

Librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XVI
(166)
settembre
2021



PLAY
festival del gioco

Con la kermesse emiliana riparte la stagione delle fiere

I LG TORNANO IN PISTA!

LA CONFERENZA DEI LIBRO-GIOCO

Tutte le novità e le anticipazioni del
settore annunciate a Modena

IL REPORTAGE DELLA FIERA

Eventi, personaggi e incontri di
Play, minuto per minuto

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Dopo un anno mezzo i lg tornano in fiera



di Francesco Di Lazzaro

Dubbi, incertezze, anche timori di un solenne flop che avrebbe sancito definitivamente la mancata maturità dei tempi e rimandato le fiere a date future nebulose. Inutile negarlo, nella mente mia e di quasi tutti gli addetti ai lavori con cui ho interlo-

quito, lo scenario più probabile, giovedì sera o venerdì mattina, mentre ci recavamo con tutti i mezzi a disposizione verso i padiglioni di Modena Fiere, era questo: una kermesse tristemente spopolata, con i venditori impegnati a chiacchierare tra loro, vendite da

encefalogramma piatto e in generale ancora una diffusa diffidenza all'idea di riunirsi in migliaia, dentro ambienti semichiusi, per assistere a un evento ludico.

Tutto questo non è stato: Play non è tornata ai favolosi livelli dell'edizione 2019, quando i padiglioni strabordavano di pubblico e anche camminare per i corridoi era impresa improba, ma comunque ha garantito la presenza di circa 25.000 persone, al netto degli espositori e degli addetti ai lavori. Siamo ancora lontani dalle 40.000 del 2018, ma le 30.000 del 2017 sono a portata di mano: pensare che una fiera post pandemica tornasse immediatamente ai numeri di 4 anni fa era una speranza su cui molti ostentavano scetticismo, invece l'obiettivo è stato quasi centrato. Si è ripartiti, dunque, e non solo come presenze: il connubio, ormai solidissimo, tra LGL e Play continua, tanto che in questa edizione 2021 si è tentato per la prima volta l'esperimento del padiglione "a bivi", con il tavolo degli eventi, gestito da noi di Librogame's Land, proprio al centro. Un'intera area riservata alla nostra principale passione, con tanti espositori del settore (e un goloso chiosco di churros e waffle a spezzare la "continuità"), evoluzione quasi naturale del magico quadrilatero in cui avevamo scorrazzato appena due anni fa.

Si è lavorato a un programma ricco e variegato per quanto possibile, visto lo stato di "emergenza" che comunque ha contraddistinto anche l'organizzazione della kermesse, e accanto ad appuntamenti ormai consolidati, presenti già nell'edizione 2019, come i meet & play con gli autori di librogame nonché l'immane conferenza generale in cui si è fatto il punto della situazione, sono stati tentati anche alcuni esperimenti che hanno avuto un inaspettato successo.

Molto bene, per fare un esempio, sono andate le lezioni sul concept e la scrittura di



Mauro Longo nello stand Librarsi

un librogame, tenute venerdì da Mauro Longo e domenica dal sottoscritto, che hanno registrato il tutto esaurito e sollevato ottimi spunti di confronto e comunicazione con un nutrito pubblico che univa appassionati storici a neofiti assoluti, passando per professionisti di altri settori (gli insegnanti per esempio) interessati a inserire il media interattivo nell'ambito del loro lavoro quotidiano. Ma altrettanto positive sono state le sessioni di live painting di disegnatori affermati che hanno incontrato il pubblico e si sono prestati alla realizzazione di sketch e dediche personalizzate direttamente sui volumi che li hanno visti all'opera: la richiesta in questo senso è stata forte e tutti gli autori interessati (Fabio Porfidia per Aristea, Mattia Simone per Librarsi, Stefano Tartarotti per MS Edi-



zioni, Alessandra “Fuoribionda” Zanetti per per Tora Edizioni, e Rita Micozzi per Cencini Books) hanno “macinato” opere d’arte e dediche per tutta la durata della fiera.

Non sono mancati incontri di approfondimento e prototype corner: alcune iniziative hanno avuto maggiore successo, altre sono naufragate, anche condizionate dalla necessità, purtroppo imprescindibile in epoca Covid, della prenotazione. Ci siamo accorti che passare per un sistema di acquisto di biglietto virtuale, per quanto pratico possa ormai essere, ha frenato più di un appassionato, portando meno afflusso del previsto (o meglio dello “sperato”) in talune iniziative. Ma

anche sulle cose che non sono andate bene si può costruire, sia lavorando per renderle più usufruibili in futuro, sia ripensandole, se necessario, per fare in modo che la stessa utenza le percepisca interessanti e dinamiche.

