Heavy Hearts

di Andrea “Harbrus” Ortino

# Premessa

Heavy Hearts é un gioco di ruolo per 2 giocatori ideato e sviluppato per il Game Chef 2018 utilizzando il tema “Storie Perdute” e gli ingredienti “Pesare, Marcia e Smussato”.

|  |
| --- |
| *Per una maggiore comprensione del testo: ogni volta che cito il “Giocatore 1” intendo il giocatore che veste i panni di colui che rimugina sulla relazione, mentre con “Giocatore 2” mi riferisco al giocatore nei panni dell’ex-partner.* |

# Introduzione

In Heavy Hearts, il Giocatore 1 vestirà i panni di un personaggio che, incapace di andare avanti e perso nei ricordi di un’importante relazione passata, scoprirà di poter tornare indietro nel tempo ed avere la possibilità di recuperare l’amore perduto (interpretato dal Giocatore 2).

Il gioco é diviso in tre fasi:

* la *Fase di Preparazione* in cui verranno delineati i due protagonisti e la loro relazione perduta.
* la *Prima Fase: Il Ricordo*, in cui si giocheranno scene legate alle memorie della relazione perduta.
* la *Seconda Fase: Contro il Destino*, in cui si marcerà indietro nel tempo per cambiare il destino, sperando in un esito migliore.

# Preparazione

Prendete le Schede Personaggi, la Scheda della Relazione e le Schede delle Scene (Tutte le schede sono in allegato).

Vi serviranno anche dei fogli, dei segnalini di qualsiasi tipo e qualcosa con cui scrivere (consiglio matita e gomma).

La scheda del Giocatore 2 ha due facciate: questo per differenziare i dettagli nella parte frontale che identificano gli elementi così come il Giocatore 1 *ricorda*, con i dettagli sul retro (“*Segreti Giocatore*”) che invece saranno i **segreti**, ossia eventuali informazioni tenute all’oscuro all’ex partner.

Giocatore 2, fai buon uso dei segreti in quanto sono un ottimo mezzo per poter delineare la relazione che c'è stata tra i personaggi e la motivazione della rottura - ma non esagerare con il loro numero e cambiali nel caso fossero incoerenti con il resto dei dettagli emersi.

Oltre le schede personaggio ci saranno: la **Scheda della Relazione**, unica per entrambi, in cui dovranno essere compilati i dettagli chiave della relazione e le **Schede delle Scene** che verranno utilizzate durante la prima e seconda fase.

## Scheda Personaggio

La scheda é formata dai dettagli dei personaggi così come ricorda il Giocatore 1 e sono da considerarsi ai tempi della relazione.

Nella **Scheda Giocatore 2** alcuni degli elementi sono contrassegnati da un “\*”.

Questi elementi sono presenti anche sul retro della scheda nel caso lui o lei decidesse di avere dei segreti.

## Scheda Relazione

Entrambi i giocatori scelgono di comune accordo le seguenti informazioni al fine di compilare la Scheda Relazione.

Giocatore 1, nonostante questa scheda rappresenti i dettagli cosí come il tuo personaggio ricorda, ti consiglio di considerare le proposte del Giocatore 2 anche se ti sembrano *particolari,* dato che potrebbero essere legate ai **segreti** che ha scelto.

* **Durata della Relazione.**
* **Incontro:** Dove e come vi siete conosciuti? Chi c’era con voi?
* **Innamoramento\*:** Quando hai capito che era quello/a giusta/o?
* **Ricordo piú Bello\*:** Il momento piú importante della relazione. Viene scelto sempre di comune accordo tra i giocatori. Nonostante questo rappresenti la scena del ricordo, il partner puó sempre pensarla diversamente. Magari non ha passato per niente un bel momento oppure il suo miglior ricordo era un altro - riporta queste informazioni nel retro della tua scheda, Giocatore 2.
* **Problemi di Coppia\*:** Decidete quali sono stati i problemi nella vostra relazione e scriveteli nella Scheda Relazione. Non vi limitate a dare colpe esterne o legate al Giocatore 2. Dovranno essere scelti 5 problemi di coppia: 4 saranno considerati *Minori*, mentre 1 sarà quello *Critico*.
* **Motivazione della Rottura\*:** Scegliete infine una Motivazione Ufficiale della Rottura e chi ha deciso di interrompere la relazione.

