

EMPEZAR A JUGAR

1. Al iniciar SimSafari, una breve introducción te hará alucinar con el increíble mundo de la sabana africana. Haz clic para pasarlo rápido.
2. Activa o desactiva el tutorial haciendo clic en el farol del tutorial. Es recomendable utilizar el tutorial las primeras veces que juegues a SimSafari, pero no te preocupes: podrás desactivarlo a mitad de una partida si lo deseas.
3. Elige uno de los juegos: *Start a new park* (Parque nuevo), *Play a saved park* (Jugar en parque guardado), o bien *Play a mission* (Jugar misión). Las misiones serán retos consistentes en revivir especies en peligro o recuperar un campamento de safari quemado. Si escoges *Play a saved park* (Jugar parque guardado) o *Play a mission* (Jugar misión), pasa a *A Quick Look Around* (Vistazo alrededor).
4. Si decides comenzar un parque nuevo, deberás escoger un mapa para el parque. Haz clic en *Display a new map* (Mostrar mapa nuevo) y verás mapas con diferentes cantidades de agua. Durante la partida, podrás añadir o quitar agua... a cierto precio. Cuando aparezca un mapa que te guste, haz clic para comenzar a jugar.
5. Escoge un nivel de dificultad: *Easy* (Fácil) o *Hard* (Difícil). En el nivel fácil empezarás con más dinero, por lo que tendrás más margen para cometer errores. Dirigir un safari no es tan fácil, así que es bastante sensato elegir este nivel, sobre todo cuando aún seas un principiante.
6. Decide si deseas que tu parque tenga o no plantas y animales al principio. Los parques con plantas y animales son un poco más realistas y te darán ventaja al principio. Si empiezas sin ellos tendrás más trabajo, pero tendrás el control sobre cada una de las plantas y animales del parque. Sin embargo, nunca tendrás todo el control, ya que ciertas plantas y animales atraerán a otras especies a tu parque. Cuando hagas clic en tu selección comenzará la partida.

A QUICK LOOK AROUND (UN VISTAZO ALREDEDOR)

Como el Guarda del Safari, construirás, mantendrás y tendrás el control de un parque de vida salvaje, un campamento turístico y una aldea africana. Los tres se encuentran en lugares diferentes, así que tendrás que pulsar el botón del lugar que desees visitar.

El parque. Dirige las especies animales y vegetales. Descubre qué comen los animales y quién se los come.

