

# FARMERSI

## OPIS GRY

Ostatnia aktualizacja: 19.01.2010

### Spis treści

<b>Wprowadzenie</b> .....	2
<b>Tło historyczne</b> .....	2
<b>System rozgrywek</b> .....	2
<b>Podstawy</b> .....	3
<b>Cele gry</b> .....	3
<b>Prowadzenie farmy</b> .....	3
<b>Kolejność wydarzeń</b> .....	4
<b>Zdarzenia i specyfika miast</b> .....	4
<b>Decyzje</b> .....	4
<b>Podjęmowanie decyzji</b> .....	4
<b>Rynki</b> .....	5
<b>Inwestycje</b> .....	7
<b>Ograniczenia finansowe</b> .....	7
<b>Podatki i koszty ogólne</b> .....	7
<b>Inwestycje</b> .....	7
<b>Zlecenia specjalne</b> .....	9
<b>Strategie</b> .....	9
<b>Eksport</b> .....	9
<b>Możliwe strategie</b> .....	10
<b>Rozwój gracza</b> .....	10
<b>Gromadzenie PD</b> .....	10
<b>Bonusy i utrudnienia</b> .....	10
<b>Budowa posiadłości</b> .....	11
<b>Rangi</b> .....	11
<b>Drużyny</b> .....	11
<b>Drużyny</b> .....	11
<b>Gry drużynowe</b> .....	11
<b>Bonusy drużynowe</b> .....	12
<b>Opcje zaawansowane</b> .....	12
<b>Kowboje</b> .....	12
<b>Role, cele i bonusy drugorzędne</b> .....	14
<b>Inwestycje</b> .....	14
<b>Urozmaicenia i zdarzenia losowe</b> .....	15
<b>Abonament</b> .....	16
<b>Tryby rozgrywki</b> .....	16
<b>Puchar Dzikiego Zachodu</b> .....	16
<b>Wild West</b> .....	16
<b>Na Zachód!</b> .....	17
<b>Zadania</b> .....	17
<b>Zakończenie</b> .....	17

# Wprowadzenie

## Tło historyczne

Gra *Farmersi* toczy się w XIX wieku w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej. Z przeludnionej Europy napływa do Ameryki fala emigrantów, szukających za Oceanem możliwości polepszenia swojego życia, zdobycia majątku i szczęścia. Ty jesteś jednym z nich!

W Ameryce na pionierów czekają niezmiernie poławie niezagospodarowanych ziem, setki małych, ale dynamicznie rozwijających się miasteczek oraz liberalny system gospodarczy. To właśnie tu, po raz pierwszy na świecie, powstał system społeczno-gospodarczy zwany kapitalizmem. Twój sukces zależy wyłącznie od twojej przedsiębiorczości!

## System rozgrywek

Na pierwszym etapie gry (rok 1832) masz do wyboru 8 miasteczek, w których możesz prowadzić rozgrywki. Możesz ich rozegrać dowolnie dużo, jednakże równocześnie nie możesz grać w więcej niż trzy gry (abonament powiększa limit jednoczesnych rozgrywek do 7). Limitem tym nie są objęte gry w Pucharze Dzikiego Zachodu, scenariuszu Wild West, gry drużynowe oraz zadania.

Jedna rozgrywka trwa od 6 do 17 tur. Tura składa się z podjęcia przez graczy decyzji oraz z przeliczenia, podczas którego algorytmy przetwarzają decyzje graczy oraz obliczają wyniki tury. Przeliczenia następują co 12/24 godziny lub 4/8 minut od rozpoczęcia gry, w zależności od ustawień danej gry. Może ono jednak nastąpić wcześniej - w momencie, gdy ostatni gracz podejmie decyzję.

Rozgrywki w każdym miasteczku są nieco inne - różnią się one między innymi: liczbą graczy, długością gry, wysokością płac pracowników, ilością dostępnej ziemi lub ceną bydła i zboża. Jednakże zasady gry pozostają zawsze niezmiennie.

Aby zapisać się do rozgrywki kliknij na stronie głównej link "rozpocznij nową grę", wybierz miasto i dołącz do nierozpoczętej rozgrywki lub, w przypadku jej braku, załóż nową. Gra rozpocznie się dopiero wówczas, gdy zapisze się do niej komplet graczy. Wtedy następuje pierwsze przeliczenie i od tego momentu gracze mogą podejmować pierwsze decyzje.

Po każdej rozegranej przez ciebie rozgrywce zmienia się ilość twoich punktów doświadczenia (PD) - w zależności od osiągniętego wyniku w grze, ilości PD przeciwników i długości rozgrywki (dokładny sposób przeliczania przedstawiony jest w pliku [algorytmy.xls](#)). Większość miast ma ustawiony minimalny próg PD - na początku masz możliwość grania tylko w Memphis i Cleveland, ale w miarę jak ilość twoich PD rośnie, otwierają się

Pierwszy etap gry rozpoczyna się w 1832 roku. USA od ponad 50 lat są niepodległym państwem. Niecałe 30 lat temu odkupiły od Francji olbrzymie tereny na zachód od Mississippi, niemal podwajając swoją powierzchnię.

Drugi etap ma miejsce w roku 1848, a trzeci w 1869 r. Każdy wyższy etap otwiera przed tobą nowe możliwości związane z rozwojem kraju - postęp technologiczny umożliwia nowe inwestycje, pojawiają się kowboje, miasta stają się większe a warunki rozgrywek trudniejsze.

przed tobą kolejne miasta. Sporadycznie gracze mogą zyskać dodatkowe PD poza systemem rozgrywek - np. po rozwiązaniu Testu na Farmera lub jako nagrodę w konkursie. Punkty PD mogą również spadać - w przypadku braku aktywności gracza przez ostatnie 7 dni, jego ilość PD jest obniżana o 1% dziennie (nie dotyczy to graczy, którzy mają aktywny abonament).

Specjalnym rodzajem rozgrywek są "gry treningowe" w Memphis, Wilmington i Los Angeles - służą one nauce i testowaniu różnych strategii. Gra odbywa się przeciwko automatycznym graczom, a przeliczenia następują od razu po podjęciu decyzji przez gracza. W wyniku gier treningowych punkty doświadczenia nie są naliczane. W podobny sposób działają "zadania" - są to gry treningowe stworzone przez innych graczy. Rozwiązując zadania poznasz dokładniej jak działa gra i możesz testować różne strategie.

Wyjątkowym miastem jest również El Paso, dostępne we wszystkich poziomach. Tutaj rozgrywane są "gry pojedynkowe" na dwóch graczy. Służą one zarówno do nauki (gracz bardziej doświadczony może tłumaczyć grę osobie mniej doświadczonej) jak i rozstrzygnięciu "spraw honorowych", gdy dwaj gracze chcą się ze sobą zmierzyć. W rozgrywkach w El Paso bonusy i utrudnienia nie są brane pod uwagę. Wyniki rozgrywek w El Paso nie są brane pod uwagę w statystykach zwycięstw gracza i statystykach drużynowych. Tutaj oraz w "szybkich grach" z przeliczeniami co 4 i 8 minut (Memphis, Wilmington, Seattle, Farmersi Town) punkty doświadczenia naliczane są w mniejszej ilości, gdyż im szybsza jest gra, tym mniejsze zmiany PD. We wszystkich rozgrywkach przeliczenia mogą następować od razu po podjęciu przez wszystkich graczy decyzji, tak więc choć nominalnie gra może mieć przeliczenia co 24 godziny, to w praktyce może skończyć się w parę godzin.

W osobnym trybie rozgrywane są gry w Turniejach o Puchar Dzikiego Zachodu. Dokładne zasady przedstawione są w Regulaminie Pucharu. Wszystkie rozgrywki pucharowe to gry pojedynkowe w El Paso. Nie wliczają się one do limitu jednoczesnych gier, nie są

uwzględniane w statystykach, a PD w ich wyniku nie jest naliczane. W pierwszej fazie rozgrywane są gry grupowe, a następnie najlepsi gracze z grup walczą w systemie pucharowym o Puchar Dzikiego Zachodu oraz kwartalny abonament w grze.

## Podstawy

### Cele gry

Każda rozgrywka ma jeden spośród pięciu możliwych celów: zdobycie jak największego majątku (a), zakupienie jak największej ilości ziemi (b), zebranie w spichlerzu jak najwięcej zboża (c), osiągnięcie jak najwyższych wpływów z eksportu (d) lub osiągnięcie jak najliczniejszego stada krów lub owiec (e). W zależności

od wybranego celu, nazwa rozgrywki ma na końcu literę 'a', 'b', 'c', 'd' lub 'e'. Końcowy wynik w grze zależy tylko od parametru określonego w celu gry - jeśli celem jest zebranie jak najwięcej pszenicy w spichlerzu, to wysokość majątku nie ma wpływu na wynik w grze.

### Prowadzenie farmy

W grze *Farmersi* wcielasz się w rolę farmera w jednym z miasteczek XIX-wiecznej Ameryki Północnej. Na swojej farmie hodujesz bydło i uprawiasz zboże. Dzięki hodowli pozyskujesz mleko lub wełnę oraz mięso, które sprzedajesz na targu w miasteczku. Zboże możesz sprzedawać na rynku lokalnym, jak również w nieodległym dużym mieście. Podobnie bydło możesz sprzedawać na rynku lokalnym lub rynku dużego miasta, zwanym w grze umownie "rynkiem eksportowym".

Swoją farmę możesz rozwijać na kilka sposobów - dokupując ziemię oraz krowy, budując systemy irygacyjne na swoich polach czy inwestując w nowe technologie. Twoje bydło rozmnaża się, umożliwiając ci zwiększanie przychodów ze sprzedaży mleka i mięsa. Możesz też inwestować w samodzielne inwestycje, takie jak młyn, sklep czy bar. Przynoszą one dochód i nie są powiązane z czynnikami produkcji, takimi jak ziemia, czy krowy. Działalność na farmie można więc podzielić na trzy niezależne obszary, co ilustruje poniższy diagram:



Oprócz ciebie w miasteczku swoje farmy mają inni gracze. Każdy startuje mając te same warunki wyjściowe, a sukces gracza zależy wyłącznie od jego decyzji. Osobnym graczem są mieszkańcy miasteczka. Oni też posiadają ziemię, nieruchomości (np. młyn, kuźnię) i krowy, uprawiają zboże oraz pozyskują mięso i

mleko, jak również są stroną sprzedającą i kupującą na rynku zboża, bydła i ziemi. Ponadto niektórzy mieszkańcy są twoimi pracownikami - płacisz im wynagrodzenie, a oni uprawiają twoje pola i dbają o twoje bydło.



