

TALON

RULES OF PLAY

2ND EDITION

TABLE OF CONTENTS

1. Background	2	Advanced Rules	10
2. Components	2	11. Retreating from Battle.....	10
3. Sequence of Play.....	3	12. Fighters	10
4. The Impulse Display and Initiative.....	4	13. Missiles	11
5. Ships.....	4	14. Bases	12
6. Power	6	15. The Big Guns	12
7. Movement and Turning.....	7	16. Docking and Landing.....	13
8. Firing.....	8	17. Terrain	13
9. The Power Phase.....	9	18. Black Holes	15
10. Batteries and Afterburners	10	19. Worm Holes	15
		Designer Notes.....	15

1. BACKGROUND

A lungo ostacolata dal costo e assillata dai problemi internazionali, la vera esplorazione dello spazio non sembrava possibile per l'umanità. Incredibili scoperte tecnologiche cambiarono tutto questo nel 2112. L'invenzione del propulsore Near Faster Than Light (NFTL) consentì alle grandi navi di muoversi facilmente dentro e fuori dal pozzo di gravità di un pianeta e di spostarsi rapidamente all'interno dei confini di un sistema solare. Dieci anni dopo, il perfezionamento dell'unità Faster Than Light (FTL) trasformò la galassia in una tela vuota. Uniti da uno scopo comune, la nuova Confederazione terrestre iniziò a dipingere il quadro.

L'espansione portò a colonie, stazioni di ricerca e scoperte ancora più tecnologiche, ma portò anche alla realizzazione che non si era soli. Sebbene non fosse stata rilevata alcuna specie aliena senziente, gli scanner a lungo raggio avevano acquisito le caratteristiche distintive delle unità FTL. Altre razze senzienti devono esistere. L'espansione terrestre si fermò.

Non sapendo cosa aspettarsi, seguì un periodo di consolidamento che enfatizzò le tecnologie difensive e la costruzione della flotta. Il primo contatto tra terrestri e questa razza sconosciuta avvenne nel 2227. Nel tempo avrebbero chiamato questa razza Talon (artigiano). Il nome derivò dai suoni che gli alieni emettevano, ma fu anche stranamente profetico: l'Impero Talon piombò molto simile a un rapace sulla nascente Confederazione terrestre.

Abbreviazioni e acronimi – nel presente manuale vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni e acronimi:

AP = Available Power (Potenza disponibile)
 FTL = Faster Than Light (Più veloce della luce)
 NFTL = Near Faster Than Light (Quasi più veloce della luce)
 BB, CA, FTR, etc. = vedi assegnazione degli scafi (5.2)

2. COMPONENTI

2.1 Lista dei Componenti

Contenuto della scatola:

- 1 mappa rigida e un'altra mezza mappa rigida
- 3 fogli di segnalini per navi e pianeti
- 1 mezzo foglio di segnalini informativi
- 1 tracciato Impulsi e Round
- 1 Tracciato di mappa di guerra imperiale
- 2 Aiuti al giocatore
- 1 blocco di schede di flotta
- 2 pennarelli cancellabili
- Questo manuale
- 1 manuale di gioco
- Due dadi a sei facce

2.2 Mappa

Il gioco comprende una mappa rigida e una più piccola che può essere utilizzata per espandere quella principale se necessario.

2.3 Segnalini delle navi

Le navi sono rappresentate da grandi segnalini esagonali. Le navi con lo sfondo blu appartengono alla Federazione Terrestre, quelle con lo sfondo rosso appartengono all'Impero Talon.

2.4 Il tracciato Impulso

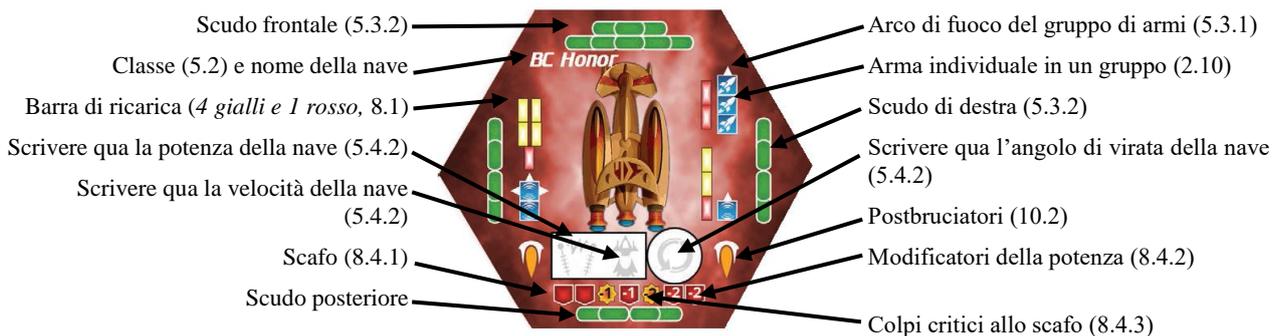
Tenete traccia del corrente round ed impulso con il tracciato Impulso. Questo tracciato è spiegato nella sezione 4.

2.5 Mappa della guerra Imperiale

Usato nella modalità di guerra Imperiale, vedi manuale di gioco (sezione 15).

2.6 I fogli di aiuto al giocatore

Due fogli di aiuto al giocatore uguali, che contengono importanti informazioni sulle navi, e le tabelle di fuoco.



Il Talon BC ha 3 gruppi di armi. Ha un gruppo di armi missilistiche con 3 lanciamissili e 2 box rossi nella barra di carica, un singolo gruppo di armi Disruptor con un solo arco di fuoco frontale e un doppio gruppo di armi Disruptor che possono sparare in avanti, a sinistra o a destra, come indicato dalle frecce bianche attorno alle icone delle armi. Il gruppo di armi Disruptor sulla sinistra ha 1 box rosso e 4 box gialli nella sua barra di ricarica. Il gruppo di armi Disruptor sulla destra ha 1 box rosso e 2 box gialli nella sua barra di ricarica. Questa nave Talon ha 2 postbruciatori e 2 box di colpi assorbibili dallo scafo.

2.7 Registro della flotta

Sono inclusi un blocco di fogli di registro della flotta, tuttavia questi non sono necessari per giocare. È meglio giocare a questo gioco scrivendo le informazioni direttamente sui segnalini nave.

2.8 Pennarelli cancellabili

Un pennarello cancellabile è incluso nella scatola per segnare le informazioni sui segnalini laminati delle varie astronavi. Non utilizzate pennarelli non cancellabili sui segnalini. Per cancellare, utilizzare un batuffolo di cotone.

2.9 Segnalini Informativi



Angolo di virata (7.2.2)



Movimento laterale (7.3.2)



Rinforzi agli scudi (6.2)



Missile (13.0)



Missile danneggiano (13.6)



Round (3.1)



Iniziativa Talon (4.1)



Iniziativa Terran (4.1)



Cambio Iniziativa (4.2)



Difesa dell'iniziativa (4.2)

Segnalini danno critico: Da usare per colpi critici (8.5).



Scudi abbassati



Timone rotto



Power -1



Virata +1



Perdita di potenza

Segnalini Scenario: Utilizzati solo in scenari spaziali:



Talon Front Line



Terran Front Line



Marker obiettivo



Jury Rig Up



Jury Rig Down

2.10 Weapon Types



Cannone a Fusione



Cannone ad onde



Missili



Siluri anti materia



Laser



Disruptor

3. SEQUENZA DI GIOCO

3.1 Round, Impulsi e Turni

Talon si gioca in una serie di Round. Un Round è composto da sei Impulsi (che vanno da A ad F) e da una Fase di Potenza. Un Impulso è composto da due turni: il turno del giocatore con l'iniziativa ed il turno del secondo giocatore. Tutto questo viene tracciato sul display degli Impulsi (4.0) con i segnalini Iniziativa e Round (4.1).

3.2 Sequenza di gioco

Impulso A

Turno del giocatore con iniziativa

- Rimuovi qualsiasi segnalino Rinforzo scudo che scade in questo Impulso.
- Usa uno o tutti gli AP per ciascuna delle navi che ricevono AP in questo Impulso, in qualsiasi ordine.
- Muovi tutte le navi che devono muovere in questo Impulso, in qualsiasi ordine.
- Sparare con qualunque nave che abbia un gruppo di armi completamente carico.
- Tentare di riparare qualsiasi nave con danni critici (vedi Danni).

Turno del secondo giocatore

Il turno del secondo giocatore è identico al turno del giocatore con l'iniziativa.

Alla fine di ogni impulso controllare se l'iniziativa è cambiata.

Impulsi da B a F

Gli impulsi da B a F vanno svolti nello stesso modo dell'impulso A salvo che le navi possono avere diversi AP o movimenti.

Fase di potenza

Fase di Potenza del giocatore con l'iniziativa

- Ricarica un box rosso per gruppo di armi o alternativamente ricarica i box gialli (vedi Fase di Potenza [6.0]) su tutte le navi.
- La curva di potenza di ogni nave può essere regolata su o giù di 1.

Fase di Potenza del secondo giocatore

Stessa modalità del giocatore con l'iniziativa.

Fase di rifornimento

Alcuni scenari permettono rifornimenti durante la battaglia

- Giocatore con l'iniziativa: distribuire i rinforzi come da specifiche dello scenario
- Secondo giocatore: distribuire i rinforzi come da specifiche dello scenario

Fase di ritiro

Potrebbe essere necessario o saggio ritirare navi durante la battaglia.

- Giocatore con l'iniziativa: le navi idonee possono saltare a FTL
- Secondo giocatore: le navi idonee possono saltare a FTL

Iniziare un nuovo round con impulso A e avanzare il segnalino di round.

4. IL TRACCIATO DI IMPULSO E INIZIATIVA

4.1 IL TRACCIATO DI IMPULSO

Il Tracciato di Impulso serve per segnare l'Impulso corrente e informa i giocatori di quanti AP sono disponibili o quando le navi devono muovere.



Il segnalino di iniziativa va messo nell'apposito box dell' Impulso e turno corrente. In base a dove è girato, indica chi ha l'iniziativa. Quando si sposta

questo segnalino dalla casella Giocatore Iniziativa alla casella Secondo giocatore all'interno di un Impulso, non capovolgere il segnalino. La parte con l'Iniziativa rimane scoperta fino a quando l'Iniziativa non viene cambiata.

Nel gioco non esiste la simultaneità. Durante ogni Impulso, il giocatore con l'iniziativa svolge il suo turno, e solo dopo svolge il suo turno il giocatore senza l'iniziativa.

