

## Competizione Internazionale 2018 : Game **ECO-SPHERES**

In ogni simulazione non si compete con un'altra squadra (BLU vs RED), ma si compete nel raggiungimento del miglior punteggio (minor tempo con minori danni da impatto con i detriti);

lo **SPHERES BLU (player)** deve recuperare lo **SPHERES RED (target)** in 4 step:

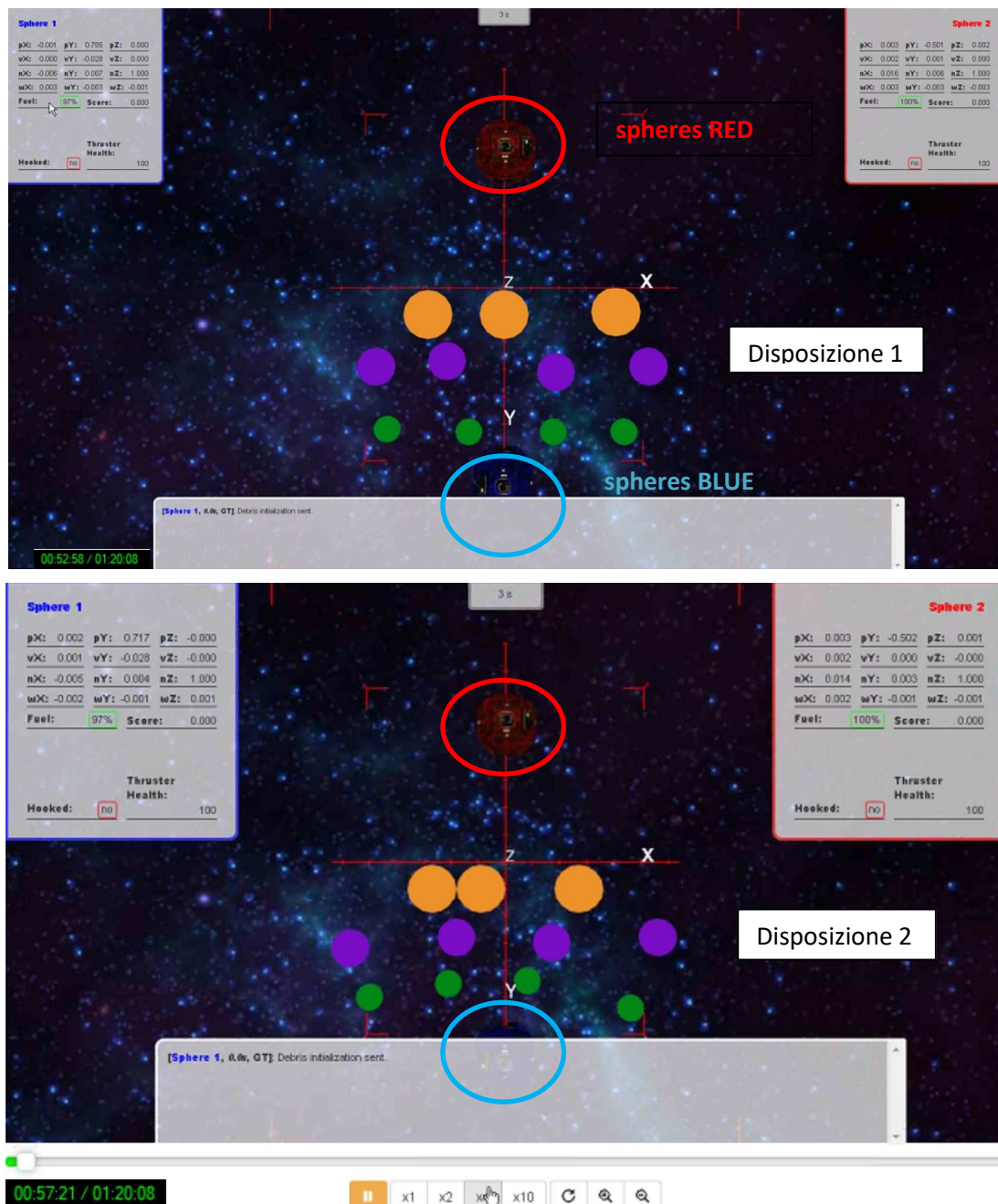
1. oltrepassando la zona di detriti (**Debris Field Navigation**),
2. allineandosi allo spheres RED (**Rendezvous**),
3. agganciando RED (**Hooking**)
4. trasportando RED nella zona sicura (**Towing/Return Target**).

