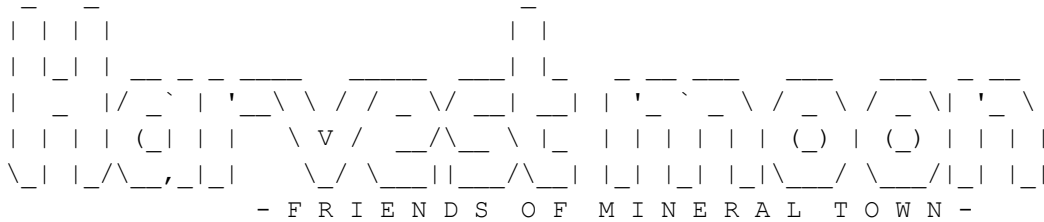


Harvest Moon: Friends of Mineral Town FAQ/Walkthrough (Spanish)

by vankoooper

Updated to v1.02 on Dec 26, 2007



Guía del juego, escrita por vankoooper.

- Versión 1.02 (creado el veintiséis de diciembre del dos mil siete)

[001] - Tabla de contenidos

/	\
[A010] - Tabla de contenidos	
[A020] - Información sobre la guía	
[A021] - Actualizaciones	
[A022] - Contacto	
[A030] - Introducción a los aspectos del	
juego.	
[A040] - Controles del juego	
[A050] - Menú del juego	
[A060] - Conexión con la Gamecube	
--	
[B010] - Guía básica al juego	
[B011] - Manteniendo la granja (6 días)	
[B020] - Herramientas	
[B021] - Mejorando herramientas	
[B022] - Malditas y míticas	
[B030] - El pueblo y sus lugares	
[B031] - Mapa y referencias	
[B040] - TV Shopping	
--	
[C010] - Chicas	
[C011] - Ann	
[C012] - Elli	
[C013] - Karen	
[C014] - Mary	
[C015] - Popuri	
[C016] - Goddess of Harvest	
[C020] - Eventos de los rivales	
[C030] - Casamiento	
[C031] - Casamientos de los rivales	
[C032] - Responsabilidades	
[C033] - Ser padre	
--	

```

| [D010] - Los personajes |
| [D011] - Biografías y cumpleaños |
| [D012] - Eventos varios |
| -- |
| [E010] - Cocinando |
| [E011] - Recetas |
| [E012] - Recetas de amistad |
| -- |
| [F010] - Escavando |
| [F020] - Las minas y sus niveles |
| [F021] - Mina común |
| [F022] - Mina de invierno |
| -- |
| [G010] - Pescando |
| [G011] - Peces reyes |
| -- |
| [K010] - Calendario y otros detalles |
| [K011] - Festivales |
| [K012] - Programación de la TV |
| [K013] - Sobre los Harvest Sprites |
| -- |
| [J020] - Agradecimientos |
| [J030] - Acerca de... |
\_____ /

```

[A020] - Información sobre la guía

¡Muy bien! Antes que nada, muchas gracias por ver esta guía, espero que resuelva tu duda (si es que tienes una) sobre este grandioso juego llamado Harvest Moon: Friends of Mineral Town para la portable de Nintendo, la Gameboy Advance.

Decidí hacer esta guía la primera que hago por la simple razón que creo que la serie Harvest Moon fue, es y será una saga mítica, jugé desde el primero de la saga (Harvest Moon de Super Nintendo) hasta este, a falta de consolas de última generación :D.

Lo que intenté hacer en esta guía es recopilar toda la información referida a este título, para que sirva como una guía completa para cualquier jugador, principiante o experto.

[A021] - Actualizaciones

V1.0 -> 18 de julio del 2006

- Guía completada.

V1.01 -> 14 de octubre del 2007

- Actualizada sección de controles, agregados un par de combos.

-> Agregada sección de "Conexión a Gamecube"

-> ¡Actualizada información de contacto!

v1.02 -> 26 de diciembre del 2007

- Arreglados varios errores en la guía.

- Arreglado un poco la organización de la sección del Pueblo y lugares.

- Agregados los 5 rivales a la lista de personajes.

- Arreglados MILLONES de errores ortográficos.

[A022] - Contacto

Por cualquier duda, sugerencia o para denotar un error, pueden enviarme un mail a:

-> yo(arroba)theavalon(punto)com.ar

Agréguenme, si lo desean, al MSN aunque, por favor, avísame con un mail de por medio.

[A030] - Introducción a los aspectos generales del juego.

Si de algo se trata Harvest Moon: FoMT es sobre una vida simple, sin complicaciones, como la de Jack (nuestro protagonista) que en busca de una nueva oportunidad en su vida, trata de contactar a un granjero del pueblo de Mineral. Él lo había conocido de chico, cuando se perdió durante un día de vacaciones con sus padres... paso días memorables con él, hasta conoció a una amiga a la que le prometió volver a verla... algún día.

Pasaron comunicándose con el viejo granjero mediante cartas, hasta que un día dejo de responderle... allí fue cuando volvió. Thomas (el alcalde) le dijo que su último deseo era dejarle la granja.

Allí empezará Jack (o tú) a trabajar como un granjero. ¡Pero de ser un granjero no es de lo único que se trata el juego! Como dije, el juego se trata de una vida simple, tan simple como despertarse, dar de comer a tus animales, cosechar / regar tus cultivos, socializar con los demás pueblerinos, ¡Hasta casarse con una de las 5 chicas del pueblo!.

Harvest Moon es el tipo de juego que puedes tirarte jugando MESES y nunca te cansarías, en un extraño género de RPG / Simulación, casi idéntico a Sims pero basado en el oficio de granjero.

¿Más características?:

- Puedes pescar
- Puedes cocinar
- Puedes cosechar tus cultivos y venderlos por dinero (o utilizarlos para un delicioso plato en tu cocina)
- Casarte y tener hijos
- Hacer amigos
- Participar en festivales
- Más y más cosas...

Sin más que decir, empecemos con la guía...

[A040] - Controles del juego

Hay varias maneras de controlar el juego, se pueden utilizar los botones básicos (A - B - L - R - St - Sl) o, lo que se llaman, combos (A+B, etc).
Veamos...

- Básicos

- A = El botón 'general' del juego. Con él, puedes seleccionar una opción, arrancar del suelo algo (una flor, un arbusto, tu cosecha) puedes utilizarlo para investigar o ver algo, para hablar con la gente (y si tienes algo en tus manos entregárselo) y tirar cosas (que tengas en tus manos).
- B = Para cancelar una opción (volver en un menú), para guardar lo que estés llevando en tu mochila o para usar una herramienta (que este equipada)
- L = Lo usas para silbar (llamar a tu perro / caballo o para llamar la atención de la gente).
- R = Si lo mantienes presionado, podrás correr al moverte.

Start = Abre el menú de opciones del juego.

Select = Abre el apartado de 'Ganancias' del menú de opciones del juego.

- Combo (combinados)

- A + B = Abre (y te deja visualizar) los contenidos de tu mochila.
- L + B = COMES lo que tengas en las manos. Además, si no tienes nada en las manos, te permite ver el contenido de tu mochila (solo herramientas). Combínalo con izquierda o derecha para ver items en estas direcciones.
- L + A = Sacas un ítem de tu mochila (que no sea una herramienta). Combínalo con izquierda y derecha para ver items en estas direcciones, si los presionas de nuevo podrás elegir otro ítem (si es que lo tienes).
- L + A + Izquierda o derecha = Eliges entre tus items, según estos estén ordenados (izquierda o derecha).
- L + Arriba = Silbas (lo mismo que si tocaras L, pero solo afecta al perro)
- L + Abajo = Silbas (lo mismo que si tocaras L, pero solo afecta al caballo)
- L + Select = Abres el mapa de tu granja.
- L + Start = Abre el mapa mundi.

\ _____ /
/ _____ \

[A050] - Menús en el juego

Hay 3 menús distintos en el juego, veamos cuales son, ¿Si?.

- [Menú principal]

Es el menú que aparecerá cada vez que inicies el juego, posterior a la introducción. Te dará a elegir si deseas comenzar un nuevo juego o continuar uno.

- [Menú de las partidas]

O conocido también como 'el diario'. Depende si elegiste la opción 'Continuar' en el menú principal del juego, que la opción Salvar este desactivada (obviamente). Aquí podrás 'escribir en tu diario' guardando una partida en los dos slots posibles.

Además de esto, también sirve como un pequeño menú de 'configuración' para el juego. Puedes activar:

- Distinta combinación de controles (en resumen, activa el 'siempre correr' a menos que presiones el R para caminar)
- Mostrar o no mostrar el reloj (resulta en un juego más 'real')
- Mostrar o no mostrar la cara del personaje con el que estés hablando.
- Mostrar o no mostrar el nombre del personaje con el que estés hablando.

- [Menú de opciones del juego]

Solo puedes ingresar a este durante el juego, al presionar 'Start'.

Hay cinco opciones:

- Diary (diario) - Abre el menú de las partidas (mirar arriba). Permite guardar en cualquier parte del juego.
 - Rucksack (mochila) - Abre tu inventario, con la posibilidad de ver tus herramientas e items y reorganizarlos.
 - World map (mapa mundi) - Abre un mapa de tooda la zona del juego. Podrás utilizar una pequeña manito para navegar y ver la descripción de cada lugar cuando pases el cursor sobre este.
 - Farm map (mapa de la granja) - Parecido al mapa mundi, solo que puedes solamente navegar por tu granja. Puedes ver, desde aquí, donde se encuentran tus animales una referencia de lo que has cultivado en el campo, etc.
- + Earnings (ganancias) - Las ganancias (o estatus) del juego.
- 'x' property - Estado de tu granja, muestra cuánto dinero tienes, cuantas 'manzanas especiales' has comido, el amor que le tienes a tu perro, conteo de tus animales, alimento de estos, libros de cocina y de madera.
 - Lista de pollos - Una lista de tus gallinas, especifica el nombre de cada una más cuanto amor le tienes, si han ganado algún festival de gallinas (se denota una corona), si esta sano, infeliz, cuántos años tiene y por último, la fecha en la que nació.
 - Lista de las vacas - Al igual que las gallinas, tienes el nombre de cada una, cuanto amor le tienes, si ganó algún festival, su estado actual, cuántos años tiene y cuando nació.
 - Lista de ovejas - Al igual que los demás, tienes el nombre de cada una, cuanto amor le tienes, si ganó algún festival, su estado actual, cuántos años tiene y cuando nació.
 - Harvest Sprites - Una lista de estos 'duendecillos'. Lista a los siete, con 3 barras diferentes para denotar su experiencia en los distintos campos. Arriba muestra el grado de amistad que le tienes, si están trabajando, etc.
 - Reporte de ganancias - Primero te mostrará cuánto dinero has ganado Y perdido en el mes que estés. Por otro lado, mediante barras, podrás ver cuánto dinero has gastado y ganado en los distintos días del mes. Abajo estarán las características financieras de otros meses.
 - Lista de los niveles de las herramientas - Lista todas tus herramientas y, mediante barras de distinto color (simbolizando los minerales, cobre, plata, oro y mithril). Estas barras significan la experiencia que tienes con las herramientas. A medida que termines una barra, otra nueva aparecerá. Esto te permitirá saber si tienes la suficiente experiencia como para mejorar la herramienta al igual que recordarte si dejaste una herramienta en la tienda de Saibara.

Eso será todo, sabiendo esto, ya sabrás lo suficiente para desenvolverte en el juego.

\ _____ /
/ _____ \

[A060] - Conexión con la Gamecube

Así es, posiblemente no lo sabías pero puedes acceder a unos cuantos bonuses interesantes en tu Friends of Mineral Town SI ES QUE posees:

- > Una Gameboy Advance (da igual que sea normal, SP o Micro)
- > Una Nintendo Gamecube (y un control y una tarjeta de memoria al menos)
- > El cable-link de Gameboy a Gamecube (y viceversa).
- > Harvest Moon: Friends of Mineral Town para la GBA.
- > Harvest Moon: A Wonderful Life para la GC.

La verdad es que el juego no te especifica en ningún momento en el menú principal que tienes la opción para realizar la conexión; la verdad es que el tema es un poco más complicado... muy a la Harvest Moon a decir la verdad (los de Natsume son unos genios).

- 1) Primero, enciende ambas consolas. La conexión comienza desde tu GBA, así que pon tu cartucho de FoMT.
- 2) Para realizar el intercambio, tendremos que contactar con la Harvest Goddess en el pequeño laguito tras el Spa de la montaña. Lamentablemente, no podemos simplemente ir allí y hablar con ella, sino que tendremos que ofrecerle-- mejor dicho, darle, un ítem (como un vegetal, tampoco un arbusto o una roca...). La Diosa te hará la pregunta de que si deseas conectarte. Indícale que sí lo deseas. Deja tu GBA ahora, pero no la apagues.
- 3) Vayamos a tu Gamecube, en tu Wonderful Life, dirígete al lado este del mapa y comienza a subir la montaña. Nik, Nack y Flack te pararán en un momento impidiéndote avanzar si es que no deseas hacer una conexión con Friends of Mineral Town. Dile que quieres deseas conectarte, te dirán que confirmes la conexión.
- 4) Luego de indicar "Sí" en ambas consolas, la transferencia habrá sido completada. Ambos juegos se guardarán automáticamente para que no haya problemas.

Los items o cosas que recibas de la conectividad de los dos juegos están basados en condiciones sobre tu progreso en AMBOS juegos. La traducción es básicamente que cuanto más avances, más cosas obtendrás, ¿bastante fácil, eh?. Sí, yo también pensé que te darían todo al momento de la conexión... :(. Por cierto, la conectividad suele tener más éxito si la realizas una vez durante una estación en particular en AWL, también cuando avanzas en un capítulo de vida del mismo juego.

¿Qué? ¿Que quieres saber qué cosas maravillosas recibes, y cómo?

-> Los vinilos.

En ambos juegos, en un punto te toparás con el reproductor de vinilos. Mientras que en AWL estará desde un principio en tu casa, en FoMT debes realizar la conexión previamente antes de adquirirlo. ¿Donde lo adquieres?, desde la mini-tienda de Van, que ha establecido en la posada de Doug (solo miércoles). La consigues por 2000G.

En AWL, a medida que cambies los discos, solo cambiará la música que escuches mientras das vueltas por tu granja; no tomará efecto si sales de ella. En FoMT tenemos la ventaja que, además de afectar la granja, afecta los alrededores de Mother's Hill.

Además, en AWL, si sacas el disco no se escuchará ninguna música en absoluto mientras que en FoMT simplemente se restablecerá la música de la temporada actual.

¿Donde encuentro a Van?

- En FoMT, en la posada de Doug los miércoles.
- En AWL, junto a la posada todos los 3 y 8 de cada temporada.

¿Que me vende Van?

- Disco 1 - Harvest Moon (SNES): Canción de primavera
 - > Precio FoMT: 500G
 - > Precio AWL: 430G
- Disco 2 - Harvest Moon (SNES): Canción de evento
 - > Precio FoMT: 600G
 - > Precio AWL: 430G
- Disco 3 - Harvest Moon 64 (N64): Canción de otoño
 - > Precio FoMT: 700G
 - > Precio AWL: 600G
- Disco 4 - Harvest Moon 64 (N64): Canción del Opening
 - > Precio FoMT: 800G
 - > Precio AWL: 600G
- Disco 5 - Harvest Moon: Back to Nature (PSX): Canción de las chicas
 - > Precio FoMT: 900G
 - > Precio AWL: 640G
- Disco 6 - Harvest Moon: Back to Nature (PSX): Canción de amor de las chicas
 - > Precio FoMT: 1000G
 - > Precio AWL: 640G
- Disco 7 - Harvest Moon: Save the Homeland (PS2): Mapa de primavera.
 - > Precio FoMT: 1100G
 - > Precio AWL: 810G
- Disco 8 - Harvest Moon: Save the Homeland (PS2): Bosque de otoño.
 - > Precio FoMT: 1200G
 - > Precio AWL: 810G
- Disco 9 para Harvest Moon: FoMT de A Wonderful Life: Canción de Invierno
 - > Precio FoMT: 1300G
- Disco 10 para Harvest Moon: FoMT de A Wonderful Life: Blue Bar de noche
 - > Precio FoMT: 1400G

- Disco 11 para Harvest Moon: AWL de FoMT: Canción de Invierno.
 - > Precio AWL: 900G
- Disco 12 para Harvest Moon: AWL de FoMT: Canción de ceremonia de casamiento
 - > Precio AWL: 900G

(continuará...)

/

[B010] Guía básica del juego.

¿Listo para comenzar el juego entonces? Muy bien.

Al comienzo del juego, te pedirá tu nombre (con el que te identificarás durante toodo el juego), el nombre de la granja, el día de tu cumpleaños (para hacerlo más fácil, mira si en tu cumpleaños es verano / invierno / otoño / primavera y elige el día exacto, excepto si cumples en un 31 ><) y por último el nombre de tu perro, ya estarás listo para comenzar este juego.

Posterior a la introducción, te despertarás la segunda mañana de la primavera.

[B011] - Manteniendo la granja (15 días)

[DIA 2, PRIMAVERA, AÑO 1]

Bien, al despertarte, ve a tu cajón de herramientas, de allí saca el martillo, el hacha y la azada (Hammer, axe y hoe respectivamente). Para sacarlos, muévelos de la parte del baúl hacia tu inventario (que son tres cuadrados, dos se guardarán en tu mochila y el otro lo llevarás en la mano).

Dirígete a la televisión, usa arriba para ver el pronóstico del tiempo para mañana (descuida, nunca falla) para saber si hay que sacar al perro o dejarlo dentro de la casa, posterior usa la izquierda para sintonizar el programa de la diosa del cultivo (o la Goddess of harvest). Es una especie de mini juego, ella te mostrará un número, tienes que adivinar si el próximo que dirá es mayor o menor. Si toca uno igual te darán una nueva oportunidad. Cada vez que adivines uno, ganarás un punto. Los premios varían entre pasto o hierba hasta fósiles de pescado o cajas de tesoro que se pueden vender a un buen precio (5,000G y 10,000G). Este juego se transmite cuatro veces al día, durante los primeros cuatro días de la primavera. Dependiendo del premio, lo puedes vender, regalar o simplemente comértelo.

Al salir de tu casa, Thomas te saludará explicándote más controles básicos. Esto viene MUY útil para los principiantes ya que será como un video el tutorial (puedes ver a otro personaje para aprender cómo se hacen las cosas). Entre otras cosas, dirá que ha dejado su pedometro en tu cajón de herramientas. Te digo que todavía no es el mejor momento de equiparlo ya que solo ocupará lugar en tu mochila, para cuando actualices esta por una más grande no habrá problema.

Ya deberías haber aprendido sobre el sistema de compra y venta del juego. Zack vendrá después de Thomas para comentarte sobre el sistema, tendrás que dejar lo que coseches en una caja llamada la caja de los envíos 'shipment box' que está justo al frente de tu casa, también hay una en el gallinero y en el granero.

Bien, una vez que te dejen tranquilo...

Ve y saluda a tu perro (levantándolo y dejándolo en el suelo, eso hará crecer el afecto que tienes con él), luego, sigue investigando el lugar y te darás cuenta que hay un árbol en un costado de la granja, este árbol te dará miel (una sola vez al día, las cuatro estaciones enteras), toma la miel y déjalo en tu caja de envíos.

