

ELENCO DELLE SCENE

L'**Elenco delle Scene** di *DAMN THE MAN* è una guida. Nel primo atto potresti voler giocare rimanendo molto legato all'elenco, ma la storia, evolvendo, potrebbe iniziare a vivere di vita propria; sentiti libero di giocare una scena legata all'intreccio narrativo negli atti 2 e 3. Assicurati che i compiti inizino con un verbo (trovare, fare, comprare, pulire) per fornire un chiaro corso d'azione al giocatore protagonista.

MONTAGGIO D'APERTURA

Chi arriva per primo? Accende le luci? Pulisce per terra? Spolvera? Sceglie le canzoni? C'è qualcosa fuori posto? Cosa si è rotto? Chi dorme sul pavimento? Chi sceglie la musica? Chi è di cattivo umore?

ATTO 1: SCENE D'APERTURA

PRENDI IL CAFFÈ

Siete in guerra con la caffetteria a fianco? C'è una caffetteria a fianco? Ci lavora la tua cotta? Il Capo ti ha dato abbastanza soldi per pagare le ordinazioni di tutti? Sai cosa significa doppio con doppia panna? Prendere il caffè non è mai semplice come sembra.

GESTISCI I PROTESTANTI LÀ FUORI

A chi avete dato fastidio stavolta? Perché stanno protestando? Stanno bloccando l'entrata? Hanno minacciato di chiamare la polizia? Gestire i protestanti è un compito delicato e una mossa sbagliata potrebbe costare cara al negozio.

PUBBLICIZZA IL GRANDE EVENTO

Avete già appeso i poster? Avete distribuito i volantini per strada? Mentirai per raggiungere la tua quota? Ti hanno interdetto dalla copisteria locale dopo l'incidente della faccia da culo? Il vostro negozio potrebbe avvantaggiarsi molto di un responsabile PR, ma al momento ha solo te.

AFFRONTA IL PRIMO PROBLEMA GRAVE

Il Capo ha passato la nottata in prigione? C'è un gruppo di catastrofisti accampato fuori dal negozio? Il morale è molto basso dopo aver perso la Battaglia delle Band con la caffetteria locale? I soldi sono risicati dopo che un dipendente ben intenzionato ha donato il contenuto del barattolo per le mance a Greenpeace?

TROVA I SOLDI SCOMPARSI

Sai chi li ha presi? Sai dov'è andato? Chi dovrai interrogare? Riuscirai a riprenderli, o sono finiti nel riciclo di un casinò ad Atlantic City? È già accaduto in passato?

AGGIUSTA IL COMPUTER DEL CAPO

È la prima volta che avete un computer in negozio? Come ha fatto a prendere il virus? È stato sabotato? Il Capo è uno smanettone o è allergico alla tecnologia? Vuoi chiamare il tecnico carino, anche se è un saputello? Un computer funzionante è essenziale per stare al passo in questo mondo frenetico che naviga in rete.

ASSOLVI ALLA PRIMA RICHIESTA DEL PEZZO GROSSO

Ha chiesto una gigantografia in scala reale della scena sulla copertina del suo primo album? Un cibo esotico legale solo in Belize? Una droga di cui non hai mai sentito parlare che forse non esiste? Il Pezzo Grosso non è ancora arrivato, e sta già dando gli ordini.

ATTO 2: LE SCENE DEL GRANDE EVENTO

FAI SENTIRE A CASA IL PEZZO GROSSO

Ora che è arrivato, chi bada alle sue necessità? Si annoia? Ci prova con i clienti e gli serve una distrazione? Perché gli arredi gonfiabili che ha ordinato non sono arrivati? Il Pezzo Grosso ha molti bisogni.

FAI ENTRARE PIÙ GENTE

La clientela sembra scarsa e il Capo comincia a impaninarsi? I vostri cartelli “erba gratis” funzionano solo fino a un certo punto? Bisogna fare in modo che più gente entri nel negozio, anche se dovrai pagarla.

NASCONDI I BISCOTTI ALL'ERBA

Nessuno discuterà i tuoi metodi. Basta che li fai sparire.

GESTISCI IL GIORNALE LOCALE

Rispondi alle loro domande? Cosa gli dici del negozio? Sono qui per un articolo diffamatorio o sono realmente eccitati per l'evento? È il momento di indossare la tua faccia migliore... oppure no.

PRENDI IL TACCHEGGIATORE

Ti avvicini di soppiatto? Scegli di placcarlo? Che ne dici di un abbraccio? È armato e pericoloso? Ha solo dodici anni? Affrontare un taccheggiatore nel modo sbagliato potrebbe costarti il posto, come minimo.

ESTINGUERE UN VERO INCENDIO

Roma sta bruciando. Smetti di giocherellare.

ATTO 3: SCENE DI CHIUSURA

INCORAGGIA IL CAPO

Il Capo si sta arrendendo? È pronto a gettare la spugna e chiudere il negozio? Questa scena è molto appropriata per un negozio che soffre di problemi del Capo.

SCOPRI COSA STA SUCCEDENDO NELL'ARMADIO IN MAGAZZINO

Per quanto tempo la porta è rimasta chiusa? Cosa sono quei rumori? Potrebbe essere il gatto smarrito? Chi ci entra? Vogliamo veramente sapere cosa sta succedendo?

GESTISCI IL PEZZO GROSSO

Perché il Pezzo Grosso è ancora qui? Come facciamo a farlo andare via? Al termine della giornata, qualcuno sarà responsabile del Pezzo Grosso, e quella persona sei tu.

AFFRONTA UN PROBLEMA GRAVE

Quale problema ha raggiunto il culmine? Come ha fatto ad andare tutto a rotoli? Se non è ancora scoppiato un incendio, lo farà presto!

AFFRONTA I GENITORI DI QUALCUNO

Quale situazione potrebbe essere più crudele? Quale più ingiusta? Suona gli allarmi e metti via la roba losca... sono arrivati i genitori di qualcuno.

ESCOGITA UN BRILLANTE PIANO DELL'ULTIMO MINUTO PER FARE SOLDI

Il barattolo delle mance non è abbastanza pieno? Qualcuno ha rubato più di quanto abbiamo guadagnato? Un piano brillante dell'ultimo minuto è il tentativo disperato di cui abbiamo bisogno.