

VERSALOX

Referencia del juego y sus sistemas

De los bloques de 0,5 metros a las redes de producción programables

Un documento detallado sobre la idea del juego, la escala visual, la supervivencia y la construcción, los elementos y materiales, el conocimiento y el progreso, así como la energía, Versux, tableta y Vorysken.

Con ejemplos, ilustraciones esquemáticas, un índice de fuentes y un apéndice completo de los elementos, materiales, recetas y misiones registrados en la referencia del proyecto.

Edición	Fundación
1.0 · Español	Estado del proyecto: 11 de octubre de 2026
Prototipo público	Prototipo 0.0.2 · Era 1 y 2
Propósito	Búsquelo, comprenda las conexiones y documente una mayor expansión.

Este artículo describe un estado de desarrollo. El registro de un contenido y la existencia de una función no implican un saldo completo, una prueba de juego completa o un lanzamiento. Los diagramas son explicaciones, no capturas de pantalla del juego.

Índice

1 · Qué define a Versalox	4
2 · Escala de los bloques, texturas y modelos	4
3 · Generación del mundo, terreno y tiempo	5
4 · Supervivencia, personaje y equipo	6
5 · Objetos, instancias e inventario	7
6 · Materiales y cinco unidades de cantidad	7
7 · Fabricación, estaciones y estados de los procesos	8
8 · Colocación libre y rotación	9
9 · Modo de construcción y controles predeterminados	10
10 · Chronos, profesiones y talentos	12
11 · Las diez Eras y su alcance actual	13
12 · Del campamento al taller	13
13 · Plantas, agua y alimentos renovables	14
14 · Mineral, concentrados, metal fundido y lingotes	15
15 · Los cuatro tipos de energía	16
16 · Conductos, datos y transporte	17
17 · Componentes y dispositivos técnicos	17
18 · Comprender Versux y empezar a usarlo	19
19 · Eventos, direcciones de dispositivos y permisos de control	20
20 · Borradores, código guardado y software físico	20
21 · Memory, datos externos y biblioteca	21
22 · Estación de cómputo y múltiples programas	22

23 · Trabajos para programas y máquinas	23
24 · Tableta, acceso inalámbrico y aplicaciones	24
25 · Construir Vorysken y planificar su capacidad	26
26 · Depositar, retirar y esperar	27
27 · Cultivador de recursos y transporte de software	28
28 · Un ejemplo de construcción interconectada	29
29 · Bases artísticas e interfaces legibles	31
30 · Guardado, límites del prototipo y planes futuros	31
31 · Resolución de problemas y glosario	32
32 · Fuentes y alcance de esta referencia	33
A1 · Las 187 definiciones de objetos	36
A2 · Las 20 definiciones de materiales	44
A3 · Las 121 recetas registradas	45
B1 · Los 129 objetivos de la misión principal	52
B2 · Las 50 misiones opcionales de la crónica	56

PARTE I

El juego y su mundo

La idea básica combina un mundo cambiante con objetos tangibles, procesos artesanales y, más tarde, su propia lógica de control.

1 • Qué define a Versalox

Versalox es un juego de supervivencia, creación y construcción para un solo jugador en un mundo vóxel híbrido generado procedimentalmente. El progreso va desde el primer campamento, pasando por talleres especializados, hasta máquinas motorizadas y redes de producción controladas por los jugadores. Los jugadores construyen tanto un lugar para vivir como los procesos que lo mantienen en funcionamiento.

El ciclo central es: explorar, obtener recursos, adquirir conocimiento, procesarlo, construirlo y mejorarlo. Una nueva herramienta abre material, una estación abre un proceso y una conexión abre la interacción de varios dispositivos. La automatización se basa en estos fundamentos físicos: requiere equipos existentes, energía, acceso a datos y una ruta para los recursos.

Los jugadores dan forma al mundo ellos mismos. Las estaciones, las máquinas, el almacenamiento y sus relaciones son el centro de atención. Una población integral de NPC o una simulación económica no es actualmente un sistema central. El modo multijugador tampoco forma parte de la versión para un jugador que se describe aquí.

Cómo interpretar los tres estados de desarrollo

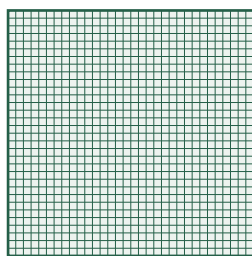
Etiquetado	Significado
Público	El prototipo disponible 0.0.2 se centra en Era 1 y 2.
Prototipo de proyecto	Presente en el proyecto local, pero aún en proceso. Los sistemas adicionales no forman parte automáticamente de la descarga pública.
Planeado	Dirección o concepto sin promesa de contenido de juego terminado.

El marco de trabajo actual incluye diez Eras. El contenido está registrado para la Era 1 a la 8, pero con diferentes profundidades. Las eras 9 y 10 son marcos de planificación. Las funciones avanzadas existentes de Versux no reemplazan a un Era 9 completamente desarrollado.

Base: [S01], [S02], [S05], [S34]. Índice fuente al final de la parte principal.

2 • Escala de los bloques, texturas y modelos

La cuadrícula del terreno usa bloques de **0,5 m** de lado. Un bloque completo mide 0,5 × 0,5 × 0,5 m y tiene un volumen de 0,125 m³. Dos aristas de bloque equivalen a un metro. La cuadrícula es la base espacial del suelo; no exige que cada objeto sea cúbico ni mida exactamente un bloque.



0,5 m / 32 píxeles

1 bloque = 0,125 m³

1 Versi = 625 V = 125 litros

2 aristas de bloque = 1 metro

64 píxeles de textura = 64 unidades de modelo por metro

Las superficies de material correspondientes relacionadas con los bloques utilizan una escala base de 32 × 32 píxeles. Hay 32 píxeles de textura en 0,5 m, es decir, 64 píxeles por metro. Un píxel corresponde a 1/64 mo 1,5625 cm. Los modelos estandarizados de Blockbench utilizan adecuadamente 64 unidades de modelo por metro Unity.

El filtrado de puntos conserva los píxeles claramente visibles. Las superficies adecuadas recubren su textura a lo largo de componentes más largos en lugar de alargar un mosaico pequeño. La escala combina terreno, herramientas, máquinas y representación de inventario en un lenguaje visual consistente.

32×32 no es un formato de archivo general. Los atlas, las imágenes de plantas y los iconos renderizados a partir de modelos tienen diferentes resoluciones. Por ejemplo, mosaicos de 32 píxeles pueden encontrarse dentro de un atlas de materias primas más grande; Velkorn utiliza imágenes de plantas transparentes de 48×64 y varios iconos de modelos nuevos tienen un tamaño de 128 píxeles. Lo que importa es la densidad de píxeles deseada en la superficie.

El personaje estándar actual tiene aproximadamente 1,70 m de altura vertical. Esto corresponde aproximadamente a 3,4 aristas de bloque. La vista en primera persona y la cámara de hombro muestran al mismo personaje. Los modelos, animaciones y efectos siguen siendo prototipos y se seguirán desarrollando.

Base: [S01], [S12], [S31], [S32], [S39]. Índice fuente al final de la parte principal.

3 · Generación del mundo, terreno y tiempo

El mundo se genera a partir de una semilla y los perfiles de generación utilizados. En las mismas condiciones se crean datos iniciales reproducibles. Los cambios realizados por el jugador se guardan por separado del terreno inicial intacto. Por ejemplo, al recargar un área, el terreno minado, las plantas silvestres recolectadas y las estructuras colocadas deben volver a su estado guardado.

El mundo carga y descarga secciones mientras juegas. Las constantes de cuadrícula actuales son 32 × 32 celdas horizontalmente y 128 celdas verticalmente. Con 0,5 m por celda, esto corresponde a 16×16 m y 64 m de altura en la sección de datos respectiva. Estas dimensiones de datos no describen la extensión total de un mundo ni una altura máxima global.

Fuente de tiempo	Usos y limitaciones
GameTime	Hora del calendario continuo, día y hora del día. Normal: dos segundos reales por minuto de juego, es decir, 48 minutos reales por día de juego.
Realtime	Tiempo real activo del mundo. Comienza desde cero, se retiene al guardar y no cuenta pausas ni partidas cerradas.

Fuente de tiempo	Usos y limitaciones
Tiempo de producción	Paso de simulación limitado para créditos de producción, consumo y cálculo; Después de fotogramas prolongados, el trabajo perdido no se recupera.

El verdadero menú de pausa detiene el tiempo, la producción y la ejecución del guión. Una tableta abierta o un editor por sí solos no detienen el mundo. Horario del calendario de turnos de dormir; el período omitido no produce cultivos, agua ni energía adicionales. Los segundos activos durante la animación de sueño visible continúan contando.

Las reglas de transmisión varían según el sistema: los campos y pozos respetan el tiempo de ejecución activo almacenado dentro de sus propios límites. Los trabajos de Vorysken y las correspondientes máquinas descargadas no se convierten en una simulación en segundo plano ilimitada. El tratamiento de las instalaciones abandonadas sigue abierto a futuros viajes a otros planetas.

Base: [S27], [S30], [S34], [S35], [S39]. Índice fuente al final de la parte principal.

4 • Supervivencia, personaje y equipo

La salud, el hambre, la sed, la resistencia y el agotamiento determinan los primeros suministros. Por lo tanto, los alimentos y el agua son objetivos de producción incluso antes de que aparecieran las primeras máquinas. El fuego, la cocina, el secado y un lugar para dormir, junto con el almacenamiento y un punto de retorno, forman la base de un campamento permanente.

- Los alimentos se pueden recolectar, pescar o cazar. La hoguera y las piedras para asar permiten cocinar; Los tendederos procesan carne y cueros.
- Caza, cuerpo a cuerpo, trampas con cebo y pesca tienen sus propias acciones. Cuatro tipos de criaturas documentados son Hopustree, Wizzlet, Murrak y Rauk.
- Las criaturas domesticadas tienen confianza, comandos, nombres, hogares y ubicaciones guardadas, entre otras cosas. Esta no es una simulación completa de reproducción o población de animales.
- La muerte, el inventario abandonado y la reaparición están empatados. El marcador de retorno sirve como punto de retorno obligado; El comportamiento exacto depende del estado actual del juego.

Las manos izquierda y derecha se pueden utilizar por separado con herramientas y objetos adecuados. Las ruedas de herramientas facilitan el cambio. Los Quickslots de consumo se utilizan, por ejemplo, para la alimentación. Cambiar de manos no cambia las asignaciones profesionales ni restaura la durabilidad gastada.

Estado de las herramientas

Las herramientas compatibles tienen una durabilidad individual. El desgaste se produce cuando el trabajo se realiza correctamente, por ejemplo cuando se quitan los bloques. Una herramienta desgastada permanece como un objeto y requiere reparación. El piloto documentado de Simplenium y la azada de campo son ejemplos existentes; Todavía se está planificando un sistema de mantenimiento general de la máquina con piezas de desgaste reemplazables.

Base: [S01], [S11], [S12], [S33]. Índice fuente al final de la parte principal.

PARTE II

Objetos, fabricación y construcción

Cantidades, cantidades divisibles de objetos materiales y espaciales cumplen diferentes tareas. Sus transiciones explican la fabricación, el almacenamiento y la colocación.

5 · Objetos, instancias e inventario

Forma	¿Qué queda?	Ejemplo
Pila de elementos normales	Tipo de artículo y número de piezas dentro del límite de pila	Palo, Banda de fibras, lingote
Instancia de artículo	Identidad y condición propia por ejemplar	Durabilidad de la herramienta, contenedor lleno, soportes de programa
Inventario de materiales	Tipo de material y cantidad base entera exacta	Concentrado de tierra, arcilla o mineral
Objeto mundial	Posición, rotación y, en su caso, estado de funcionamiento	Bloque de terreno, almacén, máquina.

