



GAME MANUAL



MANUALE DI GIOCO


DIGITAL MONASTERY!
Hokuto Force Game Developing Division

2112

| | |
|-------------------------------|----|
| English version..... | 1 |
| Starting the game..... | 1 |
| Game goal..... | 1 |
| Game interface..... | 2 |
| Use of spaceships..... | 4 |
| Exploring..... | 4 |
| Colonizing..... | 4 |
| Fighting..... | 5 |
| Resources..... | 6 |
| Headquarters..... | 7 |
| The Dockyard..... | 7 |
| The Factory..... | 7 |
| The Warehouse..... | 7 |
| Credits..... | 7 |
| Versione italiana..... | 8 |
| Avvio del gioco..... | 8 |
| Scopo del gioco..... | 8 |
| Interfaccia di gioco..... | 9 |
| Utilizzo delle astronavi..... | 11 |
| Esplorare..... | 11 |
| Colonizzare..... | 11 |
| Combattere..... | 12 |
| Risorse..... | 13 |
| Il Quartier Generale..... | 14 |
| L’Arsenale..... | 14 |
| La Fabbrica..... | 14 |
| Il Magazzino..... | 14 |
| Crediti..... | 14 |

English version

Starting the game

1. Turn on/reset the Commodore 64
2. Insert 2112 floppy disk in the drive. If more drives are linked, use the one identified by number 8, which is normally the first of the serial chain connection.
3. Digit **LOAD "2112",8** and press **RETURN**
4. When loading is complete (READY prompt returns), type **RUN** and press **RETURN**
5. When the titlescreen appears, press space bar
6. The game will automatically continue loading and running

NOTE: the floppy disk will be used when running the game, which must therefore remain available in drive 8.

Game goal

To win the game you must survive for 365 days by satisfying the resource supply requests received from the Federation. On the contrary, the game is lost if one of the following events occurs:

- you fail to deliver the requested resources; only one missed deadline is allowed, which will be postponed, any further subsequent delay will cause your dismissal
- your Headquarters is attacked by aliens

Game interface

2112 is a strategic turn-based game: this means once you have given your instructions, such as movement orders for your spaceships, you will need to move on to the next day (turn) for them to take effect.

As the turn passes, the other actors will move and carry out their actions too.

The main game interface is the star system map: use the joystick to move the pointer (the white square) and focus the objects of your interest.

Pushing the joystick button:

- if the pointer is focusing an object, information about it and a possible interaction menu specific for that object are accessed

- if the pointer is not focusing anything, you access the main menu, which includes the following options:

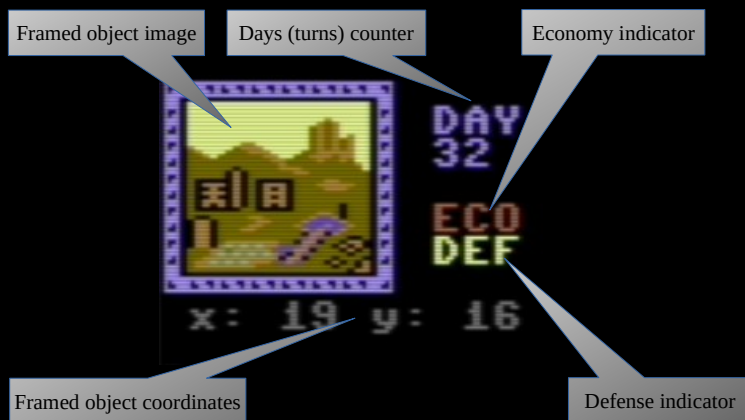
NEXT DAY moves on to the next day (turn)

GO TO MAP returns control to the pointer on the map

QUIT GAME ends the current game, to start a new one

TUTORIAL game hints aimed at your progress

There are some useful indicators in the top left corner of the screen:



The ECO indicator summarizes the state of your economic balance:

green = there are no pending dispatch orders for resources from the Federation

yellow = there is a pending dispatch order, but your current daily collection rates will allow it to be fulfilled by the given deadline

red = there is a pending dispatch order and your current daily collection rates will not allow you to fulfill it: a more accurate budget analysis is available at the Warehouse.

