

Lupus in tempo reale

Introduzione al gioco

Alessandro Iraci, Giovanni Mascellani, Giovanni Paolini, Leonardo Tolomeo

28 febbraio 2018

1 Introduzione

Quella che segue è una descrizione molto sommaria delle regole di *Lupus in tempo reale*, che serve a chi non ha mai partecipato per capire le meccaniche di questo gioco. Per partecipare, comunque, è molto importante leggere il regolamento completo.

All'inizio del gioco, ad ogni giocatore viene segretamente assegnato un ruolo, che determina anche la fazione di cui farà parte. Ci sono tre fazioni: i Popolani, i Lupi e i Negromanti. La partita termina quando rimane una sola fazione in gioco, che viene dichiarata vincitrice. Un giocatore vince se la sua fazione vince, a prescindere dal fatto che questi sia vivo o morto al termine della partita. I turni di gioco sono divisi in giorni e notti. Durante il giorno, ciascuno ha il diritto di votare un giocatore da mandare al rogo. Al termine del giorno, salvo eccezioni, muore il giocatore con più voti. Durante la notte i giocatori hanno diritto ad usare i loro poteri speciali, che dipendono dal ruolo. Un elenco dei ruoli e dei rispettivi poteri speciali è disponibile nel regolamento.

Quella che segue è una rapida descrizione delle fazioni.

- I Lupi si accordano fra loro per uccidere un personaggio a loro scelta. I loro obiettivi principali sono i Popolani con poteri che potrebbero farli scoprire, ma qualunque avversario in meno li avvicina alla vittoria. Gli altri giocatori della loro fazione li aiutano ad ottenere informazioni, costruirsi una copertura credibile e rallentare le indagini dei Popolani.
- I Negromanti possono, ogni due notti, scegliere un personaggio morto e trasformarlo in uno Spettro. Questi si aggiungerà alla loro fazione e otterrà un nuovo potere. Gli Spettri, così come gli altri membri della fazione, aiutano i Negromanti a mescolarsi nel villaggio e a manipolare le votazioni del giorno.
- I Popolani sono la fazione più numerosa, ma anche la più disorganizzata. All'inizio della partita non si conoscono fra loro, e molti dei loro poteri servono a ottenere informazioni sugli altri giocatori. Altri personaggi, invece, proteggono il villaggio dalla furia omicida dei Lupi e dai poteri degli Spettri e dei Negromanti.

2 Consigli generali

In questo gioco è fondamentale la capacità di bluffare, di crearsi una buona copertura e di coordinare le azioni della propria fazione. L'interazione con gli altri giocatori è importantissima, ed è ciò che rende divertente *Lupus in tempo reale*.

In generale conviene tenere segreto il proprio ruolo. Se si gioca per i Lupi o per i Negromanti, ovviamente, venire scoperti comporta quasi certamente la morte sul rogo; se si parteggia per i

Popolani, invece, esporsi significa diventare un bersaglio appetibile per gli avversari. Nonostante ciò, a volte ai Popolani conviene rivelare il proprio ruolo a persone fidate, per comunicare preziose informazioni in proprio possesso o per aiutare la fazione a coordinarsi. Bisogna ricordarsi, però, che mentire è fondamentale in questo gioco, e fidarsi degli altri è sempre una scelta da fare con molta cautela.

2.1 Account anonimi

Uno dei mezzi più importanti per comunicare con gli altri giocatori sono gli indirizzi e-mail anonimi. Spesso è importante parlarsi per ruolo e non per nome, e quindi occorre creare degli indirizzi associati al ruolo. Può essere utile anche creare account fasulli associati a ruoli delle altre fazioni, per aumentare la confusione fra gli avversari e sperare di ottenere da loro informazioni di qualche tipo. Questa strategia di solito è comune nelle fazioni di Lupi e Negromanti, ma anche i Popolani possono adottarla con successo.

Una cosa importante da sapere è che gli account Gmail hanno delle falle di sicurezza. La procedura di recupero della password richiede informazioni come la data di creazione dell'account, gli indirizzi a cui si è scritto, e altre informazioni più o meno pubbliche. Inoltre, Gmail effettua un controllo sull'indirizzo IP, che è comune a molti ambienti della scuola. Questo insieme di cose rende gli account Gmail molto facili da violare, e può succedere che un account violato incida in modo pesante sulla partita.

3 Strategie per i Popolani

I Popolani devono cercare di scoprire quante più informazioni possibile, organizzare controlli sugli altri giocatori e uccidere dei nemici con le votazioni ogni qualvolta ne hanno l'occasione. Spesso conviene mandare al rogo qualcuno anche sulla base di semplici sospetti, perché non farlo, di fatto, permette ai Lupi di uccidere un Popolano in più.

I ruoli più importanti per i Popolani sono quelli che permettono di ottenere informazioni, come Stalker, Voyeur, Mago, e Veggente. Tali ruoli dovrebbero cercare di non esporsi e di trovare il tempo e il modo giusti di comunicare al villaggio le loro informazioni. Sono le vittime preferite dei Lupi, se noti.

Una cosa che può risultare utile in certi momenti è quella di organizzare dei controlli sui voti alla ricerca di Ipnostisti e Scrutatori, scegliendo qualche persona a caso e facendola votare in modo diverso da tutti gli altri.

4 Strategie per i Lupi

La fazione dei Lupi è meno numerosa e più organizzata di quella dei Popolani. I Lupi possono autenticare facilmente gli account anonimi che creano, semplicemente indicando la persona che verrà uccisa il giorno successivo. Farlo pubblicamente permette alla Guardia del corpo di intervenire, perciò i Lupi scriveranno all'ultimo minuto chi uccideranno, eventualmente cifrando il messaggio in qualche modo. In questo modo i loro alleati avranno un contatto certo molto presto. Starà a loro poi riuscire a convincere i Lupi del fatto che stiano davvero dalla stessa parte.

5 Strategie per i Negromanti

La fazione dei Negromanti è quella che all'inizio è tendenzialmente meno numerosa delle altre. Si amplierà man mano che verranno creati Spettri. Per i Negromanti è relativamente facile

nascondersi e mimetizzarsi nel resto del villaggio, e per fare ciò è fondamentale utilizzare bene gli Spettri.

Ipnotista e Scrutatore sono ruoli chiave per la fazione. L'Ipnotista deve scegliere il momento giusto per iniziare ad ipnotizzare poiché, non essendo un'azione reversibile, è facile organizzare dei controlli e notare che ci sono due persone che hanno votato nello stesso modo per diversi giorni consecutivi. Agire troppo presto fa correre il grosso rischio di esporsi troppo, ma d'altro canto agire troppo tardi è inutile. Anche lo Scrutatore deve fare attenzione a tali controlli, scegliendo con cautela quando agire.