

SPACE EMPIRES – TABELLA DI RIFERIMENTO PER LE NAVI

TIPO	NOME	COSTO IN CP	ATTACCO	DIFESA	SCAFO / MANT. / LIV. TEC. MAX.	NOTE
SC	Ricognitore	6	E3 (A6-8)	0	1	1. La sua potenza di fuoco può aumentare contro i caccia in base al livello della Tecnologia <i>Punto di Difesa</i> - A6 a PD1, A7 a PD2, A8 a PD3.
DD	Cacciatopedinere	9	D4	0	1	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 2 o superiore. 2. Può rilevare i guastatori in base al livello di <i>Tecnologia di Scansione</i> .
CA	Incrociatore	12	C4	1	2	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 3 o superiore. 2. Può essere equipaggiata con la <i>Tecnologia di Esplorazione</i> .
BC	Incrociatore da Battaglia	15	B5	1	2	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 4 o superiore.
BB	Nave da Battaglia	20	A5	2	3	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 5 o superiore.
DN	Corazzata	24	A6	3	3	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 6.
CS	Nave Coloniale	8	0	0	0	1. Può colonizzare pianeti. 2. Ha sempre movimento pari da 1. 3. Viene immediatamente distrutta durante il movimento o combattimento se nell'esagono sono presenti unità nemiche (con capacità di fuoco) e non ci sono unità amiche. 4. Non si può ritirare.
Base	Base	12	A7	2	3 (mant. 0)	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Fabbricazione</i> a livello 2 o superiore. 2. Non si può muovere. 3. Al massimo una base per sistema. 4. Non ha costi di mantenimento. 5. Non si costruisce nei Cantieri Navali (SY). Una colonia che produce reddito può costruire una base per turno. 6. Ottiene il più alto livello tecnologico in automatico e senza alcuna spesa.
Miner	Nave Mineraria	5	0	0	0	1. Può raccogliere minerali e relitti spaziali. 2. Ha sempre movimento pari ad 1. 3. Viene immediatamente distrutta durante il movimento o combattimento se nell'esagono sono presenti unità nemiche (con capacità di fuoco) e non ci sono unità amiche. 4. Non si può ritirare.
Decoy	Ologramma	1	*	*	0	1. Viene eliminato all'inizio del combattimento. 2. Si può acquistare durante una fase economica presso una colonia amica.
Colony	Colonia	*	0	0	0	1. Si difende con forza "0" e non può attaccare. 2. Può subire al massimo un attacco per turno.
SY	Cantiere Navale	6	C3	0	1 (mant. 0)	1. Permette la costruzione delle navi. 2. Si può costruire solo su quei pianeti che producono reddito. 3. Se ne può costruire al massimo uno per pianeta per fase economica. 4. Si aggiorna automaticamente al massimo livello tecnologico disponibile (senza mai superare il valore di "dimensione dello scafo").
Navi presenti nel Regolamento Avanzato						
R	Guastatori	12	A/D4/5	0	2	1. Per costruirlo è necessaria la <i>Tecnologia di Occultamento</i> a livello 1 o più. 2. Attacca come D4 contro gruppi di navi senza <i>Scanner</i> . Attacca ad A4 in tutti gli altri casi. 3. Attacca ad A5/D5 se la <i>Tecnologia di Occultamento</i> è a livello 2. 4. Ottiene +1 alla potenza di fuoco durante il primo round di combattimento nel momento in cui attacca navi senza un adeguato livello di <i>Scanner</i> . 5. La <i>Tecnologia di Occultamento</i> non è utilizzabile all'interno di una nebulosa.
CV	Porta-Astronavi	12	E3	0	1	1. Può trasportare fino a 3 squadriglie di Caccia. 2. Per poterla costruire è necessario sviluppare la <i>Tecnologia di Assalto</i> . 3. Una Porta-astronavi partecipa al combattimento ma non può essere presa mira fino a che tutti i Caccia (di tutte le CV alleate) non sono stati abbattuti.
F	Caccia 1	5	B5	0	1	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Assalto</i> a livello 1.
F	Caccia 2	5	B6	0	1	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Assalto</i> a livello 2.
F	Caccia 3	5	B7	1	1	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Assalto</i> a livello 3.
MS Pipeline	Nave Mercantile	3	0	0	1 (mant. 0)	1. Ha sempre movimento pari ad 1. 2. Fornisce CP bonus per le rotte commerciali ed un bonus di movimento per le navi. 3. Viene immediatamente distrutta durante il movimento o combattimento se nell'esagono sono presenti unità nemiche (con capacità di fuoco) e non ci sono unità amiche. 4. Non si può ritirare.
Mines	Mine	5	*	*	0	1. Dopo che le mine sono state disinnescate, ogni mina rimasta sul campo di battaglia distrugge una nave. Vengono scelte dal proprietario delle mine. 2. Non possono ricevere tecnologie aggiuntive. 3. Ha sempre movimento pari ad 1. 4. Non può attaccare.
SW	Draga-Mine	6	E1	0	1	1. E' necessaria la <i>Tecnologia di Dragaggio</i> a livello 1 o superiore. 2. Permette di disinnescare le mine sul campo di battaglia.

