**סיפור לקוח**

#### שם הפרויקט:

**Utopia the game 2016 version**

**ראשי פרקים פוטנצילים:**

[תיאור המשחק 4](#_Toc451009857)

[חוקי המשחק 5](#_Toc451009858)

[השחקן/נית 5](#_Toc451009859)

[הסביבה 8](#_Toc451009860)

[מצבי משחק 10](#_Toc451009861)

[משחק רגיל 10](#_Toc451009862)

[משחק למידה 10](#_Toc451009863)

[תפריטי המשחק 11](#_Toc451009864)

[מסך ראשי 11](#_Toc451009865)

[במסך "משחק חדש" 11](#_Toc451009866)

[מסך/לוח המשחק 11](#_Toc451009867)

[תפריט בניינים 12](#_Toc451009868)

[תפריט ניהול משחק 12](#_Toc451009869)

[מסך שמירת משחק(מתפריט ניהול משחק) 12](#_Toc451009870)

[מסך טעינת משחק(מתפריט ניהול משחק) 12](#_Toc451009871)

[מסך הגדרות(מתפריט ניהול משחק) 12](#_Toc451009872)

[מסך טעינת משחק(מתפריט ראשי) 13](#_Toc451009873)

[מסך הגדרות(מתפריט ראשי) 13](#_Toc451009874)

[מסך טבלת שיאים 13](#_Toc451009875)

[הערות לבניית הדמו 16](#_Toc451009876)

# תיאור המשחק

המחשק אוטופיה הוא משחק האסטרטגיה בזמן אמת הראשון למחשב שנוצר ב1981 על ידי דון דגלו. ממנו צמח הז'אנר משחקי האסטרטגיה למחשב ורואים השפעות שלו על המשחקים החדש של היום.

בגרסה הזאת של המשחק יתואם לחומרה ולתוכנה (מערכות הפעלה, מנוע משחק) של היום, ותיישר קוו עם הסטנדרטים של היום בדרך אינטראקציה של השחקן עם המשחק דרך ממשק משתמש משופר ונוח יותר, הוטקי-hotkeys ושימוש נכון במקלדת+ עכבר. המשחק היה לשחקן/נית יחיד/יה כאשר הוא/היא יכול/ה לשחק נגד הזמן או נגד המחשב כדי להסיג את הציון הכי גבוהה.

המטרה לעשות משחק פרסומי בחשיבה שהוא היה כרטיס ביקור שלי להצגה של הפרוייקט ולעתיד. הוא חייב להיות קל ללמידה, נוח לשימוש וכיפי למשחק. ברמה המקצועית הקוד והתצוגה שלו חייבים להיות רשמיים ומרשימים כי בסופו של דבר אני רוצה לעשות רושם חיוב גם בעזרת פוזה. או במילים אחרות אני רוצה לראות ולהראות שאני מסוגלת לבנות משחק ברמה מקצועית.

אנשים שרוצים לקנות את המשחק יוכלו לעשות זאת דרך החנויות האינטרנטיות כמו GOG וSTEAM ותהליך ההתקנה שלו יותאם לשירותים של החנות. אם בעלי/ות עניין לא ירצו לקנות בחנות כזאת הם/ן יוכלו להשיג את המשחק באתר המשחק (שלא יהיה קיים זה בשביל הקטע), בכל מקרה המשחק יהיה בלי DRM. בזמן התקנה תהיה אפשרות לבעל/ות העניין לבחור על איזה כונן להתקין את המשחק והאם היה לו קיצור דרך על שולחן העבודה. המשחק יתאם לבעלי במחשב עם מערכת הפעלה של חלונות 7 ומעלה. (לא יהיה מחובר לאינטרנט) (עוד הגדרות בהמשך)

## ציוד חומרה ותוכנה (שפה, חבילות תוכנה וכו') הנדרשים לביצוע הפרויקט:

**מפרט חומרה:**

* מערכת PC הכוללת מחשב , מסך , מקלדת ועכבר.
* דיסק קשיח בנפח של 100G לפחות לצורך ביצוע גיבויים .
* מעבד גרפי המובנה במעבידים החדשים או בכרטיס מסך.
* זיכרון בגודל 2GB.
* חיבור אינטרנט (אופצונלי).

**מפרט תוכנה:**

* מערכת הפעלה 7 ומעלה.
* מנועה המשחק unity והכלי הפיתוח שבאים איתו.
* SQLאו דרך אחרת לשמור קבצים.