No serán más de las 7:00am ahora, así que mejor pongámonos a despejar un poco la basura del campo... trata de encontrarte un lugar entre toda la basura donde PUEDES limpiar (me refiero, que no haya troncos ni rocas grandes que no puedas deshacerte hasta que actualices tus herramientas). Usando el hacha, corta las ramitas, usando el martillo rompe las piedras, levantando y dejando caer deshazte de los arbustos Y, recién cuando tengas un lugar de 3x3 disponible, utiliza la azada. Veamos el diseño posible de esto.

(X lugar para cultivar, O es el campo)

xxx (El clásico, un lugar de 3x3 completo, casi todos lo hacen PERO
xxx solo podrás recoger 8 de 9 cultivos ya que no puedes recoger el

xxx del medio, en esto me refiero a cultivos como el pepino, que dan varias veces el mismo vegetal / fruta)

xxx (El mejorado, puedes recoger TODOS los cultivos (8 de 8) que sería igual al de arriba)

xxx

xxx (Provee un fácil acceso al MEDIO del campo del cultivo. Perfecto por si tienes la regadera actualizada pero es la que menos cultivos da, 7 de 7)

Haz 3 de estos cuadrados (con el diseño que hayas elegido o el que tú desees). Para cuando termines el trabajo, no tendrán que ser más de las 12pm.

Dirígete al supermercado (mira el mapa mundi por si te pierdes), En el mostrador del frente podrás encontrar las semillas. Compra una de cada una EXCEPTO de pasto (la de más abajo). Ahora tendrás semillas de pepino (cucumber), batata (potato) y de nabo (turnip). Te dejará con unos escasos 30g.

Debido a que tu mochila está llena (en la parte de herramientas) Jeff, el dueño del mercado, te las llevará al baúl de herramientas de tu casa. Posterior a esto, una recomendación, visita a Barley y preséntate ya que el cuarto día de la primavera vendrá a dejarte un caballo, es muy importante porque si no tendrás que esperar un año entero.

Necesitas dinero, ¿verdad?. Hay una forma rápida de volver a recuperar el dinero gastado y esa es recolectando distinto tipo de 'pasto'. Verás que hay distintas plantitas de colores (verde, rojo, amarillo, naranja, púrpura... etc) Estas se venden a un buen precio.

Dirígete a la playa y recoge de allí dos pastos amarillos y uno naranja (llévalo en la mano) dirígete a tu casa y déjalo en el cajón de los envíos. Ahora, dirígete al bosque (por si ya no son pasadas las 5pm, ósea que Zack ya pasó) y recoge de allí dos pastos azules. Sube la montaña (donde están las aguas termales) y recoge otro. Déjalos en el cajón de los envíos.

Esto no termina aún, eh, deberás plantar las semillas ahora y regarlas. Dirígete a tu cajón de herramientas y saca TODAS tus semillas. Tira las semillas estando justo en el medio de la tierra preparada.

Una vez hecho esto, vuelve a tu casa por la regadera (caja de herramientas de nuevo) y empieza a regar lo que has sembrado (sí, uno por uno de los cuadraditos).

Ya deben ser más de las 5pm, Zack ya pasó, recogió y pagó. Puedes volver a tu casa ahora O, si todavía te quedan ganas, puedes esperarte hasta las 8pm y dirigirte a la posada del pueblo (Inn) y presentarte con el resto de los del pueblo.

Ahora sí, dirígete a tu casa (y si lo deseas, juega a 'mayor y menor' con la Harvest Goddess las tres oportunidades que te quedan, luego duérmete, guarda si quieres.

- Ganancias del día

- Dinero que tenías: 300G

- Gastado: 270G

- Ganancia: 690G

- Total: 720G

[DIA 3, PRIMAVERA, AÑO 1]

Realiza la rutina diaria de tu casa, mira el pronóstico, juega 'mayor o menor' con la Harvest Goddess y sal de la casa.

En esta oportunidad, Won se presentará como el comerciante asiático. Te comentará de su venta de semillas raras y especiales. Podrás encontrar a Won en la cabaña de Zack, por la playa, cosa que visitaremos más tarde.

Riega tus semillas, saluda a tu perro (recuerda, levantándolo y dejándolo en el suelo) y por último toma la miel y déjalo en el cajón de los envíos. Dirígete al bosque y recoge dos pastos azules, sube a las termales y recoge otra (durante la mañana, podrás observar a Ann y a Popuri dando vuelta por estos lados, es solo una sugerencia por si les quieres obsequiar algo SI ES QUE piensas cortejar con una de estas chicas). Vuelve a tu granja y deja todo en el cajón de los envíos.

Si ya son pasadas las 10 de la mañana, dirígete a la cabaña de Zack (en la playa). Si lo haces, destrabaras una escena en la que Zack se topa con una vieja caña de pescar la que te ofrecerá gratis. La caña de pescar funciona como cualquier otra herramienta, ganas experiencia al usarla y además lo peces que pesques los puedes vender, 80G los más pequeños. Al salir de la cabaña, recoge dos pastos amarillos y uno naranja y déjalo en tu cajón de los envíos.

Puedes dedicar el tiempo restante para presentarte con las chicas, ahora mismo (pasadas las 12) puedes llegarte a la librería para presentarte con Mary (evento corazón negro) o en la clínica para presentarte con Elli. Tan solo asegúrate de elegir bien las opciones.

Hoy (martes) el supermercado está cerrado. Así que no podremos comprar más semillas (no importa, más adelante prepararemos más tierra). Termina de presentarte con los del pueblo.

Ya puedes volver a tu casa, Zack ya habrá pasado o estará pasando. El resto de la tarde puedes ponerte a pescar, ya sea en el río que rodea tu granja, o en el lago, o en el mar... donde sea. Puedes ganar dinero extra con esto. A dormir pues.

- Ganancias del día

-
- Dinero que tenías: 720G
 - Gastado: 0G
 - Ganancia: 690G
 - Total: 1410G

[DIA 4, PRIMAVERA, AÑO 1]

Otro día en la granja, juega 'mayor o menor' y sal de la casa.

Hoy será el día en que Barley te deje el caballo. Ponle un nombre y tan solo saludale por ahora.

Won también se presentará diciendo que trae tres manzanas especialmente para ti. Lo único es que te digo es que no le compres ninguna todavía, sería una perdida de dinero. Estas manzanas te servirán para más adelante PERO como no tienes ningún lugar para guardar estas manzanas en la casa será inútil. Vendrá en el comienzo de cada temporada a preguntarte siempre lo mismo (me

refiero a Won).

Saca la regadera (si no la llevas) y empieza a regar los cultivos. Tú planta de nabos ya debería de haber sacado sus primeras hojas. Una vez listo, saluda a tu perro y deja miel en el cajón de los envíos.

Recoge pastos azules de la montaña y el bosque y déjalos en el cajón.

Ya deberían ser las 10am, dirígete al pueblo (al supermercado específicamente) donde te presentarás con Karen (corazón negro). En este evento te regalará un paquete de semillas de pasto. No es cuestión de vida o muerte cultivarles... pero si lo deseas...

Ya que estas allí cómprale dos nuevas bolsas de semillas, nabos y batata.

Al ser miércoles, la clínica no abre. Si te tomas un tiempo y vas a la casa de Elli (donde viven Ellen y Stu) destrabará una escena donde llevarán a la clínica a Stu por sentirse mal. Aumentarás el afecto con la familia de Elli gracias a esto.

Saldrás aproximadamente a las 3pm. Recoge pastos amarillos y naranjas de la playa y déjalos en el cajón. Si llegaste tarde (Zack ya pasó) no importa, lo recogerá mañana.

Con lo que resta de la jornada, vete preparando 3 nuevos cuadrados de 3x3 para las nuevas semillas que compramos. Siembra y riega.

Con suerte terminarás antes de las 12pm (o después). No te preocupes mucho por el tiempo, siempre viene bien adelantar un poco el trabajo. Vuelve a tu casa, juega 'mayor o menor' (¡Hoy es el último día hasta el año siguiente!) y duérmete.

- Dinero que tenías: 1410G
- Gastado: 270G
- Ganancia: 690G
- Total: 1830G

[DIA 5, PRIMAVERA, AÑO 1]

Bien, antes que nada mira el pronóstico y sal.

Saca la regadera y empieza a regar. Si es que te notas más cansado que otras veces, es justamente por acostarse tarde... puede afectar tu rendimiento el día de mañana.

Saluda tu perro y caballo, deja la miel en el cajón.

Serán más o menos las 11pm, necesitarás algo para bajar el cansancio del personaje. Visitemos la posada entonces, cuando (por casualidad :D) es el evento de introducción a Ann. Ella te dará gratis un plato de comida, cortesía de la casa.

Con la stamina recuperada, ve a realizar el trabajo de siempre de los pastos. Terminarás alrededor de las 3:30pm. Vaya que ha pasado rápido, ¿eh? El tema de regar las plantas lleva mucho tiempo, sí, pero cuando empieces a cosechar, puedes dejar de lado los pastos, es más, puedes regalárselo a tu chica (si es que le gustan). Mira la sección de las chicas para más información.

Otra cosa a tener en cuenta cuando no tienes mucho que hacer es deshacerte de las rocas, ramitas y arbustos del campo (solo las que puedas remover) esto

hará subirte un montón de experiencia. Además, cuando actualices tus herramientas, podrás deshacerte de las rocas grandes, troncos y dejar el campo listo para su uso cien por ciento.

Una vez que hayas hecho esto (déjalo de hacer si tu personaje está MUY cansado, se suele sostener la cabeza en señal de mareo), vete a dormir.

- Dinero que tenías: 1830G
- Gastado: 0G
- Ganancia: 690G
- Total: 2520G

[DIA 6, PRIMAVERA, AÑO 1]

Mira el pronóstico y sal. Equipa la regadera si no la tienes.

Al salir, te darás cuenta que la primera planta de nabos que pusiste ya maduró :D. Arranca los nabos y mételos en el cajón de los envíos. Riega los demás cultivos, tu segunda planta de nabos y la planta de pepino ya deberían haber sacado sus primeras hojas.

Mete la miel en el cajón, ve y realiza el trabajo de los pastos (te lo recuerdo, son tres pastos azules, dos amarillos y uno naranja). ¿Si que toma tiempo, eh? Deberían ser 3:30pm. Saluda a tu perro y caballo antes que me olvide.

Lo que reste del día, lo dejo a tu criterio. Una cosa que hay que hacer aún (si tu no lo has hecho) es presentarte con los Harvest Sprites, estos duendecillos viven en una cabaña detrás de la iglesia. Para que estos individuos te ayuden con tu tarea diaria (no tiene porqué ser ahora, más adelante cuando tengas más liberado el campo y más cultivos, vacas, ovejas y gallinas). Obviamente no le harán el favor al primero que se le cruce, tendrás que ganarte su amistad. ¿Cómo? Como el resto del mundo, regalándole cosas, especialmente harina. Sí, escuchaste bien, HARINA.

La harina es 'barata', te sugiero que no compres harina ahora sino más tarde para regalarles, cuesta 60G. Te recomiendo que empieces con esto luego de comprar una mochila más grande y de estar 'financiammente estable'. Solo un recordatorio ;).

Si no estás muy aburrido, vete a pescar y haz algo de dinerito. Vamos, el juego es lo suficientemente largo y si por algo juego al Harvest Moon es para relajarme. Trata de pescar 3 peces, pequeños y déjalos en el cajón (Zack ya debe de haber pasado, no importa, mañana lo pasará a buscar).

- Dinero que tenías: 1830G
- Gastado: 0G
- Ganancia: 480G (60G*8) + 690G
- Total: 3690G

Y con esto te dejo, con 3690G en el sexto día de la primavera, que es un base espléndida para seguir en el juego. Pero si hiciera una guía de TODOS los días del juego, ¿Cual sería la gracia del juego?. ¡Mucha suerte!

/

[B020] - Herramientas

Es un juego de simulación de granja, sería algo raro que no tuviera herramientas ¿no? jejeje. Desde el comienzo del juego, se te provee de ciertas herramientas que son indispensables a la hora de cultivar / aplastar piedras / cortar madera, etc.

Aquí especificaré cada herramienta, incluyendo los usos de c/u según su nivel de actualización.

/ El hacha

- La consigues: Comienzo del juego
- Descripción: Utilizada para cortar madera.
- + Usos:
 - Normal: Corta solamente ramas.
 - Cobre: Rompe troncos en 6 golpes.
 - Plata: Rompe troncos en 3 golpes.
 - Oro: Rompe troncos en 2 golpes.
 - Mystril: Lo rompe de un golpe.

- El hacha maldita / bendecida

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 49.
- Como bendecirla: Usar la herramienta 225 veces.
- + Usos:
 - Todos los troncos / palos en el área visible son cortados.

- El hacha mítica

- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).
- + Usos:
 - Usa un 50% menos de stamina que la hacha bendecida, con los mismos efectos.

/ El martillo

- La consigues: Comienzo del juego
- Descripción: Utilizada para romper rocas.
- + Usos:
 - Normal: Rompe piedras pequeñas.
 - Cobre: Rompe piedras grandes en 3 golpes.
 - Plata: Rompe piedras grandes en 2 golpes y grandes rocas en 5 golpes.
 - Oro: Rompe piedras con un solo golpe y grandes rocas en 3 golpes.
 - Mystril: Rompe todas las rocas de un solo golpe.

- El martillo maldito / bendecido

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 59.
- Como bendecirla: Tener la herramienta equipada por 10 días seguidos.
- + Usos:
 - Rompe todas las rocas en el área visible.

- El martillo mítico

- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).

+ Usos:

- Mismo efecto que la bendecida.

/ La azada

- La consigues: Comienzo del juego

- Descripción: La usas para preparar la tierra para el sembrado.

+ Usos:

- Normal: Prepara un 1 cuadrado de tierra.

- Cobre: Prepara 2 cuadrados de tierra.

- Plata: Prepara 3 cuadrados de tierra.

- Oro: Prepara 4 cuadrados de tierra.

- Mystril: Prepara 6 cuadrados de tierra.

- La azada maldita / bendecida

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 39.

- Como bendecirla: Hacer que el pastor Carter la bendiga 10 veces.

+ Usos:

- Prepara tierra en un área de 3x12 (3 de alto, 12 de ancho).

- La azada mítica

- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).

+ Usos:

- Prepara la tierra en un área de 18x5.

/ Regadera

- La consigues: Comienzo del juego

- Descripción: La usas para regar los cultivos.

+ Usos:

- Normal: Riegas un cuadrado de tierra.

- Cobre: Riega un área de 3x1.

- Plata: Riega un área de 3x2.

- Oro: Riega un área de 3x3.

- Mystril: Riega un área de 3x5.

- La regadera maldita / bendecida

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 69.

- Como bendecirla: Hacer que el pastor Carter la bendiga 10 veces.

+ Usos:

- Riega en un área de 13x6.

- El martillo mítico

- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).

+ Usos:

- Riega un área de 12x21.

/ Guadaña

- La consigues: Comienzo del juego

- Descripción: Usada principalmente para cortar arbustos, o cuando los cultivos se secan y deseas deshacerte de ellos.

+ Usos:

- Normal: Cortas un cuadrado de tierra
- Cobre: Corta la hierba en un área de 3x1
- Plata: Corta la hierba en un área de 3x2
- Oro: Corta la hierba en un área de 3x3
- Mystril: Corta la hierba en un área de 5x4

- La guadaña maldita / bendecida

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 79.

- Como bendecirla: Llevar la herramienta por 10 días seguidos.

+ Usos:

- Corta la hierba en un área de 9x9.

- La guadaña mítica

- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).

+ Usos:

- Corta la hierba en un área de 15x15

/ Caña de pescar

- La consigues: Posterior a la primera visita de Won, en los primeros días de primavera del primer año. Hay que ir a la cabaña de Zack por la mañana, llámalo. Te la regalan.

- Descripción: Para pescar peces y basura :P.

+ Usos:

- Normal: La mayoría de los peces son pequeños
- Cobre: Empieza a variar entre peces medianos y pequeños.
- Plata: Pescas solamente peces medianos.
- Oro: Empieza a variar entre peces medianos y grandes.
- Mystril: Pescas solamente peces grandes

- La caña de pescar maldita / bendecida

- La consigues: Posterior a obtener TODAS LAS HERRAMIENTAS actualizadas con Mystril, se la encuentra de manera aleatoria en la cueva de invierno. Se consigue buscando en el nivel 29.

- Como bendecirla: Usar la herramienta 225 veces.

+ Usos:

- Puede atrapar peces reyes, fósiles de peces y tesoros.
- La caña de pescar mítica
- La consigues: Al actualizar la herramienta con la piedra Mythic. Tendrás que tener TODAS y son TODAS tus herramientas bendecidas. Encuentras la piedra mítica a partir del nivel 60 en la mina, aunque al ser todo aleatorio, podría aparecer en cualquier nivel (a partir del 60).
- + Usos:
 - Aumenta la posibilidad de encontrar un fósil o un tesoro.

+ Más herramientas:

Estas herramientas las consigues pagando por ellas. Estas no se pueden actualizar.

/ Cepillo (brush)

- La consigues: En la herrería de Saibara, el te dejará una nota avisándote que la compres cuando tengas ya un caballo / vaca u oveja.
- Precio: 800G
- + Usos:
 - Úsala para aumentar tu afecto a tu vaca / oveja / caballo cepillándolo cada día.

/ Ordeñadora (milker)

- La consigues: En la herrería de Saibara, el te dejará una nota avisándote que la compres cuando tengas ya una vaca.
- Precio: 2000G
- + Usos:
 - Úsala para extraer leche de tus vacas.

/ Tijeras (scissors)

- La consigues: En la herrería de Saibara, el te dejará una nota avisándote que la compres cuando tengas ya una oveja.
- Precio: 1800G
- + Usos:
 - Úsala para extraer la lana de tus ovejas.

[B021] - Mejorando las herramientas

Recuerda que para sacarle un mejor provecho a una herramienta debes actualizarla. El problema es el cómo:

Hay tres requisitos a cumplir:

- Tener la suficiente experiencia en una herramienta para que te habilite actualizarla (puedes ver con que minerales puedes actualizarla justamente abajo del nombre de la herramienta, mostrará el mineral en un pequeño iconito). Además, a la derecha de la herramienta pondrá Upgrade? (¿actualizar?). Lo mismo te indican las barras de experiencia, una vez que la barra marrón se completó ya la puedes actualizar con cobre, barra plateada con plata, etc, hasta Mystril (barra azul).

- Tener el mineral. Los minerales requeridos para las herramientas son MUY fáciles de encontrar. Los encuentras en la mina (normal), mira la sección de minería para saber dónde encontrarlos exactamente.

- Tener el dinero: Saibara te pedirá un dinero extra para actualizarla. Estos son los precios:

```
{ Con cobre = 1000G }  
{ Con plata = 2000G }  
{ Con oro   = 3000G }  
{ Con mystril = 4000G }
```

Y por último te dirá que esperes un par de días (varía el número).

Posterior a eso, ve a la herrería y habla con él para que te entregue tu herramienta actualizada.

[B022] - Malditas y míticas

{Herramientas malditas y bendecidas}

Seguramente has oído hablar de ellas... las herramientas malditas y bendecidas son herramientas MUY poderosas (más que actualizar con mystril una herramienta). Conseguir estas puede ser un VERDADERO dolor de cabeza.