Su questa base stiamo già immaginando, per ora, il futuro della manifestazione interattiva: la collaborazione che ci ha visto parte centrale di Play 2021, sempre splendidamente supportati dall’organizzazione interna dell’evento e in particolare da Tiziana Lauro e Matteo Bisanti, che delle iniziative in ambito librogame sono stati madrina e padrino, non solo continuerà anche per l’edizione



BIGLIETTI
ACQUISTABILI
ESCLUSIVAMENTE
SU PLAY-MODENA.IT

3-4-5

SETTEMBRE 2021

ModenaFiere

PLAY

festival del gioco



2022, ma addirittura sarà rafforzato.

Senza anticipare troppo infatti riguardo a cose che leggerete nei prossimi articoli, possiamo dire che dall'anno prossimo Play ospiterà un riconoscimento dedicato ai librogame organizzato in collaborazione con LGL, di cui già quest'anno si è vista una sorta di anteprima, con la premiazione dei vincitori de I Corti di LGL 2021, insigniti dei loro vessilli in appendice alla conferenza tenutasi sabato. Un'iniziativa fortemente voluta dalla stessa organizzazione della Play di cui Bisanti si è fatto fulcro, dandone annuncio proprio al termine della conferenza stessa.

Ma non sarà l'unica: il lavoro per la nuova fiera inizia appena si conclude la vecchia e stiamo già confabulando per offrire un'esperienza migliorata, arricchita, più coinvolgente e soprattutto in grado di soddisfare desideri e aspettative degli appassionati.

La parola d'ordine era ripartire e in mezzo a mille difficoltà lo si è fatto: ancora una volta chi ci segue ha dimostrato che, se gli eventi ci sono, organizzati con impegno e professionalità, il pubblico li premia, desideroso di tornare a riunirsi e condividere con amici, conoscenti e affini la propria passione. Forse

Play 2021 rappresenta un piccolo passo, ma a volte da cose minime nascono effetti giganteschi, autentici tsunami che travolgono, con effetti positivi, un settore, lanciandolo verso mete impreviste e meravigliose.

Confidiamo di avere gettato il seme del nuovo corso: per conto mio di questa fiera conservo la felicità di rivedere in faccia tanti amici che mancavano dalla mia vita da inizio 2020. Una sensazione impagabile che da sola è valsa tutta la fatica e l'impegno e che mi (e spero ci) hanno riempito di tanta energia da riversare in ogni futura iniziativa. 

1 - Giordana Gradara nello stand Plesio/Lambda

2 - I titoli interattivi di Plesio

3 - Valentino Sergi e i LG
Officina Meningi

4 - Lo stand Aristeia

5 -Una panoramica del padiglione LG con il tavolo da gioco in primo piano

La conferenza generale fa il punto sui prossimi mesi

LIBRIGAME

UN FUTURO DI RIVINCITA

di Lorenzo Trenti

Il primo fine settimana di settembre ha visto tornare a Modena il tradizionale appuntamento con Play, il festival del gioco che mancava dalla cittadina emiliana ormai da due anni. L'edizione 2021 è stata dedicata al tema "rivincita", con un chiaro e coraggioso riferimento alla volontà di superare gli ostacoli della pandemia.

I librigame erano presenti in forze nei padi-

glioni della fiera, con una vera propria collaborazione tra l'organizzazione di Play e Librogame's Land. Fra i numerosi eventi dedicati alla letteratura a bivi c'è stato anche il tempo per un incontro a più voci, coordinato dai presentatori Mauro Longo e Francesco Di Lazzaro, per gettare uno sguardo all'immediato futuro di diverse case editrici italiane. Ecco le più ghiotte anticipazioni.

Francesco
di Lazzaro e
Mauro Longo
in conferenza





**Guglielmo Sandullo -
Delta Dreams**

Guglielmo Sandullo ha presentato la nuova realtà editoriale di **Delta Dreams**, nata in piena pandemia. Il gruppo ha lanciato due progetti in crowdfunding consistenti in quattro librigioco di ambientazione lovecraftiana, quattro storie in epoche diverse ma unite da una macrotrama. Particolarità del progetto è che non usano dadi, carta o penna, ma una serie di ausili come carte e plance di gioco, tutti strumenti che vengono sfruttati in modo diverso a seconda di quale dei volumi si stia affrontando. Particolarmente curata la parte artistica, che vede anche l'aggiunta di nuove creature: si tratta di aggiunte comunque coerenti e consistenti con il ricco universo dei miti di Cthulhu, di cui esiste già un'ampissima tradizione figurativa.

