

КОСМИЧЕСКАЯ РАЗВЕДКА

В состав игры входят две брошюры — непосредственно правила игры и руководство «Как стать космическим разведчиком». Начните с руководства. Оно предназначено для того, чтобы вы обучились правилам игры и представили ее атмосферу. Мы научили играть в «Космическую Разведку» (Space Alert) множество людей и написали это руководство на основе полученного опыта.

Правила в этом руководстве пишутся на желтом фоне.

Примеры и примечания — на синем фоне.

Будет лучше, если кто-то один из вас прочтет правила и объяснит их остальным. Текст, не находящийся на желтом фоне, был взят из курса лекций Галактической военной академии.

Так как правила лучше всего запоминаются в процессе игры, руководство построено таким образом, что играть можно практически сразу. Игроки постепенно знакомятся с правилами и понятиями игры, осваивая новую игровую механику на каждом этапе подготовки. Это будут короткие и насыщенные партии, примерно по 25 минут каждая. По мере добавления правил, игра будет становиться все более сложной. Сами решайте, когда будете готовы перейти к следующему этапу.

В конце руководства есть раздел для опытных игроков, которые собираются объяснять правила игры новичкам. Этот раздел поможет объяснить правила таким образом, что новички смогут приступить к игре уже через 20 минут.

Количество игроков

В руководстве описаны правила для четырех или пяти игроков. Мы советуем сыграть первые несколько игр именно таким составом. Правила для двух и трех игроков приведены в конце руководства, но вчетвером-впятером научиться играть все же легче.

Важная информация

В комплект игры входят два CD. Это не просто набор звуков для создания правильной атмосферы — диски играют важную роль в игре. Мы рекомендуем использовать CD-плеер с колонками. Также эти треки в формате mp3 можно скачать с сайта www.czechgames.com.

Если у вас нет колонок — можете использовать наушники. В таком случае игрок с наушниками должен взять на себя ответственность за донесение полученной информации до всех игроков.

Если у вас нет возможности проигрывать саундтреки — назначьте одного игрока хронометристом. В игре есть карточки сценариев, которые хронометрист должен зачитывать в определенное время. Сам хронометрист в игре не участвует, но это хорошая роль для того, кто уже знает игру и помогает новичкам в обучении.

КАК СТАТЬ КОСМИЧЕСКИМ РАЗВЕДЧИКОМ ЗА СЕМЬ ЗАНЯТИЙ

Расшифровка стенограммы курса 101 «Покорение космоса» Галактической военной академии

ВВОДНАЯ ЛЕКЦИЯ

Уважаемые родственники и друзья, мы собрались здесь, чтобы отдать дань необыкновенному мужеству и героизму тех, кто отдал жизни за свой народ... А? Ой, простите, не та группа. Так, о чем это мы? А, вот...

Мои храбрые курсанты, добро пожаловать на ускоренные курсы подготовки космических разведчиков. Вы проявили необыкновенное мужество и героизм, приняв решение служить своей родине. И я не сомневаюсь, что вы преуспеете на этом поприще.

Вы — добровольцы, вызвавшиеся служить на разведкораблях класса «Зоркий крот». Курс обучения будет кратким и интенсивным... но не только из-за урезанного правительством бюджета. Нет. Мы хотим, чтобы вы как можно быстрее оказались в космосе, чтобы заменить... Э-э-э... Ну, в общем, это не так сложно, чтобы тратить много времени на обучение.

Ваша миссия будет заключаться в исследовании определенных областей Галактики, наблюдении за действиями противника и разведке опасных участков. Ваш корабль будет оснащен новейшими гиперпространственными двигателями, автоматическим сканером и мощным компьютером, который будет координировать ваши действия. Это совсем не сложно, и даже скучновато: корабль автоматически совершает гиперпространственный прыжок в заранее запрограммированный сектор, сканер

ставляет карту этого сектора, после чего корабль автоматически совершает прыжок обратно. Вся операция занимает от силы минут десять, в течении которых вам вообще ничего не придется делать. И я уверен, вам не нужно говорить о том, что это будут самые высокооплачиваемые десять минут безделья. И судя по вашим улыбкам, вы помните содержание нашей рекламной брошюры.

Вообще-то мы могли бы отправить вас вообще безо всякой подготовки, но согласно требованиям правительства мы должны провести первичный инструктаж. Ну и еще потому, что иногда — понятное дело, не очень часто, но иногда — вы можете столкнуться с некими враждебными действиями, которые, в самом крайнем случае, могут чуть-чуть повредить ваш корабль. И только поэтому мы и посылаем туда вас. Ваша работа заключается в том, чтобы отражать эти возможные слабые атаки и продерживать корабль в рабочем состоянии в течение десяти минут, необходимых для составления карты сектора. Бортовой компьютер автоматически отслеживает позицию и намерения противника, а сам корабль оснащен мощными щитами, лазерными пушками, самонаводящимися ракетами, отрядами боевых роботов и другими системами защиты, поэтому любая воз-никшая проблема не будет... хм... проблемой. А еще я рад сообщить, что те из вас, кто столкнется с врагами, получат значительную премию, если вернуться. В смысле — когда вернуться. Я, разумеется, уверен, что... Так или иначе... Простите, здесь немного душно.

Так, давайте ненадолго прервемся — мне нужно выступить на... кхм... некоей церемонии в честь предыдущего экипажа.

ЗАНЯТИЕ 1. КОРАБЛЬ И ЭКИПАЖ

Рад видеть всех присутствующих еще раз. Признаюсь, я несколько расстроен тем, что охране пришлось напомнить кое-кому, что контракт уже подписан, и надеюсь, что во время следующего перерыва никто не будет пытаться покинуть кампус.

Начнем с небольшого вступительного полета, который познакомит вас с основами космической разведки и проверит ваши навыки и умение работать в команде.

Кстати, к вопросу о команде — кто будет командиром корабля, а кто — руководить связью?

Выберите игрока, который будет командиром корабля. Вам нужен человек с хорошими организаторскими и коммуникационными навыками, а также с достаточным авторитетом, чтобы сказать: «Хватит болтать. Давайте уже начнем что-то делать».

Затем выберите офицера связи. Офицер связи отвечает за отслеживание информации, поступающей от компьютера и за то, чтобы игроки ничего из нее не упустили. Этот человек должен быть в состоянии следить за несколькими вещами сразу и слышать все входящие сообщения, даже если экипаж будет занят горячими дебатами по другому поводу.

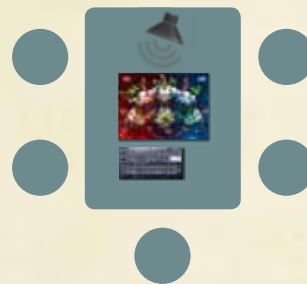
Мой помощник раздаст вам цветные комбинезоны. Да, каждый из вас будет носить комбинезон своего цвета, чтобы вам было проще различать друг друга во время полета.

Каждый из игроков выбирает цветную фигурку. Возьмите поле действий своего цвета с номерами от 1 до 7 и положите его перед собой. На данном этапе поле действий с номерами 8–12 вам не понадобится, оставьте его в коробке.



Если вы обратите внимание на доску, то увидите схему «Нырка». Офицер связи, переседайте в первый ряд. Да, вот сюда. Поймите, внимательность — основа вашей работы. А теперь перейдем к рассмотрению корабельного интерфейса.

На рисунке представлено идеальное взаимное расположение игроков при игре впятером.



Разместите поле корабля (игровое поле) на столе таким образом, чтобы все смотрели на него или спереди или сбоку, но, по возможности, не вверх ногами... Над верхним краем поля должно быть пространство шириной примерно 30 сантиметров — для «дисплея», на который бортовой компьютер будет выводить важную информацию.

Офицер связи должен сидеть рядом с дисплеем, а если у вас есть CD-плеер с колонками, то и к ним офицер связи должен сидеть ближе всех.

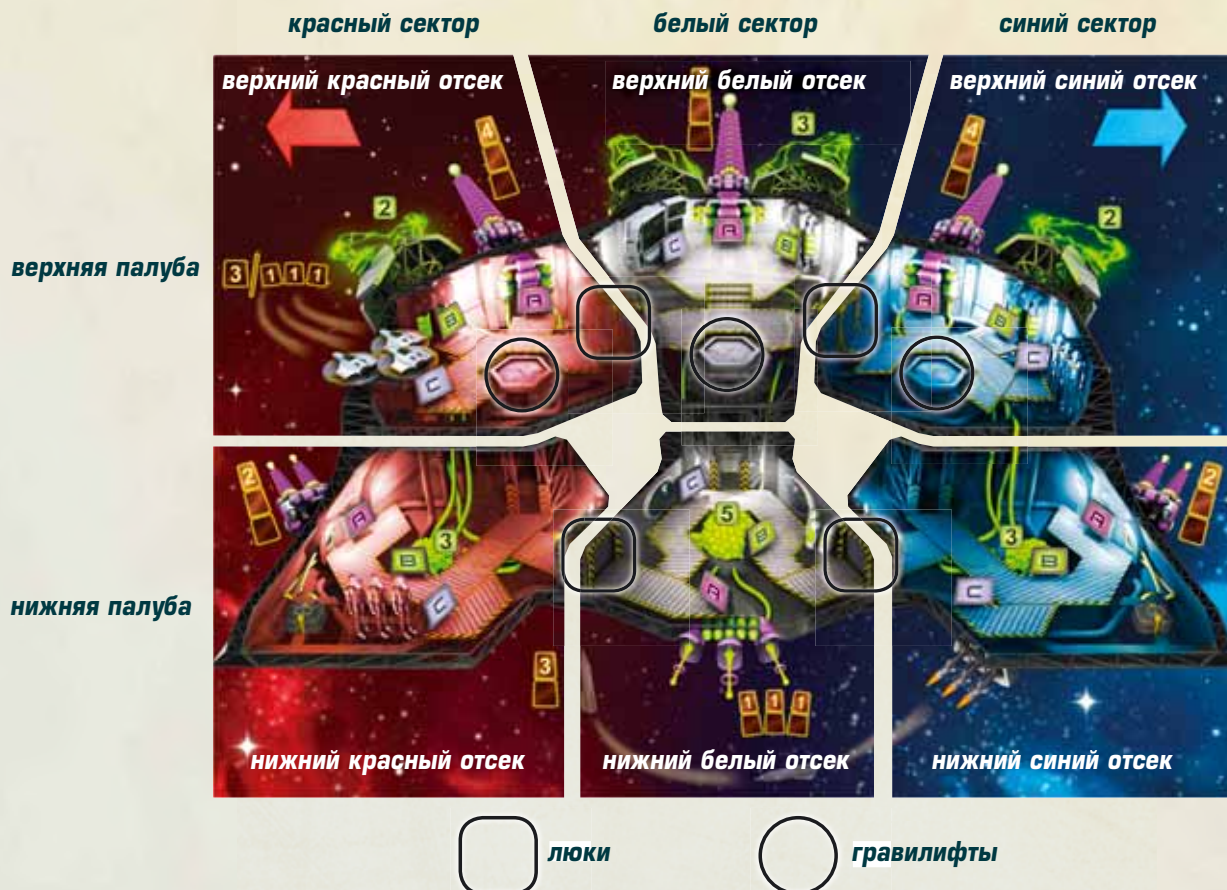
Под полем корабля поместите поле шагов миссии, более простой стороной вверх (той, что с двумя рядами символов).

ПОЛЕ КОРАБЛЯ

Как мы видим, корабль делится на три сектора — левый борт, центр и правый борт. Что? Никто из вас не знает разницу между лево и право? Ладно, не беда. Чтобы помочь вам понять, в каком секторе корабля вы находитесь, они подсвечиваются разными цветами: левый борт — красным, центр — белым и правый борт — синим. А чтобы избежать путаницы между левым и правым, мы будем обозначать их как красный, белый и синий секторы соответственно.

Корабль имеет две палубы — верхнюю и нижнюю. В каждом секторе есть гравифт, который соединяет верхнюю и нижнюю палубы, а отсеки между собой соединяются люками.

Следовательно, шесть отсеков корабля можно обозначить следующим образом: верхний красный, нижний красный, верхний белый, нижний белый, верхний синий и нижний синий.



СИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

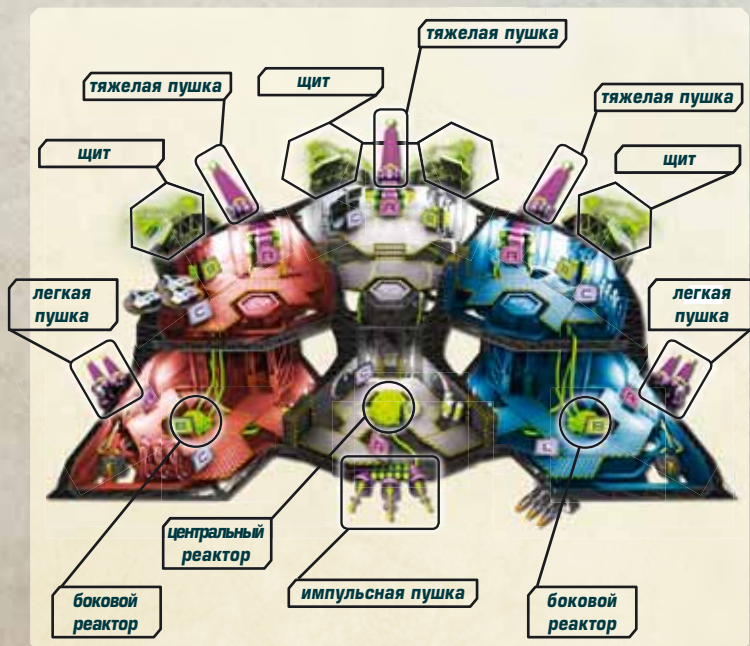
В каждом отсеке есть три системы: **A**, **B** и **C**. Нет, девушка, это не условный рисунок. На корабле все выглядит точно также, и системы на самом деле активируются нажатием больших цветных кнопок с буквами. Уверен, вы еще скажете спасибо за это упрощение.

Оружейные системы обозначены буквой **A**. На верхней палубе расположены три тяжелых лазерных пушки, по одной в каждом секторе. Боковые отсеки нижней палубы оборудованы легкими лазерными пушками. Они слабее, но у них есть свой собственный источник питания, поэтому они не используют энергию реактора. Нижний центральный отсек оборудован универсальной импульсной пушкой.

Энергосистемы обозначены буквой **B**. На верхней палубе расположены энергощиты, по одному в каждом секторе корабля. На нижней палубе расположены реакторы. Каждый сектор корабля оборудован собственным реактором и все его системы (тяжелые пушки и щиты) питаются энергией от своего реактора. Боковые реакторы берут энергию от центрального реактора, который использует топливные капсулы.

Что? Вам кажется, что это слишком сложно? Да мы же только начали!

Ладно, тогда системы, обозначенные буквой **C** мы рассмотрим на следующем занятии. Тем более, что во время тестового полета они нам и не понадобятся.



НАЧАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ КОРАБЛЯ

После выхода из гиперпространства ваш корабль всегда выглядит следующим образом:

Вы все находитесь на мостике. Реакторы и щиты частично заряжены. Центральный реактор имеет в запасе три топливные капсулы.



Игроки размещают свои фигурки в верхнем белом отсеке (он же «мостик»).

Зеленые кубики обозначают энергию в реакторах и щитах. Положите по 1 кубик на каждый щит, по 2 кубика на боковые реакторы и 3 кубика на центральный реактор. Также на центральный реактор кладется 3 зеленых цилиндра, которые

обозначают топливные капсулы.

Легкие лазерные пушки имеют свой собственный, неограниченный источник энергии. Положите на их блоки питания по одному желтому кубик.

Оставшиеся зеленые и красные кубики положите в любом месте стола – это будет запас.

У вас останется еще много различных компонентов – жетоны, кубики, фигурки и пр. Уберите их все в коробку – в первой игре они не понадобятся.

Цифры в зеленых квадратах показывают максимальную емкость щитов и реакторов, но об этом пока можно не беспокоиться. Что? Почему они не заряжены полностью? Послушайте, молодой человек, скорее всего ничего не случится. Нет смысла тратить энергию. А если враг все же появится – у вас хватит времени, чтобы спуститься вниз на гравифите и закинуть в реактор побольше топлива. По крайней мере, никто не будет скучать.


