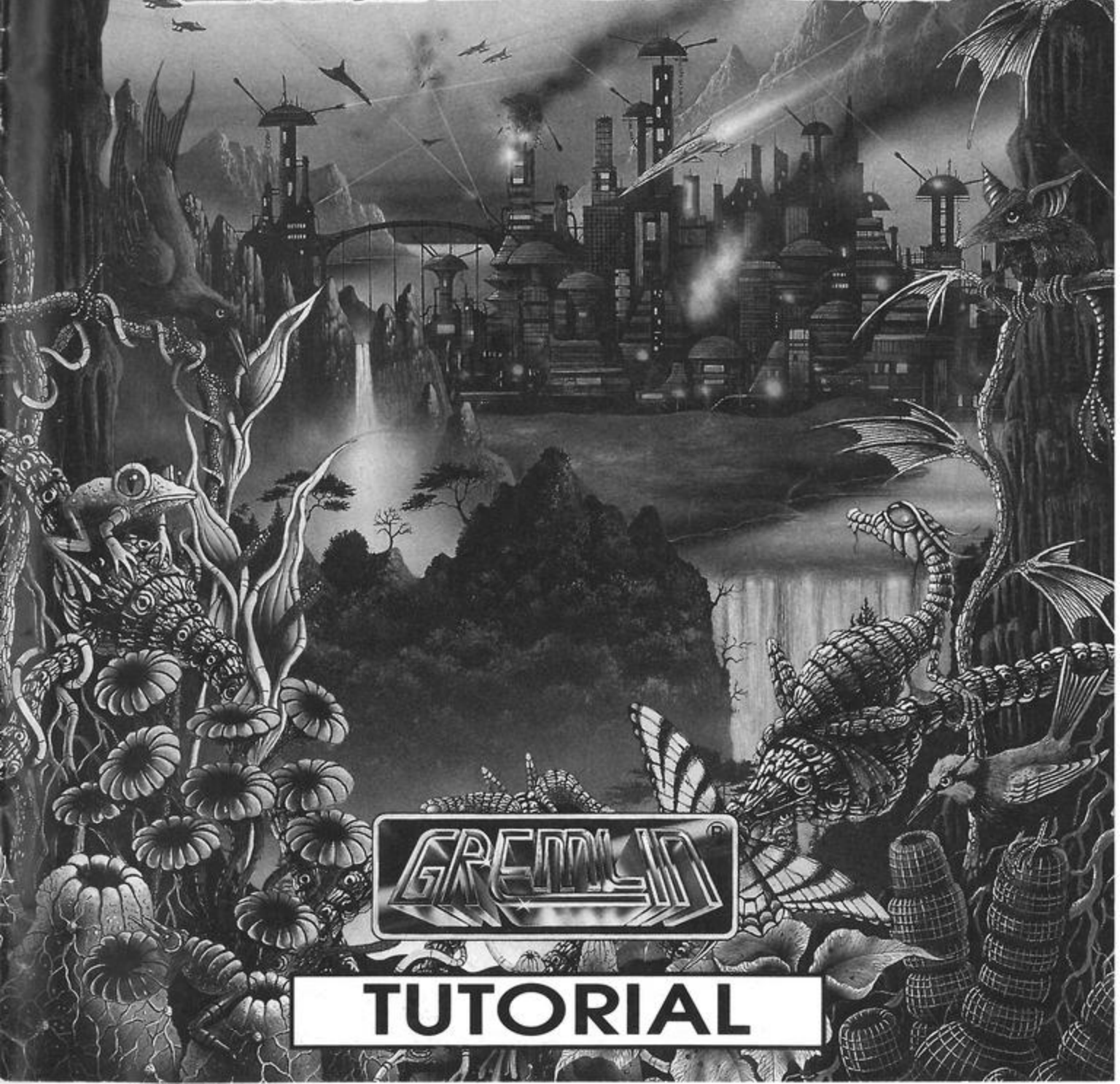


# MONA

THE CREATION OF A NATION



**GREMLIN**

**TUTORIAL**





# **Utopia**

**The Creation Of A Nation**

# **Tutorial**

**A Quick Start Guide**

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited/Celestial Software

**U T O P I A**  
The Creation  
Of A Nation

English .....3 -7

Français .....8 - 13

Deutcher .....14 - 19

Italiano .....20 - 24

# U T O P I A T U T O R I A L

## Welcome to Utopia

This short guide allows those anxious to experience Utopia without reading the accompanying in-depth Reference Manual to do so. The game has been designed to be played in an intuitive manner, and, with the help of this quick start guide, you should be able to carry out many commands and actions without reading the whole Reference Manual. The game, however, has depths which could not be explained in such a brief guide. You will be able to get a 'feel' for the game, and will be able to build a small colony, but we recommend that before you begin to play the game seriously, you read the whole of the accompanying Reference Manual. It will take a while, but it will be time well spent.

## Loading Instructions.

### Amiga

1. Insert the Utopia Game disk into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

### Atari ST

1. Insert your Utopia Game disk into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port 0.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

- 1 The first thing you will see is the title screen. If you do not wish to wait and read all the credits then press the left mouse button to skip this section.
- 2 Next you will be required to do is to select the language by clicking the left mouse button over the appropriate flag.
- 3 The next step is to enter the page number of the picture displayed. All the pictures for this section are located in the bottom left and right hand corners of the Reference Manual. Once a picture is displayed type in the page number and press RETURN. Do not worry if you get this wrong as it will ask you for another until you type the correct page number.

Now you will be presented with an intro sequence. You can either watch this or press the right mouse button to go to the first game screen of the Quick Start Guide.

- 4 The next screen you will see is the Disk Options Screen. Your first action should be to click on the Tutorial Button, which is the icon with the headmaster's mortarboard illustration.



Wait until the disk has accessed and a prompt appears in the text window asking you to insert the scenario disk which comes with Utopia. Once done the disk will access again and the main playing screen will appear (see figure 1 in the manual).

- 5 Before we begin, a quick note on using the mouse. Ninety nine percent of actions are carried out by clicking the left mouse button on one of the icons featured on the display. Just about all the icons, also referred to as buttons, are presented in the panel on the right hand side of the screen. When you go to any sub-screen, or information panel, any new buttons available will be presented on this side panel. One that is always present is the Exit Button. In addition, some sub-screens will require keyboard inputs to affect certain actions, but they will be covered in more detail later. The best way to find your way around this system is to follow this guide, experiment with it, and try everything out for yourself later.
- 6 Okay. You should now be in the Quick Start Scenario, and the game is ready to play. This will give you a chance to experiment and learn about the majority of game features, but without any random events such as meteor strikes or solar eclipses. In addition, there is no alien race, thus allowing you to experiment with building your colony without worrying about being attacked. You begin the Quick Start Scenario with approximately 500,000 credits which should be sufficient for your immediate purposes.

Of course, you can leave the quick start scenario at any time you wish by referring to point 15 below.

- 7 As you will see the main screen is displaying the isometric view of your colony. Every scenario begins with a small colony already present. The small initial colony will have buildings that are providing oxygen, food, housing and power for your colonists. It is now up to you to expand the size of this colony.

Use the on screen Direction Arrows to explore the map and see the extent of your colony.

- 8 In the top right hand corner of the screen you will see a red 'i' which is indicating that you are presently in Information Mode.

We will now demonstrate how Information Mode works. Move the mouse pointer, which becomes a yellow square on the main display, over any building and click with the left mouse button. Either the name of the building will be shown in the bottom left hand corner of the main display, or an information panel will appear giving more detail, depending upon which type of building you click on. For now, ignore the information that appears and click on the Exit Button just to the right of the Direction Arrows on the main display. We recommend that you spend a few minutes in Information Mode discovering more about each building.

- 9 Constructing new buildings is an important part of Utopia and is very easy to do. To demonstrate this we will now build a Hospital. The reason we chose a Hospital is because this will generally improve your quality of life, morale and serves as a method of expanding your population.



