

# Scuola goblin

Guida alla stesura delle Recensioni

**CONTENUTI:**

- **La Redazione TdG**
- **Come scrivere una Recensione**
- **Accenni editoriali TdG**
- **Esempi, consigli e risorse per i recensori**



RECENSIONI

Manuale del  
**Recensore**  
Provetto



La Tana  
dei Goblin  
<http://www.goblins.net>

- 3 Fase 1: Perché scrivere una Recensione
- 4 Fase 2: Provare il Gioco
- Fase 3: Prenotare la Recensione
- 5 Fase 4: Armarsi di scatola e regolamento - *Esempi esplicativi*
- 6 Fase 5: Suddividere il testo in paragrafi - *App: I Paragrafi*
- 7 Fase 6: Scrivere la Recensione - *Esempi esplicativi*
- 8 *Esempi esplicativi - App: Accenni editoriali*
- 9 Fase 7: Quanto ho scritto? *App: autovalutazione*
- 9 Fase 8: Correzioni - *App: Formattazione*
- 10 Fase 9: Ultimi accorgimenti *App: Altri "Recensori"*
- 11 Fase 10: Inviare la Recensione



Manuale del Recensore Provetto, Redazione TdG 2012.

**Grafica:** Elderan, Rufio. **Stesura:** Liga, Linx, Peppe74, Rufio.  
**Revisione:** Biso, Lobo, Jones, Rayden.

#### REDAZIONE TdG

**Capo Redattore:** Lobo  
**Coordinatore Generale:** Rufio  
**Supervisor Generali:** Fenomeno, Linx

**Area Articoli:** Biso, Fabmat, Guglia, Madazam, Morpheus, Romendil.

**Area Downloads:** SdP, Madazam, Odk, Sprunx.

**Area Speciali:** Biso, Guglia.

**Area Recensioni:** Agzaroth, Aledrugo1977, Liga, Pennuto77, Peppe74, Raistlin, Rayden, Randallmcmurphy, Richard.

**Collaboratori occasionali/esterni:** Diafis, Jones, Elderan, Nand.

Per errori, segnalazioni ed integrazioni scrivete a:  
recensioni@goblins.net



# Manuale del Recensore Provetto

Le Recensioni sono uno dei tanti tipi di contributo pubblicabili sul portale, strutturate in un contesto che prevede la scheda tecnico-anagrafica di uno specifico gioco, la sua descrizione e dei giudizi soggettivi (numerici o argomentati) sulla qualità del prodotto. Di seguito sono riportate le linee guida da seguire per scrivere una buona recensione. Il volenteroso recensore dovrebbe leggerle con attenzione tenendo presente che non si tratta di rigidi binari, ma di indicazioni che è bene cercare di seguire.

## LEGENDA

Il presente manuale si presta a più livelli di lettura. Se avete poco tempo e volete farvi un'idea dell'argomento, leggete solo i paragrafi accompagnati dall'icona del professor Van Goblen  che rappresentano la "Lezione Base".

Gli Esempi  rappresentano il passaggio successivo, dalla teoria alla pratica, da leggere quindi successivamente alla lettura del testo principale. Potete invece rimandare a successive letture gli Approfondimenti  se avete poco tempo o le argomentazioni vi risultino troppo tecniche.

Vi auguriamo una buona Lettura!

La Redazione

# Fase 1: Perché scrivere una recensione?



Scrivere una recensione può sembrare una cosa complessa ma dà anche una certa soddisfazione, specie se si riesce a ben bilanciare la descrizione oggettiva del gioco con le nostre impressioni.

