

1881. Heracleum Mantegazzianum

Background

Età vittoriana. Dalle campagne inglesi arriva una minaccia per l'intera umanità. Sono stati avvistati alcuni esemplari della terribile Heracleum Mantegazzianum, la pianta nota anche come panace (hogweed). Questi esemplari crescono a dismisura giorno dopo giorno e si riproducono altrettanto velocemente, infestando in breve tempo ampie aree e uccidendo con i loro miasmi gli inermi abitanti di quelle zone.

Sul luogo sta arrivando uno squadrone di Esploratori a cavallo, seguito da alcuni battaglioni di ussari, fanti e artiglieri. Loro compito sarà sradicare la pianta maligna con quanto hanno a disposizione: sciabole, baionette, cannoni e le nude mani. Le piante però si difendono con i loro letali miasmi.

Nella zona sono presenti strutture militari (fortezze) e strutture civili (ospedale, miniera, fattorie, distretti residenziali). Sono parte attiva del gioco le fortezze (da cui possono essere avvistati e bombardati gli esemplari di panace) e alcune strutture civili (come verrà chiarito più avanti).

Sarà essenziale mantenere attiva la stazione ferroviaria perché è attraverso di essa che arriveranno dalla capitale ulteriori rinforzi. Bisognerà poi ulteriormente resistere, perché il comando centrale sta approntando uno stormo di mongolfiere equipaggiate per il bombardamento gli esemplari.

Lo schema di gioco

La fase di movimento/rinforzo

All'inizio di ogni turno (giorno) appare la mappa della zona. A fianco, a destra, abbiamo informazioni su:

- giorno
- condizioni meteo
- (se la giornata è ventosa) tipo di vento (tramontana, grecale ecc.)

Sulla mappa sono rappresentate:

- Aree di campagna (quadretti verdi)
- Aree collinose (q. azzurrini)
- Aree paludose (q. marrone chiaro)
- Strutture civili (puntini bianchi)
- Strutture militari (tondi rossi)

Sulla mappa è possibile vedere un cuore bianco (simbolo per le unità, mostrate una per volta)

Sotto la mappa vengono fornite le seguenti informazioni relative all'unità:

- Tipo di unità (Esploratori, Ussari, Artiglieria, Fanteria)
- Numero cardinale (da 1 a 6) identificativo dell'unità
- Numero di soldati
- Range visuale
- Coordinata x
- Coordinata y
- Tipo di terreno

A destra, sotto le condizioni meteo, viene chiesto al giocatore cosa vuole fare:

- Spostarsi (N,S,W,E)
- Ottenere rinforzi (R)
- Passare alla successiva unità senza fare niente (X)

Se si preme N,S,W,E l'unità si sposterà in una delle quattro direzioni cardinali. L'entità dello spostamento (DS) dipende dalle condizioni meteo, dal tipo di unità e dal tipo di terreno su cui l'unità si trova (gli spostamenti nei distretti urbani saranno ad esempio più ampi di quelli in campagna o in zone paludose).

Se si preme R l'unità otterrà rinforzi la cui entità dipende dallo stato delle fortezze. I rinforzi arrivano da un bacino di riservisti, che potrebbe però esaurirsi (come verrà chiarito più avanti)

Premendo X, si passa all'unità successiva senza fare niente.

Avvistamento e combattimento

Ogni unità controlla se nel proprio range visuale sono presenti esemplari. Se un certo esemplare viene avvistato per la prima volta, l'unità avvisa il comando centrale. Se quell'esemplare non viene distrutto, apparirà sulla mappa al turno successivo. La trasmissione delle coordinate avviene tramite piccione viaggiatore o eliografo (quest'ultimo se l'unità si trova in collina)

Vengono indicati la distanza e il grado di crescita dell'esemplare. Se la distanza è <1.5 (in unità arbitrarie), viene chiesto al giocatore se attaccare o no l'esemplare (Y/N). Se il giocatore accetta, viene calcolato il danno arrecato all'esemplare (dipende dal tipo di unità e dal numero di soldati), inteso come riduzione dello stadio di crescita. Se questo valore diventa zero, l'esemplare viene distrutto e sparisce dalla mappa.

Ogni giorno viene calcolato il range dei miasmi della pianta (dipende dalle condizioni meteo). Se la distanza a cui si trova l'unità è inferiore al range dei miasmi, la pianta si difende. Viene calcolato quindi il danno arrecato dalla pianta all'unità (dipende dallo stadio di crescita della pianta) in termini di soldati uccisi e intossicati (questi ultimi potrebbero essere reintegrati se l'ospedale è funzionante).

Operatività delle strutture

Si passa poi al report della milizia cittadina, che riporta le strutture, il loro grado di operatività (da 1 a 5) e se sono state infettate. I miasmi riducono l'operatività delle strutture. Se alcune strutture sono state danneggiate dalle piante, viene richiesto quali disinfestare. Per ripristinare un punto di status servono dieci riservisti. Ad esempio, se una struttura avesse una operatività di 3, sarebbero necessari 20 riservisti per arrivare a un'operatività di 5.

