


# LUCCA COMICS & GAMES 2013

## Passione, spettacolo, cultura. Non solo numeri da record

**Lucca Comics & Games**, il Festival internazionale del fumetto, del gioco e dell'illustrazione, ha chiuso l'edizione che si è svolta **dal 31 ottobre al 3 novembre 2013** con il **record di pubblico**: nei 4 giorni dell'evento infatti sono stati **217.646 i visitatori** da ticketing (in possesso cioè di un biglietto giornaliero o di un abbonamento a più giorni). Se a questi si aggiungono tutti gli accreditati a vario titolo (espositori, stampa, ospiti) si superano le 260.000 presenze, e se si considerano anche gli appuntamenti a partecipazione libera (cosplay per le strade della città, concerti all'aperto, le mostre di Palazzo Ducale, gli incontri comics) si possono stimare in oltre 380.000 le presenze complessive. I numeri sono importanti e testimoniano la costante crescita di partecipazione che il popolo di Lucca Comics & Games ogni anno dimostra, superando le difficoltà della situazione economica generale e sopportando con pazienza i disagi che comporta la visita a una delle principali manifestazioni mondiali dedicate all'intrattenimento intelligente. «Di questa edizione faremo tesoro – ha dichiarato **Renato Genovese**, direttore di Lucca Comics & Games – e siamo già al lavoro per preparare una Lucca Comics & Games 2014 migliore sotto tutti i punti di vista: logistico, di accoglienza per il pubblico, di proposta culturale e commerciale, di innovazione. Le emozioni che ha lasciato questa edizione non si possono cancellare, così come non si cancella il lavoro svolto da uno staff di collaboratori seri e motivati, che hanno ancora una volta superato la soglia dell'impossibile. Il tutto non per ambizioni o riconoscimenti personali, ma a beneficio esclusivo della città di Lucca, che

ha saputo ricevere centinaia di migliaia di pacifici e colorati invasori nel miglior modo possibile. Siamo un'organizzazione perfetta? Ancora no, possiamo migliorare, ma di sicuro possiamo essere già presi come modello da imitare nella progettazione e nella realizzazione di altri eventi lucchesi». Aggiunge **Francesco Caredio**, presidente di Lucca Comics & Games Srl: «Il successo del festival è stato reso possibile oltretutto dallo staff, anche e soprattutto dalla presenza di ospiti d'eccezione provenienti da tutto il mondo, dalle case editrici e di produzione, da tutti gli espositori, dagli sponsor che ci hanno sostenuto e dalle istituzioni che ci hanno spalleggiato: vanno ringraziati tutti indistintamente». In attesa di far trapelare qualche dettaglio in più sull'edizione 2014, l'organizzazione è al lavoro su due importanti iniziative che porteranno la formula di Lucca Comics & Games in giro per l'Italia (e il Mediterraneo), prolungandone la magia per tutto l'anno: la **ComiCrociera**, una vacanza-workshop a bordo della MSC Splendida che toccherà le perle del Mediterraneo e proporrà showcase, corsi, momenti per i più piccoli e per gli appassionati di cosplay e cover dei cartoni animati; **Lucca Comics & Games on Tour**, una vera e propria tournée che per tutta l'estate porterà nelle piazze d'Italia ospiti e stand e il mitico palco di Lucca, su cui si svolgerà un vero concorso per cover band giovani. 

### **Cosa ricordare di Lucca Comics & Games 2013?**

In un programma così fitto di eventi, in una fiera così folta di espositori, in un calendario così affollato di ospiti internazionali, riassumere tutto in poche righe diventa difficile, ma ci proviamo lo stesso:

- il successo del nuovo **Padiglione San Martino**, in cui grandi editori come Panini e RW Edizioni hanno accolto gli appassionati e hanno inaugurato un polo espositivo importante per il futuro della manifestazione;
- il megastand che nel Padiglione Carducci la factory

americana Riot Games (autrice del poster ufficiale) ha dedicato a **League of Legends**, l'online game più giocato di sempre;

– il trionfo del **grande videogioco**, con il lancio di Ubisoft dei due titoli più caldi del momento (*Assassin's Creed IV – Black Flag* e *Watch\_Dogs*) e della PlayStation 4 di Sony; con il padiglione Personal Gamer di Gamestop e le notti del Game Championship al Polo Fiere;

