

PROTOCOLLO COMUNICAZIONI

Addetto alle comunicazioni

Sei il confessore della Infinite.

La Infinite conserva troppi segreti.

I Messaggi a volte sono pericolosi.

Tutti hanno diritto a comunicare.

ATE2272 sa più cose di quanto si pensi.

Registrazione dei Messaggi

All'inizio di ogni *Scena di risveglio*, riceverai da ATE2272 due *Profili individuali*. Il tuo compito è attivarti subito per convocare nella Sala comunicazioni un primo e poi un secondo membro dell'equipaggio, diversi dai soggetti dei *Profili individuali*, per registrare i *Messaggi* basati sulle *Tracce* concordate insieme in fase di *Preparazione*. Ogni giocatore deve registrare una sola volta nel corso del gioco, te compreso e l'Androide escluso.

Una volta entrato con l'altro giocatore nella Sala comunicazioni, smettete d'interpretare i vostri ruoli. Consegnagli il *Profilo individuale* e manda un'intestazione testuale al terminale di ATE2272: "MESSAGGI PER [destinatario]". Spiega quindi all'altro giocatore come registrare e inviare i *Messaggi* vocali al terminale dell'Androide, ricordandogli che dovrà interpretare il *Mittente* scelto insieme per tutti e cinque i *Messaggi*, in un crescendo drammatico. Torna infine al Ponte di comando, lasciandolo solo.

Devi assicurarti che per ogni scena vengano registrate due serie di *Messaggi*, una per *Profilo individuale*. Non leggere il tuo *Profilo individuale*: ti basta riconoscerlo e consegnarlo a un giocatore.

Consegna dei Messaggi

Aspetta sempre che sia ATE2271 a indicarti di recapitare un *Messaggio* e controlla con attenzione cosa far ascoltare a chi, prima d'invitare un Astronauta nella Sala comunicazioni. Infatti, oltre alle serie di *Messaggi* fatte registrare da te, l'Androide può registrare e inviare al tuo terminale *Messaggi* addizionali, introducendoli con un messaggio di testo per specificare il destinatario. Non ascoltare mai i *Messaggi* che non sono indirizzati da te.

Messaggi in uscita

Ogni Astronauta può richiedere in qualsiasi momento l'accesso alla Sala Comunicazioni, per registrare un *Messaggio* da inviare sulla Terra. Oltre che un diritto è un dovere: nel caso gli altri lo sottovalutassero, devi essere tu a ricordarglielo. Il risultato ideale è l'invio di un *Messaggio* a testa.

I *Messaggi* in uscita saranno riprodotti alla fine del gioco. Per poterli riconoscere con facilità, anche in questo caso accompagna l'altro giocatore e fai precedere la registrazione da un messaggio di testo: "MESSAGGIO IN USCITA".

Priorità e ritardi

Le *Scene di risveglio* hanno ritmi serrati e non sarà facile gestire l'accesso alla Sala comunicazioni. La priorità va alla registrazione dei *Messaggi*, seguita dalla consegna dei *Messaggi* e solo infine dai *Messaggi* in uscita. Assolvere a tutte queste operazioni durante la *Scena di risveglio* designata è cruciale, ma se non è stato possibile fai registrare o consegna i *Messaggi* in quella successiva. I *Messaggi* sono il nucleo del gioco e devi assicurarti che abbiano lo spazio necessario.