Para conseguir estas, no hace falta actualizar las actuales sino que son HERRAMIENTAS APARTES. Una vez que ya actualizaste todas tus herramientas a mystril, debes buscar en ciertos pisos (¡en la mina de invierno!) para encontrarte con ellas. Todo es aleatorio, ojo.

Ahora ¿Por qué son malditas? Fácil, no te las puedes sacar de encima. Sí, como lo oyes. Estarán 'pegadas' a ti a menos que las bendigas. Cada herramienta tendrá una forma distinta para bendecir. Desde usar una cantidad x de veces la herramienta o pedirle a Carter que la bendiga. Ah sí, también las malditas, luego de dos usos aproximados, dejarán tu stamina por el suelo, ten cuidado.

Para ver los pisos exactos, mira la sección Herramientas, incluirá los usos de estas herramientas, donde encontrarlas y tal.

{Herramientas míticas}

Bueno, estas SÍ son raras (y una pérdida del tiempo, en mi opinión). Las míticas son herramientas actualizadas de las bendecidas que son MÁS PODEROSAS (en algunos casos) que las malditas / bendecidas.

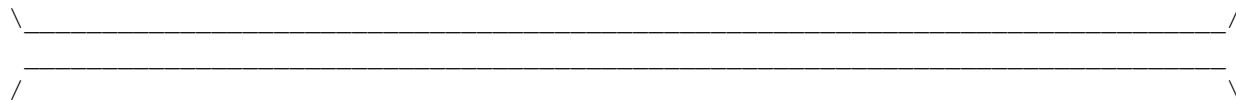
Estas sí necesitas actualizarla con la piedra mítica. Necesitarás:

1- Una piedra mítica, las consigues minando APARTIR DEL NIVEL 60. Y, de nuevo, es todo aleatorio. Puedes conseguir una LUEGO DE 10 NIVELES del 60, por ejemplo.

2- Bendice TODAS tus herramientas malditas

3- 50000G. Sí, por actualizar cada herramienta, ese Saibara...

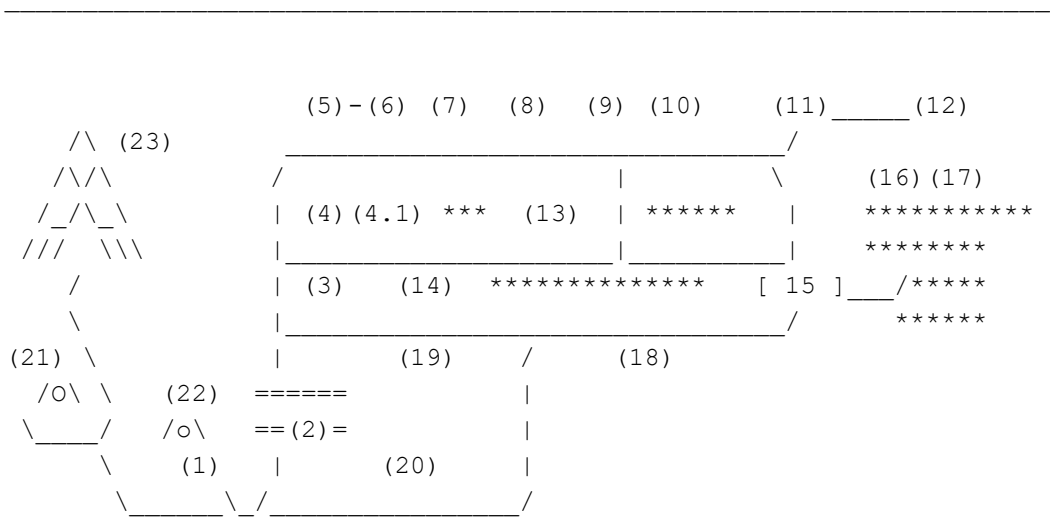
Puedes ver en la sección Herramientas, los beneficios de las mismas.



[B030] - El pueblo y sus lugares

El pueblo de Mineral Town debe de ser el lugar más apacible para vivir en el mundo, eso lo sabe cualquiera que juegue al Harvest Moon. Lleno de personas amables, chicas lindas y lugares geniales para pasar el día. Veamos esto...

{Mapa general del juego}



- Por referencias:

(1) - Aguas termales.

Un lugar tranquilo donde se encuentran las famosas aguas termales. Puedes venir aquí y relajarte un rato para subir la stamina o puedes pescar en el río que hay justo detrás del Spa.

(2) - Tu granja

Sí, tu casa, tu granero, tu gallinero, tu invernadero, tu campo... prácticamente todo lo que un buen granjero necesita.

(3) - Herrería

Manejada por Saibara y su nieto Gray. Vende utilidades, actualiza tus herramientas, hace accesorios para mujeres, etc...

Una lista de lo que puedes hacer:

-
- Actualizar herramienta (desde 1000G en adelante, 50000G por una mítica)
 - Cepillo (brush) = 800G
 - Ordeñadora (milker) = 2000G
 - Tijeras (scissors) = 1800G
 - Collar (necklace) = Orichalc más 1000G

- Pendientes (earrings) = Orichalc más 1000G
- Brazaletes (bracelets) = Orichalc más 1000G
- Brocha (broach) = Orichalc más 1000G

Esta abierto de 10am a 4pm. Cierra los jueves.

(4) - Vinería 'Aja'

Si es que estas enamorado de Karen, será este uno de los lugares que más frecuentes. Abre de 10am hasta el mediodía, excepto los domingos que cierra. Aquí viven Manna y Duke, Duke se encarga de recolectar las uvas y Manna se dedica a vender:

Una lista de lo que puedes comprar:

Vino (wine) = 300G

Jugo de uva (grape juice) = 200G

(4.1) - Vinería 'Aja', deposito.

No hay mucho que hacer aquí, es donde Duke y Cliff (sí es que aceptaste el trabajo de Duke y lo invitaste a él) trabajan. Abierto todo el día.

(5) - Casa de Mary

Aquí viven Mary con sus padres, Anna y Basil. Podrás entrar a la casa a partir de las 10pm hasta las 5pm.

(6) - La biblioteca (de Mary)

Abre a las 10 de la mañana y cierra a las 4 de la tarde. Toda documentación sobre el juego se encuentra en este lugar. Veamos que hay...

Primer piso, de izquierda a derecha:

- Mini juegos de los harvest sprites.

{Tutorial MUY específico sobre todos los juegos que puedes jugar con los harvest sprites}

- Mini juego de la carrera de caballos y competición de gallinas.

{Tutorial acerca del mini juego de la carrera de caballos del 18 de primavera y otoño y de las gallinas el 7 de verano}

- Controles

{Una reseña sobre los controles básicos del juego}

- Cultivando

{Tutorial sobre cómo preparar la tierra, plantar semilla, cosechar, etc. Tiene también una lista de los cultivos ordenados por sus respectivas temporadas}

- Cultivos

{Una guía muy bien detallada sobre cada cultivo, cuantos días pasan hasta que este listo para sacarse, si se puede cosechar más de una vez...}

Segundo piso, primera fila (arriba), de izquierda a derecha:

- Minas

{Una guía sobre las minas, presenta las distintas cosas que te puedes encontrar dentro de una mina (aunque no especifica el nivel para algunos). Presenta los usos de cada uno de estos.}

- Pesca

{Una guía sobre la pesca, desde donde conseguir la caña de pescar hasta posibles locaciones a donde poder pescar tranquilo.}

- Cuidando animales

{Tutorial, también muy detallado, sobre los distintos tipos de animales que puedes tener en tu granja y como cuidarlos.}

- No hay libros aquí (¿??)

- Acerca de las tiendas

{Guía acerca de los horarios, cosas que venden, y otras cosas en las tiendas del pueblo}

- Adquiriendo una cocina

{Tutorial sobre que hay que hacer para adquirir una cocina}

- Usando las herramientas

{Que es lo que hace cada herramienta y los efectos de estas al estar actualizada con cierto mineral}

Segundo piso, segunda fila (abajo), de izquierda a derecha:

- Ayuda de los Harvest Sprites

{Te enseña como los harvest sprites te pueden ayudar con tus tareas diarias.}

- Stamina y la fatiga

{Tutorial sobre la diferencia entre la stamina y la fatiga. Te enseña también varios métodos para reducir (fatiga) o para aumentar (stamina).}

- Precio de venta

¡En esta parte habrá una joya de la verdad (jewel of truth)!

{Lista los precios de todos los cultivos, minerales y productos en general para vender}

(7) - Casa de Ellen

Aquí vive Elli con su familia, Ellen y Stu. Elli estará aquí también los días que no trabaje. El alcalde también suele venir a visitar la casa.

(8) - Casa de Thomas

Aquí vive el alcalde con Harris, su hijo.

(9) - Supermercado

Abre de 9 am hasta las 5 pm, excepto los martes y los domingos.

Vende distinto tipos de cosas, los separé por items y semillas:

Ítem / comida / ingredientes / herramientas

Levadura (no estoy seguro, dumpling powder)	= 100G
Chocolates	= 100G
Oil (aceite)	= 50G
Haring (flour)	= 50G
Polvo de curry (curry powder)	= 100G
Bolas de arroz (rice Valls)	= 100G
Pan (bread)	= 100G
Envoltura (envuelve lo que estés llevando)	= 100G
Canasta (basket)	= 5000G
Mochila tamaño medio (medium rucksack)	= 3000G
Mochila tamaño grande (large rucksack)	= 5000G (habilitada luego de comprar la mediana)
Pluma azul (blue feather)	= 1000G (habilitada si tienes una chica con el nivel corazón en naranja)

Semillas en primavera

Semillas de nabo (turnip)	= 120G
Semilla de papa (potato)	= 120G
Semilla de pepino (cucumber)	= 200G
Semilla de fresa (strawberry)	= 150G (habilitada luego de vender 100 unidades de las otras semillas / cultivos)
Semilla de calabaza (pumpkin)	= 500G (lo mismo que arriba)
Semilla de espinaca (spinach)	= 200G (lo mismo que arriba)

Semillas en verano

Semilla de tomate (tomato)	= 200G
Semilla de maíz (corn)	= 300G
Semilla de cebolla (onion)	= 150G

Semillas en otoño

Semilla de berenjena (eggplant)	= 120G
Semilla de batata (sweet potato)	= 300G
Semilla de zanahoria (carrot)	= 300G

En todas las temporadas

Semillas de pasto (grass)	= 500G
---------------------------	--------

(10) - Clínica de Mineral

Abre de 9am a 4pm. Aquí encontrarás al doctor (duh) y a Elli. Cierra los miércoles. Elli se encarga de vender medicamentos que incluyen...:

Bodigizer - Recupera stamina	= 500G
Turbojolt - Recupera de la fatiga	= 1000G
Bodigizer XL - Recupera stamina	= 1000G
Turbojolt XL - Recupera fatiga	= 2000G

Además, te puedes hacer un chequeo con el doctor por 10G donde te recomendará

una de estas medicinas si es que encuentras algo. Aquí te traerán si alguna vez te desmayas por trabajar tanto.

(11) - La iglesia

Aquí vive Carter, el pastor de las iglesia. Aquí puedes venir a confesarte los lunes y miércoles. Si llueve entre las 1pm y las 4pm.

Cada confesión tiene un efecto diferente SI ES QUE Carter te perdona. Si no es así, no sucederá nada.

- Hice sobre-trabajar a los harvest sprites (I overwork the Harvest Sprites)
{Todos los harvest sprites subirán su nivel de afecto a ti}

- La gente del pueblo no me quiere (The townspeople don't like me)
{Todos los del pueblo te querrán más}

- No le presté atención a mis animales (I did not care for my animals)
{Todos los animales aumentarán su afecto a ti}

- Fui cruel con los animales (I was cruel to my animals)
{Todos los animales aumentarán su afecto a ti}

- Me quiero casar con la Harvest Goddess (I want to marry the Harvest Goddess)
{Podrás casarte con la Harvest Goddess} (esta opción no aparece hasta haber cumplido ciertas cosas, mirar la sección de la Harvest Goddess para más información)

Cliff también se pasará el día aquí, si es que no tiene trabajo aún.

(12) - La casa de los Harvest Sprites

La casa de estos pequeños duendecillos, se encuentran justo detrás de la iglesia. Abierto todos los días.

(13) - La posada de Doug

Abre desde las 8 am hasta las 9 pm. No hay día que cierre. Varía su menú según sea día o noche:

Hasta las 6pm

Galletas (cookies)	= 200G
Pastel de queso (cheese cake)	= 250G
Ensalada (salad)	= 300G
Agua (water)	= Gratis
Tarta de manzana (apple pie)	= 300G
Merienda (box lunch)	= 500G

Luego de las 6pm

Agua (water)	= Gratis
Vino (wine)	= 500G
Jugo de piña (pineapple juice)	= 300G
Leche (milk)	= 200G

El bar suele llenarse por las tardes y a la noche (a partir de las 8pm a las 9pm). No puedes llevarte ningún alimento del bar, por cierto.

(14) - Lote vacío

Un lote vacío. Eventualmente construirás tu casa de vacaciones aquí. Ver precios en la tienda de Gotz.

(15) - Plaza del pueblo

Lugar común para casi todos los festivales. Durante días normales, no suele haber mucha gente. Entre otros estarán Gray, el alcalde y la mayoría de las madres / esposas del pueblo.

Hay una canasta de basura, tira tu basura allí para crecer en afecto con la gente del pueblo. También hay un tablón de noticias que avisará sobre festivales a por venir.

(16) - La cabaña de Kai (conocida también como la Snack Shack)

Durante el verano, Kai vendrá a visitar mineral town para abrir este pequeño local. Abre desde las 11am hasta las 1pm. De allí desde las 5pm hasta las 7pm. Cierra los domingos y el resto del año.

Agua (water)	= Gratis
Maíz cocido (baked corn)	= 250G
Spaghetti	= 300G
Pizza	= 200G
Helado (snow-cone)	= 300G

(17) - La cabaña de Zack (y Won)

Aquí vive el sujeto que viene a buscar tus víveres. Comparte la casa con Won, quién ha puesto una pequeña tienda. Entre otras cosas, vende semillas que Jeff no venderá, hasta juguetes para tu perro. Abre de 11am hasta las 4:30pm. No hay día que cierre.

Accesorios para perros

Pelota para perros (dog ball)	= 100G
Frisbee	= 5000G

Semillas

Semilla de repollo (cabbage)	= 500G
Semilla de piña (pineapple)	= 1000G
Semilla de pimiento (bell pepper)	= 150G
Semillas de flor Moondrop	= 500G
Semillas de flor Pink Cat	= 300G
Semillas de flor Magic Red	= 600G
Semillas de Toy flower	= 400G

Otros

Joya de la verdad (truth jewel)	= 50000G
---------------------------------	----------

(18) - Granja 'Yodel'

Tu primera parada por si quieres conseguirte una vaca o una oveja. Abre de 10am hasta las 3pm, cierra los lunes. Su lista de precios es la siguiente:

Forraje (fodder)	= 20G
Una vaca tamaño medio	= 5000G
Una oveja tamaño medio	= 4000G
Poción mágica para vacas	= 3000G (preña la vaca)
Poción mágica para ovejas	= 3000G (preña a la oveja)
Medicina (animal medicine)	= 1000G
Campana (bell)	= 500G

Aquí vive Barley junto a su familia.

(19) - Granja 'poultry'

Lo mismo que la granja yodel... solo que con pollos. Aquí Lila y su familia viven (Rick y su hermana Popuri). Abre de 11am a 4pm.

Comida para pollos	= 10G
Medicina (animal medicine)	= 1000G
Comprar un pollo	= 1500G

El negocio no abre los domingos.

(20) - Carpintería

Es el negocio que Gotz, el solitario carpintero, lleva. El te realizará todas las extensiones que necesites para tu casa, granero, gallinero, etc. También vende madera por si la necesitas, veamos...:

Madera (wood)	= 50G
Madera dorada (golden wood)	= 100.000G (luego de coleccionar 999 maderas aparece)
Expansión a la casa #1	= 3000G más 200 de madera
Expansión a la casa #2	= 10.000G más 700 de madera
Expansión al gallinero	= 5000G más 420 de madera
Expansión al granero	= 6800G más 500 de madera
Casa de vacaciones	= 100.000.000G (8 ceros, ¿que tal eh?) + 999 de madera
Baño (bathroom)	= 30.000G + 580 de madera
Rediseñar ventanas	= 25.000G + 300 de madera
Rediseñar casa de perro	= 20.000G + 500 de madera
Rediseñar casilla de correo	= 10.000G + 200 de madera

(Los 'rediseños' aparecen después de haber hecho todas las expansiones a la casa)

Abre de 11am a 4pm. Cierra los sábados. Para más información sobre Gotz mirar su perfil en la parte de personajes.

(21) - La mina de invierno

La mina de invierno, como el nombre lo sugiere, aparece solamente en invierno. Más información sobre los minerales e items que puedes encontrar aquí en la sección de minería.

(22) - La mina

Puedes acceder a ella durante todo el año. Más información sobre los minerales e items en la sección de minería.

(23) - Mother's Hill

El tope de la montaña ofrece una vista espectacular. El lugar más apacible de todos. Algunos eventos tienen lugar aquí...

_____/
/_____\
[B040] - TV Shopping

Sabes, aunque aprecies que el viejo granjero te haya dejado una casa, una habitación de un solo ambiente no es lo suficientemente... casa... para una familia ¿No?. El TV Shopping guide aparece TODOS los sábados con algo nuevo para vender que te viene genial para tu casa. Para poder comunicarte con ellos, deberás usar el teléfono en la posada de Doug. Los envíos duran tan solo dos días, Zack se encargará de instalártelo.

Para algunas cosas, necesitarás ciertos requisitos... veamos cuales son:

Sin ningún requisito:

Espejo (mirror) = 1000G

{Podrás visualizar los pensamientos de tu personaje (si no es que en realidad habla con el espejo...)}

Reloj (clock) = 2000G

{Podrás ver la hora exacta, con minutos incluidos}

Requisito: Expansión de la casa #1

Refrigerador (refrigerator) = 2500G

{Podrás guardar tus alimentos aquí, para no tener que llevarles a todos lados}

Gabinete (cabinet) = 2500G

{Podrás guardar aquí items varios que no sean comida ni herramientas}

Requisito: Expansión de la casa #1 más refrigerador

Cocina (kitchen) = 4000G

Seasoning Set = 2500G
Knife = 1500G
Frying Pan = 1200G
Pot = 1000G
Mixer = 1200G
Whisk = 500G
Rolling Pin = 750G
Oven = 2500G

{Más en la sección de cocina.}

Requisito: Expansión de la casa #2

Rug (alfombra) = 5000G
Cama grande (big bed) = 10.000G
Power berry = 10.000G

Luego que hayas comprado todo lo posible en el TV Shopping guide, el programa será reemplazado por otro.

\ _____ /
/ _____ \

[C010] - Chicas

Lo creas o no, Harvest Moon es uno de los pocos juegos en la historia de los simuladores en la que puedes casarte con una chica mediante regalos / eventos / charla para conquistarla.

El juego presenta 6 chicas con las que te puedes casar. Obviamente todas tienen una personalidad distinta, gustos distintos, así que será elección tuya elegir una.

