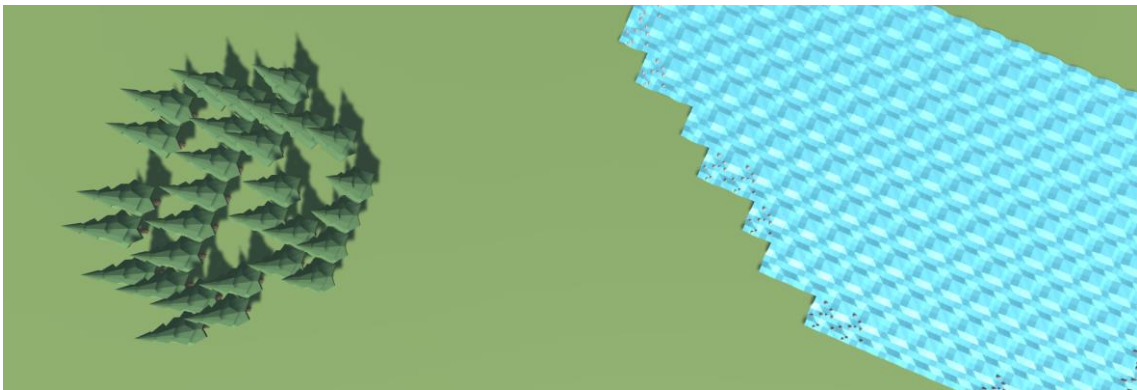
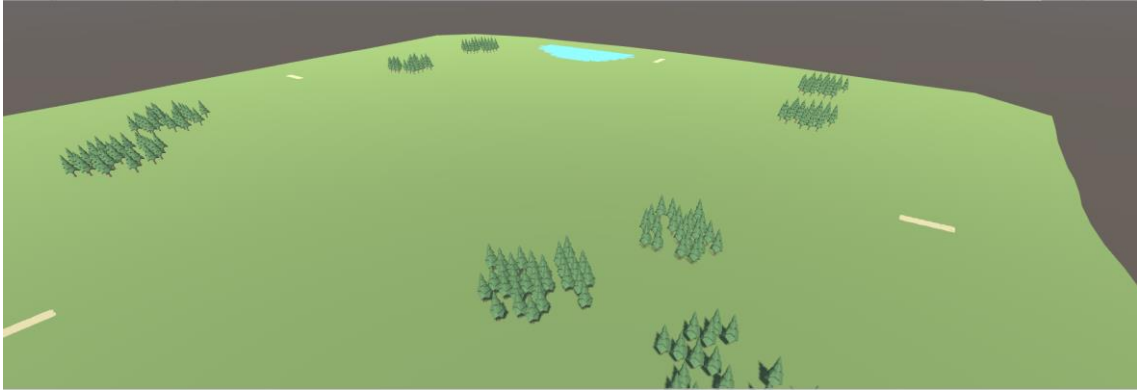


MANUAL DE USUARIO

1- Movimiento:

Puedes mover la cámara con las flechas del teclado o con la configuración de teclas WASD.

También puedes rotar la cámara, moviendo el mouse mientras se mantiene presionada la rueda del mouse. Al mismo tiempo se puede cambiar la altura de la cámara con la rueda del mouse.

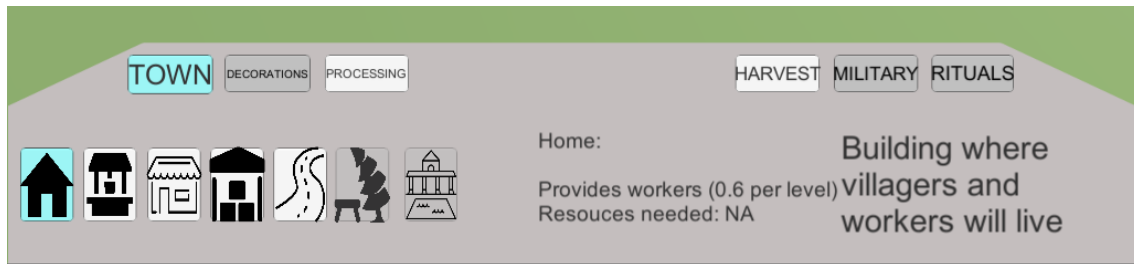


2- Construcción y Destrucción:

Para construir solo hace falta seleccionar una categoría en la barra inferior.