Una pila normal ocupa un espacio de inventario. Superar su límite requiere otra pila. Cada instancia con estado propio ocupa un espacio independiente y debe conservar su identidad durante una transferencia. Un soporte con la revisión r3 y código es distinto de una instancia vacía del mismo tipo de objeto.

El código actual proporciona diez espacios para elementos básicos, con bonificaciones aplicables y espacios para talentos agregados por separado. El inventario de materiales tiene su propia capacidad base de 100 Versi y no utiliza estos espacios para artículos. Una bolsa de transporte agrega opciones de organización a través de sus propias ranuras internas sin dejar de ser un artículo en sí mismo.

Los límites de pila se definen por artículo. Las frecuentes clases de tamaño 1, 4, 8, 16 y 32 favorecen el equilibrio temprano; El contenido individual puede tener diferentes valores. El apéndice enumera los límites registrados, no la promesa de un saldo final. Ni siquiera un límite de catálogo reemplaza la regla de instancia: los contenedores y herramientas individuales deben administrarse por separado.

Fabricación, almacenamiento, retiro y desmantelamiento verificar inventario y espacio. Un inventario completo no debería provocar automáticamente la desaparición de recursos: un producto terminado o una cosecha permanece disponible para su extracción de acuerdo con las reglas de la estación respectiva.

Base: [S02], [S11], [S40]. Índice fuente al final de la parte principal.

6 · Materiales y cinco unidades de cantidad

Los materiales son recursos divisibles con un tipo, forma y propiedades de material. La tierra y la arena son, por ejemplo, sólidos sueltos a granel; La arcilla puede estar húmeda, seca o cocida. El procesamiento puede cambiar de forma y propiedades sin convertir la cantidad en una pila de artículos ordinaria.

Unidad	Entero V	Volumen	Litros
V	1	0,0002 m ³	0,2
Vo	5	0,001 m ³	1
Ven	25	0,005 m ³	5
Vado	125	0,025 m ³	25
Versi	625	0,125 m ³	125

1 Versi = 5 Vado = 25 Ven = 125 Vo = 625 V. Cada nivel crece por un factor de cinco. La escala de volumen corresponde al modelo de juego; No es una simulación de carga realista. En una misma unidad de volumen se pueden contener diferentes sustancias sin que el papel reclame la misma masa.

La estación de material divide y combina las porciones ofrecidas sin pérdida de cantidad. Ejemplo: un suministro de 1 Versi se puede dividir en cinco Vado; dos de estos Vado juntos corresponden a 250 V o 50 Vo. La presentación de informes no crea un nuevo recurso ni una experiencia adicional para un bucle reversible.

Las recetas pueden exigir tanto cantidades de materiales como objetos normales. El inventario de materiales distingue las existencias totales de las porciones ofrecidas. Versux convierte las cantidades explícitamente, por ejemplo con ToV y la unidad elegida. Las solicitudes internas de materiales deben dar cantidades enteras de V.

```
ToV(2, Units.Versi) -:- Print
// Ausgabe: 1250
```

Del material al bloque

Se puede formar un elemento de bloque de tierra a partir de 1 tierra Versi en la estación de creación de materiales. Luego, este elemento se coloca en la cuadrícula como un bloque de terreno. Dar forma al material, extraer el terreno y desmantelar una máquina terminada son procesos diferentes. No existe una función general que descomponga cualquier artículo en sus ingredientes originales sin pérdida.

Base: [S01], [S02], [S20]. Índice fuente al final de la parte principal.

7 · Fabricación, estaciones y estados de los procesos

La elaboración manual crea objetos simples directamente. Las estaciones especializadas desarrollan sus propios procedimientos y requisitos. Una receta específica los ingredientes y el resultado; Dependiendo del sistema, se agregan profesión, rango, activación, energía, capacidad y pasos de procesamiento.

Estación o proceso	Tarea
Taller primitivo / banco de trabajo	Primeras herramientas, equipos y estaciones.
Lugar para partir madera/Banco de carpintería	Troncos, madera partida, tablonos y componentes
Estación de materiales	Porcionar y combinar
Estación de creación/mezcla de materiales	Formar bloques o ejecutar recetas de materiales

Estación o proceso	Tarea
Estación de recursos primordiales	Acuñar semillas y procesar tubérculos para obtener materias primas.
Mortero manual / Horno de fundición / molde para lingotes	Preparar, derretir, verter y enfriar.
Prensa de conformado / montaje de precisión / taller de módulos	Componentes accionados, componentes y dispositivos eléctricos.

Los métodos basados en el tiempo preservan sus entradas, progreso y salidas en el estado de la estación. Se verifica la asignación de una profesión antes de un nuevo proceso de especialización; un proceso de grabación o enfriamiento que ya ha comenzado no retrocede simplemente porque el jugador asigna un Chrono diferente.

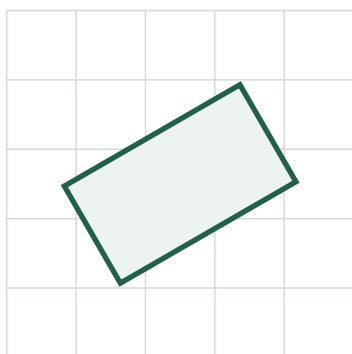
Dependiendo de su función, las interfaces de las estaciones muestran existencias, ingredientes utilizables, resultados, energía y progreso. Los campos de cantidad y MAX simplifican el procesamiento por lotes. Una receta puede ser visible pero no estar disponible: ingredientes faltantes, profesión equivocada, energía insuficiente y espacio de producción insuficiente son razones distintas.

El archivo adjunto de receta se hace cargo de las 121 líneas de recetas registradas de la referencia generada actualmente. No es un catálogo completo de todas las interacciones: las piedras para freír, beber, el mantenimiento y los procesos especiales de las máquinas pueden tener sus propias reglas de funcionamiento. Por ello, en los capítulos del sistema se explican adicionalmente las condiciones de trabajo, energía y tiempo.

Base: [S01], [S02], [S11], [S36], [S37], [S38]. Índice fuente al final de la parte principal.

8 • Colocación libre y rotación

Muchos objetos, estaciones y máquinas se pueden ubicar en el mapa independientemente de los centros de bloques individuales. La huella puede abarcar varios bloques de piso adyacentes. Las estructuras giratorias se alinean en **incrementos de 15°**. Después de 24 pasos de este tipo se logra una revolución completa.



Terreno: cuadrícula fija de 0,5 m

Estructura: posición libre sobre una base válida

Ejemplo de rotación: $30^\circ = 2 \times 15^\circ$

Comprobar toda la base, las colisiones y el alcance

Esquema; no es una captura ni un modelo a escala

Libre significa que el objeto puede elegir su posición de soporte dentro del área de instalación válida. Queda comprobada la colocación: terreno adecuado, apoyo suficiente, superposiciones y alcance. La vista previa verde o roja muestra si la situación actual está permitida. Los ejes de rotación o inclinaciones que permite un tipo de objeto dependen de su regla de ubicación; No se garantiza una rotación 3D arbitraria general.

Los bloques de terreno permanecen en la cuadrícula de 0,5 m. Un bloque de tierra no puede simplemente colocarse diagonalmente en el terreno como un cubo que gira libremente. Los cimientos modulares, paredes, partes de puertas, pilares y escaleras pueden utilizar sus propias reglas de acoplamiento y conexión. La instalación, la configuración de la red y el acoplamiento se complementan.

Un pozo demuestra por qué toda la base cuenta: su superficie requiere tierra o hierba adecuada y suficientemente nivelada. Un único punto adecuado debajo del centro no es suficiente. Otras estructuras pueden permitir otros sustratos. Por lo tanto, el lugar de construcción debe corresponder al tipo específico de propiedad.

El desmantelamiento devuelve los objetos elegibles como artículos. Las conexiones y el contenido deben eliminarse de acuerdo con las reglas de eliminación pertinentes y el inventario necesita espacio.

Actualmente, la energía residual no se almacena en el artículo de la máquina. El almacenamiento con trabajos abiertos o contenidos de buffer tiene protecciones adicionales contra el desmantelamiento.

Base: [S01], [S07], [S13], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

9 · Modo de construcción y controles predeterminados

El modo de construcción complementa las manos y las herramientas con dos barras de construcción, cada una con diez atajos guardados. Estos espacios no generan artículos y no amplían el inventario. Una ranura también puede hacer referencia a la instancia exacta de un elemento. Si el inventario es cero, el vínculo permanece y aparece atenuado.

Entrada	Acción
WASD / Ratón	Moverse/mirar alrededor
Barra espaciadora / Mayús / Ctrl	Saltar / correr / agacharse
E / mantener E	Interactuar/desmantelar objetos apropiados
I/C/O/T/J	Inventario / Artesanía / Chronos / Talentos / Códice
Q / Mayús + Q	Cambiar herramientas izquierda/derecha; mantener: rueda de herramientas
B	Abrir o cerrar el modo de construcción
G/Tab en modo de construcción	Liberar o bloquear el mouse/cambiar la barra de construcción
X + rueda del ratón	Cambiar la ranura de la barra de construcción activa.
Rueda del ratón sin X / flechas izquierda-derecha	Girar una estructura compatible durante la colocación
Clic derecho/clic izquierdo en vista previa	Colocar/cancelar vista previa
Alt con las herramientas de área compatibles	Minería de precisión de un solo bloque
F6 / 8 o 9	Seleccionar perspectiva/hombro de cámara

Con el cursor del mouse desbloqueado, los jugadores pueden arrastrar un elemento a una ranura de la barra de construcción o asignarlo con un clic. Las ranuras ocupadas se pueden intercambiar y al hacer clic con el botón derecho se elimina un acceso directo. El mundo continúa durante las operaciones de creación

de inventario, mientras que las acciones de movimiento y herramientas están bloqueadas.

Las claves se pueden reasignar en el menú de control central. La tabla es el diseño estándar, no reemplaza la pista contextual del juego. Está disponible una operación básica del controlador; La entrada de texto todavía requiere un teclado y no todas las acciones adicionales tienen una asignación estándar.

Base: [S01], [S07], [S08]. Índice fuente al final de la parte principal.

PARTE III

Conocimiento y progreso de la producción

Las eras abren posibilidades técnicas. Los Chronos determinan el conocimiento especializado, el trabajo práctico desarrolla las profesiones y los talentos permiten una especialización consciente.

10 · Chronos, profesiones y talentos

El conocimiento completo está siempre disponible, no ocupa ningún puesto de profesión y no tiene rango de profesión. Los diez Chronos de profesión básicos se pueden conseguir de forma permanente. El trabajo especializado requiere el Chrono apropiado asignado a un puesto de profesión personal y, cuando corresponda, el rango requerido.

Inicialmente hay disponible un puesto de profesión gratuito. El segundo se desbloquea mediante un talento en la Era 2 para obtener un punto de habilidad global, el tercero en consecuencia en la Era 3 y requiere el segundo. Un cambio de época por sí solo no abre estos lugares. Se pueden asignar hasta tres profesiones al mismo tiempo; El mismo Chrono no se ingresa varias veces.

Profesión	Ejemplos de jurisdicción
Mineros	Extracción de minerales y procesamiento de minerales.
Botánico	Plantas silvestres, tala de árboles y recursos vegetales naturales.
Pescador/Cazador	Pesca o caza y trabajos con trampas.
Granjero	Cultivos, plantas en macetas y ciclos de recursos primarios.
Cocinar	Secar, moler, preparar y cocinar alimentos.
Carpintero	Procesar madera y producir componentes de madera.
Artesanos de piedra y cerámica	Arcilla, vasijas, estaciones minerales y componentes.
Artesanos del textil y del cuero	Cueros, cordones, bolsas y ropa de dormir.
Artesano del metal	Fundición, fundición y producción técnica adecuada.

