

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

CZY UTRUDNIENIA UTRUDNIAJĄ?	1
GOSPODARCZY ROZWÓJ USA, CZ. 2	3
KIM JESTEŚCIE, CO MYŚLICIE?	5
BUDUJEMY DOM NASZ MAŁY - PRZEDPREMIEROWO	6
CO DALEJ Z FARMERSAMI?	7
ROZWIĄZANIE KONKURSÓW	7
ZADANIE – JAK JAMES ROZMNOŻYŁ ZIEMIĘ	8

WSTĘPNIK

Ostatnio odwiedził mnie pewien farmer. Posiada on liczne stado bydła i olbrzymie pastwiska. Wyglądał jednak na bardzo zatroskanego. Gdy go spytałem, co go trapi, rzekł: „życie tu na Dzikim Zachodzie staje się coraz bardziej niebezpieczne. Właśnie wrócili moi kowboje ze spędu bydła – w drodze do Kansas City zostali napadnięci. Stracili połowę stada...”

Następnego dnia, inny znajomy żalił mi się tak: „przyjeżdżają tu ciągle nowi farmerzy, którzy chcą się dorobić. Jednak zamiast pomnażać swój majątek ciężką pracą, próbują iść na skróty. Słyszałem, że niektórzy młodzi organizują się w gangi, napadające na konwoje wodne, splawiające zboże...”

Na szczęście w naszym miasteczku udaje się zachować spokój. Przynajmniej jako tako... Nie licząc ostatniej burdy w saloonie, gdy kilku pijanych kowbojów za bardzo dobierało się do barmanki...

Jednak co tu kryć – przemocy wszędzie jest dużo, a czasy trudne. Trzeba będzie pewnie zakupić kilka tych nowych koltów, co ostatnio stają się takie popularne. I trzeba będzie być czujnym i na wszystko gotowym, a przemoc dławić w zarodku. Oj ciężkie jest życie szeryfa...



(SZERYF)



AKTUALNY RANKING FARMERÓW:

1. PUMA - 386 PD
2. TOM - 357 PD
3. SETTLER - 311 PD
4. ARTHC - 247 PD
5. BONANZA - 241 PD

STAN NA 1.04.2007

CIEKAWOSTKI

Po jakich frazach można znaleźć w google FARMERSÓW?

- krzywe krowy
- symulacja farmy owiec
- ceny krow na sprzedaż
- oferty kupna krowy
- obecne ceny krow
- gry o weterynarii
- papier toaletowy sudoku
- indianie gra internetowa
- oferty kupna ziemi
- gra dylemat więźnia
- więcej mleka
- czerwone krowy do kupna
- wojna secesyjna 1861-65 mapa
- jak kupować i sprzedawać zboże?
- czerwona pantera - gra
- gra skunks
- egzekucja online

CZY UTRUDNIENIA UTRUDNIAJĄ?

Jakiś czas temu wprowadziliśmy pierwsze dwa elementy „ścieżki gracza”: bonusy i utrudnienia. Oba elementy pojawiają się po uzyskaniu przez gracza odpowiedniej ilości punktów doświadczenia (PD): 100, 200, 350, 550 itd. Jednocześnie gracze ci zostają wyróżnieni jedną gwiazdką za każdy przekroczony próg.

O ile bonusy zostały przyjęte bez zastrzeżeń, to odnośnie utrudnień (jedna działka ziemi mniej za każdy przekroczony próg PD) pojawiły się początkowo głosy protestu. Czy rzeczywiście te utrudnienia są dużym utrudnieniem i czy bonusy nie rekompensują ich wystarczająco?

Obecnie jest już dostatecznie dużo rozegranych gier z graczami o wysokiej liczbie PD, by móc przeanalizować to zagadnienie i wyciągnąć pewne statystyczne prawidłowości. Do analizy wybraliśmy po 10

rozgrywek z trzech miast: San Francisco, Wilmington i Iowa City, o najwyższych średnich PD graczy (zestawienie dostępne na stronie <http://farmersi.pl/statystyka.php?z=1&idm=8&zg=2&s=1>).

Zacznijmy od San Francisco. Tutaj rozgrywki trwają aż 10 przeliczeń, jest dużo ziemi rządowej, a analiza w poprzednim numerze *Farmersi Times* wykazała, że najskuteczniejszą strategią w tym mieście jest strategia hodowcy.

W celu oceny, jak utrudnienia wpływają na rezultat w grze, podliczyliśmy ile poszczególnych miejsc zajęli gracze z dwoma utrudnieniami, z jednym utrudnieniem i bez żadnego. Przykładowo wśród analizowanych 10 rozgrywek aż 5 pierwszych miejsc zajęli gracze z dwoma gwiazdkami (otrzymujący dwie działki ziemi mniej na starcie), 4

(Ciąg dalszy na stronie 2)

zwycięstwa przypadły graczom z jedną gwiazdką, a jedno graczowi bez żadnej gwiazdki (PD<100). Po zsumowaniu wszystkich pozycji można było wyliczyć średnie miejsce, zajmowane przez graczy – „dwugwiazdkowcy” zajmowali średnio 3,2 miejsce, „jednogwiazdkowcy” 3,4 miejsce, a gracze bez żadnych bonusów i utrudnień zajmowali statystycznie 4,1 miejsce.

