

Un'analisi sulla semplicità della struttura di Lupo Solitario, fondamentale per trasformare un librogame in capolavoro

Il rombo sotto al cofano

di **Stuart Lloyd**

Recentemente ho rigiocato tutta la serie di Lupo Solitario e ho riassaporato la semplicità dell'esperienza ludica: non si avverte nessuna meccanica complicata e il combattimento si risolve semplicemente prendendo un numero dalla Tabella del Destino e incrociando il risultato su un'altra tavola. Tutti i calcoli complicati che ci stanno dietro sono già stati fatti per te. In altre occasioni, risolvere le situazioni è legato alla conoscenza di una certa arte per evitare problemi (spesso minori) e quindi è altrettanto facile da controllare. Altre evenienze sono determinate dalla scelta di un numero a caso, che talvolta può essere modificato se conosci una certa arte.

E questo è tutto! Le meccaniche che governano ogni possibile situazione non sono mai apertamente spiegate: tu le vedi all'opera, ne senti il "rombo", per così dire, ma tutti i meccanismi del motore sono sotto al cofano. Normalmente basta conoscere l'arte giusta o ottenere un certo numero casuale. Questo mi ha ricordato

che ci vogliono regole semplici per rendere scorrevole l'esperienza del lettore. Evitare i dadi o renderli meno visibili è già un vantaggio e meno sono le variabili da modificare (Combattività e Resistenza), meglio è. Naturalmente, questo significa che è più difficile sapere come te la saprai cavare con il tuo personaggio in situazioni diverse da quelle previste più frequentemente (Sono bravo a contrattare? E a sgattaiolare nell'ombra?), ma questi sono i compromessi necessari per avere un sistema più semplice e non c'è niente di male. Il messaggio del Davide e Golia di Malcom Gladwell (e anche delle Lezioni Americane di Italo Calvino, n.d.t.) è che "di più" non è necessariamente meglio. Davide non batte Golia nonostante la sua debolezza, ma proprio per merito della sua debolezza. In questo modo, un sistema semplicissimo fino a essere frammentario (in confronto a

un regolamento per un gioco di ruolo) diventa un vantaggio per un librogame, mentre provare a emulare l'approccio esaustivo di molti gdr diventa una perdita di tempo. Vediamo perché. Un librogame è qualcosa che leggi finché non lo completi, finché ti rendi conto che le tue probabilità di completarlo sono più basse della possibilità di vincere la lotteria, oppure

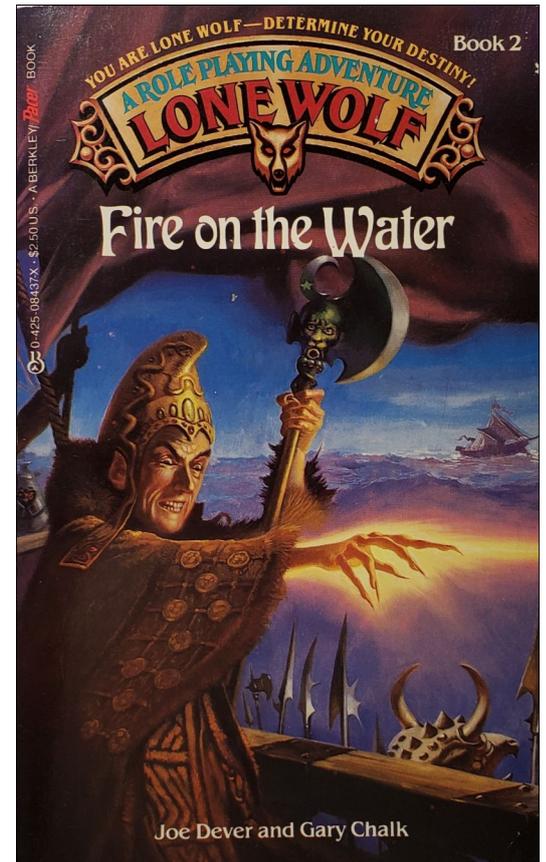
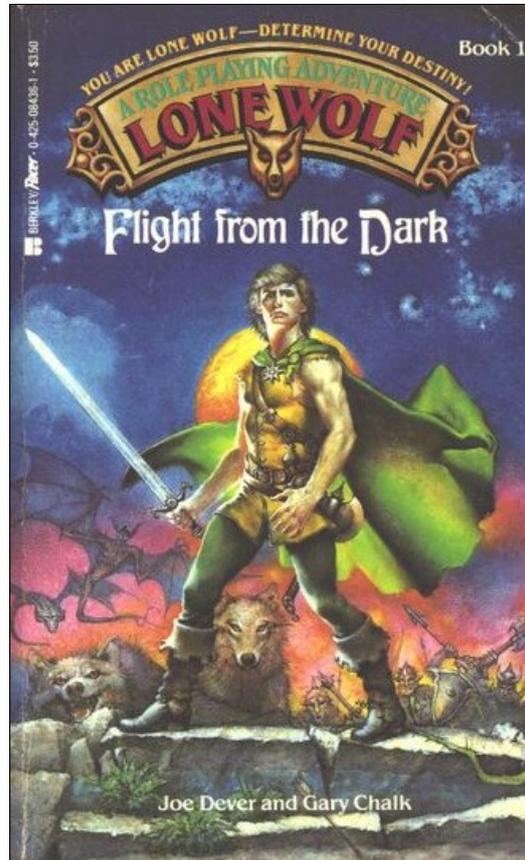
finché ti stanchi di girare a vuoto. Una singola campagna di un gioco di ruolo, invece, può durare anche dieci anni senza problemi, per cui si trascorre molto meno tempo giocando con un librogame, si incontrano molte meno situazioni e le scelte disponibili sono molto più limitate.