El juego presenta un sistema de 'corazones' para mostrar el afecto que la chica tiene hacia ti. Cada vez que hables con una chica, se mostrará un pequeño corazón que puede variar desde:

- Negro = Eres un desconocido más para esta chica.
- Purpura = Te considera como un conocido, nada más.
- Azul = Empiezas una buena relación con ella, como un amigo más.
- Verde = Te cree como su mejor amigo.
- Amarillo = Empieza a sentir algo especial por ti.
- Naranja = Esta enamorada de ti. (Pluma azul habilitada)
- Rojo = Esta perdidamente enamorado de ti.

Cada vez que le regales algo que le guste, su nivel de afecto subirá. Luego de una cantidad x de regalos, subirás al próximo nivel de corazón.

Veamos quienes son las afortunadas...

[C011] - Ann

- + Su cumpleaños: 17 de verano (alternativo 22 de verano)
- + Comida preferida: Pastel, fondue de queso, panqueques.

Cosas preferidas: Platicillos hechos con huevo, stew, curry rice, leche con sabor a fresa, sandwiches, dulces, pastel de arroz, diamantes, diamantes rosas, perfumes.

+ Rival: Cliff

La típica chica vaquera, a Ann le encanta pasar el día al aire libre. Es hija de Doug, el de la posada, siempre se pasa por allí para ayudarlo con el trabajo. Le encanta cocinar, casi siempre gana el festival de la cocina.

Cliff es tu rival a la hora de conquistarla. Puedes deshacerte de él el día que Duke te proponga un trabajo al recoger las uvas. El te dirá que invites a alguien más para el trabajo, si no lo llamas a Cliff, el dejará el pueblo al poco tiempo.

¿Donde suele estar?:

Todos los días (soleado)

6am - 7am	= Posada de Doug, cerrado.
7am - 7:30am	= Dirigiéndose a las aguas termales.
7:30am - 10am	= Junto al lago, cerca de las termales.
10am - 10:30am	= Dirigiéndose a la posada
10:30am - 1pm	= Posada, segundo piso.
1pm - 4pm	= Posada, primer piso.
4pm - 7pm	= Posada, segundo piso
7pm - 10pm	= Posada, primer piso
10pm - 12pm	= Posada, cerrado.

Todos los días (lloviendo o nevando)

6am - 7am	= Posada de Doug, cerrado.
7am - 10am	= Posada de Doug, habitación trasera
10am - 1pm	= Posada, segundo piso
1pm - 4pm	= Posada, primer piso
4pm - 7pm	= Posada, segundo piso
7pm - 10pm	= Posada, primer piso
10pm - 12am	= Posada, cerrado.

Eventos de corazones:

+ Negro:

Dirígete a la posada entre las 10:30am y las 1pm. Ann y su padre estarán saludando a la gente que entre al bar cuando tu entras, ella te pregunta si quieres un plato, cortesía de la casa. Luego de decirle que sí, Doug te organizará una comida especial.

Doug te invitará a saludar a Ann más seguido, Ann se quedará un poco avergonzada.

+ Purpura:

Ve al segundo piso de la posada entre las 10am y las 1pm un Sábado, miércoles, jueves o viernes. Parece que Ann está practicando canto, pero resulta que solamente está limpiando. Te preguntará si te gusta limpiar, respóndele que sí y ella se quedará contenta.

+ Azul:

Dirígete a la posada un lunes o viernes entre mediodía y las 7pm. Te encontrarás a Ann y a su padre conversando. Doug nota algo mal en ella, pero ella lo contradice. De repente, Ann se empezará a quejar de su estomago. Al verte llegar, Doug te preguntará que hacer, elige ir a la clínica. Ya en la clínica, Ann se sentirá mucho mejor. El doc dirá que fue algo que ella comió y Ann le dará la razón... De vuelta en la posada, Ann dirá que esta algo arrepentida por hacer ese lío. De regalo te dará una caja musical rota.

+ Amarillo:

Ve a la posada en un miércoles, jueves, sábado o domingo entre las 10am y las 7pm. Doug te dará la bienvenida y dice que tiene algo para discutir contigo. Luego de una charla sobre lo difícil que fue criar a Ann desde que su madre murió. El te preguntará si te 'gusta' Ann. Dile que sí. Ann vendrá y preguntará que es lo que sucede. Doug intentará mentirle pero a Ann no se le engaña. Sabrá que estaban hablando sobre ella. Se irá enojada mientras su padre se ríe.

—

Eventos extras:

+ Cada año, el 5 de otoño, ve a la posada a las 10am. Ann te dará la bienvenida, dirá que ese día cerrarán a las 5pm. Dirá que su padre se ha tomado el día libre.

Dirígete al Mother's Hill, Doug estará en el tope de la montaña viendo el paisaje. El dirá que hoy es el aniversario de la muerte de la madre de Ann. Doug se quedará ahí hasta las 5pm.

+ Si Cliff y Ann están casados, dirígete a la posada entre las 6am y las 8am en un día lluvioso. Entra allí. Al parecer Cliff estará enojado porque Ann no actúa como una chica normal. Cliff dice que su hermana actúa de forma más femenina que ella. El aprenderá que es la forma en la que Ann es, y de esta manera le perdona.

+ Si tienes a Ann con corazón purpura (o mayor) ve a la posada un día que este lloviendo o nevando. Duke y Doug estarán allí (2pm y 4pm). Al entrar te los encontrarás discutiendo. Ann intentará calmarles pero ellos no la escucharán. Ann te preguntará si le ayudas a pararles, para que no se convierta en una pelea. Decide que sí. Intentarás separarlos, ellos se sentirán molestos de que trates de separarlos... pero ya ni siquiera se acuerdan de que peleaban. Ellos se saludan sonriendo y se van. Que extraño.

[C012] - Elli

+ Su cumpleaños: 16 de la primavera (alternativo 20 de la primavera)

+ Comida preferida: Moon dumplings, red magic grass, leche caliente.

Cosas preferidas: Leche, fresas, Elli leaves, cualquier accesorio, flor Pink Cat, Toy flower, pasto azul, diamantes, diamantes rosas, leche con sabor a fresa.

+ Rival: El doctor

+ Punto extra: Examinarse con el doc.

—

Elli es la atractiva enfermera que atiende en la clínica. Lo que más desea es ser una mejor enfermera, y ayudar en lo que más pueda al doc. Elli te venderá Bodigizer y Turbojolt para el stamina y la fatiga. Te venderá sus versiones XL si vendes 50 pastos azules y 50 pastos verdes.

Cuando el hospital cierra los miércoles, está en su casa, con su abuela y su pequeño hermano.

Los padres de Elli murieron hace mucho, así que es tarea de ella criar a Stu.

El doc será tu rival a la hora de ganar el corazón de Elli. Pero es que el doctor esta TAN ocupado con su trabajo que no le presta mucha atención a ella.

—

¿Donde suele estar?:

Todos los días excepto el miércoles

6am - 9am = Clínica, cerrado.

9am - 4pm = Clínica

4pm - 12pm = Clínica, cerrado.

Todos los martes

6am - 9am = Clínica, cerrado.

9am - 9:30am = Yendo a su casa

9:30am - 4pm = Su casa

4pm - 5pm = De vuelta a la clínica

5pm - 12pm = Clínica, cerrado.

—

Eventos de corazones:

+ Negro:

Dirígete a la clínica en un lunes o miércoles luego de las 9am. Stu le estará enseñando algo 'especial' a su hermana... pero resulta ser un insecto. Ella estará molesta con el ya que Stu sabe que a su hermana no le gustan los bichos. Cuando entres, le parecerá buena idea a Stu esconderse detrás de ti. Elli te 'informará' que esta detrás tuyo. Stu intentará explicar de lo que hizo no estuvo mal, te preguntará si le comprendes o no. Si eliges que no, harás llorar a Stu pero hará que Elli se ponga contenta.

+ Purpura:

Ve a la clínica un jueves, sábado o domingo entre las 9am y las 7pm.

Verás que Jeff entrará, y se ve un MUY enfermo. Elli lo llamará al doc para que le atienda. Al parecer fue que Elli se confundió de medicina, ella dirá que le conseguirá la correcta inmediatamente. Una vez que vuelva, pedirá perdón por la confusión, el doc aceptará que los errores a veces pasan. Jeff ya se irá mejor.

Parece que Elli se tomó el tema del error muy a pecho. Ella te pregunta si alguna vez será una buena enfermera. Dile que sí, ella ya lo es para hacerla feliz.

+ Azul:

Un miércoles entre las 9am y las 1pm dirígete a la casa de Elli. Ella y su

abuela te estarán esperando. Al parecer Elli hizo la comida pero a Stu no le gustó y salió corriendo, diciendo que no quería comer. Dile a Ellen que tu le buscarás.

Dirígete a la iglesia para encontrarte con Stu. Parece que no sabía que había herido tanto a Elli, así que decide volver. Stu pedirá perdón.

En recompensa, Elli te dará un Elli Leaves.

+ Amarillo

Visita la playa en un miércoles entre las 9am y las 6pm. Encontrarás a Elli parada en el puerto mirando el mar. Ella te preguntará si es inusual encontrarla a ella en la playa, ella te explicará que su familia solía ir a la playa Vacation Villa cada año... parece que se dedicó a pensar sobre su hermano Stu. Te preguntará si te gustan sus bromas y si ella debería ponerle algunas limitaciones. Se pondrá a pensar si lo está criando de la misma manera que lo hacía su madre. Cuando pida tu opinión, dile que no se preocupe. Ella te agradecerá por el consejo, dejará la playa e irá a jugar con su pequeño hermano.

—

Eventos extras:

+ En un miércoles entre las 9am y las 1pm ve a la casa de Elli. Te encontrarás a la familia entera charlando. Al verte y al saludarte, hablarán sobre lo difícil que debe ser trabajar en una granja. Ellen dirá que, aunque hoy es el día libre de Elli, ella sigue estudiando de libros de medicina. Ella entonces se acordará que tiene que devolverle ese libro al doc. Al buscarle en la biblioteca, se topará con una carta que tenía entre los libros.

Esta carta misteriosa parece estar dirigida a Ellen, al abrirla se dan cuenta que no es nada más ni nada menos que del abuelo de Elli, su esposo. Ellen la leerá, en ella dirá lo feliz que es él al tener como esposa a Ellen. El estaba tan avergonzado de darle la carta a Ellen así que la escondió en la biblioteca de la casa.

+ Dirígete a la casa de Elli en un miércoles entre las 9am y las 1pm. Stu estará dentro con fiebre, Elli piensa que es una buena idea darle una visita al doc. Ella te preguntará si puedes llevar a Stu a la clínica mientras que ella busca al doc, ya que es su día libre.

Una vez curado Stu, subirás tu afecto con ambos (Stu y Elli) por el favor realizado.

[C013] - Karen

+ Su cumpleaños: 15 de otoño (alternativo 23 de otoño)

+ Comida preferida: Pizza, papas fritas, popcorn.

Cosas preferidas: Queso, vino, tempura, sashimi, cañas de bambú, diamantes rosas, diamantes, perfume.

+ Rival: Rick

+ Punto extra: Comprar algo del supermercado.

—

De las más atractivas del juego, ¿demasiado bueno para ser verdad no? Sí, es que Karen es una alcohólica, se pasa las tardes en la posada dándole a la botella... pero dejémonos de cosas malas.

Karen vive con sus padres (Jeff y Sasha) en el supermercado. Es del tipo romántica, suele creer que su padre es un débil de carácter, aunque es un

hecho que ella lo ama.

Tu rival será Rick, sí, el hermano de Popuri. El acompañará a Karen todos los días sentándose juntos en el banco al lado del supermercado.

—
¿Donde suele estar?:

Miércoles, lunes y jueves soleados:

6am - 8am = Mercado, cerrado
8am - 10am = Sentada en el banco al lado del mercado
10am - 1pm = Mercado, habitación trasera.
1pm - 4pm = Mercado, frente.
4pm - 6pm = Mercado, habitación trasera.
6pm - 7pm = Mercado, cerrado.
7pm - 8pm = Caminando en la playa
8pm - 10pm = En la playa
10pm - 11pm = Volviendo al mercado
11pm = Mercado, cerrado.

Miércoles, jueves, viernes, sábados y lunes (lloviendo)

6am - 8am = Mercado, cerrado.
8am - 10am = Mercado, frente
10am - 1pm = Mercado, habitación trasera.
1pm - 4pm = Mercado, frente
4pm - 6pm = Mercado, habitación trasera.
6pm = Mercado, cerrado.

Martes soleado.

6am - 8am = Mercado, cerrado.
8am - 10am = Banco al lado del mercado.
10am - 1pm = Mercado, cerrado.
1pm - 2pm = Yendo a las aguas termales.
2pm - 4pm = En las aguas termales.
4pm - 5pm = Volviendo al mercado
5pm - 7pm = Mercado, cerrado.
7pm - 7:30pm = Caminando a la posada
7:30 pm - 10pm = Posada
10pm - 10:30pm = De vuelta al mercado.
10:30pm = Mercado, cerrado.

Martes lloviendo

6am - 1pm = Mercado, cerrado.
1pm - 2pm = Yendo a la cabaña de Gotz
2pm - 4pm = Casa de Gotz
4pm - 5pm = Yendo al mercado
5pm - 7pm = Mercado, cerrado.
7pm - 7:30pm = Yendo a la posada
7:30pm - 10pm = Posada
10pm - 10:30pm = Volviendo al mercado
10:30pm = Mercado, cerrado.

Domingo (soleado o lloviendo)

6am - 7pm = Mercado, cerrado
7pm - 7:30pm = Yendo a la posada
7:30pm - 10pm = Posada
10pm - 10:30pm = De vuelta al mercado
10:30pm = Mercado, cerrado.

Eventos corazones:

+ Negro: Dirígete al mercado un miércoles o viernes entre las 10am y las 1pm. Tienes que tener un slot libre en la sección de herramientas en tu mochila. Una vez dentro del mercado Karen te saludará y te dará la bienvenida. Ella sabrá que recién empiezas y que puede que necesites ayuda. Si le dices que sí, le preguntará a Jeff si te puede dar una bolsa de semillas, algo dudoso acepta. Ella te alcanzará entonces una bolsa de semillas.

+ Purpura: Dirígete al mercado entre las 10am y las 1pm. Encontrarás a Sasha y a Karen discutiendo. Parece que un familiar está enfermo y están pensando que semillas enviar, Sasha dice Pink Cat pero Karen vota por Moon Drop. Elige la de Karen para que tu afecto con ella incremente.

+ Azul: Ve al mercado entre las 10am y las 1pm. Cuando entres verás a la familia de Karen hablando con Duke. Dice que cuando Karen nació, Jeff le pidió a Duke que hiciera algo de vino y que le avisara cuando esté listo para recogerse. Jeff te preguntará si deseas recogerlo. Acepta. Tú, Karen y Duke se dirigirán a la vinería. Duke encontrará un vino llamado 'Karen'. Ella le agradece, pero antes de poder irse dice que hay más en el sótano. Parece que Jeff estaba tan feliz que le pidió a Duke que hiciera 3 cajones de vino. Karen le pregunta si lo pueden llevar de vuelta al mercado. De vuelta allí, te dará las gracias y te ofrecerá como regalo una botella de vino.

+ Amarillo: Bien, ve al mercado un lunes, jueves o sábado entre las 10am y las 1pm. Karen ha estado cocinando, sale de la habitación trasera y le dice a sus padres que esta confiada que esta vez cocinó bien. Algo dudosos, sus padres dicen que sí, seguramente le salió bien. Karen, entonces, le pregunta a sus padres si lo quieren probar, Jeff (riéndose) le pregunta porque quiere que ellos prueben su comida, obviamente, es para saber si sabe bien o no. Jeff 'actúa' uno de sus problemas de estomago y no puede comer su comida. Para la suerte de sus padres, Karen ve que tu estas entrando y te toma como voluntario para probar la comida. Te lleva a la habitación trasera y te hace probar la comida, que sabía TAN mal que te desmayas. Despiertas en el hospital, el doc te preguntará si estás bien. Karen no acepta lo de la comida y piensa que puede que hayas estado cansado. Parece que Karen aún no acepta lo malo que cocina.

Eventos extras:

+ Ve a la posada un domingo entre las 7pm y las 10pm cuando tengas a Karen en color de corazón verde (o mayor). Verás a Karen y a Duke que están a punto de comenzar una batalla de tragos. Si Karen gana, Duke tiene que pagar todo lo que debe en el mercado de Jeff.

Si gana Duke no le cobrará nada. Karen, al verte, te preguntará si quieres supervisar la batalla. Di que sí. Cuando todo termine, el pobre (y borracho) Duke estará TAN eh... mareado que se desmaya. Karen se declara a ella misma como la ganadora y ahora Duke tendrá que pagar. Luego que Karen se vaya, Doug te pide que si puedes llevar a Duke a casa.

Una vez es su casa, Duke se recupera un poco solo para ver a su disgustada esposa, enojada de verle borracho de nuevo. Luego de una charla, Manna te dará las gracias por traer el pobre de su esposo.

+ Ve a la casa de Zack entre las 11am y las 4pm. Dentro te encontrarás con Zack y Won, los cuales te saludan y te dan gracias por visitarles. De repente, Karen entra. Zack se sorprende a verla, ya que no viene mucho. Dirá que solamente quería ver el nuevo negocio que tenía Won.

Won se da cuenta de la hermosura de Karen así que la invita a ver lo que el vende. Won anunciará que es la hora del 'servicio dorado' y todos se llevan un ítem gratis!. Karen toma algo, le da las gracias y se va. Cuando Zack le pregunta que puede tomar el, Won dirá que el servicio dorado ya termino, y ya hay que pagar de nuevo -_-.

[C014] - Mary

+ Su cumpleaños: 20 de invierno (alternativo 25 de invierno)

+ Comida preferida: Jugo de vegetales, veggie latté, té de relajación.

Cosas preferidas: Uvas silvestres, todos los hongos, chocolates, pasto azul, pasto rojo, pasto negro, pasto blanco, jugo de uvas, diamantes, diamantes rosas, perfume, bodigizer o turbojolt.

+ Rival: Gray

+ Punto extra: Dirigirte al segundo piso de la librería.

Mary es la clásica chica tranquila, tímida y estudiosa del grupo. Dirige la biblioteca de Mineral. Vive con sus padres, Basil ha escrito muchos libros sobre plantas y criaturas, se considera a sí mismo como un explorador. Mary es una de las chicas más fáciles de conquistar, prácticamente no necesitarás comprarle mucho ya que la mayoría de sus cosas preferidas las encuentras en el bosque.

Tu rival en esta ocasión será Gray... extraño ¿eh?

¿Donde suele estar?:

Para resumírtelo, Mary está en su biblioteca de martes a domingo de 10am a 6pm. Los lunes la biblioteca cierra, suele estar por su casa o comprando en el mercado.

Eventos corazones:

+ Negro: Ve a la biblioteca entre las 10am y las 4pm desde los martes a domingo. Te encontrarás con Mary hablando consigo misma en un rincón.

Cuando te ve, te da gracias por visitarla en la biblioteca. Al parecer, ella tiene un problema (lo que estaba hablando). Pregúntale que puede hacer

para ayudar. Ella te explicará que ella ha estado trabajando de un nuevo libro, que no te preocupes.

