

librogame's LAND

ANNO

XII

2

(114)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



in questo numero...

Al bivio digitale

Articoli di
Adriano Ziffer
Silvano Oracolo

Impaginazione a cura di
Gabriele Simionato



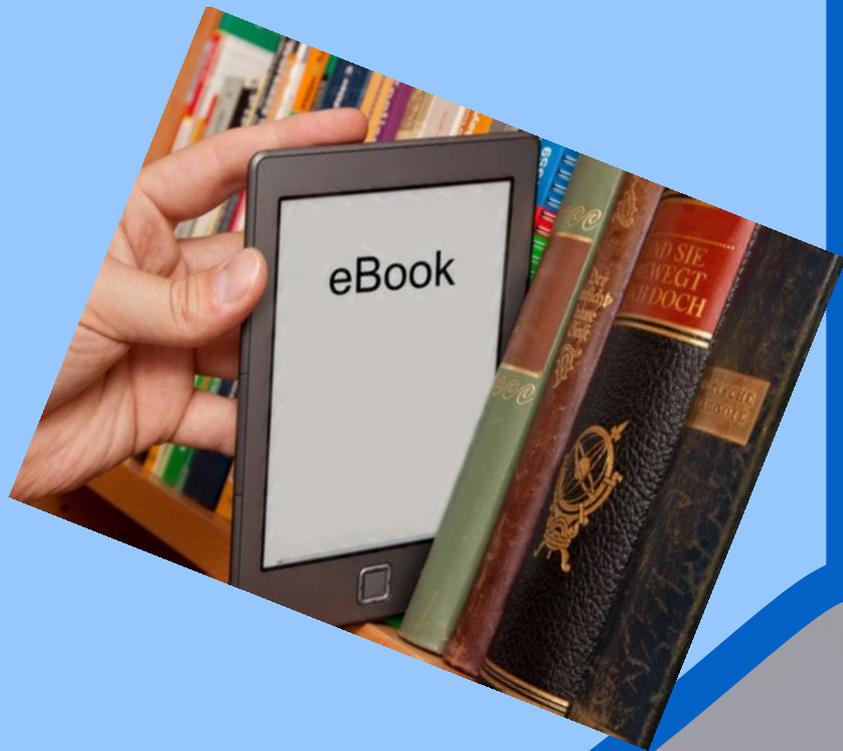
+ Start new game
in your browser

In principio era il paragrafo 1

Nelle scorse settimane qualcuno di voi avrà notato che un nuovo utente si è presentato con un'idea apparentemente assurda: prendere i cari vecchi Librogame dell'enorme database di LGL e farne dei librogame pienamente digitalizzati. La cosa ha suscitato parecchie perplessità e fatto inarcare più di un sopracciglio, ma alla fine grazie alla disponibilità di Adriano Ziffer e alla benevolenza di molti altri utenti del forum ci è stato affidato, per un esperimento, uno dei Corti dell'anno scorso, ovvero il racconto cyberpunk *Fish and Chip*.

Per prima cosa, dato che mi è stata data la possibilità di "espandermi" in questa sede, vorrei spiegare la ragione di questa impresa, il motivo che mi ha spinto a portare avanti questa conversione. Personalmente credo molto nelle potenzialità narrative e anche didattiche della narrativa interattiva digitale, credo che possa essere uno strumento prezioso per riavvicinare le nuove generazioni alla lettura e per veicolare molti contenuti.

Ma ancora più importanti sono le infinite potenzialità espressive ed artistiche che un mezzo del genere potrebbe aprire a chi volesse sfruttarle appieno: romanzi "magici" che, come nelle favole, cambiano ogni volta che li leggi, e ogni volta ti raccontano qualcosa di diverso su te stesso. Storie che ti fanno veramente "entrare" nel libro, come succedeva al giovane Bastian della Storia Infinita: lettore, autore e protagonista si sovrappongono e si confondono, diventano la stessa persona. C'è una poesia in tutto ciò, un'incanto che penso i lettori di questa rivista siano i soli a poter capire a fondo.



Certo, i librogame cartacei hanno i loro vantaggi su quelli digitali: durano di più nel tempo, hanno tante belle illustrazioni, non richiedono supporti tecnologici e sono relativamente facili da produrre.

