

ANNO

XIII

9

(131)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

FRA TENEBRA E ABISSO

I segreti della Megera

Un anno dopo ci confrontiamo con il secondo e nuovissimo capitolo di Fra Tenebra e Abisso

Articoli di
Dario Leccacorvi

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Dal Marchio alla Megera

Fra Tenebra e Abisso si evolve: faccia a faccia con gli autori tra conferme e novità

Di Dario Leccacorvi



Circa un anno fa usciva gratuitamente sul Play Store di Google «Fra Tenebra e Abisso: il Marchio»: un'app esplicitamente ispirata ai librigame tradizionali di cui, in qualche misura, riprendeva anche il gameplay. Il 29 luglio, a un po' più di un anno di distanza, uscirà il secondo episodio della serie, «Fra Tenebra e Abisso: La Megera».

Per il team TEAssoft il Marchio è stato un'autentica sfida: pur potendo contare su solide esperienze professionali utili allo sviluppo del progetto, di fatto tutti i membri hanno dovuto confrontarsi con difficoltà inedite e, per superarle, hanno dovuto espandere le proprie competenze ed elaborare nuove strategie. A distanza di tredici mesi, questa sfida può considerarsi vinta: con 205.614 download e 5415 recensioni, con una valutazione media di 4,9 (data 13/7), Il Marchio ha raggiunto un successo

inedito nel panorama italiano, piazzandosi bene anche sul mercato francese grazie alla traduzione di Yannick Roch (allo stato attuale, il mercato francofono ha contribuito con circa un terzo dei download).

Già a distanza di pochi mesi dalla pubblicazione del Marchio, per il team si profilava però un'altra sfida: proseguire nel progetto attraverso nuovi episodi, ma aggiungendovi una dimensione commerciale.

La Megera

Le avventure nel Rayn, cominciate nel Marchio, proseguono dunque con la Megera: per liberare il suo amico e fratello adottivo dalla maledizione che lo opprime, il nostro eroe (che ovviamente sei tu!) dovrà raggiungere le Paludi di Nohr-Druatt per ottenere l'aiuto (volontario o coartato) della temuta Megera che vi abita. Come ci si può aspettare, sarà un viaggio lungo e irto di pericoli.

Rispetto al primo episodio, dalla struttura lineare, il secondo episodio si presenta più vario (e ambizioso) dal punto di vista strutturale, e sicuramente molto più lungo e longevo, con oltre 750 paragrafi e numerosi sviluppi paralleli. Come già il Marchio, la Megera deve molto ai grandi classici della letteratura interattiva, come Lupo Solitario, Sortilegio, Grecia Antica e soprattutto Bloodsword, ma anche a serie meno celebrate, come La Terra di Mezzo e le avventure in solitario di Tunnel & Troll.

Base e Premium

Nella speranza di espandere il progetto e di contribuire in qualche modo alla cosiddetta rinascita del librogame, il progetto «Fra Tenebra e Abisso» tenterà con «la Megera» la via commerciale: dopo lunghe riflessioni, il



team ha deciso che l'app resterà gratuita, ma conterrà pubblicità. Dalla versione base sarà poi possibile passare alla versione Premium tramite un acquisto in-app (l'unico contemplato). La versione Premium non si limiterà a escludere la pubblicità, ma darà accesso ad alcuni contenuti aggiuntivi: paragrafi esclusivi, pari a circa il 10% del