– i **concerti** di Daniele Silvestri e dei big dei cartoni animati come Giorgio Vanni e la mitica Cristina D'Avena, che ha festeggiato a Lucca i 30 anni della sua sfolgorante carriera;

– le **mostre** (ben 18!) dedicate all'arte del fumetto, del concept design, dell'illustrazione per ragazzi, tra cui ricordiamo "Dress Code", dedicata a 7 eroine comics, per la prima volta viste nella loro dimensione più stilosa e femminile;

– l'anteprima nazionale di **Thor – The Dark World**, secondo capitolo della saga e fiore all'occhiello di una serie di chicche targate Movie Comics & Games, tra cui gli eventi dedicati a *Hunger Games*, a *Frozen*, *Machete Kills* e al cinema italiano;

– **oltre 100 ospiti** da tutto il mondo e da tutti i mondi: fumettisti, game designer, gruppi musicali, scrittori, illustratori, artisti e volti del grande e piccolo schermo, tutti entusiasti nell'incontrare il loro pubblico, firmare migliaia di autografi, svelare i propri segreti;

– la collaborazione con la **Fondazione Ferragamo** di Firenze, che ha portato a Lucca le tavole originali della biografia a fumetti del genio della calzatura Salvatore Ferragamo e i lavori dei vincitori del ComicsJam, la maratona per fumettisti dello scorso giugno;

- oltre **40.000 metri quadrati** di fumetti (nuovi e da collezione), di giochi (da tavolo, di ruolo, da video), di libri per il pubblico di Lucca Junior, di gadget, di accessori per tutti i gusti, e circa 150 metri quadri in piazza San Michele tutti dedicati al mondo Warner Bros.;
- il meglio dell'**editoria fantasy** e delle grandi saghe, con edizioni speciali, proiezioni ed eventi dedicati a *Lo Hobbit*, *Il Trono di Spade*, *Harry Potter*;
- tutto quanto fa **Giappone**: dal Japan Palace interamente dedicato al Sol Levante ai grandi mangaka, dal Japan Rock e dal casting per il talent show J Pop Star fino all'animazione d'autore;
- infine, **una città inimitabile**, col suo centro storico, le sue Mura cinquecentenarie e i suoi allegri "abitanti per 4 giorni", **cosplayer** coloratissimi che hanno ancora una volta acceso le strade di Lucca Comics & Games.

### **Tutti i numeri dell'edizione 2013**

**217.646** visitatori da ticketing in **4** i giorni di evento

per un totale di **264.454** compresi gli ingressi degli accreditati.

Oltre **380.000** le presenze complessive in città, compresi gli eventi gratuiti

**20** le aree del centro storico coinvolte

Circa **900** i giornalisti e addetti ai media accreditati

Oltre **700** gli stand suddivisi nelle **6** sezioni della manifestazione.

Più di **500** gli eventi principali realizzati.

**180** ore di incontri sul fumetto, che hanno coinvolto **434** relatori

Circa **1.300** i partecipanti agli Incontri con gli Editor per proporre il proprio lavoro.

Oltre **700** i disegni originali esposti nelle **4** sedi delle mostre

**600** i gli autori di fumetto accreditati.

**16** i concerti e gli spettacoli sul palco e negli auditorium

**1.600** gli iscritti alla gara di cosplay

**5.645** gli under 10 che hanno animato il padiglione Junior (di cui **800** gli alunni delle scuole di Lucca e Provincia che hanno partecipato alle attività a loro dedicate il primo giorno).

**40.000** i metri quadrati di area espositiva, di cui **13.000** quelli di Lucca Games, settore che ha compiuto **20** anni e li ha festeggiati con altri **6.000** metri quadri dedicati al gioco di ruolo dal vivo, con **oltre 1.600** postazioni per il gioco tradizionale (carte, tavolo, ruolo e miniature), con **oltre 1.000** postazioni dedicate al videogioco, per consentire oltre **30.000** sessioni di gioco per un totale di **20.000** ore di gaming.

