

SIM Farm™







EL PROGRAMA

Concepto, Diseño y Programación: Eric Albers

Producción y Diseño Adicional: Michael Perry

Director Arte Informático: Jenny Martin

Arte Informático: Suzie Greene, Bonnie Borucki, Sharon Stambaugh,

Donna Buttlare, Sharon Perry, Mary Schewe, Maureen Gilhooly

Sonido: Eric Albers, Michael Perry

Programación de Sonido: John Miles, Brian Conrad

Música: Sue Kasper

Director Técnico: Brian Conrad

Programación del Instalador: Andrei Snegov

Investigación de Datos: Kathleen Robinson

Algo en algún lugar en algún momento: Mitzi McGilvray

EL MANUAL

Escrito por: Tom Bentley

Edición: Michael Bremer, Debra Larson

Diseño y Maquetación: Vera Jaye, Kristine Brogno, O. Villefort

Contribuciones a la Documentación: Michael Perry, Kathleen Robinson

EL PAQUETE

Diseño del Paquete: Jamie Davison Design, Inc.

Ilustración del Paquete: Laura Smith

EQUIPO DE SOPORTE MAXIS

Director de Pruebas: Don-Jah Horat

QA: Alan Barton, Manny Granillo, Chris Weiss, Roger Johnsen

SopORTE Técnico: Carter Lipscomb, Kevin O'Hare, Peter Alau, Chris Blackwell

Director de Producción: Larry Lee

Relaciones Públicas: Sally Vandershaf

Fabricación: Val Garcia, Kim Vincent

AGRADECIMIENTOS A:

Jeff Braun, Joe Scirica, Don Walters, Jim Siefert, Brian Conrad,

Andrei Snegov, Bob Derber, Mr. Green Jeans, and Maxine

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A:

Carla DeSantis, David DeSantis, The Old Farmers Almanac, the University of California at Davis, the U.S. Department of Agriculture, Warren Micke, Dr. Lee Jackson, Tom Kerby, Dr. Craig Kvien, Bill Dowdy, Richard Evans, Stephen Ropel, Dr. Kenneth Bootyk, Stacey R. Roberts, Kirk Larson, Tom Kearney, Tim Hartz, Louise Ferguson, Stephen Ronan, the International Alliance for Sustainable Agriculture, and Steve Koffa.

Marginalia reprinted with permission from the Old Farmers Almanac® © 1992,

Yankee Publishing, Inc., Dublin, NH

Instrument sounds for Yamaha Gold Sound Standard (GSS) compatible cards are based on tone libraries produced by The Fat Man and developed by Kevin Phelan and

George Allstair Sanger. Copyright 1993, The Fat Man

CREDITOS

INDICE

Introducción	2
Tutorial	4
Referencia	32
Lo Básico	32
Menús	40
Menú de Archivo	40
Menu de Opciones	41
Menu de Velocidad	43
Menú de Ventanas	44
Menú de Desastres	45
Ventanas	47
Barra de Control	47
Ventana de Editar	48
Ventana del Mapa	55
Ventana de Compra	58
Ventana de Venta	59
Ventana de Evaluación	60
Ventana del Climatología	61
Balance de Situación	62
Ventana del Banco	63
Ventana del Valor del Mercado	64
Ventana de la Oficina de los Granjeros	64
Ventana de Planificación	65
Ventana de Selección de una Región	69
Ventana de Diseño de tu Terreno	71
Ventana de Carga de Cultivo	72
Equipamiento y Suministros	73
Maquinaria	73
Estructuras	76
Cultivos	79
Ganado	85
Los Mercados Futuros	86
Estrategias	88
General	88
Campos y Plantaciones	89
Maquinaria	90
Ganado	92

SIM Farm

INTRODUCCION

**Quando el cultivo empieza,
otras artes le siguen. Los
granjeros son por lo tanto
los fundadores de la
civilización humana.**

**— Daniel Webster,
January 13, 1840**

INTRODUCCION

BIENVENIDO

Bienvenido a SimFarm, donde se te premia por la fertilidad de tu imaginación y de tus campos. SimFarm es una simulación de cultivo en granja con la que puedes experimentar el desarrollo de una granja en todos los niveles. Cada cultivo tiene sus necesidades de plantación, crecimiento y cosecha, y responde a la calidad de tus campos, tus capacidades de cultivo y los cambios de estación. Se incluye una multitud de escenarios creados previamente para ofrecer distintos niveles de desafío.

Ya que SimFarm, como todas las simulaciones de Maxis, no te obliga a seguir un camino lineal y predeterminado, la mejor forma de tener éxito es experimentar. Intenta cualquier cosa y observa lo que pasa. Si tus cultivos no crecen en un campo, planta otro cultivo o siembra otro campo. Si el cielo no está lo suficientemente nublado, asegúrate vendiendo en los mercados futuros. Si tus cultivos y maquinaria no pueden hacer frente al tiempo, puedes pedir un préstamo al banco. (Pero no hay nada gratis en SimFarm. Los prestamistas vendrán a buscarte).

Cuando sea un experto en tu campo, puedes dirigir tu granja de muchas formas. Puedes concentrarte en la producción de un cultivo, en la cría de animales, en los climas favorables o en acumular riqueza; pero recuerda: recoges lo que cosechas. Por supuesto, puede que todos tus conocimientos de agricultura no valgan mucho si ocurre un desastre.

MANUAL Y APENDICE

Este manual contiene toda la información que necesitas para jugar a SimFarm en cualquier ordenador. El Apéndice es específico para cada tipo de ordenador y te proporciona todos los detalles para instalar y jugar a SimFarm en tu ordenador.

IR HACIA DELANTE

Por ahora, sumérgete en el Tutorial, respira hondo el aire rural y desmenuza algo de tierra entre tus dedos; el sol está saliendo y hay mucho trabajo por hacer.

SIM Farm

TUTORIAL

**Como obra de arte, conozco
pocas cosas más agradables a la
vista, o más capaces de
proporcionar alcance y
gratificación al gusto por lo bello,
que una granja bien cultivada.**

**- Edward Everett,
con dirección en Buffalo, New York,
9 de octubre de 1857**

TUTORIAL

CALENTAR LA GRANJA

Muy bien granjeros, aquí tenéis la oportunidad de ensuciaros las uñas y mojaros los pies. Daremos una vuelta por vuestra propiedad, araremos y sembraremos, y llevaremos a la mesa vuestra primera cosecha. Este tutorial te proporciona todo lo básico de SimFarm y te introduce a una serie de características avanzadas del juego. Cuando estés preparado para ver los detalles de los comandos, ventanas y elementos de menús, estarán esperándote en la sección Referencia.

Si todavía no has instalado SimFarm en tu disco duro, deberías hacerlo ahora. Lee el Apéndice específico para cada ordenador, para las instrucciones completas sobre la instalación y cómo empezar el juego.

Empieza SimFarm.

Dedica un momento y maravíllate con Maxine, la estrella de la película de la pantalla del título.

Pulsa el ratón donde quieras.



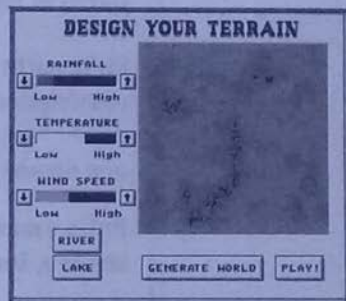
Aparecerá la ventana Elige una Región, que mostrará un bonito mapa de un intrépido país, Estados Unidos. Las zonas del mapa corresponden aproximadamente a las regiones climáticas de los Estados Unidos. Si pulsas el ratón sobre un área del mapa aparecerá las precipitaciones, la temperatura y la velocidad del viento medias de la región que hayas elegido. Dichas medias se miden de Baja a Alta en los indicadores a la izquierda del mapa. Las ocho zonas resaltadas son escenarios establecidos previamente, con granjas en distintos niveles y condiciones. No vamos a ocuparnos de ellas por ahora.



Los cuatro botones de la ventana proporcionan un montón de posibilidades: Puedes elegir **USARESTA REGIÓN** después de hacer la selección del mapa, poniendo tus pies (ratón) en la tierra. Con **DISEÑAR UNA PROPIA** podrás construir el paisaje de tu granja. Con **CARGAR UNA PARTIDA** podrás cargar juegos de SimFarm previamente guardados. Pulsar el ratón sobre **SALIR** no tendría mucho sentido, ya que nuestra floreciente relación se acabaría.

Pulsa DISEÑA TU PROPIO TERRENO.

Se abrirá la ventana Diseño de tu Terreno con una visualización aérea del terreno de juego propuesto, y una serie de funciones para alterar ese terreno. El terreno es diferente cada vez que se genera, por lo tanto tu terreno no será exactamente igual al de aquí; pero el resto de las características de la ventana serán las mismas. Observa la "C" y la "H" que se encuentran en algún lado del terreno. Muestran donde están el pueblo y tu casa. Los tres indicadores de barras a la izquierda del terreno controlan las Precipitaciones, la Temperatura y la Velocidad del Viento. Pulsa las flechas hacia arriba y hacia abajo para cambiar las configuraciones.

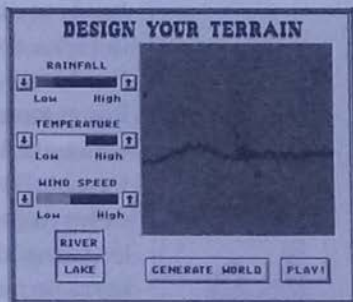


Ahora juega durante un rato con los indicadores. Para cuando te apetezca..

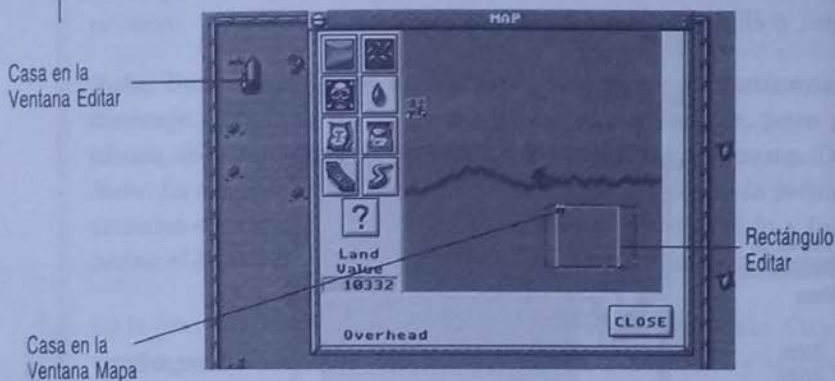
Debajo de los indicadores del tiempo hay dos botones, **RÍO** y **LAGO**. Pulsa **RÍO** si quieres que haya un río cerca de tu granja, y **LAGO** si quieres un lago.

Pulsa ambos botones.

Ahora pulsa **GENERAR EL MUNDO**. Tu ordenador creará una región. Observa la capa de terreno un segundo o dos, hasta que estés preparado para empezar tu nueva granja. Si las cosas no están saliendo como querías, puedes volver a pulsar **GENERAR EL MUNDO** una y otra vez hasta que estés contento. **¡Pulsa JUGAR!**



Pulsa el ratón sobre tu HOGAR en el mapa para que el rectángulo y la ventana Editar vuelvan a tu granja.



CUADRO DE BOTONES



Hay una fila de botones en el lado izquierdo de la ventana del Mapa. Cada uno de estos botones te proporciona un despliegue diferente del mapa con informaciones distintas sobre la granja. Si pulsas y mantienes apretado el botón Ayuda, que tiene un signo de interrogación, aparecerá en pantalla lo que hace cada botón. El nombre del mapa activo se muestra en la parte inferior de la ventana. La mayoría de los mapas también tienen una tecla de color asociada (una tecla de diseño para las pantallas en blanco y negro) para ayudarte a interpretarlos.

Pulsa y mantén apretado el botón de Ayuda durante unos segundos. Ahora pulsa el botón de Propiedad (el que tiene la imagen del paisaje).



Aparecerá una cuadrícula en el mapa, que divide la totalidad del terreno en lotes. Un lote es la parcela más pequeña de terreno que puedes comprar o vender de una vez. En las pantallas en color, los lotes verdes son tu casa y el cuadrado azul el pueblo. En las pantallas en blanco y negro, los zonas no serán verdes ni azules pero estarán marcadas.



El mapa de Propiedad también tiene un botón de COMPRAR/VENDER. Se cambiará de uno a otro dependiendo de si el terreno seleccionado es tuyo o no. Con este botón puedes comprar o vender terreno, aunque no puedes vender tu casa original. (¡Piensa en los niños!) El precio de un lote individual aparece en el cuadro de Valor del Terreno una vez que hayas pulsado el ratón sobre ellos. Por el momento, deja el estado de tus tierras como está.

Pulsa de nuevo el botón de Propiedad para volver a la visualización del Mapa General. Pulsa el botón con la simpática calavera (Tommy el Tóxico).

Aparece el mapa de la Toxicidad de la Tierra, que muestra el nivel general de los productos químicos dañinos del suelo. Utiliza la leyenda en la parte inferior de la ventana para interpretar los colores o diseños. Debajo de la calavera hay un botón con lo que parece un vestido para Maggy Thatcher (con perdón). Abre el mapa de los Nutrientes de la Tierra, y muestra la cantidad de nutrientes buenos del suelo. Debajo está el botón Enfermedades de los Cultivos (una deteriorada mazorca de maíz). Puedes adivinar lo que muestra este botón.

El botón superior de la siguiente columna muestra el mapa de las Malas Hierbas; el botón de la gota de agua abre el mapa de Aguas Subterráneas, y el botón del "billete en la ranura de un cajero automático" muestra el mapa Rentabilidad de los Campos. (Por ahora, este mapa no te dirá mucho). Y el último en orden y esperemos que en importancia, el botón del ciempiés que muestra el mapa de las plagas.

Pulsa el botón de CERRAR en la ventana del Mapa.

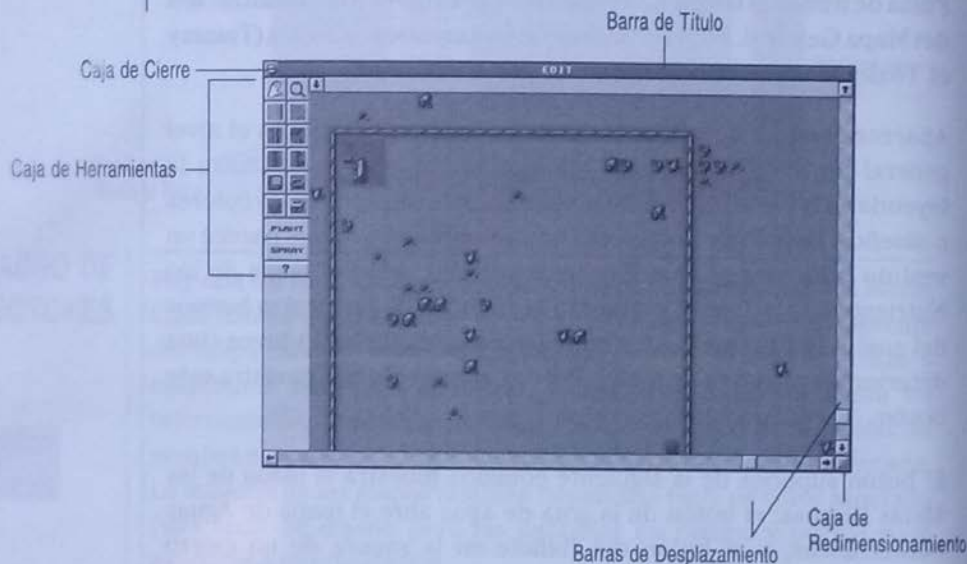


Un tipo de alga marina llamada alga-roca se cosecha en el océano en Nueva Escocia y un tipo de ácido extraído de ésta se utiliza como agente coloidal y fijador en gelatinas, postres preparados, comida de animales en lata, espumas de pelo, capas industriales, vendajes quirúrgicos y muchos otros usos.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

EN LA VENTANA EDITAR

Deberías observar ahora la ventana Editar. Tiene una barra de mensajes justo debajo de su barra de título. Los mensajes que aparezcan aquí te ayudarán a tomar las decisiones sobre tu granja y te avisarán de las condiciones cambiantes del juego. Si pulsas y mantienes apretada la flecha hacia abajo que se encuentra a la izquierda de los mensajes, puedes abrir una pequeña lección de historia para tu granja.



Si tu propiedad no está visible en la ventana Editar, utiliza las flechas de desplazamiento para mover el terreno hasta que aparezca.



HOGAR, DULCE HOGAR

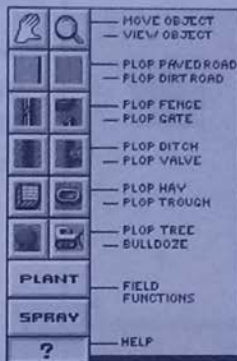
En algunos ordenadores, también puedes desplazar el terreno moviendo el puntero del ratón hacia cualquier borde de la pantalla; el terreno se desplazará en esa dirección. Esto se llama Autodesplazamiento. Puede que sea un poco confuso al principio, pero puedes desactivarlo en el menú de Opciones, seleccionando Autodesplazamiento. Si tu ordenador no tiene Autodesplazamiento, no te preocupes por ello; a no ser que disfrutes preocupándote.



La caja de herramientas en la parte izquierda de la ventana de Editar es para ejecutar diversos comandos. El botón con un signo de interrogación es el botón de ayuda, funciona igual que el botón de ayuda de la ventana del Mapa; púlsalo y mantenlo apretado para que aparezca una explicación sobre cada botón de la caja de herramientas.

Deberías observar ahora tu propiedad: quizá algunas rocas, árboles dispersos y una casa destartada, todo rodeado por una valla. Puede parecer un poco descuidado, pero al menos eres el propietario; y si consigues una granja próspera podrás arreglar tu propiedad. ¡Esta es tu finca, así que manos a la obra!

Y hablando de trabajo, tu granja seguramente necesita una buena limpieza. Tienes que deshacerte de rocas, árboles y demás elementos molestos que se ponen en tu camino. Es hora de limpiar tu propiedad para que puedas empezar a cultivar.



Pulsa el botón Escavadora en la caja de herramientas. Pulsa o pulsa y arrastra el ratón sobre todas las rocas y árboles de tu propiedad.

Si la opción Autolimpieza del menú de Opciones está activa, puedes colocar equipamiento, carreteras, edificios, etc. sin tener que eliminar primero los obstáculos con la escavadora; de todas formas te cobrarán el servicio.

Nota: Cuando juegas siguiendo este tutorial no tienes porque colocar tus compras, campos y estructuras exactamente igual que lo aquí descrito, pero te será más fácil si lo haces aproximadamente igual.



Lo que sigue son signos de que se acerca una gran tormenta: Incluso a la luz del día, los petirrojos se meterán en sus nidos y se quedarán ahí, los ciervos y los alces bajarán de las montañas en grandes números, y los gatos se lamerán febrilmente, como si estuvieran poseídos.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

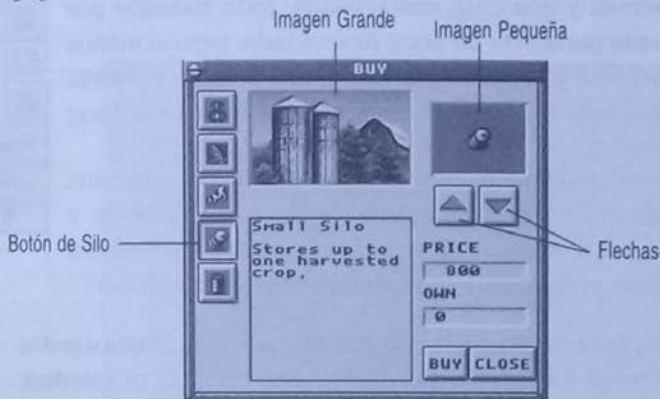


¿CUANTO CUESTA ESE SILO?



Es hora de gastar algo de dinero. Cuando estés jugando un juego de verdad, será mejor que seas un poco más cauteloso con respecto a comprar todo de una sola vez. Pero en este tutorial, seremos extravagantes.

