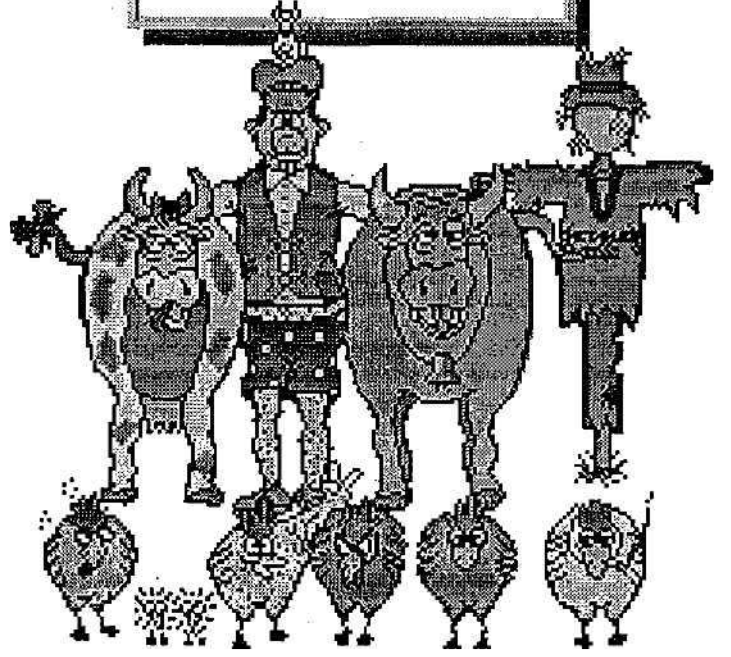


Çiftçinin El Kitabı



2. Baskı

UMUT TARLALARI'NA EMEK VERENLER

Tasarım

Özgür Özol(Euxgeur) Sadık Karakale(Benjamin)

..Program

Özgür Özol

Grafik

Aydın Titiz(Maruşka) Sadık Karakale Özgür Özol

.. MÖZİK

OzguR Ozol

Yardımcı Tasarım & Dokümantasyon

BarışÖzolf Duke Badyco) Seçil Kaçar(Camsı)
Alper Uluküt("Halamöştake) Murat Evrensel(Sultan I. Fosur)

Kalite Kontrol

Barış Özol Murat Evrensel Alper Ulukut Orhan Cevher(Hoca)

Kitapçık Yazımı & Sayfa Düzeni

Özgür Özol Orhan Cevher Aydın Titiz

Kapak Çizimi

Sıvan Okçuoğlu (Angus)

Manevi Destek

XIII. Louis Mata Hari Nurullah Ataç KırbağaKermit

Maskot

Topaz

Çerez

Ural Urganlı (Ural)

Umut Tarlaları'nın hazırlanması sırasında, 173245286 paket sigara, 200 fıçı bira, 7852 sinir ucu, 93 kurbağa bacağı, 47 ton kağıt, 198 tükenmez kalem, 38 kurşun kalem, 30200000 kw elektrik, 12 Amiga, 28 mouse (sonuncusu da teklmeye başladı), 13 televizyon tüpü, "ona" tane disket 4 SCW takımı, 3 enjinar, 7 tornavida, 8 köpek, 203 posta pulu, 52 damga pulu, 12 sineklik, çeşitli çap ve ebatla prezervatif (AMOR) ve çok sayıda örgütsel doküman helak olmuştur.

SAYGI ve TEŞEKKÜR

6 ay boyunca, bütün kaprislerimize, acıip hayatımıza ve **sinirimiz**© katlanan tüm Karakale ailesine, bize her bakımdan (Özellikle bilgisayarı vererek) yardımcı olan Mehmet Abimize ve Uygur'a, ek disk driver'imizialıpgeri vermeyerek bizi çok mutlu eden ve saygımızı kazanan Tayfun beye, Batı'ya, Tuncay'a, Berke'ye, Servet'e, Aliş'e, Gökhan'a, Serkan'a, Elife ve UMPnin hazırlanması sırasında ellerinden gelen her türlü engeli önümüze koydukları için, başarılı olmamızı önlemeye çalışırken bir Taraflarını yırtan herkese sonsuz teşekkürler.

KİM BUNLAR ?

Pek okuyacağınız tahmin etmediğimiz için, kitapçığın sonlarının da bayağı saçmaladık. Bu manyak heriften daha iyi tanımaK isteyenler için, genel bir özellikler listesini ekleyelim dedik; İyi de ettik... (Ooh çok hoş !)

Özgür (20).... : ("Hassıktır") Yazar, okur.koku almaz.şömürür, yay-şar.panjur tamir eder, müzik-gitar, uyumaz (hiç) .yemez.içmez.Amerikan filolojisi'nde okur, içkisi kumarı vardır, sigara desen oooooh.saç var.Alper e şiş,Aydın'a bıçak.Onur'a çatal, Barış'a tekme atar.oyun çalısmazsa beyni döner ne yaptığını bilmez, pastırmalı "kırffasulye.man-tar çorbası, şarap.karı, Pirates,Tivilization, Deep Purple.manyak işte....

Sadık (21).... : ("Oooğlum") Gargara yapar, telefonu bozar.anca çizgi çizer, oturur baş çalar.okula filan gider (terbiyesiz), çalışma ekonomisi ve endüstri ilişkileri okur, ders dinlemez logo ve Krobb çizer.acıip oyun konuları atar, hepsini tutturur, gelip bir lafeder ortalık karmakarışık olur, parti sonrası ortalığı toplar, yine dağıtır.saç uzatır.kavga eder (dayak yer),karı, Pirates.Railroad Tycoon, Megadeth.o da deli...

Aydın (19).... : ("Perspektifffff") Ateş eder.Beretta.Pumpection, Magnum.M16A2.M6Q, Vietnam,AH64, FU^el, hızlı koşarçok hızlı koşar.daha da hızlı koşar.bacakları vardır, şarjör, köpek avlar, 64 renklidir.karı, Autocad,GunsTip 2000,Space Crusade, 9mm., Guns'n'Roses, Yüksek İstirahat Fakültesi Dalga Saymanlığı'ndaokur, uyuyan köpekleri taşlar, ŞEKER, tatlı, bal, çiğolatan.poçarey (poğaçça), sıcaakkk çay, servis atar, bum !, psychopahie...

Barış (18):("Abl ya !") Neptün !,çevrecidir,ateş yakar, ama çok manyak yakar.yaktı mı yakar, söndüremeyebilir.bomba yapar, duman çıkarırş eder.kurum yapar.ateş eder (Alper kaçar)(kendi de kaçar), cebinde torpil patlatır, doğal olarak sık sık bağırır, siyahtır, simsiyahtır.karga kibin.saç uzatır.tommiks kibin, biyoloji pkur.hala sigara içmez, süt,dil peyniri.krep, köpek avlar.kedi uçurur.Pirates, Tetris.Jethro Tull.aşk meşk, penthouse, karı, dinsiz imansız pecememk....

Murat (17).... : ("Moruk") Osurur.pırt yapar.zort eder.koku üretir, cigara içerçok ama. fosurur. tüter çapkınlıkeder.aşıkolur (başına gelmedik kalmaz), YABAN DOMUZU KOVALAR (Murat kaçar), Ciimboomboom der,bunu hep dengece 3'de maça gider.boku donar, donakalır.elenir kös kös geri döner.iddiaları kaybeder, Özgürü kur-tarır, İtalyanca okur, klasik gitardan bi bok anlamaz, ama elinden bırakmaz, Özgür'ü fitil eder.burnunun ucunu göremez.ama 12 km.'den karı görür, bağırır, ne bulursa yer, KAYAHAN !!!!, Umut Tarlaları, Kick Off, ialatasaraylı işte...

Orhan (18).... : ("James,Kirk,Jason,Lars...!") Oyun çözer, Lucasfilm der, gitar alır, karşısına geçer bakar, geçenin bir yarısı Özgür'ün camını tırmalar, sol eliyle gitar çalar (terstir), kazak giyer, Sanskritçe ve Kopernik ile yakinen ilgilidir, saçları bir türlü uzamaz , kil ol ur, zaten kıldır.daha da ol ur, James ve Hetfield kelimelerinin çatısını in-celer.sigara paketine dokunamaz.gecenin bir yarısı Özgür'ü dışarı çıkarır.sevinişleyn'dayaşar bilardoda Özgür'ü 3-0dan 3-6 yener,bilgisayarı satar,"amfi" alırjndy III,Metallica,karı,Monkey Island I-II,helvuğa,solak hergele...

i GARİP AMA GERÇEK ;

- En yüksek miktarda ürün yetiştirme: (23 Aralık 1991)
Sadık Karakale 232 ton buğday

- En düşük miktarda ürün yetiştirme: (13 Mayıs 1992)
Orhan Cevher - 30001. ayçiçeği (hata oldu da!)

- Oyunu ilk bitirme: (8 Kasım 1992)
Murat Evrensel.... % 72 puan

- Oyunu bir türlü bitirememe: (Bildik bileli)
Barış ÖzolÇooooooooook sene

- En beceriksiz çiftçi: (3 Eylül 1992)
Murat Evrensel.... O domatesleri satamadı gitti!

- En şanssız çiftçi: (12-14 Ekim 1992)
Aydın Titiz8deprem,12fırtma,çokyangıns.

- En kısa süren oyun: (1 Nisan 1992)
Özgür Özol 0.5 ay (elektrik kesildi!)

- En acıip oyun: (31 Ekim 1992)
Murat Evrensel.... 4 sektörün hepsi otlak çıktı.

- En geveze çiftçi: (2 Temmuz 1992)
Alper Ulukut.....Durmaksızın 3.5 saat konuştu !

- En cesur çiftçi: (4 Temmuz 1992)
Özgür Özol Maalesef olmadı!!

- En karlı satış: (8 Haziran 1992)
Barış Özol..... Pazardan 4560 kıvrık kazandı.

- En başarılı bilgisayar firması: (Sonsuza dek)
He he heeee !

UMUT TARLALARI

SILICONWORX

Umut Tarihleri'nin tüm hakları, Siliconworx adına,
Özgür Özol'a aittir.
Umut Tarihleri'nin Türkiye'deki tüm satış hakları,
Flash bilgisayara aittir.

Flash Bilgisayar

Kocamansur sok., Kemal Han. 67/13
Şişli / İstanbul Tel:
231 57 69 -252 85 89

Siliconworx Software

Akıncı Bayın sok. Engin apt. 18/2
Mecidiyeköy/ İstanbul

Lütfen Dikkat!

Umut Tarihleri orijinal kutusu içindeki disket, kitap,
tablo ve diğer muhteviyatın izinsiz çoğaltılması ve kul-
lanılması yasaktır. Aksi davranışlar hakkında kanuni
işlem yapılacaktır.

Amiga, Commodore Business machines Inc'in tescilli markasıdır. AMOS,
Mandarin/Jawk'in tescilli markasıdır.

ÖNSÖZ

Sistem Strateji Nedir ?

Sistem Strateji, bilgisayar oyunlarında çok ender kullanılan bir oyun tekniğidir. Diğer tür stratejilerden temel farkı, oyuncunun amacının herhangi birşey yapmak değil, belirli bir sistemi kurup, bu sistemin mümkün olduğu kadar iyi işlemesi için ortamı uygun tutmaya çalışmaktır.

Biiiiiz, Siliconvovnc olarak, bilgisayar oyunu kavramını oyuncuya gerçekte yaşayamadığı şeyleri, olabilecek en gerçekçi şekilde yaşatmak olarak görüyoruz. Bizce bilgisayar oyunu, elde joystick sağa sola ateş ederek muhteşem güçlü düşmanlara karşı kahramanlık taslamak değildir. Abartılmış silahlar ve hayal ürünü olsa da, saçmalık derecesinde gerçek dışı kavramlarla uğraşmak yerine, bir şeyleri daha gerçekçi yaşamak ve en azından konuyla ilgili inisiyatifin kullanılmasını sağlamaktır, bize göre bilgisayar kavramına daha uygun düşüyor.

Şöyle bir düşünürsek, herşeyin oyuncuya oalı olduğu bir oyun, hiçbir zaman gerçekçi olamaz. Hiçbir şey sadece bir tek faktöre ve bir tek in siy at if e bağımlı değildir. Dünyada her olay muhakkak kendi .dışında onlarca hatta yüzlerce başka faktörle ilişkilidir. İşte bilgisayar oyunu, bu düşünceyi temel almadıkça, sadece bir refleks Ölçücü ya da bir deşarj edici olmaktan ileri gidemez. Bütün bunlar, daha önce de düşünülüyor için, bilgisayar oyunları belli gruplara ayrılmıştır. Bize göre,- herhangi bir "shoot em up" oyununda olduğu gibi, nız ve refleksle dayan, hiçbir geri dönüşü olmayan, en ufak bir hatayı affetmeyen, başarı için tek bir yol izlenmesi gereken oyunlar yerine; bilgisayarın bazı konularda (hız, hata yapmama, karar verememe gibi) inşandan büyük farklar taşıdığına ve insana rakip olamayacağına bilincinde yazılmış, bilgisayarı insan beyninin sistematiğine yardımcı olabilecek şekilde kullanıp, gerçek hayattaki gibi her zaman inisiyatfii insana bırakan, ve "yanlış karar" gibi hiç de gerçekçi olmayan bir kavram yüzünden oyunun bitmesi saçmalığını aşmış, başarı için ne sistem izlenirse izlensin bu sistemin kendince yeterli ve kullanışlı olmasını Ölçen bir oyun hazırlamak, insan beynine daha saygılı yaklaşmak demektir.

Bu söylediğimiz temelde yazılmış programların bilgisayar kültüründeki genel adı "Strateji" dir. Bu tür oyunlar, insana inisiyatfii vere rek bilgisayarın istediğini ne ölçüde becerebildiğini değil, insanın kendi istediğini ne oranda yapabildiğini ölçmeyi hedefler. Burada stratejileri de gruplamak gerekiyor:

Yerleştirme ve Arttırma Türü Stratejiler

Bu tür oyunlarda temel belirli bir şeyi mümkün olduğu kadar arttırmak, (bu genelde para ya da askerdir) ve artan güç ile daha çok şeyi ele geçirerek onları da daha arttırmaktır. Bu grupta genel amaç bütün şeyleri ele geçirmektir.

Ortam Kullanma Stratejileri

Bu grubun birinci gruptan temel farkı, her zaman aynı yolun geçerli olamamasıdır. Oluşan ortamı en verimli kullanabilen ve en iyi yorumlayan kazanır. Bu grup birinciye göre gerçeğe daha yakındır ve inisiyatife daha fazla önem verir.

Sistem Stratejileri

öi yumurtaları, yapay bir kuluçka ortamında tutar ve hem de doğadan dana kısa sürede, civciv çıkarır.

UMTnda her kuluçka makinası.100 tavuğun artık yumurtalarını bannırabilir.

Anlaşılacağı gibi,kuluçka makinasınınjdaha fazla yumurta üretmekle bir ilgisi yoktur. Ancak mevcut yumurtayı besler ve tabii ki satılacak yumurta miktarını düşürür. Sonuçta satılacakyumurta ile kuluçkalanacak yumurtanın ayrılması gerekir.

Bir kuluçka makinası 4000 kıvrık civarında alınabilir.

DONDURUCU

Oyun içinde,her ay sonunda satılmayıp bozulan süt sebebiyle 3 "tester" imiz kafayı yiyince, sütün bir bölümünün depolanmasını sağlayacak donduruculardan bir miktar aldık ve oyuna ekledik.

Bu dondurucuların her biri 500 kg. sütün bozulmadan saklanması sağlayacak kapasitededir. Ay sonunda satılmayan sütün mümkün olan bölümü donduruculara konur ve en fazla bir ay daha dayanması sağlanır. Bu dondurucular, zamanla anlayacağınızgibi.ürkütücü fiyatlarına rağmen, gerçekten gerekli makinalardır.

Bir dondurucuyu 6000 /ovr// (civarından alabilirsiniz).

kamyon almak sadece fazla para harcamaktır. Yalnız unutmayın römorkun hareket alanı kısıtlıdır ve çok zaman harcar.

Bir römorkun yaklaşık fiyatı 1500 k/m/ccivarındadır. '

İLAÇLAMA MAKİNASI

Oyunda başta dikkat edilmeyen ancak sonraları büyük harcamalara yol açacak bir konu da tarlaların bakımudur. Ayrıca ekili bir tarlanın veriminin hızla düştüğünü farketmişinizde (farketseniz iyi olur!) tarlayı sürmeye ya da doğal gübre atmaya çalışınca bunların imkansız olduğunu görmeniz, bir kalp krizine sebep olabilir.

İlaçlama, şerbetleme dışında ekili tarlaların veriminin artırılması için tek yoldur. Bunun yapılması için de tarlaya bir ilaçlama makinası alınması gerekir. Bu makine anın kullanımı hakkında bilgi "Tarlaların Bakım" başlığında verilmiştir.

Hasada 2 ay kala tarlayı ilaçlayıp verimi % 9-10 artırırsanız, büyük ferahlık verecek ve ağızda hoş bir koku bırakacaktır.

Bir ilaçlama makinası yaklaşık 2500 kırığa alınabilir.

SÜT SAĞMA MAKİNASI

İnek yetiştirme en büyük geliri, süt satışlarından gelir ve bir ineğin sütü de ancak sağılarak alınır.

UMT'nde inek sağmak için S.S.M. almak zorunludur. Alınan her makine 5 ineğin sağımına yetecektir. Bu makinelerin ineklere yetmemesi verim düşmesine sebep olur.

Oylesine inek yetiştirmek yerine onların sütünü kullanmak isteyenlere süt sağma makinasını öneririz.

Bu makineyi 1500 A/m/rcivarında alabilirsiniz.

SULAMA MAKİNASI

İlaçlama makinasında bahsedilen verim düşmesi, ilaçlama ve gübreleme yoluyla bir miktar halledilebilir. Ancak kesin çözüm için tarlaya bir ilaçlama makinası almanız ve böylece verim düşüşünü yavaşlatmanızı öneririz.

Bu makine verimin düşüş hızını bayağı kesecek ayrıca şerbetleme yapmanızı da sağlayacaktır.

Şerbetleme, "bir gübreleme tekniğidir. Tarlada ürün varken gübre atıp toprağı sürmenin imkansız olduğunu farkeden birisi tarafından keşfedilen ve gübrenin büyük kaplarda toplanıp, bu kaptan süre bekletilerek gerekli minerallerle beslenen suyun tarlaya verilmesi yoluyla gerçekleşen bir olaydır ancak bir sulama tesisatı ile mümkün olabilir.

Bir sulama makinasının yaklaşık fiyatı 4000 kırıktadır.

KULUÇKA MAKİNASI

Dünyada modern çiftliğin önemli bir kolu haline gelen tavukçuluk, yumurta kadar, hatta daha fazla gelir getiren bir yol keşfetmiştir. Büyük miktarlarda tavuk satışı... Bu tavuk satışının harcamalarını kısasürede çıkarıp kar sağlayabilir. Bunun yapılması için de büyük oranlarda tavuk yetiştirilmesi gerekir.

Oyunda tavuklar, doğal şartlara uygun olarak yumurtlar ve yumurtaların kimi civciv verir kimi ise doğaya yenik düşerek ölür. (Onları da biz yeriz) Kuluçka makinası normalde tavuğun bakamayaca-

S iste m stratejiler, oyuncunun önce kendine göre bir planı, çevresindeki ortama göre nasıl uygulayabileceğini düşünmesini, sonra da bu düşündüğü sistemi, en uygun şekilde kurmasını amaçlar. Oyuncu istediğini yapmakta serbesttir, Daşan için belirli yollar yoktur, herşey, her defasında bambaşka olabilir; dolayısıyla her oyun birbirinden tamamen farklıdır ve oyunun bitmesi özellikle de kazanılması gibi kavramların uygulanması çok zordur. (Dünyada hiçbir çiftçi çok başarılı oldu diye kazanmış sayılmaz.)

önemli olan istenilenin ne kadar kaliteli olduğu, ne ölçüde uygulanabildiği ve ortamda başarı sağlamak için ne kadar geçerli olduğudur. Aynı şekilde ortama uymayı başaramayanların da, ne kadar iyi olurlarsa olsunlar, (büyük istisnalar dışında), başarılı olmaları söz konusu olamaz.

Umut Tarlaları, tarım ve hayvancılık konularını işleyen bir sistem stratejidir. Oyunun genel amacı, şehir insanları olarak çok az tanıdığımız çiftçilik, toprak, hayvan, tohum gibi kavramların en azından değerinin anlaşılmasıdır. Oyunun deneme aşamasında tüm "tester" larımızın kapıldığı Ben olmasam bu adamlar ne yer, ne içer be!" duygusunun verilmesi ve toprak insanının zor ancak çok gerekli hayatının anlatılması, en önemli hedeflerimizden biridir. (En Önemli hedefimiz para kazanmak, PARAAA PARAAAA !!) Bildiğimiz kadarı ile, dünyada çiftçilik konusunun bilgisayara ilk uyarılması UMT oluyor. Yaşadığımız ülkenin toprakla yakın ilişkisini ve tarım ve hayvancılığın ne olursa olsun, insan hayatındaki değişmezlerini göz önüne alırsak, bize göre UMT kolay eskimeyecek bir oyun oldu.

Umut Tarlaları'nı hazırlarken en önemli derdimiz de seçtiğimiz konunun deşikliiydi. Acaba insanlar pancar yetiştirmekten hoşlanacaklar mıydı? Acaba o ineklerin hasta olmasının çiftçiye verdiği üzüntüyü hissettirebilecek miydik? Bütün bu derdlerimizin yanıtı sizlerde yatıyor. Sizlerden ufak bir ricamız olacak; lütfen oyunla ilgili iyi-kötü tüm düşüncelerinizi, önerilerinizi hatta oynayıp da becerdiğiniz ilginç sistemleri bize gönderin. Bunlar, bize hem yeni çalışma sevkı verecek hem de ne yaptığımızı daha iyi yorumlamamızı sağlayacaktır.

9 ayımızı aktif olarak verdiğimiz (ben kişisel olarak hayatımın 370 senesini verdim!) bu çalışmanın verdiğiniz paraya "değmesini" (Ne demekse!) ve o yediğimiz ekmeğin nasıl yaratıldığını bilen insanlar olarak hayata daha geniş bir açıdan bakmamızı sağlamasını diliyoruz.

Sakin unutmayın : Ne ekersen onu biçersin !"

Uykusuz geceler!

Tüm Siliconwong Adına

Özgür Özöl

ÖNSÖZ	4
İÇİNDEKİLER.....	6
UMUT TARLALARI'NA BAŞLARKEN	10
OYUN KONTROLLERİ VE İKONLAR	
Şehirler.....	13
Demiryolu İstasyonları	13
Sektör Tipleri.....	14
Ana İkonlar	14
Bölge.....	14
Sektör.....	14
Tarlalar.....	14
Ekim	15
Hasat.....	15
Bakım.....	15
İlaçlama.....	15
Gübreleme	15
Sürme.....	15
Nadas.....	15
Meralar	16
Şehir	16
Fabrika	17
Banka	17
İşgücü.....	18
Veteriner.....	18
Pazar.....	18
Esnaf.....	20
Hayvan Pazarı	21
Alım.....	21
İnek Alımı.....	21
Tavuk Alımı.....	21
Satım	21
Taşıma	22
Özel Emir.....	22

luşunda pazarlama ve taşımaya çok büyük yer ayrılmış ve bu yüzden değişik taşıma yolları düşünülmüştür. Bu yollardan biri olan kamyonla taşıma da, oyuncuya daha fazla inisiyatif verebilmek amacıyla, birden çok kamyon çeşidi ile tasarlanmıştır.

