

## Instalación para Windows 95

Inserta el CD de SimIsle en tu unidad de CD-ROM.

1. Abre el menú Inicio de Windows 95 y selecciona **Ejecutar...**
2. En la ventana, junto a las palabras “Abrir:”, teclea: D: \ SETUP [intro] o E: \ SETUP [intro], según la letra asignada a tu unidad de CD-ROM, y haz clic en **ACEPTAR**.
3. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla y se creará un icono de SimIsle en el grupo de programas Maxis. Haz doble clic en el icono para ejecutar SimIsle.

## Misiones y tutoriales

En SimIsle hay 24 misiones predeterminadas: cada una de ellas se desarrolla en una isla en la que el terreno, el nivel de desarrollo y la composición de los agentes externos es diferente. Del mismo modo, las reservas de fondos, las misiones y la inclinación, también cambian dependiendo de la isla en la que te encuentres. El juego se inicia en el mapa de selección de misiones. Puedes hacer doble clic en la isla que quieras o hacer clic en la isla y después en el botón Play que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. El desarrollo de la misión aparece en la ventana de información de la isla. Haz clic en el botón Play de la ventana de información para llegar a la isla, o haz clic en el botón Free Form (Forma libre) para utilizar los recursos de la isla y su situación geográfica libremente, sin tener que someterte a las condiciones impuestas por el juego para “ganar”. Puedes guardar la configuración de las islas con distintos nombres, lo que te permite desarrollar la isla desde distintos puntos de vista.



## **Información básica**

Cada escenario de SimIsle es una isla con características de terreno y nivel de desarrollo propios. Como gobernador de la isla tienes un poder de decisión total sobre la distribución de los recursos y el desarrollo comercial de la misma.

Además tienes que responder adecuadamente a los acontecimientos que tengan lugar en la isla ocasionados por tus decisiones. Cuentas con un equipo de agentes que realiza tanto el trabajo limpio como el trabajo sucio. Tus agentes tienen diferentes cualidades y experiencia, y algunos de ellos son bastante desagradables.

Cada isla responde de manera dinámica a tus acciones. Si quieres, puedes exprimirla como si se tratase de una naranja y sacar provecho personal de todos los minerales, las sustancias y los recursos de la isla, pero los daños ecológicos serán considerables. Por otra parte, no creas que todo el mundo te va a felicitar si te empeñas en salvar pantanos y ciénagas.

Este juego no se puede “ganar” en el sentido de “acumular y perder puntos.” Sino que, por el contrario, el botón puntuación te muestra qué tal se te da mantener el equilibrio entre el frente económico y el ecológico. Esta puntuación refleja el enfoque que le has dado a la gestión de la isla (aunque puedes quedarte sin tiempo mientras te enfrentas a los retos del escenario). Las islas nunca se terminan de explotar, siempre puedes volver a islas guardadas anteriormente y darles nuevas órdenes a los nativos para construir otra fábrica.



## **Panel de agentes**

El panel de agentes te muestra cuantos agentes disponibles tienes en ese momento. Cada agente tiene unas habilidades particulares, y puede utilizarlas con distinto éxito en cada una de las aventuras que se presentan en cada escenario. Puedes entrenar a los agentes para que mejoren sus habilidades, pero no pueden adquirir habilidades nuevas. Algunos agentes trabajan en colaboración con otros agentes.

## **La barra de Menús**

En esta barra encontrarás:

### **File Menú (Menú de archivos):**

El menú de archivos reúne distintos elementos:

**New (Nuevo)** te conduce a la pantalla de inicio y te permite seleccionar un nuevo escenario.

**Open (Abrir)** abre un cuadro de diálogo convencional que te permite cargar una partida guardada anteriormente.

**Save (Guardar)** abre un cuadro de diálogo convencional que te permite guardar todos tus avances.

**Pause (Pausa)** detiene momentáneamente la partida para que puedas atender otras tareas rutinarias, como cenar por ejemplo. Haz clic en "Continue" (Continuar) para volver a la partida.

**Close (Salir)** para salir del juego (muy útil cuando tengas visita).



## **Windows:**

El menú Windows contiene elementos que dan paso a distintas ventanas informativas del juego:

### **Balance Sheet (Hoja de cálculo)**

La hoja de cálculo te permite analizar de forma rápida, pero eficiente, tus gastos y tus ingresos. Esta es una hoja de cálculo nueva, y no han ocurrido muchas cosas hasta ahora. A medida que se desarrolle la isla seré capaz de registrar los gastos y los ingresos, y compararlos con los del mes pasado y con los del año pasado. Si me va bien, puedo pagar deudas y reforzar mis fuentes de ingreso.