Pulsa el botón COMPRA debajo de la barra de menú para abrir la ventana de Compra. Pulsa el botón que parece un silo a vista de pájaro.



Cuando pulsas este botón puedes examinar varias estructuras de granjas y equipamiento, antes de comprarlos. El primer elemento es el silo. Verás una imagen grande de un par de silos, y una imagen más pequeña que muestra como aparecerá lo que compras una vez que esté en la granja. También aparecerá una descripción del silo, su precio, el número de silos que posees en la actualidad, y un par de flechas.

Pulsa las flechas para ver los diferentes elementos que puedes comprar, y luego vuelve al silo pequeño. Pulsa COMPRA.

La ventana de Compra desaparecerá (en realidad está detrás de la ventana de Editar), y el cursor se convertirá en el símbolo del dólar. La próxima vez que pulses el ratón sobre la ventana Editar, se colocará un silo donde pulses el ratón, y el coste del silo se deducirá de tus fondos. Elige un lugar para tu silo a lo largo de la valla superior, aproximadamente a mitad de camino entre tu casa y la parte derecha de tu propiedad.

Pulsa el ratón para colocar el silo.

Ya que nos estamos yendo de grandes compras, queremos tener la ventana de Compra disponible. Vamos a empuqueñecer la ventana de Editar y arreglar la pantalla para que ambas ventanas estén visibles.

Pulsa y mantén apretado el cuadro de Tamaño en la esquina inferior derecha de la ventana Editar, luego arrástralo hacia la izquierda, para que la ventana Editar cubra la mitad izquierda de la pantalla, y luego suelta el botón del ratón.

La ventana de COMPRA debería aparecer parcialmente.

Pulsa y arrastra la barra de título de la ventana Compra hacia la derecha, de forma que puedas moverte rápidamente cuando realizas una compra para colocarla en la granja. Pulsa el botón situado más arriba en la ventana Compra, la imagen del tractor pequeño.

Aparecerá toda la maquinaria móvil que puedes comprar. El tractor es lo que necesitarás primero.

Pulsa el botón COMPRA para comprar un tractor, luego pulsa el ratón cerca de tu casa para colocarlo ahí. Vuelve a la ventana Compra y utiliza las flechas para encontrar una sembradora. Cómprala y colócala cerca del tractor.

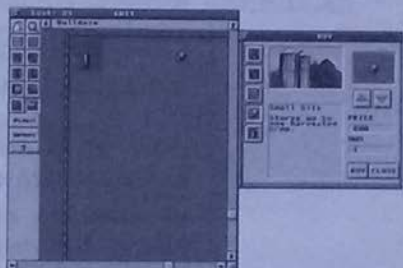
Ahora compra algunas otras pequeñas necesidades: una plantadora, un fumigador, una cosechadora, un remolque y un camión y colócalos cerca del resto del equipamiento. (Asegúrate que pulsas el botón Compra para cada nuevo elemento).

Sería una pena si la lluvia oxidará todos tus juguetes nuevos, así que vuelve a la ventana Compra.

Pulsa el botón silo y luego en las flechas hasta encontrar un cobertizo grande.



Silo





Cómpralo y colócalo a la derecha del silo. Compra un cobertizo pequeño y colócalo a la derecha del grande.

La maquinaria guardada mantiene su valor más tiempo que la que está expuesta a los elementos, así que guardemos nuestros juguetes nuevos.

Pulsa el icono de la mano en la caja de herramientas.

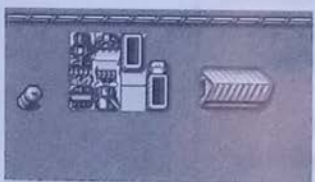
Tu cursor se convertirá en una pequeña mano, lista para coger los objetos.

Pulsa el ratón sobre tu tractor nuevo, y luego encima del cobertizo grande.

El tractor se sentirá como en casa. Repite este proceso y coloca toda la maquinaria que acabas de comprar en el cobertizo grande.

Nota: si el juego está en pausa, el tractor y el resto del equipamiento no se guardarán. Por otro lado, si el camino hasta el cobertizo está bloqueado, puede que tu maquinaria se confunda y de vueltas en círculos.

Una vez que hayas guardado todos tus juguetes, mira el interior del cobertizo grande.



Pulsa el botón derecho del ratón (en el Mac, Opción-click) sobre el cobertizo.

Se abrirá el tejado del cobertizo y podrás ver los tesoros que has almacenado. Vuelve a pulsar el botón derecho del ratón (o Opción-click) para cerrar el tejado.

También puedes guardar cosas según las vas comprando, pulsando el ratón sobre el cobertizo cuando colocas el equipamiento que has comprado.

Sabemos que mantendrás tu nueva maquinaria engrasada, pero el mejor seguro de chirrido es una carretera llana, que mantendrá el valor del equipamiento.

Pulsa el botón de camino en la caja de herramientas. Pulsa y arrastra tu granja para que un camino pase justo bajo tus cobertizos, pase tu casa y siga hacia abajo por la parte izquierda de tu propiedad.



Nota: Puede que tengas que desplazar ligeramente la ventana Editar cuando coloques tu camino de tierra.



Es hora de sembrar algunos cultivos. Lógicamente lo primero es comprar semillas. Ve a la ventana de Compra y mira los distintos tipos de semillas que hay. Utiliza las flechas para verificar todas tus elecciones. Vamos a comprar dos unidades de Patatas y a guardarlas en el cobertizo pequeño.

UN NEGOCIO LLENO DE SEMILLAS

Pulsa el icono de Maíz para ver las semillas disponibles.

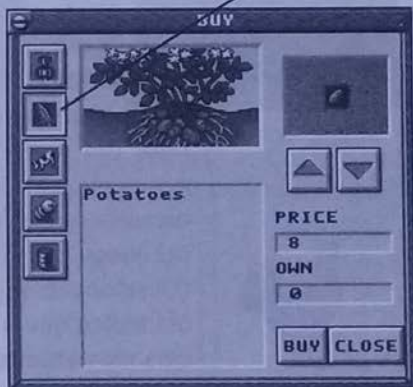
Pulsa las flechas hasta que encuentres patatas..

Pulsa una vez el ratón sobre COMPRA, y dos veces en el cobertizo pequeño.

En el futuro, si tienes muchos campos y no quieres comprar semillas por adelantado, puedes activar la Autocompra (opción activa por defecto en el menú Opciones) para comprar automáticamente las semillas para todos los campos cuando sea necesario. Se te seguirá deduciendo el importe de tus fondos pero podrás echarte una siestecita durante el proceso.

Cierra la ventana de Compra y maximiza la ventana Editar.

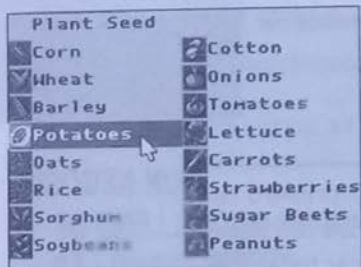
Icono de Maíz



CULTIVA TU PROPIA COSECHA

Es hora de sembrar algunas patatas. Localiza el botón SEMBRAR en la ventana de la caja de herramientas.

Pulsa y mantén apretado el botón SEMBRAR, resalta Patatas y suelta el botón del ratón.



El cursor se convertirá en un gran cuadrado, que representa el campo de patatas que se colocará y sembrará. Muévelo por tu territorio y colócalo en el ángulo derecho creado por tu camino de tierra.

Pulsa el ratón para colocar el campo.

¡Voilà! - ya eres un granjero oficial. Tu tractor pasará a la acción inmediatamente, arando tus campos y sembrando tus semillas.

Nota: Si la barra de mensaje dice que el campo no se puede situar, asegúrate de que no lo estás colocando encima de alguna valla, o de algún árbol, roca o equipamiento. Si colocas un campo y decides luego que prefieres que esté en otro lado, puedes limpiarlo, pero tendrás que pagar por la limpieza y las nuevas semillas.

Verás una imagen del cultivo elegido (en este caso, patatas) en la esquina superior izquierda de tu campo. Tu semilla empezará a brotar, y pronto se convertirá tan verde como tu pulgar (más o menos, dependiendo de tu cultivo y de tu dedo). Vigila el reloj del juego para hacerte una idea de cuanto tardan estos acontecimientos, y controla la barra de mensajes para saber si algún mensaje requiere que actúes. Puedes acelerar o frenar las acciones del juego, seleccionando la velocidad en el menú de Velocidad. (Ocasionalmente aparecerán iconos de información en tu tierra: una ola indica que tu terreno está inundado, una calavera de vaca que está muy seco, etc.).



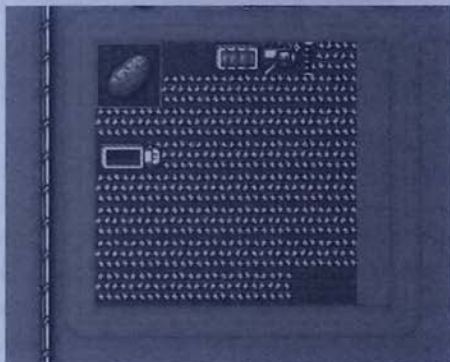
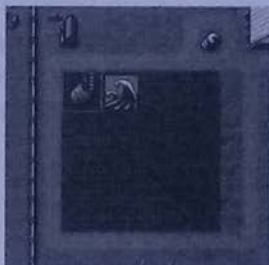
LA CARRETERA MÁS TRANSITADA

Vamos a facilitar la plantación y la cosecha para tu maquinaria, completando las vías de carreteras. Coloca la carretera como se muestra, de forma que los tres lados del campo linden con ella y un lado tenga una "fila abierta" entre el campo y la carretera. Después pondremos una acequia en esta fila.

Pulsa el icono de camino de tierra.

Pulsa y arrastra para colocar un camino alrededor del campo.

Verás como tu cultivo pasa por las distintas fases de crecimiento, cambiando de color según se va acercando la hora de la cosecha. Los ciclos de cosecha dependen del cultivo seleccionado, pero todos ellos llevan un tiempo. Como has comprado una cosechadora y un camión, aparecerán cuando tu cultivo esté listo para ser cosechado y trasladaran la cosecha. Si no has comprado el equipamiento, se alquilará automáticamente del pueblo, y se te cobrará su utilización. Si no quieres invertir mucho dinero cuando empiezas el juego, puedes alquilar todo el equipamiento; pero el alquiler es caro. Está bien para empezar rápidamente, pero no será rentable a largo plazo.



Si el gallo muda sus plumas antes que la gallina, tendremos un invierno a toda pastilla; pero si la gallina muda antes que el gallo, tendremos un invierno duro como un callo.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



Nota: Para referencias futuras, tienes que abrir un espacio en tu valla para que el equipamiento alquilado pueda entrar y salir de tu propiedad.

TENER VACAS

En lugar de quedarte sentado viendo crecer la hierba (o las patatas), puedes añadir un poco más de vida a tu granja. Primero compra algo más de terreno, y luego algunas vacas para asegurarte suficiente leche para tu café.

Abre el menú de Ventanas y selecciona Mapa para abrir la ventana del Mapa.

Pulsa el botón de Propiedad.

Pulsa el ratón sobre un lote de tierra colindante a tu propiedad.

Pulsa COMPRAR.

Botón de Propiedad



Lotes de Tierra
Recién Comprados

La nueva compra resaltará, su precio se substraerá de tus fondos, y el botón de COMPRAR se cambiará a VENDER, ya que ahora posees el terreno.

Cierra la ventana del Mapa.



De vuelta en la ventana Editar, verás que una pequeña porción de tierra se ha añadido a tu propiedad. La línea de la valla está bien porque sin ella las vacas que vas a comprar se meterán en tus campos y se comerán tus cultivos. Si alguna vez necesitas reparar las vallas o dividir secciones de tu propiedad para separar los distintos tipos de animales, puedes utilizar el botón de Valla de la caja de herramientas y colocar nuevas secciones con tu ratón. Es hora de comprar ganado.



Abre la ventana de COMPRA y pulsa el pequeño icono con una vaca para ver los animales en venta.

Utiliza las flechas, si es necesario, hasta que encuentres las vacas.

Pulsa COMPRA. Pulsa el ratón dentro de tu parcela de tierra cercada unas seis o siete veces.

Tus vacas se moverán por su corral, pero se desplomarán rápidamente si no les das de comer y beber pronto. El icono de Heno produce comida genérica para todos los animales. El botón de Abrevadero provee tubos de agua. Asegúrate que el agua y la comida están en lugares asequibles. Se sabe que las vacas hambrientas rompen las vallas (y a veces acaban aplastadas por la maquinaria agrícola).

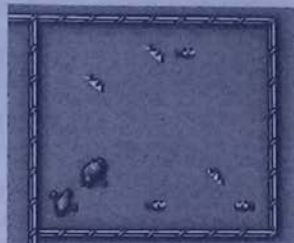
Pulsa el botón de Abrevadero.

Pulsa un par de veces el ratón en el corral.

Pulsa el botón del Heno.

Pulsa un par de veces el ratón en el corral.

Por supuesto, tus animales necesitan cuidados. La barra de mensajes te avisará cuando tus vacas necesiten más comida y agua. Los abrevaderos se vuelven grises cuando se secan y las balas de heno encojen después de ser mordisqueadas. Después de un rato, deberías notar que tus criaturas engordan (y que la comida disminuye) si las alimentas. Si no lo haces notarás que se vuelven algo invisibles: estarán muertas. Querrás vender vacas y otros animales después de un tiempo, ya que su valor disminuye cuando se vuelven viejas. (Es un mundo cruel).



Justo antes de una gran lluvia, las vacas se negarán a salir a pastar, los dientes de león se cerrarán fuertemente, y las aves marinas merodearán por tierra.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

MERCADILLOS

Tu cultivo de patatas debería estar ya listo o casi para cosecharlo. Si no, relájate un rato, te lo mereces.

Después de la cosecha, los camiones transportarán tus cultivos a tu silo, y tu tierra se limpiará y sembrará de nuevo. Echemos un vistazo sobre lo que significa tu primera cosecha para tu cuenta bancaria.

Pulsa el botón derecho del ratón sobre el silo. (Opción-click para los Mac).

Aparecerá el contenido del silo. Debería de haber un pequeño icono del cultivo indicando tu cosecha. Ahora venderemos la cosecha.

Pulsa el botón VENDER debajo de la barra de menú.

Pulsa el pequeño icono de Maíz en la ventana de Venta.

Deberías ver una imagen de tu cosecha, y debajo su icono, su valor de tasación y su precio de venta actual. Su grado, o valor, se divide en factores según las condiciones de la tierra, del clima durante la cosecha, de los valores del mercado actuales y del tiempo que el producto haya estado almacenado tras su cosecha. Si tienes suerte, será un A-ALTO. Si es menos de esto, probablemente le ha faltado agua a tus patatas.

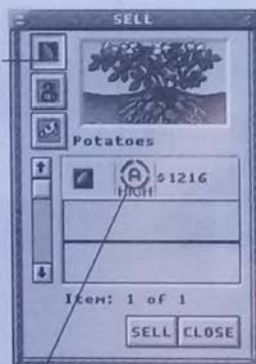
Pulsa VENDER.

El cuadro de la imagen del cultivo se ha cambiado por cajas y toneles tristemente vacíos, y NADA EN VENTA aparece donde estaban los valores de tu cultivo; deberías ver que la cifra de tus Fondos ha aumentado. Si quieres puedes pulsar los iconos del tractor y de la vaca para tener una idea de cuanto cuestan esos elementos, pero todavía no vendas nada. (El tiempo, el mal almacenamiento y las carreteras en malas condiciones deterioran y disminuyen el valor de tu equipamiento).

Cierra la ventana de VENTA.



Icono del Maíz



Lista de los productos en venta

Ahora que tienes algo más de dinero, vamos a ver si hay alguna oferta en bombas de agua en la ventana COMPRA; cuando lleguen tiempos de sequía, serán enviados del cielo. Primero, compraremos una bomba de agua y la colocaremos en el extremo de la granja donde esté la fuente de agua más cercana, luego colocaremos acequias de riego hasta tus campos. Las acequias no se pueden colocar encima de objetos, así que a lo mejor tienes que limpiar el terreno de rocas, árboles o vallas que estén en tu camino.

Abre la ventana de Compra. Pulsa el botón del Silo para ver los edificios y el equipamiento en venta. Pulsa las flechas hasta que encuentres las bombas de agua.

Pulsa el botón COMPRAR. Coloca la bomba cerca de un río o de un lago.

Pulsa el botón de Acequia en la caja de herramientas de la ventana Editar.

Pulsa y arrastra para llevar la acequia desde la bomba hasta tu campo, y a lo largo de la fila abierta del campo.

Si queremos controlar el flujo de agua de nuestra acequia, tendremos que añadir una válvula de riego. Para abrirlas y cerrarlas hay que pulsar el botón derecho del ratón sobre ellas (Opción-click para Mac).

Pulsa el botón de Válvula de Riego. Pulsa el ratón para colocar la válvula como muestra la imagen.

Pulsa el botón derecho del ratón sobre la válvula (Opción-click en los Mac).

Ahora, incluso si el clima no te da un respiro, puedes seguir yendo con la corriente. Si aparece el icono de inundación en tus campos, cierra la válvula. Tu acequia te ayudará a drenar el agua que sobra. Si el clima húmedo está contigo, puedes cerrar la válvula un rato. Y hablando del tiempo, vamos a examinar la ventana de Climatología.



COLOCA LA BOMBA



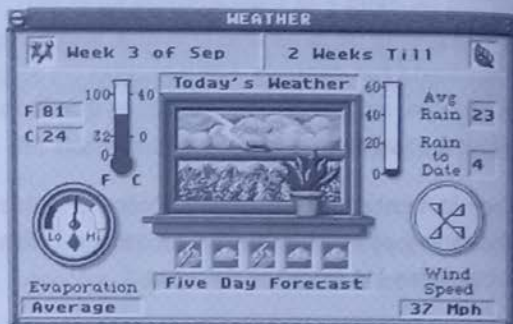
COLOCA LA ACEQUIA



COLOCA LA VALVULA

**SABRAS POR
DONDE SOPLA
EL VIENTO**

Pulsa el botón de la ventana de Climatología (veleta) debajo de la barra de menú.



Cuando los tres pequeños iconos bajo la barra de menú no coinciden con tus necesidades meteorológicas, examina esta ventana. Tiene una lectura dinámica de las condiciones actuales incluyendo la temperatura, la tasa de evaporación, las precipitaciones medias, la velocidad del viento y la previsión para los cinco días siguientes.

Cierra la ventana de Climatología.

**CONSIDERAR LA
OBTENCION DE
UN CALCULO**

Como ya habrás notado, la ventana de evaluación aparece automáticamente al principio de cada año para darte una idea general sobre tu talento como granjero. También puedes acceder a ella tu mismo, pulsando el botón de los pulgares hacia arriba y abajo, situado debajo de la barra de menú o seleccionándolo del menú de Ventanas. Ábrelo y echa un vistazo.

Pulsa el botón de la ventana de Evaluación.

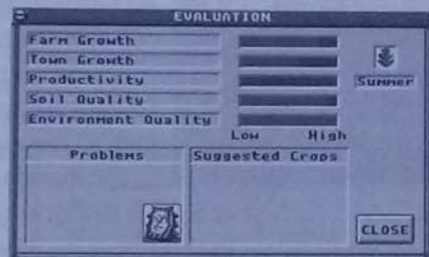


La familia Tuttle de Dover, New Hampshire, ha trabajado la tierra continuamente desde 1632, convirtiéndose en la familia más antigua de granjeros de América. La tierra siempre ha pasado intacta al último varón.
Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



Puedes ver una medida del crecimiento de tu granja, del pueblo, de la productividad de los cultivos, y otros factores para que sepas cómo van las cosas en la granja. Todo esto se compara con el año anterior. Las barras rojas indican un cambio negativo (menor que en el año anterior), las barras verdes un cambio positivo (mayor que en el año anterior). Cuando no hay barras significa que no hay cambios sustanciales desde el año anterior.

En la parte inferior de la ventana de Evaluación hay cuadros con iconos que señalan problemas actuales, y sugieren lo que deberías sembrar para una rotación sana de cultivos. Estos iconos son indicaciones en tiempo real de las condiciones presentes del campo, y cambian con rapidez. Quizá quieras remitirte a esta ventana ocasionalmente para un empuje en la buena dirección.