Per **MS Edizioni** ha parlato Enrico Emiliani. La casa editrice, nota per i boardgame, sta ampliando notevolmente la propria propria produzione di librigioco, con l'obiettivo dichiarato di arrivare anche nella grande distribuzione. Tra le prossime uscite ci sarà il quarto volume della nota saga di Misteri d'Oriente, assieme alla traduttrice ufficiale dei libri nella precedente incarnazione delle edizioni EL. A maggio 2022 uscirà invece Mala-



**Enrico Emiliani -
MS Edizioni**

carne. Si tratta del primo volume di una trilogia in cui il personaggio scopre i suoi poteri e il suo passato durante l'avventura stessa, grazie a continui flashback che cambieranno i poteri del personaggio durante il libro rimandando a un'apposita sezione di memorie. Uscirà inoltre il primo librogame di Claudio Vergnani, *Il vampiro e la farfalla*. Vergnani è già ben noto per i suoi romanzi di vampiri e il suo stile da "contenuto esplicito", tutte caratteristiche che si ritroveranno anche in quest'opera interattiva, che si avvale della consulenza di Francesco Di Lazzaro per la parte di editing e di struttura a bivi. Infine, ancora più spazio al fumetto-gioco dopo il successo di *Un giorno da cana*: successo ormai internazionale visto che sono state annunciate edizioni in coreano, polacco, cinese e francese. Nel 2022 uscirà *Avventure nello spazio profondo* di Giove e Bigio: il lettore potrà scegliere di impersonare uno fra tre diversi robot (con la vocazione di combattente, meccanico o esploratore), con un gameplay leggermente più maturo del predecessore.

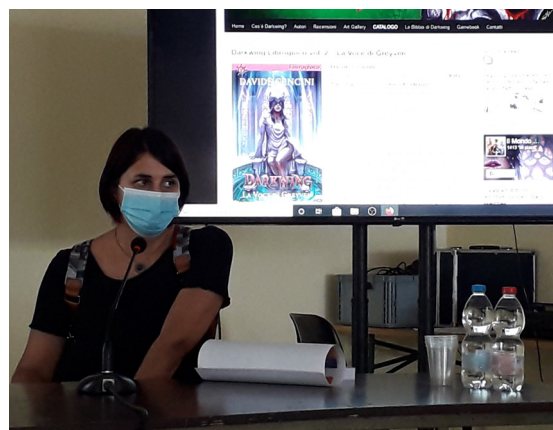
Officina Meningi ha presentato i suoi progetti per bocca di Valentino Sergi. Dopo il successo di *The Horror Gamebook* ispirato



**Valentino Sergi -
Officina Meningi**

ai racconti di Edgar Allan Poe, il gruppo sta sviluppando in Italia un gioco di ruolo che riprende l'ambientazione di Bloodsword, la classica serie a bivi di Dave Morris. L'obiettivo del progetto è continuare a far respirare l'atmosfera dei librigame originali. Lo stesso Morris, entusiasta dell'iniziativa, è coinvolto nello sviluppo di questo titolo, che dovrebbe uscire ad aprile 2022.

Rita Mira, coautrice e illustratrice di **Cencini Books**, ha presentato i progetti di questa realtà, nata con i romanzi della serie Darkwing. L'ambientazione si è prestata anche ai librigame, anche se il filone dei romanzi e quello ludico sono staccati in modo che siano fruibili anche in modo indipendente. I librigame della serie si caratterizzano fra le altre cose per alcune tecniche prese dal mondo videoludico, come il "rapporto di stima": a seconda di come il lettore si relaziona con gli altri personaggi, questi ultimi potranno concedere il proprio apprezzamento o meno, cosa che può mutare l'andamento della vicenda. Sono già usciti due librigame di Darkwing, la casa editrice ha annunciato il terzo volume e rivelato di avere materiale per portare la saga fino al quarto.