To begin with, click on the Build Button with the left mouse button. An information panel will appear displaying some of the buildings available. Place the mouse pointer over any building and click with the left mouse button, and the selected building will now appear in the bottom right hand corner of this panel, along with the name and cost. There are three screens filled with different buildings, and since the Hospital is not on the first, you will need to change the screen. This is done by clicking on the button illustrated with two yellow arrow at the right of the screen, with the left mouse button, which will now display some more buildings. Repeatedly clicking on this button will cycle you through the available buildings. Find and select the Hospital. You should now see the Hospital and its cost at the bottom of the panel. Now click on the Exit Button to return to the game.



Notice the Hospital is displayed in the top right hand corner of the screen replacing the red 'i' that was previously there. This is an indication that you are now in Build Mode, and that the Hospital is the building selected for construction. Now move the yellow square to where you want your Hospital to be situated in your colony and click with the left mouse button. You may find you are prompted to build closer to the colony because you are too far away from any power source, in this case just place your hospital next to another building. Scaffolding has now appeared and your colonists are busy constructing your Hospital. Wait until your Hospital has been constructed, which might take a minute. In a normal game, you would generally use this time to perform other actions. For the moment, ignore any messages that appear in the Message Window.

10



When the Hospital has been constructed, you will need to employ some colonists to work as technicians in the Hospital. To do this click on the Industry Button with the left mouse button. The Industry Information Panel will now be displayed.

Look at the Hospital row, and then the first column, which is entitled '**Tech**'. You will notice that there is a zero, which means that there are no technicians currently employed. You will want to recruit around ten technicians to work in the Hospital, which is done by clicking over the number in the second column entitled '**Reqd. Techs**', which represents the number of technicians you require for a particular industry. Now type in 10 on the keyboard and press RETURN/ENTER. This figure will be the number required for all of your Hospitals, and so should be updated when you require more staff at your Hospitals.

You will need to use this process throughout Utopia in order to recruit technicians for your various industries, but remember there are only so many colonists, and the more technicians you recruit, the fewer colonists you will have for other tasks, for example constructing buildings.




The ten technicians you have asked for will start work in the Hospital as soon as they are recruited. Click on the Exit Button to return to the main game screen. Return to Information Mode by clicking the right mouse button. Notice that the red 'i' reappears in the top right hand corner of the screen.


11





Demolishing buildings is easier than constructing them, and as an example we will now demolish a solar panel. Locate a solar panel using the methods previously described in point 8. Now click on the Demolish Button. Notice a demolish truck has appeared


in place of the red 'i' to indicate you are now in Demolish Mode. Click over a solar panel with the left mouse button, your solar panel has now been demolished, and a pile of wreckage will be left. To clear the wreckage click on it with the left mouse button. Click on the right mouse button to return to Information Mode (see point 8).


12  We will briefly show you the Finance Organisation Panel. Click on the Finance Button to display this panel. There are many options that can be performed from this panel, but for a complete explanation please read Chapter 6 of the Reference Manual, entitled 'Finance'. For now, click on the Exit Button to return to the main game screen.

13  Click on the Map Button and follow on screen prompts until the Map Screen appears. The majority of this screen is filled with a window which shows you the entire surface of the planet available for colonisation. The location of the white square in this window corresponds to the view displayed in the isometric window on the main screen. This white square can be moved anywhere in the Map Window simply by clicking on the Map Window with the left mouse button. The Magnified View Window to the right of the Map Window shows a magnified view of whatever is in this white square. Try moving this square around to see the effect it has for yourself before returning the white square back over your colony buildings.

 We will briefly explain the use of the eight buttons positioned in the top right hand corner of this screen. Click on the button labelled ORE. This button indicates where known ore deposits are on the Map Window. Notice there is a small deposit to the south of your colony. Click on the button labelled FL, which shows known fuel deposits (currently no fuel deposits have been discovered). Next, click on the Building Button. This button shows you where all your buildings are on the Map Window.


 Next, click on the Radar Button. This button shows you the coverage of your radar installations. Now click on the Movement Indicator Button, which will show you where your tanks and spaceships are on the Map Window (there are none displayed, as you have no tanks or spaceships at present).

 Following this, click on the Power Display Button. This will display the location of your power generation buildings. Next, click on the Weapons Button, which displays the location of your ground base weaponry, although there are none displayed as you have no ground based weapons at the moment. Read Chapter 5 of the Reference Manual for further information on the Map Screen. Click on the Exit Button to return to the game.



 Click on the Advisers Button, and the adviser screen will now load. You have six advisers, each available to report on a particular aspect of your colony. To hear an adviser's report click on the adviser you wish to hear from with the left mouse button. Once you have finished the report, click the left mouse button again to return to the Main Adviser Screen. Take a few minutes to browse through the advisers to familiarise yourself with the information they can provide. Much of the information is self explanatory, but Chapter 7 of the Reference Manual provides more detail. To return to the game click



anywhere in the centre of the screen, but away from the advisers.

- 14  The Markers Button and the Spying Button are used in combat and therefore will not be explained in this quick start guide (Please read the section in the Reference Manual entitled 'Markers Button' in Chapter 5 and Chapter 9 entitled 'Aliens Races and Spying').

We recommend that you spend at least 15 minutes experimenting with the features we have described, especially constructing buildings and recruiting technicians, and refer to the Reference Manual when necessary. Once you are familiar with the basics of building and managing your colony you will find the advanced features and options much easier to learn.

- 15   When you feel confident enough to play a real scenario, follow these steps to load the first and easiest scenario. Select the Disk Button on the main screen and wait whilst the Disk Option Screen appears. Click on the Load Scenario Button. You will now be prompted to insert the scenario disk, and to click the left mouse button. A list of the ten scenarios is now displayed. Move the mouse pointer so that the highlighted bar is at the top of the list over the scenario entitled 'The Eldorians'. Click the left mouse button and the scenario will load. Once it has done so, click on the Exit Button to begin playing the scenario.

You are now playing the game with all the features active, including enemy attacks and random events, so before doing this we advise at least an examination of the chapters dealing with combat and spying. As you will see, the map and colony are the same as the ones used in the quick start guide you have just experimented with.

## 16 **Keyboard Controls**

The following list contains all the keys which are used in the game.

### Advisers

F1	Senior Psychiatrist
F2	Colony Administrator
F3	Finance Consultant
F4	Civil Engineer
F5	Head Of Research
F6	Supreme Commander

D Remove all markers

P/SPACE Pause

1-8 Place markers

### **Bienvenue à Utopia**

Ce petit guide permet à ceux qui sont impatients de faire l'expérience de Utopia, de le faire, sans lire le Manuel de Référence approfondi qui l'accompagne. Ce jeu a été conçu pour être joué de façon intuitive, et, avec l'aide de ce guide de démarrage rapide, vous devriez être capable d'exécuter de nombreuses commandes et actions sans avoir à lire le Manuel de Référence dans son ensemble. Cependant, le jeu présente des difficultés qui ne pourraient pas être expliquées dans un guide si court. Cela vous donnera un avant-goût du jeu et vous pourrez construire une petite colonie, mais nous vous conseillons, avant de commencer à jouer sérieusement, de lire entièrement le Manuel de Référence qui l'accompagne. Cela prendra un certain temps, mais ce sera du temps bien utilisé.

### **Instructions de Chargement**

#### **Amiga**


1. Insérez la disquette du Jeu Utopia dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez votre souris dans l'entrée 1.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez les messages de chargement sur l'écran si vous voulez des instructions supplémentaires.

#### **Atari ST**

1. Insérez votre disquette du Jeu Utopia dans le lecteur de disquette par défaut.
2. Branchez votre souris dans l'entrée 0.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez les messages de chargement sur l'écran pour avoir des instructions supplémentaires.

