà impegnata a contenere le attività dei lupi mannari che, col plenilunio e una nuova variante di virus licantropico in circolazione, si riveleranno particolarmente... scalmanati. In *Pumqueen Patch*, la nostra si troverà a dover proteggere da minacce anonime nientemeno che Cenerentola, nel frattempo separatasi dal Principe Azzurro (e diventata guarda caso una repubblicana convinta!). Questa circostanza le permetterà di visitare un divertente quanto grottesco parco divertimenti a tema Halloween.

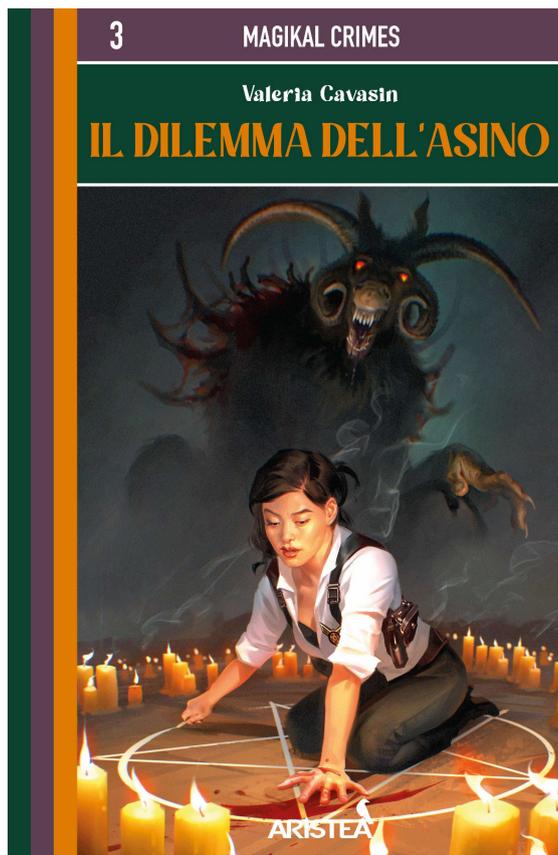
Il Dilemma dell'Asino è forse l'episodio più teso e riflessivo della serie. Un'indagine per stalking porterà Amy a contatto con una triste, cupa vicenda, mettendola di fronte a una scelta difficile. Non mancheranno però neanche qui, come negli altri episodi della serie, tocchi di ironia e momenti rosa.

In *Gandalf Girl* si arriva al capolinea della vi-

cenda. Gli eventi precipitano e, in una frenetica corsa contro il tempo, Amy dovrà sventare il diabolico piano del miliardario-stregone Santoleri e assicurarlo alla giustizia.

**Per quanto riguarda il regolamento di gioco, è unico per tutti e quattro i libri o ciascuno ha le proprie peculiarità? Ce ne illustri brevemente gli aspetti principali?**

*MagiKal Crimes* propone un approccio tecnicamente leggero e diceless, con un book-eping contenuto, tagliato su chi preferisce letture non troppo macchinose; allo stesso tempo, ritengo che a questi librogame non manchi profondità ludica, concentrata principalmente nell'accorta gestione di oggetti e risorse. A questo proposito, vorrei far notare che Cavin è una grande appassionata di giochi da tavolo e giochi di ruolo, di cui ha una conoscenza alquanto approfondita, anche sul versante tecnico. La nostra stella cometa è stata quindi creare un flusso di gioco



accessibile e allo stesso tempo stimolante, rivolto al bacino di lettori più ampio possibile. Più precisamente, i quattro volumi condividono un unico regolamento di gioco, ma si differiscono sensibilmente nel taglio; alcuni più d'azione e caratterizzati da un maggiore focus sulla gestione delle risorse, altri più concentrati sull'indagine e la raccolta di indizi.

**Domanda importante per l'acquirente: ogni 'crimine' potrà essere acquistato, giocato e si spera risolto separatamente dagli altri, oppure c'è un particolare ordine di lettura da rispettare?**

Sullo sfondo, a fare da cornice di tutta la serie, c'è un unico arco narrativo, in cui la nostra eroina dà la caccia al miliardario-stregone Osmai Santoleri. I 4 casi (o meglio, 5 casi, contando il caso-tutorial) sono quindi pensati per essere letti e giocati in successione. A ogni modo non è sempre necessario

risolvere il caso per proseguire nella lettura; come nella vita reale, in Magikal Crimes un insuccesso non implica automaticamente la sconfitta. Amy è tenace e sa che a volte dietro un fallimento si cela una possibilità di riscossa.

**Magikal Crimes è il primo prodotto di Aristeia basato su una raccolta di più librogiochi, magari più brevi, invece che su un unico librogame 'tradizionale'. Sono previsti in futuro, da parte vostra, altri esperimenti di questo tipo? Ritieni che il mercato interattivo stia virando sempre più su produzioni più snelle e 'veloci', oppure il classico librogame di 300/400 paragrafi resta comunque il preferito dai lettori?**

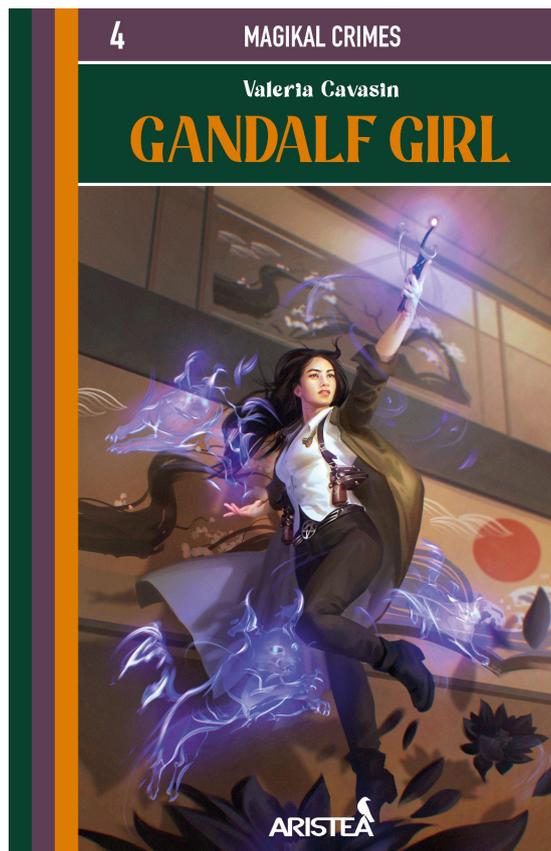
Come mi capita spesso di far notare, la ricerca della formula del librogame perfetto è una specie di sogno alchimistico, e come tale è una chimera. Ogni tanto sento dire: 'oggi vanno di moda librogame poco longevi, tipo Legacy!'; mi viene in mente 49 Chiavi e penso che abbiano ragione, poi mi sovviene il grande successo di Hong Kong Hstle e rinvavisco. La realtà è che il librogame perfetto non esiste. E per fortuna! Non tutti hanno gli stessi gusti, e questo è semplicemente meraviglioso. Non credo quindi che sia in atto una qualche virata; semplicemente, se si vuole intercettare un ampio pubblico occorre proporre prodotti diversificati. Guardando il nostro catalogo ho constatato la presenza di molti 'mattoni' di ben più che 350-400 paragrafi – beninteso bellissimi! :D – con protagonisti spesso maschili; questo mi ha dato da riflettere e sono stato quindi ancor più lieto di approvare la proposta di Valeria e di offrire a chi ci segue qualcosa di diverso. In merito al futuro, è possibile che altri titoli di concezione simile arricchiranno il nostro catalogo, ma posso garantire che non per

questo mancheranno tagli più classici.

**Aristea ha da sempre accostato autori conosciuti nel settore con alle spalle diversi lavori a bivi (Mollica, Costantini, Zamanni, etc.), con scrittori ugualmente validi ma poco conosciuti nell'ambiente (ad esempio Palvarini, Buonanno e la stessa autrice di MagiKal Crimes, Valeria Cavasin). Puoi spiegarci come funziona il processo di selezione, e come riuscite a scoprire con costanza nuovi talenti della penna a bivi?**

Coniugare vecchio e nuovo, fare da ponte tra vecchi appassionati e nuovi lettori, sventrare cancelli anziché custodirli è da sempre una delle mie maggiori ambizioni, come editore e forse anche come persona. Ogni collaborazione ha la sua storia, alcune nascono semplicemente da proposte inviate a [info@edizionearistea.it](mailto:info@edizionearistea.it) - come nel caso di Buonanno - che mi hanno conquistato, altre sono nate da mie iniziative - come nel caso di Palvarini -, laddove ho contattato personalità legate al mondo del gioco e/o della scrittura, ma non ancora attive sul fronte dei librogame, perché ne intravedevo le potenzialità, chiedendo loro se erano interessate a fare un passo nel nostro settore. Faccio molti 'sondaggi' di questi tipo; non sempre si arriva a chiudere, ma i casi arrivati a maturazione credo parlino da soli. Questo lavoro di 'scouting', esplorazione e acquisizioni di nuove menti, linfe ed energie per il mondo del librogame è uno dei lati più belli del mio lavoro, per come la vedo io, e penso che ne sarà il retaggio più duraturo.

**Arrivati verso la fine dell'intervista, una classica domanda di rito: quali sono i futuri progetti di Aristeia? Puoi darci qualche anticipazione per i nostri lettori?** Ma volentieri! Il 2025 vede in dirittura di ar-



rivo alcuni librogame programmati da tempo; in particolare - lo prometto - chiuderemo Fra Tenebra e Abisso col suo quarto e ultimo capitolo. È inoltre tempo di dedicare una seconda uscita a una serie molto amata ma per ora rimasta inchiodata al numero uno, cioè Fiabe Oscure: inaugurata da YAGA!, la serie infatti proseguirà con Aurora, un librogame che rivisita una classica fiaba in tema... vampiresco. I vampiri sono molto amati da chi legge ma, se ci pensi, l'offerta della nuova ondata di librogame è scarsa in merito. Oltre a questi due titoli al momento prevediamo altre due pubblicazioni, ma più avanti nell'anno. In ogni caso il 2025 vedrà ritorni di autori veterani e nuovi ingressi, nel migliore stile Aristeia.

