



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

E' indetta la prima edizione della

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

1. 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.
2. Nel plot dovranno essere considerati i seguenti elementi narrativi.
 - a. L'intera storia dovrà svolgersi in una carrozza di un treno. E' consentito introdurre elementi fuori scena (voci e/o rumori fuori campo). Non e' obbligatorio rispettare questa limitazione nel solo flashback (vedi in seguito).
 - b. Il numero dei personaggi giocanti mosso contemporaneamente dai giocatori non dovrà essere superiore a 5.
 - c. Due caratteristiche (delle 5 massime) comuni ai personaggi dovranno essere "Ipocrisia" e "Egoismo".
 - d. La storia che si sviluppa dovrà avere una durata "in-game" non superiore ai 60 minuti.
 - e. E' obbligatoria l'enunciazione di un flash-back E di un flash-forward (che però non dovrà coincidere con la FINE della storia, che sarà determinata dai giocatori)
 - f. Il plot dovrà solo contenere elementi narrativi utili per il gioco. In nessun modo dovrà presentare dei "finali" possibili, perché essi potranno essere attuabili solo attraverso il gioco.
 - g. Tutto ciò che non e' esplicitato come "vincolo narrativo" può essere interpretato dal curatore del plot. Ad esempio, nei punti precedenti non si dice se la carrozza del treno fa parte di un setting cinematografico, oppure se si tratta di uno scenario postatomico di una stazione abbandonata.
3. Le avventure partecipanti devono essere inedite e il copyright di sola proprietà dell'Autore (o degli Autori in caso di opere collettive).
4. Ogni Autore può partecipare con una o più opere. Gli elaborati dovranno essere inviati per posta elettronica all'indirizzo sottostante compressi in un solo file formato ZIP contenente i testi in formato RTF, Plain Text, o WORD e mappe, diagrammi o illustrazioni non includibili nel testo in formato JPG.
5. Le opere potranno essere di qualsiasi lunghezza. Rimane comunque consigliabile (ma non indispensabile ai fini della valutazione) non superare le 10 pagine.
6. Le opere devono essere corredate da una dichiarazione attestante l'esclusiva proprietà letteraria dell'Autore e l'accettazione delle norme del presente concorso. Sulla dichiarazione vanno altresì indicati nome, cognome, indirizzo, telefono, eventuale indirizzo e-mail dell'Autore e ogni altro dato necessario per identificarlo e contattarlo.
7. Il termine ultimo per l'invio degli elaborati è il **31 Marzo 2008**.
8. La partecipazione al concorso è totalmente gratuita.
9. Le opere saranno valutate dalla Giuria, al momento composta da Roberto Grassi, Sergio Giovannini e Giacomo Sottocasa, che proclamerà l'elaborato vincitore, riservandosi di non assegnare il premio qualora non vi fossero opere di sufficiente qualità.
10. Tutti gli elaborati che supereranno il controllo minimo di qualità verranno pubblicati, in un modulo singolo in formato elettronico, riconoscendone sempre la paternità agli Autori.
11. La lista dei premi verrà comunicata successivamente a questo bando ed il bando sarà conseguentemente aggiornato.
12. La partecipazione al Concorso indica l'automatica accettazione di tutte le norme esposte nel bando. Il giudizio della Giuria è inappellabile. Il mancato rispetto delle condizioni e dei termini fissati dal presente bando comporterà l'esclusione dal Concorso.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Qui di seguito cerco di dare alcune informazioni tecniche relative al concorso.

- Cosa è un Plot?
 - Una buona definizione la si può trovare qui: http://en.wikipedia.org/wiki/Plot_%28narrative%29
 - Nella fiction, un plot o una storyline consiste nella creazione e nell'ordinamento degli eventi di una storia, in particolare verso il raggiungimento di un particolare effetto artistico o emozionale. In altre parole, consiste nel definire ciò che è successo nella storia.
 - Ai fini del concorso, in particolare, è interessante considerare lo **story arc**:
 - **Situazione iniziale** – l'inizio. Consiste nel primo accadimento che fa muovere la storia.
 - **Conflitto o Problema** – l'obiettivo che il personaggio principale della storia deve raggiungere.
 - **Complicazione** – gli ostacoli che il personaggio principale deve superare.
 - **Climax** – il più alto punto di interesse della storia.
 - **Risoluzione** – ciò che accade quando il personaggio principale ha superato tutti gli ostacoli ed ha raggiunto il suo obiettivo, oppure ha fallito nell'ottenere il risultato desiderato e non ha raggiunto il suo obiettivo.
 - **Conclusione** – il risultato finale.
- Cosa è un plot giocabile per Levity?
 - Consiste nel fornire una serie di spunti ed elementi narrativi che possano essere utilizzati come base di partenza per una sessione one-shot. In sostanza il Narratore ed i giocatori partiranno da quanto viene fornito loro e poi svilupperanno una sessione di gioco usando gli elementi forniti dal plot.
 - Alcuni di questi spunti ed elementi narrativi sono forniti dal concorso, altri possono essere aggiunti ed inseriti dal creatore del plot. In particolare, questa edizione del concorso presenta un vincolo di locazione:
 - **L'intera storia dovrà svolgersi in una carrozza di un treno**
 - Attenzione: non parla di scompartimento, parla di carrozza. Significa che ci possono essere più scompartimenti.
 - Presenta anche un vincolo relativamente al numero di personaggi giocatori che non può essere superiore a 5. Poiché Levity consente di muovere più di un personaggio giocante per ogni giocatore, questo vincolo limita a 5 il numero di personaggi giocatori mossi dai giocatori. Naturalmente, il numero di PNG può essere molto superiore, come ad esempio il macchinista, il controllore, altri viaggiatori sul treno, etc...
 - I personaggi dovranno **obbligatoriamente** avere almeno le due caratteristiche vincolanti: IPOCRISIA ed EGOISMO. Naturalmente possono essere descritti solo da queste due caratteristiche.

