



## LUCCA GAMES 2005

Lucca Games, il più importante appuntamento italiano dedicato al gioco intelligente e all'immaginario fantasy, presenta un'edizione ricca come non mai.

A riaffermare il ruolo di assoluto prestigio della rassegna toscana il numero sempre più ampio di espositori e l'interesse crescente degli operatori internazionali.

Quest'anno Lucca Games ha infatti destato l'attenzione di altri tre importanti operatori internazionali, ciascuno dei quali rappresenta perfettamente una delle diverse anime della manifestazione: la **Pokemon Company** in arrivo da Seattle con il suo carico di intrattenimento per bambini, la **Sovereign Press - Margaret Weis Production**, marchio storico del gioco di ruolo e della narrativa fantasy, e **Imaginosis** di Los Angeles, operatore leader nel settore della illustrazione, un gruppo che rappresenta artisti del calibro di Brom, Terry Whitlatch e Brian Froud.

Ecco una prima anticipazione di alcuni dei principali eventi presentati.

### UN TRONO DI DADI PER IL RE DELLA FANTASY

#### George Martin ospite d'onore 2005 per la sezione il ruolo del libro

La grande tradizione della narrativa fantasy a Lucca Games si rinnova e lo fa alla grande. Dopo Margaret Weis, e Joe Dever "troneggerà" nella meeting room della manifestazione il signore incontrastato della fantasy contemporanea: **George R. R. Martin**.

Il suo ciclo (edito in Italia da **Mondadori**) sta appassionando milioni di lettori in tutto il mondo e come molti dei suoi illustri predecessori ha trovato una sede ideale nella declinazione ludica. Sui tavoli della nostra rassegna "**Il trono di spade**" era già apparso con il gioco da tavolo della **Fantasy Flight**, edito da in Italia da **Nexus**, ed adesso si appresta ad arrivare come gioco di carte e chissà, presto, anche come gioco di ruolo.

L'operazione per portare Martin a Lucca è stata magistralmente condotta da **Stratelibri** - un marchio che ha fatto la storia dell'hobby market in Italia- in collaborazione con Nexus. Stratelibri, dopo aver acquistato le licenze per il gioco di ruolo ambientato nel mondo medioevale della saga de "**Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco**" e dopo la firma del contratto per il gioco di carte collezionabile, ha spinto e forzato per ottenere la presenza del grande scrittore americano al nostro show, che sarà quindi ospite loro, di Lucca Comics & Games e di Nexus, l'azienda che coordina in Europa il gioco collezionabile ed editore del gioco da tavolo.

Lo scrittore quindi, nonostante il fitto calendario scenderà in Italia nel bel mezzo del signing tour internazionale per "**A Feast of Crows**" (Il Sabba dei Corvi in italiano ndr) che partirà dal Regno Unito il 15 ottobre e proseguirà negli USA l'8 novembre! Un'occasione imperdibile per tutti i fan della sua fantasy, che ha restituito spessore e realismo a un intero genere letterario!

## WORLD OF FROUD

### Il mondo incantato di Brian e Wendy

**Brian Froud** è uno dei più famosi illustratori di gnomi, elfi, ed altre fantastiche creature, e in quest'anno dedicato al fatato non poteva non essere lui, assieme alla sua compagna **Wendy**, l'ospite d'onore della art exhibition di Lucca Games. Certo, non è facile descrivere un incantesimo, tanto meno quello che lega un fantastico duo che sembra nato tra le pagine di un'antica fiaba.

Wendy è la magistrale *puppet builder* che tra le sue creazioni annovera anche lo Yoda de "L'impero colpisce ancora". La signora Froud da ormai vent'anni dà forma ai sogni alle suggestioni nate sulla tavolozza del compagno Brian, che tutti ricordano di come l'autore di **Faeries**, il best-seller realizzato con Alan Lee. Un vero e proprio classico moderno. Brian e Wendy hanno più volte lavorato sugli stessi set cinematografici, uno come *conceptual designer* e l'altra come *doll maker*. Le più celebri collaborazioni sono nate sotto l'egida della mitica Jim Henson Company, che si è servita delle visioni di Brian sia per **Dark Crystal** che per **Labyrinth**.

I folletti partoriti dalla coppia ancora oggi non hanno smesso di stupire, sono benevoli, frivoli, saggi, malefici ed al tempo stesso burloni, ma è la loro capacità di deformare l'anatomia umana mantenendo, ed a volte aggiungendo, una grazia infinita, che non ha eguali nel panorama artistico.

In mostra a Lucca Games ci sarà sia un'esposizione delle sculture di Wendy realizzate per il cinema che delle opere originali di Brian, dalle tavole per "**Good Faeries/Bad Faeries**" fino agli acquerelli di "**Goblin!**".