ВОКРУГ КОРАБЛЯ

Уверен, что никто не удивится, если я скажу, что каждый сектор космического пространства имеет свою собственную метрику и топологию. Хм. Вы удивлены? Впрочем, неважно. К счастью, у вас есть бортовой компьютер, который сможет все измерить и наглядно представить результат, разложив его на три траектории. Все, что вам нужно знать – какому именно сектору угрожает опасность: красному, белому или синему.

В обычной игре траектории и угрозы выбираются случайным образом. Но учебный полет будет проходить по готовому сценарию.



Возьмите траектории, помеченные **T6**, **T2** и **T4** и разместите их на «компьютерном дисплее» над кораблем, как показано на рисунке. Оставшиеся траектории уберите в коробку.

Из фиолетовых карт угроз, помеченных , возьмите шесть штук с кодами от **E1-01** до **E1-06** в нижнем левом углу. Сложите их по порядку, так, чтобы в колоде, положенной рубашками вверх, карта с кодом **E1-01** оказалась сверху, а карта с кодом **E1-06** – внизу колоды. Положите эту колоду перед офицером связи. Оставшиеся карты (фиолетовые и зеленые) пока можно убрать в коробку.

Разложите желтые маркеры с цифрами **1**, **2**, **3** и **4** на пары. Остальные жетоны тоже можно убрать в коробку.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Прежде, чем мы начнем, я хотел бы предупредить, что наш тестовый полет является довольно точной имитацией того, что будет происходить на настоящем корабле, где ситуация не выглядит такой понятной, как вам кажется здесь, в аудитории. У вас не будет доступа ко полной информации или ко всем возможным вариантам действий. Постарайтесь представить себе пот, заливающий ваши глаза, пока вы проходите через остатки шахты гравифита, а вокруг все взрывается и кто-то визжит вам в наушник о тех ужасах, которые происходят в это время в другой части корабля. И когда вы, наконец, доберетесь до нижней палубы, то обнаружите, что в реакторе не хватает энергии, что-то разорвало обшивку корабля, а компьютер только что зафиксировал приближение монстра, размер которого превышает...

Хм. Простите. Я не напугал вас? Не берите в голову. Конечно, я преувеличиваю. Чуть-чуть. Я имел в виду, что все может пойти немного не так, как вам кажется...

ЗАНЯТИЕ 2. РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Раунд действий играется в режиме реального времени, его длительность ограничена длиной саундтрека. В этом раунде вы планируете свои действия во время полета, используя карты действий.

Итак, все хорошо, все собрались на мостике, и я начинаю симуляцию. А? Я еще не рассказал вам, что нужно делать? Уверены? Ладно, только не надо на меня так смотреть. Вы даже не представляете, насколько это нервная работа — обучать экипаж за экипажем, зная, что их просто... В общем, не будем говорить о моей работе. Давайте лучше поговорим о вашей.

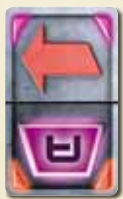
ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Как только я нажму на кнопку — начнется симуляция полета. Ваш первый тестовый полет продлится 7 минут. Опыт показывает, что за эти 7 минут вы успеете выполнить не больше 7 действий. Для упрощения синхронизации миссия будет разделена на две фазы. Первая фаза: действия 1–3, вторая: действия 4–7.

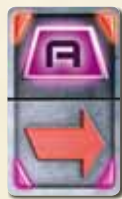
После запуска саундтрека компьютер объявляет о начале миссии, и все игроки берут по пять карт действий со своего поля действий с цифрами 1–3. Эти карты позволяют вам спланировать свои действия на первые три хода.



У каждой карты есть две половины: движение и действие. Карта всегда обозначает что-то одно: если сверху изображено движение, то это карта движения и действие в нижней части карты игнорируется. Если же в верхней части изображено действие, то эта карта представляет собой активацию системы в отсеке, где находится игрок, а движение в нижней части карты игнорируется.



Карта действия, сыгранная как движение к красному сектору



Та же карта, сыгранная как действие А

Движение может быть либо перемещением влево (в сторону левого борта) либо вправо (в сторону правого борта), либо использованием гравелифта. Чтобы было понятнее, движение влево изображается красной стрелкой, а движение вправо — синей, в соответствии с цветами сторон корабля. Более того, стрелки даже изображены на игровом поле.

При использовании гравелифта направление не указывается — если вы были на верхней палубе, то оказываетесь на нижней, а если были на нижней, то оказываетесь на верхней.

Другая половина карты — действие — обозначает активацию системы **A**, **B** или **C** или запуск роботов, обозначенный **IIII**. В тестовом полете вы можете активировать только системы **A** или **B**. Действия **C** и **IIII** не будут иметь эффекта. Используйте такие карты только для движения или не используйте их вовсе.

Чтобы спланировать свои действия, положите до трех карт лицом вверх на свое поле действий в клетки с цифрами **1**, **2** и **3**. Если вы хотите перейти в соседний отсек — положите карту так, чтобы символ движения был сверху. Если хотите использовать действие с этой карты — убедитесь, что сверху именно оно. Таким образом, во время каждого хода вы или перемещаетесь, или остаетесь на месте и выполняете одно действие в текущем отсеке. Если вы ничего не хотите делать в этот ход — вообще не кладите карту в соответствующую клетку.



Игрок решил в первом ходу пойти влево (в верхний красный отсек), подождать во время второго хода и на третьем активировать в своем отсеке систему **A** (тяжелая пушка левого борта). Действие **C** и гравелифт в нижних частях карт игнорируются.

Весь раунд действий разыгрывается в режиме реального времени. Вы можете размещать карты на вашем поле действий с любой скоростью. Свои действия можно обсуждать с другими игроками. Более того, вам придется это делать, чтобы решить, кто куда пойдет и кто что будет делать (а также смотреть за тем, что собираются делать другие игроки). Если вы передумали, то можете забрать свои карты и заменить их другими. На одной клетке может лежать только одна карта. Неиспользованные карты остаются в руке. Показывать свои карты другим игрокам нельзя, но говорить о них — можно.

Когда вы будете довольны своими действиями на первые три хода, можете приступать к планированию следующей фазы. Возьмите карты со своего поля действий с цифрами 4–7 и используйте их вместе с картами, оставшимися после первой фазы, чтобы спланировать оставшиеся четыре действия. **Как только вы взяли карты второй фазы, нельзя менять карты первой фазы (ходы 1–3).** Действия ходов 4–7 можно изменять в любое время до завершения раунда.

Раунд действий длится 7 минут, в течение которых игроки вместе планируют свои действия на 7 ходов вперед.

Удивительно, правда? У перед вами прекрасное игровое поле с яркими цветными фигурками, жетонами, кубиками, а все, что вы делаете — раскладываете 7 карт по клеткам.

Но это действительно так. Все, что вы делаете во время раунда действий — планируете, что будет делать ваша фигурка в течение семи ходов.

Однако вы можете без ограничений использовать игровое поле и кубики на нем в процессе планирования — перемещать фигурки в соответствии с планом, передвигать кубики энергии и т. д. Во время раунда действий игровое поле помогает всем игрокам работать сообща. Все, что имеет значение после окончания раунда — карты, которые лежат на вашем поле действий.

КОМПЬЮТЕР

Все, а особенно офицер связи, должны внимательно следить за бортовым компьютером. Его сообщения содержат исключительно важную информацию.

Сразу после начала саундтрека вы услышите:

Enemy activity detected. Please begin first phase.

Обнаружена вражеская активность. Приступить к началу 1-й фазы.

Как только вы услышали это сообщение, можете взять первые 5 карт действий и начинать планирование первых трех ходов.

У офицера связи есть еще одна важная задача — он работает с картами угроз.

Компьютер может выдать, например, такое сообщение:

Time T plus 3. Threat. Zone red. Repeat: Time T plus 3. Threat. Zone red.

Время Ч+3. Угроза. Красный сектор. Повторяю: время Ч+3. Угроза. Красный сектор.

После чего офицер связи должен сделать следующее:

- Взять верхнюю карту из колоды угроз.
- Положить ее лицом вверх рядом с соответствующей траекторией (например, «красный сектор» означает красную траекторию, то есть ту, что слева).
- Взять один жетон с номером, соответствующим объявленному времени, и положить его на карту угрозы (например, если было объявлено время Ч+3, то вам нужен жетон с цифрой 3).

В приведенном выше случае результат должен выглядеть следующим образом:



Офицер связи также должен сообщить командиру корабля, что кого-то нужно назначить на борьбу с объявленной угрозой.

Еще одно возможное сообщение:

Incoming data. Repeat: Incoming data.

Поступление данных. Повторяю: поступление данных.

Оно означает, что игроки могут взять по одной карте из колоды действий. Офицер связи должен убедиться, что все знают о том, что у них появилась эта возможность.

Data transfer. Repeat: Data transfer in five, four, three, two, one, <beep>. Data transfer complete.

Передача данных. Повторяю: передача данных. Завершение передачи через 5, 4, 3, 2, 1, <сигнал>. Передача данных завершена.

Передача данных позволяет каждому игроку передать одну карту любому другому игроку. Этот игрок не обязан передавать вам карту в ответ, поэтому возможна ситуация, когда несколько игроков передают карты одному и тому же человеку. Но в любом случае один игрок может передать только одну карту.

Передача данных не является обязательной. Карты должны быть переданы из рук в руки до того, как компьютер издаст сигнал. Нельзя просто кинуть карту в другого игрока или положить ее рядом с его полем действий. После того, как будет объявлена передача данных, времени на разговоры не останется. Если вам нужна какая-то карта, убедитесь, что все об этом знают и известно, кто именно ее вам даст, если будет объявлена передача данных.

First phase ends in one minute.

First phase ends in twenty seconds.

First phase ends in five, four, three, two, one. First phase has ended.

Please begin second phase.

Завершение 1-й фазы через одну минуту.

Завершение 1-й фазы через двадцать секунд.

Завершение 1-й фазы через 5, 4, 3, 2, 1. Первая фаза завершена. Приступить к началу 2-й фазы.

Эти сообщения означают, что время до завершения первой фазы заканчивается.

Вам нужно положить карты на клетки 1–3, взять карты второй фазы и начать планирование ходов 4–7. Как было сказано выше, при желании вы можете начать делать это и раньше. Но как только компьютер объявит завершение первой фазы, все должны начать вторую. Вы больше не можете менять карты в клетках 1–3, и если одна из этих клеток пуста — она должна оставаться пустой.

Operation ends in one minute.

Operation ends in twenty seconds.

Operation ends in five, four, three, two, one. Mission complete.

Jumping to hyperspace.

Завершение операции через одну минуту.

Завершение операции через двадцать секунд.

Завершение операции через 5, 4, 3, 2, 1. Миссия завершена. Прыжок в гиперпространство.

Последнее сообщение обозначает, что раунд действий завершился. С картами действий больше ничего делать нельзя. Пришло время начать раунд разбора полетов.

Если вам кажется, что все отлично спланировано и больше ничего не нужно менять, то вы можете остановить саундтрек после первого сообщения о завершении операции.

ЗАНЯТИЕ 3. РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Вторая часть игры покажет, как на самом деле проходил полет и на что повлияли запланированные вами действия. Этот раунд не ограничен по времени, но повлиять на что-то уже нельзя. Вы просто используете игровое поле и компоненты игры, чтобы смоделировать происходящее на корабле. Представьте, что вы смотрите видеозапись своих действий.

Я уверен, что вам всем захотелось полетать прямо сейчас, но для начала вы должны узнать, как именно будет проходить тестовый полет. В противном случае вы просто будете метаться по кораблю, хаотично нажимая на все кнопки до тех пор, пока не кончится энергия... Впрочем, скорее всего вы и так будете это делать, прочту я вам эту лекцию или нет.

Но я потратил много времени на подготовку к занятию, так что лекцию вам придется слушать в любом случае.

Перед тем, как начать раунд действий вы должны узнать, как работает раунд разбора полетов.

На самом деле, разумеется, все происходит одновременно, но я разбил этот процесс на несколько отдельных шагов, потому что так будет проще все это объяснить.

И потому что на самом деле это просто настольная игра.

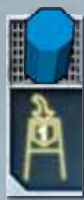
Посмотрев на доску, вы сможете увидеть схему событий, происходящих во время полета, начиная от выхода из гиперпространства и заканчивая прыжком обратно.

Поле шагов миссии используется для отслеживания шагов миссии во время разбора полетов. Поставьте синий маркер на первую клетку поля, обозначающую момент выхода вашего корабля из гиперпространства.



поле шагов миссии

Перед началом разбора полетов верните корабль в исходное состояние — расставьте кубики и фигурки так, как они стояли в начале раунда действий. Выберите игрока, который будет руководить разбором полетов (обычно выбирают командира корабля, но это может быть любой игрок, который хорошо знает правила). Это игрок (офицер по тактике) будет двигать маркер по полю шагов миссии, а игроки будут разбирать события, указанные в клетках поля.



ПОЯВЛЕНИЕ УГРОЗ

Вы можете подвергнуться нападению сразу после выхода из гиперпространства. Но вы не волнуйтесь. Как я уже говорил, скорее всего этого не случится.

Нет, стойте. Знаете, что? С меня довольно! Они не платят мне столько, чтобы я вам врал. Как только вы высунете свой нос из гиперпространства — бац! Они тут же набросятся на вас, без вариантов...

Эта клетка означает появление угрозы. Если компьютер объявлял о появлении угрозы на время, соответствующее числу в этой клетке, ваш офицер связи должен был взять карту угрозы и положить на нее соответствующий жетон. Теперь, во время разбора полетов, возьмите второй жетон с таким же номером и положите его на первую клетку соответствующей траектории (первой считается клетка, которая дальше всего от корабля). Тем самым вы обозначите, что карта относится к этой траектории.

Если на это время никаких угроз не было объявлено (и, следовательно, карт с таким числом нет) — ничего не происходит.

Пример: первое сообщение об угрозе было следующим: «Time T+2. Threat. Zone White» (Время Ч+2. Угроза. Белый сектор.). Офицер связи взял верхнюю карту из колоды угроз, положил ее рядом с центральной траекторией и поместил на нее жетон с цифрой 2. В раунде разбора полетов, во время разбора шага «Появление угрозы 1» ничего не происходит, так как на время Ч+1 угрозы не было. Во время разбора шага «Появление угрозы 2» возьмите второй жетон с номером 2 и положите его на первый квадрат центральной траектории.



ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Следующий шаг — первые действия вашего экипажа. Даже если не появилось никакой угрозы, вы могли начать передвижение по кораблю, зарядку щитов и т. д.

Эта клетка обозначает, что все по очереди, начиная с командира корабля и далее по часовой стрелке, выполняют свое запланированное действие, соответствующее указанному в клетке номеру. Порядок выполнения действий иногда бывает очень важен!

Движение

Если карта действий была сыграна как движение — переместите свою фигурку в соседний отсек в соответствующем направлении.

Если вы сыграли красную стрелку — пройдите своей фигуркой через люк в соседний отсек слева. Вы остаетесь на той же палубе. Это движение может переместить вас из синего сектора в белый или из белого сектора в красный. Если вы уже находитесь в красном секторе — ваша фигурка не двигается.

Аналогично, синяя стрелка позволяет вам передвинуть свою фигурку вправо, в сторону синего сектора корабля, в соседний отсек на той же палубе.

Если вы сыграли гравифит, то вы меняете палубу, оставаясь в секторе того же цвета. Если ваша фигурка была на нижней палубе — она перемещается на верхнюю. Если она была на верхней палубе — на нижнюю.

Действие А - боевые системы

А теперь мы переходим к самой интересной части миссии: оружию.

Если вы сыграли карту действием **А** вверх, то это значит, что вы активировали боевую систему в том отсеке, в котором находится ваша фигурка. На данном этапе отмечается лишь сам факт активации, выстрел будет разбираться позже.

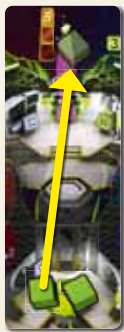
Действие **А** на верхней палубе активирует тяжелую лазерную пушку. Она использует энергию реактора из своего сектора (на что указывают зеленые силовые кабели). Возьмите 1 зеленый кубик из соответствующего реактора и положите его на пушку. Если в данный момент в реакторе нет энергии — вам не повезло. Кнопка просто щелкнула, а оружие не выстрелило.

