



Educazione e Talent scouting con i grandi ospiti e gli editori di Lucca Games 2010



Lucca Games conferma la vocazione per **attività nel campo della formazione culturale** e delle occasioni per i giovani in un'abile mix di incontri professionali con i protagonisti dell'editorie e seminari.

Un'offerta ampliata, forte anche del costante aumento della domanda da parte del pubblico, che coglie i suoi primi frutti tra cui la mostra (nell'ambito dell'esposizione nell'**Auditorium di San Romano**) di **Big Beng** il progetto globale nato da **Workshop – Tessitori di Sogni**, un'iniziativa di **Italia Creativa**, progetto per il sostegno e la promozione della giovane creatività italiana a cura della [Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento della Gioventù](#) in collaborazione con l'[ANCI](#) (Associazione Nazionale Comuni Italiani) e il [GAI](#) (Associazione per il Circuito dei Giovani Artisti Italiani).

Torna quindi **Lucca Games Educational**, la sezione dedicata ai seminari con i **Guest of Honor** e i grandi ospiti italiani del salone. Una serie di seminari che, spaziando su argomenti che vanno dalla creazione di giochi, alla scrittura, all'illustrazione, formano un'offerta a tutto campo che si rivolge al nostro vasto pubblico secondo lo **schema ormai consolidato** delle scorse edizioni. Eventi a numero chiuso, quindi, con partecipazione ad accesso selezionato dietro invio di un curriculum presso la consueta sede distaccata di **Villa Gioiosa**.

Al fianco della formazione ovviamente le tante occasioni per scoprire nuovi talenti e costruire in casa i mostri sacri del futuro. Al fianco del **Gioco Inedito**, presieduto dal **Leo Colovini**, come sempre la *review* per prototipi di giochi un *unicum* introdotto da tre anni da **Lucca Games**. Ma il palinsesto degli incontri professionali amplia l'offerta 2010 per esordienti, rivolgendosi oltre che agli **autori di giochi** anche agli **scrittori dilettanti**: dopo il grande successo 2010 torna la **Content Factory** in collaborazione con **Atlantyca**, che ha già registrato un *boom* di domande.

Il frutto delle nostre fantasie davanti a un "tessitore di sogni" professionista, per **ottenerne un parere professionale gratuitamente e senza alcun impegno**.

Prototype Review è ormai una **realtà consolidata del salone**, e prosegue secondo lo schema ormai ben rodato: iscrivendosi mediante l'apposito modulo online, sarà possibile prenotare un appuntamento con uno dei *game designer*, italiani e internazionali, ospiti di Lucca Games, a cui presentare e far provare il proprio prototipo di gioco.

Nessun problema per chi vuol presentare la sua opera a un revisore straniero: Lucca Games fornisce gratuitamente interpreti per abbattere le barriere linguistiche. Prototype Review rimane inoltre, lo ribadiamo, **libero da ogni vincolo commerciale ed editoriale**, senza alcun impegno richiesto né al revisore né all'autore.

È invece una vera e propria campagna di Talent-Scouting quella di Atlantyca che, alla ricerca di nuovi autori e idee, terrà nei giorni della manifestazione una serie di revisioni di progetti a tema avventuroso, fantastico, fantasy e fantascientifico, in cui **le proposte degli autori esordienti saranno valutate per una collaborazione editoriale**.



Calendario Educational:

Sabato 30 ore 14.00 - 16.00

STEVE PERRIN

Il combattimento nei giochi di ruolo. Eccitante? Noioso? Una risorsa?

Sabato 30 ore 14.00 - 16.00

ALESSANDRO GATTI, MARIO PASQUALOTTO

EduFactory: Come si scrive un giallo

Sabato 30 ore 16.30 - 18.30

KIERAN YANNER

Creature Concept Workshop - il futuro delle creature nell'arte digitale.

Sabato 30 ore 16.30 - 18.30

ELENA P. MELODIA

EduFactory: Come si scrive un horror

Domenica 31 ore 11.00 - 13.00

BRUNO FAIDUTTI

Innovazione e originalità nella creazione di un gioco

Domenica 31 ore 16.30 - 18.30

TERRY BROOKS

Scrivere una saga. La struttura del romanzo nel grande scenario di un percorso editoriale pluriennale.

Lunedì 1 ore 11.00 - 13.00

JAMES GURNEY

Dalla nascita di un'idea alla tessitura di un sogno. Il caso esemplare di Dinotopia.

Lunedì 1 ore 11.00 - 13.00

DAVIDE MOROSINOTTO

EduFactory: Come si scrive un fantascienza



Calendario Prototype Review Corner

Federico Dumas

Proprietario di Red Glove - Edizioni e Distribuzione, editor di molti successi come Lungarno e Super Farmer

Venerdì 29 Ottobre dalle 15,00 alle 17,00

Alessio Cavatore

Tra i più celebri autori di giochi tridimensionali Games Design Consultant presso Mantic Games e Warlord Games

Sabato 30 Ottobre dalle 11,00 alle 13,00

Bruno Faidutti

Autore francese di fama internazionale, tra i suoi titoli non si possono non citare Citadel ed Ad Astra

Sabato 30 Ottobre dalle 15,00 alle 17,00

Steve Perrin

Game Designer Guest of Honor di quest'anno, tra i più celebri autori di Giochi di Ruolo

Domenica 31 Ottobre dalle 11,00 alle 13,00

Leo Colovini

È il più noto autore di giochi da tavolo italiano. È stato tra i fondatori di Venice Connection.

Domenica 31 Ottobre dalle 15,00 alle 17,00

Spartaco Albertarelli

Tra i più prolifici autori italiani, attualmente è il Risiko Brand developer per la Editrice Giochi

Lunedì 01 Novembre dalle 11,00 alle 13,00

Content Factory Review

29 ottobre – 1 novembre, 2010

PIERDOMENICO BACCALARIO

ALESSANDRA BERELLO

SARAH ROSSI

MARIO PASQUALOTTO

Ogni giorno presso lo stand di Atlantyca Ent.