



Tutorial Básico

Hace tiempo que se subió el anterior tutorial del juego, y este ha avanzado ya tanto que creo que es hora de una buena revisión, así que vamos con ello.

Antes de nada hay que dejar claro que este juego es un juego de estrategia, no de competición gráfica, al menos por ahora, pero se está pensando en desarrollar algo de gráficos para hacerlo más atractivo. Algo sencillito ¡¡pero que se mueve!!.

El juego consiste en **gestionar** un club de esquí de la mejor manera posible, ascender en las divisiones y ganar los trofeos de las mismas. Para hacernos una idea de lo que nos espera, es como si llevásemos los libros contables y los resultados de los corredores del club. Seremos *'ratas de oficina'*, pero de nosotros dependerá la buena marcha del club.

Antes de nada, el juego tiene un F.A.Q. que se puede consultar para cualquier duda, (abajo a la derecha) y unos primeros pasos para comenzar. Pero este tutorial va un poco más allá al dar unas ideas para la estrategia y la táctica a seguir una vez se empieza.

Bien, al inicio del juego se te otorga un “dinero” 30.000 *msm*, con el que no sabes muy bien qué hacer, y seis corredores que, o tienes mucha suerte, o poco podrás ganar con ellos, pero al menos puedes empezar a competir. Como primera medida, te pide le des un nombre a tu club, y luego que elijas un nick para cada uno de esos seis corredores que te van a dar. Esta es la pantalla que vamos a tener que rellenar:

Si tenéis un código de promoción dado por algún amiguete que os habló del juego, ponerlo en la parte de abajo, y le daréis algo de pasta.

También os pide la federación a la que queréis pertenecer. Esto sirve para jugar torneos por federaciones, ranking etc...

Juega en MicroSkiManager v1.1e

Crea tu club de esquí, ficha nuevos esquiadores, amplía tu estadio de competición FIS, ficha al mejor entrenador, gana la Liga, en definitiva... se el número uno. En **MicroSkiManager** no solo prima la estrategia y el entreno que le des a tus esquiadores, sino también la gestión del Club para poder sacar el mejor partido a tus posibilidades.

Hola (helenilla), Activa tu Club

Para poder activar correctamente tu cuenta, por favor, rellena los datos que te pedimos a continuación, en ellos se detalla el nombre de tu club y el de tus esquiadores. Además, si un amigo tuyo te ha proporcionado su código y lo introduces, ingresará una cantidad de dinero en el juego.

Hacemos incapié en escribir los nombre en minúscula con la inicial en mayúscula:

Nombre del club:	<input type="text" value="zzzz"/>	(máx 20 car.)
Federación de Deportes de Invierno:	<input type="text" value="Francia"/>	
Nick o apodo de tu primer esquiador:	<input type="text" value="uno"/>	(máx 20 car.)
Nick o apodo de tu segundo esquiador:	<input type="text" value="dos"/>	
Nick o apodo de tu tercer esquiador:	<input type="text" value="tres"/>	
Nick o apodo de tu cuarto esquiador:	<input type="text" value="cuatro"/>	
Nick o apodo de tu quinto esquiador:	<input type="text" value="cinco"/>	
Nick o apodo de tu sexto esquiador:	<input type="text" value="seis"/>	
Código promoción:	<input type="text"/>	(no obligatorio)

A continuación saltamos a una pantalla donde se nos explican los primeros pasos del juego, y lo que tenemos que hacer. (*primeros pasos*)

Primeros pasos

Primeros pasos en Microskimanager

¿Dónde empiezo? >> Paso 1 >> Paso 2 >> Paso 3 >>

Bienvenido a Microskimanager, vamos a ayudarte un poco para que empieces a sacar provecho de tu Club lo antes posible.

- **Previo - ¿Por dónde empiezo?**

Un buen inicio sería conocer la zona principal de tu Club haciendo click sobre el menú izquierdo en la pestaña "Presentación". En ella se te informará de datos sobre la evolución de tu Club respecto al resto, además de ser una ventana al resto de Clubs ya que es lo que verán de tí, por ello puedes personalizarla con un logo o escudo y con alguna frase ingeniosa o lo que se te ocurra en el momento.

** Si cierras esta ventana antes de acabar de leer el mini-tutorial, dispones de un enlace en el menú derecho zona inferior para volver a acceder al mismo, se denomina Primeros pasos.*

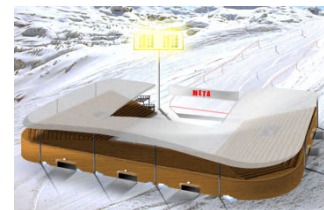
Y ahora qué?



