

SIM ISLE

MISSIONS IN THE RAINFOREST

GUIDA RAPIDA

SOMMARIO

WINDOWS 95	
Requisiti di Sistema	2
Installazione e Avvio Gioco	2
DOS	
Requisiti di sistema	4
Installazione e avvio	4
Installazione del SimIsle	4
Avvio del Gioco	5
Guida per la risoluzione dei problemi	5
Il programma d'installazione non funziona	5
SIMISLE e la scheda grafica	6
Disco di Avvio per SimIsle	8
Mouse	11
Alcune differenze rispetto al manuale	12
Consigli utili	14
SimIsle mini tutorial	16
Elenco dei tasti utilizzabili in SimIsle	26

INTRODUZIONE

Prepara le valige, chiedi ai vicini di ritirarti la posta, e concediti una vacanza di lavoro nelle foreste di SimIsle. Costruisci alberghi per turisti, utilizza le riserve naturali e valorizza l'industria in una terra piena di bellezze e di pericoli. Riuscirai a crearti una fortuna e a conservare felici le popolazioni indigene dell'isola, i turisti e i magnati dell'industria? O le tue azioni distruggeranno il delicato equilibrio di un fragile ecosistema?

SIMISLE PER WINDOWS 95

REQUISITI DI SISTEMA

- Computer IBM compatibile, con sistema operativo Windows 95 (Configurazione minima consigliata 486/66)
- 8 MB di RAM (minimo)
- 5 MB di spazio libero su disco fisso
- Lettore CD-ROM a doppia velocità

INSTALLAZIONE E AVVIO DI SIMISLE

Per avviare il gioco dovrai, per prima cosa, inserire il CD di SimIsle nel lettore CD-ROM. Poichè non è possibile scrivere dati sul CD, qualsiasi partita vorrai salvare, dovrai farlo sul disco fisso o su un dischetto.

LETTORE CD-ROM CON FUNZIONE AUTOPLAY

Inserisci il CD di SimIsle nel lettore CD-ROM. Comparirà la schermata Autoplay di SimIsle ed avrai immediatamente la possibilità di installare e giocare a SimIsle, o uscire dal programma d'installazione.

Clicca sul tasto "Play" per dare inizio all'installazione. (Se avrai già provveduto ad installare SimIsle, cliccando il tasto Play, il gioco avrà inizio.

Segui le istruzioni che appariranno a video. Ti verrà chiesto di selezionare la directory sul disco fisso, dove dovrà essere installato SimIsle. L'installazione di default creerà la cartella Maxis all'interno della finestra Programmi. Se selezionerai l'installazione di default, e non disporrai già di una cartella Maxis all'interno di Programmi, il programma provvederà a crearla.

Al termine dell'installazione, potrai dare avvio immediatamente al gioco, oppure giocare più tardi, nel caso tu abbia impegni più impellenti. La videata del programma Autoplay apparirà ogniqualvolta inserirai il CD di SimIsle.

LETTORE CD-ROM SENZA FUNZIONE AUTOPLAY

Inserisci il CD di SimIsle nel lettore CD-ROM.

Apri il menù Avvio dalla barra delle applicazioni e seleziona Esegui...

Nella casella di dialogo, digita d:\setup e premi Invio. Se al lettore CD-ROM è assegnata una lettera diversa da "d", dovrai usare quella specifica lettera.

In qualsiasi modo tu caricherai SimIsle, verrà creato un collegamento nella directory che avrai scelto. Trascinando questo collegamento sulla scrivania di Windows 95, potrai facilmente dare inizio al gioco (purché tu abbia inserito il CD nel lettore CD-ROM)

MIGLIORIE NON DOCUMENTATE

SimIsle presenta alcune funzioni che lavorano in modo leggermente diverso, da quanto descritto nel manuale.

- Nel Menù Principale, i sottomenù a cascata e le opzioni, sono disposti in modo leggermente diverso. Tutte le funzioni sono presenti e lavorano esattamente come descritto nel manuale.
- Le caselle di dialogo Load e Save sono ora conformi agli standard di Windows 95.
- La Barra dei Comandi, il Pannello di Controllo, il Blocco Appunti e la maggior parte delle finestre, possono essere spostate, in qualsiasi punto dello schermo. Anche la finestra principale potrà essere ridotta e disposta altrove nello schermo. Molti dei messaggi relativi al gioco si trovano ora all'interno di finestre, che possono essere spostate.

SIMISLE PER DOS

REQUISITI DI SISTEMA

- Computer IBM o 100% compatibile, 486, 33 Mhz o superiore (si consiglia 486, 66 Mhz)
- Sistema MS-DOS versione 5.0 o superiore
- 8 MB di RAM
- Disco fisso con almeno 6 MB di spazio libero
- Mouse compatibile Microsoft, dotato di driver MS 8.2 o superiore (oppure mouse equivalente, come Logitech 6.32)
- Scheda grafica Super VGA e monitor con risoluzione 640 x 480 x 256 colori (RAM Video 512K)
- Lettore CD-ROM
- Supporto opzionale per Sound Blaster e schede audio 100% compatibili.

ATTENZIONE! Prima di procedere all'installazione di SimIsle o ad iniziare a giocare, dovrai assicurarti che il lettore di CD-ROM, le schede audio e video e tutti i driver necessari, siano correttamente installati sul computer.

INSTALLAZIONE E AVVIO

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Pur essendo SimIsle un gioco su CD-ROM, alcune parti del gioco dovranno essere installate sul disco fisso, prima che tu possa iniziare a giocare. Poichè non è possibile scrivere sul CD-ROM, qualsiasi partita che desidererai salvare dovrà essere salvata sul disco fisso. Per l'installazione del gioco, dovrai procedere nel seguente modo:

1. Inserisci il CD di SimIsle nel lettore del CD-ROM.
2. Digita D: [Invio] oppure E: [Invio] o qualsiasi altra lettera che avrai assegnato al CD-ROM: [Invio]. (Non dimenticare di digitare i due punti!)
3. Digita Install [Invio].
4. Segui le istruzioni che appariranno a video. Il programma d'installazione provvederà a verificare quanto segue:
 - Eseguirà il controllo per accertare che tu disponga del quantitativo di memoria necessario.
 - Ti verrà chiesto se desideri creare un disco di avvio. SimIsle versione DOS potrebbe richiedere tutta la memoria del tuo computer. Anche se disporrai di 8 MB di RAM, tieni presente che quanti più driver caricherai, tanto maggiore sarà la probabilità che tu abbia bisogno di un disco di avvio e quindi potrai procedere a crearne uno. (Il programma per la creazione del disco di avvio, provvederà alla ricerca dei driver per il lettore di CD-ROM, per le schede audio e video e per il mouse. Per ottenere ulteriori informazioni sulla

creazione ed uso del disco di avvio, consulta la sezione relativa, che troverai in questa guida).

- Ti consentirà di impostare l'unità drive e la directory, dove vorrai installare SimIsle. (L'installazione di default è C:\SimIsle, che ti consigliamo di usare). Al termine dell'installazione di SimIsle, ti verrà chiesto di configurare le opzioni relative all'audio. Provedi a selezionare il driver della scheda audio, che meglio si adatta a quello installato sul tuo computer e segui le istruzioni a video. Quando avrai terminato, clicca su "Done". Se avrai necessità di utilizzare nuovamente questa utility, portati sulla directory di SimIsle da DOS e digita SET-SOUND [Invio].

AVVIO DEL GIOCO

Per passare al prompt di SimIsle, digita CD\SIMISLE [Invio].

Per avviare SimIsle, digita GO [Invio] dal prompt C:\SimIsle DOS.

Se stai usando un disco di avvio, dovrai procedere a riavviare il computer con il disco di avvio inserito nell'unità A:. A meno che tu non abbia impostato istruzioni diverse, il programma verrà lanciato automaticamente.

SimIsle è un programma di grandi dimensioni. Occorrerà un po' di tempo per il caricamento delle isole, quindi non essere troppo impaziente. Ricordati che stai entrando in un'area del mondo dove il tempo trascorre con un ritmo lento.

GUIDA PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se incontrerai dei problemi nell'installazione o funzionamento di SimIsle, ti consigliamo di dare un'occhiata a questa sezione. Troverai risposta alla maggior parte dei tuoi quesiti e potrai risolvere la maggior parte dei tuoi problemi. Nella directory di SimIsle, potrai inoltre trovare un file README.TXT, contenente informazioni aggiornate e consigli per la risoluzione dei problemi. Questo file verrà visualizzato al momento dell'installazione del gioco e potrai leggerlo con qualsiasi editor di testo o programma di scrittura, oppure digitando README [Invio] al prompt di C:\SIMISLE.

Se avrai provato quanto descritto in questa sezione e nel file README e avrai ancora bisogno di aiuto, ti consigliamo di contattare il Supporto Tecnico.

IL PROGRAMMA D'INSTALLAZIONE NON FUNZIONA

Assicurati che il mouse sia collegato e che il relativo driver sia installato.

Esegui un controllo per assicurarti che il lettore di CD-ROM sia funzionante e di avervi inserito il CD di SIMISLE.

Se l'installazione continua a dare dei problemi, provvedi a lanciare il driver VESA per la tua scheda, prima di lanciare Install. (Vedi sotto).

SIMISLE E LA SCHEDA GRAFICA

SimIsle ha una splendida grafica in alta risoluzione (640 x 480) a 256 colori. Tutto ciò è meraviglioso, ma esistono due piccolissimi problemi potenziali:

1. Hai bisogno di una scheda video Super VGA con almeno 512K di memoria video.
2. Ogni scheda video in grado di visualizzare una grafica in alta risoluzione a 256 colori, lavora in modo leggermente diverso.

Ciò significa che SimIsle dovrà riconoscere perfettamente la tua scheda video, prima di poter funzionare. Il programma d'installazione ricercherà la scheda video e cercherà di stabilirne il tipo. Se ciò si verificherà, il programma continuerà l'installazione, senza farti ulteriori domande.

AVVISO IMPORTANTE!

Poichè esistono tante schede grafiche e driver diversi, è possibile che il programma d'installazione termini la sua funzione, senza porti domande relative alla scheda video. Se proverai a lanciare SimIsle e riceverai il messaggio "VESA driver not detected" [VESA driver non rilevato], dovrai trovare e installare un driver VESA per la tua scheda. Nel CD di SimIsle potrai trovare un'ampia scelta di driver VESA. Essi si trovano all'interno di una directory chiamata VESA e sono disposti in ordine in base al produttore della scheda video.

VESA? COSA DIAVOLO È QUESTO VESA?

OK, abbiamo già precisato che le nuove schede video ad alta risoluzione lavorano tutte in modo leggermente diverso. In qualità di produttori di software, questa cosa ci piace tanto quanto sbattere la testa contro il muro, facendoci cadere le palle da bowling sui piedi.

Con la denominazione VESA s'intende un driver, in grado di poter riconoscere tutte le schede video. Alcune schede sono già dotate dello standard VESA, ma, per la maggior parte delle schede, dovrai lanciare uno speciale programma residente in memoria, cioè un driver per quella particolare scheda video. Programmi tipo SimIsle rilevano questo tipo di driver ed esso riconosce la scheda video. Semplice, vero? Nessun problema o quasi.....

INSTALLAZIONE DI UN DRIVER VESA

Per la maggior parte di Voi, il modo più semplice per installare un driver VESA, sarà quello di lanciare un programma denominato UNIVBE.EXE - un driver VESA generico, che funziona con la maggior parte delle schede video. Ecco, come usarlo:

1. Assicurati di trovarti nella directory di SimIsle (Digita CD\SIMISLE [Invio] da qualsiasi prompt.)
2. Digita GOVESA [Invio] e prova nuovamente a lanciare SimIsle. In questo modo il programma UNIVBE.EXE verrà inserito in un file batch, che avvierà il gioco.

Nel caso in cui il programma UNIVBE.EXE non funzioni con la tua scheda video, abbiamo previsto dei driver VESA, specifici per la maggior parte delle schede più diffuse, che troverai sul CD-ROM di SimIsle. Si trovano in una directory denominata VESA, con subdirectory disposte in ordine in base al nome del produttore. Per usare uno di questi driver, dovrai procedere nel seguente modo:

1. Rileva esattamente il tipo della tua scheda video. Potrai riuscirci correttamente riavviando il computer. Spesso, il nome della scheda, viene visualizzato mentre il computer si riavvia.
2. Inserisci il CD-ROM di SimIsle e identifica il driver VESA per la tua scheda. Per fare questo, dovrai digitare D: oppure E:, oppure qualsiasi altra lettera tu abbia assegnato al CD-ROM, poi premi [Invio]. Successivamente, digita CD\VESA [Invio]. Ti troverai ora nella sub-directory VESA del CD di SimIsle. Digita DIR/W per esaminare il contenuto della sub-directory. I driver VESA sono elencati, in base al produttore della scheda video. Cerca la directory contenente il nome della tua scheda e digita CD [NOME DIRECTORY] [Invio].
3. Copia sul disco fisso il driver, contenuto nella directory SimIsle (così, in seguito potrai trovarlo con facilità). Sarà una buona idea copiarlo anche sul disco di avvio. Per copiare il driver sul disco fisso, digita COPY [NOME DRIVER] C:\SIMISLE [Invio]. Per copiare il driver sul disco di avvio, digita COPY [NOME DRIVER] A: [Invio].
4. Per caricare il driver, digita il nome del driver [Invio], mentre verrà visualizzato il prompt della sua directory dall'unità CD-ROM, oppure nella directory SimIsle del disco fisso o dell'unità A:>, dove lo avrai precedentemente copiato.
5. Provedi ora ad avviare SimIsle nel modo tradizionale.

Se sul CD non troverai nessun driver per la tua scheda, verifica i dischetti che accompagnavano la tua scheda ed esaminali per cercare un driver VESA. Se non lo troverai, ti consigliamo di contattare il rivenditore del tuo computer o il produttore della scheda. La maggior parte dei produttori utilizzano una BBS, dalla quale potrai scaricare i driver, se disporrai di un modem.

SOLO PER I POSSESSORI DI SCHEDE VIDEO ATI

Con alcune schede ATI, anche se il programma d'installazione riconosce la tua scheda, potresti avere dei problemi nel funzionamento di SimIsle e potresti ricevere un messaggio di errore. In questo caso, dovrai lanciare il programma VVESA1.COM prima di avviare SIMISLE. Troverai il programma VVESA1.COM sul CD di SimIsle, nella directory VESA\ATI. Potrai utilizzare il driver VVESA contenuto nella directory MACH32.

DISCO DI AVVIO PER SIMISLE

Perchè potresti avere necessità di un disco di avvio?

SimIsle è un puro e semplice divoratore di RAM. Le isole, i tuoi agenti e il salvataggio degli ambienti implicano l'impiego completo delle risorse del tuo computer.

Se pur disponendo di molta RAM, SimIsle ti segnala che non hai memoria sufficiente, oppure nel caso in cui SimIsle si carichi correttamente, ma non funzioni come richiesto, molto probabilmente la causa è dovuta a qualche programma TSR o residente in memoria, che crea conflitti all'interno di SimIsle per l'utilizzo della memoria stessa. Quanto più grande e potente sarà il tuo computer, tanto più probabile sarà il verificarsi di questo conflitto, poichè sarai portato a caricare molti di questi programmi, che si attiveranno nel momento in cui avvierai il computer. Tutto questo è particolarmente vero, tenuto conto che il sistema operativo Windows li carica automaticamente. Molti di questi programmi, non verranno disattivati con la chiusura di Windows.

Alcuni di questi programmi possono entrare in conflitto con SimIsle. Altri sono invece necessari per il funzionamento di SimIsle. Il lettore di CD-ROM richiede un driver, così pure il mouse, la scheda video e qualsiasi scheda audio tu utilizzi. Gestire le limitate risorse del tuo computer sarà come cercare di salvare una foresta.

Se sei abbastanza esperto da crearti da solo un disco di avvio o una configurazione per caricare questi programmi, sarai libero di farlo. Se, invece, non sei un esperto e non vuoi crearti preoccupazioni, ti consigliamo di utilizzare il programma per la creazione del disco di avvio, contenuto in SimIsle.

Per usare questo programma, dovrai procurarti un dischetto ad alta densità, da inserire nell'unità A:. Il programma provvederà a rilevare i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS presenti sull'unità C:, che dovranno essere riportati sul disco di avvio.

Dopo che avrai preparato il dischetto, dovrai procedere nel seguente modo:

CREAZIONE DI UN DISCO DI AVVIO DAL PROGRAMMA D'INSTALLAZIONE

Quando ti verrà chiesto, se vorrai creare un disco di avvio, clicca sul tasto "Yes" e segui le istruzioni che appariranno a video.

CREAZIONE DI UN DISCO DI AVVIO DA DOS

Portati al prompt della directory di SimIsle e digita `BOOT-DISK` [Invio]. Non dimenticare di inserire un dischetto ad alta densità nell'unità A:.

CREAZIONE DI UN DISCO DI AVVIO, PARTENDO DA ZERO

Se, per qualche motivo, il programma di utilità di SimIsle per la creazione del disco di avvio, non dovesse funzionare sul tuo computer, potrai sempre creartene uno, partendo da zero. Si tratta di un'operazione abbastanza semplice. Avrai bisogno di un dischetto vergine, ad alta densità, da inserire nell'unità A:.

Attenzione: La formattazione di un dischetto ne cancella completamente il contenuto. Assicurati che il disco che vorrai formattare non contenga informazioni che desideri conservare.

Ecco come dovrai procedere per creare il disco di avvio:

1. Portati al prompt C:\. Potrai accedervi in vari modi. Se starai lavorando sotto Windows, potrai uscire da Windows o fare doppio clic sull'icona MS-DOS.
2. Inserisci il dischetto ad alta densità nell'unità A:.
3. Al prompt di C:\, digita `FORMAT A: /S` [Invio].

La formattazione richiederà alcuni secondi. Al termine, apparirà la scritta `SYSTEM TRANSFERRED`, e ti verrà chiesto se vorrai creare un'etichetta di volume per il dischetto. L'etichetta non è però necessaria. Quando ti verrà chiesto se vorrai formattare un altro dischetto, digita `N` [Invio].

Il tuo dischetto sarà ora un dischetto di sistema, ma per essere trasformato in disco di avvio, esso dovrà contenere i file `AUTOEXEC.BAT` e `CONFIG.SYS`. Questi file potranno essere copiati dall'unità C:. Partendo dal prompt `C:\>` digita `COPY AUTOEXEC.BAT A:` [Invio]. Un messaggio ti segnalerà che il file è stato copiato. Successivamente, digita `COPY CONFIG.SYS A:` [Invio]. Sarai di nuovo avvisato da un messaggio che il file è stato copiato.

Per creare un disco di avvio, che carichi soltanto quanto richiesto da SimIsle per poterlo giocare, evitando di caricare quanto non necessario, dovrai modificare il file `AUTOEXEC.BAT` sull'unità A. Per fare questo, potrai usare qualsiasi programma di scrittura. Poichè stai lavorando in ambiente DOS, l'editor del DOS sarà una buona scelta. Per utilizzarlo, passa alla directory DOS, digitando `CD\DOS` [Invio]. Digita poi `EDIT A:\AUTOEXEC.BAT` [Invio].

Generalmente questo file non è molto lungo. Esso servirà per caricare driver ed altri programmi sul sistema. La configurazione di questo file dipenderà dal programma che starai caricando. I file di cui dovrai disporre per SimIsle sono quelli del mouse e del lettore CD-ROM. I file di cui NON avrai bisogno, saranno per esempio, i driver per giocare in rete, gli screen saver e il programma di Windows. Provedi a digitare `REM` seguito da uno spazio, davanti alle righe che si riferiscono a questi file. "Rem" significa "remark" e segnala al computer di ignorare quella specifica riga. Potrai "riattivare" una riga dal file `AUTOEXEC.BAT`, eliminando la parola "rem" posta all'inizio della riga.

Ecco qui un esempio di file AUTOEXEC.BAT, che dovrebbe funzionare con SimIsle:

```
prompt $p$g
path=c:\dos
C:\GS\MSCDEX.EXE /D:GOLDEN1 /V /E /M:15 (Si tratta di un lettore CD-
ROM. Il tuo driver potrebbe essere diverso.)
C:\mouse\mouse.exe
rem CALL C:\NET.BAT (Questo controller di rete potrebbe entrare in conflitto
con SimIsle e quindi è stato "rimosso".)
C:
cd C:\SimIsle
GO
```

Dopo che avrai terminato di scrivere il file AUTOEXEC.BAT, provvedi a salvarlo ed uscire.

Per aprire il file CONFIG.SYS, digita EDIT A:\CONFIG.SYS [Invio]. Questo file potrebbe essere addirittura più corto. Ecco un esempio di file CONFIG.SYS, che potrebbe essere utilizzato per SimIsle:

```
device=C:\DOS\himem.sys
files=30
buffers=30
device=C:\GS\GSPCDX.SYS /D:GOLDEN1 /P:310 /N:1
(Precisiamo ancora una volta che il tuo driver potrebbe essere diverso).
```

Attenzione: Se utilizzi la scheda audio Media Vision, assicurati che non sia stata eliminata la riga MVSOUND.SYS. Se starai usando un programma di compressione disco, il relativo driver dovrà essere caricato.

Provvedi a riavviare il computer con il dischetto inserito nell'unità A:. Non preoccuparti, se appariranno uno o due messaggi di errore. Procedi ora a passare al prompt dell'unità C:, poi alla directory di SimIsle e prova a lanciare SimIsle.

COSA FARE, SE NON RIESCI AD ACCEDERE ALL'UNITÀ "C".

Il problema potrebbe verificarsi, se stai usando un disco fisso più grande di 504 MB, senza disporre di un controller Enhanced IDE. Questa è un'importante informazione relativa al tuo disco fisso che non è stata copiata sul disco di avvio dal programma di utilità. Quando avvii il computer con il dischetto di avvio inserito nell'unità A:, il tuo sistema non legge mai questa indispensabile informazione e non riconosce il tipo di disco fisso.

ESISTONO DUE SOLUZIONI:

1. Se stai usando il DOS versione 6.0 o superiore, puoi lavorare su una configurazione d'avvio, anzichè utilizzare un dischetto. Questo ti permetterà di scegliere da un elenco di possibili configurazioni.
2. Se stai usando una versione DOS precedente, avvia il computer nel modo tradizionale. Stai molto attento ai messaggi che appariranno a video. Molti produttori di unità disco prevedono già un breve intervallo di tempo per il passaggio di queste scritte e, quindi, avrai la possibilità di intervenire (spesso semplicemente premendo un tasto) ed eseguire la procedura di avvio da un dischetto.

MOUSE

Se all'avvio di SimIsle, riceverai il seguente messaggio di errore "Microsoft compatible mouse not found" [Mouse compatibile Microsoft non rilevato], ciò significherà che:

1. Non hai provveduto a installare il driver del mouse. In questo caso, assicurati di avere installato il driver prima di avviare SimIsle, oppure
2. Pur avendo installato il driver, esso è di una versione troppo vecchia per poter gestire la fantasiosa grafica a 256 colori, in alta risoluzione. In questo caso, dovrai aggiornare il tuo driver. Potrai ottenerlo contattando il produttore del mouse e tramite molte diverse BBS.

ALCUNE DIFFERENZE RISPETTO AL MANUALE

SALVATAGGIO DELLE PARTITE

Le partite verranno salvate nella directory SAVEGAME all'interno della directory SimIsle, a meno che tu non ne abbia specificato una diversa. SimIsle aggiungerà l'estensione ".si" alle partite salvate.

FINESTRA DELLE STATISTICHE

La Finestra delle Statistiche avrà ora due funzioni. Per prima cosa, ti fornirà il bilancio indicante quanto denaro avrai guadagnato con l'utilizzo delle tue industrie e quanto ti stia costando lo scenario nel quale stai lavorando. Premendo il tasto Statistics, otterrai informazioni sullo scenario e verranno evidenziati i requisiti, che dovrai rispettare per "vincere" lo scenario.

BARRA DEI MESSAGGI

Cliccando con il pulsante sinistro o destro del mouse, sul tasto Job in un qualsiasi luogo (anche se il tasto è ombreggiato), otterrai sulla Barra dei Messaggi l'indicazione delle capacità degli agenti, dei costi e delle risorse di cui disponi e ti verrà segnalato quello che ti serve per completare la missione.

NUOVI VILLAGGI/INDUSTRIE

Sono state apportate aggiunte e nuove caratteristiche alle caselle Village Location:

PULSANTI

- "Batch Train" [Addestramento] - Questo tasto consente agli agenti che sono stati addestrati, di migliorare la loro abilità per la Local Ecology [Ecologia Locale], che avrà un forte impatto sull'efficienza di una città. Questa funzione sarà possibile solo con gli agenti già addestrati che presentano un punteggio superiore a 60 in ecologia locale.
- "Increase/Decrease Welfare" [Aumento/Diminuzione Benessere] - Con questo tasto sarà possibile attivare/disattivare il lavoro dei villaggi, necessario per la produzione di cibo. In questo modo verrà ridotto lo stress degli abitanti dei villaggi, accrescendo il loro livello di felicità.
- "Internal/Export Toggle" [Uso Interno/Esportazione] - Potrai utilizzare questo tasto, nella casella Location di molte strutture industriali, per distribuire le risorse ottenute in loco. Queste risorse potranno essere usate sull'isola per altri progetti di sviluppo (Use Internal) [Uso Interno] oppure vendute a scopo di lucro (Export) [Esportazione].

LINEE INFORMATIVE

- "Unskilled Labour" [Manodopera non specializzata] - In questo campo verranno riportate le informazioni relative alla squadra dei lavoratori non specializzati da impiegare sull'isola.

- “Current Production Level” [Livello Attuale della Produzione] - L’ultima riga della casella Location relativa ai villaggi indicherà il livello della produzione di cibo (secondo l’impostazione del tasto “Increase/Decrease Welfare”).

RISORSE RESIDUE

In questo campo della casella Location relativa all’oro, all’argento e alle piattaforme per l’estrazione del petrolio, verrà segnalato quanto rimane di quella specifica risorsa. Questo gruppo di isole dispone di immensi giacimenti di ferro, quindi non dovrai mai preoccuparti per eventuali carenze di questo materiale. Per le miniere di ferro non verrà quindi segnalato il loro esaurimento.

MUSICA DI SIMISLE

La musica di SimIsle si trova in REDBOOK. Inserisci il CD nel lettore del tuo impianto stereo e goditi la melodia.

TERRENO ROCCIOSO

Non avrai la possibilità di dislocare nuove costruzioni su terreno roccioso.

SGOMBRO DELLE VIE DI TRASPORTO

Affinchè tutti i carichi giungano a destinazione, il trasporto dovrà avvenire su vie sgombre. Per esempio, le petroliere non potranno usare lo stretto corridoio che scorre tra il bordo dello schermo e l’immagine di un’isola.

DEPOSITI

Potrai immagazzinare i prodotti di consumo o le risorse, richiedendo che questi vengano consegnati presso il deposito. I depositi, tuttavia, potranno essere impiegati anche in modo diverso. I prodotti ricavati dai luoghi di sviluppo potranno essere forniti solo alle industrie, dislocate entro un certo raggio. Potrai ampliare questo raggio, dislocando un deposito tra il luogo dove vengono fabbricati i prodotti e quello dove devono essere trasportati. I prodotti di consumo e le automobili spedite presso un deposito, potranno essere automaticamente trasportate presso le città ogniqualvolta ne faranno richiesta.

Quando richiederai che un certo quantitativo di un prodotto venga consegnato presso un deposito, sarà possibile aumentare il numero (usando le frecce +/- per quel particolare prodotto) per definire il minimo o il quantitativo di quel prodotto, che dovrà rimanere a disposizione nel deposito. Se il numero o il quantitativo scenderà sotto il minimo, un quantitativo aggiuntivo di quel prodotto verrà spedito al deposito per ricostituirlo.

CONCORRENZA

Con questa funzione sarà possibile impostare un Aeroporto della concorrenza straniera e inoltre esiste anche la possibilità che un albergo o un luogo di attrazione vengano aggiunti, come concorrenza straniera. Queste aggiunte tuttavia non saranno sotto il tuo controllo. Qualora una di queste aggiunte dovesse imporsi, dovrai migliorare i servizi delle tue strutture per attirare turisti.

ESPLORAZIONE

Gli Agenti esperti in Esplorazione potranno esplorare il buio profondo della giungla. Se saranno abili, potrebbero scoprire oggetti nascosti.

CONSIGLI UTILI

AGENTI

Gli agenti sono le api operaie della tua isola. Eseguiranno i tuoi ordini per la valorizzazione dell'isola. Avrai il potere di ingaggiare e licenziare agenti, secondo i tuoi capricci, umori e fantasia, pur ricordando che dovrai disporre sempre di un agente, e che non potrai averne più di dieci.

I tuoi agenti potranno essere ingaggiati e licenziati presso il Quartier Generale degli Agenti [Agent Headquarters]. Il Quartier Generale è l'edificio dell'isola, con un grande disco verde sul tetto. Finché presso il quartier generale saranno presenti degli agenti, avrai la possibilità di ingaggiarli e licenziarli. Se l'agente presente sarà esperto in assunzioni [Employment], potrà addestrare altri agenti, per accrescere il livello delle loro qualità. Gli agenti, tuttavia, potranno migliorare solo nelle qualità di cui già sono dotati. Non saranno in grado di diventare esperti in nuove qualità. 100 rappresenta il livello massimo di abilità di cui potrà essere dotato un agente.

Gli agenti richiedono denaro (sorpresa). Essi necessitano di un po' di tempo per eseguire le mansioni che verranno loro assegnate. Anche gli spostamenti sulla mappa rispecchieranno le relative distanze: spostare un agente da un punto estremo dell'isola ad un altro, richiederà più tempo che compiere una breve passeggiata lungo la spiaggia. Infine, alcuni scenari potranno esporre i tuoi agenti a dover affrontare situazioni potenzialmente fatali. (Non preoccuparti, però). Gli agenti assassinati saranno morti solo in quel particolare scenario, poiché potranno essere utilizzati in altri scenari.

**Esistono 25 agenti in SimIsle. Ventiquattro sono elencati qui sotto.
L'inafferrabile Capitan Sprout non ha risposto ai nostri richiami.**

Andy Knitt	Cultura Locale	Contatti con Criminali	Fauna e Zoologia
Billy Tell	Trattative	Cultura Locale	
Bob Moon	Esperto in Industrie	Costruzioni	
Dee Jarvis	Trattative	Assunzioni	
Doug Hammer	Esperto in Industrie	Flora e Silvicultura	
Emma Herby	Ecologia Locale		
Iain McNeil	Ecologia Locale	Fauna e Zoologia	
Ian Banwell	Assunzioni	Costruzioni	
Joan Brett	Contatti con Criminali	Fauna e Zoologia	
John Balker	Esperto in Industrie	Contatti con Criminali	
Karen Krelin	Flora e Silvicultura	Esplorazioni	
Kevin Ward	Esperto in Industrie	Flora e Silvicultura	
Marty Henson	Costruzioni		
Matt Stibbe	Ecologia Locale		
Mike Rune	Trattative	Costruzioni	
Molly Heart	Costruzioni		
Morven Sloane	Fauna e Zoologia	Costruzioni	
Neil Crossbow	Trattative	Esperto in Industrie	
Nigel Dennis	Esperto in Industrie		
Paul Smith	Esperto in Industrie	Assunzioni	
Randy Gates	Esperto in Industrie	Costruzioni	
Rick Groves	Esplorazioni	Flora e Silvicultura	
Sandra Jenkins	Flora e Silvicultura		
Tod Swann	Fauna e Zoologia	Flora e Silvicultura	

TIPI DI TERRENO E ALTITUDINI

Mare
Livello del mare
Coste (<100 m)
Pianura (100-200 m)
Terre interne (200-500 m)
Regioni montagnose dell'interno (500-1000 m)
Colline basse ai piedi delle montagne (1000-1500 m)
Colline alte (1500-2000 m)
Montagne (2000-2500 m)

TIPI DI FORESTE

Spiaggia/Foresta di mangrovie - Solo a livello del mare e vicino ad esso.
Foresta acquitrinosa - Solo a livello del mare; acida
Foresta acquitrinosa di acqua dolce - Solo a livello del mare; in prossimità di zone palustri; alluvionale
Foresta di erica - A livello del mare o più probabile sulle coste; acida
Foresta Limestone
Foresta mista Dipterocarp (con alberi alti) - Presente solo in pianura o nelle terre interne
Foresta montana - Solo nelle basse o alte colline
Erba - Fatta crescere dall'uomo, dove non è possibile coltivare altro

TEMPO METEOROLOGICO

Il tempo in SimIsle è abbastanza facile da comprendere: piove per la maggior parte del tempo e fa abbastanza caldo.