אמצעי אחסון:

* זיכרון פנימי של המחשב.

# חוקי המשחק

לוח/מסך המחשק עצמו הוא שני איים בים והשחקן/נית מקבל/ת שליטה על אחד מהם באופן רנדומלי. מטרת המשחק היא לנהל את האי ואת האוכלוסייה שבו כך שתיבצר אוטופיה, משמע לצבור מס' נקודות אושר גדול יותר מהיריב/ה, תוך מס' התורות והזמן הקצוב שהשחקן/ית קבע מראש. (לחזור לפה איך שסגרתי את הטבלת שיאים ואיך היא עובדת) התוצאות של המשחק ושמו/ה של השחקן/נית היו רשומות בטבלת שיאים שיאתגרו לשבור ולהשתפר. שחקנים/יות יוכלו להתחרות בתורות כדי לשבר את השיאי היומי או את השיא הכללי.

לפני תחילת המשחק מופיעה מסך שבו יהיה על השחקן/נית לבחור כמה זמן יהיה לכל תור במשחק (מוגבל ל 30-120 שניות ), בכמה התורות היו במשחק (הגבלה ל 1-50 תורות) והאם ישחק נגד הזמן או המחשב.

בתחילת המשחק הלוח ריק חוץ מהתיאור הנ''ל והשחקן/ית מתחיל/ה עם 100 מטילי זהב, וכמות אוכלוסייה 100 עם יכולת הכלה 0 כי אין בתים. בכל סבב השחקן/נית מרוויח/ה 10 מטילי זהב באופן אוטומטי, אפילו אם הוא/היא עשה שום דבר במהלך הסיבוב. כדי להרוויח יותר כסף ונקודות או/ולפגוע ביריב/ה על השחקן/נית להשתמש בכל הכלים ברשותו/ה אם זה אומר לבנות בניינים סירות דייג ולהציב מורדים באי של היריב. מס' הנתינים שלך ישתנה ביחס לבחירותיך ואם הם לא היו מרוצים הם יפכו למורדים. את כל הנתונים של השחקן/נית יופיעו בבר בחלק העליון של המסך כולל השעון ונקודות האושר של היריב/יה. רצוי לעקוב אחרי בר זה כדי לדעת הצד הכי נכון בכל זמן נתון.

בנוסף השחקן/נית חייב/ת גם להתייחס לסביבותו/ה, אם מדובר במזג האוויר (ענני גשם רגילים, סערות או סופות טורנדו), לים שמסביבו/ה (בתי ספר של דגים או ספינות פיראטים) וליריבו/יה (ספינות קרב או מורדים). כל אלה יכולים להוריד או לעלות את מס' הנקודות של השחקן/נית. השחקן/נית לא יכול/ה לשלוט בזה, אבל הוא/היא יכול/ה לנסות לחזות מה יקרה ולהתכונן לכך או להגיב לכל מקרה.

בסוף כל תור ישמע ציפצוף (כמו במשחק המקורי) ואז המשחק יעצור ל5 שניות ויפיע חלון שמראה כמה נקודות אושר קיבל כל אי בתור האחרון והסכום של הנקודות לכל אי עד עכשיו כולל האחרון (עם סמיילי מתאים?). השניות ירוצו לאחור בחלק התחתון של החלון ומתי שיגיעו לאפס המשחק ימשיך כאשר מס' תור הנוכחי והזמן לתור מתאתחלים, וישמע ציפצוף (כמו במשחק המקורי). המנצח/ת הוא/היא זה/זאת שיש לו/ה הכי הרבה נקודות בסוף המשחק.

## השחקן/נית

לשחקן/נית יש תשע בניינים שהוא/היא יוכל/ה לבנות בכול זמן כל עוד יש לך מספיק כסף ומקום לשים אותו. אם את/ה מנסה לקנות פריט בלי מספיק כסף או אין מקום, את/ה לא מקבל/ת כלום ושומע/ת באז. אפשר לבנות על 28 בניינים בכל אי. לכל אחד מהם יש את המחיר יתרונות וחסרונות שלו:

* פרויקט דיור(הוטקי 'D'):
  + **עלות:** 60 כסף.
  + **תפקיד:** מגדיל את יכולת האכלה של נתינים באי על ידי דיור של 500 אנשים פר בניין. הוא לא מגדיל את כמות האוכלוסייה אבל אם בונים בניינים שכן ואין מספיק דירות הסיכוי למורדים עולה. יכול לרווחים לך נקודות אושר אם יש מחסור בדיור.
  + **נבנה על:** יבשה.
* בית ספר (הוטקי 'A'):
  + **עלות:** 35 כסף.
  + **תפקיד:** מרווחים נקודות אושר על ידי עליית רווחתם של האנשים ועוד כסף על ידי עליית האפקטיביות של המפעלים.
  + **הבנה על:** יבשה
* מפעל (הוטקי 'W'):
  + **עלות:** 40 כסף.
  + **תפקיד:** מרוויחים לפחות 4 כסף לסיבוב. אפשר להרוויח יותר זהב ככל שנתינך מאושרים יותר (עד 10 כסף פר מפעל). עליה בזיהום ובתמותה של .
  + **נבנה על:** יבשה
* בית חולים (הוטקי 'S'):
  + **עלות:** 75 כסף.
  + **תפקיד:** מגדיל אוכלוסיה ומאוד מגביר את הפרודוקטיביות מפעל.
  + **נבנה על:** יבשה
* עכו גידול/שדה (הוטקי 'E') :
  + **עלות:** 4 כסף.
  + **תפקיד:** מרוויחים נקודות. מזין כ500 אנשים. על כל שנייה (?) שיורד גשם על השדות מרוויחים 1 כסף לשדה. אורך חיים לשדה הוא 5-1 תורות, מספר זה נקבע רנדומלית.
  + **נבנה על:** יבשה
* סירת דייג (הוטקי 'X'):
  + **עלות:** 25 כסף.
  + **תפקיד:** מרוויחים נקודות על ידי הזנת 500 איש פר סירה. מרוויחים מטל זהב בכל סיבוב ומטל זהב כל שניה שהספירה על בית ספר של דגים. פיראטים, הוריקנים וספינות קרב של האויב יכולים להטביעה אותה.
  + **נבנה על:** יבשה
* מבצר (הוטקי 'Q' ):
  + **עלות:** 50 כסף
  + **תפקיד:** מגן נגד מורדים, סירות דיג סמוכות של היריבת סירות קרב של היריב ופירטים ברדיוס של אחד-סמן ממנו מגן בסביבתו
  + **נבנה על:** מופיע אוטומטית בנמל
* סירת קרב (הוטקי 'C'):
  + **עלות:** 40 כסף.
  + **תפקיד:** שומרת על סירות דייג שלך מול פירטים. מחסלות ספינות דיג של היריב.
  + **נבנה על:** מופיע אוטומטית בנמל
* מורדים (הוטקי 'Z' ):
  + **עלות:** 80 (במקור 30) כסף.
  + **תפקיד:** גורם ליריב לאבד נקודות אושר וכסף ומברה הרע נתינים. אם נתינך לא מרוצים הם יכולים להפוך למורדים עם או בלי קשר לפעילות היריב. (עדיפות להופיע במקום ריק אבל אם אין מברירה יכול להופיעה במקום בניין בהנחה שהוא לא מבצר)
  + **נבנה על:** מקום רנדומלי אצל האי השני

כדאי לבנות בניין צריך לפתוח את תפריט הבניינים ולבחור הבניין הרצוי על ידי לחיצה על הסמל או ההוטקי שלו. במקרה של ביניים אחרי הלחיצה על הסמל בהמצעות המקש השמאלי של העכבר יש לגרור את הסמל של הבניין למקום המבוקש באי שלך ולשחרר את המקש כדי לסיים את התהליך. במקרה של לחיצה על ההוטקי של הבניין יש לכוון את חץ עכבר למקום המבוקש ואז ללחוץ על ההוטקי וזה יעשה אותו אפקט.  
במקרה של סירות אם לוחצים על הסמל או ההוטקי שלו היא מופיעה בחוף/נמל של האי.  
במקרה של המורדים אם לוחצים על הסמל או ההוטקי שלו הוא מופיע במקום רנדומלי על האי של השחקן/נית היריב/ה.

