

APPUNTI PER L'UFFICIALE TECNICO

Sono di seguito riportate alcune informazioni utili all'Ufficiale Tecnico per gestire al meglio la nave, la cui lettura è FACOLTATIVA. Ignorare il presente foglio NON impedisce di giocare bene, ma leggerlo può aiutare a giocare meglio.

Consumi

Il consumo della nave dipende dal numero di "parametri attivi", prendendo come riferimento il consumo di 1 TORRETTA si ha:

- Scudi : consumano 2 (4 quando parano un colpo)
- Motori : consumano 3
- Torri : consumano 1 (2 quando vengono lanciati siluri)
- Radar : consumano 1.5

Inoltre ogni interrogazione dei sensori costa 1 punto.

Occorre quindi moltiplicare tali coefficienti per il valore del parametro corrispondente, fare la somma, e aggiustare il tutto con il coefficiente della RAZZA costruttrice della nave.

Tale coefficiente è noto solo al Master, e varia tra 0.8 ed 1.2.

Una razza abile nel risparmiare energia consumerà quindi solo l'80% del totale calcolato sopra, mentre una razza poco portata al risparmio energetico consumerà il 120% del totale suddetto.

Upgrade

Nelle *Stazioni Spaziali* è possibile migliorare la propria nave o limitarsi a ripararla. Sebbene i prezzi varino da Stazione a Stazione, quello che è COSTANTE su tutte le Stazioni è il rapporto tra i vari prezzi. Indicando con 1 il prezzo della Tassa di Parcheggio si ha:

- Costo di 1 Sistema : 2 punti energia
- Costo di 1 Scudo : 8 punti energia
- Costo di 1 Motore : 12 punti energia
- Costo di 1 Torre : 6 punti energia
- Costo di 1 Radar : 5 punti energia

Il totale dei DANNI disponibili per la nave "intatta" si ottiene sommando il numero di parametri disponibili, e aggiungendo la "massa" dello scafo, che è pari a 10. Per esempio, se una nave ha:

SCUDI:3

MOTORI:6

TORRI:1

RADAR:8

Allora i suoi danni totali "da intatta" sono 28.

Combattimento

L'algoritmo che determina la probabilità del tiro è:

$$\text{SOGLIA} = \text{velocità relativa} + \text{distanza}$$

Dopodiché si tira un dado a 15 facce e si somma il modificatore della razza costruttrice della nave, compreso tra -3 e +3. Se si ottiene

$$\text{dado} + \text{modificatore} \geq \text{soglia}$$

il **siluro fotonico** (o *torretta*) ha fatto centro.

Sparando con più siluri aumenta quindi il numero di colpi che possono andare a segno.

I siluri costruiti da razze molto abili nel combattere colpiscono circa il 20% in più delle volte, mentre quelli costruiti da razze non portate al combattimento il 20% in meno.

Gli scudi parano un numero di colpi pari al valore degli scudi stessi. Per esempio, se una nave è colpita da 3 siluri ed ha 2 scudi alzati, allora solo 1 siluro causerà dei danni. Quindi avere 5 scudi alzati contro chi spara con 4 siluri rende quasi invulnerabili ai colpi avversari. "Quasi" perché vi è la possibilità che i colpi facciano abbassare momentaneamente uno scudo, e quindi si risulta meno difesi il turno successivo.

Solamente a distanza ravvicinata, e se entrambi le navi viaggiano a velocità *subluce* (i.e. velocità *warp* minore di 1), è possibile usare i **banchi phaser**, ma ovviamente i siluri fotonici provocano generalmente molti più danni dei banchi phaser.

Quando si viene colpiti sono possibili avarie ai sistemi della nave, ovvero la perdita di alcuni dispositivi, col seguente ordine di probabilità: prima i sistemi, poi i radar, poi gli scudi, le torri ed infine i motori.

Occultamento

Ogni razza ha la capacità di montare dispositivi capaci di rendere la nave invisibile ai radar.

In questa modalità NON si può combattere e i consumi vengono moltiplicati per il seguente fattore: 3 per i Klingon, 1.4 per i Romulani, 2 per i Cardassiani, 3 per i Ferengi.

I Federali NON possono occultarsi (per motivi "etici").

Tecnologia

Ogni razza costruisce navi usando una tecnologia più o meno sofisticata. Migliore è il livello tecnologico della nave, maggiori saranno le probabilità di avere risposte coerenti quando si interrogano i sensori. La tecnologia può migliorare o peggiorare variando il numero di Computer Cores della nave.