Bu kamyon çeşitlerinin birbirinden farklı 3 özelliği bulunur. Bunlar, hız, tonaj ve fiyatıdır. Kamyon almaya karar veren bir oyuncu, amacına en uygun kamyonu seçmekte serbesttir. Kamyon özelliklerinin neyi, nasıl etkilediği, Taşıma bölümünde açıklanmıştır.

Oyunda bulunan kamyon çeşitleri ve özellikleri şunlardır:

Kamyon Markası	Hızı	Tonajı	Fiyatı
Mercedes TSL "Royal"	55 km/s		
Bedford "Trailer" Ford		7 ton	10000
V2000 "Lancer" Dodge		3 ton	7000
G3 "Custom" Valiant		5 ton	8000
"Firebird" GMC 4000		2 ton	6000
"Economic"		1 ton	5000
	10 ton	13000	
" " ■ - -	40 km/s		
	60 km/s		
	45 km/s		
	60 km/s		
	55 km/s		

Bu kamyon çeşitlerinin markalarının uydurma olduğunu tekrarlamakta fayda görüyoruz !

PULLUK

Oyunda, makina ile tarım yapmaya karar veren bir oyuncunun ilk alacağı makin atardan biri, traktör ve bununla birlikte bir pulluk olacaktır. Pulluk olmadan, bir tarlada traktör kullanılması söz konusu olamaz.

Tarlada, pulluk gerektiğinde varsa, otomatik olarak kullanılacak, yoksay oyuncu uyarılacaktır.

Bir pulluğun yaklaşık olarak fiyatı 1500 /c/vn/ccivarındadır.

BIÇERDÖVER

Tarımda makineleşmenin yarattığı en Önemli yenilik, traktörden sonra belki de biçerdöverdir. Hasat sırasında oluşan gecikmeleri ve oluşan fireyi ortadan kaldıran, dolayısıyla büyük verim artışı sağlayan bu araç, Özellikle tahıl hasadında çok önemli yer tutar.

Hakettiğini almak isteyen her çiftçinin sahip olması gereken biçerdöverler, sadece tarla hasadında kullanılırlar ve yaklaşık 1/4 oranında bir verim artışı sağlarlar.

Aslında her tarım ürününün hasadında kullanılmadığı, hatta bazılarında başka araçlar kullanıldığı halde, bazı hafıza sorunları (Amiga'nın ve Özgür'ün hafızası) sebebiyle biçerdöver, bu seferlik her ürün için geçerli olmuştur. Bilginize sunar, özür dileriz.

Bir biçerdöverin yaklaşık fiyatı 10000 /c/w//ccivarındadır.

RÖMORK

Oyunda pek çok yerde açıklandığı gibi, mal taşımak için mevcut 3 taşıma şekli bulunur ve bunlardan bin de römorkla taşımadır.

Fiyatı göz önüne alınırsa, özellikle sektör içi taşımalar için çok uygun olduğu farkedilecek olan römork, yukarıda traktörle birlikte açıklanmış ayrıca Taşıma" bölümünde özellikleri belirtilmiştir.

Aklınızda bulunsun, zaten traktör bulunan bir sektörden dışarı taşıma yapmak için mümkünse kamyon almayın. Römork, normalde kamyonun yapacağı işin büyük bölümünü üstlenecektir. Bu yüzden bölgeden dışarı çıkmayacağınız ve zamanın önemli olmadığı durumlarda



Umut Tarlaları'nda oyunda pek çok yerde işinize yarayacak, 10 ayrı makine kullanım için mevcuttur. Bu makineler, modern bir çiftlikte her şeyin daha kolay olmasını ve üretimin gerek sağlık, gerekse verim yönünden iyiyi gitmesini sağlayan önemli unsurlardır.

Oyunda, kuluçka makinası ile tavukçuluk yapmanın avantajları, ya da bir dondurucunun çiftliğe getireceği kazanç yadsınmaz, bu yüzden bu makinelerin tam olarak kullanımının bilinmesi önemlidir.

Bu bölüm, oyunda karşınıza çıkacak makineler hakkında genel bilgi almanızı sağlayacak ve işinize yarayacağını umduğumuz ipuçları verecektir.

(Not: Burada belirtilen fiyatlar, normal teknolojilere ve durgun ekonomik durumlara göre verilmiştir. İstisnai durumlarda, fiyatlar normal dışı sapmalar gösterebilir.)

TRAKTÖR

Umut Tarlaları, çiftçilikle ilgili bir oyun olduğuna ve çiftlik denince ilk akla gelen şeylerden biri traktör olduğuna göre, oyunda bu araçtan, çok söz edileceği bellidir.

Traktör UMT'nda 3 temel amaç için kullanılır: Tarla sürme, ekim yapma ve mal taşıma. Bu görevlerin ikisinde kendisine yardım edecek araçlara gereksinim duyacaktır.

Tarla ekimi için bir traktör kullanmanız, gerçekten çok işe yarar. İnsan gücü ile ekim yaparsanız, şartlar ne kadar iyi olursa olsun, hasadın fire vermesi kaçınılmazdır. Ancak bir traktör, yanmada bir puluk alıp tarlaya bunlarla ekim yapmanız, büyük farklar yaratabilir.

Tarlanın bakımını yapmak için (bkz. Tarlalar.Bakım) bir traktör alırsanız, gübre için harcanan paradan büyük oranda tasarruf etmiş olursunuz. Traktör sayesinde, tarlayı daha çabuk ve daha etkili sürmeniz mümkün olacaktır.

Traktörünüzün yanma bir de römork almanız durumunda, kamyon için yapacağınız büyük masraftan bir miktar tasarruf edebilirsiniz. Birtakım dezavantajları olduğu halde (bkz. Taşıma) traktör, kısa mesafeli taşımalar için işinize yarayabilir.

Bir traktörün standart fiyatı 8000 /c/m/ccivarındadır.

KAMYONLAR

Taşıma.....	23
Tren	23
Kamyon.....	23
Römork	24
Ofis	24
Dışişleri	24
Personel.....	25
Eğitim Ve Grev	25
Kontratlar.....	25
Muhasebe.....	26
Gazete	27
Genel	27
Sıralama.....	27
Sistem	28
Binalar	28
Ahır.....	28
Sera (Seracılık)	29
Ambar.....	30
Ev.....	30
Kümes	30
Bina İkonları	30
Yapım.....	30
Yenile	31
Tamir.....	31
Bilgi	31
Uzman	32
Bölge Alımı	32
Ürünler.....	32
S.E.K	32
Pas	33

TARIM

Ekim	34
Ekilecek Ürünün Belirlenmesi.....	34
Bölgenin İklim Özellikleri.....	34
Tarlanın Toprak Kalitesi.....	34
Ekim Zamanı	35
Tarlanın Verimi	35
Ekim Şekilleri.....	36
Amele Kullanarak Ekim	36

Makina Kullanarak Ekim	36
Taşıma Ve Pazarlama Olanakları	36
Hasat	36
Hasat için Gerekli Şartlar	36
Hasat Şekli	36
Amele İle Hasat.....	37
Makina İle Hasat	37
Ambarlar.....	37
Satış	37
Fabrika Satışları	37
Özel Anlaşmalar.....	38
Pazar Satışları	38

HAYVANCILIK

İnek Yetiştirme	39
Ahırlar.....	39
Süt Üretimi.....	39
Personel	40
Süt Sağma Makinası	40
Otlak Verimi Ve Sağlık.....	40
Süt Satışı	40
Yerel Şehir Pazarları	41
S.E.K.....	41
Özel Anlaşmalar	41
İnekAlım-Satımı	41
Tavuk Yetiştirme	42
Kümesler.....	42
Tavuk Satışı	43
Yumurta Satışı	43
Pazar Satışları	44
S.E.K. Satışları	44
özel Anlaşmalar	44
Süt Ve Yumurta Rekorları	44
Kişisel Rekorlar.....	44
Genel Rekorlar	44

olması gereklidir.

Bu özellikler sağlansa da.insanlık için ne derece önemli oldu ğunu bilen pancar, naz etmeye devam eder. Bu sefer de isteği,kalitesi yüksek topraklar ve bütün bu kaprislerine boyun eğecek çiftçilerdir. Bu şart da sağlanırsa,hasadı verimli olur. =

Pancar toprağa ekildikten 5 ay sonra hasada hazır hale gelir. Bu 5 ayın başlangıcında,ilkbahar ortalan olması sevaptır.

Pancar, maaleseffazla hasat veren bir bitki değildir. Yani.daha fazla verseydi daha iyi olabilirdi ! Ancak yüksek fiyatı ve çok talebi sayesinde, karlı bir ürün olmak özelliğini korur.

Şeker ticaretinde,az da olsa bir tekelleşme söz konusudur. Bu da zaman zaman fiyatlarda düşüşe sebep olabilir. Amafiyatı ne kadar düşerse düşsün pancar.her zaman her yerde kendini gösterecektir.

bitkidir. Bu nedenle, satışını gecikmesi zarara yol açabilir.

Gerek serada, gerekse tarlada, uygun şartlara sahip ve pazarlara kolay ulaşabilen domates, genellikle, kazançlı bir üründür. (Ooolum Özgür, valla tadı çok güzel, niye yemiyorsun şunu yaa!)

PATATES (Solanum Tuberasum)

Biolojik Sınıfı: Monocotyledoneae

Alttağı m ı : Solanaceae

Patates, pek çok özelliğı sebebiyle, insanlığın her zaman aradığı ve çok miktarda yetiştirdiğı bir ürün olmuştur. Tarih içinde ortaçağ başlarına kadar, sadece gıda endüstrisinde kullanılırken, İskoçyada yaratılan "Viski" adlı yeni bir içki sayesinde, birdenbire yepyeni bir endüstri kolunun temeli haline gelmiştir. Alkol endüstrisi.

Patates, dünyada alkol yapımı için en yaygın kullanılan üründür. Aslında elma, yerelması, hatta fıstık bile kullanılabilceğı halde, damıtmak için çok miktarda ürün gerekmesi ve bu ürünler arasında en ucuzunun patates olması nedeniyle vazgeçilmez olmuştur.

Ayrıca patates, gıda endüstrisinde de hala çok önemli bir ürün olarak yerini korumaktadır.

Bu kadar yaygın olarak kullanılmasının temel sebebi, hemen her yerde yetişebilmesidir. Sıcaklık konusunda hiçbir kısıtlaması yoktur. Kök bir bitki olduğundan, filizlenme döneminde zaten toprağın altında bulunur. Daha sonra olacak sıcaklık farklarına karşı da son derece dayanıklıdır. İklim konusunda da aslında seçici olmasa da, özellikle topraktan çıkana kadar, çok fazla yağıştan etkilenebilir.

Toprak konusunda ise, hiçbir kısıtlaması yoktur, her kalitede ve her çeşit toprakta yetişebilir. Bu özelliğı sebebiyle özellikle kurak ve kalitesiz topraklarda, arpa ile birlikte en çok tercih edilen üründür.

Patates, kış sonunda ekilmelidir. Olgunlaşma süresi 6 aydır. Dayanıklı yapısı nedeniyle, sert kış şartlarına bile tonum haldeyken dayanabilir. Bakımını yapılmaması ve tarhaların uygun olması durumunda, hiç de fena olmayan sonuçlar verecektir.

Patates yetiştiriciliğı, gerekli pazarlara sahip olunduğı ve taşıma olanakları sağlandığında, kesinlikle kazançlı olacaktır. Akuda bulunması gereken şey, patatesin fiyatın m düşük olduğu ve hiçbir zaman büyük toplu bir para getiremeyeceğidir. Ancak dayanıklılığive çok miktarda yetişmesi sayesinde, planlı ekilir ve satılırsa, çok kar getirecektir.

PANCAR (Beta Vulgaris)

, Biolojik Sınıf : Dimonocotyledoneae

Alttağı m ı : Chenopodiaceae

Pancar, özellikle Amerika kıtasının keşfinden önce, endüstri bitkileri arasında en önemli ürün olmuştur. Kristof Kolomb'un keşfettiğı şeker kamışının yaygın olarak kullanımının başlamasından sonra, bu önemi biraz azalmış olsa da, özellikle Avrupa'da hala çok karlı ve aranan bir ürün olarak yetiştirilmektedir.

Pancar, sıcaklık konusunda biraz seçici bir üründür. Yetiştirmesi için ne sıcak ne de soğuk iklimler elverişlidir. Orta derecede sıcaklığa sahip tarhaları tercih eder. Ayrıca bu tarhaların yağış oranının da düşük

TASARIMCILARIN NOTU

Mini Program :Rüstem'in Kahrı.....	46
SCVVden Ulvi Replikler.....	46
Siliconworx Marşı	48
Hikaye : "Sabah Olur Hayrolur".....	49

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Buğday.....	51
Pamuk.....	52
Arpa	52
Tütün.....	53
Mısır.....	54
Ayçiçeğı.....	54
Domates.....	55
Patates.....	56
Pancar.....	56

MAKİNALAR

Traktör.....	58
Kamyonlar	58
Pulluk	59
Biçerdöver	59
Römork.....	50
İlaçlama Makinası	60
Süt Sağıma Makinası	60
Sulama Makinası	60
Kuluçka Makinası.....	60
Dondurucu	61

GARİP AMA...

PEKİ AMA KİM BUNLAR £?

1e, en azından bir kere, uzmanlara danışmanızı tavsiye ederiz. Tohumunun çok pahalı olmasını ve az miktarda hasat verdiğini düşünürsek, tütün ekiminde pazarlamanın ne kadar önemli olduğunu anlayabiliriz. UMT'nda ciddi bir tütün tekelleşmesi söz konusu değildir. Ancak, yerel fabrikalarda zaman zaman oluşan büyük rekabet, fiyatlarda belli **belirsiz** bir tekelleşme yaratabilir. Özellikle de genel ekonomi, kötü durumdaysa, tütününüzü satmanız kolay olmayabilir.

Oyunda tütün yetiştirme'nin en önemli şartı, pazarların sağlamlığıdır. Zaten çok harcama gerektiren tütün, düzgün pazarlanmazsa, zarar bile yaratabilir.

Tütün yetiştirmek, tarih içinde her zaman karlı bir iş olmuştur. Bu karın UMT'nda sağlanmasının tek yolu da, gerçekten uygun şartlarda tütün yetiştirmektir.

MISIR (ZeaMals)

> Biyolojik Sınıf: Monocotyledoneae
Alt takım : Gramyneaen

Mısır, endüstri bitkileri arasında en ilginçlerinden biridir. Genel olarak kullanım alanları bilinmez. Ancak sanılan aksine, mısır'ın 30'dan fazla işleme şekli bulunur. Bu şekillerin en önemlileri de hayvan yemi ve gıda (insan yemi) endüstrileridir. Umut Tarlaları'nda mısır, hayvan yemi olarak kullanılmaktadır.

Mısır da pek çok ürün gibi, Amerikan kökenlidir. Orta Amerika'da M.Ö. 2000 yıllarından beri yetiştirildiği bilinmektedir. Bize UMT'nda bu ürünün hayvan yemi olarak işlenmesine karar verdiren şey de, Aztec'lerin bile mısırını amaçla kullanmalarıdır.

Mısır, anavatanının özelliklerine uygun olarak, sıcak iklimleri tercih eder. Bununla beraber, yağış konusunda biraz tok gönlüdür. Orta derecede yağışa ihtiyaç duyar. Aslında iklim konusunda pek dâc seçici olmasa da, gerek temel özellikleri, gerekse Özgür'ün "Bir mısır için yeni array mi hazırlıycam be ! Zaten hafıza bitiyor; olmaz öyle şey !" şeklindeki içten teklifleri sebebiyle, bu yol uygulanmıştır.

Mısırtoprak konusunda da pek seçici değildir. Aslında orta kaliteli topraklara ihtiyaç duyduğu halde (ansiklopediler böyle diyor), az verimli topraklarda da yetişebilir. (Çiftçiler ise böyle diyor!!!)

Mısır yetiştirmek, gayet kendi halinde bir iştir. Kazancı ne fevkalade, ne de çok düşüktür ve güvenilir bir yerime sahiptir. Gerçekten çok acaip şartlar dışında, mısır çoğunlukla para getirecektir.

AYÇİÇEĞİ (Helianthus Annus)

Biyolojik Sınıfı: Dimonocotyledoneae
Alt takım : Gramyneaen

Ayçiçeği, dış görünüş olarak Cin Ali'ye benzer. Koskocaman bir kafanın altında çöp gibi bir gövde ile, ama nasılsa dimdik, ayakta durur.

, Çok yaygın olarak yetiştirilmesi ve ilginç görünüşü dışında herhangi bir büyük özelliği yoktur. Temel kullanım alanı, yağ endüstrisidir. Herhalde sıkıp suyunu çıkarabilmek için çok fazla ayçiçeğine ihtiyacımız olduğunu bildiğinden, anormal miktarlarda yetişir.

İklim özellikleri olarak r.nk sıraHanHır Çıracıklık knncınHa hi^

Kağıtta 6'ncı satırın 8'inci sütununa bakın. Kaç? 25 di mi? He heeel

Bu sefer de 25'inci sütunun 2'inci satırına bakın. O Kaç? 32. Tamaaaam. Şimdi mouse'u kullanarak yukarıdaki sayılardan 32'ye basın. Memleketimize ve milletimize hayırlı olsun !

Yani açık olarak anlatırsak, en soldaki sayı kacsa.o satırı bulun; sonra ekranda ortada gördüğünüz sayı no'lu sütunubulun. Bu ikisinin keştiği noktadaki sayıya bakın, ve o sayı no'lu sütunun ekranda en sağda bulunan no'lu satır ije keştiği yerdeki sayıyı,ekranda klikleyin. (Valla ben de anlamadım ! Örnek dana iyiydi!)

Bu sefer de karşınıza oyuncu seçimi, zorluk düzeyi ayarlaması ve senaryo seçimi gibi işlemlerin yapıldığı,"pre-game"ekranı çıkar.

Oyuncu ve Senaryo Seçimi (ayrıca zorluk düzeyi)

Bu ekranda en üstte bulunan sarı çubuk, oyunun zorluk düzeyini ayarlamanızı sağlar. Sol mouse tuşunu Kullanarak bu çubuğu sağa sola oynatabilir ve çubuğun renginden,oyunu oynarken ne düzeyde kızaracağınızı görebilirsiniz.

Bu çubuğun altında 5 senaryo bulunur. Bu senaryolar, oyunu kazanmak için neler yapmanız gerektiğini belirtir. Seçilecek senaryo, tüm oyuncular için geçerlidir.

Senaryoların altında, oyuncu seçim bölümü ikamet eder. Burada bulunan 3 boşluktan birinin üzerine (sırayla) basılarak oynayacak oyuncuların isimleri klavyeden girilebilir. Hemen hatırlatalım. Oyun bir ad ve bir soyad girmenizi beklemektedir. Bu ikisinin toplamı 15 harfi geçemez. Ayrıca her birinin teker teker uzunlukları da 10 harfi geçmemelidir. İkisi arasında boşluk bırakılmasının gerekmesi de ayrı bir konu tabii.

İstenilen oyuncu isimleri girildiğinde,hepsinin yanında bulunan cinsiyet belirleme ikonları kullanılarak.cinsiyetinizi belirtebilir,hatta değiştirebilirsiniz canlarım ! Burada sol taraftaki ikonlar erkek, sağ taraftakiler dişiyi işaret eder. Cinsiyet seçimi yapılmayan oyuncular için bilgisayar errrkek muamelesi yapacaktır.

Bu ekranda tüm işlerinizi bitirmeyi becerebilerseniz artık oyuna gidebilirsiniz. Bunu nasıl yapacağınız konusunda çeşitli rivayetler olduğu halde, en güvenilir olanı, (TSE damgalı) en aşağıdaki Umut Tarlaları yazısınıaklıkla emektir. Bir deneyin bakalım !

Tamaaaam bundan sonrası, bu bölümü ilgilendirmiyor. Bu yüzden bahsetmek istediğimiz diğer konulara geçelim.

Birinci konu.oyunun para birimi hakkında. Siliconworx olarak^ acaip insanlar olduğumuz için Umut Tarlalan'na acaip bir para birimi koymaya karar verdik ve uzun uğraşlar sonunda ortaya çıkardığımız "Kıvrık" işaretinde karar kıldık. Bu para birimi yaklaşık olarak 1 ABD doları civarında gücü olan bir değerdir. Kıvrık'ın şekil olarak görünüşünü burada belirtmek isterdik, ancak maalesef kullandığımız kelime işlemcinin karakter setinde kıvrığı koyacak boş yer bulamadık ve oyun boyunca karşınıza çıkacak olan bu işarete maalesef hazırlıksız yakalanacaksınız. Ancak, şekli itibarıyla hemen ilginizi celbedeceğine eminiz ve beğenmenizi umuyoruz. Niye Lira değil diye sorarsanız, oyunda bazı fiyatlar Lira olarak bir satıra sığmıyordu. Bunu hükümete sormanız gerekmektedir.

İkinci konu da oyunun seçim tekniği. Bir seçim yapacağınız

k L i S k ; i r > <

çeneklerden vazgeçmek için sağ mouse tuşunu kullanabilirsiniz. Ancak pencerenin altında iki işaret daha çıkabilir. Bu durumda seçimleri yaptıktan sonra kabul için soldaki "check mark" a reddetmek için ise sağdaki çarpıya basmanız gereklidir.

Hadi oyunu oynayın artık!

Çok önemli not

Umut Tarlaları, Amiganızın hafızasını allak bullak edecek bir programdır. Bu sebeple, o herkesin bildiği, ama uygulamaya üşendiği kuralı bu sefer uygulamak zorundasınız. Oyunu yüklemeyen önce bilgisayarı kapatın. {Elektriğini kesin, sömürün onu !} 1 dakika kadar bekleyin ve oyunu sonra yükleyin. Aksi halde oyunun ortasında program saçmalamaya başlayabilir. Hafızanın yeteri kadar temiz olmadığına en önemli belirtisi, ekranda açılan pencerelerin kapanırken, buldukları yerde gri izler bırakmalarıdır. Böyle birşey başınıza gelirse, yapmanız gereken şey sadece bilgisayarı kapayıp 1 dakika kadar beklemektir. Ayrıca yeterli hafızanın sağlanabilmesi için bilgisayara disk drive, printer vb. eklemeleri de sökmeyiniz gerekmektedir. Bu, aslında geçici bir hata da olabilir ancak garantisiz olduğundan bunu tavsiye ediyoruz. Riski göze alıyorsanız, ekranı fazla karıştırmadan başka bir grafik yüklenmesini sağlayın. Bu sorunu çözebilir.

