

A sorpresa rinasce su smartphone e tablet il celebre numero 1 "Omicidio al Diogenes Club" di Gerald Lientz

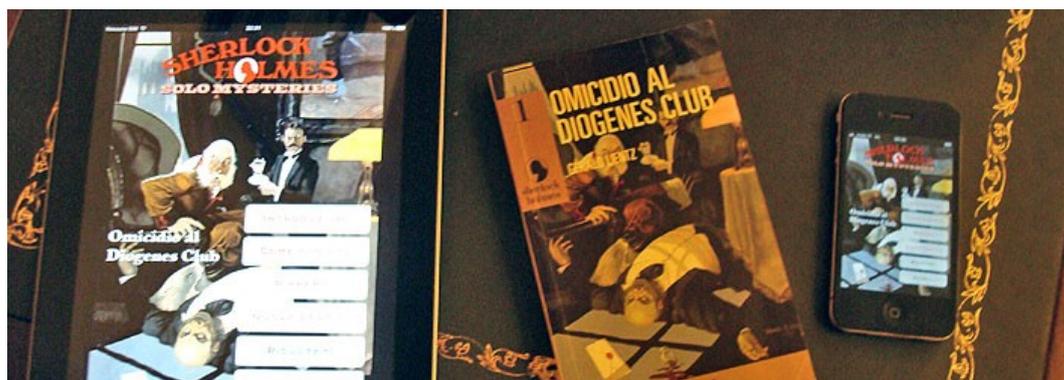
Sherlock Holmes torna, è sull'App Store

di Alberto Orsini (Dragan)

Incredibile, tornano su iPad e iPhone i librogame di Sherlock Holmes. La morte del librogioco è stata ciclicamente annunciata, forse fin troppe volte, ma come una fenice questo genere letterario è sempre tornato a rinascere, anche se spesso a fiammate.

E adesso nasce un nuovo progetto portato avanti da un'ambiziosa start-up, la Appendix Llc di Martin van Balkom, fondata solo nel giugno scorso con un obiettivo preciso, portare sulle piattaforme mobile (quelle di Apple, ma anche sui sistemi Android) gli amati libri a bivi degli anni Ottanta. A cominciare, un po' a sorpresa visto che tra le 'fenici' la spunta sempre il fantasy, proprio dai librogame investigativi che hanno come mentore del lettore lo straordinario detective creato dalla fantasia di Arthur Conan Doyle.

Da poco è uscito il primo volume, *Omicidio al Diogenes Club*, che esordì in Italia nel 1990, scaricabile all'interno del negozio online della Apple a 79 centesimi di euro, un'inezia. I nuovi librogame sono tradotti, per questo un accordo è stato concertato con la EL, come si apprende dall'intervista. Lgl Mag ha infatti rivolto alcune domande al proprietario di Appendix, approfondendo i dettagli di questo progetto e parlando soprattutto dei piani per il futuro. Per van Balkom le



'ristampe' sono solo un primo passo: l'obiettivo è quello di rilanciare appieno il genere con storie completamente nuove, non adattate al mezzo ma che sappiano sfruttare le sue prerogative rispetto alla carta: animazioni, musica e interattività. Porte aperte, apertissime, insomma, agli aspiranti scrittori che sapranno sfruttare questo mix con storie coinvolgenti.

Prima di diventare editore, anche tu sei stato un lettore di librogame? Quali erano le tue serie e gli autori preferiti?

Sì da bambino ero un grande appassionato di librogioco e anche di giochi di ruolo come *Dungeons&Dragons*. Tra i lg la mia serie preferita è sempre stata *Lupo Solitario*.

Come ti è venuto in mente di investire in un genere letterario che non ha successo né profitti nel mercato di oggi?

I librogame sono stati a lungo popolari per poi scomparire quando i computer sono diventati meno costosi. I pc hanno aperto la strada

per il fantasy e gli altri generi a un mezzo completamente nuovo, e le avventure sul computer erano più belle e più facili da giocare di quelle dove servivano carta, matita e dadi. Oggi siamo in un'epoca in cui sta venendo fuori un ulteriore, nuovo mezzo. E, almeno secondo me, sembra fatto su misura per il genere librogame. Non solo ogni giorno che passa la lettura di libri e giornali su tablet e smartphone diventa più diffusa, ma possiamo anche aggiungere musica ed effetti grafici. In più non c'è bisogno di tenere il conto a mano delle statistiche dei personaggi e nemmeno bisogna portarsi dietro i dadi. Come vedrete dalla nostra prima Sherlock Holmes app, oggi giocare un librogame è una procedura veloce, completamente interattiva e molto dinamica. Molto più semplice che far scorrere le pagine a mano, e un'esperienza più ricca con musica ed effetti, oltre che un registro del personaggio completamente automatizzato. In più l'app è

compatibile con VoiceOver, si può giocare anche come fosse un audiolibro.

Ho rigiocato tutti i libri in edizione stampata della serie Sherlock Holmes quando stavo facendo attività di ricerca per questo progetto è, dopo aver giocato l'app su iPad e iPhone, è davvero incredibile accorgersi di quanta differenza ci sia. Ecco perché mi sento di profetizzare una nuova rinascita dei gamebook e in futuro si vedranno tanti tanti libri che sono anche game.

Hai accennato alcune caratteristiche della app ma quali sono nel dettaglio i suoi punti di forza?