Però...c'è un problema. Il caro vecchio librogame cartaceo ha avuto la sua storia, un – tutto sommato breve – momento di celebrità, ma anche negli anni d'oro non ha mai superato la barriera dell'intrattenimento "leggero" per ragazzi e per nerd. Oggi è oggetto di culto per una piccola, seppur fedele, schiera di appassionati, ma obiettivamente non ha più un vero e proprio posto nel mondo editoriale, e non ha molte chance di recuperarlo in futuro, nonostante la notevole eccezione delle ristampe nostalgiche di Lupo Solitario. Non credo proprio che i ragazzini di oggi si metterebbero a tirare dadi o sfogliare avanti e indietro un libro in cerca di un certo paragrafo; se così fosse, i librogame di Geronimo Stilton sarebbero sugli scaffali delle librerie; ma non ci sono, e per una ragione. I bambini di oggi hanno i videogame, le App, internet... non hanno tempo né pazienza per un librogame cartaceo.

Le versioni PDF dei libri cartacei non possono essere la risposta; in generale, il "riadattare" in una nuova veste i vecchi libri non può servire ad altro che a soddisfare le esigenze della solita cricca di affezionati facendo leva più che altro sulla nostalgia. Per sviluppare questa potenzialità secondo me servono libri nuovi, pensati per il digitale, distribuiti su qualsiasi piattaforma possibile - anche gratuitamente se necessario - per raggiungere più persone fuori dalla nicchia, soprattutto i ragazzi.

Ogni tentativo di "forzare" il mercato si è rivelato abbastanza fallimentare finora, perché sono stati proposti app-librogame in linea di massima troppo costosi, che puntavano troppo su illustrazioni ed effetti grafici e in altre parole sembravano solo dei videogiochi con troppo testo.

Il fatto è che se un ragazzo cerca solo le illustrazioni in movimento e i suoni ipnotici può trovarne di molto più accattivanti in un qualsiasi videogioco da cellulare da pochi spiccioli – o addirittura fintograttuiti.

Non si può cercare di competere con quella roba sul loro terreno, né bisogna puntare allo stesso identico target. Invece bisogna puntare ad altro: sfruttare la specificità dei librogame in quanto tali, esaltarne i punti forti che lo rendono diverso sia dai libri che dai videogiochi. E la specificità del librogame è il suo essere ad un tempo *lettura*, il suo manifestarsi attraverso semplici parole nere su sfondo bianco (o viceversa), tutt'al più con qualche immagine statica qua e là, e allo stesso tempo essere *interattivo*. È un'esperienza molto diversa, che richiede una diversa aspettativa e ti trasmette emozioni diverse. Dovrebbe somigliare molto di più alla lettura di un ebook che all'uso di un videogioco, ma è un ebook "magico" che risponde alle tue aspettative e si plasma sulla tua personalità, facendoti leggere ogni volta una storia diversa, ma che è sempre un po' *tua*, unica e irripetibile come il lettore stesso.

Allora perché ho digitalizzato *Fish and Chip*? Be' intanto perché è un racconto corto e sufficientemente semplice, e ci ha permesso di mostrare cosa si può fare – e cosa *non* si può fare – con un software gratuito, open source, che non si deve neanche scaricare (si può usare sul browser) ed è facile da usare e facilissimo da pubblicare online. Inoltre, a differenza di altri software simili, SQUIFFY è collegato ad una vivace community in inglese, è supportato da un frequentatissimo forum in cui si possono porre domande tecniche agli altri utenti, è veramente un gioco da ragazzi pubblicare online il libro appena finito ed è anche possibile (anche se non gratuitamente) farne un'App.



Inserire il libro in Squiffy è stato tutto sommato facile; il software è pensato per gestire oltre ai link anche tutte le variabili che si vuole, che possono cambiare a seconda dei paragrafi visitati. In base al valore di una certa variabile si può visualizzare un certo segmento di testo oppure un altro. La gestione di semplici punteggi, di un piccolo numero di oggetti e di quelle che nei librogame cartacei si chiamano *codewords* è insita nelle funzioni base e non richiede praticamente alcun lavoro specifico. In linea di massima l'utente visualizzerà il testo e i link, e quando ne selezionerà uno vedrà "allungarsi" la pagina in basso e apparire una nuova porzione di testo. Volendo si può anche "ripulire" lo schermo di tutto il testo precedente, dando la sensazione di aver girato pagina, usando una semplice funzione. Variabili random, confronto fra due o più variabili, o meccaniche come "distribuire tot punti tra le statistiche" o ancora impostare dei limiti di ingombro, sono tutte cose che si possono fare con un carico di lavoro in più e una certa dose di creatività, se si pensa che ne valga la pena. Altre cose invece non si possono proprio fare: ad esempio, non si può creare l'animazione del dado che rotola sulla pagina come si vede in molte app della Tin Man, e non si può tornare indietro dopo che si ha fatto una scelta.