Oyunda Türkçe Harfler

Bu arada, oyunun Türkçe olduğunu ve Türkiye'de satışa çıktığını göze alarak oyuncu isimlerinde, Türkçe harflere ihtiyaç duyabileceğinizi düşündük. Ayrıca boşuna aramayın, oyunda küçük harf yoktur. İşte Türkçe harflerin yazılışları:

ı : Shift + i	ç : ' (sol üst
ğ : Shift + '	ü : Shift + 1
ö : Shift + 6	ş : Shift + 7

hakimidir. Bira endüstrisi. Bira yapımında vazgeçilmez bir ürün olan arpa, yüzyıllardır dünyanın pek çok yerinde yetiştirilmektedir.

Arpa yapısı ile olduğu kadar, ihtiyaç duyduğu iklim ve toprak özellikleri bakımından da, buğdaya benzer. Genel olarak, buğdaydan daha dayanıklıdır. Özellikle sıcaktan hiçbir şekilde etkilenmez. İklimin çok soğuk olmaması dışında, sıcakla ilgili bir sorunu yoktur. Ancak yağış konusunda bu kadar kaba değildir. Hafif kurak bir yağış rejimi ister. Aslında fazla yağışlı bölgelerde de yetiştirilebilir ancak bu durumda verimde bir düşme görülebilir. Toprak kalitesi olarak, herhangi bir kısıtlamaya tabi değildir. Her tür ve kalite toprakta yetişebilir. Doğal olarak, yüksek kaliteli toprağa ekilirse, daha iyi sonuç alınır.

Arpanın ekim zamanı, her tahılda olduğu gibi, sonbahardır. Yalnız arpa, diğer tahıllara göre, daha yaz başına doğru kaymıştır. 7 ayda olgunlaşır. Yani hasadı, ilkbahar ortalarına denk gelmelidir.

Gerçekten çok fazla yetişen bir bitki olduğu için arpa, tahıllar arasında bile en ucuzlardan biridir. Bu da, gerçekten çok miktarda üretilip satılmasını gerektirir. Umut Tarlaları'nda arpa yetiştirmeye karar vermeden önce, en azından bir ambarı tıka başa dolduracak kadar üreteceğinizden emin olun. 50-60 ton civarında bir hasattan daha azı, pek fazla bir kazanç sağlamayacaktır. Arpa üreticisinin aklında bulunması gereken bir başka nokta da, hasat ne kadar iyi olursa olsun, satış da çok miktarda olmadıkça bir işe yaramayacaktır. Bu yüzden arpa ve diğer tahılları yetiştirirken; satın satamayacağınızı ve taşıma azlığını önceden araştırın. 100 ton hasat edip, bunun ancak 15 tonunu satmak, pek karlı o fam ayacaktır.

TÜTÜN (Nicotiana Tabaccum)

Biofajik Sınıf : Dimonocotyledoneae
Altakım : Solanaceae

Tütün... İnsanlık tarihinin en önemli ürünlerinden biri, belki de en önemlisi... Kolomb'un Amerika'yı keşfinden sonra Avrupa'ya gelen, ve tarih içinde her zaman en başlarda olmuş bir bitki.

Tütün ilk olarak, Amerikan yerli halkı tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Avrupa'ya gelmesi ile birlikte, önemi ve getireceği para anlaşılınca ve insanlar o günden beri, tütün pazarında yer kapmak için yarışmaya başlamışlardır. Gerçekten, günümüzde tütün insanlık için neredeyse buğday kadar önemli bir konumdadır.

Tütünün temel kullanım alanı, bilindiği gibi sigara endüstrisidir. İnsanlarda yarattığı bağımlılık duygusu sebebiyle, ekmek gibi satılan sigara, ye tütün tekellerinin kazancı, tarihte bazı savaşlara bile neden olmuş, ülkemizde de 20.yy'ın başlarında, Fransız tütün şirketleri ile neredeyse bir iç savaş yapılmıştır.

Tütün, bu kadar aranan bir bitki olduğu için olsa gerek; en nazlı ürünlerden biridir. Yetiştirilmesinin zorluğu pir yana, ekilmesi için çok sınırlı şartlar söz konusudur. Tütün ekimi için iklimin az yağışlı ve orta sıcaklıkta, toprağın da son derece kaliteli olması gerekir.

Ekim zamanı, ilkbahardır. 6 ay süren bir olgunlaşma süresi sonunda, ancak gerçekten iyi bakıldıysa, elle tutulur bir hasat verir. İklimin çok yağışlı olması durumunda, harcamasını bile karşılayamayabilir.

Umut Tarlaları'nda tütün, çok dikkatle yetiştirilmesi gereken bir üründür. Mevsimin, toprağın ve iklimin uygunluğundan emin olsanız bi-

Tek kısıtlı yanı, satışının yüksek oranlarda olmasının gerekmesidir. Büyük miktarlarda satışı mümkün değilse buğday yetiştirmek fazla bir kazanç sağlamayacaktır.

PAMUK (Gossypium)

Biolojik Sınıf: Dicotyledoneae

Alt sınıf : Malvaceae

Pamuk, dünya tekstil sanayiinin en fazla gereksinim duyduğu üründür. Özellikle sentetik kumaşların kullanımından önce pamuk, tek rakibi olan yünü bile çok gerilerde bırakarak dokuma endüstrisini tekeline almış ve günümüz teknolojisinin harikalarına rağmen, sahip olduğu bu yeri kaybetmemiştir. İstatistiklere göre, en çok satılan tekstil ürünleri sentetikler olmasına rağmen, tercih konusuna iken, 90 % pamuk tercih edilmektedir.

Önemli bir bitki olmasının yanı sıra, pamuğun yetiştirilmesinin hiç de kolay olmaması, fiyatının çoğunlukla yüksek olmasına sebep olmuştur. Tarihin hemen her döneminde pamuk yetiştirmek, özenilen bir geçim yolu olarak karşımıza çıkar. Dünyanın ancak belirli bölgelerinde yaygın olarak yetiştirilebilmesine karşın, herhangi bir tekelleşmeye kurban gitmemiş, ancak üretiminin kısıtlı olması sebebiyle yine de satışında belirgin bir monotonluk söz konusu olmuştur.

Pamuğun en büyük özelliği, yetişmek için ihtiyaç duyduğu yüksek sıcaklıktır. Özellikle tomurcuk halde iken soğukla karşılaşır, tamamen çürümesi söz konusu olabilir. Daha sonra ilizlenme aşamasında orta derece suya ihtiyaç duyar. Genel olarak, sıcak ve orta yağışlı iklimlerde yetiştirilir. İlkbahar ortalarında ekilir ve olgunlaşması 5 ay sürer. Toprak kalitesi olarak seçici bir yapıya sahiptir. Verimi düşük tarlalarda hasat vermez. Bakımının düzenli olması ve hasattan sonra çabuk işlenmesi gerekir. Özellikle olgunlaştıktan sonra, çürümek için bahane arar.

Umut Tarlaları'nda pamuk yetiştirmek, gerçekte olduğu gibi, karlı ancak riskli bir iş. Hasadının tonaj olarak az olması ve çabuk da çürümesi, çok sağlam bir pazarlama sistemi gerektirir.

Tüm bu şartların uygun olması durumunda, pamuk yetiştirmek büyük kar getiren bir iş olacaktır.

ARPA (Hordeum)

Biolojik Sınıf : Monocotyledoneae

Alt sınıf : Gramineae

Arpa dünya üzerinde, buğdaydan sonra en çok yetiştirilen tahıldır. Aslında, buğdayın yaygın olarak kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, buğdayın bir türeyi olarak görülebilir. En büyük özelliği, buğdaya göre daha az nazlı bir ürün olmasıdır.

Dünyada arpanın da, buğday gibi pek çok kullanım alanı bulunur. Ancak buğdayın gıda endüstrisinde sağladığı prestije sahip değildir. Unu daha sert olduğundan pek kullanılmaz.

Endüstride arpanın temel iki kullanım alanı vardır. Bunlardan biri, hayvan yemi yapımıdır. Pek çok çeşit hayvana uygun yem üretiminin temel maddesini arpa meydana getirir. Ancak bundan çok daha önemli olarak arpa, dünyanın en büyük endüstri kollarından birinin tek



Oyuna başladığınızda karşınıza oyunun geçeceği harita çıkar. Bu harita toplam 7 ana bölgeye (açık renkli kalın çizgilerle) bölünmüştür. Ayrıca her bölgenin içinde birkaç küçük sektör bulunur. Sektörler iki genel gruba ayrılmıştır: Otlaklar ve Tarlalar. Her yeni oyuna başladığınızda harita yeniden yaratıldığından, hangi sektörün otlak, hangisinin tarla olacağı belirli değildir. Bu bilgi ancak bir bölgede konsesyon (çiftlik kurma hakkı) alınınca edinilebilir.

Oyunda temel alınan birim sektördür. Birkaç istisna dışında, hemen bütün işlemler sektörler üzerinden yapılır. Oyunda en önemli amaç, sağlam bir sistem oturtmak olduğu için eldeki sektörlerin tek tek tanınması ve kullanım şekillerinin belirlenmesi gerekir.

Herhangi bir sektörde, oyun başlarken belirlenecek ve oyun boyunca değişmeyecek bazı özellikler bulunur. Bunları değiştirmek ya da yenilemek imkansızdır, dolayısıyla oyuncu, oyun sistemim bu özelliklere bağlı olarak planlamak zorundadır. Bu özellikleri şöyle sıralayabiliriz.



Şehirler

Şehirler, herhangi bir bölgeden konsesyon alınınca haritada belirirler. Her bölgede en az bir şehir bulunur ve bölgenin genel teknolojik ve endüstri tabanına göre fabrikalara, makinalara ve en önemlisi fiyatlarına sahiptirler. Bu şehirler bir kaç istisna dışında tüm alım satım işlerinin gerçekleşeceği yerlerdir. Ayrıca her türlü tarım ve hayvan ürünleri için en önemli pazarı oluştururlar.

Her bölgenin 12 üzerinden sabit bir teknoloji katsayısı vardır ve bu katsayı, bölgedeki tüm şehirler için geçerlidir. Bu teknolojik gelişmişlik, şehirlerdeki her türlü talep ve fiyat üzerinde önemli rol oynar. Haritada bir şehir, üç ayrı grafikte belirtilebilir. Düşük teknoloji şehirler için küçük bir köy, daha yüksek teknolojiye sahip olanlar için, gelişmiş kentler en yüksek teknoloji içinse büyük metropoller gösterilecektir.

Şehirlerin teknolojileri zamanla artarak, yeni fabrikaların kurulmasına sebep olabilirler.



Demiryolu İstasyonları

İstasyonlar da şehirler gibi, konsesyon alınca haritada belirirler ve oyundaki 3 temel taşıma şekline birini oluştururlar. Haritada istasyon gözükene her yerden dışarıya mal taşınabilir fakat malın taşınacağı yer için bazı kısıtlamalar bulunur ve

oyuncu ou Kismamaları göre iren younu Kullanıp Kullanmama kararı verir. İstasyonlar haritadadcük bir tren şekliyle gösterilirler.

Sektör Tipleri

Her sektör için oyun başında bir tür belirlenir ve bu tür tüm oyun boyunca genel belirleyici faktör olarak kalır. Bir sektör otlak ya da tarla olabilir, ve bu özellik sektörde yapılacak üretimi, taşıma yollarını, daha da önemlisi sektörde kurulacak 3 binanın sistemdeki işlevini belirler. Bir otlakta ekim yapmak, ya da bir tarlada inek yetiştirmek imkansızdır, dolayısıyla, sektör, genel anlamda, hayvancılık ya da tarım sektörü olarak yaşayacaktır.

Her sektörde oyunculardan başka maximum 4 ayrı çiftlik sahibi daha bulunur. Bu çiftlik sahipleri kendi sektörlerinden dışarıya açmazlar. Bu yüzden de yeri gelecek rakiplere iyi gözle bakmayacaklardır.

- Bu bahsedilen kısıtlamalar dışında, herşey oyuncunun kendi elindedir ve yapacağı hatalar ya da vereceği yetersiz kararlar yüzünden hiçbir sorumluluk kabul edilmeyecektir. Kendi düşen ağlamaz kardeşim.

Ana İkonlar

Harita ekranı 3 parçadan oluşur: Harita, ekranın üstündeki, tarih, para gibi bilgileri içeren ve zaman zaman uyarıların verildiği küçük pencere ve ekranın sağındaki 12 komut ikonu. Bu ikonlar aynı zamanda oyunun ana menüsünü oluşturmaktadırlar.

BÖLGE

Bu İkon ile bir bölge seçildiğinde, o bölgenin temel özellikleri belirtilecektir, Çıkan tabloda hiçbir şey oyuncuya Dağlı değildir. Bu tablo, temelde oyuncuya, bölgenin genel özelliklerini (Konsesyon, yüzölçümü şehirler gibi), iklim özelliklerini ve ekonomik etkinlik durumu ile teknolojinin verir. Oyuncunun yapacağı herhangi bir şey, bu tablo da herhangi bir değişikliğe yol açmayacaktır.

SEKTÖR

Bu ikon sektör ile ilgili, geniş bir bilgi tablosu gösterir. Oyuncu buradan sektörün genel özelliklerini ve sektördeki diğer çiftçileri inceleyebileceği gibi, sektörde bulunan kendine art, ulaşım yollarını, makinaları, hayvanları ve ürünü görebilir.

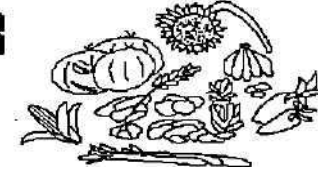
Ayrıca özel bir ya da birden çok anlaşma yapılması durumunda bu durum ekranın en altında belirtilecektir.

Birbirinden ayrı, bağımsız işleyen bir çok özelliğin bir arada incelenebilmesi için.bu tabloya sık sık başvurulması gerekecektir.

TARLALAR

Oyunda tarlalarla ilgili yapılacak her şey (makına alımı dışında) bu ikon yardımıyla gerçekleşir. İstenecek sektör seçildiği zaman, yeni bir ekran açılırve altında, oyuncuya ait tarlanın genel özellikleri ve o andaki durumu yazılır. Bu ekranda yapılacak her şey sağ üstteki 4 ikon yoluyla olur:

ÜRÜNLER



Oyunda birbirinden farklı özelliklere sahip, değişik iklim ve toprak türleri gerektiren 9 ürün tipi bulunmaktadır. Elinizdeki tarlanın özelliklerine göre, yapacağınız ekim kısıtlanacaktır. Uygun olmayan bir tarlaya uygunsuz bir ürünü ekerek zaman, para ve emek harcamanızı önlemek için, uzman ikonundaki ürünler seçeneğini kullanabilirsiniz. Bundan başka biz yine de size.bir kıyak geçerek ürünleri en azından tanımanızı sağlayacak bu bölümü hizmetinize sunuyoruz. Saygılarımızla...

BUĞDAY (Triticum Sativum)

Biolojik Sınıf :Monocotyledoneae

Alt takım : Gramyneae

Buğday, insanlığın ilk keşfettiği tarım ürünlerinden biridir. Yüzyıllardır istisnasız her uygarlık tarafından yetiştirilmiş ve önemini hiçbir zaman kaybetmemiştir. Başak bir bitki olduğundan,yetiştirilmesi çok zor değildir ve günümüzde de dünyanın en çok yetiştirilen tarım ürünü olmak özelliğini korumaktadır.

Buğdayın temel kullanım alanı gıda endüstrisidir. Dünyanın her yerinde buğday unu en rağbet gören un çeşididir. Ekmek başta olmak üzere, yüzden fazla gıda için temel maddeyi oluşturur. Buğday unu olmadan dünya gıda sanayinin ayakta kalması söz konusu olmazdı herhalde.

İnsanlık için böylesine önemli olmasına karşın buğday, pahalı bir ürün değildir. Bunun sebebi de çok yüksek verime sahip olmasıdır. Çok uygunsuz olmayan herhangi bir tarlaya ekilen buğday, en azından 500 % verim sağlayarak, verdiğiniz emeği boşa çıkartmayacaktır. Fiyatının düşük olması, buğday ticaretinde (genellikle tüm tahıl ticaretinde) çok büyük miktarların söz konusu olmasına yol açar. Umut Tarlaları'na göre bir örnek vererek, kaliteli bir tarlaya ekilecek 2-3 ton buğday, iklim özellikleri uygunsa ve başına bir felaket gelmeden olgunlaşabilirse, hiçbir tarım makinesi kullanılmadan, 20-25 ton bir hasat verecektir. Bu da size Sadık'ın 230 ton buğdayı nasıl yetiştirebildiği konusunda bir fikir vermek için yeterli olur.

Buğday sonbahar aylarında ekilir. Özel bir toprak kalitesi aramaz. Verimsiz topraklarda bile yetiştirilmesi mümkündür. Olgunlaşması 9 ay sürer, bu zaman içinde iklim çok sıcak yada çok soğuk olmadıkça rahatsız olmaz. Yağış rejimi çok sulak olmayan her tür iklimde yetişebilir.

Buğday yetiştirmek, tarih boyunca kar getiren bir iş olmuştur. 51

şef sayı okunmuyor), başında Aydınla Özgür ve ekranda Dpaint duruyordu. Hafif bir türkü mırıldanıyorlardı:

Stencil'in yolları taştan
Ah benim anim brush'ım
Wrap pattern ye HBrite
Vah benim anim brush'ım

Odada hakim olan sükunet, dağları yırtarcasına patlayan bir sesle bozuldu. Murat uyanıyordu, hem de kokutarak...Geldi ve "ba,na cigara verin" dedi ikınırken. Aydın.telaşla gaz maskesini takıyordu, Özgür ürkmüş, bütün tersaneleri zapteditmişti. Belki de SCW bugün can verecekti. Tam bu anda şen bir kahkaha duyuldu. Kelebek sesleri arasından "halamöstake" şeklinde inilti ve ardından Alper içeri daldı. "Nooldu" dedi. "Oyun bitti mi ?".

4 kişi olmuşlardı ve artık parti kurabilirlerdi. Ancak unuttukları bir şey vardı; "meclise özürülüler giremez". Bu yüzden Orhan'ı boğmaları gerekiyordu. Bu da zaman alırdı elbette. Vazgeçtiler...

Kapı çaldığında, yeni harita bitmek üzereydi. Orhan, pürtelaş bjr halde içeri daldı ve "Kopemik, boş zamanlarında etek kopçası satan bir vernikçinin oğlu mu?" diyerek hüngür hüngür ağlamaya başladı. Odaya yayılan hüznün kokusu, hepsinin ağzında acı bir tad bırakma ça basında iken Barış Tuttuuum!" diye bağırır çiftliğinde Ali babanın.....

Tutulan kimdi ? Niye ve kaçta tutulmuştu ? Ne ayaktı £ Şadık üç vakte kadar gelmişti bile. Eksik kimdi acaba r Yok muydu yoksa ?

Sonunda Noël babanın gerçek olmadığına karar vererek ona ayırdıkları payı da iç ettiler ve büyük mutlu bir ane görüntüsüyle Kuzey Carolina' da bir çiftlik olarak mutlu yarınlara kucak açtılar...

Gökten bir sürü elma düşmüş, birini bile tutamamışlar. Muradlarına da erememişler. Hay ben böyle masalın kırmızı noktasına !!....

Biter!

Sonradan hatırlayıp kahkahalarla güldüğümüz tüm bu olaylar, aslında bizim için en büyük, hayat sınavlarından biri oldu. UMT sayesinde, kavga etmeyi, dayanışmayı, Translucency kullanmayı, 3 kişi bir yatakta uyumayı, tarım ve hayvancılığı, validator bozmayı ve en önemlisi, emeğin (bizim ya da başkasının) ne kadar değerli olduğunu öğrendik.

Biz SCW olarak yaptığımızıştan memnunuz. En azından ülke-mizde henüz yeteri kadar gelişmemiş olan ve desteğe ihtiyaç duyan bilgisayar oyunu sektörüne yeni bir ürün kazandırmamız ya fikirlerimizi sizlerle paylaşmamız, bize yeterli zevki veriyor. Tekrar söylüyoruz, lütfen UMT hakkında fikirlerinizi ve yeni bir bilgisayar oyunu için öneri ve isteklerinizi, tasarımlarınızı hatta taslaklarınızı bizimle paylaşın. Biz, ancak bu şekilde daha ileri gidebiliriz. Bir dahaki sefere görüşmek üzere !

Umut Tarlaları Tasarım Ekibi

Ekim

Oyuncu tarlaya ekim yapmak istediği zaman, Bu ikonla ekim menülerine girebilir. Eğer ekim için herhangi bir eksiklik ya da bir sorun varsa, bu,oyuncuya açıklanacaktır. Ekilecek tohum tipi ve miktarı seçildikten sonra , ekim biçimi de seçilerek ürün ekilir. Bundan sonra herhangi bir değişiklik yapılmazsaürün, olgunlaşma süresi sonunda toplanmaya hazır hale gelir.

Hasat

Her ay sonunda, eğer bir tarlada hasat yapılması gerekiyorsa, tarla sahibi olan oyuncu uyarılacaktır. Herhangi bir ürün, hasat uyarısından sonra 2 ay içinde toplanmalıdır. Hasat zamanı geldiğinde, oyuncu istediği bir yolla (makine ya da insan gücü) hasat yapabilir. Makine ile yapılan hasat doğal olarak daha az fire verecektir. Yapılan hasat.o sektörde bulunan ambarlara yerleştirilmek zorundadır, eğer ekim yapılan sektörde ambar yoksa hasat yapılmayacaktır/Oyuncu ürünleri istediği şekilde ambarlara yerleştirebilir. Eğer ambarda daha önceden kalmış bir ürün varsa atılacaktır. Kalan ürün başka bir sektöre taşınamaz.

Bakım

Tarla tipi sektörlerin verimleri iki grupta toplanır. Bunlardan birisi sektördeki ulaşılabilecek maximum verim yüzdesidir, diğeri ise, tarlaların o anki verimidir, yani iki ayrı oyuncu aynı sektördeki Tarlaları kullansalar bile verim lef i farklı olabilir. İşte bu verim farkı tarlalara yapılan bakım ile ilgilidir.

Bir tarlaya şu şartlarda, şu bakım türleri uygulanabilir:

İlaçlama:

Tarlada bulunan ürün, hasada 1-2 ay kala ilaçlanır. Bu her ürün için bir kez yapılabilir.

Gübreleme:

Doğal Gübre - Hasattan hemen,sonra boş tarlaya yapılır.

Yapay Gübre (Şerbetleme) - Ürün ekildikten sonraki 2-3 ay içinde yapılır. Bu sistemin uygulanması için tesisat kurulması zorunludur. Yapay gübre büyük kaplara doldurulur ve içinden su geçirilerek tarlaya verilir. Bu iş için sulama makinası da gereklidir.

Sürme:

İlkbaharda boş tarlanın toprağı alt üst edilerek havalanması sağlanır. Sürme işlemi tarla gübreledikten sonra yapılırsa daha iyi sonuç verir. Tarla sürmek için traktör gereklidir.

Bu dört yoldan başka tarlaya sulama makinası bağlanarak, verimin daha da yükselmesi sağlanabilir. Sulama makinası satın alındıktan sonra, otomatik olarak devreye girecektir.

Bütün bu bakım yolları, tarlanın mevcut verimini arttırmak için kullanılabilir. Ancak bu verim maximum verim seviyesinin üstüne çıkamaz. Maximum verimin arttırılması için tarlanın nadasa bırakılması gerekir.