SIMISLE MINI TUTORIAL

Il manuale di SimIsle ti offre un ampio Tutorial, dove vengono spiegati la maggior parte dei comandi, delle modalità e dei problemi più critici del gioco; la sezione della Guida di Riferimento descrive in dettaglio l'intero programma. Ti consigliamo di leggere entrambi, per approfondire le tue conoscenze sulla complessità del programma.

Se, però, sei uno che non si accontenta di imparare solo i comandi fondamentali per partire subito con il gioco, abbiamo previsto cinque isole introduttive, che ti permetteranno di familiarizzare rapidamente con alcuni comandi fondamentali, che ti consentiranno di passare alle isole vere e proprie, almeno parzialmente "armato". La maggior parte di questi tutorial condensati potranno essere completati in 10-30 minuti. Tuttavia ti sarà necessario leggere le prime pagine del Tutorial del manuale per prendere subito dimestichezza con l'interfaccia e la terminologia, e successivamente potrai ritornare al gioco vero e fare qualche giretto sull'isola.

ISTRUZIONI FONDAMENTALI

A meno che non ti venga richiesto espressamente, dovrai sempre cliccare con il pulsante sinistro del mouse. Presta attenzione alla Barra dei Messaggi, posta sotto le foto degli agenti. Ti segnaleranno quali risorse o abilità dell'agente sono necessarie per eseguire i vari incarichi. Leggi le informazioni che appariranno sul Notebook, presente in ogni finestra di un luogo dell'isola, per ottenere spiegazioni sui comandi che troverete - clicca sul tasto "i" -.

PRIMO TUTORIAL

Crea un grande aeroporto e addestra gli abitanti del tuo villaggio, per raggiungere un livello di efficienza pari a 85%

Clicca sull'isoletta, posta in alto nel gruppo delle cinque isole previste dal tutorial, e successivamente clicca sul tasto Play. Il tuo compito: la creazione di un grande aeroporto e di un villaggio in piena efficienza. Ti serviranno per familiarizzarti con i tuoi agenti senza i quali non ti sarà possibile realizzare tutti i tuoi progetti, per la valorizzazione di SimIsle.

Quando l'isola apparirà sullo schermo, potrai vedere la tua squadra di agenti quasi priva di interessi: Bob se ne starà lì seduto tutto solo, e verrà rappresentato con un "1" sopra al segnalino di colore rosso, che rappresenta il Quartier Generale. Per valorizzare quel semplice "1", dovrai ora cliccare sul segnalino del quartier generale, per farne apparire la finestra relativa ed avere modo di mettere Bob al lavoro, per aumentare le tue finanze personali.

Per lo svolgimento delle diverse mansioni, gli agenti disporranno di differenti qualità: per esempio, Iain sarà il tuo agente esperto nella valorizzazione del villaggio, mentre Dee sarà il "dandy" che addestrerà i tuoi agenti, per migliorarne le qualità. Clicca ora sul tasto con il segno +, disposto sul lato destro della finestra del quartier generale, per eseguire una scelta tra potenziali aspiranti. Quando toccherà a Iain, provvedi a cliccare sul tasto "Hire" [Assunzioni]. Vedrai che la sua immagine apparirà sul Pannello degli Agenti assieme a quella di Bob. Se la finestra del Quartier Generale, non riporterà il nome di Dee, clicca sul tasto con il segno + finché non apparirà e poi clicca successivamente sul tasto "Hire". Per chiudere la finestra del quartier generale, dovrai cliccare sulla casella "Close", posta in alto, a sinistra della finestra stessa.

Possiamo dimostrarti rapidamente quanto sia importante l'addestramento: clicca con il pulsante destro del mouse sul segnalino arancione della mappa, posto al di sotto del Quartier Generale, e poi clicca sul tasto inferiore con il segno + ("Zoom"), presente sul Pannello di Controllo. Apparirà il Quartier Generale con lo sfavillante disco verde sul tetto. Clicca ora con il pulsante destro del mouse sulla foto di Iain nel Pannello degli Agenti e poi, con il cursore "a forma di stivali", clicca sul villaggio: quel piccolo gruppo di capanne situato sotto al Quartier Generale, leggermente a sinistra. In questo modo Iain verrà inviato al villaggio.

Clicca ora sul villaggio, per farne apparire la finestra. Noterai nella casella delle informazioni, presente nella finestra, che l'efficienza del villaggio è pari al 50%. Clicca ora sul tasto "Batch Train", che metterà in condizioni il tuo agente di addestrare ripetutamente gli abitanti del villaggio, con un semplice clic. Dopo che Iain avrà ultimato il suo lavoro, ti renderai conto che l'Efficienza del villaggio è aumentata solo del 5%. Deve esistere per forza un altro modo - eccolo:

Provvedi a chiudere la finestra relativa al villaggio. Clicca sulla foto di Iain - questa azione farà comparire uno specifico comando ed un pannello statistico per l'agente selezionato; noterai che per le sue due qualità, egli dispone di una valutazione pari a 50. Avrai il potere di migliorarlo! Clicca sul tasto "Move" e poi sul Quartier Generale con il cursore a forma di stivali. Ora l'agente si ritroverà al Quartier Generale, tutto desideroso di imparare. Clicca sul QG per farne comparire la finestra e successivamente sul tasto "Train".

Clicca sulla foto di Iain con il cursore a forma di giornello da muratore; se ripeterai questa manovra per sette volte, quando aprirai nuovamente il suo pannello personale, noterai che la sua valutazione ha superato il numero 80. Nota che Dee, l'agente esperto in Assunzioni, è l'unico che esegue l'addestramento. Ora che Iain si sarà "supercaricato", osserva quanto lavoro sarà in grado di eseguire. Chiudi ora la finestra del Quartier Generale, rispeditilo al villaggio e clicca nuovamente sul tasto "Batch Train". Questa volta i risultati saranno notevolmente diversi - potrai raggiungere con facilità la valutazione dell'85%.

Parliamo ora dell'aeroporto - hai capito, vero? - intendiamo il luogo da dove partono e dove arrivano gli aerei, dislocato proprio a destra del tuo Quartier Generale. Clicca sull'aeroporto e quando comparirà la sua finestra, clicca sul tasto non illuminato "Large Airport" e poi leggi quanto apparirà sulla Barra dei Messaggi. L'ultima parte del messaggio ti segnalerà che hai bisogno di un agente esperto in costruzioni, per ampliare l'aeroporto; se aprirai il pannello di Bob, vedrai che egli è in gambissima con chiodi e martello, ma le sue qualità necessitano di essere affinate. Clicca sulla finestra dell'aeroporto, poi sul Quartier Generale e successivamente sul tasto "Train". Provvedi ad addestrare Bob nel corso di sette incontri, e poi fallo volare (o spediscilo con l'automobile) all'aeroporto. Clicca ora sull'aeroporto per farne aprire la finestra.

Cliccando sul tasto "Large Airport" avrai modo di vedere che l'aeroporto di poca importanza, è stato sostituito con uno più grande e meglio attrezzato, come si confà ad un' isola governata da un "signore" come te. Noterai anche un messaggio di congratulazioni, per quanto sarai stato in grado di conseguire, in questo scenario.

Potrai ora cliccare sul tasto "New Scenario", per passare su altre isole, oppure puoi rimanere su quest'isola, se ti piace il ritmo col quale si succedono le situazioni, semplicemente cliccando sul tasto "Continue" (sei troppo bravo per scegliere Re-Start). C'è ancora molto da fare qui: potrai premere il tasto "s" per fare apparire la finestra del "Balance Sheet" [Bilancio] e da qui, potrai cliccare sul

tasto "Statistics", per vedere come sta andando la tua prosperosa industria turistica. Potrai poi aprire le varie finestre dei luoghi turistici e cercare di migliorarne le condizioni, facendo uso dell'esperienza che avrai acquisito con questa esercitazione. Successivamente, per controllare il tuo operato, verifica nuovamente il bilancio. Quando ti sentirai pronto, potrai passare al Tutorial Due.

SECONDO TUTORIAL

Crea un'industria turistica e cerca di guadagnare 1000 EMU in un mese.

Questa isola ti inviterà a creare un'industria turistica, che ti permetterà di rendere gonfio il tuo portafogli. Dovrai periodicamente controllare il tuo bilancio, per verificare se ti stai avvicinando ad un guadagno di 1000 EMU (considerali come fossero sterline) per un singolo mese. Le lezioni che avrai appreso con la prima isola del tutorial, ti saranno di molto aiuto in questo caso: inviare gli idonei agenti ad eseguire lavori di costruzione, ampliare e migliorare alberghi per turisti. Ti sveleremo anche un piccolo segreto: alcuni hotel che avrai ampliato e migliorato, e alcune attrazioni turistiche, ti consentiranno un guadagno maggiore rispetto a quello che avresti ottenuto con una serie di piccoli alberghi - cerca di sfruttare al massimo ogni struttura, anzichè costruire una moltitudine di piccole proprietà poco remunerative.

Dai inizio alla tua avventura, facendo comparire a video la tua isola e poi inviando Bob Moon (dovrai cliccare sulla sua foto con il pulsante destro del mouse, ricordi?) a destra, all'estremità dell'isola, in un punto qualsiasi vicino al segnalino giallo. Clicca ora sul suo segnalino personale (quello di colore blu, che sarà appena apparso), per aprire la finestra Construction, e, successivamente, clicca sul tasto Hotel. La mappa si presenterà immediatamente con l'ingrandimento più dettagliato e il cursore assumerà la forma della Struttura Turistica [Tourist Accomodation] di imminente costruzione. Dopo averla posizionata a piacere in un punto qualsiasi della mappa, clicca!. Tu sei il signore di queste terre!

Fai spostare Bob in un paio di altri luoghi, presenti sul territorio; In questa visuale potrai osservare la jeep di Bob, sulla quale potrai cliccare per aprire la finestra Construction. (Tieni presente che il vicino porto per traghetti trasporterà sulla tua isola una moltitudine di turisti cittadini). Impianta altre due strutture ricettive. Invia ora Bob in un luogo facilmente accessibile da tutti i tre alberghi e che sia anche discretamente vicino al porto per traghetti. Dopo che avrai aperto la finestra Construction, clicca su Attraction e disponi la tua "trappola" per turisti.

Ora che Bob si sarà scaldato, tienilo in movimento - spediscilo in tutti i tuoi alberghi e clicca sul tasto Extend Resort, presente in tutte le loro finestre. (Potrai cliccare con il pulsante destro del mouse su un tasto di comando attivo, per verificare le risorse necessarie per il lavoro di Bob). Dopo che avrà ultimato il suo lavoro, potrai osservare che il numero totale delle camere d'albergo (ed il numero attuale degli occupanti) è salito, e di conseguenza anche il tuo conto in banca.

Sarebbe una saggia idea cercare di aumentare il livello di entusiasmo per i luoghi di attrazione e migliorare il comfort degli alberghi o ampliarli; per realizzare

ciò, dovrai, per prima cosa, ingaggiare qualche persona. Billy, esperto in Cultura Locale, è proprio l'elemento che fa al caso tuo, e quindi recati subito al Quartier Generale: localizza Billy facendo uso dei tasti + o -, e fallo salire a bordo. Appena arriverà, mettilo subito al lavoro; invialo presso tutti gli alberghi e clicca sul tasto Improvements [Migliorie].

Dopo che avrà terminato di arredare tutte le stanze da bagno con cristalli Baccarat, mandalo assieme a Iain presso un luogo di Attrazione Turistica e clicca con il tasto Inc.Excitement [Aumenta Entusiasmo], un paio di volte. Avrai appreso, in questo modo, i principi fondamentali, per poter contare su introiti continuativi. Premi ora il tasto "s" (oppure clicca su Files/Options e successivamente su Statistics), per renderti conto dei tuoi guadagni e delle spese degli ultimi due mesi. Ti accorgerai che accadranno cose interessanti, ma dovrai continuare a lavorare.

Ora manda Bob ad eseguire altri lavori di ampliamento presso tutti i tuoi luoghi turistici, e poi costruisci un'altra Attrazione turistica, in prossimità delle infrastrutture per i trasporti. Sarai pronto per ricevere altri gonzi; invia ora Bob in un altro simpatico luogo, diciamo nell'estremità superiore dell'isola, in direzione del Quartier Generale degli Agenti e fai uso della finestra Construction per impiantare un aeroporto.

Dovrai essere abile a programmare la tua espansione proiettata nel tempo, e quindi, evita di realizzare costruzioni troppo rapidamente, poichè la fretta potrebbe fare evaporare i tuoi profitti. Controlla la casella delle informazioni relative ai tuoi alberghi, per vedere se necessitano di essere ampliati. Provvedi poi a migliorare ed ampliare le strutture ricettive e a fare aumentare l'entusiasmo per i tuoi alberghi e luoghi di attrazione (potrai creare alberghi tipo Motel, con almeno 30 camere). Assicurati che i punti dove i turisti si trovano in lista d'attesa per ricevere delle stanze, oppure l'aeroporto o il porto per traghetti, siano tenuti sotto controllo. Se i turisti saranno un certo numero, dovrai costruire altri alberghi. Dovrai anche sorvegliare i tuoi guadagni e le spese, esaminando il bilancio. Se continuerai a gestire efficacemente le tue strutture, riuscirai ben presto a rispettare il requisito del guadagno, stabilito per il tuo scenario, e potrai quindi passare al terzo Tutorial.

TERZO TUTORIAL

Cerca manodopera, costruisci campi per l'abbattimento di alberi, trasporta i tronchi ad una segheria e poi presso un deposito.

In quest'isola dovrai procurarti e trasportare 100 tronchi presso un deposito, utilizzando manodopera non specializzata, che avrai scelto tra la popolazione di un villaggio. Questo scenario mostrerà chiaramente le interrelazioni di SimIsle, dove un lavoro realizzato con successo, richiederà l'integrazione di una serie di fattori simili alle forze naturali complementari della foresta stessa.

Per prima cosa fai apparire l'isola sullo schermo e poi fai eseguire a Iain cinque o sei sessioni di addestramento (ricorda il Primo Tutorial), attività dove egli è

molto esperto. Invia poi Iain e Dee, dal Quartier Generale degli Agenti al villaggio più vicino, l'edificio contrassegnato da un segnalino arancione, posto al di sotto del Quartier Generale. Dovrai fare aumentare la popolazione di un villaggio per procurarti la manodopera non specializzata per la costruzione del campo per l'abbattimento degli alberi; per realizzare ciò, saranno necessarie le capacità combinate di Dee e Iain. Apri la finestra Village [Villaggio] dopo che vi saranno arrivati e cliccando alcune volte sul tasto Batch Train [Addestramento], noterai l'aumento dei livelli dell'Efficienza [Efficiency] e della Population [Popolazione]. Quando la popolazione avrà raggiunto il valore di 140 unità, impartisci gli ordini di lavoro a Dee, cliccando sul tasto Unskilled Labor [Manodopera non specializzata]. (Noterai quale effetto avrà l'assunzione di manodopera, sui totali relativi a Efficiency [Efficienza], Population [Popolazione] e Happiness [Felicità]. Fai ripetere a Iain e Dee le loro azioni, finché non disporrai di 6 lavoratori non specializzati, il numero necessario per impiantare un campo per l'abbattimento degli alberi. Per la costruzione del campo, dovrai procedere nel seguente modo: clicca con il pulsante destro del mouse in prossimità del Quartier Generale degli Agenti, scegli per la mappa l'ingrandimento più dettagliato e provvedi ad inviare Bob in un luogo ai limiti della foresta (il bosco posto al di sopra del Quartier Generale andrà benissimo), apri la finestra Construction, clicca su Logging Camp e sistemaci quel poveretto. (Se cliccherai Yes, apparirà la finestra di dialogo della segheria).

Avrai ora bisogno di una segheria per lavorare gli alberi abbattuti. Provvedi a sistemarne una nell'area sgombra vicino al campo, usando le eccellenti qualità di costruttore di Bob. Dovrai assicurarti che la segheria venga utilizzata solo per un uso interno; in caso contrario i tuoi tronchi verranno esportati. Spedisci Dee alla segheria, aprine la finestra e clicca sul tasto Internal Use [Uso Interno].

Dopo un breve periodo di tempo, necessario per la costruzione della strada, comincerai presto a vedere un certo traffico di autocarri, che faranno la spola tra il campo e la segheria e in seguito, alcuni autocarri carichi di tronchi arriveranno anche al tuo deposito, situato sotto al Quartier Generale.

Potrai controllare il totale dei tronchi dalla finestra relativa al deposito oppure dalla finestra delle statistiche: esso sarà significativo e costante. Esistono alcune considerazioni sul trasporto delle risorse (come, per esempio, il legno) riportate sulla mappa, che ti potranno servire in questa esercitazione. Una di queste, riguarda la dislocazione delle segherie, che dovranno trovarsi sempre nelle vicinanze dei campi, altrimenti non sarà possibile trasportare il loro legname, troppo lontano. I materiali necessari verranno trasferiti ad una discreta distanza, dal luogo di origine ad un deposito, ma il deposito provvederà a spedirli verso stabilimenti che ne fanno uso, solo se questi (per esempio, una fabbrica) si troveranno nelle vicinanze..

Potrai sperimentare le varie scelte per l'abbattimento degli alberi (e la relativa velocità per compiere l'operazione) presso il campo, spedendovi l'agente Rick (grazie alla sua esperienza in silvicoltura), e utilizzando il tasto "i" della finestra

relativa al campo, potrai renderti conto delle conseguenze dell'operazione Slash and Burn [Taglia e Brucia] o abbattimento Non-Sustainable [Non sostenibile]. Abbattendo gli alberi più rapidamente, anche i depositi si riempiranno in un tempo più breve, ma dovrai sempre tenere presente le conseguenze sull'ambiente di SimIsle. Potrai semplicemente rifletterci e poi ignorarle nelle tue considerazioni, ma il tuo punteggio per l'Ecology rivelerà la tua vera faccia. Indipendentemente da tutto ciò, la pila dei tuoi 100 tronchi aumenterà rapidamente e potrai quindi passare al Quarto Tutorial.

QUARTO TUTORIAL

Riempi il tuo deposito, ottenendo un punteggio di 100 sia per il petrolio che per l'acciaio.

Anche in questo scenario, il magazzino gioca un ruolo importante, sebbene la fonte sia costituita da 100 unità di acciaio e petrolio, anziché legname. Avrai bisogno di una miniera di ferro per le tue materie prime e di un'acciaieria per lavorarle. Mentre per il petrolio, sarà necessario avere a disposizione una piattaforma per le trivellazioni ed una stazione di pompaggio per raffinare il greggio. Mettiamoci quindi al lavoro.

Scegli per l'isola la visualizzazione che offre l'ingrandimento con il maggior dettaglio. Passa alla mappa in 2-D e clicca sul tasto per le miniere di ferro. Osserverai che disponi di una forte concentrazione (colorata di rosso) di minerali, in prossimità dell'estremità occidentale dell'isola. Clicca su Bob con il pulsante destro del mouse e poi sul bordo superiore sinistro del quadratino rosso, dove il colore arancio si trasformerà in rosso. Un piccolo quadratino bianco indicherà che egli è arrivato sul posto. Apri la mappa (3-D) normale e localizza la sua jeep nel piccolo spiazzo disboscato, al di sotto della montagna grigia. Clicca ora sulla jeep e, successivamente, sulla Miniera di Ferro [Iron Ore Mine] della finestra Construction.

Per motivi di efficienza, impianteremo l'acciaieria in un punto situato tra la miniera e il deposito, al fine di potere limitare i costi di trasporto, grazie alla breve distanza tra i due luoghi. Invia ora Bob nella zona piatta, situata tra il Quartier Generale e il deposito, a destra della miniera. Apri la finestra Construction e clicca su Steel Mill [Acciaieria]. Dovrai ora inviare Dee presso ogni nuovo luogo e cliccare sul tasto Internal Use [Uso Interno], affinché i materiali siano disponibili soltanto per i tuoi scopi specifici.

Passiamo ora a imbrattarci con un po' di petrolio. Per prima cosa dovrai cercare di sistemare la stazione di pompaggio, altrimenti il programma ti avvertirà di qualsiasi impedimento che ostacoli il trasferimento del petrolio, dalla piattaforma di trivellazione alla tua stazione. Controlla la mappa 2-D per localizzare i luoghi dove è presente una maggior concentrazione di petrolio - esistono molti grandi depositi e, tra questi, uno piccolo ma interessante sulla costa sud-occidentale dell'isola, dal quale potrai facilmente controllare le operazioni di estrazione e di pompaggio del petrolio, utilizzando il secondo livello d'ingrandimento. Invia

ora Bob a costruire la tua stazione in un'area vicina alla costa - ne esiste una che fa al caso nostro, nella parte sud-occidentale dell'isola, al di sotto del luogo dove hai piazzato la miniera, leggermente spostata a sinistra. (Come per i porti per traghetti, anche le stazioni di pompaggio potranno essere costruite in zone della costa dove le acque sono profonde.)

Successivamente, dovrai spedire Bob a costruire una piattaforma vicino al punto dove precedentemente avevi visto il quadratino rosso sulla mappa - esso dovrà trovarsi abbastanza vicino alla stazione di pompaggio. Invia Bob presso la stazione, affinché si assicuri che questo greggio venga utilizzato solo per usi interni. Nel paesaggio che avrai davanti agli occhi, potrai vedere il movimento di autocarri presso la miniera e le petroliere caricate di petrolio. Utilizzando la finestra relativa al deposito oppure usando il tasto Stats [Statistiche], potrai controllare l'accumulo di Acciaio e Petrolio [Steel - Oil]. Se avrai l'impressione che le cose stiano procedendo un po' troppo lentamente aumenta i quantitativi da estrarre, oppure invia sul posto un agente per fare raddoppiare la produzione. Potrai anche ordinare una nuova petroliera per la piattaforma d'estrazione.

Noterai senz'altro il livello dell'accresciuta produzione, ma ti renderai subito conto anche dell'aumento di inquinamento (mappa 2-D). Tutto questo non costituirà un utilizzo più efficiente dei luoghi da valorizzare (la costruzione di strade per annullare le distanze causerà un po' di ritardo) e non dovrebbe trascorrere molto tempo prima che tu riceva le "congratulazioni" per aver combinato pasticci con l'acciaio e il petrolio - malgrado ciò gli addetti al tuo deposito saranno ugualmente felici. Sei ora pronto per passare al Quinto Tutorial.

QUINTO TUTORIAL

Espandi la tua industria per produrre auto di qualità ed economiche.

Con questo ultimo tutorial, potrai fare uso di tutta la tua abilità imprenditoriale per realizzarti in campo industriale. Da questa isola hai già estratto la maggior parte delle risorse originarie e disponi già anche di un'industria, per dare inizio alla fabbricazione delle automobili, ma dovrai collegare i vari anelli della catena - una delle lezioni principali che avrai appreso in SimIsle - per materializzare i tuoi progetti. Per prima cosa, fai apparire a video la tua isola e invia immediatamente John nella parte alta, nel punto più a destra, contrassegnato con un segnalino blu, dove è dislocata la tua fabbrica Heavy Industry [Industria Pesante]. Apri la finestra relativa alla fabbrica e clicca sul tasto con il segno +, posto al di sopra della casella Switch Job [Cambia Attività], finché non apparirà la C Car (Cheap Cars) [Automobili Economiche]. Successivamente, dovrai cliccare sul tasto Apply Job. In questo modo l'impianto si metterà in moto, ma per proseguire occorrerà eseguire anche altre manovre.

Per produrre una Quality Car [Automobile di Qualità], avrai bisogno di una fabbrica Hi-Tech; invia ora Bob verso il lato sinistro del tuo stabilimento chimico, in prossimità del Quartier Generale degli Agenti - le strade saranno già agibili e quindi i tuoi materiali potranno esservi trasportati rapidamente. Apri la finestra

Construction e dai avvio alla costruzione dello stabilimento. Nella finestra Hi-Tech, clicca ora sui tasti Switch Job per passare a Q Car (Quality Cars) e poi clicca su Apply Job (Bob è esperto sia in campo industriale [Industrial] che nelle costruzioni [Construction]). Successivamente, invia Dee in quel luogo e se cliccherai sul tasto Internal Use [Uso Interno], potrai entrare in possesso di una splendida Rolls, impiegando le tue risorse disponibili.

Una struttura che dovrà essere impiantata sarà lo stabilimento che dovrà fornirti componenti economici - intendiamo, per esempio le spazzole per i tergicristallo - per entrambi i tipi di auto. (Dalla casella informazioni, relativa alle finestre dello stabilimento, potrai apprendere quali sono i prodotti richiesti per la fabbricazione scelta.) Nell'area al di sopra dello stabilimento Hi-Tech è rimasto ancora un pò di spazio non edificato; invia Bob in quel luogo e mettilo subito al lavoro per la costruzione di due fabbriche (Mfg), che verranno dislocate ai lati del Quartier Generale degli Agenti.

Non appena le fabbriche saranno disponibili, imposta in una di esse la produzione di CM Goods (Cheap Manufactured Goods) [Prodotti di fabbricazione economica] e clicca sul tasto Apply Job. Spedisci Dee presso la fabbrica, affinché si accerti che la produzione sia solo per uso interno (stai attento a non ingoiare le spazzole). Esegui le stesse azioni per l'altra fabbrica per la produzione di QM (Quality Manufactured) Goods [Prodotti di qualità].

Noterai che non riuscirai a fabbricare questi prodotti senza l'impiego di legname o relativi scarti e che sull'isola non esiste alcuna industria per la lavorazione dei tronchi. Beh, ora sai già cosa fare: provvedi a inviare Bob in quella piccola area sgombra posta al di sotto del Quartier Generale degli Agenti, tutta circondata dalla foresta e fagli costruire una segheria. Spediscilo poi in prossimità del limite degli alberi e fagli impiantare un campo per l'abbattimento degli alberi. Dee potrà recarsi direttamente in quel luogo e mettere in piedi la segheria, per potere utilizzare il legno per uso interno - ricordati che devi costruire delle automobili!

Bene, ora che sei riuscito a mettere in movimento l'intero complesso non passerà molto tempo e tu potrai vedere i mezzi di trasporto dei materiali per la produzione delle automobili, muoversi sulla mappa. Esiste una serie di fattori variabili di cui potrai fare uso, per modificare il processo produttivo: potrai variare il numero del personale impiegato, per scoprire quanto i tuoi stabilimenti possano essere flessibili ed efficienti; potrai risparmiare molto denaro, se impiegherai un minor numero di persone. Mentre starai aspettando che alcuni prodotti si rendano disponibili (come per esempio, lo scarto del legname), potrai utilizzare Dee per fargli esportare materiale in eccedenza, come petrolio e acciaio dai rispettivi stabilimenti; se ne avrai già disponibile una quantità sufficiente per la produzione automobilistica, nelle due fabbriche e nei luoghi dove avviene l'estrazione, potrai ridurre il personale, investendo una quantità maggiore di denaro nella produzione dei prodotti richiesti.

Potrai accelerare l'intero processo, impiegando maggior personale nei luoghi critici; tieni sempre presente i vari collegamenti: se ingaggerai più addetti per l'ab-

battimento degli alberi, potresti essere costretto a impiegare un numero superiore di operai presso ogni stabilimento collegato, per equilibrare l'aumento della produzione. Se avrai avuto successo nella produzione di un tipo di automobile, potrai passare alla produzione dell'altro tipo (la fabbrica per produzioni Hi-Tech sarà in grado di produrre sia auto economiche che di qualità). Qualche finestra delle informazioni potrà segnalarti che disponi di un surplus di qualche prodotto, come per esempio la plastica, ed in tal caso potresti sospendere o rallentare l'attività delle piattaforme per l'estrazione del petrolio, oppure ridurre il numero degli addetti per risparmiare denaro - assicurati però di non avere necessità di questo prodotto da qualche altra parte!

Se invece vorrai imbrogliare, potrai cliccare sul tasto Buy Product [Acquista Prodotti], per importare qualsiasi cosa dal mondo esterno, ma tutto questo sarebbe un comportamento un po' da smidollato, vero?

Bene, se sarai riuscito a produrre la BMW dei tuoi sogni, potrai concederti una corsa verso la parte non inquinata dell'isola. Sarai ora probabilmente pronto per affrontare altri scenari più complicati. Tieni presente che in questi tutorial ti abbiamo spesso messo a disposizione la quantità di denaro necessaria, le risorse e la manodopera; nella maggior parte degli scenari, tutto questo dovrai procurartelo da solo e manipolarne l'impiego per raggiungere gli obiettivi. Dovrai anche mantenere felici molte persone delle isole e non vorrai certo che il fumo dei tuoi sigari da magnate renda irrespirabile l'aria per i rarissimi uccelli canori, vero? Qualsiasi metodo sceglierai per gestire la tua isola, ti auguriamo di divertirti. Assicurati di aver letto a fondo il tutorial del manuale e la Guida dei Riferimenti, per avere una visione completa di SimIsle.

ELENCO DEI TASTI UTILIZZABILI IN SIMSLE

MAPPA PER LA SELEZIONE DELLO SCENARIO

Su / Sinistra	Visualizzazione sulla mappa isola precedente
Giù / Destra	Visualizzazione sulla mappa isola successiva
Invio	Per ottenere informazioni sull'isola selezionata
ESC	Esci/Annulla
Tasto Home	Per visualizzare sulla mappa la prima isola
Tasto Fine	Per visualizzare sulla mappa l'ultima isola

CASELLA INFORMAZIONI DELLO SCENARIO

ESC	Annulla
Invio	Gioca

CASELLA DI DIALOGO PER IL CARICAMENTO

Frecce Su / Giù	Per cambiare lo slot per il caricamento
ESC	Annulla
Invio	Carica
1-8	Numerazione slot

CASELLA DI DIALOGO PER IL SALVATAGGIO

Frecce Su / Giù	Per cambiare lo slot per il salvataggio
Page Up	Primo slot
Page Down	Ultimo slot
ESC	Annulla
Invio	Salva
Home	Per cancellare l'intera riga
Backspace	Per cancellare un carattere

DIGITAZIONE TESTO

Backspace	Per cancellare caratteri a sinistra del cursore
Home	Per cancellare all'inizio del testo

TASTI PER LO SCENARIO DI GIOCO

F10	Per fermare una videata
Ctrl + L	Per aprire la casella di dialogo per caricare il gioco
Ctrl + S	Per aprire la casella di dialogo per salvare il gioco
Ctrl + M	Per attivare/disattivare [On/Off] la musica
Ctrl + E	Per attivare/disattivare [On/Off] gli effetti sonori
P	Per mettere il gioco in pausa [On/Off]
Ctrl + G	Per attivare/disattivare [On/Off] la cartina reticolare
Ctrl + C	Per attivare/disattivare [On/Off] la bussola
Ctrl + A	Per impostare il livello delle animazioni - Off/Med/High
Ctrl + T	Per attivare/disattivare [On/Off] gli alberi; gli alberi inquinati che non crescono non possono essere spostati sulla mappa
Ctrl + Z	Per passare alla shell di DOS
Ctrl + W	Per inclinare la mappa verso l'alto
Ctrl + X	Per inclinare la mappa verso il basso
M	Per passare dalla veduta presa dal satellite alla veduta in 3-D
{ oppure [Per abbassare il volume degli effetti sonori
} oppure]	Per alzare il volume degli effetti sonori
- oppure _	Per abbassare il volume della musica
+ oppure =	Per alzare il volume della musica
? oppure <	Per scorrere i dati statistici del successivo agente
Maiusc #	Zoom in da veduta in 3-D
'	Zoom out da veduta in 3-D
1, 2, 3, 4	Per impostare il livello d'ingrandimento [Zoom]
, oppure .	Per ruotare la mappa con veduta in 3-D
H	Per centrare la mappa nel centro dell'isola Up, Down
Sinistra, destra	Per spostarsi sulla mappa
S	Per richiamare la casella delle statistiche
Esc	Per uscire dal gioco

SIM ISLE
MISSIONS IN THE RAINFOREST
MANUALE UTENTE
di Tom Bentley

Gli alberi rappresentano la poesia che la terra scrive nel cielo.
L'umanità li abbatte per la carta, e a noi non rimane altro che
ricordarli, guardando questi vuoti.

