

ANNO

XII

7

(119)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

FRA  
TENEBRA  
E  
ABISSO



## Un viaggio Fra Tenebra e Abisso

Scopriamo cosa si nasconde dietro la app interattiva della Tea Soft

Articoli di

**A. M. Antigone Barbera**

**Dario Leccacorvi**

Immagini di

**A. M. Antigone Barbera**

Impaginazione a cura di  
**Francesco Di Lazzaro**

## Gli albori del Team

Un preciso concetto di partenza e le competenze di un gruppo di appassionati: da qui parte il progetto *Fra Tenebra e Abisso*.



Anche se *Fra Tenebra e Abisso: Il Marchio* è il nostro primo librogame digitale, noi di TEAsoft lavoriamo assieme da almeno 13 anni in ambiti contigui alla letteratura interattiva. Ci siamo conosciuti creando avventure per tornei di Giochi di Ruolo (GdR). La nostra prima opera fu *Le Nebbie dell'Hotal*, un'avventura fantasy con ambientazione originale. Partendo da quell'esperienza, con un numero via via crescente di persone



Abbiamo costituito un'associazione culturale con sede a Chivasso (TO): i [Revelsh Blind Beholders](#). Scopo dell'associazione è diffondere il cosiddetto gioco intelligente e i giochi di ruolo (come i librogame) sono tra i rappresentanti più nobili della categoria. Al suo apice l'associazione ha avuto un centinaio di soci, e negli anni ha organizzato decine di manifestazioni ludiche e tornei di GdR con diversi sistemi e ambientazioni, storiche o fittizie.

Per noi librogame e GdR hanno, almeno potenzialmente, forti analogie, e questa contiguità ci ha ispirato nella creazione del *Marchio*. La "Terra di Mezzo" tra esperienza ludica e letteratura è il terreno che ci è più congeniale. Potete scoprire qualcosa in più su di noi nelle schede che troverete nella pagina seguente.



**Alessandro Alaia**

NOME

**Barone** 35

NICKNAME ETÀ

**Post-doc Researcher** Zurigo (CH)

PROFESSIONE RESIDENZA

**Illustrator**

RUOLO NEL TEAM

**Tam mi ha frantumato le scatole**

MOTIVAZIONE



**Dario Leccacorvi**

NOME

**Dario III** 39

NICKNAME ETÀ

**Editor**

PROFESSIONE

**Cavagnolo (TO)**

RESIDENZA

**Writer**

RUOLO NEL TEAM

**È nelle aggiunte che si generano i refusi**

MOTTO/ «LE ULTIME PAROLE FAMOSE»

**Pubblicare un bel librogame**

MOTIVAZIONE

**BS 2: Il Regno di Wyrð**

LIBROGAME PREFERITO



**A.M. Antigone Barbera**

NOME

**Szass Tam** 35

NICKNAME ETÀ

**GSC Digital Leader** Brandizzo (TO)

PROFESSIONE RESIDENZA

**Project Manager, Gameplay & User Interface, Graphics, Coffee Dispenser, ...**

RUOLO NEL TEAM

**Giuro che questa è l'ultima modifica!**

MOTTO/ «LE ULTIME PAROLE FAMOSE»

**«Il Marchio» mi ha fatto innamorare!**

MOTIVAZIONE

**HC 1: Dracula**

LIBROGAME PREFERITO



**Diego Barbera**

NOME

**Galahad** 44

NICKNAME ETÀ

**IT Project Manager**

PROFESSIONE

**Brandizzo (TO)**

RESIDENZA

**Developer**

RUOLO NEL TEAM

**Va bene «agile», però...**

MOTTO/ «LE ULTIME PAROLE FAMOSE»

**«Dovevo solo dare due dritte di programmazione a mio fratello...**

MOTIVAZIONE

**LS 5: Ombre sulla Sabbia**

LIBROGAME PREFERITO

## Le prime fasi della digitalizzazione

Siamo partiti dall'idea di digitalizzare *Il Marchio*, che allora era un semplice file di testo. In una sera di deliri abbiamo concluso che un'app per smartphone sarebbe stato un ottimo veicolo per diffondere quello che ritenevamo un buon prodotto. Sapevamo che per prima cosa dovevamo informarci sullo stato dell'arte, quindi ci siamo dedicati all'analisi di app-librogame, in italiano e non. Per fortuna lo scrittore del nostro team ha una conoscenza approfondita in fatto di librogame tradizionali; il confronto con gli altri utenti di Librogame's Land è stato poi cruciale.

