

di Aldo Rovagnati (Ald)

"Whaiwhai è una storia interattiva che riguarda diverse città. Per giocare devi prepararti alla ricerca di indizi e alla scoperta di luoghi nascosti: whaiwhai è una caccia al tesoro.

Giocando scoprirai gli aspetti più originali ed emozionanti della città che stai visitando. Conoscerai storie antiche che ti metteranno sulle tracce di misteri e leggende: avrai enigmi da risolvere e indizi da seguire fino al raggiungimento dell'obiettivo. [...]"

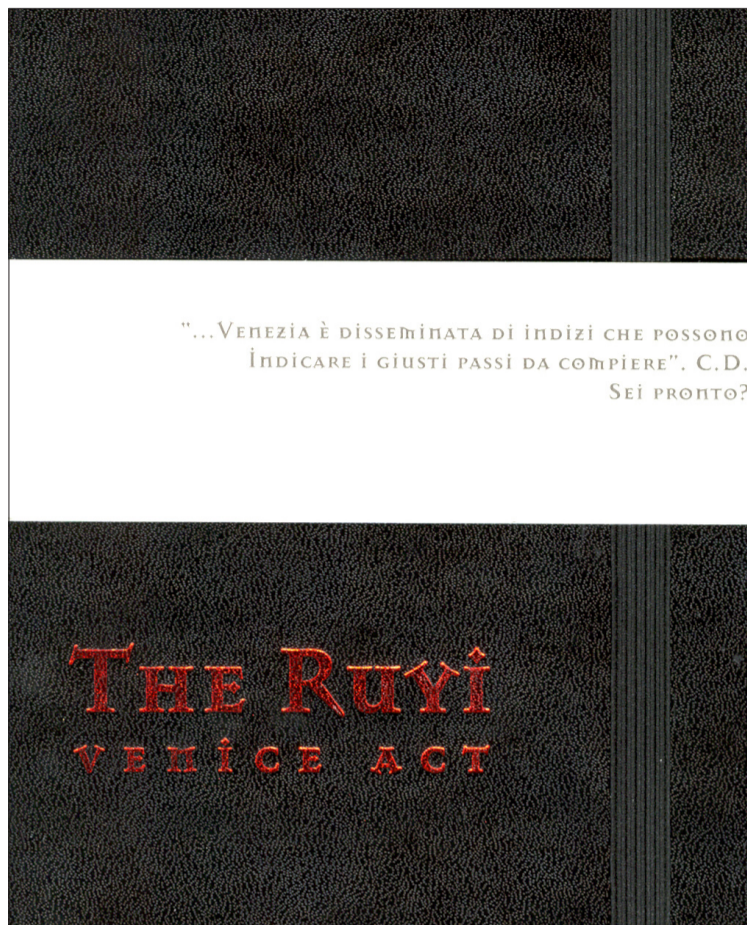
Questa è l'introduzione che si può leggere sul sito web di presentazione di Whaiwhai - The Ruyi, ovvero... la nuova frontiera del librogioco? Ne parla Tomas Barazza, Managing Director di LOG607, azienda promotrice dell'interessante progetto.

Un po' Indiana Jones, un po' Codice da Vinci: quando e come nasce il Progetto Whaiwhai? Può spiegare le origini dell'idea e della macchina organizzativa?

L'idea di costituire un'azienda che si occupasse di giochi pervasivi c'è da circa due anni. L'abbiamo fatta maturare un po' prima di fondarla circa un anno fa. Oggi esiste e opera con il marchio log607 (in precedenza e nell'edizione veneziana era stata presentata come H-play, che è tutt'ora la ragione sociale dell'azienda). Il primo format di gioco che abbiamo realizzato è il Whaiwhai: lo abbiamo disegnato e ci abbiamo lavorato intensamente per sei mesi prima di lanciarlo a Venezia questa primavera.

Potrebbe ricordare in breve il regolamento e il funzionamento tecnico e procedurale di questa nuova forma di avventura interattiva, dal momento in cui si acquista il libro fino alla fine dell'avventura?