Wprawdzie gracze się powtarzali, próba statystyczna jest niewielka i być może bez utrudnień i bonusów zaawansowani gracze radziliby sobie jeszcze lepiej, ale można śmiało wysnuć wnioski, że utrudnienia i bonusy nie stanowią dla lepszych graczy przeszkody w wygrywaniu. I najprawdopodobniej w San Francisco korzyści z bonusów przewyższają utrudnienie wynikłe z mniejszej ilości działek ziemi na starcie.

San Francisco							
ilość gwiazdek	miejsce						średnie miejsce
	1	2	3	4	5	6	
2	5	3	1	6	1	3	3,2
1	4	5	6	3	2	5	3,4
0	1	2	3	1	7	2	4,1

bonus	miejsce						średnie miejsce
	1	2	3	4	5	6	
mistrzostwo w hodowli	8	7	4	7	3	3	3,0
agent handlu zbożem							
bankier w rodzinie	1		2	5	1	5	4,4
przedsiębiorstwo budowlane	5	2		1		1	2,1

Innym analizowanym zagadnieniem był wpływ poszczególnych bonusów na zajmowane miejsce. W San Francisco najlepszym bonusem wydaje się być „przedsiębiorstwo budowlane” – gracze z tym bonusem zajmowali średnio 2,1 miejsce. „Mistrzowie hodowli” zajmowali przeciętnie 3 miejsce, natomiast gracze posiadający bankiera w rodzinie zajmowali dopiero 4,4 miejsce (czyli za średnią wynoszącą 3,5), co sugeruje, że ten bonus bardziej przeszkadza niż pomaga.

W Wilmington rozgrywki są o 2 lata krótsze, a ziemi rządowej nie ma, więc wydawać się może, że mniejsza ilość ziemi na początku rozgrywki może być później bardzo trudna do nadrobienia. Analiza pokazuje jednak, że również

Wilmington								
ilość gwiazdek	miejsce							średnie miejsce
	1	2	3	4	5	6	7	
2	2	2	0	1	0	0	1	2,8
1	6	4	3	3	6	5	4	4,0
0	2	4	7	6	4	5	5	4,2

bonus	miejsce							średnie miejsce
	1	2	3	4	5	6	7	
mistrzostwo w hodowli	1	2	1	2	2	4	1	4,4
agent handlu zbożem	5	1	1	1	1			2,1
bankier w rodzinie	2	4	1	2	3	1	5	4,3
przedsiębiorstwo budowlane	1	1					1	3,3

tutaj gracze z gwiazdkami radzili sobie lepiej niż gracze startujący bez utrudnień. „Dwugwiazdkowcy” zajmowali średnio 2,8 miejsce, „jednogwiazdkowcy” 4 miejsce, a „zerogwiazdkowcy” 4,2 miejsce.

Najlepszym bonusem okazał się zdecydowanie „agent handlu zbożem”, co nie dziwi, gdyż w Wilmington eksport bawełny pełni kluczową rolę. Drugim najlepszym bonusem w Wilmington jest „przedsiębiorstwo budowlane”. Oba te bonusy są dość rzadko wybierane przez graczy. I może właśnie dlatego są takie skuteczne?

Zarówno „bankier w rodzinie” jak i „mistrzostwo w hodowli” statystycznie bardziej w Wilmington utrudniają niż pomagają – zapewne dlatego, że hodowla ma niewielkie znaczenie, a zdolność kredytowa graczy wynosi tylko 15% wartości majątku.

W Iowa City rozgrywki trwają 9 przeliczeń, nie można zaciągać kredytu, a w grach na maksymalizację majątku kluczowa jest hodowla owiec. Również w tym mieście analiza wykazuje, że gracze z gwiazdkami zajmowali nie gorsze miejsca niż gracze bez gwiazdek. Zgodnie z przypuszczeniami

Iowa City						
ilość gwiazdek	miejsce					średnie miejsce
	1	2	3	4	5	
2	1	1	2	1	1	3,0
1	4	7	1	1	3	2,5
0	5	2	7	8	6	3,3

bonus	miejsce					średnie miejsce
	1	2	3	4	5	
mistrzostwo w hodowli	5	5	2	2	5	2,8
agent handlu zbożem						
bankier w rodzinie	1	1	2	1	1	3,0
przedsiębiorstwo budowlane		1				2,0

mistrzostwo w hodowli pomagało w osiągnięciu zwycięstwa, a bankier w rodzinie nie specjalnie. Choć ze względu na małą liczbę zaawansowanych graczy w tym mieście, wyniki nie są tak wiarygodne jak w poprzednich dwóch miastach.

Podsumowując, można stwierdzić, że zestaw bonusy-utrudnienia nie jest przeszkodą dla lepszych graczy, a wręcz przeciwnie – gracze z gwiazdkami radzą sobie lepiej niż gracze bez gwiazdek, a korzyści z bonusów przewyższają utrudnienia spowodowane mniejszą liczbą ziemi na starcie.

„...gracze z gwiazdkami radzą sobie lepiej niż gracze bez gwiazdek.”