Bien, ya has seguido los pasos que se te dicen? Bueno, esos pasos están bien pero... yo desde mi modesta experiencia, cambiaría algunas cosas en tus inicios. Ojo, vas a tener que hacerlo de todas formas pero... creo que hay que cambiar algunas prioridades...

LO PRIMERO

El entrenador de poco te va a servir en estos primeros días, a no ser para gastar dinero. **Mejor dedica ese dinero a las obras del estadio.** Esa debería ser tu mayor prioridad. En primer lugar, paga la licencia para el estadio (1.000 msm)



Un equipo recién creado, debe llegar en el menor tiempo posible a 999 espectadores. No, no es un número cabalístico, no 🙄. Es que a partir de

ese aforo, se empieza a pagar semanalmente un impuesto por el impacto visual en la montaña, y tu economía no va a estar para demasiados dispendios. Por cierto, a partir de 500 asientos, verás que el precio de las obras se incrementa. *(nadie dijo que este juego fuera sencillo jeje)*



Si has seguido al pie de la letra mis instrucciones, tendrás 29.000 msm. En el menú izquierdo, pincha en Economía. Míralos bien pues tardarás en ver tanto dinero junto de nuevo. Volvamos al estadio.

Doy por supuesto que ya habéis puesto las entradas como os aconsejan en el juego. No os preocupéis, pues con el tiempo ajustareis mejor esos precios. Vamos ahora a **ampliarlo**, para ello, pulsamos en la **pestaña** de ampliar estadio.

Estadio de competicion FIS

Crear un buen estadio es fundamental para generar buenos ingresos, por ello en esta pantalla puedes ampliarlo hasta ciertos límites. La capacidad máxima de un estadio FIS será de 2000 espectadores además de poder disponer de calefacción en todos los asientos, estar cubierto, mejorar los accesos y la iluminación. Cuantas mas comodidades des a tu público más gente acudirá a presenciar los partidos o retos.

Las mejoras de Techo (cubierta), calefacción, iluminación y accesos son instantáneas, mientras que la ampliación de localidades necesitará X tiempo para su ejecución. Los accesos deben ser realizados nivel a nivel.

¡Atención!, estadios con capacidad mayor a 1000 espectadores deberán pagar semanalmente un impuesto de medio ambiente (5msm por asiento), debido al impacto visual del estadio en la montaña.

Opciones de ampliación

Ampliar localidades en: (50 msm x loc.)	<input style="width: 100%;" type="text" value="0"/>
Calefacción en asientos:	<input type="checkbox"/> 5000 msm
Cubierta total del estadio:	<input type="checkbox"/> 7000 msm
Ampliar accesos:	<input type="checkbox"/> 10000 msm (Tipo: Medios)
Ampliar iluminación:	<input type="checkbox"/> 5000 msm (Potencia: 1000Kw)
Presupuesto y tiempo estimado:	<input style="width: 50%;" type="text" value="0 msm"/> <input style="width: 50%;" type="text" value="0 horas"/>

Enviar datos

Bien, como veis, podéis tiraros a ampliar localidades, o a poner **comodidades** para vuestros espectadores (calefacción, cubierta, accesos e iluminación). Las comodidades se realizan en el momento, así que si queréis ponerlas y además ampliar localidades, poned asientos lo último, pues tendríais que esperar a que finalizasen las obras para las comodidades.

Bien, en este punto os cuento algo importante para el estadio y dejo un poco a vuestro libre albedrío el orden en que ampliéis el estadio. Cuantas más comodidades tenga el estadio, más gente acudirá. Quiero decir, que si tenéis 500 asientos, a pelo, y otro tiene 500 más calefacción y cubierta, lógicamente acudirán más espectadores al otro estadio. El porcentaje de incremento... bueno, yo creo que al principio asientos, y enseguida las comodidades, pues subirá el ratio de asistencia por asiento invertido.