+ Purpura: Ve a la biblioteca un jueves, sábado o domingo entre las 10am y las 4pm. Mary estará buscando entre los estantes un libro que se le perdió. Al verte te explica que una de sus novelas preferidas se le perdió. Elige ayudarla. Eventualmente encontrarás el libro y ella te agradecerá.

+ Azul: Ve a la montaña un lunes entre el medio día y las 5pm, tendrás que tener un espacio libre en tu inventario.

En la cima te topará con Mary, pero parece que ha estado llorando.

Al preguntarle, dirá que cuando estaba limpiando encontró un libro. Mary quería leerlo (al libro) en un lugar con una buena vista. Por eso está en el tope de la montaña, ¿por que estaba llorando? Es que el libro era demasiado emotivo. Ella te preguntará si lloras a veces al leer. Dile que a veces, para que ella se sienta contenta. Ella te obsequiará el libro que leía.

+ Amarillo: Ve a la casa de Basil, lunes entre las 10am y las 1pm. Adentro encontrarás a los padres de Mary los cuales parecen estar preocupados por algo. Mary esta algo triste y Basil no sabe que decir. Te dice que pruebes hablarla, está en el segundo piso.

Arriba, Mary adivinará que fue su padre el que te recomendó subir. Ella en realidad, no está enojada ni triste, parece que resultó una equivocación. Bajará para explicarle todo. Al parecer, estaba pensando en el título de su nueva novela. Basil te preguntará si se te ocurre algo para ayudarla. Dile que haga una novela sobre las granjas. Todos estarán contentos con la idea. Ella te hará una entrevista para saber más sobre el tema... esta se hará un poco larga, pero te agradecerá el tiempo tomado.

—
Eventos extras:

+ Luego de estar casado (no con Mary), camina al bosque entre las 11am y las 6pm en un día soleado. Si eres un buen amigo con Mary, la verás parada detrás de la casa de Gotz. De nuevo, estará hablando sola, pensando de recogió el pasto correcto. Háblale, ella te preguntará cómo va la vida de casado. Ella te dirá que estaba buscando unos pastos para ayudar con la investigación de su padre. Dile que está bien, es una buena tarea. Ella sonreirá y te dirá que le encanta ayudar a su padre. Mary se tendrá que retirar ahora, te dará las gracias y te deseará suerte con la granja.

—
[C015] - Popuri

+ Su cumpleaños: 3 de verano (alternativo 10 de verano)

+ Comida preferida: Omelette de arroz, omelette, huevos revueltos.

Cosas preferidas: Recetas que lleven fresa, todos los huevos, chocolate, recetas que lleven manzana, sandwiches, pasteles, todos los accesorios, helado, diamantes.

+ Rival: Kai

+ Punto extra: Ser dueño de 8 gallinas.

—
Popuri es la chica inmadura (no en el mal sentido, sino que todavía piensa que es pequeña) del grupo. Vive junto a su hermano Rick y a su madre Lila. Su padre se encuentra ausente, ya que está investigando sobre la enfermedad

que la madre de Popuri sufre. Rick tomó como responsabilidad proteger a Popuri.

Rick será tu aliado esta vez, ya que esta enemistado con Kai (tu rival). El solamente viene los veranos al pueblo, pero siempre se las ingenia para visitar a Popuri.

—

¿Donde suele estar?

Para resumírtelo, todas las mañanas sube a las termales para juntarse con Ann. El domingo es la excepción ya que te la encontrarás en la iglesia o paseando por la plaza. Durante el verano, acomoda su rutina para visitar a Kai.

—

Eventos corazones:

+ Negro: Ve hacia tu granja (desde el pueblo) entre las 10am y las 6pm un miércoles o viernes. Al pasar por el frente del rancho Poultry, verás que uno de los pollos se escapa. Tu lo atrapas al verlo pasar. Al llegar Popuri, dirá que uno de sus pollos se escapó. Al devolverle ella te dará las gracias. Posterior a esto, te preguntará si te gustan las gallinas. Si le dices que sí, pensará que las personas a las que les gustan las gallinas son buenas personas (?).

+ Purpura: Un día cualquiera Popuri te vendrá a visitar a tu granja (¡POR FIN!) Ella está interesada en hacer un tour por la granja. Elige que sí. Luego de 7 horas de Tour, te dará las gracias y se irá.

+ Azul: Entre las 10am y las 1pm ve a la iglesia (un domingo). Para destrabar este evento NO TIENE QUE SER VERANO y tienes que tener ya la mochila tamaño grande. Te topará con Carter, Popuri, el hermano de Elli, Stu, y la nieta de Barley, May. May querrá jugar 'a la casita'. Carter será elegido como el padre y Popuri como la madre. Carter, definitivamente, decide que ser llamado papá no va con él. Al ver que entras tú, Carter y Popuri te preguntarán si quieres jugar con los niños. Dí que sí. Los 4 irán hasta las termales para jugar. Popuri pretenderá ser tu esposa mientras que May te da la bienvenida a casa como 'papi'. Por algo que May dice, Stu sale corriendo llorando... oh bien. Cuando termine todo este asunto Popuri te agradecerá haber jugado y te regalará algo de Dumplings.

+ Amarillo: Visita Poultry en otoño, invierno o primavera entre las 10am y las 1pm. Parece que la familia entera está discutiendo. Rick esta opinando que su padre es un irresponsable por dejar a Lillia sola. Popuri esta enojada con el por las cosas que está diciendo. Lillia te ve llegar y se perdona por discutir en frente suyo. Lamentablemente la discusión sigue y te darán a opinar A TÍ sobre todo el asunto. Si estas del lado de Rick o el de Popuri. Si dices 'pobre Lillia' expresarás simpatía hacia Lillia. Rick y Popuri se darán cuenta de la estúpida discusión que tenían. Se pedirán perdón. Esto aumentará tu afecto con los 3.

—

Eventos extras:

+ Visita la cabaña de Kai entre las 5pm y 7pm en un verano (claro está). Kai está un poco molesto por la poca cantidad de visitantes.

Apenas Popuri entra, visitantes comienzan a ingresar!. Kai te pedirá ayuda para atender a todos, di que sí. Muchísimos visitantes vendrán... maldita sea, hasta los secretos Van y Lou llegarán!. También llegará Kappa y los Harvest Sprites!

Después, Kai se encontrará exhausto por el día que ha tenido. Popuri le pide perdón por haber traído TANTOS. Kai te agradece. Ojo que este evento te llevará todo el día. Aparecerás en tu granja el día después.

[C016] - Harvest Goddess

+ Su cumpleaños: 8 de la primavera (alternativo, 9 de la primavera)

+ Comida preferida: Fresas, piña.

Cosas preferidas: Hojas de té de la relajación, huevos, leche, flores, cualquier cultivo.

+ Rival: ¿Kappa? Nahh... no tienes rival.

+ Punto extra: Usar el pedometro y lograr llegar a los 10.000. También vender la misma cantidad (10k) de un cultivo.

Mmmm... que puedo decir. La chica más extraña del juego, si es que se puede decir 'chica'. La diosa del cultivo 'vive' en la cascada, justo detrás de las termas. Para regalarle cosas, deberás tirar objetos allí, cuando lo hagas la diosa te dará las gracias.

La diosa tiene lo que se dice 'un corazón invisible'. No te la ganarás con solo regalos, no señor, hay algunos requisitos que cumplir antes de poder casarse con ella.

- Atrapa todas las diferentes especies de peces, incluyendo los 6 reyes.
- Vende, al menos, 1 ítem de TODOS los que puedes vender.
- Junta todas las joyas de la diosa (goddess jewels). Son 9 en total.
- Comprar una cama grande para la casa.
- Cava y encuentra TODOS los tipos de items posibles en la mina de invierno.
- Cava y encuentra TODOS los tipos de items posibles en la mina.
- Estar ya en el quinto año del juego (o después).
- Pedirle permiso a Carter (ver sección de la Iglesia).

Más formas de ganar el afecto de la diosa:

- Llegar hasta el piso 100, 200 y 255 de la mina normal.
- Además de los 10k. Llega hasta los 100k y hasta el millón O BILLON. Esto puede ser 10k de peces atrapados, 100k en el pedometro, 1 millón de items vendidos...

Para casarte con ella, deberás tener la pluma azul y tienes que tirarla al río.

¿Donde suele estar?

- En la cascada / río / lago / pozo, lo que sea, que está detrás de las termas.

Eventos corazones o extras:

No tiene :P.

\ _____ /
/ _____ \

[C020] - Eventos de los rivales

Sí, las chicas, eventualmente, se casarán. Ya sean contigo o con tus rivales (ver arriba tu rival de c/chica). Al igual que tú, estos chicos también tendrán sus eventos corazones. Solo pondré como destrabarlos, lo otro te lo dejo a ti.

Rick - Karen:

- + Negro: Aguas termales, de miércoles a sábados. 11am a 6pm.
- + Azul: Casa de Gotz, las tres temporadas mientras que no sea primavera. Lunes a domingos de 11am a 6pm.
- + Verde: Día soleado en las termales. Durante el segundo año un miércoles o viernes de 11am a 6pm.
- + Naranja: En Poultry, 4to año. Popuri ya debe estar casada con Kai (o contigo). Martes, jueves, sábados de 1pm a 4pm en un día soleado.

Cliff - Ann:

- + Negro: Durante la primavera o durante el invierno. De 7pm a 9pm.
 - + Azul: Cualquiera de las tres temporadas excepto otoño. Sábados de 11am a 4pm en la iglesia.
 - + Verde: Segundo año, sábado de 10am a 1pm en la posada.
 - + Naranja: Deposito de la vinería. 4to año, días de semana de 10am a 1pm.
- (Si no invitas a Cliff cuando Duke te propone trabajar un día en la vinería, se irá al corto tiempo del pueblo.)

Kai - Popuri:

- + Negro: Un domingo soleado de 1pm a 4pm en la cabaña de Kai.
- + Azul: Un martes, jueves o sábado soleado de 9am a 7pm en la cabaña de Kai.
- + Verde: Un domingo soleado del segundo año. 1pm a 4pm en la playa.
- + Naranja: Martes, jueves o sábado del 4to año. De 9am a 7pm en la granja Poultry

(Todos estos eventos ocurren durante verano)

El Doc - Elli:

- + Negro: Todos los días menos los miércoles. De 9am a 7pm en la clínica.
- + Azul: En la casa de Elli un lunes de 9am a 7pm.
- + Verde: Clínica en el segundo año, menos miércoles de 9am a 7pm.
- + Naranja: En la playa en el 4to año. De 7pm a 10pm en un miércoles soleado.

Gray - Mary:

- + Negro: Ve a la herrería entre las 10am y 1pm, cualquier día menos un jueves.
- + Azul: Ve a la librería entre las 1pm y las 4pm, cualquier día menos un lunes.
- + Verde: Ve hacia la montaña durante el segundo año entre las 7am y 10am. Un día soleado.
- + Naranja: Ve a la librería, menos un lunes, durante el 4 año.

\ _____ /
/ _____ \

[C030] - Casamiento

Una vez que tengas a tus pies a tu chica preferida (me refiero está en nivel rojo) le puedes pedir casamiento... ..siempre y cuando cumplas con algunos requisitos eh!

- Tienes que tener una casa grande (significa que debes poner las dos expansiones de la casa. Además, recuerda comprar en TV Shopping guide seguido para que te habilite la compra de una cama grande. Esta sale 10k.
- Cuando le hables a una chica (siempre pongo en excepción a la diosa) puedes ver el corazón de ellas. Varía en colores, como dije al comienzo de la sección. Para poder casarte con una debe tener el corazón en color ROJO.
- La pluma azul. El anillo de compromiso del juego, la pluma azul sirve para pedirle casamiento a tu chica.
- Vivir en el 2do año del juego.
- Ver los 4 eventos de corazones.

Una vez que cumpliste con eso y te le propusiste, pasarán 7 días hasta la celebración de la boda.

En el día de la boda en la iglesia estarán los parientes de la chica Y el alcalde, como siempre. También, otra cosa a recordar, la ceremonia toma todo el día, así que al terminar ya estarás en tu casa de vuelta (el día siguiente). Si tu esposa es Mary o Elli, no estarán mucho tiempo (menos los jueves y miércoles respectivamente, que las encontrarás en tu casa) ya que deben seguir trabajando.

—

[C031] - Casamiento de los rivales

Si hay eventos de corazones de los rivales, obviamente hay casamiento de los rivales. Estos casamientos suelen suceder en el 4to año del juego, el suficiente tiempo como para ganarles.

Si eres buen amigo del chico, te dejará una carta invitándote a la boda... pero si no llega a ser así, puedes 'entrar por la fuerza' a la iglesia (de todas formas, es de lo más aleatorio, puede ser otro tranquilo día en la ciudad y cuando entraste a la iglesia, BAM!). Los casamientos son una semana después de que destrabes el evento rival corazón naranja.

—

[C032] - Responsabilidades (al casarse)

Sabes, en Harvest Moon, para que tu matrimonio 'florezca' hay ciertas pautas a

seguir... para mantener una buena relación con tu esposa.

- Participar con ella de festivales:
 - + 24 de verano, fuegos artificiales.
 - + 13 de otoño, montaña.
 - + 14 de invierno, día de gracias.
 - + 24 de invierno, la noche de las estrellas.
- Acordarte de tu aniversario
- Darle regalos, como siempre.
- Llegar temprano a casa (antes de las 6pm o podrías perder afecto con tu esposa)

Muy esposa no es, ya que no te prepara el desayuno ni la cena, ni te ayuda con la granja... solo se queda parada allí todo el día, en fin, que querías ¿la vida real?.

—

[C033] - Ser padre

Luego de un par de temporadas, un día tu esposa te dirá que no se siente muy bien. Cuando la lledes a la clínica, dirá que ella no está enferma sino que está embarazada!. Tomarán 60 días hasta que tu esposa de a luz al bebe. En la mañana del nacimiento, el doc vendrá y te entregará tu bebe recién nacido... Hm...

De todas formas, ahora tienes un bebe. Tu esposa lo llevará en brazos mientras este en casa. Si ella trabaja, se quedará en la cama hasta que ella vuelva.

No puedes incrementar el afecto con él TODAVÍA. Más adelante le podrás hablar y darle regalos.

60 días pasan, tu esposa te despertará en la mañana y te dirá que cuando se despertó encontró al bebé en el suelo. Desde este momento, tu bebe comenzará a gatear por el suelo.

Desde ahora, podrás subir tu afecto con él, especialmente con pasteles, helado, miel, uvas, recetas con leche... etc.

\ _____ /
/ _____ \

[D010][D011][D012] - Los personajes, eventos varios, biografías y cumpleaños.

(En la siguiente lista no se incluirán a las chicas, ver sección correspondiente para ello)

Mientras que no te puedes casar con la gente del pueblo (que no sean las 6 chicas) se puede ser amigos de ellos, y créeme, tiene buenos resultados:

—

- Anna
- + Cumple el 23 de otoño
- + Favoritos: Batatas, miel, fresas, manzanas, huevos.
- + Casada con: Basil

La madre de Mary, ella vive en la casa junto a la librería. Usualmente Anna se pasa el día dentro de su casa, también suele juntarse para chismosear con

Sasha y Manna en el Rose Suaré... suele hacerlo por las tardes. Los lunes son la excepción ya que suele ir con su familia entera a la montaña, para pasar la mañana. Si ese día llueve, suele quedarse en su casa y luego va a comprar víveres al mercado desde las 1:30pm a las 4pm.

- Eventos:

- + Ir a la casa de Basil un sábado por la mañana, entre las 10am y 1pm. Debes ser buen amigo con Anna. Repite este evento 5 veces posterior a este día.
- + En un día soleado, ve a la plaza entre las 1pm y las 4pm.

—

- Barley

- + Cumple el 17 de primavera
- + Favoritos: Huevos revueltos, arroz, sopa miso.
- + Casado con: ¿?

Barley es el 'anciano bueno' del pueblo. Tiene una hija llamada Joanna, que está casada y tiene una hija llamada May. Cuando Joanna dejó el pueblo por problemas laborales, dejó a cargo a Barley de May. Tienen una perra llamada Hannah que se pasa el día en el living de la casa. El es el que te venderá vacas u ovejas, pociones mágicas... etc. Todo lo que tenga que ver con el ganado. También tiene a cargo llevar los festivales de la vaca y la oveja (20 del verano y 21 de otoño).

- Eventos:

- + Ve a la posada un viernes entre las 4pm y las 7pm.

—

- Basil

- + Cumple el 11 de verano.
- + Favoritos: Uvas silvestres, pastos, hongos.
- + Casado con: Anna

Basil es el padre de Mary y el esposo de Anna. Su trabajo es ser naturalista, siempre escribe libros sobre sus investigaciones. Le encanta estar al aire libre, preferentemente en la montaña... aunque Anna parece que no le permite mucho. A decir verdad, siempre está en su casa, menos por las tardes (7:30 a 10pm) que va a la posada por un trago.

- Eventos:

- + No tiene propios.

—

- Carter

- + Cumple el 20 de otoño.
- + Favoritos: Huevos, nabos, pescados, curry.
- + Casado con: No está casado.

El extraño pastor Carter es el que dirige la iglesia en Mineral. Se pasa la vida cuidando de la iglesia. A simple vista, y al hablar con él parece el sujeto más bonachón del mundo, el problema es cuando te confiesas y no te quiere perdonar... jojojo, como se pone. Todos los días abre su iglesia de 10am a 6pm y su confesionario de 1pm a 4pm los lunes y miércoles. Se encarga también de la educación de los pequeños del pueblo, May y Stu.

- Eventos:

- + Si eres amigo de Carter, dirígete a la iglesia. Notarás al entrar que no hay nadie pero si vas a la misteriosa puerta cerrada al lado del órgano (marca registrada) verás que está abierta!.
 - + Ve a la iglesia un miércoles por la tarde.
-

- Cliff

- + Cumple el 6 de verano.
- + Favoritos: Huevos batidos, arroz de curry, sopa miso.
- + Casado con: Eventualmente con Ann.

Un residente bastante tímido que se mudó a Mineral hace poco tiempo. Durante tus primeros meses se esconderá de todos pasando su tiempo solo en la Iglesia o charlando con Carter. El 14 de otoño, Duke vendrá a tu granja preguntándote si deseas ayudarlo a cosechar sus uvas ese año. Si deseas ayudarlo, el te recomendará que traigas a un amigo o conocido para no tener que hacer todo por tu cuenta. Si eliges a Cliff como compañero, Duke se interesará bastante por él e incluso le ofrecerá un trabajo fijo allí. Si no lo eliges, terminará decidiendo mudarse de Mineral para no regresar nunca más. Será tu rival al momento de conquistar a Ann.

- Eventos:

- + El 14 de otoño en tu granja, poco después de las 10am.
 - + Durante tu primer año, tiene que estar nevando y no debes llevar nada en tu mochila. Dirígete a la plaza de Rose.
 - + Si Cliff y Ann están casados, visita la posada durante las 6am y las 8am.
 - + Si no enlistas a Cliff durante el trabajo de Duke el 14 de otoño, visita la playa Mineral el 29 de invierno.
-

- Doctor

- + Cumple el 19 de otoño.
- + Favoritos: Leche, Pasto mágico rojo, cualquier pasto de color.
- + Casado con: Eventualmente con Elli.