The DEF indicator summarizes the alert state of your defense system:

green = no aliens are currently sighted

yellow = moderate risk, aliens have been sighted

red = emergency, aliens of races prone to invading colonies have been intercepted

Use of spaceships

Spaceships are the main objects under your control and perform three main functions.

Exploring

Exploring planets is necessary to find out the amount of resources they can provide. To explore a planet, move a ship ADJACENT to it, not on the planet itself, otherwise a direct landing will be performed, which could be dangerous if the planet environment is hostile.

Colonizing

Colonize planets landing on them, to collect the amount of resources they provide for each day. A ship settling in a colony can no longer be moved away from the planet, unless it abandons the colony, consequently ceasing the collection of resources.

Possible technologies installed in the spaceship can make the harvest of resources richer than what the planet itself would naturally offer.






Some planets have an HOSTILE environment for survival on their surface (information obtained by exploration): landing on them without the appropriate protective technologies causes death for the crew and the loss of the ship.

The first planet you colonize automatically becomes your HEADQUARTERS, the next ones just common colonies.

Your Headquarters cannot be improved, neither in terms of resource collection nor defense, and if attacked by aliens it will immediately make you lose the game. Common colonies can instead have different levels of efficiency in harvesting resources and can defend themselves autonomously from

weaker alien races, depending on how the landed ship is equipped.

If invaded, common colonies just stop providing resources and the settled spaceship is destroyed. Different icons indicate the different planet conditions:

-  unexplored planet
-  explored planet (color depends on planet type)
-  Headquarters
-  common colony
-  common colony with planetary defense system

Fighting

If equipped with proper technologies, Weapons and Shields, spaceships can sustain battles and attack the aliens threatening your colonies.

See further details about fighting in the descriptions of the above mentioned technologies, at the Factory of your Headquarters.

Resources

There are 3 types of resources involved in the game: **nutrients**, **minerals** and **energy**.

A fundamental concept of the game is the daily collection rate of resources, which constitutes the sum of what is collected in one day by all your colonies.

First of all, this quantity is added daily to the amount stored in your Warehouse, to fulfill dispatch orders from the Federation. Besides, the daily collection rate of each resource influences a specific aspect of the game:

- the higher the nutrients rate, the more crews and therefore the more ships you can afford
- the higher the minerals rate, the more technologies you can produce to improve the efficiency of your spaceships
- the higher the energy rate, the more devices can be simultaneously installed in a single spaceship

All these details can be further explored in the Warehouse of your Headquarters.

Headquarters

The Headquarters mainly consists of 3 buildings.

The Dockyard

By this building you can design and launch your new spaceships.

The Factory

Here you can access the catalog of all the technologies available for your spaceships. By activating the respective production lines, the technologies will become usable in the Dockyard.

The Warehouse

It reports your resource budget, the details and the deadline of any pending request from the Federation and a fulfillment forecast.

It also allows the trading of resources on the black market.

Credits

| | |
|-------------|------------------|
| Concept | Roberto Sandri |
| Code | Roberto Sandri |
| Graphics | Roberto Sandri |
| Music | Roberto Sandri |
| Titlescreen | Pixelnacho |
| Developer | Digital Monstery |

Versione italiana

Avvio del gioco

1. Accendere/resettare il Commodore 64
2. Inserire il disco floppy di 2112 nel drive. Se sono collegati più drive, utilizzare quello identificato con il numero 8, che è di norma il primo della catena di collegamento seriale.
3. Digitare **LOAD "2112",8** e premere **RETURN**
4. A caricamento completato (ritorno del prompt **READY**), digitare **RUN** e premere **RETURN**
5. All'apparire dell'immagine introduttiva, premere la barra spaziatrice
6. Il gioco proseguirà il caricamento e si avvierà automaticamente

NOTA: il disco floppy verrà utilizzato durante il gioco e dovrà quindi rimanere inserito nel drive 8.

