

Sequenza degli Eventi in VGA Planets

Traduzione di *Daniele Zonari*

La conoscenza del nemico costituisce metà di una battaglia; la conoscenza di come viene giocata la partita costituisce l'altra metà. Se volete essere un giocatore efficace, è **importantissimo** che facciate riferimento costante alla Sequenza degli Eventi finché non li avete assimilati bene. Sarebbe anche saggio giocare diverse partite di controllo contro dei CPlayer (giocatori computerizzati) che non imbrogolino e fare esperimenti con la Sequenza. Questa lista, relativa alla versione 3.22.047 dell'Host, è tratta dalle *Donovan's VGA Planets Helppages* ed è aggiornata al 18/8/2003.

1. Aggiornamento delle azioni impostate dal giocatore
 - ✓ trasferimenti di carico e/o denaro tra pianeti e/o tra navi posseduti
 - ✓ costruzione delle strutture planetarie (miniere, industrie, difese planetarie)
 - ✓ costruzione delle basi stellari
 - ✓ controllo dei codici di alleanza
 - ✓ espulsione nello spazio del carico delle navi
 - ✓ blocco del raggio traente sul bersaglio
2. Verifica dei tentativi di imbroglio
3. Missione CLOACK (occultamento) **PRIVATEER**
4. Esecuzione del file esterno AUXHOST1.BAT
5. Esecuzione del file esterno AUXHOST1.INI
6. Sciame di meteore
7. Missione SENSOR SWEEP (incluso il Bioscan)
8. 1° demascheramento da parte delle navi di Classe *Loki*
9. Verifica fallimento missione CLOACK
10. Missione SUPERSPY DELUXE (cambio del Codice Amichevole) **BIRDMEN**
11. Impostazione dei Codici Amichevoli dei campi minati
12. Generazione di denaro (1 MC per clan) da parte della nave di Classe *Lady Royale*
13. La maggior parte delle missioni 9 (in ordine di ID)
 - ✓ ROB **PRIVATEER**
 - ✓ HISS **LIZARD**
 - ✓ BUILT FIGHTERS **ROBOT** e **COLONIALS**
 - ✓ REPAIR **CYBORG**
 - ✓ DARK SENSE **EVIL EMPIRE**
14. Sbarco/imbarco del carico (da nave a pianeta senza proprietario/nemico/alleato)
 - ✓ incluso l'IMPERIAL ASSAULT
 - ✓ incluso il GROUND COMBAT
15. Trasferimento di carico (da nave a nave nemica/alleata)
16. Codici Amichevoli di teletrasporto (in ordine di ID)
 - ✓ incluso il GIVE SHIP (*gsX*)
17. Trasferimento di denaro dal pianeta via teletrasporto (*bum*)
18. Missioni di raccolta (carburante, minerali, supplies)
19. Missioni ALCHEMY
20. Posa mine
21. Posa mine web **CRYSTALLINE**
22. Tempeste ioniche
 - ✓ movimento
 - ✓ fusione di due o più tempeste
 - ✓ demascheramento delle navi
 - ✓ danneggiamento delle navi
 - ✓ trascinarsi delle navi
 - ✓ formazione di nuove tempeste
 - ✓ influenza sui campi minati

23. Sminamento/raccolta mine
24. Calcolo del decadimento delle mine
25. Distruzione delle mine da parte di altre mine
26. Nuova impostazione dei Codici Amichevoli dei campi minati
27. Drenaggio del carburante da parte delle mine web
28. Missioni FIX/RECREW e RECYCLE navi delle basi stellari
29. 1° fase di costruzione nuove navi
30. Clonazione navi
31. Missione SUPER REFIT **FEDERATION**
32. Missioni FORCE A SURRENDER delle basi stellari
33. Ricalcolo della massa delle navi
34. Riparazione delle navi
35. Costruzione mine (*mkt*)
36. Movimento delle navi in fase di traino
37. Il sistema Ramscoop delle navi di Classe *Cobol* produce carburante
38. Calcolo del Pozzo Gravitazionale
39. Movimento della maggior parte delle navi (incluse quelle in hyperdrive)
40. Il sistema Ramscoop delle navi di Classe *Cobol* produce carburante
41. Calcolo del Pozzo Gravitazionale
42. Movimento delle navi in fase di intercettazione
43. Il sistema Ramscoop delle navi di Classe *Cobol* produce carburante
44. Calcolo del Pozzo Gravitazionale
45. Esplosione delle navi in missione GLORY DEVICE
46. Esecuzione del CHUNNEL da parte delle navi di Classe *Firecloud*
47. 2° demascheramento da parte delle navi di Classe *Loki*
48. Ordini principali delle basi stellari
49. Costruzione di caccia "gratuiti" sulle basi stellari
50. Smantellamento delle componenti stoccate sulle basi stellari (*dmp*)
51. Ricalcolo della massa delle navi
52. Riparazione delle navi
53. Costruzione mine (*mkt*)
54. Comparsa di nuove razze indigene
55. Missione COLONIZE
56. Esecuzione del file esterno AUXBC.INI
57. 3° demascheramento da parte delle navi di Classe *Loki*
58. Esplosione delle navi in missione GLORY DEVICE
59. Ricalcolo della massa delle navi
60. Riparazione delle navi
61. Costruzione mine (*mkt*)
62. Combattimento nave contro nave
63. Raccolta dei detriti da parte delle navi Cyborg
64. Ricalcolo della massa delle navi
65. Riparazione delle navi
66. Costruzione mine (*mkt*)
67. Combattimento nave contro pianeta/base stellare
68. Impostazione dei Codici Amichevoli dei campi minati
69. Terraformazione
70. Decadimento delle strutture
71. Missione PILLAGE **FASCIST**
72. Missione REBEL GROUND ATTACK (RGA) **REBEL**
73. Calcolo delle variazioni di felicità
74. Produzioni supplies (inclusi quelli prodotti dai Bovinoids)
75. Produzione di denaro mediante tasse (se la felicità è > 30)
76. Assimilazione dei nativi da parte dei Cyborg
77. Crescita della popolazione (se la felicità è > 69)
78. Sovrappopolazione: calcolo della mortalità e del consumo di supplies
79. Gli Amorphous divorano i coloni
80. Rivolte
81. Guerre civili
82. Produzione di minerali sui pianeti
83. Calcolo del coefficiente di Mutazione Trans-uranica

84. 2° fase di costruzione nuove navi
85. Ricalcolo della massa delle navi
86. Riparazione delle navi
87. Costruzione mine (*mkt*)
88. Missione SUPERSPY **BIRDMEN**
89. Missione EXPLORE
90. Creazione del file punteggio
91. Invio dei messaggi relativi ai PBP (Punti Priorità Costruzione)
92. Esecuzione del file esterno AUXHOST2.BAT
93. Esecuzione del file esterno AUXHOST2.INI
94. Ricalcolo della massa delle navi
95. Riparazione delle navi
96. Costruzione mine (*mkt*)
97. Cancellazione dei messaggi vecchi
98. Conteggio degli UFO

99. Salvataggio dei dati dell'Host
100. Aggiornamento della data del turno