## Kolejność wydarzeń

Jedna tura rozgrywki to jeden rok życia na farmie. Decyzje gracza podejmowane są w okolicach września i dotyczą całego najbliższego roku. Pierwszym wydarzeniem po podjęciu decyzji jest przeliczenie rynku bydła i rynku ziemi. Oferty popytu i podaży wszystkich graczy są dodawane, liczona jest cena rynkowa i zawarte transakcje. Następnie dokonywane są nowe inwestycje, a zwierzęta przeznaczone na ubój przetwarzane jest na mięso. Jesienią rodzą się nowe krowy.

cały rok krowy (z wyjątkiem nowo narodzonych krów) dają mleko. Na wiosnę odbywa się spęd bydła na rynek eksportowy. Pod koniec lipca rozpoczynają się żniwa, a następnie przeliczany jest rynek zboża - lokalny i eksportowy. Kolejność poszczególnych wydarzeń przedstawia diagram po prawej stronie.



## Zdarzenia i specyfika miast

W niektórych miastach występują zdarzenia losowe. Polegają one na tym, że parametry rozgrywki przez pewien czas ulegają zmianie. Jednocześnie nie do końca wiadomo, kiedy dokładnie ta zmiana nastąpi. Przykładowo w Wilmington pojawia się susza - rozpoczyna się ona z jednakowym prawdopodobieństwem latem 1835, 1836 lub 1837 roku. Trwa przez dwa lata, co powoduje zmniejszenie żyzności gleb o 30%, a dodatkowo w pierwszym roku suszy ginie 40% bydła. Zdarzenie losowe jest zawsze opisane, więc można w pewnym stopniu przygotować się na jego nadejście. Jest to jedyny element w grze Farmersi, w którym istnieje czynnik losowy. Inne zdarzenia losowe to np. ataki Indian, zaraza wśród krów, szarańcza, epidemia cholery.

Występują również zdarzenia nielosowe - we wszystkich miastach, gdy cena lokalna zboża lub krów/owiec przewyższa o 30% cenę w mieście eksportowym (w przypadku braku możliwości eksportu cena eksportowa też jest kalkulowana), pojawia się w następnym roku import danych dóbr i ich podaż dla wszystkich

poziomów cen jest odpowiednio zwiększona. (Ilość importowanych krów jest równa liczbie mieszkańców dzielonej przez 20, pomnożonej przez współczynnik K i zaokrąglonej do pełnych dziesiątek, zaś liczba importowanych worków zboża jest równa liczbie mieszkańców  $\times 3 \times K$ , zaokrąglonej do pełnych setek. Współczynnik K zależy w sposób liniowy od stosunku ceny lokalnej i eksportowej - przykładowo jeśli cena lokalna jest większa od eksportowej o 30% to  $K=1$ , a gdy jest wyższa o 70%, to  $K=1,8$ .) Inną kategorią zdarzeń są zdarzenia interaktywne - gracz staje przed możliwością dokonania decyzji w określonej sytuacji, np. czy podejmuje handel z Indianami wymieniając krowy na skóry bizonów.

Niektóre miasta mają też jasno określoną specyfikę - np. w San Francisco, w związku z gorączką złota, płace rosną szybciej niż zazwyczaj i napływa coraz większa fala imigrantów, w Nashville po piątej turze następuje podwyżka podatków, w Santa Fe mieszkańcy jedzą dwa razy więcej mięsa, a w Dallas hodowana jest mięsna rasa krów, dająca 3 razy mniej mleka.

## Decyzje

### Podjęcie decyzji

Twoje decyzje dotyczą czterech obszarów: rynku ziemi, krów, zboża oraz inwestycji. Ustalasz swoją ofertę kupna i sprzedaży poszczególnych dóbr w zależności od ceny, decydujesz o tym, ile ziemi przeznaczyć pod uprawy, a ile na hodowlę oraz ile zboża i bydła sprzedawać na rynku lokalnym, a ile na rynku eksportowym.

Swoją ofertę kupna i sprzedaży na rynku lokalnym możesz określić wpisując ilości w polach pod odpowiednimi cenami lub wykorzystując zielone i

czerwone strzałki. Liczby dodatnie określają ile sztuk danego dobra chcesz kupić po danej cenie, a liczby ujemne to twoja oferta sprzedaży. Na poniższym przykładzie gracz ustalił, że:

twoja oferta na rynek lokalny ?					
cena	\$26	\$28	\$30	\$32	\$34
	3	3	0	-1	-1
	▲▼	▲▼	▲▼	▲▼	▲▼

- po cenie \$26 i \$28 chciałby kupić 3 sztuki,
- jeśli cena będzie \$30 to nie chce ani kupić, ani sprzedać,
- po cenie \$32 i \$34 oferuje sprzedaż 1 sztuki.

Logiczne jest, że im niższa cena, tym więcej chcesz kupić, a im wyższa cena tym więcej jesteś gotów

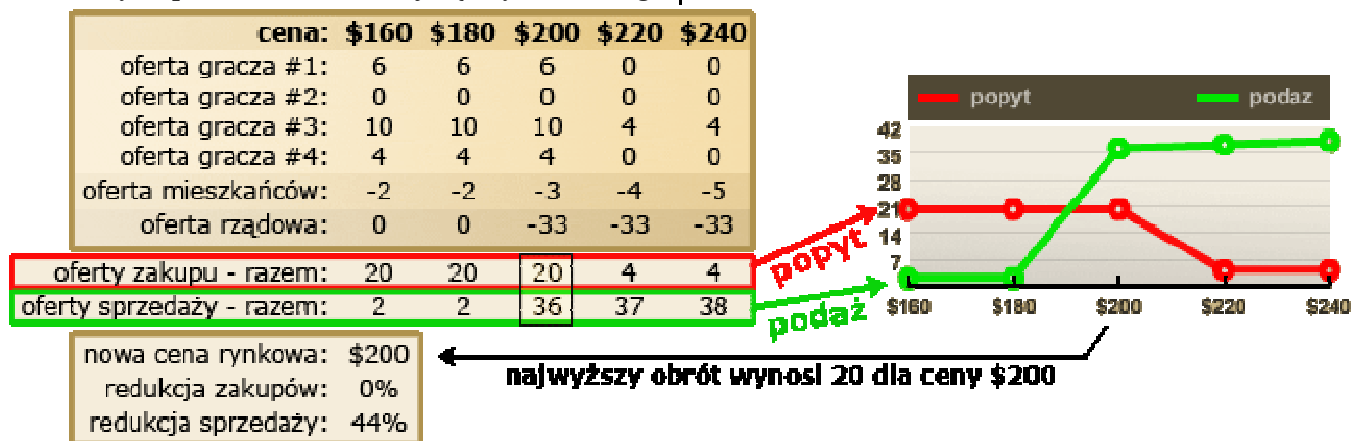
## Rynki

Cena rynkowa ustalana jest poprzez konfrontację ofert wszystkich graczy oraz mieszkańców. Krzywe popytu i podaży przedstawiane są na wykresie, a cena wyliczana jest tak, by zapewnić możliwie największy obrót (wg

sprzedać. Dlatego oferta powinna być malejąca względem ceny.

Inne decyzje podejmujesz poprzez zaznaczenie odpowiednich pól lub wybranie jednej z opcji. Na arkuszu gry znajduje się wiele podpowiedzi i wyjaśnień, wyświetlanych po najechnaniu kursorem na odpowiednie ikonki.

ilości a nie wartości). Poniższa tabela ilustruje przykładową sytuację na rynku ziemi i sposób ustalenia ceny rynkowej:



Jak widać największy obrót występował przy cenie \$200 i taka cena została ustalona przez rynek. Jednakże ze względu na nadwyżkę podaży nad popytem, nastąpiła redukcja ofert sprzedaży aż o 44%. Dlatego rząd sprzedał tylko 18 działek zamiast oferowanych 33 (realizacja oferty wyniosła  $33 \times (100\% - 44\%) = 18,48$  co po zaokrągleniu daje 18), zaś mieszkańcy sprzedali 2 działki z oferowanych 3. Gracze kupili tyle działek ile zamierzali. Jednakże, gdyby to popyt przeważał nad podażą (dla nowej ceny rynkowej), nastąpiłaby redukcja zakupów i kupiliby oni mniej w stosunku do składanej oferty o wartość stopy redukcji (wynik jest zaokrąglany do wartości całkowitych). (zobacz przykłady sytuacji nietypowych w pliku: [algorytmy.xls](#) w zakładce 'cena'). W przypadku, gdy najwyższy obrót występuje dla kilku cen, wybierana jest cena najbliższa cenie z poprzedniego roku. Wyjątkiem jest sytuacja, w której najwyższa wartość popytu jest niższa od najniższej wartości podaży lub na odwrót - najwyższa wartość podaży jest niższa niż najniższa wartość popytu - w takich przypadkach wybierana jest odpowiednio najniższa i najwyższa cena, spośród cen dających najwyższy obrót.

Popyt na rynku zboża, mięsa, mleka i wełny tworzą głównie mieszkańcy miasteczka. Co roku każdy mieszkaniec chciałby konsumować 6 worków zboża, 8 funtów mięsa i 25 galonów mleka (lub 25 funtów wełny w miastach, gdzie zamiast krów występują owce). Za zakupione towary mieszkańcy płacą gotówką, którą zarabiają dzięki pracy na farmach graczy oraz sprzedaży ziemi i własnej produkcji (mieszkańcy też produkują żywność) na rynku lokalnym. Gotówka krąży więc w

obiegu zamkniętym, a jedyny jej przyływ lub wypływ następuje dzięki eksportowi lub importowi.

**Rynek ziemi:** przy rozpoczęciu rozgrywki dużo ziemi jest w posiadaniu rządu USA. Jest ona w całości wystawiana na sprzedaż po określonej cenie. (Rząd oferuje na sprzedaż ziemię po cenie nie niższej niż cena rynkowa w pierwszej turze. Jeśli więc cena ziemi spadnie o 20%, to w następnej turze ziemia rządowa nie będzie dostępna, gdyż nawet po wzroście ceny o 20%, będzie ona poniżej poziomu początkowego.) Stroną sprzedającą są też mieszkańcy miasteczka - ich podaż jest jednak niewielka i zależna od ceny. (W zależności od ceny mieszkańcy wystawiają na sprzedaż 5%, 6%, 8%, 11% i 15% swoich ziem, przy czym ilość ziem na sprzedaż zaokrąglana jest do wartości całkowitych.) Oprócz określenia swojej oferty kupna i sprzedaży, ważną decyzją jest ustalenie, ile działek ziemi gracz chce przeznaczyć na hodowlę. Pozostała ilość zostanie automatycznie przeznaczona pod uprawy zboża. Im więcej ziemi przeznaczysz na hodowlę, tym więcej mleka będą dawały twoje krowy i więcej krów będzie się rodziło. Na każdej działce przeznaczonej na pastwiska paść się może maksymalnie 30 krów (po przeliczeniu eksportu) - większa ilość będzie padała w wyniku niedożywienia. Natomiast jeśli nie przeznaczysz żadnej działki na pastwiska, to produkcja mleka wyniesie zero, a wszystkie krowy pozdychają. Mieszkańcy miasteczka przeznaczają zawsze połowę swoich ziem na hodowlę a drugą połowę na uprawy.

