



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 358 30 42
Fax: 358 30 41



INDICE

MERCHANT COLONY

- I MAPA
- II SUPLEMENTO TECNICO PC
- III COMANDO RAPID
- IV DESCRIPCION
- V MANUAL
- VI CARDS ARMA Y ATARI

MERCHANT COLONY

II SUPLEMENTO TECNICO PC

La versión de IBM se ha mejorado con las sugerencias que hemos recibido de los usuarios de ST y Amiga. Estos cambios hacen el juego mucho más fácil de utilizar por lo que esperamos que disfrutes más.

Cuando el objetivo de tu barco esté cerca de un puerto el barco atracará automáticamente al puerto y pasarás inmediatamente a la pantalla «barco-atracado» para hacer más fácil el uso del programa.

COMENZAR A JUGAR

INSTRUCCIONES DE CARGA

Introduce el disco en la unidad A; en el prompt C:/ cambia a la unidad A tecleando A: (RETORNO) y después teclea COLONY (RETORNO). Después sigue los mensajes en pantalla para seleccionar el modo de gráficos y sonido deseados.

INSTALACION EN EL DISCO DURO

Según hemos explicado más arriba exceptuando que tienes que teclear INSTALL (RETORNO) una vez de COLONY (RETORNO). Esta opción creará un subdirectorio en tu disco duro (C) llamado COLONY.

Para iniciar el juego una vez instalado en tu disco duro:

Teclea: CD\C:\COLONY (RETORNO)
entonces teclea: COLONY (RETORNO)



COMANDOS DE TECLADO

- U USA
- I Italia
- B Reino Unido
- G Alemania
- F Francia
- E España

En la pantalla selecciona nivel de dificultad

- 1 EXPERTO
- 2 DIFÍCIL
- 3 MEDIO
- 4 SIMPLE
- 5 NOVATO

En la pantalla de la oficina

- D Acceso al disco
- M Pantalla comprar hombres
- S Pantalla comprar barcos
- F Información financiera
- N Noticias
- W Mapa del mundo

Pantalla acceso al disco

- L Cargar juego:
- S Salvar juego
- 1,2,3,4 Selecciona que juego salvar/cargar
- O OK (Comienza salvar/cargar)
- X Salir de la oficina

PANTALLA NOTICIAS/MENSAJES

- X Ir a la oficina

PANTALLA COMPRAR BARCOS

- P Enciende/apaga la secuencia de arcade pirata
- C Comprar barco de mercancías
- S Barco buscador
- F Fragata
- X Salir a la pantalla de la oficina

PANTALLA COMPRAR HOMBRES

- A Comprar ejército
- S Comprar colono
- W Comprar trabajador
- E Comprar explorador
- T Comprar profesor
- N Comprar Ingeniero
- M Comprar Almacenista
- X Salir a la pantalla de la oficina

PAGINAS FINANCIERAS

- 2-8 Seleccionar la pantalla de reporte respectiva
- B Ir al banco
- X Salir

CUANDO ESTES EN EL REPORTE FINANCIERO 7

- G Oro
- E Acero
- O Algodón
- A Cigarro
- F Café
- W Carne
- C Carbón
- U Caña de azúcar
- R Mantas
- N Cacahuets
- T Te
- I Mineral de hierro
- S Azúcar
- B Tabaco
- M Ron
- L Ganado

EN EL BANCO

- + Incrementar préstamo
- Aminorar préstamo

PANTALLA DEL MAPA DEL MUNDO

- X Volver a la oficina
- ENTER Hacer un zoom de la posición actual del puntero

S Selecciona barco siguiente en tu flota
D Selecciona barco anterior en tu flota
NUM-LOCK + Flechas de cursor mueven el mapa.
 En el pad numérico 5 mueve el puntero al centro.

PANTALLA/MAPA PRINCIPAL Y MODO ZOOM

X Volver a la Oficina
W Ir al mapa del mundo
S Como en el mapa del mundo) presionando ESPACIO
D Como en el mapa del mundo) aquí hará que aparezca el panel de control del barco sobre la pantalla.
M) Como S y D
N) Pero para los hombres en tierra

CONTROL DE PANEL DEL BARCO

D Atracar en el muelle
S Movimiento corto
L Movimiento largo
C Mueve el puntero al primero/siguiente artículo en el cargamento
X Salir

PANEL DE CONTROL DEL HOMBRE

S Movimiento corto
L Movimiento largo
X Salir
B Construir (convierte al hombre en una mina/granja fortaleza, etc)

PANTALLA DE COMPRAS

X Salir
 Para comprar un artículo usa las mismas teclas que en el recorte de precios del mundo.