Le recensioni scritte da persone implicate nella creazione del gioco, seppur obiettive ed imparziali, sono pubblicabili solo come **Articoli (dal menù di navigazione, selezionare “Collabora!”, quindi “Aggiungi Articolo”)** e solo se indicano espressamente la posizione dell'autore nei confronti del gioco. Questa misura garantisce chiarezza verso i lettori: le recensioni ufficiali tendono a privilegiare ed enfatizzare, per precisa scelta editoriale, il punto di vista del giocatore comune rispetto a quello degli operatori del settore. Seppur articoli e opinioni “d'autore” siano pubblicate all'interno del portale, le troveremo quindi in contesti diversi dal Modulo Recensioni, in modo che il lettore si trovi sempre nella condizione di distinguere diverse opinioni dovute a differenti criteri valutativi. Valutato quanto detto, dobbiamo porci la domanda che fa capo a questo paragrafo: **perché scrivere una recensione?**

Anzitutto valutiamo attentamente se è già presente una Recensione per il gioco che abbiamo provato, se vogliamo proporre una recensione alternativa a quella già esistente (o proporre una più approfondita) o se è sufficiente rilasciare un commento sulla scheda del gioco. Il portale permette al momento una sola recensione “ufficiale” per gioco, scelta fra quelle proposte dagli utenti: mediante rubriche dedicate è però possibile proporre lo stesso una recensione alternativa. Scegliamo quindi il giusto canale per proporre il nostro contributo in base a quanto già presente sul portale.



## IMPOSTAZIONE

Comunicare agli altri la propria soddisfazione o delusione per un gioco provato è in genere un ottimo stimolo per spingerci a scrivere una recensione (o un articolo di approfondimento) e trasmettere ad altri le emozioni provate. Particolare attenzione va posta nel distinguere le nostre personali sensazioni da giudizi sull'oggettiva qualità del prodotto: è sempre importante motivare i particolari che ci spingono verso un giudizio piuttosto che un altro.

## GIUSTO CANALE

La TdG pone l'accento sulla trasparenza: per evitare di confondere testi che mirano alla promozione di un prodotto con altri frutto dell'opinione del pubblico di appassionati, si fa distinzione fra “Recensione” ed “Articolo”.

## RECENSIONI E ARTICOLI

Esistono differenti rubriche di Articoli, quali: “Recensioni Alternative” (che permettono di scrivere una recensione anche se già presente nel database), “Recensioni d'Autore” (che permettono recensioni scritte da

personalità del mondo ludico come autori o editori), “Racconti di Gioco” (che permettono di raccontare lo svolgimento di una particolare partita ad un dato gioco), “Prime Impressioni” (che permettono delle preview frutto di una prima partita del prodotto finito o del prototipo, o addirittura derivanti dalla sola lettura del regolamento) e tante altre che saranno capaci di ordinare l'informazione proposta a vantaggio di un'utenza sempre più variegata e competente.

## COSA POSSO RECENSIRE?

I prodotti che si possono recensire sulla Tana dei Goblin sono: giochi da tavolo, di carte, di ruolo, di comitato, di narrazione, di dadi, wargames e collezionabili (carte, dadi o miniature). Inoltre sono ammesse recensioni riguardanti accessori o espansioni delle tipologie di gioco sopra elencate. Sono invece esclusi i libri sul gioco, le versioni software di giochi da tavolo, le varianti non ufficiali (che è però possibile recensire negli articoli di approfondimento) e i videogiochi in genere.

Per approfondimenti sulle linee editoriali riguardanti tale materia, si rimanda al box “Accenni Editoriali” che trovate a pag. 8 di questa guida.

## Fase 2: Provare il gioco



**P**uò sembrare una considerazione banale ma in realtà arrivano in redazione molte proposte di recensioni che descrivono appassionatamente meccaniche, pregi e difetti di un gioco senza che il recensore lo abbia mai giocato o avendo fatto una sola partita. Come già detto, ribadiamo la scelta del giusto canale: per esprimere le nostre prime impressioni su un gioco dovremmo dirigere il nostro contributo alla rubrica omonima piuttosto che sulle Recensioni, così come per una presentazione ad opera dell'editore sarebbe più indicato un Articolo di approfondimento.

Se miriamo specificamente alla stesura di una Recensione, invece, dovremmo aver provato per bene il gioco, per evitare di dare indicazioni ingannevoli ai lettori. Dovremmo quindi: aver provato il gioco per più partite, con o senza regole opzionali/avanzate (se previste), con un diverso numero e tipo di giocatori in modo da poter valutare eventuali parametri come scalabilità, bilanciamento e target del prodotto.



### QUANTE PARTITE FACCIÓ?

Il numero di prove necessario per capire e giudicare un gioco è differente da gioco a gioco e molto influenzato dall'esperienza del recensore: è importante aver fatto abbastanza partite da poter valutare ogni elemento del gioco e la sua incidenza sul fluire delle meccaniche e sul divertimento generato.