Il lavoro con Fish and Chip in realtà non è ancora finito. Oltre ad un certo numero di correzioni e aggiustamenti che si stanno rivelando necessari, un po' alla volta, con le letture di prova degli utenti, c'è ancora una funzionalità a cui io ed Adriano stiamo pensando da un po': una funzionalità che dovrebbe rendere la lettura ancora più divertente e aumentare enormemente il livello di rigiocabilità. Per il momento vogliamo lasciare un alone di suspense su questa aggiunta, ma sono sicuro che sarà apprezzato dai lettori e spero che diventi un elemento fisso in tutti i successivi racconti SQUIFFY-talizzati.

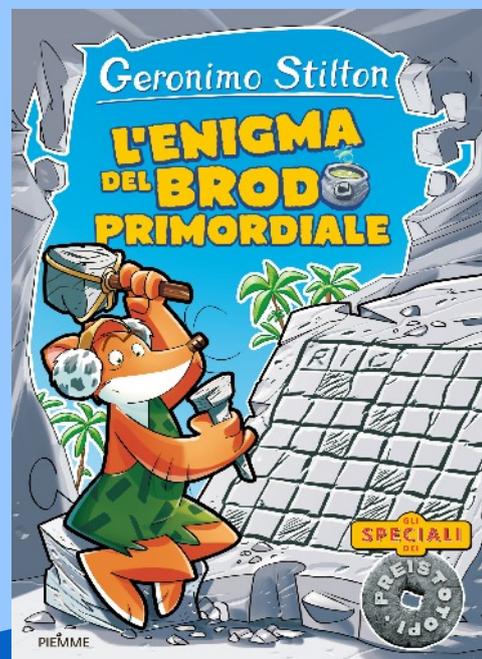
Infatti Fish and Chip non sarà l'unico caso. Una volta completato spero di riuscire a farne magari un altro o anche due, se trovo dei corti con le giuste caratteristiche di semplicità delle meccaniche di gioco.

Ci sono ancora altre potenzialità che meritano di essere approfondite, esplorate e messe in luce e un racconto solo non è sufficiente per tutte. La mia speranza è che, quando un paio di racconti diversi saranno stati trasformati, ci sarà un certo interesse da parte degli autori di LGL, una certa curiosità verso questo mezzo, per cui alcuni di loro inizieranno a sperimentarlo, proveranno a scrivere qualcosa di concepito già digitale, e magari troveranno degli altri modi di sfruttarne le potenzialità che oggi neanche io riesco ad immaginare.

Dal momento che gli utenti-autori di LGL riuniscono praticamente tutti gli italiani appassionati di librogame, e tutti i più grandi esperti del settore, spero che diffondere tra loro la conoscenza di Squiffy stimoli la produzione di un numero sempre crescente di titoli diversi, gratuiti e di buona qualità come tutto quello che viene distribuito sul sito. Questi titoli a loro volta, potendo girare liberamente online, potranno diventare ambasciatori del concetto di librogame tra le giovani generazioni e far rinascere l'interesse per questo tipo di letteratura-gioco. La ricaduta sarebbe positiva sia per il nuovo interesse verso i librogame cartacei, sia per la formazione di una nuova generazione di lettori interessati ai libri interattivi e che si spera in seguito diventeranno a loro volta autori.

Magari alla fine vedremo davvero i librogame di Geronimo Stilton, ma saranno digitali! Un circolo virtuoso da cui in futuro potrebbero sorgere degli sviluppi che probabilmente adesso non riusciamo neanche a ipotizzare.