Przy okazji dwa inne spostrzeżenia – zaawansowani gracze najbardziej lubią grać w San Francisco (wśród 20 rozgrywek graczy o najwyższej liczbie PD aż 18 było właśnie w SF), a

najczęściej obieranym bonusem jest „mistrzostwo w hodowli” – stanowiło ponad połowę wszystkich bonusów pojawiających się w analizowanych 30 rozgrywkach.

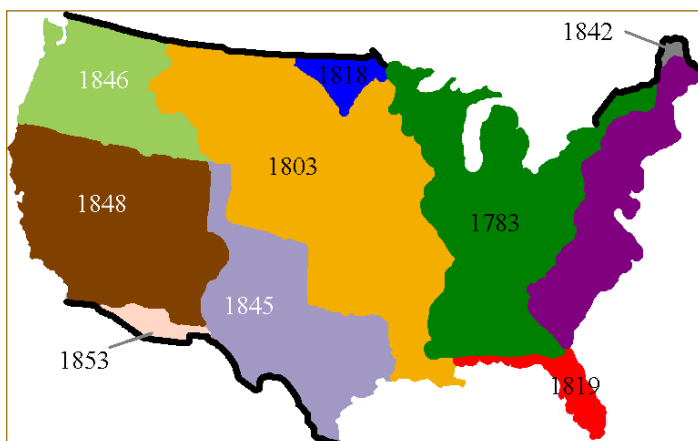
GOSPODARCZY ROZWÓJ USA, CZ. 2

CZYLI OD DEKLARACJI NIEPODLEGŁOŚCI DO FARMERSÓW: 1776-1832

Przed miesiącem przedstawiłem systemy ekonomiczne, które kształtowały Stany Zjednoczone na tle burzliwej historii początków państwa amerykańskiego. Dzisiaj zapraszam w podróż na zachód Ameryki, z kapitalizmem i dolarem w tle.

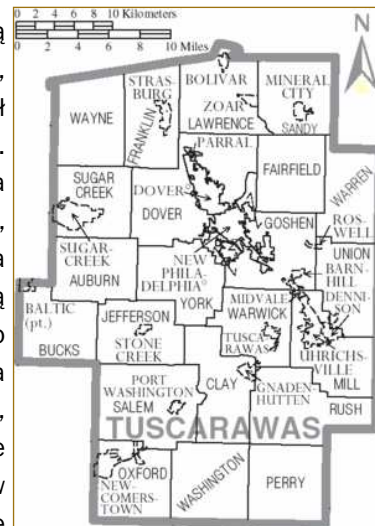
Ekspansja terytorialna

Smith i Ricardo tworzyli w Anglii. Ich ideały mogły być jednak wcielane w życie na zachodniej półkuli. 13 kolonii na wschodnim wybrzeżu Ameryki Północnej, które ratyfikowały Deklarację Niepodległości, miało wkrótce rozrosnąć się w potężne państwo sięgające od Atlantyku do Pacyfiku. Od momentu zaistnienia USA na arenie międzynarodowej w 1783 Stany Zjednoczone rozciągały się w praktyce od Atlantyku po Missisipi. 20 lat później, w roku 1803, USA zakupiły od Napoleona Luizjanę Francuską, co pozwoliło zintensyfikować zasiedlanie amerykańskich terytoriów na zachodzie.



Na niezorganizowanych dotąd terytoriach powoli osiedlali się przybysze ze „starych ziem”. Powstawały nowe stany. Prawdziwy „Dziki Zachód”. Ten, który znamy z legend, wyobraźni i westernów. Tyle, że na razie zajmujemy się bardziej odległymi od westernów czasami: od wygranej rewolucji do pierwszych dekad XIX wieku. Kolonizacja nowych ziem mogła przebiegać sprawnie dzięki mądrym ustawodawstwom. Za Ojca Zachodu uważa się powszechnie Thomasa Jeffersona (autora ustaw o kolonizacji i prezydenta, który sfinalizował transakcję zakupu Luizjany z Napoleonem).

Rzut oka na dzisiejszą mapę USA pozwala sądzić, że podziału tego dokonał ktoś bardzo dokładny. Stany, poza rzecz jasną założycielską trzynastką, są w większości równe, a same podziały wyglądają jakby z szachownicy. To właśnie zasługa Jeffersona i jego planu, według którego publiczne tereny nowych terytoriów były mierzone i dzielone



na okręgi (*townships*) o powierzchni 6 mil kwadratowych, a następnie na 36 prostokątów, tak zwanych sektorów (*sections*). Sektory te sprzedawane były po cenie nie większej niż dolar za akr (0,4 hektara). Organizacja polityczna nowych terenów była także bardzo dokładnie zaplanowana. Niezamieszkałe tereny zachodu rządzone były w pierwszej fazie przez gubernatora. Po zasiedleniu przez 5000 wolnych mężczyzn całe terytorium stawało się niezależne, lecz w dalszym ciągu nadzorowane przez gubernatora. Kiedy każdy okręg uzyskał 60 tysięcy wolnych mieszkańców mógł stać się stanem Unii. „Szachownica” widoczna w podziale mapy USA jest pochodną opisanego procesu, który będąc narzędziem zasiedlania nowych terenów, z powodzeniem był wcielany za każdym razem, kiedy państwo amerykańskie – drogą aneksji, zakupu czy podboju – powiększało swoje terytorium.

