

Introduzione

Nella Modalità Salvataggio, le più potenti corporazioni della Terra hanno lanciato un'offensiva mondiale contro il 404°, catturando molti dei membri più importanti del gruppo e trattenendoli nelle security room all'avanguardia che si trovano nel quartier generale delle corporazioni. La vostra squadra è una cellula degli ultimi bot liberi dell'organizzazione. Dovete collaborare per liberare i vostri compagni dalla loro prigionia, sabotare la corporazione e recuperare parte della programmazione avanzata che è stata rubata dalla vostra mente durante il Code Wipe.

La Modalità Salvataggio permette di concatenare più missioni burncycle per una sfida ad alto rischio in più corporazioni. Man mano che la vostra squadra progredisce nelle missioni, otterrete più opzioni per la costruzione della squadra e sbloccherete nuovi potenti fiche, ma dovrete anche affrontare nuove difficoltà che diventeranno sempre più impegnative man mano che le missioni si svilupperanno.

Non consigliamo la Modalità Salvataggio ai giocatori alle prime armi.

Setup Prima Missione

Stampate il tracciato Modalità Salvataggio, disponibile in formato PDF all'indirizzo chiptheorygames.com/support. Un esempio di questo tracciato si trova anche più avanti in questo documento.

Impostate Modalità Salvataggio come di norma, con le seguenti modifiche:

Scegliere la Missione

- Prima della prima missione Modalità Salvataggio, pescare a caso una missione da 1-piano, 2-piani e 3-piani da ciascuna delle corporazioni possedute.
 - Ciò significa che avrete 9 missioni in totale con il gioco base e 3 missioni aggiuntive per ogni espansione corporazione che possedete.
- Come squadra, decidete quale corporazione affronterete per prima. La sua missione a 3-piani sarà la vostra prima missione. Potete guardare liberamente tutte le carte missione quando decidete con quale corporazione iniziare.

Scelta dei Bot e Collocamento dei Prigionieri

- Distribuire a caso carte bot pari al numero di giocatori +2, visibili a tutti i giocatori.
- Come squadra, decidete quale di questi bot sarà il vostro modulo di comando per la prima missione.
- Ogni giocatore sceglierà poi uno dei bot rimanenti come agente per questa missione.

- Conservare il bot rimasto in un luogo vicino alla propria area di gioco. Questo spazio è designato come riserva bot ed è il luogo in cui verranno custoditi i bot che sono stati salvati ma che al momento non vengono utilizzati.
- Posizionare il resto delle carte bot in un'altra area designata. Si tratta dei bot catturati che si uniranno alla vostra riserva bot non appena li avrete salvati.
- Guardare il floorplan per vedere se la security room è presente nel piano corrente (che dovrebbe essere già impostato). In caso affermativo:
 - Selezionare a caso un bot catturato e posizionare la sua fiche sullo spazio  nella security room con il lato spento rivolto verso l'alto.

Cambiare i Piani Durante il Gioco

- Ogni volta che si cambia piano, se la security room è presente nel piano, posizionarvi un bot catturato come descritto sopra.

Gioco

Prima di iniziare ogni partita, completare la sezione "Prima" del tracciato Modalità Salvataggio.

La vostra squadra giocherà la missione come di consueto, con l'eccezione che in ogni piano contenente un bot catturato, ha la possibilità di salvarlo.

- Per salvare un bot, è necessario perlustrare la security room e ripulirla da tutte le unità sicurezza e dai terminali.
- Non appena la security room viene perlustrata e non contiene terminali o unità sicurezza, il bot viene liberato, anche la missione viene persa. Rimuovete la sua fiche dalla stanza e mettetela immediatamente nella vostra riserva bot.

