



# CONFRONTATION EVO INTRODUCTION

October 23<sup>rd</sup> 2016 v:1.0



## DA C3.5 A CONFRONTATION EVO

Benvenuti, lieti di accogliervi al progetto Confrontation EVO. Se state leggendo questa introduzione i casi sono due: o siete vecchi giocatori che hanno visto il loro bellissimo esercito di piono in vetrina e lo vogliono rispolverare, oppure siete neofiti che di tante miniature in uscita hanno notato l'unico stile di quelle Rackham. Oh sì, c'è una terza opzione: magari volete un gioco stabile, dove non c'è una casa madre che ogni anno spinge le vendite potenziando una fazione e depotenziando le altre in un ciclo eterno. Quale che sia la motivazione, benvenuti nel mondo di Confrontation EVO.

Confrontation EVO è il progetto che, nel corso degli ultimi sette anni, ha sviluppato, aggiornato, rimodernato ed adeguato al passaggio del tempo le regole di Confrontation. Confrontation era uno skirmish di notevole complessità e profondità, ma è innegabile che nel passaggio da un'edizione all'altra si fossero creati sbilanciamenti quasi incolmabili e criticità ineludibili (accentuate dalle folli uscite pre-fallimento). Il lavoro che il Team di Confrontation EVO si è proposto è stato inizialmente conservativo, ovvero di risolvere alcuni dei problemi maggiori e far andare avanti il gioco, in seconda istanza evolutivo, ovvero di riorganizzare il regolamento in maniera più sistematica, di uniformare le terminologie e di adeguare il sistema di gioco ad un'ottica più moderna (che avrà ulteriori implementazioni in futuro). Questo implica che quella con cui vi confronterete è un'edizione definitiva di un regolamento in linea con molti concetti di gioco più attuali, senza perdere però nessuno degli elementi che caratterizzavano l'originale e che ne erano il punto di forza.

I punti di forza di questo gioco sono i seguenti:

**Confrontation EVO è bilanciato.**

**A Confrontation EVO è possibile giocare tutti i pezzi esistenti Rackham.**

**A Confrontation EVO è possibile giocare tutti gli eserciti esistenti Rackham.**

**Confrontation EVO è gratuito.**

In questa introduzione andremo ad esaminare cosa è uguale e cosa è stato cambiato (e come).

**POTE SUGLI ARMY BOOK** Il gioco adesso sarà strutturato su vari livelli. Ogni popolo ha un suo Army Book, ma di ogni Army Book esisteranno diverse versioni:

**Edizione Demo:** per imparare a giocare e far avvicinare nuovi giocatori;

**Edizione Easy:** un AB snello per fare partite amichevoli senza troppo impegno e con rapidità;

**AB Confrontation EVO:** l'Army Book effettivo di ogni popolo in uso a torneo e per le partite di ampio respiro. Sugli AB Confrontation EVO vorremmo inoltre fare queste puntualizzazioni:

- ogni AB è stato sviluppato per essere coerente col Background del popolo e dei personaggi, per quanto possibile;

- si è provato a non avere popoli dipendenti dall'utilizzo costante di alcune soluzioni (sempre la stessa truppa in ogni lista, sempre la stessa magia/miracolo);
- si è provato a dare almeno un piccolo spazio (ma quando possibile di più) ad ogni combattente, per permettere di giocare, sebbene magari soli in alcuni contesti, tutti i combattenti di ogni armata.

Nel tempo ci proponiamo di provare ad allungare l'elenco di profili schierabili, integrando anche modelli di nuova fattura che ben si integrano con alcune armate.

## COSA È CAMBIATO E COSA È RIMASTO LO STESSO

**GENERALITÀ** Vi sono tre grandi cambiamenti: la rimozione dell'■ fallimento automatico, il ■■ non è ucciso sul colpo e si ha un sistema di cumulo dei bonus e dei malus.