- Kahlil Gibran

SOMMARIO

Introduzione	3
Tutorial	5
Guida di Riferimento	22
Informazioni di base	22
Modelli di isole	24
Interfacce Principali e Circostanze Ricorrenti	24
La Barra di Comando	27
Pulsante Files/Options [File/Opzioni]	27
Pulsante Score [Punteggio]	32
Pulsante Graph [Grafici]	33
Pulsante Notebook [Blocco Appunti]	34
Pulsante Mappa	35
Pulsante Mappa 2-D	36
Pulsante Barra Messaggi	38
Agenti	39
Attività dell'Agente	42
Profili Agenti	44
Finestre e Sviluppo Isola	46
Conseguenze dello sviluppo	47
Villaggi	49
Luoghi di Costruzione	50
Industria Turistica	52
Cantiere per attività di estrazione e lavorazione	53
Fabbriche e Industrie	55
Centrali Elettriche	56
Città	57
Scenari	58
Eventi	62
Modello Ambientale di SimIsle	62
Saggio sulla Foresta Pluviale	65
Riconoscimenti	68

INTRODUZIONE

Penso che non vedrò mai
un cartellone così bello come un albero
A meno che il cartellone non cada
Non vedrò mai più un albero.
- Ogden Nash

Benvenuto a SimIsle, un gioco che ti proietta in un mondo particolare, offrendoti la possibilità di decidere il destino del mondo. Il livello più elementare del gioco, esistono due forze che potrai manovrare, per determinare come si sviluppa ogni isola: una forza ecologica ed una forza sviluppatrice. Nulla è più semplice in SimIsle - ogni isola presenta una fitta rete di intricati collegamenti, e di interattività ecologiche. Se immergerai il tuo piede in una palude di acqua fresca, situata sul lato orientale di un'isola, potrai vedere la palude di torba sul lato occidentale perdere il suo splendore (naturalmente tutto ciò dipenderà da quanto tempo non ti cambi i calzini).

Come tutti i giochi di simulazione della Maxis, SimIsle è caratterizzato dal dinamismo delle interrelazioni e nessuna area al mondo presenta una tale complessità di forze interagenti come le foreste pluviali: il terreno primario dell'isola. Nel gioco, tu vestirai i panni di un governatore di provincia, che rappresenta un paese in via di sviluppo dell'estremo oriente. Il tuo compito sarà quello di gestire le ampie risorse - legname, petrolio, minerali, miniere - dell'isola, rendendola un'impresa lucrosa. E' un mondo di profondo esotismo, dove potrai imbatterti in: leopardi maculati, delfini del fiume Mahakan, pitoni lunghi nove metri, allegra sanguisughe e insetti giganteschi. Questa incredibile diversità di specie animali si combinerà con il mondo delle piante.

Il tipo di gestione dell'isola sarà affar tuo. Avrai la possibilità di inviare i tuoi agenti in missione, per scoprire l'origine della devastazione, che prosciuga l'isola di tutte le sue ricchezze; oppure potrai assegnare loro missioni di addestramento, per aiutare le popolazioni indigene nelle loro pratiche locali, a sostegno dell'agricoltura - oppure potrai fare entrambe le cose. Potrai mettere piede in terreni inesplorati, invitando gli ecoturisti a contemplare specie rare, utilizzando i tuoi proventi per proteggerle - ed inoltre, con l'uso degli alberghi per turisti, potrai rimpinguare il tuo conto in banca.

Ogni scenario dell'isola presenta un terreno diverso, differenti gradi di sviluppo ed avrai a disposizione squadre diverse di agenti. Oltre all'ampia varietà di mezzi di cui disporrai, dovrai esercitare il controllo e gestire le risorse, senza dimenticare che ogni isola può essere soggetta ad eventi drammatici - per esempio, collisioni di petroliere - che potranno essere provocate dalle azioni dei tuoi agenti. Le tue pronte reazioni per sventare questi eventi potranno migliorare le

condizioni dell'isola, prevenire disastri ed approfondire la tua conoscenza generale dell'isola stessa. Naturalmente, potrai anche decidere semplicemente di trascorrere il tuo tempo sorseggiando vino di palma nella residenza del governatore, lasciando che le tue spiagge si imbrattino, nel caso che questo sia il tuo desiderio.

Al pari del mondo reale, SimIsle non è soltanto l'ordinata dicotomia visualizzata sullo schermo del bianco e nero, dello sfruttamento delle risorse e dell'esplorazione, del bene e del male. Non è così facile - e poi chi non vorrebbe che fosse così? "Per lungo tempo, la parola "sviluppo" è stata sinonimo di buona azione, un miglioramento della condizione umana. Oggigiorno prevale invece l'idea che la politica e l'azione di sviluppo tendano, in modo significativo, a conseguire l'obiettivo opposto: la distruzione delle specie, il degrado delle terre, la creazione di ostacoli alla cultura. Non vogliamo tuttavia fare delle prediche su queste pagine. In ogni modo, rilassati ed inizia ad esplorare; promettiamo che non riveleremo al Sierra Club in quale modo avrai scelto di giocare. Concediti un'escursione nella foresta pluviale, ma fai attenzione che l'umidità è un "killer" per il tuo computer!

Le foreste pluviali tropicali rappresentano i più antichi ecosistemi a ciclo continuo della Terra. Resti fossili recuperati mostrano che le foreste dell'Asia sud-orientale sono esistite più o meno nella forma attuale, per un periodo da 70 a 100 milioni di anni.

TUTORIAL

Osservando un tronco marcio, ho scoperto un mondo stravagante come quello descritto dalla fantascienza. Ogni albero cavo era come un condominio, dove convivevano serpenti e pipistrelli, gufi e topi volanti. Ogni corso d'acqua della foresta era un concerto di rane, un balletto di pesciolini.

- Gerald Durrel da The Enchanted Canopy
di Andrew Mitchell

UNO SGUARDO ALL'ISOLA

Assicurati di aver messo gli stivali al mouse - ci stiamo incamminando nella foresta e non sarà come fare una passeggiata nel parco. Questa guida ti farà arrivare direttamente al nocciolo delle cose e ti mostrerà come uscire dalle situazioni con la tua uniforme color khaki in perfetto ordine - e probabilmente anche con un leggero aumento di peso, grazie ai guadagni ottenuti, che verranno visualizzati dal portafogli che apparirà a video.

Installa SimIsle e carica il programma, secondo le istruzioni contenute nel supplemento del manuale. Durante il caricamento del programma scorreranno davanti ai tuoi occhi le fastose schermate dei titoli di testa e con una veduta "a volo d'uccello", apparirà un'isola; potrai velocizzare lo scorrere dei titoli premendo un qualsiasi tasto della tastiera o cliccando con il mouse. All'apertura del programma, vedrai una mappa, che rappresenta un arcipelago. Potrai selezionare le isole individualmente, per accedere ai loro scenari o per ottenerne informazioni.

(A proposito, d'ora in avanti, quando la guida ti chiederà di cliccare su un tasto o su un oggetto, si vuole intendere di cliccare con il pulsante sinistro del mouse. Il pulsante destro del mouse serve per alcune funzioni speciali e, quando dovrai usarlo, verrai avvertito.)

Nel caso in cui lo scenario non sia ancora evidenziato (le isole selezionate appaiono più luminose delle altre), dovrai cliccare sul primo scenario dell'isola, posto in alto a sinistra dello schermo e successivamente cliccherai sul tasto Play.

Vedrai un'isola con elementi multicolori del terreno, circondata da una costa sabbiosa e dalle acque dell'oceano. L'isola è contrassegnata da una serie di segnalini a forma di spillo, che, come presto vedremo, rappresentano i luoghi già sviluppati; uno dei segnalini presenta accanto un "8" di colore rosso. Sopra al lato sinistro dell'isola compare anche una bussola fluttuante, che ti dirigerà nella giusta direzione. Se presterai attenzione all'audio, potrai udire anche alcuni animati ritmi dell'isola.

Noterai che la vegetazione del terreno cambia periodicamente colore - ciò è causato dal movimento del sole sull'orizzonte. Al di sotto dell'isola, si trova la "Control Bar" [Barra di Comando]: il cruscotto dal quale potrai manovrare le tue ambizioni per la gestione dell'isola. (Se noterai la piccola sferetta rossa, provvista di un' "antenna sensibile", che indica la parte inferiore della "Control Bar", questo non significa che il Grande Fratello è sulle tue tracce - ma che nella "Message Bar", posta sul fondo della "Control Bar", c'è un messaggio.)

Sul lato destro della "Control Bar", è presente una serie di tasti per la gestione della mappa, che può renderti più semplice la comprensione del paesaggio dell'isola. I tre tasti con il "segno +" posti nel centro sono tasti zoom che permettono di variare l'ingrandimento della veduta dell'isola; il tasto attivo (premuta), posto in alto ti consente di vedere la prospettiva del panorama in distanza. Gli altri tasti verranno usati, tra breve, durante lo svolgimento del gioco. Per il momento diamo uno sguardo al territorio dell'isola.

Provvedi ora a cliccare sul tasto posto in alto a sinistra, quello su cui è riprodotto un quadratino (veduta piatta).

L'attivazione di questo tasto permette di visualizzare la mappa 2-D, ottenendo così una veduta dall'alto verso il basso, dell'isola nella quale i luoghi già valorizzati, vengono rappresentati con quadratini anziché con segnalini. Sul lato destro del pannello è disposto un gruppo di tasti con etichetta che, se premuti, ti forniscono informazioni specifiche sul terreno, schiarito dal misuratore del colore, che apparirà sul lato destro della "Control Bar". (Noterai che tutti i clic che imprimerai al tasto, saranno accompagnati da un suono caratteristico.)

Esiste anche una serie di tasti già selezionati, in particolare quelli che consentono di visualizzare i luoghi della mappa, contrassegnati da segnalini, dove sono in corso lavori di sviluppo. I tasti, ai quali sono assegnate queste selezioni predefinite, sono di colore nero; i tasti di colore grigio (non selezionati), serviranno per valutare una caratteristica geografica o risorsa che potranno essere però visualizzate una alla volta. Più avanti, nello svolgimento del gioco, quando il paesaggio avrà subito delle modificazioni, a seguito delle tue decisioni di sviluppo, troverai questi "reports" molto utili.

Clicca ora nuovamente sul tasto (su cui è riprodotto un diamante - veduta isometrica), per ritornare alla visuale in 3-D.

Clicca sulla freccia rivolta verso sinistra.

Clicca sulla freccia rivolta verso destra.

Cliccando sulle frecce poste in circolo, la mappa si sposterà di 90 gradi nella direzione della freccia, consentendoti di dare una rapida occhiata alle zone della mappa adiacenti fra di loro, in particolare nel caso di forti ingrandimenti. Noterai che queste azioni, faranno mutare l'orientamento della bussola. Potrai cambiare anche l'orientamento dell'isola, utilizzando i tasti con la freccia rivolta in alto e in basso, posti sotto al tasto 2-D, che faranno cambiare sempre più l'apertura della visuale di "tre quarti", in 3-D. Avrai la possibilità di scegliere tra una vedu-

ta aerea di tutta l'isola ed una veduta con prospettiva a livello del terreno, che visualizza la topografia dell'isola; potrai anche scegliere tra molti livelli intermedi. Abbandoniamo ora l'isola, lasciandola nello stato in cui si trova. Questa funzione è spiegata dettagliatamente nella sezione dei Riferimenti.

La "Control Bar" dispone anche di una serie di foto che raffigurano gli agenti, che potrai assumere per la supervisione delle risorse dell'isola. Il numero "8" di colore rosso, posto accanto ad uno dei luoghi contrassegnati con segnalini (in questo caso, il Quartier Generale degli Agenti) indica la posizione attuale, nell'isola, di tutti gli agenti. Quando li sposterai nei vari punti della mappa, i luoghi contrassegnati con segnalini visualizzeranno il numero degli agenti, nel caso in cui l'ingrandimento scelto sia poco dettagliato.

LA "MESSAGE BAR" (BARRA MESSAGGI) NON OFFRE BEVANDE

Sotto le immagini degli agenti è disposta la "Message Bar" che, tra le altre cose, fornisce informazioni sulle azioni intraprese dagli agenti stessi, se avrai fatto uso del loro talento. Assicurati che i tuoi agenti non stiano tutti guardando delle tele-novelas.

Clicca su Rick con il pulsante sinistro del mouse, il terzo agente partendo da destra.

In questo modo aprirai il "Control Panel" personale di Rick. Il pannello mostra la foto dell'agente selezionato, una casella "Close" [Chiudi] che, se premuta, ti riporta al "Control Panel", e una casella "Stats" [Statistiche] da attivare per aprire il "Notebook" che mostra il curriculum vitae dell'agente. A destra di tutte le caselle, esiste anche l'elenco delle abilità/specialità dell'agente scelto - puoi osservare che Mr.Groves ha una predisposizione per l'Esplorazione. Per il momento, ci occuperemo solo degli ultimi due tasti del Pannello, i tasti Move [Muovi] e Location [Posizione].

UN UOMO E LA SUA MISSIONE

Clicca sul tasto "Move" e, non appena il puntatore assumerà la forma di due stivali che si muovono, spostalo nel centro di un "cerchio" formato da cinque segnalini, posti sull'angolo superiore dell'isola.

Clicca in una zona del terreno con il puntatore, in un punto qualsiasi nel centro del gruppo di segnalini, per mettere gli stivali al tuo agente.

Sentirai la sua jeep che si avvia e dovresti vedere una linea sulla "Message Bar" che ne identifica i movimenti. Se lo avrai posizionato correttamente (e non avrà finito la benzina), apparirà a video una finestra, che ti informerà della gran fortuna del tuo agente nell'aver scoperto uno dei molti rari animali della foresta. Congratulazioni! In altri scenari dovrai stabilire quale agente è il più indicato per quel tipo di lavoro, per esempio, assegnare una missione ad un agente non esploratore che invece ne richiede uno, non ti permetterà di arrivare in nessun luogo. In altri scenari, potresti non avere la fortuna di trovare le direzioni libere per svolgere le azioni nell'isola. Poichè stiamo lavorando con l'ausilio di un Tutorial,

ti faremo arrivare direttamente nella tana del leone o, come in questo caso, in quella del leopardo.

Clicca sul tasto OK della finestra che annuncia la scoperta di un “Rare Animal” [Animale Raro].

Vedrai un nuovo punto (con il numero 1) in mezzo al gruppo dei punti originali. Un nuovo punto indica un nuovo sviluppo o una proprietà. Avviciniamoci un altro po' all'azione.

Clicca sul secondo dei tasti zoom, posto sul lato destro della “Control Bar”.

(Noterai che durante lo svolgimento del tuo lavoro nell'isola, riceverai dei messaggi Simfax, che ti indicheranno quale azione potresti intraprendere in seguito per risolvere un particolare problema. Dopo che il fax sarà apparso completamente a video, potrai semplicemente cliccare su di esso per farlo scomparire. Se ritieni che i fax siano più odiosi che di aiuto, clicca sul tasto Files/Options della “Control Bar” e clicca poi su “Messages: On” [Messaggi: attivi], che cambierà in “Messages: Off” [Messaggi: disattivati]. In questo modo la linea fax verrà scollegata.)

Utilizzando questo secondo livello dello zoom, potrai distinguere in modo più chiaro le caratteristiche del terreno, le strade esistenti e le proprietà già costruite. Tra gli altri edifici, potrai vedere una piccola capanna per osservazione, che rappresenta il quartier generale della “Game Reserve” [Riserva di Caccia], in fase di sviluppo. Questa dovrebbe trovarsi nel centro della schermata, la capanna da osservazione è l'edificio rappresentato dal nuovo segnalino visibile con l'ingrandimento meno dettagliato.

(Avrai la possibilità di centrare la mappa - con qualsiasi ingrandimento - in un punto specifico, cliccando con il pulsante destro del mouse sul punto desiderato. Potrai anche centrare l'isola a video, cliccando nel centro del gruppo di frecce.) Ma ci sarà ancora molto da vedere.

Clicca sul tasto “Files/Options” e successivamente sul tasto Off della “Grid” [Cartina retinata].

Questo comando attiva un'immagine reticolare degli elementi del terreno, consentendoti di distinguere le elevazioni e la topologia dell'isola. Il reticolo sarà visibile soltanto utilizzando ingrandimenti di secondo e terzo livello.

Clicca su “Grid”: per attivare o disattivare la cartina.

Clicca sul tasto “Files/Options”, per chiudere il menù

Il problema primario della selvicoltura tropicale è costituito dal fatto che, dopo che gli alberi delle foreste sono stati abbattuti, essa viene alterata in modo così drastico che la foresta non riassume più il suo aspetto originale. Quindi, per soddisfare la richiesta di legname tropicale, l'industria del legname deve continuare a sfruttare principalmente le foreste pluviali. Più del 70% della foresta viene distrutto per ricavarne legname, anche se solo alcuni tipi di alberi hanno un valore commerciale.

INQUADRATURE DI PRIMO PIANO E INGRADIMENTI

Clicca sul terzo tasto zoom. (Quello che presenta il segno + più grande)

Non possiamo mantenere a lungo questo segreto - qui sull'isola accade ogni genere di cosa. Gli alberi saranno visibili solo intervenendo sullo zoom. Consigliamo ai novizi di esaminare tutta la videata, per scoprire interessanti distese di alberi o fogliame dai colori brillanti. Le informazioni sono preziose: procuratene qualcuna.

Clicca sull'elemento del terreno di tuo interesse.

Nella "Message Bar" comparirà una semplice spiegazione sulla composizione del terreno. Nella sezione dei Riferimenti e nel "Notebook" per il gioco, sono comprese descrizioni più dettagliate sugli ambienti presenti nell'isola. Ma per il momento, siamo interessati alla caccia grossa. La struttura che attirerà immediatamente il nostro interesse sarà la capanna per l'osservazione. Ti ricordi del tuo agente, l'intrepido Mr. Groves? Assicuriamoci che stia occupando il proprio posto, al tuo servizio.

Clicca sulla casella "Location" del pannello di controllo dell'agente Rick Groves.

Comparirà la finestra di comando per la "Reserve Game" [Riserva di Caccia]. Se disporrai di un agente posizionato in un luogo particolare, potrai cliccare sulla casella "Location", per aprire la finestra che dà inizio alla sua missione. Indipendentemente dal fatto che un agente sia o non sia presente sul luogo, avrai la possibilità di cliccare direttamente sul luogo stesso (con veduta di qualsiasi livello d'ingrandimento). Se sul luogo sarà presente l'agente più idoneo, avrai modo di vedere i tasti di comando attivi, che potrai usare per sfruttare le qualità dell'agente per i tuoi scopi. (I tasti che rimarranno ombreggiati ti segnaleranno che l'agente dovrà avere capacità di tipo diverso oppure che tu non disponi delle risorse richieste.) Anche nel caso in cui nessun agente sia presente sul luogo, queste finestre ti forniranno utili informazioni sulle condizioni presenti in quella zona. Provvedi quindi ad assegnare un compito a Mr. Groves.

Clicca sul tasto "Fence Area" [Area Recintata].

Beh, pur tenendo conto che il tuo agente possa essersi rinvigorito bevendo caffè, non sarà però in grado di recintare la riserva da solo. Dovresti aver notato che il tasto non era illuminato - ciò significa che ti manca un elemento chiave, per impartire il comando. La "Message Bar" ti informerà che avrai bisogno di un

agente abile nella "Construction" [Costruzione], per costruire la recinzione. Abbiamo però la fortuna di averne uno a disposizione.

Clicca sulla casella "Close" di Rick.

Clicca sull'agente di nome Bob, presente sul pannello degli agenti.

Clicca ora sul tasto "Move" e poi sulla capanna nella "Game Reserve".

Noterai che il tasto della "Fence Area" non è ancora illuminato. Non è tuttavia necessario che tu te ne accorga!

Clicca sul tasto "Fence Area" con il pulsante sinistro del mouse.

Accidenti! Ecco un altro intoppo - o forse una situazione da cui imparare. La "Message Bar" segnala che hai bisogno di sei operai non specializzati per costruire la recinzione. Disporrai certamente di denaro a sufficienza; avrai iniziato la tua avventura con un sacco di danaro, ma ti troverai lontano da qualsiasi centro commerciale. Dalla finestra "Graph", potrai determinare il numero dei lavoratori non specializzati presenti sull'isola ed altri elementi collegati con le risorse del luogo.

Chiudi la finestra "Reserve".

Clicca sul tasto "Graph".

Clicca sul tasto "U Labour" [Manodopera non specializzata] della finestra "Graph".

Mediante la finestra "Graph" è possibile registrare le quantità delle particolari risorse presenti nei luoghi da valorizzare. Cliccando su ognuno dei tasti provvisto di nome, si otterrà la visualizzazione continua delle informazioni aggiornate sulla presenza nell'isola del materiale selezionato, che verrà contraddistinto con colori differenti, per mezzo del tasto. La linea del grafico si sposterà da sinistra verso destra, offrendoti la possibilità di determinare l'altezza relativa della linea, che ti consentirà di stabilire quale sia stato l'andamento. Potrai così accertarti di non aver ingaggiato degli "scansafatiche" nel reparto della manodopera non specializzata. La cifra riguardante la "U Labour" [Manodopera non specializzata] rappresenta il numero di lavoratori non specializzati presente su tutta l'isola e questi individui saranno disponibili per i tuoi progetti di costruzione, ogniqualvolta potrai averne bisogno. Avrai necessità solo di alcune di queste speci di lavoratori instancabili, per costruire la riserva.

Clicca ora nuovamente sul tasto per chiudere la finestra "Graph".

Clicca sulla casella "Close" del pannello di Bob Moon.

Diventerà molto importante controllare periodicamente le finestre "Graph" e "2-D", per constatare come le tue decisioni relative allo sviluppo dell'isola si riflettano su ognuno degli elementi presenti nel terreno e sulle risorse. Riducendo fortemente o addirittura distruggendo uno o più biomi dell'isola, si provocherà lo sconvolgimento dell'equilibrio ecologico ad un livello pericoloso ed il punteggio relativo all'elemento "Ecology" [Ecologia] diminuirà di conseguenza.

Due ettari (2,4 acri) di foresta pluviale, l'equivalente di due campi di football americano, vengono distrutti nel mondo ogni secondo. Eminentissimi scienziati hanno valutato che ogni giorno una media di 137 specie di forme di vita vengono condannate all'estinzione ed espresso in base numerica, ciò corrisponde a 50.000 all'anno.

VILLAGGIO IN FASE DI FORMAZIONE

Dobbiamo ora occuparci della manodopera e la fonte dei lavoratori non specializzati potrà trovarsi solo in un villaggio. Avrai bisogno di qualcuno che conosca le usanze locali e di qualcuno che abbia potere. Sei fortunato, perchè Iain McNeil e Dee Jarvis fanno proprio al caso nostro e sono a disposizione presso lo "Agent Headquarters" [Quartier Generale degli Agenti]. Anzichè procedere all'apertura dei loro singoli pannelli di controllo, usiamo un metodo più rapido per poterne disporre.

Clicca sul viso di Iain con il pulsante destro del mouse.

Clicca (con il pulsante sinistro) sul gruppo di capanne del villaggio, situato al di sotto della riserva di caccia.

Clicca sul viso di Dee Jarvis con il pulsante destro del mouse.

Clicca ora nuovamente sul villaggio.

L'uso del pulsante destro del mouse è il modo più veloce per mettere in strada le jeep, in particolare se vorrai avere ai tuoi ordini più di un agente. Potrai assegnare più agenti ad un progetto di sviluppo riportato sulla mappa o a vari luoghi distribuiti su tutta la mappa. Quando vedrai che le jeep dei tuoi aiutanti hanno smesso di viaggiare (la jeep in movimento raffigurata sul "pannello illustrato" dell'agente in servizio, verrà sostituita dalla sua fotografia), non lasciarli riposare e iniziare a leggere delle riviste.

Clicca sul villaggio.

Nella finestra "Village", clicca su "Train" [Addestramento].

Scoprirai che nella maggior parte dei villaggi di questa isola, vengono praticati vari tipi di agricoltura o pesca. Dalla casella delle informazioni, presente nella finestra, potrai apprendere che gli abitanti di questo villaggio sono agricoltori (descritto nella casella "Current Task" [Mansione corrente]) mentre il tasto ombreggiato dello "Unskilled Labour" [Manodopera non specializzata], posto nella finestra, segnala le ulteriori possibilità. (Ti accorgerai che quando è aperta la finestra di un oggetto necessario per il gioco, gli agenti presenti in quel punto verranno evidenziati in rosso sulla "Control Bar".)

L'addestramento degli abitanti dei villaggi accresce le capacità di cui dispongono per lo svolgimento del lavoro corrente, migliorando la loro "Efficiency" [Efficienza], favorendo così la loro produzione di "Food" [Cibo]. Il miglioramento della produzione di cibo farà aumentare la popolazione del villaggio, e ne provocherà una diversificazione di interessi. Avrai così la possibilità di scegliere la manodopera non specializzata più idonea, in un'ampia base di popolazione.

Tuttavia, la modifica del loro stile di vita, passando dall'agricoltura al lavoro generico di manodopera, potrà diminuire il loro grado di felicità. (Generalmente, però, la felicità del villaggio dipende da bassi livelli d'inquinamento locali e dal numero degli alberi che sono stati abbattuti sull'intera isola.)

Nella "Control Bar" principale, vedrai che la fotografia di Iain è stata sostituita dall'immagine del villaggio nel quale egli sta lavorando. Sotto al suo nome, si trova una barra nera mobile, che indica l'avanzamento del suo lavoro. Mansioni diverse richiederanno tempi diversi. Mentre Mr. McNeil si starà occupando della propria mansione, scopriamo qualcosa di più su questo villaggio.

Clicca sul tasto "i", posto, in alto, sul lato destro della finestra.

Apparirà a video la finestra di una pagina del "Notebook". Il Blocco Appunti contiene i fatti riguardanti l'isola e le informazioni sullo svolgimento del gioco. Il tasto delle informazioni ("i"), relative ad ogni elemento del gioco (luogo già sviluppato), ti fornirà notizie più dettagliate su quel particolare luogo e le opzioni di gioco per promuovere gli obiettivi che vorrai conseguire sulla tua isola. Le funzioni del "Notebook" vengono analizzate dettagliatamente nella sezione "Reference".

Per ritornare al gioco, dovrai cliccare sul tasto "Notebook" posto sulla "Control Bar".

Fai apparire ora la finestra "Village" e clicca nuovamente su "Train", se questa funzione è disponibile.

Il villaggio richiederà alcune sessioni di addestramento, per accrescere la "Efficiency" al punto tale che la popolazione del villaggio aumenti. Occorrerà un breve periodo di tempo, prima che tu possa vedere la linea della "Population" [Popolazione] assumere un andamento ascensionale. Mantieni Mr. McNeil occupato finché il tasto relativo alla "Unskilled Labour" non diventerà attivo. (Dovrai tenere sotto controllo il totale dell'Efficiency" - esso dovrà essere almeno pari all'80%; i totali relativi alla popolazione inizieranno ad aumentare con l'impenzata dell' Efficienza.)

Mentre rimani in attesa, puoi esaminare altre informazioni significative sull'isola, dalla finestra "Graph". Quando ti sarai familiarizzato con più tecniche di gioco, ti renderai conto di poter impiegare gli agenti per compiti simultanei, in diversi luoghi dell'isola e sarai quindi talmente occupato, da non dover rimanere lì ad aspettare senza fare niente. Quando il tasto per la "Unskilled Labour" sarà disponibile, usalo immediatamente.

Clicca su "Unskilled Labour" [Manodopera non specializzata].

Dee indirizzerà ora alcuni degli abitanti del villaggio verso l'esecuzione di lavori di manodopera, che causeranno un modesto calo della popolazione, della "Happiness" [Felicità] e dei livelli di "Efficiency" [Efficienza] nella produzione di cibo per il villaggio, ma guadagnerai un paio di costruttori per la recinzione. Avrai bisogno di circa sei lavoratori e, quindi, dovrai cliccare altre due volte sul tasto "Unskilled".

Ad ogni clic, la popolazione del villaggio diminuirà di 10 unità, ma otterrai 2 lavoratori non specializzati. Quando la barra dell'avanzamento del lavoro di Dee, dopo che avrà ultimato la terza sessione di addestramento, sarà scomparsa, segnalando il termine della sua attività d'istruzione, potrai dedicarti alla costruzione della recinzione per la "Game Preserve" [Riserva di Caccia]. (Non sarà una cattiva idea, ritornare a questa fase, per mantenere elevati i livelli di "Efficiency" - ne scoprirai presto il perchè.)

UTILIZZO DI UNA PICCOLA RISERVA DI CACCIA

Clicca sulla casella "Close" del villaggio.

Clicca sull'edificio all'interno della riserva.

Clicca sul tasto della "Fence Area" [Area Recintata].

La foto di Mr.Moon nel Pannello di Controllo, verrà sostituita con il luogo dove è situata la riserva, con l'indicazione dei punti dove sta svolgendo i propri lavori. Quando il suo viso ricomparirà, potrai vedere che la finestra della "Game Reserve" presenta un paio di nuove scelte operative per l'agente e che la casella delle informazioni racchiude nuovi dati. Potrai anche rilevare il nuovo aspetto della tua riserva di caccia, con il nuovo quartier generale e la fantastica recinzione. Il numero dei tuoi animali comincerà ad aumentare.

Vorrai infine fare uso di tutti i tasti di comando per la riserva, ma non essendoci dei turisti, l'apertura del parco provocherebbe solo l'usura del cancello e su tutta l'isola non si trova un guardiano addestrato. Ma ogni problema ha la sua soluzione, vero?

Chiudi la finestra della "Game Reserve".

Clicca sulla freccia rivolta verso il basso e su quella di sinistra, finchè la città e il quartier generale degli agenti non appaiono in primo piano, sullo schermo.

Clicca ora sulla città.

LA CITTÀ

E' possibile trovare la manodopera specializzata solo nella giungla urbana e i tuoi guardiani dovranno essere efficientemente addestrati e svegli, se vorrai che siano in grado di respingere bracconieri spietati, che potranno infiltrarsi nella tua riserva di caccia. Il tuo compito sarà quello di aumentare la popolazione della piccola città, portandola alle dimensioni di una grande città, per potere avere una più ampia base di manodopera, dalla quale poter scegliere. Dopo che avrai trasformato la tua piccola città in una più grande, dovrai dotarla di strutture più potenti, per le industrie in crescita. Assicuriamoci subito che la tua città sia dotata immediatamente delle infrastrutture che richiede. Ad ogni modo, tieni presente che quella vecchia centrale elettrica, dislocata sul lato destro della città, non potrà funzionare senza carbone - mantieni quindi i tuoi agenti in movimento.