- 1 La première chose que vous verrez est l'écran titre. Si vous voulez sauter le générique, appuyez alors sur le bouton de gauche de la souris pour passer cette section.
- 2 Sélectionnez ensuite la langue en cliquant le bouton gauche de la souris sur le drapeau approprié.
- 3 L'étape suivante consiste à entrer le numéro de page de l'image affichée. Toutes les images de cette section sont situées aux coins inférieurs gauche et droit du Manuel de Référence. Une fois qu'une image est affichée, tapez-y le numéro de page et appuyez sur RETURN. Ne vous inquiétez pas si vous faites une erreur, car on vous demandera un autre numéro jusqu'à ce que vous ayez tapé le bon numéro de page.

On vous présentera alors, une séquence d'introduction. Vous pouvez soit la regarder, soit appuyer sur le bouton droit de la souris pour aller au premier écran de jeu du Guide pour Commencer Rapidement.

- 4  Le prochain écran que vous verrez est l'Écran des Options de la Disquette. Vous devrez d'abord cliquer sur le Bouton d'Instructions, qui est l'icône avec l'illustration de la toque du directeur.

Après l'accès de la disquette, un message apparaîtra dans la fenêtre de texte vous demandant d'insérer la disquette de scénario qui accompagne Utopia. Une fois que c'est fait, la disquette sera de nouveau activée et l'écran de jeu principal apparaîtra (voir figure 1 dans le manuel).

- 5 Quelques remarques sur l'utilisation de la souris avant de commencer. Quatre-vingt dix neuf pour cent des actions sont exécutées en cliquant avec le bouton de gauche de la souris sur l'une des icônes présentées à l'affichage. Pratiquement toutes les icônes, également appelées des boutons, sont présentées dans le panneau sur le côté droit de l'écran. Lorsque vous allez à n'importe quel sous-écran, ou panneau d'informations, tous les nouveaux boutons disponibles seront présentés sur ce panneau sur le côté. Le bouton qui est toujours présent est le Bouton Sortie. De plus, certains sous-écrans exigeront des entrées de clavier pour modifier certaines actions, mais elles seront décrites plus en détail plus tard. La meilleure façon de vous retrouver dans ce système est de suivre ce guide et de tout essayer vous-même.
- 6 D'accord. Vous devriez maintenant vous trouver dans le Scénario pour Commencer Rapidement, et le jeu est prêt à être joué. Ceci vous donnera la possibilité de faire l'expérience de la majorité des dispositifs du jeu et de vous renseigner sur ceux-ci, mais sans événements-surprises comme la chute de météorites ou les éclipses du soleil. De plus, il n'y a pas de race arienne, ce qui vous permet de faire vos essais de construction de colonie sans vous inquiéter sur des attaques possibles. Vous commencez le Scénario pour Commencer Rapidement avec environ 500.000 crédits qui devraient être suffisants pour vos besoins immédiats.

Evidemment, vous pouvez quitter le scénario de démarrage rapide dès que vous le souhaitez en vous référant au point 15 ci-dessous.

- 7 Comme vous pourrez le constater, l'écran principal affiche la vue isométrique de votre colonie. Chaque scénario commence avec une petite colonie déjà présente. La petite colonie de départ aura des immeubles qui fournissent de l'oxygène, de la nourriture, du logement et de l'énergie pour les colons. Il ne dépend plus que de vous d'étendre la taille de cette colonie.

Utilisez les Flèches de Direction sur l'écran pour explorer la carte et voir l'étendue de votre colonie.

- 8 Dans le coin supérieur droit de l'écran, vous verrez un "i" rouge indiquant que vous êtes en ce moment en Mode Informations.

Nous allons maintenant vous montrer comment fonctionne le Mode Informations. Placez le pointeur de la souris, qui devient alors un carré jaune sur l'affichage principal, sur n'importe quel immeuble et cliquez avec le bouton gauche de la souris. On vous montrera soit le nom du immeuble au coin inférieur gauche de l'affichage principal, soit un panneau

d'informations vous donnant plus de renseignements, ceci dépendant du type de immeuble sur lequel vous cliquez. A partir de maintenant, ignorez les informations qui apparaissent et cliquez sur le Bouton Sortie juste à droite des Flèches de Direction sur l'affichage principal. Nous vous conseillons de passer quelques minutes dans le Mode Informations pour découvrir plus de choses sur chaque immeuble.

9



La construction de nouveaux immeubles est une partie importante d'Utopia et est très facile à faire. Pour vous en donner la preuve, nous allons maintenant construire un Hôpital. La raison pour laquelle nous choisissons un Hôpital est que celui-ci améliorera votre qualité de vie générale et votre moral et qu'il est utilisé comme méthode pour augmenter votre population.

Pour commencer, cliquez sur le Bouton Construire avec le bouton gauche de la souris. Un panneau d'informations apparaîtra, affichant quelques-uns des immeubles disponibles. Placez le pointeur de la souris sur n'importe quel immeuble, cliquez avec le bouton gauche de la souris et le immeuble sélectionné apparaîtra alors au coin inférieur droit de ce panneau, accompagné du nom et du coût. Il y a trois écrans comprenant différents immeubles, et puisque l'Hôpital n'est pas sur le premier, vous devrez changer d'écran. Vous le faites en cliquant sur le bouton illustré avec deux flèches jaunes à droite de l'écran, avec le bouton gauche de la souris ; ceci affichera maintenant plus de immeubles. Si vous cliquez plusieurs fois de suite sur ce bouton, vous verrez les immeubles disponibles un à un. Trouvez et sélectionnez l'Hôpital. Vous devriez maintenant voir l'Hôpital et son coût au bas du panneau. Cliquez maintenant sur le Bouton Sortie pour retourner au jeu.

Vous remarquerez que l'Hôpital est affiché au coin supérieur droit de l'écran en remplacement du "i" rouge qui était là au préalable. Ceci vous indique que vous êtes maintenant en Mode Construire, et que l'Hôpital est le immeuble que vous avez choisi de construire. Déplacez maintenant le carré jaune à l'endroit où vous voulez que votre Hôpital soit construit dans votre colonie et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il est possible que l'on vous demande de le construire plus près de la colonie parce que vous êtes trop loin de toute source d'énergie; dans ce cas, placez tout simplement votre Hôpital près d'un autre immeuble. Les échaffaudages ont maintenant fait leur apparition et vos colons sont occupés à construire votre Hôpital. Attendez que votre Hôpital ait été construit, ce qui pourrait prendre une minute. Dans un jeu normal, vous utiliseriez normalement ce temps pour exécuter d'autres actions. Pour l'instant, ignorez tous les messages qui apparaissent dans la Fenêtre de Messages.



10



Lorsque l'Hôpital aura été construit, vous aurez besoin d'employer quelques colons pour travailler comme techniciens dans l'Hôpital. Pour le faire, cliquez sur le Bouton Industrie avec le bouton gauche de la souris. Le Panneau d'Informations Industrie sera alors affiché.

Regardez le rang de l'Hôpital, et ensuite la première colonne, qui a pour titre "Tech". Vous remarquerez qu'il y a un zéro ; cela signifie qu'il n'y a pour l'instant aucun technicien employé. Vous aurez à embaucher environ dix techniciens pour travailler à l'Hôpital. Pour cela, cliquez sur le nombre dans la seconde colonne avec pour titre "Reqd. Techs" ; ceci représente le nombre de techniciens dont vous avez besoin pour

une industrie particulière. Tapez maintenant 10 sur le clavier et appuyez sur RETURN/ENTER. Ce nombre sera le nombre requis pour tous vos Hôpitaux, et devrait donc être mis à jour lorsque vous aurez besoin de plus de personnel dans vos Hôpitaux.

Vous aurez besoin d'utiliser ce procédé tout au long d'Utopia pour recruter des techniciens pour vos différentes industries, mais n'oubliez pas que le nombre de colons est limité, et plus vous recrutez de techniciens, moins vous aurez de colons pour d'autres tâches, par exemple, la construction de immeubles.