In campo digitale i nostri riferimenti principali sono stati i prodotti Tin Man, che per noi rappresentano un ottimo esempio di giocabilità, e quelli della Inkle, che riteniamo i migliori nel Play Store, ma che sono già in qualche modo un ibrido tra videogame e librogame classico. Non considerare Lupo Solitario (in questo caso l'app *Lone Wolf Saga*) sarebbe poi stato come fare il pane senza sapere cos'è la farina.

In generale abbiamo constatato che le regole erano vincolanti per il lettore. Essendo appassionati di GdR, sappiamo apprezzare regolamenti poderosi e strutturati, però pensiamo che sia diritto del lettore "barare": tornare indietro quando si è fatta una scelta infelice, ignorare un combattimento difficile, o semplicemente balzare da un paragrafo all'altro per studiare la struttura del librogame e in un certo senso catturare l'essenza. Tutte le opere digitali con cui ci siamo confrontati non permettevano tale scelta, che noi invece riteniamo auspicabile, e che abbiamo reso un punto cardine nel design de *Il Marchio*. Questa decisione, forse la più controversa del progetto, è certamente anche la più caratterizzante, e risponde a una precisa filosofia: mettere al centro l'utente e la sua libertà.

A quel punto il taglio del prodotto era deciso: volevamo riprodurre l'esperienza dei "vecchi" librogame cartacei con tutte le comodità del formato digitale, ma senza vincoli aggiuntivi. L'obiettivo era creare un buon prodotto, fruibile e godibile che riuscisse ad avvicinare anche i neofiti al genere.

## La struttura della app: le scelte di base

Innanzitutto abbiamo scelto Android perché è la piattaforma che consente di raggiungere la maggior quota di pubblico. In Italia il 79% degli utenti utilizza Android contro il 16% di iOS (fonte: Kantar, gennaio 2017). All'estero la differenza è più ridotta, ma a inizio lavori l'eventualità di una traduzione ci sembrava remota.

In più Android è un sistema gratuito e completamente aperto alla programmazione e agli sviluppatori; quando siamo partiti in realtà non avevamo la minima familiarità con lo sviluppo in Android, sebbene il nostro programmatore avesse già una vastissima esperienza su altri sistemi, che si è rivelata poi fondamentale. A questo riguardo, il team si è strutturato per lavorare secondo le competenze professionali dei membri: il progetto è certamente amatoriale nelle tempistiche, ma non lo è per approccio e metodologia.

Elemento tecnico caratterizzante è stato la scissione tra l'aspetto artistico e quello tecnico, volta a far sì che i due mondi potessero vivere ed essere modificati indipendentemente l'uno dall'altro. Abbiamo quindi implementato un sistema a "tag", basato su linguaggio XML, creando un parser proprietario, ossia un sistema in grado di decodificare parole chiave e renderle vive e tangibili all'interno dell'app. Tra gli esempi più immediati ci sono la formattazione del testo, l'inserimento di link, ma più in generale tutti gli elementi di interazione con il testo, come l'acquisizione di oggetti, la modifica dei valori ecc.

Questo da una parte ha richiesto un imponente "lavoro oscuro", di difficile intuizione da parte dell'utente, ma dall'altra ha permesso grande flessibilità. In sostanza basta inserire i giusti tag nel testo, e questo è pronto per essere caricato e visualizzato come app.

Quando ci accorgevamo che era necessario introdurre una nuova interazione, era sufficiente aggiungere un nuovo tag per passare dal piano delle idee a quello della realtà. Abbiamo seguito la modalità di lavoro “Scrum/Agile”, che prevede massima flessibilità nel cambio di requisiti; in certe occasioni abbiamo portato all'estremo l'impostazione, facendo fare gli straordinari al nostro programmatore, che è un autentico campione di agilità.