Il gioco sarà diverso per la FINALE sulla ISS (§ 2.9 - p.16):

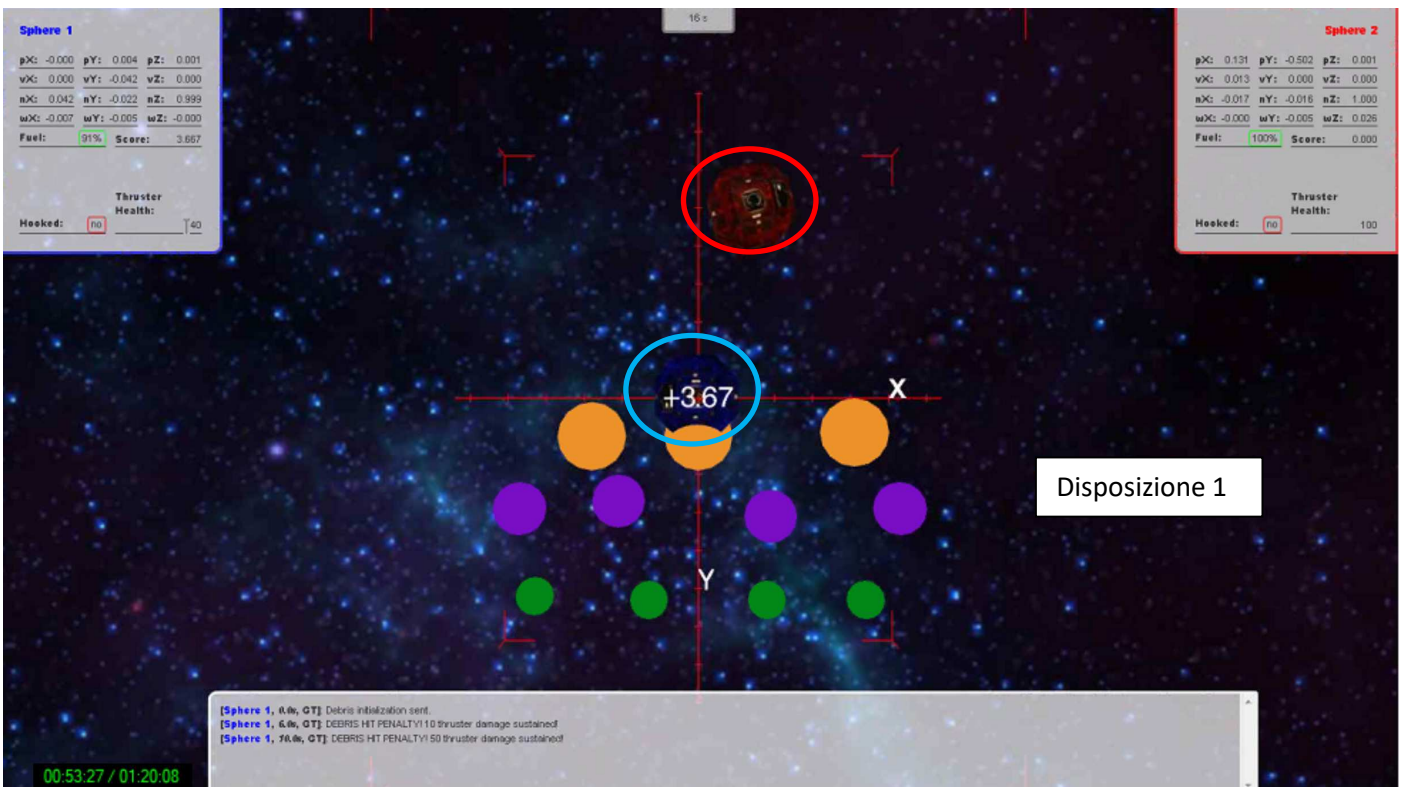
non ci saranno i detriti ma andrà realizzato un vero Rendezvous.

In basso le immagini di 2 Simulazioni **2D**

Notare la **diversa disposizione (casuale)** dei detriti **orange, purple e green**



Andando avanti nella simulazione Disposizione 1 si supera lo **step 1 - Debris Field Navigation** guadagnando 3,67 punti (il punteggio dipende anche dal tempo) e si passa allo **step 2 - Rendezvous**



Disposizione 1

Notare che lo spheres RED si muove, mentre BLUE lo raggiunge, e che :

- all'inizio il Fuel è al 100% circa, lo Score a 0, il **Truster Health al 100%**



- ora il Fuel è al 91%, lo **Score a 3,667** e il **Truster Health al 40%** perché si sono urtati i detriti (**verde** e **arancio** in questo caso in cui lo spheres BLUE procede in linea retta)

Infine BLUE resta fermo finchè RED non si avvicina nella corretta posizione (rendezvous conditions) e guadagna quindi altri 2,47 punti per il completamento dello **step 2 - Rendezvous**.