Manda John Balker alla miniera di carbone, situata sulla destra del quartier generale degli agenti.

Clicca sulla miniera, per fare aprire la relativa finestra.

Clicca sul tasto “Mine Double” [Raddoppio Turni di Lavoro nella Miniera]

Dopo che le mani del tuo agente e quelle degli altri operai saranno diventate sporche, potrai notare, dalla casella delle informazioni presente nella finestra, che hai raddoppiato la capacità produttiva della miniera. (Si verificherà, in seguito, un certo aumento dell'inquinamento, che potrai verificare successivamente nella finestra 2-D. Più tardi potrai riportare la capacità produttiva della miniera a livelli normali “Mine Normal”.) Ma le centrali elettriche in una città non sono tutto: per attirare più visitatori a stabilirvisi, dovrai abbellirla con attrattive locali. Costruisci il tuo impero, dai impulso alle costruzioni!

Manda Bob Moon in città.

Clicca sulla città e poi sul tasto “Hospital” [Ospedale], posto nella finestra della “Town” [Città]

Dopo che il tuo agente avrà completato la sua missione, potrai notare dalla casella delle informazioni della città, che il livello della “Health Care” [Sanità] è migliorato. La popolazione potrà ben presto aumentare, stimolata da questo nuovo benessere. Che cosa ti impedisce però di poter disporre di un guardiano particolarmente addestrato, mancante di una formazione speciale? L'istruzione potrebbe trasformare uno zoticone di città in un guardiano. Ritorniamo quindi sui luoghi di lavoro.

Clicca sul tasto “College”.

Purtroppo, non serve solo qualche clic col mouse, per trasformare la tua piccola città in una più grande - abbiamo detto che per fare questo, occorre del lavoro, vero? Ti ricordi come hai incrementato l'aumento della popolazione in quel villaggio, impiegando gli agenti Iain e Dee? Nei vari villaggi distribuiti su tutta l'isola, dovrai continuare ad operare in questo modo, poiché le elevate quantità di cibo provenienti da quei villaggi stimoleranno gli abitanti ben nutriti alla procreazione, e il buon cibo attirerà anche più estranei nella tua isola.

Prosegui nell'addestramento di altri villaggi di tua scelta - tutti serviranno allo scopo - per ottenere una più elevata produzione di cibo, impiegando altri agenti nello svolgimento di lavori simultanei. Questa isola si presenta come una ragnatela con collegamenti multipli e dobbiamo quindi mantenere i ragni in attività. Assicurati di ripetere gli sforzi per aumentare la produzione di cibo su tutta l'isola, migliorando le altre comodità che può offrire la città, attraverso le attività sottoriportate.

Negli ultimi 30 anni, il tasso di abbattimento degli alberi nel British Columbia (che racchiude il 25% delle foreste pluviali temperate del mondo) è triplicato. Un rapporto del 1991 del governo canadese valuta che se il tasso di abbattimento perdurerà, non rimarranno più antiche foreste non protette nel British Columbia, entro il 2008. Gli Stati Uniti sono il più grande consumatore di legname canadese.

LA FAVOLA DI UN ABITANTE DEI BOSCHI

E' probabile che i tuoi progetti riguardanti la costruzione dell'ospedale e dell'università abbiano esaurito la tua riserva di legname e che l'industria turistica in aumento, non abbia la possibilità di affermarsi, senza che tu debba occuparti di altri progetti di costruzioni. Su quest'isola sei circondato da alberi e disponi già di una segheria, l'andamento da seguire è quindi chiaro. (Uh, non mettere in funzione troppe motoseghe. Nella finestra "Graph" esiste il tasto "World Opinion" [Opinione Mondiale] che disapprova l'abbattimento degli alberi dalle isole, e finora non abbiamo ancora parlato del tasto "Score" [Punteggio]).

Portati ora sulla segheria, a ovest della riserva di caccia.

Manda Mr.Moon dove gli alberi sono più fitti, proprio a ridosso della segheria, cliccandovi sopra.

Quando arriverà sul luogo (la sua jeep apparirà sul terreno), clicca sulla jeep, per aprire la finestra "Construction Site" [Luogo per Costruzioni].

(Se la sua jeep viene oscurata dagli alberi, potrai cliccare anche sul suo tasto "Location", per fare apparire una finestra di comando.)

Clicca sul tasto "Logging Camp" [Campo per abbattimento alberi] della finestra "Construction Site".

Dopo che avrai cliccato su uno qualsiasi dei tasti attivi per la costruzione, disposti nella finestra "Construction Site", il puntatore assumerà la forma del progetto di sviluppo scelto. Potrai spostare il puntatore fino ad una distanza limitata, all'interno della zona, che indica i confini delle tue scelte del luogo. Se la striscia che segue il movimento del puntatore è di colore rosso, non potrai costruire in quel punto. Quando il colore diventerà bianco, posizionati in quel punto. (L'edificio verrà posizionato nel punto che centerai con il puntatore.)

Clicca con il puntatore in una "zona bianca" per il Campo Abbattimento Alberi.

Apparirà una gru da impiegare nei lavori di costruzione, che ti segnalerà che Bob e alcuni dei lavoratori non specializzati dell'isola, sono già al lavoro. Dopo che la barra relativa all'avanzamento dei lavori svolti da Bob, sarà scomparsa, potrai vedere il nuovo campo, che ben presto verrà animato dal traffico di autocarri che trasportano tronchi dal campo alla segheria (potresti anche essere di ostacolo al bulldozer che sta costruendo la strada). In brevissimo tempo, ti troverai nel paradiso dei tronchi (nella finestra "Graph", aumenterà il numero totale del "Wood" [Tronchi]). Stai svolgendo un'attività: quindi datti da fare.

Oltre ai guardiani per la tua riserva di caccia, avrai bisogno di turisti con occhi roteanti, che vengano a guardare con aria sciocca, le rare forme di flora e di fauna presenti nell'isola e, al momento, l'unico modo, in cui possono attraccare vicino alla riserva, è, incanalandosi in quell'antico, sporco villaggio di pescatori. Se offrirai loro una maggiore considerazione, ti ripagheranno con un poco più di denaro.

IL DENARO O IL PESCE

Usa i tasti freccia per scorrere a video il villaggio di pescatori indigeni, situato nella zona alta dell'isola, non molto distante dalla tua riserva di caccia.

Invia Dee Jarvis (abile nelle Trattative) al villaggio.

Clicca sul villaggio e poi sul tasto "Buy Out" [Acquisto In Blocco].

Quel diavolo con la lingua d'argento di Mr.Jarvis, sta occupandosi dell'acquisto in blocco del villaggio di pescatori, con un poco di pura persuasione, poichè esso rappresenta il luogo ideale per un bel porto, da quale far partire i traghetti. È uno dei pochi punti dell'isola dove l'acqua profonda lambisce il terreno: requisito fondamentale per un porto. Ma, poichè i residenti sono soltanto "Vaguely Happy" [Felici in apparenza], non ci sembra affatto un crimine, vero?

Nel momento in cui Dee sta conducendo i negoziati, osserverai che il villaggio è stato rimosso dalla mappa. Non preoccuparti, gli abitanti del villaggio si sono tutti recati in città a cercar lavoro, vestiti in modo buffo, come se dovessero cantare nei nightclub. No, in realtà vedrai probabilmente un altro segnalino aggiungersi alla mappa, è molto probabile che gli abitanti si trasferiscano in un altro villaggio.

Sei entrato ora in possesso di un luogo disabitato, di primaria importanza. Che cosa farebbe un qualsiasi governatore dignitoso, affamato di turismo? Datti alla costruzione, amico, costruisci!

Invia ora Mr. Moon nel villaggio di pescatori ormai vuoto

Clicca sulla sua jeep.

Nella finestra "Construction Site", clicca su "Ferry Port" [Porto per Traghetti].

Rimanendo entro i limiti di spostamento del puntatore, provvedi a localizzare un luogo che ti incuriosisce, dove svolgere i lavori e clicca con il pulsante del mouse.

Il disboscamento delle foreste tropicali, depaupera le riserve d'acqua, da cui dipendono oltre 1 miliardo di persone abitanti in paesi in via di sviluppo, che le usano per potere coltivare il proprio cibo. In tutta l'area tropicale, il disboscamento incrementa la siccità, aumentando il pericolo di inondazioni, nella stagione delle piogge. Almeno un quarto del disboscamento tropicale è il risultato di attività commerciali legate al legname.

SE PROCEDI ALLA COSTRUZIONE...

Il porto per traghetti apparirà non appena Bob avrà terminato la supervisione della sua costruzione. Il totale delle tue finanze e dei materiali diminuirà, così come succederà ogniqualvolta che costruirai qualcosa. Ti è rimasto ancora un poco di denaro da spendere, non vorrai certo che i tuoi ospiti dormano sulle foglie, vero?

Localizza un bel luogo sulla spiaggia a ridosso e a destra del tuo porto, ma nascosto dalla linea degli alberi e inviati il fidato agente Moon. (Se non vedrai apparire la sua jeep in qualche luogo vicino al punto scelto, esplorane un altro nelle vicinanze, metti gli stivali al puntatore e clicca di nuovo.)

Clicca sulla sua jeep e poi sul tasto "Hotel", posto nella finestra "Construction Site".

Seleziona il luogo e posiziona l'hotel.

Come vedrai, Mr.Moon sa muoversi agevolmente in un hotel elegante. Al momento, la tua trappola per turisti è un modesto Caravan Park [Campeggio Roulottes], ma avrai la possibilità di ampliare e migliorare la qualità del luogo. Ricorda tuttavia che gli sviluppi commerciali producono inquinamento e questo avrà effetti sulla flora e sulla fauna dell'area circostante. Anche i turisti mostrano una certa riluttanza a dover viaggiare a lungo per raggiungere gli alloggi o i luoghi di attrazione: progetta quindi le tue pianificazioni tenendo presente questo aspetto. Ora che hai trovato il modo di richiamare i turisti e disponi di un luogo per accoglierli, dovrai provvedere a mettere ordine nella tua riserva.

Riuscirai a fare ciò, solo se avrai trasformato la tua piccola città in una grande. Se non lo avrai ancora fatto, continua a lavorare per aumentare la produzione alimentare, impiegando gli idonei agenti in ogni villaggio. Quando la tua cittadina avrà assunto l'aspetto di una grande città, la vedrai raffigurata sulla mappa in tutta la sua maestosità, compresi gli edifici che rappresentano i luoghi di attrazione cittadini, costruiti da Mr.Moon.

Invia ora Dee Jarvis nella riserva di caccia.

Clicca sulla riserva.

Clicca due volte sul tasto "Hire Wardens" [Ingaggia Guardiani].

Clicca sul tasto "Open/Close Park" [Apri/Chiudi Parco].

Mr. Jarvis passerà al setaccio tutta la città (a mezzo del telefono), alla ricerca di guardiani e te ne procurerà due. Noterai che il numero totale degli animali del parco aumenterà più rapidamente dopo che avrai assunto nuovi guardiani, poiché il loro lavoro è quello di impedire agli spietati bracconieri di decimare i tuoi animali esotici. Osserverai anche l'aumento di altre bestie feroci: i turisti, che ti costringeranno a piazzare un altro hotel nelle vicinanze. Assicurati di ingaggiare un numero sufficiente di guardiani, per coprire l'arco di tutta la giornata.

È probabile che tu sia un poco ansioso, pensando alla discreta somma di denaro che avrai dovuto spendere per la costruzione del tuo impero. L'hotel e il parco

dovrebbero tuttavia cominciare a dare profitti. Esiste una serie di altri strumenti per incrementare i tuoi mezzi sull'isola, alcuni dei quali potrebbero essere anche un pò da rapinatore, mentre altri sono più leciti. La cosa più interessante - e stimolante - di SimIsle è costituita dal fatto che hai la possibilità di fare delle scelte e queste comportano vari aspetti. Se mai avrai bisogno di ricorrere a un modo rapido e semplice per mantenere sempre in funzione il registratore di cassa, potrai sempre inviare un agente alla segheria, per fargli vendere alcune partite extra di legname.

A SimIsle, però, non dovrai affrontare solo problemi riguardanti il flusso di cassa. Una delle situazioni decisamente seccanti che potrebbe verificarsi, è un attacco di pescecani, un evento spaventoso che potrebbe lasciare il segno sui costumi da bagno dei tuoi turisti distratti. Questo disastro (ed altri che potrebbero verificarsi in altre situazioni) non è prevedibile, ed è forse bene che tu prenda già adesso un'aspirina. Se effettivamente questi eventi si verificassero, avrai l'opportunità di inviare gli agenti sui luoghi del disastro. In alcuni casi (ma non in tutti), all'idoneo agente verranno assegnate delle opzioni di emergenza, la decisione spetta solo a te, in qualità di governatore dell'isola.

PUNTEGGIO

Spaventose calamità come quelle descritte e gli interventi che avrai messo in atto vengono monitorate dal "Great Scorekeeper in the Sky" [Grande Contapunti] e, se ne avrai il coraggio, potremo controllare il punteggio che avrai raggiunto.

Clicca sul tasto "Score".

La finestra che comparirà ti segnalerà se sarai riuscito ad equilibrare in modo corretto, gli interessi sull'isola. Le cifre riguardanti Ecology [Ecologia], Industrial [Industrie] e Development [Sviluppo] appariranno singolarmente, espresse in valori percentuali da 1 a 100 e il tuo andamento, positivo o negativo, verrà evidenziato con delle immagini all'interno della finestra, passando da vibranti immagini di foreste, a soffocanti fumi emessi dalle centrali. Da questa videata potrai anche renderti conto di ciò che il mondo pensa di te, e del giudizio che la tua isola ha di te.

Per esempio, avrai probabilmente ricevuto alcuni punti da parte della "World Opinion" per la tua scoperta, destinata a proteggere la riproduzione di un animale raro, pur avendo ricevuto un aiuto per raggiungere quel punteggio. Anche il modo in cui affronterai un disastro potrebbe migliorarti il punteggio ed influire sui punti che ti verranno assegnati per l'Ecologia. Dovrai tenere sotto controllo il punteggio, poichè esso ti sorveglia. (L'apertura di certe finestre di sistema, come per esempio quella del Punteggio [Score], metteranno il gioco in pausa.)

Clicca nuovamente sul tasto "Score", per chiudere la finestra.

PIANIFICAZIONE DEI RISULTATI OTTENUTI

È giunta l'ora di dedicarsi ad una piccola valutazione delle proprietà e degli sviluppi raggiunti. Usando le frecce di scorrimento o in qualsiasi altro modo, raggiungi ora il porto per i traghetti.

Clicca sul porto per i traghetti.

Avrai in questo modo la possibilità di dare una rapida occhiata al porto, per accertarti di come stiano andando le cose. Dal traffico dei natanti in entrata e in uscita dal porto, potrai vedere se l'isola ospita molti congressi di Ingegneri del settore della Gomma o manifestazioni simili. Naturalmente, se il porto ha registrato un boom di turisti, questo potrebbe essere il momento per ampliare le strutture ricettive e guadagnare qualche dollaro in più. Non aspettarti tuttavia un aumento nell'arrivo dei turisti, solo per il fatto che tu hai ampliato l'hotel o disponi di balaustre rivestite d'ottone, devono essere di buon umore e disponibili, e tutto ciò dipende da quanto sono distanti gli alloggi e i luoghi di attrazione, dal livello d'inquinamento dei dintorni e da altri interessi dei turisti.

Passa ora all'hotel e clicca sull'edificio.

Spedisci sul luogo Mr.Moon.

Avrai visto che hai la possibilità di cliccare su un luogo in fase di sviluppo, mentre è già aperta la finestra relativa ad un altro e questa verrà sostituita da quella del luogo sul quale avrai cliccato per ultimo. La finestra indicherà che con l'attività sono stati raggiunti buoni risultati e che non sono disponibili altre camere. Dovrai eseguire la cosa più logica, continuare ad espanderti.

All'arrivo di Bob, clicca sul tasto "Extend Resort" [Ampliamento luogo di villeggiatura]

Sembra che Mr.Moon non si stanchi mai, vero? Potrai osservare che egli si mette immediatamente al lavoro assieme alla sua squadra, per costruire qualche camera in più. (Le tue finanze e l'impiego di legname subiranno un leggero cambiamento.) Potrai, a tuo piacere, ritornare in quel luogo ed aprire qualche camera in più oppure selezionare il tasto "Improvements" [Migliorie] e sistemare tappeti più belli in ogni stanza e quelle macchinette che distribuiscono barrette di canditi per 4 dollari.

Naturalmente, per qualsiasi ampliamento a cui darai corso, sia che si tratti di nuove costruzioni, che una maggiore estrazione di carbone o di un maggior numero di alberi abbattuti, dovrai tenere presente che l'equilibrio ecologico generale dell'isola ne soffrirà. Tutti i progetti di sviluppo creano inquinamento in una certa misura e le aree ampiamente valorizzate, inquinano sensibilmente. SimIsle ti offre tuttavia alcune possibilità per rimpinzare il tuo portafogli, permettendoti anche di scrivere con lettere dorate, la tua narrazione ecologica.

LASCIATE LIBERI I MIEI ANIMALI!

Portati ora sulla riserva di caccia e clicca sull'edificio.

Invia Mr. McNeil alla riserva.

Clicca sul tasto "Export Specimens" [Esporta animali], se disponibile.

Se avrai gestito correttamente la riserva, il tasto "Export" sarà attivo. (Dovrai aver assunto da 5 a 6 guardiani.) Mr. McNeil attirerà l'attenzione su di sé, occupandosi dell'esportazione di animali rari verso parchi protetti e giardini zoologici, di tutto il mondo, favorendo così le probabilità di sopravvivenza delle specie. E se tutto questo non si rivelerà un tranello, dai un'occhiata al totale del tuo denaro [Money]: esso aumenterà ogniqualvolta esporterai un animale. Proprio un bel lavoro. Se, però, avrai dislocato gli alberghi o altri luoghi di sviluppo, troppo vicino alla tua riserva, il rumore e l'inquinamento potrebbero pregiudicare il successo della riproduzione degli animali e potresti non aver la possibilità di usare l'opzione "Export Specimens" [Esporta animali].

Se continuerai ad esportare animali, potresti ottenere anche un messaggio di congratulazioni a video, in merito al tuo intuito ecologico. Se sarà così, dovrai semplicemente cliccare su "Continue" [Continua]. Se la tua curiosità sarà attratta da altre creature e piante, presenti sull'isola, esiste un modo per ottenerne le informazioni relative.

UNA BREVE SESSIONE DI STUDIO

Clicca sul tasto "Notebook" sulla "Control Bar".

Clicca sul tasto "Ecology".

Clicca ora sull'argomento di tuo interesse.

Il Blocco Appunti costituisce l'enciclopedia dell'isola e contiene informazioni chiarificatrici sulla composizione del terreno dell'isola, sugli animali ed insetti che la abitano e fornisce una risposta ai perché e ai percome riguardanti le tue proprietà. Potresti voler tenere a mente il materiale del "Notebook", nel momento in cui costruisci un'attrazione turistica, per esempio: il Triple-Nostriled-Wingwooble che mangi presso una bancarella di patatine fritte, potrebbe essere l'ultimo esemplare rimasto in vita. Puoi anche selezionare un luogo contrassegnato con un segnalino e cliccare sul tasto "i" della sua finestra, che farà aprire il "Notebook", fornendoti informazioni specifiche su quel luogo.

Clicca nuovamente sul tasto "Notebook", per chiudere la finestra.

Le foreste pluviali coprono il 2% della superficie terrestre o il 6% delle terre emerse, sulle quali si trova oltre la metà delle specie di piante e di animali della Terra. In origine, esse coprivano un'area almeno due volte più grande.

SALVA L'ISOLA!

Beh, anche se il tuo territorio assomiglia più a Coney Island che al Paradiso, le assegneremo probabilmente un posto nella storia. Non solo a SimIsle, ma anche in tutte le altre isole, sono in corso dei lavori. Esiste un grande numero di condizioni che possono essere modificate, ricorrendo a diverse scelte: potresti sempre eseguire dei ritocchi qui e delle modifiche altrove.

Clicca sul tasto "Files/Options" [File/Opzioni].

Clicca sul tasto "Save" [Salva].

Digita il nome della tua isola in una delle caselle di testo numerate.

Clicca sul tasto "Save".

Bene, questo è un primo modo per iniziare a gestire l'isola. Con il tempo, imparerai ad utilizzare più efficacemente le particolari qualità di ogni agente, impiegando la persona più idonea per lo svolgimento del lavoro. Non siamo entrati nel dettaglio delle modalità di assunzione, di licenziamento e di addestramento degli agenti - in altri scenari, avrai a tua disposizione altri 16 personaggi. (Qualunque siano le tue decisioni personali, offri almeno un sandwich a Bob Moon.) Come abbiamo precisato, la cosa che suscita interesse per SimIsle è il fatto che esistono molti modi di affrontare le situazioni presenti in quest'isola e questo scenario rappresenta soltanto un quarto della complessità di tutte le altre isole. (Non abbiamo voluto che tu ritornassi indietro sulla terraferma, preso da terrore, ritenendo che l'impresa fosse per te troppo complicata.)

Fatti le ossa con qualche altro scenario - ah, non sono così semplici; dovrai probabilmente usare entrambe le mani. Potrai prendere contatto con le isole, avendo in testa un solo scopo: aiutare gli abitanti dei villaggi nei loro sforzi per la semina del terreno e per ottenere una pesca fruttuosa, cercando di conservare l'isola verde come il Giardino dell'Eden, oppure potrai fare il prepotente con la popolazione indigena dell'isola, facendo uso del bulldozer per arrecare devastazioni al territorio. Ma esistono sempre innumerevoli modi, per fare convivere le rose e le erbaccie.

Dedica un po' di tempo alla lettura della sezione "Reference" [Guida di Riferimento], per familiarizzarti con tutte le caratteristiche del programma - noi ci limiteremo a sorseggiare da un grande bicchiere, contenente il tutorial. Esiste anche un interessante saggio sulla vera foresta pluviale e con la sua lettura potrai comprendere meglio la sconcertante complessità e meravigliosa diversità di queste regioni. Beh, tutto questo sarà probabilmente sufficiente per un anno o due. Godi del tempo che trascorrerai sulle isole e cerca di conservare asciutti i tuoi calzini.

Gli esperti sono concordi nell'affermare che la causa numero uno dell'estinzione delle specie, sia rappresentata dalla distruzione dell'habitat. In parole povere, venendo a mancare l'habitat, le specie tendono a scomparire. Se il disboscamento continuerà al ritmo attuale, gli scienziati prevedono che quasi tutti gli ecosistemi tropicali delle foreste pluviali, andranno distrutti entro l'anno 2030.

GUIDA DI RIFERIMENTO

Ogni foglia, fiore, liana, insetto, rana, pesce o uccello ha richiesto uno studio lungo una vita ed ho appreso l'esistenza di un altro esercito nascosto e segreto, di creature che escono allo scoperto nella notte, per prendere il comando. Come tutti i naturalisti sanno, non esiste nient'altro al di fuori di una foresta pluviale tropicale, per sostituire l'arroganza con il timore reverenziale.

- Gerald Durrell da The Enchanted Company
di Andrew Mitchell

INFORMAZIONI DI BASE

Questa guida di riferimento di SimIsle, ti fornirà le informazioni dettagliate su tutti i comandi, le finestre e le procedure del programma. Questa sezione contiene anche una visione d'insieme di tutti gli scenari presenti in SimIsle. Scorri il tutorial per familiarizzare con il programma e le informazioni di base e fai riferimento a questa sezione, per migliorare la tua visione dell'intero programma.

Tutti gli scenari di SimIsle appariranno davanti ai tuoi occhi, mostrandoti il paesaggio di un'isola, con caratteristiche diverse di terreno e di sviluppo, specifiche per ogni selezione. Tu sarai il governatore dell'isola e godrai di un potere totale nell'assunzione di decisioni riguardanti la distribuzione delle risorse e lo sviluppo commerciale. Esiste una varietà di metodi, mediante i quali potrai assumere la "gestione" della tua isola, che vanno dal fornire un aiuto alla povera agricoltura degli abitanti indigeni, allo sfruttamento selvaggio delle risorse dell'isola e alla maniacale espansione del turismo e di altre industrie.

Oltre ad avere la supervisione della miriade di responsabilità legate a questi complicati ecosistemi, dovrai anche rispondere, in modo particolareggiato, degli eventi che si verificheranno sulle isole, provocati dalle decisioni che prenderai, durante lo svolgimento del gioco. Questi eventi rappresentano situazioni che richiedono un tuo impegno totale, sia nel caso di disastri ecologici, sia nel caso di rare scoperte all'interno della foresta. In qualità di governatore, dovrai probabilmente dedicare molto tempo all'apertura di scuole e di bottiglie di champagne; sarai dotato di una squadra di agenti per l'esecuzione di lavori puliti e non. I tuoi agenti saranno dotati di qualità e competenze differenti ed alcuni di loro, non proprio "zuccherini", saranno l'ideale per le imprese poco lecite.

L'isola risponderà dinamicamente alle azioni che intraprenderai. Per offrirti un chiaro esempio: potresti invitare 3000 turisti a trascorrere l'estate in un luogo raffinato, con vegetazione di mangrovie lungo la costa (dove avrai impiantato uno zoo, per contenerci gli esemplari di animali) e ti potrai accorgere che le mangrovie appariranno presto un pò meno rigogliose. Naturalmente, potresti sempre

fare entrare alcuni turisti nelle gabbie delle zoo, nel caso in cui le mangrovie perdessero le fronde. (Naturalmente, questa cosa non potrai farla. Ma ne potrai fare tante altre buone.) Se sarai particolarmente avido di denaro e di tutte le cose ad esso collegate, potrai spremere l'isola come un'arancia, per fare fruttare tutti i pozzi di petrolio, le miniere e le altre risorse, tuttavia le conseguenze di natura ecologica non saranno delle più rosee.

Sia che tu governi con il pugno di ferro o di velluto, ogni isola presenta una caratteristica peculiare, con infinite possibilità per la sperimentazione e l'esplorazione. Curiosando nella boscaglia, potrai spesso scoprire nuove specie di flora o fauna - o forse procurarti soltanto un'eruzione cutanea.

Gli agenti che lavoreranno nelle strade urbane fuori mano, potranno imbattersi in personalità internazionali o fuorilegge dall'anima nera - essi useranno la loro astuzia da agente, soltanto nelle tue proprietà dell'isola.

Qualsiasi indirizzo sceglierai, noterai che ogni isola presenta il suo interessante, complicato microcosmo, traboccante di vita. Se toccherai un punto qualsiasi dell'isola con il mouse, risponderà immediatamente (o almeno riceverai informazioni sulla sua composizione biologica). Ecco l'occasione per saggiare i riflessi dell'isola e i tuoi.

Se riuscirai a salvare un'estensione di terreni acquitrinosi o a mostrare ad un certo numero di ecoturisti un uccello in via di estinzione - o qualche altro mitico animale - non aspettarti che l'isola si illumini come un casinò di poca fama o che Nettuno sollevi l'isola dall'oceano, trasportandola sulla sua coda. Alcuni scenari, tuttavia, prevederanno il raggiungimento di particolari obiettivi e se riuscirai a conseguirli, potrai ricevere le congratulazioni a video. Queste isole che stanno alla base del gioco, non si "vincono" nel senso comune di "punti totalizzati o game over." Contrariamente ai giochi tradizionali, avrai la possibilità di controllare in ogni momento, se la situazione dell'isola è equilibrata, usando il tasto "Score", che visualizzerà la tua abilità nella gestione dell'isola, sia dal punto di vista ecologico che economico.

Questo "punteggio" valuta più che altro i tuoi metodi di gestione, e la tua propensione personale verso le isole. Nel gioco, non perderai mai, anche se rimarrai senza denaro, materiali o senza un briciolo di coscienza - la tua isola potrebbe solo piangere un po'. (Potrai però non disporre più del tempo necessario per completare le missioni di quello scenario). In effetti, il completamento delle isole non avverrà mai: potrai sempre ritornare nelle isole che avrai salvato e fornire nuovi consigli sull'agricoltura ad alcuni nativi del luogo, oppure aumentare la produzione di legname o impiantare una nuova fabbrica, tutto questo per variare l'immagine generale dell'isola. SimIsle è come un quadro che subisce continui mutamenti.

MODELLI DI ISOLA

Le isole ricalcano il modello di un'area dell'Asia sudorientale, nota per la sua elevata diversità biologica e culturale. Il modello comprende un'ampia varietà di condizioni riguardanti il terreno naturale, alcuni villaggi situati su questo terreno, città, pozzi di petrolio, stabilimenti per la lavorazione del legname e fabbriche. Poichè si tratta di un territorio equatoriale, esso è soggetto a grandi piogge e ad un elevato grado di umidità tropicale, con la conseguente proliferazione di differenti tipi di foresta: quella dove esistono alberi alti fino a 60 metri, le foreste palustri di acqua dolce e le foreste di mangrovie sul delta dei fiumi.

I territori di SimIsle prendono in considerazione il fatto che questo modello rappresenta il più complicato ecosistema del mondo, con oltre 800 specie diverse di alberi nella stessa area. I più disparati tipi di animali e di piante selvatiche e la straordinaria varietà di insetti, costituiscono una parte considerevole di questa commistione, che è pur sempre una mescolanza piacevole. Si dice che nelle foreste pluviali risiedano i due terzi degli organismi viventi, presenti al mondo - con le scelte previste dal gioco, potrai partecipare all'attuale controversia mondiale sullo sfruttamento della foresta pluviale.

INTERFACCE PRINCIPALI E CIRCOSTANZE RICORRENTI

ISOLE

Ogni isola comprende una varietà di tipi di terreno e relative condizioni ecologiche, che mutano con gli effetti dinamici del gioco. Il terreno potrà essere visto con tre livelli di ingrandimento, comandati dai relativi tasti, presenti sulla Barra di Comando (vedi sotto). Le diverse colorazioni del terreno saranno visibili con un ingrandimento poco dettagliato, mentre il fogliame altamente differenziato e le diverse varietà geografiche, potranno essere viste solo con ingrandimenti più dettagliati. Le caratteristiche dei biomi del terreno sono riportate nel Blocco Appunti.

Il movimento del sole durante l'arco della giornata, provocherà variazioni nell'illuminazione del terreno e quindi nella sua colorazione. Le caratteristiche variabili del terreno potranno influire sulla direzione delle strade e limitare la tua capacità di poter costruire in alcuni luoghi. Dalla Barra dei Messaggi potrai ottenere specifiche informazioni sul terreno, cliccando sulle singole zone della mappa, con qualsiasi livello d'ingrandimento, pur tenendo conto che con l'ingrandimento più dettagliato, le notizie informative verranno meglio evidenziate. Anche la veduta con la mappa in 2-D ti mette a disposizione una serie di tasti per ottenere informazioni sul terreno, che valutano le condizioni ambientali.

SEGNALINI

I segnalini visibili con l'ingrandimento meno dettagliato della mappa, rappresentano i luoghi dell'isola dove si svolgono le attività (villaggi, fabbriche, alberghi, ecc.); le finestre che forniscono informazioni o permettono lo svolgimento di

azioni nel gioco, possono essere aperte con un semplice clic del pulsante sinistro del mouse, sopra al segnalino. (Verrai informato sulle funzioni, comandate dal pulsante destro del mouse.) I segnalini si presentano con colori diversi, a seconda dei tipi di lavori di sviluppo, in corso in quel punto.