Scopo del gioco

Per vincere il gioco bisogna sopravvivere 365 giorni soddisfacendo gli ordini di fornitura di risorse richiesti dalla Federazione. Al contrario, la partita viene persa se si verifica uno dei seguenti eventi:

- fallite nel fornire le risorse richieste; solo una scadenza fallita è tollerata e verrà procrastinata, ogni ulteriore successivo ritardo determinerà il vostro licenziamento

- il vostro Quartier Generale viene attaccato dagli alieni.

Interfaccia di gioco

2112 è un gioco strategico a turni: significa che una volta date le vostre istruzioni, come gli ordini di movimento delle vostre astronavi, dovrete avanzare al giorno (turno) successivo perché esse abbiano effetto.

All'avanzare del turno, anche gli altri attori si muoveranno e compiranno le loro azioni.

L'interfaccia principale del gioco è la mappa del sistema stellare: utilizzate il joystick per muovere il puntatore (il quadrato bianco) e inquadrare gli oggetti che vi interessano. Premendo il pulsante del joystick:

- se il puntatore sta inquadrando un oggetto, si accede alle sue informazioni e ad un eventuale menu specifico di interazione con esso

- se il puntatore non sta inquadrando nulla, si accede al menu principale, che include le seguenti opzioni:

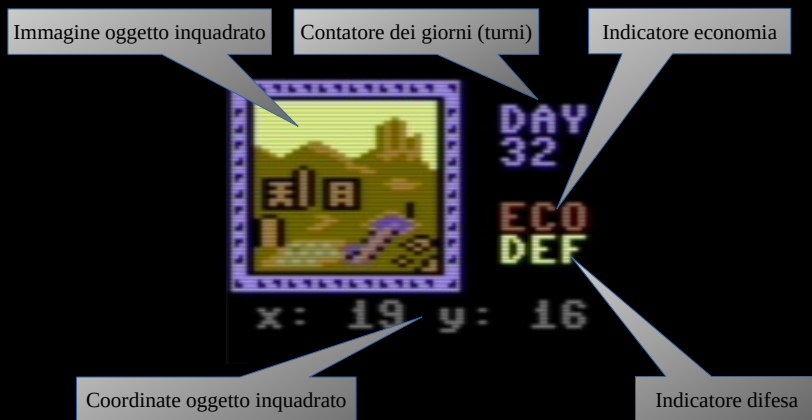
NEXT DAY passa al giorno (turno) successivo

GO TO MAP ritorna il controllo al puntatore sulla mappa

QUIT GAME termina l'attuale partita, per iniziarne una nuova

TUTORIAL suggerimenti di gioco basati sul vostro stato di avanzamento

Ci sono alcuni indicatori utili nell'angolo in alto a sinistra dello schermo:



L'indicatore ECO riassume lo stato del vostro bilancio economico:

verde = non ci sono ordini di consegna risorse pendenti dalla Federazione

giallo = c'è un ordine pendente, ma i vostri attuali tassi giornalieri di raccolta risorse vi permetteranno di evaderlo entro il termine dato

rosso = c'è un ordine pendente e i vostri attuali tassi di raccolta non vi consentiranno di evaderlo: un'analisi di bilancio più dettagliata è consultabile presso il magazzino (Warehouse).

L'indicatore DEF riassume lo stato di allerta del vostro sistema di difesa:

verde = nessun alieno attualmente avvistato

giallo = rischio moderato, degli alieni sono stati avvistati

rosso = emergenza, sono stati intercettati alieni di razze propense all'invasione di colonie

Utilizzo delle astronavi

Le astronavi sono i principali oggetti sotto il vostro controllo e svolgono tre funzioni principali.

Esplorare

Esplorare i pianeti è necessario per scoprire la quantità di risorse che possono fornire. Per esplorare un pianeta, muovete una nave ADIACENTE ad esso, non sul pianeta stesso, altrimenti verrà eseguito un atterraggio diretto, che potrebbe risultare pericoloso se l'ambiente del pianeta è ostile.