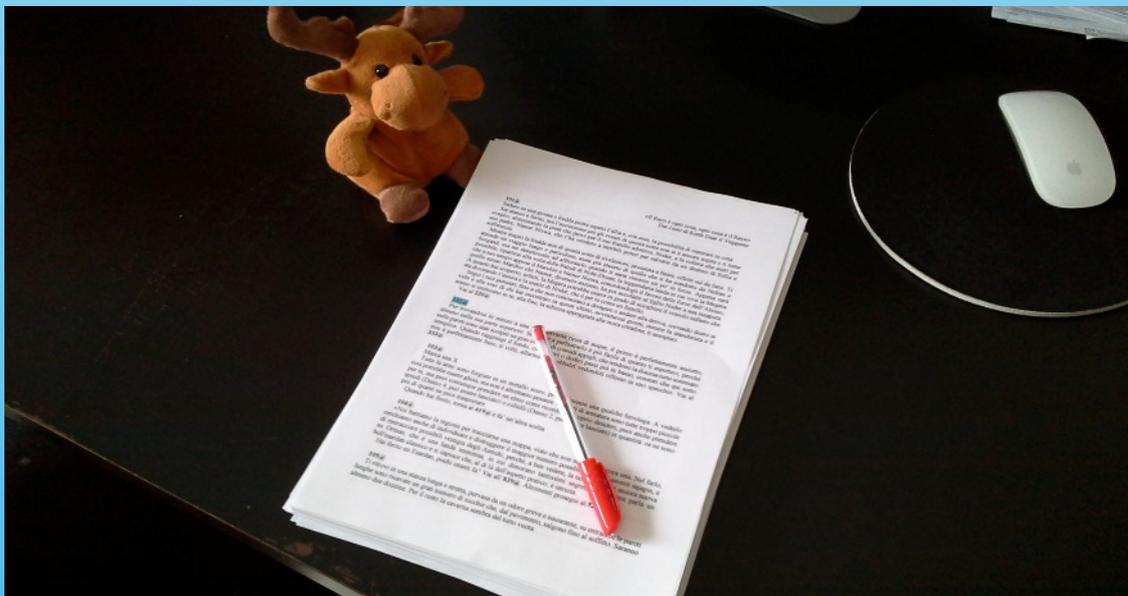
totale (in particolare un'intera sezione «nascosta» di circa 50-60 paragrafi), tre Specialità e due personaggi pregenerati in più e, per finire, la mappa della regione. Inoltre, la Premium consentirà di salvare un numero illimitato di partite.

Le Specialità aggiuntive e in generale tutti gli sviluppi Premium non sono finalizzati a facilitare la vittoria del giocatore, secondo una logica pay to win, bensì ad aumentare le possibilità tattiche e allungare leggermente l'esperienza di gioco; per inciso, i paragrafi aggiuntivi non sono affatto scevri di pericoli... La modalità Premium costerà 1,79 euro.

Com'è chiaro, è impossibile prevedere l'esito di questa nuova sfida.

Perché?

Lo sviluppo commerciale si è di fatto imposto con l'allargamento del progetto: la richiesta di nuovi episodi, con rilascio più ravvicinato, e di traduzioni in altre lingue,



pervenuta da utenti di lingua spagnola e inglese; le ampliate necessità gestionali, sia a livello informatico sia a livello di comunicazione, implicate da un numero di utenti assai maggiore di quello previsto

in origine e dallo strutturarsi del progetto; l'espansione dell'artwork; il desiderio di vedere questa avventura crescere ed espandersi in altre direzioni; tutto ciò ha complottato per il mutamento di prospettiva, spingendo un progetto amatoriale, per quanto rigoroso, verso una dimensione più professionale.

Se si dovesse perdere la sfida, sarà inevitabile rivedere tempi e modi di lavoro, pur portando in qualche modo avanti la serie a beneficio dei tanti fan che in questi mesi hanno supportato il progetto con tangibile partecipazione. Se la si dovesse vincere, però, sarà altrettanto inevitabile rinnovare lo slancio ed esplorare nuove possibilità.

Il Target

Per riuscire, puntiamo sullo stesso entusiastico target del Marchio: oltre ai lettori storici di librogame, puntiamo a (ri)invasare quella popolosa terra di mezzo abitata da gioca-tori di ruolo e video-g i o c a t o r i propensi alla lettura e al gioco intelligente (che s o n o infinitamente più di quanti supponessimo in p a s s a t o), affiancati da quella legione di giovani e meno giovani in cerca di esperienze immersive ed

```

1 <book version="20" language="it" mode="[@premium|base@]">
2
3 <chapters>
4
5
6 <chapter name="INTRODUZIONE">
7 <title>INTRODUZIONE</title>
8
9 <p align="right"><quote><La <glossary id="luce">Luce</glossary> guardò dentro di sé e
10 vide la <glossary id="tenebra">Tenebra</glossary>;<br/>dall'orrore che ne provò nacque
11 l'<glossary id="abisso">Abisso</glossary>.</quote></p>
12 <p align="right"><quote>Dai <italic>Rotoli delle Rivelazioni</italic></quote></p>
13 <p></p>
14 <p>Prova a immaginare...</p>
15 <p>Sei nato (o nata) a Neltau, una città piccola, almeno rispetto alle nostre, ma fiera
16 e indipendente, quasi nascosta dalle vaste e poco esplorate foreste di Ortnan. La vita
17 che vi si conduce è piuttosto dura: priva delle comodità moderne ed esposta a parecchi
18 rischi, immersa in un mondo poco civilizzato e influenzato da forze imprevedibili.</p>
19 <p>Rimasto privo dei genitori ancora bambino, sei stato preso in affidamento da un
20 amico di tuo padre, Namer Nizwa, che ti ha fatto da guida e da maestro fino a che non
21 hai raggiunto la maggiore età, e nella sua casa hai stretto una profonda amicizia con
22 suo figlio, Noder, poco più giovane di te, che da alcuni anni ha abbandonato la vostra
23 città per svolgere il suo apprendistato in una vicina.</p>
24 <p>Durante la tua adolescenza non ti sei mai allontanato molto dai viottoli scuri e
25 familiari della tua città; hai servito nella milizia cittadina, come si addice a un
26 giovane <glossary id="esardan">esardan</glossary> come te, ma per il resto la tua vita
27 non ha ancora conosciuto grandi cimenti, a parte la solitudine della tua condizione di
28 orfano.</p>
29 <p>Questi, fino a oggi, sono stati gli angusti limiti del tuo mondo; ma presto le
30 immense distese del <glossary id="rayn">Rayn</glossary> cominceranno a dischiudersi: il
31 Fato ha qualcosa in serbo per te...</p>