„Od roku 1790 do 1830 terytorium Stanów Zjednoczonych wzrosło dwukrotnie, a populacja zwiększyła się ponad 3 razy.”

Od roku 1790 do 1830 terytorium Stanów Zjednoczonych wzrosło dwukrotnie, a populacja zwiększyła się ponad 3 razy: z niespełna 4 milionów mieszkańców w 1790 roku do ponad 12 milionów w 1830 r. Dla ludności, która nie była wolna w rozumieniu ówczesnego prawa, wzrost ten miał jednak niemal wyłącznie negatywne konsekwencje. Dla

Indian był to raczej okres ogólnej apatii, kurczenia się terytoriów oraz zmierzchu ich kultury, a Murzyni (stanowili oni niemal siódmą część populacji w 1830), których praca w znaczny sposób przyczyniała się do wzrostu bogactwa Stanów, nie osiągnęli niemal wcale korzyści z tego rozwoju.

Narodziny kapitalizmu

Kapitalistyczna machina – napędzana demokratycznymi rządami i protestanckim ideałem pracy – rozpędzała się we wczesnych Stanach Zjednoczonych, a dynamika tego rozpędu z roku na rok przybierała na sile. Wartość eksportu w roku 1790 wynosiła 20 mln dolarów. Po 21 latach – w 1811 – USA eksportowały towary o łącznej wartości 61 mln dolarów. Wartość importu w tym czasie wzrosła z 23 mln dolarów do 53 mln, a to wskazuje na odwrócenie znaku bilansu handlowego (wartość eksportu przewyższyła import) – co dzisiejszym Stanom Zjednoczonym nie udaje się od dwudziestu paru lat!

Warto wspomnieć, że instytucje potrzebne do swobodnego obrotu kapitału istniały w Stanach Zjednoczonych u schyłku XVIII wieku. Nowojorska giełda formalnie została zawiązana w 1817 roku, ale już w 1792 r. handlowano na Wall Street papierami wartościowymi. Na terenach stanowych istniały lokalne banki, które w sprawny sposób obracały gotówką

wierzycieli. Pierwszy bank centralny powstał w Filadelfii w 1791 r. Miał on „błogosławieństwo” Kongresu i mógł emitować papierowe banknoty, które stały się prawnym środkiem płatniczym w USA. Bank ten miał charakter prywatny, z dwudziestoprocentowym udziałem rządu federalnego. Przytłaczającą większość akcji posiadała rodzina żydowskich bankierów Rothschildów, co powodowało niechęć do raczkującej bankowości centralnej ze strony banków stanowych oraz rodzimych, drobnych bankierów i handlowców. Stało się to także przyczyną bardzo interesujących zwrotów akcji w historii banku centralnego USA. Dla przykładu wystarczy dodać, że już w latach 1811-1816, władze amerykańskie po raz pierwszy wycofały się z banku centralnego jako przedsięwzięcia federalnego.

Początki XIX w. w Ameryce to szalony rozwój sektora bankowego – tak więc droga do finansowania inwestycji i transakcji kredytami stała otworem. A kredyt potrzebny był zarówno plantatorom z Południa jak i przemysłowcom z Północy. Tym pierwszym pozwalał na płynność finansową do

czasu zbiorów, tym drugim do czasu rozliczenia eksportu. Kredyt stał się wreszcie podstawą handlu na wielką skalę, znanego z portów wschodniego wybrzeża.

Dolar – jako amerykańska waluta – dość ciekawie zaczynał swoją historię. Mennica istniała od roku 1793. Była początkowo miedziane centy i półcentówki. Rok później zaczęto bić srebrne dolary i dziesięciocentówki. Narodową walutę ustanowiono wcześniej, bo już w 1785 roku, w miejsce tzw. *continentals*, które kolonizatorzy przywieźli na amerykański kontynent. Anglicy mieli swoje funty, szylingi i pensy. W Ameryce obowiązywały jednak takie waluty na jakie obie strony transakcji wyrażały zgodę. W handlu z Indianami było to wampum – nawlezione na sznurek muszelki – i bardziej wartościowa waluta: skóra jelenia. Hiszpanie przywieźli do swoich kolonii walutę nazywaną popularnie *dalero*. Funkcjonowała ona w Ameryce jako moneta o małej wartości – wielce przydatna w podstawowej wymianie handlowej, do tego stopnia, że konstruktorzy amerykańskiej waluty obmyślając nazwę dla swojego pieniądza zasugerowali się hiszpańską nazwą i, co ciekawe, systemem dziesiętnym, według którego dzieli się dolara na centy.

Na początki istnienia państwa amerykańskiego przypada pierwsze, stosowane później wielokrotnie pod niemal każdą szerokością geograficzną, doświadczenie polegające na niepohamowanym drukowaniu papierowej waluty. Zarówno wówczas, jak i za każdym innym razem kończyło się to dramatyczną hiperinflacją i poszukiwaniem „waluty zastępczej”, czy to pod postacią jakichś dóbr, wartościowych przedmiotów, poszukiwanych produktów, czy też pod postacią waluty obcej. Negatywne skutki polityki „dodrukowywania” przyniosły w efekcie niechęć Amerykanów do papierowego pieniądza i zastąpienie go na ponad pół wieku srebrnymi monetami.

