

Imperium - La rivolta dei mercanti

Strategico/Wargame a turni.

Background

Da secoli l'umanità estende il suo dominio attraverso la Galassia. Da qualche tempo, però, sotto l'influenza della potente Gilda dei Mercanti, alcuni sistemi stellari periferici – nel Quadrante Omega - rivendicano la loro autonomia e, di fatto, si sono resi indipendenti dall'Impero (pur continuando ad intrattenere con esso rapporti di natura commerciale).

Al giocatore è affidato il ruolo di comandante in capo delle forze imperiali del Quadrante. Dovrà raggiungere l'obiettivo di riportare sotto l'egida dell'Impero tutti i sistemi che si sono resi indipendenti (o che si rendono indipendenti durante il gioco). Per raggiungere lo scopo, il giocatore potrà utilizzare la forza (una squadra di astronavi da combattimento), infiltrare agenti segreti tra le fila del nemico, corrompere i governatori dei Mercanti per indurli a tornare con l'Impero.

All'inizio di ogni turno il giocatore viene messo al corrente del livello dei rapporti diplomatici (dipendente dalle azioni compiute nel turno precedente) e della quantità di Crediti Imperiali (moneta in uso) a disposizione (dipendente dal numero complessivo di pianeti fedeli all'Impero e da eventuali azioni effettuate al turno precedente, come corruzione o offerte di pace). Il giocatore, all'inizio del gioco, ha a disposizione 30000 crediti. All'inizio la Gilda dispone di 50000 crediti. La quantità di crediti a disposizione della Gilda (nella maggior parte del gioco) non è nota al giocatore.

Il turno si sviluppa attraverso una serie di fasi, ognuna delle quali è relativa a specifiche azioni o all'acquisizione di informazioni. Prima di ogni fase, al giocatore viene offerta la possibilità di accedere effettivamente a quella fase (pressione di un tasto qualsiasi eccetto il tasto S) o di passare alla fase successiva (pressione del tasto S)

Livello dei rapporti diplomatici

Pace. Formalmente non sono in corso ostilità, ma i Mercanti utilizzano parte del proprio profitto per corrompere i governatori dei sistemi imperiali, diminuendone il livello di fedeltà. In questo livello ci sono scambi commerciali tra l'Impero e i sistemi autonomi. I trasporti commerciali della Gilda si spostano da un sistema all'altro del Quadrante, il che consente agli agenti imperiali di imbarcarsi sotto copertura per raggiungere i sistemi stellari della Gilda.

Tensione. Il passaggio dal livello Pace a quello Tensione può avvenire per effetto di alcune azioni degli agenti imperiali infiltrati nei sistemi della Gilda (ad esempio: sedizione di stampo religioso, sabotaggio finanziario, un certo numero di rivolte operaie). In questo livello è ancora possibile usare i trasporti commerciali della Gilda per spostare gli agenti infiltrati da un sistema all'altro. Inoltre, non appena si passa da Pace a Tensione, ogni nave della Gilda valuta la sua distanza da ciascun sistema autonomo e si sposta per raggiungere il più vicino (e presidiarlo).

Guerra. Il passaggio a questo livello può essere conseguenza:

- dell'entrata di una nave imperiale in uno dei sistemi della Gilda
- dell'attacco di una nave imperiale ai danni di una nave della Gilda
- dell'azione di Terrorismo batteriologico effettuata da uno degli agenti imperiali infiltrati.

In questo livello cessano i rapporti commerciali tra la Gilda e i sistemi imperiali, dunque non è più possibile utilizzare i trasporti della Gilda per spostare gli agenti.

Nel livello Guerra, le navi della Gilda si muoveranno convergendo verso le navi imperiali per affrontarle.