**Rynek bydła:** w zależności od miasteczka w grze występują krowy lub owce, jednakże w obu

przypadkach zasady i algorytmy są niemal takie same. Dla uproszczenia piszemy tu głównie o krowach. Dają one mleko i są źródłem mięsa. Można je kupować oraz sprzedawać na rynku lokalnym a także eksportować na rynek dużego miasta. Ważnym czynnikiem jest zagęszczenie krów na pastwiskach - im mniej krów przypada na jedno pastwisko, tym większa jest ich produktywność. (Wskaźnik produktywności jest równy „zagęszczeniu” krów na pastwiskach (czyli ilości krów podzielonej przez ilość pastwisk) podniesionemu do potęgi -0,3 i pomnożonemu przez 2. Zauważ więc, że np. zwiększenie liczebności stada o 100% bez zwiększenia ilości pastwisk spowoduje wzrost produkcji mleka o 62%, a ilość pasterzy wzrośnie o 41%) Wskaźnik produktywności określa jaka jest rzeczywista produkcja mleka w stosunku do wartości nominalnej (75 galonów mleka rocznie na krowę) jak również ile nowych zwierząt faktycznie rodzi się w stosunku do wartości nominalnej (15% liczebności stada). (Ponieważ liczba krów musi być liczbą całkowitą, to ilość nowych krów jest częścią całkowitą z iloczynu 15% x (ilość krów) x (produktywność krów). Część ułamkowa tego iloczynu jednak nie przepada - jest dodawana do nowych krów w roku następnym.) Owce różnią się od krów tym, że dają nominalnie 2 razy mniej wełny niż krowy mleka oraz 2 razy mniej mięsa. Jednocześnie potrzebują 2 razy mniej pasterzy, przy 2 razy większym zagęszczeniu mają taką samą produktywność i rozmnażają się 2 razy szybciej.

**Rynek mięsa i mleka:** ilość wyprodukowanego mięsa zależy od ilości krów, które przeznaczysz na ubój. Każda krowa może być przerobiona na 200 funtów mięsa. Mieszkańcy na rzeź przeznaczają 10% krów (lub 20% owiec). Natomiast ilość wytworzonego mleka zależy od ilości krów oraz liczby pastwisk - im więcej działek przeznaczasz na hodowlę, tym lepiej odżywione są twoje krowy i mają wyższą produktywność, czyli dają więcej mleka. Nowo urodzone krowy przez pierwszy rok nie dają mleka, a krowy eksportowane dają mleko tylko przez połowę roku (od września do marca). Wyprodukowane na twojej farmie mięso i mleko zostaje w całości sprzedane na rynku lokalnym, gdyż szybko się psuje i nie może być przechowywane. Cena rynkowa ustalana jest automatycznie - zależy od podaży na rynku oraz od ilości mieszkańców. (Najpierw liczony jest nominalny popyt na mięso i mleko - każdy mieszkaniec chciałby skosztować w ciągu roku 25 galonów mleka i 8 funtów mięsa (z wyjątkiem kilku miast, w których zapotrzebowanie na mięso jest dwa razy wyższe - są to: Dallas, Buffalo, Santa Fe, Phoenix, Denver i dwa miasta w scenariuszu Wild West). Popyt jest modyfikowany przez stosunek ceny zeszłorocznej do ceny początkowej, która dla mieszkańców stanowi punkt odniesienia (im wyższa cena, tym mniejszy popyt i odwrotnie - niższa cena zwiększa popyt). Następnie liczony jest współczynnik podaży/popyt. Im większa jest podaż w stosunku do popytu, tym bardziej cena maleje i na odwrót. Dokładny wzór jest taki:  

$$\frac{\text{nowa\_cena}}{\text{stara\_cena}} = \frac{\text{współczynnik\_podaż}}{\text{popyt}^{0,3}}$$
przy czym:  $\text{popyt} = \text{ilość\_mieszkańców} * \text{zapotrzebowanie\_na\_mieszkańca} * \frac{\text{cena\_w\_turze\_zerowej}}{\text{cena\_w\_roku\_poprzednim}}^{0,5}$  (jednakowo dla mleka/wełny i mięsa).)

**Rynek zboża:** każda działka, nie przeznaczona przez ciebie na hodowlę, jest automatycznie przeznaczana pod uprawy zboża. Podobnie jak w przypadku bydła, jest kilka uprawianych roślin w zależności od miasteczka. Są to: pszenica, ryż, kukurydza i bawełna. Oprócz nazwy uprawianej rośliny miasteczka różnią się żyznością gleb - z jednej działki można pozyskać od 65 do 110 worków zboża. Rozpoczynasz grę nie mając spichlerza - dlatego po skończonych żniwach musisz całe zboże sprzedać: albo na rynku lokalnym, albo eksportowym. Zaznaczając eksport całego zboża możesz złożyć swoją ofertę zakupu lub sprzedaży na rynku lokalnym (ponieważ sprzedaż eksportowa następuje po ustaleniu transakcji na rynku lokalnym), natomiast jeżeli nie masz zaznaczonego eksportu, to całe twoje zboże będzie sprzedane na rynku lokalnym. (Może się zdarzyć, że masz zaznaczoną sprzedaż całego zboża na rynku lokalnym, a jednocześnie wystąpi redukcja sprzedaży. Ponieważ, nie mając spichlerza, nie możesz przechowywać zboża, to niesprzedana ilość zostanie skupiona przez miasteczko po cenie o 10% niższej od ceny rynkowej i trafi do spichlerza miejskiego powiększając publiczne zapasy.) Jeżeli wybudujesz spichlerz, będziesz mógł przechowywać zboże między kolejnymi zbiorami. Miej jednak na uwadze, że zboże w spichlerzu wyceniane jest wg. 75% ceny na rynku lokalnym, a jednocześnie 5% zapasów kukurydzy i pszenicy zjadają myszy. Ilość zboża oferowana przez mieszkańców miasteczka zależy od ilości zboża przez nich wyprodukowanego oraz od poziomu zapasów w spichlerzu miejskim, natomiast popyt zgłaszany przez mieszkańców jest proporcjonalny do liczby ludności (dokładne zależności podane są w pliku [algorytmy.xls](#)).

**Rynek pracy:** do pracy na swojej farmie zatrudniasz mieszkańców miasteczka. Jeden pracownik jest w stanie uprawiać zboże na dwóch twoich działkach, natomiast ilość pracowników potrzebnych przy hodowli wynosi pierwiastek kwadratowy z pogłowia krów (gdym liczba pracowników nie jest całkowita, to znaczy, że zatrudniasz kogoś na niecały etat). Co roku do miasteczka napływają nowi imigranci. Ich ilość może być większa lub mniejsza w zależności od tego, czy w miasteczku potrzebni są nowi pracownicy czy wręcz przeciwnie. 1/3 imigrantów powiększa rzeszę bezrobotnych. Wysokość płac zależy od wielkości bezrobocia (im mniejsze bezrobocie tym wyższe płace, bo trudniej znaleźć pracowników) oraz od zmiany cen rynkowych (wzrost cen pociąga za sobą wzrost płac). Rynek pracy przeliczany jest automatycznie - ilość pracowników jest dostosowywana do twoich potrzeb, a płaca ustalana na poziomie rynkowym. (Dokładne wzory są takie:  $\text{imigranci} = \text{napływ\_naturalny} + \frac{\text{zmiana\_zatrudnienia\_graczy}}{3}$   $\text{bezrobotni\_nowi} = \frac{\text{bezrobotni\_starzy} - \text{zmiana\_zatrudnienia\_graczy}}{3} + \text{imigranci}$   $\text{nowa\_stopa\_bezrobocia} = \frac{\text{bezrobotni\_nowi}}{\text{mieszkańcy\_nowi}}$   $\text{względna\_zmiana} = \frac{\text{nowa\_stopa\_bezrobocia}}{\text{stara\_stopa\_bezrobocia} - 1}$   $\text{płace\_nowe} = \frac{\text{płace\_stare}}{((0,98 + \text{względna\_zmiana})^{0,3})}$  (płace mają lekką tendencję wzrostową - 0,6% rocznie)  $\text{płace\_nowe\_po\_korekcie} = \text{płace\_nowe} * (1 + \frac{\text{inflacja}}{4})$  (korekta płac o inflację). Współczynnik inflacji liczony jako średnia ważona zmian cen: ziemi (waga 5%), krów/owiec (10%), mleka (35%), mięsa (15%) i zboża

## Inwestycje

### Ograniczenia finansowe

W grze *Farmersi*, podobnie jak w życiu, nie można wydawać więcej pieniędzy niż się ma lub jest się w stanie pożyczyć. W niektórych miasteczkach istnieje możliwość zaciągania kredytu na określony procent. Dzięki kredytowi jesteś w stanie więcej inwestować i szybciej rozwijać swoją farmę, choć musisz uważać, by nie wpaść w spiralę zadłużenia. Pamiętaj, że warunki rynkowe w grze mogą się odmienić - ceny mogą spaść, produkcja stać się nierentowna i możesz być zmuszony do sprzedaży swoich dóbr, by spłacić zadłużenie.

W miastach, w których można zaciągać kredyt, liczona jest twoja zdolność kredytowa. Wynosi ona określony procent twojego majątku. I tylko do tej wartości możesz zaciągać kredyt. Twoja zdolność kredytowa wraz z gotówką, którą dysponujesz, tworzą twoją zdolność nabywczą. Przy podejmowaniu decyzji sprawdzane jest, czy twoje zlecenia kupna oraz inwestycji nie przekraczają zdolności nabywczej. Jeżeli przekraczają, to musisz zmniejszyć zlecenia kupna.

Odsetki od kredytu naliczane są tylko wtedy, gdy po przeliczeniu tury ilość twojej gotówki jest ujemna. Możliwe jest, że tylko przez część roku będziesz miał deficyt gotówki (np. w listopadzie dokonasz dużych inwestycji, a główne przychody będziesz mieć w sierpniu) - w takim przypadku deficyt jest traktowany jako krótkoterminowy, nieoprocentowany kredyt.

