



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

<http://nuke.levity-rpg.net/Worlds/Meyroan/tabid/82/Default.aspx>

Forum

Ricordo a tutti che per condividere esperienze/problemi/dubbi è possibile utilizzare il forum di Levity, raggiungibile (per i soli utenti registrati) qui:

<http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/Default.aspx>

In particolare è attivo un PBF didattico per imparare ad usare i meccanismi di Levity. Partecipate, ed imparerete con la pratica ad usare Levity.

<http://nuke.levity->

[rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/forumid/3/threadid/67/scope/posts/Default.aspx](http://nuke.levity-rpg.net/ForUsers/Forum/tabid/98/forumid/3/threadid/67/scope/posts/Default.aspx)

L.O.S.CO - Levity One-Shot Competition #1 - EDIZIONE 2007

La partecipazione al Concorso è aperta a tutti. Sono ammesse opere di Autori singoli e collettive. Il concorso è dedicato alla stesura di plot giocabili in una one-shot per il sistema "Levity", pubblicato da "Rose & Poison" nel settembre 2007.

<http://nuke.levity-rpg.net/Levity/LOSCo/1/tabid/115/Default.aspx>

Scadenza: 31 Marzo 2008

Laboratorio scolastico

Laboratorio Scolastico a Castrovillari

Fabio Pellicori mi segnala l'avvio di un laboratorio didattico sul gioco di ruolo presso l'ITIS di Castrovillari (CS). Il sistema di gioco che verrà utilizzato sarà Levity. Il laboratorio si svolgerà con gli alunni dell' I.T.I.S. (Istituto Tecnico Industriale di Stato) di Castrovillari (CS), con la frequenza di un giorno a settimana dalle 14,30 alle 16,30 da dicembre sino a fine maggio.

Vi terrò informati.

La gestione dei giocatori

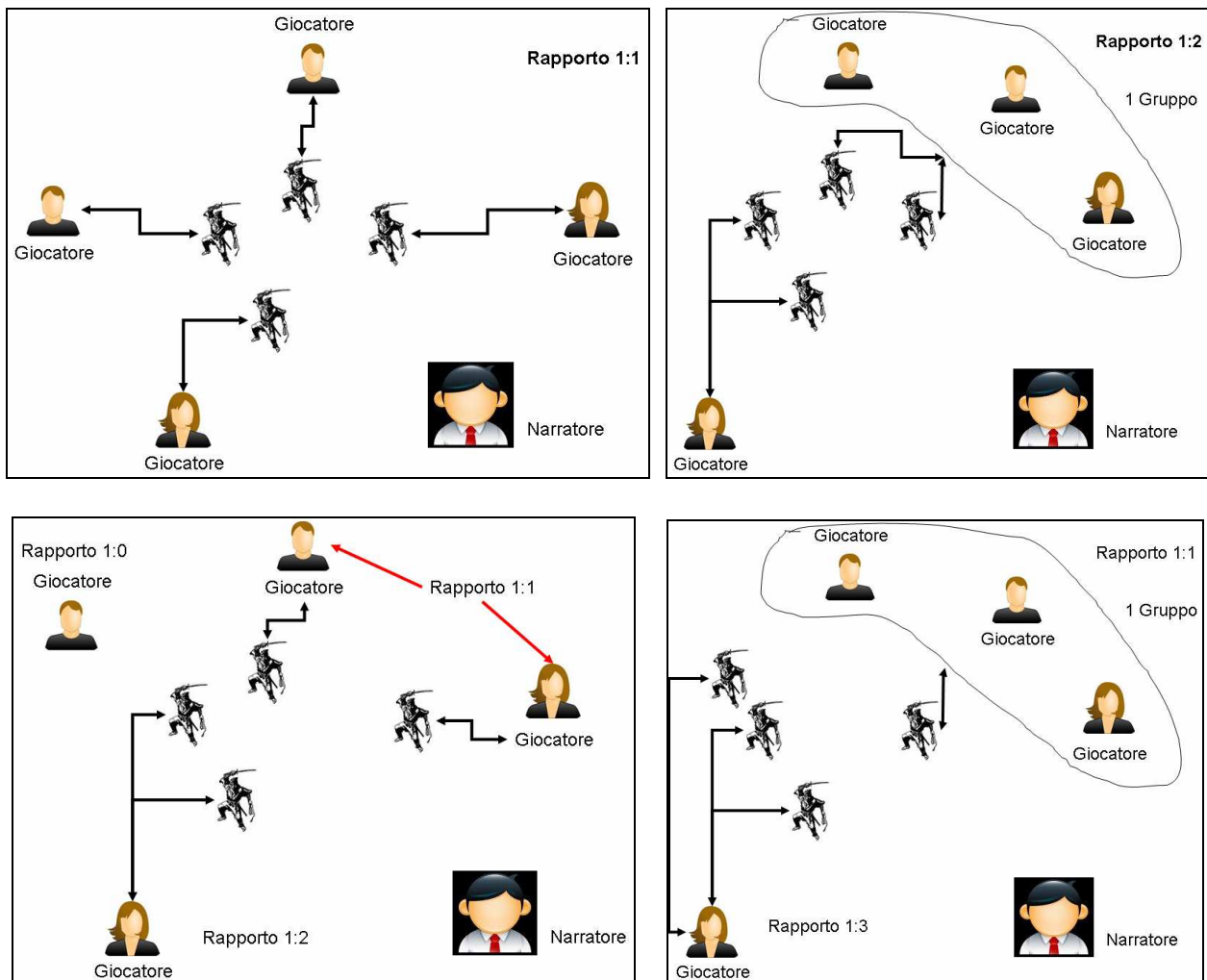
Questo è davvero un aspetto molto importante.