**In ultimo, volevamo affrontare con te l'argomento fiere. Quest'anno ci sono state defezioni per quanto riguarda la partecipazione a Lucca Comics, da parte**



**di piccoli attori ma anche da parte di big player del mercato dei giochi. Quali sono secondo te i motivi principali di questo fenomeno? Ritieni che si tratti di un accadimento temporaneo, oppure c'è il rischio che, prima o poi, la bolla di questo tipo di eventi scoppi?**

Ho molta simpatia per il mondo fieristico e per la maggior parte delle persone che ci lavorano, ma la costante delle piazze più affermate è l'aumento sistematico delle tariffe e dei costi. Ogni anno chi espone spende più, sia per gli spazi espositivi sia per gli annessi (vitto, alloggio etc); è una legge ferrea come l'aritmetica. Purtroppo, però, non ogni anno si guadagna di più, e i margini di guadagno netto (laddove presenti!) si fanno sempre più magri. È normale che, anche al netto di moti-

vazioni personali e professionali diverse (non dimentichiamo che per tanti di noi il librogame è un business secondario), alcuni attori si sfilino da questa situazione, nel piccolo come nel grande. In sostanza quindi non credo che sia né un accadimento temporaneo (questo trend c'è ed è solido e non vedo per ora segni in controtendenza, almeno appunto nelle piazze principali), né una bolla, nel senso che non penso che il settore fieristico collasserà; però credo che il numero di presenze, almeno lato librogame, sia destinato a diminuire, e che in generale ci saranno alcuni importanti sostituzioni e spostamenti. Parlando di librogame, questo rispecchia mi pare anche l'andamento produttivo generale del settore. Qualcuno la chiamerebbe 'razionalizzazione', parola lugubre quant'altre mai... 

La quarta uscita della collana Libro Game di Plesio è la rivisitazione di un classico immortale

# 1984: MOLLIKA

## INCEPPA L'INGRANAGGIO

a cura della **Redazione di Librogame's Land Magazine**

**U**n protagonista: un antieroe, anzi, una vera carogna. Un sistema: un regime, un partito, impossibili da sconfiggere. Venticinque modi diversi, e altrettanti finali, di abbracciare o sgominare - quanto meno, provarci - quella dittatura di per sé imbattibile. Questi gli assi portanti del nuovo librogioco di Andrea Tupac Mollica, "1984" (Plesio Editore, 330 paragrafi, 14,90 euro), in anteprima a Lucca Comics & Games (Padiglione San Martino, stand SMT 107), quarta filiazione della collana Libro Game curata da Alberto Orsini. L'anno si chiude con un'opera e un autore di sicuro affidamento.

La trasposizione, come spiega lo scrittore nell'intervista a Lgl Mag, sarà quanto più fedele, ma con gli ampi spazi alle strade alternative, agli esiti impensabili, garantiti dalla peculiarità del mezzo a bivi. La presenza di una molteplicità di finali alla "Sce-





gli alla tua avventura” renderà il volume rigiocabile ma non un semplice romanzo interattivo: ci sarà un sistema di gioco semplice e potente, garantisce il demiurgo, con la possibilità di sperimentare anche il celebre “bipensiero”, aderente nella totalità alle idee del partito, ideato da George Orwell nel 1949. E proprio nei confronti dell’autore inglese, citato nell’introduzione di Mollica, traspaiono rispetto, ammirazione, gratitudine.

E trapela inquietudine, per l’assoluta attualità che certi suoi avvertimenti, travisati da finzione narrativa, trasmettevano già settantacinque anni or sono. Nel dialogo con l’autore scopriamo le principali caratteristiche dell’opera, che si avvale di uno splendido apparato illustrativo ancora firmato da Marco Sada tanto negli interni quanto nell’evocativa copertina. E ci addentriamo nel prequel audioracconto che Andrea Tupac ha proposto gratuitamente agli ascoltatori del suo podcast, intitolato “1983”, in un’innovativa ottica crossmediale.

**Com’è nata questa trasposizione a bivi dell’immortale opera di Orwell e quali erano i tuoi scopi al momento di cominciare a scrivere?**

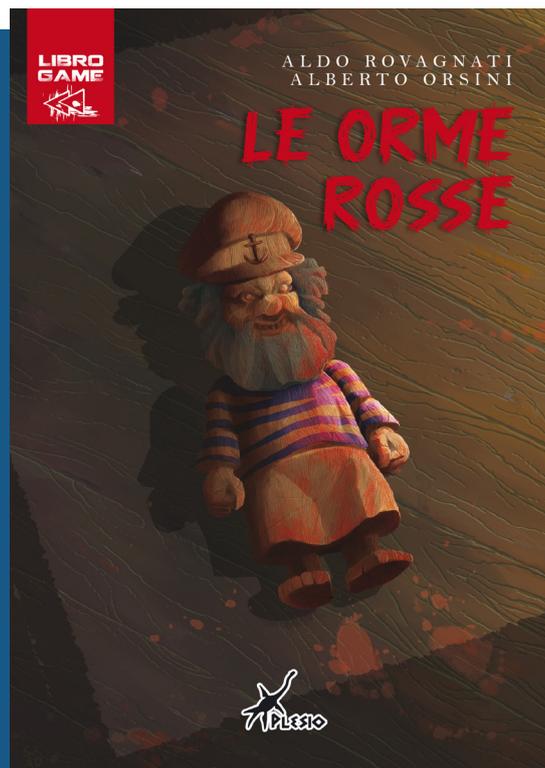
La proposta mi è arrivata da Alberto Orsini, che cura la collana dei librogame per Plesio. Non era la prima volta che riscrivevo in forma interattiva un classico della letteratura: mi ero già cimentato con il romanzo vittoriano di Haggard de Le Miniere di Re Salomone. Ma 1984 è stato un lavoro molto diverso. La singolare coincidenza è che questo sia anche tra i miei libri preferiti da un sacco di tempo, per cui è stato semplice cogliere la proposta.

**Ci racconti in brevissimo la trama e il sistema di gioco?**

Il protagonista del libro è Sebastian Halleq, un agente della Psicopolizia nella Londra distopica immaginata da George Orwell. È una società da incubo staliniano che, però, è avanzata di quarant’anni oltre quel 1949 in cui è stato il romanzo è stato pubblicato. Per Orwell, il 1984 era un futuro in cui non solo i sovietici, ma l’intero pianeta, sono governati da un pugno di autocrazie socialiste di nome e fasciste di fatto. Superpotenze di cui una, l’Oceania, rappresenta la controparte occidentale e il Socing - Socialismo Inglese - ne è l’ideologia politica dominante. È un mondo cupo, spento, segnato dall’ossessione per il controllo politico e personale. La tecnologia si è evoluta, ma ogni sua applicazione è piegata a fini oppressivi: dal controllo della memoria storica e dell’informazione a quello dei corpi e della mente. In seno a questo mondo, la Psicopolizia è un corpo di polizia politica dedito all’estirpazione del pensiero crimine, poiché è reato anche solo pensare di ribellarsi al sistema. I suoi agenti sono a dir poco disumani, come scoprirete giocando. E voi siete uno di loro! Per quanto riguarda

## IL RITORNO DI “ORME ROSSE” VARIANT

Oltre al “1984” di Andrea Tupac Mollica, un’altra novità andrà a caratterizzare lo stand Plesio nell’edizione ormai alle porte di Lucca Comics & Games. Torna in una lussuosa edizione variant il thriller-horror interattivo “Le orme rosse”, scritto da Aldo Rovagnati e Alberto Orsini, di fatto prima uscita della collana Libro Game curata da quest’ultimo per l’editore forlivese di Giordana Gradara. In concreto si tratta di una sovraccoperta tutta a colori in edizione limitatissima (50 copie) che verrà fornita gratuitamente a chi acquisterà il volume in fiera. Montata sul libro, andrà a comporre una nuova copertina che dà maggiore giustizia al terrificante pupazzetto di legno del marinaio realizzato nel 2023 da Marco Sada. Sul risvolto, un’ulteriore chicca: una mini avventura tutta nuova scritta da Rovagnati, intitolata “L’orma nera”, che svela ai lettori le origini di Sean Pelle, l’infido mercenario protagonista della storia principale, aggiungendo nuovi terribili dettagli al suo background. Tra le particolarità che questo giornale è in grado di sfogliare, l’antica origine sia del loghetto del rewind presente sulla fascetta, che allude ai numerosi flashback di quest’opera controversa, sia dell’immagine usata come quarta di copertina, delle orme su una sabbia che vira dal colore al bianco e nero simboleggiando le due parti intarsiate e diversamente collocate nel tempo che compongono l’opera: entrambi gli elementi grafici, impaginati da Roberta Guida, provengono dai materiali originali di quando Rovagnati concepì l’opera, nel lontano 2008. (red)



le meccaniche, ho adottato un sistema con delle risorse da gestire per superare le difficoltà. C’è anche un parametro che misura il livello di sospetto che Halleq potrebbe attirare su di sé durante l’avventura, e un altro che riguarda un’abilità strettamente legata all’ambientazione. E poi ho usato un sistema di tag per gestire i molti finali diversi che possono essere raggiunti.

**Dicevamo dei ben 25 finali differenti, una sorta di grande “Scegli la tua avventura”:**

### **come mai questo approccio?**

Mi piaceva l’idea di consentire ad Halleq una grande libertà di scelta, a contrasto con un mondo che, invece, di scelta e di scampo non ne lascia a nessuno. Questo significa anche lasciare che possa navigare tra tanti destini diversi.

**Il Grande Fratello orwelliano è, per sua stessa natura, immutabile e imbattibile: ma in ossequio alle possibilità del librogiooco, hai previsto l’opzione di poter**



### rovesciare il regime del Socing?

È un po' nascosta ma c'è! E ho cercato di immaginarla "alla Orwell", senza uscire dal suo mondo. Confesso che adattarne lo stile e il linguaggio è stata la parte più difficile, ma anche più divertente della scrittura.

