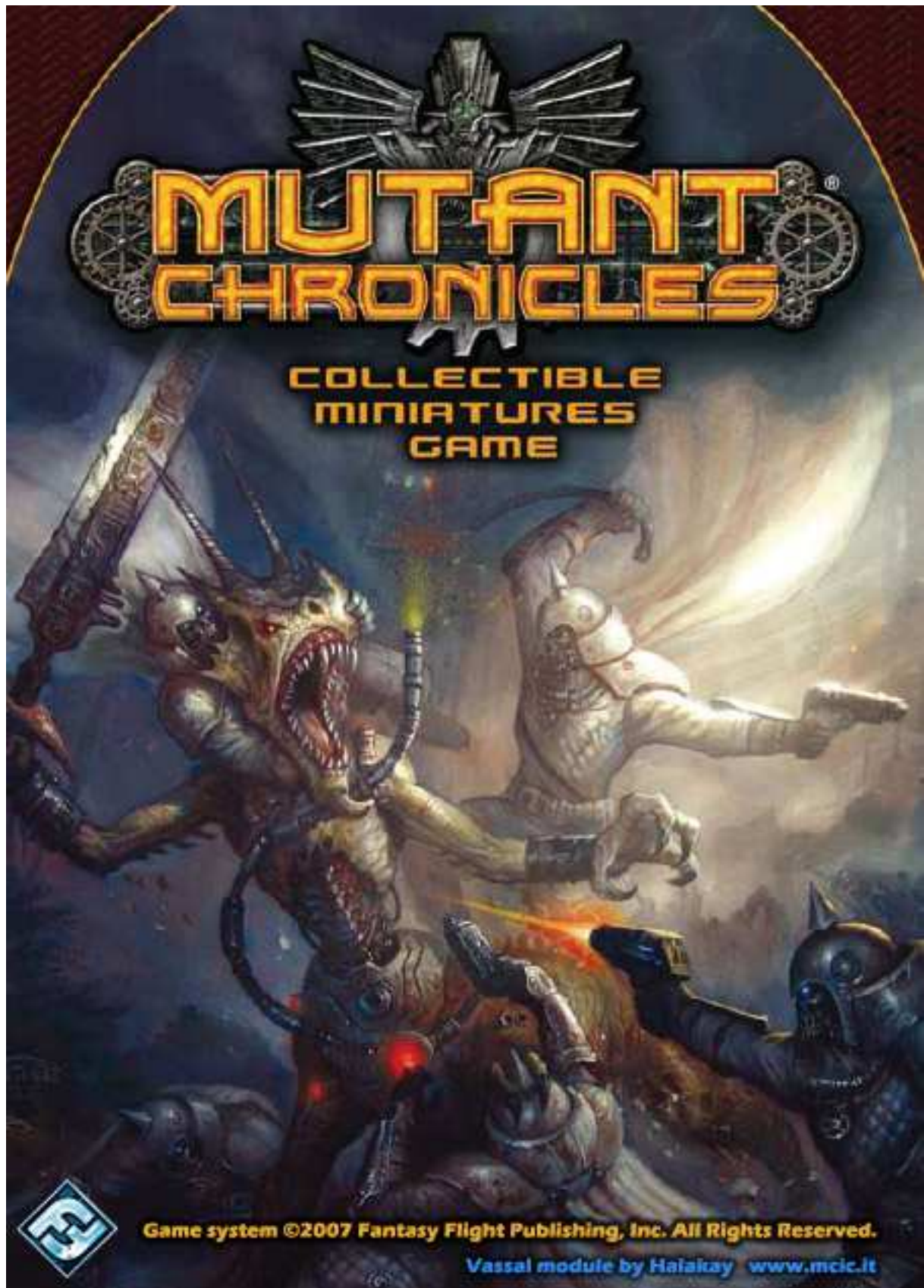


Halakay:



1. Una piccola introduzione a MCGM

Benvenuti nel mondo di Mutant Chronicles: un mondo pieno di epiche battaglie e arguta strategia per sconfiggere il vostro avversario.