## Fase 3: Prenotare la recensione



**S**ebbene, come detto, sia possibile proporre delle Recensioni alternative, è bene dare avviso agli altri utenti dell'intenzione di scrivere su un gioco, soprattutto se è di una certa complessità e temiamo ci porti via più di un paio di settimane. Utilizzando il forum Recensioni, potremo così evitare una sovrapposizione di lavori simili, potendoci dedicare a diversi giochi o tipologie di pubblicazioni. Il regolamento del forum delle prenotazioni prevede che, di norma, la Recensione prenotata sia inviata al sito entro un mese dalla comunicazione di presa in carico. Il sistema di prenotazione va usato principalmente come forma di rispetto nei confronti degli altri inserzionisti: la recensione dev'essere inviata rispettando dei tempi ragionevoli, seppur commisurati alla complessità del titolo preso in esame.

### USIAMO IL FORUM!

La funzione di prenotazione svolta dal forum Recensioni è da intendersi esclusivamente come strumento di collaborazione fra utenti che cooperano per pubblicare articoli diversificati, NON come un mezzo per garantirsi a priori la pubblicazione o fare la gara a chi pubblica per primo!

Oltre a ciò è possibile, all'interno dello stesso forum, chiedere consigli ad altri utenti o ai nostri redattori o proporsi per lavori collaborativi.

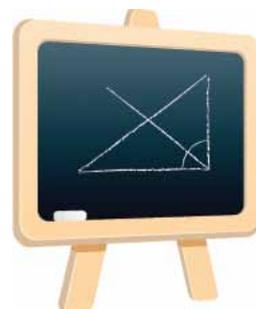


## Fase 4: Armarsi di scatola e regolamento

In linea di massima per scrivere una recensione ben fatta è consigliabile avere il gioco ed il suo regolamento sottomano, anche se lo si conosce molto bene e lo si è giocato molte volte. Vi accorgete infatti che spesso occorre fare riferimento a **termini usati nel regolamento**, o ai componenti e materiali del gioco ed è sempre bene usare una terminologia omogenea e, per quanto possibile, che sia la stessa del manuale.



Avere il gioco fra le mani quando si scrive la recensione è anche importante per altre ragioni, come compilare la Scheda Tecnica (la tabella "anagrafica" che elenca tutti i dati del gioco, che potete trovare in ogni Recensione al fianco dell'immagine di copertina), stilare l'elenco dei componenti, le lingue del regolamento, l'autore, la casa editrice e tante altre cose che, qualora non sia già presente una Scheda Tecnica, dovrete comunque scrivere. Consultate gli esempi (1 e 2) per ulteriori approfondimenti.



### Esempio 1

*Nel regolamento c'è scritto che il gioco si svolge in vari turni, dove ciascun turno di gioco è diviso in fasi e in ogni turno un giocatore ha 4 Punti Energia in totale da poter spendere.*

**Recensore sprovveduto:** Nella prima azione del turno se il giocatore spende tutti i suoi punti azione non potrà poi usufruirne dopo o nel turno successivo.

**Recensore preparato:** Se il giocatore spende tutti i Punti Energia a sua disposizione nella prima fase del suo turno di gioco, non ne potrà poi spendere nelle fasi successive dello stesso turno.

**Effetti.** Il primo recensore genera una confusione totale nel lettore: a parte la costruzione stessa della frase, cosa sono i "punti azione"? e cos'è "la prima azione del turno"? Il regolamento parla invece di Punti Energia e fasi del turno di gioco. Il secondo recensore è attento, usa la stessa terminologia del regolamento, compreso l'uso delle maiuscole nello scrivere "Punti Energia".

### Esempio 2

*Il regolamento del gioco parla di Territori divisi in Regioni. In ogni regione ci sono dei villaggi e dei castelli.*

**Recensore disattento:** Ogni giocatore può spostarsi da una zona a quella adiacente ed occupare il castello che trova, a patto che parta da un suo insediamento.