### Segreti e Problemi di Coppia

Nel caso di un ‘\*’, il Giocatore 2 potrà inserire cosa pensa veramente dell’elemento scelto (“*Segreti Giocatore 2*”) sul retro della sua scheda, fornendo una breve motivazione.

Dopo aver finito la compilazione delle schede, mettete sopra la Scheda della Relazione un numero di segalini **Peso** pari a 2 per ogni problema minore e 5 per quello critico. Questi token andranno a costituire il **Peso Totale della Relazione.** Alla fine della Fase di Preparazione, la relazione avrà quindi un peso di 13.

I problemi scelti e il relativo peso indicano ciò che il Giocatore 1 crede e ricorda, non sono verità assolute. Il Giocatore 2, infatti, avrà la possibilità di decidere di avere dei segreti e verità nascoste. Per quanto riguarda i Problemi di Coppia, però, potrà scegliere solo una tra le seguenti opzioni:

* Cambiare fino a 2 motivazioni minori con altre del tutto nuove ma che siano inerenti ai dettagli emersi nella Fase di Preparazione.
* Invertire la gravità di due problemi tra di loro (critico e minore).
* Piazzare un problema critico differente da quello scelto - se lo reputa interessante e coerente con gli altri dettagli.

Qualsiasi sia la decisione del Giocatore 2, quest’ultimo/a deve scrivere sul retro della scheda le variazioni e il peso associato ai cambiamenti (Vedi scheda “Segreti Giocatore 2”).

Come già detto, i dettagli che decidete di dire pubblicamente sono quelli che il Giocatore 1 ricorda e che saranno utilizzate nella prima fase del gioco “Il Ricordo”. Nel caso il Giocatore 2 scelga di avere dei segreti, non deve comunicarli esplicitamente fino alla fase 2 in cui, se lo ritenete opportuno, potrà rivelare parte delle verità in modo piú esplicito durante e dopo la scena “Le Conseguenze”.

Il Giocatore 2, tuttavia, puó far trapelare degli indizi su eventuali false informazioni personali o della relazione anche durante la Prima Fase. É invece obbligato a dare degli indizi su almeno uno dei cambiamenti effettuati circa i Problemi di Coppia anche durante la Prima Fase, cercando di non essere troppo diretto e mantenendo un alone di mistero.

Adesso, prima continuare, presentate i vostri personaggi e spendete un po’ di tempo per discutere sui dettagli emersi pubblicamente per consolidare le idee che avete in mente sul tipo di storia che si vuole fare emergere dal gioco.

# Prima Fase: Il Ricordo

Nella prima fase i due giocatori andranno a vivere i momenti salienti della relazione così come ricorda il Giocatore 1. Si giocheranno 5 scene, ossia: L’Incontro, L’Innamoramento, Il Ricordo piú Bello, Il Declino, Verso La Rottura e La Rottura.

Sarà il Giocatore 1 ad occuparsi di impostare le scene di questa fase, tenendo conto dei dettagli delineati durante la fase di preparazione.

Il Giocatore 2 avrà la possibilità di aggiungere dettagli, personaggi, azioni, colore, indizi su eventuali segreti e di prendere parte al dialogo che scaturirà dall’impostazione della scena.

|  |
| --- |
| Nelle scene cercate di concentrarvi sui momenti vissuti insieme, meglio se nel privato. Nel caso in cui decidiate che la presenza di altri personaggi sia necessaria, questi potranno essere inclusi in qualsiasi momento dai giocatori in maniera descrittiva ma anche nel dialogo. Se sono piú di uno, é possibile dividere l’interpretazione tra i giocatori in modo equo. |

## Scena I – L’Incontro

Per impostare questa scena è necessario dichiarare le circostanze dell’incontro.

Dove eravate? Chi era con voi? Cosa hai pensato non appena l’hai visto/a per la prima volta?

Giocatore 1, descrivi la situazione in maniera chiara e concisa, aggiungendo anche i pensieri del tuo personaggio. Cerca inoltre di dare spazio al Giocatore 2, facendo delle brevi pause tra una frase e l’altra, in modo che lui/lei possa aggiungere dettagli, indizi sui segreti della relazione e colore.

Finita l’impostazione, procedete con la descrizione delle azioni, dei pensieri (solo Giocatore 1) e con il dialogo.

Presentatevi l’un l’altro, chiedete informazioni su eventuali gusti, interessi, lavoro e così via.