Пушка берет энергию только из реактора своего сектора, она не может взять ее из другого реактора или из щита.

Импульсная пушка, расположенная в нижнем белом отсеке, работает точно также — она берет энергию из своего, центрального реактора, поэтому если вы нажали на кнопку — переложите зеленый кубик из реактора на пушку (если в реакторе нет энергии — пушка не стреляет).

Действие **А** в одном из нижних боковых отсеков активирует легкую лазерную пушку. У нее есть собственный источник энергии (желтый кубик, лежащий на ее блоке питания). Это неограниченный источник энергии, поэтому из такой пушки можно стрелять хоть каждый ход. Чтобы отметить, что пушка была активирована, переложите желтый кубик с блока питания на саму пушку.

Если несколько игроков одновременно (в одном ходу) активируют одну и ту же пушку — она стреляет только один раз. Дополнительные **А**-действия эффекта не оказывают.

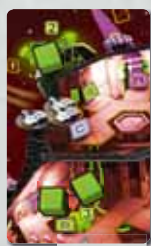


Действие В - энергосистемы

Терминалы с буквой **В** позволяют вам работать с энергией корабля. А теперь, пожалуйста, слушайте очень внимательно, потому что понимание принципа работы энергоустановок это ключ к пониманию принципа работы всех систем корабля.

На верхней палубе действие **В** подает энергию на щиты того сектора, в котором находится фигурка игрока. Щиты берут энергию из реактора своего сектора (на что указывают зеленые силовые кабели).

Зеленая цифра обозначает емкость щитов. Когда вы выполняете действие **В**, щит полностью заряжается. Переложите на него столько зеленых кубиков из реактора соответствующего сектора, сколько нужно, чтобы на щите лежало указанное количество кубиков. Если зеленых кубиков в реакторе недостаточно — переложите все, что есть. В этом случае щит будет заряжен частично.



Пример: игрок выполняет действие **В** в верхнем красном отсеке. Чтобы полностью зарядить щит емкостью 2, он перекладывает 1 кубик из реактора на щит. В следующем ходу он опять жмет **В**. Поскольку щит полностью заряжен, это ничего не дает. Допустим, после этого вся энергия щита уходит на отражение атаки. И если после этого игрок опять нажмет **В**, то он переложит на щит оставшийся в реакторе кубики. (Он должен был переложить 2 кубика, если бы столько было в реакторе.) Все последующие действия **В**, сыгранные в этом отсеке, ничего не дадут, до тех пор, пока кто-то не подаст энергию в «красный» реактор (расположенный в красном секторе).

На нижней палубе действие **В** означает работу с реакторами. Боковые реакторы (в красном и синем секторе) берут энергию из центрального реактора (в белом секторе). Это работает так же, как и подача энергии в щиты. Зеленые кубики перемещаются из центрального реактора, полностью заряжая боковые реакторы. Если кубиков не хватает — боковой реактор забирает все, что осталось.

Вы никогда не выбираете, сколько энергии взять. Вы просто нажимаете на большую кнопку **В** и система автоматически подает столько энергии, сколько возможно.

Нажатие **В** в нижнем центральном отсеке означает зарядку центрального реактора. Уберите в запас 1 топливную капсулу (зеленый цилиндр) и возьмите оттуда столько зеленых кубиков, сколько нужно, чтобы полностью зарядить реактор. Если вы сыграли **В**, когда реактор был полностью заряжен, вы все равно должны убрать топливную капсулу в запас, несмотря на то что энергии вы не получаете. После использования последней капсулы действие **В** ничего не дает.



Пример: Желтый играет действие **В**. Он убирает одну топливную капсулу в запас и берет три зеленых кубика, чтобы зарядить центральный реактор до 5. Красный и Синий в этот ход ничего не делают.

На следующий ход Красный и Желтый играют **В**, а Синий — **А**. В этом случае важен порядок. Красный (как командир корабля) начинает первым, потом ходит Синий, а потом — Желтый. Красный берет 3 кубика из центрального реактора,

чтобы зарядить правый реактор до максимума. Синий берет один из этих блоков и кладет его на пушку, обозначая, что она активирована. И, наконец, Желтый сжигает еще одну капсулу и снова заряжает центральный реактор до 5.

Если бы командиром корабля был Синий (а за ним ходили бы Желтый и Красный), то получилось бы следующее: сначала Синий попытался бы активировать пушку, но этого бы не получилось, потому что в правом реакторе нет энергии. Затем Желтый отдал бы топливную капсулу в запас, но не получил бы за нее ничего потому, что реактор и так заряжен полностью. После чего Красный переложил бы три кубика из центрального реактора в правый, но в этом ходу это бы уже не помогло.

Обратите внимание — у вас есть всего три топливные капсулы, поэтому на сложных миссиях придется экономить энергию и перезаряжать центральный реактор только тогда, когда он почти пуст. Тем не менее, иногда лучше потратить лишнее топливо, чем в критический момент остаться без энергии. И уже не раз бывало так, что... Нет, все нормально, доедайте. Я знаю, молодежи нужна энергия, все такое. Ладно, не извиняйтесь. Я понимаю, что мой многолетний опыт для вас ничего не значит. Но когда на ваш корабль нападёт гигантский эсминец, и вы приметесь отчаянно щелкать кнопкой огня, а реактор пуст... О, боже. Кажется, я опять кого-то напугал. Девушка, не волнуйтесь. Конечно же, не будет никаких гигантских эсминцев. Меня просто немного занесло. Во-о-от...



РАСЧЕТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В военном деле был сделан большой шаг вперед, когда сложные, устаревшие боевые системы «целься-и-стреляй» были заменены на просто «стреляй»; но чтобы эффективно использовать даже их, необходимо кое-что знать. Хватит ли одного выстрела, чтобы справиться с врагом? Нужно ли выстрелить еще раз, чтобы наверняка, или лучше побережь энергию?

Вы должны знать мощность и радиус действия своих пушек и уметь читать информацию, которую вам сообщает компьютер.

На этом шаге вы разбираете все выстрелы вашего корабля. Пушки, которые будут стрелять, отмечены желтыми или зелеными кубиками (обозначающими энергию, которую они будут расходовать). Характеристики пушек приведены прямо на игровом поле.

Оружие

Сначала вы определяете, попадаете ли вы в кого-нибудь.

Тяжелые и легкие лазеры работают одинаково — они могут поразить угрозу только в своем секторе. Лазеры в красном секторе могут атаковать только те цели, которые приближаются по «красной» траектории. Они не могут стрелять по целям, приближающимся по траекториям белого или синего сектора. Если на соответствующей траектории нет жетонов с цифрами, то лазер никуда не попадает (но все равно расходует энергию). Если на траектории находится один или несколько жетонов, лазер попадает в ближайшую цель (ту, до которой от корабля меньше всего клеток). Если на одной клетке лежит несколько жетонов целей, лазер попадает в цель с меньшим номером.



Рядом с каждой лазерной пушкой есть три клетки. Они обозначают, что радиус действия пушки — три. Если вы посмотрите на траектории, то увидите, что они разделены на три области. Это — три расстояния до цели. Ближние 5 клеток находятся на расстоянии 1, следующие 5 — на расстоянии 2, и оставшиеся — на расстоянии 3. Это максимально возможное расстояние, поэтому любые угрозы, обнаруженные компьютером, сразу же оказываются в зоне поражения лазерных пушек.

Обратите внимание — все эти X, Y и Z не имеют никакого отношения к расстоянию.

Число, указанное в клетке рядом с пушкой, обозначает ее мощность. У легких пушек мощность 2, у тяжелых — 4 или 5.

Импульсная пушка работает иначе. Ее сила всего 1, но она поражает все цели, находящиеся в радиусе ее действия на всех трех траекториях. Радиус действия импульсной пушки — 2, поэтому по дальним целям она не попадает.

Угрозы

В памяти компьютера содержится обширная база данных по межзвездным угрозам, поэтому он выдает довольно точную информацию.

уровень угрозы

скорость

действия X, Y, Z

код карты



название угрозы

прочность

защита

особые правила

количество баллов

На этом этапе имеют значения такие характеристики угрозы, как прочность (число в красной звездочке) и защита (число в зеленом щите).

Прочность обозначает количество повреждений, которое нужно нанести цели, чтобы ее уничтожить. Защита обозначает количество повреждений, которое цель может выдержать в течении каждого хода до того, как начнет получать повреждения.

Текст под картинкой тоже важен. Некоторые угрозы невосприимчивы к определенным типам атак.

Расчет повреждений

А теперь мы столкнемся с неприятным фактом — у большинства наших врагов тоже есть щиты, которые, судя по всему, всегда заряжены. Поэтому зачастую придется согласовывать огонь, чтобы хоть как-то их зацепить.

Чтобы рассчитать повреждения, сначала нужно определить все пушки, которые стреляют по данной угрозе во текущем ходу. Сложите мощность всех этих атак. Вычтите из этой суммы значение защиты цели. Полученное значение и есть количество повреждений, получаемых врагом.

Повреждения обозначаются красными кубиками, которые кладутся на карту угрозы (большой красный кубик считается как 5 маленьких).

Эти кубики повреждений остаются на карте из хода в ход. Как только число красных кубиков становится равным (или превышает) прочность угрозы — она уничтожается. Уберите ее жетон с траектории и отдайте карту угрозы командиру корабля в качестве трофея.

Примечание: все цели определяются до шага расчета повреждений.

Это означает, что если 2 угрозы приближаются по траектории красного сектора, обе лазерные пушки красного сектора выстрелят в ту, что ближе. И даже если повреждений от одной пушки было достаточно, чтобы уничтожить эту угрозу, вторая пушка не будет стрелять по второй угрозе. Попсть по второй угрозе можно будет лишь во время следующего хода (после уничтожения ближней цели).

Как вы, наверное, уже поняли, наличие у угроз щитов и является причиной, по которой повреждения вычисляются после того, как все игроки выполняют свои действия. Все удары по врагу наносятся одновременно, а его щиты учитываются только один раз. Это означает, что огонь выгодно согласовывать, особенно против врагов с мощной защитой.



Пример 1: истребитель (Fighter) приближается по траектории красного сектора. Тяжелая лазерная пушка, находящаяся в красном секторе, нанесет ему 2 повреждения ($4 - 2 = 2$). Эта пушка уничтожит истребитель за 2 хода, израсходовав 2 кубика энергии, по одному в каждом ходу. А легкая лазерная пушка, хоть и не использует энергию, не сможет нанести повреждений ($2 - 2 = 0$).

Но если в течении одного хода один игрок выстрелит из тяжелой пушки, а другой из легкой, то истребитель получит 4 повреждения ($4 + 2 - 2 = 4$) и будет уничтожен, а вы потратите на это всего один кубик энергии.

Пример 2: если истребитель приближается по траектории белого сектора, то в него может попасть центральная лазерная пушка. Она нанесет ему 3 повреждения ($5 - 2 = 3$). Чтобы уничтожить его за один ход, другой игрок должен выстрелить

из импульсной пушки. Ее мощность всего 1, то есть от нее защищает даже самый слабый щит, но в сочетании с другим оружием она вполне может пригодиться. Если ее мощность добавить к центральному тяжелому лазеру, то истребитель получит 4 повреждения ($5 + 1 - 2 = 4$). Это обойдется вам в 2 кубика энергии. Этого же эффекта за ту же цену можно добиться и дважды выстрелив из тяжелой пушки, но это займет два хода. Кроме того, импульсная пушка стреляет по всем траекториям сразу, в значить, ее мощность добавится и к выстрелам по другим угрозам.

Имейте в виду, что использовать импульсную пушку можно только в случае, если истребитель находится в радиусе ее действия (который равен двум).

Потребление энергии

После расчета повреждений уберите кубики с пушек. Зеленые кубики (с тяжелых лазерных пушек и импульсной пушки) верните в запас. Желтые кубики (с легких лазерных пушек) положите обратно на блоки питания пушек.

Соответствующий рисунок на поле шагов миссии напомнит вам о необходимости убрать кубики.



ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ДЕЙСТВИЯ УГРОЗ

О, я вижу, в ваших глазах появилась надежда. Разговор об уничтожении врагов поднял ваш боевой дух? Замечательно!

А теперь вспомните о том, что и сами враги тоже могут атаковать. Хм. И боевой дух снова угас...

Во время этого шага вы разбираете перемещения угроз и их действия. Разбор начинается с угрозы с наименьшим номером (той, которая появилась раньше) и продолжается по порядку до наибольшего номера.

Сначала угроза перемещается, а потом выполняет некое действие. После того, как ее перемещение и действие будут разобраны — переходите к следующей угрозе.

Вы разбираете только угрозы с жетонами на траектории. Те угрозы, у которых на траектории еще нет жетона (то есть они появятся в одном из следующих ходов) или те, которые уже были уничтожены или «перезиты» (см. ниже) никаких действий не выполняют.

Перемещение

Мы собрали большой объем данных из черных ящиков, которые... Гм... В смысле, мы получили множество данных о вражеских моделях поведения, поэтому бортовой компьютер выдает довольно точные данные о скорости и возможном поведении врагов.



Передвиньте жетон угрозы по траектории на число клеток, равное скорости угрозы — числу, указанному внутри белой стрелки. Если жетон попадает или пересекает клетку, помеченную буквой X, Y или Z, то угроза выполняет соответствующее действие, описанное на ее карте.

На картах некоторых угроз нет действий X или Y. В таком случае, когда эти угрозы проходят через клетки X или Y, ничего не происходит. Действие Z есть у всех угроз, и оно выполняется, когда их жетон достигает последней клетки на траектории.

Обратите внимание, что у более длинных траекторий есть несколько клеток с буквой Y. С одной стороны, это дает вам больше времени, чтобы справиться с угрозой, с другой — позволяет угрозам выполнить больше действий. На самых коротких траекториях нет клеток с буквой Y.

Некоторые быстрые угрозы могут пройти через несколько клеток действий за один ход. В этом случае действия выполняются по очереди.

Стандартные действия

Не буду врать — самым распространенным действием противника является атака вашего корабля. Поэтому угрозы лучше стараться уничтожить до того, как у них появится этот шанс. А если у вас не получается — постарайтесь хотя бы защититься.

Самым распространенным действием угрозы является атака определенной мощности. Если не сказано иного, то угроза атакует сектор, к которому она летит (например, угроза на левой траектории атакует красный сектор, и т. д.).

Щиты могут полностью или частично нейтрализовать атаку. **Каждый кубик энергии на щите предотвращает одно повреждение.** И это расходует энергию — кубик возвращается в запас.

Если энергии в щите недостаточно для того, чтобы нейтрализовать все повреждения (или энергия в щите закончилась), оставшиеся повреждения получает указанный сектор корабля. Повреждения отмечаются красными кубиками, которые кладутся на поврежденный сектор (помещайте их на границе между палубами — повреждение распространяется на весь сектор, не делая различий между верхней и нижней палубой).



Пример: истребитель (Fighter) появился на траектории красного сектора во время Ч+2. При движении угрозы во время первого хода ничего не происходит, потому что угроза еще не появилась. Ее жетон кладется на траекторию в начале второго хода, и игроки получают шанс в нее выстрелить. Если она выживет, то пройдет три клетки по направлению к кораблю во время шага действий угроз. Так как она еще не достигла клетки X, действие не выполняется. Игроки получают еще один шанс уничтожить ее перед тем, как она начнет действовать во время третьего хода. Предположим, что игроки не стреляли по ней, а заряжали щит красного сектора (что позволит им положить на него максимум 2 кубика).

Во время третьего хода на шаге действий угроз истребитель пересекает клетку с буквой X, что приводит к выполнению действия «Атака 1». У щита хватает энергии, чтобы отразить эту атаку. Вы убираете 1 зеленый кубик с щита, и с кораблем больше ничего не происходит.

Во время четвертого хода на шаге действий угроз истребитель пересекает клетку с буквой Y и выполняет действие «Атака 2». Одно повреждение нейтрализуется щитом (щит теряет последний зеленый кубик), а второе приходится на красный сектор (на этот сектор кладется красный кубик). Теперь щит разряжен. Во время пятого хода истребитель пересечет еще одну клетку с буквой Y и атакует снова. Так как щит разряжен, атака нанесет кораблю два повреждения. И если игроки к этому времени все еще не уничтожат истребитель, то в следующем ходу он доберется до клетки с буквой Z и нанесет кораблю еще три повреждения. Если игроки смогут перезарядить щит, то два повреждения нейтрализуются и корабль получит только одно повреждение из трех.