Wampum z czasem zniknęło z obiegu wcześniej torując drogę dla dolarów i centów. Skóry jelenia (*buckskin*) stały się historycznie tak popularną jednostką wymiany, że po dziś dzień w amerykańskim slangu *buck* oznacza po prostu dolara. Hiszpańskie *dalero* i wszystkie inne waluty funkcjonowały w USA do 1857 roku, kiedy to z obiegu wycofano wszystkie obce waluty pozostawiając dolara, który stamtąd miał się rozprzestrzenić na cały świat.



Farmersi w XIX wieku

Farmersi w geograficznym ujęciu osadzone są niemal na całym kontynencie amerykańskim. Jest w tej grze Nowa Anglia (Wilmington w stanie Karolina Północna), są miasta położone bardziej na zachód: Cleveland w stanie Ohio, Indianapolis – stolica stanu Indiana, Iowa City ze stanu Iowa oraz Memphis z Tennessee. W rozgrywkach w roku 1848 mamy San Francisco w Kalifornii.

Są w Farmersach tanie działki, które rząd sprzedaje w ramach kolonizacji nowych ziem. Mamy dolara, którym posługują się nasi farmerzy (choć równie dobrze mogą handlować towarem za towar albo korzystając z innej waluty dostępnej w okolicy). Dzięki przychylności sektora bankowego dostępne są w Farmersach kredyty.

100 lat później

Farmersi zaczynają się w roku 1832. Prezydentem USA był wtedy Andrew Jackson. Władzę objął w 1829 roku. Był jedynym przywódcą amerykańskiego państwa w historii, który doprowadził do całkowitego wyeliminowania

zadłużenia państwa. Sto lat po nim, w roku 1929, na fotelu prezydenta zasiadł 31. prezydent Herbert Clark Hoover. To właśnie w pierwszym roku prezydentury Hoovera rozpoczęła się odczuwalna na całym świecie depresja gospodarcza znana pod nazwą Wielkiego Kryzysu (*Great Depression*). Przyczyny pęknięcia bańki giełdowej w „czarny czwartek” 1929 roku są bardzo skomplikowane, bo światowa gospodarka pędziła wtedy już w szalonym tempie. Dużo można pisać też o wychodzeniu z tego kryzysu. Warto jednak zauważyć, że w XIX wieku globalna gospodarka była dopiero w fazie rozruchu, a cykle koniunktury można było obserwować i przewidywać dość dokładnie. Jeden z kluczowych punktów takiego cyklu przypadł na rok 1837. Rozpoczął się wtedy kryzys, o którym się mówi, że był pierwszym krachem na skalę globalną. W USA ciągi od narodu za biedę związaną ze wspomnianą depresją otrzymał następca Jacksona – Martin Van Buren. O sprawiedliwości w tym osądzie oraz o Stanach Zjednoczonych w epoce Jacksona i Van Burena już za miesiąc.

(RKPIOR)

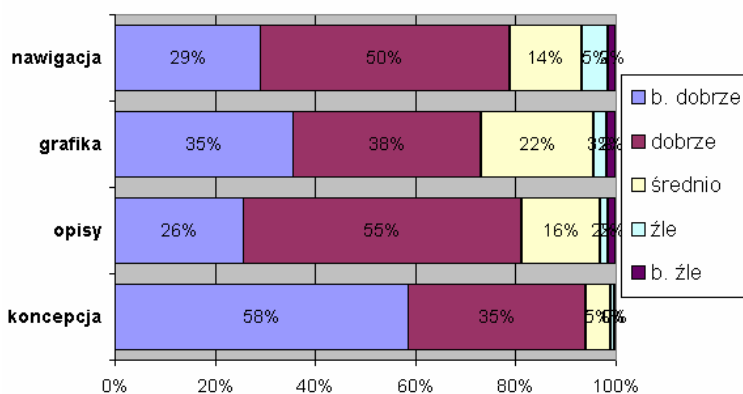
KIM JESTEŚCIE, CO MYŚLICIE?

Po rozegraniu czterech rozgrywek każdy gracz ma możliwość wypełnienia ankiety. Dotychczas zrobiło to 278 osób, za co bardzo dziękujemy. Dzięki ankietom dowiadujemy się kim jesteście, jak postrzegacie Farmersów i co byście chcieli w grze ulepszyć. Wszystkie odpowiedzi zawsze uważnie czytamy i wiele waszych uwag zostało już wprowadzonych w życie.

Z deklaracji w ankietach wynika, że:

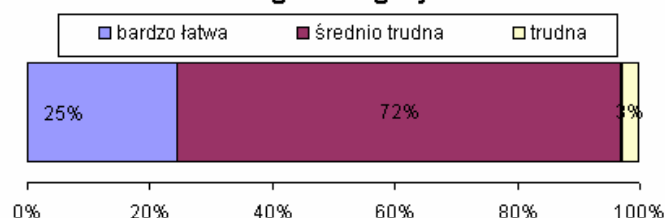
- 48% graczy na grę Farmersi trafiło „przypadkiem w Internecie”.
- 71% z was nie grało wcześniej w gry tego typu.
- bardzo dobrze oceniacie poszczególne elementy w grze: nawigację, grafikę, opisy i koncepcję.