Selezionando il tasto "Pin Key": attivando Off dal menù Files/Options, potrai fare apparire a video un pannello riportante i colori dei segnalini. Quello su cui avrai cliccato, verrà evidenziato con colore rosa, quando è visualizzata la finestra di dialogo specifica per quel luogo; per chiudere la finestra di dialogo, dovrai cliccare nuovamente sul segnalino. (Eventuali agenti presenti sul luogo dove avrai cliccato, verranno evidenziati sulla Barra di Comando.) Anche tutte le nuove proprietà di recente costruzione o i luoghi dove si verificano alcuni eventi, verranno contrassegnati con un segnalino. L'apertura di una qualsiasi finestra relativa a quel luogo specifico, produrrà effetti sonori appropriati per il luogo stesso.

PULSANTI DEL MOUSE

La mappa dell'isola apparirà al centro dello schermo, dopo che avrai cliccato in qualsiasi punto con il pulsante destro del mouse; se avrai cliccato con quel pulsante in una zona dell'isola, ingrandita con basso dettaglio e se, successivamente cliccherai sul tasto per ottenere un ingrandimento più dettagliato, vedrai questa zona in primo piano. In questo modo, potrai utilizzare il pulsante destro del mouse, per spostarti rapidamente sull'isola, (E poichè possono verificarsi disastri imprevedibili che necessitano di un'immediata attenzione, quanto più ti sposterai con il mouse, tanto più rapidamente potrai raggiungere i vari luoghi.) Potrai portare la mappa al centro, anche cliccando nel centro del gruppo di frecce, presente sulla Barra di Comando. La bussola posta in alto a sinistra dello schermo (che potrà essere disattivata agendo sul menù "Files"), riprodurrà qualsiasi variazione tu abbia apportato all'orientazione dell'isola.

PROPRIETÀ PRESENTI SULL'ISOLA

Tutti i luoghi valorizzati dell'isola, potranno essere esaminati attraverso le finestre di comando, che spesso ti consentono di impiegare i tuoi agenti, per gestire le situazioni in quel luogo specifico. Le caselle di dialogo di queste finestre, che rivelano notizie riguardanti il luogo, la presenza di agenti e se, gli eventuali agenti presenti, hanno le idonee qualità per lo svolgimento della mansione richiesta, ti consentono di usare i tasti disponibili (illuminati), per la scelta delle azioni, che potranno influire sulle condizioni correnti. Per esempio, potrai indurre i tuoi agenti ad aumentare l'abbattimento di alberi presso un accampamento, a ridurre il personale di una miniera, ecc. (Avrai naturalmente necessità di determinate risorse, per impartire questi comandi.) Alcuni luoghi/edifici esistenti potranno subire modifiche migliorative, nel caso in cui si verificano particolari eventi: per esempio, una cittadina potrà essere trasformata in una grande città, se la popolazione si sviluppa sufficientemente e se, nelle vicinanze, sarà in funzione un efficiente centrale elettrica; potranno inoltre essere modificate condizioni dipendenti dall'effettivo impiego dei tuoi agenti.

In senso lato, si può affermare che ogni luogo valorizzato può generare denaro o richiederne, ma qualche volta, possono verificarsi entrambe le cose. Alcuni dei progetti principali di strutturazione, provvedono autonomamente al proprio finanziamento; non ti verrà quindi addebitato il prezzo pieno per il loro sviluppo. Per ottenere il maggior successo nella gestione della tua isola, dovrai essere coinvolto in ogni attività, presente sull'isola stessa.

La maggior parte dei terreni di ogni scenario, sotto la tua direzione, è di proprietà del demanio. In alcuni casi, i tuoi agenti potrebbero dover rispondere istantaneamente a situazioni di emergenza verificatesi, che possono minacciare la stabilità dell'isola o la conservazione ambientale, solitamente su terreni dell'isola già valorizzati. Sebbene, nella maggior parte dei casi, potrai disporre dell'opzione per eliminare progetti costruttivi già in atto, non avrai la possibilità di eliminarli tutti.

Un terzo della foresta tropicale viene disboscato per aprire la strada ai mezzi che trasportano il legname. Il Giappone, gli Stati Uniti e l'Europa consumano annualmente un valore di circa 2,2 miliardi di \$ di legname proveniente dalle foreste tropicali. La maggior parte dei paesi che esportano legname tropicale, nutrono delle preoccupazioni, avendo già sfruttato in modo eccessivo le loro foreste. Alcuni tradizionali paesi esportatori, come la Nigeria e la Thailandia sono diventati ora semplici importatori di legname .

RISORSE

Le risorse naturali dell'isola sono: oro, argento, miniere di ferro, petrolio, legname e carbone. Il carbone e i minerali sono in quantità illimitata, mentre, per le altre risorse, ne ricevi una quantità fissa, all'inizio del gioco; ogni scenario presenta riserve differenti per ogni risorsa. L'estrazione delle risorse è possibile fino al loro esaurimento; una foresta, tuttavia, se si verificheranno le appropriate circostanze, potrà essere rimboscata, dopo essere stata sfruttata - si tratta di un tipo di sfruttamento amichevole.

Tutte le risorse verranno trasferite automaticamente dal loro luogo di origine a quello di destinazione, solo dopo che il programma avrà costruito le strade, sia che la destinazione sia una segheria, una fattoria o un porto. In questo modo il legname verrà trasportato su autocarri, dal campo alla segheria. Non potrai impiantare un campo per l'abbattimento degli alberi, se prima non avrai provveduto a impiantare una segheria. Sulle mappe, potrai vedere la rete stradale, per trasportare automaticamente questi "contenitori" di risorse, da un luogo all'altro.

Le risorse estratte diventano parte del contenitore globale, ed esse saranno quindi a disposizione, ogni volta che ne avrai necessità, per la costruzione di materiali, per la produzione industriale, per i generi di consumo di prima necessità e l'esportazione diretta, dopo che saranno state approntate le strutture per il trasporto. La manodopera dell'isola e le centrali, funzionano nello stesso modo, pur dipendendo rispettivamente dalla popolazione dell'isola (il cui numero oscillerà a seconda delle dinamiche del gioco).

Queste risorse verranno estratte per "unità", nel corso di ogni sessione o giornata di gioco ed il loro valore monetario potrà fluttuare, a seconda delle mutevoli forze di mercato. Naturalmente, se aumenterai le quantità di risorse estratte, accrescerai le tue finanze: spilorcio che non sei altro! La forte estrazione delle risorse, provocherà un degrado ambientale.

(I turni di gioco si basano su un calcolo programmatico interno, che regola lo scorrere del tempo e le sequenze degli eventi sull'isola.) Ad ogni turno, avrai modo di vedere regolari aumenti e diminuzioni delle risorse dell'isola e le condizioni che mutano, che verranno misurate per ogni singola giornata. Per esempio, gli oggetti monitorati nella finestra "Graph", verranno periodicamente aggiornati a video. Le date del gioco, che cambiano, vengono riportate dinamicamente sulla Barra dei Messaggi ed anche selezionando "Scenario Recap" [Riepilogo Scenario] nel menù "Files/Options".

Sebbene gli Americani rappresentino solo il 5% della popolazione mondiale, essi consumano almeno il 30% delle risorse minerali ed energetiche del mondo. Lo sgombrò dei terreni dove si trova la foresta pluviale, per fare posto ai pascoli dei buoi da macello, è la causa maggiore della distruzione di queste foreste, in particolare in America Centrale e in Brasile. La maggior parte di questa carne viene importata dagli USA.

LA BARRA DI COMANDO

La Barra di Comando è il fulcro col quale vengono svolte le operazioni sull'isola - è il comando figurativo per il quartier generale e per le missioni dei tuoi agenti. La Barra di Comando racchiude gli strumenti per manipolare le vedute della mappa e per fornirti le informazioni sui lavori, che si svolgono sull'isola ed essa ti consente di accedere alle funzioni del sistema e dei file per il programma. Nella parte alta della Barra di Comando è disposta una serie di tasti che, se cliccati con il mouse, visualizzano i menù di comando e le finestre per le informazioni. Questi menù o finestre possono essere chiuse cliccando nuovamente sui relativi tasti.

PULSANTE "FILES/OPTIONS" [FILE/OPZIONI]

Il tasto, disposto sull'estrema sinistra, è il tasto "Files/Options" che, se cliccato con il mouse, visualizza un pannello di tasti che comandano le funzioni di sistema e dei file, consentendoti di scegliere le opzioni di gioco. Alcune delle procedure di caricamento degli scenari e del gioco richiederanno qualche attimo, per essere caricati dal CD. Quando questo pannello sarà aperto, il gioco continuerà a funzionare. Il pannello si chiuderà, quando cliccherai nuovamente sul tasto "Files/Options".

"SAVE" [SALVA]

Cliccando il tasto "Save" ti verrà presentata una lista di caselle numerate (tutte con la scritta "Empty" [Vuoto], se starai eseguendo il salvataggio per la prima

volta), nelle quali potrai scrivere il nome del file del gioco. Digita il nome della tua isola (la scritta "Empty" scomparirà) e poi clicca sul tasto "Save". Le partite verranno salvate sul disco fisso, nella directory SimIsle. Potrai salvare nuove variazioni, assegnando loro un nome diverso, cliccando in una casella di testo "Empty" e ripetendo la procedura sopradescritta, oppure potrai salvare variazioni apportate al vecchio file, selezionandone il nome, che apparirà in rilievo, e cliccando sul tasto "Save".

Potrai cancellare con il tasto backspace i nomi delle vecchie partite e assegnare loro un nuovo nome, per salvare le nuove partite. Potrai anche deletare qualsiasi carattere evidenziato, premendo il tasto Home, che farà comparire una linea vuota. Cliccando sul tasto "Save" potrai uscire da questa videata; potrai anche uscire dalla schermata, senza apportare nessun cambiamento, cliccando semplicemente sul tasto "Cancel". Potrai salvare in totale fino a otto partite e potrai assegnare loro un nome a tuo piacimento.

"LOAD" [CARICA]

Premendo il tasto "Load" comparirà una serie di caselle, molto simile a quelle della finestra "Save"; in questa finestra, potrai trovare i nomi di tutte le partite salvate. Clicca sulla partita che vuoi caricare (che apparirà in rilievo) e poi clicca sul tasto "Load" oppure premi il tasto "Enter", per fare apparire la tua isola. Potrai anche fare direttamente doppio clic sul nome del gioco, per caricarlo. Clicca sul tasto "Cancel" per uscire dalla porta di servizio, lasciando intatta la partita.

SCENARIO

Il tasto "Scenario" è la tua chiave per aprire il forziere dell'avventura di SimIsle: ognuna delle isole dello scenario, che potrai vedere sulla "Scenario Selection Map" [Mappa Selezione Scenario] presenta un terreno di natura differente, agenti diversi, differenti progetti di sviluppo e varie possibilità di eventi. Corri ora il rischio, clicca su una delle isole dello scenario (che apparirà in rilievo) e poi clicca il tasto "Play" oppure esegui semplicemente un doppio clic sull'isola stessa.

Potrai ottenere informazioni sulle caratteristiche dell'isola, cliccando sul tasto "Info", dopo che avrai cliccato su un'isola. Cliccando sul tasto "Load" comparirà l'elenco delle partite salvate, che potrà essere visualizzato sullo schermo. Cliccando sul tasto "Free Form" ti sarà consentito di giocare sull'isola selezionata, così come descritto nella finestra delle informazioni, ma senza dover risolvere i quesiti strategici del gioco, per "vincere" lo scenario. Coloro che hanno delle preoccupazioni (lettore disco fisso in fiamme?) potranno optare per il tasto "Quit". Se sceglierai il tasto scenario dall'interno di una partita in corso, comparirà la finestra "Save", affinché tu possa procedere a salvare la partita, prima che venga visualizzata la finestra "Scenario".

"PAUSE " [PAUSA]

Se cliccherai sul tasto "Pause", non sarai sorpreso di apprendere che la partita entrerà in pausa, e sarai forse anche contento, di vedere apparire a video la sim-

patica casella “Paused” [In pausa]. Potrai cliccare sul tasto “Click to Continue” [Clicca per Continuare], per ritornare nel mondo della tua isola esotica, dopo che avrai preso fiato.

“SPEED” [VELOCITÀ]

Il tasto “Speed” può assumere tre posizioni: quella di default è “Medium”. Cliccando su questo tasto, avrai la possibilità di variare la velocità del gioco (lo scorrimento delle sessioni di gioco sopradescritte) passando a “Fast” [Veloce], e cliccando nuovamente, la velocità passerà a “Slow” [Lento], e con un altro clic, potrai invece ritornare a “Medium”. Se sarai impaziente per il taglio del legname o per l’arrivo dei turisti, potresti divertirti, impostando la velocità “Fast”. Se sei una persona a cui piace lo sgocciolamento delle acque della foresta, che colano pigramente lungo le grandi foglie, l’impostazione “Slow” potrebbe essere la velocità che fa al caso tuo. Fai delle prove, per impostare la velocità che preferisci.

“EFFECTS ON” [EFFETTI SONORI: ATTIVI]

Il tasto “Effects On” serve ad attivare/disattivare la funzione relativa e, quando esso viene cliccato, si imposta la funzione “Effects Off” [Disattivazione Effetti Sonori]. Quando gli effetti sono attivati, potrai udire i suoni - la jeep del tuo agente che si mette in moto, il ronzio delle seghe, quando aprirai le finestre relative alla segheria, i clic dell’attivazione dei tasti, quando vengono impartiti determinati comandi. L’impostazione di default del tasto è “On” [Effetti Sonori Attivati].

“MUSIC ON” [MUSICA: ATTIVA]

Il tasto “Music On” serve per attivare/disattivare la funzione relativa e quando esso viene cliccato, si imposta la funzione “Music Off” [Musica disattivata]. Quando questo tasto è attivato, potrai udire i suoni della foresta all’avvio del programma e dello scenario, e musica occasionale che ti accompagna nello svolgimento del gioco. L’impostazione di default è “On” [Musica Attivata].

“ABOUT” [INFORMAZIONI]

Il tasto “About” visualizza le informazioni sulla versione e il copyright del software. Clicca sul tasto “Continue”, per ritornare nella foresta.

“QUIT” [ESCI]

Il tasto “Quit” ti consente di uscire da quell’umido mondo tropicale, ma ti viene però offerta la possibilità di ripensarci, poichè a video appare una casella di dialogo con la frase “Are You Sure?” [Vuoi proprio uscire?]. Potrai scegliere indifferentemente il tasto “Yes” oppure “No”, nel caso in cui il tuo cuore smetta di battere forte. Verrai invitato a salvare ogni nuova variazione, tu abbia apportato alla partita in corso.

“SCENARIO RECAP” [RIEPILOGO SCENARIO]

Il tasto “Scenario Recap” visualizza (mediante i messaggi SimFax) le stesse informazioni sull’isola, che appaiono usando il tasto “Info” delle isole selezionate

dalla “Scenario Selection Map” [Mappa Selezione Scenario]. Il fax ti indicherà anche la data corrente nella quale si sta svolgendo il gioco, elemento che potrà rilevarsi critico, in quegli scenari che dipendono dal tempo.

L’abbattimento degli alberi e l’incendio della foresta pluviale, al fine di utilizzarne il terreno per l’agricoltura e il pascolo del bestiame (o qualsiasi altra attività), rilascia enormi quantità di biossido di carbonio, metano e protossido d’azoto - tutti gas potenti per l’effetto serra. E’ stato stimato che annualmente il disboscamento tropicale è causa del 23-30% di tutta la produzione di biossido di carbonio: il gas che si ritiene giochi un ruolo importante nel riscaldamento del globo terrestre.

“PIN KEY: OFF” [SEGNALINI: DISATTIVATI]

Il tasto “Pin Key: Off” quando viene cliccato attiva la funzione “Pin Key: On” [Tasto Segnalini attivato]. Quando il tasto è attivato, il comando fa apparire una piccola finestra sul lato destro dello schermo, che indica dettagliatamente i colori codificati dei segnalini che rappresentano le proprietà valorizzate dell’isola. La finestra scomparirà, se sceglierai gli ingrandimenti della mappa molto dettagliati e riapparirà (a meno che non sia stata disattivata nella finestra “Files”), quando ripasserai ad un ingrandimento poco dettagliato. Ogni voce della “Info Box Up” [Elenco caselle informative] avrà il colore che assumerà il segnalino, quando avrai aperto la sua relativa finestra.

“STATS BOX” [FINESTRA STATISTICHE]

La “Stats Box” visualizzerà una finestra contenente dati e cifre relative ai luoghi dove si trovano le risorse e le statistiche sul turismo. Clicca su OK per ritornare all’isola.

“TREES: ON” [ALBERI: ATTIVATI]

Il tasto “Trees: On” attiva/disattiva la funzione relativa agli alberi. Se il tasto viene cliccato, verrà impostata la funzione “Trees: Off” Quando la funzione è attiva potrai vedere (usando un forte ingrandimento) tutti i colori del fogliame, le dimensioni e la varietà della diversa flora della foresta pluviale. Se invece la funzione è disattivata, il terreno dell’isola conserverà anche qualche differenziazione di colore, ma tutti i fitti boschetti formati dagli alberi della foresta e dai cespugli, non appariranno. (Avrai ancora però la possibilità di vedere gli alberi abbattuti e malati.) Potrai ottenere la chiara visione delle relative alture della zona, disattivando la funzione per gli alberi e utilizzando il comando “Grid” [Cartina Reticolare] (vedi sotto). L’impostazione di default per gli alberi è “On”.

"ANIMATIONS: LOW" [ANIMAZIONI: BASSE]

Il tasto "Animations: Low" consente di impostare tre livelli per le animazioni: l'impostazione di default è "Low"; cliccando su di esso si passerà ad animazioni nel gioco, di livello "High" - cliccandolo nuovamente verranno disattivate "Off" le animazioni, mentre con un altro clic sul tasto, sarà possibile ritornare al livello di animazioni "Low". Con l'impostazione "Low", avrai modo di vedere animazioni, nei luoghi dove si svolge il gioco - i nastri trasportatori delle miniere, l'imbragatura del tronco nei luoghi dove vengono tagliati gli alberi, il disco rotante in cima al quartier generale degli agenti, ecc. - che di tanto in tanto diventeranno i tuoi occhi. Se sceglierai l'impostazione "High", saranno visibili animazioni ancora più vivaci - volo di elicotteri, barche galleggianti. L'impostazione delle animazioni sul livello "High" richiede maggior potenza al tuo processore e quindi la velocità del gioco potrebbe essere un poco più lenta; se disponi di poca memoria, la funzione animazioni si imposterà automaticamente su "Off", per default. La disattivazione "Off" delle animazioni, arresterà tutte le azioni visibili nel paesaggio. L'impostazione di default è "Low". Sarà possibile vedere le animazioni, solo impostando il livello d'ingrandimento più dettagliato.

"COMPASS: ON" [BUSSOLA: ATTIVATA]

Il tasto "Compass: On" permette di attivare/disattivare la funzione della bussola e cliccando sul tasto si imposterà la funzione "Compass: Off". Quando la funzione sarà attiva, vedrai la fedele bussola fluttuare, in alto, a sinistra, dell'isola e verrà visualizzata l'attuale orientazione dell'isola stessa. L'impostazione di default del gioco prevede la visualizzazione della bussola.

"LOCATOR: ON" [LOCALIZZATORE: ATTIVATO]

Il tasto "Locator: On" permette di attivare/disattivare la funzione del localizzatore e cliccando sul tasto si imposterà la funzione "Locator: Off". Quando la funzione sarà attiva e la mappa verrà visualizzata con l'ingrandimento meno dettagliato (il tasto più piccolo "a croce" dovrà essere premuto), vedrai apparire un numero di colore rosso su ogni segnalino della mappa (luoghi in fase di sviluppo), dove sarà presente un agente. Il numero indicherà la quantità di agenti presenti sul luogo. All'avvio del gioco, la funzione del localizzatore è impostata su "On".

"MESSAGE: ON" [MESSAGGI: ATTIVATI]

Il tasto "Messages: On" permette di attivare/disattivare la funzione "Messages" e cliccando sul tasto, verrà impostata la funzione "Messages: Off". Quando la funzione dei messaggi sarà attiva, riceverai a video i SimFaxes, talvolta provenienti dai territori dell'Estremo Oriente, dove si trovano le isole che tu governi e talvolta provenienti da luoghi dell'isola stessa. (Un I.D. mittente sull'apparecchio fax identificherà la provenienza). I messaggi arriveranno, quando l'andamento dell'azione (o non azione) che hai scelto, non aiuta l'evoluzione dello scenario ed essi ti forniranno consigli su eventuali procedure che potrebbero aiutarti ad avere

successo. Cliccando sul fax, il messaggio sparirà. Se i messaggi dovessero diventare come le ramanzine che ti vengono fatte dai genitori, potrai sempre disattivarli. Nello scenario One, il tasto è impostato su On, ma negli altri casi l'impostazione è su Off.

"GRID: OFF" [GRIGLIA: DISATTIVATA]

Il tasto "Grid: Off" permette di attivare/disattivare la funzione "Grid" e cliccando sul tasto, sarà impostata la modalità "Grid: On". Attivando la funzione della cartina reticolare, potrai ottenere la visione di alcune diversità del terreno - sarà più facile localizzare le differenze di altitudine e i tipi di bioma verranno circoscritti più chiaramente, utilizzando i due livelli di ingrandimento più dettagliati della mappa; mentre invece gli alberi potranno essere visti solo passando a un forte ingrandimento. Con un forte ingrandimento, il fogliame fitto tenderà a oscurare le linee del reticolo. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse, si otterrà la visualizzazione nella Barra dei Messaggi del tipo di paesaggio (e di altri dettagli) dell'area selezionata sulla cartina reticolare. L'impostazione di default del tasto è su Off.

PULSANTE "SCORE" [PUNTEGGIO]

Cliccando sul tasto "Score" viene visualizzata una finestra che fornisce informazioni ed immagini, sull'andamento dei tuoi progetti di sviluppo, in qualità di governatore dell'isola. In questa finestra, sarà possibile leggere i dati statistici fondamentali del gioco, come per esempio il totale delle tue risorse monetarie (esprese in EMU o Ecological Monetary Units [Unità Monetarie Ecologiche], alle quali si fa riferimento nelle finestre "Info" dello scenario), le valutazioni assegnate dalla "World Opinion" [Opinione Mondiale] e la "Population Happiness" [Felicità della Popolazione] degli abitanti dell'isola. (Potrai misurare la felicità dei singoli villaggi e degli altri luoghi, mediante le rispettive finestre; l'Opinione Mondiale viene invece descritta un poco più in dettaglio nelle informazioni previste dal tasto "Graph".)

Le voci che appariranno nel punteggio relativo all'Ecologia [Ecology] indicheranno quale percentuale dei tuoi sforzi è stata dedicata alla conservazione dell'ambiente dell'isola, grazie alle tue decisioni riguardanti i vari progetti di sviluppo. L'interesse per la conservazione ambientale non sempre è in conflitto con la spinta economica - lo scenario del tutorial dimostra che puoi avere la possibilità di creare una riserva naturale per proteggere e favorire la riproduzione di animali rari, alcuni dei quali potranno successivamente essere esportati verso giardini zoologici internazionali, ricavandone un profitto. Anche l'iniziativa di fornire un migliore addestramento alla popolazione indigena dei villaggi nelle pratiche agricole, potrebbe fare aumentare il punteggio relativo all'Ecologia.

Il punteggio per la voce "Industrial" [Industrie] indica la percentuale del tuo successo nello sviluppo (alcuni maleducati potrebbero dire prosciugamento del terreno) e nella vendita delle risorse dell'isola, valutato in base al numero di luoghi valorizzati. Su ogni isola, esistono spesso dei cantieri per la lavorazione delle

risorse (e hai la possibilità di impiantarne altri, nonostante le risorse siano limitate). Esistono anche molti mezzi per gestire la produzione di ogni luogo mediante le azioni degli agenti e quindi avrai molte opportunità per aumentare la pila di denaro, che tintinna tra le tue dita sudate.

Il punteggio per la voce "Development" [Sviluppo] indica il numero delle costruzioni che sarai riuscito a realizzare sulla tua isola, sia che si tratti di edifici destinati specificamente alle industrie o a qualche altra destinazione, come, per esempio, i luoghi di attrazione turistici.

Noterai che l'immagine che compare nella finestra del punteggio, si sposterà dal centro, a seconda delle tue prestazioni: potrai vedere più (o meno) la flora e la fauna della foresta, in rapporto alle centrali elettriche fumanti, a seconda di come tu abbia destinato i servizi sull'isola, a difesa dell'ecologia o dell'economia.

La distruzione della foresta pluviale peggiora l'effetto serra, a causa dell'aumentata emissione di biossido di carbonio nell'atmosfera ed a causa dell'eliminazione della foresta stessa: uno dei fattori principali del pianeta utile per immagazzinare anidride carbonica. (Gli USA attualmente sono lo stato del mondo che contribuiscono maggiormente a peggiorare l'effetto serra.)

PULSANTE "GRAPH" [GRAFICI]

Il tasto "Graph" è l'ispettore della tua isola: cliccando su di esso, potrai vedere un grafico X/Y che presenta nella parte inferiore una serie di tasti provvisti di etichetta. L'elemento misurato da ciascun tasto viene visualizzato sul grafico, evidenziato nel colore del tasto selezionato. Il numero posto in alto, sull'angolo destro della finestra, ti segnala il quantitativo corrente (espresso in unità di risorsa) dell'elemento misurato. Potrai renderti conto della crescita o declino dell'elemento misurato, dall'andamento ascendente o discendente della linea del diagramma; la lettura corrente è rappresentata dall'estremità terminale destra della linea, mentre la precedente misurazione compare sull'estremità terminale sinistra. Vengono registrate le ultime 50 giornate di gioco.

Potrai utilizzare questi tasti per confrontare le condizioni ecologiche dell'isola con la base industriale e controllare le riserve delle risorse. Per molti elementi, non esiste una scala prestabilita di valori: per esempio, un elemento come il "Food" [Cibo] può continuare ad aumentare nel tempo durante lo svolgimento dello scenario, e quindi la valutazione della quantità totale corrente del Cibo può essere ricavata, eseguendo il raffronto con i totali precedenti.

Le risorse elencate nel grafico sono quelle in tuo possesso, presenti nelle miniere e nelle industrie. In tal modo, nella finestra 2-D (satellite) potresti vedere che sull'isola esiste molto oro, nonostante la finestra dei Grafici segnali il contrario. Se così non è - recati sul posto e procuratene un po'! La finestra dei Grafici potrà visualizzare contemporaneamente le condizioni di elementi multipli, se cliccherai simultaneamente su più tasti.

Due fattori non si presentano in modo così ovvio: la “World Opinion” [Opinione Mondiale] che rappresenta la somma di una serie di valutazioni - felicità, inquinamento, percentuale di alberi abbattuti e altro. Tutto questo viene riepilogato per segnalarti ciò che il mondo pensa della tua gestione dell’isola. L’altro fattore, “Transport” [Trasporti] rappresenta i costi del trasporto che dovrai sopportare per spostare i materiali sui luoghi della mappa.

Gli elementi “CC Goods” [Prodotti Economici] e “QC Goods” [Prodotti di Qualità] registrano rispettivamente quanti sono i prodotti di consumo economici e quelli di qualità, che hai effettivamente prodotto. L’elemento “QM Goods” [Prodotti Confezionati di Qualità] fornisce informazioni dettagliate su questi prodotti. Gli elementi CF e QF forniscono dettagli sul mobilio e sui veicoli.

Le foreste pluviali tropicali rivestono un ruolo primario nella regolazione del flusso delle acque dolci attraverso gli ecosistemi, che a loro volta influiscono in modo significativo sulle precipitazioni locali e regionali. In alcune regioni disboscate del Brasile, la caduta annua delle piogge è già diminuita sensibilmente. I ricercatori temono che il disboscamento potrebbe causare sconvolgimenti nel ciclo dell’acqua, che potrebbe fare seccare la foresta residua.

PULSANTE “NOTEBOOK” [BLOCCO APPUNTI]

Il tasto “Notebook” ti permette di accedere ad un database di fatti e informazioni di base sulle condizioni delle isole e dello svolgimento del gioco, suddivise in cinque categorie: Agenti, Ecologia, Popolazione, Industrie e Zone d’Iniziativa. Cliccando sul tasto “Notebook” comparirà sullo schermo un libro a forma di raccoglitore, riportante sulla destra il sommario con i titoli delle varie categorie. Cliccando su uno qualsiasi dei titoli passerai ad un’altra pagina, dove la categoria selezionata sarà analizzata in una serie di argomenti collegati (ad eccezione della categoria degli Agenti, che ti presenterà i nomi dei singoli agenti). Cliccando su uno degli argomenti, verranno visualizzati gli elenchi dei singoli argomenti sui quali potrai cliccare, relativi a quella materia oppure se comparirà un semplice argomento (o nome), apparirà un articolo dettagliato in merito.

Se esiste un elenco ristretto degli argomenti, cliccando su uno di essi, verranno visualizzate le pagine del database che lo analizzano dettagliatamente, spesso accompagnate da fotografie. Sulla destra della pagina del Blocco Appunti è disposta una serie di icone, utilizzabili per la navigazione: la freccia Up ti riporterà al livello della descrizione generale precedente - il libro aperto ti porterà alla “home page” (sommario) del Blocco Appunti - la freccia rivolta a destra, ti farà avanzare di una pagina nella lettura di articoli, mentre la freccia rivolta verso sinistra, ti riporterà indietro di una pagina.

All’interno degli articoli, potrai osservare parole specifiche evidenziate in blu. Si tratta di collegamenti ipertestuali e cliccando su di essi, passerai ad altre pagine del Notebook che ampliano la spiegazione del termine evidenziato o forniscono maggiori informazioni. Nella finestra d’informazioni, nella quale sarai entrato,

apparirà un termine di collegamento evidenziato, sul quale potrai cliccare per ritornare all'articolo originale.

Il Notebook è anche il contenitore delle informazioni riguardanti i luoghi valorizzati delle isole. Se aprirai la finestra "Info" di uno qualsiasi degli oggetti del gioco, cliccando sul tasto "i", posto in alto, a destra della finestra, passerai direttamente alla pagina del Notebook contenente le informazioni relative al luogo scelto. La pagina, tra le altre cose, rivelerà quali sono le qualità che l'agente deve possedere, necessarie per intraprendere nel modo più efficace le varie azioni in loco. (Alcune informazioni non possono essere diffuse - non vorrai che ti sveliamo tutto lo svolgimento del gioco con un inchino, vero?)

La freccia Up, presente in queste pagine informative, ti porterà su titoli di argomenti attinenti al tipo di finestra che avrai aperto, per una specifica proprietà - per esempio. Se aprirai la finestra relativa ad una miniera, con il primo clic sulla freccia Up, passerai ad una serie di titoli di argomenti pertinenti all'industria mineraria.

Il NoteBook si aprirà anche per visualizzare il curriculum vitae dei singoli agenti, se cliccherai sui rispettivi tasti "Stats" [Statistiche], otterrai informazioni biografiche sull'agente ed una descrizione sulle sue qualità, che ti saranno di aiuto nelle tue decisioni personali.

PULSANTE MAPPA

L'area di destra della Barra di Comando racchiude gli strumenti per l'utilizzo delle vedute dell'isola. All'estrema destra è disposta una sfera su cui sono impresse delle frecce, che possono essere cliccate per spostare la mappa nella loro direzione. Queste frecce lavorano con tutti i livelli d'ingrandimento, anche se sullo schermo sono visualizzate altre finestre.

Allo stesso modo, potrai anche usare i tasti freccia della tastiera. Cliccando nel centro della sfera, con una delle quattro frecce presenti su di essa, l'isola verrà visualizzata nel centro dello schermo. Sotto la sfera, sono disposte due frecce a "semicerchio", cliccando su una di queste, la mappa ruoterà di 90 gradi nella direzione della freccia; la bussola riporterà il nuovo orientamento dell'isola.