Una differenza davvero sostanziale, rispetto agli altri giochi di ruolo, è che il giocatore non è mai possessore di un solo personaggio. Questo fattore, abbastanza straniante per chi è un giocatore di ruolo 'classico', tuttavia, deve essere gestito attentamente perché per associare correttamente i giocatori ai personaggi bisogna tenere conto di molti aspetti.

I seguenti paragrafi spiegano i ragionamenti da fare quando si voglia usare al meglio le possibilità di assegnazione dei giocatori rispetto ai personaggi.

Configurazioni simmetriche ed asimmetriche

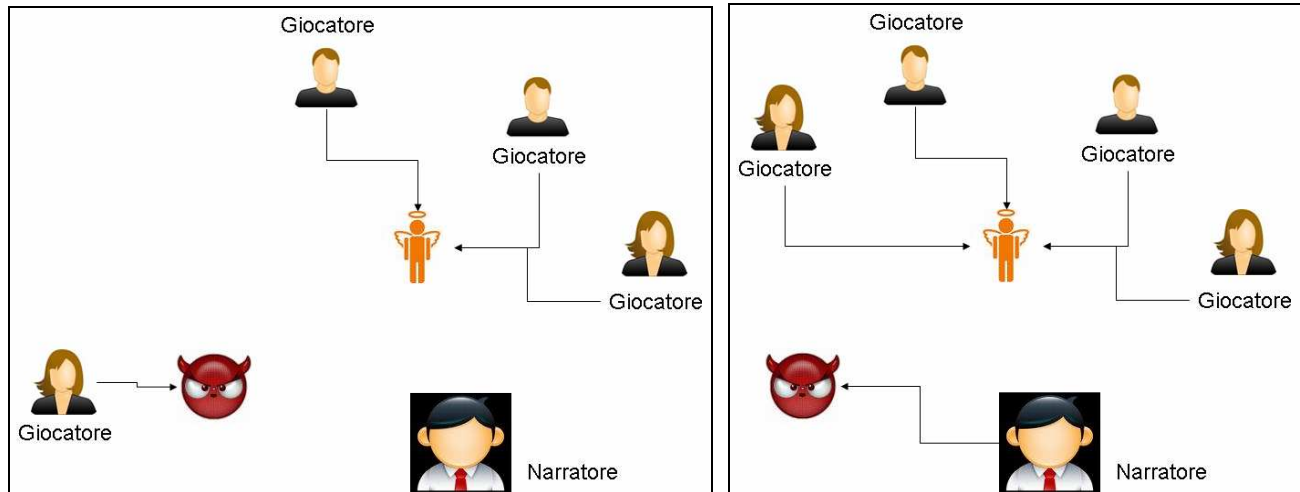
Una configurazione simmetrica è quando il rapporto tra giocatori (o gruppi di giocatori) e personaggi è lo stesso per ogni giocatore (o gruppo di giocatori). Le figure seguenti illustrano esempi di configurazione simmetrica (in alto) ed asimmetrica (in basso).



Uso delle configurazioni simmetriche ed asimmetriche

In generale le configurazioni asimmetriche tendono a dare il meglio di sé quando ci sono momenti particolarmente “drammatici” nel plot, o in cui c’è bisogno di tensione.

Supponiamo che ci sia lo scontro finale tra il buono ed il cattivo. Ecco due esempi di configurazioni asimmetriche interessanti.



Notate come tra la prima e la seconda lo scontro si tramuti da scontro tra i giocatori a scontro tra i giocatori ed il Narratore. Quando si deve decidere la migliore configurazione, bisogna anche tenere conto del carattere e dei rapporti interpersonali tra i giocatori.

Ad esempio, un bambino (o un giocatore adulto) timido potrebbe trovare difficoltoso giocare un solo personaggio contro tutti gli altri, ma potrebbe anche essere uno stimolo.

Le configurazioni asimmetriche obbligano i giocatori (quelli in gruppo) a dover negoziare tra di loro. In questo caso, possono essere usate quando si vuole che il leader di un gruppo sia costretto a dover negoziare con gli altri giocatori per convincerli che la sua decisione è la migliore.

Le configurazioni ‘simmetriche’ sono quelle più tranquillizzanti e possono essere usate quando si vuole gestire una porzione della sessione di gioco senza particolari problemi. Tutti sanno che il rapporto di forza (inteso come personaggi/giocatori) è in equilibrio e non è necessario doversi “mettere in gioco”.