**MANAGE MY ISLAND**

Si vous avez déjà murmuré : «Je saurais certainement faire mieux si je dirigeais ce pays !", alors ce jeu est pour vous. MANAGE MY ISLAND vous met en charge de votre propre État insulaire. Vous contrôlez la trésorerie, l'agriculture, l'industrie, le logement, l'éducation, les hôpitaux et les militaires. Vous affectez des fonds pour créer des revenus afin d'améliorer la vie sur votre île. Si vos décisions sont sages et les gens sont heureux, vous gagnez des points. Dans le cas contraire, les rebelles commencent à infiltrer votre paradis. Il y a des chances, que vous découvriez que la direction d'un pays est plus compliquée qu'il n'y paraît.

**OBJECTIF DU JEU**

1 joueur : Pour marquer le plus de points possibles dans le nombre de tours sélectionnés (votre mandat). Les points reflètent le bien-être général de la population et sont acquis en gagnant et dépensant les recettes pour améliorer le bien-être de vivre sur l'île que vous avez sélectionnée.

* On proposera un mode seul, le but est de faire un maximum de points et de stocker ce score.
* On proposera un mode contre une IA, le but sera de faire le maximum de points et de battre l’IA.

2 Joueur : Vous vous démarquerez de votre adversaire en améliorant les conditions de vie sur votre île, soit en coopérant avec votre adversaire ou en provoquant la rébellion et la perte de revenus sur l'île de votre adversaire.

1 ou 2 joueurs : Les deux modes sont régies par les mêmes règles.

world[0..512,0..512] int int

globalPleasure int

nbPeople int

**QUAND VOUS VOYEZ LE TITRE DU JEU**

C’est le moment de paramétrer les options de départ du jeu.

1. Utilisez les touches numériques pour sélectionner le NOMBRE DE JOURS (5-50). Ceci est votre mandat. (mandatory[5..50] int)

2. Utilisez les touches numériques pour sélectionner la durée de chaque jour (de 30 à 120 secondes. (duration[30..120] int)

*La durée totale du jeu sera pour un joueur de nbJour\*durée + (quelques secondes pour l’IA)*

*La durée totale du jeu sera pour deux joueurs de 2\*(nbJour\*durée)*

3. Utilisez les touches numériques pour sélectionner votre ILE (choix entre 10 îles a configuration et situation géographique différente). (numIsland int)

**QUAND le jeu commence, vous verrez deux îles**  
Au bas de l'écran trois chiffres. De gauche à droite, ce sont :  
  
« barres d'or » dans la trésorerie. (treasure int => init=100)

Nombre de jour restant dans le jeu (y compris le cycle actuel) (nbLeftDays int)  
Temps restant dans le cycle actuel (nbLeftSec int)  
  
  
Vous pouvez également voir:  
  
nuages de pluie (blanc) (cloudPosX int, cloudPosY int, cloudStrong int, cloudSpeed int,cloudDirX int , cloudDirY int)  
navires pirates (trois mâts) (piratesPosX int, piratesPosY int, piratesStrong int, piratesSpeed int,piratesDirX int , piratesDirY int, piratesAttack boolean)  
Les tempêtes tropicales (les nuages sombres) (tropicalPosX int, tropicalPosY int, tropicalStrong int, tropicalSpeed int,tropicalDirX int , tropicalDirY int)  
Banc de poissons (groupes de points dans l'océan) (fishesPosX int, fishesPosY int, fishesSpeed int,fishesDirX int , fishesDirY int, fishesNumber int)  
Ouragan (blanc, en rotation) (hurricanPosX int, hurricanPosY int, hurricanStrong int, hurricanSpeed int,hurricanDirX int , hurricanDirY int)  
  
L'ordinateur contrôle ces éléments, qui vont et viennent au hasard dans le jeu.

**RÉGISSEZ EN MAITRE VOTRE ILE**

Vous gagnez en accumulant des points (globalPoints int), pas d'argent. Vos lingots d'or sont destinés à être dépensé. Chaque joueur commence le jeu avec 100 lingots d'or.

