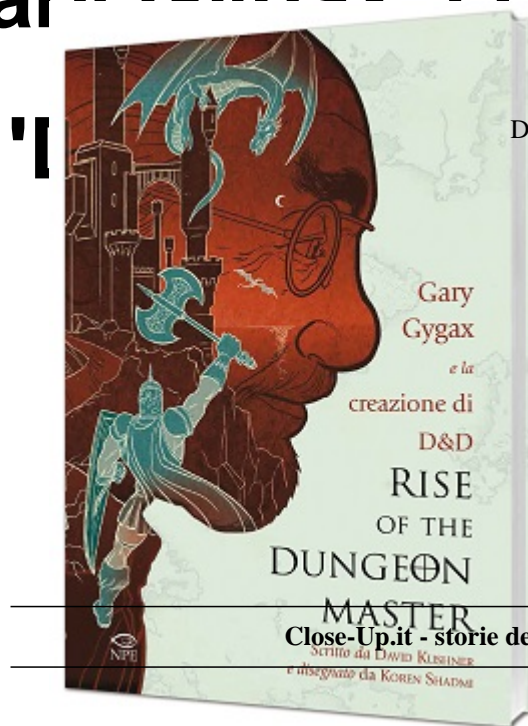




Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<http://www.close-up.it/fumetto-esce-rise-of-the-dungeon-master-graphic-novel-dedicato-alla-storia-di-gary-gygax-co-creatore-di-dungeons-dragons>

Fumetto: esce "Rise of the Dungeon Master", graphic novel dedicato alla storia di Gary Gygax, co-creatore di



Date di uscita online: lunedì 22 ottobre 2018

Dragons'

Esce in libreria, "*Rise of the Dungeon Master*", **graphic novel** dedicato alla storia di **Gary Gygax**, co-creatore di **Dungeons & Dragons**, uno dei **giochi da tavolo** più influenti mai realizzati.

Questa straordinaria seconda uscita delle **Edizioni NPE** della collana dedicata all'artista statunitense **Koren Shadmi** racconta la storia di **Gary Gygax**, co-creatore di **Dungeons & Dragons**, uno dei giochi da tavolo più influenti mai realizzati.

Scritto da **David Kushner**, che ha impostato lo stile della narrazione come quello del celebre gioco di ruolo, questo graphic novel proietta il lettore nell'avventura raccontandolo dalla prospettiva "in prima persona", assumendo i ruoli dei diversi personaggi della trama. Gygax era figlio di immigrati cresciuti a Lake Geneva, nel Wisconsin, negli anni '50. Un disadattato fantasioso, scappato in un mondo virtuale fatto di romanzi di fantascienza, storie militari e giochi di strategia. A metà degli anni '70, co-creò, insieme a **Dave Arneson**, il famosissimo gioco **Dungeons & Dragons**, creandone le regole e inventando i classici **dadi a 20 facce**. Cominciando a lavorare a D&D nel seminterrato della sua casa, dovette presto lottare per tenere il passo con la domanda degli acquirenti interessati a comprare questo nuovo incredibile gioco! Gygax era un purista, nel senso che era fermamente convinto che i giocatori dovessero usare la loro immaginazione e che le regole del gioco fossero in realtà flessibili.

Una mente creativa senza una vera e propria conoscenza del business, che commise numerosi errori strategici, tra cui un litigio con il co-creatore del gioco, il suo amico intimo e partner, **David Arneson**. Alla fine degli anni '70 il gioco era diventato così popolare tra i ragazzi che i genitori iniziarono a preoccuparsi - furono creati addirittura gruppi di discussione per allertare i genitori sui pericoli del gioco di ruolo. Il tentativo di censura, però non fece che alimentare il desiderio di giocare dei giovani fan. In poco tempo, conventions di D&D sono state organizzate in tutto il paese e il gioco ha ispirato ogni media, dai film ai primi videogiochi.

Con D&D, Gygax ha creato il prototipo di gioco di ruolo fantasy che avrebbe alimentato l'intera industria dei videogiochi, fino a diventare un vero e proprio pilastro imprescindibile della **cultura geek** contemporanea.

Mediapartner del volume: **Dragons' Lair**, la più grande community italiana dedicata ai giochi di ruolo.

[QUI](#) la scheda del libro sul sito della casa editrice e una preview