



Comune
di Bologna

Quartiere
Borgo Panigale
Reno



Giocare in Biblioteca - progetto di aggregazione ludica per ragazzi

Lunedì e mercoledì dalle ore 19,00 presso la biblioteca di Borgo Panigale via Legnano 2 (accesso laterale)

Laboratori gratuiti rivolti a ragazzi e giovani con il seguente programma

Accesso libero fino a capienza massima

Serate di Videogaming: "Console Wars - A Videogame Story"

Mercoledì 9 novembre - SEGA does what Nintendon't - SNES vs Mega

Drive Incipit della giornata:

Determinata a vincere la guerra dei 16-bit, SEGA accompagnò il lancio del suo Mega Drive con una strategia di marketing particolarmente aggressiva, progettata per valorizzare - in maniera fuorviante - i punti di forza della console rispetto alla sua diretta concorrente. Questi sono gli anni di "SEGA does what Nintendon't", di pubblicità create per convincere il pubblico a "cambiare bandiera" sfruttando la risonanza di feature inesistenti o mai realmente utilizzate, come il famoso "blast processing". La condotta di SEGA si rivelò particolarmente efficace con il pubblico statunitense, più sensibile a questo genere di tattiche antagonistiche, e permise all'azienda di guadagnare molto terreno rispetto a quanto fatto nella generazione precedente con il Master System.

Giochiamo:

Verranno messe a disposizione le due console con relativi televisori a tubo catodico e giochi da poter provare liberamente.

Verrà chiesto ai partecipanti di eleggere il vincitore di questa console war.

Venerdì 11 novembre - La guerra in tasca - GameBoy vs GameGear vs Atari

Lynx Incipit ed introduzione alla giornata:

A partire dal 1989 un certo numero di importanti console portatili furono rilasciate sul mercato a poco meno di un anno l'una dall'altra: il Game Boy di Nintendo, il Game Gear di Sega e l'Atari Lynx. Mentre il Game Boy utilizzava un display monocromatico, sia il Game Gear che il Lynx avevano display a colori. Poiché queste versioni portatili erano coinvolte nella guerra tra console Sega e Nintendo, sono state anche soggette a pesanti marketing e pubblicità per cercare di attirare i consumatori. Tuttavia, il Game Boy alla fine vinse questa battaglia, vendendo oltre 118



Comune
di Bologna

Quartiere
Borgo Panigale
Reno



milioni di unità nel corso della sua vita (comprese le revisioni future) rispetto ai 10 milioni del Game Gear e ai 3 milioni del Lynx. Il Game Boy inizialmente veniva venduto per \$50 o più in meno rispetto ai suoi concorrenti e aveva una libreria di giochi più ampia, inclusa quella che è considerata la killer-app del palmare, Tetris, che attirava i non giocatori ad acquistarla.

Giochiamole:

Verranno messe a disposizione le tre console portatili e relativi giochi da poter provare liberamente.

Verrà chiesto ai partecipanti di eleggere il vincitore di questa console war.

Mercoledì 16 novembre - Tra i due litiganti il terzo è Sony - Playstation vs Nintendo 64 vs Saturn

Incipit ed introduzione alla giornata:

Arriviamo al 1994, l'anno d'esordio di Sony nel mercato console e della definitiva consacrazione del 3D come nuova frontiera del videogioco. Dopo il fallimento dell'accordo con Nintendo per la produzione di un SNES con supporto ai CD-Rom, il colosso di Tokyo decise di unirsi alla concorrenza con una macchina estremamente versatile, progettata per accogliere un'offerta ludica in grado di suscitare l'interesse di un pubblico quantomai vasto. Il messaggio di Sony era chiaro: PlayStation è la scelta migliore per i giocatori di tutte le età. Questa divenne la colonna portante di una campagna pubblicitaria che recuperava alcuni degli aspetti di quella portata avanti qualche anno prima da SEGA, ma senza arrivare ai medesimi eccessi, con l'obiettivo di raggiungere una platea più matura e svincolare il videogioco dal concetto di "giocattolo ad alta tecnologia". Col contributo di una libreria assolutamente incredibile, rinfoltita grazie a un supporto massiccio da parte delle grandi software house, Sony riuscì quindi in un'impresa ritenuta quasi impossibile: sottrarre a Nintendo la corona di re del mercato videoludico. Con oltre 100 milioni di PlayStation vendute, contro i 33 di Nintendo 64 e i 9 di Sega Saturn (la macchina che segnò l'inizio della fine del percorso di SEGA nel mercato dell'hardware), il nuovo arrivato Sony si portò a casa la generazione. Nintendo aveva dalla sua un gran numero di esclusive formidabili come Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, ma la varietà dell'offerta di PlayStation era semplicemente insuperabile. In linea con la rotta segnata dal marketing, in questi anni la console war finì col coinvolgere nuove fasce d'utenza, ma di nuovo il conflitto riguardava più la lotta commerciale che lo scontro tra le diverse community.

Giochiamole:

Verranno messe a disposizione le tre console con relativi televisori a tubo catodico e giochi da poter provare liberamente.

Verrà chiesto ai partecipanti di eleggere il vincitore di questa console war.

Venerdì 18 novembre - L'ultima battaglia del samurai - Dreamcast vs Playstation 2 vs GameCube vs Xbox

Incipit ed introduzione alla giornata:

L'inizio del nuovo millennio vide l'ingresso in campo di un nuovo avversario per SEGA, Nintendo e



Comune
di Bologna

Quartiere
Borgo Panigale
Reno



bologna
BIBLIOTECHE
biblioteca BORGO PANIGALE

Sony, che ancora una volta rivoluzionò gli equilibri dell'industria. La proposta di Microsoft era in buona sostanza un PC "vestito" da console, dotato di feature assolutamente innovative per il mercato di riferimento, tra cui un hard disk integrato e la possibilità di connettersi alla rete senza bisogno di periferiche aggiuntive. Una caratteristica, quest'ultima, già presente nel compianto Dreamcast, una macchina avveniristica che purtroppo pagò lo scotto delle pessime strategie messe in atto da SEGA. Malgrado il successo esplosivo, Dreamcast uscì dai giochi ad appena due anni dal suo esordio, lasciando campo libero a PlayStation 2, Xbox e GameCube. Al netto di una proposta eccellente, la console di Nintendo portò a un'ulteriore contrazione delle vendite per la compagnia giapponese, che venne superata di poco dall'esordiente Microsoft e di gran lunga da una Sony apparentemente inarrestabile.

Giochiamole:

Verranno messe a disposizione le due console con relativi televisori LCD e giochi da poter provare liberamente.

Verrà chiesto ai partecipanti di eleggere il vincitore di questa console war.

Serate di Giochi da tavolo e di ruolo: un'alternanza tra vivere il gioco e la strategia

Un ciclo di 8 incontri settimanali di 2/3 ore l'uno, durante i quali con alternanza verrà spiegato ai ragazzi cosa sono i giochi da tavolo, come funzionano e come possono progettarne uno insieme. Per le serate di gioco di ruolo, ispirate alla nota serie "Stranger Things", mireremo a far avvicinare i ragazzi ad un tipo di attività ludica che preveda l'utilizzo della narrativa e della fantasia.

Il materiale necessario sarà fornito da Associazione Bologna Nerd.

Mercoledì 23 novembre - Gioco di ruolo - Hellfire Club Bologna

Breve introduzione al gioco di ruolo, spiegazione delle varie figure di gioco e della dinamica. Supporto alla creazione della scheda personaggio di ogni partecipante e introduzione dell'avventura.