PANTALLA BATALLA PIRATA (MODO ARCADE)

FLECHA DERECHA Rotar el barco en el sentido de las agujas del reloj
FLECHA IZQUIERDA Rotar el barco en el sentido contrario de las agujas del reloj.
SHIFT IZQUIERDA Botón del ratón izquierdo
SHIFT DERECHA Botón del ratón derecho

COMANDOS GENERALES

ALT X Volver al DOS
ALT S Aminora el procesador (sólo si lo deseas)
ALT R Restablecer al máximo la velocidad
ALT E Cambia la impresora de habilitada a deshabilitada (inicialmente está en deshabilitada)
ALT P Imprime el texto ASCII en la pantalla cuando está habilitada la impresora
TECLAS DEL CURSOR Mueven el puntero por la pantalla
BARRA DE ESPACIO El mismo efecto que el botón izquierdo del ratón
TECLA IZQUIERDA SHIFT Seleccionar el icono izquierdo abajo
TECLA DERECHA SHIFT Selecciona el icono derecho abajo

III COMIENZO RAPIDO

Para progresar en el programa tendrás que estudiar el manual de instrucciones. Sin embargo puede serte útil mientras aprendes cómo jugar. Este apartado te ayudará a comenzar rápido, pero para obtener más información mira más atrás en el manual.

Carga el juego usando el manual si es necesario. Clickea sobre el idioma que desees y elige el nivel de NOVATO.

Clickea sobre el icono de la botella con un barco en su interior. Aparecerá un panel gris con cuatro barcos en la pantalla, clickea sobre el barco pirata y después sobre el barco «buscador», clickea sobre el icono de la bandera; entonces verás como un barco sale navegando del puerto.

Ahora clickea sobre el libro marrón que está sobre tu mesa —Verás aparecer un panel con gente. Clickea dos veces sobre los iconos EJERCITO, COLONO, EXPLORADOR O INGENIERO y después sobre la bandera en la parte superior del panel. Ahora tienes un barco completo en el puerto.

Clickea al lado del icono del globo terraqueo y después sobre la bandera que ves sobre el mapa del mundo. Ahora clickea sobre la base del barco que está en el puerto y entonces sobre el icono del globo en el panel de control del barco. El mapa del mundo te aparecerá —tendrás que clickear sobre la X tres veces para comunicar a tu barco a dónde debe viajar y qué ruta debe tomar.

Sudamérica es un buen lugar donde comenzar.

Si cliquesas sobre el icono del mapa en la parte inferior de la pantalla podrás seguir el progreso del barco en su viaje. Cuando haya llegado cerca de un puerto cliquesa sobre la bandera que representa a tu barco sobre el mapa. Ahora vuelve a cliquesar sobre la base de tu barco y después sobre el icono que está a la izquierda del panel de control. Esto te dejará en el mapa detallado, una cruz, posiciona esta mira en la entrada del puerto que hayas elegido. Cuando tu barco se haya movido a ese lugar cliquesa otra vez sobre su base.

Ahora cliquesa sobre el icono del puerto (el icono arriba a la derecha) y podrás ver entrar a tu barco majestuosamente en el puerto ¡Has anclado! Para descargar tu cargamento simplemente cliquesa sobre las unidades que deseas descargar y luego sobre el lugar sobre la tierra donde quieres situar esa unidad.

¡Ha comenzado la primera colonial ¡Buena suerte!

V INTRODUCCION

Merchant Colony es un juego de negocios complejo y sofisticado que se ha establecido en la edad del expansionismo

El objetivo del juego es construir una compañía de negocios que tenga éxito, similar en algunos aspectos a las organizaciones de la Compañía East India.

Hay varios elementos clave para tener éxito: llevar una compañía naviera, mover a una flota por el mundo, explorar, desarrollar nuevas colonias, producir productos en ellas, negociar vendiendo tus propios productos, comprando y vendiendo tus mercancías.

Podrás utilizar Merchant Colony como un juego puramente de negocios si lo quisieras comprando mercancías en un puerto, embarcándolas y vendiéndolas en otro lugar del mundo, si es posible con un beneficio. Mucha gente ha hecho esto en el pasado y lo sigue haciendo hoy en día, pero tu no tendrás que arriesgar tu dinero «real».

Igualmente esta opción no menciona la profundidad y sofisticación que eleva a Merchant Colony y que resalta también su aspecto del desarrollo colonial.

En cada nueva colonia puedes usar a los colonos para trabajar las tierras y producir productos de la agricultura. Puedes construir un almacén que te permitirá almacenar más cantidad de este producto y una fábrica para procesarlo (por ejemplo convertir tabaco en cigarrillos o algodón en mantas). Puedes usar a los exploradores de la misma manera con fuentes naturales tales como carbón, mineral de hierro y oro. También puedes construir colegios para ayudar en las relaciones con la gente del lugar, y puentes que te permiten expandirte por todo el país y llegar a áreas que de otra manera serían inalcanzables.