Mutant Chronicles Gioco di Miniature (MCGM) è un modulo di gioco per il motore ludico Vassal (www.vassalengine.org) che vi permetterà di giocare via peer-to-peer, via forum o via email a questo splendido gioco di miniature edito dalla FFG (Fantasy Flight Games) nel 2007.

Questo modulo vi mette a disposizione un tavolo virtuale per giocare una partita così come avviene nella realtà: le unità devono essere sistemate dai giocatori sul tabellone, le ferite devono essere inflitte, i dadi tirati ecc. ecc.

Per questo motivo non mi è stato possibile inserire molti automatismi ma il modulo è in grado di applicare alcune restrizioni o alcuni permessi in maniera preordinata.

Ogni aspetto del gioco può essere riprodotto sullo schermo e le partite possono essere salvate per poi riprenderle dal punto in cui sono state fermate.

Ogni giocatore interagisce direttamente con il modulo e ha la possibilità di vedere le mosse dell'avversario.

Una finestra di chat permette di colloquiare ai giocatori.

2. Giochiamo!

Dopo aver installato e lanciato il programma Vassal cliccate sul menù *"File"* e scegliete *"Gioca Modulo"*.

Andate nella cartella in cui avete salvato il modulo MCGM, cliccatelo e sarà caricato pronto per essere giocato.

Per collegarsi via peer-to-peer o al server di Vassal seguite le indicazioni contenute nella guida di Vassal.

3. Aspetto di MCGM

La finestra principale è composta dal Menù di Vassal, dalla Barra degli Strumenti con varie icone, dalla finestra dei messaggi del sistema e della chat e dalla mappa principale.

Altre finestre potranno essere aperte durante il gioco.

3.1 Menù di Vassal

Il menù di Vassal è diviso in due: File e Aiuto.

File



Per caricare una partita salvata precedentemente e continuare a giocare dal punto in cui si era interrotta usate *"Caricare Proseguimento Partita"*.

"Salvataggio Partita" consente di fermare una partita e di salvarla dandole un nome (i salvataggi avranno estensione .vsav). È anche possibile inserire una breve descrizione sulla partita salvata. Per terminare una partita si usi *"Chiudere Partita"*. Le voci *"Inizio registrazione"* e *"Fine registrazione"* permettono di registrare le mosse fatte giocando off-line e di salvarle in un file da inviare al vostro avversario. In questo modo è facile giocare via email.

“Modifica le Preferenze” apre menù che consente ai giocatori di personalizzare alcune caratteristiche del modulo. In particolare permette di scegliere il tipo di collegamento da effettuare se via server o via peer-to-peer.

È possibile anche personalizzare i vari colori con i quali vengono evidenziati i messaggi oppure con quale colore evidenziare i messaggi della chat.

Aiuto

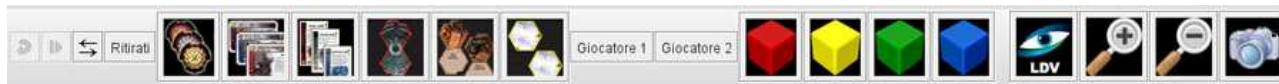


“Aiuto” apre una finestra di riepilogo e con diversi link che rimandano al sito di Vassal (in inglese).

“User’s Guide” è la guida all’utilizzo di Vassal (in inglese).

“Informazioni sul Modulo” e “Informazioni su Vassal” riportano la versione del Modulo di gioco e di Vassal.

3.2 Barra delle Icone



Nella Barra delle Icone ci sono i vari comandi con i quali interagire per giocare una partita. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse sopra una di queste icone accederete a diverse funzioni:



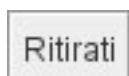
Undo: cancella la mossa appena eseguita.