אחרי שתהליך הקניה של בניינים ומורדים עובר בהצלחה מופיעה הסמל שלהם על המפה ומאז מהם מתחילים להשפיע על מהלך המשחק בלי שלשחקן/נית יש שליטה על המתרחש. כלומר אם השחקן/נית קנה/תה בית חולים כדי לעצור את התמותה של הנתינים בגלל המפעל או מצבר כדי להגן ממורדים או פירטים אין השחקן/נית יודע/ת מתי התמותה תעצר במקרה של הבית חולים או המורידים יעלמו במקרה של המבצר, אבל מובטח לשחקן/נית שזה יקרה. אם זה לא קורה זה בגלל שהשחקן/נית לא ניהלו נכון את האירוע או לא מדדו את הנתונים נכון.   
לדוגמא במקרה של המבצר אם הנתינים שלך לא היו שמחים מהתחלה הסיכוי שהמורדים ינצחו את המבצר גדול יותר אם יופיעו עוד מורדים או לא. כמובן שאם היריב/ה יוסיפו עוד מורדים הסיכוי לניצחון שלהם על מבצר גדל פי 2.  
עוד דוגמא במקרה של הבית חולים אם אין מספיק דיור או/ומזון לנתינים הם ימשיכו למות.  
אם השחקן/נית יעבירו את סמן העכבר על בניין הוא יוכל לראות בחלון קטן שנפתח בצד הבניין את הנתונים והמצב של הבניין.

במקרה של סירות יש לשחקן/נית את היכולת להשתלט עליו והחליט איפה הן היו. מקבלים שליטה על סירה על ידי לחיצה פעמיים על הסירה המבוקשת או על ההוטקי 'V'. כאשר לוחצים על 'V' השתלטות עוברת מסירה לסירה מסדר הוותק שלהם, כלומר מהסירה הראשונה שקנית המופיע על המסך עד לאחרונה. אחרי ההשתלטות השחקן/נית יוכל/תוכל להזיז את הסירה בשימוש במקשים 'W' =למלאה, 'D'=ימינה, 'A'=שמאלה ו'S'=למטה. כל עוד השחקן/נית נצא/ת במצב השתלטות הוא/היא לא יכל/ה לעשות שום דבר אחר חוץ מלהזיז את הסירה. כדי לצאת מהשתלטות על השחקן/נית לחוץ עם המקש השמאלי של העכבר פעם אחת על כל דבר אחר.   
אפשר להזיז את הסירה גם דרך לחיצה עליה עם המקש השמאלי של העכבר וגרירה של סמן העכבר למקום הרציו בים ושחרור המקש אחרי הגעה לשם. עם המקש ישוחרר על יבשה ישמע באז והסירה לא תזוז. אם התהליך נעשה כהלכה הסירה תזוז למקום המבוקש אוטומטית כאשר היא מחשבת את המסלול הקצר ביותר בלי התחשבות בפירטים, סירות קרב של היריב/ה או מזג אויר.  
תיזהר בורי חול בלתי נראים ליד קווי החוף. הם יכולים להאט אותך כאשר אתה מנסה להעביר במהירות. הימנע מהם על ידי שייט במקביל לחוף בכל ההזדמנות אפשרית.  
כאשר סירה מגיעה לידה לא משנה באיזה דרך היא תישאר שם (עוגנת) עד שיאמר לה אחרת. ברגע שסירה עוגנת, היא עדיין יכולה דגים (במקרה של סירת דיג אם היא מעל בית ספר של דג) או לשקוע מכל סיבה שהיא, כך שלא טוב להשאיר אותו במים פתוחים יותר מידי זמן בלי השגחה. סירה קרב לא יכולה לתקוף כאשר מעוגנת אבל יכולה לשקוע מכל סיבה שהיא.

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.

## הסביבה

השחקן/נית חייב/ת גם להתייחס לסביבותו/ה, אם מדובר במזג האוויר (ענני גשם רגילים או סופות טורנדו), לים שמסביבו/ה (בתי ספר של דגים או ספינות פיראטים) וליריבו/יה (ספינות קרב או מורדים). כל אלה יכולים להוריד או לעלות את מס' הנקודות של השחקן/נית. השחקן/נית לא יכול/ה לשלוט בזה, אבל הוא/היא יכול/ה לנסות לחזות אותו.

סופות גשם עוזרת לגידולים 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. . אל תפילו עוגן לארוך בחלק השמאלי העליון של מסך. את כל

*הו*ריקנים מקורן כאן.

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. (ואתה 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. שודדי מופיעים בדרך כלל ראשון בפינות.

FORT

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

-----

# מצבי משחק

## משחק רגיל

(הגדרה של....)

## משחק למידה

במשחק למידה...

