UTOPIA

הוראות מחסנית

(לשחקנים 1 או 2)

אם אי פעם מלמל, "הייתי בהחלט לעשות טוב יותר אם אני קבע כי

מדינה, "אז המשחק הזה הוא בשבילך. UTOPIA מעמיד בתשלום שלך

מדינת האי שלך. אתה שולט האוצר, חקלאות, התעשייה,

דיור, חינוך, בתי חולים וצבאיים. אתה להקצות כספים ל

ליצור הכנסות ולשפר את החיים על האי שלך. אם ההחלטות שלך הן

חכם והאנשים שמחים, אתה לצבור נקודות. אם לא, מורדים

מתחיל לחדור גן העדן שלך. רוב הסיכויים הם, אתה תמצא ריצה ש

מדינה היא קצת כמו כל מסובכת כמו שזה נראה.

מטרת המשחק

1 נגן: כדי להבקיע את רוב הנקודות אפשריות במספר הסיבובים

נבחר (הטווח שלך של משרד). נקודות משקפות רווחה הכוללת של

האנשים ושנרכשו על ידי להרוויח והכנסות הוצאות ל

לשפר את החיים מצב על האי שתבחר.

2 שחקן: כדי להשיג תוצאה גבוהה יותר את היריב שלך על ידי שיפור תנאי חיים

על האי שלך או על ידי שיתוף פעולה עם היריב שלך או על ידי

גורם מרד ואובדן ההכנסות על האי של היריב שלך.

1 או 2 משחק שחקן: שני המשחקים הם שיחקו לפי אותם הכללים. ב1-

משחק שחקן, לבחור אי אחד לשלוט ולהתעלם מאחרים.

CHECK הפקדים שלך

לשליטה בשמאל ISLAND:

מקשים מספרים:

0 עד 9: שורת מספר שימוש (החלק עליון של מקלדת)

ברור: מקש Delete

הזן: מפתח RETURN

מפתחות כיוון (להזיז את הסמן / סירות):

עד: מפתח W

משמאל: מפתח

למטה: S מפתח

מפתח D: ימין

ציון מפתחות:

להציג ציון כולל: מקש רווח

אוכלוסיית תצוגה (מפקד): מפתח בקרה

להציג שנה אחת האחרונה (סיבוב קודם) ציון: המקש Option

להיות זה שיקבע ימינה ISLAND (דורש מקלדת מורחבת):

מקשים מספרים:

0 עד 9: להשתמש מקלדת הנומרית (מימין של מקלדת)

מקש CLEAR (לוח מקשי מספרים): ברור

הזן: ENTER (לוח מקשי מספרים) מפתח

מפתחות כיוון (להזיז את הסמן / סירות):

עד: החץ למעלה מפתח

מימין: מפתח שמאל-חץ

למטה: מקש חץ למטה

חץ ימני: תקין

ציון מפתחות:

להציג ציון כולל: = מפתח (לוח מקשי מספרים)

אוכלוסיית תצוגה (מפקד): / מפתח (לוח מקשים מספרים)

להציג ציון בשנה שעבר אחת (סיבוב קודם): \* מפתח (מספרי

לוח מקשים)

כשאתה רואה את כותרת המשחק, לחץ על Enter

1. מקשים מספרים כדי לבחור מספר סיבובים (1-50). זה

הוא כהונתך. לאחר מכן הקש ENTER.

2. מקשים מספרים כדי לבחור אורכו של כל סיבוב (30-120

שניות). לאחר מכן הקש ENTER.

3. לפני ENTER נלחץ, מספרי הקשת יכולים להימחק על ידי

לחיצת CLEAR.

כאשר משחק מתחיל, אתה תראה שני איים

בחלק התחתון של המסך הם ארבעה מספרים. מימין לשמאל, אלה

הם:

"מטילי זהב" בנגן 1 אוצר

סיבובים שנותרו במשחק (כולל סיבוב נוכחי)

זמן שנותר בסיבוב נוכחי

"מטילי זהב" בנגן אוצר 2

אתה יכול גם לראות:

ענני גשם (לבן)

ספינות פיראטים (שלושה תרנים)

סופות טרופיות (עננים כהים)

בתי ספר של דגים (קבוצות של נקודות באוקיינוס)

הוריקנים (לבן, ספינינג)

המחשב שולט האלמנטים הללו, שבאים והולכים באופן אקראי.

שלפיה ISLAND הממלכה שלך

אתה מנצח על ידי צבירת נקודות, לא כסף. מטילי הזהב שלך הם

אמור להיות בילה. כל שחקן מתחיל את המשחק עם 100 מטילי זהב.

בחר פריטים לרכישה באמצעות המספרים שלהלן:

1. FORT (50 מטילי זהב). הגנה: משמרות מסביב שטח קרקע

נגד מורדים. משמרות סירות דיג סמוכות נגד פירטים ו

סירות PT של היריב.

