

Symulator Farmy 2011

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Symulator Farmy 2011

autor: Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent GIANTS Software, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Elementy gry	4
Otoczenie gry	4
Palmtop	9
Rozgrywka	11
Osiągnięcia	16
Mody	19
Multiplayer	20
Sprzęt	22
Kombajny	23
Traktory	27
Przyczepy	34
Pługi	37
Siewniki	39
Nawożenie	41
Kultywatory	43
Prasy	46
Obciążniki	47
Kosiarki, przetrząsacze i zgrabiarki	49
Inne maszyny	51
Uprawa pola	52
Oranie	52
Zasiew	54
Nawożenie	57
Koszenie	62
Rozporządzanie skoszonym zbożem	66
Prasowanie i zwożenie	69
Kultywacja	78
Hodowla bydła	79
Rozpoczęcie działalności	79
Pasza dla krów: Sieczka kukurydziana	80
Pasza dla krów: Trawa	83
Zarządzanie hodowlą	88
Jak rozwijać gospodarstwo	89
Zaczynamy	89
Rozpoczęcie działalności	92
Rozwój gospodarstwa	95
Butelki i reputacja	97
Informacje ogólne	97
Obszar A	99
Obszar B	102
Obszar C	105
Obszar D	111
Obszar E	114
Obszar F	118
Obszar G	123
Kontenery na butelki	129

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Symulator Farmy 2011 to kolejna odsłona jednej z najlepiej sprzedających się serii gier w Polsce. Tym razem twórcy prócz możliwości uprawiania pól dali nam możliwość hodowli bydła.

W poradniku znajdziesz szczegółowy opis wszystkich elementów gry: pojazdów, maszyn, wszystkich prac gospodarczych dotyczących uprawy ziemi oraz hodowli bydła. Znajdują się także informacje o bonusach, które możesz zdobyć, o reputacji, przedstawione jest też położenie wszystkich 100 butelek, które można znaleźć z grze.