Cierra la ventana de Evaluación.

Ya que acabas de recoger una cosecha, puede que sea un buen momento para devolver a la tierra algunos nutrientes.

Pulsa y mantén apretado el botón FUMIGAR para abrir un submenú. Selecciona FERTILIZANTE.

Pulsa el ratón sobre tu campo.

Tu tractor con un fumigador dará vueltas por tu campo. Repite el proceso, pero esta vez rocía con fungicida; ¿no queremos que ningún hongo miserable nos arruine el día, verdad?. Después de fumigar con fungicida puede que aparezca en tu campo Tommy el Tóxico (la calavera). Su presencia te informa que hay toxinas en la tierra, y te recuerda que estos aditivos químicos, aunque muy útiles, son peligrosos si se utilizan en grandes cantidades. Pueden ser beneficiosos para tus cultivos si se utilizan con sabiduría y precaución. (SimFarm no considera que el fertilizante sea una toxina).

**RIEGALO
PERO SIN
DECIRLO**



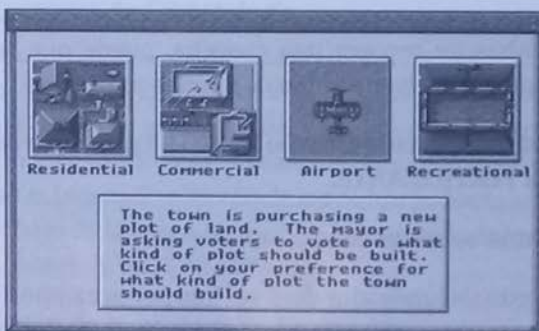
SIM Farm

UN SENTIDO DE COMUNIDAD

Podrías sorprenderte cuantas decisiones tuyas afectan a tu comunidad. Deberías mirar periódicamente cómo van las cosas en la ciudad; puede ser un lugar muy activo. La comunidad avanzará a medida que tu avances, y tus éxitos se reflejarán en el crecimiento de la comunidad y en la mejora de las propiedades de la comunidad.



Tus compras y ventas (y el pago de los impuestos, cada vez más altos) harán que esas caravanas y esas casas prefabricadas con televisiones en blanco y negro se reemplacen por esos concisos numeritos con las hileras de arbustos podados. Finalmente, la comunidad comprará nuevos lotes de tierra para alojar a la creciente población. Ocasionalmente tendrás la oportunidad de votar -a través de una ventana de diálogo- el tipo de desarrollo que desees para el pueblo, aunque tu voto no está siempre del lado de los ganadores. Si tienes la ocasión de votar, pon tus dos centavos en la expansión del aeropuerto y podrás comprarte tu propio avión de fumigación para las cosechas y volar con él por ahí.



Casi la totalidad del ginseng que se cultiva en Estados Unidos se hace en Wisconsin. Las investigaciones sugieren que las propiedades de sus raíces pueden alojar las articulaciones entumecidas por la edad y mejorar las actuaciones atléticas. Sin embargo, normalmente se asocia al uso del ginseng la mejoría en la destreza sexual. Como dicen, "hace a una mujer mayor más joven y a una joven más hambrienta".

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



SIM Farm

CREDITOS A QUIEN LO MERECE



Es hora de hacer lo que los americanos con problemas financieros han hecho durante generaciones: pedir prestado.

Pulsa el botón de la ventana del Banco debajo de la barra de menús.

Se abrirá la ventana del Banco, mostrándote una pantalla parecida a la de un simpático cajero automático. Aparecerá tu saldo disponible, tus deudas actuales, el límite de crédito y el tipo de interés actual de tu préstamo. El límite de crédito se calcula en base a tus activos, incluyendo las mejoras (carreteras, estructuras, etc.) realizadas en tu propiedad. El tipo de interés variará a lo largo del juego. Vamos a pedir 1.000\$ prestados, para empezar.

Pulsa las teclas numéricas e introduce la cifra 1000. Pulsa OK.

Aparecerán los pagos cuatrimestrales de tu préstamo bajo la cifra del tipo de interés. El banco deducirá automáticamente (cada tres meses) tus pagos, o puedes pagar la totalidad de tu deuda en cualquier momento pulsando el botón de LIQUIDAR.

Cierra la ventana del Banco.



En una estrecha franja de tierra entre Santa Barbara y Ventura en California está la única plantación bananera de los Estados Unidos. Se cultivan 40 tipos diferentes de frutas tropicales; algunas variedades saben a melocotón, otras a frambuesa, y otra, el Popoulu, es del tamaño y forma de un pelota de béisbol.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros.



YO ESPÍO



Algunas veces tendrás que explorar tu granja y recoger apreciaciones instantáneas de cada cosa que posees. Puedes hacerlo en la ventana Editar pulsando el botón de la Lupa (Examinar) y luego pulsando y manteniendo apretado el ratón sobre cualquier cosa, ya sea equipamiento, máquina o animal.

Pulsa el botón de la Lupa.

Pulsa el ratón sobre algo que poseas.

Aparecerá una ventana que muestra la condición y años del objeto o animal seleccionado, o dependiendo de lo que sea, algunas variantes sobre su estado.

Adelante, sé curioso. Muévete por la ventana Editar y examina todo lo que veas. Si tu granja reprime el crimen organizado, puede incluso que veas cómo mejora tu casa.



DOBLA TU PLACER

Hasta ahora sólo hemos jugado con un campo de cultivo. Sujétate tu sombrero de paja, porque vamos a subir la apuesta inicial, creando otro campo y estableciendo la plantación y cosecha simultánea de ambos campos gracias a los grandiosos poderes de la ventana de Planificación.

Elige un sitio para tu nuevo campo lo suficientemente cerca al primero para poder controlar el trabajo en ambos sin tener que desplazarte demasiado. Una vez que hayas seleccionado el lugar, añade caminos de tierra, alrededor del nuevo campo (deja espacio si puedes para una acequia de riego) y desde el primer campo hasta el segundo.



Pulsa y mantén apretado el botón SEMBRAR de la caja de herramientas, selecciona un cultivo y coloca el campo. Añade caminos de tierra si son necesarios.

Todo buen granjero sabe que demasiado viento causa un deterioro de la capa superior del terreno, por lo tanto, lo siguiente es colocar árboles alrededor de los perímetros de tus campos para que actúan como parapetos del viento. Para que sean eficaces, no pueden estar más lejos de dos losetas del campo que protegen. Por lo tanto sitúalos justo al borde de los caminos de tierra. Ya que estás en ello pon unos cuantos árboles en el corral de las vacas y tendrán una sombra donde cobijarse.



Pulsa el botón del Árbol de la caja de herramientas de la ventana Editar. Rodea tus campos con árboles, justo al borde de los caminos de tierra.



Se puede determinar la temperatura exterior en grados Fahrenheit contando el número de veces que canta un grillo en 15 segundos y añadiendo a esa cifra 37.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros.



UN HORARIO CEÑIDO

Ya conoces lo básico para jugar a SimFarm. De hecho, sabes lo suficiente para dirigir una pequeña granja durante años. Pero cuando tu granja crece, y tienes varios campos de cultivo, las cosas empezarán a suceder rápida y violentamente. Seguir el desarrollo de varias plantaciones y cosechas puede resultar algo confuso y llevar a la ruina. Aquí es donde aparece la ventana de Planificación.

Por ahora, echaremos un vistazo rápido a la ventana de Planificación y lo dejaremos ahí. Cuando hayas tenido tiempo de utilizar tus nuevos conocimientos y hayas creado tu propia granja, podrás volver a esta ventana y apreciarla realmente.

Pulsa el botón de la Lupa de la ventana Editar. Pulsa el ratón en uno de tus campos.



La ventana de Planificación te da poderes extraordinarios para la gestión de tu granja: Puedes fijar "programadores de horario" para sembrar, fumigar, cosechar y luego volver a empezar de nuevo el ciclo, en un futuro lejano. La ventana de Planificación también tiene indicadores que muestran la presencia de Plagas en los Cultivos, Pestes, Malas Hierbas, Agua y Calidad de la Tierra del campo. Una última cosa que puedes realizar en esta ventana es vender tus cosechas en los mercados futuros. Puedes hacer mucho dinero en los futuros -y perder mucho.

Cuando estés preparado para automatizar tus tareas agrícolas, lee la sección Referencia de este manual para saber todo lo que siempre has deseado saber sobre la ventana de Planificación. La sección Referencia también tiene mucha información sobre cada característica, función y ventana de SimFarm, detalles sobre los cultivos y el ganado, además de estrategias para tener más éxito en tu empresa.



HASTA LUEGO, HA SIDO UN PLACER FORMARTE

Bueno has sudado tinta a lo largo de este tutorial, y seguramente ahora puedes distinguir un pastel de manzana de un pastel de carne. Es hora de remover el polvo y ponerse a trabajar; pero menos mal que siempre está la parte divertida. Hay ocho niveles de dificultad (granjas diferentes en distintas tierras en distintos niveles de desarrollo) para que tomes las riendas y consigas granjas rentables. Y una vez que el pueblo sea lo suficientemente grande, y tenga un aeropuerto, puedes comprar tu propio fumigador y volar con él, rociando tus cultivos y volando cerca de tu ganado.

Asegúrate que tienes un guardapolvos de más y mucha gasolina para tu tractor, ¡tienes trabajo, amiguito!

Para conseguir un pesticida benigno para el medio ambiente, prepara una infusión de cigarrillos o colillas (sin el filtro), pieles de cebolla y capullos de caléndula. Hiérvela a fuego lento en agua durante una hora, filtrala y rocíala libremente en las flores, frutas y verduras. Repelerá a los insectos voladores así como escarabajos y babosas..

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros.



SIM Farm

REFERENCIA

**Gusano o escarabajo -
sequía o tempestad puede
caer sobre la tierra de un
granjero, cada uno está
cargado de ruina, pero una
hipoteca es peor que
todos.**

- William Carleton

REFERENCIA

La sección de Referencia proporciona a los granjeros de SimFarm un perfil punto por punto del juego, dividido en diversos menús, ventanas y comandos. También contiene un capítulo de Estrategias al final de la sección. Si quieres tener una ventaja inicial, sigue primero el Tutorial y familiarízate con el juego antes de estudiar los entresijos de esta sección.

LO BASICO

Esto es una breve vista general de los elementos básicos de SimFarm que utilizarás a lo largo del juego.

LOSETAS

Los objetos del juego ocupan espacios que llamaremos "losetas". Por ejemplo, un tractor ocupa una loseta; los campos son cuadrados de 8x8 loasetas. La totalidad del mundo de SimFarm es un cuadrado de 96x96 loasetas.

TERRENO

El mundo de SimFarm se divide en una cuadrícula de 12x12 cuadrados de lotes de tierra, 144 en total. La cuadrícula sólo se ve en el mapa de Propiedad de la ventana del Mapa. En cada juego, algunos lotes serán tuyos, otros pertenecerán al pueblo y el resto estará disponible para quien los compre. Sólo puedes edificar o sembrar en tu territorio.



Tus tierras están rodeadas por una valla. Cuando compras más tierra, se construirá automáticamente una valla alrededor de esta. Los precios de compra del terreno se basan en la calidad de la tierra (incluyendo lo rocosa que pueda ser), la existencia de agua subterránea y la toxicidad. La tierra de buena calidad y con mucha agua será más cara que el resto. También puedes vender tus tierras, aunque no tienen que tener ningún camino, campo o estructura. Su precio depende de los mismos factores que los de la compra de terreno. El lote de tierra donde está edificada tu casa no se puede vender.



Al principio de cada juego se te proporciona una casa. Su apariencia cambia, reflejando tus capacidades como granjero y tu nivel de "prosperidad". Obtendrás maravillosas añadiduras para tu casa si estás montado en el dólar, si no siempre puedes dejar las persianas bajadas.



UNA CASA BASICA



UNA CASA MEJORADA

TU HOGAR

Los campos son los terrenos reservados para las plantaciones. Todos son cuadrados de 8x8 loetas. Tienen que colocarse en espacios libres, dentro de la valla. Después de colocar un campo, su apariencia reflejará la actividad actual: verás hileras de sembrado, cultivos que crecen y cambian de color, y campos cosechados que se "vaciarán".

Puedes ver las condiciones generales de la tierra en la ventana del Mapa y lecturas específicas sobre los campos en la ventana de Planificación (lee el capítulo Ventanas). Los campos pueden limpiarse si se llenan de toxinas o de plagas; verás una animación de "llamarada" instantánea cuando los envíes de camino a la eternidad.

La calidad de los campos y su producción se verá afectada por la calidad de la tierra, el clima, los cultivos cosechados, los aditivos químicos y los desastres. Aparecerán iconos de información en tus campos para avisarte de los cambios de tierra.

CAMPOS



ICONOS DE LAS CONDICIONES DE LA TIERRA

ARAR Y SEMBRAR

Una semana de juego después de la colocación de un campo, este se arará y sembrará automáticamente. Si no has comprado el tractor, el arado y la sembradora de antemano, los alquilarás, pagando el precio de alquiler (un porcentaje muy elevado comparado con el precio de la máquina -por uso) que se deducirá de tus Fondos una vez que se haya realizado la operación.

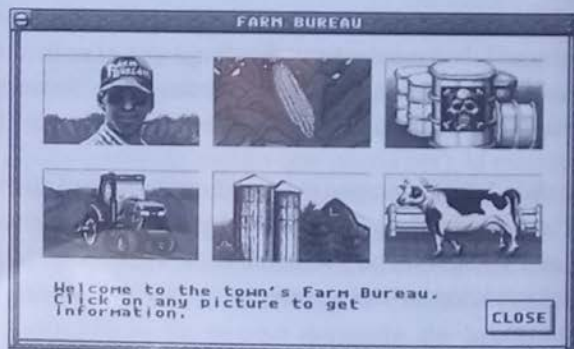
La cantidad de semillas necesaria para una plantación de un campo es fija, un sola unidad o "bolsa". Las semillas se pueden comprar por adelantado en la ventana de Compra, o automáticamente según la necesidad, si se selecciona la Autocompra en el menú Opciones. La selección de la semilla después de la colocación de un campo (para la rotación de los cultivos) puede hacerse en la ventana de Planificación (lee el capítulo Ventanas).

En el juego se incluyen 24 diferentes tipos de cultivos; Se pueden cargar en un juego y cultivar a la vez hasta 16 tipos. Las características de los cultivos (la rapidez de su crecimiento, sus necesidades de agua y temperatura, etc.) son diferentes para cada uno de ellos y se ven afectados por el clima y las condiciones de la tierra, así como por los desastres. La ventana de la Oficina de los Granjeros proporciona información y consejos sobre el cultivo de cada uno de ellos.



Si el ganso grazna alto, se acerca el buen tiempo; si el ganso grazna bajo, el mal tiempo. El pez pica mejor justo antes de que llueva.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros.

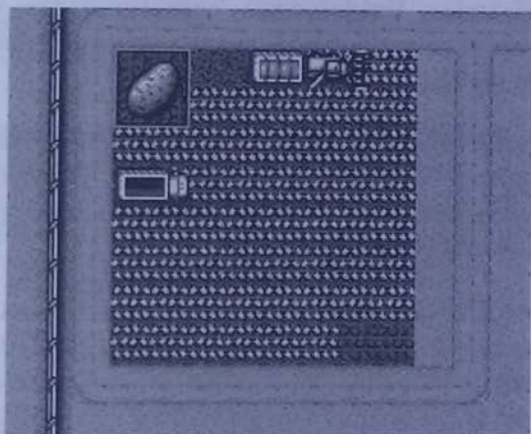




LA COSECHA

La cosecha depende del cultivo y de las especificaciones del juego. Durante la cosecha los campos están muy activos con los camiones, la siega del cultivo, y a veces trabajadores ocupados. La maquinaria necesaria para la cosecha incluye una cosechadora, un camión y un remolque ya sea propio o alquilado. El camión aparecerá "lleno" después de la cosecha. El cultivo cosechado se almacenará en silos (si los hay), o se venderá inmediatamente a los precios actuales del mercado.

Cada cultivo tiene una temperatura ideal de almacenamiento; por cada semana que el cultivo esté almacenado a una temperatura superior, su valor disminuirá.



Los Valores del Mercado son el precio más alto que puedes obtener por cada cultivo, el grado más alto al que se vendería un cultivo en particular en un período dado. Los valores fluctúan considerablemente en el tiempo según el clima, la estación del año, los desastres, etc.

Los ingresos reales que recibes por tu cosecha son un porcentaje del valor del mercado actual del cultivo en cuestión, basado en la calidad del cultivo, que a su vez se basa en el clima, la luz del sol, el agua y las condiciones de la tierra.

VALORES DEL MERCADO

EL GANADO



Los cuatro tipos de ganado de SimFarm (vacas, cerdos, ovejas y caballos) pueden criarse y venderse como se hace con los cultivos. Si no están rodeados por una valla, vagarán por ahí, se comerán los cultivos y causarán un caos general. Cada tipo de ganado tiene características comunes de comportamiento, crecimiento, consumo de comida y resistencia a las lesiones; tienes que vigilar sus necesidades cuidadosamente. Puedes aparearles para aumentar tus ingresos. Con cuidados, su valor de venta se incrementará regularmente, pero un mal mantenimiento y una edad avanzada llevará a los animales a la muerte y a tus beneficios a la quiebra.

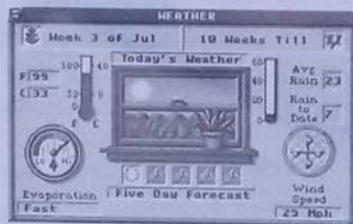
EL CLIMA

Cuando seleccionas un emplazamiento para tu granja en el mapa de los Estados Unidos, sus características climatológicas corresponderán aproximadamente a las características verdaderas de esa región.

El tiempo en SimFarm incluye lluvia, temperatura y velocidad del viento. Hay cinco tipos de días: Soleados, Parcialmente Nublados, Nublados, Lluviosos y Nevados. Cada tipo de día tiene una tasa de evaporación distinta.

La velocidad del viento afecta directamente la calidad de la tierra en los campos ya que se lleva la valiosa capa superior de tierra. La tierra necesitará fertilizante. Sino se evitan los fuertes vientos con parapetos, el valor de los campos y de los cultivos disminuirá. (Los parapetos dan protección si están situados a dos losetas del campo). Los fuertes vientos también aceleran la evaporación, y combinados con altas temperaturas, pueden causar pérdidas de aguas subterráneas y amenazar las cosechas (así como amenazar tu peinado). Las aguas

subterráneas de SimFarm tienen 12 niveles de "humedad", desde del tipo desértico hasta el extremadamente húmedo, y cambia según las temperaturas y las precipitaciones totales de la semana. No mires al cielo en busca de respuestas, sólo para conocer el clima.





DINERO

Empiezas cada juego con una cantidad de dinero determinada (40.000\$ en los juegos que no son escenarios). El dinero se añade o deduce automáticamente después de las acciones del juego. Cuando vendes tus cosechas, su valor se añade a tus fondos. Los gastos del alquiler de equipamiento se restan directamente de tus fondos, y los pagos de los préstamos se deducen cuatrimestralmente. Los impuestos sobre la renta y los activos se deducen al final de cada año natural.

El programa te informará si no puedes pagar tus compras, préstamos o alquileres, y te proporcionará oportunidades para vender activos o pedir dinero prestado (o hazlo automáticamente si resistes). Todos los aspectos financieros y tus posesiones pueden verse en la ventana de Balance. Si llegas al punto de quedarte sólo con tu casa, Hacienda o el Banco te confiscarán unos pocos acres sucios y vacíos; ¿no te alegras de que sea sólo un juego?