Aprender y asignar son acciones separadas. O abre la colección Chrono; la crónica profesional es la introducción y también se puede redactar. Una vez que el acceso se haya abierto de forma permanente, no es necesario que lleve el libro consigo en todo momento. Una prueba, como una estación de entrada completa, no le otorga automáticamente la profesión.

Sólo el trabajo cualificado adecuado y exitoso proporciona XP profesional a la profesión asignada correspondiente. También hay experiencia general del personaje, niveles y puntos de habilidad globales. Informar, insertar y deshacer entradas no modificadas no produce una experiencia arbitrariamente repetible. Los procesos que ya comenzaron continúan ejecutándose después de un cambio de Chrono.

El modo Historia comprueba los requisitos de progreso. Sandbox facilita las pruebas al omitir ciertos requisitos. Esta excepción no introduce nuevas tecnologías de producción ni elimina todas las restricciones físicas de una máquina.

Base: [S09], [S10]. Índice fuente al final de la parte principal.

11 · Las diez Eras y su alcance actual

Era	Enfoque	Clasificación
1 · La primera ascensión	Campamento y supervivencia	Amplio flujo básico; público en 0.0.2
2 · El zona de talleres	Madera, arcilla, material y asentamiento.	Amplio flujo básico; público en 0.0.2
3 · Fuego y mineral	Simplenium, alta temperatura y fundición	Sección de proyecto reproducible
4 · Cultivo	Velkorn y alimentos renovables	Primer ciclo de cultivo
5 · El asentamiento permanente	Suministro permanente de agua	Sección de pozo compacta
6 · Metales y mecánica	Veyrium y conector de componente	Primera sección metálica
7 · Industria y suministro	Calor, movimiento y electricidad.	Primera cadena energética y productiva
8 · Electricidad y automatización	Componentes, Versux y logística	Varios sistemas prototipo técnicos.
9 · Versux y alta tecnología	Sistemas más grandes y aplicaciones posteriores	Marco de planificación; no desarrollado Era
10 · Viaje espacial	Viajes y otros planetas.	Planificación a largo plazo

La misión principal combina la introducción con procedimientos adecuados y nuevas posibilidades. La referencia generada actualmente contiene 129 objetivos: 46 en la Era 1, 40 en la Era 2, 17 en la Era 3, 10 en la Era 4, 3 en la Era 5, 4 en la Era 6 y 9 en la Era 7. Aún no hay una secuencia de misión principal registrada para la Era 8. Una transición corta como la Era 5 no prueba que la expansión de los asentamientos ya se haya completado.

Primitive Chronicle agrega 50 misiones opcionales a lo largo de las Eras 1 a 3. Se pueden rastrear hasta tres. El apéndice enumera todos los títulos y objetivos registrados. Admiten una variedad de actividades sin crear una segunda ruta principal obligatoria.

Siete tarjetas de tutorial acompañan las principales transiciones entre sistemas. Los modos Completo, Solo sistemas nuevos y Desactivado regulan los consejos automáticos; las explicaciones básicas siguen disponibles en el Códice. El progreso del tutorial y la finalización de la misión principal son estados distintos.

Base: [S02], [S03], [S04], [S10], [S34]. Índice fuente al final de la parte principal.

12 · Del campamento al taller

La construcción temprana comienza con palos sueltos, fibras, piedras, comida y agua. Una tira de fibra, un palo afilado y el primitivo taller permiten el acceso a los equipos y estaciones. Un pozo de fuego, un tendedero, un área para dormir, un espacio de almacenamiento y un refugio se suman a un campamento en funcionamiento.

La madera es más que una materia prima abstracta. En la estación de corte de madera, los troncos se pueden cortar en secciones y procesar para obtener madera partida. El banco de carpintería convierte las piezas adecuadas en tablones y elementos de construcción. El procesamiento irreversible es distinto de simplemente eliminar un elemento intermedio.

La arcilla se extrae, se seca, se le da forma, se mezcla y se cuece. Vasijas de cerámica y un recipiente de agua de arcilla apoyan la logística local del agua. La estación de materiales complementa la manipulación de artículos individuales con una balanza de cantidades continua. Los telares y el procesamiento del cuero crean cordones, bolsos y otros equipos.

La arcilla prensada proporciona cimientos modulares, paredes, paneles de puertas y ventanas, puertas, pilares y escaleras. Las puertas móviles y los componentes apilados convierten un refugio en un asentamiento utilizable. Los componentes colocados no requieren automáticamente la profesión de artesano; el examen especializado se refiere a la producción o actividad técnica correspondiente.

Una piedra de asentamiento con nombre evalúa las funciones en un área de 16 m utilizando una lista de verificación. Hace visible el progreso del taller. No es un centro administrativo de la APN y aún no establece una economía automática. La colocación de pozos en áreas de asentamiento utiliza posteriormente este contexto espacial.

Base: [S01], [S09], [S11], [S13]. Índice fuente al final de la parte principal.

13 · Plantas, agua y alimentos renovables

Los primeros cultivos incluyen, por ejemplo, bayas, té, hierbas y hiedra. Las plantas primordiales amplían el ciclo para incluir semillas y tubérculos impresos de los que se extraen los recursos. La estación de recursos primordial combina materias primas biológicas con agua y materiales seleccionados. Cinco formas vegetales pertenecen al sistema temprano documentado.

Velkorn: un ejemplo completo de cultivo

- Wild Velkorn proporciona cereales que también son semillas. Una azada convierte una célula de hierba o tierra libre en un campo; el suelo permanece al mismo nivel.
- Siembra un grano. Regar con 1 V de agua proporciona una reserva para 1.200 segundos de crecimiento. El ciclo de maduración actual requiere 180 segundos de riego; el suelo seco lo detiene.
- El cultivo básico rinde cuatro granos. Una sola adición de 1 V Stone Powder aumenta la siguiente cosecha a cinco y se consume en el proceso. Guarde al menos un grano para la próxima siembra.
- Tres granos se convierten en una porción de harina en el mortero de mano. En la estación de amasado se crea una masa con 1 V de agua y un pan plano en la piedra para freír. El agua para la masa procede del recipiente de agua local adecuado.

Se cortan surcos agrícolas en la superficie del bloque, con la misma densidad de textura y el colisionador correspondiente. Los estados almacenados son semilla, reserva de agua, crecimiento y adición. El subsuelo de un campo existente está protegido contra la degradación accidental; Coseche primero y limpie el campo vacío.

El pozo como Pozo local de agua

El pozo está construido con piedras sueltas y madera partida. Necesita un suelo adecuado y nivelado o una base de césped. Un balde de barro vacío requiere una carga de agua. El pozo actual contiene cuatro cargas de 1 Versi cada una y recarga una carga en 30 segundos de tiempo de juego activo. Un nuevo pozo comienza vacío; Al desmantelarlo se desecha el agua restante. No se implementan la simulación de aguas subterráneas ni el suministro automático de tuberías.

Las estaciones, el abono, otros cultivos, la cría de animales y el riego automático son ideas de expansión. No deben equipararse con la porción existente de Velkorn o con el posterior cultivador de recursos.

Base: [S11], [S12], [S13], [S27]. Índice fuente al final de la parte principal.

14 · Mineral, concentrados, metal fundido y lingotes

Simplenium abre la ruta del metal temprano. Veyrium sigue con ocurrencias más profundas y dependientes de las semillas; Veyrit es la aleación de ambos. Los términos se refieren a diferentes materiales. El mineral, el concentrado, la masa fundida líquida y el lingote acabado son respectivamente estados intermedios diferentes.

Paso	Ejemplo y significado
Extracción	La herramienta adecuada descompone el bloque de mineral en material.
Proceso	El mortero manual separa el mineral en concentrado y polvo de piedra. Para Veyrium: 1 Versi mineral → 1 Vado concentrado + 4 Vado polvo de piedra.
Derritiéndose	En el horno se procesan concentrados y combustibles adecuados, no materias primas no probadas.
Vertiendo	La masa fundida se transfiere a un recipiente adecuado en el molde para lingotes.
Enfriar y retirar	El artículo terminado se crea después del estado de fundición y enfriamiento guardado.

El ejemplo de Veyrium conserva la cantidad: 125 V de concentrado y 500 V de polvo de piedra equivalen a los 625 V de un bloque de mineral. El proceso actual consume 1 Vo de concentrado y una pieza de Carbón vegetal cargada en el horno para producir 1 Vo de metal fundido en 30 segundos. Con estas recetas, un bloque de mineral proporciona concentrado suficiente para 25 lingotes.

Veyrit se produce a partir de dos lingotes de Veyrium, un lingote de Simplenium y carbón, lo que produce tres Vo de aleación. Una lingotera tiene cuatro cavidades separadas que pueden contener diferentes metales. El horno procesa un lote a la vez; cambiar el metal requiere una cámara de combustión vacía.

Clayone complementa la cadena de alta temperatura mediante polvo de arcilla, mezcla y cocción. Los enchufes para componentes, más tarde las placas Veyrit y los componentes eléctricos crean la transición del área del taller a la máquina. El identificador técnico de un elemento más antiguo aún puede contener era6, aunque la activación del juego ahora está asignada a la Era 7.

Base: [S14], [S15], [S36], [S37], [S38]. Índice fuente al final de la parte principal.

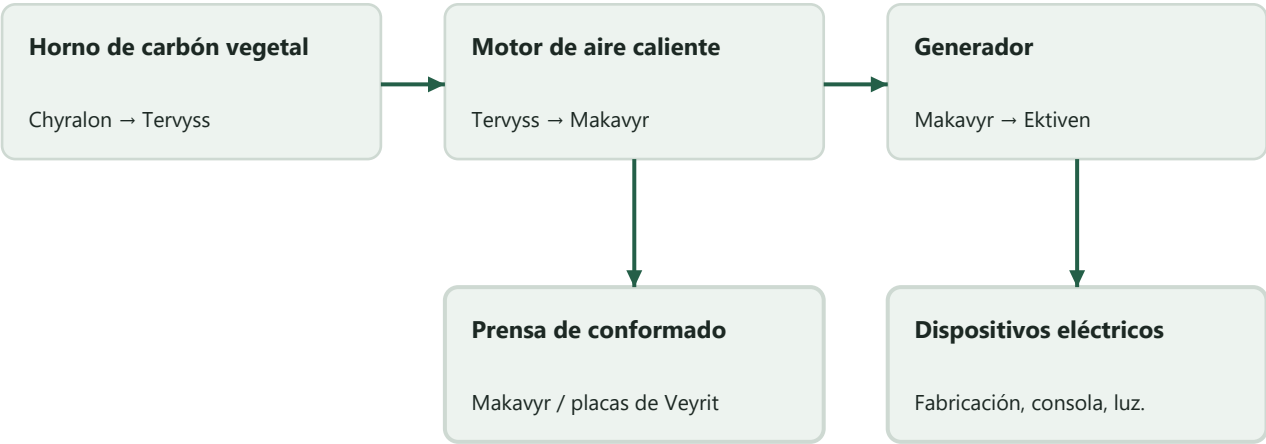
PARTE IV

Energía y conexiones

El suministro de máquinas, el acceso a datos y el movimiento de recursos son tres tareas con sus propios medios, capacidades y rutas espaciales.

15 · Los cuatro tipos de energía

Término	Significado	Primer uso
Chyralon	Energía química en combustible.	Carbón vegetal en el horno de Carbón vegetal caliente.
Tervyss	Energía térmica	Conducción de calor al motor de aire caliente
Makavyr	Energía mecánica	Eje de transmisión a prensa o generador
Ektiven	Energía eléctrica	Cable eléctrico a dispositivos.