Importante! Ogni casella di Impulso sul tracciato ha uno o più numeri. Quando un qualunque numero della casella di impulso corrente corrisponde alla potenza di una nave (il primo numero nella Curva di Potenza [5.4.1]) **quella nave riceve AP**. Quando un qualunque numero della casella di impulso corrente corrisponde alla velocità della nave (il secondo numero nella Curva di Potenza [5.4.1]), **quella nave deve muovere durante quell'impulso**.



ESEMPIO: La Patton ha una Curva di Potenza di 2-4-1. Negli impulsi C ed F c'è un 2, che corrisponde al valore di potenza della Patton. Durante quegli impulsi quindi la Patton riceve AP. Negli impulsi A, C e D c'è un 4 che corrisponde al valore di velocità della Patton. Durante quegli impulsi quindi la Patton deve muovere.

Nella maggior parte delle battaglie, potrebbero esserci Impulsi in cui le navi non avranno AP disponibili o non saranno quindi in grado di muoversi. Le navi **possono ancora sparare, usare le batterie o usare i postbruciatori** in quegli impulsi.

Dopo l'impulso F viene eseguita la Fase di Potenza, prima dal giocatore con l'iniziativa e poi dal secondo giocatore dopo di che il round finisce e il segnalino di round viene fatto avanzare. In alcuni gli eventi si verificheranno in un round specifico.

4.2 Controllo dell'iniziativa



Durante un Impulso, un giocatore può spendere AP in Controllo Iniziativa nel tentativo di cambiare Iniziativa o Difendere Iniziativa (ovvero mantenere la stessa iniziativa). Sia il giocatore con l'iniziativa che il

secondo giocatore possono provare a cambiare o a difendere l'iniziativa.

Procedura:

- Ogni nave che spende AP per l'iniziativa, riceve il segnalino corrispondente.
- Alla fine dell'impulso, se ci sono più segnalini di cambio iniziativa che segnalini di difesa di iniziativa, *il segnalino di iniziativa può essere voltato*. Il nuovo giocatore con iniziativa inizierà per primo dal prossimo impulso e fino a quando l'iniziativa non cambia ancora.
- Si può dare l'iniziativa all'avversario.
- Se il numero di segnalini di difesa dell'iniziativa sulle navi è maggiore o uguale a quelli di cambio iniziativa, l'iniziativa non cambia.

Rimuovere tutti i segnalini di cambio o di difesa di iniziativa prima di iniziare il successivo Impulso.

NOTA: Le navi in questo gioco viaggiano a velocità enormi e sono molto piccole rispetto alle distanze coperte. Per questo motivo, tutte le navi hanno sensori interconnessi, computer di lancio, contromisure elettroniche, ecc. Spendere AP per cambiare o difendere l'iniziativa significa investire risorse in questi sistemi per ottenere un vantaggio tattico.



ESEMPIO: Siamo all'impulso C ed il giocatore Talon ha l'iniziativa. Durante il suo Impulso, con la nave BB spende 1 AP per difendere l'iniziativa. Anche le navi BC e SC dei Terran hanno AP e li spendono per cambiare l'iniziativa. Al termine di questo impulso ci sono più segnalini di cambio iniziativa quindi il giocatore Terran deve scegliere il giocatore che avrà l'iniziativa dall'impulso successivo in avanti. Sceglie se stesso e gira il segnalino di iniziativa e svolgerà per primo il turno nell'Impulso D.

5. NAVI

5.1 Proprietà delle navi

Curva di potenza: Ogni nave ha una Curva di Potenza segnata sul foglio di aiuto giocatore, che mostra, in ordine, Potenza, velocità e raggio di virata a tutte le possibili velocità. All'aumentare della velocità della nave, il raggio di virata aumenta e la potenza diminuisce. Queste informazioni vanno scritte nel box e nel cerchio bianco sul segnalino della nave.

Potenza: Questa è l'energia generata da una nave. Rappresenta la quantità di Potenza disponibile (AP) che può essere spesa dalla nave nel corso di un round. **Ogni nave può spendere massimo un AP per ogni Impulso**. Dal momento che la maggior parte delle navi ha potenza inferiore a 6 e siccome ci sono 6 Impulsi in un Round, non tutte le navi potranno spendere AP in ogni Impulso. Tutte le opzioni di spesa degli AP sono dettagliate nella sezione Potenza disponibile.

Velocità: Il numero di esagoni lungo i quali una nave può muovere nel corso di un Round. **Ogni nave può muovere al massimo UN esagono per Impulso**. Dal momento che le navi in generale hanno fattore movimento minore di 6 e siccome ci

sono 6 Impulsi in un Round, non tutte le navi potranno muoversi in ogni Impulso.

Angolo di virata: Misura di maneggevolezza della nave. Questo valore indica il numero di esagoni sui quali una nave deve transitare in linea retta dopo aver girato, prima che possa girare di nuovo.

Fase di Potenza: Questa è una fase speciale che viene svolta dopo l'Impulso F, nella quale le armi vengono caricate e la curva di potenza di ogni nave può essere regolata.

Gruppi di armi: Tutti gli armamenti delle navi sono aggregati in gruppi di armi, da uno a tre. Tutti gli armamenti in un gruppo hanno la stessa barra di carica e arco di fuoco. Tutte le armi in un gruppo devono sparare quando spara il gruppo. Singole armi all'interno del gruppo possono selezionare diversi obiettivi fintanto che gli obiettivi sono nell'arco di fuoco del gruppo.

Armi: All'interno di un gruppo di armi ci sono una o più icone che corrispondono alle singole armi.

Arco di fuoco: Ogni gruppo di armi ha una o più frecce che indicano le direzioni nelle quali ogni gruppo di fuoco può sparare.

Barra di carica: È la barra, composta da caselle rosse e gialle, a fianco di ogni gruppo di armi. Lo stato di carica è indicato contrassegnando le caselle. Le caselle rosse sono caricate durante la Fase di Potenza. Le caselle gialle possono essere caricate spendendo AP (vedi spendere AP) o caricate passivamente durante la Fase di Potenza (vedi Fase di Potenza).

Scudo: Un gruppo di scudi su una nave la protegge dai danni provenienti da determinate direzioni. Ogni casella dello scudo rappresenta 1 punto di danno che lo scudo può assorbire. Il danneggiamento si indica segnando le caselle.

Scafo: Ogni casella rappresenta 1 punto di danno che lo scafo della nave può assorbire. Una nave è distrutta quando tutte le caselle dello scafo sono state segnate.

Caselle critiche dello scafo: Alcune caselle dello scafo causano danni critici alla nave quando vengono segnate. La tabella dei danni critici determina il danno risultante.

Batterie/Postbruciatori: Molte navi Terran hanno Batterie e molte navi Talon hanno Postbruciatori. Le batterie vengono segnate quando sono cariche; i Postbruciatori sono segnati quando vengono spesi. Vedere le specifiche sezioni del regolamento.

5.2 Tipi di navi

Questo gioco utilizza designazioni standard per identificare le classi di navi, come da tabella

Ricognitore	SC
Cacciatopediniere	DD
Fregata	FF
Incrociatore leggero	CL
Incrociatore pesante	CA
Incrociatore da battaglia	BC
Nave da battaglia	BB
Corazzata	DN
Caccia	FTR
Vettore	CV
Trasporto	Tran

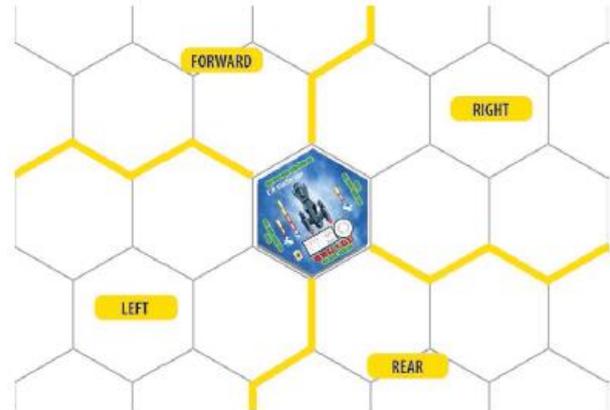
5.3 Arco di fuoco e arco di scudo

5.3.1 Arco di fuoco: Le armi possono sparare solamente ad obiettivi all'interno del proprio arco di fuoco. Ci sono quattro archi di fuoco: davanti, destro, sinistro e dietro. Sono indicati da frecce a fianco delle armi. La seguente immagine, e quella

presente nella scheda di aiuto, indicano gli esagoni nei vari archi di fuoco.

ESEMPIO: Se un'arma ha una freccia che punta a sinistra e una freccia che punta in avanti, può sparare a qualunque obiettivo negli esagoni contenuti nell'arco di fuoco anteriore e sinistro.

5.3.2 Arco di scudo: Le caselle degli scudi assorbono i danni che provengono dalla loro direzione. Ci sono quattro archi di scudo: davanti, destro, sinistro e dietro. Sono indicati dalle caselle sul segnalino della nave. Gli esagoni sono gli stessi dell'arco di fuoco. Non è necessario determinare linee di vista per determinare quale scudo viene colpito (8.0).



ESEMPIO: Se una nave nemica è nell'arco frontale di un HC, solo le armi che possono sparare frontalmente saranno in grado di mirare il nemico. Allo stesso modo, solo gli scudi frontali dell'HC potranno assorbire eventuali colpi dal nemico.

5.4 Curva di potenza

Heavy Cruiser (CA)	1	5	3
Explosion: 3	2	4	2
Sp 115	3	3	2
	4	2	1
	5	1	1

5.4.1 Ogni nave ha una curva di potenza descritta sulla scheda di aiuto, che indica potenza (primo numero) velocità (secondo numero) e angolo di virata (terzo numero) ad ogni possibile

velocità. La curva di potenza iniziale di ogni nave è evidenziata sulla scheda di aiuto.

ESEMPIO: La curva di potenza di un HC Terran (CA) è 3-3-2.

5.4.2 Indicare la curva di potenza: Quando si sceglie la velocità, occorre scrivere con il pennarello i corrispondenti tre numeri della curva di potenza nelle caselle quadrate e circolare bianca sul segnalino della nave.



5.4.3 Cambio di velocità: Durante la Fase di Potenza, la curva di potenza di ogni nave può essere regolata in su o in giù. Normalmente una nave può cambiare la sua velocità di un solo punto. La maggior parte delle curve di potenza non hanno una velocità inferiore a 1 perché le normali navi da combattimento devono sempre avere una velocità di almeno 1.