Además deberás considerar la seguridad de tu actividad en desarrollo. Los vecinos no son siempre amigables y otras fuerzas colonizadoras pueden no sólo ser protectoras de sus propios emplazamientos, pero también pueden sentir celos de tu éxito. Por este motivo deberás proteger tus inversiones con soldados y fortalezas.

Evidentemente en la vida real tienes que calibrar constantemente tus prioridades pues no puedes tenerlo todo a la vez. Tienes una cantidad de dinero limitada con la que puedes comprar barcos y pagar las facturas, tus barcos tienen una capacidad de carga limitada y tus facilidades de fabricar productos llevan tiempo y necesitas productos.

Además de estas decisiones de planteamiento y localización tendrás que estar preparado para los desastres naturales (langosta, tormentas, icebergs y muchas otras cosas) que pueden debilitar tus barcos y gente y por supuesto también ten en cuenta a los piratas.

COMO USAR ESTE TUTORIAL

Este tutorial debe ser usado como una guía suplementaria al manual.

COMIENZA A JUGAR

Todo lo que haces es comprar barcos, alquilar diferentes tipos de empleados y transportar a esa gente a un lugar poco desarrollado que elijas del mundo. Una vez que tu barco llegue al puerto seleccionado, descarga a los hombres (tu personal) y ponlos a trabajar un poco, después vuelve al emplazamiento y entonces encontrarás productos en el almacén esperando ser cargados en un barco, transportados a algún lugar y ser vendidos.

Para comenzar selecciona el nivel fácil. Entre otros efectos se te dejará cierto espacio de tiempo antes de que los piratas te atrapen.

Después compra un barco (cliqueando sobre el icono de la botella con un barco dentro) y carga el barco con una selección de juego (exploradores, colonos, ingenieros y soldados).

Elije un destino (mira en el mapa del mundo y busca puertos poco desarrollados), Sudamérica, por ejemplo.

Descarga a tus hombres cuando llegues a puerto y mueve a los colonos y exploradores, para que busquen áreas que sean propicias para producir productos. Sabrás si han encontrado algo útil porque aparecerá en la esquina superior derecha del panel de control del hombre. Una vez llegado hasta este punto usa el comando «convertir» para inmovilizar al hombre, con lo que comenzara su actividad; la agricultura, la minería, hacer un puente u otra actividad.

Una vez en este nivel el tiempo, el trabajo u otros cargamentos marítimos e inversiones convertirán estos elementos en una nueva colonia.

Merchant Colony. Copyright 1991 Impressions/ECCOM

Concepto del juego	David Lester
Director de proyecto	Edward Grabowski
Programación	Simon Bradbury
Gráficos	Jill Lawson
	Jon Baker
Sonido y música	Christopher Denman

V INTRODUCCION

Merchant Colony es un imponente juego de negocios, guerra y desarrollo, una simulación de la colonización del siglo XVIII.

Tú eres un negociante y tienes que comprar barcos, cargarlos con gente y mercancía y navegar hacia países alejados. Una vez que hayas llegado tendrás que desembarcar, desarrollar un puerto pequeño y explorar en busca de minerales.

Las colonias pueden sostener agricultura o pueden ser ricas en minerales, tú tendrás que descubrir las riquezas de cada lugar y luego desarrollarlas.

Tu objetivo es crear la capacidad de fabricación de las colonias y después mandar el producto vía marítima por todo el mundo, vendiendo con beneficios. Entonces tendrás más fondos que podrás invertir en más barcos y también para desarrollar más tus colonias.

Puedes mejorar tus beneficios negociando con las mercancías. Compra donde la producción sea económica y transporta a un lugar donde sea cara..., y allí vende. Pero ten cuidado, los precios pueden fluctuar y hay muchos peligros que pueden interrumpir tus planes.

También tienes que tener cuidado con tus colonias (los levantamientos de nativos son algo muy común y además tienes muchas colonias rivales que intentan conseguir mayor riqueza).

Buena suerte — el mundo en 1700 estaba lleno de oportunidades..., y lleno de peligros.

VI CARGA AMIGA

Para cargar el juego, por favor, introduce el disco con el juego en la unidad de disco y enciende tu ordenador. ahora el juego cargará automáticamente.

CARGA ATARI ST

Introduce el disco del juego en tu unidad de disco y enciende tu ordenador. Ahora cliquee sobre el icono COLONY.PRO que aparece en la pantalla para cargar el juego.

COMENZAR EL JUEGO

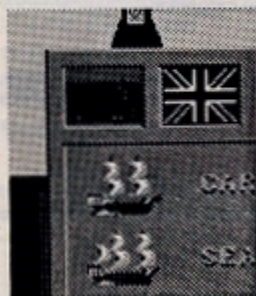
Con ayuda del ratón cliquee sobre la bandera de tu país y después sobre el nivel de dificultad. Recomendamos que formatees un disco vacío para que más tarde puedas salvar la partida.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

A la mayoría de los comandos se accede desde la pantalla de la oficina. Los elementos sobre la mesa tienen iconos que ejercen funciones.



