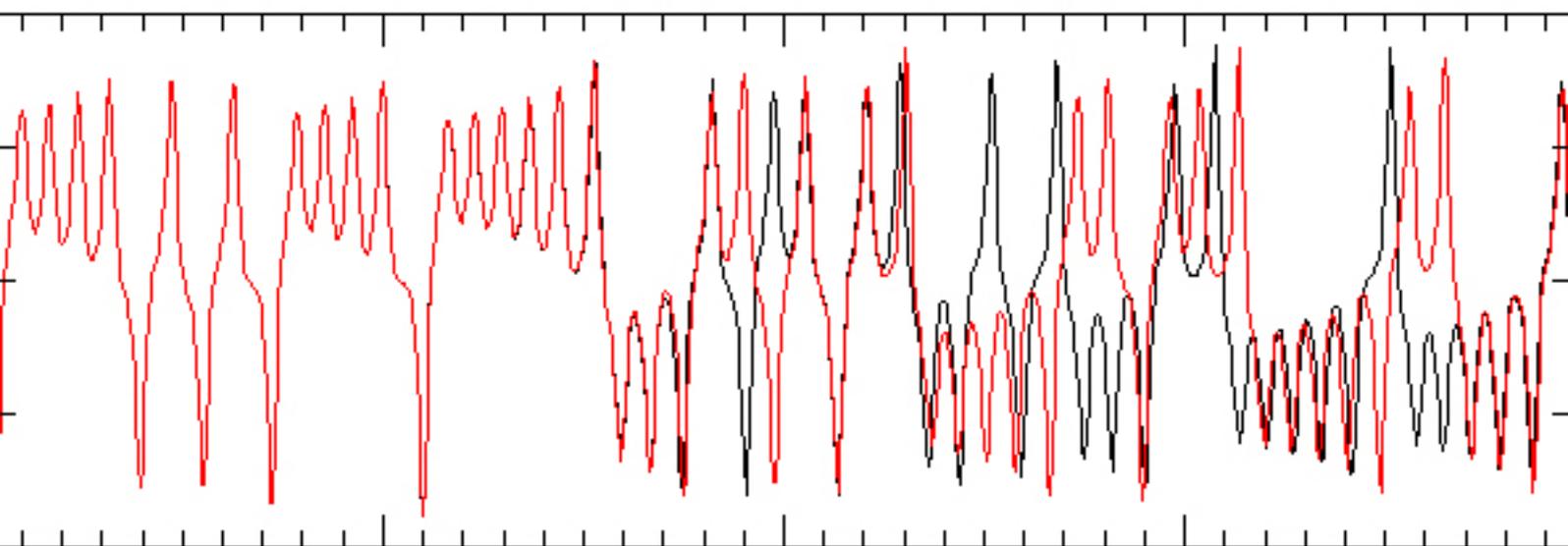


# WAVELENGTH



Scenario per due giocatori  
a cura di  
Francesco "Ruggerfred" Sedda  
Luca De Giglio

# INTRODUZIONE

Questa è la storia di una coppia di novelli fidanzati. Che si conoscessero da molto o che si siano appena conosciuti non ha importanza in quanto i due personaggi si trovano sentimentalmente sulla stessa lunghezza d'onda.

WAVELENGTH mette in scena momenti di vita quotidiana della coppia seguendo la teoria dell'effetto farfalla.

Le scene giocate avranno di volta in volta un elemento di contrasto aggiuntivo, fino alla fine della relazione di coppia dei due personaggi.

Compito dei giocatori sarà approfondire il carattere dei personaggi nel corso delle scene.

# ESECUZIONE

Due giocatori interpretano due fidanzati mentre un terzo si occuperà della gestione del LARP e delle scene.

Il gestore definirà ogni scena descrivendone brevemente il setting ad alta voce e non darà informazioni in più dopo questa introduzione: se i giocatori sentiranno il bisogno di ulteriori dettagli in più saranno liberi di aggiungerli a piacimento. Un altro compito che spetta al gestore è quello di concludere le scene quando lo riterrà necessario.

La prima scena di gioco (scena Zero) non avrà contrasti e servirà a definire i nomi dei due personaggi e un lieve background.

Scena iniziale e finale saranno le uniche scene che verranno concluse su decisione dei due giocatori anziché del gestore.