NOTA: In generale, quando una nave aumenta la velocità, si incrementa l'angolo di virata e si diminuisce la potenza.

Heavy Cruiser (CA)	1	5	3
Explosion: 3	2	4	2
Sp 115	3	3	2
	4	2	1
	5	1	1

ESEMPIO: Un CA dei Terran con velocità di 3 all'inizio della Fase di Potenza può scegliere di aumentare la velocità a 4 o di diminuirla a 2 come mostrato dai numeri nel cerchio bianco. Se il CA Terran aumenta la velocità, la sua curva di potenza diventa 2-4-2. Cancellare la precedente curva di potenza dal segnalino e scrivere 2-4-2. L'incrociatore ora ha una maggiore velocità, ma meno punti AP da spendere.

5.4.4 Effetti del danno allo scafo: Quando una nave viene danneggiata, il modificatore nelle caselle dello scafo (8.4.2) può ridurre la potenza. La riduzione viene applicata nella Fase di Potenza. Una nave non può scegliere una velocità che porti la potenza a valori negativi.

5.4.5 Potenza inferiore a zero: Alla fine della Fase di Potenza, se una nave ha una potenza minore di zero a causa di modificatori per danni e effetti critici, la nave si spezza ed esplose.



ESEMPIO: La Guderian è nei guai, Ha perso l'intero scudo anteriore e posteriormente le rimane una sola casella di scafo. Attualmente la sua curva di potenza è "1-5-3" ma a causa del danno che ha appena subito, ora ha una -2 nella casella Scafo più a sinistra. Questo significa che deve risurre la velocità a 4 durante la Fase di Potenza, in modo da avere una curva di potenza di 2-4-2. Con il modificatore -2 diventa 0-4-2. Se non è in grado di ridurre la velocità, avrà una potenza negativa. Ciò provocherebbe un surriscaldamento e la successiva esplosione del motore FTL.

NOTA: Le unità NFTL devono essere mantenute "calde". Il resto dell'energia di una nave è generata dal sistema di alimentazione prodotto dall'unità. Il tentativo di arrestare lo stallo di una nave può essere fatto azzerandone la potenza.

6. POTENZA

6.1 Spendere (AP)

I punti di potenza si ottengono, per ogni nave, in vari Impulsi nel corso di un Round in base alla sua Curva di Potenza e al tracciato degli impulsi. Gli impulsi in cui una nave ottiene potenza possono o non possono essere impulsi in cui la nave si muove. Gli AP vanno spesi *prima* del movimento. Gli AP spesi durante l'impulso possono influire il movimento nello stesso impulso.

Quando un punto di potenza diventa disponibile, può essere speso in una delle seguenti azioni:

- **Eeguire un movimento laterale** – Posizionare un segnalino di movimento laterale sulla nave. La prossima volta che la nave muove si può scegliere di muoversi lateralmente (vedi Movimento e virata). La prossima volta che la nave si muove (anche nello stesso impulso), togliere il segnalino sia che si sia fatto il movimento laterale o no.
- **Potenza di virata** – Avvicinare il segnalino di virata di 1 esagono. Se il segnalino è a distanza di un solo esagono va rimosso e la nave può virare la prossima volta che si muove (vedi 7.0). Se stai posizionando il segnalino direttamente sulla nave, giralo o rimpiazzalo per indicare quanti esagoni restano nella virata.

- **Carica una casella gialla nella barra di ricarica di un gruppo di armi** – In una qualunque delle barre di carica di una nave, una casella gialla può essere segnata per indicare il caricamento: si chiama **Caricamento Attivo**.
- Una casella gialla può essere caricata anche se ci sono caselle rosse scariche.
- **Caricare una batteria** – Se la nave ha una batteria, questa può essere segnata, ovvero caricata (10.1) se non è carica. **Le batterie normalmente non iniziano il gioco cariche.**
- **Rinforzare gli scudi** – Un segnalino di scudi di rinforzo può essere piazzato su uno scudo (6.2). La lettera sul segnalino deve corrispondere alla lettera dell'impulso attuale.
- **Cambiare l'iniziativa** – Piazza sulla nave un segnalino di cambio iniziativa.
- **Difendere l'iniziativa** – Piazza un segnalino di difesa iniziativa sulla nave (4.2).
- **Passare energia ai Caccia** – I trasporti e le basi possono passare AP a squadroni di caccia amici (vedi regole avanzate 12.2.2).
- **Selezionare nuovo obiettivo dei missili** – Navi con lanciamissili possono selezionare nuovi obiettivi per missili amici (vedi regole avanzate 13.7).

6.2 Rinforzo scudi

6.2.1 Scopo: Ogni segnalino di rinforzo scudi vale come una casella di scudo extra ed assorbe un danno sugli scudi sul quale è posto prima di essere rimosso.

6.2.2 Restrizioni al piazzamento:

Ogni arco di scudi può avere al massimo *un* segnalino di rinforzo **Scudi che sono già a causa di danni critici non possono essere rinforzati, scudi che sono completamente distrutti POSSONO ancora essere rinforzati.**

Un massimo di 2 segnalini di rinforzo scudi possono essere messi su una singola nave.

6.2.3 Rimozione: Il segnalino di rinforzo scade il round successivo al quale è stato messo sulla nave. Rimuovere il segnalino al successivo impulso la cui lettera corrisponde a quella sul segnalino stesso. I segnalini di rinforzo dello scudo già in gioco possono essere rimossi, prima che scadano, dal proprietario della nave. Ciò consente alla nave di rinforzare scudi diversi o ripristinare un rinforzo di scudo.

7. MOVIMENTO E VIRATA

L'invenzione del propulsore Near Faster Than Light (NFTL) fu la prima rivoluzione nei viaggi spaziali. Prima di questo l'umanità dipendeva esclusivamente dai razzi convenzionali. Il costo per mandare un chilogrammo di materiale fuori dall'atmosfera terrestre era esorbitante. I viaggi tra pianeti del sistema solare erano incredibilmente lenti. Il propulsore NFTL cambiò tutto questo, eliminando definitivamente i razzi convenzionali. Il propulsore crea una sacca di subspazio davanti alla nave che la attira in avanti. Una nave che utilizza il propulsore NFTL non lascia mai lo spazio normale: il cambiamento nel subspazio intorno (e specialmente davanti a) una nave consente di superare facilmente la gravità, accelerare nello spazio e viaggiare a velocità molto più veloci di quanto consentirebbe un razzo convenzionale, con costi estremamente ridotti e senza dover consumare enormi quantità di carburante. Tutte le navi in questo gioco sono equipaggiate con propulsori NFTL.

Le particolari proprietà dei propulsori NFTL hanno molti interessanti risvolti in questo gioco. Per prima cosa la distorsione e le sacche di subspazio rendono difficile il fatto che le navi siano vicine tra di loro. In secondo luogo, è molto pericoloso per le unità NFTL cambiare drasticamente il loro output, sia in velocità che in direzione. I parametri del campo subspaziale devono essere regolati in modo incrementale o la nave si distruggerà.

7.1 Movimento

Quando una nave può muovere in base al tracciato degli impulsi, DEVE muovere. Se un giocatore ha più navi che possono muovere nello stesso impulso, le può muovere nell'ordine che preferisce. Una nave che muove può fare le seguenti azioni:

- **Andare dritto.** Muovere la nave un esagono davanti a sé. Se la nave ha un segnalino di virata davanti a sé, questo va rimosso quando la nave si muove nello stesso esagono.
- **Virare (7.2)**
- **Fare un movimento laterale (7.3)**

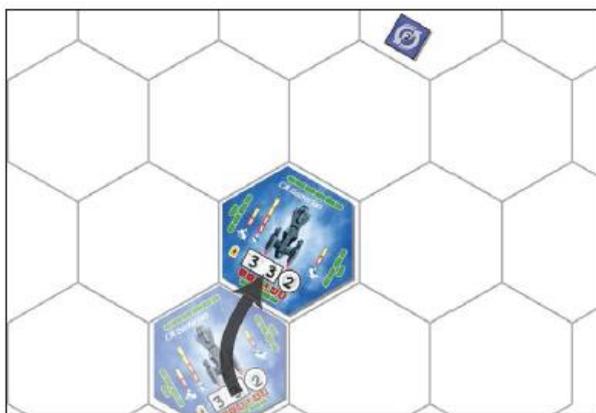
7.2 Virata

7.2.1 Procedure: Ruota la nave di un lato esagonale a sinistra o a destra e poi sposta uno spazio in avanti, in quell'ordine.

7.2.2 Raggio di virata: Una nave può virare solo se non ha un segnalino Raggio di virata sulla mappa. Dopo aver completato la virata:

1. Piazzare un segnalino di virata davanti ad essa, ad un numero di esagoni di distanza pari all'attuale angolo di virata. Questo segnalino indica quando la nave potrà virare nuovamente. I segnalini di virata sono più piccoli dell'esagono e può essere utile piazzarli sul lato dell'esagono più vicino alla nave a cui appartengono; *O*
2. Piazzare il segnalino di virata direttamente sulla nave. In questo caso il numero sul segnalino corrisponde agli esagoni rimanenti prima che la nave possa virare nuovamente. Il segnalino va girato o rimpiazzato con un valore minore dopo che la nave si è mossa.

NOTA: Durante grandi battaglie, può essere conveniente piazzare il segnalino direttamente sulla nave per evitare disordine sulla mappa.



ESEMPIO: Un CA Terran con velocità 3 ha un raggio di virata di 2. Dopo che la nave ha virato, piazzare un segnalino di virata 2 esagoni avanti.

Una nave con un angolo di virata di 0 (e nessun segnalino di virata da turni precedenti) può virare ogni volta che si muove.

7.3 Movimento laterale

7.3.1 Procedura: La nave si sposta lateralmente nell'esagono a destra o sinistra senza cambiare orientamento. Questo è indipendente dal segnalino di virata sulla mappa, se presente.



7.3.2 Segnalino di movimento laterale: Un movimento laterale può essere eseguito solo se è stato preventivamente speso un AP per piazzare un segnalino di movimento laterale sulla nave. Sia che venga eseguito o meno il movimento laterale, il segnalino va rimosso la volta successiva che la nave muove. Quando viene eseguito uno spostamento laterale, se la nave ha anche un segnalino di virata sulla mappa, questo deve essere mosso per fare in modo che sia nuovamente sulla stessa linea di esagoni della nave. Quando viene spostato, deve essere un esagono più vicino alla nave poiché la nave si è spostata di un esagono in avanti.