BALANCE SHEET			
ASSETS		EXPENDITURES	
Cash	39349	Seed	26
Machinery	400	Machinery	400
Land	90512	Land Purchases	0
Futures	0	Futures Losses	0
Livestock	0	Structures	0
		Livestock	0
		Chemicals	0
		Loan Interest	100
		Taxes	0
		Miscellaneous	125
TOTAL ASSETS		TOTAL EXPEND	
130261		651	
REVENUE		PROFITS	
Crop Sales	0		
Machinery Sales	0		
Land Sales	0		
Futures Sold	0		
Livestock Sales	0		
TOTAL REVENUE		TOTAL PROFIT	
0		-651	
Estimated Taxes	914		
Quarterly Loan Payment	0		
		CLOSE	

El pueblo está floreciendo, y tu también. La expansión del pueblo depende del pago de tus impuestos y algunos factores más del desarrollo de tu granja. La comunidad se desarrollará, lote por lote, en cualquier dirección desde su punto de partida. No puedes comprar terreno propiedad del pueblo, aunque la comunidad tiene la opción de vender sus tierras si tu crecimiento se frena o se para completamente. El pueblo crecerá y cambiará según tu prosperidad.

EL PUEBLO

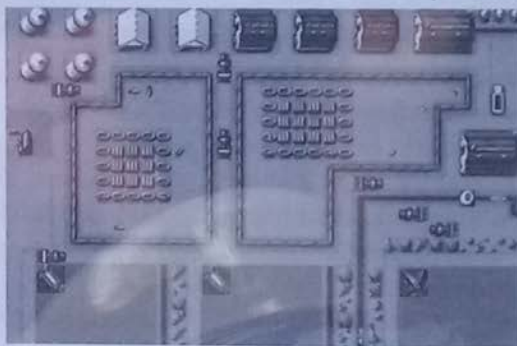
Se puede pulsar el ratón sobre los edificios del pueblo que representan a las instituciones de la comunidad (y del juego), como el Banco local, para abrir las ventanas del juego respectivas.

Cuando el pueblo está adquiriendo más terreno, aparecerá una ventana de mensaje para que votes que tipo de desarrollo quieres que ocurra, aunque tu voto no siempre está del lado de los ganadores. (No solo la comida no es gratis, sino que a veces incluso sabe mal).



ESCENARIOS Y JUEGOS

Puedes empezar una granja de tres maneras en SimFarm. Puedes elegir cualquiera de los ocho escenarios establecidos previamente, cada uno de ellos proporciona un desafío diferente con una granja, un pueblo y una cuenta bancaria de distinto tamaño. Puedes pulsar el ratón sobre una región de los Estados Unidos y empezar una granja completamente nueva con las condiciones climatológicas y del terreno de esa región. Puedes diseñar tu propio terreno sobre el cual empezarás tu nueva granja.





DESASTRES

Si consideras que mantener todos tus campos, maquinaria, ganado y finanzas no es un desafío suficiente, ¿por qué no lanzar un desastre o dos? Te garantizo que estos desastres harán surcos en tu frente y en tus campos.

Los desastres pueden destrozar parcial o completamente un campo, y con ellos tus beneficios. Sin embargo, el próximo arado y sembrado devolverá a la tierra su buena calidad. Los desastres también pueden llevarse parte o todo el pueblo, pero renacerá bastante rápidamente. Puedes incluso elegir múltiples desastres, si te gustan los problemas a pares. A veces los desastres son breves, a veces no, y no siempre afectarán directamente a tu granja, aunque a través de su efecto en la comunidad que te rodea, pueden provocar muchos efectos indirectos.

Aparecerá una ventana de mensaje en la pantalla para avisarte de la presencia de un desastre y de cuando ha terminado. Puedes desactivar los desastres si lo prefieres.



Para prevenir las ampollas de las herramientas manuales, encera los mangos con parafina o con una vieja vela antes de usarlas. La cera te proporciona un asidero sólido para el movimiento rotativo del mango, que causa las ampollas.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

MENUS

La barra de menú en la parte superior de la pantalla contiene una lista de menús que incluyen diferentes comandos para varias funciones del juego. Todos los comandos de menú se activan pulsando y manteniendo apretado el ratón sobre el nombre del menú y luego moviendo el cursor hasta el elemento de tu elección, que resaltará. Cuando sueltas el botón del ratón se ejecuta el comando.



Debajo de la barra de menú está la barra de control con botones para abrir rápidamente ventanas.

MENU ARCHIVO

El menú Archivo contiene los comandos relacionados con el sistema de SimFarm.

ACERCA DE SIMFARM muestra información importante sobre los creativos hechiceros que han creado SimFarm y también donde están los calcetines que te faltan. En los Macintosh, ACERCA DE SIMFARM estará bajo el menú Apple.

NUEVA PARTIDA abre la ventana de Elige una Región, donde puedes elegir un paisaje nuevo para tu granja, o diseñar uno propio. Si eliges Nueva Partida mientras estás jugando, el ordenador te preguntará si quieres guardar primero tu juego en curso.

SALVAR guarda tu juego en curso en el disco con su nombre actual y en el mismo lugar del disco. La primera vez que guardas un juego (antes de que tenga un nombre) se abrirá un cuadro de diálogo, para que des nombre al juego. Si quieres cambiar el nombre de un juego existente o el lugar del disco en el que está guardado, selecciona SALVAR COMO...



SALVAR COMO... abre un cuadro de diálogo para que cambies el nombre y/o el lugar del disco de un juego existente. Para más detalles sobre cómo guardar juegos en tu ordenador lee el Anexo específico para cada ordenador.

CARGAR PARTIDA abre un cuadro de diálogo que te permite elegir y cargar un juego guardado previamente en el disco. Para más detalles sobre cargar juegos en tu ordenador lee el Apéndice específico de cada ordenador.

CARGAR CULTIVO abre la ventana Cargar Cultivo, donde eliges y cambias los cultivos disponibles en el juego. Hay 24 cultivos en total, 16 de los cuales pueden activarse a la vez. Puedes cambiar los cultivos durante un juego, pero no reemplazar un cultivo que está creciendo o se ha cosechado y está almacenado en un silo, o si posees semillas de ese cultivo.

SALIR cierra tu granja y te devuelve al horrible mundo de la televisión y de la colada.

Con el menú Opciones puedes establecer un número de características del juego. Las opciones seleccionadas (activas) tendrán un señal de verificación junto a ellas.

MUSICA activa o desactiva la banda musical (que consiste en distintas tonadas) que te proporciona bonitas melodías para seducir el crecimiento de los cultivos (ya sabes lo que dicen sobre las plantas de interior y Chopin), o sólo la música de tu mente cuando calculas los beneficios. La calidad del sonido depende de la tarjeta de sonido de tu ordenador, si la tienes.

EFFECTOS DE SONIDO activa y desactiva los efectos de sonido tuyos y de tu granja durante el trabajo. No te culpo si plantas árboles sólo para oír como los eliminas con el tractor nivelador, pero no se lo digas a ICONA. La calidad del sonido varia según la tarjeta de sonido de tu ordenador, si la tienes. Puede que no oigas los efectos de sonido sino tienes una tarjeta de sonido.

MENU OPCIONES

AUTOCOMPRA (por defecto) compra automáticamente semillas para ti según vas sembrando, aliviándote esa tarea; no importa que siembres a través de la ventana de Horario o a través del botón Plantar de la ventana Editar. Aparecerá un mensaje que te avisará que la semilla no está disponible si intentas sembrar sin haber comprado la semilla o sin haber seleccionado AUTOCOMPRA. El precio de compra variará con cada tipo de semilla. Si seleccionas AUTOCOMPRA también se ocupará de la compra de cualquier aditivo químico. Sin embargo, todas las compras hechas con Autocompra serán más caras que si las realizas manualmente y las almacenas.

AUTODESPLAZAMIENTO (por defecto cuando está presente, pero no está disponible en todos los ordenadores) mueve el terreno cuando llevas el puntero de tu ratón a cualquiera de los extremos de la pantalla. El terreno se mueve hacia el extremo del puntero, y se para cuando alejas el puntero del extremo.

AUTOLIMPIEZA si está activo limpia automáticamente el terreno de obstáculos cuando colocas un campo o estructura, para que no tengas que hacerlo manualmente. Se te cobrará por los objetos eliminados igual que si los hubieses quitado manualmente.

AUTO-IR A si está activo traslada el terreno del juego al lugar de los acontecimientos vitales, como los desastres, para que puedas utilizar todos tus conocimientos agrícolas para abordar la urgencia. O puedes jugar un solitario mientras miras como las langostas devoran tus tomates.

MENSAJES si está activo mostrará todas la ventanas de mensaje que te avisan de los peligros climáticos, acontecimientos en la comunidad y condiciones generales. Si se desactiva, sólo aparecerá la información de importancia vital para las operaciones de tu granja. Puedes pulsar Retorno o OK para eliminar los mensajes de la pantalla.



AUTOALQUILER alquilará automáticamente el equipamiento necesario para las operaciones de la granja. El precio del alquiler (un porcentaje elevado del precio de compra por uso del equipamiento alquilado) se deducirá inmediatamente de tus fondos una vez que se haya realizado la operación. El simulador te informará si Autoalquiler no está activo (por defecto lo está) y no tiene el equipamiento para los acontecimientos programados. Si eliges alquilar gran parte de tu equipamiento, se te cobrará menos en concepto de daños si construyes una carretera desde tu granja hasta el pueblo (elimina una sección de tu valla para el acceso).

Con el menú **Velocidad** puedes decidir si tus cultivos crecerán como el déficit del país (es decir rápido, para aquellos de vosotros que no han renovado sus suscripción al periódico) o más lentamente. La velocidad de las operaciones del juego variará según el reloj de velocidad de tu ordenador.

MUY RAPIDO azota en el tiempo como la mano en el Blackjack de Las Vegas, de forma que no puedes ver muchas de las fases de crecimiento de los cultivos; utilízalo sólo cuando quieras saltar al futuro con las botas de siete leguas.

RÁPIDO es una buena especificación si necesitas cosechar rápidamente o pasar un húmedo invierno.

NORMAL es para aquellos que no quieren alterar a la Madre Naturaleza.

DESPACIO deja que el sirope caiga a su ritmo de los arces.

PAUSA parará el juego, brindándote la oportunidad de contemplar las decisiones ejecutivas de la granja.

Cuando plantes plantas de pimienta, pon una caja de cerillas (sin tapas ni grapas) en el fondo del agujero de la plantación. Esto estimula plantas más sanas y fuertes.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



MENU VELOCIDAD

MENU VENTANAS

El menú Ventanas contiene una lista de selecciones que abren las distintas ventanas. Se activan y desactivan pulsando el ratón sobre ellas. Las ventanas activas tendrán una señal de verificación a su izquierda.

COMPRAR abre la ventana Compra, donde puedes comprar equipamiento y otras necesidades para la granja.

VENDER abre la ventana Venta, donde puedes vender tus cultivos cosechados, el equipamiento viejo y terneros engordados en el mercado abierto.

EVALUACIÓN abre la ventana de Evaluación, que muestra una imagen del desarrollo de tu granja y de la comunidad en los últimos años, y te proporciona sugerencias y consejos sobre tus campos.

MAPA abre la ventana del Mapa, que muestra el mundo en miniatura de SimFarm. Haz tus negocios aquí y examina una serie de evaluaciones del terreno.

CLIMA abre la ventana de Climatología, donde puedes observar todos los hechos climáticos de hoy y de días venideros.

BALANCE te proporciona la información fiscal sobre tus Activos, Ingresos y Gastos, para que puedas ver en detalle la llegada y la partida de tu dinero.

BANCO abre la ventana de Banco donde puedes obtener y pagar préstamos, y ver tus informes bancarios.

EDITAR es la pantalla principal del universo de SimFarm, la gran pantalla donde realizas todo.

VALOR DE MERCADO es la ventana que muestra los precios actuales de una cosecha perfecta de cada cultivo disponible, y un gráfico de tendencias de los valores para 30 semanas.

OFICINA DE LOS GRANJEROS despliega la ventana de la Oficina de los Granjeros, donde puedes obtener información y consejo sobre maquinaria, edificios, cultivos, ganado y fumigadores.

El menú Desastres es otro producto de Maxis que implementa las formas intrigantes de desordenar completamente tu día. Puedes elegir el comando Desactivar si no puedes soportarlo. Este comando no parará un desastre en curso, pero parará todos los desastres siguientes.

TORNADO da unas vueltas increíbles y barrerá casi todo a su paso, creando un camino de destrucción a través de tus campos y de la comunidad en general; puede que no pase por las áreas desarrolladas. Aparecerá un mensaje que te avisará su presencia. Puedes localizar el tornado pulsando en la ventana del Mapa, donde hay una "D" (de Desastre, el localizador de Tornados y Langostas). Si se mueve en tu dirección, los parapetos contra el viento no serán de mucha ayuda; puedes intentar una cosecha instantánea de todos tus campos desde la ventana de Planificación. Si llega a tus campos, puede que quieras visitar a la Tía Mavis de Pocatello: no quedará mucho para cosechar.

PLAGA DE LANGOSTAS pueden dar a tu granja ese aspecto bíblico único, aunque puede que te canses de jugar a ser Job. Estas criaturas aparecen en gran número y están ¡HAMBRIENTAS! pueden tragar todos tus cultivos así que sería una buena idea cancelar todas tus plantaciones, y quizá realizar algún mantenimiento en tus campos o añadir algún producto químico si es necesario. Algunas veces se concentrarán en un lugar, y otras buscarán y destruirán; a saber.

SEQUÍA seca todos tus cultivos, tus cosechas almacenadas, tus semillas y puede que incluso tu dinero si no tienes cuidado. Tendrás que utilizar los lagos, los ríos, las acequias y las bombas de forma estratégica para administrar las fuentes de agua. Asegúrate de que tus plantaciones no son de cultivos que necesiten mucha agua. Algunas sequías especialmente severas secarán grandes ríos, así que tendrás que dejar morir algunas tierras para minimizar tus pérdidas.



MENU DESASTRES





INUNDACIÓN provoca el desbordamiento de los ríos y de los lagos, quizá puedas drenar agua de tus campos rodeándolos con acequias de riego y asegurándote de que todas las válvulas y bombas están cerradas. Puede ser un buen momento para plantar arroz. Las inundaciones hacen que cualquier bomba que hayas colocado en ríos o lagos se pare, y a veces se destruye. Si el pueblo sigue siendo pequeño y hay una inundación cerca, puede verse dañado severamente. (Y esto lo diré susurrando: tu granja también, así que piénsalo dos veces antes de comprar terreno demasiado cercano al agua).



HELADA envía los fríos dientes del invierno para que te muerdan al cuello. Las cosechas pueden ser destruidas totalmente y sino serán de muy mala calidad. Busca cultivos de clima frío, o deja que tus campos reposen en barbecho.



HURACAN hacen que el viento sople como un político hinchado, así que pon una espesa línea de parapetos alrededor de tus campos para proteger tu preciada capa superior de tierra. La calidad (y valor) del suelo que no esté protegido disminuirá con el tiempo después de una serie de huracanes. Puedes trazar el gráfico del declive del valor de la tierra en el tiempo debido a las tormentas de viento en la ventana del Mapa de Propiedad.

SIN DESASTRES evita que ocurran los desastres. Si eliges esta opción cuando está ocurriendo un desastre, no lo parará, pero no habrá más desastres.



S.J. Perelman denominaba las granjas "un terreno irregular de ortigas, atado con notas a corto plazo, que contienen un tonto y su mujer que no sabía lo suficiente para quedarse en la ciudad".

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

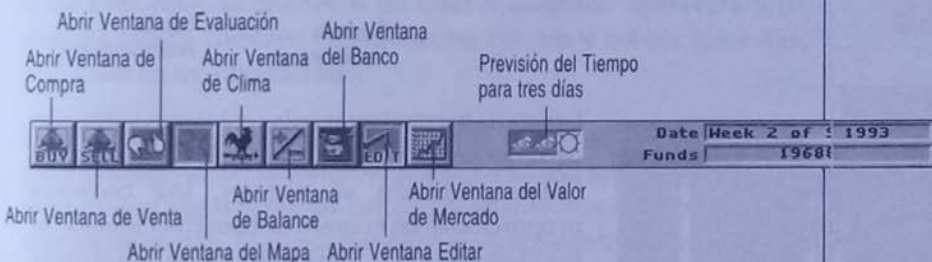


VENTANAS

Es en las ventanas de SimFarm donde realizarás el trabajo sucio; puedes coger tus herramientas, utilizarlas y ver los resultados de una variedad de ángulos de todas las vistas de la ventana del mundo de SimFarm.

A veces las ventanas pueden estar ocultas o solapadas por otras ventanas, pero permanecerán abiertas. Los botones de la ventana debajo del menú de Ventanas estarán presionados cuando sus ventanas asociadas estén abiertas. Se pueden mover las ventanas por la pantalla pulsando, manteniendo apretado y arrastrando el puntero del ratón sobre las barras de título. Se pueden cerrar pulsando en el cuadro de cerrar en la esquina superior izquierda de la ventana, o pulsando el botón CERRAR.

Justo debajo de la barra de menú está la barra de Control. Tiene botones para abrir rápidamente la mayoría de las ventanas de SimFarm. Proporciona un informe del tiempo a corto plazo, y muestra la Fecha y tus Fondos.

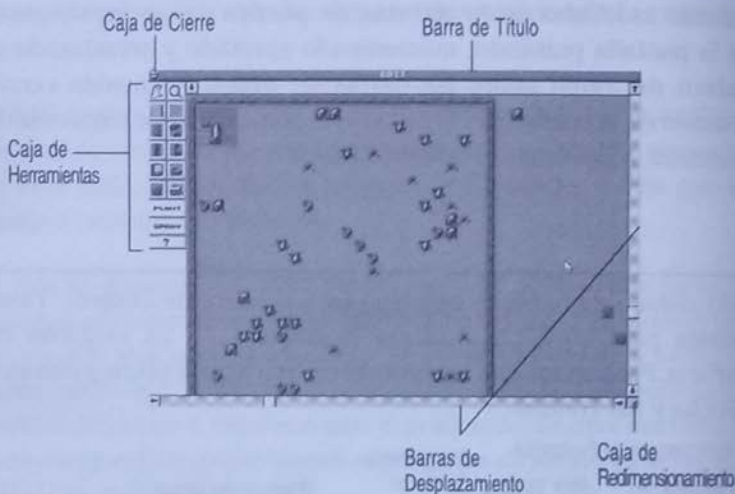


Cuando se abre una ventana el botón correspondiente de la barra de Control quedará apretado. (No te preocupes, puede obtener consejo).

BARRA DE CONTROL

VENTANA EDITAR

La ventana Editar es el área principal de tus negocios, el nivel en el cual implementas la mayoría de las decisiones de tu granja y donde ves las consecuencias. Desde esta ventana se puede acceder a todos los comandos del juego de la barra de menú y de la caja de herramientas. Otras ventanas de comando pueden abrirse encima de la ventana Editar, y la mayoría de sus funciones estarán operativas mientras que tu granja esté activa.



La caja de herramientas es las columnas verticales de botones en la parte izquierda de la ventana Editar. Cuando se pulsan, los botones proporcionan un número de construcciones y de funciones de SimFarm. Los botones permanecerán presionados cuando estén activos, y sus funciones y costes aparecerán en las barras de mensaje y de título.

CAJA DE HERRAMIENTAS

La caja de herramientas es las columnas verticales de botones en la parte izquierda de la ventana Editar. Cuando se pulsán, los botones proporcionan un número de construcciones y de funciones de SimFarm. Los botones permanecerán presionados cuando estén activos, y sus funciones y costes aparecerán en las barras de mensaje y de título.

MOVER

El botón con la mano es el botón Mover, cuando se pulsa el cursor se convierte en una mano abierta que realiza una serie de pequeños "pellizcos". Aparecerá luego un mensaje en la barra del mensaje que dice: "Elige un Objeto para Mover". Pulsa el ratón sobre cualquier maquinaria de la granja en el juego y se cerrará la mano y el mensaje será: "Elige un Destino". El punto de destino de tu maquinaria será el lugar donde pulses de nuevo el ratón. Si es un objeto que se mueve por sí solo, como un tractor o un camión, se dirigirá por sí mismo al lugar, y si es un objeto como una sembradora o un remolque, tu tractor o un tractor alquilado aparecerá y lo moverá por ti. También puedes mover comida y bebida si los has colocado en un sitio extraño.