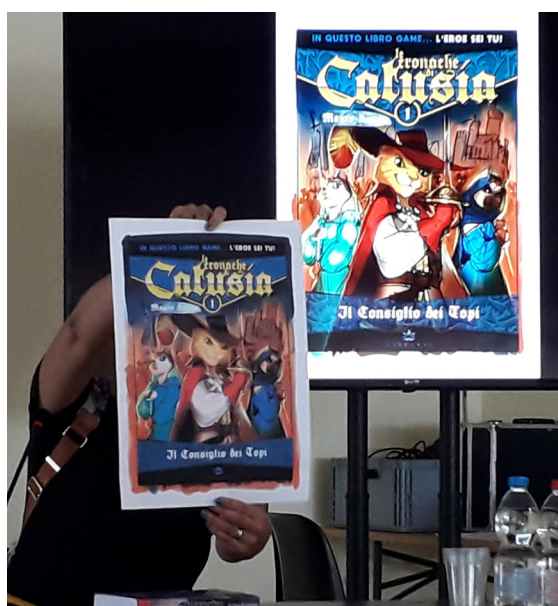


**Rita Mira -
Cencini's Books**

Numerose le novità di **Edizioni Librarsi**. Arriverà a fine settembre La Luna del raccolto, un originale librogame dal taglio di gestionale agricolo. Il personaggio protagonista, Ari (nome volutamente di genere neutro), entra in possesso di un podere e si improvvisa agricoltore. Scopo del gioco è andare in attivo dal punto di vista economico gestendo tutte le molteplici variabili che possono entrare in gioco, dalla semina al raccolto, fino a tutte le attività di vendita del prodotto. A Modena è stata svelata la presenza di un filone narrativo all'interno dell'opera, con un mistero relativo al casale in cui si svolge la storia. L'esplorazione di questo mistero è comunque opzionale rispetto al gioco gestionale principale, ma costituisce una possibilità per aumentare la longevità del titolo.

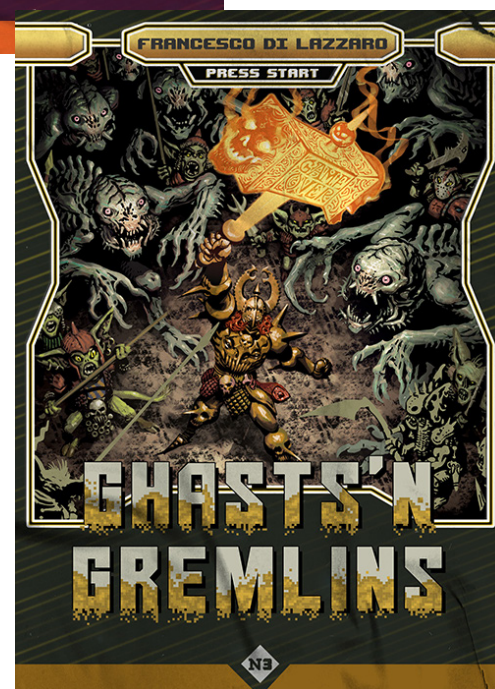
Annunciata inoltre la pubblicazione di Oltre i confini del mondo di Dave Morris, una delle sue opere che non erano arrivate ufficialmente in Italia. Sempre dallo stesso autore uscirà Viaggio all'inferno, il numero 4 della collana Bloodsword.

Ultima rivelazione tutta italiana è infine Le cronache di Catusia, di Mauro Longo. Si tratta dell'edizione cartacea di un librogame uscito originariamente per la collana di game-



Le Cronache di Catusia in versione Librarsi

book solo digitali di Tombolini. Il protagonista è un gatto spadaccino e scavezzacollo; il numero "1" in copertina lascia intuire che potrà trattarsi di una collana, dedicata nelle intenzioni dell'autore ai lettori dai 10-12 anni.



Per **Acheron** una triplice novità, raccontata sempre da Mauro Longo. Si tratta di una collana di tre librigioco che nasce dalla collaborazione col portale N3rdcore. Press Start si svilupperà come crowdfunding sia in italiano sia in inglese per raggiungere una platea internazionale. Il progetto ha un'idea tanto semplice quanto geniale: prendere atmosfere, ambientazioni e "feeling" dei vecchi coin op (i videogame delle sale giochi) e trasformarli in librigioco. Per ovvie ragioni di



La conferenza in una sala 100 piena per quella che è la disponibilità in epoca covid sta per avere inizio

copyright non si tratterà di adattamenti ufficiali, ma chi mastica un po' di storia videoludica non avrà difficoltà a intuire i giochi cui si sono ispirati, rispettivamente, Francesco Di Lazzaro per *Ghasts'n'Gremlins*, Gabriele Simionato per *Shugendo* e Samuel Marolla per *Games of Death II*.

Presenti in fiera ma non al panel anche **Tora edizioni** e **Aristea**. Di quest'ultima era già disponibile nei padiglioni Yaga! di Gabriele Simionato, che si rifà alla leggenda della strega russa. Tra le prossime uscite annun-

ciati un secondo volume di avventure spaziali dopo *Vesta Shutdown*, a cura di Antonio Costantini; il quarto volume di *Fra tenebra e abisso*, il librogame nato originariamente come app; e *Rayn*, gioco di ruolo nella stessa ambientazione.