ESEMPIO: L'incrociatore Terran ha usato AP per piazzare un segnalino sulla nave. Durante il prossimo movimento questa PUÒ scegliere di spostarsi lateralmente mantenendo lo stesso orientamento. Dal momento che aveva un segnalino di virata due esagoni più avanti, questo viene spostato davanti alla nave, un esagono più vicino.

7.4 Collisioni

A causa dell'instabilità causata dal propulsore NFTL, le navi della stessa fazione si danneggiano se occupano lo stesso esagono (ad eccezione di caccia dello stesso squadrone, basi e missili). Poiché i propulsori NFTL avversari sono regolati in modo diverso, ciò non si applica alle navi dell'altra fazione.

Regola: Se una nave si sposta nello stesso esagono che contiene una nave della propria fazione, entrambi le navi ricevono **3 danni** sugli scudi frontali rispetto all'altra nave. Il giocatore decide quale nave riceve i danni per prima. Navi di avversari possono transitare sullo stesso esagono senza danneggiarsi. Navi della stessa fazione non possono mai iniziare gli scenari impilate sullo stesso esagono.

Se uno squadrone di caccia entra in collisione con un'altra nave della propria fazione, compresi altri squadroni di caccia, OGNI caccia nello squadrone riceverà i 3 danni, distruggendo l'intero squadrone. Anche l'altra nave subirà i 3 danni.

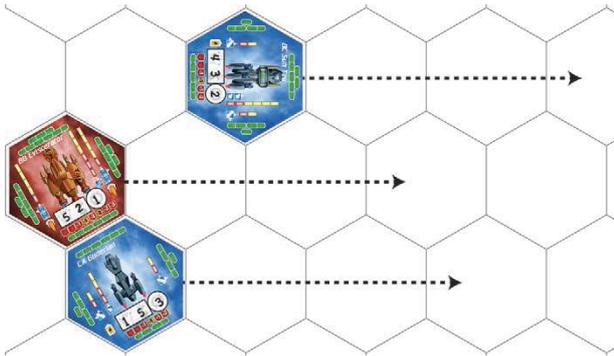
NOTA: Dal momento che le navi si muovono una alla volta navi della stessa fazione che iniziano il movimento nello stesso esagono e lo terminano nello stesso esagono, si danneggeranno a vicenda in ogni impulso in cui muovono. Fare attenzione a gestire grandi flotte.

7.5 Mappa mobile

7.5.1 La mappa è mobile, ovvero se una nave si sta per muovere fuori dalla mappa, tutte le navi e i pianeti possono essere spostati e centrati sulla mappa in modo che ci sia spazio per muoversi. Se non c'è abbastanza spazio per spostare le cose, la mappa di estensione può essere usata per adattarsi al movimento. Inoltre, se entrambi i giocatori sono d'accordo, la mappa può essere spostata in qualsiasi momento per adattarsi meglio alle navi.

7.5.2 Ritiro obbligatorio: Se entrambe le mappe sono già in gioco e non è possibile spostare i segnalini, una nave che è distante 6 o più esagoni dalla nave più vicina, viene rimossa dal

gioco per poter spostare le altre. Si considera ritirata.



Una nave Talon si sta avvicinando al bordo sinistro della mappa e deve virare alla propria sinistra. Per evitare di farla uscire, ogni segnalino viene spostato 3 esagoni a destra.

7.5.3 Segnalini terreno e mappa mobile: Anche i segnalini terreno vengono spostati e se un segnalino terreno è distante più di 6 esagoni dalla nave più vicina, questo viene rimosso dal gioco. Il combattimento si è spostato così tanto che questo non è più rilevante.

8. SPARARE

8.1 Barra di carica

8.1.1 Scopo: Ogni gruppo di armi ha una barra di carica sul segnalino della nave. Alcune barre sono divise per adattarsi al segnalino: vanno comunque trattate come un'unica barra (per esempio il cannone ad onde sul BB Terran). **Il gruppo di armi può fare fuoco solo se la barra è completamente carica.** Una volta che ha fatto fuoco, la barra viene completamente cancellata anche se ha fatto fuoco una sola arma di tutto il gruppo. Nessun'arma nel gruppo (anche se non ha sparato) può fare fuoco finché la barra di carica è di nuovo completamente carica.

8.1.2 Ricarica: Le caselle gialle di una barra di carica possono essere caricate in modo attivo spendendo AP, o in modo passivo durante la Fase di Potenza. Le caselle rosse possono essere caricate solo durante la Fase di Potenza.

8.1.3 Le navi normalmente iniziano lo scenario con le barre di carica (9.2) completamente cariche.

8.2 Scelta dell'obiettivo

8.2.1 In Generale: Tutti gli spari di una nave devono essere completati prima che un'altra nave possa sparare. Se più di una nave o missile si trova in un esagono, il giocatore che spara deve scegliere il bersaglio a cui sta sparando. **Le armi di uno stesso gruppo possono selezionare bersagli diversi.**

8.2.2 Restrizioni:

- Gli obiettivi devono essere all'interno dell'arco di fuoco (5.3.1).
- Non si può intenzionalmente sparare sulle proprie navi.
- Non si può sparare a navi o missili nello stesso esagono.

8.2.3 Fermare il fuoco: I pianeti possono bloccare il fuoco (17.2.2). Le navi non possono mai bloccare il fuoco (le navi sono molto più piccole rispetto alla dimensione degli esagoni).

8.3 Procedura di fuoco:

Seguire la seguente procedura per ogni sparo:

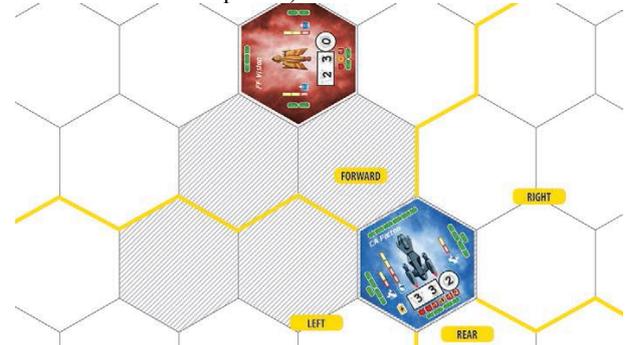
1. Scegliere un gruppo di armi con la barra di carica completamente carica sulla nave attaccante.
2. Verificare che l'obiettivo designato sia nel raggio di azione delle armi di quel gruppo.

3. Cancellare la barra di carica di quel gruppo di armi.
4. Scegliere un'arma (una alla volta) del gruppo, e l'obiettivo.
5. Il fuoco viene risolto lanciando un dado e consultando la tabella dell'arma sulla scheda di aiuto. Se un colpo va a segno, e quanto danno viene inflitto, dipende dal risultato del dado e dalla distanza.

ESEMPIO: Il laser infligge una quantità variabile di danni in base alla distanza ed al risultato del dado lanciato. D'altro canto il Disruptor infligge sempre due danni quando colpisce.

Si possono ripetere i passi 4 e 5 per le restanti armi di quel gruppo, se utilizzabili.

6. Determinare quali scudi sono colpiti – gli scudi colpiti sono quelli nell'arco di fuoco della nave attaccante. Notate che arco di fuoco e di scudo sono gli stessi; non c'è bisogno di tracciare linee di vista per determinare quali scudi sono colpiti (Le linee di vista sono tracciate solo per terreni bloccanti come i pianeti)



ESEMPIO: La Patton sta sparando alla Vision con il suo arco di fuoco frontale. Il fuoco colpirà gli scudi di sinistra della Vision dal momento che la Patton è nell'arco di fuoco sinistro della vision (esagoni ombreggiati).

8.4 Danni e Colpi Critici

8.4.1 Danni: Un punto di danno distrugge una casella di scudo o di scafo. Il danno deve essere applicato allo scudo di fronte all'arco di fuoco avversario. Quando tutte le caselle dello scudo sono distrutte, lo scudo è considerato "abbassato" e ulteriori danni devono essere segnati nelle caselle dello scafo.

8.4.2 Modificatori di potenza: Se c'è un modificatore nella casella più a sinistra dello scafo, questo viene applicato alla Potenza durante la Fase di Potenza.



ESEMPIO: Il CA Terran Napoleon ha 3 caselle di scafo distrutte, e in quella più a sinistra di quelle rimaste c'è "-1". Durante la Fase di Potenza, il giocatore sceglie una velocità di 3 ed ottiene la curva di potenza 3-3-2. A causa dei danni, sulla nave scrive 2-3-2.

8.4.3 Casella dello scafo critico: Nel momento in cui viene segnato, il giocatore che possiede la nave deve tirare due D6 e controllare il risultato sulla tabella dei danni critici.

8.5 Tabella dei danni critici

La Tabella dei danni critici è sulla scheda di aiuto. Lanciare due D6 ed applicare immediatamente il risultato.

- La basi non prendono danni a fronte di risultato 6 (danni al propulsore) o 4 (Timone danneggiato). **Le basi vengono istantaneamente distrutte con 12 (violazione FTL core) come ogni altra nave.**

È possibile che, a causa di altri danni o dello stato del gioco, un lancio abbia poco o nessun impatto. Questo rappresenta un danno non critico. Rilanci di dadi non sono permessi. *ESEMPIO: Una nave ha ottenuto un 11 sulla tabella dei danni critici ed ora ha un segnalino di perdita di potenza. La nave subisce un altro danno critico e ottiene di nuovo 11 dato che ha ancora il segnalino di perdita di potenza, il lancio non ha effetto.*

8.6 Distruzione di una nave

8.6.1 Come: Quando l'ultima casella dello scafo è distrutta, la nave è immediatamente distrutta. Rimuovere il segnalino.

8.6.2 Danno da esplosione:

- Ogni nave nello stesso esagono con la nave distrutta, riceve un numero di danni **pari al livello di esplosione della nave**, che si trova nella scheda di aiuto. Lanciare un dado per ogni gruppo di scudi. Quello con risultato più alto è il lato che viene danneggiato dall'esplosione. In caso di parità, rilanciare i dadi per i gruppi di scudi in parità.
- Ogni nave negli esagoni adiacenti riceve un danno pari al livello di esplosione sugli scudi verso la nave esplosa.

8.6.3 Sequenza di esplosione: Se più navi esplodono nello stesso momento (a causa di fuoco da un'arma tipo il cannone a fusione) l'ordine in cui queste esplodono è determinato dal possessore delle navi. Se entrambe le fazioni hanno navi che esplodono, il giocatore attivo sceglie per primo le sue navi.