Nelle scene successive alla Zero i giocatori saranno obbligati ad inserire un numero di contrasti crescente di uno per ogni scena successiva.

## **Schema Scena-Conflitti per Scena:**

*Scena Zero: nessun conflitto.*

*Scena 1: un conflitto.*

*Scena 2: due conflitti.*

*[...]*

*Scena N: N conflitti.*

# TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui i due personaggi non riescono più a portare avanti la loro relazione a causa dei troppi conflitti.

Per poter terminare il gioco, entrambi i personaggi dovranno volere la fine della relazione: il gioco non termina nel caso uno di loro voglia continuarla.

# ISPIRAZIONI

L'ispirazione del gioco è nata da una lezione di Cultura del Progetto basata sulla teoria del Caos.

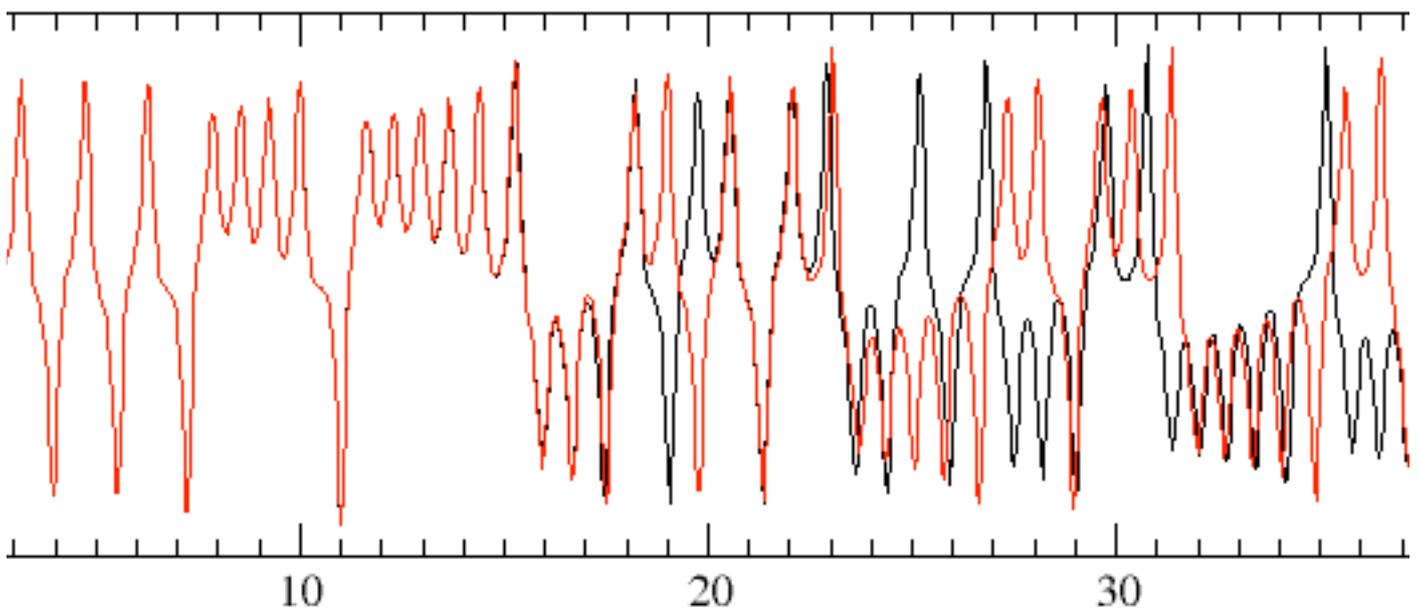
Particolare peso hanno avuto il grafico di Edward Lorenz, la teoria dell'Effetto Farfalla e ad una metaforica interpretazione dell'Entropia.

Referenze ludiche sono state per alcuni punti il manifesto "Vi åker jeep" e in particolare il gioco "Lady & Otto" (2005, Frederik Berg Olsen).

# RINGRAZIAMENTI

Grazie a Elisa Di Franco e Sonia Messori per avermi permesso di playtestare il gioco e ad Amos Bianchi per l'ispirazione derivante dal suo corso di Cultura del Progetto.

Lorenz system



Francesco "Ruggerfred" Sedda  
rugerfred@gmail.com  
<http://rugerfred.com>

Luca De Giglio  
ludegiglio@gmail.com