N.B. il quinto giorno sarà necessario ripristinare la stazione ferroviaria per permettere l'arrivo di ulteriori rinforzi (50 soldati per unità, in aggiunta al bacino di riservisti)

Le fortezze

Nella fase delle fortezze, ogni forte osserva se sono presenti esemplari nel proprio raggio visuale. In caso affermativo, si procede immediatamente al bombardamento dell'esemplare. I danni arrecati alla pianta all'esemplare dipendono dall'operatività del forte.

L'ospedale

In questa schermata viene mostrato il grado di operatività dell'ospedale e il numero di soldati intossicati reintegrati in servizio nelle varie unità.

Si passa infine (tranne che in alcune condizioni speciali) al turno del nemico (vedi più avanti)

Elementi del gioco

Meteo

Ogni giorno vengono specificate le condizioni meteo

- Piovoso (rainy)
- Temporale (stormy)
- Ventoso (windy)

Piovoso e temporale riducono in maniera diversa sia il DS (l'entità dello spostamento di ogni unità) che il range dei miasmi delle piante.

In caso Windy, si possono avere 8 tipi di vento (ad esempio tramontana da nord, grecale da nordest ecc.). il tipo di vento ha un impatto sulla diffusione dei semi della pianta, quindi in che direzione e a che distanza dal suo "genitore" potrà nascere un esemplare.

Unità

- Esploratori a cavallo (2 squadroni)
- Artiglieria (1 battaglione)
- Ussari a cavallo (1 battaglione)
- Fanteria (2 battaglioni)

Esploratori e artiglieria hanno il range visuale più alto (3, in unità di misura arbitrarie). Seguono gli ussari (2) e i fanti (1.6). Mentre le altre unità possono attaccare solo se la distanza dall'esemplare è < 1.6 , l'artiglieria può attaccare anche a distanza 3 (quindi senza ricevere i miasmi della pianta).

Se il numero di soldati di un'unità arriva a zero, l'unità viene cancellata dalla mappa (potrebbe però essere reintegrata in un turno speciale, vedi più avanti)

Riservisti

All'inizio del gioco sono disponibili 500 riservisti. Possono essere utilizzati sia per rinforzare le singole unità, sia per eseguire la disinfestazione di strutture colpite dai miasmi. Il numero di soldati che possono essere assegnati dal bacino di riservisti alle unità dipende dall'operatività delle fortezze.

La mappa

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0										
1								E		
2				D		G				
3					H					
4					M	I		F		A
5		B							O	
6					L					
7							N			
8									C	
9										

Strutture

- Fattorie
 - o Collins Farm (A)
 - o Banks Farm (B)
 - o Gabriel Farm (C)
- Stazione dei treni (Railway Station) (D)
- Vecchia miniera (Old Mine) (E)
- Ospedale (Hospital) (F)
- Chiesa (St. George Church) (G)
- Distretti residenziali (Res. District 1 e 2) (H) (I)
- Fortezze
 - o Military Central Command (L)
 - o St. Patrick Fort (M)
 - o St. John Fort (N)
 - o Holy Mary Fort (O)

Il turno delle piante

Ad ogni turno un esemplare:

- Aumenta di 1 unità lo stadio di crescita (il che lo rende sempre più difficile da distruggere).
- Diffonde miasmi in un range che dipende dalle condizioni meteo (range minimo in caso di temporale, massimo in caso di giornata ventosa). I miasmi possono colpire sia unità che strutture, se all'interno del range dei miasmi.
- Si riproduce, dando luogo ad un nuovo esemplare. Le piante tendono a "lanciare i semi" verso il centro della mappa, ma il luogo della nascita di un nuovo esemplare dipende anche dal tipo di vento (se c'è tramontana, i semi saranno spinti verso sud, se c'è vento di levante verso ovest e così via)

Turni speciali

Al quinto turno, se la stazione ferroviaria ha un'operatività maggiore di zero, sarà possibile far arrivare ulteriori rinforzi (50 soldati per ogni unità).

Inoltre nel primo giorno ventoso dopo il settimo turno, uno stormo di mongolfiere effettuerà un bombardamento che avrà due effetti:

- Riduzione di 3 unità dello stadio di crescita di ogni esemplare (con eventuale distruzione di quelli con stadio minore o uguale a 3)
- Individuazione di esemplari non avvistati dalle unità di terra (fino a quel momento non presenti sulla mappa)

Suggerimenti

- All'inizio del gioco, uno squadrone di esploratori si trova circa al centro della mappa. Spingendolo a nord, si potrà avvistare uno dei primi esemplari di hogweed. È bene che gli squadroni di esploratori siano usati inizialmente solo per la ricognizione e che attacchino solo dopo aver ricevuto adeguati rinforzi.
- Tieni l'artiglieria non a contatto con le piante, perché può attaccare da lontano e non ricevere i miasmi delle piante
- La fanteria ha scarso range visuale e all'inizio del gioco si trova lontano dagli esemplari avvistati. Non sottovalutarla: può essere decisiva nelle fasi finali, contro gli esemplari più cresciuti.
- La stazione ferroviaria sarà colpita quasi subito. Non è necessario disinfestarla ogni giorno, l'importante è che al quinto turno sia operativa, per permettere l'arrivo dei rinforzi.

Condizioni di vittoria

Vince il giocatore se riesce distruggere tutti gli esemplari.

Vincono le piante se distruggono tutte le unità combattenti del giocatore o se l'operatività complessiva delle strutture scende sotto 22/65