Durante il panel si è tenuta inoltre la premiazione dell'annuale concorso "I corti" di Librogame's Land. I premiati sono stati Giacomo Bernini al terzo posto e Luca Lorenzon al secondo; i primi classificati Marco Zamanni e Matteo De Benedittis non erano fisicamen-



Matteo Bisanti conferma e rilancia il sodalizio con LGL



I Corti in conferenza: Giacomo Bernini e...



... Luca Lorenzon, tra i vincitori del 2021

te presenti alla premiazione. Il tema di questa edizione del contest era “I due mondi” e i partecipanti hanno raccontato come hanno deciso di interpretare il tema.

Giacomo Bernini ha partecipato con Escape – Labirinto infernale, che ha sviluppato perché in quel periodo stava guardando la serie Stranger things e gli era venuta in mente l'idea di due mondi che si sovrappongono, con un labirinto che permette di passare continuamente dall'uno all'altro. Luca Lorenzon ha invece portato L'eroe dei due mondi, che non è Garibaldi ma uno scienziato che vi-

ve due vite, una in ciascuno di due universi paralleli, e si trova a dover gestire lo stesso giorno due anniversari di matrimonio, ognuno con una moglie diversa...

In chiusura dell'incontro è stata annunciata dall'organizzazione della stessa fiera Play, per bocca di Matteo Bisanti, la prossima organizzazione di un premio dedicato al miglior librogame. Il regolamento è al momento in corso di sviluppo e la prima edizione dovrebbe coincidere con l'edizione 2022 di Play, annunciata per fine maggio.

I librogame sono vivi e lottano insieme a noi

REPORTAGE INTERATTIVO DI PLAY 2021

di Aldo Rovagnati

R'Rinascimento' era stata la parola d'ordine, unica e incontrastata, associata alla narrativa interattiva nelle manifestazioni fieristiche nostrane degli anni passati, almeno dai primi anni '10 in avanti. 'Ripartenza' e 'Rivincita', invece, sono le etichette sulla bocca di tutti gli operatori a bivi intervenuti a Play 2021, a rappresentare un nuovo corso per i nostri amati librogame dopo i difficili ultimi mesi a causa delle varie ondate di pandemia.

Un settore, quello interattivo, ancora vivo, vegeto e tutto sommato in buona salute: lo si è visto a Modena, dove erano presenti quasi tutte le maggiori case editrici a bivi, con libri classici da catalogo o di recente uscita, seppur con poche novità esclusive e in anteprima per la fiera.

Come nel 2019, anche quest'anno ai libri a bivi è stato dedicato uno spazio autonomo, più precisamente l'intero padiglione D, dove era presente gran parte degli editori del settore. Non tutti però: alcuni, per svariate

ragioni, non hanno potuto partecipare alla manifestazione; altri sono intervenuti ma, per motivi organizzativi, logistici o semplicemente per varietà dell'offerta, erano posizionati al di fuori dell'area librogame, seppur nelle immediate vicinanze.

È il caso, ad esempio, della milanese Librarsi capitanata dal patron Claudio Di Vincenzo e supportata dal padre Riccardo, vero animale da fiera e sempre pronto ad accogliere allo stand novizi e fedeli appassionati di librigio-co. Per l'occasione, nella giornata di sabato, a loro si è affiancato l'illustratore Mattia Simone, autore di numerose copertine per la casa editrice, che, oltre ai canonici 'firmacopie e disegni', si è dedicato anche a una sessione di live painting della cover del prossimo capitolo della saga di Autolico: non possiamo dire molto, sappiate solo che non si tratta del terzo episodio ma di uno spin-off ricco di sorprese e che il soggetto ritratto è un gigante con un occhio solo e un'espres-



sione, per parafrasare un arguto visitatore, “un po’ feroce e un po’ da scemo”. I libro-game in vendita abbracciavano l’intero catalogo dell’editore milanese, dalle serie storiche come Hellas Heroes, Bloodsword, Terre Leggendarie (presente anche l’ultimo uscito della famiglia, La Corte dei Volti Nascosti), e i one-shot come Cuore di Ghiaccio, La Confraternita, Il Presidente del Consiglio sei Tu! e il mini-game L’Isola delle Illusioni. Era inoltre possibile visionare, per una gustosissima

In anteprima assoluta per LGL uno sketch della futura cover di Autolico 2.5, in uscita nei prossimi mesi

anteprima, una prova di stampa de La Luna del Raccolto, gestionale agricolo di prossima uscita dell’immarcescibile Marco Zamanni, e una preview, sotto forma di snello volume quickstart, del gioco di ruolo ambientato nel mondo di Bloodsword e basato sul regola-



Acheron Books



Plesio/Lambda House

mento V edizione di Dungeons & Dragons, che la realtà lombarda sta producendo insieme a Tambù, utilizzando lo strumento del Kickstarter.