A sinistra di queste serie di frecce, sono disposti i tasti per gli ingrandimenti. Il tasto in alto, con la crocetta più piccola, visualizza il livello d'ingrandimento meno dettagliato. L'isola presa in esame è visibile nella sua totalità, con le acque che la circondano. I luoghi di interesse commerciale o valorizzati, sono identificabili dai segnalini colorati, posti sulla mappa. E' possibile cliccare sui segnalini per fare comparire finestre d'informazioni e di dialogo, relative al luogo.

Il secondo tasto d'ingrandimento, ingrandisce l'immagine già visualizzata con il primo, consentendo di vedere maggiori dettagli del terreno e le strade; sarai ora in grado di vedere i luoghi valorizzati riportati sulla mappa, che erano rappresentati dai segnalini. Il terzo tasto d'ingrandimento ti fornisce una risoluzione finemente dettagliata del terreno, evidenziando sulla mappa i luoghi d'interesse

commerciale, in modo tale che potrai vedere l'aspetto del pendio della collina che stai inquinando, a causa dei tuoi interessi per l'industria mineraria - naturalmente, nel caso questa sia la tua propensione. Potrai vedere le animazioni e gli alberi sulla mappa, solo con questo terzo livello d'ingrandimento.

Cliccando in un punto qualsiasi della mappa con il pulsante destro del mouse, essa apparirà nel centro del punto in cui avrai cliccato, indipendentemente dal livello d'ingrandimento selezionato. Potrai usare questa funzione, per cliccare su un'area, con un ingrandimento poco dettagliato, riportandola poi a tutto schermo, fortemente ingrandita. Tutti i tasti per gli ingrandimenti e il pulsante destro del mouse lavorano magicamente, contemporaneamente alle finestre di dialogo che appaiono a video. Le funzioni relative agli agenti potranno essere eseguite con tutti gli ingrandimenti della mappa.

PULSANTE MAPPA 2-D

In alto, a sinistra dei tasti per gli ingrandimenti, il tasto che presenta nel centro un quadratino, se cliccato, mostrerà una proiezione in 2-D della tua isola, presa dal "satellite". Questa veduta piatta imposta per default il tasto "Terrain" [Terreno], offrendoti una ridotta visualizzazione dell'isola dall'alto, con quadratini bianchi che rappresentano le zone valorizzate. (I quadratini rossi, indicano la presenza di agenti sul luogo.)

I tasti aggiuntivi per la mappa, ti consentono di avere un profilo codificato con diversi colori, delle condizioni significative dell'isola e delle risorse, che potrai interpretare utilizzando il colorometro High/Low, che troverai ora nella parte inferiore destra della Barra di Comando. Poiché avrai la possibilità di spostare gli agenti su tutto il territorio dell'isola e potrai impartire dei comandi, tenendo conto di tutte le letture fornite dalla mappa in 2-D, potrai inviarli in missione, in aree ricche di risorse. Per i "Developments" [Sviluppi] (che appariranno non illuminati) potrai selezionare simultaneamente più tasti, posti sulla destra della Barra di Comando, ma potrai usare soltanto una volta il tasto posto a sinistra, da utilizzare per le "Features" [Caratteristiche].

Cliccando sul tasto "Pollution" [Inquinamento], la mappa assumerà colorazioni codificate, a seconda del grado di inquinamento presente in vari luoghi dell'isola. Il tasto "Fish" [Pesca], ti informerà sulla proliferazione o scarsità di esseri marini commestibili, al largo dell'isola. L'inquinamento ed una pesca eccessiva, potranno ridurre il numero di pesci disponibile per nutrire la popolazione dell'isola, ma ciò nonostante, essi continueranno a riprodursi. I tasti "Coal" [Carbone], "Ores" [Miniere], "Oil" [Petrolio] e "Gold & Silver" [Oro & Argento], ti forniranno informazioni su questi tipi di deposito di minerali presenti sull'isola, che ti saranno di aiuto nella scelta dei luoghi per le costruzioni e per le estrazioni minerarie, offrendoti le possibilità per la costruzione di stabilimenti per la lavorazione di queste risorse.

Il tasto "Height" [Altitudine] ti consente di vedere i relativi livelli del terreno su tutta l'isola. Il tasto "Routes" [Vie di Comunicazione] - impostato per default su

On - ti mostra le vie di comunicazione sull'isola. Disattivando il tasto "Map" (l'impostazione di default è On), potrai isolare gli oggetti del gioco (luoghi valorizzati), senza avere sempre tra i piedi la mappa disordinata dell'isola. Cliccando su questi quadratini (la loro dimensione sulla mappa è proporzionale alla loro dimensione sull'isola), potrai accedere alle informazioni e finestre di comando per questi luoghi, semplicemente cliccando direttamente su di loro, dalle vedute standard.

Il tasto "Dwellings" [Residenze] (l'impostazione di default è On) visualizza i villaggi, le cittadine e le grandi città dell'isola. Il tasto "Oil Buildings" [Pozzi petroliferi], se attivato, visualizza i luoghi legati all'industria petrolifera, sulla terraferma e sull'acqua. Il tasto "Industries" [Industrie] ti consente di visualizzare o nascondere la presenza di aziende manifatturiere sull'isola. Il tasto "Tourism" [Turismo] serve per visualizzare o rimuovere i quadratini associati con i visitatori dell'isola, compresi i luoghi di attrazione che avrai costruito, gli aeroporti o i porti per traghetti. Il tasto "Power" [Centrali Elettriche], ti permette di vedere o nascondere le centrali di energia e il tasto "Logging" [Taglio alberi] funziona allo stesso modo degli altri, per le operazioni relative al legname.

L'uso di questi tasti combinati, ti fornisce maggiori conoscenze sulle risorse dell'isola; alcune di queste risorse sono limitate e sensibili alle decisioni che prenderai, relativamente alla loro valorizzazione. Il tasto quadrato 2-D assume la forma di un diamante, quando viene selezionato; cliccandolo nuovamente, comparirà l'immagine del Pannello di Controllo normale.

Per le popolazioni indigene, la vita e la terra sono sinonimi. La terra rappresenta le nostre fondamenta, la fonte della nostra spiritualità, la fonte da cui sono fiorite le nostre culture e la lingua. La terra è il custode degli eventi e delle ossa dei nostri antenati, la prova sostanziale dell'esistenza del nostro popolo, a memoria d'uomo. La terra è il nostro storiografo, il nostro educatore, colui che ci fornisce il cibo, le medicine, gli indumenti e la protezione. E' la madre delle nostre razze.

- tratto da un discorso tenuto al World Council sulle Popolazioni Indigene

FRECCE DI ORIENTAMENTO DELL'ISOLA

Le frecce per l'orientamento dell'isola ti offrono la possibilità di mutare la visuale dell'isola, e ti permettono di poterla vedere, passando da una prospettiva dall'alto, completamente "piatta", ad una visuale a "livello terreno", che ti consente di vedere la varietà del suolo e la relativa altitudine degli elementi del terreno stesso.

Clicca sulla freccia Up, per spostare l'orientamento dell'isola di parecchi gradi verso l'alto; clicca ora sulla freccia Down per orientare il piano direzionale, in modo che tu abbia l'impressione di avvicinarti all'isola dall'alto. Le frecce lavorano con tutti i livelli d'ingrandimento, tuttavia se inclini l'isola in misura ecces-

siva a livello terra, gli oggetti presenti su di essa, scegliendo l'ingrandimento più dettagliato, verrebbero visualizzati come segnalini. Tutti i comandi del gioco funzionano con qualsiasi angolazione, tenendo però presente che se vorrai vedere l'isola con la prospettiva piatta, dovrai probabilmente fare un considerevole uso delle frecce, posizionate a 90 gradi.

BARRA MESSAGGI

Nella parte più bassa della Barra di Comando è disposta la Barra dei Messaggi, che ti fornirà un resoconto sugli sforzi correnti del tuo agente, sulle variabili per le costruzioni, informazioni e notizie sugli eventi di ampia portata, che si verificheranno nello svolgimento del gioco. Dopo che avrai impartito i comandi agli agenti, potrai ottenere un resoconto aggiornato all'ultimo minuto sulle loro situazioni o sui risultati dei loro sforzi, che verrà divulgato attraverso la Barra dei Messaggi. Quando non vi saranno eventi nuovi da segnalare tramite la Barra dei Messaggi, potrai vedere visualizzata la data della partita e talvolta l'ammontare corrente dei tuoi mezzi finanziari. Ecco alcune delle situazioni che potranno produrre messaggi, divulgati mediante questa barra:

Ti accorgerai che eseguire delle costruzioni presso i luoghi commerciali o presso le miniere, costa denaro (sorpresa!), e se non disponi della "materia prima", quando cercherai di impiantare qualcosa, apparirà un messaggio sulla barra, che ti informerà dell'esaurimento dei tuoi mezzi. Su questa barra, apparirà anche il messaggio che ti informerà sulle ragioni, per le quali non sei stato in grado di ultimare progetti di costruzioni. Nelle finestre "Info" dello scenario, appariranno i riferimenti espressi in EMU: le unità monetarie ecologiche circolanti sulla tua isola - un altro termine fantasioso per definire il tuo denaro.

Poichè per eseguire le costruzioni occorre del legname, dovrai preoccuparti ed assicurarti che i tuoi interessi relativi al legname te ne procurino anche una certa riserva e quindi cerca di non pretendere troppo, poichè corri il rischio di esaurire tutto il patrimonio che risiede nelle tue terre. I tuoi progetti di sviluppo potrebbero anche inquinare la fonte di tutta questa generosità e renderti ancora più difficile ottenere legname; l'inquinamento influisce anche sulla felicità dei villaggi vicini. (Se cliccherai con il pulsante destro del mouse su un qualsiasi tasto di comando della finestra relativa a quel luogo specifico, potrai conoscere quali risorse sono necessarie per il successo del comando che avrai impartito.)

Mediante il tasto "Food" per il conteggio delle riserve alimentari (visibile nelle finestre "Village" e "Graph"), è possibile registrare lo stock rimanente dei tre quadratini giornalieri di cibo, assegnati ad ogni abitante dell'isola (essi non amano il cibo importato), ricavato dai villaggi dove viene praticata l'agricoltura e la pesca. (I villaggi dove si pratica la pesca, producono una quantità maggiore di cibo). Le tue città, sia grandi che piccole, dipendono dal cibo ricavato dagli abitanti dei villaggi. Sarà una saggia idea mantenere alcuni dei villaggi in attività, solo per la produzione di cibo, a meno che tu non abbia in programma una dieta rigorosamente spirituale. Riceverai dei messaggi SimFax, che ti informeranno

sulla scarsità di cibo, che potranno influire sullo svolgimento del gioco, ed anche sulle carenze di altre risorse.

I messaggi che riguarderanno la manodopera specializzata e non, ti faranno sapere se disponi di manodopera per eseguire lavori di costruzione e mantenere in attività i tuoi luoghi commerciali e quelli dove vengono eseguiti lavori estrattivi. La maggior parte della manodopera non specializzata viene prelevata dalla popolazione dei villaggi e verrà addestrata dagli agenti, per essere in grado di assolvere le mansioni. (La manodopera specializzata proviene dalle grandi città dell'isola). Le opzioni per l'addestramento della manodopera, vengono spiegate in dettaglio qui sotto.

La condizione delle popolazioni indigene della foresta pluviale può essere paragonata a quella degli Indiani del Nord America. In alcuni casi, agli Indios del Brasile furono intenzionalmente consegnate coperte infette da morbillo, per scacciarli dalle loro terre destinate a essere sviluppate. La politica ufficiale del governo indonesiano afferma che le popolazioni indigene "non contribuiscono al progresso della Nazione e dello Stato" e quindi devono essere eliminate.

AGENTI

Probabilmente l'elemento più interessante della Barra di Comando è il pannello degli agenti, una serie di caselline contenenti una foto dell'agente, con il suo nome scritto sotto ed una barra indicante i loro progressi nell'espletamento delle mansioni. Uno dei fattori critici per configurare l'isola secondo gli scopi che ti prefiggi, sarà costituito dalla tua abilità di valutazione, nel fare intervenire gli agenti. Ogni agente possiede determinate qualità, ed alcune di queste sono completamente diverse tra di loro. Ognuna di queste qualità potrà essere impiegata con variabile successo, nelle numerose avventure di genere commerciale ed ecologico, disponibili in ogni scenario di isola.

Le capacità degli agenti non sono statiche - tu potrai addestrarli a migliorare le loro qualità già esistenti. Talvolta ti verranno assegnati agenti diversi per scenari differenti, ma determinate qualità richieste ad un agente per un qualsiasi scenario, saranno sempre le stesse che ricorreranno in altri scenari e quindi non avrà alcuna importanza in quali scenari essi verranno impiegati. Alcuni agenti, per determinati compiti, potranno anche lavorare insieme. Gli agenti che collaborano e che hanno capacità idonee, verranno automaticamente scelti e messi alla prova, dopo che saranno stati loro impartiti i comandi. (Sulla mappa potranno essere eseguiti anche lavori multipli contemporaneamente, ma naturalmente non dallo stesso agente.)

Esistono 10 diverse qualità, compresa la "predisposizione ai problemi di natura finanziaria" ed un singolo agente ne potrà possedere sei, con gradi di competenza variabile. La predisposizione dell'agente per queste capacità viene valutata da 1 a 100, e le capacità e le valutazioni possono essere visualizzate, cliccando sulla

foto dell'agente. Cliccando sull'agente, comparirà la sua foto nella casella, posta sull'estremità sinistra del pannello. Accanto al pannello, si trova la casella "Close", sulla quale potrai cliccare per ritornare al pannello principale degli agenti.

Cliccando sulla casella "Stats", verrà aperto il "Notebook" che mostrerà la scheda identificativa dell'agente, con i dati relativi al suo background ad alla sua qualifica. Dovrai cliccare sul tasto "Notebook" per fare scomparire la scheda I.D. e ritornare al gioco oppure potrai usare le icone del Notebook, poste nella parte inferiore della finestra di identificazione, per reperire informazioni più dettagliate sull'isola, mediante il database del Notebook. (Consulta il paragrafo relativo al "Notebook" per aver maggiori dettagli.)

Accanto alla casella "Stats" si trova la casella "Move", che rappresenta il punto di partenza per tutte le imprese del tuo agente. Cliccando sulla casella "Move", il puntatore del mouse si trasformerà in un paio di stivali da esploratore, pronti a vagare. Il successivo punto della mappa sul quale cliccherai, considerando anche le zone d'acqua, sarà l'area dalla quale il tuo agente esperto in Costruzioni o Esplorazioni inizierà la propria ricerca per scoprire il luogo più vicino nell'isola, dove poter costruire o eseguire lavori di sviluppo.

Se nelle immediate vicinanze non esiste una zona dove potersi insediare - un villaggio, una miniera o qualsiasi altra cosa di questo tipo -, l'agente andrà alla ricerca di un luogo dove poter costruire, eseguirà una missione potenziale, o si recherà in qualche luogo a comprare un daiquiri alla fragola. (Stiamo scherzando... ma sai... siamo all'equatore: fa molto caldo qui!)

Se vorrai essere veloce nel gioco, potrai cliccare il tuo puntatore a forma di stivali sul viso di un altro agente, che appare sulla Barra di Comando e l'agente che avrai scelto verrà trasportato in un qualsiasi luogo. Potrai cliccare con gli stivali, sulla finestra di un luogo già funzionante nel gioco e l'agente verrà inviato in quel punto.

Avrai modo di vedere i risultati del viaggio intrapreso dall'agente, sulla Barra dei Messaggi; i luoghi specifici verranno chiamati con il loro nome. Se invierai l'agente "sbagliato" in una zona dove desideri che venga costruito qualcosa - intendiamo un agente che non sia neanche in grado di prendere in mano un martello - non lo vedrai mai arrivare e non avrai neppure la possibilità di impartirgli altri ordini.

(Gli Agenti che non hanno attitudine per le Costruzioni o l'Esplorazione potranno essere inviati solo verso luoghi già definiti - non verranno assegnati loro neppure le jeep, poveracci!) Se non otterrai risultati, dovrai riesaminare l'agente o riconsiderare la zona dove lo hai inviato. Gli esploratori che non riescono a fare nessuna scoperta (contrassegnati da una scritta a video o da un segnalino) verranno lasciati nel sottobosco, a dormire all'addiaccio. Dio, li benedica.

Quando un agente sarà arrivato in una zona idonea per i lavori, cliccando sul tasto "Location" (oppure direttamente sulla jeep dell'agente sulla mappa) appa-

rirà una finestra di comando, che ti fornirà informazioni sulle condizioni attuali del luogo. Se avrai inviato l'emissario qualificato, potrai fare uso di una serie di tasti, per eseguire azioni attinenti a quella zona. (Se non disporrai di risorse, i tasti appariranno ombreggiati e non saranno disponibili per l'uso.) Agendo sul tasto "Location" sarà possibile portare al centro, l'area della mappa dove è posizionato l'agente; con il livello d'ingrandimento meno dettagliato, il segnalino indicante quel punto verrà evidenziato in rosa.

Se, con il pulsante destro del mouse, cliccherai su un tasto di comando non disponibile, sulla Barra dei Messaggi compariranno le risorse necessarie. A seconda della posizione della zona, potresti avere diverse opzioni per la costruzione, ma certamente non avrai mai un tasto disponibile per una Miniera d'oro, se in quella zona, di oro non ce n'è.

Quando la Barra di Comando standard è visualizzata, potrai cliccare su vari luoghi della mappa, contrassegnati dai segnalini e gli agenti presenti in quel punto, verranno evidenziati sul pannello degli agenti. Non avrai bisogno di aprire il pannello di uno specifico agente, per usare il tasto di comando "Move" - se cliccherai con il pulsante destro del mouse su una qualsiasi delle foto degli agenti (essa verrà evidenziata) apparirà il puntatore a forma di stivali, mediante il quale potrai inviarli verso le loro destinazioni.

QUARTIER GENERALE DEGLI AGENTI

Ogni isola avrà il suo quartier generale per gli agenti, dove potrai ingaggiarli, licenziarli e addestrarli. Se distruggerai il luogo dove gli agenti svolgevano la loro mansione, essi ritorneranno al quartier generale (HQ). Potrai localizzare il quartier generale, andando alla ricerca dell'edificio, che avrà sul tetto un "discreto" disco rotante verde, largo tre metri. Alcuni agenti particolarmente esperti in Employment [Assunzioni], dovranno rimanere al quartier generale, per prendere il comando dell'addestramento, ma in ogni caso potrai assumere o licenziare qualsiasi agente presente nel quartier generale. (Sebbene l'assunzione e il licenziamento siano compiti tuoi, dovrà esserci qualcuno per la compilazione delle scartoffie.) Gli agenti, sui quali ricadranno queste azioni personali, dovranno essere presenti al quartier generale, per ricevere questi comandi.

Dopo che avrai accertato che la composizione del tuo personale, necessita di qualche cambiamento ed avrai assunto i tuoi amici al quartier generale, ecco le scelte che potrai fare: clicca sui tasti col segno più o meno, posti sopra la casella "Agent to Hire" (Assunzione Agente) per individuare il nome dell'agente che richiedi e poi clicca sul tasto "Hire" - il viso dell'agente (e le sue qualità) verranno aggiunte al pannello dell'agente disponibile quando questi farà il suo ingresso al quartier generale, pronto a commettere azioni spregevoli, per tuo conto. Nel tuo staff, potrai avere fino a 10 agenti contemporaneamente.

Se uno dei tuoi agenti non è all'altezza del compito che gli avrai assegnato, potrai spedirlo a fare il garzone dal pizzicagnolo locale. Non dovrai fare altro che cliccare sul tasto "Fire" [Licenziamento], portare il puntatore del mouse sulla tua vit-

tima, raffigurata sul pannello degli agenti, e cliccare: il tuo obiettivo e il suo fallimento verranno schiacciati dalle dieci tonnellate di peso della tua decisione, cancellandolo dal pannello, dall'isola e dalla tua memoria. (Avrai però sempre la possibilità di riassumerlo.)

E, se pensi di disporre di un agente, valido ma che necessita di un po' di rifiniture, potrai utilizzare la funzione "Train" [Addestramento]. Se, un agente addestratore, è disponibile al quartier generale, dovrai prima cliccare sul tasto "Train" e poi sull'agente da addestrare, con il nuovo puntatore a forma di giornello da muratore e dopo una breve sessione di addestramento, noterai dei miglioramenti nei livelli di abilità dell'allievo - talvolta i miglioramenti riguarderanno tutte le sue qualità, talvolta solo alcune. (Gli agenti da addestrare devono trovarsi presso il quartier generale.)

Gli agenti che si occupano delle assunzioni sono così dotati, che possono addirittura addestrare se stessi! Gli ultimi agenti addestrati, utilizzeranno i loro talenti, per i compiti che avrai loro assegnato, in modo più veloce e più efficace. Se vorrai creare dei superagenti, potrai sottoporli ad un ulteriore addestramento, ma potrebbero anche tramare contro di te e rubarti i sigari, sii prudente.

ATTIVITÀ DELL'AGENTE

Poiché gli agenti rappresentano le api operaie che fanno espandere il tuo alveare, dovrai ispezionare accuratamente il loro lavoro, per assicurarti il miele migliore, che nel tuo caso significherà: espansione commerciale, esplorazione ed utilizzo corretto della foresta pluviale, o entrambe le cose.

Inizierai con un pool di agenti ben equilibrato, dotato di abilità economica ed ecologica, ma l'utilizzo che ne potrai fare, potrebbe far cambiare i loro orientamenti (vedi la sezione informativa Agent Profiles). Come descritto precedentemente, avrai la possibilità di addestrarli, per migliorare le loro qualità.

Quasi tutti i luoghi dell'isola, offriranno ad alcuni agenti l'opportunità di perseguire i loro interessi riguardanti lo sviluppo di un luogo o la protezione dell'ambiente, potrai quindi esercitare la tua volontà o la tua fantasia. Le azioni che verranno intraprese nei luoghi, che non potrai controllare, avranno sempre un comportamento di default, visualizzabile nelle caselle informative della finestra. Non potrai eliminare alcuni sviluppi, ma avrai sempre la possibilità di abbattere quasi tutto ciò che i tuoi agenti potranno aver costruito. Per l'abbattimento delle costruzioni, ti verranno addebitate le spese e perderai tutte le risorse presenti sul luogo demolito.

Quando agli agenti sarà stato assegnato un compito, utilizzando i tasti funzione della finestra di dialogo di un luogo, essi non saranno disponibili per ricevere altri compiti. Durante l'espletamento delle mansioni, la barra indicante l'avanzamento dell'azione, posta nel pannello sotto ad ogni foto degli agenti, visualizzerà quanto manca al completamento del loro lavoro. Se due agenti collaborano allo stesso progetto o svolgono lavori distinti, entrambe le barre saranno attive. Le loro foto verranno sostituite da un'icona rappresentante il luogo dove stanno

lavorando o da una figura che descrive i loro movimenti, come per esempio, una jeep, indicante che si stanno recando in un luogo. Potrà essere possibile vedere il “luogo dell’azione” dalla casella “Location”, se avrai aperto il pannello individuale dell’agente.

Se avrai mantenuto a video la finestra di dialogo del luogo specifico, i tasti funzione che erano scomparsi durante l’espletamento della mansione, ricompariranno e ti offriranno la possibilità di ripetere quei determinati lavori (alcune azioni, con la ripartizione, migliorano) o di sceglierne di nuovi. (Le mansioni potranno essere assegnate agli agenti, con qualsiasi livello d’ingrandimento della mappa.) Le azioni che provocheranno delle variazioni nelle statistiche, come per esempio l’ammontare delle tue finanze, verranno successivamente confermate nella Barra dei Messaggi. Potrai naturalmente portarti su altri luoghi e fare iniziare ad altri agenti il proprio lavoro, mentre il personale al quale avrai assegnato in precedenza le mansioni da svolgere, potrà proseguire nel completamento dei lavori, nei luoghi originali di sviluppo.

Noterai che alcune mansioni svolte dagli agenti, come per esempio, l’addestramento di lavoratori non specializzati, comporteranno un periodo di “ritardo” tra la registrazione del completamento dei lavori e i risultati collegati, che verranno visualizzati nella Barra dei Messaggi, Finestra dei Grafici o finestra del luogo. La tua profonda intelligenza ti farà capire che tutti i lavoratori, sono degli individui diversi, e presentano quindi differenti attitudini all’addestramento, di conseguenza alcuni potranno essere un poco più lenti di altri.

Gli agenti riceveranno una paga, che preleverai dai tuoi forzieri, e capacità diverse ti costeranno importi differenti. Lo svolgimento di tutte le azioni degli agenti necessita di un certo periodo di tempo e il livello di abilità dell’agente, influisce sulla rapidità o qualità di come viene svolto il lavoro. I movimenti sulla mappa rispecchieranno le distanze percorse: ad esempio, lo spostamento di un agente che passeggia dalla spiaggia all’hotel. Alcuni scenari potranno addirittura esporre gli agenti a potenziali situazioni fatali, tieni quindi il mouse all’erta. (Fortunatamente, gli agenti assassinati andranno ad aumentare il numero dei caduti in altri scenari.)

Se gestendo le tue isole dal bar di un cicuito, scoprirai un po’ tardi che le tue riserve e il tuo denaro stanno diminuendo rapidamente, potrai inviare i tuoi agenti in certi luoghi, come per esempio, il cantiere dei pozzi petroliferi e la segheria, per far vendere loro materiali in tutto il mondo, e ridare impulso al tuo impero in declino.

PROFILI DEGLI AGENTI

Potrai scegliere tra 24 agenti (compreso un Agente Segreto, che ti lasceremo scoprire), per eseguire i tuoi loschi traffici. Qui sotto, sono riportati i profili delle attitudini e delle capacità dei tuoi agenti, all'inizio di ogni scenario. Ricorda che le cifre rispecchiano le loro valutazioni, su una scala da 1 a 100, per quella particolare qualità. Generalmente, potrai determinare in modo logico quali saranno le capacità necessarie per una determinata impresa e quindi, per presentare delle offerte di acquisto, potrai inviare qualcuno abile nelle trattative, oppure, se vorrai aumentare la produzione di uno stabilimento, invierai qualcuno esperto nel campo industriale, ma non sempre sarà così ovvio. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse su un tasto di comando, non disponibile in quel momento nella finestra, la Barra dei Messaggi visualizzerà la capacità o (le capacità) necessarie per attivare quel comando.

Tutti i livelli di abilità possono cambiare - potrai vedere la variazione della valutazione nel Pannello Informazioni - a seconda dell'impiego dell'agente in ogni partita. La valutazione delle capacità potrà migliorare anche con l'addestramento. Potrai anche ottenere informazioni biografiche aggiuntive sugli agenti, cliccando sui tasti delle loro statistiche, se i loro pannelli individuali saranno aperti. Le scale delle capacità vengono registrate all'apertura dello scenario, prima che vengano intraprese delle azioni.

Bob Moon

Campo Industriale - 50
Esplorazioni - 50
Costruzioni - 50

John Balker

Campo Industriale - 50
Contatti con Criminali - 50

Iain McNeil

Ecologia Locale - 50
Fauna & Zoologia - 50

Dee Jarvis

Trattative - 50
Assunzioni - 50

Paul Smith

Campo Industriale - 50
Assunzioni - 50

Billy Tell

Trattative - 50
Cultura Locale - 50

Marty Henson

Costruzioni - 50

Molly Heart

Costruzioni - 50

Emma Herby

Ecologia Locale - 50

Rick Groves

Esplorazioni - 50

Karen Krelin

Flora & Silvicultura - 50

Esplorazioni - 50

Neil Crossbow

Trattative - 50

Campo Industriale - 50

Andy Knitt

Cultura Locale - 50

Contatti con Criminali - 50

Fauna & Zoologia - 50

Doug Hammer

Campo Industriale - 50

Flora & Silvicultura - 50

Morven Sloane

Fauna & Zoologia - 50

Costruzioni - 50

Ian Banwell

Assunzioni - 50

Costruzioni - 50

Sandra Jenkins

Flora & Silvicultura - 50

Joan Brett

Contatti con Criminali - 50

Fauna & Zoologia - 50

Kevin Ward

Campo Industriale - 50

Flora & Silvicultura - 50

Mike Rune

Trattative - 50

Costruzioni - 50

Nigel Dennis

Campo Industriale - 50

Randy Gates

Campo Industriale - 50

Costruzioni

Toad Swann

Fauna & Zoologia

Flora & Silvicultura

Matt Stibbe

Ecologia Locale - 50

FINESTRE E SVILUPPO ISOLA

In SimIsle esistono molte finestre che appaiono a video, la maggior parte delle quali sono associate a luoghi dell'isola valorizzati dal punto di vista ecologico o commerciale oppure collegate con le missioni in corso. Queste finestre presentano alcune delle caratteristiche delle caselle di dialogo, dei contenitori d'informazioni e dei menù dei comandi - ma qualunque sia la loro designazione, esse rappresentano i luoghi dove svolgono servizio i tuoi agenti e da dove tu puoi esaminare i risultati del loro lavoro.

Le finestre associate agli oggetti del gioco (i progetti di sviluppo) possono essere visualizzate sullo schermo, con un clic del pulsante sinistro del mouse sul segnalino che contrassegna il luogo oppure sul luogo stesso, indipendentemente dall'ingrandimento della mappa. Se l'agente idoneo si troverà in quel luogo, la finestra ti fornirà i tasti di comando per l'agente attivo. Se il tuo agente non sarà all'altezza del compito, i tasti comando appariranno ombreggiati - non disponibili all'uso -. Potrai chiudere la finestra anche mentre il comando è attivo, oppure potrai lasciarla aperta per utilizzarla successivamente. La sezione "Enterprise Zones" [Aree d'Iniziativa] del Notebook, fornirà informazioni dettagliate per ogni tipo di sviluppo sull'isola.

Potrai cliccare su qualsiasi progetto di sviluppo e poi cliccare sul tasto "i" (informazioni), posto in alto, sull'angolo destro di molte finestre relative ai luoghi, per ottenere dettagli aggiuntivi su di essi, dal Notebook. Verrà generalmente visualizzato un resoconto sulle risorse del luogo e sulle possibilità offerte dalle opzioni per lo svolgimento del gioco, che potranno essere attuate, se le tue risorse e i tuoi agenti saranno a posto. In esso vengono spiegati i risultati e le implicazioni dell'utilizzo dei tasti comando relativi a quel luogo (e le risorse necessarie).

È possibile cliccare sui termini scritti in blu che ricorrono nel Notebook, per passare ad un ipertesto, che offrirà maggiori chiarimenti sul termine. La maggior parte delle finestre relative agli oggetti del gioco, contiene le icone per sfogliare il Notebook, che ti permettono di passare all'indice analitico principale del Notebook, consentendoti di ricercare le informazioni relative e più ampi argomenti dell'isola, scorrendo i blocchi d'informazione. Cliccando sul tasto Notebook, ritornerai all'isola. (Consulta il paragrafo riguardante il Notebook, per ottenere maggiori dettagli sul suo uso).

Quando nelle finestre sono presenti dei tasti di comando, potrai cliccare su di essi con il pulsante destro del mouse e le risorse necessarie per l'esecuzione di quel comando, appariranno sulla Barra dei Messaggi. (Cliccando con il pulsante sinistro del mouse su un comando ombreggiato, verrà indicato il livello di abilità richiesto per l'agente.) Molte finestre presentano anche una piccola icona raffigurante una telecamera, sotto l'immagine del progetto di sviluppo; cliccando sulla telecamera verrà visualizzato un breve filmato (che mostrerà continuamente) le attività presenti sul luogo. Cliccando nuovamente sulla telecamera, il filmato si interromperà.