### **Graph (Gráfico)**

El gráfico te muestra varios factores, como indican los botones que se encuentran bajo el área del gráfico. El factor que mide cada botón aparece representado con el color del botón correspondiente. El número que aparece a la derecha de cada línea del gráfico es el valor actual (en EMUs), el número o la cantidad existente del elemento correspondiente. El gráfico cubre los datos de los últimos 50 días de partida.

### **Pin Key (Clave de los botones)**

Abre una pequeña ventana que tiene dos utilidades. La mayor parte de la ventana te muestra las correspondencias de color entre un botón en particular del mapa y lo que ese botón representa. En la parte inferior de la ventana, hay una escala de colores que mide la distinta concentración del elemento seleccionado en el menú de características del mapa en dos dimensiones. El color que aparece en la izquierda (azul) indica que ese elemento es escaso en la isla, mientras que el color que aparece en la derecha (naranja claro) indica que hay una gran cantidad de ese elemento en la isla.



### **Score (Puntuación)**

La ventana de puntuación te proporciona información sobre cómo has orientado el desarrollo de la isla. Haz clic en cualquiera de las áreas que aparecen abajo para recibir una explicación de la puntuación correspondiente. Durante la partida, el dibujo que aparece en la ventana de puntuación irá cambiando según tu actuación. Lo verás todo, desde la flora y la fauna hasta el humo de las centrales eléctricas, según enfoques los servicios de la isla.

### **Statistics (Estadísticas)**

La ventana de estadísticas te proporciona una información similar a la proporcionada en la ventana de puntuación. La información de las estadísticas atañe más a las condiciones particulares de un escenario, en vez de a información general como la ventana de puntuación.

### **2-D View (Vista en dos dimensiones)**

Este elemento del menú te muestra la isla en dos dimensiones como vista desde un satélite. La pantalla que te muestra el mapa en dos dimensiones contiene una barra de menús que te permite ver la isla desde diferentes perspectivas:

**Size (Tamaño)** te permite multiplicar el tamaño del mapa de dos dimensiones por dos, tres o cuatro. Ahora se muestra multiplicado por dos.

**Features (Características)** indica la cantidad y la ubicación de: terreno, contaminación, carbón, menas de hierro, aceite, oro-plata, y altura. Solo puedes ver una de estas características cada vez. La que aparece en el ejemplo es una mena de hierro. La cantidad existente de la mena se indica con el color que aparece en la parte inferior de la clave de botones.



**Developments**, el menú de desarrollos te muestra los siguientes elementos: rutas, mapa, viviendas, refinерías, industrias, turismo, energía y explotaciones forestales. Puedes ver todos los desarrollos que quieras al mismo tiempo. Lógicamente, cuanto mayor sea el tamaño del mapa, más fácil resultará ver los distintos aspectos de la isla.

### **Options (Opciones)**

El menú opciones te permite controlar algunos elementos relativos al aspecto y al sonido de SimIsle:

**Animations (Animaciones)** hay tres niveles: rápido, lento o desactivado.

**Compass (Brújula)** activa o desactiva la brújula que aparece en la ventana principal.

**Grid (Parrilla)** cuando está activada facilita la detección de los cambios de altura de la isla. No es visible en la vista más distante.

**Locator (Localizador)** cuando está activado y en la vista más distante permite saber cuantos agentes hay en un sitio particular señalado por botones.

**Messages (Mensajes)** cuando está conectado te permite recibir Simfaxes de distintas fuentes. Haz clic en el fax para hacer que desaparezca.

**Music (Música)** te permite oír (o apagar) la música del juego.

**Recap (Resumen)** te envía un SimFax recordándote cuales son los objetivos del escenario.

**Sound Effects (Efectos de sonido)** te permite activar o desactivar los efectos de sonido del juego.

**Speed (Velocidad)** te permite elegir la velocidad del juego entre lenta, media o rápida.

**Trees (Árboles)** te permite ver los árboles o hacerlos desaparecer, para tener una vista más despejada de tu isla.



## **Ventanas en pantalla**

Hay muchas ventanas en la pantalla de SimIsle, la mayoría de ellas relacionadas con sitios desarrollados, espacios naturales o comerciales de la isla, o con misiones activas. Las ventanas asociadas con los objetivos del juego (desarrollos) se abren haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el botón del sitio correspondiente. Si hay algún agente apropiado allí, también se abrirán los botones de control del agente. Estos botones se pondrán de color gris si tu agente no reúne las condiciones necesarias para llevar a cabo el trabajo.

Durante la partida, haz clic en el botón “i” que aparece en la esquina superior derecha de las ventanas de distintos sitios para recibir información sobre ese sitio. Puedes hacer clic en las partes escritas en azul para recibir más información sobre ese término. Haz clic con el botón derecho del ratón en cualquier comando de la ventana para ver los recursos necesarios para llevar a cabo ese comando. Haz clic con el botón derecho del ratón en un comando gris para saber las habilidades que debe reunir tu agente para realizar dicho comando.