Jak oceniasz następujące elementy?

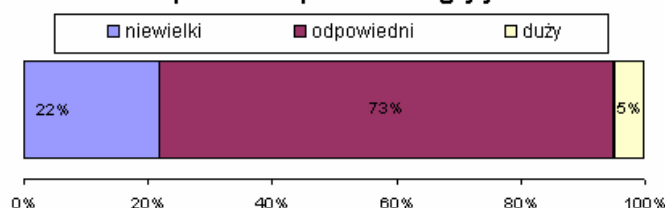


- stopień trudności i skomplikowania w grze oceniacie jako średni lub niski, co jest zgodne z naszymi założeniami – gra

Według ciebie gra jest:



Stopień skomplikowania gry jest:



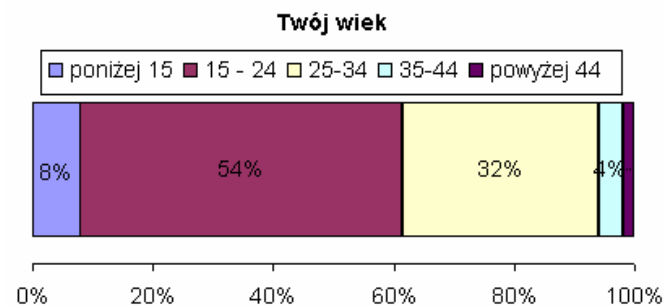
na początku nie może być zbyt trudna, ale z czasem stopień trudności dla gracza się zwiększa.

Powyższe wyniki obejmują wszystkie wypełnione ankiety – czyli zbierane są już ponad 4 miesiące. Biorąc pod uwagę nieustanne ulepszanie mechanizmu gry oraz wszelkich opisów, pozytywne oceny tym bardziej nas cieszą.

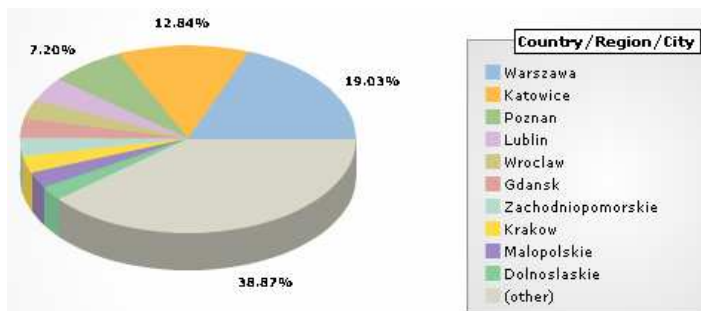
Zawsze ciekawą lekturą są dla nas uwagi, które wpisujecie. Np. na pytanie jakie opcje dodać, czytamy m.in.: „więcej towarów”, „jakieś niegroźne zjawiska atmosferyczne”, „import krów”, „zakupy z innych miast: ziemi, pszenicy”. Zaś na pytanie „co ulepszyć?” odpowiadacie np. „więcej miast, dłuższe rozgrywki”, „dodać wybór uprawy (zboże, pszenica itd.)”, „zwiększyć możliwość manipulacji rynkiem”, „może jakąś instytucję banku albo władzy centralnej, która broniłaby obywateli przed spekulacjami farmerów, zmieniałaby stopy procentowe”, „to żeby na początku było więcej kasy”, „uwolnić ją od tur!”. Miło nam, że czasem piszecie też „gra jest doskonała :)” albo „ta gra jest genialna”. Za wszystkie szczerze opinie bardzo dziękujemy.

Co wiemy o samych graczach?

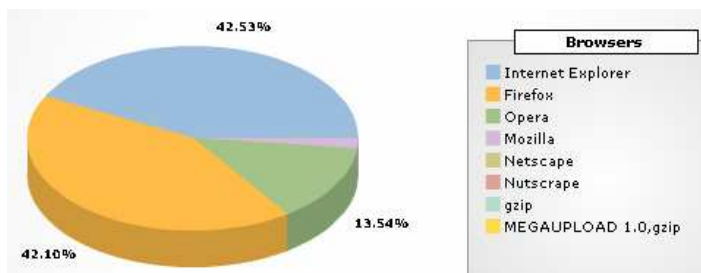
Średni wiek graczy, którzy wypełnili ankietę, to ok. 24 lata, przy czym ponad połowa graczy jest w przedziale wiekowym 15-24 lata.



Z innych statystyk wiemy, że najliczniej reprezentowane przez graczy miasta to Warszawa, Katowice, Poznań i Lublin.



Praktycznie tylko samo graczy wykorzystuje Internet Explorer co Firefox (jeśli doświadczasz problemów z wyświetlaniem wykresów, to polecamy Firefoxa lub Operę). Jeśli zaś chodzi o system operacyjny komputera, to aż 98,3% wykorzystuje MS Windows (z czego 91,2% Windows XP).