Ricordate che i due personaggi saranno gli esponenti di una relazione importante! Almeno per quello che ricorda il Giocatore 1.

La scena si conclude di comune accordo, non appena vi ritenete soddisfatti, oppure quando uno dei personaggi della coppia lascia il luogo dell’incontro.

Una volta finita la scena, ogni giocatore, riferendosi all’altro personaggio e al momento della fine dell’incontro, scriverá nella sua Scheda delle Scene - sezione “L’incontro” - la risposta alla domanda: “Che cosa penso di lui/lei in questo momento?”

Questa operazione deve essere ripetuta alla fine di ogni scena, in modo da delineare maggiormente i personaggi, la loro relazione e le possibili evoluzioni.

## Scena II – L’Innamoramento

Il momento fatidico. Quando il personaggio del Giocatore 1 ha capito di non poter fare a meno del suo partner e di essersi innamorato.

Dove si trovavano? Che cosa stavano facendo?

Stessa struttura delle scene precedenti.

Dopo che la scena è finita, compilate “Che cosa penso di lui/lei in questo momento?” e andate avanti.

## Scena III – Il Momento Piú Bello

Qual é stato il momento che ha segnato maggiormente la vostra relazione?

Come per le altre scene, prima si imposta e poi si procede con la descrizione delle azioni, pensieri e dialogo diretto tra i protagonisti ed eventuali altri personaggi.

La scena termina seguendo le solite regole di chiusura.

Continuate a scrivere in che modo si evolve il pensiero che avete dell’altro prima della prossima scena.

## Scena IV – Il Declino

Sono passati mesi? Anni? Il tempo ha poca importanza.

L’ardore della passione si è affievolito con l’abitudine oppure sono stati elementi esterni ad influenzare la relazione negativamente?

Aldilà delle ragioni, il declino sta per arrivare. Probabilmente ne eri consapevole ma non hai dato tanto peso ai segnali.

Durante il Declino, il Giocatore 1 ricrea il momento in cui ha avvertito che qualcosa non andava.

Questa scena segue le stesse regole delle precedenti. Magari è il primo litigio o un momento di distacco, freddezza, disinteresse da parte di uno dei due.

Il peggio, però, deve ancora arrivare…

## Scena V – Verso la Rottura

L’ora della fine si avvicina. I problemi si accumulano e i bei momenti sono solo un lontano ricordo.

Verso la Rottura é una scena in cui ogni Problema di Coppia deciso durante la preparazione verrà approfondito e delineato.

Iniziando dal giocatore 1, a turno, ogni giocatore sceglie un **Problema di Coppia Minore** e prova a descrivere dei momenti associati ad esso in un massimo di 2-3 frasi.

Queste frasi dovranno concentrarsi sulle circostanze, i pensieri e sentimenti provati fino a questo momento.

Finiti i problemi minori, il Giocatore 1 inizierà a descrivere alla stessa maniera il **Problema Critico**, con l’aiuto del secondo giocatore che potrà aggiungere dettagli, indizi sui suoi segreti, colore e così via. Proseguite fino a che non vi riteniate soddisfatti.

## Scena VI – La Rottura

Ed eccoci alla scena della fine della relazione.

Giocatore 1, imposta la scena secondo le regole canoniche.

Concentratevi sulle emozioni, sui particolari che hanno portato questa coppia a separarsi, basandosi sempre sulle informazioni pubbliche dichiarate durante la fase di preparazione e sull’idea che vi siete fatti dell’altro e della relazione durante le scene.

Sentitevi liberi di modificare e arricchire la **Motivazione della Rottura** che avevate stabilito in Fase di Preparazione, rimanendo coerenti verso la storia emergente.

Alla fine de **La Rottura** scrivete che cosa i personaggi pensano l’uno dell’altro. Dopodiché la seconda fase ha inizio!

# Seconda Fase: Contro il Destino

Dopo che la scena della Rottura ha termine, il Giocatore 1 avrà la possibilità di **Marciare** **Indietro** nel tempo per risolvere un *Problema Critico* oppure un *Problema Minore* che lui/lei crede essere la causa scatenante della fine della relazione.

Il Giocatore 1 potrà suggerire le circostanze della scena in cui proverà ad agire diversamente, per poi cedere il compito dell’impostazione delle scene al Giocatore 2, che dovrà seguire il solito modello usato nella prima fase a meno che non é specificato diversamente.

