

Un racconto-gioco di fantascienza

700621 DEFENDER MISSION

di Marco Donadoni

“... Questo doveva essere un normale turno di pattuglia. E invece, tutto a un tratto, ecco le luci verdastre dei vostri schermi accendersi e rutilare in un messaggio agghiacciante: ... Base lanciamissili oskor in avvicinamento... Attivata per lancio contro pianeta VI... Forme di vita presenti a bordo... Atmosfera interna respirabile... Nostre difese convenzionali superate e inutili... Unica missione ancora possibile: abbordaggio... Ed eccovi lanciati sulla piccola navetta verso il grande scafo globiforme, trovare il portello a cui agganciarvi e 'KPUNF' bloccati magneticamente contro ciò che potrà essere la vostra prima missione vincente o la vostra tomba. E per compagnia avete solo una pistola standard...”

Regolamento missione DEFENDER

- Vi trovate nel punto 1 del disegno (navetta agganciata) da cui parte la missione.

- Entrando via via nelle varie sezioni della nave aliena, leggete cosa rappresentano nella parte scritta ai numeri corrispondenti (per es. 1, 23, 34).

- Nelle descrizioni troverete anche elementi diversi che caratterizzano i vari ambienti (console, sedili, armi, ecc.). Nulla vi obbliga ad ispezionarli o a prenderli: potete sempre attraversare una sezione senza fare niente.

- La nave Oskor ha un sistema difensivo chiamato “trappola di topo”, cioè ogni passaggio attraversato si blocca irreversibilmente. Quindi non potete mai ripassare una seconda volta da un collegamento fra due sezioni già in precedenza percorso (per ricordare il percorso fatto potete segnarlo con una matita).

- All'interno vi potete muovere come preferite. Se invece volete effettuare passaggi all'esterno (seguendo i cavi magnetici disegnati fra i vari portelli)

dovrete indossare una tuta Oskor (vanno bene anche a voi, la loro forma è quasi identica a quella umana).

- Ogni tipo di attività prende 10 secondi (passare da una sezione all'altra, indipendentemente dalla lunghezza del tubo di collegamento o dal cavo magnetico, prendere un'arma, sparare, sedervi a un sedile, schiacciare i bottoni di una console, ecc.). Indossare una tuta costa invece 20 secondi, toglierla 10. Ogni attività svolta con la tuta costa il doppio del normale.

- Dal momento in cui partite la missione avete 420 secondi (7 minuti) al massimo per riuscire nella impresa. Scaduto questo termine la nave, violata dal vostro aggancio, farà partire i missili e quindi si autodistruggerà. Sarà meglio per voi perciò essere tornati alla navetta prima di questo termine!

I risultati che potrete ottenere sono.

- a) penoso - morire senza aver combinato nulla.
- b) eroico - impedire alla nave di effettuare il lancio dei missili, perdendo però la vita nell'impresa.
- c) ottimale - fermare l'at-

tacco e riuscire a salvare la pelle.

Come ottenere ciò è un mistero che nessun computer può svelare (ma nel capitolo Tentazioni c'è una soluzione).

1) Siete nella vostra navet-

ta. Un colpo di A.P. (Ariete Pressurico) e vi precipitate all'interno della nave nemica.

2) Sezione di collegamento esterna pressurizzata.

3) Sezione di collegamento dotata di portello esterno.