BUDUJEMY DOM NASZ MAŁY – PRZEDPREMIEROWO

W poprzednim numerze pisaliśmy o planach wprowadzenia wirtualnej posiadłości gracza. Prace niestety nieco się opóźniły, ale warto było poczekać, gdyż efekty powinny wszystkich zachwycić. Mechanizm budowania farmy oraz grafiki są już praktycznie gotowe i wdrożenie nastąpi w najbliższych dniach. Na razie trzeba jeszcze wszystko przetestować, by zapewnić 100% funkcjonalności.

Każdy gracz będzie miał na początku skromny domek. W miarę nabierania doświadczenia i osiągania kolejnych celów będzie mógł rozbudowywać swoją posiadłość, która docelowo będzie wspaniałą rezydencją. Na razie, przedpremierowo, prezentujemy dwa przykładowe obrazki. Widać na nich budynek średnio rozbudowany oraz wspaniale rozbudowaną posiadłość.



CO DALEJ Z FARMERSAMI?

Czy pamiętasz swoją pierwszą rozgrywkę w Farmersach? Zapewne było to w Memphis. Gra wydawała ci się pewnie dość trudna. Tyle opcji i różnych informacji, które trzeba brać pod uwagę. Po kilku rozgrywkach spostrzegłeś zapewne, że gra nie jest wcale taka trudna, a Memphis to najprostsze z dostępnych miast. W kolejnych miastach poznajesz nowe możliwości inwestycyjne, pojawiają się zdarzenia losowe, zlecenia specjalne, bonusy i utrudnienia... Rozgrywki stają się coraz dłuższe, na większą liczbę graczy i jest coraz ciekawiej. Ale... apetyt rośnie w miarę jedzenia – dobrze, jakby dodano jeszcze kilka inwestycji, nowe zdarzenia, kilka nowych miast... prawda?

Mam dla ciebie dobrą wiadomość – to wszystko mamy w planie! Już mamy opracowane 5 nowych inwestycji, a co najmniej drugie tyle czeka w kolejce. Chcemy wprowadzić też kowbojów (o tym w dalszej części), 6 nowych zdarzeń losowych, 5 zleceń specjalnych, 3 nowe bonusy i docelowo ok. 15 nowych miast. Ponadto pojawią się takie dodatkowe elementy jak kolej (i kilka rynków eksportowych) oraz budowa własnej posiadłości, o czym już wspomnieliśmy.

Gorsza wiadomość jest taka, że na te dodatkowe opcje planujemy wprowadzenie abonamentu. Jego wysokość będzie dość umiarkowana, a wszystkie dostępne dotychczas opcje będą zawsze darmowe. Po wykupieniu abonamentu gracz będzie miał dostęp do nowych miast, jak również będzie miał zwiększony do czterech limit jednoczesnych rozgrywek.

Kowboje

Kowboje będą ciekawym dodatkiem w Farmersach. Dzięki nim będzie więcej możliwości interakcji między graczami i możliwe będą „rozwiązania siłowe”. Choć kowboje będą mogli być wykorzystani również do pokojowych celów.

Będą oni:

- napadać na farmy konkurentów (będzie można przejąć część stada lub spalić zboże na polach),
- bronić przed atakami konkurentów,
- bronić przed atakami Indian i rozbójników (zdarzenia losowe),
- polować na bizona, w celu pozyskiwania mięsa,
- atakować konwoje eksportowe konkurentów,
- bronić konwojów eksportowych.

Liczba dostępnych kowbojów w mieście będzie zawsze ograniczona i będą oni dość kosztowni. Ich znaczenie nie będzie zbyt duże – Farmersi zawsze będą grą ekonomiczną, a nie militarną. Jednakże na pewno będzie się zdarzać, że przemyślane użycie kowbojów zadecyduje o zwycięstwie.

Jeśli masz jakiś fajny pomysł na ulepszenie gry FARMERSI, to napisz do mnie na szeryf@farmersi.pl.

(SZERYF)



ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

W poprzednim numerze *Farmersi Times* ogłosiliśmy dwa konkursy. Jednym było zadanie-symulacja, a drugim krzyżówka. Rozwiązania zostały podane na forum (http://farmersi.pl/forum_watektresc.php?id_watek=249&id_temat=16&od=1). Nagrodzeni gracze to: **koyot** i **gidem** (po 5PD za rozwiązanie krzyżówki) oraz **koyot** i **kurzaj** (po 10PD za rozwiązanie zadania). Serdecznie gratulujemy!

Innym konkursem, ogłoszonym 14 marca, był konkurs na Wielkiego Wymiatacza w Wilmington. Nagrodzeni zostają trzej gracze o najwyższych wynikach w „szybkich grach” w

Wilmington: Wielkim Wymiataczem zostaje **arthc** i otrzymuje 15PD nagrody, zaś **zapolya** i **rhamer** otrzymują odpowiednio 10PD i 5PD. Gratulujemy wspaniałych wyników!