Fine della Missione

- Vinto o perso, usate il tracciato Modalità Salvataggio per registrare la vostra partita e determinare quanti punti avete guadagnato.
 - Se avete vinto la missione:
 - Guadagnare 2 punti, più 1 punto per ogni bot salvato. I punti saranno utilizzati in seguito per ridurre la minaccia nelle partite.
 - Registrare la minaccia attuale come minaccia finale.
 - Decidere se il modulo di comando sarà a riposo - cioè non parteciperà alla missione successiva. Se riposa, scegliere uno dei seguenti compiti a riposo per il modulo di comando e registrarlo sul tracciato. La prossima volta che il bot verrà utilizzato, sia come modulo di comando che come agente, la squadra otterrà il beneficio corrispondente.

o **Archivio - Immediatamente** : Scegliere qualsiasi equipaggiamento o mod attualmente presente su qualsiasi bot e registrarne il nome sul tracciato . **Nella prossima partita** : Al termine del setup, qualsiasi bot della squadra può iniziare con l'equipaggiamento o la mod registrata (disinstallata).

o **Ricognizione - Nella prossima partita**: Al termine del setup, ogni bot della squadra può perlustrare fino a 2 stanze.

o **Saccheggiare - Nella prossima partita**: Alla fine del setup, ogni bot della squadra può pescare tre carte equipaggiamento e sceglierne una da tenere.

o **Assegnazione - Nella prossima partita**: Durante il setup iniziale delle guardie, la squadra può scegliere 1 guardia del livello appropriato dalla scorta invece di pescarla a caso.

o **Carica - Nella prossima partita**: Alla fine del setup, ogni bot della squadra può guadagnare fino a 2 energie.

o Se avete perso la missione:

- Portare i punti a 0 (anche se i bot sono stati salvati).
- Registrare la minaccia finale come 0.
- Posizionare il modulo di comando nell'area bot catturati. Non fa più parte della squadra. Se la vostra squadra non ha più bot pari al numero di giocatori +1, avete fallito la Modalità Salvataggio, poiché la vostra squadra non ha abbastanza membri per intraprendere un'altra missione.

● Mettere tutti i restanti bot giocati e salvati nella riserva bot.

● Se avete completato la terza e ultima missione di una corporazione e avete vinto almeno 2 delle 3 missioni di quella corporazione, avete guadagnato preziose informazioni che vi aiuteranno nel resto della campagna! Prendete la fiche CEO della corporazione che avete appena completato, capovolgetela e aggiungetela al resto delle vostre fiche azione. Questa è ora una fiche azione a cui avete accesso per il resto della campagna.

Setup per le Missioni Successive

Ogni missione giocata in Modalità Salvataggio viene trattata come una nuova partita. Si parte da zero, con le seguenti modifiche.

Scegliere la Missione

- Dopo aver giocato la missione da 3-piani di una corporazione, si giocherà la sua missione da 2-piani, seguita da quella da 1-piano.
- Dopo aver completato una corporazione giocando tutte e 3 le sue missioni, decidete come squadra quale corporazione affrontare successivamente e procedete con le sue missioni iniziando da quella da 3-piani.

Scelta dei Bot e Collocamento dei Prigionieri

- Come squadra, decidete quale bot della riserva sarà il vostro modulo di comando.
 - o Non è possibile selezionare il modulo di comando precedentemente scelto per il riposo.

● Ogni giocatore sceglierà poi uno dei bot rimanenti come agente per questa missione. I giocatori possono scegliere lo stesso agente che hanno giocato in precedenza o uno diverso. Man mano che verranno salvati altri bot, i giocatori avranno a disposizione più moduli di comando e agenti tra cui scegliere!

o Anche in questo caso, il modulo di comando precedentemente giocato non può essere selezionato se è a riposo.

● Controllare il tracciato per vedere se un bot in questa missione ha un beneficio da riposo che non è ancora stato usato. In caso affermativo, eseguirlo al momento opportuno durante il setup. Barrare il beneficio sul tracciato per ricordare che è stato usato. È possibile avere più bot con più benefici nella stessa missione. La squadra determina l'ordine di benefici che si risolvono nello stesso momento.

● Ricordarsi di aggiungere un bot catturato nello spazio della security room se è presente nel floorplan.

o Se siete riusciti a salvare tutti i bot catturati, saltate questo passaggio.