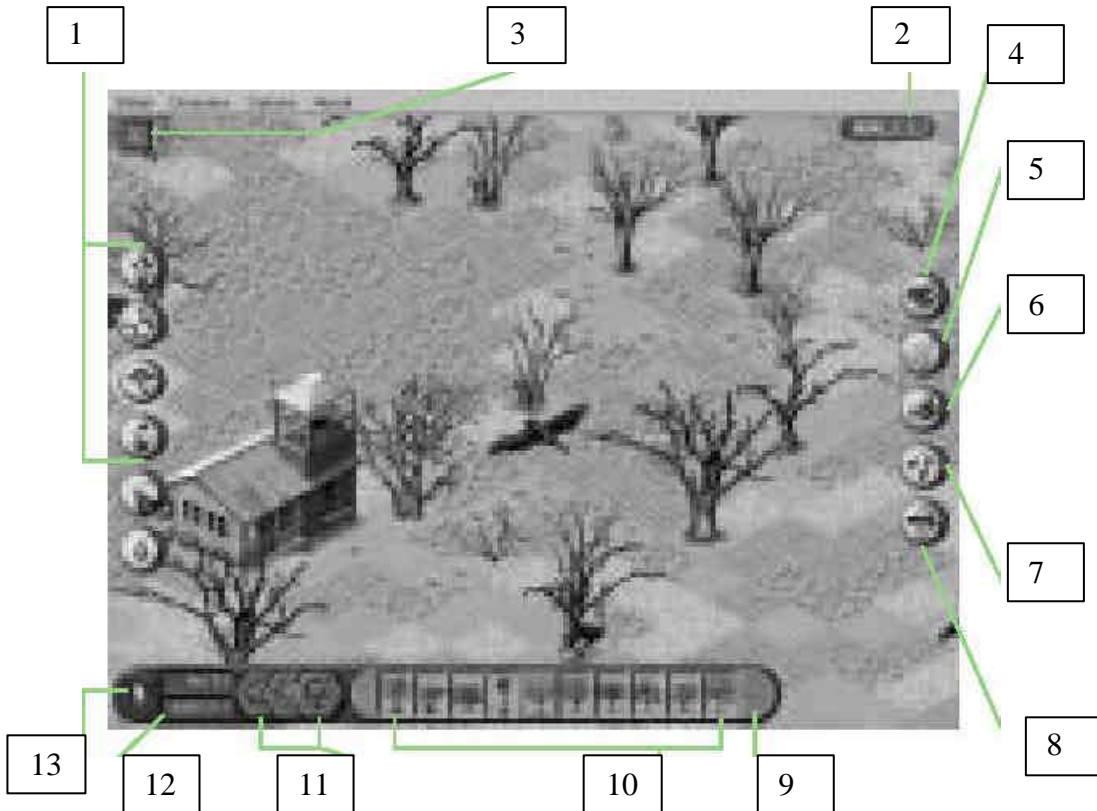
El campamento. Crea alojamiento para turistas de vacaciones en un safari. Si diriges bien el campamento, ganarás dinero con el que comprar más plantas y animales para el parque.

La aldea. No la controlarás igual que el campamento y el parque, pero verás cómo tus esfuerzos afectan a la población local y podrás contratar personal para tu campamento.

Pantalla principal

Pasarás la mayor parte del tiempo en las pantallas principales del parque, campamento y aldea. Los controles son similares, por lo que una vez conozcas la pantalla del parque, te resultará muy fácil manejarte en el campamento y la aldea.

Das Hauptfenster



1. Haz clic en uno de estos iconos de la vista del parque o del campamento y aparecerá una fila de “tarjetas” en la parte inferior de la pantalla. Para ocultarlas, haz clic en la fila de tarjetas.

2. El indicador de estrellas puntúa tu actuación como Guarda del Safari.

3. Oculta / muestra la barra de menú.

4. Haz clic para ver una imagen detallada y tener más información sobre una planta o animal.

5. Haz clic en la red y a continuación en cualquier especie animal que quieras eliminar.

6. Deshazte de los molestos edificios quemados y otros elementos indeseados con el bulldózer. Sólo tienes que hacer clic en él y, a continuación, en lo que desees eliminar. Hay algunos elementos que no se pueden eliminar.

7. Salta de aquí a allá utilizando el mapa.

8. Haz clic para consultar al consejero.
9. Haz clic para ver más opciones.
10. Haz clic en la tarjeta que muestre aquello que desees colocar. Haz clic en el parque para colocar el objeto.
11. Ve a la aldea, al parque o al campamento.
12. Te indica cuánto dinero tienes.
13. Te indica si estás en una estación seca o húmeda.

CÓMO MOVERSE

Desplazamiento

Al mover el cursor hacia cualquiera de los bordes de la pantalla, éste se convertirá en una flecha de cebra. Haz clic para desplazarte en esa dirección, o bien haz clic y mantén pulsado para seguir desplazándote. Podrás moverte hacia arriba, abajo, hacia los lados y en diagonal.

Cómo utilizar el mapa

Si deseas llegar a un punto concreto (o si quieres comprobar dónde están toda tu gente o animales), haz clic en el icono del mapa. Te proporcionará una vista panorámica de toda la zona.

Utiliza la leyenda del mapa para ver qué representan los puntos. Haz clic en cualquier lugar para centrar el rectángulo en el punto al que desearías ir.