Некоторые атаки производятся по всем секторам корабля. Это считается тремя разными атаками и атака на каждый сектор разбирается отдельно.

У некоторых угроз бывают нестандартные атаки. Таки атаки описаны на картах угроз. Если у вас появились вопросы по поводу какой-либо карты — посмотрите приложение к правилам игры.

Пережитая угроза

Хорошо, что противник не может атаковать вас вечно. Рано или поздно он все же пролетит мимо вашего корабля и улетит искать новую жертву. Ну, кроме камикадзе, конечно, но я не вижу смысла о них говорить, это только напугает вас и все. Что? Зачем я тогда о них заговорил? Хороший вопрос, девушка. Не знаю, просто к слову пришлось....

Когда угроза доходит до последней клетки траектории (или пересекает ее), то она выполняет свое заключительное действие, помеченное буквой Z, после чего ее атаки прекращаются. Стрелять в нее после этого тоже нельзя. Ваш экипаж, как говорится, «пережил» угрозу (конечно, если она не уничтожила ваш корабль).

Уберите жетон угрозы с траектории. Карту угрозы отдайте офицеру связи. У командира корабля в качестве трофеев хранятся уничтоженные угрозы, у офицера связи — «пережитые».



ПРЫЖОК В ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

И после всего этого ваша миссия завершается, и корабль уходит в гиперпространство. Если может. Дело в том, что ваш корабль такой большой из-за того, что мы не можем построить гипердвигатель меньшего размера. Поэтому-то и необходимо сохранить в целости все секторы корабля. Если хотя бы один из секторов будет разрушен, вы не сможете вернуться назад. Но есть и хорошая новость — бортовой компьютер автоматически вычисляет, что корабль будет скоро разрушен и подает небольшой импульс на двигатель, за счет чего черный ящик все же возвращается назад, как раз перед финальным взрывом. А расшифровав информацию из черного ящика, мы сможем понять, почему ваша миссия не удалась... Хм... Вижу, вас это не впечатляет.

Ладно, есть еще одна хорошая новость — когда один из секторов корабля разрушается, остальные герметично задраиваются, поэтому оставшиеся члены экипажа не испытывают декомпрессию и могут выжить... ну, скажем, час или два. Во-о-от.

Каждый сектор корабля может выдержать до 6 повреждений. Если любой из секторов получает 7 и более повреждений — он разрушается и вы проигрываете, независимо от того, где именно стоят ваши фигурки в этот момент.

ОБЗОР ШАГОВ МИССИИ

Теперь рассмотрим все поле шагов миссии целиком. Каждая строка представляет собой одну фазу миссии. (Фазы важны для раунда действий. Во время тестового полета они не имеют особого значения для разбора полетов.) Обратите внимание, что каждый ход разделен на несколько шагов, во время которых появляются угрозы, перемещаетесь вы, и перемещаются угрозы.

Совет: важно знать, когда какие угрозы появляются. Если сейчас 4-й ход, то угрозы Ч+4 только что появились (и находятся в начале своих траекторий). Угрозы с большими цифрами пока еще не в игре (например, пока вы не можете стрелять в угрозы Ч+6). Угрозы с меньшими цифрами уже подлетают к вашему кораблю. Они могут быть в игре, могут быть уничтожены или могут приближаться к концу своей траектории. Чтобы было удобнее держать все под контролем, можете во время раунда действий использовать жетоны с цифрами. И, разумеется, вы можете использовать кубики и фигурки, чтобы смоделировать то состояние корабля, в котором, как вы считаете, он будет находиться к указанному времени.

Новички, запомните простое правило: **нельзя стрелять в угрозу с большим номером во время хода с меньшим номером.**

Вот и все, товарищи курсанты. И, да, я должен обратить ваше внимание еще на один факт — после того, как вы закончите выполнение своих действий, вам придется потерпеть еще два хода (во время которых будут действовать только враги), и только после этого вы совершите прыжок в гиперпространство. Видите ли, перед прыжком вам, скорее всего, захочется принять правильную позу: спина согнута, колени прижаты к груди, руки обхватывают либо колени, либо шею. Ну, знаете, стандартная поза, в которой ваше тело занимает как можно меньше места. Вы же не хотите, чтобы ваши конечности растянулись из-за флюктуаций гиперпространственного поля... Что это значит? А вот, взгляните на фото...

Видите, девушка? Вот почему нельзя принимать пищу во время занятий.

ЗАНЯТИЕ 4. ПЕРВЫЙ ТЕСТОВЫЙ ПОЛЕТ

Итак, если вы не отвлекались во время занятий или если вам удалось раздобыть хороший конспект, то вы должны быть готовы к первому тестовому полету. Пока займитесь проверкой своего снаряжения — мы начнем сразу после того, как эта барышня вернется из уборной.

РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Убедитесь, что поле подготовлено так, как изображено на стр. 4.

Запускайте саундтрек и начинайте раунд действий, как описано в лекции №2

(если у вас нет CD-плеера, то игрок, который взял на себя роль хронометриста, должен включить секундомер и зачитывать строки сценария в указанное время). Офицер связи должен выкладывать угрозы, объявляемые компьютером. До того, как закончится саундтрек, все должны разложить свои карты действий по местам.

А теперь можете начинать игру. Дальше читать не обязательно.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Итак? Как вам все это, товарищи курсанты, а? О, похоже, вы слегка ошарашены. Ладно, пройдемте в аудиторию и посмотрим видеозапись вашего шоу.

Занимайте свои места. Будем разбираться, чего вы там наворотили.

Если во время раунда действий вы что-нибудь двигали — верните все в исходное состояние. Можете заодно заглянуть в карточку сценария и проверить, правильно ли офицер связи разложил карты угроз.

Поставьте маркер шага миссии на первую клетку поля шагов миссии и начните разбирать эти шаги, как было описано в занятии 3. Возможно, кто-то перепутал красный и синий или положил карту не той стороной вверх. Это плохо. В обычной игре это может привести к серьезным проблемам. Но так как это ваша первая игра, такие ошибки вы можете просто исправить.

Если вы правильно поняли правила и последовательность событий, то все должно выглядеть следующим образом:

**** * * Внимание, спойлер: не читайте следующий текст, если вы еще не совершили первый полет. * * ***

Импульсный шар (Pulse Ball) появляется еще до того, как вы выполните свое первое действие. Если вам удалось его уничтожить, то вы, скорее всего, или дважды выстрелили из тяжелой лазерной пушки синего сектора или (если вы действовали слаженно) выстрелили из обеих пушек синего сектора в одном ходу. Это заняло как минимум три хода (движение вправо, выстрел, выстрел или движение вправо, ожидание, пока другой игрок пройдет вниз и вправо, одновременный выстрел). На втором ходу импульсный шар долетает до клетки, отмеченной буквой X, и атакует все три сектора корабля с силой 1. Это забирает по 1 кубик энергии с каждого щита. Это нормально. Иногда невозможно уничтожить угрозу до того, как она выполнит свое первое действие. Для этого вам и нужны щиты. С другой стороны, если бы вы не уничтожили импульсный шар, то было бы плохо. Его действия Y, Y и Z нанесли бы вам довольно много повреждений.

Перед началом вашего 2-го действия на центральной траектории появляется эсминец (Destroyer). Его можно уничтожить двумя выстрелами центрального тяжелого лазера (каждый выстрел наносит ему 5–2=3 повреждения). Выстрел из центральной пушки на первом ходу ничего не даст, потому что эсминец еще не в игре. Стрелять в него лучше всего на 2-м и 3-м ходу. Это уничтожит его до того, как он начнет атаковать.

Другой способ разобраться с эсминцем — зарядить центральный щит на 3-м ходу. На его траектории есть только действия X и Z, которые нанесут вам 3 повреждения — ровно столько, сколько сможет предотвратить щит, если его энергия не уйдет на импульсный шар.

Если вы не защищаетесь от эсминца, то у вас придется нелегко. Импульсный шар разрядит ваш центральный щит в конце второго хода, а на карте эсминца сказано, что его урон, не поглощенный щитом, удваивается. Таким образом, если центральный сектор не будет защищен щитами, его атаки X и Z нанесут вам 6 повреждений.

Последняя угроза — истребитель-невидимка (Stealth Fighter) — появится во время Ч+З. Если вы обратите внимание на текст карты, то поймете, что нет никакого смысла стрелять в него до того, как он выполнит свое действие X. До этого момента ничто не может в него попасть. Большинство групп не в состоянии уничтожить истребитель-невидимку во время тестового полета до выполнения им хотя бы одной атаки. Если же вам это удалось — отлично. Единственный способ это сделать — одновременно выстрелить из обеих пушек красного сектора на 5-м ходу. Последовательность событий такова: он появляется во время 3-го хода, вы выполняете действия, он движется. Поскольку он еще не пересек клетку X, в него нельзя попасть во время ваших действий на 3-м или 4-м ходу. Во время 4-го хода он пересечет клетку X, поэтому на 5-м ходу в него можно будет стрелять. Атака из обеих пушек красного сектора его уничтожит (4+2–2=4). Если же он не был уничтожен во время 5-го хода, он движется, пересекает квадрат Y и атакует.

От истребителя-невидимки также можно защититься щитами. Это потребует точного выбора времени для передачи энергии. Нужно будет перезарядить центральный реактор и в нужное время направить энергию в боковой реактор.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Ну что ж, мои дорогие курсанты, вот таким был результат вашего первого полета. Могу заметить, что это был не худший полет из тех, что я видел.

Инструктор говорит эти слова всем группам, неважно, показали ли они отличный результат (чтобы успех не вскружил им голову) или полностью уничтожили свой корабль (чтобы не отбить у них охоту к полетам). А какой результат показала ваша группа?

Если ваш корабль был уничтожен, и вы не смогли уничтожить большую часть врагов — не отчаивайтесь. Это происходит с большинством экипажей во время первого тестового полета. Переходите ко второму тестовому полету (занятие 4а), ведь теперь вы лучше представляете себе, как работает игра.

Если ваш корабль получил повреждения средней тяжести и вы уничтожили хотя бы 2 противника — можете приступить ко второму тестовому полету (занятие 4а) или сразу перейти к занятию 5. Но будьте осторожны — занятие 5 гораздо сложнее.

Если ваш первый полет закончился без повреждений (за исключением, может быть, пары царапин) — вы можете пропустить занятие 4а. Очевидно, что вы понимаете, что происходит, и вам не нужен второй тестовый полет.

ЗАНЯТИЕ 4А. ВТОРОЙ ТЕСТОВЫЙ ПОЛЕТ

Что? Вам не хватило одного теста? Какая упорная группа. Конечно, у нас есть и другие тесты. Возможно, нам придется перенести обед, но чего не сделаешь ради вас. В конце концов, мы же делаем одно дело, да? Ха-ха-ха... О, товарищ курсант, вижу, вам тоже весело? Значит, один раз обед можно точно пропустить, верно?

Если во время первого тестового полета вы правильно обращались с картами угроз, то в колоде должны были остаться три карты (с кодами **E1-04**, **E1-05** и **E1-06**), которые мы будем использовать во время второго тестового полета.

Подготовка к игре будет такой же, за исключением траекторий — в этот раз они будут другими, а именно: **T3** для красного сектора, **T5** — для белого и **T1** — для синего.

карты E1-04 – E1-06



Используйте 2-й сандтрек с обучающего CD под названием «Second Test Run» (или, если у вас нет CD-плеера, найдите карточку сценария S1-2).

Второй тестовый полет играется по тем же правилам, что и первый.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

М-м-м. М-м-м-м-м-м. О, вы вернулись? Извините. Пока вы были в тренажере, я сходил в местный кафетерий и взял себе кое-чего перекусить. Думаю, я управляюсь с едой за то время, пока мы смотрим видеозапись.

Верните корабль в исходное состояние. Проверьте, что офицер связи правильно разложил карты угроз (в этом тестовом полете у них должны быть номера 1, 2 и 4, на время Ч+З сообщения об угрозе не было). Поставьте маркер шагов миссии на первую клетку поля шагов миссии. Можете начать раунд разбора полетов.

**** * * Внимание, спойлер! Не читайте следующий текст, если вы еще не совершили второй полет. * * ***

Энергооблако (Energy Cloud) появляется на белой траектории во время Ч+1. Есть два способа его уничтожить. Можно сделать три выстрела из центральной тяжелой лазерной пушки (каждый из которых нанесет ему по 2 повреждения, причем стрелять можно уже с первого хода). Но есть более изящный способ — сочетание выстрелов тяжелой лазерной и импульсной пушки. Импульсная пушка снизит защиту энергооблака до 0 (это указано на карте). Но это не будет работать до третьего хода — на первых двух ходах энергооблако находится за пределами радиуса действия импульсной пушки.

В любом случае, вы не сможете уничтожить энергооблако до 3-го хода, а это значит, что в конце 2-го хода оно откачает энергию из всех ваших щитов. Хочется верить, что вы еще не тратили энергию на их зарядку. И еще хочется верить, что вам удалось уничтожить энергооблако: его Y и Z действия производят атаки на другие секторы вашего корабля (в данном случае это красный и синий секторы).

Теперь давайте посмотрим, что происходит в красном секторе. Штурмовик (Gunship) появляется во время Ч+2. Штурмовики медленнее истребителей, но прочнее их и опаснее. Если попытаться уничтожить его только тяжелой лазерной пушкой, то вы будете наносить ему всего по 2 повреждения за ход, и после второго выстрела энергия в реакторе красного сектора закончится. Если никто не перезарядит реактор, штурмовик может нанести красному сектору 7 повреждений (щиты, как мы помним, разряжены энергооблаком еще на 2-м ходу).

Лучшее решение – согласованный огонь по штурмовику. Вместе тяжелая и легкая пушка нанесут ему по 6–2=4 повреждения. Достаточно будет выстрелить по штурмовику из тяжелой пушки во 2-й ход и из обеих пушек в 3-й (раньше 3-го хода выстрелить из обеих пушек не получится – кто-то должен пройти вниз и влево, а это займет 2 хода).

Вы можете придумать что-то более элегантно? 3-й ход – это ваш первый шанс уничтожить энергооблако с помощью импульсной пушки. Если вы подождете до 3-го хода, то сможете выстрелить из центральной пушки, обеих пушек красного сектора и импульсной пушки, чтобы за один ход уничтожить и энергооблако и штурмовик. Если вы действительно смогли это сделать – это очень круто.

Остается только истребитель с криощитом (Cryoshield Fighter), который быстро приближается по короткой траектории, а значит у вас не так много времени, чтобы с ним справиться. Он появляется во время Ч+4. За счет своего криощита он игнорирует

все повреждения от первого попадания, поэтому концентрированный огонь на 4-м ходу не имеет смысла. Вы можете выстрелить по нему и из лазерной пушки синего сектора, и даже из импульсной пушки (у него короткая траектория, поэтому он находится в зоне ее поражения сразу после появления). Выстрел собьет криощит и даст вам возможность нормально атаковать его на следующих ходах. Согласованный огонь легкой и тяжелой пушки или тяжелой и импульсной пушки уничтожит его за один ход. Если вы сделаете это на 5-м ходу – у истребителя даже не будет шанса выстрелить. Если же вы не успеете это сделать, и вдобавок не подадите энергию на щиты – истребитель нанесет повреждения синему сектору на 5-м и 6-м ходу.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

М-м-м. Великолепно! Что, видео уже закончилось? А, да, конечно, ваш тестовый полет тоже был хорош... или не был?

Пока инструктор переваривает свой обед, давайте посмотрим на ваши результаты.

Если вам удалось уничтожить большую часть угроз, или вы уничтожили одну и отразили часть повреждений с помощью щитов, то значит ваш корабль не был сильно поврежден и вы можете продолжить обучение.

Если же угрозы вновь прорвались сквозь вашу защиту – выбор за вами. Вы можете еще раз попробовать пройти любой тестовый полет (не забудьте выбрать правильные траектории, карты угроз и саундтрек). Если вам кажется, что вы поняли, что пошло не так и уверены, что теперь сможете без проблем пройти тестовые полеты – можете переходить к следующему занятию.