**2.072.034** pagine visitate sul sito web ufficiale (1 ottobre-4 novembre)

di cui **407.847** dal 31 ottobre al 3 novembre

**4.238.316** gli utenti raggiunti (portata) e **84.100** i "mi piace" sul profilo Facebook principale

**7.800** follower su Twitter

**600.000** le visualizzazioni sulla nostra photogallery di Flickr.

**104.000** le visualizzazioni del making video del poster ufficiale 2013

Circa **50.000** le visualizzazioni complessive degli highlights video pubblicati sul nostro canale YouTube principale.

**MASSIMO FABRIS**

---

# Lucca Comics & Games: un appuntamento che non delude mai

Anche quest'anno l'edizione di Lucca Comics & Games (la più importante fiera del fumetto in Italia, terza al mondo) si è presentata persino più ricca e variegata della precedente spaziando dal fumetto ai giochi (siano essi da tavolo, di carte o di ruolo), dalle novità cinematografiche ai videogiochi, dalla musica alle proposte per i più piccoli. Non potendo assistere a tutte le proposte ci limiteremo a focalizzare la nostra attenzione su alcuni eventi. Come sempre sono state 5 le sezioni: Comics, Games, Junior, Music&Cosplay e Movie.

## COMICS




Molto forte la presenza della storica **Casa editrice Bonelli**, che a Lucca Comics & Games 2013 era presente con ben due stand (uno nella sezione Games ed uno nei Comics). Il primo stand era tradizionalmente ancorato alla sezione dedicata ai fumetti ha ospitato le consuete sessioni di firme sulle **illustrazioni a tiratura limitata** realizzate per l'occasione, con la nuova e snella modalità di prenotazione che evita file interminabili. Da segnalare che quest'anno l'organizzazione della fiera ha posizionato il padiglione in un sito decisamente azzeccato, ovvero con sbocco al cortile interno

del padiglione Napoleone permettendo una maggiore libertà di movimento all'interno ed una notevole tranquillità degli appassionati in fila. Numerosi autori presenti per le firme: Marco Santucci (Dampyr), Marco Foderà (Saguaro), Anna Lazzarini (Nathan Never), Giorgio Pontrelli (Le Storie), Andrea Fattori (Brendon), Luca Enoch (Lilith), Paolo Bacilieri (Dampyr), Gianluca Pagliarani (Dragonero), Cristiano Spadoni (Julia), Pasquale Frisenda (Tex), Walter Venturi (Il Grande Belzoni), Lucio Filippucci (Martin Mystere), Giuseppe Matteoni (Dragonero), Emiliano Mammucari Con Lorenzo De Felici (Orfani), Claudio Villa (Tex), Angelo Stano (Dylan Dog), Gigi Cavenago (Orfani), Carlo Ambrosini (Dylan Dog), Gallieno Ferri (Zagor), Alessandro Bignamini Con Annalisa Leoni (Orfani).

Memorabile è stata la brillantissima lectio magistralis di **Alfredo Castelli** (autore di Martin Mystere) che tra il serio ed il faceto ha narrato il suo approccio al fumetto in giovane età e le sue prime esperienze con le riviste di settore. Un'ora magica che è letteralmente volata grazie all'appassionante narrazione del critico-autore che ha svelato agli ascoltatori piccoli segreti della sua carriera. La proposta degli editori di fumetti di quest'anno è stata estremamente ricca e varia quindi ci limitiamo ad una **breve sbirciatina**.


**Allagalla** propone il primo volume della ristampa integrale di **"Larry Yuma"** del texiano Nizzi, un volume che, per il grande formato e la cura della stampa mette in risalto i disegni del personaggio precedentemente pubblicato sul Giornalino. **Nova Express** presenta un interessantissimo e coraggioso piano editoriale per il 2014 riportando in Italia il pilota inglese della Seconda Guerra Mondiale Dan Dare in eleganti volumi cartonati e l'eroic-fantasy Storm. La **Shockdom** pubblica, come da tradizione, "eridan 11 – Ma papà... perché?" il nuovo volume del divertente **eridan** il quale, assediato dagli appassionati, si dimostra come sempre affabile e disponibilissimo. Il suo