Jeśli jednak po przeliczeniu tury okaże się, że zaciągnięty kredyt przekracza twoją zdolność kredytową, to część twojego majątku jest automatycznie wystawiana na licytację i kupowana przez mieszkańców miasteczka za cenę o 10% niższą od ceny rynkowej. W

pierwszej kolejności sprzedawane jest zboże w spichlerzu, potem zwierzęta (owce lub krowy), ziemia oraz inwestycje materialne (po kolei: saloon, zakład bednarski, dylizans, bar, sklep, tartak, telegraf, ferma drobiu, młyn, poczta, browar, kuźnia, hotel, rzeźnia, kopalnia złota). Pozostałe aktywa są niesprzedawalne (np. stajnia lub kurs agronomii). Wpływy ze sprzedaży majątku przeznaczane są na spłatę nadmiernej części kredytu i sprzedawane są dobra tylko w takiej ilości, by wartość kredytu nie przekraczała twojej zdolności kredytowej. W skrajnym przypadku, gdy wartość sprzedanego majątku nie pozwala na spłatę długu, zostajesz ogłoszony bankrutem. Od tego czasu nie możesz już podejmować decyzji w danej rozgrywce, a twój wynik w grze wyniesie 0.

Jeśli wpadniesz w kłopoty finansowe i wartość twojego majątku spadnie poniżej połowy majątku z początku rozgrywki (sprzed "zerowego" przeliczenia), to bank zaoferuje ci "kredyt ratunkowy". Zaznaczając tę opcję (w dziale "inwestycje") zaciągasz specjalny kredyt w wysokości \$1000 - umożliwi ci on odzyskanie płynności finansowej i poczynienie odpowiednich inwestycji, by trwale zwiększyć zyskowność twojej farmy. Spłata kredytu, wraz z odsetkami, w łącznej kwocie \$1500 następuje automatycznie 3 lata później. "Kredyt ratunkowy" działa jednakowo we wszystkich miastach.

Inną możliwością korzystania z kapitału obcego jest "kredyt spekulacyjny". Choć jest on wysoko oprocentowany, to wykorzystanie go może się opłacać, np. w celu zakupu dochodowych i rzadkich dóbr (np. kuźni lub młyn) przed innymi graczami.

### Podatki i koszty ogólne

Jest tylko jeden podatek w grze *Farmersi* - podatek od ziemi. Wynosi on w większości miast \$10 rocznie za każdą posiadaną działkę. Na wyższych etapach podatek ten jest wyższy i wynosi \$20-\$80 za każdą działkę.

Koszty ogólne prowadzenia farmy, to koszty utrzymania ciebie oraz twojej rodziny (wyżywienie, służący, rozrywki). Wynoszą one rocznie \$50 plus określony procent wartości twojego majątku.

### Inwestycje

Duży wpływ na rozwój twojej farmy mają inwestycje. Dzięki nim jesteś w stanie zwiększać wydajność produkcji i uzyskiwać dodatkowe źródła przychodu. Dokonywane są one na początku roku (czyli ich efekt widoczny jest już w najbliższym przeliczeniu) i trwają do końca rozgrywki. Dostępność poszczególnych inwestycji jest różna, w zależności od miasta. W rozgrywkach rozpoczynających się w 1832 roku

możliwych inwestycji jest niewiele. W miasteczkach z 1848 roku już sporo więcej. Dana inwestycja może mieć też różną efektywność - w jednym mieście młyn może przynosić dochody w wysokości 2% obrotu na rynku zboża, a w innym będzie to 4%. Dlatego zawsze warto czytać opisy znajdujące się w arkuszu gry. Istotne jest, że inwestycje materialne (młyn, bar, sklep, irygacja itp.) wliczane są do majątku gracza w wartości 75% kosztów



zakupu, natomiast inwestycje niematerialne (np. kurs agronomii lub kurs weterynarii) nie są wliczane do majątku w ogóle.

**Spichlerz:** umożliwia ci przechowywanie zboża, dzięki czemu możliwe jest dokładniejsze ustalenie oferty na rynku zboża. Możesz składać ofertę sprzedaży tylko po wybranych cenach (np. w celu podniesienia ceny), ryzykując jednocześnie eksportem zboża lub jego niesprzedaniem. W przypadku przechowywania kukurydzy lub pszenicy 5% zapasów zostaje zjedzone przez myszy. Poniższy przykład ilustruje możliwości ustalania oferty na rynku zboża z wykorzystaniem spichlerza:

cena	\$1.61	\$1.7	\$1.79	\$1.88	\$1.97
ilość	1200	700	0	300	0
status	<input type="checkbox"/> *	<input type="checkbox"/> *	<input type="checkbox"/> *	<input checked="" type="checkbox"/> *	<input checked="" type="checkbox"/> *

\* sprzedaj wszystko

eksport - wszystko oprócz 300 ?

- po cenie \$1.61 i \$1.7 gracz ustalił ofertę zakupu zboża na rynku lokalnym. Jednocześnie włączył sprzedaż na rynek eksportowy każdej ilości powyżej 300 worków.
- po cenie \$1.79 gracz nie chce ani kupować, ani sprzedawać na rynku lokalnym, a całe zboże powyżej 300 worków zamierza sprzedać na rynku eksportowym. Ograniczenie eksportu o 300 worków może przynieść dwie korzyści: możliwość osiągnięcia dodatkowego zysku w przypadku wzrostu cen w przyszłości oraz zmniejszenie negatywnego wpływu na cenę zboża na rynku eksportowym. (Wyższa wartość eksportu wpływa negatywnie na cenę na rynku eksportowym.)
- po cenie \$1.88 gracz chce sprzedać na rynku lokalnym całe zboże z wyjątkiem 300 worków. Dzięki temu zachowuje pewne "strategiczne" zapasy i jednocześnie nie uruchamia eksportu, wiążącego się z kosztami transportu. Jednakże jeśli pojawi się redukcja sprzedaży, to niesprzedana ilość powyżej 300 worków zostanie wyeksportowana (w przypadku braku eksportu byłaby magazynowana).
- po cenie \$1.97 gracz oferuje na sprzedaż całe zboże, którym dysponuje. W przypadku redukcji sprzedaży, zboże niesprzedane mieszkańcom, skupowane jest przez miejski spichlerz po cenie o 10% niższej od ceny rynkowej (niezależnie od ustawień eksportu).

Jeśli chcemy sprzedać całe zboże, ale w przypadku redukcji sprzedaży nie chcemy sprzedawać nic do spichlerza miejskiego, to możemy wpisać w pole tekstowe np. -99999 (bez zaznaczania 'sprzedaj wszystko'). System sam ograniczy naszą ofertę do tej ilości zboża, którą dysponujemy. Możemy też zaznaczyć 'sprzedaj wszystko' a jednocześnie wpisać w pole tekstowe wartość '1' - wtedy będziemy oferować całe zboże z wyjątkiem jednego worka, a niesprzedane w wyniku redukcji zboże zostanie zachowane w naszym spichlerzu lub wyeksportowane.

**Kurs agronomii:** umożliwia ci poznanie nowych technologii uprawy ziemi, dzięki czemu plony na wszystkich twoich polach będą o 10% wyższe. W niektórych miastach oprócz podstawowego kursu jest też wyższy kurs agronomii. Daje on 5% lub 10% bonusu (czyli wydajność pól wzrasta do 115,5% lub 121% wartości początkowej). Jeśli gracz odbył kurs agronomii dający 10% wzrostu plonów i wyższy kurs agronomii, dający również bonus 10%, to plony z tego zirygowanych pól wyniosą 133,1% wartości początkowej (1,1 x 1,1 x 1,1).

**Kurs weterynarii:** dzięki niemu uczysz się jak dbać o zwierzęta hodowlane, leczyć zwierzęce choroby i odbierać porody. W rezultacie ilość nowo narodzonych zwierząt wzrasta o 50%. W niektórych miastach jest możliwość odbycia wyższego kursu weterynarii - dzięki niemu ilość mięsa pozyskanego ze zwierząt (krowy, owce, drób) jest wyższa o określony procent.

**Irygacja:** system irygacyjny na twoich polach zapewnia odpowiednie nawodnienie gleby, co przekłada się na wyższe o 10% plony. Wykopane rowy irygacyjne na danej działce dają efekt trwały, do końca gry. W arkuszu gry określasz na ilu działkach chcesz stworzyć irygację. Irygacja na działkach przeznaczonych na hodowlę nie daje żadnych efektów.

**Pług:** nowoczesny pług o żelaznej konstrukcji, ciągnięty przez zaprzęg konny i umożliwiający oranie jednocześnie wielu skib to wspaniałe narzędzie zwiększające efektywność pracy twoich pracowników. Dzięki niemu ilość pracowników zatrudniana przez ciebie do uprawy zbóż będzie niższa o określony procent.

**Młyn:** w miasteczku zazwyczaj jest młyn (wyjątkiem są miasta, gdzie uprawia się bawełnę i ryż), z którego korzystają wszyscy mieszkańcy. Młyn przynosi zysk w wysokości określonego procenta wartości obrotów na lokalnym rynku zboża. Początkowo jest własnością młynarza. Możliwe jest złożenie przez gracza oferty zakupu młyna. Jeśli jest złożonych kilka ofert, to młyn kupuje gracz, który zaoferował najwyższą cenę. Będąc w posiadaniu młyna możesz go odsprzedać z powrotem młynarzowi za wartość 75% kosztów zakupu. W miastach, w których są uprawy bawełny, zamiast młyna można kupić zakład włókienniczy.

**Kuźnia:** działa podobnie jak młyn. Produkowane są w niej narzędzia i podkuwane konie. Początkowo jest własnością kowala, ale można ją od niego odkupić i czerpać z niej zyski. Dochody z kuźni są iloczynem ilości mieszkańców i pewnej stałej (np. \$1). Kuźnię można kupić i odsprzedać analogicznie jak młyn.

**Bary i sklepy:** to miejsca, w których mieszkańcy wydają swoje pieniądze. Wartość tych wydatków jest iloczynem ilości mieszkańców oraz pewnej określonej kwoty przypadającej na jednego mieszkańca. Jeśli jest więcej barów lub sklepów niż 1 to wydatki mieszkańców dzielą się w równych częściach na każdy bar lub sklep (więc gdy jest jeden bar to jest on dwa razy bardziej dochodowy niż jak będą dwa bary - przychód baru jest



jego zyskiem, gdyż dla uproszczenia nie ma osobnych pozycji przychód i koszt baru/sklepu). Gracze mogą wybudować najwyżej jeden bar i jeden sklep, a łączna liczba barów i sklepów nie może przekroczyć liczby koncesji (zawsze jest to opisane przy inwestycjach w danym miasteczku). W przypadku, gdy więcej graczy w danej turze chce wybudować bary lub sklepy niż jest dostępna liczba koncesji, to rok upływa im na

procesowaniu się w sądzie i żaden bar lub sklep nie zostaje wybudowany.

**Hotel, stajnia, dom publiczny, saloon, rzeźnia, prezent dla bankiera:** te inwestycje, dostępne dopiero w miastach 1848 roku, są opisane w części *zaawansowane*.