**Recensore accurato:** Ogni giocatore può spostarsi da una Regione a quella adiacente di uno stesso Territorio o di uno differente ed occupare il castello che vi trova, a patto che sia partito da un suo castello o da un suo villaggio.

**Effetti.** Il primo recensore è impreciso al punto da indurre un dubbio nel lettore quando dice "spostarsi da una zona a quella adiacente": si riferisce forse alle Regioni, o ai Territori? Se avesse utilizzato la stessa terminologia del regolamento, come il secondo recensore, non vi sarebbero dubbi.

# Fase 5: Suddividere il testo in paragrafi



Un consiglio che vi proponiamo è di suddividere il testo in paragrafi che renderanno il testo ordinato.

Questi accorgimenti servono per aiutare il lettore ad orientarsi, fornendogli **sezioni fisse e riconoscibili** nelle quali sia sicuro di trovare una certa tipologia di informazione. La struttura di paragrafi consigliata dalla Redazione è descritta nel box qui sotto e riflette la triplice funzio-

one del testo-recensione:

- 1) **Presentare il gioco ai lettori:** sebbene molti di voi siano appassionati dei giochi, è sempre bene ricordare che un visitatore occasionale del sito che capiti nella pagina della vostra recensione, potrebbe trovarsi disorientato dall'uso di una certa terminologia. Presentare quindi il prodotto preso in esame, aiuterà molto a diffondere la nostra passione per i giochi
- 2) **Fornire una spiegazione sullo svolgimento del gioco:** il consiglio

è di essere discorsivi e mettersi nei panni di chi non sa nulla del gioco. Descrivere anche i materiali, aiuta a "visualizzare" il gioco, specie in mancanza di fotografie; di contro, spiegare tutte le regole ed essere prolissi, lo scoraggerà dal continuare a leggere.

3) **Dare un proprio giudizio:** i lettori aspettano di sapere da voi se il gioco vale o no la spesa in termini di tempo, denaro e divertimento. Questa responsabilità spetta solo a voi!

## I PARAGRAFI

Specifichiamo nel dettaglio cosa devono trattare i paragrafi.

### Introduzione:

Presenta il gioco ai lettori, dando qualche indicazione (se lo si ritiene necessario) sul genere, sull'autore o la casa editrice, sul target e sull'edizione presa in esame.

### Ambientazione:

Una breve descrizione su come è ambientato il gioco. Ovviamente, non nei giochi astratti.

### Il gioco:

In questa parte devono essere descritte le meccaniche del gioco e, in generale, il suo svolgimento. Il recensore deve stare attento a non trascrivere il regolamento ma riuscire a farne una sintesi efficace che sia utile al lettore per farsi un'idea sul gioco.

### Considerazioni:

Il recensore deve dare un giudizio personale e soggettivo sul gioco, ma con un occhio di riguardo all'oggettività: deve cioè mettersi nei panni di tutti i potenziali acquirenti e chiedersi se il gioco possa essere apprezzato da chi ha gusti diversi dai propri. In questa ultima fase si richiede di esprimersi sulla profondità o immediatezza del gioco, su cosa ci ha convinto e cosa no, con livello di dettaglio che lasciamo a discrezione del recensore, ma che non deve essere eccessivo seppur valutando tutti gli aspetti "misurabili" del gioco.

### Elementi di Sintesi:

Facoltativamente, e nei soli casi in cui sia effettivamente utile riassumere delle informazioni (nel caso ad esempio di lunghe ed articolate recensioni), il recensore può aggiungere dei mini paragrafi detti elementi di sintesi, ovvero rapide considerazioni (in genere 2-3 righe) su alcuni aspetti del gioco. Si consiglia di includere: Dipendenza Linguistica, Incidenza Aleatoria/Strategica, Scalabilità, Componentistica; ma il recensore può decidere quali inserire e se eventualmente aggiungere altro alla lista.