Il gioco funziona così: il tutto inizia con un primo sms nel quale si definiscono principalmente la durata (tra 1 e 9 ore), il livello di difficoltà (semplice o avanzato) e la modalità (sfida con amici o partita singola). Non ci sono limiti temporali, nel senso che la partita può essere lanciata a qualunque ora di qualunque giorno dell'anno. Il sistema, impersonando il professor Dolfin, risponde al messaggio dando un primo codice che consente di leggere una prima storia dalla quale si deduce un luogo prevalente; Dolfin sempre via sms chiede poi di risolvere un enigma legato al luogo in questione (un'iscrizione in una pietra, una data, un



simbolo, e così via). Quando la risposta è corretta viene fornito un nuovo codice per una nuova storia e un nuovo enigma. La durata definisce il numero di storie da leggere prima di arrivare alla tappa finale che svelerà l'epilogo. Indicativamente una partita media di 2 ore consente di leggere 5 o 6 storie e di risolvere altrettanti enigmi.

Come funziona il sistema di sms (che da anticipazioni sul forum ha assicurato essere duraturo nel tempo)? Log607 ha accordi con una compagnia telefonica italiana?

Nessun accordo per ora e non ne abbiamo in programma. Il sistema è interfacciato attraverso un gateway alla nostra applicazione. Utilizziamo normali sim per maggiore trasparenza e per garantire che i costi degli utenti siano quelli standard di invio degli sms.

Puoi dire qualcosa di più sull'intenzione di mettere il sistema a disposizione degli scrittori di altre città che abbiano una storia valida?

Siamo convinti che l'idea sia innovativa e che potrebbe adattarsi bene a molte città o luoghi di interesse. Noi ci concentreremo direttamente nello sviluppo nelle principali città in Italia

e all'estero ma siamo disponibili e ben contenti di collaborare con chiunque abbia i numeri giusti per adattare il nostro modello a luoghi interessanti. Offriamo la piattaforma, il knowhow, i fornitori, la visibilità, il sito per le vendite online e cerchiamo contenuti, un'idea per la distribuzione e relazioni locali che consentano di rendere economica l'iniziativa. Abbiamo in mente un modello di "profit sharing".

Chi ha curato l'impaginazione del libro? Come nasce e a cosa serve il taglio delle pagine in varie sezioni?

Abbiamo curato tutto internamente. Il taglio serve a rendere illeggibile le storie a chi non gioca.

Quante copie sono state stampate di ciascun diario? Non teme che l'obbligo di trovarsi fisicamente nella città di cui si parla possa limitare il bacino d'utenza, invece che ampliarlo? A proposito, che feedback di gradimento ha ricevuto l'iniziativa? Senza scendere nello specifico, i dati di vendita sono incoraggianti?

La tiratura iniziale è ovviamente limitata (3 mila copie nello specifico) ma contiamo di aumentare i quantitativi a breve proprio per i ritorni molto incoraggianti di chi ha giocato anche più volte.

Chi è Tomas Barazza

Managing Director di LOG607, dopo essersi laureato in Economia all'Università Ca' Foscari di Venezia e conseguito un Master alla Scuola S. Anna di Pisa, Tomas comincia la sua carriera lavorativa presso Andersen nel 1994. Nel 1998 viene assunto in Benetton dove lavora a importanti progetti manageriali. Nel 2000 ritorna a seguire iniziative collegate alla tecnologia e ad internet. Complessivamente ha acquisito anni di esperienza prima con Andersen e poi con Ernst & Young, focalizzandosi principalmente in comunicazione e settori commerciali. Raggiunge H-FARM nel 2006, con la responsabilità di selezionare nuove idee ed esplorare nuovi modelli di business. Nel 2007 fonda LOG607.

(Fonte: <http://www.log607.com/who/people/>)

<http://www.log607.com>

<http://www.whaiwhai.com/>

Il Managing Director della casa LOG607 svela tutti i segreti dei nuovi diari interattivi

Whaiwhai: tra Indy e Dan Brown

La presenza è indispensabile: è parte della missione che abbiamo dato all'azienda, che è quella di sviluppare giochi pervasivi che mescolino diversi media ma che soprattutto portino le persone negli spazi fisici.

Il gioco diventa un mezzo con cui ripensare alcune esperienze. In questo caso abbiamo voluto ripensare al modo in cui le persone visitano e conoscono le città (nuove se turisti, o già note nel caso di residenti).