Passiamo ad Acheron Books, che ritroveremo con un annuncio-bomba in un altro articolo del Magazine. In questa sede ci limiteremo a ricordare i librogame che era possibile acquistare presso lo stand: Fausto & Furio di Thomas Mazzantini, il doppio volume di Stregoneria Rusticana, Duellante e Scaramante, di Andrea Tupac Mollica (che ritroveremo anche allo stand di Aristeia più avanti) e il romanzo interattivo Steam Romance - Gremlins ad Alta Quota di Mala Spina. Presente anche, e non poteva essere altrimenti, il nuovo e attesissimo gioco di ruolo spaghetti-fantasy di Brancalonia.

Non poteva certo mancare, giocando praticamente in casa, MS Edizioni, con Enrico Emiliani a tenere le fila dei progetti interattivi dell'editore/distributore di Forlì. A dargli

man forte i bravissimi Stefano Tartarotti e Christian Giove, e soprattutto la tenera quadrupede Lucy, rispettivamente illustratore, autore e protagonista del fumetto-gioco Un giorno da Cana, impegnati sabato in una sessione di firma-disegna-prendilecoccole di gran successo; presenti anche i primi tre volumi di Misteri d'Oriente (il quarto è in lavorazione). In una teca dedicata si potevano ammirare i prototipi delle prossime uscite: Il Vampiro e la Farfalla, librogioco pulp di Claudio Vergnani, illustrato da Fabio Porfidia ed editato dall'onnipresente Francesco Di Lazzaro, che si è occupato anche di sviluppare la parte ludico-interattiva, e Avventure nello Spazio Profondo, fumettogame per ragazzi a firma Bigio e Christian Giove.

Il pool di Dracomaca, game studio specializzato in giochi da tavolo, ha colto l'occasione di Play per presentare i propri prodotti interattivi: il sottile, ma originalissimo e simpaticissimo, Mi Vuoi Adottare? (un librogame che



Edizioni Librarsi



Aristea

parla di se stesso e che spiega come funziona un'avventura a bivi, autore Dario Dordoni); l'orrorifico *The Zombies*, scritto da Leonardo Luci, che ritroviamo anche nel canale di intrattenimento ludico *Al4oPiù*, editato da Marco Zamanni, con più di 700 paragrafi, 9 possibili finali e una vagonata di malefici morti viventi; il prologo *L'inizio della Fine*, numero zero e introduzione a *The Zombies*, di 120 paragrafi e sempre a opera di Luci. Nel padiglione B abbiamo trovato lo stand di Little Rocket Games, che, oltre ai giochi di società, suo business di riferimento, proponeva i libri-gioco della serie horror *Child Wood*. Oltre ai primi due volumi, *Il Mistero della Strega Bambina* e *Il Destino del Cerbiatto Rosso*, era presente anche l'ultimo episodio scritto dal duo Fabio Antinucci-Giampaolo Razzino, *La Collisione delle Realtà*. Fabio, nel corso di una chiacchierata informale, ha anche anticipato a *LGL Magazine* un nuovo libro-game in corso di preparazione, che ab-

bandona completamente il genere horror: l'uscita non è imminente, e l'autore non si è sbottonato su ulteriori dettagli, ma qualcosa bolle in pentola...

Sempre nel padiglione B, l'esordiente Delta Dreams non aveva in vendita diretta libro-game o affini ma presentava il progetto di kick-starting di quattro libri-gioco presto in uscita. Ne parleremo nel dettaglio nell'articolo sulla conferenza degli stati generali della narrativa interattiva.

In appoggio a un altro stand e non con uno spazio indipendente si potevano incontrare le ragazze di Trivio, new entry della scena interattiva con una campagna di crowdfunding che dovrebbe partire in autunno: una trilogia a bivi comprendente *L'Artiglio in Fiamme* di Stefania Ricco, *La Città che Ride* di Viviana De Simone e *Echo 931* di Francesco Tronchi, che abbraccerà rispettivamente i generi fantasy, horror e fantascienza.