# Fase 6: Scrivere la recensione



Evitiamo di vedere i paragrafi consigliati nella **Fase 5** come rigidi elenchi da compilare: possiamo anche lasciarci andare al nostro stile di scrittura stendendo di getto il pezzo e lasciando il lavoro di ordinamento delle informazioni ad una fase successiva. Se l'ispirazione manca, prima di lanciarsi nella scrittura, proviamo a leggere qualche recensione già pubblicata sul portale: un esempio pratico vale spesso più di mille nozioni teoriche. Proponiamo qui di seguito degli esempi, a cura del nostro **Liga**, per capire meglio come andrebbero affrontati alcuni aspetti in fase di redazione dei vostri lavori:

## PARAGRAFO "INTRODUZIONE"



**Situazione:** *"Un gioco è un po' come un'opera d'arte, che può essere compresa appieno solo conoscendo bene il contesto storico e culturale in cui è stata concepita. FrustaLaChiappa non avrebbe la stessa importanza nel panorama ludico mondiale se non fosse stato il primo della trilogia col noto meccanismo dello schiaffone: come non citare anche SchiaffaLaGhigna e BuffettaLaNatica (in effetti molto simile anche per ambientazione a FrustaLaChiappa). Queste cose voi le sapete ma il lettore, meno esperto, magari no. Senza lanciarsi quindi in prefazioni degne di un'antologia liceale, qualche cenno alle opere dell'autore e agli altri titoli della stessa casa editrice può essere un buon modo per iniziare la vostra recensione. Ovviamente tutto questo ha senso se siete a conoscenza di questi fatti ... non cercate di fare gli esperti se non lo siete e limitatevi a dire le cose di cui siete certi."*

### Recensore saccente ma poco esperto:

E' chiaro come FrustaLaChiappa spicchi per la sua astrattezza nel panorama di opere molto tematiche del dottor Kripzia (mentre in realtà tutti sanno che Kripzia è noto per le opere astratte)

### Ancora il recensore saccente ma poco esperto:

BuffettaLaNatica è un gioco che colpisce per l'ambientazione originale (Falso! c'era già FrustaLaChiappa) e per l'originale meccanica di gioco (Falso ancora! Anche SchiaffaLaGhigna usa la stessa meccanica ed è uscito due anni prima)

## PARAGRAFO "IL GIOCO"

**Situazione:** *"Nel gioco, nella fase 1 del turno, si possono compiere 4 azioni normali, ognuna con diverse caratteristiche, e 12 azioni speciali, a seconda della casella occupata dal giocatore."*

**Recensore niubbo:** *Nella prima fase di gioco il giocatore può scegliere una delle quattro azioni qua di seguito elencate: muoversi di una casella e raccogliere, muoversi di tre caselle, raccogliere e basta o saltare. Se si trova sulla casella di acqua può anche [...], se si trova sulla casella di prato può anche [...], ..."*

**Recensore sagace:** Nella prima fase del proprio turno, il giocatore può effettuare una serie di azioni, alcune delle quali sono fisse, mentre altre dipendono dalla casella occupata. L'insieme delle azioni possibili permette essenzialmente di scegliere se muoversi con rapidità, andando così ad occupare posizioni interessanti per i turni successivi, o muoversi poco o niente raccogliendo però i Margheritoni presenti nella casella. Ovviamente sulle caselle particolari si aprono per il giocatore diverse possibilità che sono l'aspetto più peculiare di questo gioco e che rendono vario il fluire dei turni.

### Effetti

Nella ricerca di un dettaglio eccessivo, il primo recensore annoia il lettore in una fredda elencazione delle varie azioni possibili, che allunga senza reale necessità la recensione, interrompendo inoltre un ideale filo narrativo. Il secondo recensore riesce nell'intento di far capire gli aspetti peculiari e la varietà di azioni del gioco senza ricorrere alla lista, proponendo un gradevole filo narrativo che mantiene il lettore attento e interessato.



## PARAGRAFO “CONSIDERAZIONI”

**Situazione:** *Ho giocato a CiccioPasticcio e il gioco mi ha davvero deluso perché le meccaniche proprio non girano. Cosa scrivo?*

**Recensore sanguigno:** Ho giocato a CiccioPasticcio ed il gioco proprio mi ha deluso. Non funziona, non gira: l'autore poteva risparmiarci questo ennesimo gioco pacco!

**Recensore avveduto:** Ho giocato a CiccioPasticcio ed ho trovato che nella fase A il gioco scorre male e tende a piantarsi, soprattutto quando si è in 4 giocatori. Sarebbe stata necessaria una regolina che

facilitasse lo Zippaggio dei CabloBlocchi.