## Zlecenia specjalne

Zlecenia specjalne to szczególny rodzaj inwestycji. W niektórych miastach (Wilmington 1832, Minneapolis 1848) jest możliwość zawarcia korzystnego kontraktu. Może on polegać np. na dostawie dużej ilości pewnych towarów po korzystnej cenie. Jednakże by otrzymać to zlecenie należy o nie zabiegać - konieczne są podróże, drogie obiady w restauracjach, prezenty etc. Zlecenie

otrzyma ten gracz, który na jego pozyskanie wyda najwięcej. W przypadku, gdy kilku graczy wydało jednakową sumę, to zlecenia nie otrzymuje żaden. W odróżnieniu od zakupu innych inwestycji (np. młyna) wydatki, które gracz deklaruje, są ponoszone niezależnie od tego, czy graczowi uda się pozyskać to zlecenie.

# Strategie

## Eksport

Sprzedaż na rynku dużego miasta, umownie zwanego rynkiem eksportowym, jest bardzo ważnym elementem gry. Rynek eksportowy zapewnia większą przewidywalność cen i często wyższy ich poziom. Minusem jest koszt związany z transportem zboża lub spędem bydła. Jeśli jednak organizujesz jednocześnie eksport zboża i bydła, to łączny koszt transportu jest o 25% niższy niż suma oddzielnych kosztów transportu zboża i bydła, gdyż pewne koszty są wspólne (wyjątkiem jest Wilmington).

Podjmując decyzję o eksporcie określasz, czy chcesz eksportować całe posiadane zboże lub bydło czy tylko jego część. W tym drugim przypadku ustalasz, ile sztuk bydła pozostanie na twoich pastwiskach lub ile worków zboża zostanie w twoim spichlerzu. Cała reszta zostanie wyeksportowana (na rynku eksportowym nie występuje redukcja sprzedaży). (Zastosowanie formuły eksportu „wszystko minus ilość” spowodowane jest tym, że nie da się przewidzieć stopnia realizacji zleceń zakupu na rynku lokalnym - dzięki temu możesz ustalić, że im więcej uda ci się zakupić na rynku lokalnym, tym więcej wyeksportujesz, zachowując jednocześnie określoną ilość na przyszłość.)

Decydując się na eksport należy brać pod uwagę wpływ sprzedaży eksportowej na cenę lokalną i eksportową. Zmniejszając podaż na rynku lokalnym możesz wpłynąć na podwyższenie ceny na tym rynku (wyższe przychody dla innych graczy), jednocześnie duże wartości eksportu powodują obniżenie ceny na rynku dużego miasta.

(Dokładny wzór na cenę eksportu krów w 1832r. jest taki:  $\text{nowa\_cena\_eksportowa} = \text{stara\_cena\_eksportowa} * (1 + 0.14 * (1 - ((\text{lacny\_export\_krow} + 4) / 15) ^ 0,5))$ ). Oznacza to, że: przy braku jakiegokolwiek eksportu krów cena rośnie o 6,8%, przy łącznym eksporcie 11 krów cena się nie zmienia, a im większy wzrost eksportu, tym mniejszy spadek ceny (np. wzrost eksportu z 20 na 40 powoduje większy spadek ceny niż wzrost eksportu z 40 na 60). W przypadku owiec liczba 4 jest zamieniana na 8, a liczba 15 na 30. Jeśli chodzi o cenę na rynku eksportowym zboża, to wzór działa na tej samej zasadzie:  $\text{nowa\_cena\_eksportowa} = \text{stara\_cena\_eksportowa} * (1 + 0.13 * (1 - ((\text{lacny\_export\_zboza} + 300) / 1500) ^ 0,5))$ . Analogicznie: przy braku jakiegokolwiek eksportu zboża, cena rośnie o 7,2%, a przy łącznym eksporcie 1200 worków cena się nie zmienia. Chłonność rynku eksportowego, określona liczbą 1500 w przypadku zboża lub liczbą 15 w przypadku krów, w Wilmington (1832r.) oraz miastach poziomu 1848 i 1869 jest dwa lub więcej razy wyższa. Cena eksportowa, zarówno zwierząt jak i zboża, nie może spaść więcej niż o 30% rocznie.)

Przy eksporcie bydła/owiec należy mieć na uwadze również dwa inne aspekty: spęd stad na rynek eksportowy następuje na wiosnę, więc przez pół roku (wrzesień-marzec) zwierzęta produkują mleko/welnę. Natomiast koszt pasterzy jest liczony normalnie, gdyż są oni potrzebni podczas spędu, który czasami trwa nawet 2-3 miesiące.

## Możliwe strategię

Grając w *Farmersów* szybko odkryjesz, że możliwe są różne strategię gry. Każda z nich może prowadzić do wygranej, choć powodzenie danej strategię może zależeć od warunków rynkowych, które mogą ulegać zmianie w czasie rozgrywki.

**Hodowca:** koncentrując się na hodowli bydła można uzyskać znaczną obniżkę kosztów produkcji. Wynika to głównie z faktu, że ilość potrzebnych pasterzy zależy od pierwiastka kwadratowego pogłowia twojego stada. Jeśli masz 25 krów, to potrzebujesz 5 pasterzy, ale jeśli zwiększysz stado 9-krotnie, to ilość pasterzy wzrasta zaledwie 3-krotnie. W rezultacie twój koszt produkcji mleka obniża się 3-krotnie.

**Rolnik:** koncentrując się tylko na uprawie zbóż również możesz osiągnąć znaczne korzyści. Inwestycje w kurs agronomii, irygację, pług i spichlerz zwiększą wydajność twojej produkcji i pozwolą ci w większym stopniu wpływać na lokalny rynek zboża. Eksport zboża

możesz organizować co jakiś czas w dużych ilościach, co zmniejszy koszty transportu.

**Strategia zrównoważona:** prowadzenie zarówno upraw jak i hodowli ma również swoje zalety. Elastyczne dostosowywanie się do zmiennych warunków rynkowych pozwala maksymalnie wykorzystać okazje rynkowe i uniknąć ryzyka uzależnienia się od koniunktury na jednym z rynków.

**Handlarz-inwestor:** strategię handlarza-inwestora polega na uboju całego stada w pierwszej turze a następnie inwestowaniu w dochodowe nieruchomości (młyn, bar, sklep, hotel, saloon, etc) i wykorzystywaniu okazji rynkowych do handlu, czyli kupowaniu zboża na rynku lokalnym i sprzedawaniu na rynku eksportowym lub kupowaniu krów i posyłaniu ich od razu na ubój. W miastach, gdzie dostępni są kowboje, gracz może wzbogacić strategię o urządzenie zasadzek na konwoje eksportowe rywali, napadanie ich farm lub polowania na bizony.

## Rozwój gracza

### Gromadzenie PD

Wchodząc w świat *Farmersów* gracz startuje w 1832 roku jako biedny imigrant zakładający farmę w Memphis lub Cleveland. Po kilku rozgrywkach gromadzi odpowiedni kapitał doświadczenia, by próbować prowadzenia farmy w Indianapolis, a następnie w innych miastach. Warunki tam są coraz

trudniejsze, jednocześnie jest też więcej opcji i coraz lepsi konkurenci. W miarę nabierania dalszego doświadczenia gracz przenosi się do roku 1848 i 1869 (w opracowaniu), gdzie miasta są bardziej rozwinięte, farmy coraz większe oraz dostępne są nowe technologie, kolej, inwestycje itp.

### Bonusy i utrudnienia

Po przekroczeniu progów 100, 200, 350, 550, 800, 1100, 1450, 1850, 2300 i 2800 PD gracz dostaje możliwość wyboru bonusu czyli specjalizacji w pewnych dziedzinach. Gracz ma zawsze do wyboru tylko jeden spośród 3 bonusów (pierwsze dostępne wg. kolejności z listy). Raz dokonanego wyboru nie można zmienić, a bonus obowiązuje we wszystkich następnych rozgrywkach gracza. Jednocześnie jako wyróżnienie i uhonorowanie postępów gracza, po każdym przekroczeniu progu PD dostaje on jedną gwiazdkę, która jest widoczna w arkuszu rozgrywki. Dostępne bonusy to:

- **bankier w rodzinie** - wydajesz swoją córkę za mąż za wpływowego bankiera z Chicago. Dzięki temu twoja zdolność kredytowa wzrasta o 25% (jest mnożona przez 1,25).
- **agent handlu zbożem** - zawierasz bliższą znajomość z agentem handlu zbożem w Indianapolis. Dzięki współpracy z nim eksportujesz zboże po cenie o 5% wyższej niż cena rynkowa.
- **mistrzostwo w hodowli** - poświęcasz wolny czas na lepsze poznanie potrzeb zwierząt i opracowujesz

różne metody zwiększenia wydajności hodowli. Dzięki temu twoje zwierzęta dają o 5% więcej produktów (mleka, wełny, mięsa).

- **przedsiębiorstwo budowlane** - zakładasz firmę budowlaną, dzięki której koszty budowy irygacji, spichlerza, baru i sklepu są niższe o 30%. Mimo niższych kosztów budowy wartość nieruchomości jest wliczana do majątku w tej samej kwocie, jak w przypadku braku bonusu.
- **syn weterynarz** - twój syn ukończył z wyróżnieniem studia na prestiżowym Uniwersytecie Yale w stanie Connecticut na Wydziale Medycyny Weterynaryjnej. Dzięki jego wiedzy rozrodność twoich krów i owiec jest wyższa o 10%.
- **przedsiębiorstwo transportowe** - zakładasz firmę transportową, dzięki której ponosisz o 40% niższe koszty transportu dóbr na rynki eksportowe.
- **Billy the Kid** - zawierasz znajomość z okolicznym rewolwerowcem. Oferuje on tobie usługi swojej szajki kowbojów o 40% taniej niż konkurencja.
- **podwójna tożsamość** - dzięki układom w świecie przestępczym masz możliwość uzyskania fałszywych dokumentów tożsamości - możesz

rozpocząć grę bez bonusów i utrudnień. Ten bonus jako jedyny nie powoduje odjęcia działki ziemi na starcie gry.

- **gracz giełdowy** - dzięki zgłębieniu tajników inżynierii finansowej udaje ci się osiągać niezłe wyniki w grze na giełdzie papierów wartościowych. Uzyskujesz 4% zysku z gotówki nie wydanej na zakup ziemi, krów i inwestycji.
- **indiański szaman** - nawiązujesz przyjacielski kontakt z indiańskim szamanem, który dzięki tajemnym mocom potrafi przewidzieć przyszłość -

będzie cię ostrzegał przed nadchodzącymi zdarzeniami losowymi z dwuletnim wyprzedzeniem.

Aby gracz nie uzyskiwał nadmiernej przewagi nad konkurentami, którzy nie mają jeszcze bonusów, otrzymuje on również utrudnienie - w każdej następnej rozgrywce zaczyna on z jedną działką ziemi mniej, za każdy otrzymany bonus. Bonusy oraz utrudnienia nie działają w 'szybkich grach' w Wilmington oraz Memphis.