El Doc es, como su ingenioso nombre indica, el doctor que atiende en la clínica de Mineral. Es el que te atenderá si alguna vez te sientes decaído, incluso si te desmayas de trabajartanto será él el que te dé el sermón de porque tienes que ser más cuidadoso con esas cosas. Tipo bastante serio y dedicado a su trabajo (de hecho, solo lo verás fuera los miércoles y en ciertos festivales). Los días que se encuentra fuera, se distrae con un libro en la biblioteca de Mary.

- Eventos:

- + Ve a la clínica un martes entre las 1pm y las 4pm.
 - + Ve al Mother's Hill desde el bosque un miércoles entre las 8am y las 10am.
 - + Ve a la casa de Ellen un miércoles entre las 9am y las 1pm.
-

- Doug

- + Cumple el 11 de invierno
- + Favoritos: Peces pequeños, miel, manzanas.
- + Casado con: Solía estar casado, es viudo.

El manda en la posada de Mineral Town, y como podrás adivinar es el padre de Ann. Doug AMA a su hija y por ello, a cada soltero que entre a la posada, le recomienda a su hija. A veces Ann se siente avergonzada debido a su padre. Se pasa el día en la posada, nunca sale. El único día que sale es en el aniversario de la muerte de su esposa, el 5 de otoño. La posada estará abierta hasta las 5pm ese día.

- Eventos:
- + Ninguno propio.

-
- Duke
 - + Cumple el 15 de invierno
 - + Favoritos: Vino, sashimi.
 - + Casado con: Manna

El es el dueño de la vinería, se encarga desde recoger las uvas hasta cuidar su depósito de vinos hasta que estén listos. Tiene una hija llamada Aja, que por una discusión abandonó el pueblo. No le gusta hablar mucho del tema... aunque Manna sigue enojada por esto, y con Duke por la pelea. Espera que algún día su hija vuelva.

- Eventos:
- + El día 14 de otoño, Duke vendrá y te pedirá ayuda, es la hora de cosechar las uvas de la vinería y necesita 2 ayudantes. Te pedirá a ti y a alguien más (te encargarás tú de invitar) que le ayuden mañana a partir de las 10am. Cliff es el único al que puedes invitar. Si no le invitas, abandonará el pueblo, si le invitas se quedará y tendrá un nuevo trabajo. Subirá increíblemente tu afecto con Cliff.
- + Si Cliff se quedó con el trabajo, visita la vinería un sábado entre las 8 y 10pm.

-
- Ellen
 - + Cumple el 13 de invierno
 - + Favoritos: Leche, huevos hervidos en el Spa, zanahorias, pasteles de arroz.
 - + Casada con: ¿?

Ellen es la abuela de Ellen y Stu, ella, mientras fue envejeciendo, tuvo un problema que complicó su movilidad, hasta el punto de limitarse a pasar el día en una silla. Por ello, Ellen se queda las 24/7 en su casa, incluido los festivales. La única vez que sale es cuando Elli se casa. Para participar del Stocking Festival, (25 de invierno) deberás ser buen amigo con Ellen. Si lo eres, dale una bola de hilo para que ella te haga una media para colgar en tu casa. Si vas a la cama luego de las 9pm ese mismo día, el alcalde te dejará un regalito.

- Eventos:
- + Propios no tiene.

-
- Gourmet
 - + Cumple: ¿...?
 - + Favoritos: Eh... ¿Comida?
 - + Casado con: Soltero.

Este sujeto solo aparece una vez al año, en el festival de la cocina. Se pasa el día juzgando comida para el concurso... nadie sabe donde vive. Solo aparecerá una vez (que no sea el festival) es en el evento extra de Popuri (ver sección) en la cual el Snack Shack de Kai se llena de clientes.

- Eventos:

+ ¡El festival de la cocina!

- Gotz

+ Cumple el 2 de otoño

+ Favoritos: Manzanas, miel, huevos.

+ Casado con: Supo estar casado, es viudo.

El es el carpintero de Mineral, vive en el bosque en su cabaña. El es el único que puede actualizar tu casa, habla con él para saber los precios y eso. Muy raras veces Gotz se mueve de su casa, casi siempre se lo ve cortando madera, de los troncos alrededor de su casa. No es muy sociable que digamos... luego de que su mujer y su hija murieran no le gusta 'hablar demasiado'.

- Eventos:

+ Visitar un día X a Gotz. Le encontrarás de un humor TERRIBLE, diciendo que se hartó de trabajar en tu granja y que dejará que hacerte expansiones. Para ganarte el afecto de Gotz, tendrás que regalarle lo que a él le guste (mirar arriba). Ya cuando se le pase este ataque de ira, volverá a trabajar (¡puede hasta tomar un año entero!)

+ Ve a la casa de Gotz un domingo entre las 10am y las 1pm.

- Gray

+ Cumple el 6 de invierno.

+ Favoritos: Cualquier mineral, todas las joyas, maíz cocido.

+ Casado con: Eventualmente con Mary.

Es el aprendiz y nieto de Saibara. Se siente demasiado incómodo en Mineral diciendo que el pueblo simplemente no es para él. Pasa sus mañanas en lo de su abuelo aunque, en las tardes, se dirige a la biblioteca de Mary para leer algunos libros. Vive en la posada al no tener aún un lugar estable, puedes encontrarle en ciertas ocasiones en el segundo piso. Son los jueves los días libres que tiene de trabajar en la herrería.

- Eventos:

+ Durante el verano ve a la cabaña de Kai durante las 11am y las 1pm.

- Harris

+ Cumple: 4 de verano

+ Favoritos: Peces pequeños, huevos hervidos en el Spa, bebida energética.

+ Casado con: Soltero, ¿enamorado de Aja?

El poli de Mineral (te soy sincero, me pasé el juego entero pensando que era el cartero... x_x) él es el hijo de Thomas, el alcalde. Te le encontrarás todos los días en su casa. Por la mañana Harris caminará 'patrullando' Mineral. De todas formas, como no existe el crimen en Mineral... Patrulla por distintas partes, comenzando por la casa de Barley, la casa de Gotz, la posada, la plaza...

- Eventos:

+ Pasado un tiempo de estar casado, deja tu granja a las 7am.

- Jeff

+ Cumple el 29 de invierno

+ Favoritos: Cereal, miel, jugo de frutas

+ Casado con: Sasha

El gerente del mercado, un sujeto tímido y fácil de manipular... jejeje. Tiene una hija, Karen. Si eres buen amigo con Jeff te permitirá entrar a la tienda antes de que abra a las 9am. Hasta ganarás acceso a la habitación trasera, donde Sasha y Karen pasan la mañana. Tiene serios problemas estomacales, en sus días libres, lo puedes ver sentado en la clínica.

- Eventos:

+ Ve a la clínica un martes entre las 1pm y las 4pm.

- Kai

+ Cumple: En el 22 de verano.

+ Favoritos: Cualquier cultivo de verano, huevos y harina.

+ Casado con: Eventualmente con Popuri.

Kai no vive, en realidad, en Mineral Town aunque es dueño de una cabaña en la playa la cual ocupa durante sus vacaciones de verano (funciona como una especie de restaurante). Su principal admiradora es Popuri, a la cual le encanta su bronceado constante y su bandana purpura, aunque su principal enemigo es el hermano de Popuri, Rick, que no deja pasar ninguna ocasión para quejarse de cuán irresponsable y creído es. Como mencioné anteriormente, maneja el "Snack Shack" en la playa todos los veranos, podrás encontrarlo la mayoría de las veces dejando pasar el tiempo en el banco justo fuera viendo las olas o durante la hora del almuerzo/cena en la cabaña (almuerzo es entre las 11am y las 1pm mientras que la cena es desde las 5pm a las 7pm). Cierra los domingos todo el día. Recuerda que si Kai logra casarse con Popuri, ella abandonará Mineral y solamente regresará con él cada verano.

- Eventos:

(Todos los eventos ocurren durante el verano)

+ Visita su cabaña entre las 5pm y las 7pm.

+ Visita su cabaña entre las 11am y las 1pm.

+ Visita su cabaña entre las 5pm y las 7pm luego de estar casado con Popuri.

+ Solo ocurre en tu primer año en Mineral. El 30 de primavera sal por la salida norte de tu granja entre las 9am y las 7pm.

+ Dirígete a la playa durante las 1pm y las 5pm.

- Kappa

+ Cumple: ¿...?

+ Favoritos: ¡Pepinos!

+ Casado con: Soltero

Kappa es... eh... un... lo que sea, vive en el lago grande en la base de la montaña. El es el tipo más antisocial de todos, solo hablará contigo si le obsequias pepinos. No se sabe mucho sobre este personaje, puedes aprender más si te casas con el (claro está, en FoMT para chicas).

- Eventos:
- + No tiene.

-
- Lillia
 - + Cumple el 19 de la primavera
 - + Favoritos: Leche, accesorios, tomates.
 - + Casado con: Rod (*cofzackcof*)

La madre de Popuri y de Rick. Debido a una 'extraña enfermedad' que sufre, no puede dejar la granja Poultry. Suele hacerse un chequeo los domingos en la clínica. Su esposo Rod dejó el pueblo en busca de una flor misteriosa que, supuestamente, curaría a Lillia. Dejo a cargo a Rick para cuidar a su familia, mientras el no este.

- Eventos:
- + En verano, ve a la granja poultry.
- + Durante el 4to año dirígete a la granja Poultry.

-
- Manna
 - + Cumple el 11 de otoño
 - + Favoritos: Miel, leche y hongos.
 - + Casada con: Duke

Es la esposa de Duke, madre de Aja. Ella es la encargada de las ventas de los vinos. Vende desde las 10am hasta el medio día. Posterior a eso, a chismosear a la plaza con sus amigas.

- Eventos:
- + Comparte los suyos con los de Duke, ninguno propio.

-
- May
 - + Cumple el 26 de invierno.
 - + Favoritos: Manzanas, miel, jugo de frutas, botas (¿;botas?!)

Vive en el rancho Yodel con su abuelo Barley, es hija de Joanna y en ocasiones suele extrañarla... estudia en la iglesia junto con Stu, hermano de Elli.

- Eventos:
- + Festival de la calabaza

-
- Rick
 - + Cumple el 27 de otoño.
 - + Favoritos: Miel, huevos hervidos (en el Spa), comida de pollos.
 - + Casado con: Eventualmente con Karen.

Vive con su madre y hermana (Popuri) en la granja de pollos. Desde que su padre dejó Mineral Town en busca de la medicina para Lila, él ha estado allí para ayudar a su madre con la granja. Suele discutir mucho con su hermana, más aún si Kai está en el pueblo. Todos los veranos pasarán por tu granja en el día sexto para preguntarte si deseas ingresar algún pollo en el festival

Sumo de pollos. Será tu rival con Karen.

- Eventos:

- + Visita la granja Poultry entre las 10am y las 1pm (menos en verano).
- + En verano, ve a la granja Poultry.
- + Cuando Kai esté en el pueblo, visita la playa entre las 1pm y 5pm.

- Saibara

- + Cumple el 11 de la primavera
- + Favoritos: Nabos, sopa miso, adamantite.
- + Casado con: ¿? ¿Algo que ver con Ellen?

El es el herrero del pueblo, será al que tendrás que visitar a la hora de actualizar tu herramienta o comprar una. Cuando el este trabajando, DEFINITIVAMENTE no le gusta que le molesten, por eso cierra su negocio. En su herrería, tiene un ayudante que es Gray. El trabaja de 10am hasta el mediodía. Gray piensa que su abuelo (sí, es su abuelo) no aprecia el trabajo y el esfuerzo de él. El típico viejo gruñón.

- Eventos:

- + Visita la casa de Ellen un viernes que llueva entre las 8am y las 5pm.

- Stu

- + Cumple el 5 de otoño
- + Favoritos: Miel, bola de lana, chocolate.

Stu es el hermano pequeño de Elli, ella tiene como tarea, desde que sus padres murieron, de cuidar y educar a Stu. Es muy juguetón y a veces suele gastar bromas pesadas a su hermana. Siempre se junta con May, la nieta de Barley que es más o menos de su misma edad.

- Eventos:

- + La mayoría de los eventos corazones de Elli.
- + Festival de la calabaza.
- + Un miércoles entre las 10am y las 5pm dirígete a la casa de Elli. Si aceptas este evento, subirás el afecto de la familia entera pero dejarás el lugar a las 7pm, ojo.

- Los Harvest Sprites

- + Cumplen...:
- Chef, rojo: 14 otoño
- Nappy, naranja: 22 invierno
- Hoggy, amarillo: 10 otoño
- Timid, verde: 16 verano
- Aqua. azul: 26 primavera
- Staid, indigo: 15 primavera
- Bold, violeta: 4 primavera
- + Favoritos: ¡HARINA!, pasto coloreado, miel, manzana, pan.

Estos 7 individuos viven detrás de la iglesia, en una pequeña cabaña. Durante cualquier estación del año puedes visitarles para jugar o pedirle favores para que te ayuden en la granja. Visita la sección 'Más sobre los Harvest Sprites'.

- Eventos:

+ Si eres amigo de los Sprites, recibirás un día una invitación para una fiesta del té. Solo en primavera. La fiesta dura hasta las 6pm.

- Sasha

+ Cumple el 30 de primavera

+ Favoritos: Chocolate, accesorios, flores.

+ Casada con: Jeff

Jeff y Sasha son los dueños del mercado. Se pasa el día en la habitación trasera aunque a veces sale al frente. Es la madre de Karen.

Por la tarde, si el clima es favorable, suele a chismosear con sus amigas Manna y Anna (¡ey, rima!). Suele visitar a su amiga Lillia cuando el mercado cierra (martes y domingos).

- Eventos:

+ Solamente si Karen y Rick están casados y si eres buen amigo con Jeff y Sasha, dirígete al mercado un día que este lloviendo entre las 1pm y las 4pm.

- El alcalde Thomas.

+ Cumple el 25 de verano

+ Favoritos: Vino, accesorios.

+ Casado con: ¿...?

El amigable alcalde de Mineral. El se encarga de invitar a la gente a los festivales, siempre lo verás un día anterior por tu casa. El se pasa el día en su casa, o visitando a Ellen, o en el mercado, o en el tablón de noticias, o en el bar por las tardes... en fin.

- Eventos:

+ El 2 de invierno, Thomas vendrá y te pedirá un favor. Parece que él estuvo jugando y le quedó debiendo al alcalde del otro pueblo un ítem en especial. Puede variar desde pasto blanco, diamantes, truffles, moonstones... hasta un brazalete. Si aceptas y le das el ítem (volverá a esperarte a las 7pm) te regalará un leño dorado (¡Por lo que más quieras, no lo pongas en tu campo!) guárdalo en tu gabinete (o si no tienes uno) tíralo.

- Won

+ Cumple el 19 de invierno.

+ Favoritos: Orihalcon, huevos dorados, accesorios, manzanas.

+ Casado con: Soltero.

El llegará 2 días luego de que te estableces en la granja. Pondrá su local en la cabaña de Zack. Este individuo venderá semillas que Jeff no vende, y son de MUY alta calidad. Hasta vende accesorios para tu perro.

A veces, se pasará por tu casa para venderte manzanas especiales por 500g c/u. También te ofrecerá un jarrón para flores (la flor que pongas allí tendrá efectos especiales sobre ti).

Una vez que hayas comprado el gabinete y hayas expandido tu casa (por primera vez) comenzará a vender una joya de la verdad (jewel of truth) a 50k.

No se mueve de detrás de su cajón de naranjas, nunca.

- Eventos:

+ En 3 de primavera, se presentará para informarte de que se quedará con un

negocio en la cabaña de Zack. De aquí en adelante, vendrá a veces a ofrecerte las manzanas especiales y el jarrón para las flores.

-
- Zack
 - + Cumple el 29 de verano
 - + Favoritos: Tomates, queso, pepinos.
 - + Casado con: Soltero

Zack aka 'el comprador' es el sujeto que vendrá todos los días a las 5pm y comprará todo lo que hayas puesto en el cajón de los envíos. Vive en su casa junto a la playa, con Won. Suele salir a pasear al mercado, o ir a tu granja... pero eso es todo.

- Eventos:
- + Durante la primavera, entre el 10 y el 17 ve a la casa de Zack.

[E010] - Cocinando

Luego de que expandas tu casa, podrás comprar una cocina desde el TV Shopping guide (todos los sábados). La cocina se vende por 4000G (una ganga). Posterior a eso, necesitarás los utensilios, ¿no es cierto?. También los compras por el TV Shopping...

Seasoning Set = 2500G
Knife = 1500G
Frying Pan = 1200G
Pot = 1000G
Mixer = 1200G
Whisk = 500G
Rolling Pin = 750G
Oven = 2500G

Una vez listo, ya puedes empezar a hacer platos deliciosos!. Obviamente, necesitarás recetas para experimentar (no es tirar ingredientes y ver lo que sale). Hay 108 recetas para recolectar en FoMT. Desde ver tele, Delicious Hour los martes, hasta siendo amigos con los residentes de Mineral. ¡Recuerda anotarlos!

Para cocinar, debes tener tus ingredientes en la mochila o en el refrigerador. Puedes elegir cocinar algo nuevo, algo sacado de una receta de tu libro de recetas o salir.

Lo primero que tendrás que hacer es elegir que utensilios usarás. Selecciona los que quieras y presiona A. Si quieres usar los seasonings (azúcar, sal, vinagre, aceite de soya, miso) selecciona la opción, podrás elegir el que quieras... y para salir de los seasonings, presiona B.

Luego, los ingredientes. Selecciona tus ingredientes de tu mochila o de tu refrigerador, puedes cambiar yendo hacia abajo o hacia arriba.

Por último, tendrás la pantalla de confirmación donde verás lo que has elegido y el orden. Puedes aceptar o volver y modificar las cosas que quieras.

Una vez aceptado, ¡ya tendrás tu delicioso platillo en las manos! Yum, yum,

puedes comértelo, regalarlo o guardarlo en el refrigerador para más tarde.

\ _____ /
/ _____ \
[E011] - Recetas

Las siguientes recetas SON TODAS LAS RECETAS. Para ver cuáles son las que te dan los pueblerinos, ve debajo.

Nombre: Mayonesa
Utensilios: Vinagre, leche
Ingredientes: Huevo regular, aceite

Nombre: Jugo de uvas silvestres
Utensilios: Vinagre, batidora
Ingredientes: Vino, uvas silvestres, pasto purpura

Nombre: Pickles
Utensilios: Sal
Ingredientes: Pepino

Nombre: Ensalada
Utensilios: Cuchillo
Ingredientes: Pepino

Nombre: Arroz de curry
Utensilios: Bol
Ingredientes: Bolas de arroz, polvo de curry

Nombre: Guisado
Utensilios: Bol, sal
Ingredientes: Pez pequeño

Nombre: Stir Fry
Utensilios: Cuchillo, sartén, salsa de soja
Ingredientes: Repollo, aceite.