Il testo sorgente diventa così una sorta di linguaggio di programmazione; potete vederne alcuni esempi nello screenshot a seguire.

```
999 <chapter name ="216">
1000 <title>216</title>
1001 <summary>Combattimento con il giovane guerriero</summary>
1002 <p>Esci fuori dal tuo nascondiglio sfoderando un sorriso anziché l'arma, e saluti il giovane
tenendoti pronto a un'eventuale reazione ostile. Lui non sembra ascoltarti e si getta su di
te. Benché sia lui ad attaccare, tu eri comunque sul chi vive, quindi procedi come di consueto
per stabilire chi tenterà per primo il colpo.</p>
1003
1004 <enemyref id="giovaneGuerriero">giovane guerriero</enemyref>
1005
1006 <p>Se, al tuo turno, usi la Rima ammaliante di Nedaja con successo, vai al <link>211</link>.</p>
1007 <p>Se il tuo avversario scende a 5 o meno punti di EF, vai al <link>473</link>.</p>
1008 <p>Se vuoi arrenderti, vai al <link>162</link>.</p>
1009 <p>Se vuoi provare a scappare, vai al <link>121</link>.</p>
1010 </chapter>
1011
1012 <chapter name ="217">
1013 <title>217</title>
1014 <summary>Cordai e conciatori</summary>
1015 <p>Girovagando tra le botteghe, sparse tra banchi di artigiani abbastanza variegati, individui
alcune cose che potrebbero fare al caso tuo. Escludendone certe per il costo eccessivo, altre
per la dubbia qualità, arrivi a restringere così il campo dei possibili acquisti:</p>
1016
1017 <list>
1018 <element>
1019 <itemName><objectref id="torcia" quantity="3" price="yes">3 torce impeciate
</objectref></itemName>
1020 <itemDescription>pA 1.</itemDescription>
1021 </element>
1022 <element>
1023 <itemName><objectref id="corda" price="yes">corda (12 passi)</objectref></itemName>
1024 <itemDescription>pA 2.</itemDescription>
1025 </element>
```

Usare un sistema di questo tipo ci permette di affrontare con serenità sviluppi quali la traduzione in altre lingue o nuovi capitoli dell'opera: al netto di adattamenti e modifiche, è sufficiente creare un nuovo testo codificato e l'app è in grado di recepirlo automaticamente. In più, essa può accogliere alcuni aspetti del regolamento semplicemente introducendo tag appositi e programmandoli in modo opportuno. Questo approccio ha come controindicazione il vasto lavoro di programmazione, che presuppone nel team un esperto del settore. Inoltre, programmando in Android, il passaggio ad altre piattaforme richiede il cosiddetto “porting” del codice dell'app in altri linguaggi.

## I Playtest

Vero valore aggiunto è stata la disponibilità di 49 playtester. Il nostro background associazionistico ci ha fornito tanti appassionati della “Terra di Mezzo” tra letteratura e gioco, e pensiamo che ciascun tester sia stato cruciale per lo sviluppo.

Abbiamo scelto i lettori cercando la numerosità più ampia possibile per età ed esperienze, ma si trattava comunque per lo più di potenziali target dell'app: appassionati di gioco con una buona propensione alla lettura, ma non necessariamente cultori di librogame.

Poiché i playtester restano una risorsa limitata, abbiamo deciso di suddividerli in scaglioni che collaudassero differenti rilasci. Abbiamo organizzato in tutto 4 scaglioni e, consci dei nostri limiti e del fatto che era la nostra prima app, abbiamo allocato meno playtester nella prima wave (7) rispetto a quanto abbiamo fatto nelle altre (14 circa). Questo è stato un bene, perché la nostra primissima release aveva difetti di giocabilità tali che nessun tester ha ultimato la lettura.

Abbiamo ascoltato i suggerimenti e implementato tutte le idee migliorative, man mano che emergevano, per la gioia del nostro agile programmatore. Pensiamo che ci vada una buona dose di maturità nell'ascoltare i suggerimenti altrui, ma siamo convinti che tale approccio, orizzontale e costruttivo, abbia un'incidenza molto positiva sul processo creativo. Certo questo non significa implementare acriticamente ogni proposta, ma l'esperienza GdR e i relativi playtest ci hanno insegnato la giusta misura.