ЗАНЯТИЕ 5. УЧЕБНАЯ МИССИЯ

Сегодня вы отправитесь на вашу первую миссию... А почему у вас так вытянулись лица? А, вы просто не чувствуете, что готовы. Слава богу! А я уж было подумал, что вы каким-то образом получили доступ к видеозаписи с какого-нибудь черного ящика.

Спешу успокоить: мы не отправим вас на настоящую миссию. Мы просто будем использовать более крупный и более реалистичный тренажер. Очевидно, что вас никто не забросит в космос до тех пор, пока вы не будете полностью готовы. Тем более, что тогда на карту будет поставлен дорогостоящий космический корабль. А? Ах, да. И ваши жизни. Да, именно. Это само собой разумеется.

Перед тем, как вы сядете в тренажер, давайте поговорим о некоторых моментах, которые мы еще не обсуждали во время прошлых занятий.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЛЕТА

А теперь, хоть я и говорил об этом раньше, скажу еще раз – продолжительность настоящей миссии составляет 10 минут. Да. Она всегда должна занимать 10 минут. Хотя некоторые миссии будут намного короче, поверьте.

Поскольку теперь вы стали гораздо опытнее, давайте предположим, что за 10 минут вы сможете выполнить около 12 действий.

Положите поле шагов миссии более сложной стороной вверх. Как вы видите, полет теперь длится 12 ходов, и делится на 3 фазы. Вам придется использовать дополнительное поле действий во время третьей фазы полета (ходы с 8 по 12). Положите его рядом с вашим обычным полем действий (ходы с 1 по 7).

Во время раздачи карт действий сдайте каждому игроку по 5 карт для первой фазы, по 5 – для второй и по 5 – для третьей. Должно получиться три стопки по 5 карт, лежащие на каждой фазе поля действий.



Третья фаза работает так же, как и остальные. Когда вы будете довольны своим запланированными на вторую фазу действиями, можете брать карты из

последней стопки и начинать планирование действий 8–12. Как только вы взяли третью стопку, вы больше не можете изменять положение карт на поле действий предыдущих двух фаз.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ В ЗАКРЫТУЮ

Как вы видите, этот тренажер больше похож на настоящий корабль. Он больше, с настоящими стенами, полом и потолком. Все это затрудняет общение. Ваши коллеги, находящиеся в соседнем отсеке, вас не видят. И не слышат ваши крики. Кхм... То есть голоса. Поэтому в ваших шлемах есть встроенные наушники и микрофоны.

В отличие от тестового полета, в настоящей миссии **карты действий играют в закрытую**. Вы можете говорить остальным игрокам, какие карты вы сыграли и использовать игровое поле, чтобы объяснить им свои действия, но никто не должен видеть ваших карт. Им должно быть известно только то, что вы сказали.

Вы можете просматривать свои сыгранные карты действий в любой момент, но менять их можно только если еще не началась следующая фаза. Обратите внимание, что рубашка карт показывает, что именно вы сыграли – движение или действие, так что другие игроки как минимум смогут увидеть, в каком ходе вы будете двигаться, в каком – выполнять действие, а в каком – ждать.

Во время раунда разбора полетов, на шаге действий игроков, все одновременно вскрывают карты действий текущего хода, после чего выполняют указанные действия по очереди, начиная с командира корабля.

Когда будете вскрывать свою карту, не переворачивайте ее вверх ногами. Переворачивайте ее слева направо, а не сверху вниз. Возможно, к этому придется привыкнуть. Может быть, вам будет удобнее делать это другой рукой – попробуйте.



УГРОЗЫ И ТРАЕКТОРИИ

В отличие от тестового полета, теперь не будет готовых сценариев. Тренажер будет генерировать угрозы и траектории случайным образом. Мы сделали это специально, чтобы курсанты не пользовались подсказками от предыдущих групп... Хотя, как оказалось, проблем с этим не бывает... Во-о-от...





Видимо, я должен предупредить вас, что угрозы, с которыми вы столкнетесь в учебной миссии, будут намного более опасными, чем та мелочь, которая встречалась вам во время тестовых полетов.

Во время подготовки к учебной миссии выберите случайным образом 3 из 7 траекторий и разместите их (опять же, случайным образом) над игровым полем.

Во время этой миссии зеленые карты угроз вам не понадобятся — уберите их обратно в коробку.

Рассортируйте фиолетовые карты в соответствии со значком в верхнем левом углу.

Существует 4 типа карт угроз:

-  — обычная угроза (с ними вы уже встречались).
-  — серьезная угроза.
-  — усиленная обычная угроза.
-  — усиленная серьезная угроза.

В этой миссии усиленные угрозы вам не понадобятся — уберите карты с желтым значком в коробку. У вас останутся обычные и серьезные угрозы с белым значком. Перемешайте эти колоды по отдельности и положите их перед офицером связи. Обратите внимание, что посмотрев на рубашку, можно определить, серьезная это угроза или обычная.



Угрозы с изменяющимися параметрами

Некоторые угрозы могут изменять свои параметры во время выполнения действий X или Y. У них может увеличиваться скорость, повышаться и понижаться защита. Если параметр может изменяться, то он отмечается символом ⊕ или ⊖.

Чтобы это отслеживать, вам понадобятся черные и белые кубики. Когда скорость или защита угрозы увеличивается, положите на соответствующую цифру белый кубик. Если параметр уменьшается — черный. Черный кубик также можно использовать, чтобы отметить, что криоцит (с которым вы встречались во время занятия 4а) у истребителя или фрегата уже снят.

Символ ⊕ рядом с прочностью угрозы означает, что она может восстанавливать (или залечивать) полученные повреждения. Во время выполнения соответствующих X или Y действий вам придется убрать с таких угроз определенное количество красных кубиков (если к этому моменту угроза не была повреждена — ничего не происходит).

САУНДТРЕК

На обучающем CD записаны три учебные миссии (озаглавленные «Simulation 1», «Simulation 2» и «Simulation 3»; треки 3, 4 и 5 соответственно). Можете выбрать любую из них (если у вас нет CD-плеера, назначьте кого-нибудь хронометристом и дайте ему одну из трех карточек сценариев — S1-3, S1-4 или S1-5).

В учебных миссиях появляются несколько сообщений, которых вы не слышали во время тестовых полетов.

Time T+3. Serious Threat. Zone White.

Время Ч+3. Серьезная угроза. Белый сектор.

Иногда компьютер вместо слова «угроза» говорит «серьезная угроза». Если это просто «угроза», то офицер связи берет карту из колоды со значком ⊕. Если же это «серьезная угроза», то карта берется из колоды с другим значком — ⊕. В приведенном выше случае, офицер связи берет верхнюю карту из колоды со значком ⊕, кладет ее рядом с центральной траекторией (белый сектор), после чего и кладет на нее жетон S.

Unconfirmed report. Time T+5. Threat. Zone Blue.

Предположительно: время Ч+5. Угроза. Синий сектор.

Сообщения со словом «предположительно» позволяют использовать один и тот же саундтрек как для игры вчетвером, так и для игры впятером. **Если игроков меньше 5 – не обращайте внимания на «предположительные» сообщения.** При игре впятером вам придется иметь дело и с «предположительными» угрозами.

Communication System Down Communications restored.

Система связи повреждена связь восстановлена.

Это сообщение означает, что у вашего экипажа перестала работать система связи. Компьютер начнет издавать белый шум. До того как восстановится связь, **игрокам нельзя разговаривать или иным образом совместно планировать свои действия**, но можно выкладывать карты действий и перемещать фигурки и кубики по игровому полю. Самое время для того, чтобы сделать паузу и немного подумать. **А также самое время внимательно прочитать карты угроз.**

Second phase ends in one minute.

Second phase ends in twenty seconds.

Second phase ends in five, four, three, two, one. Second phase has ended.

Begin third phase.

Завершение 2-й фазы через одну минуту.

Завершение 2-й фазы через двадцать секунд.

Завершение 2-й фазы через 5, 4, 3, 2, 1. Вторая фаза завершена. Приступить к началу 3-й фазы.

О завершении второй фазы, также как и первой, будет сделано несколько предварительных сообщений. После того, как объявлено о завершении фазы, карты этой фазы менять нельзя. Пришло время взять последнюю стопку карт и начать планирование действий третьей фазы.

НОВЫЕ СИСТЕМЫ

Сейчас мы рассмотрим несколько новых систем корабля, которые вас, скорее всего, заинтересуют: ракеты и компьютер. Они помечены буквой С. Да. Верное наблюдение. Есть и другие системы, тоже помеченные буквой С. Но о них вы узнаете на следующих занятиях. Почему? Попробуйте догадаться сами... Да, правильно, потому что это все еще не полноценная симуляция. Но я уверен, что вам и так будет, чем заняться.

Ракеты

Ваш корабль оборудован тремя самонаводящимися ракетами. Они расположены на нижней палубе синего сектора и отмечены буквой С. Когда вы запускаете ракету, она автоматически нацеливается на ближайший корабль противника и поражает его. Ракеты запрограммированы на идентификацию и поражение техники, поэтому они не могут поражать межзвездные организмы и минеральные образования.

Угадать, куда именно попадет ракета — это, скорее, искусство, чем наука. Более того (и возможно, я зря вам это говорю), иногда полезно запустить ракету просто на всякий случай. А когда именно это спасает весь корабль, вы всегда сможете сказать, что так и было задумано.

Во время подготовки к игре разместите три ракеты на игровом поле.

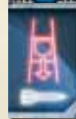


Ракеты не расходуют энергию. Когда вы нажимаете С в нижнем синем отсеке — вы запускаете одну ракету. Поставьте фигурку ракеты на первую клетку ракетной дорожки.

Ракета не поражает цель в том же ходу, в котором была запущена. При расчете повреждений игнорируйте ракету, находящуюся на первой клетке ракетной дорожки.



Ракета движется в конце шага действий угроз, что изображено на рисунке слева.



После разбора перемещений и действий угроз, передвиньте фигурку ракеты из первой клетки ракетной дорожки на вторую.

Ракета действует на следующем шаге расчета повреждений. **Ракета нацеливается на ближайшую угрозу на любой траектории, которая попадает в ее радиус действия и которую ракета может поразить.** Радиус действия ракеты — 2, т. е. она может поразить угрозу только в двух ближних областях траекторий. Но не все угрозы ракета может поразить. Это написано на картах угроз, а также отмечено символом X. Эти угрозы ракета игнорирует. В остальных случаях она выбирает ближайшую к кораблю цель (ту, у которой меньше клеток до клетки Z). Если расстояния равны — она выбирает цель с наименьшим номером. Если подходящей цели в радиусе поражения ракеты не оказалось — ракета просто исчезает без каких-либо последствий.

Ракета наносит 3 повреждения, которые учитываются так же, как и остальные атаки: добавьте 3 к общему урону по цели, вычтите значение защиты и узнаете, сколько красных кубиков нужно положить на угрозу. После расчета повреждений верните ракету в запас. На миссию дается только три ракеты. После того, как они закончатся, действие С ничего не дает.

За ход можно запустить только одну ракету. В следующем ходу можно запустить еще одну. К этому моменту первая ракета уже будет на второй клетке (она передвинулась во время передвижения угроз), а новая ракета окажется на первой клетке. На следующем шаге расчета повреждений первая ракета вернется в запас, освободив клетку для второй ракеты, которая будет двигаться на шаге действий угроз.

Совет: если вы хотите скоординировать ракетный и пушечный залпы, то запомните, что ракета должна быть запущена на ход раньше. Если вы стреляете из лазера на 4-м ходу, то ракету нужно запустить на 3-м.

Обслуживание компьютера

Разумеется, вы уже знакомы с бортовым компьютером. На настоящем корабле компьютерный терминал расположен на мостике. Уверен, что вам не нужно напоминать, что компьютер — ваш лучший помощник, и что вы попросту пропадете в космосе без его точных отчетов и диаграмм.

Но есть одно но: ему нужно, кхм, скажем так, техническое обслуживание. Нет, ничего сложного! Вам просто нужно время от времени нажимать на кнопку. Иначе он уходит в ждущий режим и включает заставку, во время которой... ну, вы понимаете, схема подключения довольно сложная... в общем, на корабле выключается свет. А в темноте вы вряд ли сможете действовать с прежней скоростью.

О, да, конечно, мы думали над тем, чтобы отключить заставку. Но, к сожалению, мы не можем этого сделать, потому что эта заставка — реклама нашего спонсора, «Корпорации инкорпорейтед». Поэтому просто время от времени нажимайте на кнопку и все, договорились?

Обслуживание компьютера необходимо выполнить один раз во время первого или второго хода каждой фазы. Проверка на выполнение этого обслуживания — отдельный шаг, который происходит один раз за фазу. (Если вам не нравится объяснение про заставку, то можете притвориться, что вы меняете модули памяти или выполняете диагностику или какую-то другую процедуру по обслуживанию компьютера. Главное — не забывайте нажимать на кнопку.)



Во время подготовки к игре положите на игровом поле рядом с компьютером 3 серых кубика. Когда кто-то выполнит действие **C** в верхнем белом отсеке, переместите один серый кубик на поле шагов миссии, в клетку шага «Проверка обслуживания компьютера», в строчку,

соответствующую текущей фазе. Если в этой же фазе кто-то еще раз выполнит это действие — ничего не произойдет. Помните, на одну фазу дается только один кубик.

Из расположения клетки с этим шагом должно быть понятно, что компьютер надо обслужить во время первых двух ходов фазы. Когда маркер шага доходит до этой клетки — посмотрите, есть ли на ней кубик. **Если серого кубика в этой клетке нет, значит экипаж забыл обслужить компьютер. Действия всех игроков во время следующего хода задерживаются (см. ниже).**

ЗАДЕРЖКИ

Иногда, даже когда вам кажется, что вы уже все спланировали и предусмотрели, что-то все равно идет не так. Кто-то просто чуть-чуть не успел — и все рушится. Вы должны быть готовы к этим мелким неудачам.

Когда карта или правило говорят, что в определенном ходу действие задерживается, происходит следующее: если на этот ход была запланирована карта действий, возьмите ее и переложите на один ход вперед. Если там тоже была карта — возьмите ее и тоже переложите на ход вперед; и так до тех пор, пока вы либо не наткнетесь на клетку, в которой нет карты, либо не переместите все свои карты действий (в таком случае последняя карта убирается с поля и ее действие не разыгрывается).

Если ваш экипаж пренебрег обслуживанием компьютера — действия задерживаются у всех. Запланированное на следующий ход действие произойдет на ход позже (как и все последующие действия, если вы каждый ход планировали что-то делать).

Пример: никто не выполнил обслуживание компьютера во время 4-го и 5-го хода. Это значит, что все действия 6-го хода задерживаются. Вы должны сдвинуть все свои карты действий. Зеленый сдвигает только одну карту. Желтый сдвигает три. Синий сдвигает все свои карты, и действие, которое он планировал на 12-й ход, уже не произойдет. Красный не планировал действий на 6-й ход, поэтому он ничего не сдвигает.

Как видите, из-за задержки никто из игроков не совершает действий в 6 ход.



Спотыкание

Во время хаоса, творящегося на борту, может поизойти все, что угодно. Чуть-чуть проскользнувшая нога может обернуться потерей драгоценных секунд... Хе-хе. Я вспомнил один забавный ролик, в котором один косморазведчик хотел с разбегу проскочить сквозь люк, а вместо этого врезался головой в стену. Разумеется, после такого он не смог вовремя включить щиты. Хм-м-м... Вам не смешно? Странно. Следственному комитету это тоже не показалось смешным.

Когда карты лежат лицом вниз, легко ошибиться. Вы можете сыграть красную стрелку вместо синей, или положить карту вверх ногами и вместо выстрела из лазера уехать на гравифите. Если вы ошиблись подобным образом, то остальные ваши действия лишаются всякого смысла, потому что вы оказываетесь совершенно не тем, где планировали. Поэтому и существует правило спотыкания.

Если вы вскрыли карту и заметили, что перепутали стрелки или положили карту вверх ногами, то вы можете сказать: «Ой! Я споткнулся!» После чего вы можете исправить ошибку и выполнить то действие, которое планировалось изначально, но после этого ваше следующее действие задержится — то есть оно (и, возможно, несколько следующих действий) произойдет на один ход позже, чем планировалось.

