

大王

桃花源



SC0053

前言

呼拉历7788年，阿里不搭行星上发生了大地震，产生了三个新生地，各自被取名为桃花源、金银岛和沙漠城。原来阿里不搭行星上八位主要领主为利益而互相攻讦与猜忌，三个新生地的拥有权更是争执不下，终至酿成战争。

游戏中，领主可建筑产业收取过路税金，贩卖物品与赌博事业，雇用人才交战与施计谋陷害敌方，也可利用物品与训练方法增加旗下人才的属性。当然也有天然事件发生，阻碍与帮助领主发展事业，此时玩者运用智慧与运气增强自己的实力，进而使其它领主破产（金额低于零），将之势力筑出新生地之外，达成霸主的地位。

目录

游戏设定	1
画面操作	2
地形产业	3
建造产业	4
产业介绍	5
小游戏	6
电脑产业	7
状况分析	10
突发事件	11
注意事项	12

玩家可根据画面的显示而选择一人或多人玩，可设定音乐开关，难易度。可存储游戏进度和载入游戏等的设定。

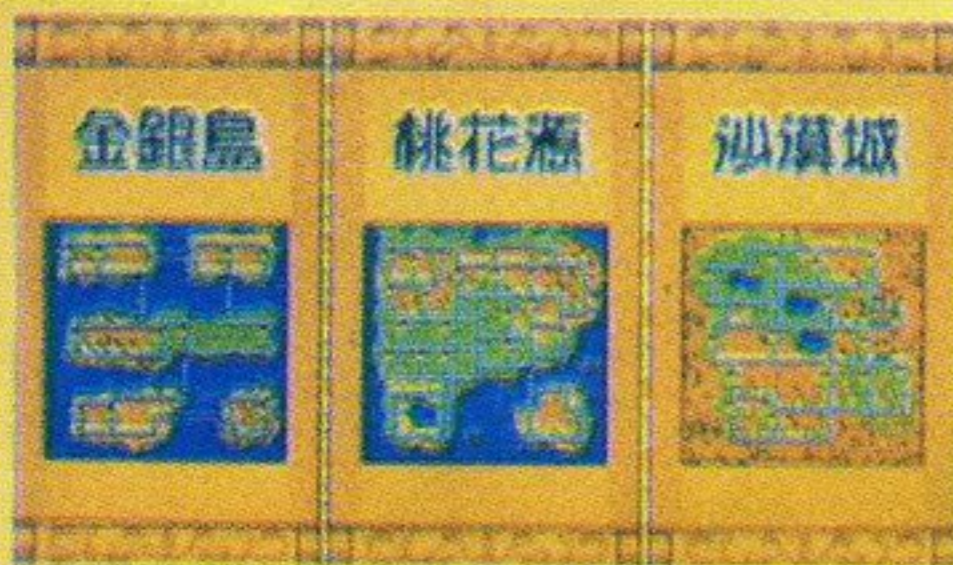
(如左下图)



游戏设定

选择领主：（右上图）

用方向键移动领主图样，按下C键表示选择该领主。再按一次C键，表示取消此领主。已选过的领主不得再选。确定四位领主时，按START键后跳入选择地图的画面。选中地图后按C键确定。（下图）



主画面操作说明

- 1、操作方法：按左右方向键移动选项，确定时按下C键；
- 2、先择GO选项：两颗骰子转动得到的点数，为前进的步数；
- 3、选择使用选项：可使用计谋，武器、药品、经书等四项。按C键表示使用此物品；按B则取消回原画面。
- 4、选择查看选项：可查看本领主的计谋、武器、药品、经书等到情况，辖下人才的性质，产业种类的数量，各领主的情况

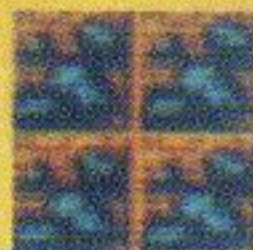


游戏共有九种地形，其中五种可开垠与建造产业。四种不可开垠。

地形与产业



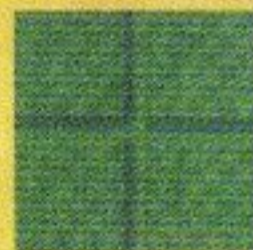
树林地—可开垠，费用2200两；



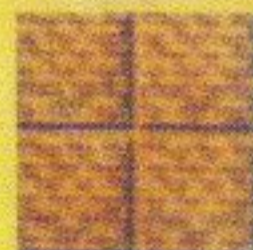
岩地—可开垠，费用2000两；



荆棘地—可开垠，费用2500两；



草地—可开垠，费用1500两；



沙地—可开垠，费用1800两。

以下四种的地形不可开垠：



火山



水路



高山



沙漠

建造产业原则

开垠：1、在地图上横向部份才可开垠；
2、根据地形确定是否建筑；
3、开垠费用因地形不同决定。

建造：1、再次踏上开垠地则可建造产业；
2、五类产业：铁铺、赌场、药铺、武馆、学堂；
3、不同的产业资金数也不同。

升级：1、再次踏上建造产业可升级产业；
2、升级产业：铁铺、赌场、药铺、武馆、学堂；
3、不同的升级产业资金也就不同。

领主产业的分类：



开垠地



铁铺[未升级]