Los conductos llevan energía compatible; los datos y recursos necesitan vías propias.

El horno convierte Chyralon almacenado en Tervyss con la eficiencia del prototipo documentada del 80%. El motor de aire caliente convierte Tervyss en Makavyr en un 75%. A partir de aquí el generador suministra energía a Ektiven. Estos valores se utilizan para el equilibrio del juego y no determinan la física real de las sustancias del mismo nombre.

Los buffers tienen una capacidad y un tipo de energía limitados. Las conexiones solo transfieren energía compatible entre puertos coincidentes. La generación, la cantidad almacenada, el rendimiento y el consumo son cantidades diferentes. Un colchón lleno ayuda a corto plazo, pero no sustituye a un suministro adecuado a largo plazo.

Varias salidas no multiplican la salida de una fuente. Si el motor, la prensa y el generador se alimentan juntos, comparten la energía realmente disponible según las reglas de la red. Las líneas adicionales crean más rutas, no cantidades de producción gratuitas.

Base: [S01], [S15], [S18]. Índice fuente al final de la parte principal.

16 · Conductos, datos y transporte

Las conexiones de energía proporcionan energía, las conexiones de datos transportan lecturas y comandos, y las conexiones de transporte mueven recursos. Versux utiliza la red de datos en lugar de agregar una cuarta categoría de conducto. Un generador eléctrico al lado de una consola no puede reemplazar su conexión eléctrica; un comando de datos no puede reemplazar una ruta de recursos.

Conexión	Ruta máxima actual	Tarea
Conducción de calor	16m	Tervyss
Eje de transmisión	8m	Makavyr
Ektiven línea	32m	Electricidad
Línea de datos	64m	Estados, valores medidos y control.
Línea de transporte de recursos	32m	Canal de transporte de artículos o almacenamiento adecuado

La longitud incluye todo el recorrido incluyendo puntos intermedios y curvas redondeadas. El precio actual de la construcción se redondea a una partida por metro o parte del mismo. Por lo tanto, un recorrido de 3,2 m cuesta cuatro artículos correspondientes. El límite se aplica por conexión, no a la longitud total del sistema.

Durante la construcción se seleccionan conexiones compatibles, se comprueban la ruta y la vista previa y, si es necesario, se establecen puntos intermedios. Dirección, ocupación, colisión y elementos disponibles son parte de la prueba. Cuando se elimina, el monto pagado se devuelve de acuerdo con el estado de conexión guardado.

Las conexiones de datos y los dispositivos tienen presupuestos de mensajes. La solicitud y la respuesta requieren capacidad de intercambio. El cable y la tecnología inalámbrica comparten ciertos presupuestos de equipos; Por tanto, un transmisor adicional no es una fuente de datos ilimitada. Cuando están ocupadas, las vistas pueden permanecer en el último estado recibido en lugar de informar cada valor como recién leído.

Se preparan líneas combinadas con múltiples medios, pero no se implementan como contenido general del juego. En el futuro, una línea de este tipo sólo transferiría la capacidad compartida de ambos puntos finales. Los líquidos son un medio de transporte por derecho propio; En el prototipo descrito faltan tanques, bombas y tuberías de líquido.

Base: [S17], [S18], [S29], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

17 · Componentes y dispositivos técnicos

La prensa formadora procesa Veyrit en placas. En la estación de montaje de precisión se fabrican regletas de contactos, soportes aislantes, células de conmutación, núcleos de luz y módulos vacíos. El taller de módulos los transforma en paneles de control, núcleos informáticos, módulos de visualización y entrada, así como dispositivos completos. El material, el suministro eléctrico y la profesión forman juntos los requisitos de fabricación.

Dispositivo	Papel
Consola Versux	Redacción, administración y control responsable.
Software base	Elemento independiente para usar la consola.
Lámpara/sensor de luz diurna	Consumidor eléctrico o dispositivo de medición.
Adaptador de datos inalámbrico / tableta	Transmisor en la consola o acceso portátil
Estación de programación / soportes de programa	Redacción física o transporte de una solicitud.
Versux almacén de datos	Valores y biblioteca de programas en capacidad de bytes
Estación de cómputo Versux	Programas propios y presupuestos informáticos ampliables.
Vorysken-Central / unidad de almacenamiento	Gestión de recursos o stocks modulares
Cultivador de recursos	Primer ciclo de planta automatizado actual

Un componente de receta con un nombre técnico no tiene automáticamente una función de ejecución independiente. Un núcleo informático como ingrediente es algo diferente a un módulo informático insertado. Asimismo, los módulos de artículos Vorysken, los módulos de materiales Vorysken y los módulos de almacenamiento Versux son de tres capacidades diferentes.

Operar dispositivos significa abrir localmente con E o llamar a una vista remota explícitamente compatible. Se verifica energía, software, conexiones y autorizaciones para las respectivas acciones. Simplemente abrir una vista no otorga ningún derecho de control de la consola.

Base: [S16], [S22], [S23], [S24], [S29], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

PARTE V

Versux y acceso móvil

El idioma vincula operaciones escritas. Los programas se ejecutan en dispositivos reales del juego y permanecen sujetos a sus capacidades, permisos, memoria y potencia informática.

18 · Comprender Versux y empezar a usarlo

Versux es el lenguaje de programación y la plataforma de ejecución del juego. La notación `--` combina pasos de trabajo en una canalización. Los puertos representan propiedades del dispositivo que se pueden leer o escribir; Los valores pueden ser números, texto, valores de verdad y listas admitidas. La ayuda de sintaxis y la referencia de dispositivo/conector muestran las capacidades reales ofrecidas.

Para el primer intento, la consola necesita Ektiven en la entrada y el software base instalado. Detenga un programa de consola en ejecución en el editor antes de modificar ejecuciones únicas. Las pruebas de solo lectura y de impresión también se pueden ejecutar según las reglas descritas. Ejecutarlo una vez prueba el diseño del editor; Guardar e iniciar el programa son acciones independientes.

```
Memory.Notiz -- Change "Hallo Versalox"  
Memory.Notiz -- Read -- Print
```

La primera línea escribe un valor de texto local; la segunda lo lee y lo muestra. Esto no crea un objeto físico ni una nueva revisión de un soporte de programa. Un error de sintaxis, capacidad o acceso impide aplicar los cambios pendientes de esa llamada.

Expresiones y reutilización

Están implementados las variables locales, operadores aritméticos, ramas Gate, bucles repeat limitados, funciones, foreach y funciones de listas y texto. La biblioteca matemática incluye Min, Max, Clamp, Round, raíces, logaritmos, funciones trigonométricas e interpolación. El código usa un punto decimal.

```
let stock = 8  
let deficit = Max(0, 20 - stock)  
deficit -- Print  
2.5 -- Round -- Print  
// Ausgaben: 12 und 3
```

Los límites del lenguaje son deliberadamente finitos: 4.096 caracteres de código fuente, repeat con 0 a 64 iteraciones, listas de hasta 256 elementos, textos de hasta 4.096 caracteres y hasta 16 llamadas anidadas a funciones. Los bucles while ilimitados, las importaciones y un sistema general Map/Record no forman parte de esta versión.

Base: [S21], [S22], [S28]. Índice fuente al final de la parte principal.

19 · Eventos, direcciones de dispositivos y permisos de control

Un programa de eventos responde a los cambios observados y no se ejecuta en un bucle infinito. Las instrucciones gratuitas antes de los bloques de eventos son una preparación única con un comienzo consciente. La restauración de un programa en ejecución no vuelve a realizar esta preparación. Los eventos de tiempo no se ponen al día con una serie de llamadas perdidas después del modo de suspensión o pausa.

```
on Realtime.Seconds.Changed {
    Realtime.Seconds -:- Read -:- Print
}
```

Este ejemplo informa segundos activos sin cambiar de dispositivo. Un sensor puede proporcionar el correspondiente estado de oscuridad y una lámpara puede conmutarse a través de su propia línea de datos. No es necesario un cable sensor para encender una lámpara directamente; proporciona la base adicional para una regla automática.

Los dispositivos tienen identidades estables y nombres para mostrar separados y alias de Versux. Los alias permiten direcciones de código legibles, por ejemplo Plantera_1. Un alias no es un nombre de material ni un ID de instancia de artículo. Cambiar nombre no reemplaza la identidad real del dispositivo guardado. Las funciones de una aplicación deben estar vinculadas a los dispositivos adecuados; Los mismos nombres no confieren conexión.

Leer y escribir son operaciones distintas

Las consolas accesibles pueden leer un dispositivo compatible. Solo una consola tiene el control de escritura y el dispositivo debe estar en modo Versux. El modo Local bloquea el control remoto normal. Tomar el control localmente no pausa la máquina automáticamente; Paused es un estado independiente.

```
Plantera_1.Controller -:- Read -:- Print
Plantera_1.ControlMode -:- Read -:- Print
Plantera_1.CanControl -:- Read -:- Print
```

Use el alias real de la máquina accesible. La consola responsable puede gestionar expresamente el modo de control; otra consola no puede atribuirse ese papel solo mediante código. Los eventos automáticos pueden ceder el control a Local, pero no activar Versux por sí mismos. Las conexiones, energía y permisos se comprueban al solicitar y aplicar las acciones.

Los cambios versus una llamada se adoptan juntos. Si falla una parte posterior, no quedan valores de memoria escritos parcialmente ni acciones del dispositivo. Las llamadas exitosas anteriores conservan su estado. El trabajo informático ya utilizado y el intercambio de datos pagado no se restablecen de forma gratuita en caso de error.

Base: [S17], [S19], [S20], [S24], [S27]. Índice fuente al final de la parte principal.

20 · Borradores, código guardado y software físico

Un borrador del editor, una versión guardada, un disco insertado y una revisión actual son estados separados. Esta separación evita que escribir en una ventana reescriba un proceso en ejecución sin ser notado.

Condición	¿Qué lo cambia?
Borrador del editor	Editar; Ejecutar una vez prueba este diseño.
Programa de consola guardado	Almacenamiento consciente
Captura de disco	Escritura consciente sobre el estación de programación
Versión actual	Partir conscientemente de una fuente seleccionada; permanece vinculado hasta el próximo inicio

La consola conserva su propia ranura de programa fija. El programa de la consola o la fuente del disco se elige explícitamente; como máximo se ejecuta un programa permanente por consola. Un ejemplo de Print puro es una prueba única. El programa de inicio utiliza un programa de eventos. Insertar un disco no inicia nada.

El flujo del software físico

- Realizar la programación de la estación y el soporte de datos, colocar la estación y suministrarla con Ektiven.
- Insertar soporte de datos; Editar nombre y código. Escribir actualmente cuesta 2 Ektiven. La sintaxis no válida o la disposición faltante no cambian la versión anterior.
- Retire la muestra descrita e insértela en un dispositivo objetivo adecuado. Deje de ejecutar programas antes de cambiarlos o eliminarlos.
- Seleccione fuentes y roles si es necesario, comience conscientemente. Editar su propio borrador no cambia la revisión cargada.

El vaciado también cuesta 2 Ektiven y requiere confirmación. El disco conserva su identidad física y pasa a ser Blank r0; después de la siguiente escritura es r1. Una estación de programación accesible se puede editar a través de la tableta, pero un artículo del inventario no se usa físicamente a través de la línea de datos.

Para una ruta sin conexión de datos, puedes llevar contigo un borrador, copiarlo expresamente in situ en una estación de programación suministrada con Ektiven y escribirlo allí. Por otra parte, para la entrega de almacenamiento de un medio de almacenamiento de datos se necesitan conexiones de datos y de transporte. La siguiente sección de logística explica esta conexión.

Base: [S22], [S25]. Índice fuente al final de la parte principal.