Nadas

Bir tarlanın ulaşabileceği maximum verim seviyesini arttırmak için kullanılır. Toprak yoruldukça normal verimle birlikte, maximum verim de düşecektir. Bunun için tarlanın zaman zaman gübrelenip sürülerek, nadasa bırakılması gerekir. Nadas 6 ay ya da 1 yıl sürer, bu zaman dolmadan ekim yapılırsa nadasın hiç bir faydası olmaz.

Her ürün, her tür toprağa ve iklime uygun olmadığından, hangi tarlaya ne zaman, ne ekileceğine karar vermek oldukça zor olacaktır.

bu Karara yardımcı olmaları için Kitapçığın sonuna bir ürün üzerindeki bölümü ekledik. Bu bölümde, en azından tecrübe kazanmanız için yeterli bilgi verilmiştir. Ayrıca ekim yapmadan bir uzmana danışmanız, herhalde büyük bir zahmet oluşturmayacaktır.

Aklınızda bulunması gereken bir şey de, ektiğiniz şeyden başka bir ürün biçemeyeceğinizdir. (Bu, ancak bizim başımıza gelebilir. Ekim altprogramını ilk hazırladığımızda, patates ekip, pancar toplayabiliyorduk)

MERALAR

Herhangi bir sektörün otlak olması durumunda, bu sektörde büyükbaş hayvancılık yapılabilir. Otlaklar, tarlalar gibi birbirlerinden ayrılmamıştır, bir sektörde hayvancılık yapan tüm oyuncular (bilgisayar dahil), aynı otlaktan yararlanırlar. Her otlakın kalite ve yerim düzeyine göre bir yemleme kapasitesi vardır ve otlakta bu kapasitenin üstünde inek yetiştirilmeye çalışılırsa, bu verim yavaş yavaş düşer ve ineklere yetmeyecek hale gelir. Böyle bir durum söz konusu olduğunda yapılacak iki şey vardır: Otlakta daha az inek bulundurmaya (ki bu bir oyuncuya bağlı olmayabilir), ya da ineklerin otlaktan başka, ahırlarda yemlenmesini sağlamak.

Sürekli olarak yapay yemlerle, beslenen ineklerde, belirgin bir verim düşmesi oluşur. Bu yüzden, otlak ve yem kullanımı oranlarının sürekli kontrol edilmesi gerekir. Meralarda Otlak ve Yem İkonlarıyla bu oranlama yapılabilir. Otlak kullanım yüzdesi arttıkça yem kullanma yüzdesi düşecektir. Sonuçta ortaya çıkan oran ineklerin ne kadarının otlaktan yemlemediğini gösterir. Otlak kullanım yüzdesi arttıkça yem kullanma yüzdesi düşecektir. Sonuçta ortaya çıkan oran ineklerin ne kadarının otlaktan yemlemediğini gösterir. Otlak kullanım yüzdesi arttıkça yem kullanma yüzdesi düşecektir. Sonuçta ortaya çıkan oran ineklerin ne kadarının otlaktan yemlemediğini gösterir. Otlak kullanım yüzdesi arttıkça yem kullanma yüzdesi düşecektir. Sonuçta ortaya çıkan oran ineklerin ne kadarının otlaktan yemlemediğini gösterir.

ŞEHİR

Her oyuncu haritada bulunan şehirler; den herhangi birine istediği bir zaman gidebilir. Bu şehirler her bakımdan haritadaki en önemli yerlerdir. Bir şehrin gelişmişlik düzeyi ve pazar kapasitesi şu şartlarla doğrudan ilişkilidir.

- Bulunduğu bölgenin teknoloji düzeyi
- Bulunduğu bölgenin endüstri potansiyeli
- Bölgenin tarımsal sanayi gücü
- Şehre ulaşım kolaylıkları
- Çevrede bulunan çiftliklerin gücü



pazarlar

Bütün bu şartlara bağlı olarak, şehirler, kendilerine ait pazar oluşturur, fiyatlar belirlenir ve fabrikalar kurarlar. Teknoloji düzeyi ve genel endüstri, tüm haritayı etkileyen yerel ekonomiye göre şehrin talep ve fiyat oranlarını etkiler. Ayrıca nüfus da şehirden sağlanacak işgücü üzerinde önemli rol oynar.

Haydi hoppala musuk
Ave lüpe lüüpe lüüüüpe
Ave lüpe kaaro
Haydi naykanoş
Entikala moş.HOP

(Bunlar tam 14 kere tekrarlanacak, sonra bir kısım insanlar elbaş amuduna kalkıp ebegümeci toplarken öbür bir kısım salavat getirerek mızıkçılık yapacak ve daha sonra cümlelerin imana gelinerek dikkatli olunacaktır. Bu arada kan akması da vacibdir dfO:ebezel/fıtırk.)

Sizlere son olarak UMT'nin yazımı ve denemesi sırasında geçen bir günümüzü (hepsi aynı ya neyse !) anlatmaya karar verdik ama her ne kadar sürç-i lisan edersek ederiz size ne lü

SABAH OLUR HAYROLUR

Genç adam 20 yıldır oturduğu sandalyeden doğruldu. Gözünde yansıyan mavi-beyaz ışıktan, kırmızı kırmızı "Out of ebenin zoru" hatası okunmaktaydı. "Meditasyon bir aldatmacadır" diye düşündü. "Yalancı dolma yiyebilseydim..."

"TANGApALONK" diye bir sesle yatağından fırladı. Kardeşi kapıda durmuş yüzünde çapkın bir ifadeyle ikiniyordu. "İyi bok yedin" diye düşündü. "Daha yeni yatmıştım sevgili lü kardeşim". Barışın yüzündeki çapkın ifade meraklı ve nunharca duygularla gerildi ve ağzından bir takım sözcükler döküldü :

"Are you speak England ?".

Artık istediğini elde etmişti. Ardında gözleri yaşlı elinde bebeşi, bir insan bırakarak kapıyı hızla çekti ve şuh kahkahalar atarak uzaklaştı.

Artık uyuması imkansızdı. Etrafına bakındı. Birden elindeki bebeği farketti. Dehşetle "Bu ne laaan !" diye bağırarak onu kaderine Rodasının üçra köşelerinden birine) fırlattı. Ayağa kalktı. Odası düne göre biraz daha dağınıktı. İçinden gelen asalet duygusuna uymayarak tekrar uyumaya karar verdi ve hırsıyla yatağa yıkıldı. Sabahın 8'inde yapılırmı be manyak herif!" diye söylenerek uyumaya çalışacaktı ama talin kuşu yakasını bırakmaya hiç niyetli değildi. Uyu mayalı uzun zaman olmuştu. En son bir arkadaşının evinde 2 saat kestirebilmişti ki bu da yaklaşık 3 hafta önceydi. Uykunu tuzlu elleri, sıcak bedenini şehvetle sararken camın dışından bir ses duydu: leeOOzzzzgitt"

Urküstü. Ne ola idi o öyle i Kalk da bak dedi birileri. Kim konuştu bilinmez. Haklıydı ama kalktı zaten. Camın hemen önünde mavi bir silüet duruyordu. "Alien" dedi içinden, "geldiler sonunda". Ama maalesef gelen Aydın'dı. Çıkardığı ses de, seslenme ünlemi olmalıydı. "Özgür" ya da "Örgüt" gibi birşeyler demek istemişti herhalde.

Çevik hareketlerle içeri girdi aydın kişi. "Yalovadaydım" dedi. "Seralan İnceliyordum. Yeni geldim".

"Manyak bu herif dedi kendi kendine. "Hem de süzme". Aydın'ın suratı uyku filan bırakmamıştı. "Merhaba uykusuz yeni gün" diye haykırdı tepelerden aşağı. "Merhaba SCW"

Yarım saat sonra herşey normal rutine girmişti. Bir odada bir haftalığına ödünç alınmış ama nedense yüzyıllardır orada durmuş gibi paslı, örümcek ağı ve bira lekeleri ile örtülmüş bir Amiga XXX (maale-

olacak ki Özgür tekrar bilgisayar başına oturdu.

İkinci vazgeçme olayı Özgür ve Sadık "Herşey tamam.geljin uğraşın" derken çıkan bir "Out of Data" yüzünden oldu. Sinirlerimizin çabuk toparlanması sayesinde bunu 1 haftada atlattık. Ancak tüm UMT tarihinde en büyük sınır krizi ve en uzun süreli vazgeçme,"Out Of Stack Space" sayesinde.

Bu hata mesajı.yaklaşık 700000 kere karşımıza çıktı. 2-3 ay boyunca sebebi bilmemeden ortalıkta dolaştı ye özgür'ün 57 kiloya düşmesine yol açtı (gerçekten !!). Bu hata yüzünden.oyun.profesyonel amacından uzaklaşıp, eğlencelik haline gelmişti. Çoğumuz pes etmiş ve yavaş yavaş UMrı unutmaya başlamıştık. Bir gün yan bahçede top oynarken Özgür don paça sokağa fırladı ve Alisamiyen stadına doğru koşarak göbek atmaya başladı. Her zamanki gibi tuvalette iken aklına bir fikir gelmişti(acaip herif) ve bu fikir,"Out of sfack spaceln sonu oldu.

Bu hata çözülmüş olmasına.rağmeripek çoğumuz ve özellikle Özgür üzerinde derin etkiler bırakmıştır. Bir gün Özgür'le karşılaşsana.niz.ona "Out of stack space" deyin. Bakın neler olacak !!

Bütün bu hatalara,kavgalara ve engellere rağmen,UMTyi ortaya çıkardık. Bunu yaparken sürekli bir arada yaşadığımızdan,elbette konuşmalarımız,davranışlarımız,ve tepkilerimiz de,birbirimizden ve özellikle UMT'den çok etkilendi. Örneğin Barış.günde 3 saat UMT oynamadan rahat edemez oldu ve sağ eli evrim geçirerek,mpuse'u rahat kavrayabilecek bir şekil aldı. Orhan Özgür'e gidip "Compiler Harddisk istiyor. 64'ler kapanck Grafik diski Reaa / Write Error veriyor. Ben Armutluya gidiyorum.başının çaresine bak. " gibisinden felaket haberleri vermeyi görev edindi. Aydın, rüyasında 64 renkli pixeller görmeye ve "Ver bana.veeer!" şeklinde haykırmaya başladı. Özgür.durup dururken "...Testing..." diye bağırma ve boş bulduğu her yere:

Do

```
If Mouse Zone and Mouse key=1
W=Mouse Zone
If W=1 : YK[12.23,"OK",0,1.0]: Else N(W)=12 :End If Exit
Endif If Mouse Key=2 : Windclose : Exit: End If
```

Loop

falın yazmaya başladı. Murat.sık sık "BANA SERT BİRŞEY VERİN.bunun üstünde yazamıyorum" demeyi.Alper ise henüz anlamını çözemediğimiz "Halamöştake" kelimesini kullanmayı ve durup dururken Bakam iyeam !" diye bağırma huy edindi. Bu arada, zaman [a sinirlerimizde oluşan yıpranmalar yüzünden birtakım ilginç konuşmalar da söz konusu oldu. örneğin:

Özgür - "Aydın.abi bu renkler bozuk oldu be!"

Aydın - "Bi koruz değişir.tamam mı?"

Yada:

Alper - "Batıyoruuz!!!"

Barış - "Bişey olmaz.benim canyeleğim var. "(Gerçekten,kottuğun altında bir can yeleği bulunduruyor.paranoyak herif)

Alper - "Hani bana.hani banal!!!"

Bu acaip hayatımız sonunda,şöyle bir SCW marşını da benim-

sedik:

Şehirlere iki ayrı yolla gelinebilir. Bunlardan biri kargo taşıyarak olur ve "Taşıma" bölümünde detayıyla açıklanmıştır. Bundan başka makina almak, tohum bulmak, işgücü kiralamak ya da binaların başına koymak için tecrübeli adamlar tutmak, bankaya para yatırmak, çekmek, kredi almak, hayvan alım-satımı, fabrikaların taleplerini ya da özel anlaşmalarını incelemek, pazarda ürün satmak ya da bazı tarım ürünlerinin fiyatlarını öğrenmek için gidilebilir.

Herhangi bir şehire gelindiğinde, sağ üstte şehirle ilgili bilgiler verilir.sol altta ise 8 ikon bulunur. Bunları sırayla şöyle açıklayabiliriz.

Fabrika

Bu ikon seçildiğinde, ekranın sağında şehirde bulunan fabrika türleri gösterilir ve birini seçmeniz istenir (Bu arada hemen belirtelim: Oyunda bir şeyden vazgeçmek için genelde "X" seçeneği kullanılır, ama bu seçenek ortalarda yoksa sağ mouse tuşu imdadınıza koşacaktır). Fabrikalardan birinin üstüne tıklandığında 4 ayrı şey olabilir.

i-Fabrikanın o aya mahsus talep ve fiyat belirlenmesi önünüz gelir. Yanınızda ürün varsa, KABUL seçeneğini seçerek elinizdeki miktardan, .

fabrikanın istediği kadarını satabilirsiniz.

ii-Fabrika size belirli bir süre içinde yerine getirmeniz gereken bir özel anlaşma teklif edecektir. Bu anlaşmanın talebi, genelde normalden yüksek bir fiyata sahip olur. Kaçırmanız, hararetle tavsiye edilir. Ancak eğer belirtilen sürede talebi yerine getiremezseniz, belli bir ceza kesilecek ve fabrikanın size karşı olan güveni sarsılacaktır.

iii-Eğer seçtiğiniz fabrikayla aranızda özel anlaşma varsa, ürünü getirip getirmediğiniz sorulur. Bu tür anlaşma yaptığınız fabrikalarla anlaşma suresi dolana, ya da sizden istenilen ürünün tamamını getirene kadar başka bir işlem yapamazsınız.

iv-Fabrika o ay için herhangi bir talepte bulunmaz.

Bu seçenekler, yalnızca şehire mal taşıyarak gidildiğinde aktiflesin Ancak "Geçerken Uğradım" diyorsanız, bu seçeneklerden herhangi biri yine karşınıza çıkabilir, ama KABUL ya da RED seçeneği dağa kaçarlara.(inek içti j) Fabrikalarda sürekli bir rekabet ortamı söz konusudur. Örneğin, bir oyuncu bir fabrikaya özel anlaşma yaparsa, o fabrika başka bir oyuncu için IV. seçeneği uygular. Bu işlem aylık satışlar için de geçerlidir, talebi karşılanan bir fabrika o ay için diğer oyuncularla kabul etmez.

Banka

Umut Tarlalan'nda, paranızla ilgili bazı işlemleri bankalar yolu ile de yapabilirsiniz.

Nüfusu çok düşük şehirler dışında her şehirde bir banka şubesi bulunur. Bu şubeler ayrı ayrı bankalar değildir. Aynı bankanın değişik şehirlerdeki şubeleridir. Bu yüzden yapacağınız işlem, tüm şehirlerdeki bankalar için geçerli olacaktır. Bu bankalarda bir mevduat hesabı açabilir, para yatırıp çekebilir ya da belirli faizlerle kredi alabilirsiniz. (Mecbur olmayanlara hiç tavsiye etmiyoruz. Unutmayın ki borçlarınızı zamanında ödemediğiniz takdirde, olay hacize kadar gidebilir ve hani o en değerli ineklerinizden olabilirsiniz.)

Bankaya girdiğinizde, karşınıza bir bankamatik grafiği çıkar.(25 saat hizmetinizdeyiz). Burada yapacağınız işlemin yanında bulunan düğmeye basarak, sisteme girebilirsiniz. Herhangi bir miktar yazmanız gerektiğinde, klavyede bulunan sayı tuşlarını kullanmanız gerekir. Bir seçim yapmanız durumunda ise, gerek ekrandaki yazıları, ge-

İşgücü

irde, emrinizde çalışacak adamlar bulabilirsiniz. Bunlardan bazıları yüksek maaşlı, sürekli çalışacak vasıflı elemanlardır. Bu tip elemanlardan birini işe aldığınızda, herhangi bir sektördeki herhangi bir binada görevlendirebilirsiniz. Tecrübeleri arttıkça, aylık maaşları da artacaktır.Yüksek tecrübeli adamlar jstiyor, ancak cimri olduğunuzu da kabul ediyorsanız , bu adamları eğitmeniz de mümkündür. Bu elemanlar binalarınızın hasarıyla, kapasitesiyle ve içinde bulunanlarla ilgileneneği gibi verdiğiniz özel emirleri ve küçük çaplı taşıma işlerini de yerine getireceklerdir.

Elinizde bulunan vasıflı elemanlar ile ilgili işlemlerin hepsini "Ofis" teki "Personel" ikonu ile gerçekleştirmeniz mümkündür.

Vasıflı elemanlardan başka şehirlerde bazı işleriniz için gerekli sıradan ameleler de bulabilirsiniz. Bu ameleler, tarlaların ekiminde ve hasadında makina kullanmadığınızdasize yardımcı olacak, ayrıca binalarınızı yapımında işgücü oluşturacaklardır.

Ameleler aylık olarak tutulurlar. Bu yüzden örneğin ayın 26'sında amele tutmak akıllıca olmayacaktır.

Amelelerin ücreti, peşin olarak ödenir. Vasıflı personel ise ücretini, işe başladığı ayın sonundan itibaren aylık olarak alır.

Veteriner

Oyunu oynadıkça farkedeceksiniz ki, başlangıçta düzenli olarak süt veren inekleriniz, zamanla sağlıksızlaşacak ve verimleri düşecektir.Bu verim kaybı, ineklerinizin başındaki bakıcının tecrübesizliği, ahırın fazla hasar görmüş olması, iklim şartları ve salgın hastalılar yüzünden oluşabilir. Zaman zaman veteriner kontrol ettirilmezlerse, inekleriniz hastalanmaya ve hatta ölmeye başlayabilirler.

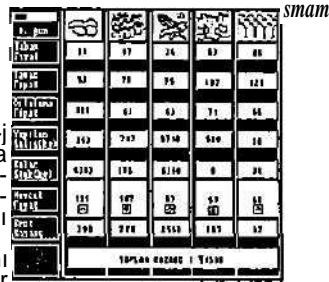
Bu sağlık durumu hakkında kabaca bir bilgiyi, "Meralar" ekranından alabilirsiniz. Ancak daha detaylı ve güvenilir bir kontrol ve tedavi için, şehirlerde bulunan veterinerlere başvurmanız gerekir.

Veterinere girdiğinizde, sizden muayene edilecek ineklerin hangi binada olduğu sorulur ve teker teker ahırlarınızın bir listesi gelir. Bu pencerede, sağ taraftaki ok başka bir binaya geçmenizi, yuvarlak Şekil işe o anda özellikleri yazılı bulunan binadaki inekleri muayene ettirmenizi sağlar. Bu muayene sonunda belirli bir para harcayarak ineklerinizin sağlık durumunu tam olarak öğrenmeniz sağlanır ve yeni açılan bir pencerede,muayene harcaması, sağlık oranı (%), ve tedavi yapılacak işe, gereken ilaç ve diğer masraflar belirtilir. Tedaviyi yaptırmak ya da vazgeçmek yine oyuncunun elindedir.

Pazar

Haritada bulunan tüm şehirler, ayın belirli bir zamanında belli süreler için yerel pazarlar kurarlar. Bu pazarlarda patates, domates, mısır, süt ve yumurta satışı yapılabilir.

Her şehrin pazar başlangıç zamanı ve süresi oyun başında 18 Belirler ve tüm ovun boyunca aynı kalır. Bu



İçerik	1	2	3	4	5
1. Patates	11	17	24	33	46
2. Domates	13	18	25	32	42
3. Mısır	101	61	61	71	84
4. Süt	210	747	874	609	11
5. Yumurta	430	123	810	8	28
6. Tavuk	181	187	87	87	88
7. Et	398	278	253	187	57

lık edip, yarım yamalak bir tasarım ile işe başlamayın. Her şeyi en ince detayına kadar düşünün,gözünüzün önüne getirin,ve mümkünse bunların hepsinden programı hazırlayacak kişinin de haberi olsun. Aksi halde ne olacağını merak ediyorsanız okumaya devam edin.

Tasarımı yapmıştık,ancak ne kadar tehlikeli olduğunu bilmediğimiz ve 8 ayda fazlasıyla öğrendiğimiz bir deyim vardı. "Böyle birşeyfer işte !".

Oyunun o kadar çok yerinde bunu söylemiş ki,program yazıldıktan,kendimizi sanki 3-4 ayrı oyun yazıyormuş gibi hissetmeye başladık. Bu yüzden birkaç ayımızı tekrar tasarıma ayırdık ye herseyin belli bir sisteme bağlanmasını sağladık. Ayrıca az Önce dediğimiz gibi,oyunu yazarken,bir yandan da durmadan yeni birşeyler öğreniyorduk. Bu da birbirimizden nabersiz sürekli yenilikler yapmamıza yol açıyordu. Bir sabah uyanıyor ye oyunda ekranların kayarak gelip gittiğim,arka planların tamamen değiştiğini,(Oyunda pekçok ekranda arka plan olarak kullandığımız karışık tonlama;Siliconworx dilinde "holkololojik" adıylaanılırve DPaint'i gerçekten kullanmaya başladığımız zamanların ilk ürünüdür.) ya da haberimiz bile olmayan bir ikonun oyuna eklendiğini(bu Özgür'ün en sevdiği şeydir) farkediyorduk. Bunlardan başka Özgür'ün ya tuvalette ya da sabaha karşı saat 4'te çalışan acıip kafası yüzünden oyunun akışını bölüp,bütün bir hafta boyunca ne olduğunu bize söylemeden yazdığı yeni alt donşüler(bunların arasındayazıjan isimden adı ve soyadını ayıran "SoyadıKanunu",ekrana gerçekten işe yarar bir hava veren "Window Creator",ve basılan seçeneğin yanıp sönmelerini sağlayan.dolayısıyla minnet duygularımızı fazlasıyla hakeden,"P" ve "Yk" adlı procedure'ler sayılabilir.) sebebiyle oyuna konsantre olmamız zorlaşıyordu.

İlk 4-5 ay Sadık ve Özgür'ün Sadığın odasında bira ve sigara tüketerek yaşamasiyla geçti. Zaman zaman yüzlerini gördüğümüzde ya kavga ediyor, ya da kavga etmeye hazırlanıyorlardı. Son birkaç ay bizim de hissettiğimiz sinir bozuklukları yüzünden oyunun "bitirilme"(2 ay) ve "deneme"(70 sene) süreçlerini Sadık olmadan geçirdik.

1992 Temmuzuna geldiğimizde oyun ortaya çıkmıştı. Artık sabahdan akşama kadar akla gelen her türlü saçmalığın denenmesi ve Özgür'e sayfalardan dolusu hatanın durmaksızın iletilmesi zamanıydı. Bu konuda içimizden gerçekten büyük kaabiliyetler çıktı. Barış ve Orhan'ın yoğun çabaları sayesinde Özgür yeni küfürler icat etmek zorunda bile kafiyordu.

Bu arada oyundan pek çok kereler vazgeçtiğimizi (daha doğrusu Özgür'ün vazgeçtiğini) söylemeyi unuttuk. Bunlardan ilki Nisan ayında oldu. Özgür ve Sadığı "Taşıma" döngülerini yazmaları için odaya kapatmıştık,bu konuda onlara güvenimiz sonsuzdu.bu yüzden 3 gün sonra Özgür'ün gelip "Bitti! Yok FMy only friend.the end !" demesi "hepimizi şoka uğrattı. Aylardır verilen ama karşılığı bir türlü alınamayan uğraşlar yine nankörlük etmişlerdi. Taşıyamıyordukışte abi yaa !". Bu durum.Özgür'ün Universal Military Simulator'a taktirmasıyla daha da pekişti.