[升级]



赌场[未升级]



[升级]



药铺[未升级]



[升级]



武馆[未升级]



[升级]



学堂[未升级]



[升级]

产业介绍

铁铺—可购买武器，增加人才的武力值。
每次只可买一把，也可不买；

赌场—可由别人的赌场玩小游戏，赢取金子数。未升级赌场可玩赛乌龟或赛蟑螂其中一种。升级后还可玩掷骰子与拉霸台其中一种；

赛乌龟与赛蟑螂：

可玩五次，每次押注100两，最多可押500两。

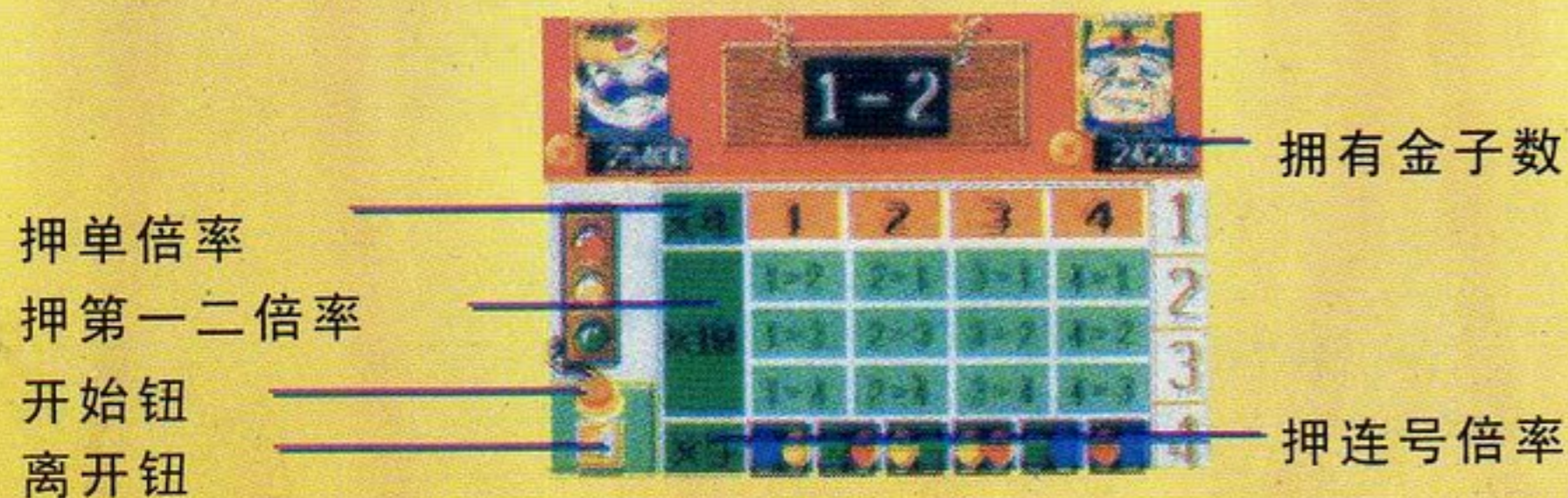
押注方式共三种：三种和倍率不同。

押单：押第一名到达的乌龟或蟑螂的编号；

押一二名：押第一名与第二名到达的编号；

押连号：押第一名与第二名到达的编号，次序可对调。

下注时，移动方向键，按一次C键则押100两，下完注后，移动至开始按钮按C键确定，乌龟或蟑螂则自动赛跑，上方列出第一二名的编号，计算输赢金额。



小游戏说明

投骰子：

可玩五次，每次押注500两，最多可押3000两。押注方式共三种，押单双，大小和押单。其倍率均相同。

押单相：三颗骰子掷出来的总和是单或相。

押大小：三颗骰子掷出来的总和，11以下为小，12以上为大。

押单：三颗骰子中出现的那一点数。

(押注上排中单双大翁小中只能一种，底下押单可押三种)

下注时，用方向键选取一种押注方式，按下一次C键则押500两，下完注后，移至开始按钮，按下C键确定，画面摇出三颗骰子样后，计算输赢金额。(下图)



拉霸台：

可玩五次，每次押注500两。

押注方式：按开始按钮，三个滚轮开始转动，根据出现三个图样，计算输赢金额。(只有出现相同花式三个或两个时，才能赢钱。)(右上图)