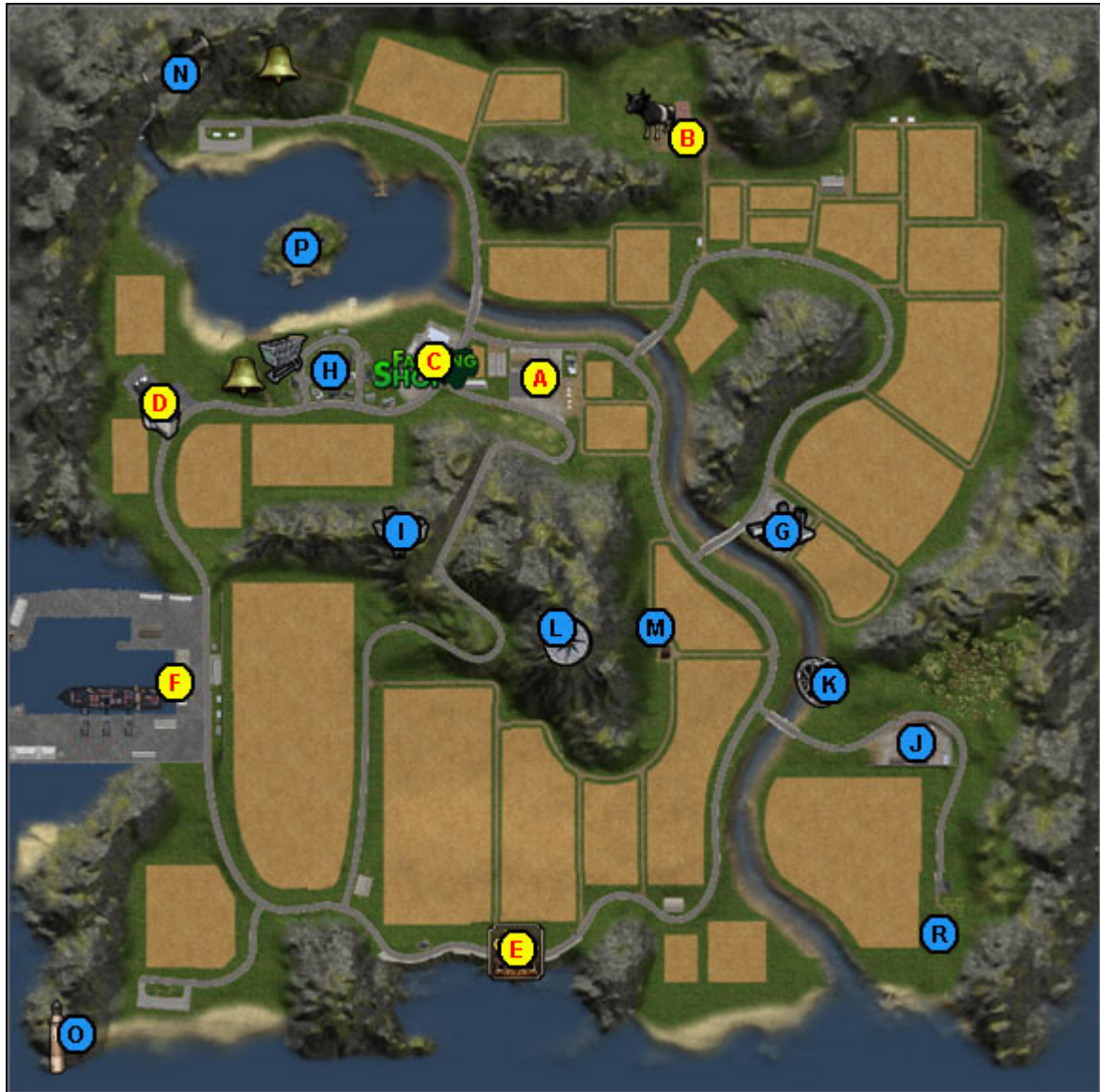
Kolorem **pomarańczowym** oznaczyłem nazwy maszyn i urządzeń np. pług, kombajn. Koloru **niebieskiego** użyłem do oznaczania miejsc np. portu, mleczarni, sklepu. Natomiast kolorem **brązowym** zaznaczyłem inne ważne elementy np. nazwy zbóż. Poradnik był tworzony na bazie gry w wersji 2.1.

Maciej „Psycho Mantis” Stępnikowski (www.gry-online.pl)

Elementy gry

O t o c z e n i e g r y

Świat gry



Legenda:

Obiekty kluczowe:

- A** – farma
- B** – pastwisko
- C** – sklep
- D** – młyn
- E** – browar
- F** – port

Pozostałe miejsca:

- G** – mleczarnia
- H** – miasteczko
- I** – ruiny
- J** – tartak
- K** – młyn wodny
- L** – punkt widokowy

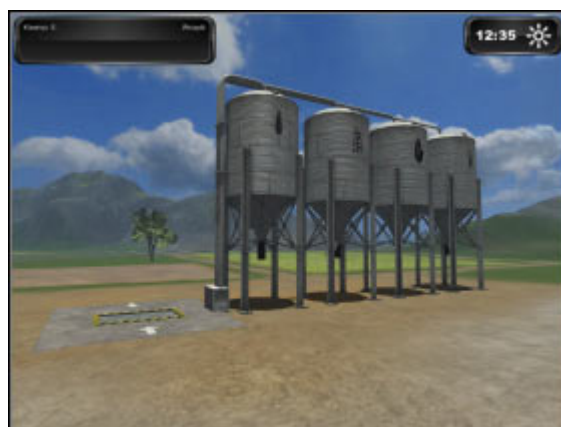
Pozostałe miejsca:

- M** – wjazd na punkt widokowy
- N** – wiadukt kolejowy
- O** – latarnia morska
- P** – wieża ciśnień
- R** – labirynt z żywopłotu