## Scena I – Smussare gli Spigoli

Il Giocatore 1 dichiara se vuole rischiare e tentare di risolvere il **Problema Critico** oppure prendere la via piú semplice scegliendo un **Problema Minore**.

Il rischio maggiore dietro questa scelta, però, si ha quando il problema scelto potrebbe non essere stato davvero reale per il Giocatore 2, dato che quest’ultimo, durante la preparazione, ha avuto la possibilità di mentire e cambiare le circostanze (Vedi *Segreti e Problemi di Coppia*).

Se il Giocatore 1 è stato però attento ai dettagli aggiunti alle varie scene della prima fase dal Giocatore 2, probabilmente avrà avuto la possibilità di cogliere gli indizi necessari per scoprire la verità.

Dopo aver deciso che problema di coppia tentare di risolvere, il Giocatore 2 inizia con l’impostazione della scena. Questa scena avverrà temporalmente tra la scena *Il Declino* e *Verso la Rottura*, quando il problema scelto cominció a manifestarsi (non considerate gli altri Problemi di Coppia in questa scena).

Durante l’impostazione della scena, Il Giocatore 1 potrà aggiungere dettagli che preannunciano le azioni di **Smussamento**, pensieri e/o colore.

Una volta inquadrata la situazione, il dialogo, i pensieri e le azioni dei personaggi avranno inizio.

Durante questa scena, affinché si eviti una nuova rottura, il Giocatore 1 dovrà convincere e spiegare al Giocatore 2 come intende *smussare* e risolvere i problemi che stanno insorgendo e quali sono le sue decisioni per il futuro.

Una volta che si dichiara la conclusione della scena, il Giocatore 2 dovrà valutare se gli sforzi dell’altro giocatore abbiano avuto successo o se tutto sia stato un ennesimo fallimento.

L’esito della scena deve essere mantenuto segreto, così come gli eventuali cambiamenti al **Peso Totale della Relazione**. Il Giocatore 2 deve aggiornare la scheda dei segreti con gli eventuali cambiamenti.

Alcune domande che il giocatore 2 dovrebbe porsi sono:

* Il problema è stato risolto?
* Si sono manifestati altri problemi? Sono da considerarsi Critici o Minori? Fai riferimento alla tua scheda e natura del personaggio confrontando il nuovo peso del problema con quelli esistenti.
* Il problema che il Giocatore 1 tentava di risolvere era tra i problemi da me scelti?

A seconda delle risposte a queste e altre domande che il giocatore 2 ritiene utile porsi, si avranno diversi gradi di fallimento e successo.

* **Fallimento Totale:** Il Giocatore 1 ha fallito nella risoluzione del problema, o il problema scelto non era realmente un problema per il Giocatore 2, o il problema scelto aveva segretamente un peso maggiore e non é stato risolto, oppure un nuovo problema di coppia é insorto senza che quello esistente sia stato risolto.

Giocatore 2, aggiungi segretamente un numero di segnalini *peso* alla relazione come descritto qui sotto:

* Nel caso in cui il Giocatore 1 fallisca nella risoluzione del problema scelto, il Giocatore 2 aggiungerà **segnalini peso** alla relazione pari al peso del problema non risolto.
* Nel caso il problema scelto dal Giocatore 1 non fosse realmente un problema, aggiungi lo stesso il peso associato a quel problema (valore pubblico).
* Nel caso in cui il problema abbia un peso segreto maggiore *(*così come scritto nella scheda *Segreti del Giocatore 2*), rispetto a quello pubblico, aggiungi segnalini peso alla relazione pari a al peso del problema segreto.
* Nel caso si sia creato un nuovo problema in aggiunta a quello esistente, decidi se questo sia Critico o Minore e aggiungi segnalini peso alla relazione pari al peso del problema peggiore (nel caso di due problemi di uguale gravità es. “2 Minori” si aggiungerà solamente il peso del nuovo problema).
* **Fallimento Parziale:** C’è stato un tentativo non del tutto riuscito da parte del Giocatore 1 nel risolvere il problema o il Giocatore 1 ha risolto il problema ma ne ha causato uno nuovo (Giocatore 2, decidi se questo nuovo problema sia Critico o Minore).

Giocatore 2, aggiungi segretamente un numero di segnalini peso alla relazione:

* Pari al peso del problema non risolto - 1, nel primo caso di fallimento.
* Pari al peso del nuovo problema che è emerso - 1, nel secondo caso di fallimento
* **Successo Parziale:** Il Giocatore 1 ha smussato il problema scelto anche se ancora i suoi effetti si fanno sentire, oppure è riuscito a risolvere il problema scelto ma solo temporaneamente.