Este comando es útil para almacenar la maquinaria en cobertizos para protegerla del deterioro cuando no se usa mucho, y también para mover algunas piezas del equipamiento cerca de los campos que las necesitan. El simulador elige el equipamiento más cercano a un campo para cualquier acción que dicho campo requiera, por lo tanto se puede mover equipamiento específico hasta campos designados, acelerando su implantación y ahorrando el desgaste de la conducción en busca de carreteras. El equipamiento expuesto al clima pierde su valor más rápidamente que el que está almacenado, así que da a tus máquinas un techo si es posible.

También puedes utilizar el cursor en forma de mano para "formar un rebaño" con tu ganado; puedes acorralarles contra una valla o bloquear su avance colocando el cursor Mover en su camino.



Mover



LUPA (EXAMINAR)

El botón de Lupa cambia el cursor a una lupa y proporciona información sobre los terrenos u objetos en el terreno de juego sobre los cuales se pulse el ratón. Si pulsas y mantienes el ratón sobre equipamiento de la granja, aparecerá la información del valor del objeto, que encontrarías en la ventana Venta, y a veces información sobre su estado operativo. Esta información puede ser muy práctica, ya que el valor de la maquinaria disminuye con los daños y el tiempo, así, podrás vender equipamiento antes de que su valor sea nulo, o puede que quieras restringir la utilización de algún equipamiento para que no sufra más daños. El valor del ganado funciona de la misma manera, y también puedes ver si tu ganado está en periodo de gestación. Si pulsas el ratón en un campo, se abrirá la ventana de Planificación para consejos sobre la tierra del campo, la calidad del agua, las malas hierbas, las inundaciones y las plagas así como para establecer el plan de plantación de los campos.



CARRETERA

Este comando colocará losetas de carretera cuando el botón del ratón se pulse y se arrastre por la superficie del terreno. Las carreteras ziguezaguearán con los movimientos del ratón. La maquinaria "buscará" las carreteras para moverse de forma más eficaz por el terreno, así que colócalas para maximizar el acceso a tus campos y estructuras. No se pueden colocar carreteras sobre los campos, las estructuras, la maquinaria, los elementos del terreno y tu casa; sólo se pueden colocar en terrenos vacíos o en caminos de tierra. Si colocas una carretera sobre una acequia, se construirá un puente automáticamente. Cuesta 30\$ colocar una loseta de carretera pavimentada.



CAMINOS

Se colocan del mismo modo que las carreteras, pero se puede colocar sobre ellos campos, estructuras y herramientas de construcción como parapetos contra el viento; el simulador los considera como terreno vacío. Son más baratos que los caminos pavimentados, y son una buena elección para trasladarte por tu propiedad. Los caminos de tierra dañan tu equipamiento un poco más que los pavimentados. Cuestan 20\$ por loseta.



VALLA

Utiliza este botón para encerrar a tu ganado, evitando que se coman tus cultivos y que mueran en las carreteras. Las vallas se colocan del mismo modo que las carreteras; tus corrales pueden tener formas extravagantes si lo deseas: quizá tus iniciales, como la marca en tu ganado. El ganado hambriento o malhumorado puede llegar a romper las vallas y escapar. Cuestan 50\$ por loseta.

PUERTA

Puedes colocar puertas en tus corrales y en las vallas de tu propiedad. Se colocan pulsando el ratón; si pulsas el botón derecho del ratón (Opción-click para los Mac) abrirás y cerrarás la puerta. La maquinaria puede pasar a través de puertas cerradas, pero los animales no. Las puertas cuestan 75\$ cada una.

ACEQUIAS

Este botón sirve para colocar acequias y dirigir el flujo del agua desde su fuente, que puede ser un lago, un río o un molino que hayas comprado. Las acequias se pueden colocar directamente debajo o cerca de los molinos, para obtener agua. El agua siempre se rebosa y una bomba de agua es de gran ayuda. La bomba es necesaria para obtener agua de un lago o un río, y puede colocarse en el río o en el borde del lago. Una válvula en las bombas de agua te permite utilizar las acequias para drenar; cuando tus campos se inundan, cierra la válvula para que se sequen las acequias, y drenarán agua del campo. Esto es muy eficaz cuando las acequias son igual de largas que el campo. (Nota: no puedes llenar tu piscina con una acequia de riego). Si intentas colocar una acequia sobre una carretera o viceversa, aparecerá un puente. Las acequias de riego cuestan 35\$ por loseta.

VÁLVULAS DE AGUA

Las válvulas de agua controlan el flujo de agua de las acequias. Cuando se colocan sobre una loseta de una acequia, puedes empezar o parar el movimiento del agua pulsando el botón derecho del ratón (Opción-click para Mac) sobre la válvula, cambiando su color de verde (flujo) a rojo (parar el flujo). Deberías parar el flujo de agua en los campos cuando aparezca el icono de la ola (inundación), que



No
recomendado
por el SPCA



aparece frecuentemente tras un período de lluvia. La calavera de la vaca indica que los campos están muy secos. Examina la información sobre tu cultivo en la Oficina de los Granjeros para ver la necesidad de agua de tus cultivos. Las válvulas de agua cuestan 80\$ cada una.



COMIDA PARA EL GANADO

El botón con la pequeña bala de heno es comida genérica para animales. La comida debería colocarse en los corrales en lugares accesibles para los animales. Verás como disminuye la comida y engordan tus animales cuando mordisquean el heno. El simulador te avisará cuando los niveles de comida estén bajos o si tu ganado tiene dificultades para llegar hasta la comida. No descuides tus animales; su valor disminuye rápidamente con los años o si no los mantienes gordos. Una unidad de comida cuesta 100\$.



ABREVADEROS

El agua es un bien importante en la granja, tanto para los cultivos como para los animales. Los abrevaderos deben colocarse como las unidades de comida, con fácil acceso para los animales (puedes mover la comida y los abrevaderos con el comando Mover). Cuando los coloques aparecerán de color azul, pero se volverán grises, cuando se sequen. El simulador te avisará cuando los animales estén sedientos, pero no los dejes por mucho tiempo; su salud y valor se verán afectadas de forma adversa. Puedes mantener un abrevadero de agua lleno durante mucho tiempo si compras una torre de agua en la ventana Comprar y la colocas en tu propiedad. La torre necesitará una acequia llena de agua cerca para mantener los abrevaderos llenos. Los abrevaderos cuestan 15\$ cada uno.



ARBOLES (CORTAR VIENTOS)

Con el botón Árbol puedes colocar árboles en tu granja y proteger tus cultivos del viento y dar un poco de color verde al paisaje. Tienes que colocar por lo menos ocho losetas de árboles a dos losetas de distancia de los campos para construir un parapeto eficaz contra el viento. Los árboles añaden un toque pintoresco a tu granja. Cuestan 10\$ cada uno.



ESCAVADORA

Con el tractor nivelador puedes limpiar tu propiedad de las rocas y los escombros y quitar o distribuir vallas, campos y equipamiento. Si has seleccionado Autolimpieza en el menú de Opciones puedes colocar campos de equipamiento sobre otros objetos sin pasar el tractor nivelador primero. Si esta opción no está activa tendrás que nivelar y limpiar el terreno antes de colocar cualquier cosa. Aparecerá un cuadro de diálogo para saber si deseas realmente eliminar objetos grandes.

Algunos campos pueden llenarse tanto de toxinas que no pueden recuperarse; la única cosa humana que se puede hacer es limpiarlos. Limpiar los campos con tractores niveladores es un poco un deporte de espectador, como verás. Eliminar un objeto cuesta 25\$ por loseta, lo hagas automática o manualmente.

SEMBRAR

El botón grande donde se lee SEMBRAR es el comando que realmente hace que las cosas funcionen, y crezcan, en tu granja. Pulsa y mantén este botón apretado y aparecerá una lista con todas las semillas disponibles, con imágenes de sus cultivos asociados. Mueve el puntero del ratón para resaltar el cultivo que deseas, y cuando lo sueltes, el puntero se convertirá en el perfil de un campo, que se colocará donde pulses de nuevo el ratón. Los campos deben colocarse en terrenos vacíos; puedes limpiarlos con el tractor nivelador si hay rocas o árboles por medio. Aparecerá el mensaje "no puedes colocar el campo ahí" si algún problema. Inmediatamente después de colocar el campo, se arará y sembrará con las semillas seleccionadas. Sembrar cuesta 120\$.

Si no has comprado semillas previamente, se deducirá de tus fondos. Si seleccionas Autocompra (por defecto) en el menú Opciones las semillas se comprarán de forma automática, para las futuras plantaciones, según el plan de la ventana de Planificación. Si Autocompra está desactivado aparecerá una ventana de mensaje que te recomendará que compres semillas. Puedes reemplazar las semillas disponibles en cualquier momento del juego por otras utilizando el comando Cargar Cultivo del menú Archivo.

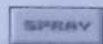


Plant Seed	
☒ Corn	☒ Cotton
☒ Wheat	☒ Onions
☒ Barley	☒ Tomatoes
☒ Potatoes	☒ Lettuce
☒ Oats	☒ Carrots
☒ Rice	☒ Strawberries
☒ Sorghum	☒ Sugar Beets
☒ Soybeans	☒ Peanuts

Los campos pueden limpiarse si están llenos de insectos, si son demasiado tóxicos o si su emplazamiento es inadecuado. No puedes vender tierras con campos o equipamiento. Deberías rodear tus campos con caminos de acceso para eliminar daños en tu maquinaria y facilitar el acceso a las máquinas alquiladas.



Los iconos que indican la presencia de toxinas, insectos, enfermedades y altos o bajos niveles de humedad (calavera, ciempiés, maíz deteriorado, ola y calavera de vaca, respectivamente) aparecerán periódicamente en tus campos y pueden indicar un problema en el cultivo. Mira la ventana del Mapa para obtener una idea de la calidad de la tierra de tu territorio; también puedes obtener información específica sobre un campo en especial pulsando la Lupa y luego pulsando el cursor sobre el terreno; aparecerán los indicadores de la ventana de Planificación. Los daños en los campos a largo plazo causarán una disminución del valor del terreno.



FUMIGAR

Si pulsas y mantienes el botón FUMIGAR se abrirá un submenú con diferentes opciones: Fertilizante, Pesticida, Herbicida y Fungicida.



Resalta cualquiera de ellas con el puntero y luego pulsa el ratón sobre el campo donde quieres añadir los aditivos. Tu maquinaria rociará los campos con tu elección. También puedes fijar estos procesos a través de la ventana de Planificación, utilizando los iconos de arrastrar y dejar caer. No utilices demasiados productos químicos: en algunas ocasiones tendrás que utilizarlos para luchar contra plagas de insectos y pérdida de nutrientes, pero un excesivo uso de estos productos dañará la calidad de tus campos, y afectará el valor de los mismos. Utiliza las ventanas del Horario y del Mapa para obtener información sobre los niveles químicos de la tierra. Fumigar un campo cuesta 200\$. La opción Autocompra deducirá automáticamente el coste de tus fondos.

El nombre del mapa activo aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana. Cuando sea apropiado, aparecerá encima del nombre del mapa, una tecla de color para ayudarte a interpretar cada mapa.

Puedes sacar una gran cantidad de información de estos mapas. Utilízalos periódicamente para controlar las condiciones del campo, que pueden variar de una cosecha a otra. Además de su utilidad en las decisiones de compra/venta de terrenos, te proporcionan información sobre cuando añadir o no añadir fertilizantes y químicos a tus campos para mejorar tu cosecha y aumentar tu tasa de Prosperidad. En la ventana de Planificación se muestran informaciones específicas de un campo sobre la calidad de la tierra.



MAPA DE PROPIEDAD

El mapa de Propiedad te ayuda en la venta y compra de terrenos. Cuando pulsas el botón Propiedad (el que tiene la imagen de un bonito campo con agua en las cercanías) aparece una cuadrícula sobre la totalidad del territorio que muestra (en un ordenador en color) tus lotes en verde, los del pueblo en azul (la "H" y la "C" muestran el lugar donde se encuentra tu casa y el pueblo).

Pulsa el ratón en cualquier lote sin propietario y resaltará y aparecerá el precio de venta en la barra de Valor de la Tierra debajo de los botones. El precio de la tierra depende de su calidad y del agua. Cuando hayas seleccionado el lote, pulsa el botón COMPRAR para realizar la transacción, y el precio de la compra se substraerá de tus fondos. Utiliza este comando cuando estés hambriento de imperio. O utiliza su contrapartida, el botón VENDER, para vender cuando estés simplemente hambriento. El terreno vendido perderá su color verde en la visualización de la Propiedad y perderá su valla en la ventana Editar. Sólo puedes construir en tu propiedad y sólo puedes vender terrenos previamente limpios de edificios, estructuras y campos.

No puedes vender el lote de tu casa, así que ni siquiera lo pienses.



MAPA DE TOXICIDAD DE LA TIERRA

Si pulsas este botón el encantador icono de la calavera mostrará los distintos niveles de sustancias tóxicas en cada cuadrado. Se cauteloso cuando añadas productos químicos a los terrenos, su valor puede disminuir.



MAPA DE LOS NUTRIENTES DE LA TIERRA

Este botón muestra la presencia y los distintos niveles de nutrientes en todos los lotes. Puedes ver que tierra parece una compra prometedora, y si es hora de apremiar a tus vacas para que trabajen horas extras y produzcan un buen fertilizante.



MAPA DE LAS ENFERMEDADES DE LOS CULTIVOS

Este botón (con la mazorca de maíz deteriorada) muestra la cantidad de enfermedades del cultivo, como hongos y virus, que están presentes en los diferentes lotes. Las enfermedades se tratan con fungicida, aunque la tierra objetará a los asaltos de gran toxicidad.



MAPA DE LAS MALAS HIERBAS

Este botón proporciona información sobre lo severo de la cantidad de malas hierbas en tus campos. El uso racional del herbicida contrarrestará este fenómeno.



MAPA DEL AGUA SUBTERRÁNEA

Este botón (con la gota de agua) muestra los niveles de agua subterránea de tu tierra y de los territorios de alrededor.



MAPA DE RENTABILIDAD DEL CAMPO

Este botón, con el símbolo del dólar, muestra la rentabilidad de tus distintos campos.



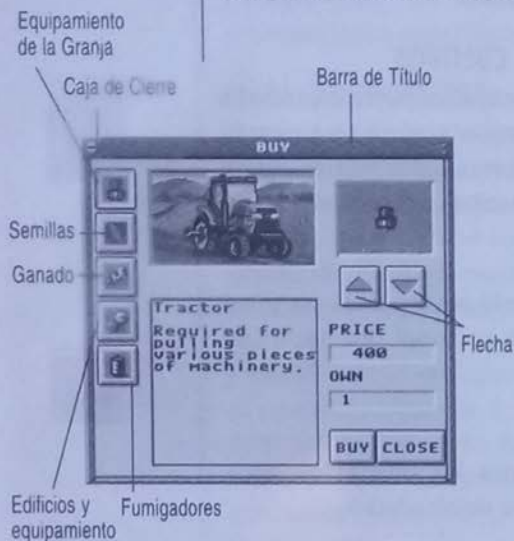
MAPA DE PLAGAS

Este botón, con el ciempiés, te indica todo lo que quieras saber sobre la plaga de insectos en los lotes



VENTANA DE COMPRA

Con la ventana de compra puedes llenar tu granja de cosas. En la parte izquierda de la ventana hay una columna de iconos con cinco botones de acceso a los distintos tipos de cosas para la vida en la granja. La imagen más grande en la parte superior central de la ventana es la imagen del objeto seleccionado, con una descripción detallada debajo. A la derecha de esta imagen hay otra imagen de cómo se verá el objeto seleccionado cuando se coloque en la propiedad. Cuando pulsas las flechas de desplazamiento debajo de esta segunda imagen, te mueves por los artículos de cada categoría: maquinaria, semillas, ganado, estructuras y fumigadores.



Debajo de las flechas hay un cuadro de texto que muestra cuantos objetos posees en la actualidad. Cuando encuentras el objeto no puedes vivir sin él, pulsa el botón COMPRAR y tu cursor se convertirá en el signo del dólar. Tu compra aparecerá en el próximo lugar donde pulses el ratón en la ventana Editar. Si pulsas más veces el ratón comprarás más unidades del mismo objeto, así que a no ser que quieras abrir un garaje de tractores usados, no te emociones con el botón del ratón.

Tienes que colocar tus compras dentro de los límites de tu propiedad, y si vas a comprar un puñado de animales, rodéalos con una valla; o tu cosecha será tu comida. Si compras edificios para almacenar, preservarás mejor el valor y la vida de tus semillas y equipamiento. Los graneros mantendrán a tus animales algo más sanos. Lee los capítulos de Equipamiento y Suministros y de Ganado para métodos de utilización e información estadística sobre cada objeto disponible de la ventana Compra.



VENTANA DE VENTA

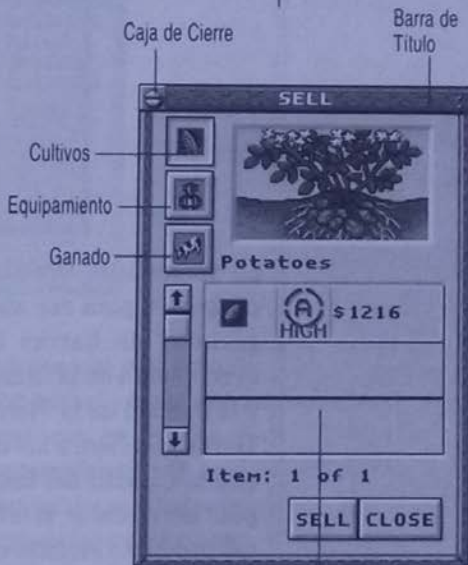
La ventana de Venta es donde puedes obtener alguno de los frutos (y verduras) de tus aventuras ganando dinero de tus esfuerzos de cultivo y de cría de animales, así como de tu equipamiento viejo. Tanto para las cosechas como para el ganado el precio de venta es la media entre el precio del mercado y la edad (condición) del producto.

Los tres botones en la parte superior izquierda de la ventana representan las categorías de los productos que se pueden vender: cultivos, equipamiento y ganado. Pulsa uno de ellos y aparecerán los bienes que tienes para vender.

Debajo de la imagen hay una lista de los productos en la categoría que posees y que puedes vender. Si el producto en venta es un tractor o una cosecha de maíz, la lista mostrará: un pequeño icono que representa al producto; la condición del producto (dado como grado desde Alto hasta Malo pasando por Bueno y Normal); y el precio actual.

Pulsa las flechas de desplazamiento a la izquierda de la lista para moverte por el cuadro resaltado hasta el producto que quieras vender, luego pulsa VENDER. El producto vendido desaparecerá de la lista y de tu granja. Cuando hayas vendido todas tus cosechas aparecerá el mensaje "Nada en venta".

Examina de vez en cuando la ventana Venta para ver los precios más altos de tus productos; todo en SimFarm, como en cualquier parte, está sujeto al tiempo: el valor de todos los productos, desde los cultivos hasta la maquinaria y los animales, se divide con el tiempo, y saber cuando hay que vender es la clave del éxito.

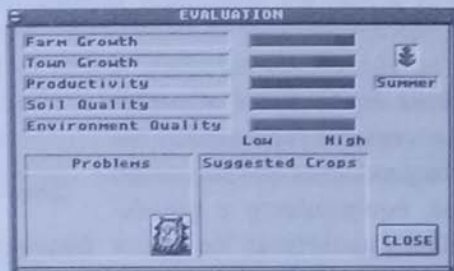


Lista de los
productos en
venta

VENTANA DE EVALUACION



La ventana de evaluación muestra que tal vas, y te guste o no, aparece automáticamente al final del año, aunque desaparece rápidamente. Puedes acceder a ella también pulsando el botón de los pulgares hacia arriba y abajo de la barra de menú.