Abbiamo così affinato il gameplay, ossia l'esperienza dell'utente che interagisce con l'app. Sappiamo di avere margini di miglioramento (e l'automazione delle regole è un tema sul tavolo), ma dopo i giudizi molto positivi degli ultimi playtester abbiamo deciso che il prodotto era maturo per la pubblicazione sul Play Store.

## La Grafica della app

Punto problematico del team è stata la mancanza di un grafico professionista. Abbiamo un illustratore molto portato (che si guadagna il pane in altra maniera perché altrettanto dotato in matematica), ma illustrare e predisporre la grafica richiedono abilità differenti.

Abbiamo cominciato l'opera accantonando il problema e concentrandoci sulla giocabilità; una volta indirizzata, ha cominciato a pesare l'assenza di grafica.

A quel punto abbiamo deciso di provare a lavorarci noi, forti del fatto che gli altri campi erano coperti bene. Fino ad allora il Project Manager del team si era occupato principalmente del gameplay e di fare da ponte tra la parte “letteraria” e quella di programmazione ma, poiché aveva qualche base tecnica in quell’ambito, la scelta è caduta inevitabilmente su di lui; così facendo abbiamo anche smentito il cliché di un Project Manager senza ruolo operativo nel team.

A spronarci verso l'elaborazione di una grafica è stato anche il salace commento di un playtester, che ha definito “sovietica” la prima versione dell'app, del tutto priva di fronzoli. Per questo abbiamo scherzosamente definito “Soviet” la prima modalità grafica.

Elaborando modelli successivi, è nata la veste chiamata “Grazioso”, che voleva ricreare la sensazione di un librogame cartaceo e relativa scheda. In verità la “Grazioso” è rimasta un bozzetto, perché sarebbe stata troppo pesante e ripetitiva.

È allora nato il concetto della “Abstract”, cioè lo stile che potete vedere ne *Il Marchio*. Nella pagina seguente riportiamo una carrellata delle varie fasi grafiche.



Per garantire uno standard adeguato alle decine di formati Android dovevamo convertire le differenti icone e immagini in diverse risoluzioni. Nella nostra app ne facciamo un uso abbondante e generarle manualmente tutte sarebbe stato molto oneroso, tanto più che la modalità “agile” di lavoro si ripercuoteva necessariamente anche nell’iterazione delle componenti grafiche.

Per ovviare a questo problema abbiamo creato le immagini in formato vettoriale e realizzato delle macro per esportarle nelle diverse risoluzioni. Abbiamo anche scritto un programma che ci permette di trasformare automaticamente le immagini per gestire le dimensioni variabili degli schermi (quelle che in gergo tecnico vengono chiamate “9-patches”).

## Struttura del testo e ambientazione

Dal punto di vista testuale, *Il Marchio* è un classico librogame lineare. L'ambientazione, che chiamiamo "Rayn", deriva da un setting per GdR fantasy che ha all'attivo alcune centinaia di ore di gioco e che è suggestionato, tra le altre cose, dallo sciamanismo e dalla magia e filosofia antiche; geograficamente, la vicenda si svolge in un continente temperato che una popolazione – gli Esardan – sta colonizzando dopo aver abbandonato le proprie sedi tradizionali in seguito a disastrosi cambiamenti climatici.

La matrice GdR fornisce solide basi ma solleva alcuni problemi, in primis quella di orientare sufficientemente il lettore; la nostra scelta è stata far progredire gradualmente la lore attraverso il dipanarsi della storia, evitando lunghe introduzioni e puntando piuttosto su un glossario interattivo destinato a espandersi di episodio in episodio. Pur avvantaggiandosi del supporto digitale, questo approccio richiama quello della serie *EL Blood Sword* (BS).

Oltre all'autore di BS, Dave Morris, citiamo Jackson, Brennan e Dever come nostri (ovvi) autori di riferimento, ma allo stesso tempo dobbiamo riconoscere un debito ideale nei confronti di due serie poco blasonate: *La Terra di Mezzo* e le avventure in solitario di *Tunnel e Troll*.