Farma

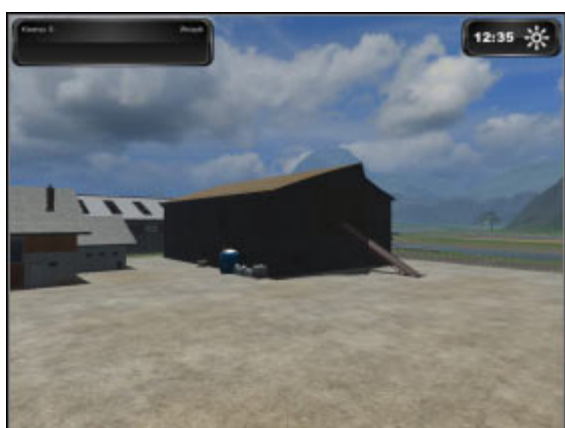


001



002

Zaczynasz grę na swojej **farmie**, tuż przy swoim domu (do którego jednak nie możesz wejść, nie możesz także wsiąść i poprowadzić stojącego na podjeździe auta). Tuż obok żywopłotu znajduje się żółta cysterna z paliwem **[001]** – tutaj tankujesz swoje pojazdy. Obok domu znajdują się cztery silosy **[002]** będące magazynem na cztery rodzaje koszonego w grze zboża. Obok nich znajduje się miejsce, gdzie następuje zrzut zboża z przyczepy.



003



004

Po drugiej stronie placu znajduje się **stodoła** wraz z pasem transmisyjnym **[003]**. W pierwszych wersjach gry (bez wgrywania patchy) dolna część pasa transmisyjnego jest zabudowana. Za pomocą tego pasa do stodoły trafiają zwiezione przez ciebie belki ze słomą lub sianem. Tuż obok stodoły znajduje się pojemnik z nawozem chemicznym – napełniasz tutaj maszyny do prowadzenia oprysków. Za stodołą znajduje się **garaż**, w którym – jeśli chcesz – możesz parkować swoje pojazdy i maszyny. Jednak nie ma takiej potrzeby gdyż plac jest wystarczająco duży. Obok **stodoły** znajduje się budynek gospodarczy **[004]**, a tuż przy nim worki ze zbożem – tutaj napełniasz siewniki.

P o l a



005



006

To na nich prowadzisz swoją działalność. Na pustych polach **[005]** orzesz i zasiewasz, a ziemia daje ci plon **[006]**, który kosisz i sprzedajesz – taki jest zasadniczy mechanizm rozgrywki. W świecie gry pól jest mnóstwo: mniejsze i większe, prostokątne i w nieregularnych kształtach. Wszystkie są do twojej dyspozycji.

S k l e p



007



008

Sklep znajduje się tuż za budynkami twojego gospodarstwa na zachodzie. Aby z niego skorzystać możesz się udać do niego pieszo bądź jadąc jednym z posiadanych pojazdów – gdy wejdiesz na zielony marker przy drzwiach **[007]** ujrzysz menu zakupów **[008]**. Jednak nie musisz wcale się do sklepu udawać. Możesz też „połączyć” się z nim – kliknij „P”, a znajdziesz się od razu w menu kupowania.



009



010

Tutaj w kilku zakładkach na górze znajdują się wszystkie dostępne maszyny i urządzenia w grze, a także krowy. Możesz tutaj kupować nowe rzeczy oraz sprzedawać posiadane. Gdy zdecydujesz się na jakąś rzecz kliknij „Kup” [009], wyjdź ze sklepu, a znajdziesz ją tuż obok niego [010]. Niestety nawet, jeśli nie udawałeś się do sklepu, aby dokonać zakupów musisz się tam udać by zabrać stamtąd zakupioną rzecz. Chyba, że jest to pojazd – wtedy wciśnij kilka razy „Tab” dopóki przeskakując pomiędzy posiadanymi pojazdami nie znajdziesz się w nowo zakupionym.