8.6.4 Caccia, missili ed esplosioni: I caccia non causano mai danni da esplosione. Se caccia o missili sono in prossimità di un'esplosione, il danno è applicato ad un solo caccia della squadriglia e ad un missile per esagono. Il possessore dei caccia o dei missili decide chi viene distrutto dall'esplosione.

La sincronizzazione delle unità NFTL di uno squadrone di caccia fa in modo che ogni squadrone operi all'interno di una singola sacca del subsazio. L'effetto di questo campo subsaziale fa sì che le esplosioni esterne siano focalizzate all'interno del campo verso il generatore NFTL più vicino. Come l'elettricità che corre lungo il percorso più rapido verso terra, le esplosioni colpiscono solo un caccia nello squadrone. Questo principio è stato studiato da varie implementazioni eseguite su navi di test. Anche i missili, come i caccia, sono nella stessa sacca di subsazio quando viaggiamo in gruppo.

8.7 Riparazione di danni critici

Alcuni danni critici possono essere riparati se il segnalino del danno critico ha l'icona di riparazione = . Solo i danni critici con questa icona possono essere riparati. Per provare a ripararli, lanciare un D6. **Se il risultato è 6**, il danno è riparato ed il segnalino di danno critico viene rimosso.

La riparazione può essere tentata alla fine di ogni turno (quindi ad ogni impulso) successivo all'impulso nel quale la nave ha ricevuto il danno critico. Il danno critico non può essere riparato nello stesso impulso in cui il segnalino è stato messo sulla nave.

9. LA FASE DI POTENZA

9.1 In Generale

La Fase di Potenza si svolge tra un round e l'altro (dopo la fine dell'impulso F ma prima dell'impulso A). Il giocatore con l'iniziativa svolge per primo tutte le sue azioni previste dalla Fase di Potenza. Ricordarsi di aggiustare l'iniziativa prima della Fase di Potenza se il segnalino di cambio iniziativa è piazzato sull'impulso "F".

9.2 Caricare le armi

9.2.1 Caricamento passivo delle caselle gialle: Se nessuna casella rossa necessita di essere caricata (è già segnata), il giocatore può caricare (segnare) un numero di caselle gialle su quella barra di ricarica, pari al numero di armi in quel gruppo.

ESEMPIO: Un BC Talon ha un gruppo di armi con 2 Disruptors. La barra di carica ha una casella rossa e 4 gialle se la casella rossa è già segnata, il giocatore può segnare due caselle gialle su quella barra dal momento che ci sono 2 armi nel gruppo.

9.2.2 Caricare le caselle rosse: Ogni nave può caricare (segnare) una casella rossa su ogni nave che possiede. Questo è l'unico modo in cui una casella rossa può essere segnata.

9.3 Aggiustare la curva di potenza

Si può modificare la curva di potenza di ogni nave. Ricordate che la maggior parte delle navi può solo cambiare la velocità di uno.

Se una nave ha il modificatore nella casella più a sinistra dello scafo, applicare la modifica alla potenza.

Se un segnalino di raggio di virata è già sulla mappa, non va mosso più vicino o lontano se cambia il raggio di virata.

Il danno critico "Power Loss (Perdita di potenza)" non modifica la potenza ma impedisce la regolazione della curva di potenza e della ricarica delle armi.

9.4 Attività di fine turno

Dopo che tutte le navi hanno completato la Fase di Potenza, controllare i numeri segnati in movimento ed AP.

Avanzare il segnalino di Round di uno spazio a destra. Se è il round 10, rimetterlo sull'1: ora è il Round 1.

10. BATTERIE E POSTBRUCIATORI

10.1 Batterie



Alcune razze, come i Terrans, hanno trovato un modo nuovo di immagazzinare una grande quantità di energia.

10.1.1 Scopo: Una batteria consente ad una nave di mantenere AP per un uso futuro. Una batteria fornisce un AP aggiuntivo nell'impulso in cui viene utilizzata. Una nave con batteria ha l'icona della batteria sul segnalino. Nessuna nave ha più di una batteria. Quando viene usata, cancellatela con il penarello.

10.1.2 Quando: Le batterie possono essere usate *solo* per fornire un AP aggiuntivo in un impulso in cui la nave non riceve normalmente AP a causa del tracciato dell'impulso. Questo significa che una nave non avrà mai più di un AP da spendere in ogni impulso.

10.1.3 Ricaricare la batteria: La stessa batteria può essere caricata ed utilizzata diverse volte durante il gioco. La batteria viene ricaricata spendendo un AP.

10.1.4 All'inizio: Solitamente le batterie NON iniziano uno scenario cariche.

10.2 Postbruciatori

I postbruciatori rappresentano la capacità dei Talon di forzare i propulsori NFTL ad un regime più alto del normale. Questo causa la loro distruzione se usato massicciamente.



10.2.1 Chi: Una nave equipaggiata con postbruciatori ha una o più icone postbruciatori sul segnalino.

10.2.2 Scopo: Per ogni impulso in cui una nave non è previsto che muova, i postbruciatori possono essere utilizzati per permettere alla nave di muovere di un esagono. Le normali regole di movimento e virata vengono applicate. Una nave può usare i postbruciatori per un movimento laterale, se era segnata per il movimento laterale. Quando viene usato, cancellate col pennarello l'icona. Ogni postbruciatore può essere usato una volta per scenario e non può essere ricaricato.

18.2.3 Restrizioni: Ogni nave può usare un solo postbruciatore per impulso, quindi una nave non può muovere di più di un esagono per impulso.

STOP

Le suddette regole sono quelle di cui necessitate per giocare il Tutorial e lo Scenario 1.

REGOLE AVANZATE

11. RITIRARSI DALLA BATTAGLIA

Il propulsore Faster Than Light (FTL) fu la seconda rivoluzione nei viaggi spaziali. Utilizzando un principio simile a quello del NFTL, permette ad una nave di muoversi molto più velocemente della luce. Anziché creare una sacca di subspazio intorno alla nave (come l'NFTL), il propulsore FTL muove effettivamente la nave nel subspazio. NFTL e FTL sono simili. Una nave che vuole ritirarsi dalla battaglia deve convertire il suo propulsore da NFTL a FTL, mentre quando una battaglia inizia, i propulsori NFTL sono attivati e non possono essere convertiti in FTL se non dopo un periodo di "riavvolgimento". Più grandi sono le navi, più lungo è questo periodo.

11.1.1 Scopo: La ritirata può servire per negare all'avversario una Grande o Devastante vittoria mentre si gioca con le regole di Campagna o se richiesto dallo scenario.

11.1.2 Come fare: La ritirata si può fare se una nave è in grado di attivare il suo propulsore FTL. Occorre agire quanto segue:

- Attivare il propulsore FTL (11.1.3)
- Saltare a FTL. Questo avviene dopo la Fase di Potenza di ogni round. Altre navi o eventuali pianeti di fronte alla nave in ritirata non contano, la nave lascia lo spazio normale. Dopo che una nave si ritira, mettila da parte.

11.1.3 Avvolgimento e riavvolgimento: All'inizio della battaglia, ogni propulsore FTL è disattivo, e diventa attivo durante la Fase di Potenza del round il cui numero equivale al totale delle caselle di scafo della nave.

ESEMPIO: Una CA Terran CA si attiva alla Power Phase del round 6.

11.1.4 Restrizioni alla ritirata:

- Una nave non si può ritirare se è in un esagono di terreno tipo nebulosa o asteroidi.
- Le basi non possono ritirarsi, non hanno FTL.
- I caccia non hanno propulsori FTL e devono quindi agganciarsi ad un trasporto (16.1). Usano FTL quando il trasporto lo può fare.

12. CACCIA

12.1 Caccia

12.1.1 In generale: Il segnalino rappresenta 3 caccia che viaggiano in formazione. I caccia possono entrare in battaglia solo se trasportati da un trasporto o da una base. Possono proseguire la battaglia anche se il trasporto o la base vengono distrutti.

12.1.2 Caratteristiche: I caccia hanno le seguenti caratteristiche:

- A causa delle loro piccole dimensioni, hanno una velocità minima di 5.
- I caccia non hanno scudi. I danni sono applicati direttamente all'unica casella di scafo.
- I caccia non hanno FTL per ritirarsi dalla battaglia.
- **Collisioni:** Gli squadroni di caccia subiscono e causano le stesse penalità per essere nello stesso esagono con altre navi o squadre di caccia della stessa fazione. I caccia nello stesso segnalino non causano collisioni con altri.

- **Cannoni a Fusione Talon:** Grazie alla loro dimensione ed agilità, sono in grado di evitare il cannone a fusione Talon e non ne prendono danni. *Questo rende i caccia l'ideale per assaltare le grandi navi Talon.*
- I caccia non generano AP ma si affidano a trasporti e basi che forniscono loro energia (12.2).
- Quando i caccia sono distrutti, le navi negli esagoni adiacenti non sono colpite da danni di esplosione.

12.1.3 Mirare i caccia: Quando un caccia viene mirato da un'arma, occorre selezionare uno specifico caccia della squadra.

12.2 Fornire AP ai caccia

12.2.1 In Generale: Un trasporto o una base (14.0) possono trasportare un massimo di 4 squadroni di caccia ognuno. I trasporti terrestri e le basi sono equipaggiati con vettori di fase che possono trasferire potenza ai Caccia attraverso lo spazio.

Se non ci sono più trasporti o basi amiche in battaglia, gli squadroni di caccia non possono più ricevere AP.

Le caselle gialle della barra di ricarica possono ancora essere caricate passivamente durante la Fase di Potenza.

12.2.2 Trasmettere potenza ai caccia: Quando un trasporto o una base amica ricevono AP, li possono spendere per qualunque squadrone di caccia amico invece che per sé stessi. Gli AP possono essere spesi per:

- Caricare attivamente una casella gialla su un gruppo di armi di uno squadrone di caccia (*una nave può caricare una casella gialla*).
- Avvicinare di un esagono il raggio di virata di uno squadrone di caccia (Alimentare dopo un turno [6.1]).
- Abilitare un movimento laterale per lo squadrone (6.1).

(12.2.3) Restrizioni:

- Un solo AP può essere speso su ogni squadrone di caccia per ogni impulso.
- Lo squadrone di caccia può ricevere l'AP se è a non più di *sei esagoni* dal trasporto o dalla base e non deve essere in un campo di asteroidi o in una nebulosa: queste bloccano la ricezione degli AP così come bloccano o interferiscono con il fuoco. (17.2.2).