Giocatore 2, sottrai segretamente un numero di segnalini peso alla relazione pari al peso del problema risolto parzialmente -1.

* **Successo Totale:** Il problema ormai è solo un ricordo e le azioni intraprese sembrano pure condizionare positivamente altri problemi e la coppia in generale.

Giocatore 2, sottrai segretamente un numero di segnalini peso alla relazione pari al peso del problema risolto.

Solamente soluzioni molto efficaci e che generano positività nella relazione (oltre che risolvere il problema in questione) possono essere considerati un successo totale.

Una volta aggiornata la scheda dei segreti del Giocatore 2 e il peso della relazione segreto, si puó procedere alla prossima scena.

## Scena II – Le Conseguenze

Giocatore 2, imposta una scena dove emergono le *conseguenze* dell’azione di **smussamento** intrapresa dal Giocatore 1 nella scena precedente.

Descrivi il luogo in cui eravate, che cosa stavate facendo e altri dettagli di colore, dopodiché passa subito al dialogo e alle azioni, facendo trasparire i risultati delle azioni precedenti e rivelando parte dei segreti affini, se lo ritieni opportuno, per migliorare la qualità della storia.

Se si sono generati ulteriori problemi, esprimi il tuo disappunto verbalmente e/o con azioni.

Se invece il Giocatore 1 è riuscito in qualche modo ad alleggerire la tensione, fai in modo che lui o lei abbia i mezzi per capire.

In questa scena sarà il Giocatore 2 a decidere quando chiudere.

Un ottimo momento di chiusura si ha quando entrambi i giocatori hanno avuto modo di delineare la situazione e di esprimere le loro reazioni a riguardo.

Il Giocatore 1 deve essere premiato nel caso in cui i suoi sforzi abbiano avuto successo, e viceversa, lasciato nel dubbio e nella paura di aver commesso nuovi errori in caso di successi parziali o fallimenti.

Per aumentare la drammaticità delle prossime scene é necessario che ci siano ancora dei dubbi. *Incertezze minori* anche in situazioni di successo totale costringeranno il Giocatore 1 a *pesare* le sue prossime decisioni con ancora piú cautela.

## Scena III – La Decisione

Giocatore 1, descrivi brevemente i tuoi pensieri: cosa hai provato nel rivedere l’amore perduto? Credi che questa volta sia andata diversamente? O hai solo rovinato tutto? Vorresti riprovarci?

Dopodiché, scegli tra:

* *Marciare Indietro* nel tempo nuovamente.
* *Marciare Avanti* nel presente ed accettare l’esito delle tue azioni qualunque esso sia.

Il passato è ormai stato cambiato. Nel caso il giocatore torni indietro, le azioni della sua ultima marcia e le relative conseguenze, dovranno essere considerate valide così come risolte dal Giocatore 2 nella scena precedente.

Tornate indietro alla “Scena I – Smussare gli Spigoli”, aggiungendo l’obbligo di scegliere un problema differente da quello precedente.

In caso contrario proseguite con “Scena Finale - L’Epilogo”.

La Scena de “La Decisione” puó essere giocata solamente una volta a partita.

## Scena Finale – L’Epilogo

Il Giocatore 1 ha cercato di cambiare le sorti della sua storia perduta.

Avrà smussato gli spigoli e alleggerito i problemi della relazione? Oppure sarà stato solamente un vano tentativo?

Il Giocatore 2 rivela tutte le informazioni segrete ed il *Peso Totale della Relazione*.

Leggete l’epilogo associato al peso della relazione nella *Tabella Epilogo* per avere delle indicazioni sul possibile finale, dopodiché entrambi i giocatori descriveranno le sorti del proprio personaggio e della relazione.

Come stanno andando avanti nel caso in cui ognuno sia andato per la propria strada? Com’è continuata la loro relazione nel caso fortunato in cui il Giocatore 1 sia riuscito nel suo intento?

Si sta per chiudere il sipario!

### **Scenari Epilogo**

Questi riportati qui sotto sono dei possibili scenari utili a creare un finale affine al peso della relazione con cui avete concluso il gioco.

Confrontate il *Peso Totale della Relazione* con i numeri della Tabella Epilogo e decidete le sorti del vostro personaggio e della relazione in base a quanto trovate scritto.