21 • Memory, datos externos y biblioteca

Memory.Name es siempre el almacenamiento local del dispositivo de ejecución. Por lo tanto, una consola y una estación de computación pueden tener cada una un valor Notiz sin que sea la misma entrada. Las variables locales pertenecen a la llamada individual; Los valores permanentes pertenecen a la memoria o al registro de pedidos.

Capacidad	Valor actual
Almacenamiento local de una consola	1.024B
Almacenamiento local de un estación de cómputo	1.024B

Capacidad	Valor actual
Almacenamiento de datos externo Versux	Cuatro espacios modulares; sin módulo 0 B
Cada módulo de memoria Versux	8.192B
Carcasa externa completa	32.768B
Entrada al programa de la biblioteca	16 B + UTF-8 bytes de memoria ID, nombre y código

Memory.Notiz -- Change "Nur dieses Gerät"
 Archiv.Memory.Notiz -- Change "Gemeinsame Daten"
 Archiv.Memory.Notiz -- Read -- Print

Para este ejemplo externo, se debe utilizar el alias de almacenamiento real Archiv, el dispositivo debe estar encendido y ser accesible explícitamente, y se debe permitir el acceso de escritura. Varias consolas pueden leer la misma memoria siempre que cada una tenga una ruta válida. Un almacenamiento de reemplazo con el mismo nombre no se hace cargo automáticamente de un enlace de dispositivo huérfano.

Read, ReadOr, Exists, Change y Delete gestionan los valores almacenados. Los nombres tienen un límite de 48 caracteres y siguen las reglas admitidas. Cambiar el tipo de un valor requiere borrarlo antes. ReadOr permite tratar un valor ausente; no hace accesible una memoria inalcanzable.

La vista de datos selecciona Local o Externa solo para la vista. No mueve valores ni cambia la fuente de inicio del programa. Las entradas y valores de la biblioteca comparten la capacidad de bytes en cuestión. Por lo tanto, los programas detenidos pueden ocupar memoria aunque no reserven potencia de cálculo en ejecución.

Los recuentos de bytes representan la capacidad de almacenamiento lógica del juego. Más módulos de memoria no aumentan la capacidad del conducto de datos ni el rendimiento informático y no agregan almacenamiento de recursos Vorysken. Los módulos se cambian físicamente en sitio; eliminar uno no debe reducir la capacidad restante por debajo del contenido almacenado.

Base: [S23], [S25], [S26]. Índice fuente al final de la parte principal.

22 • Estación de cómputo y múltiples programas

La estación de computación ejecuta sus propios programas; la consola sigue siendo el editor y administrador de control. Cada ejecución asignada explícitamente tiene una ID fija, una revisión cargada, estado de ejecución, observaciones de eventos, salida, reserva de cálculo y sus propios trabajos. Una entrada adicional no sobrescribe ningún programa existente.

Módulos de cómputo	Pasos por llamada	Pasos comunes
0	2.048	8.192
1	4.096	16.384
2	6.144	24.576

La consola se mantiene fija en 2.048 pasos por llamada y 8.192 por segundo de simulación activa. Los módulos de computación solo aumentan la estación, no el crecimiento de las plantas, el espacio de almacenamiento o la hora mundial. Un límite estricto adicional de tiempo de ejecución también protege los contadores de ejecución alternativos.

Los programas activos reservan capacidad de procesamiento. La suma debe caber en la estación. Tres reservas de 2.048 pasos/s requieren 6.144 pasos/s y caben en la estación base. Otra reserva de 4.096 elevaría el total a 10.240 y debe rechazarse o ajustarse. Las entradas detenidas no reservan capacidad activa de procesamiento.

Cada llamada se comprueba contra el presupuesto del programa y el presupuesto compartido de la estación. Las pruebas puntuales y la inicialización también comparten la estación. Solo puede acumularse un segundo de capacidad de ejecución, que se recupera con el tiempo activo de simulación de producción. Detener, cambiar de fuente, dormir o guardar y cargar no la repone gratis.

Si se excede el presupuesto, solo se detiene el programa del evento afectado. La convocatoria incorrecta no aplica ningún cambio parcial. Otros programas pueden seguir ejecutándose. Se ajustan el esfuerzo, la frecuencia de los eventos o la reserva y se reinicia deliberadamente el programa; no hay un programador de espera automático.

Gestión y diagnóstico

En el editor, seleccione los contactos de destino a la estación de cálculo. En Programas, un clic inicialmente sólo resalta la entrada; Abrir en el editor cambia explícitamente el documento. La asignación de biblioteca, el inicio/detención, la reserva y la eliminación se aplican a la ejecución seleccionada. Los borradores permanecen separados por estación e ID de ejecución.

Programa actual y Todos los programas filtran la salida. Actualmente, los historiales individuales están limitados a 256 entradas y las vistas compartidas a 512; Las entradas antiguas se reemplazan sin detener los programas. La medición de producción y consumo es temporal y se reinicia después de la carga. Sin embargo, el código guardado, los pedidos, las reservas y el crédito permanecen intactos.

El diagnóstico muestra costes medidos y un control preliminar. La dependencia de datos desconocidos se muestra como desconocida. Restablecer la medición no repone su crédito de cálculo. El límite administrativo es de 128 asignaciones de ejecución; En la práctica, los bytes y las reservas ya limitan el número.

Base: [S24], [S25], [S26]. Índice fuente al final de la parte principal.

23 • Trabajos para programas y máquinas

Un pedido de Versux es una solicitud de trabajo limitada para un programa destinatario elegible. Contiene remitente, ID, tarea ofrecida, cantidad y parámetros escritos. El destinatario debe ofrecer explícitamente la tarea y completarla a través de su programa. Un pedido por sí solo no produce bienes y no acelera el ciclo físico.

```
Compute_26 :- SubmitJob "Program_1", "42", "Calculate", 3, 10
Compute_26 :- JobStatus "42" :- Print
```

Este ejemplo requiere los alias reales del dispositivo y del programa, una estación de computación habilitada y alimentada, y un programa en ejecución que ofrezca Calcular. La cantidad 3 es un requisito limitado, el parámetro 10 es un valor. El ejemplo muestra la llamada del protocolo, no una receta de cálculo existente automáticamente.

Estado o regla	Significado
Queued / Accepted	Esperando o aceptado por este mismo programa.

Estado o regla	Significado
Completed	Progreso completo y resultado completado
ProgramChanged	La versión enlazada del programa ha sido cambiada.
Unknown	El ID no existe en el rango de este remitente
Remitente + ID del pedido	Evita la ejecución duplicada de solicitudes idénticas

AdvanceJob documenta las unidades completadas, CompleteJob requiere un progreso completo. Un programa de máquina debe contar las ejecuciones de producción realmente completadas; un simple cambio de segundos no demuestra una cosecha. El progreso del pedido y los cambios de datos reservados son parte de la transacción de la llamada.

Se aceptará un máximo de un pedido por programa a la vez. El protocolo está limitado a 128 identificaciones por destinatario; Las identificaciones no se olvidan silenciosamente. La cantidad, los parámetros y el resultado tienen además límites finitos. La repetición idéntica entrega el estado existente; Los trabajos modificados con el mismo ID serán rechazados.

Un cambio de programa no transfiere pedidos antiguos a ningún código nuevo. Detener mantiene el progreso guardado y no cancela automáticamente un proceso físico. Un pedido limitado que ya ha sido aceptado puede finalizar después de cambiar a Local; El nuevo trabajo remoto y el acceso de escritura explícitamente externo siguen estando sujetos a sus controles de derechos.

Base: [S25], [S26]. Índice fuente al final de la parte principal.

24 • Tableta, acceso inalámbrico y aplicaciones

La tableta es un objeto que se puede equipar. E lo levanta desde la mano ocupada a una posición operativa con ambas manos. La pantalla de inicio está en la pantalla del modelo real; el mundo sigue siendo visible y sigue funcionando. Las acciones de movimiento, cámara y herramientas se bloquean durante el funcionamiento de la interfaz de usuario. Esc cierra el control y baja la tableta hacia atrás.

Para acceso remoto, una consola requiere Ektiven, software base y un adaptador de datos inalámbrico encendido e insertado. El alcance actual es de **20 m hasta la consola seleccionada**. El adaptador no requiere una toma de datos externa. El software básico cuesta 0,02 ektiven/s, la radio encendida adicionalmente 0,05, juntos 0,07 ektiven/s incluso sin la tableta abierta.

Aplicación	Tarea actual
Versux	Acceso a consola, editor y programas de emisoras accesibles
Dispositivos	Estado, comandos de control admitidos y vistas operativas comunes
Almacén	Vorysken centros, stocks y órdenes de entrega/retirada

La pantalla de inicio funciona sin transmisor. Los programas se ejecutan en el dispositivo de destino, no en la tableta, por lo que cerrar una aplicación no detiene el programa. La pérdida del acceso inalámbrico finaliza la sesión remota pero deja intactos los programas en ejecución y los trabajos guardados. Los borradores de IU no guardados pueden permanecer en la misma sesión; esto no significa que se hayan guardado en el dispositivo.

Son visibles los datos directos de los vecinos de la consola y los miembros de los centros Vorysken conectados adecuados, incluidos los distribuidores explícitos. Los dispositivos normales y otras consolas no forman cadenas de reenvío de longitudes arbitrarias. Las conexiones energéticas o la proximidad espacial no confieren derechos generales de datos.

La escritura remota comprueba el acceso al transmisor, la ruta de datos, la alimentación del destino, la consola responsable y el modo de control. Los módulos físicos y los soportes del inventario se cambian en el lugar. Cuando está implementado el transporte físico del almacén, la vista remota puede iniciar un trabajo de transporte. Los comandos inalámbricos no copian objetos por un conducto de datos.

Base: [S22], [S25], [S29], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

PARTE VI

Vorysken y automatización práctica

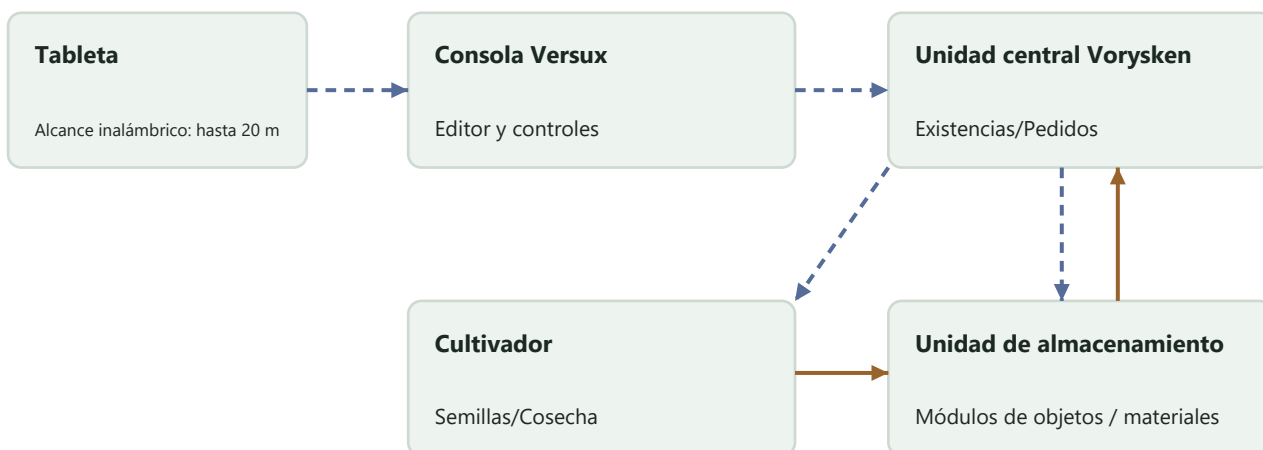
Los recursos cuentan con stocks reales y espacios reservados. Los pedidos permanentes combinan el servicio con transporte y consumo de energía limitados.