Passo del Log: avanza passo per passo il log delle mosse inviate via email.



Server: rende accessibile il collegamento al server.



Ritirati: serve per cambiare la fazione con cui giocare la partita.



Segnalini Ordini: apre la finestra dei Segnalini Ordini.



Unità: queste sono le Unità che un giocatore può schierare nel suo esercito.



Carte Comando: mette a disposizione le Carte Comando che sono il fulcro strategico di una battaglia.



Posiziona le Zone Vittoria: cliccando questa icona è possibile posizionare le Zone Vittoria coperte sul tabellone di gioco.



Rivela le Zone Vittoria: gira a faccia in su le Zone Vittoria coperte.



Segnalini Vari: qui è possibile scegliere vari segnalini richiesti dal gioco.



Giocatore : è l'accesso alla finestra di gestione carte e Unità del giocatore.



Dado: lancia i dadi.



Linea di Vista: evidenzia la LDV tra due Unità.



Zoom Positivo: ingrandisce la vista della mappa



Zoom Negativo: diminuisce la vista della mappa.



Salvaschermo: salva in un'immagine la situazione attuale a video del gioco.

3.3 Finestra dei messaggi e della Chat



In questa finestra vengono visualizzati i messaggi del sistema e le comunicazioni effettuate dai giocatori attraverso l'uso della chat.

Ad esempio, se il Giocatore 1 disporrà un'Unità sulla mappa, nella finestra dei messaggi comparirà il seguente messaggio:

** Tizio(<Giocatore 1>) ha creato Alakhai the Cunning () in 0504.*

(il numero 504 contrassegna l'esagono sul tabellone sul quale è stata sistemata l'unità).

Questi messaggi sono molto importanti poiché permettono di avere un controllo sulle giocate e anche di ottenere delle conferme e informazioni molto utili sullo svolgimento del gioco.

Appena sotto la finestra dei messaggi c'è la linea di scrittura della Chat.

In questa piccola finestra potete scrivere un messaggio per il vostro avversario, premete invio e il messaggio sarà visibile nella finestra dei messaggi così il vostro avversario avrà modo di leggere ciò che avete scritto.

È possibile cambiare il colore del testo con il quale scrivete nella chat:

Menù → File → Modifica le Preferenze → Finestra di Chat

L'utilizzo della chat è molto importante per i giocatori e ha uno scopo ben preciso, infatti attraverso la chat è possibile mantenere un dialogo in tempo reale con l'avversario, confermare le giocate avversarie, fermare un'azione di gioco illegale, chiedere spiegazioni su eventuali situazioni non chiare ecc. ecc.

Pertanto è necessario usare molto questa opportunità di comunicazione.

3.4 Mappa



La mappa del gioco è divisa in due parti: nella parte a sinistra trovano posto le pile dei Segnalini Ordini da usare e usati e la zona dedicata al riacquisto della Carta Comando mentre nella parte destra c'è il tabellone sul quale schierare l'esercito dei giocatori e che occupa gran parte dello schermo.

3.4.1 Pile Segnalini Ordini



I Segnalini Ordini sono importanti nel gioco, in pratica, sono la moneta da spendere per poter effettuare qualsiasi azione. Pertanto è importante tenere sott'occhio la loro disponibilità. In questo schema potrete collocare nella corrispettiva area i vari segnalini Ordini.

Ogni area è indicata dall'immagine del segnalino Ordini e sotto di esso viene riportato automaticamente il numero di segnalini presenti nella pila (nella figura a lato nella pila Argento sono presenti 2 segnalini Ordini di grado Argento e il contatore indica 2).

In maniera sempre automatica quando verrà assegnato un segnalino Ordini ad una Unità (o per riacquistare una Carta

Comando) il numero dei segnalini Ordini di quella pila sarà diminuito.