ingresso nel mondo del fumetto avviene nel 2003, quando, per esercitarsi nel disegno, apre il **blog** personale eridan, che raggiunge presto un successo inaspettato. Si trattava di una grande novità per il web italiano: una striscia a fumetti che sfruttava la formula del blog autobiografico. La prima pubblicazione cartacea arriva nel novembre 2004, in occasione del LuccaComics, e da allora la Shockdom non ha mai interrotto la tradizione annuale. Da segnalare il volume **“DMS – De magno somno”** raccolta di otto racconti di entusiasti esordienti il cui filo conduttore è il sogno. All'interno del volume si trova una grande varietà di generi, dal fantasy al fumetto di guerra, dal racconto leggero a quello inquietante; nessuno scontato con sorpresa finale. Sul fronte del disegno, nonostante la grande varietà (dal più realistico al più cartoonizzato) si rileva un'ottimo legame con la sceneggiatura che permette al lettore di essere immediatamente inserito nell'atmosfera del racconto. Un ottimo volume d'esordio di cui speriamo ci sia un seguito. Molto simpatica e gradita l'idea di inserire i ritratti e i recapiti e-mail degli autori. Estremamente congestionati gli stand che ospitavano la Panini, la Disney e la RWLion, nonostante l'ottima idea di dedicare loro un padiglione a se stante. Evidentemente la continua lotta degli organizzatori con l'afflusso del pubblico continuerà ancora l'anno prossimo. 

Silvia Ziche, storica disegnatrice Disney e Rizzoli-Lizard, ha accolto i suoi fan con consueta disponibilità, garbo e simpatia, dedicando pazientemente disegni ai presenti e presentando il suo ultimo volume **“Lucrezia e Alice a quel paese”**. Storica presenza della Fiera è stato lo stand de **“Il Vernacoliere-Livorno cronaca”**, mensile satirico in vernacolo che presentava, oltre alla rivista, volumi monografici che raccolgono i differenti personaggi (come il famoso **Don Zauker**) apparsi durante gli anni nonché i libri dedicati alla raccolta delle mitiche locandine che tappezzano la Toscana. Si potevano anche trovare spassosi gadget.



## GAMES

Nel **padiglione dei giochi**, come ogni anno, si potevano provare, assistiti dai membri dello staff, le nuove e vecchie proposte delle varie case editrici. Abbiamo provato interessanti novità fra cui “la corsa delle pecore (**The sheep race**)”, divertente gioco di società in cui i giocatori, nei panni di scommettitori, cercano di guadagnare denaro puntando su una delle pecore partecipanti. Il gioco è reso dinamico e strategico dalla possibilità dei giocatori di interagire con tutte le pecore in gara. Sul fronte del vendutissimo gioco di carte “**Bang!**” c’è da segnalare che quest’anno non è stata lanciata un’ulteriore espansione del gioco base, forse per non appesantire il gioco dopo anni di nuove uscite, ma una versione con uso dei dadi. In area “giochi di ruolo” spiccano i festeggiamenti per i dieci anni di “**Sine requie**” il sorprendente e pluripremiato gioco nostrano ad ambientazione post-apocalittica che in questi anni ha presentato al pubblico le variegata ambientazioni scaturite dalla mente di Matteo  Cortini e Leonardo Moretti. Meritevole di attenzione è il gioco di ruolo dedicato a **Dragonero**, nuovo personaggio fantasy della Sergio Bonelli Editore e presentato alla fiera di Lucca: una elegante scatola contenente il manuale delle regole, i dadi, la mappa, un’illustrazione tratta da una delle immagini presenti nella mostra sita anch’essa nel padiglione giochi, ed il numero zero del fumetto: una produzione accattivante per tutti gli appassionati e non. Presenti gli autori per firme e disegni insieme agli autori di “Orfani” prima serie regolare mensile totalmente a colori della Sergio Bonelli Editore sempre più ribollente di novità che, pur collocandosi nel solco della tradizione, riesce sempre a presentare idee nuove ed audaci in un periodo di crisi come questo.


La casa di produzione UbiSoft ha organizzato un’inusuale prova di coraggio per presentare il quarto capitolo del video gioco della saga di **Assassin’s Creed Black Flag**, selezionando i

videogiocatori più coraggiosi che hanno vestito i panni del protagonista, il pirata Edward Kenway, vivendo l'emozione del **'Salto della Fede'** con un vero salto nel vuoto (un bungeejumping in piena sicurezza) dall'altezza di 60 metri, tipico dell'ordine degli Assassini e parte integrante del loro rito di iniziazione, ambientato fuori porta S. Anna.