```

emotivamente appaganti. A questo scopo diventano portanti e centrali alcuni elementi spesso percepiti come accessori e periferici rispetto alla letteratura interattiva, quali l'ambientazione di genere (nella fattispecie fantasy), la serialità, la componente roleplay; lo stesso impianto regolistico, a volte ritenuto come limite o criticità, finisce per diventare un'apprezzata risorsa del progetto.

I Prossimi Passi

Nello scorso magazine dedicato alla serie accennammo ad alcuni sviluppi imminenti, nel frattempo diventati realtà: il salvataggio dei profili in rete, la declinazione del testo in base al sesso del personaggio, il supporto multilingua. Sotto questo aspetto, il più importante e complesso sviluppo futuro è l'implementazione di una modalità di gioco più automatizzata (che chiamiamo *Enforce the Rules*) di cui già accennammo in passato; in questo senso sono stati già fatti enormi progressi e nei prossimi mesi potremmo avere importanti novità. Una versione iOS resta al momento fuori

calendario, mentre in un futuro vicino contiamo di mettere in cantiere la traduzione in inglese del «Marchio» e poi della «Megera». La traduzione francese della «Megera» affiancherà quella del «Marchio» già forse entro l'anno, sempre a opera di Yannick

Roch, ormai di fatto membro del team.

Fra Tenebra e Abisso: La Megera

SCHEDA

Nome

Genere

Abilità

Valore	Sapienza	Astuzia
7	5	9

Energie

EF	EM
11	6

Fato

Ma il prossimo passo, il più imminente e importante, è ovviamente la pubblicazione di «Fra Tenebra e Abisso: la Megera», il 29 luglio prossimo. Questo passaggio sarà decisivo per le sorti del progetto. Se la scommessa sarà vinta, la pubblicazione del terzo episodio potrebbe essere solo uno degli sviluppi futuri; dal canto nostro, non vediamo l'ora di proiettarci con entusiasmo verso nuove possibilità.

Inizia quindi una nuova avventura per il team di Fra Tenebre e Abisso. Il primo episodio, superando i 300.000 download in ambiente Android ha raggiunto cifre pazzesche, impensabili per un qualsiasi prodotto interattivo classico nel 2018. L'opera ha quindi intercettato un vasto pubblico che proveniva da ambienti diversi rispetto a quelli

canonici dei libri-gioco. Sarà interessante constatare se, con il salto commerciale, anche una percentuale piccola ma significativa di tali numeri verrà confermata.

Se dovesse accadere sarebbe la prova definitiva che anche nel XXI secolo un progetto autoprodotta, ben congegnato, adeguatamente pubblicizzato, sviluppato con attenzione ed esperienza può avere seguito adeguato e successo anche economico. Non ci resta che aspettare: da parte nostra porgiamo a Dario e a tutti gli altri ragazzi che lavorano con lui i nostri migliori auguri...

Il Team di Fra Tenebra e Abisso



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 Wyrđ

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

I Primi 8 Paragrafi

In esclusiva per LGL lo stralcio iniziale del secondo capitolo!