Per questi motivi, un regolamento completo che copra ogni possibile situazione non è necessario se, per esempio, devi sgattaiolare una sola volta in tutto il librogame. Le caratteristiche che ti servono veramente sono quelle che devi utilizzare spesso e poi, con un po' di immaginazione, puoi usare poche caratteristiche per coprire un ampio ventaglio di situazioni (come la Fortuna in Dimensione Avventura e Sortilegio). Se poi si presenta lo stesso qualche situazione che non si può proprio gestire con poche caratteristiche, allora basta sempre lanciare un dado e decidere le con-



sequenze in base al risultato. Se i risultati sono logici e le probabilità credibili, non c'è problema! Lupo Solitario usa abbastanza spesso questo trucco: ci sono diverse situazioni dove devi semplicemente scegliere un numero casuale e stare a vedere che cosa succede. Non è nemmeno necessario rendere questi test completamente coerenti tra i vari libri: per esempio nel libro X sgattaioli via silenziosamente con un risultato tra l'1 e il 4 e invece nel libro Y ti dice bene solo con un risultato tra l'1 e il 3. Magari nel libro Y la situazione è diversa, magari il pavimento fa più rumore, magari le guardie sono più attente... Una volta mi preoccupavo di chiarire l'esatta giustificazione per cui i lanci di dado come quelli detti richiedono risultati differenti e mi sforzavo di creare sistemi onnicomprensivi e superdettagliati, ma ora mi rendo conto che erano sforzi inutili. I sistemi di quel tipo possono forse andare bene per i giochi di ruolo, dove i giocatori decidono cosa vogliono fare e il Master ha bisogno di linee guida per interpretare ogni azione possibile e immaginabile in modo coerente e costante, per costruire un intero mondo di fantasia. In Traversata infernale, una spada costa 4 Corone d'oro e una notte in una locanda costa 2 Corone d'oro. È realistico pensare che due notti in locanda valgano quanto i materiali, il tempo e gli attrezzi del fabbro che ti forgia la spada? Evidentemente no.

Il lettore di Lupo Solitario si trova mai a calcolare il costo della vita del suo eroe giorno per giorno? Ha mai la possibilità di passare per tutti i negozi di una città per confrontare i prezzi? O di comprare dei lingotti di fer-



ro e forgiarsi la spada da solo? Evidentemente no. In Lupo Solitario nella maggior parte dei casi non è nemmeno importante sapere esattamente con che arma stai combattendo, tranne che per le abilità speciali con le armi. Combattere qualcuno con una lancia è esattamente la stessa cosa, dal punto di vista delle meccaniche di gioco, che combatterlo con una spada, eppure non è difficile intuire che le tecniche di combattimento sono diverse e che ogni arma ha i suoi vantaggi e svantaggi. The Wizard of Tarnath Tor è uno dei pochi librogame che tiene veramente conto dell'arma che usi, ma a par-

te questo, gli altri librogame al massimo hanno il classico danno diverso di armi da taglio e da botta contro gli scheletri. Calcolare costi realistici per gli oggetti richiede molto sforzo per un dettaglio che i lettori non apprezzeranno: non ho mai letto una recensione dove si sia perso tempo a ricercare e confrontare i costi relativi di ogni oggetto in un librogame. Si corre il rischio di assalire il lettore con talmente tanti dettagli da impedirgli in pratica di gustarsi l'avventura. In questo modo, il regolamento leggero richiesto dalla natura dei librogame può diventare un vantaggio. Se la sospensione di incre-

dulità non viene incrinata dai risultati di un particolare tiro di dado, allora poco importa avere completa visibilità del metodo utilizzato per decidere le sue conseguenze: che sia un calcolo raffinato, uno studio storico approfondito, un'intuizione o anche semplice arbitrio dell'autore. L'importante è sentire il rombo del motore che fa scorrere la storia senza impuntamenti: la visione degli ingranaggi del motore può restare coperta senza problemi dal cofano. Sono le belle sorprese della vita.

Traduzione di Alessandro "Yaztromo" Viola