

# TECNICO TRASMISSIONI

## PROTOCOLLO 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 due *profili individuali* che ti sono stati consegnati) 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 **ATE2272** 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*: riconoscolo e consegnalo al 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, **ATE2272** 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.