*Gli ottimi rapporti che da sempre ci legano alla crew si Fra Tenebra e Abisso ci hanno permesso di “firmare” l’esclusiva. I primi 8 passaggi dell’opera in anteprima per LGL Magazine. Vi ricordo che **La Megera** sarà scaricabile (e acquistabile per chi desiderasse la versione premium) a partire da Venerdì 27 Luglio direttamente su Play Store per tutti i possessori di Smartphone e Tablet che usano un sistema operativo Android.*

Qualora non abbiate giocato il primo, o se lo avete fatto ma volete ugualmente curiosare per carpire meglio le caratteristiche di questo seguito potete farlo direttamente qui su LGL Magazine, magari dopo aver stampato queste pagine (sono solo quattro) per portarle con voi direttamente sotto l’ombrellone.

Non perdetevi questa fantastica opportunità, esclusiva per tutti i lettori di Librogame’s Land e che non troverete da nessuna altra parte...

101

Seduto su una grossa e fredda pietra aspetti l’alba e, con essa, la possibilità di rientrare in città.

Sei stanco e ferito, ma l’eccitazione per gli eventi di questa notte non si è ancora sopita e ti tiene sveglio, alimentando la pietà che provi per il tuo fratello adottivo, Noder, e la collera che nutri per suo padre, Namer Nizwa, che l’ha venduto a terribili poteri per salvarsi da un destino di follia e sofferenza.

Mentre ispiri la fredda aria di questa notte di rivelazioni, prossima a finire, rifletti sul da farsi. Ti attende un viaggio lungo e pericoloso, assai più incerto di quello che ti ha condotto da Neltau a Sorgand, ma sei determinato ad affrontarlo quando ti sarai rimesso un po' in forze. Appena sarà possibile, ripartirai alla volta delle Paludi di Nohr-Druatt, la leggendaria landa in cui vive la Megera che a suo tempo appose il Marchio a Namer Nizwa, concedendogli il favore delle forze dell’Abisso; quello stesso Marchio che Namer, divenuto anziano, ha poi accollato al figlio Noder a sua insaputa. A quanto hai scoperto, infatti, la Megera potrebbe essere in grado di sciogliere il vincolo nefasto che sta divorando l’anima e la mente di Noder, che è per te come un fratello.

Segui i tuoi pensieri, fino a che non cominciano a divagare e andare alla deriva, correndo dietro ai volti e alle voci di chi hai incontrato in questi ultimi, avventurosi giorni, mentre la stanchezza e il sonno si insinuano in te; alla fine, la schiena appoggiata alle mura cittadine, ti assopisci.

Vai al **220**.

220

Ti riscuoti. Non sai quanto tempo sia passato, potrebbe essere stato un semplice istante; subito però ti accorgi che un'ombra è seduta accanto a te. Nel buio della notte, che ha appena cominciato a rischiarare a oriente, la osservi: la curvatura dell'ampia schiena, la lunga barba e qualcosa di indefinibile nell'odore che emana ti fanno concludere che si tratta di un uomo anziano; la gerla che ha depresso accanto a sé, poi, ti suggerisce che si sta recando al mercato per vendere qualche prodotto: presto infatti sarà giorno, e molti agricoltori dei dintorni si aggiungeranno a voi nell'attesa che si aprano le porte.

Con un certo stupore, ti accorgi che il vecchio contadino sta sussurrando qualcosa. Che cosa fai?

Lo saluti? Vai al **494**.

Continui a pensare ai casi tuoi? Vai al **475**.

Ti chini leggermente verso di lui e origli ciò che sta dicendo? Vai al **765**.

475

I g n o r i
l'uomo e ti
immergi di
nuovo nei
tuoi pensi-
e r i .
A f f r o n -
tare le va-
ste e poco
conosciute
f o r e s t e
ortnanite è
u n ' i m p r

esa difficile, che ha già imposto agli esploratori del tuo popolo un pesante tributo. Fai dunque mente locale sulle tue risorse e sui passi che ti attendono: certo dovrai informarti sul percorso e acquistare attrezzature e provviste, e ancor prima valutare se...



Con la coda dell'occhio vedi che il vecchio accanto a te si è alzato, e noteresti a malapena la cosa, e il fatto che non sta più sussurrando, se non fosse per un vago bagliore rosso che pare emanare dal suo volto. Un oscuro presentimento ti si fa strada nelle viscere proprio mentre istintivamente ti alzi e punti lo sguardo verso l'uomo: i suoi occhi rilucono di rossa brace, mentre la mano gli vola alla cintura e alla Kidnè-nabar che vi è infilata. Senza una parola di spiegazione, ti attacca.