Per quel che riguarda l'■, una probabilità su 6 di fallire qualunque azione era effettivamente una tasso eccessiva che poteva premiare più la pura e semplice fortuna. Allo stesso modo un ■ che si somma e basta sarebbe stato un dono fin troppo gradito per una larga fascia di combattenti. Da tempo abbiamo adottato un sistema di apertura in negativo dell'■: come un ■ si apre in positivo e si somma, un ■ si apre in negativo e si sottrae. Questo sistema ha avuto il grande pregio di rivalutare molto i valori di attacco e difesa dei combattenti, che a C3.5 erano oggettivamente divenuti un orpello a causa della tradizione di posizionare sempre tutto in attacco (e per l'■ fallimento che per la possibilità di fare ■■).

Passando dunque al ■■, ironizzava spesso il campione italiano Francesco Leoni che ogni combattente di Confrontation sembrava disporre di un piccolo tasto dell'autodistruzione. Il ■■ ha rovinato molte partite: il principio in se non era sbagliato, ma poteva diventarlo nel momento in cui il musico da 10 punti riusciva in un attacco (e noi fallivamo nella rara difesa) e bum, ■■. Il ■■ adesso causa un ingente danno, ma non è mortale.

In ultimo abbiamo risolto finalmente uno dei più annosi problemi del gioco: l'incredibile cumulo di effetti che si poteva creare. Spesso molti depotenziamenti e molti interventi si sono fatti a causa di combattenti le cui caratteristiche sembravano poter aumentare indefinitamente: +2 FOR da qua, +3 FOR da un'altro effetto, ancora un +1 ed ecco un incontrollabile +6 FOR che rende anche un pezzo da 12 punti un mostro. Ora i bonus/malus sono di tre tipi:

- sulla carta: si cumulano fra loro ma sono molto rari;
- generici: si applica solo il maggior bonus/malus;
- al risultato naturale del dado: alterano l'effettivo risultato dei dadi.

Così facendo abbiamo stroncato sul nascere molte combo e l'incisività di alcune abilità.

**LE BASI** Abbiamo deciso di mantenere le basi quadrate. Siamo stati motivati da praticità (la maggior parte dei giocatori ha tutto su base quadra) e strategia (con le basi quadrate le manovre sono più complesse), ma anche dalla semplice considerazione che ogni gioco ha la sua base: in questo particolare

caso non è che se tutti i giochi hanno basi tonde la base tonda sia effettivamente un obbligo, la base di altro tipo è comunque un'opzione motivata dalle regole.

**TAGLIA E VISUALE** La linea di vista reale fu sicuramente un'invenzione intelligente ma poco pratica. Per ora abbiamo utilizzato un sistema più classico di linee di vista da tracciarsi dalla base del combattente alla base del bersaglio: in base al numero di linee tracciabili ed al tipo di ostacoli che interrompono tali linee si può avere una visuale libera, parziale o la visuale può essere interrotta.

**SALUTE** Abbiamo introdotto i punti vita. In tal caso è vero che i livelli di salute erano un bel sistema, ma è anche vero che il punto vita è ormai uno standard riconosciuto ed è di più pratico utilizzo. Inoltre in C3.5 spesso i livelli di salute venivano utilizzati a mo di punti vita, ma allo stesso tempo avevano il loro cumulo che funzionava diversamente. Introducendo i punti vita si ha una variazione di punti vita fra i vari combattenti che dipende dalla loro taglia: 4 di base, 5 per le taglie grandi, 6 per gli enormi. I personaggi possono disporre di un'abilità riservata loro che fornisce 1 punto vita in più. La tabella delle ferite ha un fattore di mortalità meno incisivo per compensare l'assenza del cumulo.

**STRUTTURA DEL TURNO** La struttura del turno resta invariata, con l'aggiunta della fase di punteggio in cui si calcolano i punti missione (o si applicano effetti di missione).

**AZIONI** Rimane la distinzione fra azioni esclusive e cumulative, ma abbiamo dedicato più tempo a chiarire le loro interazioni ed il numero di azioni effettuabili per turno. Sono state introdotte alcune azioni nuove per ovviare a situazioni critiche che possono verificarsi sul campo e si è creata l'azione libera, utilizzata per dare finalmente uno spazio temporale definito all'utilizzo delle capacità dei combattenti.