所有赌场未满五次不想玩时，可选择离开



药铺—可购买药品，增加人才的体力值。升级前后贩卖的种类个数不同，每次只可以买一种。

武馆—玩打地鼠，打中地鼠可增加人才的武力值。打地鼠共有四个洞，用方向键在限定的时间内打中露出地面的地鼠。（下图）



剩余时间
打中个数

学堂—可购买经书，增加人才的知识值。升级前后的种类和个数都不一样。

电脑产业

地图一出现时已是固定的产业，不因任何的影响而有所变化。产业类共有六种：金矿、寺庙、校场、当铺、市集、客栈。

金矿—经过金矿可领5000两，恰好停在金矿上，可领10000两。



当铺—可当计谋、经书、武器、与物品四种，典当物品价格为原来价格的一半。



寺庙—可购买计谋，每次只能买一个。



市集—可玩接鸡蛋游戏，用方向键移动领主，接一个鸡蛋得200两金子，接一个鸡屎扣200两。



客栈—可招募人才，但一次只能招募一个。

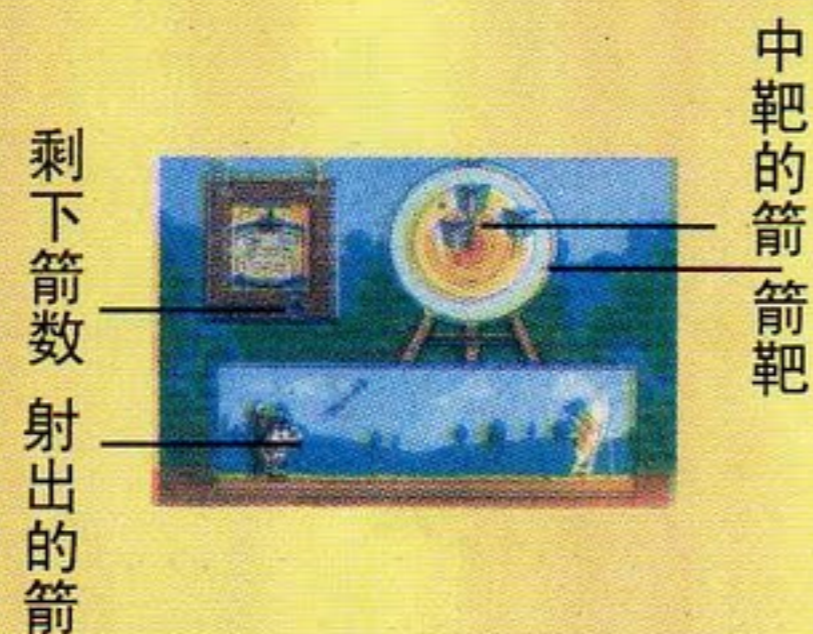


校场——可玩对对碰或射箭中的一种游戏。



对对碰

规则：16张牌中，找出一组相同图样，根据猜对几组图形，增加某人才的知识值。开始时16张牌全部翻开，停留几秒钟让玩家记忆位置，几秒后16张牌盖住，利用方向键来选取相同的一组牌翻开，在规定时间内所猜定的牌即成为某人才的知识值。（左下图）



射箭

规则：射五支箭，箭射中靶的分数合起来，即增加某人才的武力值。靶上的分数由0至5分不定，玩者用方向键移动至靶中心射出。（右上图）

状况分析

1、踏上自己或他人的领地：

当踏上未开垦地，自己或他人的开垦地或产业点的情况：

踏上未开垦地——询问是否开垦此地？

踏上自己的开垦地——询问是否建造产业？

踏上自己的产业地——出现产业营收或亏损。

踏上他人的开垦地——一律交500两给地主。

踏上他人的产业地——询问是否交税？

2、交战或交税：

踏上别人产业地时，不交税而选择交战，对方拒绝交战——不必交税；

别人踏上自己产业地时，不交税而选择交战，自己拒绝交战——不必交税；

踏上别人产业地时，不交税而选择交战，对方接受交战——交战；

别人踏上自己产业地时，不交税而选择交战，自己接受交战——交战；

交战时，须选择某位人才前去交战，胜利关键在于此人的武力值与知识值。

3、特殊规定：

派人才施计谋时，此人才须一定的体力值与知识值。

派人才去游玩会增加人才属性值的小游戏时，须一定的体力值。

突发事件说明：

- 1、发生时机与地点--突发事件是指天然事件，在游戏中突发事件发生机率极大，且在任何地点与时间均有可能发生，可让游戏增加乐趣与胜负的变数。
- 2、发生的事项--金子与物品可能由无名老人赠送或遭遇小偷遗失、人才会因领主的作为来投奔或离去，也有可能半途遇到流动摊贩（武馆与市集）。或者遇到仙人可多前进一次，遇到台风则暂停三次。

结束说明：

- 1、结算条件--每个月底时，根据存活的领主们，各自拥有的金子数作出统计表。
- 2、破产条件--当某一领主的金额低于零时，则宣布破产，其势力退出此地，名下所有的产业地恢复为原地形，旗下的人才恢复自由身。
- 3、失败条件--当玩者操控的领主，其金额低于零时。
- 4、胜利条件--只剩一位主角时此领主为玩者所操纵。

注 意 事 项

- 1、插拔卡带时应确认电源开关至OFF处；
- 2、请不要压叠、私拆卡带，要注意防震；
- 3、不可触摸卡带，防止潮湿；
- 4、注意防高、底温；
- 5、当卡带沾有污垢时，请不要随使用酒精或其它药品擦拭；
- 6、长时间玩游戏容易使眼睛疲劳，玩游戏时尽量不要过近的接触屏幕，保持一定的距离，为你的健康着想建议你每小时至少休息十至二十分钟。谢谢你购买我们的游戏，祝你玩得愉快。



中文版