Perché con l'acquisto del quaderno si può giocare solo 3 volte? Non ritiene che questo possa essere un fattore un po' limitante per un potenziale compratore del libro?

Il gioco può essere ripetuto fino a tre volte utilizzando la chiave numerica stampata nel libro, ma è possibile acquistare online una nuova chiave con cui giocare ancora. Ciascuna partita per quanto possibile presenterà storie nuove a chi giocherà dallo stesso numero di telefono (il libro contiene 60 storie). Riguardo a questo aspetto vorrei chiarire che non guadagniamo nulla del traffico generato (gli sms vengono inviati ad una normale sim come si deduce dal numero).

Log607 sostiene anzi un costo per ciascuna partita giocata applicato agli sms in uscita.

Whaiwhai: tra Indy e Dan Brown

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

I diari fin qui usciti costano 22 (Venezia) e 27 euro (Roma): non sono prezzi da libro per ragazzi. Come immagina sia il vostro potenziale acquirente? A chi è rivolto in definitiva questo progetto?

Mi rendo conto che il prezzo non è basso ma il libro e la gestione del gioco sono costosi. È comunque un'attività che si valorizza se svolta in compagnia e in questo caso il prezzo può essere diviso.

Più che l'oggetto in sé (anche se a me piace molto) noi vendiamo l'esperienza. E pensando all'esperienza di conoscere una città non ci è sembrato che il prezzo fosse fuori mercato: le visite guidate che prevedono gruppi anche numerosi, scadenze predefinite e zero interattività costano dai 25 ai 30 euro a persona in media. E sono monouso.

Con noi una coppia di amici o una famiglia può giocare (e rigiocare), divertirsi, conoscere belle storie legate alla città spendendo 10-15 euro a testa. E decidendo quando farlo, in autonomia.

Avete mai pensato di coniugare l'avventura "reale" nelle varie città con la ricerca di indizi attraverso il web, sul modello, se ne avete sentito parlare, della "Lost Experience" della serie tv americana Lost?

Certamente. Ma su questo tema stiamo lavorando a un nuovo progetto molto bello. Non vi posso dire ancora nulla. Il nome in codice del progetto è "Frammenti". Vi darò molto volentieri maggiori informazioni appena saremo pronti.

Qual è il background letterario e culturale degli ideatori della serie The Ruyi? Come vi viene in mente di investire nella letteratura interattiva nel momento di massimo splendore di Playstation 3 e similari?

Siamo solo curiosi di esplorare strade non banali. Non è detto che sia un grosso merito.

Conoscete i librogame? Che ne pensate? Li ristampe-

reste? Ci daresti un'opinione sulle ristampe anastatiche che stanno uscendo da parte della EL?

Li conosciamo anche se io personalmente non ne sono stato un grosso utilizzatore. Non credo che li ristamperemmo perché credo che quello su cui ci vorremmo focalizzare sia un po' diverso, anche se non nego che ci sono diversi punti in comune.

Nel sito (<http://www.whaiwhai.com>) ci sono spazi per i report delle partite e il posting di video, foto e percorsi: l'obiettivo è creare una vera e propria comunità legata a questo mondo?

Ci piacerebbe molto e proveremo sicuramente a supportarla. Una community comunque non credo possa essere pianificata a tavolino.

Se ci saranno le condizioni, nascerà e noi ne saremo ben lieti.

Ci sarà continuity tra i vari diari della serie o si tratta di avventure autoconclusive?

Si può, per esempio, giocare a Roma senza aver giocato a Venezia?

Si può. Sono pensate per essere giocate singolarmente. La conoscenza della storia del capitolo veneziano arricchisce solo un po' la cosa, ma ovviamente abbiamo pensato a chi vuole fare solo la tappa romana o a chi fa prima la seconda e poi la prima.

Diciamo che è un po' come vedere prima "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" e poi "I Predatori dell'Arca Perduta".

Sono belli ugualmente. (per inciso a me è capitato di vederli proprio in quest'ordine).

Le nuove città saranno caratterizzate da storie diverse e probabilmente non avranno sequel in altre città.

Quali altre città sono in cantiere?