## **JUNIOR**

In una manifestazione sempre attenta ad ogni visitatore, non poteva mancare uno spazio dedicato ai più piccoli. Nei padiglioni di Lucca Junior il giorno di vacanza ha richiamato decine e decine di bambini che oltre a visitare i numerosi stand si sono potuti cimentare nel disegno dei manga oppure negli origami.

## **MUSIC&COSPLAY**

Parlando di musica non si può fare a meno di volgere la mente all'intramontabile **Cristina D'avena** che, con  l'affollatissima conferenza ed il ancora più affollato concerto, è stata travolta dall'affetto degli appassionati cresciuti con i cartoni animati le cui sigle, più degli stessi episodi, sono rimasti nel cuore di tante persone. Serata all'insegna dell'allegria e dell'inesauribile energia della cantante, veramente un momento memorabile. Sono stati invece 1.600 gli iscritti alle sfilate del **Cosplay**: un'allegra tribù che ha invaso pacificamente le vie cittadine e che cresce sempre più reclutando persone di tutte le età e personalità (dagli affezionati ormai esperti con costumi spettacolari a quelli che puntano sull'ironia riuscendo a creare personaggi vestiti in maglietta e jeans con un cartello spiritoso, da quelli del fumetto nostrano ai fanatici del Giappone, dai costumi femminili provocanti a quelli totalmente trasfiguranti, dai bambini ai nonni).

## **MOVIE**

In quest'anno ricco di anteprime cinematografiche, vera prelibatezza per gli appassionati (come l'anteprima di **"Thor: the dark world"** annunciata dal gigantesco martello in Piazza San Michele) si segnala il Padiglione interamente dedicato alla Warner Bros dove si potevano visionare le pubblicità dei più attesi film in uscita, comprare alcuni gadget e dvd e farsi fotografare sul trono di spade riprodotto fedelmente.

*Di questi quattro giorni resterà sicuramente il bel ricordo dell'atmosfera di festa, i dolori alle gambe per la strada fatta da un padiglione all'altro e per le file a cui tutti gli appassionati si sottopongono per aggiungere un autografo od un disegno del proprio autore preferito, un senso di smarrimento che colpisce il giorno dopo nel non essere circondati da alcun cosplayer vestito come il suo personaggio preferito ma da persone vestite come tutti i giorni.*

*E resterà il desiderio di tornare ad immergersi in quell'atmosfera magica che è Lucca Comics & Games magari, speranza sempre disattesa, trovando un albergo libero in città desiderando di avere come vicino di stanza il proprio autore preferito.*

**Foto Roberta Zucca**

**MASSIMO FABRIS**

---

**CONCLUSO CON UNA AFFLUENZA  
STREPITOSA IL LUCCA COMICS &**

# GAMES 2013

**Il record è stato battuto.** Il record di **passione**, di **pazienza** e di **allegria** mai visto in una manifestazione in Italia e – crediamo – anche all'estero. L'invasione pacifica di centinaia di migliaia di appassionati ha trasformato ancora una volta il centro storico di Lucca in un happening difficilmente imitabile: perché nessun evento al mondo ha **il pubblico di Lucca Comics & Games**, un pubblico **competente** e **attivo**, che colora e anima la città. E naturalmente un pubblico **numeroso**: quest'anno gli spettatori paganti sono stati **oltre 200 mila**. Si tratta di una cifra eclatante, che farà invidia a tante altre manifestazioni. Ma per gli organizzatori **non è solo questione di numeri** e di biglietti staccati: è soprattutto **Questione di Stile**. Lo stile ed il lavoro sodo hanno dato i frutti sperati e già **da domani inizia Lucca Comics & Games 2014**. **Nello stile dell'organizzazione si cercherà di migliorare** ancora, per **limare** i difetti, per **stupire** di nuovo e per **incontrare** un'altra volta in questa splendida città,  quanti amano il comics e tutto ciò che intorno vive. Nelle parole di **Renato Genovese** direttore del **Lucca Comics & Games** tutta la soddisfazione per il consenso straordinario, "**non ci sono parole per descrivere sensazioni ed emozioni**". Così è per questa edizione incredibile di **Lucca Comics & Games** e – *non volendo passare da arrogante e presuntuoso* – *mi astengo, quindi, dal commentare i numeri del Festival 2013*. Una cosa, però, va detta: è solo grazie ad uno **staff** di collaboratori esperti, seri e motivati che si raggiungono certi traguardi, e questo forse sarebbe un modello da imitare nella progettazione e nella realizzazione di altri eventi lucchesi. È una **professionalità** maturata sul campo, unita ad un intenso bagaglio culturale e ad una dedizione assoluta verso Lucca e i tanti, tantissimi **visitatori** che vengono a vivacizzarla per questa **full immersion** nel mondo della creatività, ma anche della condivisione di passioni ed esperienze.

