

Luke e Clea - A Quest for Legacy

Per i suoi 60 anni Lucca Comics & Games lancia il Pixel game in 8 bit che trasporta la community nel proprio Multiverso Fantastico

Lucca, 23 giugno 2026 - Al via i festeggiamenti per il 60° compleanno del community event più grande di sempre: per il suo anniversario di diamante Lucca Comics & Games lancia **Luke & Clea - A Quest for Legacy**, il pixel game ufficiale della manifestazione luccchese, destinato a diventare un cult. Per questa celebrazione ci affideremo a media e linguaggi diversi che mirano all'inclusività e hanno come obiettivo quello di coinvolgere l'intera community di Lucca per celebrare insieme la storia del primo e più grande appuntamento di cultura pop. Come fatto con la narrativa per il 40° e con la videoarte nel 50° - media e linguaggi diversi che mirano all'inclusività e hanno come obiettivo quello di coinvolgere l'intera community di Lucca - per celebrare insieme i 60 anni del primo e più grande appuntamento di cultura pop del mondo, non poteva mancare un videogioco. Il gioco - nato da un'idea di **Emanuele Vietina, Francesco Bonturi e Sergio Algozzino** - diretto e sviluppato da **Manuel Macchia** (Game Director e Design), con la programmazione e level design di **Andrea Tognetti**, il visual, concept e sound design di **Sergio Algozzino**, la pixel art di **Andrea Putorti** (Lead Artist e Lead Animator) e i testi di **Teo Benedetti** (Writing, Dialogues & Quests), sarà disponibile a partire dalla storica data del 24 settembre, il giorno esatto in cui, nel 1966, tutto ebbe inizio.

Le musiche sono state realizzate in collaborazione con il Conservatorio di Musica Luigi Boccherini di Lucca, Master MAI & Games: **Sergio Algozzino** firma la composizione principale, affiancato da **Matteo Bizzarri, Filippo Rabottini e Gianluca Salcuni** come compositori aggiuntivi, con **Fulvio Pietramala** alla coordinazione musicale e **Paolo Eusepi** come Lead Technical Audio Designer.

TRA STORIA E FUTURO

Con uno stile che omaggia i videogames anni Ottanta, il gioco è un viaggio nel multiverso del fantastico Lucca Comics & Games, con citazioni di giochi arcade, villain, easter eggs, NTSC (Non Tutti Sanno Che...) da scoprire per 'salvare' la storia di Lucca e altre grandi sorprese in serbo per i giorni del festival. Un pixel game in 8 bit che racchiude la storia della manifestazione, ricompone le sfaccettature di Lucca come quelle di un Diamante, e al contempo guarda al suo futuro: il 2026 è solo l'inizio. Un **Legacy Game**, pensato per accompagnare e raccontare la manifestazione attraverso uno dei suoi linguaggi.

IL GIOCO

Il Multiverso del Fantastico di Lucca è sotto attacco, il Diamante generatore di storie e armonia è stato distrutto da *Colui che Non Sa Più Sognare* e ha dimenticato il valore della comunità e dei mondi fantastici che aiutano a comprendere la realtà, mondi che il festival contiene e protegge. Sarà compito di Luke e Clea - le mascotte i cui nomi richiamano con evidente assonanza la società organizzatrice Lucca Crea - ricomporre il Diamante. Risucchiati improvvisamente dalla console mentre giocano a casa in una domenica pomeriggio in attesa di andare a Lucca Comics & Games, i due fratelli nerd dovranno salvare la community di Lucca Comics & Games viaggiando nei diversi mondi della manifestazione, liberando le mascotte e sconfiggendo i nemici, nessuno dei quali però morirà. *Luke & Clea* è infatti il pixel game in 8 bit in cui nessun nemico muore, ma viene liberato dal grigiore che lo ha fatto smettere di sognare ritrovando la fantasia e i valori di Lucca.

Per la celebrazione delle 6 decadi di storia e di avventure il gioco è costruito sui multipli di 6, snodandosi tra le 6 sezioni di cui si compone Lucca Comics & Games (Comics, Games, Japan, Junior, Movie, Music), ognuna delle quali nel gioco rappresenta un tributo al mondo Pop Nerd. I due protagonisti Luke e Clea dovranno superare 6 livelli, rappresentati dalle 6 location del festival: Torre Guinigi, Torre delle Ore, Anfiteatro, Duomo, Mura e Teatro). In ognuno di questi sei luoghi cardine della manifestazione i nostri playable character dovranno salvare le 6 storiche mascotte Ciuffettino, Grog, Coniglio, Pantera, Torre e Yellow Kid, custodi dei 6 valori di Lucca, Community, Discovery, Respect,

Gratitude, Inclusion e infine La Storia, il sesto elemento, che tiene insieme tutti gli altri. Solo così si potranno **riunire i frammenti del Diamante, generatore di storie e armonia**, distrutto dal villain *Colui Che Non Sa Più Sognare* e ristabilire l'equilibrio della community. Con citazioni, richiami e protagonisti della storia di Lucca Comics & Games che riprenderanno vita in 8 bit, il videogioco creato per omaggiare sei decenni del festival e pensato per stupire e far divertire la community: **l'ultimo, definitivo, livello sarà sbloccato il 28 ottobre, in contemporanea con l'apertura del festival.**

We believe in #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude

Scarica la [APP di Lucca Comics & Games: LuccaCG Assistant](#)

Stay tuned, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games
FB e **IG** @luccacomicsandgames; **X** @LuccaCandG; **TT** @luccacg
Twitch LuccaComicsAndGames; **YT** Lucca Comics & Games