25 · Construir Vorysken y planificar su capacidad

Vorysken proporciona almacenamiento y gestión de inventario; Versux proporciona programación y control. La unidad central agrega stock y gestiona reservas y trabajos. Los recursos permanecen en cajas de almacenamiento equipadas con módulos adecuados. El buffer de tareas de la unidad central no es un almacenamiento adicional de libre uso.

Componente	Contenido o valor actual
Unidad central Vorysken	Gestión, reservas y buffer de pedidos guardados
Unidad de almacenamiento	Cuatro espacios modulares; sin módulos no hay capacidad de recursos
Módulo de almacenamiento de artículos	256 piezas, incluidas copias individuales
Módulo de almacenamiento de materiales	10.000 V = 16 Versi materiales sólidos
Cuatro módulos de elementos	1.024 piezas
Cuatro módulos de materiales	40.000 V = 64 Versi
Ejemplo mixto: 2 + 2	512 Artículos y 20.000 V = 32 Versi, capacidades separadas

No hay límite de tipo de recurso dentro de la capacidad total relevante. El stock normal del mismo tipo se resume en la descripción general, mientras que las instancias individuales conservan su propia identidad y estado. Un contenedor lleno se almacena como una instancia. No se permite material líquido suelto para nuevos trabajos de almacenamiento y transferencia de Vorysken en este prototipo.



Azul discontinuo: datos / conexión inalámbrica. Marrón: transporte físico de recursos.

Cada dispositivo activo también necesita Ektiven; las conexiones de energía no se muestran.

La unidad central y las carcacas de almacenamiento necesitan Ektiven. Una vivienda necesita acceso a datos para la gestión de inventario y una conexión adicional de almacenamiento-transporte para transferencias. Una consola puede llegar a la unidad central a través de un conducto de datos. Estas tres categorías siguen siendo independientes incluso dentro de una instalación conectada.

Un distribuidor de Vorysken ofrece cuatro sucursales y líneas separadas de alimentación de datos/transporte. Las sucursales comparten el rendimiento de la línea de suministro. Son posibles varios distribuidores directamente en una unidad central; El encadenamiento arbitrario y la fusión de redes no son una promesa de enrutamiento general. La administración central puede transferir datos a través de esta ruta explícitamente admitida.

Base: [S18], [S29], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

26 · Depositar, retirar y esperar

Depósito

Para un depósito, la unidad central comprueba el stock en origen y reserva capacidad libre en destino en alojamientos específicos. La cantidad total aceptada pasa del inventario del jugador al búfer de trabajos guardados. Luego, la simulación lo transfiere a los módulos según el rendimiento y la energía disponible. Los jugadores pueden cerrar la ventana y seguir jugando.

Retirada

El inventario disponible que aún no está reservado se reserva para el pedido. La cantidad viaja a través de las líneas hasta el buffer central y se entrega al jugador si el acceso local o remoto es válido. Un inventario completo no necesariamente impide la aceptación del pedido; Las cantidades que están listas están esperando para entrega o recogida.

Límite o consumo	Valor del prototipo
Transporte de almacenamiento	8 Unidades/s de transferencia, ambas direcciones juntas

Límite o consumo	Valor del prototipo
Una unidad de transferencia	1 Artículo/Instancia o 125 V material sólido
Costos de transporte de almacenamiento.	0,05 Ektiven por unidad movida y sección de línea
Canal de artículos automático	2 artículos/s normales; propia ruta adecuada y costos
Central/vivienda inactiva	0,04 / 0,02 Ektiven/s
Por buffer de energía	32 Ektiven
Distribuidor	0,02 Ektiven/s en el centro de control

La unidad central paga la energía del transporte. Una transferencia de 1.000 V requiere ocho unidades de transferencia de almacenamiento. Con un conducto que de otro modo no se utilizaría y con una capacidad nominal de 8 unidades/s, eso representa un segundo ideal de trabajo de conducto y cuesta 0,4 Ektiven por un segmento. Más segmentos, presupuestos compartidos, condiciones de entrega o esperas pueden extender el proceso real. Esto no garantiza la duración de un trabajo de UI completo.

Hacer una pausa mantiene las reservas. Cancelar libera reservas innecesarias, deja cantidades ya almacenadas en el almacén y mantiene disponibles las devoluciones no reclamadas. La pérdida de radio, el corte de energía y el inventario completo no borran el búfer. Las entradas del historial no son inventario adicional; Es posible que los pedidos completados no se entreguen dos veces.

Los módulos con contenido o reserva requerida están protegidos contra su eliminación. La unidad central no se puede desmontar con una orden abierta o con el contenido del buffer. Un máximo de 64 pedidos abiertos y un historial limitado evitan colas ilimitadas. La eliminación es una eliminación permanente expresamente confirmada del inventario no reservado y no es una orden de transporte normal.

Base: [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

27 · Cultivador de recursos y transporte de software

El primer ciclo de producción conecta un cultivador de recursos con un almacén de Vorysken. Utiliza clatonina, tierra, fibras y plantas de piedra existentes. Una vez que se planta una semilla, permanece como planta. La máquina produce un tubérculo adecuado por ciclo y puede producir una semilla adicional con la probabilidad base actualmente documentada del 10%.

Dos lugares de apilamiento en el buffer de cosecha deben poder albergar toda la producción. Cuando el colchón está lleno, el crecimiento se detiene sin consumir más energía de crecimiento. Los tiempos actuales de prueba de la máquina son de 30 segundos para la primera cosecha y las siguientes. El crecimiento cuesta 0,1 Ektiven por segundo activo, es decir, 3 Ektiven por un ciclo de prueba completo. Estos valores son prototipo de equilibrio; Las plantas plantadas al aire libre tienen sus propios horarios de catálogo.

La descripción general de semillas permite el inventario de origen o Vorysken accesible en el sitio. La elección de acciones crea un requisito permanente; todavía no ha plantado una semilla invisible. Si la entrega se realiza correctamente, se retira del almacenamiento exactamente una semilla no reservada y se utiliza. La falta de energía, inventario, datos o transporte deja la solicitud esperando.

Las semillas que entran y las cosechas comparten el transporte de artículos apropiado. Una devolución a través de ReturnInput detiene el crecimiento, restablece el ciclo actual y devuelve exactamente la semilla

utilizada; Se conserva la cosecha existente. No hay semillas adicionales ni contador de finalización para el ciclo abortado. Esperar un buffer o una ubicación de almacenamiento es parte de este pedido.

Soportes físicos de programa en la misma red de almacenamiento

La estación de programación también cuenta con un puerto de transporte de medios de programas. Con datos y rutas de transporte, puede solicitar una instancia almacenada específica, escribir su nombre y revisión y devolverla al almacenamiento. La ranura afectada queda bloqueada durante el transporte. El proceso mueve la misma instancia, incluido su código y roles; no crea una copia.

Una tableta puede seleccionar discos de almacenamiento y realizar el pedido. El inventario del jugador no es una fuente remota mágica. Sin embargo, también se puede escribir en una versión existente utilizada localmente sin Vorysken con acceso a datos válido. La inserción o entrega aún no inicia un programa.

La elaboración automática, cadenas de producción prioritarias más grandes, agua y nutrientes para el cultivador y un transporte de líquidos más amplio siguen siendo objetivos de expansión. Un trabajo de almacenamiento existente o un comando de máquina genérico no establece que estos sistemas futuros estén implementados.

Base: [S22], [S28], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

28 · Un ejemplo de construcción interconectada

Este ejemplo es una ruta de prueba en el proyecto posterior, no una promesa para la descarga pública de 0.0.2. Se requieren publicaciones de historias o equipo sandbox adecuado. Los pasos conectan los sistemas explicados sin asumir que faltan adaptadores de máquina.

- **Configurar suministro:** Horno de carbón, motor de aire caliente y colocar generador de forma válida. Construya el tubo de calor y el eje de transmisión, inserte combustible y verifique la energía real generada en los menús operativos.
- **Producir componentes:** Suministrar prensas y estaciones de producción eléctrica, producir paneles y módulos. Una consola necesita su software base; un generador colocado al lado no es suficiente.
- **Probar una configuración de datos simple:** Alimentar la lámpara y el sensor por separado con Ektiven y conectarlos a la consola mediante conductos de datos. Usar el ejemplo de luz nocturna del editor, comprobar los alias reales y la consola responsable, y arrancar el programa expresamente.
- **Montar almacén:** Suministrar la unidad central y la vivienda de almacenamiento, utilizar los módulos adecuados y construir rutas de transporte de datos y almacenamiento. Verifique una entrega pequeña y espere hasta que haya llegado realmente al inventario.
- **Conectar la producción:** suministro de cultivadores, establecer sus datos y ruta de transporte de artículos. Plante una semilla existente localmente o solicítela al almacén. Observe el crecimiento, la cosecha completa y el posterior almacenamiento por separado.
- **Pruebe el acceso remoto:** Inserte el adaptador de radio, equipe la tableta y acceda dentro de 20 m. Una línea de transporte faltante no debe cubrirse con una radio en funcionamiento.
- **Conservar el estado:** Guardar y cargar tanto un trabajo abierto como un estado en ejecución. Comparar el código, las existencias y los trabajos con la situación original; no se espera que los mensajes de diagnóstico persistan.

Interrupciones controladas

Una red pequeña es más fácil de auditar que una fábrica completa. Apague la energía, desconecte los datos, llene el inventario y deje el alcance de la radio uno tras otro. Cada caso debería dar una razón comprensible para la espera. Al realizar la devolución, no se podrá duplicar ningún inventario y ningún pedido guardado podrá generar una segunda entrega.

Base: [S15], [S17], [S20], [S22], [S29], [S30]. Índice fuente al final de la parte principal.

PARTE VII

Diseño visual, límites y material de consulta

La referencia reúne la base visual, el estado actual de los datos y las direcciones de desarrollo abiertas. El apéndice sirve como inventario de contenido concreto.

29 · Bases artísticas e interfaces legibles

Las imágenes combinan modelos angulares y simples con texturas de píxeles filtradas nítidamente. Los modelos están destinados a hacer comprensibles las dimensiones, las superficies de control y las conexiones. Las nuevas máquinas, en particular, son prototipos funcionales: la forma, la animación, los efectos y el diseño detallado no siempre están completos.

Las fuentes de Blockbench, las exportaciones de FBX y las prefabs de Unity forman el flujo de trabajo de activos. El estándar de herramienta utiliza `tool_root` como origen externo; Los marcadores de agarre y transporte definen la relación con la mano. El grupo Visual utiliza una escala 1/64. Los puntos de colisión, huella de ubicación y interacción deben coincidir con el modelo real, no simplemente con su imagen renderizada.

Un cambio en los gráficos no debe reemplazar el elemento del juego desapercibido. El ID del artículo, el estado guardado y la receta siguen siendo contratos separados. Sin embargo, con sus nuevas dimensiones externas, la vista previa y las pruebas del subsuelo deben actualizarse conscientemente. El modelo de pozo poco profundo y la azada de campo son ejemplos documentados de modelos patentados en este ducto.

Fuente	Uso
Silkscreen	Títulos y botones proporcionados para ellos, en su mayoría letras mayúsculas.
Tiny5	Texto en ejecución, nombres de dispositivos, cantidades, textos de reproductor y estados con ortografía preservada
Monogram Extended	Código Versux, ejemplos, ayuda de sintaxis y mensajes técnicos

El código debe mantener distinguibles la tubería, la I mayúscula y la l minúscula. Los nombres para mostrar y los textos escritos por uno mismo pueden seguir distinguiendo entre mayúsculas y minúsculas. La tableta y la consola utilizan vistas lógicas comunes, incluso si la representación en la tableta es la vista del mundo. Este PDF utiliza fuentes de documentos legibles; No imita las fuentes de los juegos pequeños.