Umut Tarlaları hakkında hiçbirşey konuşmadan geçen(zaten konuşamazdık çünkü oyun o zamanlar İngilizceydi ve adı "Fields of hope" jdi) 3 hafta sonunda koro halinde "Hadi Lan !" diye bağırımız ve elimizdeki baltalarla üzerine yürümemiz kendisini çok duygulandırmış



Siliconwrox olarak sinirlerimizin büyük bölümünü zamanımızın hepsini, hayatımızın ise hepsinden fazlasını harcadığımız bu program için kendi düşüncelerimizi ve duygularımızı anlatmaya, ayrıca şu anda elinizde tuttuğunuz bu kitapçığı yazabilmek için, verdiğimiz uğraşı biraz olsun sizlerle paylaşmaya karar vermiş bulunuyoruz. İyi dinleyin!

Bundan 8 ay önce bir oyun yazmaya karar verdik. Bu kararı vermемizin en büyük sebeplerinden biri, Railroad Tycoon'dan başka, oynanabilecek bir sistem stratejimizin olmamasıydı. Oyuna emek veren toplam 10-15 kişinin de hasta stratejiciler olması nedeniyle, oyunun strateji türü olması kararı zaten önceden verilmişti. Ancak daha önce halledilmesi gereken bazı sorunlar vardı.

Bunlardan en önemlisi oyunun konusuydu. Yıllardır o kadar çok firma, o kadar çok tür ve konuda oyun hazırlamıştı ki, işlenmemiş bir konu bulmak, hemen hemen imkansız gibiydi. Bu yüzden birkaç haftamızı, birbirimize "öyle bir oyun var" ya da "saçmalama" diyerek geçirdik. Sonunda bir gün Sadık geldi ve "Çiftlik abi, tarım filan yaparız, hayvan da olsun ama" dedi.

İlk başta konunun potansiyelini tam kavrayamadık. Sürekli olarak ek-topla-sat-ek-sula-ek-toplayama-ekeme-sula ama satama şeklinde geçecek bir oyunun pek ilginç olmayacağını bilincindeydi. Bu yüzden konuyu bir süre bir kenara bıraktık. Daha sonra farkettiler ki, konu ne olursa olsun, biraz düşününce, bu şekilde monotonlaşıyordu. Bu da iki şeyi farketmemizi sağladı. Konunun ne olduğu gerçekten önemli değil di; doğru dürüst işlemeyi becermek gerekiyordu. Ayrıca bu "becerme" işi gayet zordu ve oyun introlarının en başına, "Designer" isminin yazılması çok mantıklıydı.

Kararı vermемizden sonra 2-3 aylık bir tasarım süreci başladı. Bu süreç içinde, tarım ve hayvancılık gibi tekdüze bir konunun, eğlence- li, karışık ve sürükleyici bir havaya oturtulması, tarım ile ilgili pek çok araştırma yapılması, (biz de ilk başta Triticum Sativum'u bilmiyorduk), toprak insanının hayatının incelenmesi ve bilgisayar başındaki kişiye, bir monitör üzerinde, toprak ile uğraştığını hissettirebilecek güçte bir tasarım hazırlanması gerekiyordu.

Bunlardan başka, C64 Basic dışında fazla bir şey bilmeyen Özgür'ün 1 ayda AMOS'u kullanmayı ve hatta zorlamayı becermesi. Sadık ve Aydın'ın Deluxe Paint ile çizgi çizmekten başka birşeyler öğrenmeleri, hepsinden daha da önemlisi, hemen hemen hepsi okulda okuyan 6-7 kişinin zaman ve bilgisayar bulup, bir araya gelip ne yapacaklarını tartışmaları gerekiyordu.

Oyle ya da boyle, tasarımı yarım yamalak tamamladık. Bu ara-

dır ve pazara ancak bu süre içinde girilebilir. Şehre gelindiğinde, sağ üstte nüfus, teknoloji gibi bilgilerin altında o anda pazarın kaçınıcı gününde bulunulduğu da Delirt iletir.

Belirtilen malların herhangi biri yada birkaçınıyanınızda getir-diyseniz, pazar başladıktan sonra satış yapabilirsiniz. Pazarın başla-masını beklerken, şehirdeki diğer işlerinizi halletmenizi tavsiye ederiz. Eğer hiç işiniz yoksa, zaman geçirmek için sağa sola gitmek de istemi-yorsanız, sol üstteki şehir resminde bankanın üzerinde bulunan saate (dikleyerek 1 gün geçirebilirsiniz.

Tüm şartlar uygun ise, pazar ikonuna bastığınızda, pazara ge-tirdiğiniz tüm malların o andaki ortalama fiyatları (10D kg. başına) teker teker belirtilir ve pazara girersiniz. Burada ekran üçe bölünmüştür. Sol tarafta ana pazar ekranı bulunur. Burada ürünlerin taban, tayan, ortala-ma fiyatları, elinizde kalan stoklar, yaptığınız satışlar, her üründen ayrı ayrı kazandığınız para, ürünün o andaki satış fiyatı, bunun hemen altın-da bir ok ya da yuvarlak ile ortalama fiyata göre, o ürünün fiyatı, ve en altta da mesaj çubuğu bulunur. Her kolon, en yukarıda resmi bulunan ürüne ayrılmıştır ve bu kolonun hemen üzerinde küçük bir lamba, o ü-rünün satış yapıldıkça yanarak size haber verecektir.

Bu bölümün sağında üstte günlük kazanç grafiğiniz bulunur. Burada pazara girdiğiniz günden itibaren yaptığınız ner satış, günlük olarak diğerleri ne karşılaştırılarak, size gösterilir. Unutmayın, bu grafik yaptığınız satış tonaj olarak değil, para kazancı olarak gösterir.

Pazarda hangi ürünün *ie kadar sattığını, bir sürü sayıya baka-rak yorumlamaya üşenenler için ekranın sağ altında her ürün için ayrı ayrı satış grafikleri, tonaj olarak s*jilir. Bu grafikte, sarı çubuğun doluluk oranı, ürünün yüzde olarak satış oranıdır.

Pazara, bütün malların ortalama fiyatlarına sahip olarak baş-larsınız. Bunun sebebi de satışlarınızı belirleyen ana faktörün ortalama fiyata göre durumunuz olmasıdır. Ortalamanın üzerine çıktıkça, daha az ama yüksek fiyata satmanız ve bir noktadan sonra satamaz hale gel-meniz söz konusu olabilir. Ortalama fiyatın altına indikçe ise, daha çok malı, ucuza satabilirsiniz.

Bu arada oldukça karışık olan satış hesaplarını biraz tanımanı-zın yararlı olacağını düşündük:

Pazarda bir ürün için alıcı geldiğinde, tepedeki lamba yanıp sönecektir. Bundan sonra alıcı, aşağıdaki şartları kontrol ederek alıp al-mamaya ve alacaksa ne kadar alacağına karar verir.

- Ürün fiyatının, ortalama ürün fiyatına göre durumu.
- Taban ve tavan fiyatlara göre durumu.
- Eldeki stok ve fiyat arasındaki denge (bu konuda bilgisayarı yanıtlanmaz çok zor.)
- Genel ekonomik durum ve şehrin teknolojik durumu.
- Her pazara özgü bazı genel karakteristikler. (Şehrin genel ta

lepleri.)

- Pazarın o andaki diğer özellikleri.
Tüm bu şartlar, pazarda yapacağınız her satış için yeniden kontrol edilir, bu yüzden, pazarın genel gidişine göre sürekli fiyat ayar-lamaları yapmanız gerekebilir. Bu fiyat ayarlamasını yapmak için, istedi-ğiniz bir ürüne ait kolonun üzerinde mouse'un sol tuşunu 1 -1.5 saniye "basılı tutmanız" (Amiga'yı 7 MHz yapan ben değilim) gerekir. Bilgis-a-yar, başını kaşıyacak vakit bulduğunda, sizinle ilgilenecek ve yeni ürün fiyatını girmenizi isteyecektir. Bu fiyat en fazla 3 basamaklı olabilir. (Za-ten 120-130'dan fazlasına çıkmaz fazla bir yarar sağlamayacaktır.)

Pazar, normal adresi dolduğunda, kapanacaktır. Ancak bu sü-

oyunu aonaurauKian sonra, soı tuş ııe pazaraan çıKaDıı irsiniz, unutma-
yin, bu şekilde pazardan çıkmanız durumunda, ürünler binalara geri
gönderilecektir.

Pazarlar, süt ve yumurta için önemli bir satış alanı, ayrıca bazı
tarım ürünleri için yüksek fiyata alıcı bulunabilecek yerlerdir. Birden fazla
şehire ulaşmanız mümkünse, bu şehirlerin pazarlarından biri bitince ya
da siz çıkınca, diğerine gidebilirsiniz.

Esnaf

Haritadaki tüm şehirlerin, kendi çapında bir ticaret hayatı, ve
dolayısıyla bir "küçük esnafı bulunur. Buralardan çiftliğiniz için son de-
rece gerekli olan tohum ve makinaları almanız mümkündür.

Esnaf, pek çok alt dala ayrıldığından, bir sürü alt ekrana sahiptir
ve bu alt ekranlardan geri dönüş bazen çok sıkıcı olabilir. Bu yüzden,
esnaf ekranlarının hepsinde, sağ üst köşede, küçük bir ok ikonunu bulu-
nur, bu ikon ile herhangi bir. ekrandan direk olarak ana harita ekranına
dönebilirsiniz.

Esnaf ikonunu seçtiğinizde, tohum ya da makina alım ekranla-
rına geçme seçenekleri karşınıza çıkar. Bu iki ekranda da oyunda bulu-
nan tüm tohum ya da makinaların bir listesi bulunur. Ancak bu listede
bazı malların yanındaki fiyat kutucuğu, taralı olabilir. Bu, o malın o ay
için şehirde bulunmadığını ya da paranızın o malı almak için yeterli ol-
madığını gösterir Ancak elbette bir şehirde olmayan mal, bir başka şe-
hirden temin edilebilir.

Esnaf fiyatları, ay başında aylık olarak son derece karmaşık
bir hesapla belirlenir. Bu fiyatları etkileyen onlarca etkenden en Önemli-
leri, genel ekonomik durum ve şehrin teknolojik gelişmişlik düzeyidir.
Ayrıca diğer hiçbir şehirde bulunmayan bir mal, doğal olarak, normal-
den daha pahalı olacaktır. Malların çokluğu, fiyatı ve bulunması, bu bö-
lümün başında belirtilen şehir gelişmişliğini etkileyen faktörlerin hepsine
bağlıdır. Ayrıca genel bir başka etki de teknolojidir. Yüksek teknoloji
şehirlerde, tohum az ve pahalı, makinalar ise bol ve ucuz olacaktır. Düşük
teknolojilerde ise tam tersi.

Tonum alımı ekranında almak istediğiniz tohumu seçtiğinizde,
bir pencere açılacak ve ne kadar (ton) tohum almak istediğiniz sorula-
caktır. Tarlaların istediği tohum miktarlarını, ekim yaparken öğrenebilir-
siniz. Alacağınız tohumun miktarını da "+" ve "-" ile ayarlayarak belirle-
diğinizde herhangi bir aksilik yoksa tohum, deponuza gidecektir.

Makine alırken ise, istediğiniz makineyi seçtiğinizde, yeni bir
ekran açılacak ve aldığınız makinenin türüne göre, sektör ve belki bina
seçmeniz istenecektir. Makinaların yaklaşık ortalama fiyatlarını ve Özel-
liklerini, "Makinalar" ekinde öğrenebilirsiniz. Alınan makinenin geri sa-
tılması ya da yerinin değiştirilmesi imkansız olduğundan, alırken dikkatli
düşünmenizi tavsiye ediyoruz.

Bütün bu anlatılanlardan başka, kamyonlar bazı başka Özellik-
lere sahiptirler. Bunların ilki, oyunda birden fazla kamyon türünün bu-
lunmasıdır. Bu kamyon türleri, değişik hız ve tonajlara sahiptirler. Bu
türler arasından sektörün ihtiyacına en uygun olanı seçilmelidir. Örne-
ğin tahıl taşıma amacıyla alınan bir kamyonun hızından çok tonaj önemli
iken, her ay pazar pazar dolaşım, süt satacak olan bir kamyon için az
tonajlı ama yüksek hızlı bir tür seçilmelidir. Bu kamyon özellikleri, kam-
yon alım ekranında sayısal olarak belirtildiği gibi, "Makinalar" ekinde,
detaylarıyla açıklanmıştır.

Bu arada hemen belirtelim; UMT'deki kamyon isimleri, bizim

terir. Bunların en başında da, kazancın şekli gelir. Tarım, ürünlerin ekim
ve hasat zamanları arasında herhangi bir kazanç getirmediklerinden, ge-
nellikle senede 1 ya da 2 kere ve toplu şekillerde para kazancı sağlar.
Hayvancılık ise, çok miktarda hayvan satışı söz konusu olmadıkça, ay-
lık ve doğal olarak azar azar gelen paraya yol açar. Bu da insan psiko-
lojisine uygun olarak moral bozukluklarına, ve hatta Orhan gibi sabırsız
kişilerin Yok abi, tavukçuluk para getirmiyor, orayı baştan yaz" filan
demejerine sebep olur. Bu tür düşüncelere sanırım şöyle cevap vermek
gerekli. Bir kere "orayı" olarak belirtilen yer, yaklaşık 1500 satırlık bir
döngüler zinciridir, ki en son yazıldığında 3 ay almıştı, doğal olarak tek-
rar yazmak pek hoş bir fikir değil! İkincisi de şimdiye kadar Umut
Tarlalan'ında en başarılı olan çiftlik, Özgür'ün 4 kümesi ve 3500 tavuklu,
ayda yaklaşık 27000 tane yumurta veren çiftliği idi. Tavukçuluk saye-
sinde 3 bölgeden konsesyon almanın mümkün olduğunun yaşayan ka-
nıtı olan bu çiftliği örnek almanız (bu, inek ile daha kolay olabilirdi) ve
sabrederek, tüm mermerleri delmenizi tavsiye ediyoruz. Tüm ihtiyacınız
olan şey biraz sabır ve dikkat.

Hayvancılıkta başarılar.

Pazar Satışları

Süt ve bazı tarım ürünleri gibi, yumurta da, şehirlerin yerel pazarlarında müşteri bulabilecek bir üründür. "Taşıma" bölümünde açıklanan yollardan piri ile şehirlere taşınan yumurta, zamanı geldiğinde, pazarlara satılabilir.

S.E.K. Satışları

Büyük miktarlarda üretilen ya da satılmayan yumurta için S.E.K. zaman zaman taleplerde bulunacaktır. Bu talepler genellikle düşük fiyattan, ancak çok miktarda olacaktır. Sürümden kazanmanın da bir kazanmak olduğu düşünülecek olursa, bu satışların, nasıl olsa çürüyecek olan yumurtayı elden çıkarmak için, kullanışlı bir yol olduğu anlaşılabilir.

Özel anlaşmalar

Normal yumurta satışlarının yanında, zaman zaman, kişilere özel yumurta teklifleri söz konusu olabilir. Bu tür talepler, yüksek fiyatlı, çok miktarda yumurta isteği şeklindedir ve en az bir yıl olmak üzere, belli bir süre boyunca, her ayın başında o sektörden belirli miktarda yumurta talep ederler. Kabul etmek ya da etmemek, oyuncunun elindedir. Unutulmaması gereken, bu anlaşmaların, birer de ceza şartına sahip olduklarıdır.

Süt ve Yumurta Rekorları

Oyuncuların ürettiği süt ve yumurta sayısı (buna bilgisayar oyuncuları da dahildir), zaman zaman rekor seviyelere ulaşabilir. Bu rekorlar iki grupta toplanır:

Kişisel rekorlar, oyuncunun kendi kümesleri ya da ahırları içinde en yüksek verimle çalışan binalarda oluşur. Bu rekorların, binada bulunan hayvan sayısı ile hiçbir ilgisi yoktur, önemli olan, çok miktarda çıkarmak değil, yüksek oranda üretmektir. Bu yüzden rekorlar litre/inek" ya da "tane/tavuk şeklinde ifade edilirler. Örneğin ayda ortalama 1000 litre süt çıkaran 10 ineklik bir ahır, 500 litre süt çıkaran 3 ineklik bir ahıra göre daha fazla üretim yaptığı halde rekor, 3 ineklik ahıra verilecektir. UMT'nin temel prensibine uygun olarak, önemli olan nicelik değil niteliktir.

Genel Rekorlar, tüm haritada, en yüksek oranda üretim yapan binalara verilir. Bu tür rekorlar için de yukarıda anlatılan tüm şartlar geçerlidir.

Herhangi bir binada bir rekor kırıldığı anda, bu kayıtlara alınır ve oyuncular, gerek kişisel rekorlarını gerekse genel rekorları, "Ofis"teki "Genel" ikonu yardımı ile öğrenebilirler.

Bir binada rekor kırıldığında, bu rekor genel bir rekor sa, rekoru kıran binanın sahibi oyuncu uyarılarak rekoru kıran binadaki personel, yeni rekor ve binanın bulunduğu sektör belirtilir. Rekorun kişisel bir rekor olması durumunda, bu şekilde bir bildiri olmaz, bu ancak ofisten öğrenilebilir. Ayrıca, bilgisayar oyuncularından birinin rekor kırması durumunda, bu da diğer oyunculara bildirilecektir.

Bu süt ve yumurta rekorları, çiftçiler arası prestiji çoğalttığı gibi, özel anlaşmaların teklif edilme ihtimalini de arttıracaktır.

hayal ürünümüzün eseridir. Markaları gerçek olsa da, tür isimleri (örneğin "Firebird") uydurmadır. Sonra başımızagelip, tantana etmeyin !

Hayvan Pazarı

Oyunun önemli bir kısmını kapsayan hayvancılık konusunda, tüm hayvan alım-satımları, şehirlerdeki hayvan pazarlarında yapılır. Oyunda bulunan iki ayrı hayvan türü (inek ve tavuk) için de, ayrı alım şekilleri bulunur.

Hayvan pazarı ikonunu seçtiğinizde, sot üstte hayvan alımı ve hayvan satımı seçeneklerini içeren bir pencere açılır. Buradan yapacağınız işi seçebilirsiniz.

Afım:

Inek alımı (Açık Arttırma)

Oyunda çiftçiler arası rekabetin en kızıştığı yerlerden biri, inek müzayedeleridir. Hayvan alımı seçeneğini seçtikten sonra, ekranın sağında beliren hayvan satış gruplarından istediğiniz inek grubunu seçtiğinizde, yerleştirme ekranı önünüze gelir ve alacağınız inekleri hangi sektörün, hangi binasının yerleştirmek istediğiniz sorulur. (Bunu yapmak zorundaydık. Inekleri aldıktan sonra, "Yetersiz Kapasite" uyarısı, her şeyi karıştırdı.) Herhangi birsojun yoksa, artık açık arttırmaya girebilirsiniz. Ekran açıldığında, müzayede görevlisi "Bilo Sattısatar" "(kendisi hayli ilginç bir insandır), bir sunuş yaparak, satılan inek sayısı, başlangıç fiyatı ve arttırmaya katılan çiftçiler hakkında bilgi verecektir.

Bundan sonrası son derece klasik bir açık arttırma. Şunu söyleyelim ki, Özgür'ün en severek yazdığı ve en beğendiği bölüm (pazar'dan sonra) burasıdır ve bilgisayar bazen son derece zor bir rakip olabilir.

Açık arttırma sırasında, bir çiftçi fiyat arttırdığı zaman, bunu bir konuşma baloncuğu yardımı ile belirtir. Ayrıca görevli de anons edecek ve yandaki tabloda, son arttırmayı yapan kişinin adı yazılacaktır. Bu tablodan, arttırmanın başlangıcında bir inek'in fiyatını, o andaki fiyatını ve en son arttırılan çiftçiyi görebilirsiniz. Ekranın en altında da, toplam fiyat ve elinizdeki nakit para verilecektir.

Herhangi bir anda fiyat yükseltmek istediğinizde, görevlinin "Yok mu arttıran ?" demesini bekleyin ve sol mouse tuşuna basarak kendi konuşma balonunuzu ortaya çıkarın. Burada klavyeden en fazla 3 basamaklı bir sayı yazarak, fiyatı ne kadar arttıracığınızı belirleyip "Return"e bastığınızda, görevli sizin çıktığınız fiyatı, diğerlerine bildirecektir.

Açık arttırma taktiklerinizi kendinizin geliştirmesini istediğimizden, bu konuda fazla bir şey söylemiyoruz. Ancak unutmayın, "Ava giden avlanabilir!"

Tavuk alımı

Bir hayvan pazarında, hayvan alımını seçtiğinizde sağda çıkan listeden bir tavuk grubu seçerseniz, alınacak tavukların, hangi sektörde, hangi kümese gideceklerini belirlemeniz ve daha sonra satıcı ile bir pazarlığa girmeniz gerekecektir. Bu pazarlık bilgisayar oyunlarında çok alışılmış tipik bir karşılıklı fiyat söylemedir. Satıcının ismi, satılan tavuk sayısı ve istenilen toplam fiyat, bir pencerede belirtilecek ve sizden klavyeden bir fiyat girmeniz istenecektir. Genel ekonomik duruma ve satıcının size karşı genel tavrına bağlı olarak, pazarlık sürebilir ya da biter. Ancak aklınızda bulunsun, çoğunlukla satıcılar pek sabırlı olmayacaklardır. Bu yüzden çok ince eleyip, sık dokumamanız ve birazcık yumuşak başlı olmanız, daha hayırlı olacaktır.

Oyunda hayvan satmak için de geleceğiniz yer, şehirlerdeki hayvan pazarlarıdır. Burada açılan pencerede hayvan satımı ikonunu seçtiğinizde, teker teker bütün kümes ve ahırlarınız bir pencere içinde sırayla karşınıza gelecektir. Bu pencerede, binanın türü, hayvan sayısı ve bakıcısının adı belirtilir. Sağdaki ikonları kullanarak bir sonraki binaya geçebilir ya da o anda pencerede özellikleri belirtilen binayı seçebilirsiniz. Satış yapacağınız binayı belirledikten sonra, kaç hayvan satacağınızı da belirtmeniz gerekir. Bunu, pencerenin sağında ortaya çıkacak olan oklar ile yapabilirsiniz. Burada satılacak hayvan sayısının "0" olarak belirtilmesi, satıştan vazgeçtiğiniz anlamına gelecektir. Satmak istediğiniz hayvan sayısını belirledikten sonra, okların altında bulunan yuvarlak sekinle, hayvanlara olan değişik taleplerin bir listesini önünüze getirebilirsiniz; Bu listede talepler, "peşin", "2 ay vadeli" ve "4 ay vadeli" olacaktır. İsteğinize uygun müşteriyi, üzerine tıklayarak seçebilirsiniz, ya da satıştan sağ mouse tuşu vazgeçebilirsiniz.