Si os fijáis, el precio de las comodidades es elevado, así que **mi recomendación** es **llegar hasta los 150-200 asientos**, y cuando recuperéis algo de dinero, poner calefacción y cubierta, luego llegar hasta los 500 y

poner iluminación básica (*sí, luego podéis poner mejores focos*) y luego, cuando lleguéis a 999, ya con algo más de dinero, dado que además esperareis ahí una temporadita, ampliar accesos, poner mejores focos, y poner luego los mejores accesos. Luego ahorrar algo y... a plantearse en poco tiempo los 2000 espectadores que es el máximo. (*con una paradita en los 1499 para seguir recibiendo los premios que el juego 'dona' a los modestos*)

LO SEGUNDO

Hummm... aún seguís ahí? Bien, una vez puesto el estadio y ampliado un poquillo (*recordad, unos 150 espectadores al menos es primordial*) ... vamos a por el **fisioterapeuta**. Para eso, en el menú de la izquierda, en la sección de oficina, pulsamos en **staff**.

Staff

¿Por qué contratar Staff?

Un Club no puede evolucionar sin tener un buen Staff. El Staff es un complemento ideal que te ayudará a mejorar rápidamente tus esquiadores, incrementará tus ingresos y ayudará a tu plantilla a estar los mas en forma posible. Si quieres ser uno de los grandes, invierte en Staff.

<p>Entrenador</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>	<p>Fisioterapeuta</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>
<p>Comercial</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>	<p>Médico</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>
<p>Psicólogo</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>	<p>Ojeador</p> <p>Nombre: - Nivel: - Sueldo: - msm / sem.</p> <p>Contratar especialista</p>

Como veis, no tenemos nada. Y nuestro objetivo será tener un staff que será la envidia del resto del juego, pero eso... ay, cuesta mucho dinero 😞 Así que vayamos por partes. Ficharemos un fisio que nos permita jugar bastantes retos sin caernos ni lesionarnos, así podremos sacar dinerito de nuestro estadio para **invertirlo** en mejoras.

Bien, la rutina para comprar staff (*a mi juicio*) es la misma para todos. Como el objetivo es comprar el mejor (5 estrellas ★★★★★) pero queda fuera de nuestro alcance, compraremos uno para salir del paso y luego... ¡¡**a por el mejor!**!! Si vamos comprando el de una estrella, luego el de dos o tres, luego el de cuatro... y luego el de cinco,

habremos malgastado cantidad de dinero que estaría mejor invertida en otro lugar. Así que compraremos el de 2 o el de 3 estrellas, dependiendo de cuánto tiempo nos quedemos con él, y luego compraremos directamente el de 5 estrellas.

Hay que tener en cuenta que además de la ficha para contratarlo, hay que pagar una cantidad semanal en sueldos, y... cuesta mucho mantener un staff al principio. La diferencia entre un fisio de dos y tres estrellas, como se puede ver, es que uno tiene un sueldo semanal de 200 y otro de 600 msm, el precio de adquisición, 3000 o 5000.



Si pensáis jugar **muchos retos**, os aconsejo el de 3 estrellas, si queréis ir despacito a ver cómo se os da, tendréis bastante con el de 2 estrellas.

Por ahora, y estos primeros días, con este staff... podéis jugar con una cierta tranquilidad y no habéis gastado un montón de msm.

LO TERCERO

En principio tienes seis corredores, puedes comprar hasta un máximo de 10, y vender hasta un mínimo de 4. *Si tienes menos de cuatro disponibles, perderás el partido por incomparecencia.*




Con seis corredores podéis jugar aceptablemente, pero... si queréis llegar rápido a la cumbre, tendréis que hacer un equipo más sólido y con más corredores. **Hay que hacerse con de dos a cuatro corredores más.** No os importe la calidad de los mismos, es solo para que podáis jugar retos, así que lo que importa es que sean BARATOS.

Cada partido tendrás que alinear a cuatro corredores. Y cada partido que jueguen, perderán forma física. Cuando esa pérdida de forma sea crítica... se os pueden lesionar por un número de días variable, así que mejor que no lleguen a ese momento crítico.

Cuatro		Gestionar esquiador »	
	Edad: 22 años Forma: Moral:	Nivel: Rookie Marca pref: Fischer Mod. pref: Descenso	Media 37
Dos		Gestionar esquiador »	
	Edad: 32 años Forma: Moral:	Nivel: Amateur Marca pref: Fischer Mod. pref: Gigante	Media 53

Vamos a mirar un poco por encima las características que nos muestra la **pantalla de plantilla**. Arriba, nos pone las medias de nuestro equipo. Media de edad, media de habilidades (el número que hay a la derecha) y nivel de los jugadores. Pueden ser



- Rookies < 42
- Amateur >42 < 62
- Pro >62 <82
- Extreme >82.