Не злоупотребляйте этим правилом. Его нельзя использовать, чтобы получить красную стрелку, сыграв синюю и сказав, что споткнулись. Во время разбора полетов вы должны играть именно те действия, которые запланировали во время раунда действий. Не пытайтесь решить, что будет лучше — сказать, что споткнулись или выполнить запланированное действие. Это правило существует не для того, чтобы исправлять ошибки планирования. Оно нужно лишь затем, чтобы неправильно сыгранная карта не испортила вам всю игру.

Гравифлты и лестницы

Иногда, подбежав к гравифлту, вы можете увидеть, что он занят. Так бывает. Гравифлты рассчитаны только на одного пассажира. Вы же не думаете, что два человека могут подниматься и спускаться по одной шахте одновременно? Поэтому иногда придется пользоваться технической лестницей.

Каждый гравифлты может быть использован только один раз за ход. Если несколько игроков воспользовались одним и тем же гравифлтом в одном ходу, то его использует только первый из них (командир корабля или игрок, ближний к нему слева — должность дает преимущества). Все остальные игроки используют лестницы. Если вы воспользовались лестницей, то вы попадаете на другую палубу, но ваше следующее действие задерживается (см. «Задержки»).

ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРАБЛЯ






И, конечно, всегда есть шанс, что вражеская пушка выведет ваш гравифлты из строя. Удивлены? Вы что, думали, что настоящий корабль просто подсчитывает повреждения, а потом сообщает «конец игры»? Космический корабль под завязку набит сложной, тонкой электроникой. Одно-два попадания, и все, системы перестают нормально работать.

С этого момента красные кубики будут нужны только для того, чтобы отмечать повреждения угроз. Чтобы следить за повреждениями вашего корабля, вы будете использовать 18 восьмиугольных тайлов повреждений. Во время подготовки к игре разложите их на три стопки по цветам, перемешайте каждую стопку отдельно и положите около игрового поля, рядом с траекториями соответствующего цвета.



Каждый раз, когда сектор получает одно или несколько повреждений, берите из стопки соответствующее число тайлов — эти тайлы представляют собой различные части корабля — и разложите их по игровому полю в указанных местах.

Повреждения корабля бывают следующими:

- 
 Попадания по тяжелым и легким лазерам снижают их эффективность, уменьшая их мощность на 1 (число на тайле повреждений заменяет оригинальное значение).
- 
 Попадание по импульсной пушке снижает радиус ее действия на 1.
- 
 Попадания по реактору и щиту снижают их емкость (число на тайле повреждений заменяет оригинальное значение). Если после этого количество энергии стало превышать максимальную емкость — излишки сбрасываются в запас.
- 
 Попадание в гравелифт выводит его из строя. Теперь вместо использования гравелифта вы используете техническую лестницу. На другую палубу вы перемещаетесь, но следующее ваше действие задерживается.
- 
 Структурное повреждение не наносит вреда системам корабля, но все равно считается повреждением.

Так же, как и в тестовом полете, каждый сектор корабля может выдержать максимум 6 повреждений (количество тайлов для каждого сектора как раз 6). Если вы получаете повреждение, а тайлов больше не осталось — значит этот сектор корабля разрушен и вы проиграли.

Совет: обратите внимание, что тайлы повреждений не открываются до начала раунда разбора полетов. Это значит, что никто не знает точно, что будет происходить, когда ваш корабль получит повреждение. И если ваш план включает в себя получение повреждений, вы должны рассмотреть возможность повреждения систем корабля. Может быть, будет лучше лишний раз выстрелить, чем рискнуть и увидеть, что поврежденная пушка не смогла уничтожить врага.

ГОТОВНОСТЬ К ВЗЛЕТУ

Убедитесь, что корабль правильно подготовлен к взлету.



Вот краткий перечень новых элементов игры:

- Миссия состоит из 12 ходов, разделенных на 3 фазы.
- Карты действий играют в закрытую.
- Угрозы бывают двух типов: обычные и серьезные.

- Если игроков меньше 5, «предположительные» угрозы игнорируются.
- Если система связи выходит из строя — нельзя говорить друг с другом.
- Ракеты наносят удар по ближайшей допустимой цели (если она в радиусе действия) на следующий ход после запуска.
- Вам нужно обслужить компьютер в первые два хода каждой фазы. В противном случае все действия задерживаются.
- Если вы неправильно сыграли карту, можно сказать «Ой! Я споткнулся».
- Если несколько игроков одновременно используют один и тот же лифт, то им пользуется только первый. Действия других игроков задерживаются.
- Вместо красных кубиков вы отмечаете повреждения вашего корабля тайлами, которые могут снизить эффективность определенных систем корабля.

Совет: во время раунда действий не просто двигайте фигурки. Используйте кубики энергии, а при помощи жетонов с номерами показывайте, где будет враг. Это поможет вам спланировать и скоординировать свои действия

А теперь можете начать учебную миссию.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Во время вашей первой учебной миссии ваш корабль может быть уничтожен. Это нормально. Именно поэтому перед настоящей миссией играется учебная. В следующий раз у вас получится лучше.

Если вы успешно завершили учебную миссию, можете приступить к подсчету полученных баллов.

Получение баллов

Разумеется, для оценки вашей работы существует некая система баллов. Оцениваются и настоящие миссии, только учтите, что никого не будет волновать, сколько баллов вы набрали, если ваш корабль уничтожен.

Вы получаете баллы только в том случае, если ваш корабль не был уничтожен во время миссии.

У каждой угрозы есть два значения, изображенных в нижнем правом углу карты. Большее значение означает количество баллов, которое вы получите за уничтожение угрозы. Меньшее значение — сколько баллов вы получите, если переживете угрозу (т. е. если она доберется до клетки Z и завершит свою атаку). Вы не получаете баллы за врагов, которые остались на траекториях на момент ухода вашего корабля в гиперпространство (зато они, как минимум, не получают возможность выполнить свои Z-действия).

Вы теряете баллы за повреждения корабля и за риск провала операции (риск провалить операцию с двумя повреждениями в каждом секторе существенно ниже, чем с шестью повреждениями в одном секторе)

Подсчет баллов ведется следующим образом:

- Командир корабля складывает большие значения всех уничтоженных угроз.
- Офицер связи складывает меньшие значения всех пережитых угроз.
- Эти два значения складываются между собой.
- Из полученного значения вычитается сумма всех повреждений всех секторов корабля.
- Из полученного значения вычитается число повреждений в наиболее поврежденном секторе.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Дамы и господа, теперь тренажер полностью в вашем распоряжении. Увидимся на следующем занятии.

Можете играть столько учебных миссий, сколько хотите. Саундтреков всего три, но траектории и угрозы определяются случайным образом, поэтому игры будут отличаться одна от другой.

Если у вас не получилось пройти миссию с первого раза — обязательно получится со второго или третьего. Даже если вы ушли в гиперпространство в последний момент (и, возможно, получили отрицательный балл), то это все равно можно считать успешным завершением миссии. А любая оценка выше 10 — это вообще здорово.

Но разве вам не интересно, что будет дальше? Ведь зеленые карты по-прежнему лежат в коробке, рядом с какими-то тайлами и замечательными фигурками роботов.

ЗАНЯТИЕ 6. УСЛОЖНЕННАЯ СИМУЛЯЦИЯ

На сегодняшнем занятии мы рассмотрим все оставшиеся темы, которые необходимы для вашей подготовки к реальной миссии.

ВНУТРЕННИЕ УГРОЗЫ

К сожалению, инопланетяне уже разработали технологию передачи материи, и поэтому их штурмовые отряды или атомные бомбы иногда будут появляться прямо у вас на палубе. Также они владеют множеством способов удаленно повредить системы вашего корабля. А еще иногда происходят естественные сбои в работе оборудования, вызванные топологической неустойчивостью Вселенной.

Но я не хочу, чтобы вы решили, что ваш корабль это некое ненадежное и нестабильное место, которое в любой момент может превратиться в место тусовки инопланетян. Хотя иногда будет казаться, что это именно так. Дело в том, что вас может забросить в какой-нибудь тихий и спокойный сектор Галактики, где уже несколько тысяч лет не происходило ничего интересного. Писатели-фантасты считают, что инопланетяне, живущие в таких местах, должны обращаться с вами как с богами. Возможно, они и правы. Но они забывают об одном – большинство жителей Галактики терпеть не может богов и обращаются с ними исключительно при помощи направленных взрывов, лазеров и перегретой плазмы. Поэтому вы должны ожидать враждебного поведения от всего, что попадает на ваш корабль.

Чтобы помочь командиру службы безопасности держать все под контролем, компьютер будет отображать информацию о внутренних угрозах на нижнем дисплее.

Назначьте командира службы безопасности, который будет отвечать за работу с внутренними угрозами. В принципе, с этой работой может справиться и офицер связи, но будет лучше, если вы разделите эти должности.

Во время подготовки к игре вам нужно оставить место под игровым полем для «нижнего дисплея». Выберите случайным образом четвертую траекторию и положите ее вдоль нижнего края поля буквой Z вправо. Это – траектория внутренних угроз.

Рассортируйте зеленые карты так же, как фиолетовые – в соответствии со значком в верхнем левом углу. Отложите карты с желтым значком в сторону. У вас получится две колоды зеленых карт с белым значком – обычные и серьезные внутренние угрозы. Положите их перед командиром службы безопасности.

Возьмите все овалы и положите их в кучу возле игрового поля. Они будут отмечать положение внутренних угроз во время разбора полетов. Вы также можете их использовать, чтобы лучше спланировать свои действия во время раунда действий.

Во время раунда действий вы можете услышать, например, такие сообщения:

Time T+4. Internal Threat. Repeat. Time T+4. Internal Threat.
Time T+6. Serious Internal Threat. Repeat. Time T+6. Serious Internal Threat.

Время Ч+4. Внутренняя угроза. Повторяю: время Ч+4. Внутренняя угроза.
Время Ч+6. Серьезная внутренняя угроза. Повторяю: время Ч+6. Серьезная внутренняя угроза.

Это сообщение говорит командиру службы безопасности, чтобы он вскрыл верхнюю карту из соответствующей зеленой колоды (☉ для обычной и ☹ для серьезной угрозы). Карты внутренних угроз располагаются рядом с траекторией внутренних угроз и получают жетон с объявленным номером.

Обратите внимание, что офицер связи по-прежнему отвечает за то, чтобы все сообщения от компьютера обрабатывались. В том числе, он должен убедиться, что командир службы безопасности услышал сообщение о внутренней угрозе и присвоил ей правильный номер.




РОБОТЫ

Вы, возможно, заметили, что в двух отсеках вашего корабля находятся специальные ангары. В этих ангарах хранятся ужасные роботы-убийцы, предназначенные для ведения боевых действий и выполнения других специализированных задач.

Если на палубе корабля возникнет потребность в кого-то убить – вызывайте роботов. Не пытайтесь отбиться от врага самостоятельно, ведь роботы вооружены гораздо лучше вас. Что? Случались ли нападения роботов на членов экипажа? Что за дурацкий вопрос! Конечно же... кх-м-м-м... Давайте продолжим.

Во время подготовки к игре положите фигурки роботов в нижний красный и верхний синий отсек (на изображения роботов). Фигурки пока лежат, обозначая, что роботы еще не активированы.

Когда вы выполняете действие **С** в одном из этих отсеков, вы активируете хранящихся в нем роботов. Поднимите их фигурку и поставьте рядом с собой. Теперь роботы будут следовать за вами по всему кораблю до окончания миссии. Если кто-то активировал роботов в одном из отсеков, то другой игрок уже не может активировать роботов в этом же отсеке. Всего на борту корабля находится два отряда роботов. У игрока может быть только один отряд, и передать свой отряд другому игроку нельзя.

Когда роботы следуют за вами, вы можете выполнять свои обычные действия так, как будто их нет. Кроме того, вы можете выполнять еще и действие роботов , в результате которого роботы атакуют внутреннюю угрозу (см. ниже). Не перепутайте эти два действия: **вы берете отряд роботов, выполняя действие **С** в отсеке, где они хранятся**, а не при помощи действия . Действие  нужно только для того, чтобы отдавать приказы роботам, которых вы уже взяли.

КАРТЫ ВНУТРЕННИХ УГРОЗ

Есть два основных типа карт внутренних угроз. **Неисправности** (malfunctions) представляют собой неполадки в определенных системах корабля, возможно, вызванные саботажем. **Вторжения** (intruders) представляют собой врагов или монстров, проникших на ваш корабль.

Как видно по рисунку, неисправности и вторжения имеют много общего:




где это
появляется

как от этого
избавиться

Как и у внешних угроз, у внутренних есть скорость и X-, Y- и Z-действия. Во время раунда разбора полетов на шаге действий угрозы перемещаются по своей траектории по тем же правилам, что и внешние, и так же выполняют X, Y и Z-действия в момент пересечения или остановки на соответствующих клетках.

У внутренних угроз тоже есть прочность и количество баллов, которые даются за уничтожение и «переживание» угрозы.

В отличие от внешних угроз, саундтрек не указывает, где появляется внутренняя угроза. Это указано на самой карте, в левом нижнем углу картинки – там находится схематичное изображение корабля и место, где появляется угроза.

Значок в правом нижнем углу картинки показывает, как от этой угрозы можно избавиться. Если это неисправность, то значок показывает, какую систему нужно починить (действиями **B** или **С**). Если это вторжение – значок  покажет, что вам нужны роботы.

Неисправности

Иногда некоторые системы вашего корабля начинают вести себя странно. Вместо того, чтобы помогать вам, они сами превращаются в угрозу для корабля. Схематичное изображение корабля в левом нижнем углу подскажет вам, в каком отсеке это произошло, буква в нижнем правом углу – с какой именно системой.



Пример: эта неисправность случилась с системой в верхнем красном отсеке. **B** означает, что в этом отсеке неисправен щит.

Неисправность случается сразу после того, как жетон помещается на траекторию (в начале хода, номер которого совпадает с цифрой на жетоне и до начала действий игроков и угроз).



После появления угрозы закройте на поле букву неисправной системы овальным жетоном с такой же буквой и инвертированным цветом. Начиная с этого момента использовать неисправную систему в этом отсеке нельзя.

Теперь выполнение этого действия в этом отсеке означает, что игрок устраняет неисправность. Каждая попытка устранить неисправность наносит соответствующей угрозе одно «повреждение» (используйте красные кубики, как и в случае с внешними угрозами). Если в отсеке находятся несколько игроков, все они могут участвовать в устранении неисправности, нанося несколько «повреждений» внутренней угрозе, когда они выполняют указанное действие, даже в течении одного и того же хода.

Пример: чтобы починить взломанный щит в верхнем красном отсеке, игроки должны три раза нажать в нем **B**. Если это будет делать один игрок, то ему придется нажимать **B** на протяжении 3 ходов, если же это делать сообща, то ремонт закончится быстрее. Чем раньше вы почините щит, тем меньше вреда принесет эта неисправность, ведь каждый ход она перемещается по траектории и может выполнить действия X, Y и



Некоторые угрозы затрагивают сразу несколько систем. В этом случае все они помечаются соответствующими овальными жетонами. Для устранения таких неисправностей вы можете выполнять действия в любом из этих мест.

Если число красных кубиков на карте совпадет с «прочностью» угрозы — неисправность устраняется. Командир корабля берет карту угрозы в качестве трофея, жетон угрозы убирается, и система вновь может быть использована — даже в этом ходу.

Если вы не устранили неисправность до того, как ее жетон добрался до клетки Z — система становится непригодной к эксплуатации до конца миссии. Теперь выполнение указанного действия в этом отсеке ничего не дает. В таком случае карту этой угрозы берет офицер связи.

Вторжения

Все внутренние угрозы, не привязанные к конкретной системе корабля, называются вторжениями. Когда жетон с цифрой появляется на траектории внутренних угроз, найдите жетон с соответствующим рисунком и положите его в отсек, с которого начинается вторжение (это место показано на схематичном изображении корабля в нижнем левом углу картинки).



Большинство захватчиков (это те, кто осуществляет вторжение) перемещаются по кораблю. Они делают это при помощи действий X или Y во время шага действий угроз. Когда захватчик совершает движение, переместите его жетон в новый отсек. Захватчики не используют гравилифты, чтобы перейти на другую палубу (вместо этого они проскакивают, пробегают или просачиваются сквозь шахту лифта), поэтому, когда вы перемещаете жетон захватчика, не обращайте внимания на занятый или испорченный гравилифт.