### Rileggendo l'opera, quanta attualità ci hai trovato?

È impressionante. La prima volta che lo lessi avevo 13 o 14 anni. Quindi, era nel 1988; il 1984 vaticinato da Orwell era trascorso da quattro anni. L'incubo orwelliano non s'era avverato e, anzi, era l'Unione Sovietica a scricchiolare; sarebbe caduta due anni dopo. Quindi l'impressione che ebbi fu quella di un monito terrificante contro i totalitarismi, ma non quella di un libro che preconizzasse un possibile futuro dell'umanità. La storia, in quegli anni, sembrava andare da tutt'altra parte. Poi, il paradosso. Negli anni a seguire, diversi aspetti del Socing descritto da Orwell hanno cominciato a spuntare nel nostro mondo. Quando ho ripreso 1984 in mano per realizzare il librogame, m'è sembrato di leggere un altro libro, con Orwell che, lucidissimo, stava effettivamente leggendo segnali storici e sociologici provenienti dal futuro. La prima volta che l'avevo sfogliato, il futuro da lui immaginato non s'era ancora realizzato;

Orwell aveva guardato più avanti, a cose che stanno accadendo oggi! È inquietante, ma è anche il suggello all'immenso valore letterario della sua opera.

### Prima di Lucca l'uscita del tuo librogame è stata preceduta da un altro prodotto, intitolato "1983": ci spieghi di che si tratta?

Sì, volentieri! Da alcuni anni ho un podcast - Hellwinter Podcast - nel quale pubblico radiodrammi e audioracconti, oltre a parlare di giochi della vecchia e della nuova guardia. E le settimane che ci separano da Lucca sono state scandite da altrettante puntate di un audioracconto intitolato 1983 e che narra un'avventura vissuta da Sebastian Halleq, appena reclutato nella Psicopolizia, esattamente un anno prima gli avvenimenti del libro-game.

### Quanto aggiunge il comparto illustrativo ancora una volta firmato Marco Sada?

Marco lo sa perché non perdo occasione per ripeterglielo: io lo adoro! E ci tenevo davvero tanto ad avere un librogame illustrato da lui; è un artista formidabile! Ho visto nascere e sviluppare l'immaginario visivo con il quale ha raccontato il nostro 1984 sin dalle prime bozze. Ha preso vita sotto i miei occhi, ed è stato davvero emozionante. 

Connie la Barbara di Sergi e Maconi

# SVOLTA EROTICA DI OFFICINA MENINGI

di Mauro Longo

**U**n settore non può dirsi completo e maturo se non ne esiste una degna versione erotica. Prigionieri di Voyero mette fine a questa ultima mancanza nel mondo del librogioco italiano.

Si tratta infatti di un fumettogioco a luci rosse di Valentino Sergi ai testi e Gianluca Maconi ai disegni, e pubblicato da Tentacle. Connie la Barbara è già l'eroina protagonista di due fumetti lineari di Gianluca Maconi per la stessa casa editrice. Questo episodio speciale, sceneggiato da Sergi – la mente dietro Officina Meningi – rappresenta invece il primo fumettogioco erotico italiano (perlomeno di cui abbiamo contezza). È un'opera porno-ludo-avventurosa in cui Connie e gli altri personaggi ci vedono e ci parlano, in cui dovremo piegare le pagine e trovare le vie nascoste nello spazio bianco tra le vignette, in una storia ricca di perso-





Valentino Sergi e Gianluca Macone

naggi assurdi e situazioni a luci rosse. Presentato in anteprima proprio a Lucca C&G 2024, questo graphic gamebook unisce in maniera magistrale le nostre tre passioni più grandi e i tag principali dello stesso festival lucchese: il fumetto e il gioco. La presentazione di questa storia a bivi, più che esplicita e pruriginosa, non lascia adito a dubbi, sia sull'abilità di usare i cliché, i tormentoni e le frasi fatte del genere di riferimento, che sulla abilità messa in campo dai due autori per sfondare anche la quarta parete della protagonista: "Connie la barbara, figlia delle lande innevate di Clithoria, seduttrice di demoni e avventuriera affamata di emozioni, è sta-

ta rapita dallo spietato Voyero, un viscido quanto potente stregone ossessionato dal TUO potere.

Sì, hai capito bene, in questo libro il problema sei TU, e Connie rischia di lasciarci la pelle.

Non vestirai i panni di un guerriero, di una maga o di qualche altro banalissimo eroe; in questo libro i personaggi sanno che stai leggendo la loro storia e contano sulle tue capacità per superare sfide incredibili e mortali. Il destino di Connie dipende dalle tue scelte. Sappiamo cosa state pensando: "di videogiochi zozzi a bivi ne esistono più di quanti ne riesca a contenere la memoria del mio cellulare."

Lo sappiamo bene, ma questo è un fumetto. Per la precisione il primo fumetto erotico a bivi. E tra videogiochi e fumetti c'è un abisso. In particolare con questo, ma andiamo per gradi... se avete in mente le storie del Topo più famoso del mondo o i classici Librogame, anche in questo caso state sbagliando strada. Tornate all'1."

Insomma, i due autori sanno quello che stanno facendo e dimostrano, senza peli sulla lingua, di avere una grande manualità e una consumata esperienza nell'argomento trattato.

Come detto, Connie la Barbara è pubblicato da Tentacle, ma a Lucca Comics & Games sarà acquistabile nel Padiglione Carducci allo stand Officina Meningi. Per approfondire, passiamo la parola a uno degli autori, Valentino Sergi, vecchia conoscenza dei lettori del magazine e prolifico autore di tanti progetti ludici, tra cui i nostri amati librogame.

**Ciao Valentino, bentornato su LGL Magazine. Tu sei un grande esperto delle dinamiche del mercato interattivo, quest'anno a Lucca, dopo tanti anni**

**abbondantemente in doppia cifra, saranno presentati poche novità in ambito librogame. Secondo te perché? Il settore dopo tanta espansione accusa un po' di "crisi" o è qualcosa che riguarda Comics & Games in particolare?**

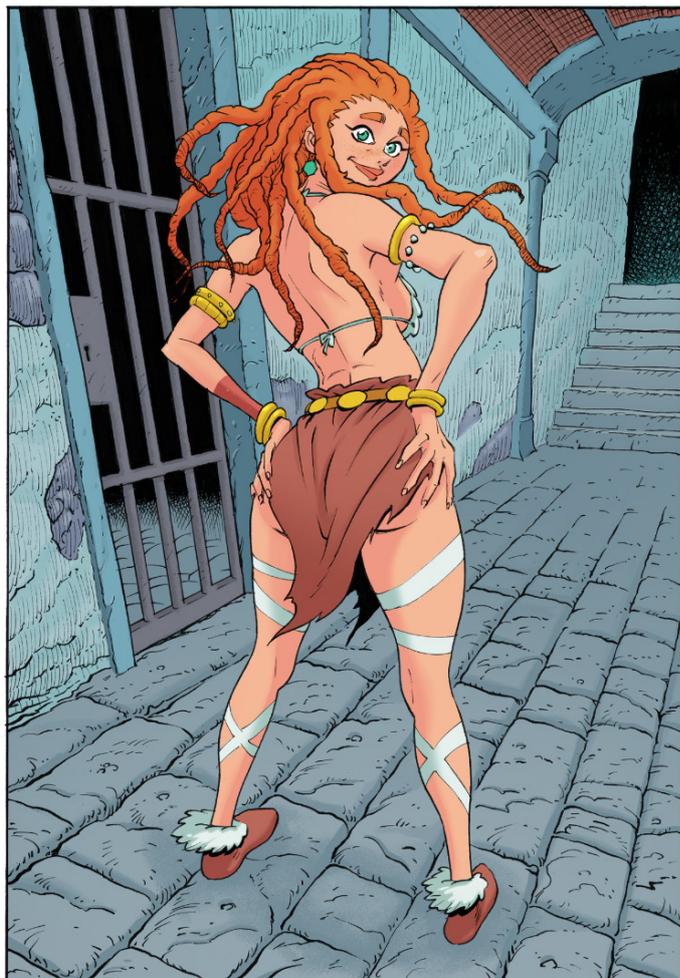
L'editoria è un organismo strano e pazzarello, ma con cicli ben definiti. L'abbiamo visto nel fumetto, nel gioco in scatola, ora nel librogame e il GDR seguirà a ruota. Per farla breve, il Librogame, come categoria, tra gli anni '80 e '90 aveva riempito scaffali di librerie e bancarelle, per poi andare in letargo, soppiantato dall'evoluzione di altri medium d'intrattenimento. In Italia sopravviveva grazie alla resistenza di Lupo Solitario e alla community di LGL, ma parliamo di un'appassionata riserva indiana, insufficiente all'epoca a giustificare gli investimenti editoriali. Trascorso un ventennio abbondante, la mia generazione (che in età scolare aveva divorato le letture a bivi) ha scoperto di avere uno stipendio, ma al posto di ritrovarsi le marchette nostalgia a cui ci hanno abituato il cinema e le serie televisive con attori in età da ospizio costretti a lanciarsi da aerei in fiamme con frusta e cappello buffo, il Librogame aveva fatto la muta. E mai fu più azzeccato il tema che avete scelto quest'anno per Lucca Comics & Games, con una farfalla che rappresenta perfettamente la magnificenza effimera di questo rinascimento, che in pochi anni ha visto un proliferare di autori, editori, ma anche innovazioni e provocazioni. Ma le farfalle hanno vita breve e per resistere all'inverno devono adattarsi, perché l'inverno arriva sempre: dopo la bulimia iniziale, infatti, il pubblico comincia a essere più selettivo, la qualità di ogni aspetto non è più un optional e l'aumento dei costi della carta, delle fiere e dei professionisti rende la produzione sempre più onerosa. Resiste chi ha saputo

fidelizzare il suo pubblico e chi ha trovato le ali adatte per attirare il pubblico generalista della grande distribuzione, come nel caso degli Escape, categoria che ha ormai invaso le librerie. Ci vorrà ancora del tempo, ma, come per i fumetti, anche i Librogame stanno trovando la loro strada per evitare un altro letargo ventennale.

**Molti editori stanno spostando la loro attenzione dal librogame classico, complesso, corposo, a una serie di prodotti più snelli e "semplici" o ai fumetti game. Cosa c'è dietro a questa scelta?**

Se ci pensiamo, questa tendenza si accompagna al successo dei GDR narrativi, con regole semplici e immediate, spesso pensati per un pubblico più giovane, nativo di quest'epoca frenetica in cui ormai tutti siamo immersi e che ha cambiato le nostre abitudini. La semplicità delle meccaniche però non significa necessariamente abbandonare la complessità, ma costringe noi autori a focalizzarci su una sintesi che deve valorizzare al massimo la qualità dell'esperienza vissuta. La scelta editoriale, quindi, non è giustificata da una riduzione dei costi di produzione; sembrerà un paradosso, ma risparmiare sulla stampa non è l'elemento prioritario di questa nuova direzione, perché l'innovazione passa prima di tutto dall'ascoltare i lettori, capirne le esigenze e sviluppare qualcosa in grado di sorprenderli. Ciò che probabilmente portò la prima storica ondata di Librogame a spegnersi, fu il riproporre modelli narrativi e di gioco troppo simili a se stessi.