La ventana de Evaluación proporciona una idea general de tus progresos para ese año comparados con los del año anterior. Los gráficos de barras Bajas/Altas detallan específicamente: El Crecimiento de la Granja y del Pueblo, la Productividad de la Granja y la Calidad de la Tierra y del Entorno. El índice de la Calidad de la Tierra se refiere a los niveles de nutrientes de tus campos, mientras que la Calidad del Entorno indica la presencia de toxinas. En una pantalla en color, si la barra es verde, indica un crecimiento positivo del producto medido en comparación con el año anterior; si es roja, es negativo. En una pantalla en blanco y negro, bueno, confiamos en que puedas averiguarlo. Si no hay ninguna barra se indica que no ha habido ningún cambio para esa característica comparada con la del año anterior. La estación del año se indica a la derecha de los gráficos de barras.



Para mantener a los pulgones lejos de las rosas, planta ajos y menta cerca de las rosas.

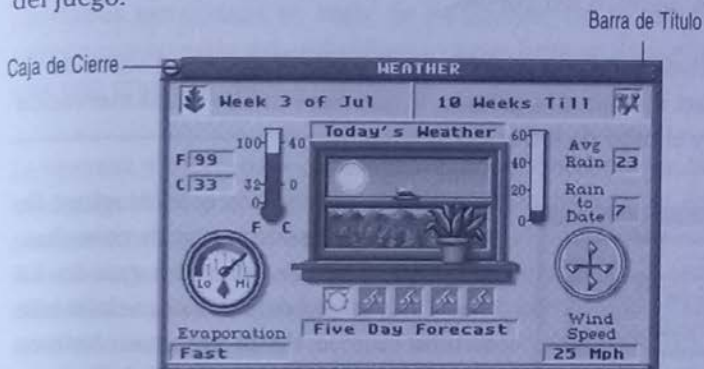
Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

Debajo de esta información hay algunos iconos que indican gráficamente cualquier problema en el tiempo real en tus campos y esto sugiere que cultivos tendrán buenos resultados en la estación venidera. Estos indicadores son generalidades para todos tus campos, y reflejan la información de la ventana del Mapa. Puedes obtener información específica sobre un campo en la ventana de Planificación. Por supuesto, como un granjero independiente podrías ignorar esta ventana y plantar y fumigar lo que quieras, pero deberías tomar en consideración su consejo.



VENTANA DE CLIMATOLOGÍA

La ventana de Climatología es una de las ventanas más vistosas de SimFarm; y es muy útil para los planes a corto plazo. Es exclusivamente una ventana de información; no hay comandos ni funciones integrales del juego.



La barra superior de la ventana muestra la semana y el mes actual, con representaciones de iconos para la estación actual y la estación venidera. Debajo se puede leer las temperaturas en grados y centígrados, tanto en cifras digitales como en un termómetro. Debajo está el indicador de la tasa de evaporación del agua con un cuadro de texto. El centro de la ventana muestra una imagen de las condiciones climatológicas actuales (observa los cambios de la planta con el tiempo), con una previsión de cinco días. Esta previsión complementa la previsión de tres días de la barra de Control. A la derecha se puede ver las precipitaciones totales del año y las medidas de la velocidad del viento actual.

La ventana de Climatología es un buen sitio para observar las nubes en el mundo de SimFarm, y proporciona información útil sobre si tus campos se verán inundados por la lluvia y por qué los lotes se secan o tienen gran cantidad de agua subterránea. Pero si has establecido la Velocidad del juego en algo más que Lento, seguramente el tiempo pasa a un ritmo que cinco días de previsión parecen tan solo suficientes para regar una planta de interior, no hablemos de regar un campo de cultivo. Tienes que admitir que sin embargo es bonito.

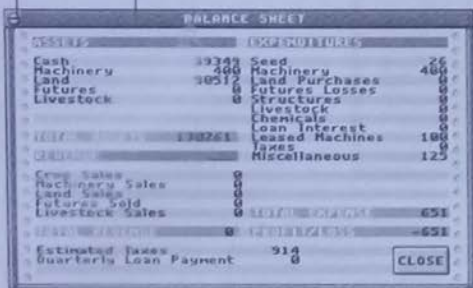
BALANCE



La ventana de Balance (que se elige del menú Ventanas o pulsando el botón +/-) indica los aspectos financieros, estación por estación, de tus operaciones agrícolas, y proporciona algunas informaciones sobre los ingresos del pueblo..

Bajo Activos puedes ver el dinero del que dispones, el valor de tu propiedad, maquinaria, ganado, lo que has vendido en los mercados futuros y el total de todos tus activos.

La columna de Ingresos es el desglose de todos tus ingresos de ventas de cosechas, maquinaria, tierras, futuros y ganado. La cifra Futuros puede ser sustancialmente distinta que la de la columna Activos porque puede que hayas vendido Futuros en un futuro muy lejano, y esas cosechas especulativas todavía tienen que ver el fondo de un camión. El total de tus Ingresos se muestra al final de la columna Ingresos.



Debajo de esto se encuentra la estimación de tus facturas impositivas anuales, basadas en tus pertenencias actuales y la cantidad de los pagos de tu préstamo. La columna de Gastos cuenta los costes por semilla, maquinaria, tierra, cualquier pérdida futura, construcciones en la granja, ganado y comida, y productos químicos. También encontrarás los informes de los intereses de tus préstamos, alquileres e impuestos. El total de tus gastos está al final de la columna, junto con la cifra general de tus ganancias/pérdidas.

Los impuestos basados en tu equipamiento, propiedad e ingreso anual se deducen anualmente de tus fondos. Los pagos de los intereses al banco se deducen cuatrimestralmente. Los gastos de operaciones como limpiar, colocar vallas, etc. se deducen cuando se producen y se muestran bajo Misceláneo. Recibirás notas del simulador cuando tu cuenta bancaria se vea menguada por el pago de tus impuestos al final del año, y si no haces algo, tus activos, incluida tu tierra, se liquidarán automáticamente.



Examina la ventana de Balance de vez en cuando para ver donde se va el dinero y si parte de él vuelve. Puedes determinar si has dado un énfasis equivocado a algunos gastos sin mucho resultado, y por supuesto, tu cifra beneficio/pérdida indicará si debes invertir en persianas venecianas en lugar de en granjas. No te preocupes si parece que no estás ganando dinero, ya que lleva un tiempo antes de que una granja produzca beneficios.

La ventana del Banco (se abre desde el menú Ventanas o pulsando el botón del billete del dólar) es donde puedes realizar tus negocios, aunque si no vigilas tus deudas, puedes irte al garete.. La ventana del Banco se parece a la pantalla de un cajero automático, con algunas diferencias obvias: el total de los fondos que posees en el juego aparecen en la parte superior, y el total de tus deudas y del límite de crédito debajo. El límite de crédito se basa en el valor de tu propiedad y tus activos, menos cualquier deuda importante. El tipo de interés actual está debajo de esta cifra (fluctúa entre el 5 y el 15%) junto con la cantidad de tu pago cuatrimestral. Pulsa los números del teclado de la ventana o el teclado de tu ordenador hasta llegar a una cifra de préstamo y aparecerá un cuadro de texto Cantidad del Préstamo que mostrará la cantidad de tu nuevo préstamo. Pulsa correcto o Retorno para cerrar el trato.

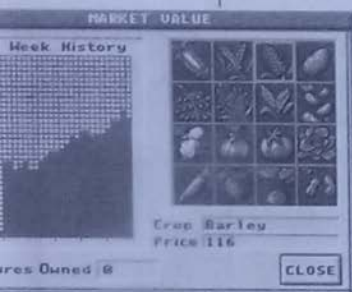
El dinero aparecerá en tus Fondos. Los pagos del préstamo bancaria se deducirán cuatrimestralmente en un período de cinco años, o puedes elegir pagar todo tu préstamos pulsando el botón LIQUIDAR. Si no tienes bastante dinero en tu cuenta para pagar las deducciones automáticas, aparecerá un cuadro de diálogo que te indicará que no tienes suficiente dinero, y te sugerirá otro préstamo (¿a caso nuestro país no se metió en líos de esta forma?), o que vendas equipamiento o tierra. Si evades tus impuestos aparecerán los agentes de Hacienda que venderán tu tierra y activos a la fuerza. (Aparecerán mensajes no muy educados en pantalla). Si no puedes efectuar ninguna de estas opciones, tu carrera como granjero está terminada, por lo menos por este juego. Suerte, que siempre hay otro juego.



VENTANA DEL BANCO



VENTANA DEL VALOR DE MERCADO



La ventana del Valor de Mercado se abre a través del menú Ventanas o pulsando el botón con el gráfico ascendente y muestra la información que necesitas para tomar decisiones sobre la venta en mercados futuros. Esta información incluye los precios actuales del mercado de los cultivos, y los precios pasados, en un gráfico de 30 semanas.

Si pulsas cualquiera de los iconos de cultivo aparece su nombre, precios futuros, gráfico de precios anteriores y el número de futuros que posees de dicho cultivo. El precio indicado es para la venta de una sola cosecha de alto grado.

Esta ventana es para reunir información sobre los cultivos, precios y tendencias. Las ventas futuras se realizan en la ventana de Planificación con el botón Contrato.

VENTANA DE LA OFICINA DE LOS GRANJEROS

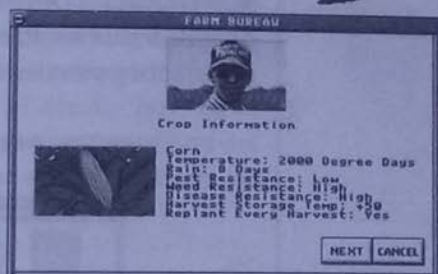


La ventana de la Oficina de los Granjeros tu fuente de información para tus conocimientos generales de agricultura. Se abre desde el menú de Ventanas cuando se precisa información detallada sobre los cultivos (sus fases de crecimiento, necesidades nutricionales, valores), las dinámicas de cultivar, la maquinaria, etc.

Pulsa cualquiera de los cinco iconos (tractor, silo, vaca, maíz o pesticida) para obtener la información específica sobre maquinaria, estructuras, ganado, cultivos y aditivos químicos. El otro icono es Joe el Granjero. Sabe todo lo que hay que saber sobre el cultivo, y es el dueño de la Taberna del pueblo.

Con los botones PROXIMO y ANTERIOR podrás moverte por todos los elementos de cada categoría, y con el botón CANCELAR regresarás a la pantalla de la Oficina de los Granjeros.

El material que se encuentra en la Oficina de los Granjeros se reúne de las experiencias y recursos reales de las granjas, y se utilizó como base para los comportamientos de los mecanismos de los cultivos y otras acciones agrícolas de SimFarm. Sería interesante consultar con la Oficina para separar los hechos de lo imaginario.



La ventana de Planificación se abre en un campo desde la ventana Editar, pulsando el ratón sobre un campo después de pulsar el botón de la Lupa. Es carne y patatas de verdad (y sorgo y soja, y el resto de los cultivos) de tu empresa agrícola. Te da la posibilidad de programar todos los procesos de los cultivos para múltiples campos y años venideros. También fijas tus ventas en los mercados futuros. Puedes jugar a SimFarm sin utilizar nunca esta ventana, pero para convertirte en un maestro (o simplemente hacerlo bien) esta ventana es esencial para el éxito.

VENTANA DE PLANIFICACIÓN

¿PORQUÉ PLANIFICACIÓN?

Cuando tienes dos, tres, diez o más campos, dirigir la granja puede ser algo agitado. Entre plantar, cosechar, acondicionar el suelo, expandir tu territorio y ocuparse del ganado, no te queda tiempo para planificaciones estratégicas necesarias en una buena gerencia de la granja.

La ventana de Planificación automatiza los procesos fundamentales de arado, plantación, cosecha y mercado. Te ayuda a dirigir tu granja, y dejar el arado y sembrado a los Simuladores jornaleros.

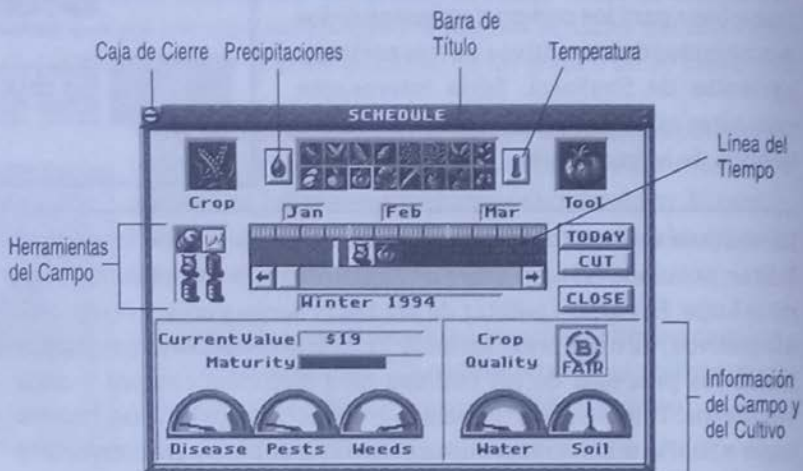
El humo cerca del suelo indica generalmente una caída de la presión y una atmósfera inestable.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



ACTIVIDADES PLANIFICADAS DEL CAMPO

Aquí tienes un resumen sobre la planificación, plantación, cosecha y cuidados generales de los cultivos y del suelo.



En la parte superior de la pantalla se indican los iconos de los cultivos del juego que se pueden cultivar. Los iconos de cultivo totalmente a la derecha y a la izquierda son indicadores del cultivo que se está plantando en la actualidad en el campo y la herramienta activa de la ventana de Planificación. Al lado de los iconos de los cultivos, a la derecha y a la izquierda respectivamente, hay unos botones que muestran información valiosa para los cultivos. El botón de las Precipitaciones sobrepone el número de días que necesita cada cultivo sobre el icono del cultivo, y proporciona las previsiones de lluvia para la semana (en número de días a la semana) en la barra del horario situada debajo. El botón de la Temperatura sobrepone la temperatura media mínima que necesita cada cultivo sobre su icono, y proporciona la previsión de la temperatura media semanal en la barra del horario situada debajo. Esta información es útil para elegir los cultivos en los diferentes periodos del año.

La sección del centro de la ventana es la línea del tiempo. Muestra tres meses a la vez. Puedes utilizar las flechas de desplazamiento para mover la línea del tiempo hacia adelante o hacia atrás. Los meses aparecen encima de la línea del tiempo, las estaciones y el año





debajo. Justo debajo de los meses está la regla del tiempo que mide los días y las semanas. En las pantallas en color, una raya amarilla indica el límite entre los meses. A la derecha de la regla está el botón HOY. Si lo pulsas los indicadores volverán al día de "hoy" en el calendario de SimFarm. Debajo de la regla se encuentra la barra del horario. Una banda amarillo chillón marca el estado actual de las operaciones agrícolas de tu campo.



Para planificar la plantación, pulsa el ratón sobre el cultivo que desees plantar (en los iconos de la parte superior de la ventana), y luego pulsa la barra del horario en la fecha que desees que se realice la plantación. La barra de horario se llenará con las fases del crecimiento del cultivo, hasta que llegue el momento de cosechar, donde aparecerá el icono de un silo. Después de esto el cultivo se vuelve a plantar automáticamente, crece y es cosechado una y otra vez, a no ser que no dispongas de maquinaria, el campo esté demasiado lleno de toxinas o cualquier otra actividad del juego cause la interrupción de la planificación. Puedes parar el ciclo pulsando el botón COSECHAR y luego pulsando en la barra del horario en la fecha elegida para que cese la actividad. Sólo puedes utilizar el botón COSECHAR para las acciones del futuro (la parte derecha de la raya amarilla).

Cuando se cosechan los cultivos, se almacenan en un silo, si tienes uno, o se venden inmediatamente en el mercado. A la izquierda de la línea de tiempo hay 6 iconos de herramienta. Para planificar cualquiera de estas funciones del campo, pulsa el icono de herramienta elegido y luego pulsa el ratón sobre la barra de horario cuando quieras que ocurra la acción. Puedes planificar el uso de estas herramientas cuando el cultivo está creciendo o cuando un campo está en barbecho.



Con la herramienta de Cosecha puedes planificar cuando cosechar un cultivo, si quieres un momento preciso distinto al programado automáticamente. Por supuesto, un cultivo a medio crecimiento no te aportará el mismo dinero que una buena cosecha, pero puede que en algún momento quieras jugar con la Madre Naturaleza; si se acerca un desastre, puede que quieras cosechar tus cultivos inmediatamente.



Con el botón de Contrato (el que tiene un pequeño gráfico) puedes organizar la venta de tus cultivos en los mercados futuros, un método de inversión especulativo de tu propio cultivo que puede aportarte muchos (o pocos) dólares. Encontrarás una explicación detallada sobre los mercados futuros de SimFarm en el capítulo Los Mercados Futuros.



Estos cuatro botones representan los aditivos que se pueden rociar por tus campos: fertilizante, herbicida, fungicida y pesticida. Si los colocas en la mitad del ciclo de crecimiento de un cultivo, el ciclo no se parará aunque puede afectar la producción del cultivo de forma negativa o positiva. Consulta la Oficina de los Granjeros para información sobre las reacciones de los cultivos específicos a los productos químicos. El fertilizante no añade toxinas al suelo, pero los demás sí.

INFORMACIÓN DEL CAMPO Y DEL CULTIVO

Debajo de la línea del tiempo hay información importante sobre tu campo y tu cultivo

El Valor Actual es el precio que recibirías si cosechas el cultivo en ese momento. El indicador de barra de la Madurez muestra el desarrollo del cultivo. Cuando la barra alcance el extremo derecho, la cosecha habrá madurado totalmente.

La Calidad del Cultivo indica el grado actual del cultivo, la misma información que puedes ver en la ventana de Venta para un producto. Te informa de forma dinámica del estado de tu cultivo; los cultivos de baja calidad pueden "resucitarse" antes de la cosecha si respondes a sus necesidades, de agua, nutrientes, productos químicos, etc.



En la parte inferior de la pantalla hay 5 indicadores que muestran la calidad ambiental de tu campo. Si la aguja está en lo verde, el indicador es favorable. Si está en lo amarillo, es más neutral o moderado y si está en lo rojo tu campo está gritando, por lo menos para ese atributo. Los cinco indicadores son: Enfermedad, Insectos, Malas Hierbas, Agua y calidad del Suelo. El indicador del Agua difiere ya que su parte roja de la izquierda te indica que tu campo necesita agua y la parte roja de la derecha que está inundado. El verde del centro son las dulces aguas de Shangri-la.



Puedes utilizar estos indicadores junto con las lecturas de la ventana del Mapa y los iconos del campo de la ventana Editar para verificar la calidad general de tus campos.

El tiempo invertido en la ventana de Planificación será productivo. Experimenta con la rotación de los cultivos, los campos en barbecho y los aditivos y observa los resultados; si eres rico, puedes establecer un campo bien cuidado y agradable y otro que rociarás con todos los productos químicos de este y otros planetas y observar las consecuencias que tienen en las cosechas con el tiempo. Lee la sección Estrategias para la elaboración y la ventana de la Oficina de los Granjeros para hechos pertinentes sobre el cultivo.

La ventana de Elige una Región es tu tabla de buceo desde la cual puedes sumergirte en las profundidades de SimFarm. Sigue la pantalla de título (ten una vaca) y te proporciona un número de opciones para alterar el medio ambiente en tu territorio. Los ocho cuadros resaltados representan escenarios establecidos previamente, cada uno con terrenos y condiciones distintos. Cualquier otro punto del mapa sobre el que pulses el ratón tiene sus propias condiciones meteorológicas, que se detallarán en los gráficos de barras a la izquierda del mapa. Estas condiciones generalizan el clima para las zonas similares de los Estados Unidos. Los factores climáticos que se

VENTANA DE ELIGE UNA REGION

muestran en ese mapa jugarán un papel importante en el panorama de tu juego: por ejemplo, un lugar con pocas precipitaciones, altas temperaturas y fuertes vientos será seguramente rocoso y seco; indicadores más bajos de temperatura y vientos indicarán la presencia de más árboles y de suelos más fértiles. Debajo de las barras meteorológicas hay varios botones.



USAR ESTA REGIÓN te coloca en la zona elegida del mapa, abriendo un juego nuevo o empezando un escenario.

DISEÑAR UNA PROPIA te coloca en la ventana Diseña tu Terreno (ver más adelante) en la cual puedes alterar tu propiedad.

