**סיפור לקוח**

#### שם הפרויקט:

**Utopia the game 2016 version**

**ראשי פרקים פוטנצילים:**

[מטרת הפרויקט: 4](#_Toc450915114)

[תיאור המשחק : 4](#_Toc450915115)

[הערות על חוקי המשחק המקורי לערוך ולעביר למלאה: 6](#_Toc450915116)

[הערות לבניית הדמו 12](#_Toc450915117)

# 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 (ממשק משתמש משופר ונוח יותר, הוטקי-hotkeys, שימוש 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.

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. (עוד הגדרות בהמשך)

# 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. המנצח הוא זה שיש לו הכי הרבה נקודות בסוף המשחק.

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 עליו/ה להשתמש בכל הכלים ברשותו/ה אם זה אומר לבנות בניינים סירות דייג ולהציב מורדים באי של היריב.

## השחקן/נית

לשחקן/נית יש תשע בניינים שהוא/היא יוכל/ה לבנות בכול זמן כל עוד יש לך מספיק כסף ומקום לשים אותו. לכל אחד מהם יש את המחיר יתרונות וחסרונות שלו:

* פרויקט דיור(הוטקי 'D'):
  + **עלות:** 60 זהב.
  + **תפקיד:** מגדיל את יכולת האכלה באי על ידי דיור של 500 אנשים פר בניין. יכול לרווחים לך נקודות אם יש מחסור בדיור.
* בית ספר (הוטקי 'A'):
  + **עלות:** 35 זהב.
  + **תפקיד:** מרווחים נקודות על עליות רווחתם של האנשים ופריון של המפעלים.
* מפעל (הוטקי 'W'):
  + **עלות:** 40 זהב.
  + **תפקיד:** מרוויחים לפחות 4 מטילי זהב לסיבוב. אפשר להרוויח יותר זהב ככל  
     שנתינך מאושרים יותר. עליה בזיהום ובתמותה.
* בית חולים (הוטקי 'S'):
  + **עלות:** 75 זהב.
  + **תפקיד:** מגדיל אוכלוסיה ומאוד מגביר את הפרודוקטיביות מפעל.
* עכו גידול/שדה (הוטקי 'E') :
  + **עלות:** 3 זהב.
  + **תפקיד:** מרוויחים נקודות. מזין כ500 אנשים. כיורד גשם על השדות מרוויחים   
     מטיל זהב לשדה. אורך חיים ממוצע לשדה הוא 3 סיבובים, אך מספר זה משתנה.
* סירת דייג (הוטקי 'X'):
  + **עלות:** 25 זהב.
  + **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.
* מבצר (הוטקי 'Q' ):
  + **עלות:** 50 זהב
  + **תפקיד:** מגן נגד מורדים, סירות דיג סמוכות של היריבת סירות קרב של היריב ופירטים ברדיוס של אחד-סמן ממנו מגן בסביבתו
* סירת קרב (הוטקי 'C'):
  + **עלות:** 40 זהב.
  + **תפקיד:** שומרת על סירות דייג שלך מול פירטים. מחסלות ספינות דיג של היריב.
* מורדים (הוטקי 'Z' ):
  + **עלות:** 30 זהב.
  + **תפקיד:** גורם ליריב לאבד נקודות וזהב. אם נתינך לא מרוצים הם יכולים להפוך   
     למורדים עם או בלי קשר לפעילות היריב.

## 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.

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.

FORT

(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 במים 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.

-----

היה מס' תורות או זמן מוגבל עד שהאוכלוסייה תצמיח מורדים עקב כך

מקבל וכל שינוי אם בניית בנים או הופעה של כיתת דגים או סופות יופיעו על המסך לפי מנגנונים שיתוארו בהמשך. כל שחקן

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).

שבה הוא מעוניין לשחק, את מס' התורים והזמן לכל תור.

## תיאור המשחק :

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

אם הוא בוחר בשחק רגיל מופיעה מסך עם שני מלבני טקסט והוראות מעל כל אחד מה על השחקן לעשות. בראשון למלה השחקן יכניס מס' שלם שייצג כמה שניות כל תור במשחק (מוגבל ל 30-120 שניות), ובשני (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 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).

(להמשיך מכאן) 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.

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').   
כאשר רוצים לבנות בניין אפשר ללחוץ על הסמל או ההוטקי שלו. במקרה של בניים יש לגרור את הסמל של הבניין למקום המבוקש באי שלך בעזרת לחיצה על המקש השמאלי של העכבר ושחרור המקש כדי לסיים את התהליך. אפשר לכוון את חץ עכבר למקום המבוקש וללחוץ על ההוטקי של הבניין וזה יעשה אותו אפקט.  
במקרה של סירות התהליך דומה רק אפשר למקם את הסירה רק על חוף האי של השחקן.  
במקרה של המורדים עם לוחצים על הסמל או ההוטקי שלו הוא מופיע במקום רנדומלי על של השחקן היריב. פירוט על כל הבניינים בהמשך.

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".  
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.  
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.  
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.

במשחק למידה...

## הערות על חוקי המשחק המקורי לערוך ולעביר למלאה:

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.

------

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.

-------

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.

אם הוא בוחר במישחק לימוד... (להמשיך כאן)



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.