



# SCALARE IL FUTURO

il gioco di ruolo sull'alba dell'informatica

spiegazione dei meccanismi  
e delle regole base  
presentazione  
scenario  
campo base



G.A. Cignoni & M. Gazzarri  
Progetto HMR

- il master e il gruppo di ricerca
- scenari, sfide e prove
- finanziamenti e spese
- il tempo che passa
- la fortuna



- **campagna**, suddiviso in sessioni, che può coprire uno o più scenari
  - **scenario**, dedicato ad un capitolo della storia, obiettivo da conseguire, composto da sfide
  - **sfida**, composto da prove
  - **prova**, prevede alcuni tiri di dado per superare un ostacolo



# il vostro personaggio

- da creare
- interpretare
- e far crescere

## scheda personaggio

nome e cognome \_\_\_\_\_

classe \_\_\_\_\_

livello \_\_\_\_\_

## esperienza

pe totali \_\_\_\_\_

pass. liv. a: 25(L<sup>2</sup>-L)

## caratteristiche

cos \_\_\_\_\_

des \_\_\_\_\_

int \_\_\_\_\_

sag \_\_\_\_\_

car \_\_\_\_\_

## abilità

pa \_\_\_\_\_

## descrizione e storia

## inventario



- **costituzione**, utile quando serve impegno fisico come passare le notti in biblioteca o in laboratorio
- **destrezza**, necessaria nelle attività pratiche, come far funzionare uno strumento, realizzare un esperimento, costruire qualcosa, ma anche nel sapersi muovere in società;
- **intelligenza**, decisiva nello studio, per risolvere problemi, definire piani, trovare errori
- **saggezza**, aiuta nelle decisioni, quando occorre valutare alternative e scegliere con accortezza
- **carisma**, fondamentale nei rapporti con le persone quando c'è da convincere un collega o un finanziatore

- **prof. ordinario**, -1, -2, +1, +1, **+1**;  
pagato, fondi propri, libero, trasferte costose
- **prof. associato**, -1, -1, +1, **+1**, 0;  
pagato, fondi propri, vincolato da impegni didattici
- **ricercatore giovane**, +1, 0, **+1**, -1, -1;  
da pagare dopo 24 mesi
- **tecnico (amm./lab.)**, +1, **+1**, 0, -1, -1;  
da pagare dopo 18 mesi



# Abilità senza requisiti

- **contabile**  
10% del bilancio
- **coordinatore**  
sag + 1
- **maratoneta**  
cos + 1

- **oratore**  
car + 1
- **persuasore**  
car + 1 e sag + 1
- **scribacchino**  
int + 1





# Esempi abilità aggiuntive

**corto circuito**

$\text{int} \geq 1, \rightarrow \text{int} + 1$

**topo di biblioteca**

$\text{int}|\text{cos} \geq 1, \rightarrow \text{int}|\text{cos} + 1$

**mercante**

$\text{car} \geq 2, \rightarrow \text{car} + 1$

**burocrate**

$\text{des} \geq 2, \rightarrow \text{t}/2$

**gran sagace**

$\text{des}|\text{sag} \geq 1, \rightarrow \text{des}|\text{sag} + 1$

**logica mente**

$\text{int} \geq 2, \rightarrow \text{int} + 1$

**viaggiatore navigato**

$\text{sag} \geq 1, \rightarrow \text{sag} + 1$

**strizzabulloni**

$\text{des} \geq 1, \rightarrow \text{des} + 1$





# Livellamento

- **esperienza**, prova → esperienza
  - individuale → completa
  - affiancatore →  $\frac{1}{2}$
  - gruppo →  $\frac{1}{4}$
- **livellamento**,  $25 \times (L^2 - L)$
- ad ogni livello si guadagna:
  - 1 punto caratteristica
  - 1 punto abilità





# Potenziamento abilità e tiri

**punti abilità** usabili per,

sbloccare abilità

potenziarne una già presente (base, esperto e perfetto)

**risultato prove,**

risultato dadi + caratteristica + (bonus abilità × livello abilità) + bonus master

livello abilità x1, x2, x3 (base, esperto e perfetto)



# Esempio di una prova

- Si deve eseguire la prova ricorrente “Il giorno della fine ti servirà l'inglese”
- Si estraggono tre carte binarie:
- Risultato  $011 = 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 3$ .
- $3 + 1[\text{Cos}] + (1[\text{Maratoneta}] * 1) + 1 = 6$
- Carta Not:  $010 = 2 \rightarrow 011 = 3$
- La difficoltà viene definita dal master
- Si ottengono i PE, gli oggetti o le abilità

# lo scenario “Campo base”

- le basi di un'impresa
  - dai primi studi ai primi componenti costruiti
- percorsi storici alternativi:
  - progetti mancati dell'INAC
  - iniziare in anticipo
  - scelte tecnologiche differenti





# Conclusione

Grazie mille per l'attenzione!

Domande, dubbi o curiosità?

Ci vediamo alla sessione!

Trovate qui i link utili per imparare a giocare:

**Il Manuale**

**Lo scenario "Campo Base" per i vari cenni storici**