Creazione del Burncycle

● Creare il burncycle come di consueto, aggiungendo al sacchetto di pesca anche le fiche CEO raccolte. Rimuovete una fiche azione generale per ogni fiche CEO aggiunta, in modo che il numero di fiche sia ancora uguale al numero di slot attivi del burncycle.

o Se avete più fiche CEO di quelle che possono essere inserite nel burncycle, scegliete quali CEO includere. Ricordate che dovete sempre includere la fiche azione Capitano nel burncycle.

o Esempio: Se il vostro burncycle ha 2 slot attivi e avete raccolto 2 fiche CEO del gioco base, il vostro sacchetto di pesca sarà composto dalla fiche azione capitano e da una fiche CEO a vostra scelta, mentre la fiche CEO rimanente e tutte le fiche azione generale rimarranno nella scorta.

● Eseguire la stessa operazione ad ogni riavvio del burncycle.

Impostazione Minaccia

● Per impostazione predefinita, se avete vinto la missione precedente, la vostra minaccia partirà dal punto in cui si è conclusa la missione precedente. Tuttavia, è possibile ridurre la minaccia iniziale spendendo punti.

o Per ogni punto speso, la minaccia iniziale può essere ridotta di 5 punti.

o Dopo aver speso i punti, registrare sul tracciato la minaccia iniziale e il nuovo totale di punti. Se la missione che si sta giocando imposta la minaccia su un numero particolare, ignorare quella parte del setup missione.

o Non eseguire alcun evento minaccia che abbia già superato la minaccia iniziale. Tuttavia, le escalation superate sono attive normalmente.

● Se avete perso la missione precedente, la vostra minaccia dovrebbe essere già impostata a 0 e non dovrete avere punti da spendere. Anche in questo caso, ignorate qualsiasi parte del setup missione che imponga una minaccia superiore a 0.

Fine della Modalità Salvataggio

Se tutte le missioni selezionate per ogni corporazione sono state completate senza fallire a causa della perdita di troppi bot, la Modalità Salvataggio è stata completata con successo! Congratulazioni!

Fiche CEO nel vostro Burncycle e nella vostra Riserva

Ogni fiche CEO ha una funzione diversa quando si esegue un'azione su di essa nel burncycle. Alcune abilità e missioni dei bot possono portare ad avere anche queste fiche in riserva.



Bo Zeffries – NeedChain

Fase Azione: Le azioni fisiche e utilità sono ottimizzate quando vengono eseguite su questa fiche. Se si passa a questa fiche nel burncycle durante un'azione tastiera, tutti gli input fisici e utilità della tastiera vengono risolti.

Fase Rete: Scegliere se utilizzare questa fiche come fisica o utilità quando ci si sposta sulla rete.

Nella Vostra Riserva: Utilizzare per alterare il burncycle o scartare per risolvere tutti gli input fisici e utilità su una tastiera.



Abeo – Ocularity

Fase Azione: Le azioni tecnologia e utilità sono ottimizzate quando vengono eseguite su questa fiche. Se si passa a questa fiche nel burncycle durante un'azione tastiera, tutti gli input tecnologia e utilità della tastiera verranno risolti.

Fase Rete: Scegliere se utilizzare questa fiche come tecnologia o utilità quando ci si sposta sulla rete.

Nella Vostra Riserva: Utilizzare per alterare il burncycle o scartare per risolvere tutti gli input tecnologia e utilità su una tastiera.



Ignacia Torres – Salida

Fase Azione: Guadagnare 1 energia quando si esegue un'azione su questa fiche nel burncycle.

Fase Rete: Guadagnare 1 energia e muovere di 1 nodo sulla rete.

Nella Vostra Riserva: Utilizzare per alterare il burncycle o scartare come azione gratuita per ottenere 1 energia.



Latipah Loong – BioDefend (Expansion)

Fase Azione: Guadagnare 1 AP aggiuntivo (per un totale di +3 AP) quando si esegue un'azione fisica ottimizzata su questa fiche. Spostandosi su questa fiche nel burncycle durante un'azione tastiera, tutti gli input fisici della tastiera vengono risolti.

Fase Rete : Utilizzare come fiche fisica quando ci si sposta sulla rete e, facoltativamente, spostarsi 1 nodo aggiuntivo se si vuole arrivare su un nodo fisico.