Inicialmente tienes que comprar un barco. Primero cliquea sobre la botella que contiene un barco en miniatura que está sobre la mesa. Aparecerá un panel con tres tipos de barco, simplemente cliquea sobre el barco que te gustaría comprar, haciéndolo ese barco será tuyo. Ten en cuenta que sólo puedes tener un barco tuyo por puerto y que solamente puedes comprar un barco si tienes suficiente dinero (mira en la sección BANCO que viene a continuación). Vuelve a la pantalla de la oficina cliqueando en la parte superior del panel gris.



Puedes cargar tus barcos de unidades, tanto de hombres como de mercancías. Al principio probablemente preferirás llenar tus barcos con gente, ya que pueden ser necesarios para construir tu primera colonia. Hazlo cliqueando sobre el icono del libro, aparecerá un panel mostrando los tipos diferentes de gente que puedes alquilar. Igual que con los barcos, simplemente cliquea sobre la parte que quieras alquilar. Las sumas de dinero que se indican simplemente muestran la cantidad necesaria para cada persona.

Además todas las unidades que alquiles, tanto si son barcos como personas incurrir en más gastos generales regulares. Como una guía te informamos que cuanto más dinero necesites para mantener cada unidad más costará esa unidad cada mes.



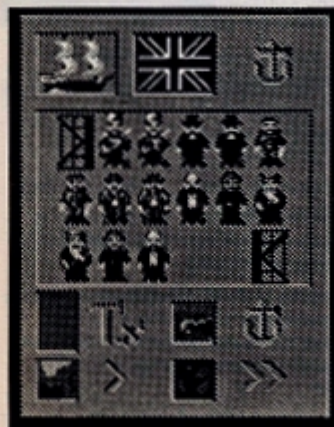
Una vez que hayas comprado y equipado tu barco estarás preparado para enfrentarte a tu primer viaje. Cliquea sobre el globo para que aparezca un mapa del mundo. Cada punto blanco representa a un puerto existente o una población que puede ser colonizada y su barco se representará como una bandera.

Ahora podrás ver cualquier parte del mundo más detalladamente simplemente cliqueando sobre la zona del mundo deseada con el botón izquierdo del ratón.

Una vez que ya estés en este mapa detallado te podrás desplazar manteniendo presionado el botón derecho del ratón y moviendo el ratón en la dirección que te quieras mover. Ten en cuenta que una vez que el puntero del ratón está en el borde alejado de la dirección en la que te estás desplazando, tendrás que detenerte, llevar el puntero al centro de la pantalla y comenzar a desplazarte hacia la dirección que deseas otra vez.

En este detallado mapa algunos puntos se representan por medio de anclas en cuadrados negros y otros por los mismos puntos blancos. Cada ancla es de hecho una colonia donde puedes negociar pero no construir.

Para conseguir que tu barco se mueva haz que aparezca en la pantalla detallada. Cliquea sobre la mitad inferior del barco y aparecerá un panel gris del barco en la pantalla. El centro de este panel te muestra el contenido de la bodega del barco. Los cuatro dibujos de color en la parte inferior son los iconos que tienes que usar.



El icono arriba a la izquierda (simple) te vuelve a llevar al mapa detallado. El icono arriba a la derecha es el comando «lock» ancla que podrás utilizar cuando tu barco esté justo fuera de un puerto. Si cliqueas sobre el icono abajo a la izquierda podrás indicar al barco el punto exacto hacia el que deseas navegar sobre la pantalla. Es muy útil para la navegación de distancias cortas.

El cuarto icono es el más útil para ordenar a los barcos. Si cliqueas sobre él aparecerá otra vez el mapa del mundo, pero en vez del puntero del ratón ahora desplazarás una X por la pantalla. Tienes que posicionar esta X sobre el lugar

donde quieres que navegue el barco, después cliquea. De hecho el siste-

ma de navegación te da 3 X por viaje para permitir viajes más sofisticados (puedes decidir qué ruta va a tomar el barco para llegar hacia un lugar en concreto).

Tan pronto como hayas clicado el ratón por tercera vez volverás al mapa detallado y podrás ver a tu barco navegar otra vez. Podrás observar su progreso desde el mapa del mundo.

Cuando ataques en un puerto, podrás ver una pantalla del barco que entra en el puerto, simplemente clicas el botón izquierdo del ratón para abandonar esta pantalla. Para descargar tu cargamento clicas sobre tu barco (para que aparezca el panel del barco igual que más arriba) y después clicas sobre las unidades del cargamento que deseas descargar. Si estás descargando a gente verás otra X en la pantalla. Con ayuda de esta X tendrás que especificar el lugar al que quieres que se desplace la persona una vez que esté en tierra, igual que en los trayectos de navegación cortos del barco.