- +1 alla forza di attacco di tutte le tue navi qualora il rapporto delle forze (navi) in campo sia di 2:1 o più a tuo favore. Si calcola all'inizio del round.
- Asteroidi: Tutti i livelli di *Tecnologia di Attacco* (non la forza di attacco) si considera pari a zero. **Tutte** le navi sparano ad "E", Guastatori compresi.
- Nebulose: Tutti i livelli di *Tecnologia di Difesa* (non la forza difensiva) si considera pari a zero. **Tutte** le navi sparano ad "E", Guastatori compresi. La *Tecnologia di Occultamento* non funziona all'interno delle Nebulose.
- Tecnologia ottenuta dal Relitto Spaziale: 1-2 Fabbricazione, 3-4: Attacco, 5-6: Difesa, 7: Tattiche, 8-9: Movimento, 10: Cantieristica.

SPACE EMPIRES – TABELLA DEI LIVELLI TECNOLOGICI

Tecnologia	Costo	Benefici
Fabbricazione 1	Inizio	Permette di costruire SC, CO, SY, Miner, Decoy (Ologrammi), MS Pipeline (Navi Mercantili).
Fabbricazione 2	10	Permette di costruire DD, Base.
Fabbricazione 3	15	Permette di costruire CA.
Fabbricazione 4	20	Permette di costruire BC.
Fabbricazione 5	25	Permette di costruire BB.
Fabbricazione 6	30	Permette di costruire DN.
Attacco 0	Inizio	Aggiunge "0" alla tua forza di attacco in combattimento.
Attacco 1	20	Aggiunge "1" alla tua forza di attacco in combattimento.
Attacco 2	30	Aggiunge "2" alla tua forza di attacco in combattimento.
Attacco 3	40	Aggiunge "3" alla tua forza di attacco in combattimento.
Difesa 0	Inizio	Aggiunge "0" alla tua forza difensiva in combattimento.
Difesa 1	20	Aggiunge "1" alla tua forza difensiva in combattimento.
Difesa 2	30	Aggiunge "2" alla tua forza difensiva in combattimento.
Difesa 3	40	Aggiunge "3" alla tua forza difensiva in combattimento.
Tattica 0	Inizio	Quando le navi avversarie hanno la stessa priorità di fuoco (Classi: E,D,C, ecc.) la fazione con il più alto livello di Tecnologia Tattica spara per prima. Se anche il livello di Tecnologia Tattica è uguale, il difensore attacca per primo. Questo tipo di tecnologia non viene limitata dalla dimensione dello scafo di una nave!
Tattica 1	15	
Tattica 2	20	
Tattica 3	30	
Movimento 1	Inizio	Movimento 1/1/1
Movimento 2	20	Movimento 1/1/2
Movimento 3	30	Movimento 1/2/2
Movimento 4	40	Movimento 2/2/2
Movimento 5	40	Movimento 2/2/3
Movimento 6	40	Movimento 2/3/3
Terra-forming 0	Inizio	Non è possibile colonizzare pianeti sterili.
Terra-forming 1	25	Permette di colonizzare pianeti sterili (barren).
Esplorazione 0	Inizio	Esplorazione normale.
Esplorazione 1	15	Gli Incrociatori (CA) ricevono un aggiornamento tecnologico che permette di capovolgere una tessera Sistema adiacente prima di effettuare il movimento.
Cantieristica (SY) 1	Inizio	Fornisce 1 punto di costruzione (scafo) per Cantiere Navale.
Cantieristica (SY) 2	20	Fornisce 1,5 punti di costruzione (scafo) per Cantiere Navale (arrotondati per difetto).
Cantieristica (SY) 3	30	Fornisce 2 punti di costruzione (scafo) per Cantiere Navale.
Tecnologie Avanzate		
Assalto 0	Inizio	
Assalto 1	25	Permette di costruire Porta-Astronavi (CV) e Caccia di tipo 1.
Assalto 2	30	Permette di costruire Porta-Astronavi (CV) e Caccia di tipo 2 o effettuare un aggiornamento.
Assalto 3	40	Permette di costruire Porta-Astronavi (CV) e Caccia di tipo 3 o effettuare un aggiornamento.
Punto di Difesa 0	Inizio	
Punto di Difesa 1	20	I Ricognitori sparano contro i Caccia ad A6.
Punto di Difesa 2	25	I Ricognitori sparano contro i Caccia ad A7.
Punto di Difesa 3	30	I Ricognitori sparano contro i Caccia ad A8.
Occultamento 0	Inizio	
Occultamento 1	30	Permette di costruire i Guastatori (R)
Occultamento 2	40	I Guastatori (R) aumentano la loro forza e difentano più difficili da rilevare.
Scansione 0	Inizio	
Scansione 1	20	I Cacciatorpedinieri (DD) possono rilevare i Guastatori (R) con Tecnologia di Occultamento a Livello 1.
Scansione 2	30	I Cacciatorpedinieri (DD) possono rilevare i Guastatori (R) con Tecnologia di Occultamento a Livello 2.
Detonazione 0	Inizio	
Detonazione 1	20	Permette di costruire le mine.
Dragaggio 0	Inizio	
Dragaggio 1	10	Permette di costruire le Draga-Mine (SW). Ogni Draga-Mine disinnescata una mina prima della battaglia.
Dragaggio 2	20	Ogni Draga-Mine disinnescata due mine prima della battaglia.