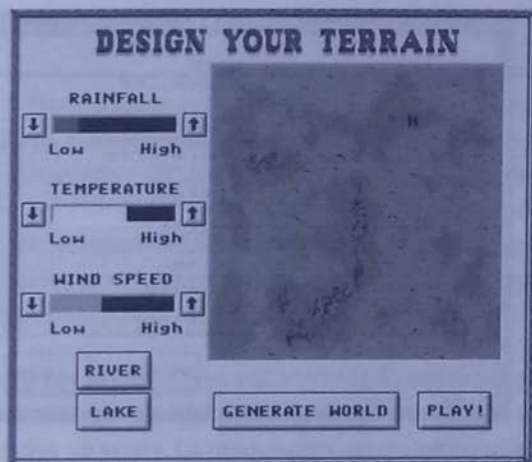
CARGAR UNA PARTIDA abre el cuadro de diálogo Cargar Partida, en el cual puedes seleccionar una granja cuyas carreteras has transitado alguna vez. Tienes que guardar por lo menos un juego para que este comando sea útil.

SALIR es sólo para los quejicas, cuando el juego se vuelve duro, lo duro se cultiva. (Esta frase no está registrada, por si la queréis usar en una cena).



VENTANA DE DISEÑA TU TERRENO

La ventana de Diseño de tu Terreno es donde aparecerás si te arriesgas a elegir DISEÑAR UNO PROPIO en la ventana de Elige una Región.



Los parámetros establecidos para las Precipitaciones, Temperatura y Velocidad del Viento pueden aumentarse o disminuirse pulsando las flechas.

Los botones RÍO y LAGO, cuando se pulsan, colocan un río y/o lago en el mundo de SimFarm. Puedes seleccionar los dos, uno o ninguno.

GENERAR EL MUNDO genera el terreno y produce una representación pictórica de tus elecciones en la ventana; si no estás satisfecho, pulsa de nuevo este botón y las cartas se barajarán de nuevo para una nueva mano. Tienes que pulsar este botón para generar el terreno si has modificado los parámetros de Precipitaciones, Temperatura y Velocidad del Viento. Cuando hayas acabado pulsa ¡JUGAR! y el juego empezará con el terreno que se ve en la imagen.

¡JUGAR! empieza el juego con el terreno que aparece en la imagen.

VENTANA DE CARGA DE CULTIVO

En la ventana de Carga de Cultivo puedes elegir y cambiar los cultivos que se activarán en el juego. Hay 24 cultivos en total, 16 de los cuales pueden estar activos a la vez.



En esta ventana está la lista con todos los cultivos disponibles y los iconos que representan a los cultivos que están activos. Pulsa las flechas de desplazamiento para seleccionar el cultivo que quieras cargar, pulsa el icono del cultivo que quieres reemplazar y luego pulsa el botón REEMPLAZAR. Puedes cambiar los cultivos durante un juego, pero no puedes reemplazar un cultivo ya sembrado o cosechado o si posees semillas de dicho cultivo.



De E.B. White a los criadores de pollos: "Sed organizados, sed valientes. Andad, no corráis. Nunca llevéis un objeto extraño al corral. No intentéis transmitir vuestro entusiasmo por lo pollos a nadie. Contad siempre vuestros pollos antes de que salgan del cascarón".

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



EQUIPAMIENTO Y SUMINISTROS

MAQUINARIA

La administración de tu maquinaria y de tus suministros es una parte integral de tu fortuna agrícola, y la mala administración de éstos te llevará a perder tu fortuna. La siguiente información cubre los conocimientos básicos de la compra, venta y optimización de tus posesiones.

Lejos están los días de los arados tirados por caballos, por lo menos aquí en SimFarm. Tus campos se trabajan con máquinas, ya sean compradas o alquiladas (aunque algunos cultivos se cosechan a mano). Tienes que colocar el equipamiento que compres dentro de tu propiedad, en terreno vacío, en carreteras o en alguno de tus cobertizos. Si no vas a utilizar mucho alguna de tus máquinas, guárdala en el cobertizo para conservar su valor.

También puedes ver la condición y el valor de tu equipamiento en la ventana de Venta donde se detalla su estado (Alto, Bueno, Regular y Malo) y los precios de venta. La maquinaria en malas condiciones no puede utilizarse, ni repararse.

Tienes que estar pendiente del envejecimiento de tu maquinaria para poder venderla, aunque sea por unas perras, antes de que se estropee. Cuando alcance su edad máxima, no podrá volver a funcionar. Llena tu granja con los siguientes productos y mantén la solvencia de nuestra economía:

TRACTOR

Utilizado para tirar de sembradoras, plantadoras, fumigadores y remolques.

Precio Nuevo: 400\$

Requisitos: Ninguno

Ocupa: 1 loseta





SEMBRADORA

Utilizada para preparar los campos para la plantación.

Precio Nuevo: 200\$

Requisitos: Tractor para que tire de ella

Ocupa: 1 loseta



PLANTADORA

Utilizada para plantar semillas en los campos.

Precio Nuevo: 200\$

Requisitos: Tractor, Semilla

Ocupa: 1 loseta



FUMIGADOR

Utilizado para rociar fertilizante, pesticida, herbicida, fungicida.

Precio Nuevo: 200\$

Requisitos: Tractor, Elección de Fertilizante, Pesticida, Herbicida, Fungicida.

Ocupa: 1 loseta



COSECHADORA

Utilizada para cosechar cultivos de los campos.

Precio Nuevo: 400\$

Requisitos: Remolque, Camión

Ocupa: 2 losetas



REMOLQUE

Utilizado para el transporte durante la cosecha.

Precio Nuevo: 200\$

Requisitos: Cosechadora

Ocupa: 2 losetas



CAMION

Utilizado para transportar cosechas a los silos o al mercado

Precio Nuevo: 500\$

Requisitos: Ninguno

Ocupa: 2 losetases

AVION FUMIGADOR

Utilizado para fumigar los campos

Precio Nuevo: 6.000\$

Requisitos: El pueblo tiene que haber crecido lo suficiente para construir un aeropuerto.

Ocupa: su propio aeropuerto cerca del pueblo.

Para vosotros granjeros preocupados, y con los pies en la tierra, aquí tenéis la oportunidad de superaros.

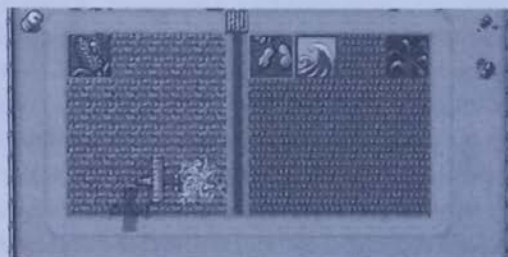
El avión fumigador es un costoso objeto, y sólo debería utilizarse cuando tienes muchos campos activos que necesitan una dosis de fertilizante o fungicida o cualquier otra cosa, pero si es la hora elige el avión, pulsa **COMPRAR** de la ventana de Compra, y se abrirá otra ventana que te indicará dónde esta situado tu avión. Pulsa **OK**, sal de la ventana de Compra y dirígete al pueblo donde verás una modesta pista de aterrizaje y tu avión.

Pulsa el ratón sobre el avión y se abrirá una ventana con botones de control: si pulsas el icono de la manguera de gasolina, tu avión se llenará de gasolina; si pulsas los iconos del ciempiés, la mala hierba o el maíz y luego pulsas el barril de productos químicos llenarás tu tanque con el producto químico para paliar la condición elegida. Si llegas a volar y se produce algún daño en tu avión, pulsa el icono de la llave inglesa para repararlo. Se encuentran los mismos indicadores verde/amarillo/rojo = bueno/neutral/malo que en la ventana de Planificación, que muestran las condiciones actuales del avión



Llena tu avión de gasolina y pesticida y pulsa el botón ¡VOLAR!. Dirige tu vuelo con las flechas de dirección; el avión volará en la dirección de la flecha, girando 45 grados cada vez que pulses la tecla; ejemplo de norte a noreste. AVANZAR PÁGINA y RETRASAR PÁGINA aumentará y disminuirá la altitud de tu avión. Recuerda que los vuelos recreativos te saldrán muy caros.

Pulsa el botón HOGAR cuando quieras soltar pesticida, vuelve a pulsarlo cuando quieras dejar de rociar tus campos. Cuando hayas rociado tus cultivos con un par de aplicaciones, disminuye tu altitud y dirígete a la pista de vuelo. Si estás lo suficientemente bajo, pulsa el botón TERMINAR cuando estés encima de la pista de aterrizaje y aterrizarás sin problemas. Si consigues hacerlo a la primera sin que el avión se estrelle, no se por qué estás leyendo este manual; es obvio que eres un piloto nato. Sigue volando (y cultivando) capitán.



ESTRUCTURAS

Puedes comprar estructuras como compras maquinaria, pero no se pueden vender. Siempre puedes derribarlos con tu apisonadora si obstruyen tu camino o pista. Sólo pueden colocarse en terreno vacío de tu propiedad. Para protegerlo contra los elementos, almacena manualmente equipamiento en tus cobertizos con el comando Mover, o pulsa directamente el ratón sobre el edificio mismo después de comprar tu equipamiento en la ventana de Compra. Las semillas deberían almacenarse directamente en los cobertizos. Los cobertizos tienen una capacidad de almacenamiento fija (ver más adelante).

SILO PEQUEÑO

Utilizado para almacenar cosechas

Precio: 800\$

Capacidad: 1 cosecha



SILO GRANDE

Utilizado para almacenar cosechas. Los silos grandes y los pequeños pueden explotar si se llenan con ciertos cultivos y las condiciones climáticas son correctas. ¡Agáchate y cúbrete!

Precio: 2.400\$

Capacidad: 4 cosechas



COBERTIZO PEQUEÑO

Utilizado para almacenar maquinaria y semillas

Precio: 1.200\$

Capacidad: 6 productos



COBERTIZO GRANDE

Utilizado para almacenar maquinaria y semillas

Precio: 1.440\$

Capacidad: 9 productos



GRANERO PEQUEÑO

Utilizado para almacenar fumigadores, semillas y ganado. Puedes almacenar maquinaria en los silos, pero constituyen garajes caros.

Precio: 2.250\$

Capacidad: 9 productos



GRANERO GRANDE

Utilizado para almacenar fumigadores, semilla y ganado

Precio: 2.520\$

Capacidad: 12 productos



Guarda el cilindro de los rollos de papel higiénico, córtalos por la mitad, llénalos de tierra fértil y ponlos en una bandeja. Utilízalos para plantar semillas. Cuando las plantas jóvenes estén listas, plántalas, con cilindro y todo. El cilindro ayuda a detener los gusanos. -Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros



BOMBAS DE AGUA

Bombean el agua de fuentes naturales con la ayuda de acequias de riego. Coloca la bomba justo al borde del agua. Para aumentar la presión para las distancias largas, puedes añadir otra bomba cerca del destino del agua. Las inundaciones incapacitarán las bombas y destruirán las acequias de riego.

Precio: 1.000\$

MOLINOS

Se utilizan como fuentes de agua. Su capacidad depende de su emplazamiento; bombea bien el agua. El agua de los molinos suele desbordarse de cualquier acequia de riego en frente o situada una loseta más lejos; las inundaciones pueden ocurrir si no hay acequias. Para su funcionamiento hace falta vientos de 30 kph.

Precio: 2.000\$

TORRES DE AGUA

Se utilizan para almacenar agua para el ganado. Tienen que llenarse con fuentes de agua como una acequia de riego situada cerca o enfrente de la torre; mantendrá lo abrevaderos de agua llenos si la acequia está llena. Las torres de agua pueden reventar y crear inundaciones.

Precio: 200\$

FUMIGADORES

Puedes jugar a ser el científico loco y mezclar el fertilizante, el pesticida, el herbicida y el fungicida para fumigar tus campos, aunque demasiada cantidad de algo bueno puede estropear la tierra. Se pueden poner los aditivos manualmente en los campos con el botón Fumigar en la ventana de Editar o de forma automática en la ventana de Planificación. Intenta dejar campos en barbecho o rotar tus cultivos para que la tierra recupere nutrientes y reduce la utilización de productos químicos

Precio: 200\$ por aplicación

Para repeler las babosas y los caracoles, esparce cáscara de huevo alrededor de las plantas. Las babosas no cruzarán esa barrera.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros





CULTIVOS SEMILLAS



INFORMACION SOBRE LOS CULTIVOS



Los precios de las semillas varían según el valor de las cosechas en el mercado en un momento dado: Valor alto de la cosecha, alto coste de las semillas. Puedes hacer negocio con las semillas si compras una gran cantidad a un precio bajo; de la otra forma las semillas se compran automáticamente cuando se necesiten para la plantación con la opción por defecto Autocompra. Todas las semillas están sujetas a deterioros y deberían almacenarse en cobertizos.

Hay 24 cultivos disponibles, 16 de los cuales pueden cargarse a la vez, utilizando la ventana de Carga de Cultivo. Como las plantas del mundo real, los cultivos crecen mejor en condiciones óptimas y están sujetos a todos los cambios del clima y la calidad del suelo.

Nota: Toda la información que se proporciona para los cultivos de SimFarm se basa en información real, pero muy simplificada y algo alterada por el bien del juego. No esperes que los cultivos de verdad maduren en el mismo lapso de tiempo o con la misma cantidad de agua y sol. Pedimos disculpas a los granjeros y jardineros de verdad, pero qué diablos, después de todo, ES un juego.

Semanas de Crecimiento - el número de semanas hasta que el cultivo está listo para ser cosechado.

Requisitos de Temperatura - esto se da generalmente, pero no siempre, en "Días Grados" o "Horas Frías". No son realmente medidas de días ni horas, pero son los términos científicos agrícolas oficiales. Días Grados son el número total de los grados medios a los que tus plantas están expuestas, por encima y por debajo de la temperatura base, que en SimFarm es de 10 grados centígrados. Por ejemplo, un cultivo que necesita 1000 Días Grados durante su crecimiento quiere decir que para que el cultivo madure correctamente, necesita bastantes días con una temperatura media por encima de los 50 grados - pero no 1000 días. Si en un día determinado, la temperatura media (día y noche) es 60 grados, eso son 10 grados por encima de la base de 50. Por lo tanto después de ese día puedes sustraer diez grados de los Días Grados restantes. Si la temperatura media del día siguiente es de 90 grados, puede sustraer 40 grados de los Días Grados restantes. Sin embargo, si la temperatura media de un día es

de 40 grados, hay que añadir diez grados a los Días Grados que faltan. Las Horas Frías son como los Días Grados, pero al revés: son el número total de grados por debajo de la helada (0 grados) que los cultivos necesitan durante su ciclo de crecimiento. Para algunos cultivos, no hay Días Grados ni Horas Frías establecidas.

Requisitos de Agua -Las cantidades máximas y mínimas de agua que necesitan los cultivos durante su ciclo de crecimiento. La cantidad se expresa en días de lluvia; pero no es así de simple. Esta es la cantidad de días de lluvia que los cultivos necesitarían si no hubiese evaporación. En SimFarm, los días de lluvia proporcionan como media 4,1 cm³ de lluvia al día. La evaporación puede ir de cero a 8,2 cm³ de agua por día, dependiendo de la temperatura y del viento. Si la estación de crecimiento de tu cultivo es verano caliente y con viento, necesitarás muchos más días de lluvia o más riego. Cuando eliges tu cultivo y el período de plantación, asegúrate de tener en cuenta los días de lluvia, el calor, el viento y la evaporación.

Resistencia a las Plagas, las Malas Hierbas y las Enfermedades -los cultivos tienen mucha o poca resistencia a cada uno de estos problemas potenciales.

Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas -es la temperatura o gama de temperaturas preferida para el almacenamiento de los cultivos. Si se indica un número, el almacenamiento es idóneo a esa temperatura. Cualquier cosa por encima o debajo de esa temperatura causará un deterioro de los cultivos y una pérdida de valor. Si se indica una gama, el almacenamiento deberá hacerse dentro de ese abanico de temperaturas. Se ves < delante de un número, entonces el cultivo necesita almacenarse a esa temperatura o a una temperatura menor. Si ves > delante de un número entonces el cultivo necesita almacenarse a esa temperatura o a una temperatura mayor.

Replantar tras la Cosecha -esto es "No" para cultivos como árboles y parras, que continúan produciendo durante múltiples cosechas, y "Sí" para cultivos que tienen que volverse a plantar después de cada cosecha.

Información General -consejos sobre cuando y cómo sembrar los cultivos.



LOS CULTIVOS

Almendras

Semanas de Crecimiento: 30

Requisitos de Temperatura: 300-500 Horas Frías

Requisitos de Agua: 4-7 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Mucha

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: +40

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? No

Inform. General: Las almendras crecen bien en el Norte de California y en climas similares.

Manzanas

Semanas de Crecimiento: 17

Requisitos de Temperatura: 900-1500 Horas Frías

Requisitos de Agua: 5-8 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Mucha

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de Cosechas: +32 a +42

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? No

Información General: Las mejores regiones para plantar manzanas son desde la frontera de Canadá y Ontario hasta el Valle del Mississippi; Virginia; y del Norte de California hasta Washington en suelos fértiles y ricos. Plantar en primavera (marzo) y cosechar en otoño (de finales de octubre a principios de diciembre)

Cebada

Semanas de Crecimiento: 34

Requisitos de Temperatura: Evitar las heladas

Requisitos de Agua: 1-3 Días

Resistencia a las Plagas: Mucha

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temp. de Almcnto. de Cosechas: +50 a +60

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Inform. General: La cebada es un cultivo de grano. Evita las heladas. Se almacena muy bien en los silos. Espera un buen precio en el mercado antes de vender.

Zanahorias

Semanas de Crecimiento: 17

Requisitos de Temperatura: 1800 Días Grados

Requisitos de Agua: 3-4 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Las zanahorias prefieren las temperaturas cálidas. Si las plantas durante un clima caliente, mantén los campos regados. Intenta no plantar zanahorias durante los largos periodos de bajas temperaturas.

Maíz

Semanas de Crecimiento: 12

Requisitos de Temperatura: 200 Días Grados

Requisitos de Agua: 8-9 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Mucha

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temp. de Almcnto de las Cosechas: +50

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: El maíz elimina muchos nutrientes de la tierra. Mantenlo fertilizado o plántalo en rotación.

Algodón

Semanas de Crecimiento: 12

Requisitos de Temperatura: 850-900 Días Grados

Requisitos de Agua: 8-12 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: +40 a +120

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Plántalo de mediados a finales de la primavera en regiones con climas cálidos cuando el suelo esté caliente y se haya acabado el peligro de helada.

Gladiolos

Semanas de Crecimiento: 12

Requisitos de Temperatura: Evita las heladas

Requisitos de Agua: 8-12 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +40

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Los gladiolos necesitan un suelo rico en nutrientes. Son fértiles cuatro veces durante su crecimiento, la última vez justo después de que florezcan. No riegues abundantemente los campos. Para el riego dos semanas antes de la cosecha.

Uvas

Semanas de Crecimiento: 22

Requisitos de Temperatura: 3000 Días Grados

Requisitos de Agua: 3-5 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +36 a +45

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? No

Información General: Plántalas a principios de la primavera. No fertilices los campos cuando las plantes.

Lechuga

Semanas de Crecimiento: 13

Requisitos de Temperatura: 1600 Días Grados

Requisitos de Agua: 4-6 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Las lechugas maduran mejor en temperaturas frías. Planea las plantaciones con cuidado.

Avena

Semanas de Crecimiento: 34

Requisitos de Temperatura: Evita las heladas

Requisitos de Agua: 2-3 días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: La avena es un cultivo de grano, muy sensible al exceso de riego. Evita las heladas. Se conserva muy bien en los silos. Espera a un buen precio antes de vender.

Cebollas

Semanas de Crecimiento: 22

Requisitos de Temperatura: 2700 Días Grados

Requisitos de Agua: 3-4 Días

Resistencia a las Plagas: Mucha

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: > +32

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Las cebollas se pueden plantar en enero y en junio tanto para una buena cosecha de invierno como de verano.

