**SCENARI**

DA valutare

1. Registrazione utente

Gigi apre il suo browser web e va sul sito di Sine Charta, dal quale può accedere all'area di "registrazione nuovo utente" tramite un pulsante sulla homepage. All'apertura della pagina compila i campi del form (IMMAGINE) per potersi registare.

Fatto ciò clicca sul pulsante "Registrati" e si ritrova alla pagina di avvenuta registrazione. Dopo pochi istanti viene reindirizzato alla home e riceve una mail che gli comunica che la registrazione è avvenuta con successo.

Da adesso Gigi può effettuare il login compilando i campi opportuni ed accedere alla sua area utente, come si vede in figura.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Acquisto Manuale e upgrade a Moderatore

Marco, un utente registrato e loggato, decide di voler acquistare una copia del manuale di gioco di Sine Requie, così da poter abilitare le azioni da Moderatore. Nella sezione “Acquista Manuale” Marco clicca sul link che lo reindirizzerà al sito in cui potrà comprare il manuale, Marco quindi giunge su Amazon.it.

Marco vede le diverse edizioni del manuale base da poter acquistare, valuta attentamente quale comprare e alla fine prende la sua decisione: aggiunge al carrello il “Manuale Sine Requie anno XIII”.

Egli raggiunge poi la sua area personale, va al carrello e clicca su “procedi all’ordine” per completare l’acquisto, dopodiché inserisce i dati del suo conto paypal per il pagamento e acquista il manuale.

Marco riceve una mail di conferma da parte di Amanzon di avvenuto acquisto e dopo circa una settimana riceve il manuale di gioco ufficiale, riceve anche una mail da parte del Sistema con un codice univoco per il riconoscimento del Manuale.

Marco si mette in contatto con un Amministratore di Sine Charta per poter confermare di aver acquistato la sua copia ufficiale di Sine Requie. Francesco, admin di Sine Charta, gli viene in aiuto: chiede a Marco di inviargli una foto del codice a barre del manuale appena acquistato e di inserire il codice precedentemente ricevuto tramite mail. Marco fa come gli viene detto.

Adesso Francesco dovrà controllare che entrambi i codici siano validi. Fatto ciò, Francesco concede il ruolo da Moderatore a Marco in modo tale da permettergli di far creare e gestire eventuali sessioni future.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Creazione di una storia e del gruppo di gioco

Marianna, un utente Moderatore, decide di scrivere una storia, cosi accede al sito di Sine Charta, effettua il log in nella sua area personale, avvia il tool per la creazione della storia e inizia a scrivere. Marianna passa buona parte della serata a completare la storia, crea diversi personaggi non giocanti inerenti alla storia che sta scrivendo e, quando ha finito, clicca sul pulsante “Salva storia”; la storia dunque viene salvata dal sistema.

Marianna invita alla storia appena scritta quattro suoi amici, tutti utenti Giocatori iscritti al sistema Sine Charta, e attende che questi ultimi accettino l’invito. Una volta che tutti i suoi amici hanno accettato di partecipare alla storia, Marianna può, in ogni momento, organizzare una sessione di gioco con i suoi amici per poter giocare a Sine Requie.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Creazione Personaggio

Pasquale, un giocatore iscritto a Sine Requie come Giocatore riceve una mail in cui c’è scritto che è stato invitato ad una Storia creata da Marianna. Pasquale quindi accede alla sua area personale, va nella sessione “inviti ricevuti” e clicca sul pulsante “accetta invito”, viene quindi reindirizzato nella sezione del sistema di creazione personaggio.

Una volta giunto nella sezione appena nominata, a Pasquale viene mostrata una pagina in cui gli si chiede di scegliere se creare un personaggio uomo o donna. Sceglie il personaggio uomo e il sistema gli mostra la scheda personaggio per un personaggio maschile con i diversi campi da riempire.