Sélectionnez les articles à acheter en utilisant les numéros ci-dessous :

1. FORT (50 lingots d'or). Protection : gardes entourant la superficie des terres contre les rebelles. Protège les bateaux de pêche à proximité contre les pirates et les bateaux de PT de l'adversaire.FORT(price int=50, fortPosX int, fortPosY int, protectDistance int)

2. FACTORY (40 lingots d'or). Revenu : gagne au moins 4 bars d'or par jour. (Plus encore si le bien-être des personnes augmente.) Augmente la pollution et le taux de mortalité. .FACTORY(price int=40, factoryPosX int, factoryPosY int, productivity int, earns int>=4, static factoryPolution++ int)

3. ACRE DES CULTURES (3 lingots d'or). Revenu / Points : Chaque acre nourri environ 500 personnes. Lorsque plu sur, les rendements augmentent les revenus (Env. 1 bar d'or par acre). Durée de vie moyenne d’une acre de cultures est 3 jours, mais ce nombre varie. CROPS(price int=3, cropsPosX int, cropPosY int, earns int>=1, productivity int, age int, static pleasure++ int)

4. SCHOOL (35 lingots d'or). Revenu / Points : Augmente le bien-être des gens et la productivité des usines. SCHOOL(price int=35, schoolPosX int, schoolPosY int, static pleasure++ int)

5. HOSPITAL (75 lingots d'or). Augmente la population et augmente fortement la productivité des usines. HOSPITAL(price int=75, hospitalPosX int, hospitalPosY int, static pleasure++ int)

6. PROJET DE LOGEMENT (60 lingots d'or). Points : Augmente l'harmonie sur île par le logement 500 personnes max. HOUSING(price int=60, housingPosX int, housingPosY int, static pleasure++ int, nbPeople int<=MAX\_PEOPLE)

7. SOLDATS REBELLES (30 barres d'or). Agression : Inflige à l’adversaire des pertes de points ou de revenus. . REBELS(price int=30, rebelsPosX int, rebelsPosY int, rebelsStrong int)

8. PT BOAT (40 Les barres d'or). Protection / Agression : protège votre bateau de pêche contre les pirates. Et permet de couler les bateaux de pêche de l'adversaire. PTBOAT(price int=40, ptboatPosX int, ptboatPosY int, ptboatSpeed int, ptboatDirX int ptboatDirY int, ptboatAnchor boolean)

9. BATEAU DE PÊCHE (25 lingots d'or). Revenu / Points : alimente automatiquement 500 personnes et gagne 1 bar d'or par jour. Si déplacé sur un banc de poissons, gagne 1 bar d'or pour chaque seconde restant sur le poisson. Peuvent être coulé par des pirates, des bateaux PT ou les ouragans. FISHINGBOAT(price int=25, fsboatPosX int, fsboatPosY int, fsboatSpeed int, fsboatDirX int fsboatDirY int, fsboatAnchor boolean)

Utilisez les touches de direction pour positionner le curseur sur la zone de votre île où vous voulez construire ou implanter des cultures de plantes.

NE PAS utiliser le curseur pour placer les rebelles sur l'île de votre adversaire ou pour acheter un bateau. Les rebelles sont placés de façon aléatoire par l'ordinateur et les bateaux apparaissent automatiquement dans le port de l'île lors de l'achat.

Vérifiez votre trésorerie pour vous assurer que vous avez suffisamment de lingots d'or pour acheter l'élément que vous voulez.

Le symbole de l'article apparaîtra sur votre île où le curseur était positionné. Le coût sera déduit de votre trésorerie.

Vous pouvez acheter des articles à tout moment au cours d'une journée, aussi longtemps que vous avez suffisamment de fonds. (Si vous essayez d'acheter avec des fonds insuffisants, vous n’obtenez rien, mais un message d’insulte.)

A la fin d'un tour, toute action se fige pendant quelques secondes. Vos changements d'affichage de trésorerie et votre score pour le dernier tour (points marqués), et votre score total à ce jour. Quand le jeu reprend, l'action reprend là où il s’est arrêté.

**GARDER UNE VEILLE SUR LA MÉTÉO**

METEO(meteoPosX int, meteoPosY int, meteoDirX int, meteoDirY int, meteoType [Cloud, Tropical, Hurrican], meteoSpeed int)

Vous ne pouvez pas le contrôler, mais vous pouvez essayer de l'anticiper.

ORAGES DE PLUIE aide vos cultures à pousser. Essayez de planter là où la pluie tombe le plus souvent. Il n'y a pas de chemins particuliers pour la pluie, mais vous remarquer les tendances générales.

TEMPÊTES TROPICALES apporte un déluge. Ils peuvent soit aider vos cultures  
ou les détruire. En de rares occasions, ils peuvent détruire un bâtiment ou un bateau.

OURAGANS Sèment habituellement des déchets sur leur passage. Les bateaux de Pêche seront coulés si en déplacement, mais ils ont une chance de survivre s’ils sont ancrés. Tout le reste sur lequel l'ouragan passe à 2/3 chance d'être nivelé. Comme dans la vraie vie, plus vite un ouragan se déplace, le moins de dégâts il inflige.