13. MISSILI



13.1 Quali navi hanno missili

Alcune navi Talon equipaggiano missili. Il numero di missili disponibili è illimitato.

13.2 Lanciare Missili

A differenza di altre armi, quando viene lanciato un missile, il suo effetto non è immediato. Occorre piazzare un segnalino missile nell'esagono adiacente all'arco di fuoco della nave. Il missile deve puntare al lato dell'esagono verso la nave bersaglio. Il missile può essere sparato solo quando il bersaglio è nell'arco di fuoco della nave, e se il bersaglio è nel raggio di fuoco della nave attaccante.

L'obiettivo di ogni missile deve essere annunciato (si suppone che i sensori delle navi nemiche possano rilevare l'attivazione) ed il numero della pedina del missile dovrebbe essere scritto sulla nave bersaglio. Il missile può colpire solo quel bersaglio e può passare attraverso esagoni occupati da altre navi. Se l'obiettivo è uno squadrone di caccia, il singolo caccia viene scelto solo quando il missile colpisce. Non possono essere scelti come obiettivi altri missili.

13.3 Monitoraggio dell'obiettivo

I missili sono "intelligenti", hanno propellente illimitato e seguono l'obiettivo finché lo colpiscono o sono distrutti. I missili proseguono la loro corsa indipendentemente dalla nave che spara e non vengono rimossi se la nave che spara viene distrutta.

Se la nave obiettivo esce dal gioco o viene distrutta, il missile continua ad avanzare dritto e non può girare. Il missile non può esplodere fino a quando non viene selezionato un nuovo bersaglio (13.7).

13.4 Movimento dei Missili

- I missili muovono durante lo step di movimento nel turno del giocatore e vengono gestiti come ogni altra nave. Possono essere mossi in qualunque ordine insieme alle altre navi che devono muovere in un dato impulso.
- I missili hanno velocità 6 (muovono in ogni impulso).
- I missili hanno un raggio di virata di 0. Possono ruotare di un lato di esagono ogni volta che muovono.
- I missili non possono fare movimenti laterali.
- Il giocatore che spara può muovere un missile quando lo ritiene opportuno, purché scelga un esagono più vicino al bersaglio (se possibile). Se due esagoni sono equidistanti dal bersaglio il giocatore sceglie in quale esagono spostarlo.
- I missili non fanno muovere la mappa (vedi muovere la mappa) e sono distrutti se escono alla mappa.

13.5 Detonazione dei missili

Quando il missile entra nello stesso esagono del bersaglio lo colpisce immediatamente causando **2 danni** agli scudi davanti a lui (o allo scafo se gli scudi sono abbassati). Questo danno viene assegnato direttamente durante la fase di movimento quando la nave o il missile muovono nell'esagono dell'altro. L'eventuale successivo danno da esplosione della nave deve essere risolto in questo momento.

- Un missile sparato contro il suo bersaglio a distanza 1 esplosione immediatamente.
- Se un missile entra in un esagono con una nave che non è il suo obiettivo, nave amica o altri missili, non succede nulla.

13.6 Abbattere i missili:

Se con un singolo colpo il missile riceve 3 o più danni, viene distrutto. Se un missile riceve meno di tre danni, girare la pedina sul lato danneggiato. Se un missile è sul lato danneggiato e riceve un qualunque numero di colpi, viene distrutto.

- I missili non infliggono danni da esplosione quando vengono distrutti ma possono subire danni da esplosione.
- Se più missili nello stesso esagono ricevono un danno da esplosione, lo si applica ad un solo missile nell'esagono.
- I missili danneggiati infliggono comunque 2 danni quando colpiscono il bersaglio.
- I missili distrutti non contano ai fini del grado di vittoria.



ESEMPIO: La Defiant è stata agganciata dal missile 4. Fortunatamente ha la possibilità di distruggerlo grazie al laser di destra che è ancora carico. Il suo primo lancio è un 2 che

assegna due danni al missile ma non è sufficiente: per distruggerlo istantaneamente servono infatti almeno altri 3 danni. Ad ogni modo il missile viene girato dalla parte danneggiata. Se questo missile colpisce la Defiant, la nave subirebbe comunque due danni. Tuttavia, la Defiant ha ancora un altro laser che può sparare nel gruppo di armi di destra. Questa volta lancia un 1, infliggendo 1 danno al missile. Questo distrugge il missile! Infatti, se un missile danneggiato subisce una qualunque danno, viene distrutto.

13.7 Selezionare un nuovo obiettivo

Qualunque nave con almeno un sistema di lancio missili funzionante (non interessato da danni critici) può spendere 1 AP per selezionare un nuovo obiettivo per qualunque missile. Il nuovo obiettivo deve essere una nave all'interno dell'arco di fuoco e del range della nave che ha selezionato il nuovo obiettivo. Il missile che riceve il nuovo obiettivo non deve necessariamente essere nell'arco di fuoco della nave che ha selezionato il nuovo obiettivo.

In questo caso scrivere il numero del missile sulla nuova nave obiettivo e cancellarlo dalla vecchia.

Esplosione immediata: Se il nuovo obiettivo del missile è già nel suo esagono, il missile colpisce immediatamente l'obiettivo in questa parte dell'impulso, e si risolvono i danni come sopra. Lo scudo colpito si determina lanciando un dado per ogni scudo: il risultato più alto è il lato colpito. In caso di parità rilanciare il dado per i soli scudi in questa casistica.

14. BASI

Caratteristiche: Le basi hanno le stesse caratteristiche delle navi con la sola differenza che non si muovono. La loro curva di potenza non include un raggio di virata.

Rotazione e velocità: Il numero della velocità della curva di potenza rappresenta la velocità di rotazione. Quando il numero di velocità compare nella tabella degli impulsi, invece di muoversi la base deve ruotare di un lato di esagono alla volta in senso orario. Come per le navi la velocità può essere modificata di un punto in su o giù nella Fase di Potenza. Gli AP di una base non sono impattati dalla sua velocità.

ESEMPIO: Una base con velocità 1 ruoterà in senso orario solo una volta per round (nell'impulso F). Una base con velocità 2 ruoterà negli impulsi C e F, etc.

No danni da collisione: Se una base ed una nave amica occupano lo stesso esagono non si assegna nessun danno; le basi non hanno motori FTL o NFTL quindi non c'è possibilità di interferenza.

Approdo: Alcune navi possono approdare su una base (16.1).

Setup: Nella fase di setup le basi sono piazzate prima di ogni altra nave, come se fossero pianeti.



Base Terrain



Base Talon

15. ARMI PESANTI

15.1 Cannone ad onde



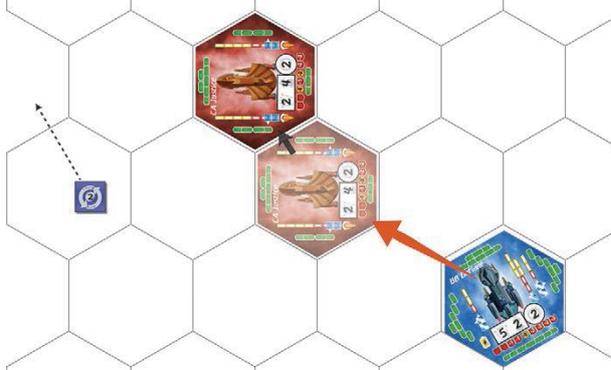
Il cannone ad onde è la più potente arma sviluppata dai Terran. Basato sulla tecnologia NTFL, l'esplosione contiene così tanta energia che si forma una sacca subspaziale dietro il bersaglio come un'ombra della massa della nave. Questa sacca attira a sé la nave bersaglio spostandola lontano da chi ha sparato.

15.1.1 Procedura: Il cannone ad onde ha un raggio di 4 esagoni. Per determinare se ha colpito il bersaglio, consultare la tabella del cannone ad onde e tirare un dado. Un colpo sposta (15.1.2) la nave bersaglio e provoca 10 punti danno.

15.1.2 Effetto: In caso di centro, si misura una linea retta dal centro dell'esagono di fuoco al centro dell'esagono obiettivo. La nave bersaglio viene spostata a un esagono di distanza dalla nave sparante lungo la suddetta linea, senza cambiare orientamento. Se la linea si trova esattamente lungo due esagoni, la nave che spara può scegliere un esagono qualsiasi.

- Se la nave bersaglio ha un segnalino di raggio di virata, viene spostata insieme alla nave bersaglio in modo tale che rimanga alla stessa distanza di fronte alla nave.
- Se si gioca con la stessa fazione e un caccia viene colpito da quest'arma, l'intero squadrone di caccia viene respinto.

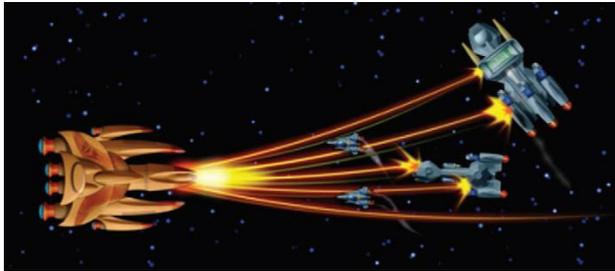
15.1.3 I danni dell'arma non vanno risolti fino alla fine del turno. Qualsiasi effetto relativo al movimento va risolto prima, tipo eventuali danni subiti se si viene spinti in un esagono con una nave amica o con un asteroide (vedi collisioni [7.4], distruzione della nave [8.6] e tessere pianeti [17.0]). Questo significa che la nave bersaglio potrebbe entrare in un esagono con una nave amica, subire i danni dalla collisione, danneggiare la nave amica quindi saltare in aria a causa del colpo del cannone ad onde, danneggiando ulteriormente la nave amica. Qualsiasi nave esplosa potrebbe anche causare danni da esplosione ad altre navi. Sono possibili reazioni a catena di esplosioni.



ESEMPIO: La BB Vanguard spara con il suo cannone ad onde alla CA Justice Talon e ottiene un colpo a raggio 2 sullo scudo posteriore della Justice, ma prima si applica l'effetto contraccollo. Si traccia una linea dal centro dell'esagono di fuoco al centro dell'esagono obiettivo e visto che punta in mezzo

a due esagoni e la nave che spara decide in quale mandarla. La Justice ha un segnalino di virata 2 esagoni avanti, deve rimanere a 2 esagoni di distanza anche dopo lo spostamento. Una volta che ha mosso si applicano i danni.