Les dix techniciens que vous avez réclamés commenceront à travailler dans l'Hôpital dès qu'ils auront été recrutés. Cliquez sur le Bouton Sortie pour retourner à l'écran de jeu principal. Vous retournez au Mode Informations en cliquant le bouton droit de la souris. Vous remarquerez que le "i" rouge réapparaît au coin supérieur droit de l'écran.

11



Il est plus facile de démolir des immeubles que de les construire et pour vous donner un exemple, nous allons maintenant démolir un panneau solaire. Vous localisez un panneau solaire en utilisant les méthodes décrites au préalable au point 8. Cliquez maintenant sur le Bouton Démolir. Vous remarquerez qu'un camion de démolition est apparu à la place du "i" rouge pour indiquer que vous êtes maintenant en Mode Démolition. Cliquez sur un panneau solaire avec le bouton gauche de la souris, votre panneau solaire a maintenant été détruit, et il ne restera plus qu'une pile de ruines. Pour enlever les ruines, cliquez dessus avec le bouton de gauche de la souris. Cliquez sur le bouton de droite de la souris pour retourner au Mode Informations (voir point 8).

12



Nous allons vous montrer brièvement le Panneau d'Organisation de Finance. Cliquez sur le Bouton Finance pour afficher ce panneau. Vous pouvez activer de nombreuses options à partir de ce panneau, mais pour avoir une explication détaillée, veuillez lire le Chapitre 6 du Manuel de Référence, intitulé "Finance". A partir de maintenant, cliquez sur le Bouton Sortie pour retourner à l'écran de jeu principal.

13



Cliquez sur le Bouton Carte et suivez les messages à l'écran jusqu'à ce que l'Ecran Carte apparaisse. La majeure partie de cet écran comprend une fenêtre qui vous montre la surface entière de la planète qui pourra être colonisée. L'emplacement du carré blanc dans cette fenêtre correspond à la vue affichée dans la fenêtre isométrique sur l'écran principal. Ce carré blanc peut être déplacé n'importe où dans la Fenêtre de Carte, en cliquant simplement sur la Fenêtre Carte avec le bouton de gauche de la souris. La Fenêtre Vue Aggrandie à droite de la Fenêtre Carte vous montre une vue agrandie de tout ce qui se trouve dans le carré blanc. Essayez de déplacer ce carré pour voir comment cela vous affecte, avant de ramener le carré blanc au-dessus de vos immeubles de colons.



Nous vous expliquerons brièvement l'utilisation des huit boutons positionnés au coin supérieur droit de cet écran. Cliquez sur le Bouton intitulé ORE. Ce bouton indique où se trouvent les dépôts de minerais connus dans la Fenêtre Carte. Vous remarquerez qu'il y



a un petit dépôt au sud de votre colonie. Cliquez sur le bouton intitulé FL ; ceci vous montre les dépôts de carburant connus (aucun dépôt de carburant n'a été découvert



actuellement). Ensuite, cliquez sur le Bouton Bâtiment. Ce bouton vous montre où se trouvent tous vos immeubles dans la Fenêtre Carte.



Ensuite, cliquez sur le Bouton Radar. Ce bouton vous montre la portée de vos installations radar. Cliquez maintenant sur le Bouton Indicateur de Mouvement, qui vous montrera où se trouvent vos chars et vaisseaux spatiaux dans la Fenêtre de Carte (il n'y en a aucun d'affiché, puisque pour le moment vous n'avez aucun char ou vaisseau spatial).



Après cela, cliquez sur le Bouton Affichage d'Energie. Ceci affichera la situation de vos immeubles générateurs d'énergie. Ensuite, cliquez sur le Bouton Armes ; ceci affichera la situation de votre armement au sol, bien qu'il n'y en ait aucun d'affiché puisque vous n'avez pas d'armement au sol en ce moment. Lisez le Chapitre 5 du Manuel de Référence pour avoir plus de détails sur l'Ecran de Carte. Cliquez sur le Bouton Sortie pour retourner au jeu.



Cliquez sur le Bouton Conseillers et l'écran conseiller se chargera. Vous avez six conseillers, chacun est disponible pour faire son rapport sur un aspect particulier de votre colonie. Pour entendre le rapport d'un conseiller, cliquez sur le conseiller que vous souhaitez entendre avec le bouton de gauche de la souris. Une fois que vous avez terminé le rapport, cliquez à nouveau le bouton de gauche de la souris pour retourner à l'Ecran Conseiller Principal. Prenez quelques minutes pour parcourir l'écran des conseillers, pour vous familiariser avec les renseignements qu'ils peuvent vous fournir. La plupart des renseignements ne demandent aucune explication, mais le Chapitre 7 du Manuel de Référence vous donnent plus de détails. Pour retourner au jeu cliquez n'importe où au centre de l'écran, mais loin des conseillers.

14



Les Boutons Markers et les Boutons Espionnage sont utilisés dans le combat et ne seront donc pas expliqués dans ce guide de démarrage rapide (Veuillez lire la section dans le Manuel de Référence intitulée "Boutons Markers" au Chapitre 5 et au Chapitre 9 intitulée "Courses d'Extra-Terrestres et Espionnage").

Nous vous conseillons de passer au moins 15 minutes à faire des essais avec les options que nous avons décrites, tout particulièrement la construction de immeubles et le recrutement de techniciens, et de consulter le Manuel de Référence lorsque c'est nécessaire. Une fois que vous êtes familiarisé avec les bases de la construction et la gestion de votre colonie, vous trouverez des dispositifs plus sophistiqués et des options plus faciles à apprendre.

15



Lorsque vous vous sentez assez sûr de vous pour jouer un vrai scénario, suivez ces étapes pour charger le premier scénario qui est le plus facile. Sélectionnez le Bouton Disquette sur l'écran principal et attendez que l'Ecran d'Options de Disquette apparaisse. Cliquez sur le Bouton Charger Scénario. Vous verrez maintenant le message vous demandant d'insérer la disquette de scénario. Cliquez le bouton de gauche de la souris. La liste des dix scénarios est maintenant affichée. Déplacez le pointeur de la souris de façon à ce que la barre mise en évidence soit en haut de la liste, sur le scénario intitulé "The Eldonians". Cliquez le bouton de gauche de la souris et le scénario se chargera. Une fois que c'est fait, cliquez sur le Bouton Sortie pour commencer à jouer le scénario.

Vous jouez maintenant le jeu avec toutes les options activées, incluant les attaques ennemies et les événements-surprises. Donc avant de commencer à jouer, nous vous

conseillons au moins de parcourir les chapitres traitant du combat et de l'espionnage. Comme vous pourrez le constater, la carte et la colonie sont les mêmes que celles utilisées dans le guide de démarrage rapide avec lequel vous venez de faire des essais.

## 16 **Contrôles Clavier**

La liste suivante contient toutes les touches qui sont utilisées dans le jeu.

### Conseillers

F1	Psychiatre Supérieur
F2	Administrateur Colonie
F3	Conseiller Financier
F4	Ingénieur Travaux Publics
F5	Chef de Recherche
F6	Commandant Suprême

D            Enlève tous les markers

P/ESPACEMENT    Pause

1-8            Place des markers

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited/Celestial Software

## Willkommen in Utopia

Diese Anleitung hilft Ihnen, das Programm zu starten, ohne das Handbuch gründlich durchlesen zu müssen. Das Spiel wurde so entworfen, daß es intuitiv gespielt werden kann, und mit Hilfe dieser Anleitung sollte es Ihnen möglich sein, die meisten der Befehle und Vorgänge ausführen zu können, ohne auf das Handbuch zurückgreifen zu müssen. Das Spiel hat jedoch auch besondere, komplexere Funktionen, die hier in dieser kurzen Anleitung nicht weiter vorgestellt werden können. Sie werden ein Gefühl für das Spiel entwickeln, und es wird Ihnen gelingen, eine kleine Kolonie aufzubauen, Sie sollten aber, bevor Sie sich "ernsthaft" ans Spiel begeben, das Handbuch studieren. Sie brauchen dazu zwar etwas Zeit, aber es lohnt sich.