Nombre: Sándwich
Utensilios: Cuchillo
Ingredientes: Pan y Tomate

Nombre: Jugo de frutas
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Manzana

Nombre: Latte de frutas
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Leche, manzana

Nombre: Pickled Turnip
Utensilios: Vinagre, cuchillo
Ingredientes: Nabo

Nombre: Papas fritas
Utensilios: Vinagre, cuchillo
Ingredientes: Nabo

Nombre: Jugo de tomate
Utensilios: Sal, mezclador.
Ingredientes: Tomate

Nombre: Kétchup
Utensilios: Azúcar, sal, vinagre y mezclador
Ingredientes: Tomate, cebolla

Nombre: Popcorn
Utensilios: Sartén, sal
Ingredientes: Maíz

Nombre: Corn Flakes
Utensilios: Palo de amasar, horno
Ingredientes: Maíz

Nombre: Maíz cocido
Utensilios: Horno, sal.
Ingredientes: Maíz

Nombre: Jugo de piña
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Piña

Nombre: Berenjena feliz
Utensilios: Azúcar, salsa de soya, miso, sartén
Ingredientes: Berenjena

Nombre: Batatas
Utensilios: Bol, horno, azúcar.
Ingredientes: Batata, huevo, manteca (miel + mezclador)

Nombre: Batatas horneadas
Utensilios: Horno
Ingredientes: (mirar arriba)

Nombre: Huevos revueltos
Utensilios: Sartén, sal
Ingredientes: Huevo, aceite

Nombre: Omellete
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Leche, aceite, huevo

Nombre: Omellete de arroz
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Huevo, aceite, bolas de arroz, leche.

Nombre: Pudín
Utensilios: Bol, horno, azúcar.
Ingredientes: Huevo y leche

Nombre: Huevo hervido
Utensilios: Bol
Ingredientes: Huevo

Nombre: Leche caliente
Utensilios: Bol, azúcar
Ingredientes: Leche

Nombre: Manteca
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Leche

Nombre: Arroz con bambú
Utensilios: Nada
Ingredientes: Cañas de bambú con bolas de arroz

Nombre: Grape Jam
Utensilios: Azúcar, bol
Ingredientes: Uvas silvestres

Nombre: Truffle rice
Utensilios: Nada
Ingredientes: Truffles, bolas de arroz

Nombre: Sushi
Utensilios: Vinagre
Ingredientes: Sashimi (pez + cuchillo) bolas de arroz

Nombre: Jam Bun
Utensilios: Nada
Ingredientes: Apple Jam (manzana + azúcar + bol) pan

Nombre: Merienda
Utensilios: Nada
Ingredientes: Manteca (leche + mezclado) pan

Nombre: Pan de curry
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Polvo de curry, pan, aceite

Nombre: Tostada
Utensilios: Horno
Ingredientes: Pan

Nombre: Tostada francesa
Utensilios: Azúcar, sartén
Ingredientes: Pan, aceite, huevo

Nombre: Sashimi
Utensilios: Cuchillo
Ingredientes: Pez mediano

Nombre: Pez a la plancha
Utensilios: Sartén, sal, salsa de soya
Ingredientes: Pez mediano

Nombre: Noodles
Utensilios: Cuchillo, sal, salsa de soya
Ingredientes: Harina

=== RECETAS USANDO NOODLES ===

Nombre: Curry Noodles
Utensilios: Bol
Ingredientes: Noodles, polvo de curry

Nombre: Tempura Noodles
Utensilios: Bol
Ingredientes: Noodles, tempura

Nombre: Noodles fritos
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Noodles, huevo, aceite

Nombre: Buckwheat noodles
Utensilios: Cuchillo, palo de amasar, bol
Ingredientes: Buckwheat, noodles

Nombre: Buckwheat noodles fritos
Utensilios: Sartén, sal, vinagre, salsa de soya
Ingredientes: Buckwheat Noodles, huevo, aceite.

=====

Nombre: Tempura
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Harina, huevo, aceite

Nombre: Moon Dumplings
Utensilios: Azúcar
Ingredientes: Muffin Mix

Nombre: Pastel de arroz rostizado
Utensilios: Horno, salsa de soya
Ingredientes: pastel de arroz

Nombre: Bolas de arroz tostados
Utensilios: Horno, salsa de soya
Ingredientes: Bolas de arroz

Nombre: Rice gruel
Utensilios: Bol, azúcar
Ingredientes: bolas de arroz

Nombre: Tempura rice
Utensilios: sal
Ingredientes: Bolas de arroz

Nombre: Huevo sobre arroz
Utensilios: Bol, sal, salsa de soya
Ingredientes: Bolas de arroz, huevo

Nombre: Candied Potatoes
Utensilios: Bol, azúcar
Ingredientes: Batata, miel

Nombre: Galletas
Utensilios: Palo de amasar, horno, azúcar
Ingredientes: Harina, manteca, huevo

Nombre: Helado
Utensilios: Bol, mezclador, azúcar
Ingredientes: Leche, huevo, miel, manzana (?)

Nombre: Pastel
Utensilios: Horno, azúcar, mezclador, cuchillo
Ingredientes: Manteca, huevo, azúcar, harina, miel, manzana

Nombre: Panqué
Utensilios: Sartén, mezclador, azúcar
Ingredientes: Manteca, miel, huevo, harina, aceite, miel

Nombre: Bodigizer XL
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Bodigizer, pasto azul

Nombre: Arroz frito
Utensilios: Sartén
Ingredientes: Bola de arroz, aceite, huevo

Nombre: Sol de primavera
Utensilios: Nada
Ingredientes: Pasto azul y rojo, flor Moondrop, flor Pinkcat, Toy flower

Nombre: Sol de verano
Utensilios: Nada
Ingredientes: Pez peque, mediano y grande, fósil de pez, tesoro de pirata.

Nombre: Sol de otoño
Utensilios: Nada
Ingredientes: Queso X, Mayonesa X, Huevo X, leche X, lana X, hilo X.

Nombre: Sol de invierno
Utensilios: Nada
Ingredientes: Alexandrite, diamante, esmeralda, moonstone, diamante rosa, PIEDRA MÍTICA, sand rose.

Nombre: Jugo de vegetales
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Pepino

Nombre: Latte de vegetales
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Jugo de vegetales, leche

Nombre: Jugo mezclado
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Jugo de vegetales, latte de vegetales

Nombre: Latte mezclado
Utensilios: Mezclador
Ingredientes: Jugo de vegetales, leche

Nombre: Batido de fresa
Utensilios: Bol, azúcar
Ingredientes: Fresa

Nombre: Leche con sabor a fresa
Utensilios: Mezclador, azúcar

Ingredientes: Leche, fresa

Nombre: Pudín de calabaza

Utensilios: Azúcar, bol, horno

Ingredientes: Leche, huevo, calabaza

Nombre: Greens

Utensilios: Salsa de soya, bol

Ingredientes: Espinaca

Nombre: Pastel de queso

Utensilios: Azúcar, bol, mezclador, horno

Ingredientes: Leche, huevo, queso

Nombre: Fondue de queso

Utensilios: Sal, bol, cuchillo

Ingredientes: Queso, vino, pan

Nombre: Pie de manzana

Utensilios: Azúcar, cuchillo, bol, palo de amasar, horno.

Ingredientes: Huevo, manteca, harina, manzana

Nombre: Soufflé de manzana

Utensilios: Sartén

Ingredientes: Manzana

Nombre: Raisin bread

Utensilios: Nada

Ingredientes: Uvas silvestres, pan.

Nombre: Chirashi sushi

Utensilios: Vinagre, salsa de soya, cuchillo

Ingredientes: Sashimi, huevos revueltos, bolas de arroz

Nombre: Pizza

Utensilios: Cuchillo, palo de amasar, horno

Ingredientes: Kétchup, queso, harina, tomate, cebolla y hongo

Nombre: Buckwheat chips

Utensilios: Palo de amasar, horno, azúcar.

Ingredientes: Harina, manteca, huevo, chocolate.

Nombre: Galletas de chocolate

Utensilios: Palo de amasar, horno, azúcar

Ingredientes: Manteca, huevo, chocolate, harina.

[E012] - Recetas de amistad

No solamente puedes aprender recetas por la tele, sino que al ser buenos amigos con algunas personas te pueden obsequiar (o mejor) enseñar a cocinar ciertos platillos...

- Anna: Galletas, pudín, helado... etc. Mirar en su sección en personajes para ver como destrabar este evento.
- Sasha: Galletas de chocolate
- Zack: Noodles fritos
- Kai: Popcorn
- El doc: Jugo de vegetales y de frutas.
- Chef (Sprite): Batatas
- Gotz: Panqués
- Ellen: Sándwich
- Manna: Espinaca hervida
- Carter: Leche con sabor a fresa
- Barley: Helado

\ _____ /
/ _____ \

[F010] - Escavando

Hay dos minas diferentes en las que puedes minar. La mina normal (también llamada la mina de primavera) está al lado de la cascada de la diosa y detrás de las aguas termales. La otra es la llamada mina de invierno, se entra cruzando el congelado lago en la base de la montaña. Si tienes una piedra de tele transportación podrás ir ahí cuando lo desees.

Un piso de una mina consta en una escalera (que te lleva a la superficie) tierra, rocas y una escalera escondida que te lleva al piso de abajo. Las únicas herramientas que necesitarás utilizar son el martillo y la azada.

- Con la azada podrás cavar para encontrar un ítem o descubrir la escalera que te lleve un piso más abajo.
- Con el martillo romperás las piedras en la que saldrá un mineral.

Cada mina tiene un máximo de 255 pisos. Desde x cantidad hasta x cantidad de pisos los items que encuentres variarán. También hay pisos 'sin salida'. Pisos que no tendrán una escalera para bajar y lo único que te quedará es salir.

Minar te cansa, Y MUCHO. Por ello, recuerda traer algo para acabar con el cansancio o fatiga (los pastos negros que te encontrarás te ayudarán también.) Lo más recomendable son los Bodigizer y Turbojolt, los vende Elli a 500 y a 1000G respectivamente. Incluso puedes crear las versiones XL de los mismos mezclando en tu cocina!.

[F021] - Mina común

La mina común, también conocida como la mina de la primavera, está al lado de la catarata de la diosa (a la izquierda) y detrás de las aguas termales. Puedes venir aquí todo el año, nunca cerrará, te lo aseguro.

Como ambas minas, tiene un límite en el piso 255. Esta mina es esencial para actualizar las herramientas, encontrarás todos los minerales aquí. Veamos que puedes conseguir aquí...:

Minerales:

Cobre	= Todos los pisos.
Plata	= Todos los pisos.
Oro	= Del piso 3.
Mystril	= Del piso 5.
Orichalc	= Del piso 10.
Adamantite	= Del piso 10.
Piedra mítica	= Del piso 60. (Solamente si tienes tus herramientas bendecidas)
Goddess jewel	= Piso 60, 102, 123, 152, 155, 171, 190, 202 y 222.
Gem of the goddess	= Luego de conseguir las 9 joyas de la diosa.
Power berry	= Piso 100
Receta	= Piso 255 (como hacer papas fritas)
Teleport stone	= Piso 255 (luego del 3er año)

[F022] - Mina de invierno

Al llegar el invierno, casi por arte de magia, el lago en la base de la montaña se congela. Puedes caminar y así poder entrar a la mina de invierno. Por cierto, por la parte de atrás de la entrada encontrarás una Power Berry, recuerda fijarte ahí ;).

Esta mina tiene en sus profundidades las infamas herramientas malditas. Herramientas recontra súper poderosos que encontrarás para reemplazarlas con las actuales herramientas que tienes en tu granja. Ve más sobre esto en la sección Herramientas malditas y míticas.

Además de encontrar estas herramientas, puedes toparte con las joyas kappa. Hay 9 joyas, cada una en un piso diferente de la mina. Cuando hayas conseguido todas, Kappa se te aparecerá y te dará la gema, un ítem que recarga tu fatiga cada hora, ¿práctico, eh?.

Por cierto, en el piso 9 de la mina hay un pequeño lago. En este, encontrarás el Coelacanth, un pez rey. Solo lo atrapas al tener tu caña maldita y ADEMÁS haber atrapado los otros 5 peces reyes. Más en la sección de pesca.

Minerales:

Kappa Jewels	= Pisos 0, 40, 60, 80, 120, 140, 160, 180 y 255.
Flourite	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Ruby	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Agate	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Peridot	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Topaz	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Amethyst	= Todos los pisos excepto 50, 100, 150 y 200
Diamond	= Todos los pisos que terminen con 0 (0, 10, 20...)
Emerald	= Todos los pisos que terminen con 5 (5, 15, 25...)
Moon stone	= Todos los pisos que terminen con 8 (8, 18, 28...)
Sand Rose	= Todos los pisos que terminen con 9 (9, 19, 29...)
Pink Diamond	= Pisos 30, 70, 90, 110, 130, 170, 190, 255.
Alexandrite	= Pisos 50, 100, 150, 200, 251 y mayores
Gema de Kappa	= Luego de recolectar las 9 joyas

\ _____ /
/ _____ \

[G010] - Pescando

Pescar, pescar, pescar... ¿existe otra actividad más relajante? Creo que no. De todas formas, sí, puedes pescar en Harvest Moon. Encontrarás tu primera caña de pescar los primeros días de primavera en la casa de Zack, con esto comenzarás con peces pequeños y, a medida de que vayas actualizándola, podrás atrapar peces más grandes ¡y hasta un pez rey!. Ver la sección herramientas para ver las ventajas de cada una de las actualizaciones.

Bien, existen tres tipos de peces, los pequeños, los medianos y los grandes. Los peces varían según la temporada, así que ojo.

Hay 5 locaciones para pescar.

- El mar, al frente de la playa :P.
- El río, por la parte de abajo de tu granja.
- El lago de la diosa, detrás de las termas.
- El río, en la base de la montaña.
- El lago, en la base de la montaña.

¿Como pescar? Tira con el botón B (mantenlo apretado para subir el nivel, si es que esta actualizado) y suéltalo para que vuele y caiga sobre el agua. Cuando un pez atrape la carnada, aparecerá un ! sobre la cabeza de tu personaje. Presiona B de nuevo rápidamente y con suerte atraparás a un pez.

Veamos que puedes atrapar...:

Pez pequeño (24cm o menor) = 50G
Pez mediano (25cm a 49cm) = 120G
Pez grande (50cm y más) = 200G
Receta (caña nivel 5, en primavera) = No se vende, simplón.
Tesoro pirata (nivel 6, en verano) = 10kG
Fósil de pez (nivel 6, en otoño) = 5kG
Power Berry (nivel 5, en invierno) = No se vende.

Ahora, ¡por especie!:

+ Referencias:

PRI: Primavera

VER: Verano

OTO: Otoño

INV: Invierno

PEQ: Pequeño

MED: Mediano

GRA: Grande

RIO1: Río en tu granja

RIO2: Río en la base de la montaña.

LAGO1: Lago de la diosa

LAGO2: Lago en la base de la montaña.

NOMBRE	ESTACION	NIVEL	TAMAÑO	LOCACION
DE LA CAÑA				

R.Trout	PRI.VER.OTO	3	PEQ.MED	MAR
Scad	PRI.VER.OTO	3	PEQ.MED	MAR
Fatminnow	TODOS	1	PEQ	LAGO2, RIO2
C.Salmon	VER.OTO	1	PEQ.MED	LAGO2, RIO2
Pigfish	PRI.VER	3	PEQ.MED	MAR
Sardine	TODOS	1	PEQ.MED	MAR

M. Trout	PRI.VER.OTO	4	TODOS	RIO2
Whitefish	TODOS	2	PEQ.MED	RIO1, LAGO1
Eel	VER.OTO	5	GRA	RIO2
B'ling	TODOS	1	PEQ	RIO1
Bonito	VER.OTO	5	GRA	MAR
Fluke	OTO.INV	4	MED.GRA	MAR
Filefish	INV	2	PEQ.MED	MAR
G. Carp	PRI.VER.OTO	2	PEQ	RIO1, LAGO1
S. Carp	PRI.VER.OTO	2	PEQ.MED	RIO1, LAGO1
Kelp Bass	OTO.INV	4	GRA	MAR
Bighead	TODOS	5	GRA	RIO1
Salmon	VER.OTO	4	MED.GRA	RIO1
Mackerel	OTO.INV	4	MED.GRA	MAR
Needlfish	PRI	3	PEQ.MED	MAR
sMackerel	PRI.INV	5	GRA	MAR
SauryPike	OTO	3	PEQ.MED	MAR
Dorado	PRI.VER.OTO	5	GRA	MAR
R.Snapper	PRI.VER.OTO	5	GRA	MAR
Cod	INV	4	MED.GRA	MAR
Roach	PRI.OTO	1	PEQ	RIO1
B.Hakel	VER.PRI.INV	1	PEQ.MED	RIO1
R. Trout	TODOS	5	GRA	RIO2
Herring	PRI.VER.INV	1	PEQ	MAR
S. Carp	TODOS	5	GRA	RIO1
Sandfish	INV	1	PEQ	MAR
Flounder	TODOS	5	GRA	MAR
Blowfish	INV	4	MED.GRA	MAR
Blackbass	PRI.VER.OTO	4	MED.GRA	RIO1, LAGO1, LAGO2, RIO2
Y.tail	VER.INV	5	GRA	MAR
Bluegill	PRI.VER.OTO	1	PEQ.MED	RIO1, LAGO1, LAGO2, RIO2
C. Carp	TODOS	4	MED.GRA	LAGO1, LAGO2
Greenling	PRI.INV	3	PEQ.MED	MAR
Tuna	TODOS	5	GRA	MAR
O.Sunfish	PRI.VER.OTO	5	GRA	MAR
Lionfish	TODOS	2	PEQ.MED	MAR
Rockfish	PRI.OTO	2	PEQ.MED	MAR
L. Salmon	PRI.OTO	2	MED.GRA	RIO2
Snakehead	VER.OTO	5	MED.GRA	RIO2, LAGO1
L.Smelt	INV	1	PEQ.GRA	RIO1, LAGO1

[G011] - Peces reyes

Para pescar estos, necesitas una caña nivel 6 (maldita). Estos son los REYES, los peces más poderosos, si se puede decir. Atrapar todos estos es un requerimiento por si te quieres casar con la Harvest Goddess, si es que planeas eso.

NOMBRE	LUGAR	REQUERIMIENTOS:
Jp. Huchen	RIO1	Tener la receta de Sushi, Sashimi y pez a la parrilla.
Monkfish	MAR	Pescar entre 10pm y 8am. Invierno o primavera.
Catfish	¿SPA?	Solo en invierno.
Carp	LAGO2	Vender 200 peces. Primavera, verano u otoño.
Coelacanth	MINA.INV	Atrapar a los demás reyes. Ir al piso 9 y pescar ahí.
Squid	MAR	Tira un pez pequeño al mar. Primavera, verano u otoño.

[K010] - Calendario y otros detalles

Y ahora, con ustedes, un calendario de toooooooooodos los eventos posibles en este juego. Genial para imprimirla y verla para cumpleaños, eventos especiales ... esas cosas.