Peşin paraya yaptığınız bir satışın karşılığı, hemen paranıza eklenecektir. Vadeli satışlar ise toplam fiyatın, süreye eşit olarak dağıtılması ile ödenir. Bu şekilde vadeli bir satış yaparsanız, süre dolana dek, her ay başında belirlenen para, size verilecektir.

Hayvan pazarlarında yapacağınız anlaşmalar için herhangi bir sayı kısıtlaması getirilmemiştir. Ancak özellikle kötü ekonomik zamanlarda, çok fazla hayvan satmaya çalışırsanız, müşteri bulamama sorunu ile karşılaşabilirsiniz.



TAŞIMA

Umut Tarlaları'nda planlama ve kuruluş açısından en önemli konulardan biri, taşıma ve pazarlamada. Oyuna başlar başlamaz ilk ilgileneceğiniz gereken konulardan biri, üretimini yaptığınızın, nereye ve ne şekilde taşıyacağınızda. Bu sebepten dolayı, taşıma sistemleri çeşitli seçenekler ve özelliklerle donanmış olarak hazırlanmıştır. Oyunun herhangi bir anında, taşıma ikonunu seçmeniz durumunda, bir sektör seçmeniz istenecektir. Size ait bir sektörü seçtikten sonra herhangi bir sorun yoksa (sektörde herhangi bir taşıma aracının bulunmaması, ya da sektörde bina bulunmaması gibi) önünüze iki ayrı seçenek gelecektir:

Özel emir

Umut Tarlaları, küçük, kendi çapında, "az ve öz" düşünen çiftçilere olduğu kadar, büyük projelere ve geniş alanlı çiftliklere de cevap vermek üzere tasarlanmıştır. Ancak oyunda gerçekten büyük topraklara sahip olduğunuz zaman (örneğin 4 bölgede birden iş yapmaya başlarsanız), gerek üretimin kontrolü, gerekse ulaşım ve pazarlamanın düzenlenmesi bakımından büyük zorluklar ve hafta imkansızlıkları ortaya çıkabilir. 10 ayrı ambarda bulunan malların, teker teker pazar ve fabrikalara taşınması, bir ay içinde mümkün olamaz. Bu da, dağınık olan üretimin (özellikle hayvançılık konusunda) en azından toplu nalde stoklanabilmesi için doğrudur.

Oyunda, bu toplu stoklaşmayı sağlayabilmeniz için (biz hep sizden yanayız!), taşıma döngülerine bir de özel emir seçeneği eklenmiştir. Bu emirler ile, herhangi bir sektörün, herhangi bir binasından, başka bir binaya, hatta başka bir sektöre taşıma sağlamanız, ve bunu, hiç zaman harcamadan personelinize yaptırmamız mümkündür. Ancak doğal olarak böyle bir imkan, bazı kısıtlamalarla birlikte gelir. Bu kısıtlamaları kısaca şöyle sıralayabiliriz: (Daha detaylı bilgilen, ileride açıklar-

civciv çıkma oranını arttırmak için, kümeslere kuluçka makineleri alınabilir. Her 100 tavuk için bir kuluçka makinesi yeterli olacaktır. Bu kuluçka makinelerinin tam fonksiyonunu anlamak için, en azından 300 tavuğu, kuluçka makinası olmayan bir kümeste; aynı şartlarda başka 300 tavuğu da, 3 kuluçka makinası ile başka bir kümeste bir yıl boyunca yetiştirin. Bu deneme, kuluçka makinasının tam fonksiyonunu anlamanızı sağlayacaktır. (Bu arada kuluçka makinası olan kümesin kapasitesini sık sık arttırmayı unutmayın !!!)

Bir kümesin düzgün işlemesi için, bakımını düzenli yapılması, ve başında bir personel bulundurulması gereklidir. Başlangıçta önemsiz görülen hasar, zamanla birikerek kapasitenin azalmasına, hatta tavukların ölmesine yol açabilir.

TAVUK SATIŞI

Tavuklar, tahmin edileceği gibi tavuk yetiştirmede çok önemli yeri olan varlıklardır. Doğrusunu söylemek gerekirse, Tabii olmadan, tabii yetiştirilmez" (Özgür Ozol, "Tavukçuluk ve Ötesi" 1992)

Oyunda tüm tavuk alım-satım işlemleri şehirlerdeki hayvan pazarlarında yapılır. Tavuk alımı için pazara girildiğinde, şehirde bulunan tavuk satıcılarının bir listesi gösterilir. Bu listeden bir satıcı seçildiğinde, ufak ve kısa süreli bir pazarlık söz konusu olacak ve ikna kabiliyetinize göre tavukların yeni sahibi belli olacak ya da olmayacaktır. Ne olur ne olmaz ben bilemem !

Tavuk satışı ise, inek satışı ile aynı temel özelliklere sahiptir. Tavuk satmaya karar verdiğiniz zaman, hangi binadan kaç tavuk satacağınızı belirlemeniz ve buna sonra önünüze gelen teklif listesinden, kendinize uyan teklifi seçmeniz gerekmektedir. Bu teklifler, inek satışında olduğu gibi, "peşin", 2 aylık vade" ve "4 aylık vade" şeklinde gelecektir. Ne inek ne de tavuk satışında, satılacak hayvan miktarlarında ya da yapılacak anlaşma sayısında bir kısıtlama yoktur. Ancak çok fazla satış yapmaya başlamanız durumunda piyasa dengelerinin bozulması sebebiyle, müşteri bulmakta zorlanabilirsiniz.

YUMURTA SATIŞI

Oyunda, düzgün işleyen her kümes, her ay, belli miktarlarda yumurta üretir. Çıkan yumurtanın miktarını pek çok faktör etkileyecektir. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

Tavuk Sayısı ne kadar yüksek olursa, çıkan yumurta da o oranda artacaktır.

Personel Tecrübesi ne kadar fazlaysa tavukların yumurtlamasına ölçüde katkısı olacaktır.

Kümesin Hasanı ne kadar yüksek olursa, sağlam üretilen saklanabilecek yumurta sayısı o oranda düşecektir.

Bütün bu oranlara bağlı olarak, her ay belli sayıda yumurta üretilen ve kümesteki depolara konulacaktır. Burada değinilmesi gereken bir nokta da, yumurtanın dayanma süresidir. KümeTere ne yapırsa yapırsın, personel ne kadar tecrübeli olursa olsun, üretilen yumurta, o ay içinde satılmak ve tüketilmek zorundadır. Aksi halde tamamı çürüyecektir. Benden söylemesi!

Umud Tarlaları'nda yumurta satışı 3 yoldan yapılabilir.

ri gözden Kaçırmanın.

- İnek satma kararlarınızı verirken çok titiz davranın.
- Yeni inekler-- almak ya da doğacak inekler için kapasite arttırırken, kazanabileceğinizden fazlasını harcamayın.
- Ahırlarınızın bakımını düzenli "bir şeikle sokun. Siz farketmeden ahırdaki kötü koşullar yüzünden inekleriniz ölebilir.
- Satamadığınız sütü ile de S.E.K.'e satmak, her zaman kazançlı olamayabilir. özellikle S.E.K.'in her zaman talepte bulunmayacağına da" göz önünde bulundurarak, paranız varken birkaç dondurucu alın.

- Veterinerlerden korkmayın.
- Büyük yatırımlara başlarken, yatırımın işe yaramaması durumunda zararı çıkaracak güce sahip olun. (Bu durumda ilk akla gelen şey, inek satmak oluyor ki, bu da aslında uzun vadeli bir zarar demektir.)

Tavuk Yetiştirme

Tavukçuluk, modern hayvan yetiştiriciliğinde, belki de, büyükbaş hayvan yetiştirmekten bile daha karlı bir koldur. Gelişmiş, modern kümeslerde (ki bunlara artık kümes demek pek yerinde olmaz; geniş alanlara sahip pek çok makina ve personel ile idare edilen tavuk çiftlikleri diyelim), binlerce tavuk birden yetiştirmek ve astronomik miktarlarda yumurta elde etmek mümkündür. Modern kuluçka makineleri sayesinde çok yüksek oranlarda civciv üretilmesi ve tabii ki tavuk satılması söz konusu olabilir. Genel kanının aksine, tavukçuluk yapan çiftçinin asıl kazancı, yumurta satışından değil, tavuk üretip satmaktan gelir. Düzgün işleyen ve sistemli yönetilen bir tavuk çiftliği, çoğunlukla yüksek kazancın kapısını aralamaya yeterli olacaktır.

Umut Tarlaları'nda, modern çiftçilikte bu kadar önemli yer tutan tavukçuluk ta, detaylarıyla işlenmiştir. Oyunda tavuk yetiştirme temel noktalarının verilmesi hedefinin yanında, teknolojik gelişmenin getirdiklerinin ve makinelaşmanın kazanç üzerindeki etkilerinin de vurgulanması amaçlanmıştır. (Ne laftı be !)

Umut Tarlaları'nda tavuk yetiştirmek için herhangi bir kısıtlama yoktur. Her tür sektörde ve her iklimde tavukçuluk yapılabilir. Oyunda tavukçuluğu ilgilendiren kavramları şöyle sıralayabiliriz.

KÜMESLER

Herhangi bir sektörde tavuk yetiştirmek için, bu sektörde bir kümes bulunması zorunludur. Ancak kümes yapıldıktan sonra, tavuk ya da makina alımı yapılabilir. Kümes inşa etmek için gerekli bilgiyi, "Binahlar" bölümünün, "Yapım" başlığı altında bulabilirsiniz.

Yeni yapılan bir kümes, tamamen boş olarak ortaya çıkar. Bu kümesin başlangıçtaki maksimum tavuk kapasitesi 300 tanedir. Daha sonra bu kapasite artırılarak, 1000 taneye kadar çıkarılabilir. Kapasite arttırımı 50'şer 50'şer yapılır ve her bir arttırma 800 *kıvrık* masraf demektir. Dolayısıyla, bu kapasite arttırmalarında dikkatli olunması, kapasitelerin etrafa saçılmamasına ve ortalığın pislenmemesine özen gösterilmesi, önemle rica olunur.

KVrmoelorrfo tsn/ıUların İromocini hi7İan<Hırmak wo ı/ı ımirıtaHan

nacak "Taşıma" ve "Binahlar" bölümlerinden alabilirsiniz.)

-Herhangi bir özel taşıma emrinin gerçekleşmesi için, emrin verildiği binanın olduğu sektörde, bir kamyon bulunmalıdır. Bu tür taşımalar, ancak kamyon yolu ile yapılabilir.

- Emrin verileceği binada, personel bulunması zorunludur. (Kamyonlar kendi kendilerine gidemezler.) Ancak malların gideceği binaya için böyle bir zorunluluk yoktur.

- Malın taşınabileceği alanlar, kamyonla normal taşıma şartlarına aynen uymak zorundadırlar.

- Malların götürüleceği binanın boş olması, ya da taşınan mal ile aynı türden stoklara sahip olması gerekir. Domates bulunan bir ambara, patates götürülemez.

- Taşınan mal, taşımayı yapan personelin tecrübesine bağlı olarak bir miktar fire verebilir.

- Bu tür bir taşıma, normal taşıma masraflarına ek olarak, personelle ekstra ücret verilmesini de gerektirecektir. Bu da, normal taşımadan daha fazla masraf demektir.

- Ay içinde gelişen olaylara ve tecrübesine bağlı olarak, bir personel, taşımayı yapmadan önce, kendisine getirilecek malı bekleyebilir. Bu da bir "özel emirler ağı" oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

- Bu tür taşımaların masrafı, ancak taşınabilir mal bulunuyorsa yapılır. Binada taşınacak mal yoksa, personel taşıma emrini erteleyecektir.

- Özel taşımalar, bina başına ayda bir kereye mahsustur. Bir binadan, aynı ay içinde iki özel taşıma yapılamaz. Bu da elbette, yapılabilecek taşımanın, kamyon kapasitesi ile sınırlanmasına yol açar.

- Taşınacak miktarı etkileyen bir diğer faktör de, malların götürüldüğü binanın kapasitesidir. Binada bulunan boş kapasite dolarsa, kalan mal geri alınacaktır.

- "Bu tür taşımaların yapıldığı, yapılırken ya da daha sonra oyuncuya bildirilmez. Sistem kendi çalışmasını sürdürür.

- Grev yapan personel, bu tür taşımaları da askıya alır.

Tüm bu şartlara uygun olan iki bina arasında taşıma emri vermek için, Önce malların alınacağı sektör ve binayı daha sonra da açılan pencereden götürülecek binayı seçmeniz gerekir.

Bir Binaya yerilen emrin iptal edilmesi, aynı şekilde bu binanın seçilmesi ile olur. Eğer binaya daha önce bir emir verildiyse, bunun iptali seçeneği karşınıza çıkacaktır.

Taşıma

Umut Tarlaları'nda herhangi bir ürünün satılması için, özel anlaşmalar dışında, şehirlere taşınması gerekir. Bu taşıma için 3 değişik şekil söz konusudur. Tüm taşıma şekilleri için genel bazı kurallar ve hepsi için ayrı ayrı, özel şartlar konulmuştur. Bunları sıralayacak olursak :

Trenle Taşıma

Trenle taşıma yapılması için gereken ilk şart, taşıma yapılacak iki sektörde de tren istasyonu bulunmasıdır. Bu şarta uygun herhangi iki sektör arası mesafe yalnızca fiyatı etkiler, taşımayı kısıtlamaz.

Tren yolu ile bir seferde taşınabilecek maksimum tonaj 30 tondur.

Kamyonla Taşıma

Bir sektörde kamyon bulunması durumunda, buradan dışarı mal çıkarılabilir ya da sektör içi taşıma yapılabilir. Yalnız hedef sektörün, kamyonun taşıması zorunlu olmasıdır. Kamyonla anrak r.a.vra sok-

törlere gidilebilir.

Kamyon tonajları, Makinalar ekinde belirtilmiştir. Ayrıca kamyonların süratleri, taşıma süresini etkiler.

Römorkla Taşıma

Römork kullanarak taşıma için, sektörde bir traktör ve bir römork bulunması gerekir. Bu şekilde taşıma ancak aynı bölge içinde mümkündür. Römorklar, buldukları bölgenin dışına çıkamazlar.

Römork kullanılarak, en fazla 12 tonluk Kargo taşınması yapılabılır.

Taşıma ikonu seçildiğinde, malın yükleneceği sektörü seçmeniz istenir. Bu sektörden dışarı taşıma yapılmasına bir engel yoksa, bir pencere açılır ve yükleme başlar. Bu pencerenin sol kanadı, sektörde bulunan binalara ayrılmıştır. Pencereye her binanın türü ve stokları yazılır ve bunların yanında 4 ikon bulunur. Bu ikonlardan "aşağı ok" ile binadan mal alabilir, "yukarı ok" ile de geri koyabilirsiniz. Ayrıca her bina için birer "hepsini yükle" (yuvarlak) ve "hepsini boşalt" (çizgi) ikonu mevcuttur. Pencerenin sağ kanadında ise, o anda tercih edilmiş taşıma türü, buna göre mümkün olan maksimum kapasite, sektörde mevcut diğer taşıma araçları ve kabul/red seçenekleri bulunur. İstenilen yükleme yapıldıktan sonra, kabul seçeneği ile yükleme tamamlanır.

Yükleme bittikten sonra, harita üzerinde, seçilmiş olan araç ile ulaşılacak sektörler gösterilir. Burada, yukarıda anlatılan şartlar göz önüne alınmalıdır, istenilen (hedef) sektör seçilince, yeni bir pencere açılır ve son kontrollerin yapılması istenir. Burada oyuncu, taşıma aracını, gereken parayı ve taşıma süresini görebilir. En son olarak, eğer hedef sektörde hem şehir, hem de oyuncuya ait bina varsa, taşımanın nereye olacağı sorulur. Şehir seçilirse, oyuncu yanında kargo ile şehire gider. Bu şekilde şehire gidildiğinde, şen irde n çıkılırsa, katan kargo, alındığı binaya geri gidecektir. Binalar arası transfer seçildiyse, taşınan malların ve hedef sektördeki binaların durumuna göre en uygun taşıma gerçekleşir. Burada unutulmaması gereken nokta, bina transferinde, bulunan ilk uygun binanın kullanılacağıdır. Bu da özellikle seracılığa büyük dikkat gerektirir.

Taşıma prosedürünün herhangi bir yerinde, "X" seçeneği ve sağ mouse tuşu taşımayı iptal etmeye yeterlidir.

OFİS

Oyunda her oyuncuya ait birer ofis bulunur. Burada çift-çikle ilgili her çeşit bilgi, detaylarıyla mevcuttur. Ayrıca diğer çiftçilerle ilişkiler ve personel işlemleri de, ofiste yapılır. Bu ekranda, birkaç eylem dışındaherşey, bilgi almaya yöneliktir ve zaman harcamaz. Ofis ekranının alımda 8 ikon bulunur:

Dışışleri

Bu ikon seçildiğinde bir pencere açılır ve oyunda bulunan tüm çiftçileri ve diğer oyuncularını kapsayan bir tablo gelir. Bu tablodan bir çiftçi seçilerek, bu çiftçinin mallarına ufak şakalar yapmak ve belki de toprağını satın almak mümkün olabilir. Bu tabloda çiftçiler, buldukları sektörlerle göre aruplanmışlardır ve oyuncuya ait sektörlerde toprağı bulunan çiftçiler farkı; renkle gösterilecektir.

Tablodan bir çiftçi seçildiğinde, yukarıda bahsedilen ufak şakalar (tarla kundaklama, rüşvet verme, bina gumbürdetme vb.) bir liste 24 halinde verilir. Ayrıca bu listede, Dünya Toprak Mafyasının belirlediği standart fiyatlar da yazılmıştır. Bu eylemlerden biri seçilerek o kişiye ne

Yerel Şehir Pazarları

Üretilen süt, herhangi bir şehire taşınarak, buradaki yerel pazarlarda satışa çıkarılabilir. Bu tür satış genellikle en yüksek fiyattan ve en kazançlı satış olacaktır. Pazar satışı ile ilgili geniş bilgi "Şehir" bölümünün, "Pazar" başlığı altında verilmiştir.

S.E.K.

Elde bulunan süt miktarı çok arttığı zaman sadece pazar satışları, bütün sütün satılmasına yetmeyebilir. Bu durumda bir çözüm, normalden düşük bir fiyata da olsa, büyük miktarlarda süt satışı yapılabilen S.E.K. olacaktır.

S.E.K satışı ile ilgili genel bilgiyi, "Ana İkonlar" bölümünün "S.E.K." başlığı altında bulabilirsiniz.

Özel Anlaşmalar

Bu iki tür süt satışından başka, yüksek kazanç getiren bir şekil de, zaman zaman teklif edilen, özel anlaşmalardır. Bu anlaşmalar en az bir yıl boyunca, her ay belli bir sektörden çok miktarda süt talep ederler. Anlaşmayı kabul ettiğiniz takdirde, her ay başında bu sektör kontrol edilerek gereken süt alınacaktır.

*Bu anlaşmaların tek riski, talebin karşılanamaması durumunda bir cezayı gerektirmesidir. Oyunda yaptığınız tüm kontratlar gibi, süt konusundaki anlaşmalarınızı da "Ofis" ikonundaki "Kontratlar" bölümünden görebilirsiniz.

İNEK ALIM-SATIMI

Oyunda tüm hayvan alım-satım işlemleri, şehirlerdeki "Hayvan Pazarı"nda olur. İnek almak istediğinizde, eğer o anda şehirde satılan inek ya da inekler varsa bunlar biniste halinde önünüze gelir. Bu listeden istediğinize uygun sayıda inek olan bir grubu seçtiğinizde size bu inekleri, hangi ahırataşayacağınız sorulur. Eğer bir enge yoksa bu grup için düzenlenen açık arttırmaya katılabilir ve kazanırsanız ineklerinizi alıp gidebilirsiniz.

Açık arttırma ile Haili daha geniş bilgiyi, "Şehir" bölümünün "Hayvan Pazarı" alt başlığında bulabilirsiniz.

İnek satımı için hayvan pazarına girdiğinizde, hangi ahırdan satış yapacağınızı seçmeniz gerekir. Satılacak hayvan sayısında belirlendikten sonra, önünüze bir teklifler listesi gelir. Bu listede teklifler, "peşin", "2 ay vadeli" ve "4 ay vadeli" olarak düzenlenmiştir. Buradan amacınıza uygun bir teklifi değerlendirebilir ya da satıştan vazgeçebilirsiniz.

İnek yetiştiriciliği, dikkatli uygulandığında çok karlı ve gelecek yaadededen bir iştir. Ancak dikkat edilmesi gereken konulara ve (biraz da özel olarak hazırlanmış) gözden kolayca kaçabilecek önemsiz gibi görünen ufak noktalara dikkat edilmediği takdirde büyük zarar edilmesi, hatta iflas bile söz konusu olabilir. Bir tavsiye olarak dikkat edilmesi gereken noktaları tekrar sıralayacak olursak:

- Süt satışında düşük fiyata çok mal satmak ile zarar etmek arasındaki ince çizgiye dikkat edin.

-Otlaklarınızın sağlık durumlarını ve verimlerindeki değişmele-

Süt, inek yetiştiriciliğinin en önemli iki kazancından biridir. Umut Tarlaları'nda süt fiyatı, litre başına 1 -1.5 *krn* olarak belirlenmiştir-

Bir ahırda bulunan İneklerden süt elde edilebilmesi için, iki şart

tır.

bulunur.

Personel

Herhangi bir ahırda, inek sayısı 5'in üzerinde ise, bu ahırdan süt alabilmek için, bir personel tutulması zorunludur. Bu. personel, tecrübesine göre ner ay, çıkan aylık sütü depolayacaktır. İnekler 5 veya 5'in altında ise, bir personel zorunlu değildir, ancak yine de bir personelin bulunması, daha fazla süt elde edilmesini sağlayacaktır.

Süt Sağma Makinası

Bir ahırda bulunan ineklerin saõılabilmesi için, her 5 inek başına bir S.S.M. gereklidir. Bu makinalar ofmadan, saõım yapılamaz. Eđer mevcut S.S.M. sayısı, inekler için yeterli deęilse, bu o ambara gittiğinizde size söylenecektir. Gerekenin altında sayıda süt saõma maki naşı, ineklerin yeteri kadar verimli saõılmasını engelleyecektir.

OTLAK VERİMİ VE SAęLIK

Umut Tarlaları'nda her otağın belli bir inek kapasitesi bulunur. Otlaklar kişilere özel olmadığından, o sektörde inek yetiştiren tüm çiftliklerin hayvanları, aynı otlaktan yemlenirler. Bu ineklerin sayısının, otlak kapasitesini aşması durumunda ortaya çıkacak sorunlar ve bunlarla başa çıkma yöntemleri, "Meralar" bölümünde detaylı olarak açıklanmıştır.

Bir otağın verimini 4 faktör direk olarak etkiler:

- Otlaktan yemlenen hayvan sayısı.
- Otağın genel saęlık ve hastalık durumu.
- İneklerin bakımı.
- Mevsimler.

Bunlara baęlı olarak, otlak veriminde oluşacak bir düşme, otağın saęlık düzeyini büyük ölçüde etkileyecektir. Aynı şekilde, hastalıklar ya da benzeri sebeplerle, saęlıkta oluşacak bir deęişim de otlak verimini etkileyecektir.