TIPOS DE BARCOS

Hay tres tipos de barcos:

- | | |
|------------------|--|
| FRAGATAS | Llevan el menor cargamento y son los mejores para luchar contra los piratas, son más rápidos y llevan a una tripulación mejor entrenada para el combate. |
| BUSCADOR | Lleva un cargamento considerable y tiene bastantes posibilidades contra los piratas. |
| CARGUEROS | Son presas fáciles para los piratas, pero son los barcos que pueden transportar más. |

UTILIZANDO TUS HOMBRES

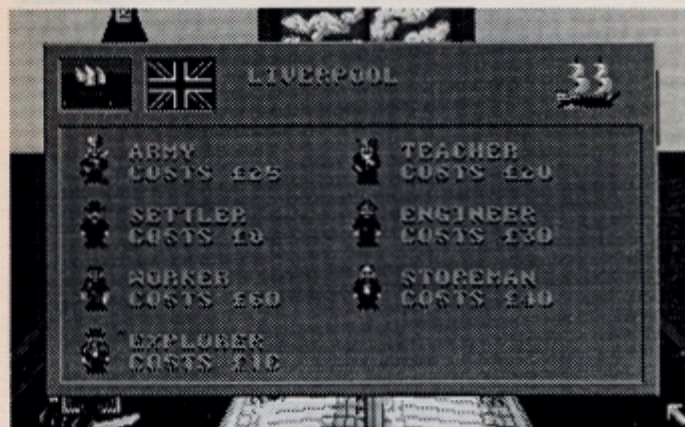
Hay siete tipos de gente todos con sus propias tareas:

- | | |
|-----------------|--|
| SOLDADOS | Tienen que proteger las colonias. También se pueden usar para ataques terrestres a otras colonias o para suprimir levantamientos nativos. |
| COLONOS | Estos construyen casas y se establecen donde tú les ordenas. Su función es la agricultura —comienzan a fomentar la agricultura alrededor de su casa pero sólo si están sobre tierras que son apropiadas para ello.

Una vez que sea operacional la granja suministrará productos al almacén local. El coste dependerá de la distancia del almacén. |

TRABAJADORES

Si están dentro del alcance del puerto, los trabajadores se pueden convertir en fábricas encargadas de procesar los materiales brutos en el almacén del puerto, procesándolos en mercancías más valiosas.



- | | |
|---------------------|---|
| EXPLORADORES | Los exploradores se desplazan por un área buscando minerales. Se detienen cuando han encontrado algo, entonces se pueden convertir en minas para extraer lo que han encontrado. |
| PROFESORES | Si construyen escuelas adyacentes a las cabañas nativas se pueden prevenir los levantamientos. |
| INGENIEROS | Se pueden convertir en puentes permitiendo que otra gente cruce los ríos. |
| ALMACENISTAS | Construyen almacenes, permitiéndote almacenar más productos; esto es útil para almacenar los productos de nuestras minas y fábricas dándonos más tiempo para que venga un barco a recoger la mercancía. |

Ten en cuenta que para los agrimensores, colonos, trabajadores y almacenistas aparecerá un icono en la parte para indicar que la tierra es la apropiada para ser utilizada. Para la minería y la agricultura aparecerá un icono

para el producto disponible. Para los trabajadores y almacenistas suficientemente cerca del puerto aparecerá un ancla. Si construyes antes de que aparezca ese icono significará que la construcción no produce nada.

Puedes mover a tus hombres de la misma manera que mueves a tus barcos. Clickea sobre la mitad inferior de cada persona para que aparezca el panel de control de esa unidad y después muévelos local y globalmente igual que haces con los barcos. Para desplazamientos de largo alcance, ten en cuenta que solo hay una X navegacional, a diferencia de las tres para los barcos. Ten cuidado de no guiar a tus hombres por marismas o dejarlos demasiado tiempo en los desiertos ya que no es bueno para su salud. Los bosques aminoran el movimiento y los hombres no pueden vadear los ríos ni pasar montañas.

Para convertir a la gente en edificios, según te hemos descrito anteriormente clickea sobre el icono del edificio dentro del panel de control de la unidad. Para salvar en general puedes destruir edificios, simplemente clickea sobre el icono al pie del panel de control del edificio.

MERCANCIAS

MATERIAL BRUTO	PRODUCTO TERMINADO	PRODUCIDO POR
Oro	Ninguno	Explorador
Carbón	Ninguno	Explorador
Mineral de Hierro	Acero	Explorador
Caña de azúcar	Azúcar	Colonizador
Aldogón	Mantas	Colonizador
Tabaco	Cigarros	Colonizador
Cocos	Ron	Colonizador
Café	Ninguno	Colonizador
Té	Ninguno	Colonizador
Ganado	Carne	Colonizador

PRODUCCION

Para producir mercancías mueve a tus exploradores y colonos por las tierras, deteniéndolos de vez en cuando y consultando tu panel de control. Mira arriba a la derecha del panel para ver si un icono indica que la tierra está en buen desarrollo. Clickea sobre el icono de construcción para comenzar la producción.