**Anche Officina Meningi si è lanciata nel settore dei fumetti a bivi e lo ha fatto in modo un po' particolare, con un'opera a sfondo erotico. Chi è Connie e cosa ci aspetta nella nuova avventura interattiva?**



Connie è una serie realizzata interamente da Gianluca Maconi, un autore che ha alle spalle un'esperienza incalcolabile e che ha collaborato con gli editori più blasonati in Italia e Francia. La rossa barbara è un personaggio incredibile, di cui mi sono innamorato perdutamente fin dal suo esordio per la casa editrice Tentacle, perché si distingue nettamente da qualsiasi altra eroina femminile dei fumetti. Non è un'amazzone sotto steroidi, né una svenevole ninfomane, ma rompe e ripensa questi schemi, per creare un'avventuriera libera e libertina, ma con una solida morale, inclusiva, divertita e rispettosa di ogni genere e orientamento. E in questo senso realizzare un banale date-sim o una storiella a bivi fan-service, altrimenti ci saremmo annoiati tutti, voi per primi, perché vi ho abituato a cose strane.

Per questo ho fatto rapire la protagonista da Voyero, un malvagio incantatore che si vuole impossessare del vostro potere. Avete capito bene, Voyero vuole capire come noi lettori siamo in grado di "piegare" il suo mondo, sfogliare le pagine e vedere ogni cosa...

Connie è in trappola in questo castello-labirinto e noi con lei, mentre i personaggi del libro ci vedono. E ci parlano. E se già questo vi sembra strano, sappiate che dovrete piegare le pagine e trovare le vie nascoste nello spazio bianco tra le vignette, perché anche voi dovrete scoprire di cosa siete davvero capaci. E se sarete in grado di conquistare il cuore (anzi, i cuori) di Connie. Preparatevi a una storia imprevedibile e ricca di personaggi assurdi che vi farà leggere un fumetto come mai prima d'ora.

### **Come è stato collaborare con un disegnatore affermato come Gianluca Maconi? Come vi siete divisi i compiti?**

Io e Gianluca abbiamo iniziato a lavorare nel settore del fumetto più o meno nello stesso periodo, poi dopo un decennio io sono passato al mondo dei giochi, ma non ho mai smesso di leggere la nona arte, così come di studiare e tenermi aggiornato sull'evoluzione del medium. In questo senso Gianluca si è quindi fidato e affidato, revisionando la sceneggiatura sugli aspetti inerenti la coerenza della storia nell'universo narrativo di Connie. Ma non è tutto, perché quando si lavora con una persona che ha in mano il talento, la tecnica e un amore viscerale per il proprio mestiere, la tavola disegnata si arricchisce di elementi nuovi e riflessioni su come realizzare qualcosa di mai visto prima. Il fumetto-game di Connie è stato un divertimento e una scoperta per entrambi.

### **Che struttura di gioco troveremo? Il**

**Gameplay sarà basato sulle scelte o ci saranno anche enigmi e altri tipi di interazioni?**

Il Gameplay sarà immediato e intuitivo a un primo livello, con le classiche scelte che ci portano a sviluppi alternativi dell'avventura, ma ci sono numerosi enigmi e situazioni in cui sarà necessario aguzzare l'ingegno per procedere, e a volte sarà necessario anche fare un passetto in più, agendo sul libro stesso, magari "piegandolo" al nostro intuito. Oltre a questo, per accedere ai vari finali, dovremo creare una relazione con Connie, misurata in cuoricini. Non serve (solo) a sbloccare fan-service, ma ogni finale rappresenta un percorso di empatia del personaggio nei nostri confronti.

**Come avete gestito l'equilibrio tra la componente erotica dell'opera e quella librogiochistica? Gli amanti dei fumetti di settore vorranno, giustamente, anche belle immagini da ammirare oltre all'interattività**

Ci sono generi che più di altri si prestano alla metanarrativa e alla rottura della quarta parete, come il comico e il pornografico. Se pensiamo a Deadpool o ai video a luci rosse dove gli attori guardando in camera ci introducono a situazioni paradossali, avete in mano la miscela perfetta per creare qualcosa di esplosivo. L'ironia, quindi, diventa l'elemento che bilancia un equilibrio in realtà davvero complesso, tra il mondo di Connie, stratificato e non stucchevole, e una narrazione a bivi sperimentale, con l'obiettivo di creare un'esperienza alla Storia Infinita, ma per adulti!

**Il genere erotico è rarissimo nell'ambito della narrativa interattiva: pensi che Connie possa essere la capostipite di tante altre opere simili?**

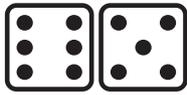
Il mercato del videogame, in particolare dei dating-simulator, conta tonnellate (virtuali) di opere a bivi; è un tipo di narrativa che funziona, appassiona e viene innovata di continuo. La carta però è un altro medium, con potenzialità e limiti intrinseci, che bisogna studiare a fondo per saperli sfruttare come abbiamo fatto noi; altrimenti per fare una semplice storia zozza a bivi tanto vale davvero realizzare un'app, con costi decisamente minori e un pubblico internazionale già presente. Il contributo di Connie, più che per il genere del fumetto erotico (a bivi o meno), probabilmente sta più nella sua natura sperimentale.

**Rispetto alle tue precedenti opere a bivi quali sono state le differenze nel lavorare a un fumetto-game?**

Sceneggiare un fumetto è diverso dallo scrivere per il cinema o dal realizzare un librogame. Come insegna Scott McCloud, nel fumetto spazio e tempo sono correlati, la percezione stessa del tempo è spaziale, ma non esiste alcuna tabella di conversione tra la quantità di spazio e la durata di tempo rappresentate: il margine tra le vignette può rappresentare un passaggio di secondi come di secoli. E nello spazio bianco può accadere di tutto, come avrete modo di sperimentare in Connie. Si tratta, in buona sostanza, di affrontare un altro linguaggio, dove il disegno non è accessorio, ma parte integrante e fondamentale della narrazione, che ne amplia le possibilità, ma impone una sintesi alla scrittura di didascalie e dialoghi.

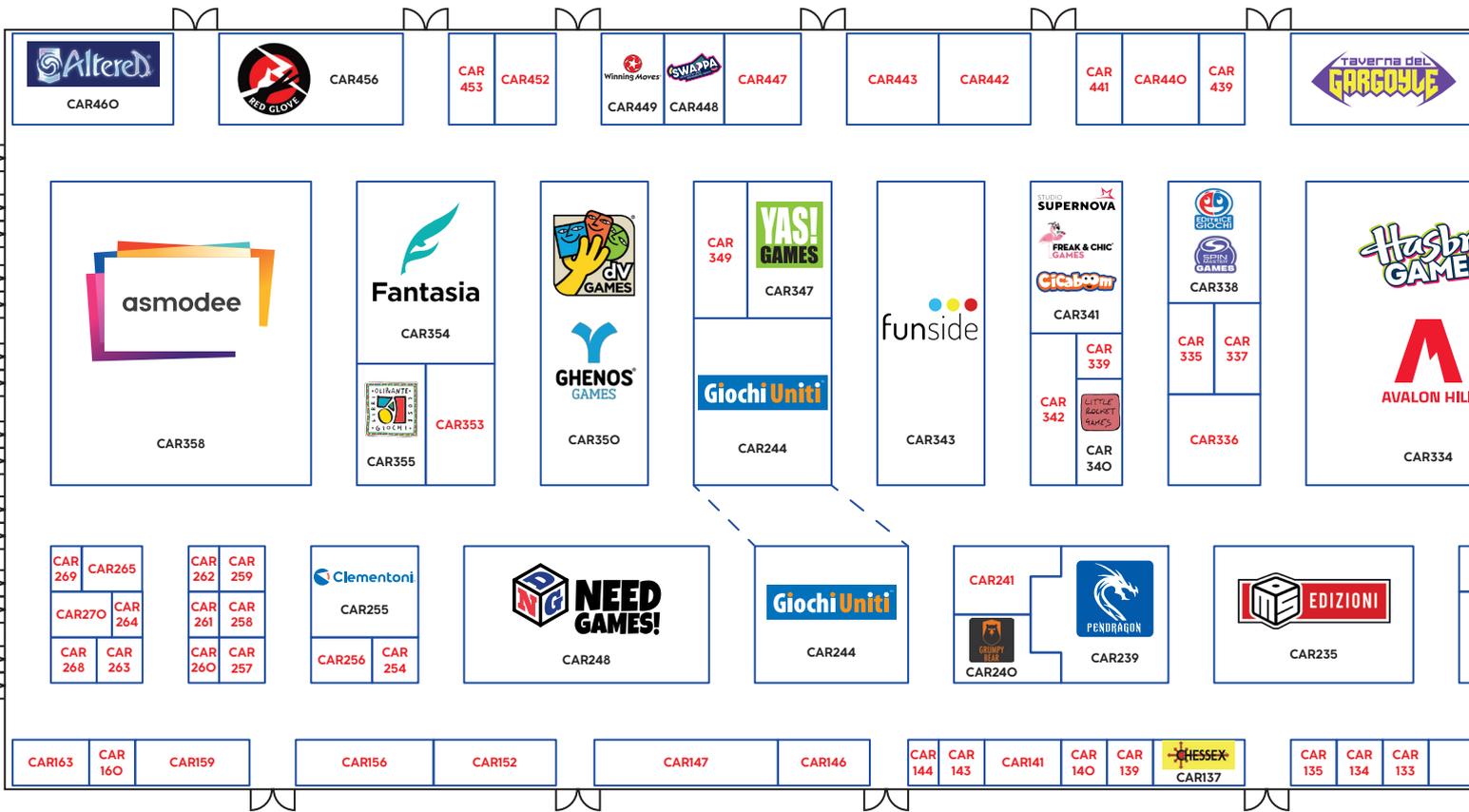
**Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?**

Vorrei solo aggiungere che Connie è, ancora una volta, qualcosa di completamente diverso! Buona lettura! 



