

# VOYAGERS

di Stefano Adriani

## Introduzione

Il software Voyagers (o `stars.exe`) è un programma Pascal che permette di gestire una partita all'omonimo gioco Voyagers Live Action, le cui regole sono descritte a parte. Il presente documento ha solamente lo scopo di illustrare i principi di funzionamento principali del programma.

## Funzioni principali

Le funzioni principali del programma sono

- **Turno di una singola nave:** accede alla schermata principale del programma, mediante la quale è possibile gestire completamente le navi stellari. In tal modo si possono modificare i parametri delle navi, visualizzare il radar, lo stato dell'equipaggiamento ecc. Il turno della nave viene calcolato solamente quando si preme il tasto Invio, per cui è possibile accedere a questa schermata anche solamente con lo scopo di visionare i parametri di una nave spaziale.
- **Combattimento tra due navi:** permette di scegliere due navi qualsiasi e simulare un combattimento tra le stesse. Le navi devono essere a portata di tiro per combattere, quindi nella maggior parte dei casi premendo Invio si otterrà la risposta "la nave non vede il nemico". La funzione diventa utile solamente quando le navi sono a portata di tiro e almeno uno dei due equipaggi decide di aprire il fuoco.
- **Mappa del settore:** visualizza la mappa del settore dove si svolge la partita. Le navi sono indicate dai numeri, solitamente compresi tra 1 e 5. La direzione delle navi, e la loro velocità, è indicata da una piccola linea uscente dal numero. I pianeti sono indicati da cerchietti grandi e lettere alfabetiche, mentre le stazioni spaziali sono rappresentate da alcune lettere dell'alfabeto.

Esistono poi altre funzioni che servono solamente a salvare o caricare i dati della partita da file. La configurazione iniziale viene letta dal file `NAVI.DAT` (configurazione di default).

La mappa del settore è ottenuta attivando la modalità grafica del Pascal, che è notoriamente poco efficiente e particolarmente scarna. Il cuore del programma consiste però nella gestione del movimento delle navi, del combattimento e dell'interazione di tutti questi elementi. La mappa va intesa solamente come strumento di eventuale aiuto, e non è assolutamente necessaria a fini del gioco. Perciò, nel caso risultasse scomoda o poco chiara, può essere completamente ignorata.

## Filosofia del programma

Il programma Voyagers è nato come strumento utile all'organizzatore del gioco (l'arbitro o la *master* della partita), per questo motivo il programma permette di "manomettere" i dati a proprio piacimento.

L'utente può alterare i parametri delle navi in qualsiasi momento, aumentare l'energia delle navicelle anche senza prelevarla da una sorgente di energia esistente nello scenario di gioco, ecc. Ciò permette al gestore del gioco di riparare navi a costo zero, simulare spostamenti attraverso *stargates* o buchi neri, effettuare turni consecutivi di una stessa nave ecc.

Il realismo (e la correttezza) della partita dipende quindi solamente dal giudizio e della gestione dell'utente, e non viene in alcun modo verificato dall'applicazione.

## Creazione di nuovi scenari

Il modo più veloce di creare un nuovo scenario è quello di modificare i parametri delle navi direttamente dal menù “Turno di una singola nave”, per esempio utilizzando le funzioni “Riparazioni ed installazioni”, e poi salvare i risultati mediante l’opzione “Save archivio dati navi” del menù principale. Se durante tale operazione non fosse possibile modificare ulteriormente la configurazione della nave, probabilmente si è esaurita l’energia assegnata alla nave stessa. Per aumentare l’energia della nave basta entrare nel menù “Turno di una singola nave”, scegliere “Edita i dati” e salire con la freccia sul primo numero in alto a destra, affianco al nome della nave.

## Turno di una nave singola

Uno dei parametri più importanti è l’energia della nave, che possiamo considerare il “carburante” a disposizione, indicato in alto a destra del nome della nave spaziale.

Sempre in alto a sinistra si trovano i dati tecnici della nave: i danni subiti, il livello di attivazione degli scudi, la velocità, il numero di siluri fotonici armati (o *torrette*), il livello di attivazione dei radar. La prima riga indica la configurazione corrente della nave, la seconda riga indica il valore massimo permesso per i parametri. Sotto si legge la rotta attuale (*head*) e la posizione corrente (le coordinate *x* e *y*).

La funzione **Edita i dati** permette di cambiare i parametri della nave, spostandosi con le freccette.

La funzione **Posizione della nave** permette di “teletrasportare” la nave su un pianeta o su una stazione spaziale, considerando la nave automaticamente in orbita del pianeta (o attraccata alla stazione). Per uscire dall’orbita o staccarsi dalla stazione selezionare la voce “Cosmo” di questa funzione.

La voce **Visualizza il radar** mostra tutti gli oggetti in gioco, anche se non visibili alla nave (per aiutare il *master*). Perciò l’equipaggio deve essere informato solamente della presenza degli oggetti la cui distanza è espressa come numero: il valore *OUT* indica che l’oggetto è fuori dalla portata del radar.

Il **movimento** della nave viene calcolato in automatico dal programma, e in base alla modalità della navigazione viene determinata anche la manovrabilità della nave stessa. Può perciò accadere, in alcune situazioni, che non sia possibile cambiare rotta con un angolo troppo ampio, oppure accelerare o decelerare bruscamente quanto si vorrebbe. Ciò non è un difetto del programma ma rappresenta invece una simulazione realistica delle leggi della cinematica, per cui non andrebbe in alcun caso “corretto a mano”, per evitare di compromettere la correttezza della partita.

Durante la partita un equipaggio potrebbe usare i sensori per indagare qualsiasi aspetto del gioco: se una nave avversaria è armata, se un pianeta è abitabile, se una scia di detriti è radioattiva ecc. Tali domande devono sempre riguardare un oggetto già collocato entro il campo dei sensori di bordo, perciò l’esito dell’interrogazione dipende da un fattore probabilistico che viene calcolato in base alla tecnologia della nave, al livello di attivazione di sensori e scudi, ecc. Per decidere se rispondere alla domanda, e se rispondere il modo preciso o fuorviante, è possibile utilizzare la funzione **Interroga i sensori**, che calcola la risposta dei sensori a prescindere dalla domanda: si lascia perciò al *master* il compito di valutare se l’interrogazione è fattibile o se la domanda è impossibile.

Il **Livello di stress** indica invece l’affaticamento dell’equipaggio nel corso della missione.

A seconda delle condizioni di viaggio, di battaglia o semplicemente in base alla disponibilità di alloggi, lo stress dell’equipaggio può variare in maniera considerabile durante una partita. Se il livello raggiunge il 100% i giocatori “collassano” e perdono i sensi. Siccome il programma gestisce la cause dello stress e non i suoi effetti, per cui spetta al *master* segnalare la situazione ai giocatori e decidere come gestirla.

**Premere il tasto H durante l’esecuzione per accedere alla schermata d’aiuto**