## Effetti

Il primo recensore butta in faccia al lettore le sue impressioni senza curarsi di dare informazioni e strumenti per capire e spiegare: la recensione è di scarsa utilità e la sola informazione chiara è che al recensore non è piaciuto quel gioco, ma non si capisce perché (magari il gioco è bellissimo ma lui ha litigato con l'autore). Il secondo recensore circoscrive la sua critica ad aspetti ben precisi e comprensibili, che il lettore può poi condividere o meno secondo il suo giudizio personale (magari lui è un fanatico dello Zippaggio dei CabloBlocchi fatto in maniera legnosa), risultando nel complesso assai più utile in ogni caso.



# ACCENNI EDITORIALI

## Mini-recensioni e Recensioni Provvisorie

Può capitare che, per urgenza, venga pubblicata una recensione parziale o incompleta. Questo testo può in qualsiasi momento essere sostituito da recensioni più complete.

## Schede di Riferimento

Per fare un riepilogo sul materiale di un gioco che presenta numerose espansioni, vengono in soccorso le Schede di Riferimento, che contengono un dettagliato elenco dei prodotti legati al gioco base.

## Nuove edizioni

La pubblicazione di una nuova edizione di un gioco non prevede una nuova scheda/recensione anche nel caso in cui cambino titolo, materiali, grafica o regole. Casi particolari sono valutati dalla redazione.

## Localizzazioni

Quando un gioco viene tradotto in italiano, viene aggiornata la scheda e il titolo. L'ordine di importanza del titolo segue questo schema: Italiano > Inglese > Tedesco > Altre lingue.

## Collezionabili

Questi prodotti hanno una propria scheda/recensione che parla del sistema di gioco generale. Per analisi sulla composizione di particolari combinazioni di carte/dadi/eserciti, si utilizzano gli articoli di approfondimento.

## Semi-collezionabili e GdR

I semi-collezionabili presentano espansioni fisse e non personalizzabili. Alla recensione principale è affidato il compito di analizzare i Set Base ed il sistema di gioco in generale, mentre le espansioni sono trattate con schede/recensioni a parte. I giochi di ruolo il cui materiale base sia venduto in manuali separati, dà origine ad una sola recensione che tratta il materiale minimo indispensabile per poter iniziare a giocare.

## Box di espansioni

Sono prodotti che contengono espansioni per diversi giochi. In questo caso viene pubblicata una sola Scheda Tecnica contenente mini-recensioni anche di diversi utenti (il voto del prodotto sarà determinato dalla media dei singoli voti). Saranno invece create delle schede specifiche solo nel caso in cui le espansioni siano commercializzate singolarmente.

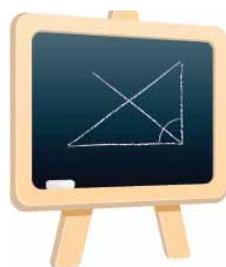
## Fase 7: Quanto ho scritto?



### Una domanda da porsi...

Il livello di dettaglio è sempre a discrezione del recensore, ma è evidente che una recensione di **poche righe** è indubbiamente scarsa e poco utile, mentre una di **quattro pagine** potrebbe spaventare anche il più appassionato, anche se accurata e dettagliatissima.

La **Redazione TdG** vi fornirà il supporto adeguato per fare in modo che il vostro lavoro sia in linea con le altre recensioni, ma se mirate ad essere dei recensori provetti, seguite i consigli esposti qui di seguito.



### Volete autovalutare la lunghezza della vostra recensione?

L'esperienza insegna che una recensione presenta mediamente un numero di caratteri compreso fra i 6.000 (per giochi piccoli) e gli 11.000 (per giochi grandi e complessi).

Non c'è alcuna rigidità effettiva nel conteggio dei caratteri ma potete utilizzare il vostro programma di videoscrittura preferito e verificare se, a grandi linee, si rientra nei valori che vi proponiamo di seguito come esempio.