Nota. Le navi imperiali dispongono di propulsione Warp. Ad ogni turno possono effettuare spostamenti compresi tra i 10 e i 15 parsec (sulla mappa corrisponde ad 1 unità in basso, in alto, a destra, a sinistra e in diagonale). Le navi commerciali della Gilda dispongono di un'avanzatissima tecnologia Wormhole che consente loro di spostarsi da un sistema all'altro istantaneamente (le navi commerciali non si vedono nel gioco, ma vengono usate dagli agenti dell'impero per infiltrarsi nei sistemi della Gilda). Le navi militari della Gilda sono ex unità imperiali, quindi si spostano con propulsione Warp come quelle imperiali.

Informazioni sui sistemi

La schermata presenta nella metà superiore una mappa con le stelle del Quadrante Omega. Un cursore indica la stella della quale sono riportate, nella metà inferiore dello schermo, le informazioni salienti. Premendo un tasto qualsiasi il cursore si sposta sul sistema stellare successivo.

- Nome
- Appartenenza (Impero o Gilda dei mercanti)
- Livello di fedeltà. Varia da 0 a 10. Può essere modificato da azioni del giocatore o del computer (inviando somme di denaro ai governatori locali, entrando con le proprie astronavi in un determinato sistema)
- Numero di pianeti. Rappresenta il numero di pianeti produttivi di quel sistema. Un sistema stellare con un maggiore numero di pianeti fornisce, ad ogni turno, entrate più consistenti nelle casse dell'Impero (o della Gilda)
- Posizione. Fornisce le coordinate x e y della stella in un sistema di coordinate con l'origine nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Una volta che il cursore si è spostato su tutti i sistemi, si accede alla schermata successiva.

Informazioni sulle unità nemiche

Se il giocatore ha agenti infiltrati attivi in un sistema della Gilda, può avere accesso alla rete di telecomunicazioni nemica e accedere a informazioni vitali sulle navi avversarie (posizione, tipo di unità e livello di operatività). Queste informazioni sono necessarie a prendere decisioni relative allo spostamento delle proprie unità. Se il giocatore non ha agenti infiltrati attivi, la pressione di un tasto qualsiasi porta alla schermata successiva.

Quando si accede a questa fase, sullo schermo appare la mappa (identica a quella della fase 1) e su di essa, una alla volta, le unità nemiche. All'inizio del gioco le unità nemiche attive sono 5, identificate da 6 a 10. Sullo schermo l'unità 10 viene rappresentata con il carattere “:”.

Fase di movimento

In questa fase, sulla mappa compaiono, una alla volta, le navi imperiali attive. All'inizio del gioco le unità sono 5 (contraddistinte da 1 a 5). Nella parte inferiore dello schermo compaiono le informazioni relative a ciascuna unità. In basso compare un punto interrogativo, segnale di input. È possibile dare ordini di movimento scrivendo (da tastiera) N (spostamento verso l'alto), S (verso il basso), W (destra), E (sinistra), NE, NW, SE, SW (spostamenti in diagonale). Battendo INVIO, la nave resta dov'è.

Informazioni:

- Numero cardinale identificativo dell'unità (da 1 a 5)
- Tipo di unità (vedi più avanti)
- Posizione. Coordinate x e y nel sistema di riferimento della mappa. Una nave può trovarsi nello spazio oppure in un sistema stellare. In questo caso il sistema viene indicato. Nota: le informazioni specificano anche se la nave orbita intorno alla stella oppure ad uno dei pianeti del sistema. Questa feature verrà utilizzata in una versione successiva del gioco
- Operatività. Varia da 5 (massimo) a 0 (nave distrutta)

Spostando le navi, è possibile farle entrare in un sistema imperiale o in uno della Gilda. L'ingresso di una nave imperiale in un sistema imperiale ha come conseguenza la possibilità di accedere a RIPARAZIONI che innalzano il livello di operatività della nave.

Se una nave imperiale entra in un qualsiasi sistema (sia esso imperiale o appartenente alla Gilda), il livello di FEDELTA' di quel sistema si innalza di 1. Si innalzerà di 1 ad ogni turno di permanenza della nave in quel sistema. L'ingresso contemporaneo di più navi comporta ovviamente un maggiore incremento del livello di fedeltà.