15.2 Cannone a Fusione



Il Cannone a fusione è composto da più fasci di energia che si disperdono per danneggiare molte navi su una vasta area

15.2.1 Il cannone a fusione spara in un cono colpendo *tutti* i bersagli nel suo arco di fuoco. **Va lanciato un dado per ogni obiettivo colpito dal cannone a fusione.** Il danno subito dipende dal risultato del dado e dalla distanza.

15.2.2 Applicare i danni del cannone a fusione:

- I danni vanno applicati ad ogni nave negli esagoni del cono di fuoco, incluse navi amiche.
- Sebbene le navi amiche possano essere inavvertitamente colpite, per fare fuoco occorre designare come obiettivo una nave nemica, ovvero nessuna nave amica può essere scelta come obiettivo del cannone a fusione.
- Il possessore delle navi decide a quale assegnare i danni per prima. Se sono colpite navi amiche, il giocatore che ha sparato risolve per primo i danni.
- I caccia sono troppo piccoli ed agili per essere danneggiati dal cannone a fusione e ignorano il colpo.



ESEMPIO: IL BB Eviscerator Talon spara con il cannone a fusione. Colpisce ogni nave nell'area ombreggiata, che rappresenta il cono di fuoco ed il range, che è 3. Se si tira un 4: il CA Terran subisce 6 danni sullo scudo sinistro, il CA Talon ne subisce 2 sullo scudo frontale e lo squadrone di caccia Terran non prende danni. I missili 14 e 15 prendono 2 danni ciascuno e vengono girati dalla parte danneggiata. I missili 10 e 11 sono invece fuori portata, ma se la CA Justice dovesse esplodere, uno dei due missili prenderebbe 3 danni da esplosione. Se la CA Guderian dovesse esplodere, la CA Justice prenderebbe 3 danni da esplosione ma solo uno dei tre caccia dello squadrone Tiger verrebbe danneggiato dall'esplosione della Guderian.

16. ATTRACCARE ED ATTERRARE

16.1 Scopo

L'attracco di solito viene eseguito su trasporti o Basi ed è consentito solo quando richiesto per raggiungere l'obiettivo di uno scenario o per consentire ai caccia di ritirarsi dalla battaglia a bordo di un trasporto. Se non specificato da una regola dello scenario, queste unità vengono rimosse dalla battaglia e non possono rientrare.

Con le stesse regole si può atterrare sui pianeti ma solo se consentito dalle regole dello scenario.

16.2 Procedura di attracco/atterraggio

Durante la fase di movimento il giocatore deve dichiarare se una nave intende attraccare o atterrare. Quindi la muove nello stesso esagono di una base o di un pianeta e la rimuove dal gioco.

- L'attracco non causa danni da collisione.
- Un trasporto non può attraccare o atterrare a meno che non muova a velocità 1.
- I caccia possono attraccare su un trasporto o in una base anche se muovono a velocità più elevate. *Sono abbastanza esperti da fare atterraggi "a caldo"*.
- I caccia non possono decollare da un trasporto o una base a meno che non sia specificato dalle regole dello scenario.

16.3 Ritirata di squadroni di caccia

- Gli squadroni di caccia normalmente attraccano su un trasporto per ritirarsi dalla battaglia.
- Quando un caccia atterra, la sua pedina viene messa da parte. Se il trasporto è in grado di fare un salto FTL, quello e qualunque caccia atterrato su di esso si considerano ritirati.
- Se un trasporto con caccia atterrati viene distrutto, si considerano distrutti anche tutti i caccia a bordo.

17. TESSERE TERRENO

17.1 Introduzione

- Le tessere terreno includono pianeti, asteroidi e nebulose. Sono stampati sul retro di molte pedine di navi.
- Se deve essere utilizzata una tessera terreno, scegliere la pedina appropriata facendo attenzione che la nave sul retro non serva nello scenario corrente.
- Le tessere terreno non si muovono a meno che non si debba estendere la mappa, nel qual caso vanno riposizionati come ogni altra nave.
- Leggi la sezione "Progetta il tuo scenario" (27.0) per vedere cosa scegliere e dove piazzare i terreni per partite personalizzate.
- Navi distrutte da tessere terreno contano per il calcolo della vittoria.

17.2 Pianeti



17.2.1 Qualsiasi nave, missile o trasporto che muove nello stesso esagono di un pianeta viene distrutto e qualunque nave in esagoni adiacenti riceve danni da esplosione. I pianeti hanno le seguenti caratteristiche:

- Non sono affetti da danni da esplosione.
- Non possono essere obiettivi di missili a meno che non sia specificato dalle regole dello scenario.
- Bloccano la linea di fuoco (17.2.2)

- Missili già lanciati possono continuare a seguire una nave anche se si sposta dietro un pianeta, ma vengono comunque distrutti se entrano nell'esagono del pianeta. Si sposteranno nell'esagono del pianeta se non ci sono altri esagoni più vicini al bersaglio.

17.2.2 Blocco del fuoco e di trasmissione AP: Per verificare se un pianeta blocca il fuoco, tracciare una riga dal centro dell'esagono che fa fuoco al centro dell'esagono dell'obiettivo. Se la linea passa attraverso un esagono con un pianeta, il fuoco è bocciato. Il fuoco non è bloccato se la linea passa sul lato di esagono del pianeta.

I missili non possono essere lanciati e non possono essere trasferiti AP agli squadroni di caccia se l'obiettivo è bloccato da un pianeta.



ESEMPIO: La BB e la CA Talon sono rispettivamente nell'arco sinistro e frontale della BB Terran. La linea tracciata tra questa e la BB Talon indica che il pianeta blocca il fuoco. La Talon CA invece viene colpita sullo scudo posteriore.

17.3 Asteroidi



Gli asteroidi sono gruppi di grandi rocce nello spazio. Piccole navi, come i caccia, non hanno problemi a navigarvi mentre le grandi navi non possono. Interferiscono anche con i sistemi di mira.

Effetti: Se una nave muove in un esagono con asteroidi, prende 1 danno sullo scudo impattato (se tale scudo è abbassato il danno è sullo scafo). Se una nave non muove durante il suo impulso e rimane nell'esagono di asteroidi, non prende danni.

ECCEZIONE: Caccia e missili non prendono *mai* danni dagli asteroidi.

Velocità degli asteroidi: Un termine coniato dai primi esploratori spaziali. I campi di asteroidi potevano essere navigati in sicurezza da navi di grandi dimensioni purché la loro velocità fosse uguale o inferiore alla loro Potenza. In questo modo, potevano rinforzare costantemente il loro scudo anteriore quando si muovevano attraverso il campo di asteroidi senza subire danni permanenti.

17.4 Nebulose



In realtà, le Nebulose sono gruppi di stelle che coprono più parsec. Tuttavia, mentre l'umanità esplorava lo spazio, furono trovate sacche di gas radioattivo che interferivano con gli scudi e i sistemi di mira delle armi. Questi primi esploratori chiamarono queste nuvole "Nebulose", poiché era un nome molto più elegante di "sacche di gas".

17.4.1 Effetti: Se una nave è in un esagono di nebulosa, tutti i suoi scudi si considerano *abbassati*. Non vanno comunque

segnati come abbassati gli scudi sulla pedina della nave. Tutti i segnalini di rinforzo scudi sono distrutti. Gli scudi si rialzano immediatamente quando la nave esce dall'esagono di nebulosa.

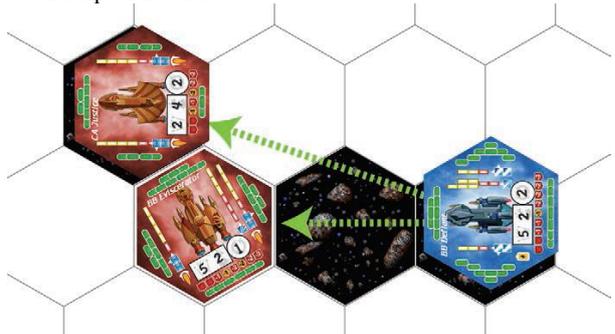
- Qualunque danno subito dalla nave mentre è in un esagono di nebulosa va a colpire lo scafo.
- Le nebulose non hanno effetti sui missili.
- Quando una nave esce da un esagono nebulosa i suoi scudi si rialzano allo stesso valore che avevano prima.

ESEMPIO: Se una nave esce da una nebulosa e viene colpita da un missile, i danni si applicano agli scudi, se presenti. Si noti che il danno del cannone ad onde non viene applicato fino a quando non viene risolto l'effetto di spostamento. Se una nave viene colpita in una Nebulosa dal cannone ad onde, i suoi scudi sarebbero abbassati a causa dell'effetto Nebulosa PRIMA che il danno del cannone ad onde venga applicato.

NOTA: I caccia si nascondono volentieri nelle nebulose perché non hanno scudi da perdere.

17.5 Effetti sul sistema di mira di asteroidi e nebulose

- Se una nave spara da o attraverso un campo di asteroidi o una nebulosa, sottrae uno (-1) dal risultato di dado per ogni esagono asteroide o nebulosa che attraversa, incluso quello di fuoco e quello di obiettivo. Se il risultato è minore di uno, il colpo è a vuoto.



ESEMPIO: Il BB Terran ed il CA Talon CA (Justice) sono in esagoni di asteroidi. Se il BB Terran spara al BB Talon (Eviscerator), il colpo passa attraverso due esagoni di asteroidi, incluso l'esagono da cui viene fatto fuoco. Se la BB Terran spara torpedo e ottiene un 3, sarà ridotto a 1; un colpo mancato. Se la BB Terran spara sulla CA Talon, il colpo attraversa 3 esagoni di asteroidi incluso l'esagono dell'obiettivo. Un tiro da 3 sarà ridotto a 0, colpo a vuoto.

- Il risultato di un colpo con il cannone a fusione sarà diverso per ogni nave colpita.
- Se si trova difficile calcolare quanti campi di asteroidi o nebulose vengono attraversate, tracciare una riga dal centro dell'esagono di fuoco al centro dell'esagono obiettivo. Gli esagoni di terreno attraversati dalla linea influiscono il fuoco. Se la linea passa sul lato di esagono con asteroidi e/o nebulosa da entrambe le parti, calcolare 1 esagono.
- Asteroidi e nebulose bloccano la trasmissione di potenza tra un trasposto o una base e gli squadroni di caccia nello stesso modo in cui un pianeta blocca il fuoco.

18. BUCHI NERI



Sebbene incontrati raramente, i buchi neri rappresentano una sfida alla guida della maggior parte delle navi.

18.1 Effetti

- Qualunque nave che entra in collisione con un buco nero viene immediatamente distrut-

ta. Il danno da esplosione impatta anco a le navi vicine. Il buco nero non accusa danni.