# תפריטי המשחק

## מסך ראשי

העיצוב של כל המסכים חוץ מסך\לוח משחק יהיה ים שבו יאיים שיוצרים את השם של המשחק "UTOPIA 2016" ברקע כאשר כל מסך מציג את האפשרויות והנתונים שמתאימים לו. על האיים היו כל הבניינים של המשחק כאשר לפחות בניין אחד על כל אי. יהיה נחמד אם הם תחלפו באופן רנדומלי כשאר עוברים ממסך למסך.

במסך הראשי של המשחק לשחקן היה את האפשרות לעבור לתפריטים הבאים:

* משחק חדש
* טעינת משחק
* טבלת שיאים
* הגדרות

## במסך "משחק חדש"

במסך "משחק חדש" היה על השחקן לבחור בין משחק למידה (tutorial) או משחק רגיל.

אם הוא בוחר בשחק רגיל מופיעה מסך עם שלוש מלבני טקסט והוראות מעל כל אחד מה על השחקן לעשות. בראשון היה על השחקן/נית למלאה את שמו/ה. בשני למלה השחקן יכניס מס' שלם שייצג כמה שניות כל תור במשחק (מוגבל ל 30-120 שניות), ובשלישי (מתחת לראשון) מס' שלם שייצג את מס' התורות במשחק (הגבלה ל 1-50 תורות). בנוסף היו שני כפתורי רדיו כאשר שם הוא בוחר אם הוא רוצה לשחק נגד הזמן או המחשב, וכפתור אישור שעליו השחקן לוחץ אחרי שהוא מלאה את כל התנאים הנ''ל כדי שיתחיל המשחק. במידה והשחקן לוחץ על אישור בלי למלאה את כל הפרטים יוצג הודעת שגיאה שמתראה לו על כך והשדה/ות הריקים מובלטים. אם הכול מלאה מופיעה התראה על המסך ששואלת האם השחקן סגור על מה שהוא בחר ובטוח לא רוצה לשנות משהו. בהנחה שהוא לוחץ כן אז באמת מתחיל המשחק. במידה שהוא לוחץ לא יחזור התהליך עד שהוא יגיד כן.

## מסך/לוח המשחק

מסך/לוח המשחק הוא ים עם שני יאיים, ימיני ושמאלי כמו בדוגמא בהמשך. בחלק עליון של לוח המשחק מופיעה בר הנתונים של המשחק. במרכז יש את השעון (צבע צהוב) כאשר בחלק הימיני מופיעה מס' השניות שירד כל הזמן המייצג את הזמן שנשאר לתור, ובשמאלי מס' התור הנוכחי וכמה תורות נשארו.   
בצד שמאל מהשעון מופיעים הנתונים בסדר הבא (מימין לשמאל): כמות הנקודות האושר בתור הנוכחי (כמה האנשים של השחקן שמחים, ירוק או אדום תלוי באי שהשחק מקבל או עם כמות הנקודות במגמת עלייה או ירידה), כמה כסף יש לשחקן (צבע כתום) ולבסוף גודל האוכלוסייה מול כמה אוכלוסייה אפשר להכיל על האי (צבע לבן או שחור).  
בצד ימין של השעון יופיעו אותם שדות בסדר הפוך, כאשר נקודות אושר בהתחלה ובסוף גודל האוכלוסייה בסוף. השחקן לא רואה את הנתונים של האי השני חוץ מנקודות האושר.   
התיאור הנ''ל יוצא מנקודת הנחה שהשחקן קיבל את האי השמאלי אבל אם הוא מקבל את הימיני השחקן רואה את הנתונים שלו מהצד הימיני של השעון ובצד השמאלי של השעון רק את נקודות האושר של האי השני. במילים אחרות הנתונים השחקן רואה או לא רואה תלוי באיזה אי הוא מקבל .

בסוף כל תור ישמע ציפצוף (כמו במשחק המקורי) ואז המשחק יעצור ל5 שניות ויפיע חלון שמראה כמה נקודות אושר קיבל כל אי בתור האחרון והסכום של הנקודות לכל אי עד עכשיו כולל האחרון (עם סמיילי מתאים?). השניות ירוצו לאחור בחלק התחתון של החלון ומתי שיגיעו לאפס המשחק ימשיך כאשר מס' תור הנוכחי והזמן לתור מתאתחלים, וישמע ציפצוף (כמו במשחק המקורי).