Чтобы нанести повреждение захватчику, вы должны, находясь с ним в одном отсеке, выполнить действие **AAA**.

Это действие можно выполнять только если вы возглавляете отряд активированных роботов. Если с вами нет отряда роботов, действие **AAA** ничего не дает.

Если в отсеке находится несколько захватчиков, отряд роботов выбирает в качестве цели захватчика с меньшим номером.

Каждое повреждение, которое отряд роботов наносит захватчику, отмечается на карте захватчика красным кубиком. Когда число кубиков совпадет с «прочностью» захватчика, он уничтожается, и командир корабля берет его карту в качестве трофея.

Если захватчик не уничтожен до того, как его жетон добрался до конца траектории, захватчик выполняет свое действие Z и покидает корабль. Уберите его жетон с игрового поля и отдайте его карту офицеру связи.

Захватчики реагируют на выстрелы роботов по-разному. Некоторые из них никак на это не реагируют. На картах таких захватчиков, в нижнем левом углу картинки изображен значок обычного действия роботов **AAA**. Другие же открывают ответный огонь. Такие захватчики обозначаются значком **AAA**.



Если вы выполняете действие **AAA** против захватчика, который стреляет в ответ, то вы наносите ему одно повреждение, **но он деактивирует ваш отряд роботов.** Положите фигурку отряда на поле. Выведенный из строя отряд продолжает следовать за вами, но до его реактивации действие **AAA** ничего не дает. **Чтобы снова активировать роботов, вам нужно дойти до отсека с ангаром для роботов и выполнить действие C.** Вы можете сделать это как в том же отсеке, где вы активировали их изначально, так и в другом отсеке с ангаром (т. е. в верхнем синем или нижнем красном).

Это сработает, даже если второй отряд роботов еще не был активирован. (Если вы сопровождаете деактивированный отряд роботов, то действие **C** активирует именно его, а не дает вам второй отряд.)

Роботов лучше реактивировать в любом случае, даже если они вам больше не нужны. Деактивированные роботы не подготовлены к гиперпространственному прыжку, а значит во время него они получат дополнительные повреждения, что уменьшит количество ваших баллов.

Совет: захватчиков, прочность которых 2 и которые стреляют в ответ, довольно сложно уничтожить. Вам нужно будет повторно активировать ваш отряд и вернуться к ним снова, что не так просто, потому что захватчики тоже могут перемещаться. Будет легче, если вы скооперируетесь с игроком, который возглавляет второй отряд роботов.

Действия угроз

Угрозы могут нанести повреждения вашему кораблю во время X, Y или Z действий. **Щиты не уменьшают повреждения от внутренних угроз.** Если не указано иное, то повреждение наносится тому сектору, в котором находится угроза, независимо от того, верхняя это палуба или нижняя.

Некоторые угрозы могут выводить из строя членов вашего экипажа. **Если угроза вывела вас из строя, вы больше не можете выполнять действия до конца миссии.** Ваши несыгранные карты действий становятся бесполезными. Снимите свою фигурку с игрового поля. Если вы возглавляли отряд роботов, то он тоже снимается с поля (и считается деактивированным во время подсчета баллов).

Некоторые угрозы могут задерживать действия игроков. В этом случае действуйте по правилам задержки, описанным выше.

ПЕРЕХВАТЧИКИ

Роботы могут пригодиться даже если по коридорам вашего корабля никто не бродит. Они могут пилотировать перехватчики, расположенные в верхнем красном отсеке. Вы с вашим отрядом роботов можете покинуть корабль, чтобы стать последней линией обороны против внешних угроз.

Если вы возглавляете активированный отряд роботов, то вы можете выполнить действие **C** в верхнем красном отсеке, чтобы сесть в перехватчик. Возьмите вашу фигурку и фигурку роботов и поместите ее в место, обозначающее активный перехватчик. Перехватчик будет атаковать в этом ходу, во время шага расчета повреждений.

Если в следующем ходу вы сыграете действие AAA, то вы продолжите атаку на перехватчике. Вы можете оставаться в космосе до тех пор, пока играете действие **AAA**. Когда вы атакуете на перехватчике, то не находитесь на корабле. Это значит, что вы не находитесь в каком-либо отсеке и способности угроз вывести игроков из строя или задержать их действия, равно как и задержка из-за невыполненного обслуживания компьютера на вас не распространяются.

Это единственное действие, которое вы можете совершать в космосе. Чтобы вернуться на корабль — не играйте ничего. Если вы сыграли любое другое действие, кроме **AAA** — оно задерживается (переносится на следующий ход, а в этот ход отыгрывается «бездействия»), и вы возвращаетесь на корабль. Когда вы возвращаетесь на корабль, то вы и ваш отряд роботов оказываетесь в верхнем красном отсеке.

Атака перехватчиков

Перехватчики атакуют угрозы на всех траекториях, но радиус их действия всего 1. Если в радиусе их действия находится только одна цель — перехватчики наносят ей 3 повреждения. Если целей больше одной — перехватчики атакуют все цели в радиусе своего действия и наносят им по 1 повреждению, независимо от того, сколько всего целей они атакуют.

Разумеется, повреждения, нанесенные перехватчиками, складываются с другими повреждениями, нанесенными в этом ходу.

Вот что могут делать роботы. Как вы видите, они довольно универсальны. Что, девушка? Вы сказали, что все, что они могут делать, это сражаться? Но это не так. Вы должны посмотреть, что происходит после сражения, когда роботы активируют обслуживающий персонал. У каждого робота в левой руке есть встроенная швабра, а их алгоритмы нахождения грязи достойны всяческого восхищения.

ГОТОВНОСТЬ К ВЗЛЕТУ

Итак, все готово к взлету. Да, кстати, мой коллега попросит напомнить вам, что все это все еще имитация. И захватчики, которые будут бегать по вашему кораблю — всего лишь переодетые инструкторы Академии. А то тут одна импульсивная молодая особа из предыдущей группы в горячке боя позволила себе лишнее... и мой коллега хромает до сих пор ...

Убедитесь, что корабль правильно подготовлен к взлету.



Для усложненной симуляции используйте треки 6, 7 или 8 (карточки сценариев, соответственно, S1-6, S1-7 или S1-8). Эти треки называются «Advanced Simulation» (для первого полета мы рекомендуем трек «Advanced Simulation 1»).

Можете начинать усложненную симуляцию.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Ну и как все прошло? Я надеюсь, что хорошо, потому что усложненная симуляция – заключительный этап тренировки, после которого мы отправим вас на настоящее задание. А это значит, что следующая лекция станет для вас последней. Хм, я не имел в виду, что... В общем, я хотел сказать, что курс обучения закончится.

Баллы за усложненную симуляцию начисляются так же, как и в учебном полете. **Во время подсчета вычитите по 2 балла за каждого выведенного из строя игрока и по 1 баллу за каждый отряд роботов, который к концу миссии оказался деактивированным.**

Примечание: если корабль вернулся – выиграли все, даже те, кто был выведен из строя. Иногда выведение игрока из строя даже является частью выигрышной стратегии.

Можете играть столько усложненных симуляций, сколько хотите. На самом деле усложненная симуляция не сложнее учебного полета, ведь количество угроз осталось тем же, просто часть внешних угроз заменили внутренние. Цель данной симуляции – познакомить вас с механизмом работы внутренних угроз, чтобы они не застали вас врасплох во время настоящей миссии.

Усложненная симуляция – последний этап перед вашей первой настоящей миссией. Не начинайте настоящую миссию до тех пор, пока не победите хотя бы в одной такой симуляции. Помните – на карту поставлен весьма дорогостоящий корабль.

С другой стороны, это всего лишь игра, а эти симпатичные фигурки – всего лишь пластик, так что вы можете начать свою первую миссию в любое удобное для вас время.

Но если вы действительно хотите почувствовать себя косморазведчиком, то вы должны как следует потренироваться, чтобы выжить во время следующего занятия.

ЗАНЯТИЕ 7. ВАША ПЕРВАЯ МИССИЯ

Поздравляю, товарищи курсанты, начиная с сегодняшнего дня вы перестаете быть группой и становитесь экипажем. И вашу блестящую карьеру в Службе космической разведки откроет ваша первая миссия.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы – отличный сплоченный экипаж, и я уверен, что со своей первой миссией вы справитесь без труда. Возможно, вам не все удавалось во время симуляций, но теперь все будет по настоящему, поэтому вам придется стараться лучше, чем когда-либо.

Карты героических действий используются только в настоящих миссиях. Перемешайте шесть золотых карт и раздайте по одной всем игрокам. Оставшиеся две карты отложите в сторону, не смотря на них.

Карта героического действия заменяет одну из обычных карт первой фазы. Другими словами, на той части поля действий, где написаны цифры 1–3 будут лежать 4 обычные и 1 героическая карта действия.



Героические карты играют так же, как и обычные карты действий, во время любой фазы, но у каждого игрока такая карта может быть только одна.

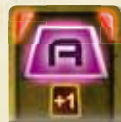
Героические карты нельзя передавать во время передачи данных.

Как и обычные карты действий, героические можно сыграть двумя различными способами – как действие и как перемещение.

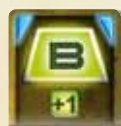


Героическое перемещение позволит вам сразу перейти в изображенный на ней отсек (например, карта справа позволит сразу перейти в нижний красный отсек). Вы перемещаетесь в указанный отсек независимо от того, где находитесь сейчас, и невзирая на сломанные гравиталы. Вы просто оказываетесь там. Если вы возглавляете отряд роботов, они перемещаются с вами.

Героическая карта, сыгранная как действие – это улучшенная версия действия



Если героическим действием вы стреляете из пушки, то ее мощность увеличивается на 1. Например, если вы стреляете из центрального тяжелого лазера, то его мощность будет равна 6 (или 5, если пушка была повреждена). Если вы стреляете из импульсной пушки, то она наносит 2 повреждения всем целям в радиусе ее действия.







Если героическим действием вы передаете энергию и передали хотя бы один ее кубик, то вы передаете на 1 кубик больше (возьмите его из запаса). Это позволяет превысить максимальную емкость реактора или щита – зарядить центральный щит или боковые реакторы до 4 кубиков или перезарядить центральный реактор до 6 кубиков.

С другой стороны, если это действие использовать неэффективно (попытаться передать энергию в реактор или щит, который уже максимально заряжен, попытаться взять энергию из пустого реактора или попытаться перезарядить центральный реактор, если не осталось топливных капсул), то вы не получите дополнительный кубик – вы вообще ничего не получите.

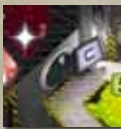
Если этим действием вы устраняете неисправность, которую можно устранить нажатием **B**, то действие считается как два одновременных нажатия.





Это действие может быть сыграно двумя способами. Если вы атакуете захватчика, который стреляет в ответ (на что указывает символ ) , то ваш отряд роботов не деактивируется. Это облегчает уничтожение стреляющих в ответ захватчиков с прочностью 2. За один ход действие  наносит одно повреждение, но ваши роботы не деактивируются, поэтому на следующем ходу вы можете выполнить действие , чтобы нанести второе повреждение (и в этот раз роботы все же деактивируются).

Вы также можете сыграть это действие, когда вы и ваши роботы находитесь в космосе, в перехватчиках. Действие  увеличит силу ваших перехватчиков на 1. Если на расстоянии 1 находится только 1 враг — перехватчики нанесут ему 4 повреждения. Если же в радиусе действия находятся несколько врагов — перехватчики нанесут каждому из них по 2 повреждения.

Разумеется, чтобы использовать это действие в обоих случаях, вы должны возглавлять отряд активированных роботов.





ВИЗУАЛЬНОЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ

Да, верно. Мы все еще не рассмотрели, к чему приводит действие  в нижнем белом отсеке. Вообще-то в этом отсеке нет системы , тут просто расположены два панорамных иллюминатора, позволяющие вам смотреть наружу.

Я не говорил про это во время занятий, потому что считаю, что вы не будете тратить на них свое время в первом полете. Вы мне очень нравитесь, поэтому вот вам мой совет: если у вас есть лишнее время, то лучше примите меры предосторожности — сделайте дополнительный выстрел, запустите еще одну ракету или перезарядите щиты, просто на всякий случай, а не... хм... пяльтесь в иллюминатор.

С другой стороны, Служба космической разведки очень сильно заинтересована именно в визуальных подтверждениях.




Действие  в нижнем белом отсеке обозначает визуальное подтверждение — проверку данных, собранных компьютером. Единственное, что это вам дает — дополнительные баллы в случае успешного завершения миссии. Поэтому лучше сосредоточиться на борьбе с угрозами и смотреть в иллюминатор только в случае, если вам действительно больше нечем заняться (в буквальном смысле слова).

В начале миссии положите на иллюминатор три серых кубика — по одному за каждую фазу миссии. Визуальное подтверждение может быть произведено одним или несколькими игроками, выполняющими действие  в нижнем белом отсеке. Чем больше игроков в течение хода производило визуальное подтверждение, тем больше баллов вы получите. Если кто-то производит визуальное подтверждение — возьмите серый кубик и поставьте его на поле шагов миссии, на клетку с числом, соответствующую фазе и количеству игроков, выполнявших визуальное подтверждение в этом ходу.



Число обозначает количество баллов, которые вы получите за визуальное подтверждение: один игрок приносит 1 балл, два игрока — 2 балла, три игрока — 3, четыре — 5, и, наконец, пять игроков смогут заработать 7 баллов.

Засчитывается только одно визуальное подтверждение за фазу — то, которое приносит больше баллов. Если в течении одной фазы вы произведете еще одно визуальное подтверждение, то кубик передвинется на следующую клетку только если это подтверждение производило больше игроков, чем предыдущее.

Пример: в первые два хода Красный спускается на гравифите на нижнюю палубу и перезаряжает центральный реактор. Во время 3-го хода Красному нечего делать, и он выполняет действие . Во время разбора этого хода в раунде разбора полета Красный берет серый кубик и кладет его на первую клетку первого ряда. Во второй фазе миссии игроки были так заняты, что не смотрели в иллюминатор, поэтому второй ряд остался без кубика. В третьей фазе игроки устранили все угрозы вовремя и четыре игрока договорились встретиться у иллюминатора, чтобы вместе выполнить действие  на 11-м ходу, но один из них ошибся и выполнил это действие на 10-м ходу. Этот игрок кладет серый кубик на первую клетку третьего ряда. На 11-м ходу остальные три игрока выполняют действие , как и планировалось, и кубик в третьем ряду перемещается с первой на третью клетку.



В итоге игроки могли бы добавить $1 + 3 = 4$ балла к своему финальному счету за счет визуального подтверждения в первой и третьей фазе. К сожалению, они не получают вообще ничего — из-за неправильного расчета времени стрельбы они не смогли уничтожить вражеский фрегат, который разнес их корабль вдребезги.

ВАША ПЕРВАЯ МИССИЯ

Не люблю долгих прощаний. Вы были хорошей группой, и я даже немного к вам... привязался, что ли... хоть и обещал сам себе, что такого больше не произойдет. Ну... берегите себя! Теперь вы в Службе космической разведки. И даже если мы больше не увидимся... Да, я знаю... Ваша новая казарма расположена совсем рядом. Но если по какой-то случайности мы больше не увидимся, я хочу пожелать вам удачи.

И, да, девушка. Этот комбинезон вам очень идет... Во-о-от...

Подготовьте поле к первой настоящей миссии. Правила игры те же, что и в учебных полетах, только теперь у вас появились героические действия и возможность визуального подтверждения. Саундтреки будут более сложными, чем во время обучения, и на карту будет поставлено больше (если вы действительно отыгрываете роль курсантов).

Для прохождения настоящей миссии можете использовать любой из восьми треков со второго диска. Если в вашем CD-плеере есть возможность случайного выбора трека — можете воспользоваться ей. Или же вы можете случайным образом выбрать одну из восьми карточек сценариев (от S2-1 до S2-8) и начать проигрывание соответствующего трека, не читая саму карточку.

Удачи!

Если во время первого настоящего полета что-то пойдет не так и ваш корабль взорвется — не принимайте это близко к сердцу. Гибель вашего экипажа является демонстрацией его исключительного мужества и героизма. Вы можете взять на себя роль нового экипажа, который только что закончил обучение (у чуть более нервного и чуть более седого инструктора) и готов к выполнению своей первой миссии в Службе космических разведки.