En cuanto miréis vuestros corredores quedaréis desolados lo sé 😞 Lo máximo que tenéis será algún amateur!! Bueno, tranquilos, ya iremos arreglando eso. Si tenéis algún corredor con las letras en rojo y este símbolo , es que esta será su última temporada, pues se jubila. Es bastante normal tener alguno en plantilla, no os preocupéis. Cada temporada (unas 40 jornadas) aumenta un año la edad del corredor. No hay edad fija para la jubilación, unos se jubilan con 29, otros con 34. Dependerá un poco de la suerte que tengáis con vuestros corredores. Hay una forma de ver esa edad de jubilación, pero dado que hay que pagar 50.000 msm. queda fuera de nuestro alcance por el momento.


La edad de los corredores es importante, pues cuanto mayores sean, más desgaste de forma tendrán con cada partido, además de algunas cuestiones que hablaremos de ellas cuando mencionemos al entrenador.



Lo de marca y modalidades preferidas son unas inclinaciones de esos corredores por esas marcas. No es que corran necesariamente mejor en esas modalidades o con ese material, pero... digamos que hay un *pequeño* porcentaje de 'ayuda' a que corran más rápido en esas modalidades y marcas.

El icono , quiere decir que este corredor es nervioso. Acusa una cierta falta de concentración a veces que puede arruinar su carrera o... por el contrario, supermotivarse y hacer un gran tiempo. Si no quieres esos altibajos, puedes contratar (*más adelante, claro*) un **psicólogo** para que le ayude con sesiones de terapia. (*pagando, por supuesto*) 



Los iconos  quieren decir que esos corredores que los tienen son especialistas en correr en condiciones de ventisca, sol, niebla o lluvia respectivamente. O sea, que harán **mejores tiempos** en carrera en esas condiciones. Si hay un día de sol y pones cuatro especialistas en sol, tendrás muchas posibilidades de llevarte el partido. Hay una forma de hacer que tus corredores adquieran esas características meteorológicas, el Gimnasio, pero por ahora es como Jackson Hole, queda fuera de nuestro alcance. Hablaremos luego de él.

Bueno, habíamos hablado de llegar a la cumbre y... con este material humano que tenéis es complicado, así que vamos a **augmentar plantilla**. Hay tres formas de hacerlo.

Viendo: Oficina » Fichajes » Cesiones

Transferibles Cesiones Agentes Libres Historial

Nombre	Prec. diario	Ed.	Esp.	Valor real	Marca
Barraputs	500 msm	27	COM	19499 msm	Salomon
Chuck Norris	1 msm	22	COM	17042 msm	Fischer
esquiador2977	Gratis	16	SGL	17216 msm	Salomon
F Alonso	1 msm	31	COM	18525 msm	Fischer
Golfilla C	200 msm	29	COM	17068 msm	Salomon

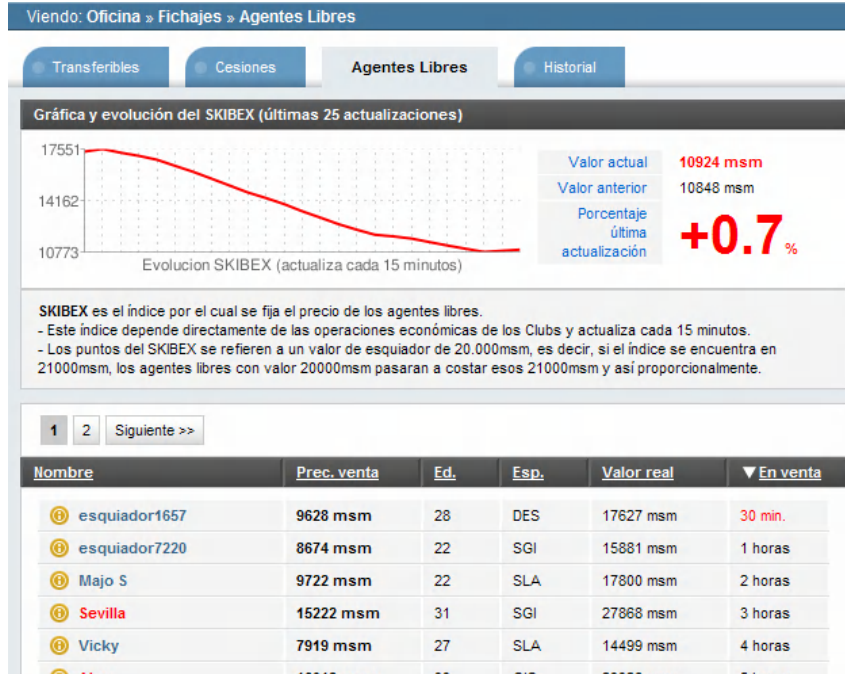
La primera y menos gravosa económicamente es que nos cedan algún corredor. Para eso vamos al menú de la izq. En Oficina y fichajes, y pulsamos la pestaña de cedidos.