## Ladeanweisungen

### Amiga

1. "Utopia"-Spieldiskette ins eingebaute Laufwerk geben.
2. Maus in Port 1 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### Atari ST

1. "Utopia"-Spieldiskette ins eingebaute Laufwerk geben.
2. Maus in Port 0 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

- 1 Sie werden zuerst den Titelschirm erblicken. Wenn Sie die Namen der Mitarbeiter und andere Informationen überspringen möchten, so drücken Sie den linken Mausknopf, um zum nächsten Schirm überzugehen.
- 2 Nun können Sie die Sprache wählen, in der das Spiel gespielt werden soll, indem Sie die entsprechende Flagge anklicken.
- 3 Tippen Sie nun die Seitenzahl, auf der das Bild gezeigt wird, ein. Alle Bilder in diesem Abschnitt sind unten rechts oder links im Handbuch abgebildet. Wird ein Bild gezeigt, so tippen Sie die entsprechende Seitenzahl ein und drücken dann die Return-Taste. Falls Sie die falsche Zahl eingegeben haben, wird der Computer so lange ein Bild zeigen, bis Sie die richtige Ziffer gefunden haben.

Nun erscheint eine einführende Sequenz, die Sie überspringen können, indem Sie den rechten Mausknopf drücken, um zum ersten Schirm der Schnellstart-Anleitung zu gelangen.



4



Der nun folgende Schirm ist der Schirm für die Diskettenoptionen. Klicken Sie den Anleitungsknopf, d.h. das Symbol mit dem Doktorhut an.

Warten Sie bis die Anleitung geöffnet wurde und eine Aufforderung im Textfenster erscheint, die Szenario-Diskette, die dem Spiel beiliegt, einzugeben. Nun wird diese Diskette geöffnet, und der Hauptschirm erscheint (Abb. 1 im Handbuch).

5

Vor dem eigentlichen Start noch ein paar Hinweise zum Gebrauch der Maus: 99% der Vorgänge werden durch Betätigen des linken Mausknopfes über einem der Icons gesteuert. Beinahe alle Icons, auch Knöpfe genannt, die in diesem Spiel verwendet werden, sind in der Tafel rechts auf dem Bildschirm dargestellt. Wenn Sie zu einem Nebenschirm oder einer der Informationstafeln gehen, werden alle nun zur Verfügung stehenden Knöpfe auf dieser Seitentafel gezeigt. Der "Exit"-Knopf zum Verlassen des Bildschirms ist immer vorhanden. Auf einigen der Nebenschirme müssen Eingaben über die Tastatur erfolgen, doch wird dies später genauer erklärt. Am besten folgen Sie dieser Anleitung, experimentieren mit den schon bekannten Funktionen und probieren die neuen, komplexeren Funktionen später aus.

6

Okay. Sie sollten jetzt im Schnellstart-Szenario sein, und das Spiel kann gestartet werden. Sie haben nun die Möglichkeit, die wichtigsten Funktionen in diesem Spiel kennenzulernen und auszuprobieren, ohne daß zufällige Ereignisse wie Meteoren und Sonnenfinsternisse Ihnen dazwischenfunken. Darüber hinaus gibt es in diesem Szenario keine fremden Lebewesen, "Aliens", auf Ihrem Planeten, und daher besteht auch nicht die Gefahr eines Angriffes auf Ihre Kolonie. Sie starten mit einem Kredit von 500.000, der für den Anfang wohl reichen dürfte.

Das Schnellstart-Szenario kann jederzeit beendet werden. Folgen Sie den Anweisungen unter Punkt 15.

7

Auf dem Hauptschirm sehen Sie eine isometrische Sicht Ihrer Kolonie. Jedes Szenario beginnt mit einer bereits existierenden kleinen Kolonie. Diese Anfangskolonie hat Gebäude, die Sauerstoff, Nahrung, Wohnräume und Energie für Ihre Kolonisten bereitstellen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Kolonie weiter auszubauen.


Mit Hilfe der Richtungspfeile auf dem Bildschirm können Sie die Karte weiter erforschen und die Größe Ihrer Kolonie abschätzen.

8


In der oberen rechten Ecke des Bildschirms sehen Sie ein rotes "I", das Ihnen anzeigt, daß Sie sich momentan im Informationsmodus befinden.


Dieser Modus funktioniert folgendermaßen: Bringen Sie den Mauscursor, der sich auf dem Hauptschirm in ein gelbes Rechteck verwandelt, über eines der Gebäude und klicken Sie den linken Mausknopf. Nun erscheint, je nach Art des gewählten Gebäudes, entweder der Name des Gebäudes in der unteren rechten Ecke des Hauptschirms oder eine Informationstafel, die Ihnen näheres über das Gebäude mitteilt. Klicken Sie nun den "Exit"-Knopf rechts neben den Richtungspfeilen auf

dem Hauptschirm an. Verwenden Sie einige Minuten, um sich mit den einzelnen Gebäuden vertraut zu machen.

- 9  Die Errichtung neuer Gebäude ist eine wichtige Funktion in diesem Spiel und sehr leicht ausführbar. Wir wollen nun ein Krankenhaus bauen. Wir haben ein Krankenhaus gewählt, da diese allgemein die Lebensqualität und moralische Verfassung der Kolonie positiv beeinflussen und auch für den Zuwachs der Bevölkerung wichtig sind.

Klicken Sie den Gebäudeknopf mit dem linken Mausknopf an. Eine Informationstafel erscheint, auf der die zur Wahl stehenden Gebäude gezeigt werden. Bringen Sie den Mauscursor über eines der Gebäude und betätigen Sie den linken Mausknopf. Das gewählte Gebäude erscheint nun unten rechts auf der Tafel, mit seiner Bezeichnung und den entstehenden Kosten. Drei Bildschirme mit verschiedenen Gebäuden sind vorhanden, und da das Krankenhaus nicht auf dem ersten erscheint, müssen wir zum nächsten Schirm gehen. Dazu wird der Knopf mit den beiden gelben Pfeilen auf der rechten Bildschirmseite angeklickt. Klicken Sie, bis das gewünschte Gebäude erscheint. Wählen Sie das Krankenhaus. Das Symbol für das Krankenhaus und die Baukosten sollten nun unten auf der Tafel gezeigt werden. Klicken Sie nun den "Exit"-Knopf, um zum eigentlichen Spiel zurückzukehren.

 Das Krankenhaus ist in der oberen rechten Ecke des Bildschirms dargestellt, wo sich vorher das rote "I" befand. Dies gibt an, daß Sie nun im Gebäude-Modus sind und daß das Krankenhaus das zu erbauende Gebäude ist. Bringen Sie nun das gelbe Rechteck dorthin, wo das Krankenhaus stehen soll und klicken Sie den linken Mausknopf. Eventuell wird Ihnen geraten, das Gebäude in der Nähe einer Energiequelle errichten zu lassen. In diesem Falle sollten Sie das Krankenhaus neben einem anderen Gebäude plazieren. Baugerüste erscheinen nun an der gewählten Stelle, und Ihre Kolonisten sind mit dem Bau beschäftigt. Warten Sie auf die Fertigstellung, die in ungefähr einer Minute erfolgen sollte. Normalerweise werden Sie sich in der Zwischenzeit anderen Dingen zuwenden, doch ignorieren Sie für den Moment alle anderen Nachrichten, die im Fenster auftauchen.

- 10  Wenn das Krankenhaus fertig ist, müssen Kolonisten als Techniker darin beschäftigt werden. Klicken Sie dazu den Industrie-Knopf mit dem linken Mausknopf an. Die Informationstafel wird nun gezeigt.