Per mettere un segnalino nella pila corrispondente dovete cliccare sulla icona Segnalini Ordini. Nella piccola finestra che si aprirà cliccate su un segnalino Ordini e, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, trascinatelo nella pila corrispondente.

Se per sbaglio un segnalino Ordini finirà nella pila sbagliata sarà sempre possibile cancellarlo con il menù del segnalino (nota che il contatore non terrà conto dei segnalini che non corrispondono al grado della pila).

I segnalini Ordini usati trovano posto nella parte bassa del riquadro.

4.0 I pezzi del gioco e i loro menù

Ogni pezzo nel gioco risponde a dei comandi che possono essere impartiti via mouse o tastiera.

I comandi possono essere applicati ai pezzi che vengono selezionati.

Per selezionare un pezzo è necessario cliccarci sopra con il pulsante sinistro del mouse: un riquadro azzurro circonda il pezzo scelto. Per selezioni multiple occorre tenere premuto MAIUSCOLO mentre si clicca il pulsante sinistro.

Una volta selezionato il pezzo, è possibile accedere al menù cliccandoci sopra con il pulsante destro del mouse.

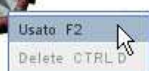
Per eseguire un comando del menù dovete cliccare con il pulsante sinistro sul comando desiderato o digitando il corrispondente comando da tastiera.

Ad esempio: per cancellare un segnalino è possibile cliccarci sopra con il pulsante destro per aprire il menù e poi cliccare con il pulsante sinistro sul comando Delete; oppure cliccarci sopra con il pulsante sinistro per selezionarlo e poi premere sulla tastiera i tasti CTRL+D.

Le voci di menù sono accessibili quando hanno un colore nero.

Le voci che al momento non sono usabili sono colorate in grigio.

4.1 Segnalino Ordini



Un Segnalino Ordini ha questi tipi di menù:

“Usato”: cliccando questo comando, il segnalino Ordini finirà nella corrispondente pila dei segnalini Ordini usati.

“Delete”: cancella il segnalino.



Riporta nella pila Ordini

“Riporta nella pila Ordini”: questa voce di menù compare quando il segnalino è in una pila dei segnalini Ordini usati e serve a riportare gli Ordini usati nella pila Ordini alla fine

del turno del giocatore.

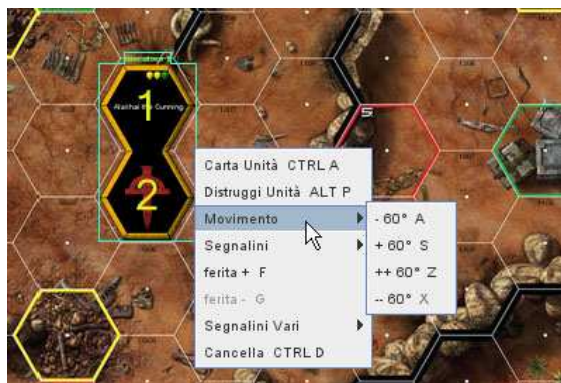
4.2 Unità

Le Unità hanno fondamentalmente gli stessi comandi che si differenziano solamente per quel che riguarda il movimento delle unità con base a più di un esagono.

Infatti le unità multiple possono ruotare per posizionare gli esagoni.

4.2.1 Movimento dell'Unità

Ecco come ruotare un'Unità a base doppia:



Selezionate l'Unità con il pulsante sinistro del mouse.

Cliccateci sopra con il pulsante destro

Nel menù che appare posizionate il cursore su *“Movimento”*.

(per comodità ho indicato con 1 l'esagono con il nome dell'Unità e con 2 l'esagono con il simbolo dell'Unità)



Il comando *“- 60°A”* ruota in senso antiorario l'esagono 1.



Il comando “+ 60°S” ruota in senso orario l’esagono 1.



Il comando “++ 60°Z” ruota in senso orario l’esagono 2.



Il comando “-- 60°X” ruota in senso antiorario l’esagono 2.