Nella Vostra Riserva: Utilizzare per alterare il burncycle o scartare per risolvere tutti gli input fisici su una tastiera.

Esempio di tracciato in Modalita' Salvataggio

Missione 1 - Prima

Corporazione	# di Piani	Nome Missione	Modulo di Comando	Minaccia (Prima della Modifica)	Punti (Prima della Modifica)	Punti Spesi	Nuovi Punti Totali	Minaccia Iniziale
NC	3	Megamarket Sweep	Transmitter	0	0	0	0	0

Missione 1 - Dopo

Vinto o Perso?	# Bot Salvati	Punti Ottenuti	Minaccia Finale	Punti Finali	MdC Riposa?	Compito MdC (se riposato)	Equip/Mod (se il compito è Archivio)
Vinto	1	3	19	3	Si	Archivio	Mod – Safehack

Questa squadra ha appena concluso con successo la missione NeedChain Operation: Megamarket Sweep. Hanno salvato un bot e hanno vinto, ottenendo 3 punti in totale. Hanno concluso con 19 minacce. Decidono di far riposare Transmitter, scegliendo l'opzione Archivio. Ciò significa che la squadra non può giocare Transmitter nella prossima missione, ma la prossima volta che Transmitter verrà giocato, un bot della squadra inizierà la partita con la Safehack Mod.

Missione 2 - Prima

Corporazione	# di Piani	Nome Missione	Modulo di Comando	Minaccia (Prima della Modifica)	Punti (Prima della Modifica)	Punti Spesi	Nuovi Punti Totali	Minaccia Iniziale
NC	2	Ruxpin Rampage	Access	19	3	4	1	9

In vista della prossima missione, Operation: Ruxpin Rampage, la squadra decide di spendere 2 punti per ridurre la minaccia a 9 all'inizio della missione. Ciò significa anche che gli eventi minaccia Activity Tracking e Remote Spindown non si verificheranno, poiché sono già stati superati (anche se l'escalation Monitor Protocol è da subito in vigore).

Missione 2 - Dopo

Vinto o Perso?	# Bot Salvati	Punti Ottenuti	Minaccia Finale	Punti Finali	MdC Riposa?	Compito MdC (se riposato)	Equip/Mod (se il compito è Archivio)
Perso	1	0	0	0	N/A	N/A	N/A

La squadra non ha avuto successo nella seconda missione, perdendo per minaccia 26. Tuttavia, è riuscita a salvare un bot, che potrà essere conservato nella sua riserva bot. Il loro modulo di comando, Access, viene catturato e quindi viene messo con gli altri bot catturati.

Missione 3 - Prima

Corporazione	# di Piani	Nome Missione	Modulo di Comando	Minaccia (Prima della Modifica)	Punti (Prima della Modifica)	Punti Spesi	Nuovi Punti Totali	Minaccia Iniziale
NC	1	Terminal Viscosity	Interface	0	0	0	0	0

Alla terza missione, la squadra ha 0 minacce e 0 punti. Transmitter è carico e pronto a rientrare in squadra. Questa volta, Transmitter viene usato come agente invece che come modulo di comando, ma questo conferisce comunque alla squadra il suo beneficio da riposo, quindi ogni agente inizierà la partita con la mod Safehack disinstallata nell'inventario. Assicurarsi di barrare l'attività di Archivio registrata nella Missione 1 per mostrare che questo beneficio è ora utilizzato.

Missione 3 - Dopo

Vinto o Perso?	# Bot Salvati	Punti Ottenuti	Minaccia Finale	Punti Finali	MdC Riposa?	Compito MdC (se riposato)	Equip/Mod (se il compito è Archivio)
Vinto	1	3	21	3	Si	Carica	N/A

La squadra è riuscita nella sua missione finale NeedChain, Operation: Terminal Viscosity! Andranno dalla prossima corporazione con 3 punti, 21 minacce e 3 bot salvati (anche se un modulo di comando è stato catturato nel frattempo). Avendo vinto 2 missioni NeedChain su 3, hanno guadagnato la fiche CEO di Bo Zeries e la metteranno tra le loro fiche azione da usare per il resto della campagna! La squadra può ora scegliere la prossima corporazione da affrontare!