# LUCCO COMICS & THE BUTTERFLY

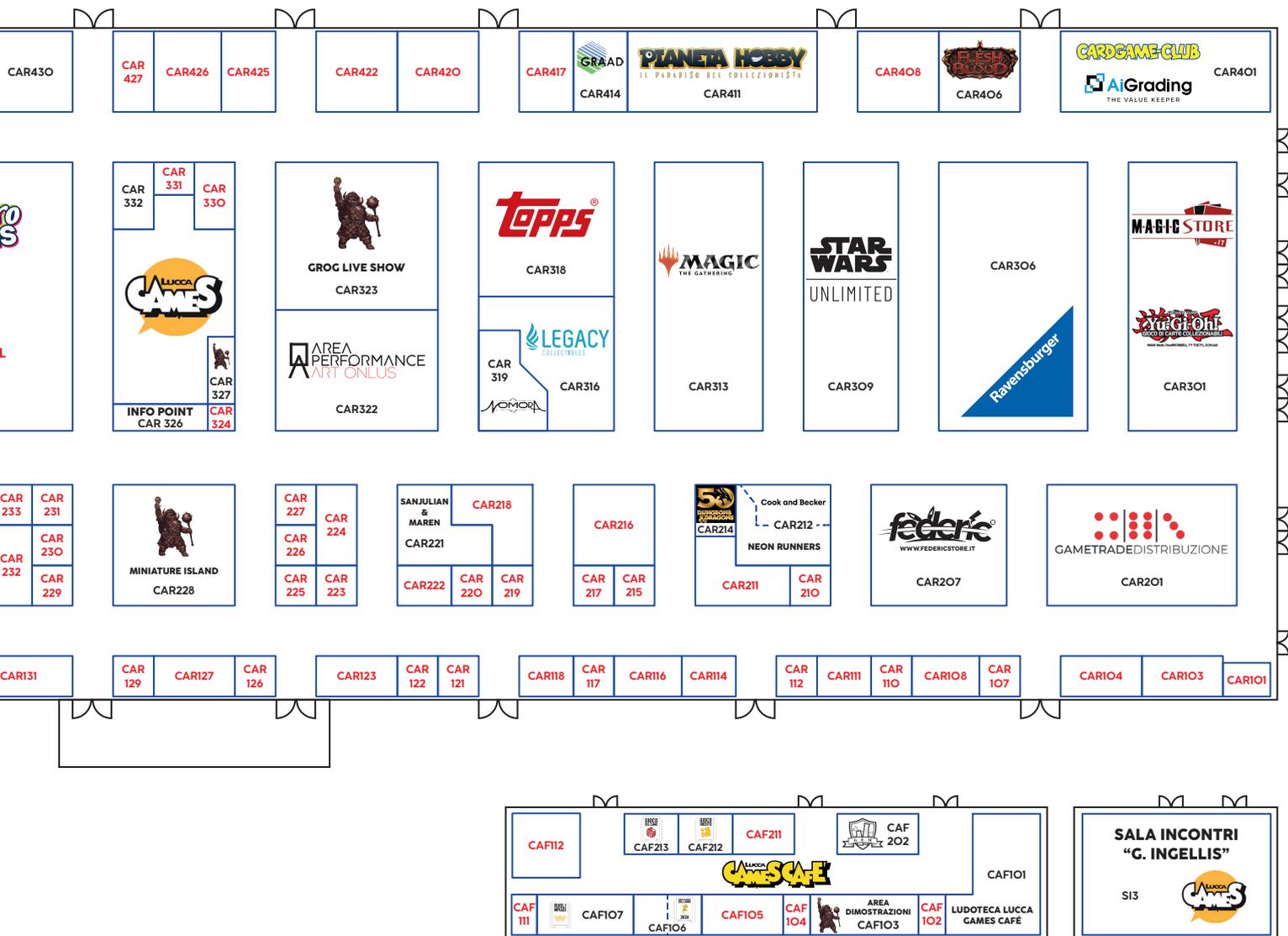
## PADIGLIONE



# CA 24 & GAMES FLY EFFECT



# E CARDUCCI





## **PADIGLIONE CARDUCCI**

### **FOCAL POINTS**

- CAR326 SEGRETERIA - INFO POINT
- CAR322 AREA PERFORMANCE
- CAR324 AREA PERFORMANCE - CALENDARIO
- CAR332 ATELIER DAMIANO CARRARA
- CAR323 GROG LIVE SHOW
- CAR228 MINIATURE ISLAND
- CAR330 PUNTO SHOP BY KA-MI-LA
- CAR331 SAZ ITALIA - PROTOTYPE REVIEW CORNER
- CAR327 TROFEO GROG

### **SALE INCONTRI**

- S13 SALA INCONTRI "G. INGELLIS"

### **MOSTRE**

- CAR212 NEON RUNNERS
- CAR221 SANJULIAN & MAREN

### **LUCCA GAMES CAFÉ**

- CAF102 ANGOLO DEL CINGHIALE
- CAF106 AREA DEMO GDR BY PLAY
- CAF103 AREA DIMOSTRAZIONI
- CAF211 AREA TORNEI
- CAF111 ELISH
- CAF213 GIOCO DELL'ANNO
- CAF106 GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO
- CAF212 GIOCO INEDITO
- CAF112 LUDOBAR
- CAF101 LUDOTECA LUCCA GAMES CAFÉ
- CAF104 PLAY WITH THE DESIGNER
- CAF105 RPG OLD SCHOOL
- CAF107 RUOLIMPIADI
- CAF202 TAVOLO SPOTLIGHT BY GEM

### **ESPOSITORI**

- CAR135 ACES GAMES
- CAR152 ACHERON
- CAR460 ALTERED
- CAR427 ALUNNI MILANI
- CAR408 ARCANA DISTRIBUTION
- CAR107 ARISTEA
- CAR358 ASMODEE ITALIA
- CAR216 ASSOCIAZIONE ITALIANA STUDI TOLKIENIANI
- CAR112 ASTRO EDIZIONI
- CAR269 BLACK SUN
- CAR417 BOOSE MTG
- CAR229 BORCIANI E BONAZZI
- CAR401 CARDGAME-CLUB
- CAR137 CHESSEX
- CAR233 CHRONICLE RPGS
- CAR341 CICABOOM



CAR426	CICCIOGAMER89 TCG	CAR144	MINDWORK
CAR223	CIRUELO - FANTASY ART	CAR133	MINI EMPORIO DI ZAD
CAR255	CLEMENTONI	CAR268	MODELLI UGEARS
CAR212	COOK & BECKER	CAR147	MONDIVERSI
CAR224	CORNER4ART	CAR235	MS EDIZIONI
CAR447	CREATIVAMENTE	CAR110	MTG CARD UNIVERSE
CAR422	DAILY TRADING	CAR263	MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB
CAR123	DESIGN STUDIO PRESS	CAR254	NARRATIVA
CAR349	DEVIR	CAR248	NEED GAMES
CAR443	DICE LAIR	CAR121	NESSUNDOVE
CAR442	DJECO	CAR222	NIGEL SADE
CAR140	DRACOMACA	CAR210	NIGREDO PRESS
CAR127	DRAGON TEMPL8	CAR116	NOCTILUCA
CAR231	DRAGON'S WORKS	CAR319	NOMORA
CAR336	DRAGONSTORE	CAR219	OFFICINA MENINGI
CAR214	DUNGEON'S & DRAGONS SHOP	CAR355	OLIPHANTE
CAR350	DV GAMES E GHENOS GAMES	CAR264	ORAO THE GAME
CAR225	DWARVEN FORGE	CAR239	PENDRAGON
CAR111	EDIKIT	CAR411	PIANETA HOBBY
CAR354	FANTASIASTORE	CAR270	PLAY FESTIVAL DEL GIOCO
CAR218	FANUCCI EDITORE	CAR118	PLAYNOOK
CAR207	FEDERIC STORE	CAR117	POP ART SAINTS
CAR406	FLESH AND BLOOD	CAR232	PWORK WARGAMES
CAR343	FUNSIDE	CAR156	Q WORKSHOP
CAR420	GALACTUS	CAR134	QUERCELFO - DAS
CAR163	GAMESANDMOVIES	CAR337	RADIO IMPRONTA DIGITALE
CAR201	GAMETRADE	CAR306	RAVENSBURGER
CAR244	GIOCHI UNITI	CAR456	RED GLOVE
CAR501	GIOCHI UNITI (OUTLET)	CAR226	RILL
CAR259	GIOCHIX E GIOCHISTARTER	CAR227	SCRIBABS
CAR414	GRAAD	CAR452	SECRET LOOT
CAR240	GRUMPY BEAR	CAR126	SERPENTARIUM
CAR334	HASBRO	CAR338	SPIN MASTER
CAR131	HOLLOW PRESS	CAR309	STAR WARS UNLIMITED
CAR114	HYPNOS - AGENZIA ALCATRAZ	CAR217	STEVE ARGYLE
CAR265	IL COVO DEL NERD	CAR129	STRATAGEMMA
CAR258	IL MONDO DEI GIOCHI	CAR341	STUDIO SUPERNOVA
CAR440	INPS	CAR448	SWAPPA
CAR335	IOGIOCO	CAR262	TALES OF NEBULA
CAR122	ISOLA ILLYON	CAR261	TARTARUS LONGO ITINERE
CAR141	LA TERRA DEI GIOCHI	CAR430	TAVERNA DEL GARGOYLE
CAR230	LE MINIATURE DI ORION	CAR215	THE ART OF JASON ENGLE
CAR316	LEGACY COLLECTIBLE	CAR220	THESIGN ACADEMY
CAR339	LIBRERIA MONETA KGRIP	CAR257	TIN HAT GAMES
CAR143	LIBRI DELLO GNOMO	CAR318	TOPPS
CAR340	LITTLE ROCKET	CAR453	TWO LITTLE MICE
CAR256	LUDENDO DOCERE	CAR104	ULTRAMAN CARD GAME
CAR342	LUDIC	CAR146	UNICORN
CAR313	MAGIC THE GATHERING	CAR336	VINCENT BOOKS
CAR441	MAGIC WORLD	CAR449	WINNING MOVES
CAR241	MANA PROJECT	CAR439	WOLFY E JORDY - GAMES HUNTER
CAR425	MANA TRUST	CAR139	WOODMASTER GAMING
CAR353	MANCALAMARO	CAR211	WYRD EDIZIONI - ALANERA EDIZIONI
CAR160	MATTOMARINAIO	CAR347	YAS! GAMES
CAR159	MEDIOEVO	CAR301	YU-GI-OH!
CAR260	MEET MYTHS	CAR101	YUKIDEX
CAR108	MILLENIUMSHOPONE	CAR103	ZONA NERD