Il comando Le Unità con base tripla o quadrupla hanno un menù di movimento più ampio ma segue lo stesso principio di quello a base doppia.

4.2.2 I comandi del menù dell’Unità



Il menù dei comandi dell’Unità permette di compiere tutte le azioni richieste dal gioco.

È importante sapere che quando una Unità è schierata sul tabellone solo il giocatore proprietario di quella Unità potrà accedere a tutti i comandi del menù.

La proprietà delle Unità è riconoscibile dall’etichetta che appare sopra l’esagono che contiene il nome dell’Unità e che indicherà il Giocatore 1 o il Giocatore 2 .

“Carta Unità”: visualizza la Carta dell’Unità.

“Distruggi Unità”: se l’unità viene distrutta, usate questo comando per mandarla nella pila delle unità distrutte del giocatore (la pila unità distrutte è visibile nella finestra del giocatore).

"Segnalini":



Permette di assegnare i segnalini Ordini Oro, Argento e Bronzo all'unità.

"Attesa". Mette in condizione di attesa l'unità.

"Esci dall' Attesa" fa uscire dall'attesa l'unità.

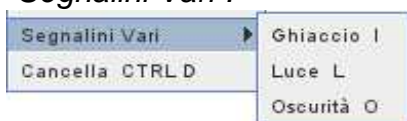
"Rimuovi Segnalino" sposta nella pila segnalini Ordini usati il segnalino assegnato all'unità.



"ferita +": aggiunge una ferita all'unità.

"ferita -": guarisce una ferita dell'unità.

"Segnalini Vari":



Alcune carte fanno uso di segnalini "Ghiaccio", "Luce" e "Oscurità". Cliccando una volta sul comando si assegna il segnalino, cliccando una seconda volta si elimina.

"Cancella": elimina dal gioco l'unità.

4.3 Carte Comando

Le carte Comando sono fondamentali per la strategia nel gioco e hanno anche la possibilità di essere "riacquistate" per ritornare in gioco senza essere scartate.

4.3.1 Finestra del Giocatore

Cliccando sull'icona Carte Comando avrete a disposizione tutte le carte Comando del gioco. Dopo aver scelto la Carta Comando che fa per voi dovrete metterla nella vostra mano trascinandola tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse.

Per farlo è necessario aprire la finestra giocatore cliccando sull'icona Giocatore



Entrambi i giocatori possono accedere sia alla propria finestra giocatore sia a quella dell'avversario.

Ovviamente solo il giocatore che è titolare della finestra potrà accedere ai menù delle carte.

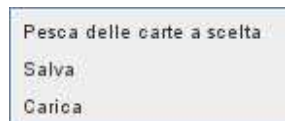
La finestra è divisa in tre riquadri: Carta Comando, Carta Comando Giocata e Carte Comando Scartate.

La pila Carta Comando rappresenta la mano del giocatore e da questa pila possono essere giocate le carte. Sotto il riquadro della mano ci sono anche gli indicatori di quante carte sono presenti nella mano e anche di quale grado. La carta giocata deve essere posta nel riquadro centrale (Carta Comando Giocata) per essere visibile ai giocatori dopodichè va scartata o riacquistata se possibile. È anche possibile trascinarla sul tabellone per rendere più evidente la carta giocata.

Il terzo riquadro è la pila delle carte scartate.

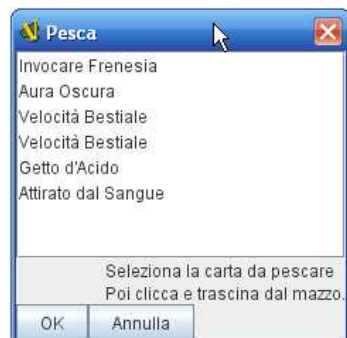
I menù di una carta Comando sono diversi a seconda di dove si trova la carta.