Otlakların verimini arttırmanın herhangi bir yolu yoktur. Bu artış zamanla oluşacaktır. Verimin çok düşmesi durumunda yapılması gereken iki şey, otlak havyan jara yetmedięi için ayrıca yapay yemleme yapmak ve daha kalıcı bir çözüm bulunana kadar, hayvanları sık sık bir veterinerine kontrol ettirmektir. Bu veteriner harcaması hiç de ucuz olmayacağından, özellikle inek sayısı 20-2516^ fazla ise) verim düşmesini engellemenin bir yolunun bulunması gereklidir. Yapay yemleme, her ne kadar kısa vadeli bir çözüm olsa da, yaratacağı harcamadan başka, çikan süt miktarında da bir düşmeye yol açacaktır.

Süt Satışı

Umut Tarlaları'nda bulunan 3 taşıma şekli de, süt taşıması için uygundur. Süt, 3 ayrı yoldan pazarlanabilir.

kadar kararlı olduğunuzu hissettirebil irsin iz. Ayrıca topraçını satın almak istediğiniz bir çiftçiyi yıldırmak için de eylemlerimiz mevcuttur. Oyuncular dışında, bilgisayarın yönettięi çiftçilerin topraklarını onların belirledięi fiyattan alarak, hem bir rakibinizden kurtulabilirsiniz, hem de tarlanızına da otağınızın kapasitesini arttırabilirsiniz. Bu satın alma işlemi iki oyuncu arasında söz konusu deęildir.(Sahtekarlık yapmak yok

Personel

Bu ikonu seçerek açacağınız pencere size, elinizde bulunan amele sayısı/toplam personel sayısı, en tecrübeli adaminiz, ortalama personel tecrübeniz gibi önemli bilgiler verecektir. Ay rica pencerenin altında bulunan pencereciğın içinde bir personeliniz ile ilgili detaylı bilgi olacaktır. Burada bulunan personeli iki yanda bulunan kocaman oklarla deęiştirebilir, ya da en alttaki seçenekleri kullanarak koyabilir ve eđitebilirsiniz. Bir adamınızı kovduğunuzda, o ayki maaşından başka iki maaş tazminat vermeniz gerekir.

Eđitim ve Grev: Elinizde bulunan personeli eđiterek normalde çok yüksek ücretler ödemeniz gereken, yüksek tecrübeli adamlara kavuşabilirsiniz. Bu eđitim her ay tır kişi için ve bir kez yapılabilir. Eđitim sonunda adaminızın tecrübesi ile birlikte ücreti de bir miktar artacaktır. Ancak bu ücret artışı, kesinlikle normal şartların altındadır.Bu da size ucuza kaliteli eleman sağlayacaktır.

Ancak bu eđitimler sonunda adamlarınız, hakettikleri parayı almadıklarını düşünürleşe, greve gitmeleri söz konusu olabilir. Bu durum size ay başında bildirilir ye grev siz haberi aldıktan sonraki ay başlar. Personelin greve gitmesi durumunda ofise gelir ve personel ikonunu seçerseniz, personelin grevde olduęu ve şartları size bildirilir.Bu durumda 3 seçeneğiniz bulunur. Bunlardan ilki grev şartlarını kabul etmektir. Bu da tüm personelin ücretinin belirtilen miktarda artması anlamına gelir. Başka bir ihtimal,herhangi bir şey yapmayarak, grevi zorlamak olabilir. Bu durumda da, hiçbir binanız işlemeyecek ve tarlalar haric üretim duracaktır. Bu taktikle,perşopeli grevden vazgeçirebilir ya da en azından artış talebini düşürebilirsiniz.Son seçenek ise lokavt olur ki bu, tüm personeli tazminat ödemededen işten çıkarmanız demektir. Bu durumda haliyle grev sona erer, ancak hiçbir üretim yapılmaz ye o ay yeni personeltutamazsınız (buna hukuk dilinde grev kırıcılığıdenir.)

Grev sona erene kadar, herhangi yeni bir personel almanız ya da personelinizle ilgili bir işlem yapmanız mümkün deęildir.

Rüşvet yediğinden şüphelendiğiniz bir adamı eđitmeniz onun, tekrar size baęlanmasını sağlayacaktır.

Kontratlar

Oyunda yapacağınız tüm kontratların kayıtları burada mevcuttur ve bu i kon ile gireceğiniz ekranda detaylarıyla incelenebilirler.Kontratlar ekranı 4 parçaya ayrılmıştır. En üstte fabrikalar ile yaptığınız kontratlar.bunun altında.sektore özgü tarım kontratları, daha aşıda ise sırayla özel süt ve yumurta anlaşmaları yer alır.Bu ekranda kontratları ayrılan bölümlerin üzerine basarak, varsa p kategoriye giren diđer anlaşmaları inceleyebilirsiniz. Her anlaşma için belirlenen fiyat ve ceza, varsa zaman ve kalan süre, ve bundan başka türlere Özgü bazı özellikler ije.süt ve yumurta anlaşmalarında, kontratın yapıldığı sektörün o andaki durumu ile ilgili bazı bilgiler verilecektir.

Fabrikalarla olan anlaşmalarda, söz konusu fabrikanın bulunduğu şehrin adı yazılır, fakat özel kontratların hangi sektörlerde olduęu,

sektör basına bir tane yapıldığı için tafimini zor olmayacaktır. Hala emin olamayanlar da.sektör ikonu ile arayarak, anlaşmanın olduğu yeri tespit edebilirler.

Muhasebe
Eninde sonunda bir
şirket olan çif liginizin, her çeşit KMKBRI
finansaj etkinliği, bir
muhasebeci (gölge adam) nİM HİMİHÜ ..
tarafından anında İM İM
kaydedilir.Munasebe ek-El" Alırrfatı
ranında da, bütün bu kayıtları Alm-tit
aylık ve toplam olarak u Orunfr

inceleyebilirsiniz. Fur titici..... İH
Fırlı İhıt...

Ektranda en solda, Sıt Kuu..... kategoriler, ortada
Kıf/ır».:

bu konudaki aylık toplamlar, en sağda ise çiftlik kurul- V™.
duğundan beri oluşan rakamlar bulunur.Bu tabloda pozitif (+)
değerler si-vah, negatır (-) değerler ise İ-miÜi.; Vi
kırmızı renkle gösterilir. (Özellikle oyunun
başlarında,-ekrın iç karartıcı bir kızılığabürünebilir.)

Muhasebe raporundaki kategorileri sıralayacak olursak;

Personel gideri, tüm personele verdiğiniz maaşları, eğitim har-
camalarını (adam başına 100 kıvrık), tazminatlar! ve amele ücretlerini
kapsar.

Bina harcaması, bina yapımında ve tamirinde yapılan tüm har-
camaların raporunu verir.

Inek ve tavuk alım-satımı, müzayedelerde ve tavuk pazarında
yapılan pazarlıklarında yapılan harcamalar ile, hayvan satımından kaza-
nılan paranın toplamını verir.

Hayvan ürünleri, pazarlardan, S.E.K.'ten ve özel anlaşmalar-
dan kazanılan tüm süt ye yumurta kazancını toplamını verir.

Tarım Ürünleri,pazar.fabrika ve özel anlaşmalarda elde edilen
tarımsal ürün kazancını kapsar.

Konsesyon, bir bölgeden çiftlik kurma hakkı almak için verdiğiniz
miktarları kapsar. (Umüt Tarlaları'nda bölgeler kimseye ait değildir.
Çiftçimin satın aldığı şey, buralarda çiftlik kurmak için harıtır.) Ayrıca di-
ğer çiftçilerin topraklarını satın aldığıntzdada.harcama burada gösterile-
cektir.

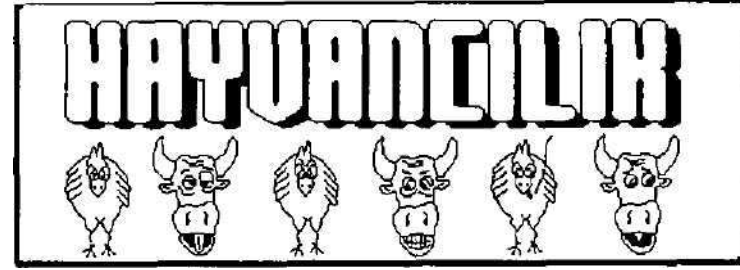
Makina ve tohum alımı, oyunda yaptığınız her çeşit makina ve
tohum alım harcamalarını kapsar.

Diğer, sürekli yapılmayan ve ayrı bir kategori gerektirmeyen
harcama ye kazançlardır. (Veteriner harcaması, hayvan yemi, komis-
yonlar vbj

Taşıma, oyun içinde yapılan her türlü taşıma işlemine yapılan
harcamadır. Personele verilen Özel emirler de buna dahildir.

Bu gelir-gider tablosunun altında bazı istatistik bilgiler bulunur.
Buradan pazarlardan kazandığınız parayı, fabrikalardan Kazandığınız
parayı, ye harcamalar söz konusu edilmeden hesaplanmış, brüt kazan-
cınızı görebilirsiniz. Bu brüt kazanç,sadece kazandığınız parayı kapsar
ve senelik sıralamalarda.belirleyiciTaktör olarak kullanılır.

Brüt kazancın altında da.şirketin genel kar-zarar durumu yazı-



İnek Yetiştirme

İnek yetiştirme, daha geniş anlamda büyükbaş hayvan yetiştirme, insanlık tarihinde en önemli buluşlardan birisidir. Bugün dünyanın hemen her yerinde, çiftçiliğin temel Kaynaklarından bin durumunda olan, büyükbaş hayvan sanayii. Umüt Tarlaları'nda da en önemli geçim kaynaklarından bin durumundadır.

Umüt Tarlaları'nda inekçilik yapmak, gerçekte olduğu gibi, masraflı, zor ancak kazanç bir iştir. UMT içinde inekler ve inekçilik hemen bütün temel Özelliklen ile uygulanmaya çalışılmışve inekçiliğin hayati önem taşıyan bazı temel Özellikleri dışında, Konunun bir bilgisayar oyununa çevriilebilmesi ve bu arada monotonluktan kurtarılması amacıyla bazı ufak eklemeler yapılmıştır.

Oyunda inek yetiştirmek için ilk şart, otlak türü bir sektöre sahip olunmasıdır. Bu sektöre bir ya da daha fazla ahır yapılarak, bu ahırlarda inek yetiştirilebilir. Burada, inek yetiştirme ile ilgili bazı temel başlıkları incelemek gerekir.

AHIRLAR

Umüt Tarlaları'nda inek yetiştirebilmek için bir ahır zorunludur. Ahırlar ancak otlak tipi sektörlere yapılabilir. Yapım masrafı 8000 kıvrık olan bu ahırların herbiri başlangıç olarak 10 ineklik bir kapasiteye sahiptir. Bu kapasite, 2'şer 2'şer artırılarak (her artırma 2000 kıvrık harcar), en çok 50 ineğe kadar çıkarılabilir, Ahırların bakım ve koruma işleri, diğer tüm binalarda olduğu gibi, buralarda vasıflı personel bulundurarak olur. Bu personel bina ile ilgileneyeceği gibi, ahırda bulunan hayvanların sağlığı, çıkan süt, yeni doğumlar gibi işlerle de uğraşacaktır.

Ahırların hasar durumu, direk olarak kapasiteyi ve dolaylı olarak, çıkan sütü ve ineklerin sağlığını etkiler. Bir ahırda bulunan inek sayısı 5'i geçerse, bu binaya bir personel konulması gerekir. Aksi halde, yeni süt çıkmaz ye ahır büyük hasar görmeye başlar.

Bir sektörde bulunan ahırlarınızla ilgili geniş bilgiyi, binalar ikonu ile bu sektörü seçtikten sonra, ekranın solunda bulunan ahır grafiğinin üzerine klik ederek alabilirsiniz.

SÜT ÜRETİMİ

Özel Anlaşmalar

Tarım ürünlerinin satışı için bir şekilde, zaman zaman teklif edilen özel anlaşmalardan birini almak ve Köseyi birkaç kere dönmektir. Bu anlaşmalar, büyük miktarlarda talep ve çok yüksek fiyatlarla donanmış olarak, ayrıca birkaç sene sürecek şekilde gelirler. Belirli bir süre boyunca bağlı olacağınız bu anlaşmalara, her yılın belli bir ayında belirlenen sektörden, istenen miktarda mal vermeniz gerekir. Anlaşma ayı geldiğinde sektördeki tüm ambarlar otomatik olarak kontrol edilir ve yeterli ürün bulunuyorsa, fiyat ödenir. Talebi karşılayamadığınızda gelen ceza ise, kendinizi mutlu hissetmenizi uzun süre engelleyecektir. Bu anlaşmalarla ilgili bir tavsiye vermek gerekirse, Özeffikle anlaşmanın hangi ay için olduğuna dikkat edin ve Kesinlikle emin olmadan hiçbir şeyi imzalamayın !

Pazar Satışları

Tarım ürünlerinden bazılarını bu iki yoldan başka, şehirlerdeki yerel pazarlara satmanız da mümkün olabilir. Bu satışlar az miktarda olacaktır, ancak pazar satışlarının en önemli üstünlüğü, fiyatı belirleme şansını size vermesi ve genellikle fabrikadan daha yüksek fiyata alıcı bulmanızı sağlamasıdır. Şehirlerdeki pazarlara, patates, domates ve mısır satabilirsiniz. Bu tür pazar satışları ile ilgili geniş bilgi, "Şehir" bölümünün "Pazar" başlığı altında verilmiştir. *

Tarım yapmak, Umüt Tarlaları'nda her zaman temel para kaynağı olarak görülür. Bunun sebebi de, sadece tarım ürünlerinin toplu para getirmesidir. Elbette gerçekten şartlara ve ortama uygun yapılan tarım, yüksek kazanç getirebilir; ancak unutulmaması gereken, her ne kadar yüksek para getirirse de, tarım yapmanın, çok masraflı ve zor bir iş olduğu ve sadece sigara fabrikası var diye bütün ekmenin para kazandırmakta yeterli olmayacağıdır.

"Bana ne? Ben tarım yapıcam l" gibisinden sözler, maalesef UMT oynayan pek çok insandan duyarak üzüldüğümüz sözler. Ne iklim ne yağış ne toprak uygun olduğu halde, tarımın getireceği toplu paranın ve Armut piş, ağzıma düş" felsefesinin esiri insanlarda yaptığımız deneyler sonucu, bunların yüzde 80'inin oyunda 6-7 seneden fazla dayanmadığını ve bu 80 %'in yarısından çoğunun daha sonra Özgür'e Eelip, "Abi sen de çok zor yapmışsın be ! dediklerini tespit ettik. Bütün u tecrübeler şunu gösterdi ki, UMT eğlence bir oyun değildir. Bir hayat kavgasıdır, ve bu kavgada dalga geçmek günahıdır!!

Şunu aklınızda bulundurun.UMT oynarken aşağıdaki sözleri söylemek tehlikeli ve yasaktır:

- Ne farkeder ?
- Nasılolsa !
- Bana ne ?
- Tamam tamam !
- Boşver.sonra.
- Ben bu oyundan sıkıldım!!!!!!!!!!!!!!

Mantıklı kararlar verdiğinizde ve sisteminizin gücüne inanıyor, ayrıca kolay ama az para kazanıp, çabuk iflas etmek yerine, azar azar başlayıp, sağlam gitmeyi becerebiliyorsanız, UMT'de başarısız olmanız çok zor olacaktır. Tarım iyidir iyi!!!

İr.Bu rakam, doğal olarak başta çok iç karartıcı olacaktır. Şirketin başarısında önemli kanıt olacak bu sayı (TOPLAM sütununda) pozitif olduğunda, şirket baştan beri yaptığı harcamaları çıkarmış ve sermayesini arttırmaya başlamış demektir.

Ekranın en altında da, o anda elinizde bulunan nakit, varsa banka hesabınız ve aldığınız krediler ile ilgili genel bilgiler verilir.

Gazete

Umüt Tarlaları'nda tamamen oyuncunuri dışında gelişen ve tüm haritayı etkileyen bir genel ekonomik durum söz konusudur. Bu ekonomik duruma göre tüm fiyatların karakteristiği belirlenir. Oyuncular isterlerse.gazeteye oakarak, ekonomik şartlar ile ilgili bilgi alabilirler.

Genel

Oyun içinde, sahip olunan herseyi birden görebilmek genellikle imkansızdır. Bu, ancak genel bilgi ikonu yardımı ile (o da bir yere kadar) yapılabilir. Bu ikon seçildiğinde yeni bir ekran açılır ve aşağıdaki konularda oyuncuya bilgi verilir.

Genel		İnball	
Tablo...	00000	İnball...	0000
Bölge...	00000	İnball...	0000
Satışlar...	00000	İnball...	0000
Tarla...	00000	İnball...	0000
Personel...	00000	İnball...	0000
Amel...	00000	İnball...	0000
Süt...	00000	İnball...	0000
Yumurta...	00000	İnball...	0000

Oyuncunun elindeki nakit.

- Toplam bölge ve sektör sayısı

- Tarla ve otlak sayıları

- Personel ve amele sayısı

- Toplam bina sayısı ve bina türlerinin ayrı ayrı sayıları.

- Makinaların türlere göre sayılan.

- İnek ve tavuk sayıları.

- Süt ve yumurta miktarları.

- Genel ve oyuncuya özel, süt ve yumurta rekorları.

Bu rapor, oyun içinde alınabilecek en geniş kapsamlı rapordur. Yalnız genel raporlarda, toplam nakit dışında herhangi bir parasal değer bulunmaz.

Sıralama

Oyunda her sene sonunda, birileri tarafından,haritada bulunan tüm çiftçilerin brüt kazanç sıralaması yapılır ve bunun içinden ilk 10 kişi açıklanır. Bu 10 kişi,o sene en fazla para kazanmış (brüt olarak) olanlardır.Sıralama ekranı da.senelik brüt kazançlar listesini görmenizi sağlar. Bundan başka ekranın sol yarısı, oyuncular arası daha detaylı bir karşılaştırma için ayrılmıştır. Burada oyuncuların toplam nakitleri verilecek ve nakit.sabit değer.senelik kazanç gibi konularda bir karşılaştırma yapılacaktır. Ayrıca bilgisayarın takdirine göre yapılacak bir genel paşan Kıyaslaması da eklenebilir. Tek oyuncu oynuyorsa ekranın bu bölümü herhangi bir anlam taşımaz.

SİSTEM

Umut Tarlaları, 2 saat içinde bitecek bir oyun değildir. Gerçekten zor bir düzeyle, haftalar bile sürebilir. Bu da oyunda bulunulan durumun zaman zaman kaydedilmesini gerektirir. (İnsanların uyuması önemlidir.)

Sistem ekranında 4 ikon bulunur.

Kayıt (sol üst) ikonu seçilirse, bilgisayar daha önceden hazırlanmış bir disketi takmanızı isteyecek ve bir pencere açarak yapacağınız kayda bir ad vermenizi söyleyecektir. Bu pencerede diske daha önceden yapılmış UMT kayıtları da sıralanır. Eğer bu kayıtlardan birinin üzerine iki kere üst üste kliklerseniz, o kayıt silinecek ve yerine aynı isimle, o anda bulunduğunuz durum kaydedilecektir. Pencerenin sağında, kayda başlama, vâzgeçme ve listeyi alfabe sırasına sokma seçenekleri bulunur. Eğer yeni bir isimle kayıt yapmak istiyorsanız, klavyeyi kullanarak istediğiniz ismi yazdıktan sonra, TAMAM seçeneğini seçmeniz ya da Return tuşuna basmanız kaydı başlatacaktır.

Yükleme (sol alt) ikonu ile daha önceden kaydedilmiş bir oyunu geri çağırabilirsiniz. Burada da, kayıt için anlatılan şartlar geçerlidir.

Unutmadan burada küçük Dir sorunu da belirtelim. Anlaşılmayan bir nedenden dolayı, (sorun UMP'da, AmigaDOS'da ya da AMOS'da olabilir.) kayıt ve yükleme işlemleri çok yavaş işlemektedir. Ayrıca bu işlemler sırasında, "disk operation" fambası yanacak ancak disket, o alışılmış yükleme seslerini çıkarmayacaktır. Meraklanmayın, yaklaşık 2 dakika sonra herşey normale dönecektir.

Tekrar hatırlatalım, oyuna başlamadan önce, içinde en az 70000 byte boş yer olduğundan emin olduğunuz bir disketi e) altında bulundurun hatta mümkünse yeni bir diske formatlayın. Son pişmanlık fayda etmez ve UMT disket form atı ayam az.

Bu iki ikondan başka, ekranın sağ üstünde bulunan ikon ile, yeni bir oyuna başlayabilir, sağ alttaki ikon ile de, UMT'den çıkıp AmigaDOS'a dönebilirsiniz. (Hiç Tavsiye etmiyoruz. UMT grafikleri, CLI ekranından daha iyi !)

BİNALAR

Umut Tarlaları'nda oyunun önemli bir bölümünü binalarda yapılan işlemler oluşturur. Herhangi bir üretimin depolanması ve taşınması, ancak gerekli binanın yapılması ile olur. UMT'da 5 ayrı bina türü bulunur.

Ahir

Bir sektörde inek yetiştirmek için, sektöre en azından bir ahır yapılması zorunludur. Ahırlar yalnız otlak tipi sektörlere yapılabilirler. Bina yapımı bölümünde açıklanan yollarla bir ahır yapıldıktan sonra, bu ahıra inek ve gerekli malzeme alınarak süt üretimine başlanılabilir.

Ahır far, başlangıçta 10 inek alacak kapasitelerle yapılır. Bu kapasitenin artırılarak 50 ineğe çıkarılması mümkündür. Gerekli tüm şartlar sağlandığında, ahırlarda bulunan inekler süt vermeye başlarlar. Bu süt, aylık olarak depolanacak ve her ay başında kullanılır hale gelecektir.

Süt üretiminde söz konusu olan kavramları şöyle açıklayabiliriz.

Amele ile hasat: Amele ile yapman hasat, ekim giDi aana uzun süreli ve daha çok fire vererek olacaktır.

Makine ile hasat: Biçerdöveriniz bulunan tarlalarda, daha düşük oranda fire yererek, daha kısa zamanda hasat yapabilirsiniz. Yalnız bir biçerdöverin fiyatı hafifçe 10000 kıvrık civarında olacağından, bu ikilemin çözümü tamamen oyuncuya bırakılmıştır.

Ambarlar

Herhangi bir tarlada hasat yapmanız için, o tarlanın bulunduğu sektörde, en azından bir tane ambarınız bulması gereklidir. Hasadı ne şekilde yapacağınızı belirlediğinizde, eğer bir eksik ya da terslik yoksa, hasat yapılacak ve açılan pencerede, alınan ürün miktarı ile, sektörde bulunan ambarlarınızın bir listesi önünüze gelecektir.

Bu listede ambarların her birinde bulunan stöğün türü, miktarı ve ambarın kapasitesi de bulunur. Hasadı yaptıktan sonra, elinizdeki ürünün kapasiteniz dolana, ya da ürün bitene kadar, ambarlara yerleştirmeniz gerekir. Pencerenin altında bulunan "Atın" seçeneği kalan bütün hasadı atmanızı sağlar. Unutmamanız gereken nokta, bir ambara ürün yerleştirdiğinizde, ambar da bulunan eski ürün atılmasıdır. Bu yüzden atmak istemediğiniz ürünlerin bulunduğu ambarlara yerleştirme yapmanız gereklidir.