Vengono riportate qui sotto alcune descrizioni delle finestre significative, ricorrenti in molti degli scenari ed alcuni dei possibili utilizzi delle stesse. Le opzioni previste dalla finestra cambieranno, col tempo nello scenario, a seconda delle scelte che avrai fatto in precedenza e, naturalmente, a seconda degli agenti che avrai inviato nel luogo visualizzato dalla finestra. Pur non essendo previste tutte le potenziali opzioni di sviluppo dell'isola, da queste descrizioni, potrai farti un'idea delle possibilità generali di comando.

Hai la possibilità di cambiare il nome delle finestre riguardanti gli oggetti del gioco, cliccando sul nome esistente, che eliminerà la barra del nome del luogo. Digitando il nuovo nome e premendo il tasto Invio, apparirà il nuovo nome. Esso comparirà sulla barra, ogniqualvolta visualizzerai la finestra.

CONSEGUENZE DELLO SVILUPPO

Esiste una complicata simbiosi tra tutti gli sviluppi dell'isola e i terreni non valorizzati. Le relazioni tra tutte queste cose diventeranno molto evidenti, quando cercherai di distribuire, in ogni scenario, anche le risorse fondamentali e la produzione. Ecco qui un elenco delle risorse, degli sviluppi, dei prodotti e delle loro interrelazioni.

LEGNAME E RELATIVI SCARTI

- 1) Prodotti presso i campi per il taglio del legname
- 2) Lavorato presso le segherie
- 3) Trasportato verso luoghi per impiego nelle costruzioni (solo il legno) o usato presso le industrie

MINERALI

- 1) Estratti dalle miniere
- 2) Trasportati alle acciaierie o direttamente presso le industrie
- 3) Trasformati in acciaio presso le acciaierie, e utilizzati dalle industrie o venduti per contante

CARBONE

- 1) Estratto dalle miniere di carbone
- 2) Trasportato presso le centrali, per essere trasformato in elettricità per le città

PETROLIO

- 1) Estratto da piattaforme petrolifere
- 2) Trasportato presso oleodotti
- 3) Esportato in tutto il mondo contro pagamento in contanti o trasportato presso stabilimenti chimici
- 4) Trasformato in benzina presso stabilimenti chimici, e utilizzato dalle automobili nelle città, oppure trasformato in sostanze plastiche, impiegate dalle industrie

INDUSTRIA PESANTE

- 1) Le automobili economiche richiedono l'impiego di plastica, prodotti minerali, acciaio e un processo costruttivo a basso prezzo
- 2) I macchinari pesanti richiedono l'impiego di petrolio e prodotti minerali

FABBRICHE

- 1) La fabbricazione di prodotti di qualità richiede l'impiego di acciaio, legno e plastica
- 2) La fabbricazione di prodotti economici richiede l'impiego di plastica, legno e scarti del legname
- 3) I generi di prima necessità di tipo economico richiedono l'impiego di plastica e scarti del legname
- 4) I mobili economici richiedono l'impiego di plastica e scarti del legname

STABILIMENTI HI-TECH

- 1) Le automobili economiche richiedono l'impiego di plastica, acciaio e processo costruttivo a basso prezzo
- 2) Le automobili di qualità richiedono l'impiego di plastica, un processo costruttivo di qualità, una fabbricazione a basso prezzo e acciaio
- 3) I prodotti di consumo di qualità, richiedono l'impiego di plastica e un processo costruttivo di qualità
- 4) I mobili di qualità richiedono l'impiego di legno, scarti del legname e un processo costruttivo di qualità.

E' noto che le tribù degli Indios in Brasile usano almeno 2000 speci di piante, a scopo medicinale - molte di queste sono ancora sconosciute alla nostra medicina tradizionale. Meno del 1% delle piante della foresta tropicale sono state analizzate, per accertare la loro composizione chimica.

VILLAGGI

All'inizio degli scenari, ogni villaggio indigeno dell'isola, indipendentemente dalle popolazioni che lo abitano, sarà rappresentato da avamposti agricoli, dove vengono praticate coltivazioni o da villaggi di pescatori. Entrambi i tipi di villaggio producono cibo per il consumo locale, su tutta l'isola. Essendo un intelligente ispettore, potrai decidere di addestrare gli agricoltori del villaggio, a produrre più efficacemente questi prodotti (le riserve di cibo appaiono sulla finestra "Food Stock" [Riserva di Cibo] di quel particolare villaggio ed il totale appare nella finestra dei grafici). Se il villaggio è abbastanza popolato, potrai convincere alcuni abitanti a fornire manodopera non specializzata, diminuendo la popolazione del villaggio.

Le condizioni dei villaggi sono specifiche per il luogo dove essi si trovano: certe aree dell'isola sono più fertili di altre e di conseguenza i villaggi producono più cibo. Ogni finestra riguardante il villaggio indigeno dispone di una casella d'informazioni sul lato sinistro, dove vengono descritte le condizioni attuali di quel posto; le informazioni (e le categorie di informazioni) possono variare, a seconda dello stadio di evoluzione dell'isola. Ecco alcune categorie tipiche:

- il nome dell'agente (o degli agenti) presente in quel luogo, se disponibile, il lavoro che sta svolgendo
- l'occupazione corrente degli abitanti dei villaggi
- riserva di cibo (utilizzata dall'intera isola)
- prestazioni di efficienza nella produzione di cibo
- la popolazione del villaggio
- la felicità dei suoi abitanti

Se avrai inviato l'agente giusto, i tasti posti sul lato destro della finestra, consentiranno all'agente di convincere gli abitanti dei villaggi ad esercitare il tuo mandato. Se esiste una popolazione sufficientemente grande, potrai cliccare sul tasto della manodopera non specializzata, affinché il tuo emissario, li convinca a passare dalla produzione di cibo allo sfruttamento di nuove qualità, diventando lavoratori, da essere impiegati nei progetti di costruzione. Dopo questa scelta, la barra dei progressi dell'agente cambierà aspetto ed indicherà il grado di familiarizzazione dell'agente con gli agricoltori, che svolgono una nuova attività, in qualità di lavoratori non specializzati.

Alcuni (generalmente due) di questi agricoltori elastici, si lasceranno trasformare in lavoratori non specializzati, e costituiranno i candidati principali per la promozione di altri progetti sull'isola. (Tutto questo ridurrà la popolazione del villaggio, rendendola infelice, poichè i giovani del villaggio, lasceranno alle loro madri il compito di eseguire i lavori laboriosi.) L'addestramento aumenterà la velocità, alla quale i sudditi eseguiranno i loro compiti ed anche la loro efficienza. Col tempo, naturalmente, le popolazioni di tutti i villaggi potranno aumentare e di conseguenza, anche i nuovi venuti necessiteranno di addestramento.

L'aumento di manodopera specializzata in un villaggio, significherà di conseguenza che in quel luogo viene praticata l'agricoltura in misura minore e pertanto si avrà una diminuzione della quantità complessiva di cibo, per l'intera isola. (L'aumento della produzione di cibo dipenderà dall'aumento delle popolazioni dei villaggi). Villaggi molto grandi, potranno essere divisi in due villaggi, mediante il tasto "New Village" [Nuovo Villaggio]. La funzione del tasto non sarà disponibile, finché la popolazione non avrà raggiunto un valore sufficientemente alto; alcuni villaggi si divideranno per loro conto.

Se vorrai soltanto incrementare le riserve di cibo dell'isola, potrai cliccare su "Train" [Addestramento] mentre l'agricoltura continuerà ad essere la mansione corrente ed in tal modo, gli agricoltori dei villaggi scopriranno le loro nuove abilità e tu potrai vedere gli aumenti nelle valutazioni di Efficienza e nei magazzini aumenteranno le riserve di cibo. (Per impartire un efficace addestramento, avrai bisogno di un agente, abile nelle assunzioni e di uno esperto nell'ecologia locale.) Sulla produzione di cibo nei villaggi, influisce anche il livello di felicità; le popolazioni più felici producono una maggiore quantità di cibo.

Il livello di felicità del villaggio tenderà ad abbassarsi se darai l'avvio, nelle vicinanze, a progetti che causano inquinamento o se le operazioni, nella zona dove viene eseguito il taglio del legname, sono troppo devastanti. Si registrerà anche un leggero calo nel livello di felicità, trasformando in manodopera non specializzata alcuni dei nativi. Potrà essere utile ricordare che i villaggi di pescatori che non sono felici, saranno meno portati a collaborare, quando vorrai utilizzarli per azioni future, come per esempio, la loro vendita, per poter realizzare pericolosi progetti di sviluppo. I prezzi per questi progetti potrebbero salire, se la prima volta verrai ostacolato.

LUOGHI DI COSTRUZIONE

Molti scenari si presenteranno con progetti di sviluppo commerciale, già pre-costruiti. Una delle cose belle di SimIsle è rappresentata dal fatto che avrai la libertà di costruire monumenti di tuo gusto in molti luoghi di tutte le isole, per profitto, piacere o semplice testardaggine. L'invio dell'idoneo agente in missione esplorativa in parti dell'isola non segnati sulla mappa (o in mare), verrà registrato nella Barra dei Messaggi, che ti indicherà che l'agente è arrivato sul cantiere, da dove sarà possibile vedere la jeep dell'agente (o la barca, nel caso si trovi in acqua) fortemente ingrandita o come un nuovo segnalino disposto sulla mappa, nel caso di ingrandimenti poco dettagliati.

Avrai la possibilità di accertarti che ciò si sia verificato, anche cliccando sulla casella "Location" di un agente esperto in costruzioni, dopo poco che lo avrai inviato in missione; se l'azione avrà avuto successo, una finestra di comando apparirà in quel punto. Occasionalmente, potresti leggere dei messaggi indicanti che l'agente scelto non può essere impiegato per quella situazione, per esempio "l'agente non ha le qualità per essere posizionato all'interno della foresta", ed in questo caso dovrai riconsiderare le aspettative che avevi riposto nelle qualità

di quell'agente. (Soltanto gli agenti Esploratori potranno avventurarsi nella foresta aperta.)

La casella delle informazioni che comparirà nella finestra, ti permetterà di sapere se l'agente (o gli agenti) è presente, che cosa sta facendo ed altre condizioni riguardanti il luogo. Se le condizioni del luogo sono idonee, la finestra "Construction Site" [Luogo per costruzioni] ti metterà a disposizione i tasti di comando disponibili, per poter procedere alla costruzione di un Hotel, un luogo di attrazione, un aeroporto, un porto per traghetti, un campo per il taglio del legname o una miniera di carbone e tante altre infrastrutture. In alcuni punti, potrai addirittura costruire delle piccole cittadine. Cliccando su uno dei relativi tasti, il puntatore del mouse assumerà la forma del progetto di sviluppo scelto, nel caso sia possibile costruire in quel punto.

Potrai spostare il puntatore entro una breve distanza attorno alla zona dove costruire, per posizionare con precisione, a tuo piacimento, il progetto di sviluppo. Se in quell'area sarà possibile realizzare la costruzione, il puntatore lascerà una striscia di colore bianco; la striscia lasciata dal puntatore diventerà di colore rosso, se avrai posizionato il cantiere in un'area non idonea. Se cambierai idea, potrai cliccare con il pulsante destro del mouse, per cancellare il punto dove non verranno effettuate costruzioni.

Se starai lavorando con un ingrandimento della mappa poco dettagliato, nel momento in cui cliccherai sul tasto "Build" [Costruisci], l'ingrandimento della mappa diventerà immediatamente fortemente dettagliato. Se sarai a corto di denaro o di materiali o se esistono delle restrizioni, per piazzare dei cantieri in quel determinato punto, i tuoi sforzi si vanificheranno - udrai un beep di avvertimento e vedrai apparire un messaggio che ti informerà del fallimento del progetto di costruzione, sulla Barra dei Messaggi. (Per esempio, i Porti per Traghetti, potranno essere costruiti soltanto su terre in prossimità di acque profonde, aree che non sono presenti in molti luoghi riportati sulla mappa.) Se il luogo potrà invece essere sfruttato, vedrai l'immagine di una gru accanto ad un edificio semicostruito, che indicherà che i lavori di costruzione sono in corso. Tutti i progetti di sviluppo, se necessario, saranno dotati delle relative strade.

I costi per le costruzioni ricadranno sui tuoi mezzi finanziari. Gli aeroporti e i porti per traghetti non producono degli introiti direttamente, ma essi sono le infrastrutture indispensabili per fare avvicinare il portafogli dei turisti alle tue mani avidi. In quei luoghi, noterai probabilmente l'andirivieni di navi e aerei; cliccando sulle navi e sugli autocarri, i dati statistici relativi al loro carico appariranno sulla Barra dei Messaggi. Non dovrai inviare agenti a lavorare presso l'aeroporto o porti per traghetti - queste strutture dispongono di loro personale.

Dopo l'ultimazione dei lavori di costruzione in una zona, si potrà procedere all'invio di agenti dotati di differenti capacità, per la gestione delle nuove attività: per esempio, potrai inviare un agente dotato di abilità in campo industriale, per

aumentare la produzione di una miniera aperta di recente, oppure un agente esperto in assunzioni, per ingaggiare nuovo personale. Ricorda però che tutti gli sviluppi commerciali producono inquinamento in misura variabile e che la flora e fauna locale possono risentirne in modo negativo.

La realizzazione di costruzioni, in punti dell'isola, relativamente distanti l'uno dall'altro, potrà aiutare a controllare meglio l'inquinamento, ma i turisti non amano molto dover viaggiare per lunghe distanze, per recarsi sui luoghi di attrazione. Potrai inviare un agente esperto in costruzioni, affinché si occupi della demolizione di cantieri già esistenti, nel caso tu voglia rimuovere le cause dell'inquinamento o ricavarne spazio per altri tipi di progetti di sviluppo. L'eliminazione di imponenti infrastrutture potrà essere molto costosa - talvolta più dispendiosa del costo della costruzione stessa.

INDUSTRIA TURISTICA

I terreni che sfrutterai per ottenerne un profitto, sono in qualche misura diversi dal villaggi, ma il loro utilizzo è abbastanza simile. Anche in questo caso, dovrai servirti degli agenti per passare all'azione. Gli Hotel, per esempio, potranno essere dotati di tappeti più belli e di una migliore lista dei vini, semplicemente cliccando sul tasto "Improvements" [Migliorie], in modo da attrarre più turisti a visitarli. Potrai anche passare istruzioni al tuo agente, affinché si occupi dell'ampliamento della struttura, cliccando sul tasto "Extend Resort" [Amplia la stazione turistica] (questa azione richiederà naturalmente l'impiego di fondi finanziari e di materiali), per consentire a più turisti sciocchi, di risiedere in quel luogo. All'inizio, gli hotel saranno dei "Caravan Parks" [Campeggi per Roulottes] ma successivamente potranno essere trasformati in Motel e infine in Hotel. (A causa del degrado ambientale, potranno essere eliminate anche delle stanze).

Guadagnerai un poco più di denaro dai clienti degli hotel che avrai ampliato o nei quali avrai apportato migliorie, essendo diventati più attraenti per i turisti. Dalle caselle d'informazioni riguardante l'hotel potrai conoscere quante persone vi hanno soggiornato fin dall'epoca della sua costruzione, la valutazione della qualità offerta, in misura da 1 a 20, il numero delle camere attualmente disponibili ed il loro numero complessivo. Gli hotel che verranno costruiti in prossimità della spiaggia, ti offriranno la possibilità di crearti gratuitamente, un piccolo centro balneare. Non costruire gli alberghi troppo vicino agli aeroporti, poiché i visitatori non amano l'inquinamento e non vi soggiorneranno per lunghi periodi o addirittura consiglieranno ai loro amici di starsene a casa, e di non diventare loro stessi clienti abituali del luogo.

Anche le attrazioni turistiche (che potrebbero essere qualcosa di culturale come un museo o qualcosa di becero come un'arena, dove avrai insegnato ad andare in bicicletta ai leopardi e ai delfini del fiume Mahakan) potranno essere ampliate. L'agente esperto in Cultura locale potrà assicurare l'arrivo di un maggior numero di visitatori, se cliccherai sul tasto "Increase Excitement" [Aumento Entusiasmo], che nel nostro esempio, potrebbe essere rappresentato da delfini che

interpretano canzoni di Sinatra mentre vanno in bicicletta. (Purtroppo, non avrai nessun reale controllo sul tipo di attrazione - appariranno tutti come degli Stonehenge).

La casella delle informazioni riguardante i luoghi di attrazione, ti farà conoscere quanti visitatori avranno visitato quel luogo, il livello di entusiasmo [Excitement], in misura da 1 a 20, il numero dei potenziali visitatori che potrebbero essere accolti in quel momento ed il loro numero complessivo. Il livello di entusiasmo per i tuoi luoghi di attrazione potrebbe calare, con l'andare del tempo.

Alcune delle tue infrastrutture per i trasporti, come per esempio, i porti per traghetti, non offrono possibilità di ampliamenti, ma la loro esistenza è assolutamente indispensabile per assicurare un flusso continuo di gonzi, turisti, verso questi luoghi. Gli aeroporti potranno essere ulteriormente valorizzati. All'inizio, non ti verranno assegnate troppe navi o aeroplani e quindi le nuove costruzioni e i progetti di ampliamento, sono importanti. Vedrai i clienti abituali raggiungere in autobus i tuoi centri, dai luoghi di arrivo. Tieni presente che i turisti non amano viaggiare per lunghi tratti, per raggiungere i luoghi di attrazione dall'aeroporto o dai loro alberghi, pertanto evita di costruire questi centri in zone troppo distanti. Assicurati di avere sempre sotto controllo il totale dei tuoi mezzi finanziari, per renderti conto dell'andamento delle tue attività.

La grande minaccia che pende sul popolo delle tribù del Brasile, la cui maggior parte vive nella foresta amazzonica, è rappresentata dall'invasione dei loro territori da proprietari di ranch, minatori, speculatori immobiliari e altri e dai conflitti che ne derivano.

CANTIERI PER ATTIVITÀ DI ESTRAZIONE E LAVORAZIONE

Ogni isola si presenta con un ricco contenitore di legname, minerali e altre risorse naturali. In qualità di governatore, hai la facoltà di estrarre questi materiali e di procedere alla loro lavorazione, per ottenerne un profitto. Ricorda, tuttavia, che ogni isola offre una quantità di risorse limitata. (Tieni anche presente, che il programma assegna un punteggio per il rispetto dell'ecologia, nel caso tu pensassi che nessuno ti osservi). Alcuni luoghi, come per esempio, una segheria, dispongono di poche opzioni: potrai inviare un agente affinché si occupi della vendita del legname, cliccando sul tasto "Sell Materials" [Vendi Materiali] e il ricavo andrà ad aumentare la tua tesoreria. Potrai anche importare dei tronchi, nel caso in cui il tuo legname fosse troppo sottile. Le caselle delle informazioni riguardanti la segheria, ti faranno conoscere quali agenti sono presenti in quel luogo, cosa stanno facendo, e quanti tronchi sono stati lavorati fino a quel momento.

Tuttavia, il luogo da dove sono stati ricavati questi tronchi, un campo per il taglio degli alberi, offrirà ai tuoi agenti altre possibilità di azione. Disponendo dell'agente più indicato e tenendo la zona sotto controllo con il mouse, potrai costruire altri campi per l'abbattimento degli alberi, utilizzando la finestra "Construction

Site” [Luogo per Costruzioni] Sia che il campo sia stato costruito da te, sia che esso fosse già presente, la casella delle informazioni presente nella finestra “Logging Camp” [Campo per abbattimento alberi] ti farà conoscere chi sono i tuoi rappresentanti in quel luogo, le loro capacità, l’attuale metodo impiegato per l’abbattimento degli alberi, il numero degli alberi abbattuto giornalmente (un “ciclo” lavorativo che richiede il ricalcolo di tutti i fattori operanti sull’isola, dopo un breve periodo di tempo, secondo le decisioni che avrai preso), il numero totale degli alberi abbattuti, il numero dei boscaioli presenti nel campo ed il numero degli alberi in attesa di essere trasportati alla segheria.

Il campo dovrà essere costruito in prossimità di una segheria e dovranno essere approntate le strade per collegare i due luoghi e dopo poco tempo che le strade saranno state ultimate, sarà possibile vedere gli autocarri che trasportano i tronchi dal campo alla segheria. Se quelle strade non verranno costruite, non sarai in grado di procedere alla lavorazione dei tronchi, per ottenerne un utile o per poterne fare uso nelle tuoi progetti di costruzioni. Le strade non verranno costruite, se il campo è troppo distante dalla segheria o se la segheria è già sfruttata al massimo della sua capacità. (Altre società operanti nella zona, che si occupano dell’abbattimento degli alberi, provvederanno a piantare nuovi alberi in quelle aree).

I dati che verranno visualizzati nella casella delle informazioni riguardante il “Logging Camp”, potranno essere manovrate ricorrendo ad azioni illecite svolte dall’agente: se l’agente è compiacente, potrai cliccare sul tasto “Slash and Burn” [Taglia e Brucia] e potrai variare i mezzi con i quali lavorano i tuoi dipendenti, passando da “Sustainable” [Accettabile] a “Non-Sustainable” [Non Accettabile] lasciando intendere che non verranno più eseguiti rimboschimenti e pertanto essi non saranno più necessari per effettuare i lavori di abbattimento. Se utilizzerai questo metodo per breve tempo, vedrai ben presto un paesaggio completamente spoglio.

Aumentando il personale presso ogni luogo estrattivo (per fare questo, avrai bisogno di un agente, esperto in assunzioni), potrai accrescere la produzione, se esistono sufficienti riserve di quel materiale specifico. L’aumento dell’inquinamento è tuttavia sempre una conseguenza dell’accresciuta produzione.

Se in quel luogo sarà presente l’agente più indicato, anche le miniere funzioneranno nello stesso modo. Il tuo agente avrà la possibilità di cambiare i prodotti che dovranno essere lavorati, usando i tasti “Mine Double” [Raddoppio turni di lavoro in miniera] e “Mine Normal” [Normali turni di lavoro in miniera] - (vedrai apparire la scritta del relativo materiale: carbone o ferro). Alcuni agenti potranno occuparsi delle assunzioni e licenziamenti di personale presso le miniere, mansioni che verranno eseguite, cliccando sui tasti + o - relativi al personale. Ad ogni clic vedrai variare il numero relativo al personale. Per aumentare il personale, dovrai disporre di manodopera non specializzata). Il carbone verrà impiegato presso le centrali elettriche mentre il ferro rappresenterà una materia prima per le industrie.

Le caselle delle informazioni all'interno delle finestre "Mineral Mine", ti permetteranno di conoscere quante "unità" di prodotti minerali stai eliminando da ogni ciclo programmatico, il numero delle unità rimanenti e le solite informazioni sull'agente. Alcuni agenti potranno avere solo la possibilità di aumentare o diminuire il carico di lavoro presso le miniere, agendo sui tasti Mine Double/Mine Normal.

Le piattaforme per l'estrazione del petrolio dovranno essere costruite sui pozzi e dovranno essere collegate con un oleodotto nelle vicinanze, da dove il petrolio verrà automaticamente caricato sulle petroliere. Gli oleodotti potranno essere impiantati solo sulla costa, dove acque profonde lambiscono la terraferma. Non potranno essere costruiti sulle spiagge o in zone con bassi fondali. L'apertura di miniere o la costruzione di piattaforme per l'estrazione del petrolio richiede l'impiego di macchinari pesanti ed in questi scenari che non prevedono questi macchinari, sarà compito tuo fabbricarne.

Le risorse naturali che potranno essere estratte mediante questi comandi, potranno essere trasformate solo per essere impiegate in una produzione secondaria - l'energia - nel caso in cui esse si trovino vicino ad una struttura riportata sulla mappa, in grado di trasformarle. Di conseguenza, dovrai posizionare le tue attività per l'estrazione dei minerali, per l'abbattimento degli alberi o per l'estrazione del carbone, vicino ad aree della mappa dove sono disponibili questi determinati tipi di risorse ed anche in prossimità di stabilimenti per la loro lavorazione, al fine di poterle utilizzare correttamente come fonti di energia o generi di consumo di prima necessità, da poter vendere. Quindi, come già detto in precedenza, i campi per l'abbattimento degli alberi e le segherie dovranno trovarsi a breve distanza. L'oro e l'argento rappresentano semplicemente una fonte di ricchezza, che può essere immediatamente monetizzata, e non vengono quindi impiegati per usi industriali.

FABBRICHE E INDUSTRIE

Disponendo di un agente dotato delle giuste qualità, potrai veramente trasformare la foresta: passando da un meraviglioso, quasi allucinante paradiso di sbalorditive riserve naturali ad una produzione di economici generi di consumo di prima necessità. Se troverai un agente compiacente, intervenendo sui tasti dei comandi + e - disponibili per queste attività, ti sarà consentito di cambiare la produzione della fabbrica, passando da "Cheap Consumer Goods" [Economici generi di consumo di prima necessità] a "Quality Manufactured Goods" [Prodotti di qualità] a "Cheap Furniture" [Mobili economici]. Dopo che avrai scelto con quale prodotto volerti arricchire, clicca sul tasto "Apply Job" [Applica Lavoro] e vedrai cambiare il tipo di prodotto sulla riga "Currently Making" [Attualmente in Produzione] nella casella delle informazioni all'interno della finestra. Le città della tua isola saranno ben contente di poter acquistare prodotti così fini e saranno anche disponibili per curarne l'esportazione.

La casella delle informazioni relative alla fabbrica, indicherà quali materie prime

sono necessarie per la fabbricazione del prodotto scelto. Disponendo dell'ideale agente in servizio in quel luogo, alcune finestre ti consentiranno di acquistare le materie prime per la produzione, utilizzando il tasto "Buy Product" [Acquista Prodotto] e la produzione continuerà finché i materiali non saranno esauriti.

Se si verificheranno carenze di materie prime o di manodopera, ne verrà visualizzata l'informazione e potresti essere obbligato ad apportare dei cambiamenti in qualche parte dell'isola, per mettere a disposizione manodopera o materie prime. Si potrà ovviare a carenze di prodotti come la benzina o i materiali plastici, facendo intervenire l'ideale agente presso gli stabilimenti chimici dove questi materiali vengono lavorati. Naturalmente, per ottenere la benzina, avrai bisogno del petrolio e quindi l'intervento del tuo agente potrà essere caratterizzato da molte soste (e avvii) - presso un oleodotto e uno stabilimento chimico, ed in altri luoghi. Tutte le dinamiche presenti nell'isola si intrecciano in questo modo. La benzina verrà usata dalle automobili, che avrai prodotto, per vendere in tutte le città dell'isola. Le città con un alto numero di automobili, saranno felicissime di ricevere grandi forniture di benzina. Le sostanze plastiche verranno impiegate come materiale di base da molte delle tue industrie. Come per altre attività, anche queste industrie dovranno essere dislocate abbastanza vicine tra di loro, affinché i veicoli da trasporto possano funzionare efficacemente. Presso molti luoghi dove verranno trattati questi tipi di materie prime, alcuni agenti potranno controllare l'acquisto di risorse importate, come per esempio il petrolio.

CENTRALI ELETTRICHE

Avrai la possibilità di costruire (o potrai già incontrarle in alcuni scenari) centrali elettriche azionate con l'impiego di carbone, centrali nucleari o eoliche. Gli impianti che sfruttano l'energia ricavata dal carbone, producono un forte inquinamento. Gli impianti nucleari non inquinano ma possono verificarsi fusioni del reattore. Gli impianti per l'energia eolica non inquinano ma producono una minor quantità di energia e sono piuttosto dispendiosi, in termini di terreno occupato e di manutenzione. Se non fornirai alle città della tua isola un quantitativo sufficiente di energia, ne limiterai la loro crescita. Le centrali elettriche tendono a degradarsi, richiedendo quindi una maggior quantità di carbone per produrre la stessa quantità di elettricità. Con un degrado del 50% esse tendono a saltare in aria, dovrai quindi tenere presente questo rischio. Potrai procedere alla loro demolizione, prima che questo avvenga.

CITTÀ

Le cittadine della tua isola potranno trasformarsi in grandi città, se le gestirai con successo, indirizzandole verso quella direzione. La popolazione dovrà aumentare enormemente (fino a 8000) e questo aumento dovrà essere accompagnato da uno sviluppo commerciale di tutte le strutture, come per esempio: Ospedale, College, ecc. Alcuni degli scenari si presentano sulla mappa già con l'aspetto di una grande città o piccole cittadine. Le città sono la fonte, dalla quale potrai ricavare la manodopera specializzata, che diventerà indispensabile per avanzare all'interno di determinati scenari. La città dovrà essere dotata delle corrette riserve di energia e delle infrastrutture per fare aumentare la popolazione, offrendoti così la possibilità di poter produrre manodopera specializzata. In alcune città, potranno aver luogo incontri per trattative ad alto livello, se disporrai di un agente con le qualità giuste e il desiderio di impegnarsi. (Beh, ciò significa che la materia prima potrai costruirtela).

L'espansione fondamentale della città che sarà possibile (con l'impiego dell'agente esperto in costruzioni) attuare, sarà la costruzione di ospedali, chiese, scuole, e strutture per il tempo libero, eseguibili attraverso i tasti di comandi della finestra "City". Dopo che saranno state scelte le migliori e si sarà provveduto a eseguire i lavori di costruzione, avrai modo di vedere aggiunti gli edifici nel paesaggio della tua città, e nella casella delle informazioni, cambierà la loro classificazione, per esempio, dopo la costruzione di un ospedale, la voce "Health Care" [Strutture Sanitarie] cambierà da "Non-existent a Very Low.

Potrai successivamente cliccare sul relativo edificio, e, se l'idoneo agente sarà stato spostato in quel punto, potrai migliorare il servizio relativo a quella struttura. La scala dei miglioramenti prevede queste classificazioni: Very Low [Molto basso], Poor [Scarso], Below Average [Sotto la Media], Average, [Medio] Above Average [Sopra la Media], Good [Buono], Very Good [Molto Buono], Excellent [Eccellente] e Superb [Superbo]. Dopo l'aggiunta di nuove strutture e il miglioramento di alcuni servizi della città, la popolazione tenderà generalmente ad aumentare, offrendoti la possibilità di promuovere molte attività per la conquista dell'isola.

Il numero crescente di alcuni servizi, potrà essere di aiuto per ridurre l'inquinamento e tutti i progetti destinati all'espansione della città contribuiranno ad aumentare la felicità dei suoi abitanti. Se questi fattori verranno gestiti correttamente, si registrerà un aumento del turismo e degli introiti derivanti dalle esportazioni. Quando la popolazione della città avrà raggiunto un numero sufficientemente alto, potrai disporre del tasto "Skilled" [Esperto], se l'agente idoneo sarà sul posto. Dovrai cliccare su questo tasto, se avrai necessità di altri lavoratori per i progetti di sviluppo dell'isola che richiedono un corpo ed una mente per essere realizzati, e gli abitanti dei villaggi di cui puoi fare uso sono troppo lenti per metterti a disposizione queste forze. (E' piuttosto dispendioso procurarsi manodopera specializzata, in questo modo). Le città acquisteranno dalle tue fabbriche

generi di prima necessità e manufatti. Nella finestra “City” potrai vedere le loro riserve.

Le città devono pur aver inizio da qualche parte. Sulla mappa potrai trovare già raffigurate delle piccole città, che godono delle stesse possibilità di miglioramento, delle città grandi. Se sarai capace di configurare correttamente le infrastrutture e le risorse della tua città e se la popolazione aumenterà, verrai a disporre di una città nel suo pieno sviluppo. (Consiglio: assicurati sempre che qualche villaggio produca continuamente del cibo - la popolazione, non crescerà senza nutrimento).