In esse è forte la contaminazione con elementi GdR, tanto essenziale nel nostro progetto e destinata ad accentuarsi nei prossimi episodi: tra questi elementi citiamo la possibilità di crearsi un personaggio e la centralità della sua crescita, in fatto di capacità ma anche equipaggiamento, e l'ampio ventaglio di scelte, anche squisitamente morali, attraverso cui il lettore forgia progressivamente il suo alter ego.

L'affiatamento tra i due è condizione per quella "immersività" che ha conquistato tanti lettori, specie, a quanto pare, tra i più giovani.

## L'accoglienza del pubblico

Come accennato, con *Il Marchio* abbiamo cercato di creare un'app-librogame godibile, che potesse convincere il maggior numero possibile di lettori anche al di fuori degli appassionati di librogame.



Pensiamo di esserci riusciti. L'app ha avuto 58.243 download al 4 settembre, uscendo dalla cerchia di chi legge regolarmente librogame. Questo successo è andato oltre le nostre aspettative.

Ma ancora più del numero di download, a colpirci è il tenore dei commenti, sia sul Play Store sia sulla pagina Facebook dedicata all'app.

Ne riportiamo alcuni se non preferite leggerli da voi direttamente. Spiccano quelli di chi per la prima volta si è accostato alla lettura di un librogame e ne è stato colpito positivamente, a fianco di coloro che hanno riscoperto una vecchia passione. Ne deduciamo che la platea di lettori potenziali è più grande di quanto ci aspettassimo e questo fa ben sperare per un revival del genere.

- Gioco perfetto e appassionante, che è riuscito a coinvolgere anche gente "fuori dal settore". Attendo con ansia il seguito!

**Martino O.**  
★★★★★  
6 agosto 2017
- Non sono un lettore ma questo mi ha tenuto incollato fino alla fine. Bel passatempo magari un po' complicato inizialmente per fare tutte le cose in regola ma bello. Corino ma come paranza è il top!

**Mirko A.**  
★★★★★  
29 luglio 2017
- Questo è il mio primo librogame e mi ha fatto davvero innamorare di questi giochi. Non vedo l'ora che esca il seguito e giochi come questo dovrebbero avere molti più download!

**Il signore incapp. 63**  
★★★★★  
17 agosto 2017
- Complimenti per l'inventiva! Non mi era mai capitato per le mani un gioco simile, anche perché non mi ha mai appassionato grandemente il genere ma questa storia così ben articolata e soprattutto ricca di numerosi sime scelte mi ha fatto ricredere! Aspetto il seguito!

**Veronica Z.**  
★★★★★  
18 agosto 2017
- Il genere è nuovo per me, ma devo dire che sono rimasto davvero colpito. Un pomeriggio intero a cercare di finirlo! Davvero bello. La storia prende molto ed il sistema di gioco è ben strutturato. Mi è piaciuta molto l'interazione tra me e l'inventario: sembrava veramente di vivere la storia! Complimenti! Aspetto con ansia il nuovo capitolo!

**Mattia P.**  
★★★★★  
17 agosto 2017
- È la prima avventura testuale a cui ho giocato ed è fantastica! Le regole del gioco sono spiegate chiaramente e permettono ad un neofita di immergersi immediatamente nella storia. Quest'ultima è davvero ben costruita, scorrevole ed emozionante. Confido fiducioso nel prossimo capitolo!

**Luigi E.**  
★★★★★  
4 agosto 2017
- ADORO! A me non piace stare seduto a leggere ma questo gioco mi ha preso così tanto che questa prima parte l'ho finita tutta d'un fiato. Trama molto interessante, modalità di gioco alla d&d ma in single player. Ottimo lavoro!

**Hijacker Games**  
★★★★★  
1 agosto 2017
- Dire che lo amo è ben poco. Sarà un anno circa che non gioco a D&D col mio gruppo e questa applicazione è un sostituto perfetto. Il vero, giocare in solitario non è lo stesso, ma ciò non toglie il fatto che è davvero stupendo. Mi piace così tanto che non mi sono lamentata nemmeno quando mi sono ritrovata morta, ho detto tutto! Continuate così, aspetto il seguito con ansia!