Pasquale compila i campi relativi alle generalità e profe ssione del personaggio, pregi e difetti, Tarocco Dominante. Passa poi alle caratteristiche (i valori primari del personaggio), aggiunge i bonus/malus alle caratteristiche determinati dai pregi e difetti e poi riporta i punteggi di vitalità e risolutezza. A questo sceglie le abilità in cui vuole che il suo personaggio sia più capace e ha terminato il fronte della scheda. Nella seconda parte Pasquale può descrivere in breve il passato del suo personaggio e, se vuole, caricare un suo disegno. Infine Pasquale sceglie l’equipaggiamento con cui il personaggio inizierà la sua avventura. //inserire immagine dimostrativa

Durante l'intero procedimento il Sistema aiuta Pasquale mostrandogli la spiegazione di ogni campo da riempire nel caso Pasquale sia un giocatore novizio.

Quando Pasquale termina la compilazione della scheda personaggio, preme il bottone “crea personaggio” e viene indirizzato ad una nuova pagina in cui è presente la scheda del personaggio compilata in ogni suo campo. A questo punto Pasquale è pronto per partecipare ad una sessione di gioco.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Sessione di gioco

Marianna e i suoi amici Giuseppe, Pasquale, Dino e Luigi si ritrovano tutti insieme per giocare a Sine Requie. Prima di iniziare, Marianna accede a Sine Charta tramite il suo portatile e dice ai giocatori di fare lo stesso, ognuno sul proprio cellulare o tablet, per tenere sotto controllo la propria scheda, incluso l'equipaggiamento e inventario. A questo punto sono pronti per iniziare la sessione.

Marianna inizia a raccontare ciò che ha scritto, mantenendo il filo del discorso grazie agli appunti che ha memorizzato nella sua area su Sine Charta. Di tanto in tanto, appunta alcune azioni e dialoghi significativi che avvengono tra i png e i personaggi dei gicocatori. Durante la sessione i giocatori si trovano ad affrontare un gruppo di soldati tedeschi. Quindi Marianna chiama ad agire ogni giocatore nell'ordine in cui compaiono sul suo schermo. Quest'ordine è dettato dalla "Risolutezza", un particolare valore derivato dalla somma di alcune caratteristiche. Il più "risoluto" è il personaggio di Dino ed è quindi il primo ad agire.

Dino decide di estrarre la sua pistola e puntarla verso un soldato nemico, per poi fare fuoco: Marianna gli dice che deve eseguire una prova dell'abilità "Uso: Pistola". Dino utilizza il suo tablet per aprire la finestra di estrazione carta. Può decidere, come da regolamento, di estrarre un arcano maggiore (i classici tarocchi) o un arcano minore (le carte da poker). Sceglie di estrarre un arcano maggiore: è uscito "L'Imperatore", un tarocco dall'effetto molto positivo. Marianna a questo punto interpreta il tarocco estratto da Dino e racconta l'azione del suo personaggio: grazie alla sua forza di volontà, riesce a sparare un colpo dritto nella spalla sinistra del soldato, facendogli anche cadere la pistola da mano. Marianna aggiunge una ferita alla spalla sulla scheda (semplificata) del nemico colpito.

Adesso che Dino ha concluso il tuo turno, tocca al personaggio (giocante o non giocante) successivo per ordine di Risolutezza, il quale dovrà comunicare le proprie intenzioni a Marianna ed eseguire una prova relativa all'azione che vuole intraprendere. Il moderatore, infine, interpreterà il significato della carta estratta, decretando la conclusione del turno. Questo ciclo di azioni ricomincia quando il personaggio con Risolutezza più bassa ha terminato il suo turno.

Quando lo scontro ha termine, Dino si avvicina alla pistola che il soldato colpito ha fatto cadere a terra. Decide di prenderla con sé e aggiungerla al proprio arsenale, quindi utilizza il tablet e preme sul pulsante "Aggiungi arma" per inserire la sua nuova pistola all'interno della scheda, nella sezione dedicata alle armi.

Dopo qualche ora, Marianna dichiara che hanno giocato abbastanza per oggi. Decide, quindi, di memorizzare le note che ha scritto. Nel frattempo, i giocatori salvano le modifiche che hanno effettuato alla propria scheda e la sessione è terminata.