

International exhibition of comics
animated films
illustrations and games**Lucca Games XXII Edizione***15 anni di gioco in Italia tra Innovazione e Tradizione.*

L'edizione 2008 nasce all'insegna della sfida tra innovazione e tradizione. **Tradizione** significa ricordare da dove si è venuti, cosa ha contraddistinto la manifestazione e mantenerne vivi i caratteri. **Innovazione** significa capire dove sta andando il mercato, quali nuove sfide vengono lanciate e riuscire a predisporre una macchina in grado di avere una buona tenuta di pista quando la corsa si fa più veloce.

E' per questo che Lucca Games propone un impatto nuovo con nuove strutture per dare un miglior servizio ai suoi visitatori e ad un numero sempre maggiore di editori presenti. Una hall che si presenta per **metà** dedicata all'universo del gioco tradizionale, per un più di **quarto** dedicata al videogioco e infine **completata** da quell'arcipelago di isole della fantasia di rassegne nella rassegna che sono Independence Bay, The Citadel e l'area dell'immaginario fantastico con gli Ospiti internazionali, dell'arte e della letteratura.

Oltre 9.000 mq di area espositiva netta, in un universo di oltre 20.000 mq di spazio divertimento, gioco e storia.

In questi 15 anni il mondo del gioco è stato uno specchio fedele delle tendenze sociali. Il videogioco pian piano è entrato a Lucca Games con le sue principali firme (Intel, Asus, EA, Ubisoft, Sony, Atari, Activision, Blizzard e Vivendi con ESL) che quest'anno presenteranno gli ultimi approdi di titoli storici: **Alone in The Dark, Prince of Persia, Guitar Hero e Nedd for Speed**. Titoli di primissimo piano nel tentativo di costruire una forma di ibridazione e convivenza costruttiva con tutti gli ambiti del movimento, di cui il campione assoluto sarà **World of Warcraft**, presente con la presentazione in **anteprima nazionale di The Wrath of the Lich King** per il videogame e **Ariel Olivetti** per il gioco di carte.

Impossibile in un editoriale citare tutti gli operatori, per questo troverete le apposite sezioni, ma quello che ci interessa è scattare, attraverso **l'immagine di un festival come Lucca Games**, una fotografia di settore che sta compiendo un percorso di maturazione guardando a nuovi settori merceologici e riuscendo ad attrarre poli della cultura tradizionale come letteratura e arte. Non solo quindi i già annunciati grandi ospiti: Tracy Hickman, Christian Petersen, Mark Tedin, Larry Elmore e Riccardo Albini per i 20 anni del fantacalcio ma anche la testimonianza della crescita quantitativa e qualitativa di etichette come **Mondadori, Curcio, Giunti, De Agostini, Baldini Castoldi Dalai**. La composizione perfetta per lo scenario d'eccellenza per la cultura ludica e fantasy in Italia.

Tra innovazione e tradizione quindi, con un occhio puntato al futuro senza dimenticare il passato, per un'edizione dedicata ai grandi maestri del passato, che hanno costruito una storia cercando di indovinare il futuro.

A **Gary Gygax** e a **Giovanni Ingellis**, senza i quali adesso noi non saremmo qua.



I NUMERI DI LUCCA GAMES 2008

9.000 metri quadri metti espositivi,

3.000 metri quadri dedicati al gioco di ruolo dal vivo

20.000 mq l'area di Lucca Games

4 giorni e **24** ore no-stop di programma per oltre...

130 eventi registrati al giorno tra tornei, concorsi, ruoli dal vivo, performance e seminari

più **500** in un week-end solo quelli programmati,

1 sala incontri **3** sale per laboratori e *educational*

oltre **180** nuovi titoli in lancio

174 aree espositive

oltre **1440** postazioni per il gioco tradizionali (carte, tavolo e ruolo)

e oltre **300** postazioni dedicate al videogioco,

per consentire oltre **20.000** sessioni di gioco...

...nel più grande evento italiano dedicato al gioco e all'immaginario fantastico!

E nell'elenco mancano ancora i 10.000 mq dedicati al fumetto, alla musica... c'è davvero il rischio di perdersi!

Leggete i nostri programmi, vi aspettano su www.LuccaComicsandGames.com