#### ESEMPIO PER TESTO DI 11.000 CARATTERI

<b>Introduzione</b>	1.000 caratteri circa
<b>Ambientazione</b>	1.000 caratteri circa
<b>Il Gioco</b>	4.000 caratteri circa
<b>Considerazioni</b>	3.000/3.500 caratteri circa
<b>Elementi di Sintesi</b>	500-600 caratteri circa

## Fase 8: Correzioni

Anche se scrivete un buon italiano senza fare errori di ortografia, potete rendere il tutto incomprensibile o dare alle frasi significati anche opposti a quelli desiderati se non utilizzate bene la punteggiatura! Ricordatevi che le virgole impongono delle pause e permettono di racchiudere degli incisi. Usate il punto per chiudere frasi troppo lunghe, o il punto e virgola per spezzarle. Ricordate che i segni di punteggiatura e le parentesi vanno attaccati alla parola che li precede e separati da uno spazio rispetto a quella che segue. Soprattutto, provate a rileggere ciò che avete scritto per sentire se "suona" bene: vi accorgete così anche delle fastidiose ripetizioni che sono sempre da evitare quando è possibile.

Fatto questo, utilizzate un correttore grammaticale: ne abbiamo tanti a disposizione, sui nostri computer o su internet, che possono darci una mano a scovare piccole imprecisioni che possono sempre sfuggire.

Eliminate inoltre i termini in inglese se questi presentano un corrispettivo in italiano: niente "token" se abbiamo l'italianissimo "segnalino"! Ricordate sempre che la TdG si rivolge ad un ampio pubblico composto non solo da appassionati, ma anche da semplici curiosi; aiutiamoli ad addentrarsi in questo meraviglioso mondo con semplicità.



Evitate anche di usare termini troppo specifici senza che si possa almeno dedurre una spiegazione dal testo. Questo accade facilmente se scrivete un pezzo su un gioco appartenente ad una nicchia molto stretta, come i wargames.



## Fase 9: Ultimi accorgimenti



Se avete seguito passo per passo questa guida avrete notato che abbiamo lasciato da parte i campi Pregi & Difetti e il voto numerico. Vediamoli ora assieme.

### PREGI E DIFETTI

Per quanto questa sezione contenga considerazioni di tipo soggettivo, non dobbiamo confondere una caratteristica "voluta" del prodotto con un difetto di funzionamento o una caratteristica ben implementata. Per evitare questo errore bisogna considerare la tipologia e il target di riferimento del gioco e porsi la domanda: "Questo prodotto, raggiunge gli obiettivi che si è posto? Funziona in relazione a tipologia e target di riferimento?" Eviteremo così di mettere fra i difetti un "si gioca solo in due" se il gioco è

stato progettato per quella ragione o "è poco profondo" se si tratta di un party game o ancora "c'è troppa fortuna" se il gioco si rivolge ad un target che predilige giochi leggeri e aleatori (famiglie, bambini o giocatori occasionali).

Cerchiamo infine di bilanciare pregi & difetti: se inserite un tot di pregi, sforzatevi di trovare altrettanti difetti. Vi chiederete: "ma se il gioco ha solo pregi??" Beh, questo è possibile. Quel che si richiede è, in effetti, un certo "sforzo di oggettività" in fase di valutazione. Cercare di dare indicazioni fruibili per tutti i possibili lettori dov'essere il primo obiettivo: chi non ha i nostri stessi gusti deve poter sempre capire se quel gioco può andar bene per lui (o per l'insieme del suo gruppo di gioco).

### IL VOTO

Non è negli obiettivi di questa guida parlare di voti, ma un accenno a come esprimere correttamente il voto sarà utile al recensore. Se osservate le recensioni già pubblicate vi accorgete che il voto del recensore è spesso positivo (del resto, chi recensirebbe un gioco che non gli è piaciuto?) ma, se il gioco dimostra col tempo grosse lacune, il voto medio viene mitigato dai voti degli altri utenti. Fa un po' strano vedere quel 9 capeggiare in un gioco dalla media del 6? Non preoccupatevi, esprimete liberamente il vostro voto (sebbene in maniera ponderata): in qualsiasi momento sarà infatti possibile cambiare il vostro voto e le vostre considerazioni alla luce di ulteriori partite. Sarà sufficiente comunicarlo scrivendo al seguente indirizzo:

[recensioni@goblins.net](mailto:recensioni@goblins.net)

## ALTRI "RECENSORI"

A completamento di ogni recensione, abbiamo i voti e i commenti degli utenti...