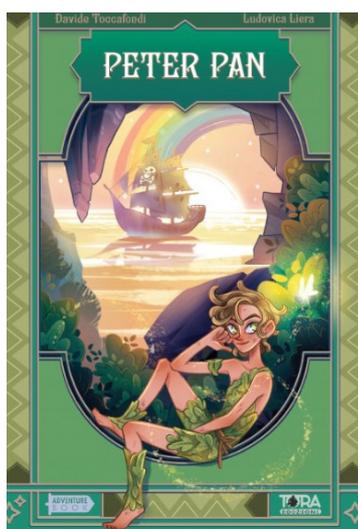


Tora continua con le fiabe

# ARRIVA PETER PAN

di Mauro Longo

**D** Davide Toccafondi ritorna alle fiabe della tradizione folkloristica e letteraria, e le continua a trasformare e rendere giocabili, con i suoi librogame profondi e avvincenti. Dopo *La regina delle nevi*, lanciato in occasione di Play 2024, il giovane autore di casa Tora (a proposito, leggete la sua biografia sui risvolti di copertina: vi sarà molto utile!) non lascia ma raddoppia con il suo secondo librogioco, sempre affiancato da Ludovica Liera e dalla squadra della casa editrice. “In questo nuovo Adventure Book vestiremo i panni di Peter Pan. Sì, proprio lui, l’eterno bambino, lo spadaccino impareggiabile, il capo dei Bambini Sperduti. Dopo aver riportato Wendy a casa, ci scontriamo per l’ennesima volta con Capitan Uncino, ma stavolta a causa dei barili di polvere da sparo sulla sua



nave facciamo un bel botto! Quando ci risvegliamo su una spiaggia dell’Isola, il luogo che chiamiamo casa è cambiato. È più tetro. Il Coccodrillo scorrazza libero e i Bambini Sperduti sono tutti scomparsi. E che cos’è quel grande baccano che arriva dal luogo del nostro

rifugio? Tocca a noi risolvere il mistero, affrontando tutte le meraviglie, e soprattutto i pericoli dell’Isola Che Non C’è. Ci aspettano: il coccodrillo, le sirene, i pirati, i nativi, le fatine... e forse scoprire che c’è un prezzo da pagare per rimanere bambini, ed uno per diventare adulti.”

In questo librogioco, Peter Pan sei tu!” C’è poco altro da aggiungere a una presentazione così chiara e coinvolgente. Tora Edizioni sarà in fiera al Padiglione Napoleone allo stand NAP 302. 





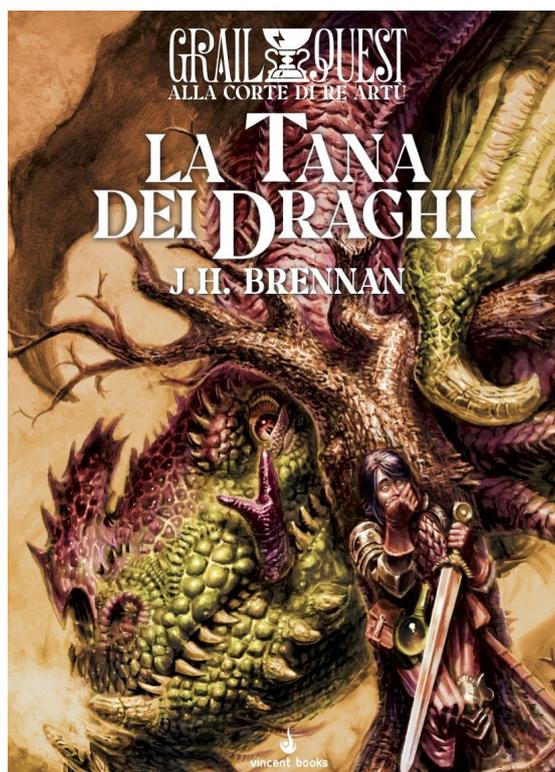
Le due case editrici, Raven e Giochi Uniti, propongono in fiera i loro volumi usciti tra inizio settembre e metà ottobre

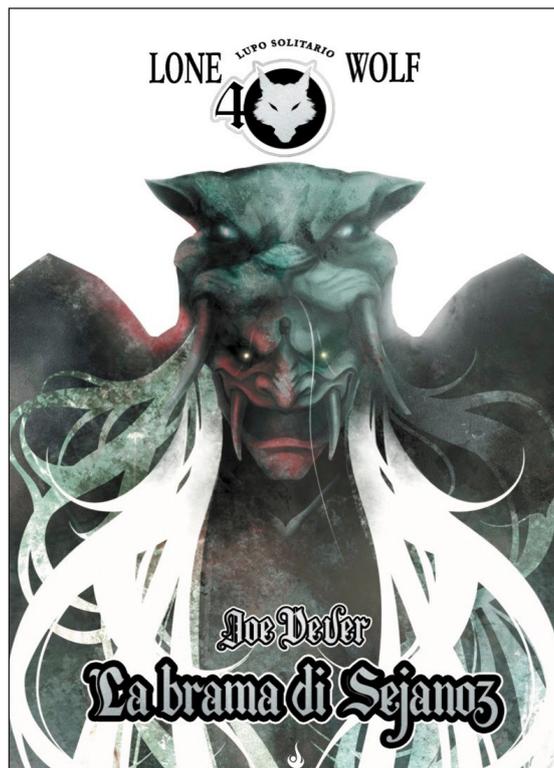
# I LIBROGAME QUASI A LUCCA

di Francesco Di Lazzaro

In una Lucca dove il numero dei volumi interattivi lanciati e inediti è in forte ribasso rispetto alle edizioni precedenti ci sono però alcuni libri che, pur non essendo stati presentati direttamente alla kermesse toscana, sono usciti poco prima e arrivano appunto a Comics & Games per la prima volta in fiera. La lista è nutrita e abbiamo cercato di riassumerla qui di seguito.

Iniziamo da Raven/Vincent Books. La casa editrice imolese non sarà fisicamente presente in fiera e questa è sicuramente una spiacevole novità per tutti gli amanti dei gamebook, abituati a scartabellare sull'enorme scaffale dedicato ai volumi interattivi che da sempre trovavamo allo stand dei Corvi. Per fortuna la delusione sarà solo parziale perché a Lucca ci sarà comunque Dragonstore,





che altro non p che il negozio online di Raven, da sempre distributore di un gran numero di libri-gioco, non solo tra quelli editi dalla stessa realtà emiliana.

Come è normale che sia, vista la scelta compiuta di “disertare” la kermesse toscana, non ci saranno novità assolute nella manifestazione, ma sarà possibile acquistare per la prima volta in una grande fiera italiana una serie di pubblicazioni uscite tra i primi di settembre e la fine di ottobre 2024.

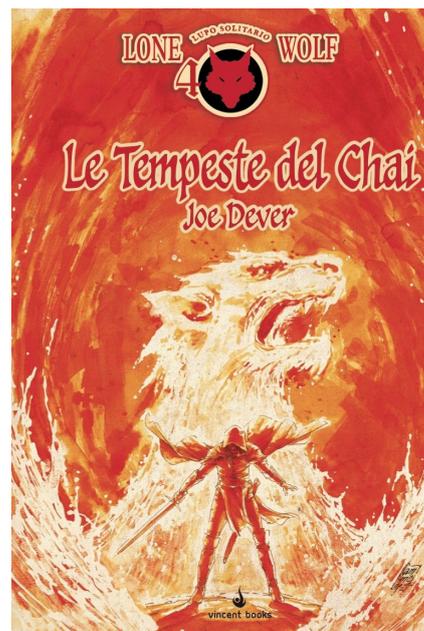
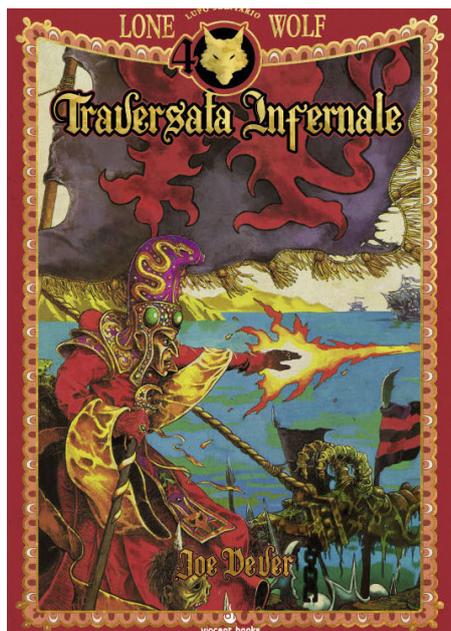
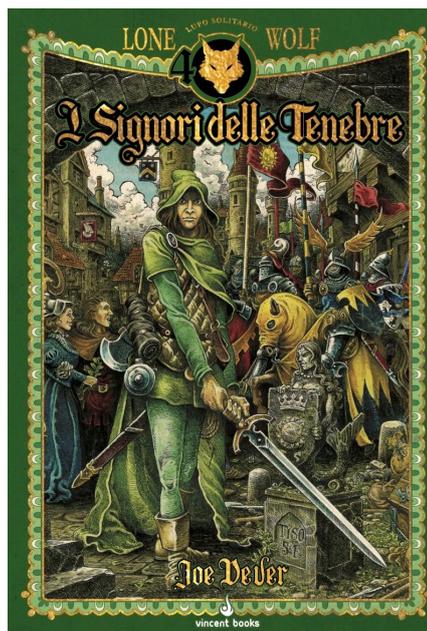
Si comincia con *La Tana dei Draghi*, il secondo capitolo della collana *Alla Corte di Re Artù* di J. H. Brennan che è stato lanciato subito dopo l'estate ed è il primo che esce dopo il triste trapasso del grande autore irlandese, molto amato dal pubblico. Il volume presenta grafiche interne totalmente rifatte grazie ad Alessandro Marzano, una nuova copertina di Francesco Biagini, nonché le mappe ricreate da Francesco Mattioli. Costerà 16,90 euro e come detto è già disponibile su [dragonstore.it](http://dragonstore.it) oltre che a Lucca.