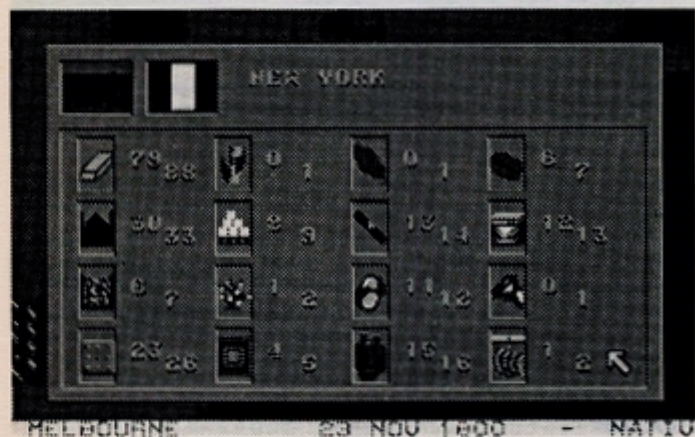
El tipo de mercancía y lo alejado que esté el emplazamiento de producción del puerto en el que ha atracado el trabajador determinará la rapidez con la que se hacen los materiales brutos. Todo el producto se almacena en el

puerto. Si hay mercancía que se produce pero no hay espacio donde almacenarla se pierde la mercancía.

Si tienes fábricas cerca del puerto trabajarán en los productos básicos que se tienen en el almacén para convertirlos en un producto más valioso.

COMERCIO

Para comprar mercancías tienes que dirigirte a una colonia que posea los extranjeros y clickear sobre el icono del ancla. Con ello aparecerá un panel mostrando todas las mercancías y sus precios (precios de compra y de venta). Una vez allí, simplemente clickea sobre lo que puedas comprar.



Para cargar la mercancía que has producido en una de tus colonias simplemente clickea sobre el icono del puerto en el mapa detallado (p.e. el ancla o el punto amarillo) y después sobre las unidades de cada producto que quieres cargar en el barco. Por supuesto deberás tener un barco en el puerto con capacidad para almacenar.

Para vender, simplemente atraca al muelle que ha sido desarrollado por una fuerza extranjera y descarga el cargamento que quieres vender; si descargas vendes automáticamente la mercancía al precio actual para ese puerto.

Puedes averiguar cual es el mejor lugar para vender y comprar del Reporte de Precios Mundial (World Prices Report) detallado a continuación.

7. WORLD PRICES GOLD

SELL		BUY	
86	KIEL	85	SAN FRANCISCO
86	ROMA	86	DURBAN
85	BARCELONA	86	LOANDA
84	MARSEILLES	87	HONG KONG
84	ADEN	88	NEW YORK
84	BUENOS AIRES	89	ACCRA
83	LIVERPOOL	90	LIMA

FLUCTUACION DE PRECIOS

Todos los precios varían de puerto en puerto. Si un producto puede ser o es producido localmente entonces será más barato que si es importado.

El cambio de precios se afecta debido a diferentes factores. Lo más importante es el estado de la economía global, tanto si está en fase de una depresión, recesión, estable, crecimiento o boom. Algunos productos son más sensibles a los precios que otros; por ejemplo el oro es relativamente estable. Pero las sugerencias del consejero financiero son normalmente muy instructivas.

PIRATAS

Antes de que pase mucho tiempo será muy probable que veas una bandera pirata sobre el mapa del mundo. Tienes dos opciones, puedes jugar a un subjuego interactivo e intentar hundir el barco pirata o puedes dejar que las batallas contra los piratas ocurran automáticamente.

Inicialmente se asume que quieres jugar al subjuego. Para descartar esta opción simplemente cliquee sobre el icono del barco pirata (en el panel de comprar barco) que hace que desaparezca el icono del cañón. Cuando no se vea todas las batallas se sucederán automáticamente. Para cambiar otra vez a la batalla pirata simplemente cliquee otra vez sobre el icono del cañón.

La batalla pirata comenzará cuando un barco pirata entre en contacto con uno de tus barcos en alta mar. La pantalla cambiará automáticamente a una visión local del mar mostrando ambos barcos. Serás hundido si el barco pirata consigue embestir con el espolón, mientras tanto tú puedes hundir al barco pirata haciendo blanco dos veces con una bala de cañón. Ten cuidado, el cañón puede tardar algunos segundos en recargar.