**SOYEZ EN GARDE CONTRE LES REBELLES**

Si les gens ne sont pas satisfaits, les rebelles peuvent surgir sur votre île.  
Votre adversaire peut aussi payer pour établir des rebelles sur votre île. (Et vous pouvez faire la même chose à votre adversaire.) Les rebelles apparaissent au hasard des points, détruire quoi que ce soit sur lequel ils débarquent. La paix ne peut être restaurée seulement en augmentant le bien-être du peuple. Une faction rebelle ensuite disparaît, habituellement dans un seul tour.

Un FORT protège tout dans un rayon d'un curseur autour de lui (y compris les bateaux, si le fort est sur le rivage).

**GARDER VOS NAVIRES EN NAVIGATION**

Pour contrôler votre bateau de pêche ou bateau PT, déplacer le curseur sur le bateau, puis appuyez sur 0 (zéro). Le curseur disparaît et vous pourrez utiliser les touches de direction pour déplacer votre bateau.

Si vous avez un bateau amarré dans votre port, vous devez le déplacer avant de pouvoir en acheter un autre.

Attention aux bancs de sable invisibles à proximité des lignes de rivage. Ils peuvent vous ralentir lorsque vous essayez de déplacer rapidement. Évitez les bancs de sable en déplaçant parallèlement au rivage chaque fois que possible.

Pour reprendre le contrôle du curseur, appuyez sur 0 (zéro). Le curseur réapparait et vous pouvez le déplacer, en utilisant sur les touches de direction. Le bateau sera ancré à sa position actuelle.  
  
Une fois qu'un bateau est ancré, il ne bouge plus. Un bateau de pêche peut encore  
poissons (s’il est sur un banc de poissons) ... ou être coulé, donc il vaut mieux ne pas le laisser au large. Un PT BOAT ne peut pas attaquer au mouillage ... mais il peut être  
coulé.

**PIRATES ET BATEAUX PT**

\* Un bateau PT peut couler le bateau de pêche de l'adversaire en occupant le même  
espace.

\* Les bateaux PT ne peuvent pas couler des navires de pirates ou d'autres bateaux PT.

\* Les bateaux PT peuvent arrêter les navires pirates en se déplaçant en face d'eux. Utilisez un PT bateau pour protéger un bateau de pêche dans le port.

\* Bateaux PT peuvent SEULEMENT être coulés par des ouragans ou des tempêtes tropicales (rares).

\* Les Bateaux PT ne peuvent pas pêcher.

\* Vous ne pouvez pas contrôler le bateau PT et le bateau de pêche en même temps.

\* Les pirates peuvent SEULEMENT être coulés par des ouragans ou des tempêtes tropicales (rares).

\* Les pirates peuvent couler des bateaux de pêche en occupant le même espace.

**COMMENT GAGNER LE PRIX DU GOUVERNEUR**

1. Commencez avec un plus grand nombre de tours plus courts (30 - 45 secondes),   
puisque les gains et les points sont ajoutés à chaque tour.

2. Acheter un bateau de pêche dans le premier tour, et accrocher vous a lui. C'est la seule  
source de revenu que vous pouvez vraiment contrôler.

3. Obtenir un logement mis en place au début du jeu, puis construire une usine.  
Rappelez-vous que les usines provoquent un ralentissement de la population.

4. Les hôpitaux augmentent considérablement la productivité, mais ils augmentent aussi  
la population. Étant donné que la valeur du point de chaque amélioration individuelle  
DIMINUE dès que l'augmentation de la population se produit, gardez la construction de l'hôpital pour la fin du jeu.

5. Faites votre plantation au début de la ronde. Les cultures plantées en retard peuvent  
disparaissent dès que le tour se termine.

6. Ne pas sur planter. Les cultures sont une source fiable de revenus, puisqu’elles dépendent de la pluie. Ils ont également besoin de replantation.

7. Ne pas laisser tomber l'ancre trop longtemps dans la partie supérieure gauche de l'écran. Tous les ouragans démarrent de là.

8. Préparez-vous à la possibilité d'une agression. Construisez votre ville dans un  
cercle avec un espace laissé dans le centre d'un fort, de sorte qu'il peut protéger la ville si nécessaire.

9. Ne pas avoir peur de prendre des mesures énergiques vous-même, si votre score  
tombe derrière votre adversaire. Mais construisez votre fort en premier.

10. Comme une tactique coopérative, les deux joueurs peuvent investir dans des bateaux PT tôt dans le jeu, puis positionner les bateaux PT où ils vont bloquer l’  
arrivée des pirates. Les pirates apparaissent généralement d'abord dans les coins.