A seguire il ricchissimo piatto dei nuovi vo-

lumi rivisitati in occasione del quarantennale di *Lupo Solitario*, accompagnati dal capitolo 28, che chiude finalmente, dopo tanti anni, il lungo lavoro dietro le ristampe della storica collana originale. Il titolo, rispetto alla precedente edizione EL, è stato modificato ne *La Brama di Sejanoz*. Chi segue *Lupo Solitario* si ricorderà che, rispetto agli altri libri della saga, il 28esimo era più breve: a quanto pare Joe Dever era intenzionato a rimetterci mano e riportare il numero dei paragrafi ai canonici 350 e questa operazione è stata compiuta in occasione del quarantennale da Vincent Lazzari, che ha ampliato la narrazione senza modificare la trama ma arricchendola di dettagli e qualche nuova possibilità di gioco.

La nuova copertina è di Alberto Dal Lago, le mappe di Francesco Mattioli, le illustrazioni interne di Valentina Bianconi e Alessandro Marzano, ed è disponibile anche una versione con cover variant a cura di Stagah Artworks.

L'operazione cover variant quarantennale



prosegue con la nuova edizione dei volumi 1 e 2. I Signori delle Tenebre e Traversata Infernale tornano in pista con nuove copertine che non mancheranno di soddisfare i collezionisti più sfrenati. Il tomo capostipite è proposto con la copertina di Gary Chalk realizzata all'epoca per l'edizione del gioco di ruolo francese uscita nel 2007. L'edizione, che è presente su Dragonstore già da un mesetto e troverete anche in fiera, verrà diffusa solo in questi mesi, in occasione del quarantennale, fino a esaurimento e, a quanto ci è stato riferito, non verrà ristampata.

Stesso discorso per la variant di Traversata Infernale, che presenta la copertina originale della prima edizione inglese, Sparrow Books, del 1984, sempre a opera di Gary Chalk. Come per la versione precedente targata Vincent Books anche in questa sarà inclusa la Mappa delle Terre Ultime di Francesco Mattioli. Ma le proposte non sono finite. Allo scopo di onorare la me-

morìa di Joe e festeggiare i 40 anni del Lupo arrivano in versione variant anche il numero 29, Le Tempeste del Chai, e del capitolo 1 di Oberon, Oberon il Mago. Il 29 ripropone la cover variant di Giuseppe Camuncoli, uscita già nel 2015 al lancio del tomo e in questa occasione rimaneggiata con alcune modifiche che riguardano principalmente le scritte e le ombreggiature. In Oberon il Mago troviamo invece la copertina variant della riedizione Mégara, Francia, del 2017 a opera di Pascal Quidault. Anche in questi volumi è presente la Mappa delle Terre Ultime di Francesco Mattioli.

Ricordiamo che tutti questi libri sono già disponibili sui consueti canali Raven da alcune settimane (o giorni per le novità più recenti) e non saranno quindi lanciati a Lucca, dove con tutta probabilità saranno disponibili, salvo esaurimento (come già detto, trattandosi di versioni speciali per i 40 anni non saranno ristampate e quindi se dovesse essere completamente vendute prima delle date toscane



non li troverete in fiera).

Passiamo ora a Giochi Uniti, che poco prima di Lucca ha lanciato La Spada delle Meraviglie, secondo capitolo della collana Smartbook, che era stata inaugurata circa un anno fa da Il Drago delle Tenebre. Si tratta di volumi pensati e scritti per un pubblico di giovanissimi, il target è da 6 anni in su per il primo e da 8 anni in su per il secondo.

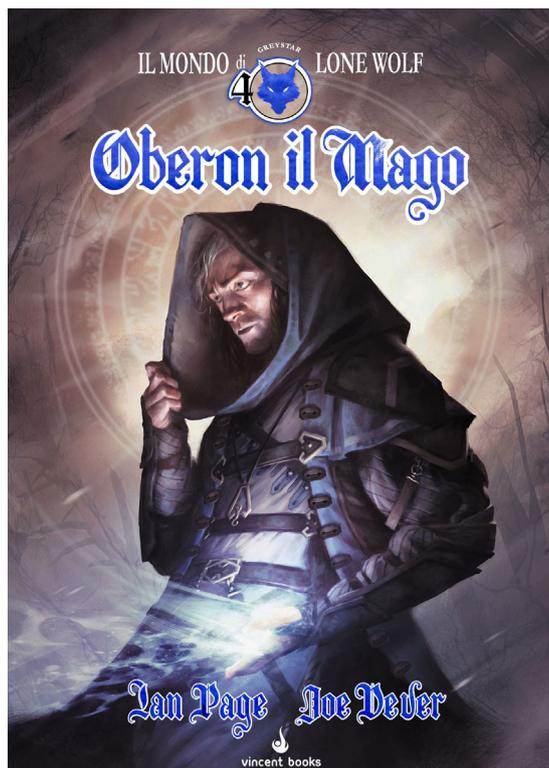
L'idea innovativa è stata quella di prendere elementi già amati e conosciuti dai bambini attraverso i videogiochi e fonderli con la lettura.

Il funzionamento è piuttosto semplice, si apre lo Smart Book e si leggono brevi capitoli. Ognuno di essi presenta un bivio, una scelta da compiere che determinerà l'evolversi della tua avventura nel gioco. E fin qui la meccanica è identica a quella di un classico librogame, ma sovente leggendo i paragrafi ci sia imbatte in alcune sfide. Queste sfide possono prendere vita scannerizzando una pagina del libro con il tuo cellulare, e traslocando l'esperienza all'interno del dispositivo come se si trattasse di un videogiochi.

Le sfide da affrontare si avvalgono della realtà aumentata e di animazioni 3D che rendono le pagine del libro vive sullo schermo dello smartphone.

Ogni sfida richiede l'abilità di risolvere enigmi logici, fare calcoli e addirittura affrontare nemici e mostri. Ma la chiave per superare ogni ostacolo è prestare attenzione ai testi e alle istruzioni. Leggere attentamente porterà abbastanza linearmente i giovani appassionati alla soluzione delle sfide proposte.

È evidente l'obiettivo finale, che ci sembra molto intelligente, di Giochi Uniti, riuscire a combinare la struttura consolidata di un gamebook ad alcune dinamiche tipiche dei videogame, in modo da catturare l'attenzione di un pubblico di giovanissimi che tali dinamiche padroneggia e apprezza fin dalla più



tenera età. La nuovissima proposta, quella che troverete a Lucca, ci vedrà vestire i panni di uno spadaccino sul punto di intraprendere una nuova avventura in compagnia della fida spada magica Rilgist. Qualcosa però va storto, l'arma non è più utilizzabile e il protagonista sarà costretto a procurarsi in fretta e furia un nuovo brando. Si tratta proprio della spada delle meraviglie del titolo, ma scovarla e riuscire a utilizzarla non sarà certo affare semplice...

Il volume è scritto e illustrato, come il predecessore, dal collettivo Peasoup, consta di circa 50 pagine e sarà disponibile allo stand Giochi Uniti al prezzo di...

Insomma, al di là di una Lucca non particolarmente ricca di novità interattive agli stand Dragonstore avrete di che divertirvi, tra riproposte ultraclassiche, arricchite e rimodernate per l'occasione, e alcune interessanti idee che faranno felici soprattutto i giovanissimi e avvicineranno, ci auguriamo, una nuova ed entusiasta generazione di futuri lettori di librogame.



Arriva Gli Abissi di Europa, un mix tra librogame ed escape book

# LA FANTASCIENZA DI GIUNTI

di Francesco Di Lazzaro

**A** fine settembre, alquanto a sorpresa, la Giunti, che gode di un passato fortissimo nel settore interattivo, grazie ai suoi Bibliogame, con i quali soprattutto all'inizio degli anni '90 si era presentata sul mercato come principale concorrente della collana Librogame targata EL, ha lanciato sul suo store e attraverso i canali di distribuzione una coppia di libri che hanno immediatamente attirato la nostra attenzione, perché contraddistinti dal logo Game Book. Il primo dei due, I Misteri della Buonanotte di Chiara Cacco e Francesco Bedini si è rivelato essere un volume a tema investigativo, composto da 30 casi di 5 o 6 pagine con la classica sfida al lettore finale: come negli storici gialli di Ellery Queen, infatti, chi scorre il testo viene chiamato a risolvere il caso, vestendo i panni dell'indagatore di turno, ricorrendo, se necessario, a



uno o due indizi aggiuntivi che assolvono al ruolo di aiuti.

Non un vero e proprio librogame quindi; la nostra aspettativa però è stata completamente soddisfatta dal secondo della coppia, *Gli abissi di Europa*, opera fantascientifica scritta da Pierdomenico Memeo, che di mestiere fa proprio lo scienziato, è laureato in astronomia all'università di Bologna e all'università di Como e da anni si è affermato per i suoi molti contributi nel mondo della divulgazione scientifica: è evidente quindi come su certi argomenti abbia esperienza da vendere. Il volume che, è bene dirlo, non uscirà a Lucca in anteprima, ma è già disponibile sullo store della casa editrice dal 25 settembre, consta di 192 pagine, è confezionato in un'elegante edizione brossurata con bandelle ed è diffuso al prezzo di 14 euro.

Nell'avventura vestiamo i panni di un personaggio protagonista che vive su Europa, la seconda delle lune maggiori del pianeta Giove. La madre è stata chiamata ad assolvere un importante incarico di lavoro, che la vedrà impegnata due settimane in una stazione di ricerca, sotto la crosta di ghiaccio del satellite. La genitrice decide di portarci con lei, ma non appena la coppia si sistema all'interno della stazione accade l'imprevedibile, un evento misterioso che ci blocca sotto la superficie ghiacciata della luna e ci costringe a sfruttare tutte le sue capacità per riuscire a trovare una via di uscita.

Gli elementi del classico escape book sono evidenti, problemi da risolvere ed enigmi da sciogliere per superare ambienti chiusi e conquistare la salvezza: tuttavia *Gli Abissi di Europa* nasconde qualcosa di più che lo avvicina idealmente a un librogame classico. Ce ne parla lo stesso autore, che ha accettato con grande gentilezza di lasciarsi intervistare per svelarci i segreti della sua opera. Intervista a Pierdomenico Memeo

#### Pierdomenico Memeo

Curioso iperattivo, divulgatore compulsivo, *nerd extraordinaire*.