Cuando se selecciona una categoría, se desplegará el listado de edificios disponible siempre que el cursor esté encima de este. Adicionalmente al seleccionar un edificio se mostrará información relacionada a este.



Y con el clic izquierdo colocarlo sobre el mapa, con clic derecho se deshace la selección del edificio, o la categoría si no hay edificio seleccionado.



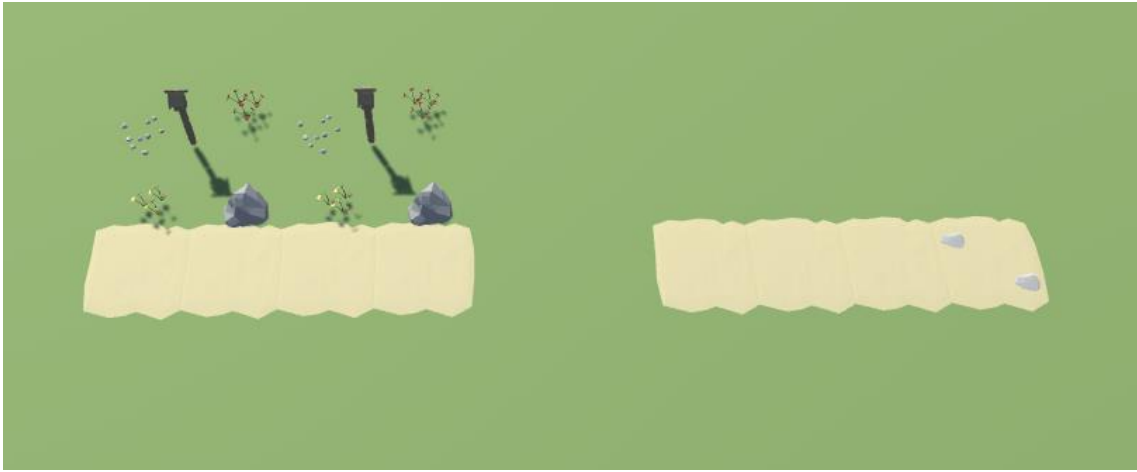
Algunos edificios requerirán que tengas disponible ciertos recursos, los cuales se consumirán automáticamente de los almacenes, y si no los tienes, saltará un mensaje avisándote de que recurso es el que falta. Si ves que tienes el recurso y aún te salta el mensaje, no te preocupes, ya que dicho recurso habrá sido reservado por algún edificio y todavía no ha llegado el NPC para reclamarlo.



Por último, para destruir, hay que seleccionar la opción de destruir en la esquina inferior derecha y a continuación hacer clic izquierdo sobre un edificio.




3- **Los caminos son importantes**, sin caminos no llegarán nuevos residentes ni se podrán mover por el escenario, por lo que no podrán realizar básicamente ninguna tarea, así que asegúrese de que los edificios están adyacentes a un camino y este está conectado al resto de caminos existentes.