## Budowa posiadłości

Każdy gracz posiada swoje domostwo, które może zobaczyć w zakładce 'mój profil' -> 'moja posiadłość'. Początkowo dom gracza jest bardzo ubogi, a teren wokół niezagospodarowany. Realizując poszczególne cele, wymienione w tabeli celów, gracz zarabia cegielki, za które może rozbudowywać swoją posiadłość. Można ulepszać sam dom (drzwi, weranda, dobudówki, dach), budować obiekty gospodarcze (stodoła, zagroda, płot) i inwestować w zieleni (pola, sad, drzewa, krzewy). Tak więc w miarę zaliczania poszczególnych miast i celów gracze mają możliwość budowania coraz piękniejszych posesji, dorabiając się ostatecznie wspaniałych rezydencji, takich jak ta, po prawej stronie.



## Rangi

Wraz ze zdobywaniem punktów doświadczenia oraz zaliczaniem poszczególnych celów gracze mogą awansować pod względem swojej rangi. Zaczynają grę jako nowicjusze, po rozegraniu 4 gier i zaliczeniu 2 zadań mogą zostać uczniem. Kolejne rangi to:

czeladnik, ekspert, mistrz i arcymistrz. Wymagania na poszczególne rangi obejmują wszystkie aspekty gry Farmersi - zdobywanie PD, rozbudowę posiadłości, udział w Pucharach i scenariuszach, zaliczanie celów miesięcznych itp.

## Drużyny

### Drużyny

Gracze mogą zrzeszać się w drużynach - formalnych grupach, rywalizujących między sobą. Zakładać drużynę mogą tylko gracze o współczynniku PD powyżej 1000, natomiast złożyć podanie o przystąpienie do drużyny może każdy gracz z PD > 10. Maksymalna liczba drużyn wynosi 18. Każda drużyna zobowiązana jest do rozegrania min. 10 gier drużynowych miesięcznie (z wyjątkiem pierwszego miesiąca od powstania) - w przeciwnym razie zostanie usunięta.

Członkowie drużyny wyróżnieni są w arkuszu rozgrywki wybranym kolorem. Lider drużyny może przeprowadzać sondy drużynowe. On ustala opis drużyny, akceptuje podania graczy o przyjęcie do drużyny i może graczy wykluczyć z drużyny. W sekcji 'forum' członkowie drużyny mają własne zamknięte dla innych forum, na którym mogą wymieniać się doświadczeniami. Należy jednak pamiętać, że w grach indywidualnych niedozwolone jest ustalanie niejawniej współpracy - temu służą wyłącznie komentarze podczas danej rozgrywki.

### Gry drużynowe

Gry drużynowe odbywają się w miastach drużynowych, oznaczonych na mapie zielonym znaczkiem. Każde takie miasto ma inną konfigurację - np. w Richmond (1832r.) walczą 2 drużyny po 3 osoby, a w St. Louis

(1848r.) są rozgrywki na 3 drużyny po 3 osoby. Do gier drużynowych zapisywać drużynę może tylko jej lider. Gdy drużyna jest już zapisana, jej członkowie sami zapisują się do rozgrywki, aż do wyczerpania limitu

miejsc zarezerwowanych dla danej drużyny. Na zgromadzenie kompletu graczy drużyna ma 48h od zapisania się do rozgrywki - w przeciwnym razie zostanie automatycznie wypisana. Jednocześnie drużyna może kompletować skład do maksymalnie trzech gier drużynowych. Ponadto lider drużyny zakładając wyzwanie w Gettysburgu lub Wild West City może oznaczyć rozgrywkę jako zarezerwowaną tylko dla członków jego drużyny.

Rozgrywki drużynowe różnią się nieco od gier indywidualnych. Wynikiem drużyny jest suma wyników jej członków - w zależności od celu rozgrywki sumowane są wartości majątków, ilości działek czy liczebności stad zwierząt. W przypadku bankructw wynik drużyny jest obniżany o 20% za każdego bankruta. Punkty doświadczenia liczone są tak, jakby drużyny były indywidualnymi graczami i są one zapisywane na konto drużyny jako 'PD drużynowe'. Wyniki indywidualne graczy nie są istotne - PD graczy nie jest naliczane, a wyniki gier drużynowych nie są

uwzględniane w statystykach indywidualnych graczy. Ponadto gracze mają możliwość ustalania strategii drużynowej, wykorzystując 'komentarze drużynowe', widoczne tylko dla członków danej drużyny. Dodatkową opcją jest też możliwość dokonywania przekazów gotówki między graczami jednej drużyny. Darowizna dokonywana jest od razu i pobierany jest od niej podatek 5% (czyli gracz obdarowany otrzymuje 95% kwoty wysłanej przez gracza obdarowującego) (wyjątkiem jest drużyna miesiąca, która płaci podatek wysokości tylko 2%).

Zarówno w miastach drużynowych jak i w dziale 'statystki' liczone są osobno zwycięstwa w grach drużynowych. Rozgrywki te wymagają innego podejścia, mającego na uwadze ogólny wynik końcowy drużyny, a nie wyniki indywidualne graczy. Tylko w rozgrywkach drużynowych gracze mogą skrycie ustalać strategię, a transfery gotówki umożliwiają realizację wspólnych projektów (np. 3 gracze 'zrzucają się' na zakup drogiej inwestycji).

## Bonusy drużynowe

Analogicznie jak w przypadku indywidualnych graczy, po przekroczeniu odpowiednich progów, drużyny mogą otrzymać wybrany bonus. Jednak w przypadku drużyn odpowiednim wskaźnikiem jest nie PD drużynowe, ale "siła drużyny" (Siła drużyny równa jest liczbie PD drużyny podzielonej przez pierwiastek z liczby jej członków.), progi wynoszą 100, 200, 300, 400, a wybór dokonuje lider drużyny.

Dostępne są następujące bonusy:

- **wspólne ataki** - połączenie sił umożliwia przeprowadzenie znacznie skuteczniejszych

ataków. Dzięki temu bonusowi gracze mogą przekazywać sobie kowboje.

- **wspólna hodowla** - hodowla jednego dużego stada jest znacznie efektywniejsza niż kilku mniejszych stad. Dzięki temu bonusowi gracze mogą przekazywać sobie krowy i owce.
- **wspólna obrona** - w przypadku zaatakowania farmy jest ona bronią nie tylko przez pracowników zaatakowanego gracza, ale również przez pracowników pozostałych graczy z tej samej drużyny.
- **wspólny eksport zboża** - przekazanie zboża umożliwia wspólny jego eksport w celu zmniejszenia kosztów transportu.

## Opcje zaawansowane

### Kowboje

Kowboje-rewolwerowcy to najemnicy wyspecjalizowani w posługiwaniu się bronią palną. W odróżnieniu od normalnych pracowników:

- gracz może decydować o liczbie zatrudnionych kowbojów - może ich zarówno zatrudniać jak i zwalniać,
- kowboje kosztują 1/4 normalnej płacy,
- liczba dostępnych kowbojów w miasteczku jest ograniczona, choć zwykle wzrasta wraz z upływem gry,
- w walce kowboje są 5 razy silniejsi niż normalni pracownicy (dają 5 punktów ataku lub obrony).

Kowbojów można wykorzystywać do kilku celów:

- **atak na innego gracza:**

- **na pola uprawne** - kowboje atakują pola gracza i starają się spalić możliwie dużo dojrzewającego zboża. Gracz atakujący nic nie zyskuje, natomiast gracz atakowany traci część pól,
- **na stada pozostające na pastwiskach** - gracz atakujący stara się przejąć jak najwięcej krów/owiec pozostających na pastwiskach gracza zaatakowanego,
- **na stado pędzone na rynek eksportowy** - kowboje urządzają zasadzkę i podczas spędu bydła/owiec na rynek eksportowy starają się przejąć całe stado lub jego część,
- **na konwój eksportowy zboża** - kowboje starają się przejąć eksportowane zboże. Zdobyte



zboże trafia do spichlerza gracza atakującego. Jeśli nie ma w nim odpowiednio dużo miejsca, zboże jest sprzedawane do spichlerza miejskiego po cenie 10% niższej niż cena na rynku lokalnym.

- **obrona konwojów eksportowych** - kowboje przydzieleni do obrony eksportowanych dóbr zwiększają obronę zarówno w przypadku, gdy zaatakowany zostanie konwój eksportowy zboża, jak i na stado pędzone na rynek eksportowy,
- **polowanie na bizony** - w regionach, w których występują bizony, można wysłać kowbojów na polowanie w celu zdobycia mięsa i skór. Siła obrony bizonów równa jest podwojonemu pierwiastkowi kwadratowemu z liczebności stada. Każde upolowane zwierzę oznacza dla gracza atakującego 150 funtów mięsa, które jest automatycznie sprzedawane na rynku lokalnym oraz \$30 przychodu ze sprzedaży skóry.
- **obrona farmy** - kowboje nie przydzieleni do żadnego zadania wymienionego powyżej pozostają na farmie i bronią jej w przypadku ataku ze strony innych graczy, Indian czy bandytów (zdarzenia losowe).

Zasady obowiązujące podczas ataków:

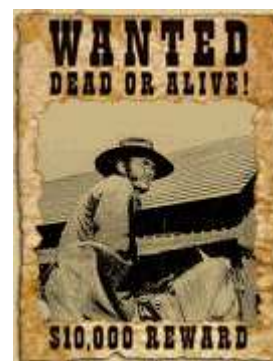
- można przeprowadzić tylko jeden atak na jednego gracza w danym roku,
  - w przypadku, gdy następuje kilka ataków, są one przeprowadzane po kolei - najpierw atakują gracze atakujący największą liczbą kowbojów. W przypadku jednakowej liczby kowbojów, pierwsi atakują gracze o najniższej ilości PD,
  - pracownicy (zarówno pracujący przy hodowli jak i przy uprawach) mają po jednym punkcie siły, zaś kowboje mają po 5 punktów siły,
  - podczas ataku na farmę (na pola uprawne lub stada na pastwiskach) do obrony farmy stają wszyscy zatrudnieni pracownicy gracza zaatakowanego,
  - konwój eksportowy zboża oraz stado pędzone na rynek eksportowy mają po 5 punktów siły (nie uwzględniając eskortujących kowbojów),
  - w celu ustalenia skuteczności ataku sumowane i porównywane są punkty siły strony atakującej oraz strony broniącej się.
- (Skuteczność ataku zależy od stosunku siły strony atakującej do siły strony broniącej się. Zależność ta przedstawiona jest na wykresie (dokładny wzór to:  $((\text{pkty\_ataku}/\text{pkty\_obrony})-2) \times 12,5\%$ ). Gdy siła ataku jest mniejsza niż dwukrotna siła obrony, to skuteczność ataku wynosi 0%. Im wyższy jest ten iloraz, tym efekt ataku jest proporcjonalnie wyższy. W przypadku, gdy strona atakująca dysponuje siłą 10 lub więcej razy większą niż strona broniąca się, to atak powiódł się w 100% (czyli zrabowane zostało całe zboże lub krowy albo spalone zboże na wszystkich polach - w zależności od celu ataku).  
**Przykład:** celem ataku jest stado 90 krow na pastwisku. Atakuje 9 kowbojów, czyli siła ataku



wynosi  $9 \times 5 = 45$ . Gracz zaatakowany ma 9,5 pasterzy (pierwiastek kwadratowy z ilości krow, liczba ułamkowa oznacza pracownika na niecały etat), 2 pracowników uprawiających 4 działki pszenicy oraz 1 kowboja w obronie, czyli łącznie  $9,5 + 2 + 5 = 16,5$  punktów obrony. Stosunek siły ataku do obrony wynosi  $45/16,5 = 2,73$ , a skuteczność ataku 9,1%. W rezultacie gracz atakujący przejmując  $90 \times 9,1\% = 8$  krow gracza broniącego się.) Jednakowe zasady obowiązują zarówno podczas ataków między graczami, polowania i zdarzeń losowych (np. ataków Indian).