Tu controlas el movimiento de tu barco cambiando su dirección; para rotar tu barco hacia la izquierda mueve el ratón hacia la izquierda y haz lo mismo con la derecha. Cuando el cañón aparezca en la parte superior de la pantalla tu cañón está cargado. Si presionas el botón izquierdo del ratón ocasionarás que tu visión se extienda desde el lado izquierdo de tu barco; si sueltas el botón del ratón dispararás el cañón. Lo mismo ocurre con el lado derecho del barco con el botón derecho del ratón.

CONSEJO: Inicialmente te costará un poco controlar a tu barco. Intenta mantenerte alejado de los piratas. No tienes que colocar el objetivo sobre el pirata, bastará con que apuntes en su dirección; ten presionado el botón del ratón hasta que estés seguro de que la bala del cañón va a hacer blanco en el barco pirata.

BATALLAS TERRESTRES

Puedes atacar propiedades enemigas o neutrales o a gente, simplemente ordenando a una de tus unidades de tropas a que se aproxime al objetivo. La batalla comenzará automáticamente. El ganador se decide por la fuerza relativa de las fuerzas de ataque y defensa.

Los soldados son más fuertes que los nativos, pero menos que las fortalezas. Las fortalezas, por razones obvias, no pueden ser atacadas. Todas las restantes unidades son muy débiles en la batalla. Te recomendamos que rodees las fortalezas con varios soldados si quieres tener la posibilidad de derrotarles, sin embargo los poblados nativos son relativamente fáciles de vencer por los bien armados soldados.

ADVERTENCIA: Si atacas emplazamientos o propiedades que poseen otras fuerzas coloniales es probable que provoques su ira, ten cuidado con las represalias.

Igualmente si tu propiedad es atacada tanto por nativos o por otras tropas, la batalla ocurrirá de la misma manera. Deberás estar atento para poder mandar tropas extra a donde sean necesarias.

PELIGROS DE LA NATURALEZA

PELIGRO EFECTO

LANGOSTA	Destruyen las granjas.
ICEBERGS	Se amontonan en las capas de hielo polares y se van derritiendo; son peligrosas para los barcos.
TORMENTAS	Ocurren en el mar y hunden a los barcos.
TORNADOS	Ocurren en el mar y en la tierra, haciendo estragos en cualquier lugar al que van.
DESIERTOS	La gente no sobrevive allí durante mucho tiempo.
MARISMAS	Evítalas, la gente se hunde casi de inmediato.
ARBOLES	Aminoran el movimiento.
MONTAÑAS	Imposibles de cruzar
RIOS	No se pueden cruzar sin puentes.

NOTICIAS

Serás informado sobre todo lo que vaya ocurriendo nuevo y que sea relevante para ti. Esto ocurrirá por medio de la cinta más ancha en la parte inferior de la pantalla del mapa del mundo. En caso de que te pierdas alguna, no importa, puedes encontrar un resumen de los mensajes más recientes sobre la bandeja que está encima de tu mesa en la oficina.

PANTALLAS DE REPORTES

Merchant Colony incluye una gran variedad de información que puedes usar. Puedes acceder a todas las estadísticas y reportes clicando el libro abierto que hay sobre tu mesa en la oficina. Te mostrará el contenido del libro. Para ver cualquiera de los reportes simplemente clicas sobre el número (al pie de la pantalla) del reporte que deseas ver.

Las cuentas anuales consisten en una cuenta de beneficio y una de pérdidas; todos los bienes que compras se cargan automáticamente como un coste, reduciendo los beneficios. Los salarios, los barcos y los costes de construcción son los costes totales del año hasta la fecha. Los gastos generales se calculan fácilmente, como un 5% de volumen de negocios. Las compras se refieren solamente a la compra de mercancías o materiales en bruto (p.e. los impuestos se calculan y deducen el primero de enero de cada año; el interés se calcula mensualmente. El beneficio no es el verdadero beneficio, no lleva cuentas por ejemplo sobre el valor de las existencias que tienes al final de un año.

El reporte de ventas muestra las ventas del año anterior y desglosa las ventas por el número de unidades vendidas y los ingresos totales generados por cada mercancía.

El reporte general se calcula al comienzo de cada mes y muestra que gastos generales vencen ese mes. Puedes reducir los gastos generales deshaciéndote de la gente o unidades que no necesitas (mira en controlar a la gente más adelante).

El reporte de haberes muestra los bienes que tienes (excluyendo el stock) y el importe total de reporte (p.e. salarios) que se puede contribuir a esa categoría de bien.

El reporte de stock mostrará los bienes actuales por todo el mundo en unidades solamente (el valor de las variaciones no se indican).

S. ASSETS REPORT			
2	0	1	
E4	60	E4	
2	2	0	
E2	E4	60	
2	0	0	
E2	60	60	
2	0		
E4	60		
2	0		
E4	60		
2	0		
E2	60		
2	0		
E2	60		
2	0		
E2	60		

ASSET COUNT	
AND	
OVERHEAD.	