Obviamente lo mejor es conseguir algún corredor gratis por un determinado número de días. Lo malo es que no tenemos entrenador y los buenos equipos nos podrían ceder alguno con la condición de entrenarlo pero, no es ese nuestro objetivo. Hay otros muchos equipos que nos lo podrán ceder por un precio módico de 50 msm diarios o incluso menos, **pues el juego les paga 500 msm diarios**

por cada corredor que cedan. Haremos alguna oferta e incluso les mandaremos algún sms para concertar el trato.

Si somos nosotros los que cedemos el jugador, ya sabéis, 500 msm diarios además del precio diario que ganaremos por cada uno. 🤖

Otro modo de conseguir jugadores es en el mercado libre. (agentes libres) aquí se pueden conseguir corredores caros o baratos, depende un poco del **SKIBEX** que es el índice de precios del mercado. Unos días estará elevado y otros bajo. Los más osados incluso pueden ganar algo de dinerillo jugando a esta especie de bolsa. Poco, pero... menos da una piedra



Haremos una oferta, y en unos 15 minutos el jugador será nuestro a no ser que otro equipo puge más por él. Rige el modo de subasta.

El otro modo de hacerse con jugadores es el mercado de fichajes. (Transferibles)

Viendo: Oficina » Fichajes » Transferibles

Transferibles | Cesiones | Agentes Libres | Historial

1 2 3 Siguiete >>

Nombre	Prec. venta	Ed.	Esp.	Valor real	Marca
_salvador	30000 msm	31	COM	31000 msm	Fischer
001	25000 msm	16	GIG	21054 msm	Rossignol
17 Slalom 43	10000 msm	17	SLA	20192 msm	Head
1marta	10281 msm	16	SLA	21407 msm	Dynastar
22 Descenso 44	10000 msm	22	DES	19315 msm	Head
24 Slalom 49	10000 msm	24	SLA	20924 msm	Völk
27 Combinada 44	10000 msm	27	COM	18438 msm	Rossignol
27 Supergigante 57	30000 msm	27	SGL	24146 msm	Head
28 Supergigante 45	10000 msm	28	SGL	19344 msm	Rossignol
5 Yeti De Nieve	25000 msm	30	GIG	27569 msm	Salomon
Amagoia gigante	30000 msm	33	GIG	26801 msm	Salomon
Animus Jubileta	15000 msm	32	SLA	24986 msm	Salomon

Aquí el precio de cada corredor lo marca el propietario del equipo, y puede aceptar vuestra oferta o no. También como parte del pago del corredor a adquirir, podéis incluir un corredor de los vuestros, que incrementará el precio en el valor nominal

que tienen. De vuestra habilidad para negociar puede depender la compra.



Bueno, ya sabéis más o menos cómo ampliar plantilla. Recordad que cuantos más corredores tengáis, más retos podréis jugar y más dinero podéis ganar. **Procurad llegar a 10 corredores cuanto antes** para poder jugar retos con un cierto margen de garantía de que no hay lesiones, pues al no tener médico, no los podríamos tratar y tardarían mucho en recuperarse.


Ahora vamos a ver detenidamente cómo es cada corredor.

Si pincháis en la cara del corredor o en 'gestionar esquiador' os saldrá en detalle el corredor.