Base: [S01], [S12], [S13], [S31], [S32]. Índice fuente al final de la parte principal.

30 · Guardado, límites del prototipo y planes futuros

La referencia generada actual utiliza el **esquema de guardado 43**. La limpieza del 9 de octubre elimina las migraciones y vías de recuperación antiguas. Esta versión depurada del proyecto está prevista para un nuevo mundo de prueba. Los documentos antiguos que permitían importar cualquier mundo existente no garantizan la compatibilidad actual.

El guardado/carga actual incluye el estado del jugador, cambios de terreno, estructuras colocadas, conductos, progresión, contenidos, trabajos, programas y estados de ejecución válidos. Las reservas se derivan de trabajos y no deben contarse como una segunda cantidad de recursos. Los historiales de producción y las mediciones de consumo son explícitamente temporales.

Los 187 objetos, 20 materiales y 121 recetas registrados describen un estado verificable del catálogo, no el grado de finalización de todo el juego. Los documentos de estado señalan problemas pendientes de interfaz, localización, registro de recursos gráficos y algunas comprobaciones de progreso. Este documento se contrastó con la documentación y ciertas constantes del código; no sustituye una nueva partida completa de prueba en Unity.

Aspectos todavía pendientes

- Contenido industrial y de asentamientos más amplio, equilibrio final y visuales refinados.
- Mantenimiento general de máquinas y repuestos de suministro automático.
- Líneas combinadas, tuberías de líquidos, tanques, bombas y elaboración automática integral.
- Elaboración de la Era 9 y los viajes espaciales en la Era 10, incluidos los viajes entre planetas propios.
- Está previsto un completo editor de personajes antes de las nuevas superficies planetarias. Los cambios individuales de personajes existentes no reemplazan esa característica completa.

La dirección planetaria prevé inicialmente sus propias superficies con la anterior red de coordenadas plana y de construcción; Siguen siendo posibles montañas, valles y cuevas. Una vista exterior esférica y viajes son segundas representaciones previstas del mismo planeta. Las superficies esféricas totalmente transitables con gravedad radial no son la primera base elegida. Las superficies circunferenciales y el comportamiento de las redes de producción abandonadas son decisiones posteriores o abiertas.

Este documento no contiene una fecha de publicación para los nuevos sistemas. La disponibilidad pública debe verificarse en la página de descarga; La versión que todavía se muestra en el borrador del sitio web es Prototype 0.0.2.

Base: [S05], [S06], [S25], [S27], [S30], [S33], [S34], [S35]. Índice fuente al final de la parte principal.

31 • Resolución de problemas y glosario

Observación	Examen
La consola no se puede utilizar.	Verifique la propia entrada Ektiven, la energía en el buffer y software base.
El dispositivo está visible, no responde	Verifique el suministro de destino y la ruta de datos; La visibilidad aún no es una métrica nueva.
Leer funciona, escribir no.	Verifique la consola relevante y el modo Local/Versux.
Inventario visible, no hay entrega	Consulta ruta de transporte adicional, reserva, ubicación de destino y energía de transporte.
La tableta pierde la conexión	Verifique el alcance de 20-m, el adaptador encendido, la potencia del transmisor y la sesión válida.
El programa se detiene debido al presupuesto	Consultar costos de llamadas, frecuencia de eventos y reserva; reiniciar conscientemente.

Observación	Examen
El módulo no se puede eliminar	Consulta contenido, capacidad restante, reservas y espacio de inventario.
El cambio no aparece en el código en ejecución	Diferenciar borrador, versión guardada, fuente inicial y revisión cargada.

Término	Significado
Era	Sección de progresión técnica y lúdica.
Chrono	Conocimiento especializado adquirido permanentemente de una profesión.
Versi	625 V, en el modelo sólido un bloque completo de 0,5-m
Instancia de artículo	Un ejemplar concreto con identidad y condición.
Puerto/conexión	Acceso físico o verbal a una habilidad ofrecida.
Alias	Dirección de código legible de un dispositivo o mapa de ejecución
Revisión	Versión del programa guardada o cargada
Memory	Almacenamiento de datos persistente del dispositivo de ejecución o direccionado explícitamente
Reserva	Capacidad, recurso o potencia informática vinculados para un uso específico
Vorysken	Inventario de recursos, almacenes modulares y órdenes de transporte permanentes
Versux	Idioma, tiempo de ejecución y control de dispositivos compatibles.

32 · Fuentes y alcance de esta referencia

Las fuentes se leyeron del proyecto local el 11 de octubre de 2026 y se conservaron como una instantánea para este documento. Los documentos recientes de sistemas concretos tienen prioridad sobre los resúmenes generales antiguos. Los informes históricos de migración y pruebas no garantizan las funciones actuales. Los identificadores de fuente de los capítulos remiten a este registro.

La parte principal explica todos los sistemas principales identificados aquí en su contexto. Los apéndices heredan íntegramente las líneas registradas de la referencia generada: ítems, materiales, unidades materiales, recetas, objetivos principales y tareas crónicas opcionales. No todas las clases internas, protocolos de prueba y funciones de depuración son un sistema de juego; Dichos detalles de implementación no se consideran contenido adicional del juego.

Los números se refieren a la referencia segura del proyecto. Esta edición no contiene conceptos artísticos generados adicionalmente ni capturas de pantalla fabricadas. Las ilustraciones esquemáticas tienen únicamente fines explicativos. En caso de cambios posteriores, es necesario reajustar especialmente las capacidades, los límites de idioma, el catálogo de recetas y el formato de almacenamiento.

Fuente	Archivo de proyecto y tema.
S01	Docs/Versalox_Game_Overview.md Idea de juego, escala y mecánica básica.
S02	Docs/Generated/ContentCatalog.md Artículos, materiales y recetas registrados

Fuente	Archivo de proyecto y tema.
S03	Docs/Generated/MainQuestSequences.md Secuencias de misiones principales actuales
S04	Docs/Generated/ChronicleQuests.md Tareas de historial opcionales
S05	Docs/Generated/README.md Números de catálogo y formato de almacenamiento
S06	Docs/CurrentPrototypeStatus.md Limpieza de 9. Límites de octubre y prototipos.
S07	Docs/Build-Mode.md Franjas de construcción, inventario y operación
S08	Docs/Controls-and-Input.md Control y entrada estándar
S09	Docs/Professions.md Chronos, espacios de profesión, profesiones y experiencia
S10	Docs/Tutorials.md Introducción, modos tutoriales y código
S11	Docs/Era1_Era2_ImplementedContent.md Sistemas de juego tempranos y zona de talleres
S12	Docs/Era4_Cultivation_Implemented.md velcron, campos y cadena alimentaria
S13	Docs/Era5_Well_Implemented.md Pozo y suministro de agua local
S14	Docs/Era6_Metals_Implemented.md Veyrium y Veyrit
S15	Docs/Era7_Energy_Implemented.md Primera cadena portacables industrial
S16	Docs/Era8_Components_Concept.md Producción de hardware en prototipo
S17	Docs/Data_Connections.md Líneas de datos, sensores y longitudes de ruta actuales
S18	Docs/Connection_Foundation.md Reglas de conexión y medios separados
S19	Docs/Versux_Generic_Machines.md Capacidades, nombres y alias de las máquinas
S20	Docs/Versux_Control_And_Material_Units.md Jurisdicción fiscal y conversión material
S21	Docs/Versux_Collections_And_Software.md Funciones, listas, límites de texto e idioma
S22	Docs/Versux_Physical_Software.md Estación de programación, soporte de datos y transporte
S23	Docs/Versux_Data_Memory.md Almacenamiento de datos local y externo
S24	Docs/Versux_Compute.md Módulos de computación y presupuestos de ejecución
S25	Docs/Versux_Multiple_Programs.md Biblioteca, múltiples programas y diagnósticos, incluido 11. octubre
S26	Docs/Versux_Job_Stations.md Órdenes de estación y ejemplo de cálculo ejecutable
S27	Docs/Versux_Time_Foundation.md Tiempo real activo, hora mundial, pausa y suspensión
S28	Docs/Versux_Return_And_Math.md Retroalimentación de entrada y matemáticas

Fuente	Archivo de proyecto y tema.
S29	Docs/Versux_Tablet_Radio.md Tablet, aplicaciones, radio y puesto de operador
S30	Docs/Central_Storage_Logistics.md Vorysken, pedidos, distribuidor y planta de máquinas
S31	Docs/Tool_Blockbench_Standard.md Escala de modelo, marcador de agarre e importación
S32	Docs/Character_Blockbench_Workflow.md Escala y representación de caracteres
S33	Docs/Tool-Wear-and-Machine-Maintenance-Concept.md Piloto de herramienta y mantenimiento planificado
S34	Docs/EraRoadmap_1_to_10.md Marco de era, editor de personajes y planificación planetaria
S35	Docs/WorldgenArchitectureRoadmap.md Fundamentos de Worldgen y arquitectura planificada explícitamente
S36	Docs/Hand_Mortar_Processing.md Procesamiento de minerales
S37	Docs/Smelter_Processing.md Fundición y lotes
S38	Docs/Ingot_Mold_UI.md Fundición y enfriamiento
S39	Assets/Scripts/World/Voxels/WorldGridMetrics.cs Coincidencia de código: capacidad de cuadrícula o inventario
S40	Assets/Scripts/Gameplay/Resources/VersaloxInventory.cs Coincidencia de código: capacidad de cuadrícula o inventario

Para la versión pública: versaliate.itch.io/versalox. Códice web complementario: www.versaliate.com/es/codex.html. El documento y los artículos ampliados están disponibles en el sitio de Versaliate.

PARTE A

Catálogo de contenido registrado

Este inventario procede de la referencia generada del proyecto conservada para esta edición. Los nombres traducidos de objetos y materiales incluyen entre corchetes sus nombres originales en alemán para encontrarlos en el juego. Pueden diferir de los textos localizados del juego.

A1 · Las 187 definiciones de objetos

Cada Era: entrada de catálogo, tipo y límite de pila registrada. También forman parte de este inventario los asientos de cantidad y los asientos técnicos; Un registro no requiere un objeto mundial portátil independiente para cada entrada. Las instancias con estado se administran por separado.