Prismáticos

Incluso en un safari de verdad, es una buena idea mantenerse a cierta distancia de los animales. Prueba con un acercamiento seguro y discreto: haz clic en los prismáticos y a continuación haz clic en la especie que quieras ver de cerca.

ACTIVAR Y UTILIZAR EL MENÚ

Para activar el menú, haz clic en la flecha del ángulo superior izquierdo de la pantalla. Haz clic de nuevo para ocultarlo.

Safari

- ❖ **Minimize (Minimizar)**: selecciónalo para minimizar el juego en Windows 95.
- ❖ **New (Nuevo)**: comienza una nueva partida.
- ❖ **Open (Abrir)**: abre una partida existente.
- ❖ Selecciona **Save (Guardar)** para dar nombre a tu archivo de SimSafari y guardarlo donde desees.
- ❖ Selecciona **Page Setup (Configurar página)** para seleccionar una impresora y ajustar los parámetros.
- ❖ Selecciona **Print (Imprimir)** para abrir el cuadro de diálogo de impresión. Te permitirá imprimir parte o todo tu parque, aldea o campamento.
- ❖ Selecciona **Exit (Salir)** para abandonar SimSafari.

Disasters (Desastres)

- ❖ En SimSafari los desastres ocurren cuando menos los esperas. Si quieres que ocurra un desastre en un momento preciso, podrás provocar el desastre escogido seleccionándolo.
- ❖ Si no quieres que sucedan desastres no deseados, selecciona No Disasters (Sin desastres).

Options (Opciones)

- ❖ Selecciona Pause Simulation (Detener simulación) para detener la simulación. Podrás construir pero el parque no crecerá ni ganarás dinero.
- ❖ Selecciona Sound Off (Desactivar sonido) si prefieres construir el parque sin sonidos de animales y gente.
- ❖ Selecciona Background Sounds Off (Desactivar sonidos ambiente) para apagar sonidos como la música.
- ❖ Selecciona Hide Interface (Ocultar interfaz) si quieres romper con todo y contemplar el mundo sin botones que te tapen la vista.
- ❖ Si hay una señal junto a Tutorial Off (Desactivar Tutorial), significa que está desactivado. Si deseas activarlo, selecciónalo para eliminar la marca.

LOS CONSEJEROS

En cada una de las tres zonas hay un consejero: en el parque, un ecologista, en el campamento, una empresaria y un sabio en la aldea.

El ecologista

Consulta al ecologista haciendo clic en el botón de consejero de la vista del parque.

Field Guide (Cuaderno de campo)

Dirígete al cuaderno de campo para aprender más sobre tus plantas y animales favoritos. Descubre de dónde proceden sus nombres y escucha los sonidos de los animales.

Park Census (Censo del parque)

Visita el censo del parque para ver cuántos ejemplares de cada especie hay en el parque. Selecciona una especie y haz clic en el botón de red de alimento para ver qué especies come y cuáles se la comen.

Food Web (Red de alimento)

Muestra qué animales se comen a una especie determinada y el número de cada uno de ellos que se encuentran en el parque.

Population Graph (Gráfica de población)

Las gráficas pueden resultar muy útiles para comprobar las relaciones entre las diferentes especies. Selecciona una especie para hacer un gráfico junto con sus recursos alimenticios y predadores para ver cómo interactúan. O, si crees que dos especies están compitiendo por el alimento, compáralos en una gráfica para confirmar tus sospechas.

Safari Smarts (Los listos del safari)

¿Necesitas hacer algo mientras esperas a que tu campamento produzca dinero? Este es un buen lugar para pasar el rato mientras pones a prueba tus conocimientos de especies africanas.

La empresaria

Encontrarás a la empresaria haciendo clic en el botón de consejero de la visión de campo.

La consejera te dará los consejos que considere más necesarios, pero si quieres saber algo concreto, haz clic en el botón Detailed Business Advice (Asesoramiento detallado empresarial).

El sabio

Para hacer tus consultas al sabio, haz clic en el botón de consejero de la vista de la aldea.