בחלק התחתן המרכזי של המסך היה שני שליש אלפסה שתחולק לשנים שבכל אחד מהם ציור (וצבע?) שונה: בראשון העליון יהיה ציור של בית, בשני יהיה שלושה קווי מאוזנים מקבילים זה לזה. הבית מסמל בניינים(יכול ליפתח עם המקש 'רווח'), הקווים מסמלים את תפריט ניהול משחק (יכול ליפתח עם המקש 'ESC'). כשהשחקן לחוץ על אחד הסמלים עם העכבר או על המקש של הסמל (הוטקי – hotkeys) יפתח התפריט של הפריטים המיוצגים על ידי הסמל.

## תפריט בניינים

בתפריט של הבניינים מופעים כל מה שהשחקן יכול לקנות בכסף כלומר הבניינים, סירות ומורדים.  
בעת הלחיצה על סמל או על ההוטקי יופיע טבלה במרכז המסך בגודל 3X3 כאשר בכל ריבוע יש סמל המיצג בניין מסוים. הם מסודרים בשלישיות באופן הבא (משאל לימין): בראשון מבצר (הוטקי 'Q' ), מפעל (הוטקי 'W') ועכו גידול/שדה (הוטקי 'E'). בשני האמצעי בית ספר (הוטקי 'A'), בית חולים (הוטקי 'S') ופרויקט דיור(הוטקי 'D'). ובאחרון מורדים (הוטקי 'Z' ), סירת דייג (הוטקי 'X') וסירת קרב (הוטקי 'C').

## תפריט ניהול משחק

אחרי לחיצה על הסמל או ההוטקי של תפריט ניהול משחק יעצור ויפתח חלון עם שש כפתורים מלאה למאטה: "שמירת משחק", "טעינת משחק", "חזרה למשחק", "הגדרות", "יציאה לתפריט ראשי" ו"יציאה מהמשחק לשולחן העבודה".

## מסך שמירת משחק(מתפריט ניהול משחק)

כאשר לוחצים על "שמירת משחק" מופיעה חלון שבוא רשימה של שמירות קודמות, מקום להכניס טקסט וכפתורים צור ושמור. בהנחה שהרשימה ריקה או השחקן רוצה ליצור שמירה חדשה הוא צריך להכניס את שם השמירה החדשה בתיבת הטקסט וללחוץ על צור. כדי לשמור עליו ללחוץ על שמירה מהרשימה וללחוץ על שמור. אחרי שלחץ על שמור החלונות נעלמים מופיע סימן שמאשר שהמשחק נשמר ואחר כך המשחק חוזר לפעול מהמקום שהוא נעצר.

## מסך טעינת משחק(מתפריט ניהול משחק)

כאשר לוחצים על "טעינת משחק" מופיע אותה רשימה רק עם כפתור אחד: טען. בשביל לטעון שמירה השחקן בוחר אחת ולוחץ על הכפתור עם העכבר. לאחר מכאן עוברים למסך טעינה שבסופו ממשכים את המשחק ממקום השמירה.

## מסך הגדרות(מתפריט ניהול משחק)

כאשר לוחצים על "הגדרות" נפתח תפריט האגדרות. שים לב שבישביל רוב הגדרות יעבדו צריך לאתחל את המשחק.  
כאשר לוחצים על "יציאה לתפריט הראשי" יצאים לתפריט הראשי. שים לב שכל התקדמות מהשמירה האחרונה עד לחיצה על כפתור זה נחמקה.   
כאשר לוחצים על " יציאה מהמשחק לשולחן העבודה " יצאים מהמשחק לשולחן העבודה. שים לב שכל התקדמות מהשמירה האחרונה עד לחיצה על כפתור זה נחמקה.

## מסך טעינת משחק(מתפריט ראשי)

## מסך הגדרות(מתפריט ראשי)

## מסך טבלת שיאים

במסך זה היה שני טבלאות: אחד למשחק מול המחשב והשנייה מול הזמן.

בראש כל טבלה יופיע מס' הנקודות הכי גבוה שאוג עד כה, מס' התורות, הזמן לכל תור ושם השחקן/נית שהסיגו את זה. (יש פה בעיה של הוגנות ויכולת מדידה של הדברים אבל זרמי אם זה לבנתיים).

מתחתיו שדה זה יופיע מס' הנקודות הכי גבוה שאוג באותו יום עם מס' התורות, הזמן לכל תור ושם השחקן/נית שהסיגו את זה. ומתחת לזה השיאים הפחות טובים. (יש פה בעיה של הוגנות ויכולת מדידה של הדברים אבל זרמי אם זה לבנתיים).מפרט מקשים

# 

תמונה מייצגת של המשחק המקורי:



# הערות לבניית הדמו

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.