A differenza di altri librogame investigativi, questa serie offriva un sistema di gioco del tutto basato sul personaggio, con l'assegnazione delle sei notturne abilità che potevano influenzare anche di molto il gioco, quali indizi si riuscissero a raccogliere e talvolta anche se si sopravvivesse o no a uno scontro con un avversario. Nelle versioni stampate c'era poi

una sorta di "contabilità" da tenere perché il lettore doveva tenere traccia delle statistiche del suo personaggio nonché di indizi e deduzioni, un aspetto abbastanza noioso.

L'app si occupa di tutti gli aspetti noiosi. Seppure da un lato il lettore può prendere tutti gli appunti che vuole, dall'altro tutta questa "contabilità" è gestita completamente in automatico, così ci si può concentrare solo sulla storia e sulla soluzione del mistero. Alla fine del primo libro, Omicidio al Diogenes Club, c'è una sequenza di inseguimento in cui le differenze tra le due versioni sono davvero notevoli: nell'app la storia scorre verso il finale senza soluzione di continuità, mentre con il libro si poteva perdere il segno della pagina o far cadere la matita nel momento meno opportuno...

Come mai per l'esordio è stata scelta proprio la serie dedicata al grande detective?

Volevo a tutti i costi evitare di lanciare una serie fantasy o sci-fi perché è già stato fatto e puntavamo a qualcosa di diverso. Inoltre Holmes è un personaggio molto noto e speriamo di conquistare una visibilità migliore nell'App Store e nel mercato di quella che avremmo avuto con uno sconosciuto protagonista fantasy. Infine, il genere investigativo e questa serie in particolare evidenziano molto il vantaggio del librogame rispetto a un gdr punta-e-clicca o a un detective game 'trova l'oggetto nascosto'. Quest'ultimo è prevalentemente visivo, i Solo Mysteries sono romanzi veri e propri. Dentro l'app c'è un libro vero e proprio, con una profondità della trama che non potrà mai essere raggiunta da un puzzle visivo.

Com'è stata la trafila per contattare gli scrittori originali e negoziare i diritti di pubblicazione?

È stato un bel progetto, in



Martin van Balkom

verità. Siamo entrati velocemente in contatto con gli amici di Iron Crow e loro si sono mostrati molto molto entusiasti e disposti a darci una mano. Devo ringraziare John Seal e il suo team! Rintracciare i traduttori e convincerli a sposare questo progetto è stato abbastanza complicato e ha richiesto molti mesi, almeno finché non abbiamo trovato le persone giuste. Per l'Italia posso dire che quelli di EL sono stati molto collaborativi e soprattutto i primi ad aderire al progetto! Anche qui ho un ringraziamento, per Alessandra Dugan.

Le traduzioni sono state riviste?

Ci sono stati alcuni interventi, per esempio la grammatica tedesca è cambiata rispetto a vent'anni fa, ma dove possibile abbiamo sempre cercato di mantenere l'originale. Non è stato sempre possibile perché abbiamo dovuto anche correggere alcuni errori di logica nell'edizione originale, che ha comportato variazioni anche in quelle tradotte. Comunque sono lieto di

annunciare che abbiamo pubblicato l'app con tutte le traduzioni originali, che è abbastanza incredibile se ci si pensa. In più ci sarà l'ottavo libro della serie che in inglese non aveva mai visto la luce.

La 'bibbia' del librogame, il sito di Demian Katz, parla anche di un non volume inedito, pubblicherete anche quello?

Prima di tutto lasciatemi ringraziare Demian che è stato fondamentale per trovare una copia in spagnolo dei libri di Sherlock Holmes. Quanto al numero 9, per quello che ne so non è stato mai scritto perciò non avremo modo di pubblicarlo.

Che squadra ha lavorato con te a questo progetto?

Un piccolo gruppo di freelance e volontari. Siamo una start-up, per questo puntiamo a tenere le spese più basse possibili, ecco perché stiamo evitando di assumere persone al momento.

Parliamo un po' di prezzi. 0.99 dollari (79 centesimi di euro in Italia, ndr), è tutto qua! Sono consapevole che

la gran parte dei libri costa molto di più, ma volevamo tenere i prezzi bassi per raggiungere gruppi di lettori di tutte le età.

C'è inoltre un "cheat", un trucco per il libro che costa 0.99 dollari che consente di lanciare di nuovo i dadi se si ottiene un risultato molto negativo o se si sta cercando di centrare un traguardo particolare quando si rigioca il libro.

Quali sono i piani di espansione? Se l'esperimento andrà bene, quali serie intendete ripubblicare?

Abbiamo sotto contratto tutta la serie Holmes e puntiamo a pubblicare gli otto libri il più presto possibile. Inoltre abbiamo i diritti di un'altra serie investigativa che si chiama "Crimes & Puzzlement" di David R. Godine Publisher. Non si tratta di veri e propri librogame, ma più puzzle su crimini e misteri. Infine ci stiamo assicurando i diritti di un paio di serie fantasy, ma non posso parlarne finché gli accordi non saranno firmati.

Potreste decidere di pubblicare a prezzi bassi librogame di scrittori emergenti?

Sì anche se non credo che potremmo fare un prezzo più basso di così! E il motivo è semplice: ripubblicare i vecchi librogame è fantastico, ma sono stati scritti con l'idea del vecchio mezzo stampato in testa. Lo abbiamo trasformato in un vantaggio offrendo un'interattività piena nella app stessa.

Ma possiamo portare tutto questo a un livello superiore quando pubblicheremo un librogame scritto appositamente per il mercato mobile. Con animazioni, puzzle interattivi, magari indizi sonori. Una cosa del genere non è mai stata fatta in precedenza e il primo aspirante scrittore che ci manderà un prodotto del genere può stare quasi certo che gli sarà pubblicato!