Colonizzare

Colonizzate i pianeti atterrando su di essi, per raccogliere la quantità di risorse che forniscono quotidianamente. Una nave che costituisce una colonia non può più spostarsi dal pianeta, a meno che non abbandoni la colonia, cessando così la raccolta di risorse.

Eventuali tecnologie installate nell'astronave possono arricchire la raccolta di risorse oltre ciò che il pianeta offrirebbe naturalmente.

Alcuni pianeti presentano un ambiente ostile (HOSTILE) alla sopravvivenza sulla loro superficie (informazione ottenuta con l'esplorazione): atterrarvi senza le opportune tecnologie protettive comporta la morte dell'equipaggio e la perdita della nave.






Il primo pianeta che colonizzate diviene automaticamente il vostro Quartier Generale (HEADQUARTERS), i successivi comuni colonie.

Il vostro Quartier Generale non può essere migliorato, né dal punto di vista della raccolta risorse né della difesa, e se attaccato dagli alieni vi farà immediatamente perdere la partita. Le comuni colonie possono invece avere diversi livelli di

efficienza nella raccolta di risorse e possono difendersi autonomamente dalle razze aliene più deboli, a seconda di come è equipaggiata la nave che vi è insediata.

Se invase, le comuni colonie semplicemente terminano di fornire risorse e l'astronave insediata viene distrutta.

Icone diverse indicano le differenti condizioni di un pianeta:

-  pianeta non esplorato
-  pianeta esplorato (il colore dipende dal tipo di pianeta)
-  Quartier Generale
-  colonia comune
-  colonia comune dotata di sistema di difesa planetaria

Combattere

Se equipaggiate con le opportune tecnologie, Armi (WEAPONS) e Scudi (SHIELDS), le astronavi possono sostenere combattimenti e attaccare gli alieni che minacciano le vostre colonie.

Si vedano ulteriori dettagli sui combattimenti nelle descrizioni delle sopra menzionate tecnologie, presso la Fabbrica (FACTORY) del vostro Quartier Generale.

Risorse

Ci sono 3 tipi di risorse coinvolte nel gioco: **nutrienti**, **minerali** ed **energia**.

Un concetto fondamentale del gioco è il tasso di raccolta giornaliero delle risorse, che costituisce la somma di quanto fornito in un giorno da tutte le vostre colonie.

Innanzitutto, tale quantità viene aggiunta ogni giorno a quella depositata nel vostro Magazzino (Warehouse), per soddisfare gli ordini di consegna della Federazione.

Inoltre, il tasso di raccolta giornaliero di ciascuna risorsa influenza un aspetto specifico del gioco:

- maggiore il tasso di nutrienti, più equipaggi e quindi più astronavi potete mantenere
- maggiore il tasso di minerali, più tecnologie potete produrre per aumentare l'efficienza delle vostre astronavi
- maggiore il tasso di energia, maggiore il numero di dispositivi installabili in una singola astronave

Tutti questi dettagli possono essere approfonditi presso il Magazzino (Warehouse) del vostro Quartier Generale.

Il Quartier Generale

Il Quartier Generale (Headquarters) è principalmente costituito da 3 edifici.

L'Arsenale

(Dockyard) Da questo edificio potete progettare e lanciare le vostre nuove astronavi.

La Fabbrica

(Factory) Da qui potete accedere al catalogo di tutte le tecnologie disponibili per le vostre astronavi. Attivando le corrispondenti linee di produzione, le tecnologie diverranno utilizzabili nell'Arsenale.

Il Magazzino

(Warehouse) Vi sono riportati il bilancio delle risorse, i dettagli e la scadenza dell'eventuale richiesta pendente dalla Federazione e la previsione di adempimento. Consente anche di commerciare le risorse sul mercato nero.

Crediti

| | |
|--------------|------------------|
| Concetto | Roberto Sandri |
| Codice | Roberto Sandri |
| Grafica | Roberto Sandri |
| Musica | Roberto Sandri |
| Titlescreen | Pixelnacho |
| Sviluppatore | Digital Monstery |