Magari é stato tutto frutto dell’immaginazione e quindi in realtà l’amato/a si é ugualmente rifatto/a una vita con qualcun altro.

Oppure, é stato davvero possibile il viaggio temporale e vi ritrovate insieme a letto, abbracciati e felici, con piú o meno piccoli problemi da risolvere.

La costruzione dell’epilogo va fatta insieme, alternandosi in brevi spezzoni di scena che descrivono cosa il vostro personaggio sta facendo e pensando e cosa ha intenzione di fare.

|  |
| --- |
| *Esempio:*  Peso della Relazione = 9  **Giocatore 1**: “John si ritrova nel presente. É sconvolto per quanto é riuscito a fare. É stato tutto vero? Si chiede. Ma, tralasciando dubbi a cui non potrebbe rispondere, si mette il giubbotto e corre a casa di Sarah.”  **Giocatore 2**: “Sarah é intenta a cucinare. La madre é a letto stanca e ha lasciato i doveri di casa a lei. Mentre si appresta a prendere degli ingredienti dal frigorifero, vede dalla finestra una figura a lei molto familiare…Che cosa ci fa qui? Pensa.”  Proseguite così fino a quando ritenete di aver coperto tutti i punti principali per poi concludere la storia! |

### Tabella Epilogo

* **6:** I tuoi sforzi hanno avuto il successo meritato. Tutto é andato per il meglio. Sei molto speranzoso/a per il futuro.
* **7-8**: Hai fatto un po’ un pasticcio e forse il problema principale sembra permanere, ma ci sono delle ottime basi per risolverlo. Sei sicuro/a di aver dato del tuo meglio. Non resta altro che scoprire cosa ti riserva il futuro.
* **9-10**: Hai combinato dei pasticci, nuovamente. Forse é la tua natura, forse non era destino, ma il tuo cuore ha ancora un po’ di speranza. Non impari dai tuoi errori, ma sicuramente sei in uno stato migliore di quello iniziale.
* **11-12**: Hai preso decisioni molto discutibili anche se tutto sommato sei riuscito a mettere una toppa su qualche problema. Non hai idea se tutto questo sia stato reale, ma non te ne preoccupi piú di tanto. Corri da lui/lei, speranzoso di poter avere una possibilità di futuro insieme, anche se in fondo temi che potrebbe non andare per il meglio.
* **13**: Non é cambiato un bel niente, sei di nuovo al punto di partenza. L’unica cosa che speri e di poterla/o rivedere per avere una conferma e capire se davvero é stato tutto reale o se sei impazzito/a.
* **14-15**: Nonostante i tuoi sforzi hai solo causato piú problemi che altro. Cosa starà facendo lui/lei?
* **16-1**7: La tristezza é maggiore, i ricordi non lasciano la tua mente e adesso senti di avere piú colpe rispetto alla prima volta. Passerà tutto prima o poi?
* **18-19**: “Ma cosa ho combinato?” Dici tra te e te, mentre le lacrime scendono sul tuo viso. Sei impazzito/a? Non poteva andare peggio, credi. Avrai il coraggio di affrontare la realtà?
* **20-23**: Dovresti lasciare andare il passato e concentrarti sul presente, ma é ancora troppo difficile per te da accettare. Forse in futuro? Per ora non hai la forza perché la tristezza e il rimorso sono troppo pesanti. Dove sarà lui/lei? Ti chiedi ancora una volta. Avrai imparato qualche lezione da questa esperienza? Probabilmente sei solo un caso disperato.

# Considerazioni Finali

Quante volte ci siamo tormentati con domande del tipo “Ma se avessi fatto…che cosa sarebbe successo?” Purtroppo la vita non ci permette di cambiare il nostro passato. Da qui nasce l’idea del mio gioco, ossia avere l’opportunità di salvare una storia d’amore perduta.

Sia il Tema che gli Ingredienti del Game Chef 2018 sono stati di grande aiuto allo sviluppo della mia idea e penso proprio di andare a dare un’occhiata anche alle competizioni passate per avere nuove idee di design. Quello che sicuramente mi piacerebbe introdurre in futuro sono esempi di *actual play*, appendici, maggiore coerenza lessicale, approfondimenti sulle meccaniche proposte e sulle fasi di gioco.

Un saluto,

Andrea “Harbrus” Ortino