Per completare il quadro degli operatori e-



Tora Edizioni

sterni al famigerato padiglione dei librogame, non si può non apprezzare la presenza, immancabile come in ogni fiera ludica che si rispetti, di Mondiversi. Il negozio generalista di Amos Pons ha rappresentato una vera e propria ancora di salvezza per quei visitatori che, bramosi di bivi, vuoi per esaurimento copie vuoi per mancanza di alcuni editori, non erano riusciti a comprare le opere di interesse negli stand ufficiali delle singole case editrici. Presente anche il consueto e storico "armadio" con i vecchi classici EL, che da anni colora tutte le fiere di settore e che Amos non manca di esporre a ogni occasione.

Passiamo ora agli operatori presenti direttamente all'interno dell'area librogame, che, ricordiamo, ospitava anche il quartier generale di Librogame's Land, per eventi e incontri a tema.

La piemontese Aristeia, guidata dall'editore/autore Dario Leccacorvi e con mascotte il nero uccellaccio di peluche Ciakko, presentava un ventaglio di prodotti e iniziative di assoluto interesse: oltre ai volumi già da tempo sul mercato (la saga fantasy di Fra



Aristeia altra prospettiva

Tenebra e Abisso, compreso l'ultimo Emraia, il fantascientifico Vesta Shutdown, lo storico Dopo Tutankhamon), erano disponibili anche i più recenti Hong Kong Hustle, capolavoro cyberpunk di Andrea Mollica, e Yaga!, avventura stregonesca nelle lande russe, di Gabriele Simionato. Lo stand Aristeia è stato sicuramente uno dei più attivi per iniziative librogioco-correlate: firmacopie dei già citati Mollica e Simionato, disegni di Fabio Porfidia, poliedrico illustratore attivo per molte case editrici di narrativa interattiva, Erika Rossi, talentuosissima disegnatrice delle streghe & C. di Yaga!, e Katerina Ladon, già artista per Misteri d'Oriente e madrina delle cupe atmosfere della futurista metropoli orientale di Hong Kong Hustle. In occasione di Play 2021, infine, era possibile visionare in anteprima il gioco di ruolo di Aristeia, Rayn, un dark fantasy di cui è possibile scaricare un Quickstarter gratuito sul sito dell'editore. Officina Meningi e il suo deus ex machina Valentino Sergi non potevano certo mancare alla kermesse modenese. Oltre ai successi editoriali legati al mondo di Lovecraft, con i due capitoli del Necronomicon Gamebook,



Malaspina al lavoro con i LG



Successi in fiera: Brancalonia

Dagon e Carcosa, faceva il suo esordio in fiera il nuovo prodotto della verve creativa di Valentino: The Horror Gamebook, ispirato alle lugubri atmosfere dei racconti di Edgar Allan Poe, anche questo promosso tramite una campagna crowdfunding di successo, ormai marchio di fabbrica della casa editrice. Sempre, ça va sans dire, tramite kickstarting, va ricordato che Sergi e Officina Meningi stanno collaborando con Edizioni Librarsi al già citato il gioco di ruolo di Bloodswoord, in uscita indicativamente nella primavera del 2022.

Rita Micozzi, in arte Rita Mira, faceva gli onori di casa allo stand di Cencini Books, con gli ormai celeberrimi romanzi e librogame di Darkwing. La saga fantasy con Davide Cencini (non presente in fiera) alla penna e Rita alle illustrazioni comprende infatti, per ora, due avventure a bivi: La Caccia, uscito già da qualche anno, e il recente secondo episodio, La Voce di Greyven. L'illustratrice però, nel corso della conferenza del sabato, ha rivelato che il terzo capitolo è già in fase di lavorazione, mentre un quarto è nei progetti dell'affiatato duo.

Fresco di Stampa, librogioco a sfondo gior-

nalistico di Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro, Venus, fantascientifico marziano di Emanuele Maia, Re Rosso, avventura per giovani lettori di Roberto Saguatti con protagonista un simpatico gatto, e CavoQuest, libro Fantasy/Umoristico di Giacomo Bernini, Stefano Cappanari e Roberto Gerilli e sono state le proposte a bivi di Plesio/Lambda House e della sua rappresentante Giordana Gradara allo stand proprio al centro dell'area librogame. Giordana ha confermato a LGL la crescente richiesta di prodotti interattivi anche per la sua casa editrice, tradizionalmente più legata a dinamiche narrative lineari, e ha assicurato che sta già lavorando a progetti di genere; il prossimo in ordine temporale sarà un escape book, sempre dedicato al pubblico dei giovanissimi, mentre più in là avremo a che fare anche con alcuni seguiti dei volumi a oggi prodotti dalla realtà forlivese.

