

Gesta Dannatamente Rozze



STIAMO PER ARRIVARE!

144 pagine a colori, cartonato

<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>

Laboratorio scolastico

Laboratorio Scolastico a Castrovillari

Fabio Pellicori ha concluso il laboratorio e sta preparando un manuale riassuntivo che sarà disponibile gratuitamente. Vi terrò aggiornati.

Come iniziare e come terminare una sessione di gioco

Questa newsletter affronta un argomento molto importante e cioè cerca di aiutare il Narratore nel considerare tutti i parametri per ottimizzare una sessione di gioco. In particolare, il Narratore deve tenere conto di molto fattori, i primi dei quali sono il tempo a disposizione, l'età dei giocatori e la loro esperienza di gioco.

Tempo a disposizione

Come è facile immaginare, avere a disposizione trenta minuti o quattro ore di tempo per gestire una sessione, sono situazioni molto diverse. Inoltre bisogna anche considerare se si tratta di una sessione di gioco one-shot (cioè di una partita che si gioca in una sola serata) o se si tratta dell'inizio o della prosecuzione di una partita più lunga che occupa diverse sessioni di gioco.

Nel caso di una one-shot, il Narratore deve sostanzialmente cercare di capire quali sono gli orientamenti del gruppo. Se, cioè, preferisce una storia veloce e ricca di azione, o qualcosa di più semplice e dimostrativo.

Il Narratore deve sempre considerare che il gruppo si aspetta di giocare una storia che abbia un inizio ed una fine. Per questo motivo, quando il tempo a disposizione è veramente poco è inutile introdurre (o far introdurre dai giocatori) eccessive complicazioni, così come è sconsigliabile fare uso di troppi vincoli, flashback o flashforward.

Semplicemente, potreste giocare una piccola sequenza di gioco con pochi personaggi (due-tre) e poche locazioni. Cercate di impostare prima possibile una premessa giocabile, cioè fate in modo che siano noti prima possibili i motivi per cui i personaggi si trovano in quella situazione e quali sono i loro obiettivi. Sarebbe un po' come posizionare le biglie sul tavolo da gioco e poi colpire forte con una stecca ed osservare quello che succede.

Ricordate che i giocatori devono sempre avere la percezione di aver giocato una storia con un inizio ed una fine ben riconoscibili.

Età dei giocatori

L'età dei giocatori conta molto. E conta molto anche il fatto di avere giocatori al tavolo con età differenti. In altre parole, far giocare:

- Un gruppo di 5 giocatori di una età media di 30 anni
- Un gruppo di 5 giocatori con una età media di 10 anni
- Un gruppo di 5 giocatori, dei quali 3 bambini e due adulti

Può dar luogo ad esigenze di gioco differenti. Proprio per questo motivo il Narratore deve cercare di capire quale possa essere il miglior uso delle regole di gioco che Levity consente.

Con i bambini, potrebbe essere necessario iniziare a giocare usando la modalità "Librogame". Con gli adulti potrebbe essere necessario iniziare a giocare concedendo "Potere Narrativo" in modo da iniziare ad introdurre i personaggi e gli elementi di gioco.

Ancora, da tenere in considerazione, è anche il grado di parentela tra i giocatori ed eventuali relazioni tra di loro. Il Narratore potrebbe forzare in-game alcune situazioni interessanti e conflittuali nelle quali i giocatori potrebbero trovarsi costretti a doversi immedesimare più che in altre.

Ad esempio, se al tavolo siede una famiglia, potrebbe essere interessante affidare alla bambina e al bambino più piccoli scelte importanti come quella di guidare tutto il gruppo di personaggi, oppure ai genitori di dover ottenere il consenso dai figli prima di poter dire la mossa.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Quando fate terminare una sessione di gioco con gruppi eterogenei, cercate di fare in modo che sia sempre il giocatore più giovane o quello con meno responsabilità, nella vita reale, a chiudere. In tal modo, avrà la percezione di vivere un momento importante e di poter prendere una decisione che ha sicuramente impatto su tutti.

Esperienza di gioco

Un altro fattore fondamentale è l'esperienza di gioco dei giocatori. Giocare con neofiti è molto diverso che giocare con giocatori di ruolo tradizionali. Ancora molto diverso è giocare con giocatori che prediligono i giochi di narrazione.

Tutte queste categorie hanno volontà di gioco differenti. I neofiti tendono ad avere un duplice comportamento. Di indecisione iniziale, poiché non sanno come giocare. Dopo averlo capito tendono a lasciarsi andare e ad impadronirsi della narrazione.

I giocatori di ruolo tradizionali tendono a muovere sempre e solo il loro personaggio e quando si trovano a gestire situazioni diverse (come il possesso di personaggi multipli) o il potere narrativo, tendono a rimanere spiazzati.

I giocatori che prediligono i giochi di narrazione, invece, si disinteressano completamente dei personaggi e puntano sullo sviluppo di una storia esteticamente bella.

Nel caso in cui capitino gruppi di giocatori eterogenei, il Narratore dovrà cercare di trovare un equilibrio tra questi tipi di giocatori, cercando di fare in modo che ognuno di loro dia il contributo migliore all'evolversi della storia ed al divertimento.

Con i neofiti e con i giocatori che amano la narrazione, consiglio di iniziare con il "Potere Narrativo", sino a quando si hanno a disposizione gli elementi per innescare il plot.

Con i giocatori di ruolo tradizionali suggerisco inizi più ortodossi, magari saltando la parte della generazione della scheda ed iniziando a giocare solo con i Tiri per Riuscire con fallimento e senza fallimento, per entrare rapidamente nella sessione di gioco.

Quando terminate sessioni di gioco con gruppi eterogenei cercate di far fare l'ultima mossa a quello dotato di maggiori capacità narrative.