Hasat ve yerleştirme bittiğinde, artık ambarlarınızdan satışa başlayabilirsiniz. Bu stoklar sonsuza kadar dayanmayacağından, satışlarınızı çabuk ve çok yapmanız daha geçerli bir yol oluyor!.. Bir ambar da bulunan ürün, eğer ambar da personel yoksa 1 ay, personel varsa, en fazla 4 ay dayanır. Ancak bu 4 ay içinde bir miktar çürüme söz konusu olacaktır.

Satış

Tarım ürünleri, Umut Tarlaları'nda 3 değişik yolla satılabilir:

Fabrika Satışları

Şehirlerde bulunan fabrikalar, her ay, yeni talep listeleri hazırlarlar. Bu listelerin açıklamalarını, "Şehir" bölümünün "Fabrikalar" alt menüsünde bulabilirsiniz.

Fabrikaların ayhık taleplerini etkileyen en önemli faktör, şehrin teknolojik seviyesidir. Düşük teknoloji şehirlerde gerek talep gerekse fiyat düşük olacaktır. Yüksek teknolojilerde ise büyük miktarlarda, yüksek fiyatlı taleplere ve sık sık Özel anlaşmalara rastlamanız söz konusudur.

Fabrika taleplerini etkileyen diğer önemli bir faktör, mevsimdir. Ürünün hasat zamanı, mal çok olacağından, fiyat ve talep düşük olacaktır. Halbuki örneğin ocak ayında fabrikaya götürdüğünüz domates sayesinde krallar gibi karşılanabilirsiniz. Bu elbette normal tarla ekimi ile pek mümkün olmaz. Ancak ille de öyle yapacam diyorsanız, biraz paraya kıyıp bir sera yaparak, bunu deneyebilirsiniz. Serada ürün yetiştirmek için gerekli bilgiyi, "Binalar" bölümünün "Seraçılık" alt başlığında bulabilirsiniz.

Fabrikalar ayrıca taleplerinde, mevcut genel ekonomik durumu, sizin kişisel olarak fabrika ile ilişkinizi ve daha az etkili birçok faktörü göz önünde bulundururlar.

Nadas 6 ya da 12 aylık olarak yapılır. Tarla nadasta iken bir ürün ekilebilir, ancak bu nadasın sona ermesine yol açar. Nadasın etkili olması için belirlenen sürenin geçmesi gerekir.

Tarlaların verimleri, "Sektör" ikonundan ve "Tarlalar" ekranından öğrenilebilir.

Ekim Şekilleri

Herhangi bir ürünü ekmenin 2 ayrı yolu bulunur.

Amele kullanarak ekim:

Şehirlerden "İşgücü" i konu ile aylık olarak kiralayabileceğiniz ameleler, ekim ve hasat yapmanızda size yardımcı olacaktır. Amele ile yapılan ekim, kısa vadede daha ucuza gelir, ancak bu tür ekimlerden gelen hasat, makina ekimine göre daha düşük olacaktır. Ayrıca amelelerin sayısına göre ekime harcanan süre bütün bir ay bile olabilir ki bu, büyük ihtimalle diğer işlerinizi aksatacaktır.

Makina kullanarak ekim :

Ekimi makina ile yapmak için, bir traktör ve bir pulluğa ihtiyacınız olacaktır. Bu makinaları şehirlerdeki esnafta bulabilirsiniz. Makina ile ekim, büyük masraf gerektirir ancak gerek hasatta, makinalar, çıkan ürün miktarını büyük ölçüde etkileyeceği ve birkaç sene de bu harcamayı karşılayacağı için, en uygun ekim şeklinin belirlenmesi oyuncuya bağlıdır.

Taşıma ve Pazarlama Olanakları

Tarlalarınızın bir ürüne çok uygun olması, o ürünü hemen ekmeniz için yeterli sebep **değildir**. **TJrünü** ekmenizin amacı bu ürünü satmak ve para kazanmak olduğuna göre, ekimden önce, ürünü satabileceğiniz en azından bir fabrika bulmanız, ya da o ürünle ilgili bir anlaşma yapmanız, mantıklı olacaktır. Elinizde 50 ton buğdayla "Eee, ben şimdi bunu ne yapacağım ? " diye dolaşmanız size fazla birşey kazandırmaz.

Ekeceğiniz ürünü nereye, ne şekilde götüreceğinizi ve nereye satacağınızı önceden planlamanız ekim öncesi yapmanız gereken en önemli işlerden birisidir. Oyunda mevcut 3 taşıma şeklinin değişik özellikleri, size pek de kısıtlı olmayan bir taşıma sistemi sunmaktadır. Bu sistemi önceden kurmanızı ve pazarlama olanaklarınızı ekimden, en azından hasattan önce incelemenizi hararetle tavsiye ediyoruz.

Bütün bunları göz önünde bulundurarak nereye, ne ekeceğinize karar verdiğinizde yapmanız gerekenler, "Tarlalar bölümünün "Ekim" alt menüsünde açıklanmıştır.

Hasat

¹ Bir ekim yaptığınızda, ürünün türüne göre, belirli bir zaman geçtikten sonra, ürün toplanmaya hazır hale gelecektir. Bu, size o ayın başında bildirilir. Hasat yapabilmemiz için, belirli bazı şartların olması zorunludur.

Hasat İçin Gerekli Şartlar

Hasat Şekil

Hasat yapmanız için, elinizde hasat yapacak işgücü (ameleler) ya da bir biçerdöver olması gerekir.

- Ahırda inek bulunmalı ya da binanın süt vermesi için bir yol keşfedilmiştir.

- İnek sayısı 4'ü geçerse, bin ada bir personel bulunmalıdır.

- Ahırda bulunan her 5 inek için bir süt sağma maki naşı bulunmalıdır. Yetersiz makina ile, maximum verim alınmaz.

- Ahırda bulunan ineklerin yemlenmesi ve sağlıklı kontrolleri düzenlenmelidir, (bkz. "Veteriner", "Meralar", "Hayvancılık")

- Ahırda üretilen aylık süt, ay sonunda bozulacak ve atılacaktır. Bunun önlenmesi için, herbiri 500 kg. kapasiteli dondurucular alınarak, sütün bir ay daha dayanması sağlanabilir.

Ahırda üretilen sütün rekor düzeye çıkması durumunda, bu miktar, çiftçiler arası rekor olarak, sizin hanenize yazılır. Ancak bunun olabilmesi için, ahırda bir personel bulunması zorunludur. (Süt rekorları konusunda detaylı bilgi, "Hayvancılık" bölümünde verilmektedir.)

Her sene ilkbahar ortalarında, inekler doğurur yapacak ve yeni inekler ahıra gelecektir. Ancak bunun sağlanması için ineklerin, damızlık bir boğayla aralarının yapılması gerekir ki bu da ahıra bir personel gerektirir.

Tüm binalarda söz konusu olan yıpranma ve zamanla kapasite kaybetme olayı, ahırlar için de geçerlidir. Kapasitesi dolu bir ahır, çok fazla nasar görürse, ineklerinizden bazılarını kaybedebilirsiniz.

Bir ahırın yapım masrafı 8000 kıvrıktır.

Sera (Seracılık) -

Umut Tarlaları'nda normal tarım dışında, turfanda yetiştiricilik de, mümkündür. Norma} hasat zamanları dışında, fabrikaların verdiği anormal yüksek taleplerin çok çekici gelmesi durumunda, birkaç sera yaparak, turfandacılıkyapılabilir.

Seralar, normal bina

1 yapım şartlarına uyarak yapılır. Ancak bir seranın tek başına üretimi, çok az olduğundan, bir seferde 4 sera birden yapılacaktır. Bu seralar birbirlerinden ayrı binalar olarak değil, aynı binanın kolları olarak düşünülmüştür. Bu yüzden, 4 sera için bir personel yeterli olacaktır. Aynı zamanda bu seralar, sektörde tek binalık yer kaplarlar ve ürün ekimi, hasar gibi kavramlar hepsi için geçerlidir.

Seraların birji alma ekranında diğer ekranlarda kapasite adıyla bulunan ikon, "Ekim" adını alır. Bunun sebebi, seraların, üretimlerini stoklamamasıdır. Serada ürün toplanınca, **aynı bölge içindeki herhangi bir sektörün içinde personel olan ilk boş ambarına** taşınır. Bu da planlamanın, sera hasadının bu huy düşünülerek yapılmasını gerektirir. (Bunun neden böyle olduğunu bilmiyoruz. Ambarın oyuncu tarafından seçilmesi için çok ısrar etmemize rağmen, Özgür pis pis sırılarak "Hayyırhh!" dedi. Bir bildiği yar herhalde !)

Seralarda ekim, ancak bir personel yoluyla olur. Ekim ikonu seçildiğinde, personel olmaması ya da hasarın çok yüksek olması gibi terslikler yoksa, elde bulunan tohumların bir listesi gelir ve bunlardan birini seçmeniz istenir. Serada ekim her zaman 1 ton yapılır. Ekim tamamlanmışta, aşağıdaki pencerede ürünün ne zaman olgunlaşacağı belirtilecektir. Ürünün toplanması zamanı geldiğinde, oyuncuya, hasadın yapıldığı sektör, çıkan miktar ve ürünün hangi sektördeki ambarlara taşındığı belirtilir. Seralarda ürün verimi, binanın hasar durumu ve personelinin tecrübesi ile ilgilidir. 10-15 tondan fazla hasat vermeyeceğinden, tahıllar gibi çok üretilmesi gereken ürünlerin serada yetiştirilmesi, pek karlı olmayabilir. Sera üretimi, daha çok domates, pamuk ve tütüne yönelmelidir.

4 Seranın yapım masrafı 20000 kıvrıkla.

Ambar

UMT'nda yapılan her türlü tarımsal üretim,oyuncu tarafından ya da otomatik olarak, ambarlarda toplanır. Bu ambarlar, başlangıçta 40 ton kapasite ile yapılırlar ve 100 ton kapasiteye kadar genişletilemeleri mümkündür. ■■

Ambarlarda bulunan ürünler, zaman geçtikçe çürüyebilirler. Eğer ambarlarda personel yoksa,ürün o ay sonunda tamamen çürür. Ambara personel konması durumunda, ürünün korunması ve bakımı sağlanarak en fazla 4 ay dayanması sağlanabilir.

Ambarlar, hasar durumlarına göre zamanla kapasite kaybına uğrayabilirler. Ancak her bina gibi ambarlar da, personel ile daha az hasara uğrarlar.

Bir ambarın yapılması için 6000 /c/w/c gereklidir.

Ev

Umut Tarlaları'nda oyuncular oyuna bir konut problemi ile başlarlar. Koskocaman bir çiftliğin sahibi nerde-oturur yahu ? diyenler için oyuna bir ev binası da eklenmiştir. Ancak daha sonra personelin yoğun ısrarı sonucu evler genişletilerek, personele de sıcak bir yuva sunma imkanı sağlanmıştır.

Oyunda Dir binaya personel koyabilmek için, binanın yapılacağı sektörün bulunduğu bölgede bir ev bulunması zorunludur. Aksi halde, binalara personele konulamaz.

Evde herhangi bir hasar oluşmaz ve hakkında bilgi alınması mümkün değildir. Ayrıca yapılan bir evin, "Yen ile" bölü m ünde anlatılan yollarla değiştirilmesi de söz konusu değildir. Bu yüzden ev yapılacak yerin seçiminde özen gösterilmesi Önemle rica olunur.

Bir evin yapım masrafı maalesef 10000 *kvrthv*.

Kümes

Umut Tarlaları'nda tavuk yetiştirebilmek için en önemli ikinci şart (birincisi tavuk alınmasıdır)bir kümes yapmaktır. Bu kümesler, tarla ya da otlak, herhangi bir sektöre yapılabilirler.

Yeni yapılan bir kümes,300 tavuk alacak genişliktedir. Bu kapasite biraz dayanışma ve kardeşlikle, 1000 tavuğa kadar çıkarılabilir.

Kümeşte bulunan tavukların yumurtasından ve yeni çıkacak civcivlerden sorumlu bir personel zorunludur. Binada personel olmazsa, yumurta üretimi olmayacak ve yeni tavuk çıkmayacaktır. Bu personelin tecrübesi,doğrudan doğruya, yumurta üretimini etkiler. Yeni çıkacak tavuk sayısı da az çok personelin becerisiyle ilgilidir.

Zorunlu olmamakla birlikte, kümeslere kuluçka makinaları alınarak, civciv üretiminde daha yüksek bir yüzde sağlanabilir. (Yaklaşık % 50 artış.) Bir kuluçka maki naşı, ayda 100 tavuğun yumurtasına ilgi gösterebilir.

Ayrıca, yumurta üretimi kadar önemli olan tavuk üretimi ve satımı konusu da modern tavukçuluğun önemli dallarından biridir. Bu yüzden, hasarın artması, dolayısıylaKapasitenin düşmesi, tavuklara zarar vereceği için, sürekli ilgilenilmesi gereken bir konudur.

Tavukçuluk ile ilgili detaylı bilgiyi, "Hayvancılık" bölümünün "Tavuk Yetiştirme" başlığı altında bulabilirsiniz.

Bir kümes, 4500 /aw/<?ayapılır.

Bina Ekranı İkonlan Yapım

Umut Tarlalarında tarla tipi sektörlerin toprak kaliteleri, 4 kategoriye ayrılmıştır:Kusursuz, Kaliteli, Vasat, Çorak

Bu toprak kalitesi, direk olarak alınacak hasadı etkiler. Yüksek kaliteli toprak isteyen bir ürünün, çorak bir tarlaya ekilmesi, iklim çok uygun, tarla verimi de çok yüksek bile olsa, normalden çok az olacaktır. Tarlaların toprak kaliteleri hiçbir şekilde değiştirilemez. (Tonlarca toprağı atıp, yerine yenisini getirmek, herhalde çok zahmetli olurdu.)

Ürünler için toprak kalitesinde bir alt limit bulunduğu halde, herhangi bir üst limit söz konusu değildir. Kalitesiz topraklara da razı olan ürünler, yüksek kaliteli topraklara ekildiklerinde, normalden çok daha fazla verimli olabilirler. Örneğin, çorak tarlada da yetişebilen arpa, toprağı kusursuz bir tarlaya ekildiğinde, ilginç miktarlarda hasat söz konusu olabilir (Bizim bu konudaki rekorumuz 250 ton. Eğer bunu geçen olursa, lütfen bize haber versin). Doğal olarak, toprak gerekenden kaliteli bile olsa, iklim ve ekim zamanı normal etkilerini göstereceklerdir.

Tarlaların toprak kaliteleri, "Sektör" ikonu ve "Tarlalar" ekranı yardımı ile öğrenilebilir.

Ekim Zamanı

Doğada tüm bitkilerin yetişmek için gereksindiği en önemli faktör, tohumun toprağa atılacağı mevsimdir. Tohumlar özelliklerine göre, değişik mevsimlerde ekilmelidirler.

Umut Tarlaları'nda, bir ekim yaparken en çok dikkat edilmesi gereken nokta, ürünü doğru zamanda ekmektir. Tarla ne kadar uygun olursa olsun, iklim nasıl olursa olsun, ürüne ne kadar iyi bakılırsa bakılsın, sonbaharda ekilen patates kesinlikle ümit kırıcı bir hasat verir.

Tarlaların verimi

Oyunda tarlalar, toprak kalitesinden başka, bir verim değişikliğinden de etkilenirler. Verim her tarla için yüzde olarak belirlenir. Bu verimin toprak kalitesinden farkı, oyun içinde artırılmasınınmümkün oymasdır. Verim hasat üzerinde en önemli roj oynayan faktörlerden biridir. Öyle ki, verimi 60 % in altına düşmüş bir tarlaya ekim yapmak, tohumu boşa harcamak olacaktır. Tarla verimi ve toprak kalitesi birbirine çok karıştırıldığıiçin burada bir örnek vermek yerinde olur.

Verimi düşmüş kusursuz bir tarlayı, aslında çok becerikli ama formu düşük bir atlete benzetebiliriz. Verim artana kadar, verebileceğinin çok altında hasat verecektir. Örneğin verimi 100 % olan vasat bir tarla, bire yirmi verirken, verimi 40 % olan kusursuz bir tarla, bire altı-yedi verebilir.

Kısaca verim, tarlaların maksimum kapasitesine göre ne oranda etkili olacağını gösterir.

Verimi arttırmanın 4 ayrı yolu vardır : Tarlayı sürme, Doğal gübreleme, Yapay gübreleme, İlaçlama

Bu yolların hepsi, tarlalar ikonu ile ilgili bölümün "Bakım" başlığı altında açıklanmıştır. Yalnız yine kargaşa yaratan bir konu olan nadası burada açıklamak istiyoruz.

Tarlaların, verimleri yukarıdaki 4 yolla artırılabilir. Yalnız bu atırma, tarlaların o andaki "maksimum verimine" (ya da tabii ki 100 %'e) kadar yapılabilir. Maksimum verim tarla kullanıldıkça düşen bir faktördür. Bu verim çok düştüğünde, tarlaların veriminin tekrar artırılabilmesi için, maksimum verimin artması gerekir ki bunun tek yolu da nadaştır.

- Binanın stok ya da hayvan kapasitesini artırabilirsiniz. "Kapasite" ikonunu seçtiğinizde (bu ikon seralarda "Ekim" adını alır) binanın kapasitesinde bir seferde yapılabilecek artırma ve fiyatı belirtilir. Burada kabul ve red seçenekleri emrinize amadedir.

- Binaya personel koyabilirsiniz. "Personel" ikonunu seçtiğinizde, aşağıda yazılı olan bilgiler silinir ve etinizde bulunan ama çalışma yan personefin bir listesi gelir. Bu listeden bir ismin üzerine [dikleyerek binaya atamanız ya da sağ mouse tuşu ile vazgeçmeniz mümkündür. Binalar arası personel transferi söz konusu olmadığından, personel yerleştirme işini dikkatle yapmanızı öneririz.

- Binalar ekranına geri dönebilirsiniz. Bu iş pek karmaşık olmadığından açıklama ihtiyacı duymuyoruz!

Umut Tarlaları'nda kuracağınız sistemin önemli bir bölümünü oluşturacak olan binalarınızı yaparken, ileriye düşünmeniz ve dikkatli olmanız gerektiğini unutmayın.

UZMAN

Bu ikonu seçtiğinizde bir pencere açılır ve iki seçenek sunulur.

Bölge alımı

Oyunda ilk olarak yapılan ve daha sonra da çok büyük bir yatırım olacak konsesyon alma işlemi, bir komisyoncu yardımı ile yapılır. Bu komisyoncu konsesyon almak istediğiniz bir bölgeyi seçtiğinizde, size genel olarak bölge hakkında bilgi ve re çekir. Bu bilgiyi almak için de elbette, bir bedel ödemeniz gerekir. Bu komisyon ücreti, bölgenin düzeyine bağlı olarak fiyatın % 9 u ile % 12'si arasındadır. Hakkında bilgi aldığınız iz bir bölgeyi, bu pencere açırken sol tuş ile alabilir, sağ tuş ile vazgeçebilirsiniz. Bölgeyi alırsanız, tren istasyonları ve şehirler teker teker haritadaki yerlerine oturacaklardır. Bundan sonra o bölgedeki tüm sektörleri istediğiniz gibi kullanabilirsiniz.

Ürünler

Belki de tarım konusunun en büyük derdi olan, ürün ekim zamanlarının tespiti için oyuncuya elimizden geçen yardımı yapmaya söz verdiğimizden, kitapçığın arkasında bulunan ürün özellikleri bölümüne ek olarak uzman ikonuna da bir yardımcı fonksiyon eklenmiştir. Bu seçeneği kullanarak istediğiniz bir sektörün (size ait olan) o anda her ürün için teker teker ekime uygunluğunu inceleyebilirsiniz. Bu inceleme sonunda bir tablo çıkacak ve her ürünün yanında renkli bir çubukla tarlanın ekime uygunluğu belirtilecektir. Bu incelemede, sektörün bulunduğu bölgenin sıcaklık ve yağış şartları, sektörün toprak kalitesi o anki verim durumu ve tabii ki, mevsim incelenecektir. Buda sürekli değişen tablolar ortaya çıkmasına yol açabilir.

Yani bir sektör için ocak ayında mısır ekimi uygun görülüyor- sa. bu sektörün hatasından değil mevsim uygunsuzluğundan olacaktır. Bu yüzden bir kerelik inceleme ile sektörler hakkında yargılara varmak yanlış olur. Bir ürün hakkında en güvenilir bilgi, o ürünün ekimi için en uygun ay içinde alınır.



S.E.K.

Umut Tarlaları'nda hayvancılığın en büyük sorunu pazar bulmaktır. Özellikle üretim arttığında, orneğin ayda 15000 yumurta üret-

meye başladığınızda, bunların hepsini şehir pazarlarına satmakta çok zorlanabilirsiniz. Bu sebeple devlet, ucuz fiyata ama çok miktarda alım yapan Süt Endüstrisi Kurumu'nu açmıştır. Bu kurum her ay belli bir süt ve yumurta talebi belirler ve bunu çiftçilere duyurur.

Oyunun herhangi bir anında bu ikonu seçerek, talep varsa S.E.K. listelerini görebilirsiniz. Burada size belli bir miktar ve bunun için bir fiyat verilecektir. Eğer ekinizde hem yumurta, hem de süt varsa, bunların ikisinden birini seçebilirsiniz. S.E.K.'na bir seferde bir satış yapabilirsiniz. Ancak daha sonra hala talep varsa, yeni bir satış yapmanız mümkündür.

Oyunun ileri safhalarında Özellikle işinize yarayacak plan S.E.K.'i hayvancılıkla uğraşanların sürekli kontrol altında tutmasını öneririz.

PAS

Umut Tarlaları, "real-time" bir oyun olmadığından, bir oyuncunun sırasını geçmesi ancak kendi isteğiyle olur. Yapacak işi ya da zamanı kalmayan oyuncu, bu ikona basarak o ayki sırasını bitirebilir. Bunu yapan oyuncuya bir kez emin olup olmadığı sorulur ve sıra diğer oyuncuya ya da o ay tüm oyuncular oynadıysa, bilgisayara geçer.

Birden fazla oyuncuyla oynanan oyunlara, sıranın kime geldiği bildirilecektir. Ancak tek kişilik bir oyun oynanıyorsa, bu söz konusu olmaz.

Umut Tarlaları'nda her türlü haksızlığa karşı olduğu gibi, oynama sırası konusunda da bir önlem alınmıştır. Birden çok oyuncu oynuyorsa, her ay başında oynama sırası rasthansal (random) olarak yeniden belirlenir. Bu yüzden bir sıra söz konusu değildir.

Tüm oyuncular o ayki işlemlerini bitirince bilgisayar, oyun için hayati önem taşıyan bazı hesapları yapmak, diğer çiftçileri oynatmak ve bazı önemli dosyaları gözden geçirmek için biraz bekleyecektir. Bu bekleme süresi, mouse imlecinin bir saat animasyonuna dönüşmesi ile belirtilir. Yaklaşık 10-15 saniye sürecek bu süreç içinde, anlaşmalar, sabotajlar felaketler ve bazı haberler de bildirilebilir. Ayrıca her yıl sonunda, ekstra bir bekleme de eklenmiştir (hem de bedava!)