I quattro incontri saranno utilizzati dai "master" (coloro che coordinano l'avventura) per introdurre i ragazzi al gioco di ruolo, supportarli nella creazione della loro scheda personaggio e guidarli nello svolgimento del gioco fino alla risoluzione dell'avventura, spiegandogli lungo il percorso modalità di gioco e tecniche utilizzabili.

Venerdì 25 novembre - Gioco da tavolo - Conoscere i giochi da tavolo

Nel primo incontro si imparerà a conoscere il mondo dei giochi da tavolo: partendo dai classici Monopoly e Risiko, verrà raccontato come si sviluppa e differenzia il gioco da tavola moderno, imparando a declinare le maggiori caratteristiche.

I partecipanti avranno modo di confrontarsi con giochi German, American, competitivi, cooperativi, astratti, ambientati, gestionali, push your luck, party game; in questo modo potranno capire in



Comune
di Bologna

Quartiere
Borgo Panigale
Reno



autonomia le loro preferenze e scegliere ulteriori giochi da provare con maggiore consapevolezza.

Mercoledì 30 novembre - Gioco di ruolo - Hellfire Club Bologna

Sviluppo dell'avventura guidata. I quattro incontri saranno utilizzati dai "master" (coloro che coordinano l'avventura) per introdurre i ragazzi al gioco di ruolo, supportarli nella creazione della loro scheda personaggio e guidarli nello svolgimento del gioco fino alla risoluzione dell'avventura, spiegandogli lungo il percorso modalità di gioco e tecniche utilizzabili.

Venerdì 2 dicembre - Gioco da tavolo - Gioco all'opera!

Nel secondo incontro l'associazione porterà diversi giochi provenienti dalla sua libreria, proponendo una sessione di gioco libero ai partecipanti. Questi saranno accompagnati dai "docenti", che guideranno i giocatori in base alle loro preferenze e spiegando le regole dei giochi scelti. I partecipanti avranno modo di comprendere meglio le meccaniche distintive e gli elementi introdotti durante il primo incontro, così da arrivare preparati al 3 incontro.

Mercoledì 7 dicembre - Gioco di ruolo - Hellfire Club Bologna

Proseguimento dell'avventura guidata. I quattro incontri saranno utilizzati dai "master" (coloro che coordinano l'avventura) per introdurre i ragazzi al gioco di ruolo, supportarli nella creazione della loro scheda personaggio e guidarli nello svolgimento del gioco fino alla risoluzione dell'avventura, spiegandogli lungo il percorso modalità di gioco e tecniche utilizzabili.

Venerdì 9 dicembre - Gioco da tavolo - Crea il tuo gioco

Il terzo incontro sarà totalmente dedicato alla sperimentazione e alla creatività. Partendo dai concetti spiegati negli incontri precedenti, i partecipanti proveranno a creare un prototipo di gioco da tavolo, ispirandosi alle meccaniche introdotte nei momenti precedenti e ai giochi provati. I partecipanti saranno quindi riuniti in gruppi di 3-4 persone per poter ideare e realizzare il gioco grazie al materiale fornito dall'associazione.

Mercoledì 14 novembre - Gioco di ruolo - Hellfire Club Bologna

Conclusione dell'avventura, raccolta feedback. I quattro incontri saranno utilizzati dai "master" (coloro che coordinano l'avventura) per introdurre i ragazzi al gioco di ruolo, supportarli nella creazione della loro scheda personaggio e guidarli nello svolgimento del gioco fino alla risoluzione dell'avventura, spiegandogli lungo il percorso modalità di gioco e tecniche utilizzabili.

Venerdì 16 dicembre - Gioco da tavolo - Test and play

Il modo migliore per valutare un gioco è giocarlo. Nell'ultimo incontro i vari gruppi di lavoro proveranno i giochi creati dagli altri, al fine di poter scambiarsi opinioni e valutare le differenti creazioni. Sulla base dei feedback i partecipanti avranno quindi modo di apportare delle modifiche alle loro creazioni e migliorare il prodotto finale, che potranno quindi portare a casa come deliverable.