- podczas walki (ale nie podczas polowania) kowboje mogą zginąć. (Ilość kowbojów poległych ze strony atakującej liczona jest według wzoru  $\text{kowboje\_atakujący} / 2 \times (0,8 - \text{skuteczność\_ataku})$ . Natomiast ilość broniących się kowbojów, którzy polegli wynosi  $\text{kowboje\_broniący\_się} / 2 \times \text{skuteczność\_ataku}$ . Jeśli więc przykładowo atakowało 9 kowbojów, w obronie było 11,5 pracowników i 1 kowboj, a skuteczność ataku wyniosła 9% to poległo  $9/2 \times (0,8 - 0,09) = 3$  kowbojów atakujących.) Polegli kowboje zmniejszają ogólną ilość kowbojów dostępnych w danej rozgrywce,
- w arkuszu rozgrywki zarówno gracz zaatakowany jak i gracz atakujący widzą odpowiednie komunikaty z dokładnymi informacjami na temat ataku i jego skutków.
- dokładne algorytmy przedstawione są w pliku `algorytmy.xls`,
- ataki następują wczesnym latem, więc nie mają wpływu na produkcję mleka i wełny zaangażowanych graczy,
- każdy kowboj może być przydzielony tylko do jednego zadania (tak więc kowboje przydzieleni do obrony eksportu nie bronią farmy w przypadku, gdy do eksportu nie dojdzie),
- w przypadku, gdy więcej kowbojów zostało przydzielonych do zadań niż gracz ma ich do dyspozycji, pierwszeństwo mają kowboje przydzieleni do obrony eksportu, następni są kowboje wysyłani do ataku, a dalej kowboje wysyłani na polowanie. Do obrony farmy pozostają kowboje nie przydzieleni do żadnych zadań,
- wypłaty dla kowbojów następują po przeprowadzonych atakach, tak więc kowboje poległi w bitwie nie dostają wynagrodzenia.

**List gończy** - gdy dany gracz przeprowadzi łącznie (we wszystkich rozgrywkach) 5 lub więcej ataków na innych graczy, wysyłany jest za nim list gończy. Widoczny on jest w arkuszu rozgrywki, na miejscu awatara gracza, a jednocześnie nazwa gracza wyświetlana jest w kolorze brązowym. Pierwszy gracz, który przeprowadzi atak na gracza ściganego listem gończym otrzyma pomoc - jego atak zostanie wzmocniony przez dwóch pomocników szeryfa o łącznej sile równej 10. Jednocześnie 5 ataków



gracza ściganego zostanie 'zapomnianych', uwalniając

go od listu gończego.

## Role, cele i bonusy drugorzędne

W wybranych miastach 1848 i 1869 roku (Buffalo, Denver, Seattle, Sacramento) dla celu gry 'maksymalizacja majątku' gracze wybierają swoją rolę w grze. W zależności od wyboru otrzymują dodatkowy bonus oraz cel do realizacji. Dostępne są następujące role:

- **rolnik** - gracz-rolnik specjalizuje się w uprawach - jego plony są o 5% wyższe niż normalnie. Dodatkowym celem rolnika jest osiągnięcie określonej liczby działek ziemi.
- **hodowca** - będąc hodowcą gracz rozpoczyna grę mając stado o 10% większe niż pozostali gracze, a jego drugorzędnym celem jest osiągnięcie stada odpowiedniej wielkości.

## Inwestycje

W miastach 1848 i 1869 roku dostępne są inwestycje nie istniejące w etapie pierwszym (rok 1832).

**Stajnia i konie:** inwestując w stajnię i kilka zapasowych koni zwiększasz mobilność swoich pracowników - mają oni zawsze do dyspozycji wypoczęte konie i mogą przemierzać większe odległości opiekując się twoimi stadami. Dzięki temu do hodowli potrzebujesz określony procent mniej pracowników.

**Hotel:** w miasteczku może być tylko jeden hotel. Początkowo jest własnością jednego z mieszkańców. Hotel można kupić w drodze licytacji oraz sprzedać, podobnie jak młyn czy kuźnię. Dochody hotelu są stałe.

**Dom publiczny:** właściciel hotelu może dobudować na pierwszym piętrze dom publiczny. Przynosi on dodatkowy dochód w wysokości określonego procenta dochodów hotelu.

**Saloon:** to rozbudowana część baru lub hotelu, w której mieszkańcy grają w karty i słuchają muzyki country. Wybudować saloon może tylko właściciel baru lub hotelu, a zyski z saloonu wynoszą określony procent dochodu baru i hotelu (jeśli gracz ma oba te obiekty to saloon powiększa dochód ich obu).

**Rzeźnia:** tutaj zwierzęta posyłane na ubój kończą swój żywot i przetwarzane są na wędliny i kiełbasy. Podobnie jak hotel obiekt ten jest początkowo własnością jednego z mieszkańców i może zostać kupiony w drodze licytacji. Dochody z rzeźni wynoszą określony procent obrotów na rynku mięsa.

**Prezent dla bankiera:** możesz pozyskać sympatię bankiera ofiarowując mu drobny podarunek. Dzięki temu twoja zdolność kredytowa wzrośnie o określony

- **przedsiębiorca** - jako przedsiębiorca gracz startuje mając sklep, a by zrealizować dodatkowy cel powinien zostać właścicielem dwóch spośród następujących nieruchomości: młyn, browar, poczta, hotel.

Liczba graczy mogących wybrać daną rolę jest określona, więc zapisując się do gry jako ostatni, gracz może mieć ograniczone możliwości wyboru. Nagrodą za zrealizowanie celu drugorzędnego jest otrzymanie dodatkowych punktów doświadczenia, natomiast niezrealizowanie celu karane jest odjęciem PD. Cele drugorzędne występują także w scenariuszu 'Wild West' oraz 'Na Zachód!'.

procent. Ta inwestycja nie jest wliczana do twojego majątku.

**Browar:** produkowane jest tu piwo - ulubiony napój mieszkańców miasteczka. Może być tylko jeden browar, a jego dochód jest proporcjonalny do liczby mieszkańców. Jeśli właściciel browaru posiada jednocześnie bar, to dochód z tego baru jest wyższy o 25%.

**Tartak:** surowe drewno jest tu przetwarzane na deski - podstawowy materiał budowlany. Roczne dochody wszystkich tartaków w miasteczku zależą od liczby mieszkańców. Liczba tartaków w mieście jest ograniczona. Jeżeli właściciel tartaku posiada bonus "przedsiębiorstwo budowlane", to dochód z tartaku jest o 25% wyższy.

**Zakład bednarski:** produkowane są tu drewniane beczki, kadzie, balie, wiadra i różne przedmioty codziennego użytku. Zakład bednarski zwiększa dochód tartaku o 50% oraz dochód browaru o 25%. Tylko mając tartak można założyć zakład bednarski.

**Poczta:** dzięki poczcie mieszkańcy miasteczka mogą wysyłać i otrzymywać listy. Dochód poczty zależy od liczby mieszkańców miasteczka. Może być tylko jedna poczta w miasteczku.

**Dyliżans:** to wygodny pojazd służący do przewozu pasażerów i przesyłek pocztowych. Roczne dochody wszystkich dyliżansów w miasteczku zależą od liczby mieszkańców. Liczba dyliżansów w mieście jest ograniczona. Jeśli właściciel dyliżansu posiada jednocześnie pocztę, to dyliżans zwiększy jej dochód o 25%, a jeśli posiada hotel, to jego dochód zostanie zwiększony o 10%.

**Telegraf:** linia telegraficzna to nowoczesny sposób na szybkie przesyłanie informacji między odległymi miejscami. Tylko właściciel poczty może wybudować linię telegraficzną. Inwestycja ta zwiększy dochód poczty o 40%.

**Ferma drobiu:** generuje ona stały dochód ze sprzedaży jaj oraz 300 funtów mięsa rocznie, które jest

## Urozmaicenia i zdarzenia losowe

Miasta na drugim i trzecim etapie mają liczne urozmaicenia czyniące grę ciekawszą i bardziej dynamiczną.

**Przeliczenia od razu po podjęciu decyzji:** we wszystkich miastach objętych abonamentem przeliczenia mogą następować od razu po podjęciu decyzji przez wszystkich graczy (jeśli wyrażą na to zgodę).

**Mięsna rasa krów:** w Dallas hodowane jest bydło mięsne, dające 3 razy mniej mleka niż normalnie.

**Maksymalizacja pogłowia stada:** w wielu miastach jest piąty cel rozgrywek - maksymalizacja pogłowia stada.

**Bizony:** w regionie m.in. Santa Fe oraz Minneapolis występują bizona, na które można polować wykorzystując kowbojów, by zdobywać mięso i skóry.

**Większa chłonność rynku eksportowego:** miasta eksportowe w 1848 i 1869 roku mają co najmniej dwukrotnie wyższą chłonność niż w 1832 roku (przy dwa razy większym eksporcie zmiana ceny jest taka sama), a np. przy eksporcie krów z Dallas chłonność rynku eksportowego jest aż 4 razy wyższa, dzięki czemu eksport bydła odgrywa tu kluczową rolę.

**Ataki Indian:** niektóre miasta (np. Santa Fe, Dallas, Minneapolis) narażone są na ataki Indian - w lecie losowego roku stada każdego gracza atakowane są przez 25 Indian, o sile równej 50.

**Bandyci:** w dwóch losowych latach szajka 10 bandytów o sile równej 40 przygotowuje atak na wszystkie konwoje eksportowe (zdarzenie nie występuje w przypadku gry bez kowbojów).