Viendo: Club » Plantilla / Cedidos / Cantera » Esquiador





Plantilla Mis Cedidos Cantera de promesas **Esquiador**

Cinco ID: 10173


 Edad: 22 años
 Nivel: Rookie
 Valor: 14315 msm

Sueldo: 144 msm / semana
 Marca pref: Dynastar
 Mod. pref: Combinada

Media **39**


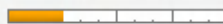
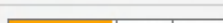
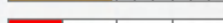





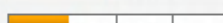
Forma 
Moral 
Experiencia 
Nervios 

1º [0 / 0]
 2º [0 / 0]
 3º [0 / 0]

» Mejores tiempos en las pistas MSM

Streif	DES	COM	SGI
Bellevarde	SLA	GIG	SGI
B.of Prey	SLA	GIG	DES
O.Tofane	DES	COM	SGI
L.G.Risa	SLA	COM	GIG

» Habilidades

Técnica 
 Posición 
 Potencia 
 Habilidad 
 Fondo 
 Arranque 
 Recuperac. 
 Velocidad 
 Inteligencia 
 Espíritu 

Historial de Clubs: Zzzz

A la derecha están sus características. En cuanto suban del 75% se pondrán en verde, si están por debajo del 25% están en rojo. Lo mismo ocurre con la Forma, Moral, y experiencia. La barra de nervios si pasa de seis, como podéis ver, hace a un corredor nervioso.

La forma de aumentar esas barras, es entrenando con un entrenador que hay que contratar en staff. Luego se verá ese apartado.

Unas barras que hay que vigilar especialmente son las de **forma, moral y experiencia**. Cuantos más partidos jueguen, conseguirán más experiencia, con lo que obtendrán **mejores resultados**. Cuantos más partidos jueguen en el día, la barra de forma irá bajando, se pondrá en naranja, y luego en rojo. Atención! En rojo hay muchas probabilidades de lesión, con lo que no podrá ni entrenar ni mejorar habilidades ni, por supuesto, jugar partidos en un número de días variable (*pon el ratón encima del icono de lesión y te dirá cuántos días estará en 'dique seco' tu jugador*). Si un corredor se lesiona, hay que curarlo con el médico, (**staff**) que lo tratará según sus capacidades de uno, dos o tres días.

La forma se pone al máximo todos los días a las 7 de la mañana, antes de los entrenos. Cada partido que juegues menguará un poco dicha forma física, y lo mismo con cada entrenamiento, dependiendo de su intensidad, menguará más o menos. La moral depende de los resultados, tanto del corredor como del equipo, también influyen otras cuestiones como la economía etc... un corredor con la moral baja, es más proclive a lesiones y malos resultados. Para subir la moral al corredor está la figura del psicólogo, (**staff**) que trataremos más adelante.

Resumen de la táctica a seguir con tu nuevo equipo.

PRIMERA FASE

- * Adquirir estadio (1.000 msm)
- * Elegir Patrocinador.
- * Ampliar estadio Hasta 500 localidades, cubierta, calefacción, e iluminación y accesos.
- * Adquirir staff (Fisioterapeuta) 2-3 estrellas
- * Conseguir cuanto antes 10 corredores.

SEGUNDA FASE

- * Ampliar estadio a 999 localidades.
- * Poner los mejores accesos e iluminación.
- * Ampliar staff.
 - Médico barato (2 estrellas)
 - Comercial para recuperar algo de dinero con los patrocinadores.

TERCERA FASE

- * Llegar a las 1499 localidades.
- * Compra del resto de staff.
 - Entrenador. 5 estrellas
 - Ojeador. 5 estrellas
 - Psicólogo. 3 estrellas
 - Fisioterapeuta. 5 estrellas



Aquí ya hay que empezar a pensar en mejorar plantilla. Comprar, vender, cambiar... la regla de oro es que con cada operación mejore tu equipo, ya sea en forma de corredores mejores y de dinero en efectivo.

CUARTA FASE

- * Llegar a las 2000 localidades.
- * Compra de Gimnasio, 100.000 msms
- * Terminar de mejorar staff.
- * Mejora de plantilla.

Bien, con esto tenemos ya unas directrices básicas (repito, según mi humilde experiencia) para desarrollar nuestro equipo y dar prioridades a uno u otro aspecto del juego para llegar a lo más alto, y en el menor tiempo posible.



Y en la segunda parte del tutorial, analizaremos con algo de profundidad los diferentes aspectos del juego que pueden marcar la diferencia al terminar la temporada.

¿Cómo entrenar?

¿Qué estrategia pongo en cada partido?

Características de los miembros del staff

Cualidades de cada corredor para las diferentes especialidades.

¿Compro? ¿Vendo? ¿Cambio?

¿Y para qué diantres quiero yo un loquero?

Planificar la temporada. ¿Me interesa subir?

Cómo planificar mis retos y mis partidos de liga.

El ranking mola. Quiero ser el mejor manager.

Contratando los patrocinadores. Partidos clave y partidos bonus.

Hasta la próxima y espero haber servido de alguna ayuda.

Helen.