Nato a Torino, ha una laurea in Astronomia dell'Università di Bologna, un dottorato di ricerca in Astrofisica dell'Università dell'Insubria e un master in Comunicazione della Scienza dell'Università di Ferrara.

Da anni si occupa di divulgazione scientifica, sviluppando progetti per la diffusione della cultura scientifica e prodotti di comunicazione della scienza. Progetta e realizza laboratori didattici per studenti e corsi di formazione per docenti. Scrive per siti e riviste di divulgazione e educazione scientifica e crea contenuti di divulgazione per le piattaforme social.

È appassionato di arte, scienza, e nuove tecnologie e si interessa dei rapporti tra scienza, comunicazione, e società.

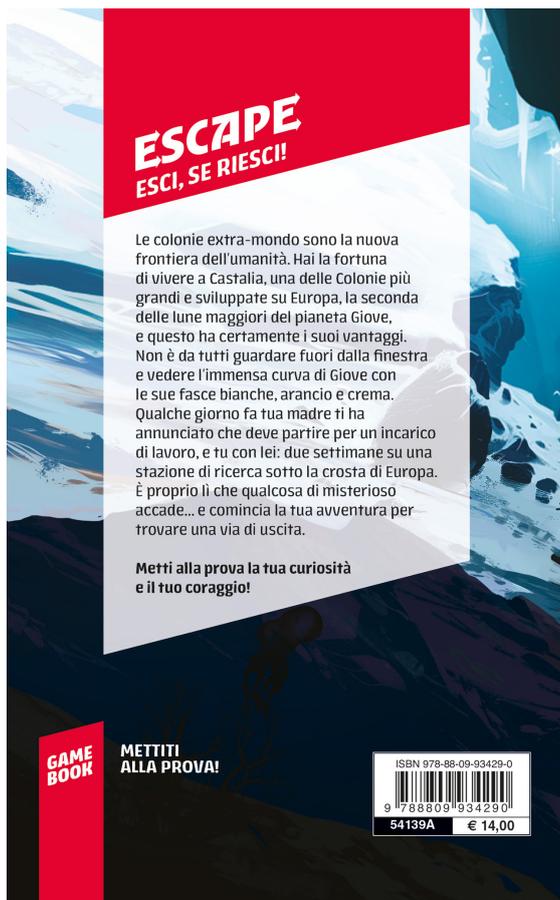
È un avido lettore di fantascienza e fantasy, e un giocatore di ruolo da moltissimi anni.

### **Buongiorno Pierdomenico e benvenuto su LGL Magazine. Ci racconti qualcosa di te, chi sei, cosa fai nella vita, come è nata la tua passione per librogame ed escape book?**

Buongiorno Francesco, innanzitutto grazie per avermi voluto qui! Di formazione sono un astrofisico, e ho fatto il dottorato in cosmologia. Da circa 15 anni mi occupo principalmente di divulgazione e educazione scientifica, con attività nelle scuole, e prodotti di comunicazione per il grande pubblico, anche su riviste, siti, e social. Sono un appassionato di fantasy e fantascienza, un amore che è iniziato da ragazzo proprio con i librogame, che univano il piacere della lettura all'emozione del gioco interattivo. Poi da lì sono passato ad altre letture e ai giochi di ruolo, ma i librogame sono rimasti sempre nel mio cuore.

### **Considerando il tuo lavoro di scienziato il tema del libro deve esserti molto caro. Come si coniuga l'esigenza di scrivere qualcosa di fantascientifico con il rigore della tua professione?**

Credo che il principio più importante sia quello della coerenza: creare un'ambientazione con delle regole (anche implicite) e ri-



spettarle nel corso dell'avventura. La scienza è un modo per capire come funziona il mondo: il modo migliore per rispettarla è applicare i suoi principi, senza appiattirsi necessariamente ad un realismo inflessibile. In questo caso, la scelta è stata di creare un'ambientazione di "hard science-fiction" (un po' sul modello dei libri di Arthur C. Clarke o Robert Heinlein), ma lo stesso principio potrebbe valere per un racconto di space opera o high fantasy. All'interno del libro la scienza ha un ruolo importante nello sviluppo dell'avventura, ma per il fatto che secondo me così il libro diventa più interessante e appassionante, senza necessariamente un intento pedagogico.

**Ci parli degli Abissi d'Europa? Ci dai un accenno, senza spoilerare troppo, della trama e dei personaggi?**

Quello che posso raccontare è l'ambien-

zione, quella di un Sistema Solare colonizzato dagli umani in cui la "guerra fredda" (letteralmente, perché sostenuta per i rifornimenti di ghiaccio) tra pianeti interni e lune esterne fa da sfondo all'avventura del personaggio protagonista e al suo obiettivo di venire a capo del disastro che si è abbattuto sull'installazione in cui si trova. La sfida più grande è stata quella del personaggio protagonista, a cui ho cercato di dare una personalità, abilità e difficoltà, ma lasciando sufficiente spazio perché chi legge si potesse immedesimare il più possibile, qualunque fosse la sua esperienza e identità. Devo ringraziare le mie editor e la casa editrice perché mi hanno dato libertà praticamente completa di creare il mondo e i protagonisti esattamente come mi sarebbe piaciuto.

**Qual è il sistema di gioco? Quali trovate, a livello di gameplay, hai escogitato per divertire il lettore?**

Il modello di sviluppo della trama, incentrato su un ambiente chiuso e una serie di locali da esplorare alla ricerca di indizi, ricorda un po' quello di alcuni videogiochi "vintage". In generale, tutto lo stile feeling del libro è un po' retrò, sia per quanto riguarda le meccaniche che l'ambientazione (fatta di elementi fisici, manopole, leve, pulsanti). Un aspetto secondo me ben riuscito è il sistema di gestione del tempo, studiato per raccogliere l'eredità delle escape room. Spero di essere riuscito a trasmettere attraverso il sistema di gioco il senso di "urgenza" che vorrebbe caratterizzare il libro.

**La struttura è quella di un librogame classico o assomiglia di più a un escape book? O, come ci sembra, è un mix dei due generi? Devi sapere che noi nerd del librogame li distinguiamo nettamente tra loro...**

Credo che sia proprio un mix dei due generi. L'ambientazione chiusa e la presenza di enigmi da risolvere è tipica degli escape book, ma la trama e le scelte del lettore hanno un peso fondamentale, come nei librogame classici. In generale, per me la cosa più importante è storia che volevo raccontare, e poi di conseguenza ho scelto quali meccaniche potevo usare per metterla su carta, in maniera molto libera (e forse anche un po' ingenua), senza pregiudizi o stereotipi.

**Il target del volume è quello dei giovani lettori, ti interessa in qualche modo avere un dialogo con loro? Sappiamo che sarai fisicamente a Lucca e che lo presenterai al pubblico.**

Sì, come autore e come divulgatore credo che sia una mia precisa responsabilità quella di mettermi in discussione con i lettori, specialmente i più giovani. Il feedback è fondamentale, perché dal mio punto di vista la scrittura è tanto un atto creativo quanto un servizio per il lettore.

**Quali sono le difficoltà e le differenze nello scrivere un volume interattivo rispetto alla realizzazione di qualsiasi scritto lineare?**

**Ti sei divertito nel farlo?**

Mi sono divertito moltissimo; ho sempre scritto tanto, ma finora è stato per opere di divulgazione o per piacere personale. La creazione di una trama che potesse essere "esplorata" in molti modi è stata una sfida complessa, ma è stata anche un gioco molto divertente. Far tornare tutto non è stato facile! Credo che in questo mi abbia aiutato la mia formazione e l'abitudine a spezzare i problemi complessi in passaggi più semplici. Dove sarà possibile trovare il libro in fiera?

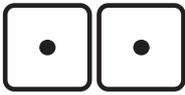
Lo presenteremo, insieme a Francesco Bedini, autore insieme a Chiara Cacco di "I misteri della buonanotte" sempre per Giunti E-



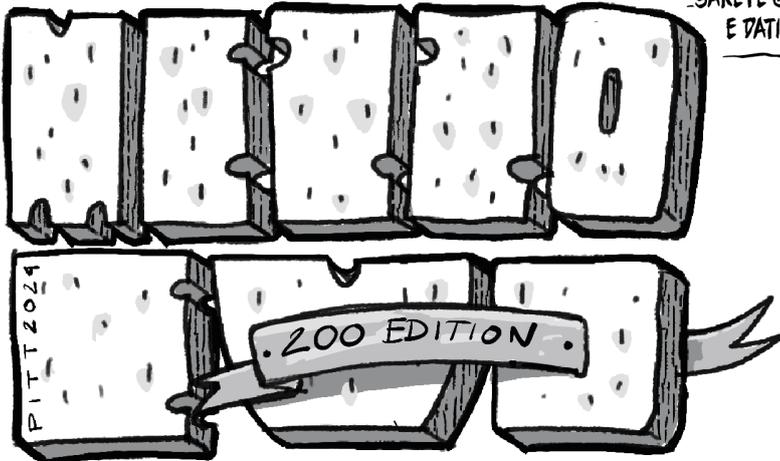
ditore, nell'evento NUOVE AVENTURE A BIVI il 30 ottobre alle 10:30 in Sala Incontri Junior del Real Collegio.

**Siamo alla fine dell'intervista: ti vedremo di nuovo nei panni dello scrittore a bivi in futuro, hai in mente altri progetti?**

Ho in ballo diversi progetti di scrittura, tutti diversi. Mi piacerebbe molto creare altri librogame: credo che sia un tipo di narrativa dalle grandi potenzialità, in parte ancora inesplorate, almeno per il grande pubblico. Alla fine è questo che mi piace fare: stare sulla frontiera tra ciò che è e ciò che potrebbe essere, cercando di sbirciare sempre un po' più in là, oltre il prossimo ammasso di materia oscura o oltre il prossimo bivio di un'avventura particolare.



ORA BASTA! SE CONTINUETE  
SARETE GIUDICATI PER INSUBORDINAZIONE  
E DATI IN PASTO AGLI SQUOIATOLI!



FACEBOOK.COM/MEZIOEVO/

MEZIOEVO.WORDPRESS.COM