Se una nave imperiale entra in un sistema della Gilda, si hanno diverse conseguenze:

- Il livello diplomatico passa a Guerra
- Aumenta di 1 del livello di fedeltà di quel sistema.
- Se il livello di fedeltà raggiunge 10, quel sistema passa all'Impero. Questo aumenta il numero di pianeti che contribuiscono alle entrate in cassa a fine turno (a meno che quel sistema planetario non sia stato distrutto da un'azione di Terrorismo batteriologico)
- Se il livello di fedeltà del sistema è inferiore a 5, le batterie di difesa planetarie reagiranno, colpendo la nave e diminuendone il livello di operatività.
- Se ad entrare in un sistema della Gilda è l'unità Trasporto truppe, ciò darà luogo ad un'occupazione dei pianeti da parte di truppe di terra. Il sistema passerà all'Impero anche se il suo livello di fedeltà non è 10.

Fase di combattimento

Se si accede a questa fase, ogni unità effettua una scansione dello spazio circostante a breve raggio (scansione necessaria se non si dispone di agenti infiltrati attivi e quindi se non si conosce la dislocazione delle unità avversarie). Questa scansione fornisce il numero e il tipo di unità che occupano (eventualmente) la stessa posizione dell'unità che sta effettuando la scansione.

U.A. Unità della flotta imperiale

U.N. Unità nemiche

Se vengono individuate navi nemiche, al giocatore viene chiesto quale di esse deve essere affrontata dall'unità che sta effettuando la scansione. Premendo invio, la nave rinuncia ad attaccare.

Tipo di unità

All'inizio del gioco, ogni unità (sia imperiale che della Gilda) ha un livello di operatività (LO) 5 (massimo). Se arriva a 0 (per combattimenti con navi nemiche o per attacchi da parte delle batterie difesa planetarie dei

sistemi ostili), la nave è distrutta e scompare dallo schermo. L'operatività può essere ripristinata (+1 ad ogni turno), se si sosta in sistemi imperiali per ottenere riparazioni.

Ogni nave, oltre al livello di operatività, possiede una forza intrinseca (FI) che dipende dal tipo di unità.

Tipo	Forza intrinseca	Appartenenza
Corazzata	5	Impero
Incrociatore	4	Gilda
Fregata	3	Gilda
Goletta	2	Impero
Trasporto truppe	1	Impero

La forza effettiva (FE) della nave è data dal prodotto della FI per il LO, quindi ad esempio un Trasporto truppe a piena operatività può sconfiggere un Incrociatore molto danneggiato.

Scontri navali

La vittoria (o la sconfitta) viene definita come esito di una battaglia, attraverso la differenza tra la FE della nave del giocatore e la FE della nave avversaria. Dopo la battaglia, entrambe le navi riportano danni e un abbassamento del livello di operatività (i danni sono minori per la nave attaccante).

Azioni diplomatiche

1. Dichiarazione di guerra. Pro: l'Impero fornisce un surplus di 20000 crediti per le spese di guerra. Contro: il livello di fedeltà di tutti i sistemi del Quadrante diminuisce di 2.
2. Offerta di pace. Può essere accompagnata dall'invio di una somma di denaro ai rappresentanti della Gilda. L'offerta di pace verrà rifiutata se non accompagnata da una somma maggiore o uguale a quella a disposizione della Gilda (quantità che potrebbe essere non nota).
3. Corruzione/incentivo. Si può spedire una certa somma di denaro al governatore di uno dei dieci sistemi del Quadrante per innalzare il livello di fedeltà di quel sistema. Questa procedura può essere utilizzata per spedire denaro ai sistemi imperiali e contrastare le manovre di corruzione della Gilda (che tenta di far passare dalla sua parte i sistemi imperiali) oppure per corrompere i governatori della Gilda e farli passare all'Impero. Se il livello di fedeltà di un sistema della Gilda raggiunge 10, quel sistema passa all'Impero. Per ogni 10000 crediti inviati si avrà un aumento di 1 del sistema. Ad esempio, se si inviano 34000 crediti ad Antares, la fedeltà di quel sistema aumenta di 3.