**B-Sapphire**  
★★★★★  
31 luglio 2017
- Gioco stupendo, curato nei minimi dettagli e che può far restare incollato allo schermo anche chi non è tipico del genere. 5/5

**Giulio I.**  
★★★★★  
12 agosto 2017
- Gioco stupendo, non ho mai provato un genere simile ma lo adoro! Non ho ancora finito la campagna ma veramente tiene incollati allo schermo, mi piacerebbe ci fossero più giochi come questo. Altra cosa importante è l'assenza della pubblicità. Ottimo lavoro!

**Pietro B.**  
★★★★★  
23 agosto 2017

Uno dei temi più citati è quello della libertà o, se preferite, del "barare". Già dibattuto in fase di playtest, temevamo che il nostro design di base potesse risultare impopolare; invece siamo stati sorpresi dal numero di utenti che hanno apprezzato l'impostazione. Ovviamente c'è anche chi preferisce una giocabilità più vincolata: si tratta infatti del suggerimento più ricorrente.

La promozione sui social network è stato un passaggio obbligato. Abbiamo creato una pagina Facebook, anche se i social network poco si confanno alle nostre nature sabaude: due di noi si sono iscritti al social più famoso proprio per *Il Marchio*, mentre gli altri rifiutano ancora ogni accostamento.

Facebook e Play Store si sono rivelati però un'arena di confronto proficua non soltanto a livello promozionale, ma anche per il concreto apporto creativo. La centralità dell'utente, la nostra piccola 'rivoluzione copernicana', ci aiuta ad aprirci e a espandere il concetto di play test, rendendolo di fatto permanente grazie al costante flusso di feedback.

## I prossimi passi

La serie *Fra Tenebra e Abisso* ha ancora molta strada da percorrere! Innanzitutto desideriamo implementare il più possibile i preziosi feedback inviatici dai lettori: le proposte vengono vagliate preliminarmente, poi se ne studia la fattibilità e, nel caso, lo sviluppo viene assegnato e messo in calendario.

Un punto cruciale è quello di un maggiore automatismo, che chiamiamo *Enforce the Rules* (EtR). Vogliamo implementare una modalità che obblighi l'utente a rispettare le regole, ma che resterà opzionale.

Per farlo pensiamo di utilizzare in maniera più spinta il concetto dei tag, facendo di ogni paragrafo un vero e proprio linguaggio programmato. Essendo alquanto oneroso, l'EtR non sarà il nostro prossimo passo.

Ora stiamo infatti lavorando su altri punti, per lo più sempre sollecitati da lettori.

L'implementazione più imminente permetterà di salvare in rete i profili, consentendo di giocare una stessa partita su diversi dispositivi, di conservare il personaggio e utilizzarlo nei capitoli futuri. Inoltre stiamo studiando una funzionalità che declini il testo in modo differente a seconda del sesso del personaggio.

Un importante passo in avanti sarà poi il supporto multilingua, visto che lo sbarco su altri mercati sarà, laddove possibile, uno sviluppo naturale del progetto.

Per espandersi nel mondo anglofono sarebbe auspicabile una versione iOS, visto che, al di fuori di Europa e Cina, questo ambiente ha quote di mercato comparabili con Android. Attualmente però non abbiamo le competenze o le energie per perseguire questo obiettivo.

*Ringrazio Dario e A.M., Autori di questo esaustivo articolo, nonché tutti i ragazzi del team Tea Soft per la disponibilità e l'ottimo lavoro. Aggiungo due parole conclusive: il successo e la diffusione di una app interattiva dalla struttura, per certi versi, molto classica come questa, non solo fa capire che il genere è ben lontano dall'essere defunto, ma dimostra che quando si affronta un progetto con competenza, serietà, impegno e buone idee lo stesso trova diffusione e apprezzamento.*

*Una considerazione questa che fa ben sperare non solo per il futuro lavoro della Tea Soft, ma in generale apre prospettive a tutti gli appassionati del genere con un progetto nel cassetto, finora rimasto sepolto per sfiducia nei confronti del possibile bacino di utenti e delle dinamiche di accoglienza. Chi ci prova e sfrutta le possibilità di diffusione e contatto che le moderne tecnologie ci hanno regalato può raccogliere splendidi risultati: Fra Tenebra e Abisso è qui a dimostrarlo.*