El reporte de precios del mundo es inestimable para negociar con éxito. El reporte te muestra los diez mejores lugares donde comprar una mercancía y los mejores diez donde venderla, incluyendo en ambos casos el precio pertinente. Para averiguar donde comprar o vender un producto específico simplemente clicas sobre el icono de ese artículo en la parte superior de la pantalla.

El último reporte del consejero financiero te da una previsión para cada año sobre el probable estado de la economía para ese año. También buenos consejos sobre qué stocks debes evitar y cuales deberás comprar o fabricar para ese período.

Para todos los reportes puedes volver a la página de contenido cliqueando sobre el icono página 1 (abajo en la esquina inferior derecha de la pantalla), similarmente para volver de la página 1 a la oficina cliquea sobre el icono de la oficina.

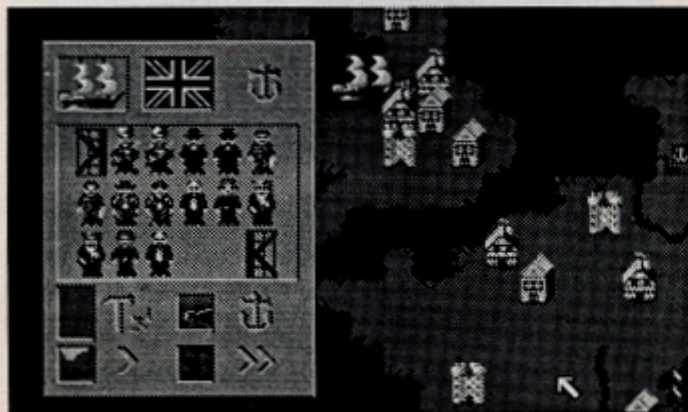
FUENTES DE CAPITAL

Para obtener más fondos puedes pedir prestado dinero al banco. Puedes acceder al banco cliqueando sobre el icono BANCO desde la página de contenido del libro en tu oficina. Puedes pedir más dinero prestado cliqueando sobre la flecha hacia arriba y devolver parte o todo el dinero cliqueando sobre el icono de la flecha hacia abajo.

Hay un préstamo máximo disponible que depende del nivel de dificultad que hayas seleccionado. Los intereses se cargan según el préstamo.

OTRAS FUERZAS DE COLONIZACION

Otras naciones también colonizan áreas lo más rápido que pueden cogiendo tanto como pueden del rico país. Viven bajo las mismas reglas que tú y tienden a proteger sus emplazamientos.



TIEMPO

El juego comienza en 1700 y progresa en «tiempo real». No hay límite de tiempo.

SALVAR EL JUEGO

Claramente para establecer una red razonable de colonias y una flota de barcos necesitarás algún tiempo, por lo que podrás salvar el juego en cualquier momento, simplemente cliquea en el armario archivo que está en la parte posterior de la pantalla de la oficina. Después cliquea sobre el número del juego que quieres salvar (se te permiten hasta cuatro juegos separados), cliquea sobre SALVAR el juego y después sobre O.K.

Para cancelar el comando y volver a la pantalla de la oficina, cliquea sobre el icono de la oficina que está en la parte inferior derecha de la pantalla.

Necesitarás un disco vacío formateado que te recomendamos tengas preparado antes de comenzar a jugar.

Para cargar un juego salvado previamente simplemente sigue las mismas instrucciones cliqueando sobre CARGAR en vez de SALVAR.

PAUSA

Para evitar que el tiempo pase accede a la pantalla de salvar o cargar.

CONSEJOS

- Intenta obtener rápidamente un préstamo del banco para poder tener capital de trabajo.
- No desembarques a todos tus hombres en el puerto deja algunos para el siguiente.
- No luches contra los piratas con barcos de carga.
- Utiliza al consejero financiero.
- Cuando vendas mercancías dirígete hacia el mediterráneo, ya que hay varios puertos relativamente cerca, al menos uno te ofrecerá un buen precio.
- Para encontrar tierras productivas utiliza tus conocimientos del mundo. «Hay oro en esas lejanas colinas.»
- Los piratas son una amenaza. Utiliza la flota o las fragatas para ofrecerles resistencia.

- Ten cuidado con los peligros del mar, puedes navegar evitándolos, por ello en los viajes largos mira el mapa detallado para evitar un desastre.
- Asegúrate que tu explorador/colonizador está sobre tierras útiles antes de comenzar el desarrollo.
- Evita las marismas y los desiertos.
- Toma nota de donde las otras fuerzas colonizadoras comienzan la producción. Te puede ser útil para cuando les robes las tierras.
- Ataca sólo a otras potencias coloniales si hay muchos soldados en ese área.



SYSTEM 4
de España S.A.
Traf. de Madrid 10
2000 MADRID
91 40 82 10
91 40 82 10