**TIRO** Nel tiro potremmo dire che tutto è cambiato affinché nulla cambiasse. E' stato rimosso il -1 TIR quando ci si sposta, la mira ed altre forme di tiro particolari non si cumulano fra loro (per ovviare a situazioni di vantaggio enormi per alcuni combattenti), i tiri di artiglieria sono stati riformulati per non dare adito a dubbi. In ultimo molte capacità dei tiratori ora dipendono dalla loro arma e non dal tiratore. Questo è un elemento che ha permesso di effettuare un bilanciamento più efficace (riteniamo che sia differente per un tiratore utilizzare una pistola o un arco, e che questo dovrebbe essere rispecchiato dai tiri che egli è in grado di effettuare).

**ASSALTI** Abbiamo imposto qualche vincolo alla carica, perché molto spesso si è assistito a cariche effettuate da veri e propri drunken master per evitare trappole e magie.

**COMBATTIMENTO** Il combattimento, elemento caratteristico del gioco, ne esce sostanzialmente intoccato. Abbiamo chiarito i punti più oscuri che potevano dare adito a dubbi.

**MAGIE E MIRACOLI** La base resta quella che conosciamo tutti, la contromagia è stata resa più efficace e si sono ritocate le tabelle di recupero di maghi e fedeli. I maghi hanno ora una tabella che premia meno la fortuna al dado; i fedeli hanno ora accesso a un discreto numero di punti fede senza dover per forza ricorrere a "strani accumuli di effetti". Si aggiungono ora a magie e miracoli le capacità mistiche, ovvero tutte quelle capacità che spesso i combattenti potevano effettuare una volta a turno durante la loro attivazione. Tutte queste capacità sono formalizzate come le magie/miracoli e soggette ad analoghe restrizioni. Ufficializzando le limitazioni più applicate nei tornei, sulle magie, sui miracoli e sulle capacità vige l'impossibilità di essere lanciate più volte per turno con successo sullo stesso bersaglio e si sono introdotti a livello di regolamento molti degli effetti che i mistici utilizzavano più di frequente (come lanciare le magie utilizzando un sostituto o mantenere magie e miracoli).

**VOLO** Abbiamo dedicato un intero capito al volo per spiegare appropriatamente tutto quello che è ad esso relativo. Nessun gioco, ad oggi, ancora contempla un reale concetto di volo durante la partita, mentre Confrontation EVO lo fa: non vi avremmo rinunciato per nulla al mondo.

**ABILITÀ** Molte sono cambiate, alcune poco, altre maggiormente. Alcune nuove sono state create per uniformare la terminologia degli AB. Sulle abilità ci teniamo a precisare che ogni scelta non è stata fatta con leggerezza, ma sempre a seguito di un ragionamento ponderato e diversi test. Le novità maggiori sono su Accanito e Mutageno, che mantengono lo spirito originale dell'abilità in una forma controllabile.

**ARTEFATTI E VIRTÙ** L'elenco degli artefatti generici è stato integrato con una serie di elementi provenienti dai cari diari di viaggio o dai pacchetti di C2. Le virtù sono state ristrutturare: ora anche i fedeli non personaggio hanno accesso alle Teognali ed ogni fedele può acquisire una virtù per tipo. Pertanto le virtù sono state riviste negli effetti e nei costi.

Concludendo, speriamo che questo gioco vi piaccia tanto quanto a noi. Benvenuti quindi nel mondo di:

## Confrontation EVO



### Your Confrontation EVO Project Managers:

- Flavio "Felian" Damasco  
(Controllo qualità)
- Tomaso "The King of Squid" Fiumara  
(Game design)

- Marco "Squera" Patrignani  
(Direzione della traduzione e immaginazione)
- Marco "Inquisitore XX" Suzzi  
(Lato artistico e direzione dei test)