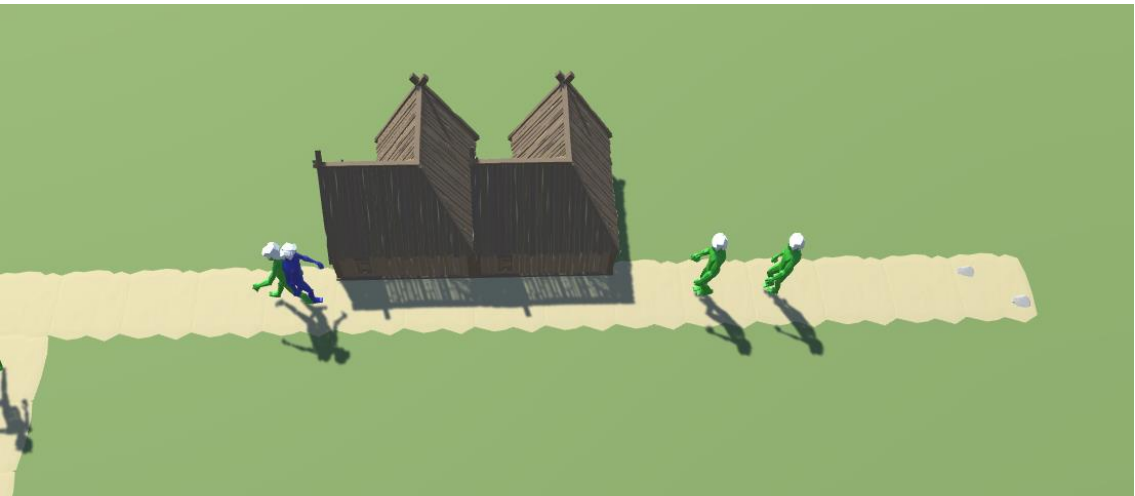
4- **Necesidades de las casas**, obviamente los ciudadanos requieren de diversos recursos para subsistir, pero estos cambian según lo hacen sus casas.

Water Stored: 0 / 100	Fish Stored: 0 / 0	Hygiene Value: 0 / 0	Weapons Stored: 0 / 0
Firewood Stored: 0 / 0	Crops Stored: 0 / 0	Utilities Stored: 0 / 0	Religion Value: 0 / 0
Meat Stored: 0 / 0	Cloths Stored: 0 / 0	Nature Value: 0 / 0	

Los recursos con 0/0 no son necesarios para el nivel actual de la casa, pero como se mencionó antes, esto puede cambiar, por ello procura ver sus necesidades a medida que avances.



Water Stored: 94 / 100	Fish Stored: 0 / 0	Hygiene Value: 0 / 0	Weapons Stored: 0 / 0
Firewood Stored: 0 / 100	Crops Stored: 0 / 0	Utilities Stored: 0 / 0	Religion Value: 0 / 0
Meat Stored: 0 / 0	Cloths Stored: 0 / 0	Nature Value: 0 / 0	



Water Stored: 48 / 100	Fish Stored: 62 / 100	Hygiene Value: 0 / 0	Weapons Stored: 0 / 0
Firewood Stored: 73 / 100	Crops Stored: 0 / 0	Utilities Stored: 0 / 100	Religion Value: 0 / 0
Meat Stored: 0 / 0	Cloths Stored: 0 / 0	Nature Value: 0 / 0	

5- **Trabajadores**, como es lógico suponer, las diferentes estructuras necesitan de trabajadores, pero la parte importante es que requieren un mínimo para empezar a operar, por ello vigila la relación entre los trabajadores que tienes y los que necesitas, ya que se reparten entre todos los edificios, por lo que los trabajadores serán un elemento limitante a la hora de construir nuevos edificios. Esto se muestra en la esquina inferior izquierda.



6- **Recursos, almacenes y mercado:**

Los recursos se obtienen de diferentes fuentes y tienen un edificio dedicado a estos, los cuales recolectarán y procesarán los recursos de manera automática, para luego llevarlos a los almacenes. Los mercados por otra parte se encargan de recolectar los recursos en los diferentes almacenes para ponerlos a disposición de las casas.

Almacén:

Los almacenes pueden ser configurados para aceptar diferentes recursos en diferentes cantidades, para ello hay que hacer clic derecho sobre el almacén para que se despliegue su menú en la parte inferior, de hay podrás cambiar cuanto almacenar de cada recurso en cantidades de 100. Por defecto los almacenes aceptan 400 de cada recurso.