### Voti dell'utenza

I voti a corredo di una recensione devono riferirsi al prodotto preso in esame, non al testo della recensione. Il motivo è che il testo potrebbe variare, così come la valutazione del recensore. Voti che cerchino di controbilanciare valutazioni di altri utenti saranno cancellati, previa comunicazione all'inserzionista.

### Commenti

Anche i commenti devono riferirsi al gioco in oggetto. È bene sempre specificare il numero di partite fatte e l'edizione presa in esame. Infatti, a seconda dell'edizione possono variare grafica, materiali, regolamento e feeling del gioco. Dare un'indicazione su cosa e quanto si è provato, sebbene il commento sia all'interno di un'unica scheda, permette al lettore di farsi un'idea più precisa.



## Fase 10: Inviare la Recensione

### La recensione è pronta!

Se avete scritto il vostro lavoro su un programma di videoscrittura, dovrete trasferire il tutto sul sito. Per fare questo, **dal menù superiore di navigazione, selezionate la voce "Collabora!", quindi "Aggiungi Recensione"**.

Copiate il vostro testo avendo cura, scatola e regolamento alla mano, di **compilare la scheda tecnica**.

Ricordatevi di inserire il testo in paragrafi come spiegato nella Fase 5 di questa guida e se volete controllate gli eventuali tag html nel testo (se siete pigri ci penseranno i revisori).

Bene, ora inviate la recensione e... attendete!



### CONGRATULAZIONI, AVETE CONCLUSO IL CORSO !

#### Ma, vi chiederete ora... chi valuterà la pubblicazione della mia sudata recensione?

Ricevere i vostri lavori è per noi motivo di orgoglio e non ringrazieremo mai abbastanza chi, volontariamente e per puro spirito di condivisione, dà il proprio apporto per ampliare l'informazione proposta. Per ricambiarvi di questo gradito contributo, alcuni fra i più stretti collaboratori del portale, organizzati in redazione, offrono il loro supporto per garantire un'ordinata pubblicazione delle informazioni.

Nello specifico, la vostra recensione verrà revisionata per verificare che il testo sia appropriato e per dare la giusta collocazione allo stesso. La Redazione TdG lavorerà quindi sulla correzione, l'inquadratura del testo e l'impaginazione, avendo cura di uniformare i termini, eliminare gli inglesismi, valutare quale recensione sarà la più adatta come ufficiale, se integrare note sulle edizioni, note storiche sugli spin-off, ecc.



# Manuale del Recensore Provetto

## Conclusioni

Speriamo che questo piccolo manuale possa esservi utile per affrontare con consapevolezza e competenza il duro lavoro del recensore che, come detto, comporta un notevole impegno in termini di tempo e preparazione, ma conferisce al tempo stesso grandi soddisfazioni. Non c'è dubbio che mano a mano che si renderà necessario potremo aggiungere altre considerazioni a questo "manualetto del recensore provetto", l'importante è che ciascuno capisca che si tratta di suggerimenti e non di imposizioni: è più che giusto che ognuno trovi il proprio stile personale, ci mancherebbe!

Non vorremmo avervi spaventati con considerazioni troppo pretenziose: siamo dell'opinione che anche un giocatore non esperto possa scrivere una bella recensione e che il suo commento e contributo siano molto importanti, a patto che affronti la cosa con la dovuta consapevolezza e conscio che il mondo del gioco è molto più popolato e variegato di quanto ci si possa aspettare.

Scrivere delle buone recensioni è utile a tutti. Per chi cerca informazioni sui giochi, perché può trovarne e capirle. Per chi produce i giochi, perché può capire da esse cosa si può migliorare e proporre di nuovo. Per chi come noi prova soddisfazione nel fornire un servizio utile agli altri e lo fa senza fini di lucro, avendo come unico ritorno l'immagine di noi che costruiamo di giorno in giorno con queste iniziative. Scrivere delle buone recensioni è utile a tutti; quindi, scriviamole bene!



Buon gioco a tutti, e... buone recensioni!

La Redazione