Schauen Sie sich die Reihe mit dem Krankenhaus und dann die erste Spalte an, die mit "Tech" bezeichnet ist. Diese ist auf Null eingestellt, d.h. daß dort momentan keine Techniker beschäftigt sind. Sie sollten nun zehn Kolonisten als Techniker rekrutieren, indem Sie die Ziffer in der zweiten Spalte mit der Bezeichnung "Reqd. Techs" anklicken, die die Zahl der für einen Industriezweig benötigten Beschäftigten anzeigt. Tippen Sie nun "10" ein und drücken die Return/Enter-Taste. Diese Ziffer stellt die benötigte Zahl an Technikern für alle Ihre Krankenhäuser dar und sollte, wenn im Laufe des Spiels mehr Beschäftigte nötig sind, erhöht werden.

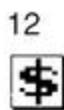
Dieser Vorgang ist für alle Einstellungen in den verschiedenen Industrien der Kolonie derselbe, doch sollten Sie daran denken, daß die Kolonie nur eine begrenzte Zahl von Kolonisten aufweist, und je mehr Kolonisten Sie für eine Aufgabe abstellen, desto weniger stehen für andere wichtige Aufgaben zur Verfügung.



Die zehn Techniker, die Sie für das Krankenhaus eingestellt haben, beginnen sofort mit ihrer Arbeit. Klicken Sie den "Exit"-Knopf, um zum Hauptschirm zurückzukehren. Der Informationsmodus kann durch Klicken des rechten Mausknopfes erneut aufgerufen werden. Das rote "I" erscheint wieder rechts oben auf dem Bildschirm.



11 Der Abriß von Gebäuden ist einfacher als deren Errichtung, und als Beispiel werden wir nun eine Solarzelle abreißen. Finden Sie mit Hilfe des unter Punkt 5 beschriebenen Vorgangs eine Solarzelle. Klicken Sie den Abriß-Knopf an. Das rote "I" hat sich in ein Abriß-Fahrzeug verwandelt., um den geänderten Modus anzuzeigen. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf die Solarzelle an; sie wird nun zerstört und ein Trümmerhaufen bleibt zurück. Um diesen wegzuräumen, klicken Sie die Trümmer mit dem linken Mausknopf an. Klicken Sie mit dem rechten Knopf, um zum Informations-Modus zurückzukehren (vgl. Punkt 8).



12 Wir möchten Ihnen nun kurz die Informationstafel für Finanzen zeigen. Klicken Sie den Finanzknopf an, um die Tafel aufzurufen. Alle Funktionen und Optionen, die Sie auf dieser Tafel finden, sind im Kapitel Sechs des Handbuches ausführlich beschrieben. Klicken Sie auf den "Exit"-Knopf, um zum Hauptschirm zurückzukehren.



13 Klicken Sie den Kartenknopf an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, bis der Kartenschirm gezeigt wird. Den Hauptteil des Schirms bildet ein Fenster, das die Oberfläche des Planeten, die zur Kolonisierung geeignet ist, darstellt. Das weiße Rechteck in diesem Fenster ist mit der isometrischen Sicht auf dem Hauptfenster identisch. Dieses weiße Rechteck kann auf dem Kartenfenster bewegt werden, indem einfach das Kartenfenster mit dem linken Mausknopf an der gewünschten Stelle angeklickt wird. Das Vergrößerungsfenster rechts neben dem Kartenfenster gibt eine vergrößerte Sicht des im weißen Rechteck befindlichen Gebiets. Bewegen Sie dieses Rechteck auf der Karte und beobachten Sie die Veränderungen, bevor Sie das Rechteck wieder über das bebaute Gebiet der Kolonie zurückführen.



Wir möchten nun kurz die Funktion der acht Knöpfe in der rechten oberen Ecke des Bildschirms erklären. Klicken Sie den Knopf mit der Bezeichnung ORE (Erz) an. Mit Hilfe dieses Knopfes lassen sich die bekannten Erzvorkommen des



Planeten auf dem Kartenfenster orten. Ein kleines Vorkommen befindet sich im Süden Ihrer Kolonie. Klicken Sie nun den Knopf mit der Bezeichnung FL an, der die bekannten Treibstoffvorkommen aufzeigt. (Bisher wurden keine entdeckt.)



Klicken Sie nun auf den Gebäude-Knopf, und die Lage aller Ihrer Gebäude auf dem Planeten wird auf dem Kartenfenster gezeigt.



Klicken Sie nun auf den Radarknopf. Dieser gibt den Bereich Ihrer Radaranlagen an. Klicken Sie nun auf den Bewegungs-Knopf, der Ihnen die Position Ihrer Panzer und Raumschiffe auf dem Kartenfenster zeigt (momentan bleibt der Schirm leer, da Sie noch keine Panzer oder Raumschiffe besitzen).



Klicken Sie nun den Energie-Knopf an, der Ihnen Auskunft über die Position Ihrer Kraftwerke gibt. Klicken Sie dann auf den Waffen-Knopf, der Ihnen später die Position Ihrer bodengestützten Waffen anzeigen wird. Weitere Informationen über das Kartenfenster finden Sie in Kapitel Fünf des Handbuches. Klicken Sie nun den "Exit"-Knopf an, um zum Hauptschirm zurückzukehren.



Klicken Sie den Berater-Knopf an, damit der entsprechende Schirm geladen werden kann. Sechs verschiedene Berater stehen zu Ihrer Verfügung, die Ihnen über bestimmte Aspekte des Lebens in der Kolonie berichten. Um den Bericht eines Beraters anzufordern, klicken Sie auf den entsprechenden Berater mit dem linken Mausknopf. Haben Sie den Bericht gelesen, so brauchen Sie nur den linken Mausknopf erneut betätigen, um zum allgemeinen Berater-Schirm zurückzukehren. Nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um sich mit den einzelnen Beratern und ihren Berichten vertraut zu machen. Die gebotenen Informationen erfordern keine genaue Erläuterung, doch in Kapitel Sieben des Handbuches finden Sie eine Zusammenstellung der einzelnen Berater und ihrer verschiedenen Funktionen. Um zum Hauptschirm zurückzukehren, klicken Sie den Schirm irgendwo neben den Symbolen für die Berater an.

14



Die Markierungs- und Spionage-Knöpfe werden für Kampfhandlungen verwendet und daher hier nicht weiter erläutert. Lesen Sie die entsprechenden Abschnitte "Markierungsknopf" und "Spionage" in den Kapiteln Fünf und Neun durch.

Sie sollten mindestens eine Viertelstunde darauf verwenden, mit den bisher erläuterten Funktionen zu experimentieren, besonders mit der Errichtung von Gebäuden und der Einstellung von Personal. Schlagen Sie, wenn nötig, im Handbuch nach, wo Sie weitere Details finden. Sind Sie mit diesen Grundfunktionen vertraut, wird es Ihnen leichter fallen, die komplexeren Funktionen zu verwenden.

15



Wenn Sie sich sicher genug fühlen, das erste und einfachste der vorhandenen Szenarios auszuprobieren, wählen Sie den Disketten-Knopf auf dem Hauptschirm. Wenn der Disketten-Optionsschirm erscheint, klicken Sie den Knopf zum Laden eines Szenarios an. Sie werden nun aufgefordert, die Szenario-Diskette einzugeben und den linken Mausknopf zu betätigen. Eine Liste mit zehn verschiedenen Szenarios wird daraufhin gezeigt. Bringen Sie den Mauscursor über die oberste Leiste mit der Bezeichnung "Die Eldorianer", um sie hervorzuheben. Mit dem Klicken des linken Mausknopfes wird dieses Szenario geladen. Nach erfolgter Ladung klicken Sie den "Exit"-Knopf an, um das Spiel zu beginnen.

Alle Funktionen des Spiels sind nun aktiv, darunter auch gegnerische Angriffe und zufällige Ereignisse; wir empfehlen daher, die Kapitel über Kampfhandlungen und Spionage im Handbuch vorher durchzulesen. Karte und Kolonie kennen Sie bereits aus der Anleitung.