Naranjos

Semanas de Crecimiento: 47

Requisitos de Temperatura: Evita las heladas

Requisitos de Agua: 3-4 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +38 a +45

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? No

Inform. General: No plantes naranjos pegados a las vallas. Deja una o dos losetas entre ellos para que pueda pasar el aire frío y evitar que los frutos se estropeen. Es mejor fertilizar primero el campo antes de la plantación y parar el proceso 8 semanas antes de la cosecha. Los pesticidas, herbicidas, fungicidas y fertilizantes deben rociarse en temperaturas cálidas. Los pesticidas y los fungicidas se pueden fumigar hasta el momento de la cosecha.



Cacahuetes

Semanas de Crecimiento: 22

Requisitos de Temperatura: Evita las heladas

Requisitos de Agua: 3-4 Días

Resistencia a las Plagas: Mucha

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp.s de Almcnto. de las Cosechas: +15 a +70

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Los cacahuetes son muy sensibles a las temperaturas bajas y crecen mucho mejor en climas cálidos. No los plantes durante los fríos meses de invierno.

Patatas

Semanas de Crecimiento: 17

Requisitos de Temperatura: 2400 Días Grados

Requisitos de Agua: 5-8 Días

Resistencia a las Plagas: Mucha

Resistencia a las Malas Hierbas: Mucha

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Las patatas tienen raíces muy profundas y necesitan un frecuente riego, aunque demasiada agua puede provocar que se pudran. Rota su plantación con la de la soja o los cacahuetes cada dos o tres años para añadir nutrientes a la tierra.

Arroz

Semanas de Crecimiento: 25

Requisitos de Temperatura: 2400 Días Grados

Requisitos de Agua: 10-13 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: El arroz crece mejor en un clima cálido y seco. Fertiliza la tierra antes de cada plantación, o rota con cultivos de grano. Puede que los grano no crezcan bien, pero proporcionarán nutrientes para el arroz.

Sorgo

Semanas de Crecimiento: 22

Requisitos de Temperatura: 105-120 Días Grados

Requisitos de Agua: 3-4 Días

Resistencia a las Plagas: Mucha

Resistencia a las Malas Hierbas: Mucha

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: > +32

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: El sorgo es un grano de clima caliente, evita las heladas. La mejor época para su plantación es finales de mayo y principios de junio.

Soja

Semanas de Crecimiento: 17

Requisitos de Temperatura: 2400 Días Grados

Requisitos de Agua: 1-2 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Mucha

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +50

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: La soja es ideal para plantar en rotación con otros cultivos porque añaden nutrientes a la tierra. Planta soja dos veces al año - una la primera semana de febrero y la otra la primera semana de junio.

Fresas

Semanas de Crecimiento: 17

Requisitos de Temperatura: 200-1200 Horas Frías

Requisitos de Agua: 6-10 Días

Resistencia a las Plagas: Poca

Resistencia a las Malas Hierbas: Poca

Resistencia a las Enfermedades: Poca

Temp. de Almcnto. de las Cosechas: +34

¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí

Información General: Las fresas necesitan temperaturas bajas durante su crecimiento, así que el peligro de helada es relativo. Plántalas cuando el clima sea frío como por ejemplo en febrero o marzo.

Remolacha

Semanas de Crecimiento: 47
Requisitos de Temperatura: 1800 Días Grados
Requisitos de Agua: 1-2 Días
Resistencia a las Plagas: Mucha
Resistencia a las Malas Hierbas: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Poca
Temp. de Almento. de las Cosechas: < +45
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Información General: La remolacha es muy delicada durante su primera etapa de crecimiento. Intenta no fertilizar los campos durante ese período o puede que dañes las plantas de semillero.

Girasoles

Semanas de Crecimiento: 14
Requisitos de Temperatura: Evita las heladas
Requisitos de Agua: 5-7 Días
Resistencia a las Plagas: Poca
Resistencia a las Malas Hierbas: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Poca
Temp. de Almento. de las Cosechas: < +50
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Información General: Los girasoles son sensibles a los fertilizantes durante el primer ciclo de crecimiento. Espera unas seis semanas antes de rociar cualquier fertilizante.

Batatas

Semanas de Crecimiento: 17
Requisitos de Temperatura: 2500 Días Grados
Requisitos de Agua: 6-8 Días
Resistencia a las Plagas: Poca
Resistencia a las Malas Hierba: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Poca
Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: > +55
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Información General: Las regiones propicias son la parte sur de New Jersey, California central y del sur, Arizona, Nuevo México y Texas. Coséchalas sólo durante un día seco y soleado.

Tabaco

Semanas de Crecimiento: 30
Requisitos de Temperatura: 2000 Días Grados
Requisitos de Agua: 1-3 Días
Resistencia a las Plagas: Mucha
Resistencia a las Malas Hierbas: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Poca
Temp. de Almento. de las Cosechas: > +60
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Información General: Plántalo en tierras fértiles y húmedas cuando haya pasado todo peligro de helada. Mantén la tierra húmeda pero no mojada.

Tomates

Semanas de Crecimiento: 13
Requisitos de Temperatura: 200 Días Grados
Requisitos de Agua: 6-9 Días
Resistencia a las Plagas: Poca
Resistencia a las Malas Hierbas: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Poca
Temp. de Almento. de las Cosechas: +55
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Información General: Plántalos cuando el clima sea cálido y estable (+55 grados Fahrenheit mínimo). Mantén la tierra regada. Para una estación de cosecha más larga, plántala dos veces al año, a principios de julio y a principios de octubre.

Wheat

Semanas de Crecimiento: 34
Requisitos de Temperatura: Evita las heladas
Requisitos de Agua: 2-3 Días
Resistencia a las Plagas: Mucha
Resistencia a las Malas Hierbas: Poca
Resistencia a las Enfermedades: Mucha
Temperaturas de Almacenamiento de las Cosechas: +50 a +60
¿Volver a Plantar Cada Cosecha? Sí
Inform. General: El trigo crece mejor en la región de la Zona de las Praderas dado los veranos extremadamente calientes, el número de días despejados y las precipitaciones durante los meses de verano. Se conservan bien en los silos.



GANADO

Hay cuatro tipos de ganado en el juego, que se puede criar y vender. Merodearán libremente así que tienes que contener su comida detrás de las vallas. Son casi todos parecidos en su tasa de crecimiento, necesidades alimenticias y resistencia al clima. Tienes que preocuparte de cerca por ellos para asegurarte que se alimentan bien y que crecen sanos. Si tienen la comida que necesitan verás aumentar su tamaño y su valor. Las hembras se aparearán si les apetece.

El ganado entrará y saldrá de los graneros y un techo les ayudará a mantenerse sanos y por lo tanto más valiosos. Si enferman, y su grado en la ventana de Venta baja hasta "Malo", puedes, con tiempo, hacer que recuperen sus fuerzas y su valor. Si estás hambrientos o malhumorados pueden llegar a romper las vallas y volar a Malibú. Si se escapan y les atropella tu maquinaria, verás que se ensanchan sus perspectivas. Puedes "formar rebaños" con el icono Mover si te sientes como un vaquero. Se deteriorarán rápidamente -y mueren- si no les das de comer o beber.

VACAS

Viven 20 años
Comen 1/4 de bala de heno al mes
Se aparean cada 15-20 meses
Tiempo de gestación 10 meses



CERDOS

Viven 15 años
Comen 1/8 de bala de heno al mes
Se aparean cada 8 meses
Tiempo de gestación 11 meses



OVEJAS

Viven 10 años
Comen 1/16 de bala de heno al mes
Se aparean cada 3 meses
Tiempo de gestación 6 meses



CABALLOS

Viven 20 años
Comen 1/4 de bala de heno al mes
Se aparean cada 4 años
Tiempo de gestación 11-12 meses



LOS MERCADOS FUTUROS

Con la opción Futuros puedes ir a Las Vegas mientras sigues en tu granja; o casi. Puede ser una forma de maximizar tus beneficios o tus pérdidas. (Los mercados futuros en SimFarm son mucho más simples que los del mundo real; y mucho más seguros. No inviertas tu dinero en la vida real en base al éxito que tengas en SimFarm).

La forma normal de vender tus cultivos es cosecharlos cuando estén listos y venderlos en seguida por el precio del mercado en ese momento, o almacenarlos y esperar a que el precio suba. Por supuesto, muchos cultivos disminuyen su calidad y pierden valor si se almacenan durante demasiado tiempo.

Con los mercados futuros tienes otra opción, o apuesta, si prefieres. Puedes vender tu cosecha con meses o años de antelación (estén o no creciendo, y estén o no plantados) al precio actual del mercado.

No obtienes el dinero hasta que cosechas y entregas el cultivo. Cuando entregas el producto, sólo recibes la totalidad del precio del mercado si tu cosecha es de buena calidad. Una cosecha mala sólo te aportará un porcentaje del precio del mercado y una cosecha perdida no paga nada.

Esta es la idea: si piensas que el precio actual del mercado para un cultivo determinado es bueno, y piensas que disminuirá cuando coseches tu cultivo, entonces puedes vender tu futura cosecha al precio actual del mercado.

Por supuesto, quien compra tus futuras cosechas cree que te equivocas. Hacen dinero cuando aumenta el precio una vez que ya han comprado el producto. Los precios del mercado se ven afectados por muchos factores, incluyendo la calidad de otras cosechas locales, el período del año y el clima. ¡Investiga!



Así es como puedes hacerlo:

1. Examina la ventana del Valor del Mercado, a menudo, para ver como se comporta el cultivo en el mercado. Mira los gráficos, examina las tendencias e intenta predecir el futuro.
2. Cuando pienses que el precio está en su punto más alto, y está a punto de bajar, es el momento de vender.
3. Vende una o más cosechas futuras en la ventana de Planificación. Pulsa el botón Contrato y luego pulsa el ratón en la barra del horario en la fecha que quieras realizar el contrato. El precio del mercado quedará grabado en el contrato.

Tendrás amplios beneficios si el precio del cultivo cae y has vendido un montón de futuros, lo que implica que has planeado plantar el mismo cultivo para varias cosechas.

Recuerda: la ventana del Valor del Mercado refleja el precio de una cosecha ideal y perfecta, así que para recoger cualquier precio de los futuros que cultives, tienes que mantener la calidad del producto.



Un remedio simple y benigno para acabar con las hormigas: asegúrate de que la tierra alrededor del nido está seca y que no se prevén lluvias. Rocía el nido con los cereales secos Crispis. No perturbes de ninguna otra forma el nido. Las hormigas se comerán el cereal, que se hinchará y las matará.

Cortesía del Almanaque de los Viejos Granjeros

ESTRATEGIAS

Aquellos de vosotros que les gusta la electrónica agrícola pueden saltarse esta sección, que contiene consejos y técnicas fascinantes para cultivar la tierra digital. Pero si la única cosa que sabes hacer crecer es el vello facial, puede que te interesen estos consejos. Incluyen amplias generalizaciones sobre la creación de granjas y usos específicos de herramientas y equipamiento.

GENERAL

Con el crecimiento del pueblo, tendrás la oportunidad de votar por el tipo de desarrollo que se construirá en el lote. Normalmente tu voto cuenta. Si tienes bastante dinero para un avión fumigador, vota por el aeropuerto. Estos aviones te ahorrarán dinero cuando necesites fumigar varios campos.

Vende futuros. Examina la ventana de Planificación para averiguar el valor actual de tu cosecha, y compáralo con el valor del mercado. Si el valor de tu cosecha es alto, vende un futuro y olvídate. Te habrás garantizado un precio para ese cultivo. Sólo cabe esperar que el valor del mercado no aumente. Y no te olvides de mantener el cultivo. Estás diseñando tu propio terreno, asegúrate de seleccionar un lago o un río o ambos. Son muy buenas fuentes de agua. Ten en consideración que las granjas demasiado cercanas al agua pueden sufrir daños por inundación.

Haz un plan de pagos para los impuestos. El pueblo recaudará parte de tu dinero en concepto de mantenimiento y expansión. Los impuestos se computan del total del valor de tu tierra, tu maquinaria, las estructuras que hayas construido y los beneficios. Si has comprado mucho terrenos caros, tus impuestos aumentarán considerablemente, tendrás problemas al final del año si no tienes dinero para el recaudador de impuestos.

No utilices carreteras pavimentadas en tu propiedad a no ser que tengas muchas tierras o varios lotes que no sean colindantes. Los caminos de tierra son más baratos y no se necesita aplanarlos cuando reorganizas tu granja.

¡Guarda a menudo! La luz se sigue yendo a menudo, sabes...



Compra semillas manualmente, aunque hay una opción de Autocompra por defecto, los precios de las semillas pueden fluctuar. Cuando los precios estén bajos compra semillas que se puedan almacenar durante mucho tiempo.

Consulta la Oficina de los Granjeros antes de plantar. Esta oficina tiene información muy útil como por ejemplo las temperaturas ideales para el crecimiento del cultivo, los requisitos de humedad, los métodos de cosecha, etc.

Escalona las plantaciones de tus campos nuevos. Si cultivas los campos con dos semanas de diferencia, puedes utilizar la maquinaria que posees. Si plantas varios campos a la vez, necesitarás más equipamiento, ya que los campos requerirán sembradoras y arados al mismo tiempo. Planta siempre árboles alrededor de cada campo. Los árboles protegen tu tierra del viento. No tendrán ningún efecto a no ser que estén a dos losetas del campo. Necesitarás por lo menos ocho losetas de árboles para proteger tu campo.

Utiliza las mismas acequias para regar Y drenar tus campos. Coloca una válvula en la acequia justo antes del campo. Abre y cierra esta válvula para regular el flujo o el drenaje del agua.

No formes "callejones sin salida" con las acequias en tus campos. Al contrario, colócalas a lo largo de uno de los lados del campo. Cuanto más expuesto esté tu campo a la acequia, más efectiva será.

Compra un silo grande si puedes, mejor que varios pequeños. Cuatro silos pequeños cuestan 3.200\$, mientras que uno grande cuesta 2.400\$ y tiene la misma capacidad.

No coseches un cultivo cuya calidad se haya vuelto Mala (grado "X") si está muy avanzado el ciclo de crecimiento. Causarás daños a tu maquinaria y utilizarás espacio de almacenamiento para un cultivo que tiene muy poco o ningún valor. Si te das cuenta de que un cultivo ha llegado al grado X, utiliza el botón Cortar en la ventana de Planificación para dejar el campo en barbecho, o vuelve a plantar otro cultivo.

Cuando aparezca el icono de la ola en un campo, indicará que hay demasiada agua en el campo, y eso puede ser dañino para tu cultivo. Si es un cultivo que prefiere un ambiente un poco seco, puedes utilizar las acequias de riego secas a lo largo del campo para drenar el exceso de humedad, o cierra la válvula de la acequia. Si el icono ha aparecido porque a llovido mucho, desaparecerá rápidamente sin llegar a causar daños.

Cuando aparezca la calavera (Tommy el Tóxico) en tu campo, es que has puesto demasiados aditivos químicos (toxinas) en la tierra. Indica simplemente la presencia de estos aditivos y no se debería interpretar como una prueba del daño irreparable del suelo a largo plazo. Sin embargo, el uso constante de productos químicos agotará la capacidad de la tierra para recuperarse, y el valor de la cosecha se verá afectado.

El icono de la calavera de una vaca en tu campo, indica que está seco. La pequeña bolsa de abono señala que la tierra necesita nutrimento y fertilizantes. En SimFarm los fertilizantes no aumentan los niveles de toxinas, así que no tienes que utilizar guante blanco con el fertilizante si ves que los niveles de nutrientes de la tierra disminuyen.

El icono de la mala hierba vieja y fea indica que tu campo está lleno de malas hierbas, y el icono de la mazorca de maíz mordisqueada señala que tu campo está lleno de insectos. La forma más eficaz de eliminar estos problemas, es fumigar herbicida y fungicida, pero hazlo con cuidado.

MAQUINARIA

La maquinaria absolutamente necesaria para un solo campo es:

1 tractor	1 sembradora
1 arado	1 cosechadora
1 camión	1 remolque

Aunque algunos cultivos no necesitan una cosechadora, compra estas máquinas cuando empieces tu granja. Después de dos o tres plantaciones habrás ahorrado MUCHO en gastos de alquiler.



Vende y reemplaza tu maquinaria antes de que se rompa. La maquinaria de mala calidad vale más que la maquinaria estropeada. Controla su calidad con frecuencia con la herramienta de Lupa (examinar) o en la ventana Venta. No te darás cuenta de los problemas de la maquinaria hasta que no se estropee.

La maquinaria siempre intenta entrar a los campos por la esquina superior izquierda; y salir de ellos por la esquina inferior izquierda, aunque a veces sale por la esquina inferior derecha. Es útil colocar los caminos a lo largo del lado izquierdo del campo para asegurar que pueden entrar y salir con daños mínimos.

Desactiva la opción Autoalquiler cuando poseas maquinaria. De esta forma evitarás que se alquile automáticamente maquinaria cuando te confundas en la planificación. Siempre puedes ajustar tus planes.

Si no planeas comprar maquinaria, construye una carretera pavimentada desde el pueblo hasta tu granja. Intenta hacerlo lo más recta posible desde la esquina superior izquierda del lote inicial del pueblo hasta tus campos. Esto reducirá los daños en la maquinaria alquilada y los costes de alquiler. (La maquinaria siempre sale del pueblo por la esquina superior izquierda del primer lote del pueblo, no importa cuantos lotes tenga el pueblo). La carretera se destruirá parcialmente por las inundaciones ocasionales y la expansión del pueblo. Contrólala cada cuatro meses.

Utiliza las carreteras pavimentadas cuando tienes varios lotes de tierra no colindantes. Esto ayudará a la maquinaria para llegar con los mínimos daños hasta tus otros lotes.

Compra un cobertizo para la maquinaria. Mantendrá alto el valor y la funcionalidad de tu equipamiento.

La maquinaria saldrá de los cobertizos por el lado más cercanos al campo del destino. Intenta construir las carreteras de ese lado del cobertizo hasta tu campo.

GANADO

Ocúpate del ganado. Conseguirás más dinero con la reproducción que con la crianza.

- 1) Compra ganado.
- 2) Cuídalo.
- 3) Véndelo cuando sea mayor y haya tenido crías.
- 4) Repite el paso 2.
- 5) Recréate en la riqueza y en la gloria.

No necesitas mil abrevaderos para dar de beber a tu ganado. Un par de ellos son suficientes para dar de beber a todo un corral si tienes una torre de agua.

Las torres de agua deberían estar al lado de una acequia de riego que mantendrás siempre llena (si puedes). Las inundaciones destruirán a veces las acequias, los abrevaderos a veces harán retroceder ríos y lagos por las bombas de agua, y vientos en calma impedirán que los molinos de viento funcionen. Las torres de agua almacenarán agua durante un par de semanas hasta que puedas reparar o volver a iniciar tus fuentes de agua. Si tienes mucho ganado y abrevaderos quizá necesites más de una torre de agua.

Coloca los abrevaderos y la comida de forma estratégica si tienes varios corrales. El ganado es TONTO. Si la comida del corral vecino está más cerca que la comida de su propio corral, intentarán ir a la comida del corral vecino. Esto puede causar la muerte del ganado por falta de comida y la destrucción de vallas, y quizá te haga sentir tan estúpido como tus animales.

Si puedes permitirte, compra un granero para el ganado. El ganado no comerá ni beberá tanto si puede entrar en un granero. También aumentará su valor ya que estará protegido de los elementos externos.

Cultiva suficiente comida para alimentar a los hambrientos. (Se que esto no es una estrategia, pero pensé que podía darte un incentivo).



Soporte Técnico

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de DROSOFT puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-429 11 61 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador.
- Cualquier información adicional sobre el sistema -por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada -si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Sim Farm o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

DROSOFT
Moratín, 52, 4ª dcha.
28014 Madrid

SIM FARM y todos los elementos relacionados
son marcas registradas de Maxis.
y se han utilizado bajo su autorización.
Todos los derechos reservados

Distribuido por DROSOFT - Moratín 52, 4º dcha. - 28014 Madrid
Telf. 91/429 38 35 - Fax 91/429 52 40

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera
de los términos especificados en el correspondiente manual de
instrucciones.

Teléfono Servicio de Atención al Usuario: 91/429 11 61