Certo, l'enorme affluenza coniugata al maltempo di sabato, ha creato dei **disagi**, e questo sarà il tema da svolgere – o meglio, il problema da risolvere – per la prossima edizione: una viabilità pedonale che consenta un sereno spostamento tra il “dentro” e il “fuori” della città, oltre al “da” e “per” la Stazione Ferroviaria, in quanto la soluzione tentata quest'anno non è riuscita a risolvere alcuni disagi e incomprensioni. Credo nelle **cose semplici** e non arzigogolate, e sono sicuro che nel corso del 2014 riusciremo a darvi solo buone notizie in tal senso. Lucca Comics & Games Concludendo: grazie, grazie, grazie! L'**Isola-Che-C'è** ha mostrato una volta di più i suoi tesori e sono certo che i cercatori di emozioni abbiano portato a casa **un bel bottino**. Del tutto meritato!

**Massimo Fabris**

---

## **Nord Est protagonista delle professioni digitali a Udine il 18 aprile il Job Matching**

Il Nord Est diventa per un giorno protagonista del mercato del lavoro in ambito digitale. Il Job Matching, evento dedicato alle professioni del digitale e alle evoluzioni del mondo del lavoro in tour per tutta Italia, fa tappa a Udine il prossimo 18 aprile. Pensato e progettato dall'Associazione culturale Luoghi di Relazione, la tappa di Udine del Job Matching è organizzata in collaborazione con i partner locali Espressione e Centro Convegni Palazzo delle Professioni, che sarà anche location dell'evento. Molte le attività in programma per la giornata del 18 aprile: si comincia alle 10 con una Conferenza Plenaria

in cui si parlerà di flessibilità delle competenze per superare la crisi (del lavoro). Rappresentanti aziendali e istituzionali tra cui Provincia e Comune di Udine faranno il punto sulla

situazione del mercato del lavoro digitale nel Nord Est. La giornata prosegue poi con le Presentazioni di 4 aziende partner, che esporranno i propri servizi e saranno poi a disposizione dei partecipanti per approfondire la propria conoscenza e magari stringere nuove collaborazioni, nel pieno spirito del matching. Si termina infine con una serie di 7 Workshop tematici di 30 minuti rivolti ad aziende e persone, in cui verranno affrontate tematiche all'ordine del giorno: come valorizzare il proprio talento per essere pronti alla prima esperienza lavorativa, l'Employer Branding, lo scambio di informazione e la conoscenza collaborativa, le Startup digitali, il Personal Branding, la resilienza e il benessere sul luogo di lavoro. Contemporaneamente, candidati, liberi professionisti in cerca di lavoro o opportunità professionali o,

ancora, in cerca di nuove risorse da inserire, avranno la possibilità di presentare i propri punti di forza, i propri servizi o le proprie esigenze attraverso la tecnica dell'Elevator Pitch: una presentazione breve e cronometrata che, come dice la parola stessa, dovrebbe riuscire a colpire il proprio interlocutore come se si avesse per caso l'occasione di incontrare e dover convincere un potenziale investitore nel breve tragitto di un ascensore. Istituzioni, aziende ed istituti scolastici del territorio stanno dimostrando interesse e collaborazione nei confronti dell'iniziativa. La tappa di Udine ha infatti il patrocinio della Provincia, del Comune, della Camera di Commercio e dell'Università degli Studi di Udine, oltre che dell'Ufficio Scolastico Regionale del Friuli Venezia Giulia e di DITEDI, il Distretto delle Tecnologie Digitali. L'evento, infine, ha il sostegno della Regione autonoma Friuli Venezia Giulia, mentre l'intero tour è patrocinato anche dal