SCENARI

SimIsle ti offre 24 scenari già pre-impostati, ognuno dei quali presenta un diverso terreno dell'isola, un diverso grado di valorizzazione, un gruppo diverso di agenti ed una iniziale riserva di denaro. Ogni scenario prevede le sue missioni particolari, e le sue “opportunità” o una sfida per realizzare i progetti di sviluppo, cercando di equilibrare la conflittuale richiesta di crescita economica con la conservazione dell'ambiente. Le isole sono inserite in ambientazioni che ti permettono di passare dalla foresta vergine più inesplorata ad aree dove domina un'attività commerciale svolta nel modo più esasperato, attraverso anche molti scenari intermedi.

Dopo che avrai caricato il programma, il gioco si avvierà (dopo che saranno passate le schermate dei titoli) visualizzando la Mappa per la Selezione dello Scenario. La mappa per la selezione dello scenario è costituita da una finestra a tutto schermo che riproduce un arcipelago - un gruppo di isole sparse - che potrai selezionare tutte con l'uso del mouse. Le isole che saranno state selezionate verranno evidenziate con un colore più luminoso, rispetto a quelle non selezionate.

Potrai fare doppio clic direttamente sull'isola selezionata oppure potrai cliccare sul tasto Play, posto in basso, a sinistra dello schermo, ed entrambe le azioni daranno vita all'isola, all'interno della quale tu sarai responsabile della gestione del suo scenario, come descritto nella finestra delle informazioni. Se cliccherai sul tasto Info, dopo che avrai provveduto a selezionare un'isola, esso visualizzerà una veduta ingrandita dell'isola scelta, assieme ad una descrizione delle condizioni presenti in essa e degli obiettivi del tuo scenario. Per ritornare all'isola, potrai cliccare sul tasto Play, presente in quella finestra, oppure sul tasto Cancel, per ritornare alla mappa per la selezione dello scenario.

Cliccando sul tasto Free Form, potrai impiegare le risorse ed affrontare le situazioni di quell'isola, senza dover essere costretto a rispondere alle domande o requisiti imposti dal gioco, per ottenere la “vittoria” su quello scenario.

Se cliccherai sul tasto Load, mentre sarà visualizzata la mappa per la selezione dello scenario, comparirà una casella di dialogo con la lista delle partite salvate durante le tue precedenti peregrinazioni sull'isola, che potrai caricare.

Premendo sul tasto Cancel da qui, verrai riportato alla mappa per la selezione dello scenario. Se cliccherai sul tasto Free Form dopo che sarà stata selezionata un'isola dalla mappa, l'isola apparirà nelle condizioni sopradescritte per il tasto Free Form, della finestra per le informazioni.

L'isola con il punto interrogativo su di essa, è il Random Island Generator [Generatore Causale dell'Isola] o "random map" [mappa casuale]. Questa selezione ti offre la possibilità di generare una mappa dell'isola progettata a caso, con condizioni diverse per quanto riguarda il terrore e i progetti di sviluppo che cambiano. Per produrre la nuova mappa, saranno necessario attendere un po'. Le possibilità sono infinite!

Come teatro per le tue sperimentazioni, potrai usare qualsiasi scenario oppure potrai partire direttamente con la tua missione, cercando di "risolvere" lo scenario. Alcuni scenari richiederanno un certo numero di anni prima di essere completati: questi sono i cicli dei giochi di simulazione. Potrai controllare la data corrente del gioco nella Barra dei Messaggi oppure selezionando "Scenario Recap" dal menù Files/Options.

Potrai salvare tutte le isole sul disco fisso, assegnando loro un nome diverso, se vorrai provare vari metodi con la stessa isola. Se stai già giocando in uno scenario e vuoi passare ad un altro, clicca sul tasto Files/Options e seleziona il tasto Scenario. Si visualizzerà immediatamente la finestra della mappa per la selezione dello scenario e da qui, potrai volare direttamente sulla nuova isola che avrai scelto. Riportiamo qui di seguito l'esempio di una finestra d'informazioni relativa a uno Scenario, assieme alle descrizioni di tutte le isole dello scenario, prelevate dalle relative finestre d'informazione.

SCENARIO 2 - BUY OUT [VENDITA TOTALE]

Un miliardario desidera comprare la tua isola. Dovrai riuscire a guadagnare 60.000 EMU in 8 anni, per parare il colpo.

SCENARIO 3 - BIG IDEAS [IDEE DI GRANDEZZA]

Rendere grande questa isola. Dovrai assegnare un 50% ai progetti di sviluppo, un 20% ai progetti industriali, la tua popolazione dovrà avere un grado di felicità del 75% e dovrai disporre di 500.000 EMU. Avrai 50 anni per realizzare tutto questo.

SCENARIO 4 - MEGATROPOLIS [METROPOLI]

Dovrai costruire una grandissima città, con una popolazione di 40.000 abitanti. Avrai 5 anni per conseguire questo obiettivo.

SCENARIO 5 - MONEY SPINNER [RAGNO CREADENARO]

Ti è stato assegnato il compito di guadagnare 100.000 EMU, mantenendo la felicità della popolazione oltre il 75% e l'opinione del mondo oltre il 60%. Avrai 10 anni per realizzare tutto ciò.

SCENARIO 6 - MOTOR CITY [CITTÀ ALTAMENTE MOTORIZZATA]

E' aumentata la richiesta per le tue nuove automobili. Dovrai costruire 100 automobili di qualità entro 4 anni.

SCENARIO 7 - TOURIST HAVEN [RIFUGIO PER TURISTI]

L'isola ha deciso di dare un maggior impulso all'industria turistica. Toccherà a te assicurare che 5000 turisti visitino la tua isola entro 5 anni.

SCENARIO 8 - INDUSTRIALISATION [INDUSTRIALIZZAZIONE]

Hai appena deciso di rilevare una piccola isola, sottosviluppata. Non volendo inquinare la tua isola, hai deciso di costruire le tue industrie in un'altra. Dovrai aumentare al 10% il punteggio che ti viene assegnato per le industrie, al fine di poterti procurare i prodotti richiesti per la tua isola. Avrai 15 anni di tempo.

SCENARIO 9 - DRUG IT UP [DROGA]

Circolano voci che alcuni villaggi sono sotto l'influenza di un potente barone della droga. Dovrai usare il tuo ingegno per affrontare questa situazione.

SCENARIO 10 - HAPPY TOURISTS, HAPPY LOCALS

[TURISTI FELICI, ABITANTI DELL'ISOLA FELICI]

Hai appena aperto la tua isola vergine ai turisti di tutto il mondo. Essi sono attratti dalla sua natura pulita e incontaminata. Dovrai guadagnare 40.000 EMU, mantenendo basso il livello d'inquinamento, entro 9 anni.

SCENARIO 11 - TOURISM [TURISMO]

Il tuo governo ha deciso di dare un maggiore impulso al turismo. Dovrai costruire almeno 40 alberghi, con una capienza media di 25 stanze e 20 luoghi di attrazione per turisti, raggiungendo un grado medio di entusiasmo pari a 5. Ricorda di tenere sotto controllo il degrado dell'albergo, col passare del tempo. Avrai 8 anni a disposizione.

SCENARIO 12 - THE DEVELOPMENT STATE [VALORIZZAZIONE DELL'ISOLA]

Dovrai incrementare la valorizzazione dell'isola. Entro 20 anni, dovrai avere raggiunto un grado di industrializzazione pari al 15%, uno sviluppo del 30%, e disporre di almeno 3 grandi città e 3 impianti high-tech. Nelle città dovrà essere presente un grado di felicità pari al 70%.

SCENARIO 13 - RIPE FOR TOURISTS [PRONTO PER I TURISTI]

Sarai alla direzione di una grande società. Entro 10 anni dovrai costruire 100 esemplari di ogni tipo di automobile e di generi di prima necessità. Comincerai con una grande somma di denaro e nient'altro.

SCENARIO 14 - DEFORESTATION [DISBOSCAMENTO]

Una grande società internazionale nel settore dei legnami, è interessata alla qualità del tuo legname. Viene richiesta l'esportazione di 10000 tronchi in 3 anni.

SCENARIO 15 - UNDERDEVELOPED VILLAGES [VILLAGGI SOTTOSVILUPPATI]

Ti è stata assegnata la direzione di un'importante missione promossa dall'ONU. La cultura della popolazione indigena è arretrata e sottosviluppata. Il tuo compito sarà quello di riportarli al 20° secolo. Dovrai portare il loro grado medio di efficienza al 70%, assicurandoti che l'opinione mondiale sia almeno del 75%. Avrai 6 anni per realizzare questo incarico.

SCENARIO 16 - MYSTIC LINES [LINEE MISTERIOSE]

Le tue città sono sottosviluppate. Potrebbe presto presentarsi un'opportunità, per guadagnare un grande quantità di denaro. Tra i nativi del luogo, circolano voci di visite degli UFO ogni secolo. Sfruttando questo evento, potresti avere la possibilità di ricostruire le città in decadenza.

SCENARIO 17 - CITY BLUES [TRISTEZZA CITTADINA]

La popolazione delle tue città è profondamente infelice. Presto si terranno le elezioni e tu avrai bisogno di assicurarti che la popolazione condivida le tue idee. Avrai 3 anni per assicurarti che la felicità media delle città salga all'80% e per avere le possibilità di essere rieletto.

SCENARIO 18 - BIGGER AND BRIGHTER [PIÙ GRANDE E LUMINOSO]

Dovrai costruire fino a 5 città, dove la media della felicità dovrà essere pari al 75%. Hai a disposizione 7 anni.

SCENARIO 19 - UP FOR SALE [IN VENDITA]

Dovrai ricavare 100.000 EMU dal turismo, assicurandoti che in 11 anni, 5000 turisti visitino la tua isola. Dovrai anche assicurarti che in nessun'altra parte dell'isola, esistano altre iniziative di industria privata.

SCENARIO 20 - THEM GOOD OL' BOYS [QUEI VECCHI BRAVI RAGAZZI]

Dovrai guadagnare 250.000 EMU in 13 anni. Non dovrai preoccuparti nè dell'opinione mondiale dell'isola, nè della felicità dei locali, nè dell'inquinamento.

SCENARIO 21 - BABY BOOM [BOOM DEMOGRAFICO]

Dovrai fare salire il numero della popolazione totale dell'isola a 150.000 persone ed assicurare una felicità alla popolazione di almeno il 50%, entro 6 anni.

SCENARIO 22 - GOODS A GO-GO [MERCE A GO-GO]

Entro 2 anni, dovrai trasformare 3 piccole città in grandi città.

SCENARIO 23 - LAND ROMP [TRAMBUSTO NEL TERRITORIO]

Dovrai abbattere i due terzi degli alberi della tua isola, per poter realizzare un grande programma di espansione. Avrai 9 anni per eseguirlo.

SCENARIO 24 - POLLUTION CITY [CITTÀ INQUINATA]

L'opinione attuale del mondo sulla tua isola non è molto positiva. Hai 4 anni per garantirti che l'opinione mondiale e la felicità della popolazione raggiungano almeno il 75%.

SCENARIO 25 - FREE FORM [MAPPA LIBERA]

Scegli questa isola per produrre una mappa, a caso. (Con un computer lento, potrebbero essere necessari alcuni minuti).

La maggior parte della distruzione della foresta nel bacino amazzonico, è dovuta al pascolo del bestiame su larga scala e all'opera di speculatori, che bruciano grandi aree di terreno, per seminarvi erba di tipo africano per i pascoli. Un terzo delle foreste pluviali del mondo si trova in Brasile, ma la sua foresta è anche quella dove i distruttori, annualmente, bruciano o abbattano alberi per 2,7 milioni di acri.

EVENTI

A seconda delle scelte che farai nel gioco, potrai dare il via a situazioni o sfide ambientali, specifiche per ogni isola, che dovranno essere risolte, impiegando i tuoi agenti. Queste circostanze faranno ridurre al minimo le tue pause per il caffè: potranno esserci disastri, interessi ambientali, intrighi per l'effetto serra - e tutte queste situazioni metteranno alla prova il tuo impegno.

Messaggi che appariranno a video, ti informeranno sull'evolversi di queste situazioni; gli agenti saranno a tua disposizione. Tra tutti questi eventi per farti sudare, ci saranno anche pestilenze, attacchi di pescecani, disastri aerei e forse un disastro nucleare. Il tuo successo nell'affrontare questi eventi che incontrerai nello svolgimento del gioco, sarà spesso accompagnato da messaggi di congratulazioni, che appariranno a video.

La possibilità di affrontare questi eventi, per cercare di ottenere conoscenze sull'isola e di fare salire i totali del tuo punteggio, pur se riuscirai a gestire con successo queste situazioni, non significherà che sei riuscito a realizzare tutto ciò che dovrà essere fatto sull'isola. Poiché si tratta di un ambiente dinamico, ogni isola si presenta come una vera nazione in fase di sviluppo, che ha sempre bisogno di essere mantenuta sotto osservazione e di essere adattata alle circostanze. Alcuni degli eventi sono descritti nel Notebook, sotto i titoli: Enterprise Zones/Other Locations.

MODELLO AMBIENTALE DI SIMISLE

SimIsle trae il proprio modello dalla foresta pluviale asiatica, l'area ecologica più complessa della terra. La simulazione cerca di visualizzare alcune delle straordinarie diversità di queste aree ed usa alcuni calcoli elementari per rendere gli effetti destinati a modificare le isole. Dal 25 al 40% della foresta pluviale è già andato perso, a causa dello sfruttamento scriteriato perpetrato dall'uomo e si prevede che nei prossimi 25 anni, molte delle foreste tropicali potrebbero andare

perdute o subire profonde alterazioni, causate dalla scarsa lungimiranza.

Nessun programma potrà modellare accuratamente le complesse dinamiche dei biomi della foresta pluviale, senza stravolgere le esigenze richieste dai computer. Le strutture del gioco relative ai mutamenti ambientali, causati dall'inquinamento, dall'essere umano e simili, sono effetti visibili e tangibili all'interno del gioco ma essi non pretendono di esemplificare il vero calcolo scientifico. Il Notebook presente nel gioco contiene molti dettagli geografici e biologici, relativi ai modelli di gioco, nelle sezioni riguardanti Ecologia e Popolazione.

TIPI DI TERRENO

Vengono riportati qui di seguito i tipi di terreno, che si presume siano presenti sulle isole, e le loro altitudini:

- Mare
- Livello del mare
- Coste (<100 m)
- Pianura (100-200 m)
- Terre interne (200-500 m)
- Regioni montagnose dell'interno (500-1000 m)
- Colline basse ai piedi delle montagne (1000-1500 m)
- Colline alte (1500-2000 m)
- Montagne (2000-2500 m)

TIPI DI FORESTE

- Spiaggia/Foresta di mangrovie - Solo a livello del mare e vicino ad esso.
- Foresta acquitrinosa - Solo a livello del mare; acida
- Foresta acquitrinosa di acqua dolce - Solo a livello del mare; in prossimità di zone palustri; alluvionale
- Foresta di erica - A livello del mare o più probabile sulle coste; acida
- Foresta Limestone
- Foresta mista Dipterocarp (con alberi alti) - Presente solo in pianura o nelle terre interne
- Foresta montana - Solo nelle basse o alte colline
- Erba - Fatta crescere dall'uomo, dove non è possibile coltivare altro

TEMPO METERELOGICO

Il tempo in SimIsle è abbastanza facile da comprendere: piove per la maggior parte del tempo.

I megaprogetti promossi dalla World Bank sono i principali distruttori della foresta pluviale. Essi mettono a disposizione fondi per le estrazioni minerarie e progetti idroelettrici, che distruggono le foreste, inondano migliaia di terreni e fanno spostare le popolazioni. Gli ingenti indebitamenti venutisi a creare con questi progetti fanno sì che questi paesi diano il loro consenso per ulteriori progetti di sfruttamento e cicli distruttivi, al loro interno.

SAGGIO

Sono il re lucertola. Sono onnipotente.

- James Douglas Morrison -

LE FORESTE PLUVIALI

Descrizione Dr. Julian Caldecott

Le foreste tropicali nel mondo sono antichi e complessi ecosistemi, brulicanti di differenti forme di vita. Qui, si trovano alberi altissimi, con tronchi spesso rinforzati; alte volte di rami intrecciati e foglie, che proiettano ombre scure più in basso; palme e liane rampicanti; piante che crescono su altre piante; il suolo quasi spoglio, attraversato da radici nodose, contorte, cosparso di foglie cadute, felci sparse e pianticelle. Le farfalle danzano in alto, tra le rare chiazze di sole, gli uccelli emettono strani versi e gli insetti friniscono e producono ticchettii.

Il rumoroso sottofondo è spesso coperto dall'impetuoso scroscio della pioggia che cade sulle foglie più alte e dallo sgocciolio dell'acqua che filtra dalla volta del fogliame. La combinazione di caldo e pioggia rende l'aria della foresta molto umida, spesso satura di vapori acqueei. Nebbie che avvolgono gli alberi salgono verso l'alto, quando il sole succede al temporale, formando pesanti nuvole che, a loro volta, riversano pioggia.

Temperature elevate e scrosci d'acqua, più o meno costanti durante l'anno, creano combinandosi, la calda ed umida atmosfera, tipica di tutte le foreste tropicali del mondo, dal Queensland al bacino amazzonico. In questa condizione, simile a quella di una serra, protetti dal freddo e dall'aridità, piante e animali prosperano in una splendida ed incalcolabile varietà.

Paradossalmente, uno degli elementi dai quali dipende questa vita brulicante, rappresenta anche una delle più grandi minacce naturali: sgocciolando, colando, infiltrandosi in ogni crepa, l'acqua, se lasciata al suo corso abituale, eliminerebbe le scarse e preziose sostanze nutritive. Ogni organismo nella foresta si è adattato a convivere con questa continua battaglia contro l'insidioso potere dell'acqua. Come risultato, è stato stimato che solo l'uno per cento delle sostanze nutritive viene realmente eliminato dalla pioggia.

Nel corso degli anni, si sono verificati altri adattamenti; quanto più a lungo esiste una foresta, tanto più intima diventa la relazione tra le moltitudini di organismi, di cui essa si compone. Col passare del tempo, le specie si adattano l'una all'altra: gli animali alle piante, le piante agli animali, gli animali agli animali e le piante alle piante, ogni stirpe affina la propria "nicchia" ecologica da generazione in generazione. Ciò significa che, le condizioni che una specie deve sopportare per la propria sopravvivenza, ed i modi in cui essa soddisfa queste esigenze, si allontanano nel tempo, sempre più. Gli animali e le piante riescono a sopravvivere, sempre più con successo, grazie alla loro qualità di sfruttatori ancora più

efficienti o esseri che cercano di evitare di essere sfruttati. Lo scenario che si presenta per gli animali, è quello di migliorare la propria condizione, mangiando sempre meno, le piante dovranno abituarsi a crescere in situazioni che saranno sempre più particolari e determinate specie dovranno scendere a compromessi con altre, per il bene comune - per esempio, cibo e riparo scambiati per ottenere aiuto e protezione.

Non appena le specie diventano più esperte, lasciano spazio alle altre, dando vita a nuove specie, con nicchie ecologiche sempre più ridotte. Mentre questo fenomeno si verifica, la moltitudine collettiva di specie presenti nell'ambiente, diventa sempre più efficiente nella raccolta, uso e riutilizzo delle sostanze nutritive essenziali. I membri appartenenti a specie, con requisiti ecologici molto limitati, tendono tuttavia ad essere scarsi. La ragione di ciò è che possono fare uso solo di risorse (come per esempio le sostanze nutritive), che si trovano in quella forma particolare, che essi sono in grado di sfruttare e nessuna forma specifica potrà essere comune; inoltre, nella foresta sarà disponibile solo una quantità limitata di risorse che si presenterà sotto qualsiasi forma. Il risultato di tutto ciò è costituito dal fatto che, nelle foreste pluviali esistono moltissime specie (la maggior parte rare), che vivono in molti modi curiosi e interdipendenti.

Nessun altro habitat sulla terra, racchiude una tale profusione di vita vegetale, per singolo ettaro. Inoltre, sotto il sole tropicale, tutto cresce con una velocità sbalorditiva. La foresta pluviale produce nuovi tessuti vegetali, più velocemente di qualsiasi altra comunità sulla terra. Ma anche la morte, è sempre presente. Un odore di putrefazione aleggia nell'aria e sotto i piedi giace un sottile strato di resti. Le forze dinamiche della foresta sono alimentate dalla velocità di questa putrefazione, nell'atmosfera calda e umida, che agisce da incubatrice per gli organismi che se ne cibano e dal potente flusso dell'acqua che trasporta sostanze nutritive, dal terreno al fogliame, ricavata dall'evaporazione, che avviene su miriadi di foglie. La foresta presenta quindi un equilibrio dinamico, malgrado i mutamenti avvengano con rapidità.

La foresta riceve la propria potenza dalla vivida luce del sole tropicale. Grazie all'energia solare, le piante fabbricano zuccheri elementari, ricavandoli dall'anidride carbonica presente nell'atmosfera e dall'acqua, mediante il processo chimico della fotosintesi. Questi zuccheri costituiscono gli elementi costruttivi delle molecole che formano le pareti delle cellule delle piante e la sostanza legnosa. Inoltre, essi possono essere decomposti come richiesto, per fornire energia ed atomi da usare nel complesso biochimico della vita. Essi vengono utilizzati per la prima volta dalla pianta che li ha prodotti e successivamente, in una forma o nell'altra, dagli organismi in grado di prelevarli dalla pianta o recuperandoli dai resti della pianta stessa.

La struttura della foresta pluviale è imposta da un fattore dominante: quasi tutta la luce viene catturata dalla volta della foresta, lasciando l'interno nell'ombra più profonda. Se una pianta deve vivere grazie alla fotosintesi, essa dovrà essere, o in grado di vivere nella semi-oscurità oppure dovrà, in qualche modo, fare giun-

gere le proprie foglie fino all'altezza della volta. Alcune piante riescono a vivere nell'ombra del suolo della foresta, ma esse rappresentano solo una piccolissima parte di tutta la flora della foresta. Esse comprendono molte specie di felce, begonie, graminacee a foglia larga, carici e radici di zenzero. In questa zona di luce scarsa, si vedono più spesso, piccole palme, cespugli, arbusti e alberelli, la cui maggior parte, è destinata, con fortuna, a raggiungere la volta in un giorno, come per esempio, felci arboree o liane.

La foresta pluviale è essenzialmente una galleria, la cui struttura monumentale è costituita da alberi: i tronchi formano i livelli più bassi con una struttura verticale, mentre i rami più alti formano un tetto di lattice. Gli alberi più alti possono raggiungere i 60 metri di altezza, i tronchi, a livello del terreno, raggiungono il diametro di cinque metri e spesso sono rinforzati. Alberi di queste dimensioni, noti come emergenti, sono però una minoranza e le loro punte oltrepassano generalmente quelle degli alberi vicini. Al di sotto di questi alberi, la volta della foresta diventa più uniforme, le punte della maggior parte di alberi adulti, vengono a trovarsi l'una accanto all'altra, formando un fitto strato alto da quindici a quaranta metri, al di sopra del suolo della foresta.

Questo livello principale della volta, appare come trasparente, con la luce che diminuisce continuamente in intensità, mentre filtra attraverso le foglie. Questa massa di vegetazione offre opportunità di vita alle piante, che si sono adattate a differenti e specifici livelli di luce e, poichè l'aria all'interno della foresta è più umida che all'esterno, esse riescono a vivere anche in condizioni di umidità. Specie diverse di alberi fanno penetrare le loro punte nella volta, a diverse altezze, a seconda delle loro esigenze fisiologiche. In numero minore sono le piante, che aderiscono ai rami e alle foglie, o a entrambi, condividendo le loro preferenze, licheni e muschi, felci e orchidee, in grande e variata profusione. I tronchi e il fogliame delle piante rampicanti, intrecciati nella volta, costituiscono una struttura continua della foresta, che spesso forma una gran parte della volta stessa.

In questo ambiente diverso e dinamico, che incute paura, la maggior parte delle azioni che vi si svolgono è nascosta alla vista. La documentazione scientifica delle relazioni evolutive tra milioni di specie della foresta pluviale, è appena cominciata e soltanto ora si è iniziato ad esplorare molti dei sottili legami. Questi includono, per esempio, anche la relazione esistente tra predatori e preda, tra erbivori e piante di cui essi si nutrono, legame, questo, che può portare a difese chimiche e comportamentali di straordinaria potenza e complessità. Essi comprendono anche i modi, in cui le specie si manipolano tra di loro, per raggiungere i loro fini riproduttivi, attraverso l'impollinazione o la dispersione delle sementi.

Ma ora stiamo rapidamente perdendo le occasioni di promuovere questa conoscenza e la saggezza che se ne potrebbe ricavare, poichè noi umani, stiamo condannando tutti i giorni all'estinzione, un centinaio o più di specie, che vivono nella foresta pluviale.

Copyright 1991, Living Earth Foundation. Tutti i diritti riservati.

RICONOSCIMENTI

THE INTELLIGENT GAMES TEAM

Idea Originale: Intelligent Games

Progetto Originale: Matthew Stibbe

Progettazione Gioco: Simon Parkinson

Progetto Aggiuntivo: Richard Groves, Dee Jarvis

Programmazione: Simon Parkinson, Richard Groves

Programmazione Aggiuntiva: John Merrels

Grafica: Dee Jarvis

Grafica Aggiuntiva: Richard Guy, Richard Evans, Doug Telford, Andy Knott

Musica e Sonoro: Harry Holmwood

Programmazione Strumenti: John Barker, Harry Holmwood, Martin Fermor, Philip Veale, Allan Murphy

Ricerca: Jason Gathorne-Hardy

Testo: Mark Giles, Lawrence Miles

Produttore: Kevin Shrapnell

Installatore Software: Instalit, Helpful Programs Inc.

Driver per Sonoro, in ambiente DOS: Soundstream (TM) Audio System di Miles Design

Testaggio: Iain Mc.Neil

THE MAXIS TEAM

Produttore: Jim Siefert

Responsabile Prodotto: Julia Hing

Documentazione: Tom Bentley

Copyediting: Michael Bremer, Debra Larson

Progettazione Documentazione e Impaginazione: David Caggiano

Assistenza Tecnica: Brian Conrad

Responsabile CQ: Alan Barton

Responsabile Tester: Michael Gilmartin

Testaggio Aggiuntivo: Cathy Castro, Will Ho, John Landes, Keith Meyer, Scott Shicoff, Joe Longworth, Marc Meyer, Jussi Ylinen, Andy Derber, Tom Porcella

Grafica Aggiuntiva: Kok Wee Lim, Sharon Perry, Bonnie Boruki, Shannon Galvin, Charlie Aquilina

Responsabile Supporto Tecnico: Rick Acquistapace

Supporto Tecnico: Brian Smith, Chris Charman, Jeff Feil, Owen Nelson, Tracy Leighton, Darren Lenard, Daniel Burrel

Responsabile Servizio Clienti: Roger Johnsen

Public Relations: Lois Tilles

Manufacturing: Kim Vincent, Martin Chan, Val Garcia, Philip Webb

Progettazione Scatola: Jamie Davidson Design, Inc.

Illustrazione Scatola: John Maggard

Ringraziamenti a: Rainforest Action Network (RAN) per i “factoids” relativi alle foreste pluviali del mondo intero, inseriti all’interno di tutto il manuale. E’ possibile contattare telefonicamente la RAN al numero (415) 398-4404.

Ringraziamenti Speciali a entrambi i team, composti da: Joe Scirica, Will Wright, Morven Sloan, Katherine Edge, John Miles (per l’eccellente supporto tecnico), Liz Dawes, Chris Knight, Jo Cooke, Silvana Luciano, Emma Herbert, Dennis Rimmington, Pat Groves, Clive Groves, Cynthia Herbert, Tom Forge, Michael Perry, John Werner e Don King, parrucchiere.

In memoria di Rose Connors.

FILMATI E PRODUZIONE

Produttore Video: Michael Wanger

Unità ambientale CNN: Brian Kraby, Chet Burgess

Turner Multimedia: Bonnie Lewis

Archivi BBC Film: Michael Gidell

Ricerca e acquisizione foto: Nicole O’Hay, Chris Trottier

Filmati forniti da Network Earth™, vincitore del premio per le serie sull’ambiente prodotti da Turner Original Productions, Inc

©1994 Turner Original Productions, Inc. tutti i diritti riservati.

“Network Earth” e il logo Network Erath sono marchi depositati della Turner Original Productions, Inc. su licenza Turner Interactive

COLLEZIONI SPECIALI, CALIFORNIA ACADEMY OF ARTS AND SCIENCES

Lloyd G.Ingles - Barbet, Yellow and Red Barbet, Sleeping Frogmouth, Frightened Frogmouth, Cockroach Panama, Squirrel Gilder, Crested Rat Carrying Young, Red-billed Hornbill, River Otter, Sea Otter, Pit Viper, Porcupine

Gander - Yellow Rumpel, Audubon’s Warbler John H. Tashjian- Cobra, Ball Python, Sea Eagle, Delfino Bianco, Orangutan

J.Emmrich - Coccodrillo

Cecil Tose - Dugongo

James T.Johnson - Millepiedi

M.Gregory - Grande Airone Blu

Enid Leff - Fruit Pigeon
Robert T.Orr - Uccello Canterino
Frances Hanan - Pipistrello dalla lingua lunga
Oorsi Coll - Monitor Lizard
G.W. Robinson - Api selvatiche
W.H.Fritz - Begonie
McClelann - Bladderwort
Johnson - Western Box Turtle

PHOTOVAULT

Box Turtle, Millipede, Catfish, Leopard Cat, Crocodile, Porpoise, Asian Elephants, Sweat Bee, Frog on a Leaf, Frog Terracing, Rivers

ANIMALS ANIMALS

M.Birkhead/OSF - Muntjac Deer
Nigel Smith - Bearded Pig
Roger Minkoff - Brown Tortoise
Mickey Gibson - Cave Centipede, Pig-tailed Macaque, Swiftlet-Nest, Bornean Gibbon
OSF - Cave Spider, Mole Cricket
Michael Dick - Banded Palm Civet, Great Argus Pheasant, Green Broadbill Heron, Green Magpie, Proboscis Monkey
Zig Leszczynski - Elephant Trunk Snake, Gliding Lizard, Mudskipper, Sun bear
P.Ward/OSF - Flying Lemur
K.Atkinson/OSF - Freshwater Shrimp
K.Preston-Mafham - Stag Beetle
E.R.Degginger - Land Crabs, Sumatran Rhino
Partridge - Long-tongued Fruit Bat
W.Cheng/OSF - Parasitic Earwigs
Holt Studios - Parasitic Nematode Worm
Charles Palek - Parrot Finch
Carl Roessler - Yellow Sea Snake
Wells/OSF - Slow Loris
Doug Wechsler - Western Tarsier, Fiddler Crab, Firefly
Klaus Uhlenhut - Brown Tree Snake, Green Tree Ants, Whip Scorpion, Giant Centipede

*Tutte le foto sopraindicate sono state fornite da Animals Animals
©1995 dei rispettivi fotografi.*

SCENE DI TERRA

R.F.Head - Birds's Nest Fern, Fish-Tail Palm

Nigel Smith - Casuarina Tree

Patty Murray - Crinum Lily Bat, Pollinated Flowers, Cycad Palm, Liana, Rattan
Ant Palm, Strangler, Fig

Maresa Pryor - Giant Green Bamboo

E.R.Degginger - Parasol Mushroom

Adrienne Gibson - Rafflesia

H. & J. Beste - Rambutan

C.Prescott Allen - Rattan

Richard Shiell - Sago Palm

Doug Wechsler - Tree Fern

Tutte le foto sopraindicate sono state fornite da Earth Scenes

© dei rispettivi fotografi.

ALISON WRIGHT PHOTOGRAPHY

Darts & Blowpipe, Buddhist Temple, Longhouse

Foto Aggiuntive da: Rainforest Action Network