- Il buco nero blocca il fuoco come un pianeta.
- Quando spara, se la nave obiettivo è più vicina ad un buco nero rispetto alla nave che spara, sottrarre uno (-1) dal risultato del dado per simulare l'interferenza del buco nero.
- Le navi non possono essere schierate a meno di due esagoni da un buco nero.

18.2 Attrazione gravitazionale

Ona volta per round appena dopo la Fase di Potenza, tutte le navi (incluse le basi) devono avvicinarsi di un esagono al buco nero. Tracciate una linea dal centro di un esagono al centro dell'esagono con il buco nero per determinare dove ogni nave dovrà essere spostata. Se la linea passa sul lato di un esagono, sarà il proprietario della nave a decidere dove spostarla. Il giocatore con l'iniziativa sposta per primo le sue navi.

- Qualunque danno da collisioni e successivi danni da esplosioni vanno risolti immediatamente.
- Le navi non cambiano direzione e tutti i segnalini di virata vengono spostati di conseguenza ma non vengono spostati più vicino alla nave a causa dell'attrazione gravitazionale.

19. WORM HOLES

Alcuni scenari richiedono Worm Holes che consentono alle navi di ritirarsi istantaneamente da una battaglia, di solito per raggiungere l'obiettivo di uno scenario. La ritirata si verifica immediatamente quando la nave entra in un worm hole. Questi sono rappresentati dai segnalini Buco Nero con un segnalino obiettivo posizionato su di essi. Non si comportano come buchi neri. Non inducono le navi ad avvicinarsi o sottraggono punti dal tiro per il fuoco.

NOTE DEL DESIGNER

L'idea di questo gioco è nata nel 2006, quando sono stato malato (davvero malato). Non riuscivo ad alzarmi dal letto e così ho speso il mio tempo di veglia pensando a questo gioco. Da allora è cambiato radicalmente, ma quella malattia è stata in realtà un buon inizio.

Il mio obiettivo originale era di sviluppare un gioco di combattimento spaziale giocabile in grado di gestire facilmente flotte di 3-6 navi (o più) per parte. Le azioni delle singole navi sono belle, ma volevo un combattimento di flotta. Volevo anche un combattimento con grandi navi e non solo caccia. Volevo navi grandi e complicate, che dovevano manovrare e gestire sistemi di bordo. Doveva anche essere intuitivo e facile da giocare. Come dico con la maggior parte dei miei giochi, voglio tutte le cose che servono, ma le voglio semplici.

Movimento vettoriale?

Con un gioco di combattimento spaziale tattico, la prima domanda da fare è come gestire il movimento. Il vuoto dello spazio significa che gli oggetti tenderanno a rimanere alla stessa velocità anche quando la spinta termina. Questo è ciò che si intende con velocità vettoriale. Inoltre, con il vuoto, non c'è aria a cui appoggiarsi. Per andare nella direzione opposta, tutta quella spinta deve essere applicata nella direzione opposta per iniziare a spostarla dall'altra parte. Non puoi semplicemente girare. Potresti iniziare ad applicare la spinta laterale, ma manterrai anche tutta la tua velocità nella direzione originale. Anche i giochi che applicano il movimento vettoriale di solito sbagliano. Ad esempio, se si applica la spinta per 5 turni in una direzione, la velocità aumenterà in quella direzione ciascuno di quei 5 turni. Quella nave dovrà quindi applicare la spinta nella direzione opposta per 5 turni solo per fermare il suo movimento in quella direzione (rallentando ogni turno) per non parlare delle spinte laterali necessarie per cambiare direzione. Se sei su un aereo che va a 800 km/h puoi girare quell'aereo, mantenere gran parte del tuo slancio e andare a 800 km/h nell'altra direzione. Non puoi farlo su una nave spaziale perché non ci sono forze aerodinamiche o di attrito in gioco, non c'è nulla che la contrasti. Lo spazio significa anche che una nave potrebbe facilmente cambiare la sua direzione. Potrebbe ancora sfrecciare in avanti alla stessa velocità, ma la nave può girare sul suo asse e sparare in qualsiasi direzione. Nessuna forza di attrito o aerodinamica interferirebbe con ciò facendo come farebbe con un aereo. Anche i sistemi di gioco che modellano il volo spaziale in modo il più preciso possibile tendono ad ignorare questo punto molto importante, un punto che trovo piuttosto noioso in un gioco.

Naturalmente qui abbiamo a che fare con la fantascienza e non con la scienza. Affinché questo gioco abbia luogo dobbiamo avere unità FTL, quindi perché non unità NFTL? Ciò mi ha permesso di impostare le premesse per l'universo della fantascienza come desideravo. Lo trovo molto realistico. Prima di tutto, il modo in cui modello il movimento è realistico per la mia premessa. :-) In secondo luogo, e soprattutto, il gioco è realistico per il genere. Le navi in questo gioco si muovono e girano come fanno le grandi navi nelle maggiori serie di fantascienza. Quando gioco alla fantascienza, è così che mi piace.

Ecco l'ironia: un gioco di combattimento spaziale che sceglie il movimento vettoriale nel tentativo di essere realistico ha scelto una premessa scientifica. Tuttavia, se il gioco consente a una nave di girare e mantenere lo slancio o non consente alle navi di girare a suo piacimento, gli mancano i due punti più importanti della sua premessa scientifica.

Nel tentativo di essere realistici, si è fatto molto di più irrealistico di un gioco come Talon. Almeno Talon è coerente alle sue premesse.

Quindi, non c'era modo di gestire il movimento vettoriale. L'unica ragione per cui l'avrei fatto sarebbe stato il realismo, ma se lo avessi reso veramente realistico avrei realizzato un gioco noioso. Ogni nave sarebbe sempre in grado di girare lo scudo e l'arma di sua scelta contro il nemico mentre le navi sfrecciavano attorno al tabellone in linea retta sparando mentre si incrociavano.

Movimento tridimensionale?

La seconda cosa che deve essere affrontata è il movimento tridimensionale. Voglio includerlo nel gioco? Se hai letto le regole, sai che la risposta è no. Ho pensato che non aggiungesse nulla al gioco. Nel combattimento atmosferico, è fondamentale. Gli aerei salgono a una velocità molto diversa da quella con cui vanno in picchiata, ma nello spazio la terza dimensione non ha alcun impatto sul combattimento in modo diverso rispetto alle altre due dimensioni. Semplicemente non valeva l'investimento e la complicazione delle regole per qualcosa che non aggiungeva nulla al gioco, tranne forse per avermi permesso di vantarmi di come il gioco avesse combattimenti nello spazio 3D.

Sistema AP

Il sistema con gli AP è qualcosa che adoro. Innanzitutto, la potenza per i sistemi di base viene inserita nella curva di potenza. In secondo luogo, la regolazione della curva di potenza è così semplice che rende molto più facile giocare con una flotta. Infine, ti forza/ti consente di spendere AP non appena diventano disponibili. Questo simula un combattimento che si sta svolgendo abbastanza rapidamente e rompe la sospensione dell'incredulità: se devo sedermi e pianificare qualcosa in anticipo, che si tratti di mosse, allocazione di energia o altro. Voglio che vengano prese al volo quante più decisioni possibili, come si addice all'argomento. Quelli di voi che hanno familiarità con il mio gioco *Band of Brothers* noteranno che la stessa somiglianza con quel gioco imita anche qualcosa che sta accadendo molto rapidamente (combattimento di squadra della Seconda Guerra Mondiale). Hai solo poche unità con cui fare qualcosa, quindi le usi semplicemente. Qui hai solo un punto potere da spendere (o un esagono da spostare), quindi lo spendi e basta. A volte vuoi spenderlo per diverse cose, ma puoi sceglierne solo una.

Credo che la parte più innovativa del gioco siano i grandi segnalini laminati. Non volevo fare miniature (figurine o carte) a causa dei problemi inerenti al movimento. Ci sono molte regole extra necessarie per il movimento di miniature (intendo senza una griglia esagonale) ed è molto dispendioso in termini di tempo. Naturalmente, c'è anche un motivo per cui a volte i

giochi in miniatura sono arbitrati. Solo un piccolo cambiamento nella distanza o nell'orientamento o di movimento può avere un grande impatto sul risultato del gioco. Inoltre, non volevo un gioco tradizionale su mappa esagonale con piccoli segnalini. Ciò richiederebbe una sorta di visualizzazione della nave per ogni singola nave a bordo. Questo diventa rapidamente complicato, richiede tempo e un po' di mal di testa quando aumenti il numero di navi. Ricorda che volevo che il gioco gestisse facilmente piccole flotte e i grandi contatori laminati sono la soluzione perfetta. Con tutto sul tabellone, è facile.

Fase di sviluppo

Di tutti i giochi che ho progettato, questo ha subito i maggiori cambiamenti durante il suo sviluppo, mentre era su P500. Guardando indietro, posso dire che mi ero concentrato così tanto sulla creazione di un design pulito, che ho perso alcune opportunità. Fortunatamente, il mio team di sviluppo ha continuato a mostrarmele. La mia enfasi può essere vista nelle modifiche apportate. Il sistema che ho consegnato al team di sviluppo è sostanzialmente invariato rispetto all'originale (ho modificato il cambio di iniziativa per renderlo più semplice, tutto qui). In un certo senso è gratificante per me quanto è risultato solido il sistema. Tuttavia, l'equilibrio è completamente diverso da quello con cui abbiamo iniziato.

Il team è responsabile almeno in parte per i postbruciatori, i drastici cambi di arma, i fogli di calcolo multipli Excel utilizzati per calcolare e bilanciare i valori dei punti nel gioco, gli effetti speciali di cannoni di fusione e cannoni ad onda, buchi neri, nebulose, attracchi, ritiro semplificato e facilitato, drastiche modifiche a trasporti, atterraggio, diversi scenari, molti retroscena e molte altre cose. È stato fantastico lavorare con loro. Quindi, in un altro senso, sono rimasto sorpreso dalle buone idee che non avevo previsto andando allo sviluppo.

Conclusioni

Il resto del design del gioco è stato dispendioso in termini di tempo, ma molto divertente. Con un soggetto normalmente complicato reso giocabile, il cielo era il limite. Il sistema è piuttosto modulare e le differenze nelle razze sono facili da assimilare. Ci sono così tante variabili nel gioco che sono semplicemente regolate, è facile dare alle razze una personalità distinta e ce ne sono molte altre con cui sto già lavorando. Spero che ti piaccia il gioco!



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com