Ministero dello Sviluppo Economico e dal Dipartimento della

Gioventù. Media Partner dell'evento sono Tutto Digitale, Busta, Netforum, DailyNet, DailyMedia, Walk On Job e Digital Experience Festival. Inoltre, sostengono e partecipano all'evento: Adecco, Nord Est Digitale, Sestyle, Smartjob, GFP, Viadeo, H-Farm, The Business Game, il gruppo Everywhere (OverLog, BeanTech e Tecnest), Obiettivo Lavoro, Tonon Italia e Idea Hub, oltre a NEL SEGNO DELL'8, IoWork, Posytron, Promofacile, Jobville e Smappo, partner dell'intero tour.

**Link utili:**> Per maggiori informazioni in merito alla tappa di Udine: <http://jobmatching.it/udine> e [jobmatching@luoghidirelazione.it](mailto:jobmatching@luoghidirelazione.it) > Per iscriversi gratuitamente all'evento:

<http://jobmatching.it/partecipa-udine>

Per informazioni e interviste ai protagonisti: Associazione Luoghi Di Relazione +39 035 233 952

[jobmatching@luoghidirelazione.it](mailto:jobmatching@luoghidirelazione.it) Centro Convegni Palazzo delle Professioni +39 0432 499949

[centroconvegni@palazzodelleprofessioni.it](mailto:centroconvegni@palazzodelleprofessioni.it)

---

## **IN ARRIVO I BIGLIETTI BRUCE SPRINGSTEEN & THE E-STREET BAND**

**Sale alle stelle la febbre per il ritorno in Italia di BRUCE SPRINGSTEEN & THE E-STREET BAND!** A meno di una settimana dall'apertura delle pre vendite, le vendite per il concerto di Milano del prossimo 7 giugno viaggiano spedite verso quota 40mila biglietti e il ritmo delle richieste sta crescendo vertiginosamente. **I biglietti** (prezzi a partire da 50 euro

*più diritti di prevendita*) per gli attesissimi concerti di Firenze e di Trieste, il prossimo **11 giugno 2012** allo **Stadio Nereo Rocco**, saranno **disponibili da venerdì 2 dicembre in tutti i punti vendita autorizzati (vedi [www.azalea.it](http://www.azalea.it)) e online su [www.ticketone.it](http://www.ticketone.it)** A Trieste è **particolarmente atteso il concerto di BRUCE SPRINGSTEEN** (organizzato da Barley Arts, in collaborazione con Azalea Promotion e con il supporto della **Regione Friuli Venezia Giulia**, del **Comune di Trieste** e dell'**Agenzia TurismoFVG**) che già dal giorno dell'annuncio ha calamitato l'attenzione di migliaia di fan e dei media di tutto l'Est europeo. Il concerto di **BRUCE SPRINGSTEEN & THE E-STREET BAND** sarà inoltre il **primo grande evento con un ospite internazionale di tale caratura**, tra i più influenti di tutti i tempi nella storia mondiale della musica, **per la città di Trieste** che si sta già mettendo all'opera per preparare un'accoglienza in grande stile, supportando l'evento con **una serie di iniziative collaterali di forte richiamo** per permettere agli appassionati che giungeranno da tutta Europa di godere della vasta offerta culturale e turistica del capoluogo del Friuli Venezia Giulia.

**Questi i prezzi dei biglietti:**

**11 GIUGNO 2012 – TRIESTE, *Stadio Nereo Rocco***

Tribuna Pasinati/Colaussi centrale numerata € 90,00 +  
prevendita

Tribuna Pasinati/Colaussi laterale numerata € 75,00 +  
prevendita

Prato posto unico €  
55,00 + prevendita

Curva Furlan posto unico €  
50,00 + prevendita



Per informazioni sul tour italiano di Bruce Springsteen:  
[www.barleyarts.com](http://www.barleyarts.com)

PER INFORMAZIONI SUL CONCERTO DELL'11 GIUGNO 2012 A TRIESTE:

Azalea Promotion tel. +39 0431 510393 – [www.azalea.it](http://www.azalea.it) –  
[info@azalea.it](mailto:info@azalea.it)

Ufficio Stampa Azalea Promotion: Luigi Vignando tel. +39 348  
9007439 – [luigi@azalea.it](mailto:luigi@azalea.it)

---

## **“LAN PARTY 2011” IL 10 SETTEMBRE A FAGAGNA**

Cosè un lan party?