2. מפעל (40 מטילי זהב). הכנסה: מרוויחה לפחות 4 מטילי זהב ל

סיבוב. (עוד כרווחתם של אנשים מגדילה.) עליות זיהום

שיעור תמותה.

3. עכו גידולים (3 מטילי זהב). הכנסה / נקודות: כל הזנות עכו

כ. 500 אנשים. כשירד גשם על, תשואות הוסיפו הכנסות

(כ. בר זהב 1 לעכו). חיים ממוצע של דונם של גידולים הוא 3

סיבובים, אך מספר זה משתנה.

4. בית ספר (35 מטילי זהב). הכנסה / נקודות: עליות רווחתם של

אנשים ופריון של מפעלים.

5. חולים (75 מטילי זהב). מגדיל אוכלוסייה ומאוד

מגביר את הפרודוקטיביות מפעל.

פרויקט 6. דיור (60 מטילי זהב). נקודות: עליות הרמוניה ב

אי על ידי דיור 500 אנשים.

7. חיילים מורדים (30 מטילי זהב). תוקפנות: יריב הסיבה להפסיד

נקודות או הכנסה.

8. PT סירה (40 מטילי זהב). הגנה / תוקפנות: שומרים שלך

סירת דיג נגד פירטים. כיורים סירת הדיג של היריב.

סירת דיג 9. (25 מטילי זהב). הכנסה / נקודות: באופן אוטומטי הזנות

500 אנשים ומרוויח בר זהב 1 בכל סבב. אם עבר על בית ספר של

דגים, מרוויח בר זהב 1 לכל שנייה שנותרו על דגים. יכול להיות

טובעו על ידי פירטים, סירות PT או הוריקנים.

השתמש במקשי הכיוון כדי למקם את הסמן מעל האזור שלך

אי שבו אתה רוצה לבנות או גידולי צמח. אין להשתמש בסמן

למקום מורדים באי של היריב שלך או לקנות סירה. מורדים הם

ממוקם באופן אקראי על ידי המחשב וסירות יופיעו באופן אוטומטי ב

נמל האי שלך בעת רכישה.

בדוק האוצר שלך כדי לוודא שיש לך מטילי זהב מספיק כדי לקנות

הפריט שאתה רוצה. לחץ על מספר הפריט, ולאחר מכן ENTER.

סמל הפריט יופיע באי שלך שבו הסמן היה

מיקומו. העלות תקוזז מהאוצר שלך.

אתה יכול לרכוש פריטים בכל עת במהלך כל סיבוב, כל עוד

יש לך מספיק כסף. (אם אתה מנסה לקנות עם מספיק כסף,

אתה לא מקבל כלום אבל ראז.)

בסוף הסיבוב, כל הפעולה קופאת לכמה שניות. אתה שומע

אות "מעלה של הזמן". שינויי תצוגת אוצר שלך כדי להראות את הציון שלך

לסיבוב האחרון (נקודות צברו), ואז הציון הכולל שלך עד כה. מתי

המשחק יתחדש, פעולה מרימה בו הפסיק. האוצר שלך

תצוגה חוזרת, עם רווחים מכל הסיבוב האחרון הוסיף.

לעקוב אחר הציון ואוכלוסייה שלך

בדוק ציון או אוכלוסייה כל עת במהלך סיבוב באמצעות הניקוד

מפתחות (ראה בדיקת הפקדים שלך, לעיל).

אתה באופן אוטומטי להרוויח 10 מטילי זהב בכל סבב, אפילו אם אתה עושה

שום דבר במהלך הסיבוב ש.

להיות מודע לספירת המפקד שלך, כך שאתה יכול לספק מספיק

מזון, דיור, בתי ספר ובתי חולים לאנשים. זכור:

פרויקט דיור 1 לאנשים 500.

סירת דיג או 1 1 דונם של גידולים לאנשים 500.

בתי חולים ובתי ספר הם תלויים בך.

KEEP חוה במזג האוויר

אתה לא יכול לשלוט בזה, אבל אתה יכול לנסות לחזות אותו.

סופות גשם לעזור הגידולים שלך לגדול. נסה מפעל שבו הגשם

בתדירות הגבוהה ביותר נופל. אין נתיבי סט לגשם, אבל אתה יהיה

שם לב דפוסים כלליים.

סופות טרופיות להביא מבול. הם עשויים גם לעזור גידולים שלך

או להרוס אותם. במקרים נדירים, הם עלולים להרוס את בניין או

סירה.

הוריקנים בדרך כלל להניח פסולת לכל דבר בדרכם. דייג

סירות יהיו שקועות אם נע, אבל יש לו סיכוי לשרוד אם

מעוגן. יש דבר אחר שעליו ההוריקן עובר 2/3

סיכוי מפולס. כמו בחיים אמיתיים, מהר יותר מהלכי הוריקן,

פחות הנזק שהיא גורמת.

לעמוד על משמר נגד המורדים

אם האנשים לא מרוצים, המורדים עלולים לצוץ על האי שלך.