Vai al **702**.

494

«Buongiorno, padre», esordisci, usando un appellativo rispettoso. «Anche voi siete mattiniero, a quanto vedo.»

L'uomo non risponde, ma il suo sordo borbottio si fa più forte. Qualcosa di cupo e veemente gli risuona nella voce.

Insisti nel tuo tentativo di conversazione? Vai al **540**.

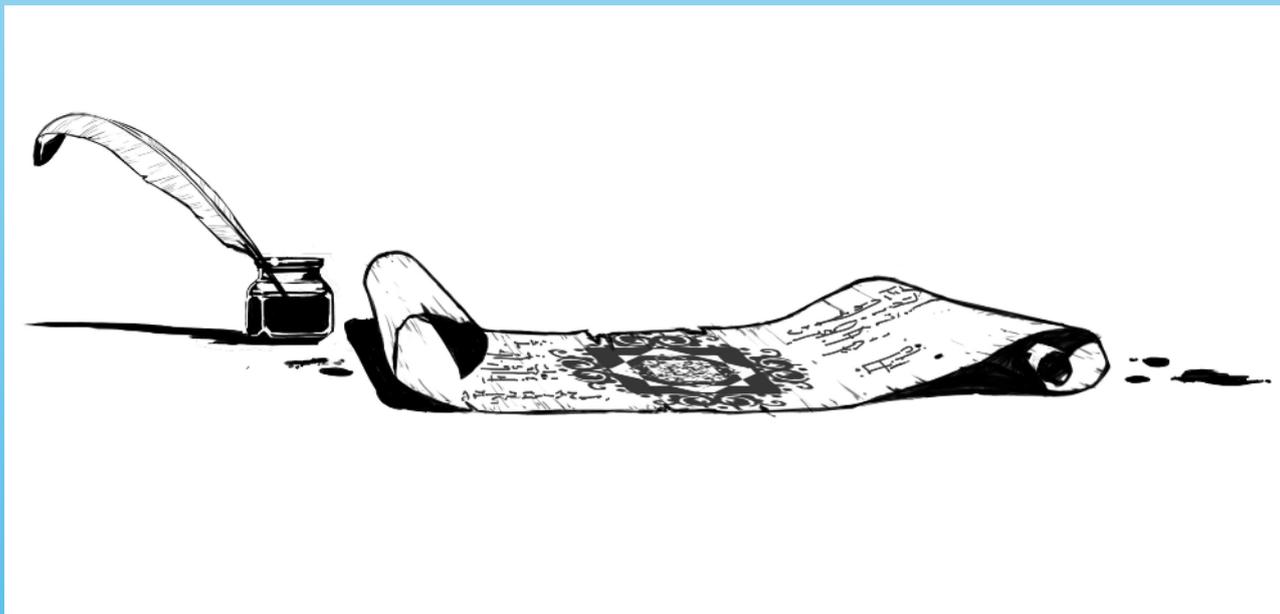
Ti scosti immediatamente? Vai al **708**.

540

Continui a parlargli in tono rassicurante. Gli chiedi da dove viene e se si sente bene, e solo dopo qualche insistenza l'uomo si gira di scatto verso di te, improvvisamente silenzioso. I suoi occhi lampeggiano come rubini gettati in una forgia.

Se riesci in una Prova di Astuzia, o il tuo punteggio di Fato è pari o superiore a 7,

vai al
617.
Viceve
r s a
p r o s e
g u i a l
731.



702

Non c'è
nien-te
che tu
p o s s a

dire o fare. Il vecchio non pare in sé, quanto piuttosto manovrato da una volontà potente e selvaggia, che presta al suo corpo forza e velocità sovraumane; uno spaventoso misto di sospiri, sibili, ringhi e ragli gli esce dalla gola, mentre, stringendo in pugno la sua Kidné-Nabar, ti si avventa contro. È un avversario rapido e implacabile: non puoi fuggire.

DEMONONTE

Valore: 7 Astuzia: 5 Energia Fisica: 48 Energia Mentale: 24 Danno 4

Protezione 1

Se hai la benedizione delle due sorelle, aggiungi 1 alla tua Protezione per la durata del combattimento.

Quando sono passati quattro turni, o gli hai tolto almeno 12 punti di EF, vai al **602**.