Per chi è appassionato di video game al computer è l'occasione di ritrovarsi in un luogo ben definito, con un gioco interessante e accattivante, accompagnati ovviamente dal proprio pc portatile o fisso e con tanta voglia di mettersi alla prova con la propria squadra o con una squadra improvvisata e tra impegno e strategia giocare fino allo sfinimento.

Ecco che siamo arrivati alla nona edizione di questo fantastico evento che si terrà a Fagagna nel cortile del comune sotto i tendoni il **10 settembre 2011 dalle 9:00 alle 18:00** durante i festeggiamenti della sagra.

In questi anni l'organizzatore Paolo Diamante titolare della DPC computer, si è sempre impegnato affinché l'evento si

svolgesse al meglio mettendo anche dei **premi accattivanti** per i primi classificati.

Quest'anno ci sono delle **grandi novità** per quanto riguarda i premi oltre ai classici: magliette, video games, gadgets vari, per i vincitori ci saranno dei trofei, delle vere opere d'arte fatte a mano da un artista locale. Cosa saranno questi fantomatici trofei?

La curiosità deve venire soddisfatta quindi non esitate ad aderire a questo incredibile lan party, **siete tutti invitati**.

Per informazioni e iscrizioni collegatevi al sito della dpc "[www.dpc-computer.com](http://www.dpc-computer.com) sezione lanparty" oppure [polka.lanparty@gmail.com](mailto:polka.lanparty@gmail.com) .

*Ecco la testimonianza di un partecipante ad un'edizione passata: " L' evento è iniziato verso le ore 9 con l'arrivo del team dei Furlanparty.it seguiti subito dopo da 3 partecipanti del team S.C.A.R.S.I. dei God e Italian Kommando, verso le 11 sono arrivati i partecipanti dell team E.tsports provenienti da Trieste. Dopo aver pagato l'esoso ticket d'ingresso comprensivo di pranzo oltre tutto il necessario per poter giocare in rete, sono iniziati i tornei di **Call of duty** e Counter Strike portati avanti simultaneamente dove si sono incontrati 25 partecipanti che hanno giocato fino alle 19 circa. Al termine di tutti i tornei c'è stata la premiazione per i vincitori che si sono portati a casa dei ricordi simboli dell'evento. L'atmosfera era goliardica e competitiva e anche se non vi ho partecipato come giocatore la sensazione che ho provato andandomene e' stata come di voglia di esserci al prossimo evento. Ringrazio gli organizzatori e lo sponsor ( DPC Computer, [www.furlanparty.it](http://www.furlanparty.it) ) che con passione e impegno hanno dato vita a quest'evento."*

**La redazione**

---

# PESvsFIFA: la battaglia 2012 è aperta!

Come ogni estate arrivano le prime notizie su una delle battaglie commerciali più importanti del mondo dei videogiochi: PES contro FIFA, Konami contro EA Sports.

Le prime novità trapelate riguardano il Player Impact Engine che l'Electronic Arts ha sviluppato su **FIFA 2012** per rendere ancora più realistica la mimica dei giocatori, i contrasti ed i loro movimenti di gioco. Innovazione che sarà presente non solo nella versione per console ma anche su quella per pc. Molto probabile la conferma di tutti i prodotti e loghi ufficiale compresi i nuovi stadi di Manchester City e Juventus.

Per quanto riguarda **PES** Jon Murphy, responsabile per l'Europa, ha annunciato una nuova intelligenza artificiale che renderà il gioco ancora più complesso nel suo realismo implementando le fasi di squadra di difesa e attacco oltre all'introduzione di nuove visuali di gioco. Le giocate individuali saranno migliorate con un maggior controllo del player

La partita è appena iniziata in attesa della finale che si giocherà in autunno: chi riuscirà a migliorarsi di più? Negli anni scorsi FIFA ha recuperato terreno sulla grafica ed il realismo tattico mentre PES ha regalato ai suoi fan le licenze ufficiali di Champions League, Europa League e Coppa Libertadores, speriamo che la concorrenza porti a prodotti sempre più perfetti.

© Riproduzione riservata

*mail: redazione@ildiscorso.it*