## 10 ANNI GIOCANDO IL TEATRO

### Era il 1995 e la DaS production pubblicava On Stage!, il primo gioco di ruolo italiano senza dadi

Definirlo gioco di ruolo, forse non è del tutto azzeccato. Eppure è un gioco. Eppure ci sono i ruoli. Possiamo provare anche a rinchiuderlo negli angusti limiti del metodo di improvvisazione teatrale, ed è corretto, ma alla fine **On Stage!** è qualcosa di molto più familiare e di decisamente meno imbarazzante di un laboratorio teatrale. Insomma, On Stage! è una miscela magica, frutto del lavoro e della ricerca di **Luca Giuliano**, un Professore associato de "La Sapienza" di Roma che nel 1983 si è pazzamente innamorato del gioco di ruolo. L'arrivo di On Stage! nel 1995 si fece subito sentire e, in un clima che pian piano si andava sviluppando, fu una di quelle forze che segnò una decisa inversione di tendenza nel modo di fare gioco di ruolo in Italia.

Nel decennio appena passato le sceneggiature per On Stage sono proliferate senza sosta. Sono stati prodotti testi per giocare le opere liriche di Giuseppe Verdi, lo si è usato nelle scuole per insegnare la storia e tra gli amici per ricostruire le trama dei polizieschi anni '70. Questo è probabilmente uno dei motivi per cui il *Gioco dell'Attore* è stato, ed è, così popolare. Questo è, probabilmente il potenziale che la giuria di Lucca Games lesse nel gioco di Luca Giuliano quando nel 1995 lo insignì con il Best of Show, e questo è il motivo per cui noi, nel 2005 abbiamo ancora voglia di festeggiarlo.

Buon compleanno On Stage!

## TUTTE LE STANZE DI LUCCA GAMES

### Al taglio dei nastri i FORUM per il Trofeo Grog, le Ruolimpiadi e il Gioco Inedito

Una grande novità per tutti i visitatori di Lucca Games. Per preparare al meglio le sfide del prossimo autunno, Lucca Games, dove il dungeon è di casa, metterà a disposizione una serie di "stanze" dove gli appassionati potranno ritrovarsi, confrontarsi e lasciarsi introdurre

ai segreti e alle novità dei nostri concorsi. E se il concorso per il **Miglior Gioco Inedito** è già stato lanciato assieme al suo tema incantato "Fate e Leggende", adesso è il momento di lasciarsi coinvolgere nelle **Ruolimpiadi** che festeggeranno il proprio decennale e in un **Torneo di Mastering** tutto rinnovato. Ma, rullo di tamburi... è il **Trofeo Grog** per la pittura delle miniature che cambia pelle, quest'anno *ne rimarrà soltanto uno!*

Il più celebrato dei concorsi di Lucca Games, dopo la sua XVIII edizione si perfeziona e lancia la sfida! Il nano Grog chiamerà a raccolta i campioni dei campioni, tutti quelli che si sono distinti in questi dodici anni di piombo e colore per bandire il contest dei contest... la **MASTER ARENA!** I più grandi talenti italiani del **model painting** daranno sfoggio della loro abilità, in una vetrina che si annuncia come una delle più belle di sempre, e tutti gli altri partecipanti avranno sempre l'occasione di disputarsi l'ambito award, magari guadagnandosi l'accesso per la Master Arena dell'anno successivo.

## **MADE IN ITALY**

**Non solo vino, cucina, moda e auto, la creatività italiana si esporta anche nel gioco**

Gli autori italiani di giochi hanno sempre maggior successo nel mondo e soprattutto in Germania, vera patria del gioco intelligente.

Negli ultimi anni il gioco in Italia, ha visto un nuovo fenomeno di crescita in parallelo con la sua manifestazione più rappresentativa, Lucca Games.

Gli stessi giochi lanciati nei nostri stand come novità hanno avuto la forza di andare per il mondo e di essere tradotti in numerosi paesi tra cui la Germania, senza dubbio il mercato più importante del mondo. Un esame di maturità che i nostri autori e i nostri editori hanno superato a pieni voti. Autori che magari erano proprio usciti dalla palestra di Lucca Games, il concorso per giochi inediti, e che poi hanno avuto la fortuna e l'onore di essere pubblicati prima in Italia e poi all'estero. La mostra curata da Fabrizio Paoli e dall'autore Andrea Angiolino vi porterà alla scoperta di una *nouvelle vague* di creativi italiani le cui proposte sono esplose in tutto mondo e, salvo con qualche notevole eccezione, il percorso espositivo partirà proprio dal 2000, l'anno mirabilis che ha segnato un nuovo boom dell'editoria ludica degli autori italiani all'estero.

Il programma completo, e l'elenco degli ospiti sarà come sempre divulgato agli inizi di settembre. Stay tuned!