היריב שלך יכול גם לשלם להקים מורדים על האי שלך. (ו

אתה יכול לעשות את אותו הדבר ליריב שלך.) מורדים מופיעים באופן אקראי

נקודות, הורס כל דבר שעליו הם נוחתים. שלום יכול להיות

שוחזר רק על ידי הגדלת רווחתו של העם. סיעת מורדים

לאחר מכן נעלמים, בדרך כלל בתוך סיבוב אחד.

FORT מגן כל דבר ברדיוס של אחד-סמן סביב עצמו

(כולל סירות, אם המצודה היא על קו החוף).

השט את הספינות שלך

לשליטה בסירת הדיג או סירת PT שלך, להזיז את הסמן מעל

סירה, לאחר מכן לחץ על 0 (אפס). הסמן ייעלם ואתה תהיה

תוכל להשתמש במקשי הכיוון להעביר את הסירה שלך.

אם יש לך סירה שעגנה בנמל שלך, אתה חייב לעבור את זה לפני

אתה יכול לקנות סירה אחרת.

תיזהר ברים חול בלתי נראים ליד קווי החוף. הם יכולים

להאט אותך כאשר אתה מנסה להעביר במהירות. הימנע חול

ברים על ידי הזזת במקביל לחוף בכל ההזדמנות אפשרית.

להחזיר את השליטה של ​​הסמן, לחץ 0 (אפס). הסמן

להופיע שוב ואתה יכול להזיז אותה, תוך שימוש במקשי הכיוון. הסירה

יעוגן במיקום הנוכחי שלה (למעט באינץ 'תחתית

המסך שבו הציון מוצג).

ברגע שסירה מעוגנת, זה לא יעבור. עדיין סירת דיג יכולה

דגים (אם הוא מעל בית ספר של דג) ... או להיות שקוע, כך טוב שלא להשאיר אותו ב

מים פתוחים. PT סירה לא יכולה לתקוף כאשר מעוגנת ... אבל זה יכול להיות

שקוע.

פיראטים ובסירות PT

\* סירת PT יכולה לשקוע ספינת הדיג של יריב על ידי כובש את אותו

חלל.

\* סירות PT לא יכולות לשקוע ספינות פירטים או סירות PT אחרות.

\* סירות PT יכולות לעצור את ספינות פירטים על ידי הזזת מולם. השתמש בPT

סירה כדי להגן על ספינת דיג בנמל.

\* יכולות להיות רק שקועות סירות PT ידי הוריקנים או סופות טרופיות (נדירות).

\* סירות PT לא יכולות לדוג.

\* אתה לא יכול לשלוט הוא סירת PT וסירת דיג באותו הזמן.

\* יכולים להיות רק על ידי שודדי שקועים הוריקנים או סופות טרופיות (נדירות).

\* שודדי יכולים לשקוע סירות דיג על ידי כובש את אותו המרחב.

כיצד לזכות בפרס של המושל

1. התחל עם מספר גדול יותר של סבבים קצרים יותר (30 - 45 שניות),

מאז רווחים ונקודות מתווספים כל סיבוב.

2. קנה סירת דיג בסיבוב הראשון, ולהיאחז בו. זה רק

מקור הכנסה שאתה באמת יכול לשלוט.

3. קבלו דיור שהוקם בתחילת המשחק, ואז ללכת למפעל.

זכור כי מפעלים לגרום האטה באוכלוסייה.

4. בתי חולים להגדיל באופן משמעותי את הפרודוקטיביות, אבל הם גם להגביר את

אוכלוסייה. מאז ערך הנקודה של כל שיפור בודד

יורד ככל שגידול באוכלוסייה, שמור בניית בית חולים לסוף

במשחק.

5. האם השתילה שלך מוקדם בסיבוב. גידולים ניטעו מאוחר עשויה

להיעלם ברגע שהסיבוב מסתיים.

6. אל overplant. גידולים הם מקור אמין של הכנסה, שכן

הם תלויים בגשם. הם גם דורשים replanting.

7. אל תפילו עוגן לארוך בחלק השמאלי העליון של מסך. את כל

הוריקנים מקורן כאן.

8. להתכונן לאפשרות של תוקפנות. לבנות העיר שלך ב

המעגל עם חלל שנותר במרכז למבצר, כך שהוא יכול להגן על

העיר כולה במידת צורך.

9. אל תפחדו לקחת פעולה תוקפנית עצמך, אם הציון שלך

נופל מאחורי היריב שלך. אבל לבנות המבצר שלך ראשון.

10. כטקטיקה שיתופית, שני שחקנים יכולים להשקיע בסירות PT מוקדם

במשחק, לאחר מכן מקם את סירות PT שבו הם יחסמו

הגעתו של פירטים. שודדי מופיעים בדרך כלל ראשון בפינות.

-----------------

(ג) 1981, 1997 Intellivision הפקות, Inc.