Silvano "Librogame Digitali" Oracolo

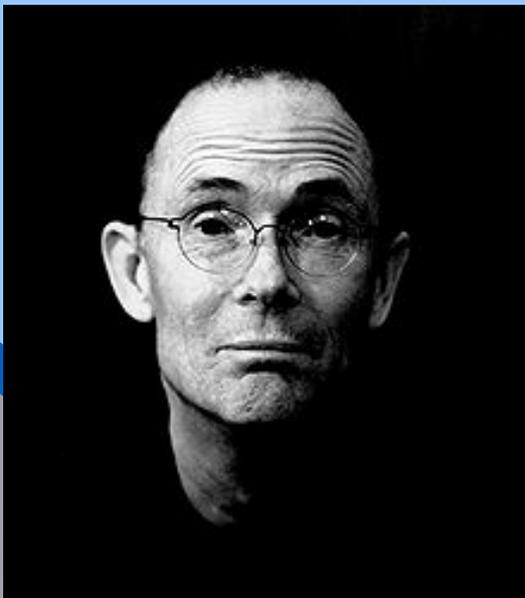


L'intermezzo enigmistico



ABI
 AIGOR
 ALD
 ALEA
 AON
 BAM
 BOAT
 CLUB
 DES
 DUADON
 EJ
 EL
 EPC
 ERA
 FAF
 FW
 GA
 GD
 GENIO
 GOMMA
 GRAND CANYON
 HC
 HP
 IAN
 ICE
 JINN
 JOE
 LADRO
 LEM
 LGC
 LS
 NANO
 NJ
 NOTTE
 ORDA
 PAX
 PF
 PIETRA
 RH
 ROC
 RUTH
 SPYTE
 STAR
 TITAN
 TM
 TRE
 TU
 UD
 UN
 WAMU

Soluzione: (7, 6) un noto esponente della letteratura cyberpunk



Giù nello sprawl

Salve a tutti, è Adriano Ziffer che vi parla! Scrivo questo articolo su richiesta di Prodo per raccontarvi la mia esperienza assieme a Silvano Oracolo nel convertire un mio corto in un'APP per smartphone. Premetto subito che il lavoro non è ancora terminato e, essendo entrambi alla prima esperienza in questo ambito, abbiamo incontrato qualche difficoltà. Ma di questo ne ha parlato più approfonditamente Silvano stesso, nella sua parte di intervista.

Io vorrei invece raccontarvi perché ho preso questa decisione, visto che l'idea inizialmente aveva suscitato poco entusiasmo e molte perplessità (da utenti sia vecchi che nuovi).

Premesso che la validità di un'opera letteraria prescinde dal suo supporto "materiale" (altrimenti saremmo ancora tutti a scrivere su tavolette di argilla), il motivo che mi ha spinto è un altro: la diffusione del nostro lavoro è l'unica soluzione per crescere come comunità. So già che molti storceranno il naso, eppure sono convinto di ciò che dico; il rischio che corre LGL è di restare una piccola isola felice, ma autoreferenziale. Io credo infatti che non si debba misurare il nostro successo in base al numero di download di un LibroNostro, perché per un utente che lo scarica ce ne sono altri dieci che non ne hanno tempo/voglia e soprattutto perché lo scaricamento non presuppone necessariamente una lettura (sono il primo a fare un "mea culpa" su questo). Un'APP su Play Store, anche semplice come quella che stiamo realizzando, ci garantirebbe un feedback più approfondito e la possibilità di raggiungere molti più utenti curiosi. Il tempo ci rivelerà se abbiamo visto bene o no.

Vorrei aprire una postilla su questo argomento: complessivamente la digitalizzazione fatta in questo modo la vedo come un ottimo complemento, che sacrificando alcune cose importanti che mi piace poter apprezzare in certe situazioni (comparto illustrativo, maggiore leggibilità, minore affaticamento degli occhi, superiorità estetica del mezzo grazie alla possibilità di utilizzare caratteri, colori, disegni, cornici, maggiore complessità delle storie narrate che contemplano anche la possibilità di uscire pesantemente da certi schemi, introducendo per esempio enigmi particolari o mappe) ne introduce altre che un libro pdf o cartaceo non sono in grado di garantire (portabilità maggiore, semplicità nella gestione di diari di guerra e inventari, inutilità di ammenicoli aggiuntivi come dadi, matita e gomma, possibilità di avere una serie di titoli sempre con sé nel cellulare e di poterli leggere in ogni situazione senza aver pianificato prima di portarseli dietro).

Un racconto-game digitalizzato e pensato per questo tipo di utilizzo ha molto senso: e questa versione di F&C costituisce un valore aggiunto al racconto in sé, che sicuramente affiancata alla controparte in pdf e, prima o poi, alla versione cartacea consente di coprire tutto il range delle possibili esigenze rendendo l'opera completa. In quest'ottica mi piace pensare allo sviluppo futuro del mezzo: un valore aggiunto che si affianchi a quanto LGL ora già contiene allo scopo di ampliarne l'offerta e renderla sempre più completa, consentendo anche agli autori variazioni sul tema che ben si sposino con le possibilità offerte dal concetto di app. Ma, citando Adriano, solo il tempo ci saprà dire come andrà a finire