Независимо от того, как будет проходить (и чем закончится) ваша первая миссия, мы рекомендуем начать вести бортовой журнал (см. ниже).

СЛУЖБА В КОСМИЧЕСКОЙ РАЗВЕДКЕ

Вот вы и начали свою опасную и полную приключений карьеру в составе экипажа космических разведчиков.

И несмотря на то, что вы выучили все правила, расслабляться не стоит. Почти бесконечное количество комбинаций саундтреков, карт угроз и траекторий означают, что каждая миссия будет уникальной. А доказательством вашего профессионального роста будет рост количества баллов, получаемых за миссии.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Если обычные миссии уже не вызывают у вас особых затруднений, вы можете увеличить уровень сложности игры, используя усложненные угрозы (карты с желтым значком, которые до сих пор лежали в коробке). Усложненные угрозы подчиняются тем же правилам, что и угрозы с белым значком.

Перед началом игры выберите уровень сложности обычных и серьезных угроз.

Можно, например, использовать карты с желтым значком в качестве серьезных угроз, а для обычных оставить карты с белым значком. Или наоборот. А если вы хотите пройти по-настоящему сложное испытание — используйте карты с желтым значком для всех видов угроз. Это относится как к внешним, так и к внутренним угрозам. Если вы используете усложненные внешние угрозы, то вам следует использовать и внутренние усложненные угрозы.

Уровень сложности можно повышать и случайным образом — замешав в одну колоду и желтые и белые угрозы (именно поэтому у них одинаковая рубашка). Это может быть интересным, даже если вы уже освоили миссии с усложненными угрозами — вы встретитесь со старыми знакомыми врагами, но в совершенно новых сочетаниях.

Обратите внимание, что уровень сложности автоматически учитывается во время подсчета баллов — за усложненные угрозы их дают больше.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ

Вас расстраивает, что после выполнения одной из ваших лучших миссий вы просто убираете игру в коробку, и ваша героическая командная работа попросту забывается? Или, может, вы хотите получить отчет о том, как ваша отважная команда героически, но безрезультатно сражалась с «бегемотом», в то время как «палач» один за другим выводил из строя членов экипажа?

Именно для этого в комплект игры входит бортовой журнал, в котором вы можете записывать свои успехи и неудачи. Разумеется, во время учебных полетов он не используется, но во время настоящих миссий вести его стоит. Не стесняйтесь это делать. Это ведь всего лишь бумага. Если у вас закончился журнал, то просто скачайте (и распечатайте) себе еще один с www.czechgames.com.

Чтобы узнать, как вести бортовой журнал, обратитесь к 6 странице правил.

ДРУГИЕ САУНДТРЕКИ

На диске с миссиями записано 8 треков. Вы можете играть их по очереди или в случайном порядке. Случайный выбор траекторий и карт приведет к тому, что каждая игра будет уникальной, даже если вы будете использовать один и тот же саундтрек.

Если вы почувствуете, что эти саундтреки вам уже приелись или если вы ищите чего-

нибудь посложнее или поинтересней — заходите на www.czechgames.com и скачивайте оттуда новые саундтреки.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ

Одна игра занимает примерно 25 минут. Если у вас есть настроение для чего-то более сложного и эпического, вы можете начать разведывательную кампанию. Она займет около 90 минут (или даже меньше, если что-то пойдет не так).

Разведывательная кампания включает в себя до трех последовательных миссий. Повреждения вашего корабля — общие для всей кампании и накапливаются от миссии к миссии, но кое-что вы сможете отремонтировать. Уровень сложности выбирается перед началом каждой миссии, вы даже можете решить прекратить кампанию и получить баллы только за одну или две миссии. Если во время любой миссии ваш корабль разрушается — кампания проиграна.

Кампания делает игру более напряженной. Вы сами убедитесь в этом, когда придет пора решать, стоит ли риска попытка получить лишний балл во время финальной миссии и выдержит ли эту попытку ваш полуразрушенный корабль.

Чтобы узнать правила разведывательной кампании, обратитесь к 7 странице правил.

КОГДА ИГРОКОВ МЕНЬШЕ 4

Корабли класса «Легкая Добыча» предназначены для экипажа из 4 или 5 человек. Если вы хотите сыграть в игру вдвоем или втроем, то вам придется брать с собой андроидов. Андроиды, несмотря на внешнее сходство с людьми, намного послушнее их (иногда даже кажется, что они тупы, как пробки).

АНДРОИДЫ

Андроид — такой же член экипажа, как и остальные, только за него никто не играет. Точнее — за него играют все остальные игроки. У него есть своя фигурка и свое поле действий, расположенное так, чтобы до него мог дотянуться любой игрок.

Если вы играете вдвоем, вам понадобятся два андроида. Если втроем — один. В итоге получится, что вы играете вчетвером, поэтому игнорируйте «предположительные» сообщения.

Можете дать андроиду имя. В бортовом журнале это имя записывается в квадратных скобках — например, [Марвин] или [ICU2].

Определите порядок, в котором будут ходить андроиды (т. е. место, где они бы сидели, если бы были игроками).

При игре вдвоем кому-то из игроков придется взять на себя роль сразу двух офицеров. Очевидно, что андроидам нельзя доверять должность командира корабля, офицера связи или командира службы безопасности.

УПРАВЛЕНИЕ АНДРОИДАМИ

Андроиды могут делать все, что могут делать игроки. В том числе и возглавлять отряд роботов.

Игроки управляют андроидами, играя свои карты на поле действий андроидов. Вы можете играть карты на их поле таким же образом, как и на свое. Например, во время второй фазы вы уже не можете сыграть карты на клетки 1–3, но можете играть свои карты на клетки 4–7 своего поля и на клетки 4–7 поля андроида.

Если вы играете карты на поле андроида — кладите их в открытую. Удостоверьтесь, что это именно то действие, которое вам нужно, потому что если вы сыграете карту на поле андроида — больше никто не сможет ее поменять. Вы не сможете забрать ее обратно или передвинуть ее. И, кстати, андроиды никогда не спотыкаются.

Во время раунда действий любой игрок может сыграть действие на любого андроида. Во время разбора полетов будет лучше, если вы назначите отдельного человека, который будет двигать его фигурку и выполнять его действия.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ

У андроидов нет своих карт, поэтому игроки получают дополнительные карты действий:

- при игре втроем игроки получают по 6 карт для каждой фазы (вместо 5);
- при игре вдвоем игроки получают по 9 карт для первой фазы и по 6 карт для остальных фаз.

Это также относится к учебным и тестовым полетам (например, во время тестового полета при игре вдвоем каждый игрок получает по 9 карт для первой фазы и по 6 для второй).

АНДРОИДЫ И ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

В полной версии игры вы получите доступ к картам героических действий. Так же, как и в обычной игре, героическое действие — это одна из карт, которую вы получаете для первой фазы (так, например, при игре вдвоем для первой фазы вы получите 8 обычных карт действий и 1 героическую).

В реальной миссии андроид тоже получает героическую карту действий. Она вскрывается, когда компьютер объявляет о начале первой фазы (когда вы вскроете эту карту, положите ее рядом с его полем действий, так как карту, положенную на само поле, забрать уже нельзя).

Это — единственная карта, которая сдается андроиду. Все остальные карты действий находятся на руках игроков.

Любой игрок может запланировать героическое действие для андроида. Нельзя сыграть свое героическое действие на поле действий андроида и нельзя передавать героическую карту андроида другому игроку или андроиду. Карты героических действий вообще нельзя передавать — они играют только на поля тех игроков или андроидов, которые получили их при раздаче.

ПРИЛОЖЕНИЕ. КАК ВОСПИТАТЬ СВОЮ СМЕНУ

Хотите обучить игре «Космическая разведка» других игроков? Понравился способ подачи правил в этом руководстве? Вы можете взять на себя роль преподавателя Академии и прочитать друзьям этот курс обучения. Это будет проще, быстрее и гораздо интереснее, чем заставить их просто читать правила.

Если вы достаточно хорошо знаете правила, вам даже не понадобится читать это руководство. Все, что вам потребуется — план лекций. Вы можете представить себя в роли нервного, замученного инструктора из руководства или выбрать

более прямолинейный подход. В любом случае, мы советуем вам рассматривать ваших друзей как экипаж космических разведчиков. Ведь атмосфера — очень важная составляющая игры.

Каким именно способом вы будете обучать ваших друзей — решать, конечно, вам. Но имейте в виду, что весь этот текст основан на нашем опыте обучения правилам большого количества игроков, и нам кажется, что было бы правильно поделиться этим опытом с вами.

Вводная лекция

- Сюжет игры. Корабли типа «Зоркий крот». Разведывательные миссии. Прыжок через гиперпространство и обратно.
- Задача экипажа – сохранить корабль на протяжении 10 минут.

Занятие 1. Корабль и экипаж

- Экипаж выбирает цвета, командира корабля и офицера связи. Объяснить, как раздаются карты.
- Пока идет обсуждение ролей и раздача карт, подготовить корабль к первому тестовому запуску, в соответствии с рисунком на стр. 4 (пока не вдаваться в подробности касательно выбора траекторий и карт). Отложить в сторону карту истребителя.
- Описание корабля: три сектора, шесть отсеков, оружие, щиты, реакторы. Без подробностей.

Занятие 2. Раунд действий

- 7 ходов – 7 действий.
- Используя оставшуюся колоду карт действия, объяснить, как играют движения и действия.
- Ввести понятие фазы. (Взять пять карт. Спланировать действия 1–3. Взять следующие пять карт для действий 4–7, после чего действия 1–3 менять нельзя.)
- **Сообщения.**
 - » Действия офицера связи во время получения сообщения об угрозе (в тестовом запуске не будет серьезных, неподтвержденных или внутренних угроз).
 - » Входящие данные, передача данных, конец фазы, конец операции.

Занятие 3. Раунд разбора полетов

- Продемонстрировать поле шагов миссии.
- Шаг «Появление угрозы».
- **Действия игроков (не забыть объяснить порядок).**
 - » Объяснение движений (пока можно опустить правило о двух игроках в одном гравилифте).
 - » Действие А. (Перемещение кубиков для обозначения выстрела, повреждения пока не рассчитываются.)
 - » Действие В. (Как передается энергия в щиты и реакторы. Как перезаряжается главный реактор.)
- **Расчет повреждений.**
 - » Радиус действия и мощность оружия. Подчеркнуть ограниченный радиус действия импульсной пушки.
 - » На примере истребителя (Fighter) объяснить принцип действия защиты противника.
 - » Подчеркнуть, что нужно читать текст на картах угроз.
- **Действия угроз.**
 - » Скорость и действия. Объяснить на примере истребителя, движущегося по синей траектории.
 - » Атаки и их взаимодействие с защитой угрозы (снова на примере истребителя: все его атаки различны).
 - » Упомянуть, что угрозы могут выполнять и другие действия, не только атаковать.
 - » Действие Z и исчезновение угрозы.
 - » **Совет:** экипаж должен понять, где будет находиться угроза во время каждого хода.
- **Прыжок в гиперпространство.**
 - » Обратит внимание на то, что в конце происходят два действия угроз.
 - » Семь повреждений в любом секторе – проигрыш.

Занятие 4. Первый тестовый полет

- Игроки могут использовать игровое поле и компоненты игры, чтобы показывать, что они планируют, но все, что имеет значение – какие карты сыграны на поле действий.
- Включить саундтрек (или начать читать карточку сценария) и наблюдать за происходящим.
 - » Особый контроль за офицером связи. Если он что-то пропустил – остановить саундтрек.
 - » Удостовериться, что все понимают правила.
- Провести раунд разбора полетов, объясняя по пунктам, что происходит.
 - » Позволить игрокам самим выполнять свои действия (перемещения, стрельбу, передачу энергии).
 - » Самому выполнить расчет повреждений и действия угроз, объясняя игрокам, что вы делаете.
- Помочь экипажу решить, к чему переходить дальше: к симуляции или второму тестовому полету.

Занятие 4а. Второй тестовый полет










- Если экипаж совершает серьезные ошибки и не замечает этого (например, не общается между собой), то им можно немного помочь. В некоторых случаях может потребоваться подтолкнуть их к смене командира корабля. Но если вы считаете, что они сами смогут справиться со своими проблемами – то пусть так и будет.
- Включить саундтрек.
- Во время разбора полетов позволить экипажу самому выполнить расчет повреждений и действия угроз.

Занятие 5. Симуляция

- Более продолжительная миссия: поле действий для ходов 8–12, более сложное поле шагов миссии, механизм завершения второй фазы игры (такой же, как и у первой фазы).
- Карты действия в закрытую. Как читать рубашки карт.
- **Серьезные угрозы.** (У них свои колоды и свои сообщения.)
 - » Рассказать об угрозах, которые могут менять параметры и лечиться. О черных и красных кубиках пока можно не говорить.
- Объяснить, что такое неподтвержденные угрозы и в каких случаях они играют.
- **Ракеты:** запуск, перемещение, захват и нанесение повреждений цели (подчеркнуть радиус действия).
 - » Угрозы, не захватываемые ракетами. Привести примеры.
- **Обслуживание компьютера:** объяснить, почему это важно (заставка).
 - » Должна быть проведена в течении первых двух ходов каждой фазы.
 - » Использование кубиков для обозначения обслуживания.
 - » Задержка действий. Привести несколько различных примеров.
- **Что еще может стать причиной задержки:**
 - » Проблема гравилифта (подчеркнуть, что порядок важен).
 - » Повреждение гравилифта. С чем это связано.
- **Повреждения корабля:**
 - » Объяснить принцип. Отметить, что до разбора полетов никто не знает, что именно повредилось.
 - » Разобрать все тайлы повреждений.
- Продемонстрировать рандом во время подготовки. Дать попробовать перемешать карты и выбрать траектории.

- Включить саундтрек.
- Позволить офицеру по тактике провести разбор полетов.
 - » Следить за тем, чтобы карты были сыграны правильно.
 - » При необходимости объяснить правило «Ой, я споткнулся».
 - » Проконтролировать правильность разбора вражеских перемещений и действий.
- В случае победы показать, как считаются баллы.
- Узнать, достаточно ли «Косморазведки» на сегодня. Если нет – помочь решить, что делать дальше.

Занятие 6. Усложненная симуляция

- Внутренние угрозы и их траектория.
- Показать несколько карт **внутренних угроз**.
 - » Сходство: у внутренних угроз есть «прочность», скорость и действия.
 - » Различия: начальное местоположение угрозы, обозначение на карте угрозы, что с этим делать).
- **Неполадки**, помеченные  и .
 - » Размещение жетонов неполадок. Указанная система становится непригодной к эксплуатации.
 - » Устранение неполадок (один и более игроков могут устранить их за один и более ходов).
 - » Скорость и действия неполадок. Система повреждена до тех пор, пока неполадка не устранена.
- **Захватчики**, помеченные  и .
 - » Размещение жетонов захватчиков при их появлении.
 - » Перемещения захватчиков и соответствующее перемещение их жетонов.
 - » Уничтожение захватчиков: роботы.
- Активация **роботов** при помощи действия .
 - » Атака роботов, действие .
 - » Следование роботов за активировавшим их игроком. Ограничение: один отряд на игрока.
 - » Враги с ответной атакой. Объяснение принципа деактивации и реактивации роботов.
- Объяснить сложность победы над захватчиком с 2 жизнями, подчеркнуть важность чтения текста карт.
- Использование роботов для поднятия звена **перехватчиков**.
 - » Взлет перехватчиков, действие , продолжение атаки действием , возврат на корабль – бездействием. Любое действие, кроме , задерживается, поэтому сначала надо вернуться на корабль.
 - » Радиус действия и мощность перехватчиков (3 на одного, по 1 на всех).
- Позволить игрокам начать игру самостоятельно, контролируя правильность действий.

Занятие 7. Первая миссия

- Предупредить, что миссия сложнее симуляций.
- **Героические действия:**
 - » Демонстрация и объяснение карт.
 - » Позволить игрокам самим раздать себе карты.
- **Визуальное подтверждение:**
 - » Если ваш экипаж еще не волнуется о получении баллов, в первой миссии это можно опустить.
- Позволить игрокам начать игру самостоятельно, контролируя правильность действий.

Что дальше?

- Рассказать о выборе уровня сложности, игровой кампании и игре с андроидами... или просто показать, где в об этом можно прочесть в руководстве. Расслабиться и налить себе выпить. Ваша работа завершена.