## 16 Tastatursteuerung

Im folgenden sind alle Tasten, die in diesem Spiel verwendet werden, aufgelistet:

### Berater

F1	Leiter der Psychiatrischen Abteilung
F2	Leiter der Verwaltungsabteilung
F3	Finanzberater
F4	Leiter der Ingenieurabteilung
F5	Leiter der Forschungsabteilung
F6	Oberbefehlshaber der Streitkräfte

D Entfernung aller Markierungen

P/LEERTASTE Pause

1 - 8 Markierungen

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited/Celestial Software

### Benvenuto a Utopia

Questa breve guida permette a coloro che sono ansiosi di sperimentare Utopia, di farlo senza dover leggere l'accluso Manuale Riferimenti particolareggiato. Il gioco è stato disegnato per essere eseguito in maniera intuitiva e, con questa guida per avviamento rapido, dovresti essere in grado di eseguire molti dei comandi e delle azioni senza dover leggere l'intero Manuale Riferimenti. Il gioco, tuttavia, ha delle profondità che non possono essere tutte spiegate in una guida così breve. Con questa potrai acquisire 'la sensazione' del gioco e potrai anche costruire una piccola colonia, ma prima di iniziare a giocare seriamente, ti consigliamo di leggere per intero l'accluso Manuale Riferimenti. Ci vorrà un po', ma sarà del tempo ben speso.

### Istruzioni di Caricamento.

#### Amiga


1. Inserisci il dischetto Utopia nell'unità disco predefinita.
2. Inserisci il mouse nella porta 1.
3. Accendi il computer e il monitor. Il gioco adesso si carica automaticamente. Segui le indicazioni di caricamento sullo schermo per altre istruzioni.

#### Atari ST

1. Inserisci il dischetto Utopia nell'unità disco predefinita.
2. Inserisci il mouse nella porta 0.
3. Accendi il computer e il monitor. Il gioco adesso si carica automaticamente. Segui le indicazioni di caricamento sullo schermo per altre istruzioni.

- 1 La prima cosa che vedi è la videata titolo. Se non vuoi aspettare e leggere tutti i titoli, premi il pulsante sinistro del mouse per saltare questa sezione.
- 2 La prossima cosa che ti viene chiesto di fare è di selezionare la lingua facendo clic col pulsante sinistro del mouse sulla bandierina appropriata.
- 3 Il prossimo passo è di inserire il numero di pagina dell'immagine che appare. Tutte le immagini di questa sezione sono collocate negli angoli bassi sinistro e destro del Manuale Riferimenti. Quando l'immagine appare, batti il numero di pagina e premi RITORNO. Non preoccuparti se sbagli perché ti verrà chiesto di riprovarci fino a che non batti il numero giusto.

Adesso appare una sequenza di introduzione. La puoi guardare oppure premere il pulsante destro del mouse per andare alla prima videata di gioco della Guida di Avvio Rapido.

- 4  La prossima videata che appare è la Videata Opzioni Disco. La tua prima mossa sarà di fare clic sul Bottone Lezione, che è l'icona con l'illustrazione della berretta del preside.

Aspetta fino a che il disco non accede e che sia apparso il sollecito nella finestra testo che ti chiede di inserire il dischetto degli scenari accluso a Utopia. Quando hai fatto, il dischetto accede di nuovo e appare la videata principale di gioco (vedi figura 1 nel manuale).

5 Prima di iniziare, una notazione sull'uso del mouse. Il novantanove per cento delle azioni vengono eseguite facendo clic col pulsante sinistro del mouse su una delle icone che appaiono. Quasi tutte le icone, chiamate anche bottoni, appaiono sul pannello a destra sullo schermo. Quando vai in una qualunque sottovideata, o pannello informazioni, ogni nuovo bottone disponibile appare su questo lato del pannello. Uno che è sempre presente è il Bottone Uscita. Inoltre, alcune sottovideate richiedono inserimenti con la tastiera per influire su date azioni, ma questo verrà trattato più dettagliatamente in seguito. Il modo migliore per capire il sistema è di seguire questa guida. Sperimenta e prova tutto da te più tardi.

6 Okay. Adesso dovresti essere nello Scenario di Avvio Rapido e il gioco è pronto per essere eseguito. Questo ti fornisce l'occasione di sperimentare ed imparare gran parte delle caratteristiche del gioco, ma senza gli eventi casuali come la caduta di meteoriti o le eclissi solari. Inoltre, non ci sono razze aliene, permettendoti quindi di provare a costruire la colonia senza doverti preoccupare di essere attaccato. Inizi lo Scenario di Avvio Rapido con circa 500.000 crediti che dovrebbero essere sufficienti per gli scopi immediati.


Naturalmente, puoi lasciare questo scenario in ogni momento che vuoi facendo riferimento al punto 15 più avanti.

7 Come puoi vedere, la videata principale mostra una veduta isometrica della colonia. Ogni scenario inizia con una piccola colonia già presente. La piccola colonia iniziale è già dotata di edifici che forniscono ossigeno, cibo, alloggi ed energia ai coloni. Adesso sta a te espanderla.

Usa le Frece Direzionali sullo schermo per esplorare la mappa e vedere l'estensione della colonia.

8 Sull'angolo alto a destra sullo schermo vedrai una 'i' rossa che indica che al momento ti trovi in modalità Informazioni.

Adesso dimostriamo come funziona la modalità Informazioni. Muovi il puntatore mouse, che diventa un quadratino giallo sullo schermo, su uno degli edifici e fai clic con il pulsante sinistro del mouse. Il nome dell'edificio apparirà nell'angolo basso a sinistra, oppure apparirà un pannello informazioni con altri particolari, a seconda del tipo di edificio su cui hai fatto clic. Per adesso, ignora le informazioni che appaiono e fai clic sul Bottone Uscita, appena a destra delle Frece Direzionali. Ti consigliamo di passare qualche minuto in modalità Informazioni per scoprire più cose su ciascun edificio.

9  La costruzione di nuovi edifici è una parte importante di Utopia e molto facile da fare. Per dimostrarlo, adesso andremo a costruire un Ospedale. Il motivo per cui abbiamo scelto un Ospedale è perché questo migliorerà in genere la qualità della vita, il morale, e serve anche come metodo per far crescere la popolazione.

Per iniziare, fai clic sul Bottone Costruisci con il pulsante sinistro del mouse. Apparirà un pannello informazioni con alcuni degli edifici disponibili. Colloca il puntatore del mouse su un edificio qualunque e fai clic col pulsante sinistro; l'edificio selezionato adesso apparirà nell'angolo basso a destra di questo pannello, unitamente al nome e al costo. Ci sono tre videate piene di edifici diversi, e poiché l'Ospedale non è il primo, dovrai cambiare videata.



Questo va fatto facendo clic col pulsante sinistro sul bottone illustrato con due frecce gialle sulla destra dello schermo, che adesso mostra altri edifici. Facendo clic ripetutamente su questo bottone, passi in rassegna tutti gli edifici disponibili. Trova e seleziona l'Ospedale. Adesso vedrai l'Ospedale e il suo costo in basso sul pannello. Adesso fai clic sul Bottone Uscita per tornare al gioco.

Nota che l'Ospedale appare sull'angolo alto a destra dello schermo, sostituendo la 'i' rossa che vi era prima. Questa è un'indicazione che adesso ti trovi in modalità Costruisci e che l'Ospedale è l'edificio selezionato per la costruzione. Adesso muovi il quadratino giallo dove vuoi situare l'Ospedale nella colonia e fai clic col pulsante sinistro del mouse. Troverai che ti viene chiesto di costruire più vicino alla colonia, perché sei troppo distante da una fonte di energia. In questo caso basta mettere l'Ospedale accanto ad un altro edificio. Adesso è apparsa l'impalcatura e i coloni sono occupati a costruire l'Ospedale. Attendi fino a che questo non viene ultimato, il che impiega un minuto. In un gioco normale, in genere questo tempo viene impiegato per compiere altre azioni. Per il momento, ignora i messaggi che appaiono nella Finestra Messaggi.