**Podwyżka podatków:** w Nashville podatek od ziemi wynosi początkowo aż \$30. Jednak 'szalony szeryf' miasta planuje różne publiczne inwestycje, więc od roku 1853 podnosi podatek do \$70 za każdą działkę ziemi.

**Mieszkańcy rolnikami:** w Minneapolis mieszkańcy na początku rozgrywki nie posiadają w ogóle krów - całą ziemię przeznaczają pod uprawy. Może się jednak zdarzyć, że w wyniku wyprzedazy majątku gracza, mieszkańcy naberą krowy i podejmą hodowlę.

**Zaraza wśród bydła:** w losowym roku krowy chorują na dziwną chorobę. Zabija ona 15% wszystkich krów.

**Zamknięcie szlaków eksportowych:** w losowym roku z powodu zagrożenia atakami Indian szlaki eksportowe zostają zamknięte na okres 1-3 lat.

sprzedawane na rynku lokalnym. W miasteczku liczba ferm drobiu jest ograniczona.

**Dofinansowanie kościoła i rady miasta:** dofinansuj kościół i radę miasta, a dostaniesz ich poparcie. Jeśli twoja farma zostanie zaatakowana, wówczas 5 uzbrojonych mieszkańców o sile równej 10 stanie w twojej obronie. Ta inwestycja nie jest wliczana do twojego majątku.

**Szarańcza:** w losowym roku następuje atak szarańczy, powodując zmniejszenie plonów o połowę.

**Epidemia cholery:** w losowym roku następuje epidemia cholery - liczba ludności spada o 15%, a liczba bezrobotnych o 30%.

**Zlecenie na dostawę kukurydzy:** w związku z zapowiadającą się Wojną Secesyjną armia federalna oferuje zlecenie specjalne na dostawę 6500 worków kukurydzy.

**Zlecenie na dostawę owiec:** bogaty przedsiębiorca składa zamówienie na zakup owiec - należy je eksportować co roku przez 3 lata w ilości co najmniej 150 szt. W przypadku wywiązania się z umowy gracz otrzymuje wysoką premię, natomiast jeśli wolumen eksportu będzie za niski płaci karę.

**Pastwiska dla kawalerzystów:** drugi pułk kawalerii potrzebuje więcej pastwisk dla swoich stad koni. Pułk wynajmie określoną liczbę działek ziemi na okres 3 lat za ustaloną kwotę płatną z góry.

**Automatyczny hodowca:** w Atlantycie dominującą pozycję jako hodowca owiec posiada automatyczny gracz John Black. Zajmuje się on wyłącznie hodowlą. Można go atakować kowbojami, w celu przejęcia części jego stada.

**Wyższy popyt na mięso:** mieszkańcy m.in. Santa Fe, Dallas, Buffalo, Denver i Phoenix lubią dietę mięsną - ich zapotrzebowanie na mięso jest 2 razy wyższe niż normalnie. W tych miastach hodowla owiec lub krów jest podstawą gospodarki.

**Uprawy tytoniu:** do pracy na każdej działce przeznaczonej pod uprawy tytoniu potrzeba jednego pracownika. Przychód ze sprzedaży tytoniu jest stały, jednakże jeśli tytoń był uprawiany na danej działce w roku poprzednim, to przychód jest o 10% wyższy, gdyż nie trzeba już importować sadzonek, a korzysta się z własnych. Na uprawy tytoniu nie wpływają irygacja, kursy agronomii, szarańcza ani ataki kowbojów.

**Osuszenie bagna:** w niektórych miastach w drugiej połowie rozgrywki dzięki osuszeniu bagna na rynek trafia dodatkowa ilość ziemi rządowej.

**Szybkie gry w Los Angeles:** w szybkich rozgrywkach przeciw 3 automatycznym graczom możesz testować różne strategie i podnosić swoje umiejętności. Dostępnych jest wiele inwestycji oraz kowboje, dzięki czemu jest wiele dróg mogących prowadzić do zwycięstwa.

**Handel z Indianami:** dostajesz od Indian propozycję handlu wymiennego - w zamian za kilka krów oferują oni skóry bizonów o określonej wartości rynkowej.

**Przedsięwzięcie transportowe:** masz możliwość założenia firmy transportowej, dzięki której otrzymasz co roku dodatkowy dochód, a twoje koszty transportu zboża na rynek eksportowy będą o połowę niższe.

**Miasto turniejowe Kansas City:** w Kansas City w 1848r. rozgrywane są wyłącznie turnieje - szybkie rozgrywki z przeliczeniami co 4-6 minut. Każdorazowo miasto jest inaczej skonfigurowane, dzięki czemu

rozgrywki są bardzo emocjonujące i nie da się do nich wcześniej przygotować. Turniej rozpoczyna się w z góry określonym czasie i biorą w nim udział gracze, którzy pierwsi się zapisali.

**'Miasteczka eksperymentalne':** w Charlotte (1848r.) i Orlando (1869r.) podczas zakładania gry możliwe jest ustawienie jej parametrów: ilości graczy, wysokości płac, ceny ziemi, krów i zboża, ilości dostępnej ziemi rządowej i ilości krów. Rozgrywki w tych miastach mogą więc być bardzo 'zakrecone'.

## Abonament

Aby grać w miastach 1848 i 1869 roku należy wykupić abonament. Dzięki niemu:

- będziesz mieć zwiększony limit jednoczesnych rozgrywek do 7,
- otrzymasz dostęp do miast objętych abonamentem,
- ilość twoich PD będzie rosła powyżej 200 (bez abonamentu gracze o  $PD > 200$  nie dostają więcej punktów doświadczenia).

## Tryby rozgrywki

### Puchar Dzikiego Zachodu

Turnieje pucharowe składają się z dwóch etapów - rozgrywek grupowych oraz gier finałowych. Wszystkie rozgrywki to dwuosobowe pojedynki w El Paso (grupowe rozpoczynają się w 1848 roku, a finałowe w 1869r.). Do 1/8 finału kwalifikują się gracze o największej liczbie punktów z każdej grupy, a następnie rozgrywki przebiegają w systemie pucharowym. Przy przystępowaniu do Pucharu ustalany jest 'zakład' początkowy gracza. Po każdej grze jest on powiększany lub pomniejszany o 'stawkę', która wynosi 1/3 mniejszego z zakładów obu przeciwników.

### Wild West

Wild West to trzyetapowy scenariusz fabularny, w którym gracze mogą wybrać jedną spośród trzech stron konfliktu: budowniczych kolei, hodowców bydła lub Indian. W pierwszym etapie występują 3 powiązane ze sobą miasta. Rozgrywki nie są tu proste - każdy gracz ma do realizacji 3 cele: oprócz celu rozgrywki dla wszystkich graczy określony jest cel główny rozgrywki oraz cel drugorzędny, zależny od roli gracza.

Do drugiego etapu awansuje tylko 12 spośród 18 graczy. Tu czeka ich rozgrywka drużynowa, przy czym każda drużyna ma inaczej określone cele - 'ranczerzy' pragną zgromadzić duże stado krów, 'kolejarze' mają na celu

Występują różne edycje Pucharów:

- co piąty Puchar jest dla graczy zaawansowanych ( $PD > 400$ ), co piąty dla początkujących ( $PD \leq 400$ ), a pozostałe dla wszystkich
- w co drugim Pucharze wszystkie gry są bez kowbojów, w co czwartym wszystkie z kowbojami i w co czwartym kowboje są tylko w grach grupowych
- w co trzecim Pucharze parametry startowe rozgrywek są ustalone na stałym poziomie, a w pozostałych są losowe.

zdobycie ziemi, zaś 'Indianie' próbują pozostałym drużynom przeszkodzić. Do etapu III przechodzi tylko połowa graczy i ponownie walczą indywidualnie. Tym razem głównym celem jest zdobycie kopalni złota. Dzięki różnym pozycjom startowym, wielu powiązaniom między grami oraz wielości celów Wild West jest bardzo ciekawym urozmaicheniem w grze.

Podobnie jak w Pucharach w Wild West występują specjalne edycje dla kategorii doświadczenia - co trzecia edycja jest tylko dla graczy zaawansowanych ( $PD > 400$ ), a co trzecia dla początkujących ( $PD \leq 400$ ).



## Na Zachód!

'Na Zachód!' to 'ukryty' scenariusz fabularny gry Farmersi - zapisać się do niego można tylko dzięki specjalnemu linkowi z prywatnej wiadomości, którą gracz otrzymuje nie częściej niż raz na miesiąc. Podobnie jak Wild West są tu trzy powiązane ze sobą etapy. Rozgrywka jest jednak zawsze indywidualna i nie ma stałego przypisania gracza do danej edycji (w różnych etapach może grać z różnymi graczami). Podobnie jak w Wild West występują tu pewne wyjątkowe zdarzenia, niedostępne w innych grach.

Pierwszy etap gracz rozpoczyna w środkowych USA, a jego celem jest przeprowadzenie dużego stada krów na rynek w Boulder, u podgórza Gór Skalistych. W drugim etapie gracz dysponuje 10% stada, które udało mu się przetransportować, a jego celem jest zgromadzenie na koniec gry jak najwięcej gotówki. W etapie III gracz przenosi się do Kalifornii, gdzie ma możliwość zaangażowania się w rozwój kolei.

## Zadania

Zadania to jednoosobowe rozgrywki przeciw graczom automatycznym. Definiowane są one przez samych graczy. Autor zadania ustawia parametry gry oraz określa próg zaliczenia. Rozgrywanie zadań umożliwia

lepsze poznanie gry Farmersi oraz testowanie różnych strategii. Zadania umożliwiają też grę przy bardzo dziwnych ustawieniach, niespotykanych w normalnych grach.

## Zakończenie

Na zakończenie musisz zapamiętać trzy istotne zasady. Aby gra była przyjemna dla wszystkich zabronione jest:

- granie przez jedną osobę kilkoma kontami gracza,
- niejawne współpracowanie między graczami (można ustalać wspólną strategię tylko na forum rozgrywki, wyjątkiem są gry drużynowe),
- umieszczanie wulgarnych lub obraźliwych wypowiedzi na forum gry lub podczas rozgrywki.

Szczegółowe ustalenia zawarte są w Regulaminie gry, który każdy gracz zobowiązany jest przestrzegać. W przypadku łamania powyższych reguł gracz może zostać

ukarany blokadą konta lub odjęciem punktów doświadczenia.

Gra jest ciągle rozwijana - w planie są nowe opcje i urozmaicenia. Jeśli uznasz coś w tej grze za źle opisane lub stwierdzisz, że warto byłoby w grze wprowadzić jakieś zmiany, napisz nam swoje uwagi na adres email: [farmersi@farmersi.pl](mailto:farmersi@farmersi.pl). Komentarze możesz też publikować na forum. Mamy nadzieję, że gra ci się spodoba i staniesz się wkrótce naszym stałym graczem.