Ultima ma non ultima Tora Edizioni, che proponeva tre volumi ormai da tempo presenti nei suoi cataloghi: Il Barbaro Grigio e Il Segno Rosso del dinamico duo Daniele Daccò e Melissa Spandri. Sempre Melissa, con A-



Il vincitore del premio Tambu

lessandra “La Fuoribionda” Zanetti, ha realizzato La Necromante di Ferro, uno dei pochi volumi al femminile del panorama interattivo italiano. Presenti allo stand e impegnati in firmacopie e incontri con i lettori per tutti e tre i giorni della fiera sia Daccò che Zanetti. Ma Play 2021, per quanto riguarda la narrativa interattiva, non è stata solo vendita, seppur l'aspetto commerciale rappresenti



Gli attrezzi del mestiere

un fattore decisivo per il presente e il futuro del settore. A fare da contorno, infatti, tutta una serie di iniziative dedicate ai librigioco, sotto l'egida di Play e con la consueta regia di Librogame's Land. Da venerdì a domenica appassionati, novizi o semplici curiosi delle avventure a bivi hanno avuto a disposizione un ventaglio di eventi per approfondire le tematiche di proprio interesse.

Si è cominciato il primo giorno di fiera con il mammasantissima a bivi Mauro Longo, con un incontro focalizzato sulla struttura, ambientazione e creazione dei personaggi in una storia interattiva. A seguire, nel primo pomeriggio, al prolifico autore messinese si è affiancato l'altra eminenza del settore, Francesco Di Lazzaro, con un prototype corner in cui aspiranti scrittori hanno potuto presentare il proprio progetto, ricevendo consigli, suggerimenti e indicazioni per future, eventuali, pubblicazioni. I due, infine, nel tardo pomeriggio sono stati protagonisti, in collaborazione con Edizione Librarsi, dell'ormai consueta Sfida ad Autolico, con prove di ingegno ispirate ai libri della saga ambientata nella Grecia antica.

Il sabato, giornata centrale della kermesse modenese, presentava il programma più



Lovecraft in LG

**Che meraviglia i dadi di legno!****Masa di Acheron al lavoro**

corposo di iniziative collegate al mondo della narrativa interattiva. Al mattino si sono succeduti infatti un incontro con Helios Pu, prolifico autore di giochi bolognese, per la presentazione del suo ultimo GDR in solitaria, Fahrenheit 1451, ambientato nella biblioteca di una suggestiva abbazia di montagna; meet and play e firmacopie per Gabriele Simionato allo stand Aristeia, con la sua ultima fatica Yaga! e le terribili streghe del folklore russo; una sessione di live painting, prolungatasi tutta la giornata, dell'illustratore Mattia Simone allo stand Librarsi, di cui abbiamo parlato nella prima parte di questo articolo. A mezzogiorno, lo spartiacque della giornata ed evento più importante della fiera a tema interattivo: la conferenza dal titolo 'La Rivincita dei Librogame', a cui è dedicato un intero articolo del magazine. In questa sede ci limiteremo quindi a ricordare gli argomenti trattati in questo incontro: lo stato dell'arte del panorama a bivi italiano, i progetti futuri dei più importanti operatori del settore e, a latere, la premiazione ufficiale del concorso dei Corti di Librogame's Land 2021. Nel pomeriggio è stato il turno, presso lo stand di MS Edizioni, di Stefano Tartarotti, Christian Giove e Lucy di Un Giorno da Cana, per un

incontro con i lettori e il classico firmacopie; Longo e Di Lazzaro, invece, sono stati gli anfitrioni del nuovo progetto di Acheron Books, la collana Press Start (anche in questo caso per i dettagli vi rimandiamo ad altro articolo del magazine); ha chiuso la giornata Delta Dreams, che ha presentato il Kickstarter di Arkham Archives, un ibrido sparatutto tra librogame e gioco da tavolo dalle inevitabili atmosfere lovecraftiane.

Domenica, giorno di chiusura, gli eventi si sono concentrati al mattino. Inizio con il botto con Di Lazzaro nei panni di erudito docente a bivi per una lezione di game design e narrativa a bivi, seguito dal consueto prototype corner, sulla falsariga del giorno precedente. Officina Meningi, invece, ha presentato il nuovo The Horror Gamebook e il prologo Il Pozzo e il Pendolo, con un incontro e firmacopie con l'autore Sergi. L'ultimo evento ha visto infine protagonista il miglior librogame dell'anno passato, il vincitore del LGL Award 2020 Fausto & Furio: Solo Zanne Originali, con lo scrittore toscano Thomas Mazzantini che ha approfittato dello spazio concesso per far giocare agli appassionati una gustosa demo, comprensiva di adrenalinica gara in groppa al cinghiale meccanico Furio. 