Servizi segreti

L'impero ha a disposizione, all'inizio del gioco, due agenti segreti (Q e K). Per ogni agente sarà possibile scegliere, ad ogni turno, tra spostamento e azioni. Se il livello diplomatico è Pace, lo spostamento è possibile. Il giocatore può imbarcare gli agenti sui trasporti commerciali della Gilda per spedirli in sistemi ostili.

Non appena un agente imperiale si troverà in un sistema ostile, utilizzerà le sue competenze informatiche per introdursi nei sistemi di telecomunicazioni della Gilda. Da quel momento l'Impero avrà accesso ad informazioni rilevanti sulle navi nemiche (posizione, tipo, operatività).

Se un agente si trova in un sistema ostile, sarà possibile compiere alcune azioni.

1. Sedizione religiosa. Provoca un aumento di 1 (o di 2 se si tratta di K2) del livello di fedeltà del sistema. Il livello diplomatico passa a Tensione, se precedentemente era Pace. C'è una probabilità non nulla che l'agente possa essere catturato.
2. Terrorismo batteriologico. L'ecosistema del sistema planetario viene completamente distrutto. Questo riduce il numero di pianeti produttivi della Gilda. Il livello diplomatico passa a Guerra. C'è una probabilità non nulla che l'agente possa essere catturato.
3. Sabotaggio finanziario. L'agente si infiltra nella rete dati della Gilda e effettua la deviazione di flussi monetari verso le casse dell'Impero. Il livello diplomatico passa a Tensione, se precedentemente era Pace. C'è una probabilità non nulla che l'agente possa essere catturato.
4. Rivolte operaie. Questa azione porta ad un calo della produttività globale e dimezza il tasso di crescita dell'economia della Gilda. Se l'azione viene ripetuta cinque volte, il livello diplomatico passa a Tensione, se precedentemente era Pace.

Se entrambi gli agenti vengono catturati, l'Impero perde l'accesso alla rete di comunicazioni della Gilda e non avrà informazioni a lungo raggio sulla posizione delle navi nemiche.

Report Eventi

Durante i primi 19 turni il Report può segnalare uno dei seguenti eventi. Ogni evento può accedere una volta sola e influenza l'andamento del gioco, avendo ad esempio possibili conseguenze su tasso di crescita, risorse, status, operatività delle navi ecc.

- Morte dell'Imperatore
- Infestazione di parassiti alieni
- Salita al trono di un usurpatore
- Unità colpita da asteroide
- Pubblicazione di un libello da parte di uno scrittore dissidente
- Unità colpita da meduse stellari
- Manifestazioni pro Gilda in tutto il quadrante
- Anno santo
- Pirati spaziali
- Introduzione della schiavitù da parte dell'Impero
- Pubblica esecuzione di dissidenti

Calcolo dei crediti imperiali

A fine turno, viene calcolato l'aumento di crediti a disposizione (Guadagno), come prodotto del numero di pianeti produttivi fedeli all'impero per un tasso di crescita specifico dell'Impero (la Gilda ha un tasso di crescita maggiore). La quantità di crediti viene aggiornata, sommando il Guadagno.

A questo punto comincia il turno del computer (Gilda)

Turno della Gilda

Se la Gilda possiede più di 10000 crediti, li utilizzerà per corrompere i governatori dei sistemi imperiali, diminuendone il livello di fedeltà. Se un sistema imperiale raggiunge fedeltà 0, passa alla Gilda.

Successivamente il computer esegue le routine di spostamento delle navi della Gilda, generando un comportamento diverso a seconda del livello diplomatico (come spiegato in precedenza).

Infine viene calcolato il Guadagno, come prodotto del numero di pianeti fedeli alla Gilda per il tasso di crescita della Gilda.

Vittoria o sconfitta

Il giocatore ottiene la vittoria dell'Impero se riesce a riportare tutti i sistemi del Quadrante sotto il controllo imperiale e se riesce a mantenere questo status per 2 turni.

Vince invece la Gilda dei Mercanti se entro 25 turni sono assegnati all'Impero meno di 8 sistemi stellari.