

# INFINITY

Siete stanchi dei soliti giochi noti? Il vostro budget non può permettersi centinaia di euro per un'armata? Volete un gioco che non sia come una partita a scacchi ( adesso faccio io, se sopravvivivi giochi pure tu....) ?.

Allora INFINITY è il gioco che fa per voi. Ma andiamo con ordine.

Creato dagli spagnoli della Corvus Belli, nota per le sue belle miniature storiche, questo gioco è ambientato nel futuro. Circa centosettantacinque anni da noi. L'umanità è riunita in più confederazioni che fanno capo all'O12. L'ONU del futuro. Questo organismo si appoggia, per mantenere il controllo e le comunicazioni, con l'Aleph, una Intelligenza Artificiale che è presente dovunque all'interno della Sfera Umana.

Questa espansione tra le stelle ha avuto luogo grazie ai Circulars, buchi nel tessuto spazio temporale che consentono il viaggio a velocità superiore della luce.

Naturalmente la nostra specie non ha perso le sue caratteristiche peggiori e quindi guerre e conflitti sono presenti. Che si tratti di guerre su larga scala o di operazioni di peace keeping, la regina delle battaglie ha ancora il suo bel da fare.

Naturalmente i problemi non sono solo questi. Un'**Armata Federata**, composta da più razze aliene e sotto il controllo di una antichissima Intelligenza Artificiale, dagli intenti egemonici, è comparsa all'interno della Sfera Umana. Questo nucleo di truppe aliene ha resistito ad ogni attacco da parte delle truppe umane e sembra in attesa. Come se fosse una testa di ponte....

I gruppi più forti, o caratteristici, in cui è divisa l'umanità sono i seguenti:

**PanOceania.** È l'erede delle nazioni occidentali democratiche. Possiede la tecnologia più avanzata e gli armamenti più evoluti. La sua economia è la più florida in assoluto. Sicura di se e delle sue capacità, non esita a volte ad usare il suo esercito per affermare quelli che ritiene i suoi diritti.

**Yu Jing.** Leggesi Yu Ching, è la seconda superpotenza umana. Questo gigante asiatico ingloba tutto l'Est Asiatico. Da sempre complotta e tesse trame per sottrarre alla PanOceania il ruolo di prima potenza umana.

**Haqqislam.** Il Nuovo Islam. Ha rotto con gli integralismi del passato e ha seguito un percorso di tolleranza ed umanesimo. Cerca uno sviluppo rispettoso della natura. Infatti, pur avendo meno territorio delle altre potenze è rispettata per le sue conoscenze mediche e scientifiche. Detiene il monopolio della Silk. Una droga che, abbinata ai ritrovati della tecnologia più avanzata consente una resurrezione dell'individuo. Naturalmente questo processo non è alla portata di tutti. Visti i costi elevati.

**I Nomads.** Spiriti irrequieti, anime sognatrici o semplicemente anticonformisti incapaci di adattarsi agli stili di vita massificati delle grandi nazioni. Essi vivono su tre grandi navi arca. Questa "comunità sparsa" viaggia da un sistema solare ad un altro commerciando liberamente.

Le tre navi sono Tunguska, che è dedicata al traffico d'informazioni e dati. Corregidor, che offre lavoratori a prezzi onesti e Bakunin. Dedita a tutto ciò che è illegale. Dai capi di moda contraffatti, alla nano tecnologia.

**Ariadna.** Sono i discendenti della prima nave colonizzatrice che andò persa durante il suo viaggio. Sono rientrati da poco nella Sfera Umana e nonostante la loro arretratezza tecnologica non si sentono inferiori a nessuno. Discendenti di Americani, Scozzesi, Cosacchi e Francesi, sono un popolo duro e tenace. Che ha mantenuto le tradizioni marziali dei propri paesi.

Questa situazione di confronto e la vastità del teatro d'azione ha portato alla creazione delle Compagnie Mercenarie. Naturalmente tutto ciò è fonte di problemi per le forze dell'O12. Tecnologicamente superiori ma numericamente esigue.

Mentre l'Umanità litiga con se stessa l'**Armata Federata** degli alieni ha messo piede ( zampa? ) all'interno della Sfera.

### **COSA OCCORRE PER GIOCARE?**

Con le regole di base, che si trovano dentro le scatole degli Starter Pack e che contengono circa sei miniature l'una, bastano due scatole, una per esercito, per giocare. Aggiungeteci quindi un tavolo di circa 1 metro di lato, un metro a nastro, dadi a 20 facce e le schede dei soldati con i segnalini presenti nelle confezioni e siete pronti a giocare.