Firenze e Verona saranno lanciate entro fine anno. Stia-

mo avviando contatti per Londra, Barcellona, Parigi Berlino e altre città.

Per quanto riguarda le città estere, pensate più a un'edizione per italiani in visita oltre confine, a un'edizione riservata a stranieri che possono giocare nelle città del proprio paese (quindi entrare, col prodotto, nei mercati internazionali), oppure a entrambe le soluzioni?

A entrambe.

Oltre al The Ruyi, da parte della vostra azienda, H-Play, sono attivi o in via di sviluppo altri progetti similari?

Vi ho anticipato di "Frammenti". Abbiamo altre idee ma sono in una fase ancora embrionale.

Tra qualche mese molto probabilmente vi potrò raccontare di più.

In conclusione, pensate di aver tracciato una nuova strada che sarà quella che seguirà in futuro la narrativa interattiva?

Il libro-gioco dei prossimi anni non potrà prescindere dall'appoggiarsi a tecnologie di supporto come il telefonino o il PC?

La tecnologia è entrata pesantemente nella vita di tutti noi. Io penso che questo sia un bene in molti casi anche se, come tutte le rivoluzioni, comporta qualche difficoltà. Nello specifico è la complessità tipica nell'interazione che ha un po' spaventato i più e limitato gli utilizzi. Ma le cose stanno cambiando e in molti casi già si notano dei miglioramenti.

H-farm, la società che ha lanciato Log607 tra le altre, ha proprio posto al centro della propria missione la semplificazione del rapporto dell'uomo con la tecnologia. E noi cerchiamo di fare la nostra parte, cercando di far vedere il lato bello della tecnologia, quello che ci aiuta a giocare e divertirci.



MUOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... La narrativa interattiva offre sempre nuove piacevoli scoperte, non trovate? A margine di quanto letto su questi diari interattivi di gioco, voglio parlarvi di una pazza e assai simile esperienza capitata qualche giorno fa.

Un'utente del forum (nota per la sua velocità operativa) mi ha infatti comunicato di avermi sottratto un mio bene preziosissimo, e che se volevo ritrovarlo dovevo seguire il diario interattivo che mi aveva lasciato. Indossati i miei eccentrici abiti e imbracciata la fedele mannaia, mi sono posto alla ricerca, har har har! Eccone la cronaca.

Ore 21. Dopo 14 ore sulla Salerno-Reggio Calabria raggiungo il ridente paesino di Calitri, dove vengo salutato da una raffica di mitra. Pernotto in una taverna recuperando 3 punti di Resistenza. A scanso di equivoci, non ho mangiato il pur ottimo cibo che una mano anonima mi aveva fatto trovare in camera mia.

Ore 8. Comincia la ricerca. Mi ritrovo nel bel mezzo della festa più importante dell'anno, la Giornata dell'Emigrante. Har har har, quanti ricordi, quando anch'io da Varetta fui costretto a trasferirmi a Holmgard! Aaaa-aarrggghhh per colpa di quel maledetto Gwynian! Già che sono qua, compro una lupara per quando tornerò a fargli visita!

Ore 13. Dopo aver speso 426 euro in sms al prof. Cyrax, girato alcuni luoghi (tabaccheria, angolo della pipì, museo della cozza) e risolto altri enigmi, trovo un'ottima stamberga dove rifocillarmi! Har har i manicaretti di Nonna Carmela sono irresistibili! Cicoria di carraro, cicorioni e lardo di sugna!

Ore 18. Finisco di riunire con lo scotch le pagine del diario tagliate (chissà perché!) da quella pazza e risolvo l'enigma: le mie preziose ciabatte si trovano sotto una lapide senza nome del camposanto abbandonato. Recuperò il pregiato e odoroso bottino e me ne torno a Holmgard. MUOOAAHAHAHA!

I Corti di IGL
1° Concorso di narrativa a bivi

Partecipa anche tu al primo concorso di narrativa a bivi di Librogame's Land!

<http://librogamesland.proboards17.com/index.cgi?board=general&action=display&thread=2276>

Librogame's Land Magazine

Presidente

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore

Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Ha collaborato:

Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
lgmagazine@librogame.net

Librogame's Land Magazine