Resource	Wood				Fish				Utilities				Vegetables			
Stored	0				0				0				600			
Max	-	0	+	-	0	+	-	0	+	-	0	+	-	800	+	-

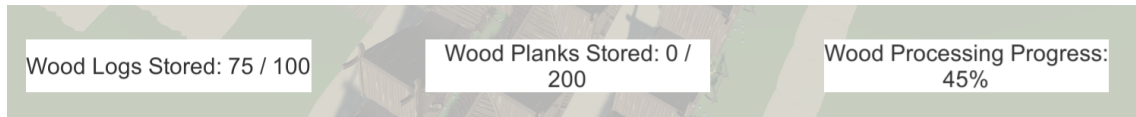
Mercado: El mercado opera de manera totalmente independiente, pero se puede ver cuántos recursos tiene almacenado con clic derecho. Un punto importante a tener en cuenta, es que los mercados tienen un límite en a cuantas viviendas pueden dar soporte, por lo que es bueno tener mercados en diferentes puntos.



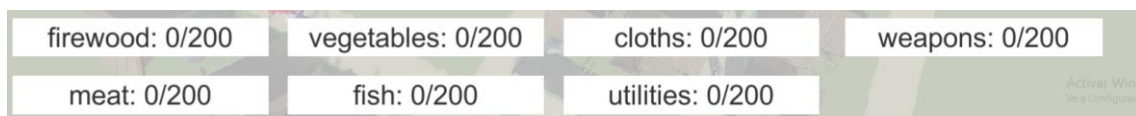
7- Información de los edificios

Todos los edificios tienen una pantalla de información a la que se accede dándoles con el clic derecho, esta puede resultarte útil para saber el tiempo que tardan algunos procesos o si el edificio carece de algún material para operar.

Cabaña de leñadores:

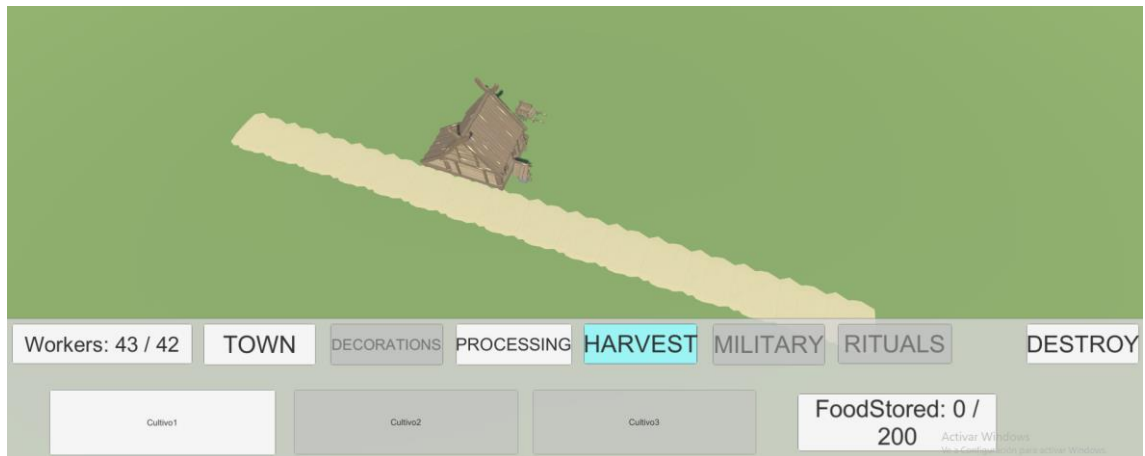


Mercado:



8- Granjas:

Lo único que tienes que saber de las granjas, aparte de sus requisitos como cualquier otro edificio, es que debe indicarle donde cultivar, esto se hace mediante clic derecho sobre una granja ya construida y seleccionar un cultivo.



Esto se debe hacer por cada granja de manera individual, ya que no comparten zonas de cultivo.

9- Incendios

Cada minuto hay una pequeña probabilidad de que un edificio se incendie, en caso de que esto ocurra, las casas más cercanas al incendio enviarán un NPC a un pozo de agua cercano y de ahí, al incendio para apagarlo. Por lo que tener todo el núcleo de población en un solo sitio puede ocasionar que algunos edificios estén condenados a ser destruidos por el fuego.