- Riguardo i flash-back ed i flash-forward si tratta di enunciazioni di un accadimento passato e di uno futuro **che dovrà avvenire nelle modalità descritte esplicitamente**. Non ci sono limiti di tempo, per cui il flash-back può riferirsi a qualcosa accaduto poco prima degli eventi giocati o molti anni prima. Anche il flash-forward non ha limiti di tempo, ma poiché la storia è vincolata alla locazione nella carrozza, esso dovrà enunciare un accadimento che dovrà accadere nella carrozza entro un'ora di gioco.
- Come ultimo commento è importante rimarcare il fatto che non bisogna presentare dei finali, perché essi saranno giocati direttamente dai giocatori.

Esempio breve di plot giocabile, con gli elementi forniti dal concorso. Come notate, si limita a fornire elementi narrativi e di gioco.

FLASHBACK

Berlino, Agosto 1941 - I nemici di Hitler stanno raccogliendo informazioni da passare agli Alleati, in modo da consentire lo sbarco degli Alleati sul continente europeo. Al tramonto, un dossier segreto viene consegnato in una busta marrone ad una fioraia di Berlino da un uomo con cappello ed impermeabile. La donna prende il dossier e sussurra all'uomo, tra le altre, la parola "GEMINI".

SESSIONE DI GIOCO

Tempo di gioco:

- Settembre 1941

Locazione di gioco

- Una carrozza del treno Berlino - Parigi che viaggia la notte del 30 settembre 1941.

Probabili Personaggi Giocanti (In Levity il Narratore può modificare i personaggi che muovono i giocatori in qualunque momento)

- Rita Bauer, giovane donna di 35 anni. Veste in maniera severa e raccoglie i capelli sulla testa. Viaggia con una borsa, che porta in mano, ed un bagaglio. **Conosce Teresa Voeller, ma quest'ultima non lo sa.**
- Franz Kiefer, un piacente uomo brizzolato di 45 anni. Molto elegante, porta una fede al dito e sembra preoccupato. Sta leggendo una rivista sul teatro francese e di tanto in tanto guarda al di fuori dello scompartimento. **Lavora per conto del comando tedesco e sa che su quel treno avverrà uno scambio di documenti importanti.** Viaggia con una ventiquattr'ore ed un bagaglio.
- Giovanni Piccolini, un italiano che commercia con la famiglia Krupp. Viaggia per lavoro tra la Germania, l'Italia e la Francia. Di recente ha avuto alcuni problemi economici. **E' stato fermato poco prima di partire per un controllo dei documenti. Ha nascosto nelle calze un oggetto di particolare valore.**



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

- Teresa Voeller, una tedesca di 25 anni. Veste con una elegante pelliccia di visone bianco e fuma sigarette piccole e sottili. Sembra appartenere ad una famiglia benestante ed è molto silenziosa. Viaggia con una piccola borsetta, contenente il necessaire per il trucco, ed un bagaglio. **E' incinta, ma non ha ancora comunicato questa cosa al padre del suo bambino.**
- Friedrich Stofer, 27 anni, ufficiale SS, compagno di Teresa Voeller. Elegantissimo nella sua divisa d'ordinanza, si sta dirigendo a Parigi per prendere servizio, portando con sé la sua compagna. **Non è il padre del bambino che aspetta Teresa.**

STORY ARC

Situazione iniziale - I personaggi potrebbero trovarsi tutti nello scompartimento. Insieme a loro, nello scompartimento a 6 posti potrebbe sedere un altro viaggiatore che legge silenziosamente un quotidiano.

Conflitto o Problema - tutti i personaggi hanno un conflitto che potenzialmente potrebbe esplodere da un momento all'altro. I semi narrativi esplicitati nel flashback e nelle semplici descrizioni dei personaggi devono servire per esplorare i conflitti per portare avanti la storia. In particolare, ci sono alcuni conflitti da portare all'attenzione.

- Consegna del dossier.
- Gravidanza di Teresa Voeller
- Oggetto nascosto da Piccolini

Complicazione - Ad un certo punto, il treno è costretto a fermarsi, per un guasto alla locomotiva, in una zona di campagna poco illuminata e viene attivata l'illuminazione a candele. Inoltre, potrebbero accadere altri eventi esterni allo scompartimento che spingono i personaggi a dover uscire dallo scompartimento per andare a verificare. La narrazione esplicita tuttavia, dovrà riguardare quello che accade nello scompartimento, come se ci fosse una telecamera puntata solo su quella locazione. Ad esempio, delegando potere narrativo ai giocatori, uno di essi potrebbe dire, la valigia di Rita Bauer si apre di scatto rivelando...

Climax - Certamente il climax dovrebbe riguardare lo scambio del dossier ed altre sottotrame legate alla evoluzione dei problemi dei singoli personaggi.

Risoluzione - ometto la risoluzione perché dipende dallo svolgimento del gioco.

Conclusione - ometto la conclusione perché dipende dallo svolgimento del gioco.

FLASHFORWARD

La testa di Rita Bauer sfonda il finestrino dello scompartimento, uccidendola sul colpo. L'assassino le sfilta il cameo che porta al collo, lo apre e verifica che contiene l'oggetto che sta cercando. Poi esce dallo scompartimento vuoto e si dirige verso la carrozza ristorante.

(Attenzione, per rispettare il regolamento, questo NON è il finale di gioco, ma è un evento che DOVRA' accadere per come è esplicitamente enunciato)