Primavera

- 1 - Festival de año nuevo
- 2 - Cumpleaños de Lou
- 4 - Cumpleaños de Bold (sprite)
- 8 - Cumpleaños de la Harvest Goddess.
- 11 - Cumpleaños de Saibara
- 14 - Festival de día de gracias de primavera
- 15 - Cumpleaños de Staid
- 16 - Cumpleaños de Elli
- 17 - Cumpleaños de Barley
- 18 - Carreras de caballo
- 19 - Cumpleaños de Lillia, cumpleaños de Van.
- 22 - Festival de la cocina
- 26 - Cumpleaños de Aqua
- 30 - Cumpleaños de Sasha

Verano

- 1 - Día de la playa
- 3 - Cumpleaños de Popuri
- 4 - Cumpleaños de Harris
- 6 - Cumpleaños de Cliff
- 7 - Festival de las gallinas
- 8 - Cumpleaños de Basil.
- 16 - Cumpleaños de Timid.
- 17 - Cumpleaños de Ann.
- 20 - Festival de la vaca
- 22 - Cumpleaños de Kai
- 24 - Fuegos artificiales
- 25 - Cumpleaños de Thomas
- 29 - Cumpleaños de Zack

Otoño

- 2 - Cumpleaños de Gotz
- 3 - Festival de la música
- 5 - Cumpleaños de Stu, aniversario de la muerte de la mamá de Ann.
- 9 - Festival de la cosecha
- 10 - Cumpleaños de Hogggy
- 11 - Cumpleaños de Manna
- 13 - Festival en la montaña
- 14 - Cumpleaños de Chef
- 15 - Cumpleaños de Karen
- 17 - Cumpleaños del doc
- 18 - Carrera de caballos de otoño
- 20 - Cumpleaños de Carter
- 21 - Festival de la oveja
- 23 - Cumpleaños de Anna
- 27 - Cumpleaños de Rick
- 30 - Festival de la calabaza (aka Halloween)

Invierno

- 2 - El pedido de Thomas de invierno.
- 6 - Cumpleaños de Gray
- 11 - Cumpleaños de Doug
- 14 - Día de San Valentín.
- 15 - Cumpleaños de Duke
- 19 - Cumpleaños de Won
- 20 - Cumpleaños de Mary
- 22 - Cumpleaños de Nappy
- 24 - Festival de las estrellas (la noche de las estrellas)
- 25 - Festival de las medias
- 26 - Cumpleaños de May
- 29 - Cumpleaños de Jeff
- 30 - Año nuevo

[K011] - Festivales

Ahhh... los festivales. ¿Que puedo decir de ellos? Son geniales, simplemente. Existen montones durante el año, pero primero hay que separarlos para aprender más de ellos:

- Festivales de día:

Los más comunes, empiezan a partir de las 10am y terminan a las 6pm. Puedes entrar en cualquier momento entre esta franja horaria y nada pasará.

Posterior al termino del festival, volverás a tu casa.

Como Zack te advirtió al comienzo del juego, el NO PASA los días de festival, las cosas que pongas ahí recién lo pasará a buscar el día siguiente.

En los días de festival, EL PUEBLO ESTA DESIERTO, con excepción del festival de la calabaza, que solo la festejan los niños... y Popuri.

- Festival de noche:

Suelen comenzar a las 6pm y terminan a medianoche. Al termino del festival, volverás a tu casa, dormirás y te despertarás el día siguiente.

Hay festivales con premios y los que no, pero veamos los festivales y te los detallaré cada uno...

- Nombre:

+ Fecha:

+ Lugar:

+ Tipo:

+ Premio:

+ Descripción:

+ ¿Varía?

- Nombre: Año nuevo

+ Fecha: 1ero de la primavera

+ Lugar: Plaza

+ Tipo: Noche

+ Premio: Sí, pasteles de arroz.

+ Descripción: Habla con el alcalde para comenzar el festival. Dice que sí y comerás unos pasteles de arroz. Al terminar el festival te llevaras unos a casa (por cada slot vacío en tu inventario, tendrás un pastel).

+ ¿Varía?: No, en la primer año no podrás participar por cierto.

- Nombre: Día de gracias de primavera
+ Fecha: 14 de primavera
+ Lugar: -
+ Tipo: -
+ Premio: No
+ Descripción: Necesitarás cocinar unas galletas para las chicas. Deberías de darle galletas a las chicas que te obsequiaron galletas en el día de gracias de invierno.
+ ¿Varía?: En el primer año no podrás participar.

- Nombre: Carrera de caballos
+ Fecha: 18 de primavera
+ Lugar: Plaza
+ Tipo: Día
+ Premio: Sí
+ Descripción: Puedes elegir participar (si tienes un caballo adulto) de la carrera. Serás el 3ero en la salida. Si no participas puedes apostar por los demás caballos, el truco está en apostar en el caballo con menos apuestas, te asegurará un 90% de posibilidad para ganar.
Si ya tienes un caballo grande, los controles son fáciles, presionas la A para acelerar con el caballo (un pequeño acelerón). El caballo marca mediante colores de corazones la stamina del caballo. Varía de verde (máximo) a rojo (nada).
+ ¿Varía?: No podrás correr el primer año ya que no tienes tu caballo / es muy pequeño.

- Nombre: Festival de la cocina
+ Fecha: 22 de primavera
+ Lugar: Plaza
+ Tipo: Día
+ Premio: No
+ Descripción: Habla con el gourmet para saber la categoría para el concurso. Tendrás el permiso de volver a casa, de preparar la comida y de volver. Dale la comida al alcalde para participar. Si no participas, simplemente observarás.
+ ¿Varía?: Sí, se PUEDE participar en el año uno si le compras un jugo de uvas a Manna. Puedes participar con eso, pero créeme, no ganarás con un jugo de uvas...

- Nombre: Día de la playa
+ Fecha: 1 de verano
+ Lugar: Playa :p.
+ Tipo: Día
+ Premio: Sí.
+ Descripción: El día anterior, Zack vendrá y te preguntará si quieres registrar a tu perro (si es adulto). Si es así, se llevará a tu perro y te lo devolverá posterior a la competición.
+ ¿Varía?: El primer año no podrás participar ya que tu perro es 'perrito' todavía.

- Nombre: Festival de la gallina

+ Fecha: 7 de verano

+ Lugar: Plaza

+ Tipo: Día

+ Premio: Depende.

+ Descripción: El día anterior, Rick vendrá y te preguntará (si tienes una gallina) si quieres registrar una para la competición. Te recomiendo que elijas el que más corazones tiene acumulados. Una vez en la competición, la cosa es simple. Presionas la A para asustar a tu pollo, al ver llegar tu pollo, (y dale con pollo, gallina perdón...) la gallina del otro se asustará e ira en la dirección contraria de la que iba. Al ganar, aparecerá una coronita sobre la gallina, si la gallina tiene más de 8 corazones comenzará a poner huevos de oro.

+ ¿Varía?: No, puedes participar todos los años mientras tengas gallinas.

(Recuerda alimentar a tu gallina cuando Zack te la devuelva)

- Nombre: Festival de la vaca

+ Fecha: 20 de verano

+ Lugar: Plaza

+ Tipo: Día

+ Premio: Depende.

+ Descripción: Un día antes, Barley te preguntará si te quieres registrar (si es que tienes una vaca adulta, sana y que no esté preñada) para la competición. Al día siguiente, la gente alrededor juzgará a tu vaca, posterior a eso, si hablas con Barley de nuevo, el festival terminará. Si ganas, verás una escena antes de terminar el festival indicándolo. Por cierto, si tu vaca tiene más de 8 corazones y gana, dará leche dorada.

+ ¿Varía?: No creo que sea posible tener una vaca con los suficientes corazones como para ganar (en el primer año)... pero en años posteriores es posible.

- Nombre: Festival de los fuegos artificiales

+ Fecha: 24 de verano

+ Lugar: Playa

+ Tipo: Noche

+ Premio: No

+ Descripción: Al llegar a la playa, habla con todos. Luego de hablar con la última persona, comenzarán los fuegos. Ah sí, si tienes una chica con corazón nivel verde tendrás la oportunidad de ver los fuegos con ella.

+ ¿Varía?: Depende si tienes una chica con corazón verde o si estas casado.

- Nombre: Festival de la música

+ Fecha: 3 de otoño

+ Lugar: Iglesia

+ Tipo: Noche

+ Premio: No

+ Descripción: El día anterior, Carter te preguntará si quieres participar en el festival de la música. Si dices que sí, ve el día siguiente a la iglesia y Carter te dará una ocarina para que toques. Mary tocará el órgano, Karen cantará y Elli y Ann tocarán la flauta.

+ ¿Varía?: No

- Nombre: Festival de la cosecha
+ Fecha: 9 de otoño
+ Lugar: Plaza
+ Tipo: Día
+ Premio: No
+ Descripción: Un día antes, el alcalde te invitará al festival. El día siguiente lleva un ingrediente / comida y habla con el alcalde sosteniendo lo que quieras tirar en las manos.
+ ¿Varía?: Jejeje, depende que tipo de comida tires en la cacerola, prueba tirar un hongo envenenado...

- Nombre: Festival de la luna llena
+ Fecha: 13 de otoño
+ Lugar: Montaña
+ Tipo: Noche
+ Premio: No
+ Descripción: En el tiempo límite, si es que tienes una chica con un corazón nivel verde o mayor, la verás en el tope de la montaña... juntos verán la luna.
+ ¿Varía?: No puedes participar si no tienes una chica que cumpla los requisitos.

- Nombre: Carrera de caballos
+ Fecha: 18 de otoño
+ Lugar: Plaza
+ Tipo: Día
+ Premio: Sí
+ Descripción: Puedes elegir participar (si tienes un caballo adulto) de la carrera. Serás el 3ero en la salida. Si no participas puedes apostar por los demás caballos, el truco está en apostar en el caballo con menos apuestas, te asegurará un 90% de posibilidad para ganar.
Si ya tienes un caballo grande, los controles son fáciles, presionas la A para acelerar con el caballo (un pequeño acelerón). El caballo marca mediante colores de corazones la stamina del caballo. Varía de verde (máximo) a rojo (nada).
+ ¿Varía?: No podrás correr el primer año ya que no tienes tu caballo / es muy pequeño.

- Nombre: Festival de la oveja
+ Fecha: 21 de otoño
+ Lugar: Plaza
+ Tipo: Día
+ Premio: Sí
+ Descripción: El día anterior Barley vendrá a registrar a tu oveja (si es que tienes una oveja sana, adulta y no preñada Y QUE TENGA LANA). Ganará la oveja con más corazones, si tienes entre 8-10 tienes la batalla ganada. Si ganas, habrá una escena indicándolo.
+ ¿Varía?: Nah, aunque el primer año es algo difícil que ganes... dedícale mucho tiempo para poder ganar, que sí se puede.

- Nombre: Festival de la calabaza.
+ Fecha: 30 de otoño
+ Lugar: Tu casa.

+ Tipo: -
+ Premio: No.
+ Descripción: Durante la mañana (6am, 8am y 10am) May, Stu y Popuri vendrán a pedirte dulces. Dale chocolates para que se vayan contentos (compra el día anterior).
+ ¿Varía?: Si Popuri se casa dejará de venir.

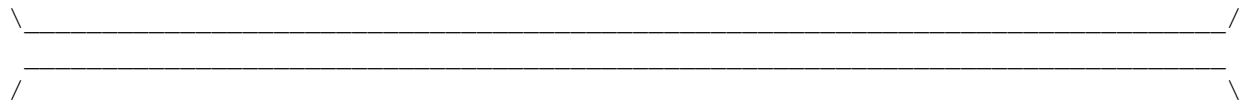
- Nombre: Día de gracias de invierno.
+ Fecha: 14 de invierno.
+ Lugar: Tu casa
+ Tipo: -
+ Premio: Sí, pastel de chocolate o chocolate.
+ Descripción: Dependiendo del afecto de cada chica (que tenga contigo) te darán chocolates (azul o verde). Si es amarillo o mayor te darán pasteles de chocolates.
+ ¿Varía?: Si estas casado, tu chica te dejará una sorpresa en tu inventario...

- Nombre: La noche de las estrellas
+ Fecha: 24 de invierno
+ Lugar: Varía...
+ Tipo: Noche
+ Premio: No
+ Descripción: Aka, navidad. Si hablas con la chica que tiene un corazón verde o mayor en el 23 (si es que tienes una) te invitará a comer a su casa. El 24, todo estará cerrado menos la casa de la chica que te invitó.
+ ¿Varía?: Si estas casado, será casi lo mismo, habla con tu esposa en el 23 y el 24, alrededor del mediodía tu chica estará en casa para cenar. Al terminar el evento, aparecerás despierto la mañana siguiente.

- Nombre: Festival de las medias
+ Fecha: 25 de invierno
+ Lugar: Tu casa
+ Tipo: -
+ Premio: Sí
+ Descripción: Si vas a la cama entre las 9 y las 12am, y si tienes una media colgada, el alcalde vendrá y te dará un obsequio. Para conseguir la media, destraba el evento con Ellen (mirar perfil en la parte de personajes). Si no tienes la media, nada pasará.
+ ¿Varía?: Difícil que lo consigas en el primer año pero es posible en los siguientes.

- Nombre: Año nuevo, los noodles o el amanecer
+ Fecha: 30 de invierno
+ Lugar: Plaza O montaña
+ Tipo: Noche
+ Premio: Sí
+ Descripción: Si vas a la plaza durante el límite, habla con el alcalde. Comerás algo de Buckwheat noodles. Si tienes espacio en tu inventario, te llevarás algo de harina buckwheat.
Si vas a la cima, TIENES QUE IR ENTRE LAS 12AM Y LAS 6AM, habla con todos y podrás observar el amanecer del nuevo año.

+ ¿Varía?: Mira arriba, solo puedes elegir una.



[K012] - Programación de la TV

La televisión se divide en 4 canales, cuyos programas varían día a día (bueno, en un canal). También depende de que casa estés viendo la tele, desde la casa de la granja tendrás:

- Arriba: El clima (del día de mañana, 99% acertado)
- Derecha: Noticias (acerca de eventos próximos y algunos tips)
- Abajo: La vida en la granja (mini-tutoriales)
- Izquierda: Depende.
 - + Lunes: Hora de la pesca (Tips acerca de los peces y la pesca en general)
 - + Martes: Duelo de Chefs (Suelen dar recetas de comida)
 - + Miércoles: Aaron cambia (Serie)
 - + Jueves: Lilly la estrella, la chica bandida (Serie)
 - + Viernes: Machabot Ultror (Serie)
 - + Sábados: TV Shopping o St. Emerald Academy (Canal de compra o poemas)
 - + Domingo: Mi querida princesa (Serie)

En los primeros 5 días de la primavera, aparece el canal especial de la diosa del cultivo. Es el juego de '¿más o menos?', te mostrará un número y te preguntará si el siguiente será mayor o menor. Cada vez que aciertes, ganas un punto. Cuando el juego termine, según tus puntos, recibirás premios:

- + 1pt : Nada
- + 2pt : Un pasto coloreado
- + 3 a 9pt : Pastel de arroz
- + 10 a 14pt: Hojas de té de la relajación
- + 15 a 19pt: Bloqueador solar
- + 20 a 24pt: Loción para la piel
- + 25 a 29pt: Paquete facial
- + 30 a 39pt: Perfume
- + 40 a 49pt: Un vestido empaquetado
- + 50 a 59pt: Leño dorado
- + 60 a 69pt: Fósil de pez (véndelo a 5k)
- + 70 a 79pt: Caja del tesoro (véndelo a 10k)
- + 80 a 89pt: Receta de ketchup
- + 90 a 99pt: Receta de papas fritas
- + 100 o más: Libro

Ahora, si la tele la vez desde tu casa del pueblo (eso sí, pagando 100 millones de G y 999 maderas a Gotz para construirla):

- Arriba: Pronostico
- Derecha: Del 1ro primavera a 7mo de verano: Mechabot Ultror: Summertime
 - Del 9no verano al 30 de verano: La hada y yo (serie)
 - Del 1ro otoño al 7 de invierno: Mechabot Ultror: Summertime
 - Del 9no de invierno al 30: La hada y yo (serie)
- Abajo: Magical F3.14 Racing (serie)
- Izquierda:
 - + Lunes: La hada y yo, la historia de él (serie)
 - + Martes: La hada y yo, la historia de ella (serie)
 - + Miércoles: Amigos de Mineral Town (información sobre todos los personajes!)

- + Jueves: Coleccionista de cartas Chisato. (serie)
- + Viernes: Mechabot Génesis Mechabot Ultro: Zero (serie)
- + Sábados: Piedra, papel o tijera *
- + Domingo: Investigaciones de la mina (info. sobre las minas)

*: Esto es algo parecido al mayor o menor solo que... es piedra papel o tijera :P. Al igual que el otro, acumulas puntos al ganarle. Dependiendo de la cantidad de puntos, recibirás un premio.

- + 1pt: Nada
- + 2pt: Un tipo de pasto
- + 3 a 9pt: Pastel de arroz o harina buckwheat
- + 10 a 20pt: Hojas de Elli
- + 20 a 30pt: Alexandrite
- + 30 a 40pt: Diamante rosa
- + 40 a 50pt: Piedra mítica
- + 50 a 100pt: ?
- + 100pt: Certificado de ganador de P-P-T. (si mal no me equivoco, se vende por un millón de G)

[K013] - Sobre los Harvest Sprites

Estos Harvest Sprites son 7 duendecillos que trabajaran para ti según cuan amigo seas tú de ellos. Recuerda tampoco abusarte de ellos, no le pidas una semana entera y luego no les des importancia... puedes regalarles harina (les encanta) y hasta puedes destrabar su evento secreto de la fiesta del té (ver su perfil en los personajes) eso subirá considerablemente su afecto sobre ti.

Los 7 son, acompañados de su cumpleaños, son:

- Chef, rojo: 14 otoño
- Nappy, naranja: 22 invierno
- Hoggy, amarillo: 10 otoño
- Timid, verde: 16 verano
- Aqua. azul: 26 primavera
- Staid, indigo: 15 primavera
- Bold, violeta: 4 primavera

Bien, necesitarás tener al menos 3 corazones para trabajar o JUGAR con ellos. Para preguntarle si quieren trabajar, diles 'me puedes ayudar?'. Tendrás tres opciones, regar, cosechar y animales. Deberías repartirles las tareas a todos los gnomos, como 2 para regar, 4 para cosechar, 1 para los animales o el orden que quieras... los sprites tienen un nivel de habilidad, por ello es recomendable, si es la primera vez hasta que tengan más experiencia con la herramienta, poner varios para una misma tarea.

También hay mini juegos que puedes jugar con ellos, esto también subirá su nivel de habilidad con una herramienta así que aprovecha!.

[J020] - Agradecimientos

Y sí, aquí viene el triste momento donde su servidor se despide. Antes que nada, agradecer a Natsume por esta serie, que me mantuvo ocupado desde que

salió para la SNES.

A los siguientes sitios:

- <http://www.fogu.com/hm4/>
- <http://www.hmotaku.net/>
- <http://www.hmfarm.com/>

Que fueron fuentes de inspiración (y de información :D) que me ayudaron a la hora de hacer la guía.

_____ /

[J030] - Acerca de...

La versión 1.02, la actual, fue comenzada el 26 de diciembre del 2007 y acabada el mismo día. La guía base fue creada desde el 13 de julio al 18 de julio del 2006.

¿Errores? ¿Sugerencias? ¿Pedidos?: [yo\(a\)theavalon\(dot\)com.ar](mailto:yo(a)theavalon(dot)com.ar)

Prohibida la distribución libre de esta guía, si quieres usarla en tu sitio, por favor envíame un mail notificándomelo.

El único sitio que esta con el permiso es:

- GameFAQS, <http://www.gamefaqs.com>, incluido asociados.
- AnimeKing, <http://www.freewebs.com/foro-anime-king/index.htm>
- Meristation, <http://www.meristation.com>

VanKooper, 2007, ya nos veremos pronto...