### **COME SI GIOCA?**

Innanzitutto diciamo che tutte le truppe sono caratterizzate da una serie di valori classici. Il movimento, la bravura nell'uso delle armi da fuoco, quella nel corpo a corpo, l'armatura, la volontà e così via. Fino agli equipaggiamenti ed alle abilità speciali.

Le vere innovazioni riguardano la meccanica del gioco stesso. Ogni giocatore dispone, in base alle miniature presenti sul campo, di un numero di Ordini da giocare. Ma l'avversario ha la possibilità di fare agire una sua miniatura allorché una avversaria arrivi entro 30cm da essa. Ma solo contro quella miniatura avversaria che l'ha attivata. Inoltre il fuoco ed il movimento non hanno segmenti prestabiliti. Una miniatura può sparare e muoversi o viceversa. Rendendo quindi il gioco dinamico.

Molto bella la regola che impone ad una miniatura sotto fuoco nemico di cercare riparo spostandosi ( come farebbe nella realtà qualunque soldato ), o eseguire un tiro sulla Volontà per rimanere allo scoperto. I tiri sono risolti con un d20. Fare meno od uguale alla propria caratteristica ( incluso i modificatori ) equivale ad avere successo. Inoltre, data la possibilità di una reazione automatica dell'avversario, si possono generare situazioni di Lanci a Confronto. Entrambi tirano e chi ha avuto maggior successo nel tiro ha dominato nella situazione. Gli ordini possono essere assegnati tutti alla stessa miniatura o suddivisi tra diverse. La miniatura del Tenente ( il comandante della squadra ) dispone di una azione riservata a lui solo. Attenzione, non siete obbligati a dire chi è il comandante..... la cui morte renderà molto critica la vostra posizione.

Altri elementi degni di nota sono la presenza degli hackers nei vari schieramenti. Potere bloccare un fante in armatura corazzata o prendere possesso dei comandi del suo veicolo blindato sono opzioni molto interessanti e che aggiungono al gioco il feeling della Guerra Elettronica del futuro. Naturalmente potrete resettare la vostra tuta corazzata, spendendo un'azione.

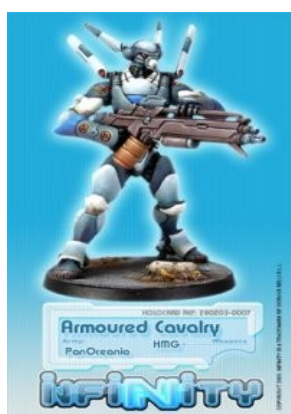
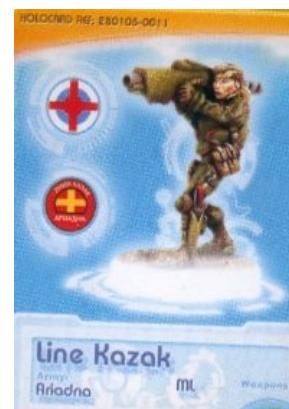
Vi sono poi due tipi di mimetizzazioni. Quella standard, con la quale piazzate un segnalino che rappresenta la vostra miniatura dentro la vostra metà del tavolo durante lo schieramento e quella termo ottica. Con quest'ultima non dovrete neanche piazzare l'indicatore di posizione. Prendete

solo nota di dove si trova il vostro pezzo. Naturalmente l'avversario potrà cercare di scoprirne la posizione con dei tiri di avvistamento.

Si tratta quindi di un prodotto molto interessante, semplice ma non banale. Inoltre sono già disponibili, gratuitamente, su internet, sia le regole base che quelle avanzate che aggiungono nuovi equipaggiamenti.

## LE MINIATURE

Belle ed a dei prezzi sicuramente abbordabili. Il feeling poi è degno dei migliori anime giapponesi d'ambientazione futuristica. Ma lascio "parlare" le immagini;



Distributore per l'Italia, di questo bel gioco, è Giacomo Fedele. Che potrete contattare al seguente indirizzo email: [camelot@fastwebnet.it](mailto:camelot@fastwebnet.it) oppure visitando il suo sito [www.camelotgames.it](http://www.camelotgames.it)  
Recensione scritta da: Andrea Canonico [info@nonsolowargame.it](mailto:info@nonsolowargame.it)