- Se la carta Comando è nella pila Carta Comando il menù sarà questo:



“Pesca delle carte a scelta”: le carte della pila possono essere scelte per essere giocate.

Cliccando il comando, comparirà una nuova finestra con l'elenco delle carte tra le quali scegliere.

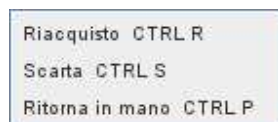


Cliccando il nome della carta e su OK, essa sarà portata in cima alla pila; trascinatela col pulsante sinistro nel riquadro Carta Comando Giocata.

“Salva”: è un'opzione molto utile per salvare la pila in modo da poterla riutilizzare in un'altra partita.

“Carica”: per caricare una pila salvata precedentemente.

- Se la carta Comando è nella pila Carta Comando Giocata il menù sarà questo:



“Riacquisto”: invia la carta nel riquadro di riacquisto carta Comando che si trova assieme alle pile Segnalini Ordini.

Questo per facilitare le operazioni di riacquisto della carta e per una migliore visibilità durante il gioco.

“Scarta”: mette la carta Comando nella pila delle Carte Comando Scartate.

“Ritorna in mano”: invia la carta Comando nella pila Carta Comando del giocatore.

- Se la carta Comando è nella pila Carte Comando Scartate la voce di menù disponibile sarà solo una: *“Pesca delle carte a scelta”*.

- Se la carta Comando è nella pila Riacquisto Carta le voci di menù disponibili saranno due: *“Scarta”* se la carta non verrà riacquistata e *“Ritorna in mano”* se la carta verrà riacquistata.

Se per errore si sceglie una carta può essere cancellata trascinandola sul tabellone di gioco e scegliere dal menù della carta il comando *“Delete CTRL D”*.

Notate che nella finestra Giocatore è presente anche la pila delle Unità Distrutte.

Alcune carte o Zone Vittoria permettono di recuperare una o più unità distrutte.

Per riportare in gioco un'unità distrutta basta cliccare due volte sulla pila delle unità e trascinare sul tabellone di gioco quella che ci interessa.

4.4 Zone Vittoria

Le Zone Vittoria sono un aspetto strategico aggiunto al gioco, è possibile giocare anche senza ma sono molto importanti per l'esito finale di una battaglia.

Cliccando sull'icona Posiziona le Zone Vittoria sarà possibile collocare nelle apposite aree le varie Zone Vittoria in maniera del tutto casuale.

Una volta posizionate le Zone Vittoria il primo giocatore potrà cliccare l'icona Rivela le Zone Vittoria in modo da scoprire quali Zone Vittoria saranno disponibili per il gioco.

Per posizionare una Zona vittoria è necessario trascinarla sul tabellone di gioco negli esagoni tracciati di rosso. Per girare una Zona Vittoria nella posizione desiderata cliccare con il pulsante destro sulla Zona Vittoria per accedere al comando *“Ruota Z”*.

Notate che una volta posizionata la Zona Vittoria vi risulterà impossibile selezionarla in maniera normale cioè solo cliccandola con il pulsante sinistro.

Per selezionare una Zona vittoria dopo averla posizionata dovrete tenere premuto il tasto MAIUSCOLO e cliccarla con il pulsante sinistro del mouse.

4.4 Segnalini vari

I segnalini vari possono essere richiesti dall'effetto di alcune Unità, carte o altro. Al momento è disponibile solo il Terreno Ghiacciato.

Per posizionare un terreno ghiacciato basta trascinarlo sul tabellone nella posizione richiesta.

Il terreno ghiacciato può solo essere posizionato o eliminato con il proprio comando *“Delete CTRL D”*.

Come per la Zona Vittoria, una volta posizionato il terreno ghiacciato può essere selezionato solo premendo MAIUSCOLO+pulsante sinistro.

Per ora è tutto.

Segnalatemi errori e imprecisioni.

Grazie

halakay(at)tiscali.it