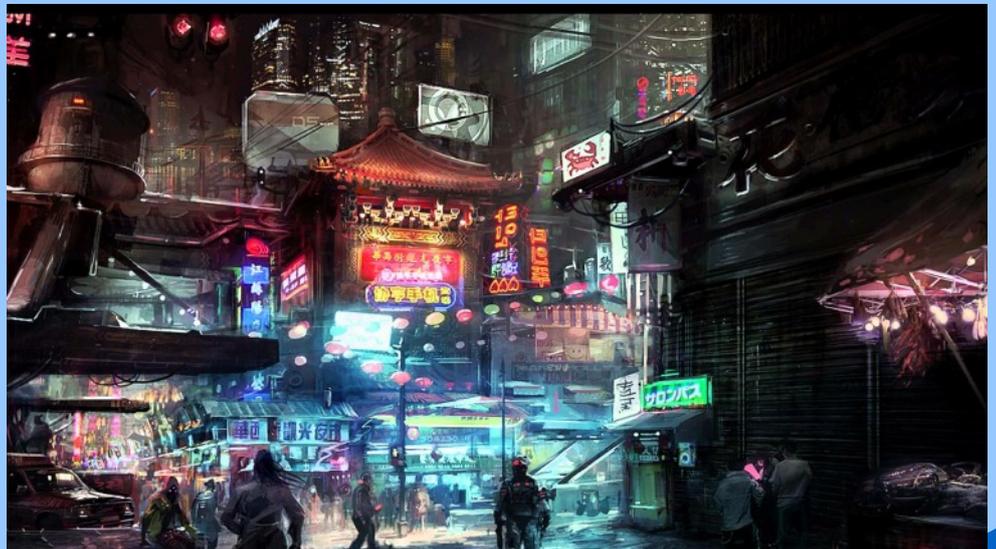
Francesco "Prodo" Di Lazzaro

Per quanto riguarda la realizzazione pratica, abbiamo deciso di usare “Fish and Chip”, con il quale partecipai ai Corti nel 2016. Non è la mia migliore opera (a mio personalissimo giudizio), ma si presta meglio di altri lavori a essere trasposto in formato digitale per via delle regole molto semplici e del ritmo serrato.



Chi ci ha giocato lo sa, l'avventura si svolge in tempo reale, senza momenti di riposo o pause di riflessione. Inoltre è un ambientazione tipicamente cyberpunk; se da un lato gli appassionati di letteratura rifuggono da queste facili classificazioni, dall'altro il lettore occasionale vuole sapere subito come inquadrare l'opera che si appresta ad affrontare. Infine, sempre dal punto di vista della facilità di trasposizione, il fatto di non usare dadi rende tutto molto più semplice.

Il lavoro “ingrato”, come si suol dire, lo ho lasciato a Silvano, limitandomi a un ruolo di supervisore: è lui che ha copiato fisicamente i paragrafi, li ha collegati e ha gestito la parte di codice per automatizzare il tutto. Ha anche proposto alcune piccole aggiunte al testo, per fare scorrere meglio alcuni passaggi e devo ammettere che, essendo abbastanza marginali, sono state tutte da me approvate senza troppi problemi: il racconto non ne ha risentito, anzi, direi che certe parti sono anche migliorate.



Dove invece abbiamo collaborato in maniera più attiva è stata la sezione delle “medaglie” (i c.d. “achievements”).



L'idea la ha avuta Silvano, prendendo spunto da innumerevoli videogiochi degli ultimi anni, nonché dagli stessi librigioco della Tin Man Games.



Io la trovo un'innovazione geniale, perché premia il lettore che sperimenta nuove strade e lo invoglia a giocare il libro più e più volte, anche dopo averlo terminato con successo. Silvano e io abbiamo passato un paio di serate a scegliere cosa premiare, cercando un titolo divertente per ciascun risultato. Devo però ammettere con rammarico che, ancora una volta, il compito di implementare tutto è ricaduto sulle sue spalle. Per il prossimo libro prometto di imparare a usare Squiffy.



Per concludere, attualmente è disponibile sul forum una versione “alpha” del nostro lavoro: chiunque ci volesse fare una partita per dare un'opinione è il benvenuto. In questo momento mi sto impegnando per un'ultima revisione del testo anche perché, a causa di un disguido, Silvano ha usato una vecchia versione del racconto, con alcuni refusi. Niente di grave, sia chiaro, ma vorrei presentare al grande pubblico un prodotto il più possibile “rifinito”. A questo proposito, l'ultimo passo sarà creare anche una copertina accattivante; non sono invece previste immagini interne.

Dire che è tutto, ci vediamo sotto lo Space Needle!

Adriano “Rygar” Ziffer