Oczywiście w szybkie gry nadal można grać. Warto zmierzyć się z automatycznymi graczami i dostać się na prestiżową listę TOP20. W szybkich grach nie ma minimalnego progu PD, więc nawet nie mając 30PD wymaganego do normalnych gier w Wilmington, już teraz możesz poznać rozgrywkę w tym mieście. A naprawdę warto, bo Wilmington jest wyjątkowe!

ZADANIE – JAK JAMES ROZMNOŻYŁ ZIEMIĘ

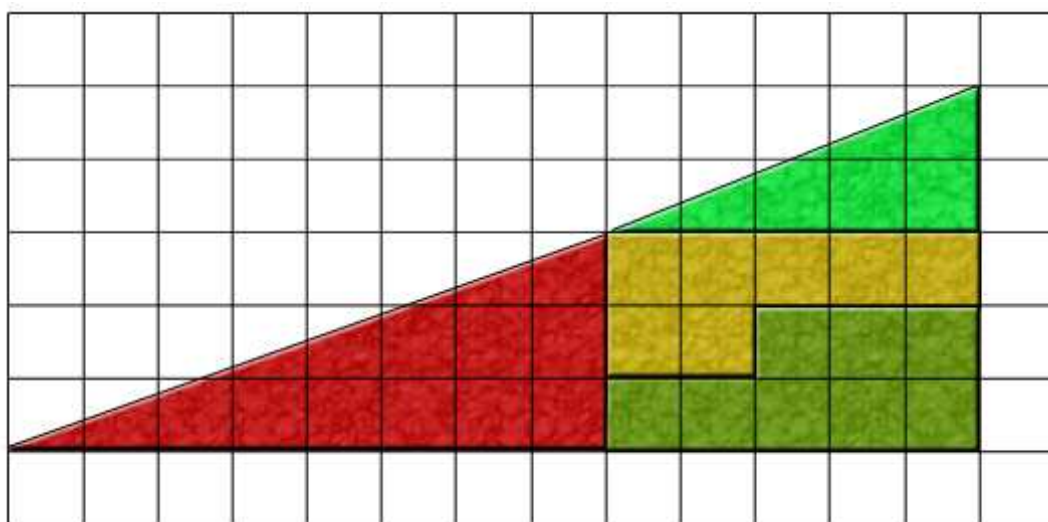
Farmer James zakupił działkę w kształcie trójkąta i zagospodarował ją w sposób następujący:

ziemia pod pastwiska dla owiec

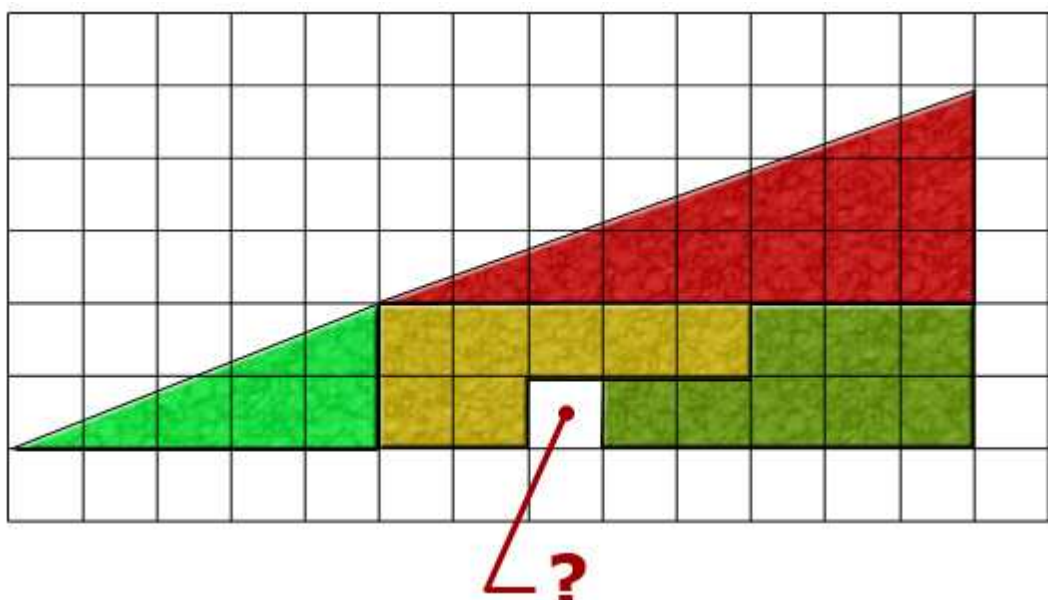
ziemia pod pastwiska dla krów

ziemia pod uprawę ryżu

ziemia pod uprawę kukurydzy



W następnym roku dla zwiększenia swoich plonów postanowił zmienić miejsce poszczególnych upraw. Zaplanował to w taki sposób:



Ku zdziwieniu Jamesa okazało się, że pozostał mu jeszcze 1 hektar ziemi do zagospodarowania. Jak to się stało??

Farmer James do dziś nie wie, w jaki sposób „rozmnożyła” się jego ziemia. Wyjaśnij Jamesowi zaistniałą sytuację. Pierwsze dwie osoby, które prześlą prawidłowe wyjaśnienie na adres: ftimes@farmersi.pl, otrzymają 5PD nagrody.