10



Quando l'Ospedale è stato costruito, devi impiegare alcuni coloni a lavorare come tecnici nell'Ospedale. Per farlo, fai clic sul Bottone Industria con il pulsante sinistro. Apparirà, quindi, il Pannello Informazioni dell'Industria.

Guarda sulla fila Ospedale, e poi alla prima colonna che è intitolata '**Tech**'. Noterai che c'è uno zero, il che significa che nessun tecnico vi è attualmente impiegato. Dovrai reclutarne circa una decina, il che si effettua facendo clic sul numero nella seconda colonna detto '**Reqd. Techs**', che rappresenta il numero di tecnici che occorrono per una data industria. Adesso batti 10 sulla tastiera e premi RITORNO/INVIO. Questa cifra sarà il numero occorrente per tutti gli Ospedali, per cui dovrà essere aggiornata quando ti occorre più personale per l'Ospedale.

Dovrai usare questo procedimento per tutta Utopia per poter reclutare tecnici per le varie industrie, ma ricorda che di coloni non ce n'è più di tanti, e che più tecnici reclutati, meno coloni saranno disponibili per altri compiti, per esempio per costruire edifici.



I dieci tecnici che hai chiesto iniziano a lavorare nell'Ospedale appena vengono reclutati. Per tornare alla videata principale, fai clic sul Bottone Uscita. Torna alla modalità Informazioni facendo clic col pulsante destro del mouse. Nota come la 'i' rossa riappare adesso sull'angolo alto a destra dello schermo.

11



Demolire edifici è più facile che costruirli, e come esempio, adesso demoliremo un pannello solare. Localizza un pannello solare con il metodo descritto prima al punto 8. Adesso fai clic sul Bottone Demolisci. Nota come un carro demolizioni appare al posto della 'i' rossa, per indicare che sei in modalità Demolisci. Fai clic su un pannello solare con il pulsante sinistro del mouse. Il pannello solare è adesso demolito e rimane solo una pila di rottami. Per spazzare via i rottami, fai clic sopra con il pulsante sinistro. Fai clic col pulsante destro per tornare in modalità Informazioni (vedi al punto 8).


12





Illustriamo qui brevemente il Pannello Organizzazione Finanziaria. Fai clic sul Bottone Finanza per farne apparire il pannello. Ci sono molte opzioni che si possono eseguire da





questo pannello, ma per una spiegazione più completa leggi il Capitolo 6 del Manuale Riferimenti intitolato 'Finanza'. Per ora, fai clic sul Bottone Uscita per tornare alla videata principale del gioco.


13  Fai clic sul Bottone Mappa e segui le indicazioni sullo schermo fino a che non appare la Videata Mappa. La maggior parte di questa videata è presa da una finestra che fa vedere tutta la superficie del pianeta disponibile alla colonizzazione. La collocazione del riquadro bianco in questa finestra corrisponde alla visuale che appare nella finestra isometrica della videata principale. Questo riquadro bianco può essere spostato dovunque sulla Finestra Mappa, facendo semplicemente clic sulla Finestra mappa col pulsante sinistro del mouse. La Finestra Ingrandimento Visuale sulla destra della Finestra Mappa illustra una visuale ingrandita di qualunque cosa si trovi entro il riquadro bianco. Prova a spostare questo riquadro in giro per vederne gli effetti, prima di riportarlo sopra gli edifici della colonia.


 Adesso spieghiamo brevemente l'uso degli otto bottoni situati nell'angolo alto a destra di questa videata. Fai clic sul bottone chiamato ORE (MINERALE). Questo bottone indica dove si trovano i giacimenti conosciuti sulla Finestra Mappa. Nota che vi è un piccolo giacimento a sud della colonia. Fai clic sul bottone siglato FL, che indica i giacimenti di combustibili (al momento nessun deposito è stato scoperto). Poi, fai clic sul Bottone Costruisci. Questo bottone indica dove si trovano gli edifici sulla Finestra Mappa.

 Poi, fai clic sul Bottone Radar. Questo bottone indica la copertura delle installazioni radar. Adesso fai clic sul Bottone Indicatore di Movimento, che indica dove si trovano i tuoi carri armati e le tue navi spaziali sulla Finestra Mappa (non ve ne sono, dato che al momento non disponi di carri o di navi spaziali).

 Seguendo questo, fai clic sul Bottone Energia. Questo farà apparire la ubicazione degli edifici che generano energia. Poi, fai clic sul Bottone Armi, che indica la ubicazione del tuo armamento terrestre, anche se non appare niente visto anche al momento non disponi di armamenti. Per altre informazioni sulla Finestra Mappa, leggi il Capitolo 5 del Manuale Riferimenti. Per tornare al gioco, fai clic sul Bottone Uscita.

 Fai clic sul Bottone Consigliere e si carica la videata consigliere. Tu disponi di sei consiglieri, ognuno pronto a riferirti su un particolare aspetto della colonia. Per ascoltare un rapporto di un consigliere, fai clic col pulsante sinistro sul consigliere che desideri ascoltare. Finito il rapporto, fai di nuovo clic col pulsante sinistro per tornare alla Videata Consigliere principale. Passa qualche minuto a curiosare tra i consiglieri e a familiarizzarti con le informazioni che ti danno. Molte delle informazioni non necessitano di spiegazioni, ma il Capitolo 7 del Manuale Riferimenti fornisce maggiori particolari. Per tornare al gioco, fai clic dovunque al centro dello schermo, ma distante dai consiglieri.

14  Il Bottone Segnalatori e il Bottone Spionaggio si usano in guerra e pertanto non vengono trattati in questa guida di avvio rapido (leggi la sezione del manuale Riferimenti intitolata 'Bottone Segnalatori' al Capitolo 5, e sul Capitolo 9 quella intitolata 'Razze Aliene e Spionaggio').

 Ti consigliamo di passare almeno 15 minuti a sperimentare con le caratteristiche che abbiamo descritto, specialmente la costruzione di edifici e il reclutamento di tecnici, oltre a



consultare il Manuale quando necessario. Una volta familiarizzato con i fondamenti della costruzione e con la gestione della colonia, troverai che le caratteristiche e le opzioni avanzate risultano molto più facili da imparare.

- 15 Quando ti senti pronto ad eseguire un vero scenario, segui questi punti per caricare il primo e più facile scenario. Seleziona il Bottone Disco sulla videata principale e aspetta che appaia la Videata Opzioni Disco. Fai clic sul Bottone Carica Scenario. Adesso ti viene indicato di inserire il dischetto degli scenari e di fare clic col pulsante sinistro del mouse. Adesso appare una lista di dieci scenari. Muovi il puntatore del mouse in modo che la barra evidenziata sia in cima alla lista e lo scenario verrà caricato. Fatto questo, fai clic sul Bottone Uscita per iniziare ad eseguire lo scenario.

Adesso stai eseguendo il gioco con tutte le sue caratteristiche attive, compreso attacchi nemici ed eventi casuali, per cui, prima di far questo ti consigliamo almeno di esaminare i capitoli che trattano della guerra e dello spionaggio. Come vedrai, la mappa e la colonia sono le stesse utilizzate nella guida di avvio rapido con cui hai appena fatto esperienza.

## 16 Controlli Tastiera

La lista seguente contiene tutti i tasti che sono usati nel gioco.

### Consiglieri

F1	Primario Psichiatra
F2	Amministratore
F3	Consulente Finanziario
F4	Ingegnere Civile
F5	Capo Ricerche
F6	Comandante Supremo
D	Rimuove tutti i segnalatori
P/BARRA	Pausa
1-8	Colloca segnalatori





**Jonah Hayes features in  
Suspicious Cargo**

***Coming Soon!***



Gremlin Graphics Software Limited,  
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.  
Telephone (0742) 753423