Era 1 · 59 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Ámbar [Bernstein]	Coleccionable	16
Moneda de bronce [Bronzemünze]	Coleccionable	32
Cristal [Kristall]	Coleccionable	16
Fósil [Fossil]	Coleccionable	16
Moneda de oro [Goldmünze]	Coleccionable	32
Moneda de plata [Silbermünze]	Coleccionable	32
Moneda Versa [Versa-Münze]	Coleccionable	32
Piedra de anclaje [Ankerstein]	Fabricable	1
Pozo de fuego [Feuerstelle]	Fabricable	4
Bolsa de transporte [Tragesack]	Fabricable	1
Escaparate [Schaukasten]	Fabricable	4
Bastidor de secado [Trockengestell]	Fabricable	4
Valla [Zaun]	Fabricable	16
Puerta de la cerca [Zauntor]	Fabricable	8
Banda de fibras [Faserband]	Fabricable	32
Vendaje de hierbas [Kräuterverband]	Fabricable	16
Bolsa de agua de cuero [Lederwassersack]	Fabricable	1

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Herramienta de ruta [Wegwerkzeug]	Fabricable	1
Crónica primitiva [Primitive Chronik]	Fabricable	1
Caña de pescar primitiva [Primitive Angel]	Fabricable	1
Entrada al refugio [Unterstandeingang]	Fabricable	16
Techo de refugio [Unterstanddach]	Fabricable	16
Lateral del refugio [Unterstandseite]	Fabricable	16
Ubicación de almacenamiento [Lagerstelle]	Fabricable	4
Trampa primitiva [Primitive Falle]	Fabricable	8
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	Fabricable	4
Crónica profesional [Berufschronik]	Fabricable	8
Piedra para asar [Bratstein]	Fabricable	16
Palo afilado [Geschärfter Stock]	Fabricable	1
Lugar para dormir [Schlafplatz]	Fabricable	4
Antorcha [Fackel]	Fabricable	16
Marcador de regreso [Wiederkehrmal]	Fabricable	1
Bayas [Beeren]	Recurso	16
Semillas de bayas [Beerensamen]	Recurso	16
Pescado cocido [Gegarter Fisch]	Recurso	8
Carne cocida [Gegartes Fleisch]	Recurso	8
Pescado seco [Trockenfisch]	Recurso	8
Piel seca [Getrocknetes Fell]	Recurso	8
Carne seca [Trockenfleisch]	Recurso	8
Pedernal [Feuerstein]	Recurso	16
Pelaje [Fell]	Recurso	8
Carne cruda [Rohes Fleisch]	Recurso	8
Esquejes de hiedra [Efeu-Steckling]	Recurso	16

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Enredaderas de hiedra [Efeuranken]	Recurso	16
Piedra suelta [Loser Stein]	Recurso	16
Flores de pradera brillantes [Helle Wiesenblumen]	Recurso	16
Flores del prado azul [Blaue Wiesenblumen]	Recurso	16
Flores doradas del prado [Goldene Wiesenblumen]	Recurso	16
Coloridas flores del prado [Bunte Wiesenblumen]	Recurso	16
Flores rosadas del prado [Rosa Wiesenblumen]	Recurso	16
Hongos [Pilze]	Recurso	16
Fibra vegetal [Pflanzenfaser]	Recurso	32
Pescado crudo [Roher Fisch]	Recurso	8
Resina [Harz]	Recurso	16
Palo [Stock]	Recurso	16
Hojas de te [Teeblätter]	Recurso	32
Semillas de té [Teesamen]	Recurso	16
Hierbas silvestres [Wildkräuter]	Recurso	16
Semillas de hierbas silvestres [Wildkräutersamen]	Recurso	16

Era 2 · 69 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Banco de carpintería [Zimmerbank]	Fabricable	4
Zona de producción de carbón vegetal [Kohleplatz]	Fabricable	4
Cubo de barro [Tonkuebel]	Fabricable	1
Maceta [Pflanzkuebel]	Fabricable	4
Placa de arcilla [Lehmplakette]	Fabricable	16
Vasija de barro [Tontopf]	Fabricable	8
Tableta de arcilla [Lehmtafel]	Fabricable	8

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Recipiente de agua de arcilla [Tonwasserbehälter]	Fabricable	4
Pilar de tronco [Stammpeiler]	Fabricable	16
Contenedor de material [Materialbehälter]	Fabricable	4
Estación de creación de materiales. [Materialerstellungstation]	Fabricable	4
Estación de mezcla de materiales [Materialmischstation]	Fabricable	4
Estación de materiales [Materialstation]	Fabricable	4
Pared de puerta de arcilla prensada [Gepresste-Lehmtuerwand]	Fabricable	16
Fundación de arcilla prensada [Gepresstes-Lehm-Fundament]	Fabricable	16
Muro de arcilla prensada [Gepresste-Lehmwand]	Fabricable	16
Pared de ventana de arcilla prensada [Gepresste-Lehmfensterwand]	Fabricable	16
Horno primitivo [Primitiver Brennofen]	Fabricable	4
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	Fabricable	4
Estera de cuero crudo [Rohledermatte]	Fabricable	8
Piedra de asentamiento [Siedlungsstein]	Fabricable	1
Puerta de barro sencilla [Einfache Lehm-tuer]	Fabricable	8
Escalera sencilla [Einfache Leiter]	Fabricable	16
Regadera sencilla [Einfache Giesskanne]	Fabricable	1
Olla de barro pequeña [Kleiner Tontopf]	Fabricable	16
Telar [Webrahmen]	Fabricable	4
Lugar para partir madera [Holzspaltplatz]	Fabricable	4
Era 2 Núcleo Técnico [Era 2 Technical Core]	Técnico	1
Carbón vegetal [Holzkohle]	Recurso	32
Semilla de Clatonin [Clatonin-Samen]	Recurso	16
Tubérculo primordial de Clatonin [Clatonin-Urknolle]	Recurso	16
Cuerda resistente [Robuste Schnur]	Recurso	32
Bloque de tierra [Dirt Block]	Recurso	16

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Arcilla seca [Trockener Lehm]	Recurso	16
Semillas de tierra [Erdsamen]	Recurso	16
Tubérculo de tierra [Erdknolle]	Recurso	16
Semillas de fibra [Fasersamen]	Recurso	16
Tubérculo de fibra [Faserknolle]	Recurso	16
Arcilla cocida Ven [Gebrannter Lehm Ven]	Recurso	16
Arcilla cocida V [Gebrannter Lehm V]	Recurso	64
Arcilla cocida Vado [Gebrannter Lehm Vado]	Recurso	8
Arcilla cocida Versi [Gebrannter Lehm Versi]	Recurso	4
Arcilla cocida Vo [Gebrannter Lehm Vo]	Recurso	64
Medio tronco [Halbstamm]	Recurso	16
Tronco [Stammholz]	Recurso	8
Tabla larga [Lange Diele]	Recurso	8
Tablón [Planke]	Recurso	16
Panel de tablas [Dielenfeld]	Recurso	16
Semillas primordiales [Ursamen]	Recurso	16
Tubérculo primordial [Primordiale Urknolle]	Recurso	16
Plántula [Setzling]	Recurso	16
Madera partida [Spaltholz]	Recurso	32
Semillas de piedra [Steinsamen]	Recurso	16
Tubérculo de piedra [Steinknolle]	Recurso	16
Arcilla mojada [Feuchter Lehm]	Recurso	16
Recolector de semillas [Keimsammler]	Herramienta	1
Pala de tierra simple [Einfacher Erdspaten]	Herramienta	1
Hacha de piedra [Steinbeil]	Herramienta	1
Tierra Ven [Erde Ven]	Entrada de cantidad	32

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Tierra V [Erde V]	Entrada de cantidad	64
Tierra Vado [Erde Vado]	Entrada de cantidad	16
Tierra Versi [Erde Versi]	Entrada de cantidad	8
Tierra Vo [Erde Vo]	Entrada de cantidad	64
Arcilla prensada V [Gepresster Lehm V]	Entrada de cantidad	64
Arcilla prensada Vado [Gepresster Lehm Vado]	Entrada de cantidad	16
Arcilla prensada Ven [Gepresster Lehm Ven]	Entrada de cantidad	32
Arcilla prensada Versi [Gepresster Lehm Versi]	Entrada de cantidad	8
Arcilla prensada Vo [Gepresster Lehm Vo]	Entrada de cantidad	64
Unidad de piedra [Steineinheit]	Entrada de cantidad	32

Era 3 · 10 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Mortero manual [Handmörser]	Fabricable	1
Horno de fundición primitivo [Primitiver Schmelzofen]	Fabricable	1
Molde primitivo para lingotes [Primitive Barrenform]	Fabricable	1
Banco de reparacion [Reparaturbank]	Fabricable	1
Lingote de Simplenium [Simpleniumbarren]	Recurso	16
Pico primitivo [Primitive Spitzhacke]	Herramienta	1
Pico de Simplenium [Simpleniumspitzhacke]	Herramienta	1
Pala de Simplenium [Simpleniumschaufel]	Herramienta	1
Clayone endurecido [Gehärtetes Clayone]	Entrada de cantidad	9999
Clayone sin procesar [Rohes Clayone]	Entrada de cantidad	9999

Era 4 · 6 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Campo [Ackerstelle]	Fabricable	1
Velkorn	Recurso	64

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Masa de Velkorn [Velkornteig]	Recurso	64
Pan plano de Velkorn [Velkorntladen]	Recurso	16
Grano triturado de Velkorn [Velkornschrot]	Recurso	64
Azada de cultivo [Feldhacke]	Herramienta	1

Era 5 · 1 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Pozo [Brunnen]	Fabricable	8

Era 6 · 7 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Conector para componentes [Bauteilfassung]	Fabricable	16
Horno térmico de carbón vegetal [Hitzeholzkohleofen]	Fabricable	4
Prensa de conformado Makavyr [Makavyr-Formpresse]	Fabricable	4
Motor de aire caliente Veyrium [Veyrium-Heißluftmotor]	Fabricable	4
Lingote de Veyrit [Veyritbarren]	Recurso	32
Placa de Veyrit [Veyritplatte]	Recurso	32
Lingote de Veyrium [Veyriumbarren]	Recurso	32

Era 7 · 5 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Ektiven línea [Ektiven-Leitung]	Fabricable	64
Ektiven generador [Ektiven-Generator]	Fabricable	4
Estación de montaje de precisión [Feinmontagestation]	Fabricable	4
Conducción de calor [Wärmeleitung]	Fabricable	64
Eje de transmisión [Antriebswelle]	Fabricable	64

Era 8 · 30 Artículos

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Software base de Versux [Versux-Grundsoftware]	Fabricable	1
Módulo vacío [Leermodul]	Fabricable	16
Unidad de almacenamiento Vorysken [Vorysken-Speichergehäuse]	Fabricable	4
Núcleo de cálculo [Rechenkern]	Fabricable	16
Tira de contacto [Kontaktleiste]	Fabricable	32
Tablero de control [Steuerplatine]	Fabricable	16
Línea de datos [Datenleitung]	Fabricable	32
Adaptador de datos inalámbrico [Daten-Funkadapter]	Fabricable	4
Módulo de visualización [Anzeigemodul]	Fabricable	16
Lámpara Ektiven [Ektiven-Lampe]	Fabricable	16
Módulo de entrada [Eingabemodul]	Fabricable	16
Portador aislante [Isolierträger]	Fabricable	32
Línea de transporte de recursos [Ressourcen-Transportleitung]	Fabricable	32
Módulo de almacenamiento de artículos [Item-Speichermodul]	Fabricable	16
Núcleo luminoso [Leuchtkern]	Fabricable	32
Sensor de luz diurna [Tageslichtsensor]	Fabricable	16
Módulo de almacenamiento de materiales [Material-Speichermodul]	Fabricable	16
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	Fabricable	4
Soporte de programa Versux [Versux-Programmdatenträger]	Fabricable	1
Estación de programación Versux [Versux-Programmierstation]	Fabricable	4
Cultivador de recursos [Ressourcen-Zuchtmaschine]	Fabricable	4
Celda de conmutación [Schaltzelle]	Fabricable	32
Módulo de cómputo Versux [Versux-Rechenmodul]	Fabricable	16
Estación de cómputo Versux [Versux-Rechenstation]	Fabricable	4
Consola Versux [Versux-Konsole]	Fabricable	4

Sujeto	Tipo	Límite de pila
Versux almacén de datos [Versux-Datenspeicher]	Fabricable	4
Versux módulo de memoria [Versux-Speichermodul]	Fabricable	16
Tableta Versux [Versux-Tablet]	Fabricable	1
Unidad central Vorysken [Vorysken-Zentrale]	Fabricable	4
Vorysken distribuidor [Vorysken-Verteiler]	Fabricable	4

A2 • Las 20 definiciones de materiales

La forma y las propiedades provienen del modelo de datos registrado. La relación se refiere al tipo inicial o básico almacenado allí y no es evidencia de una reconversión disponible gratuitamente.

Materiales	Forma	Propiedades
Ceniza [Asche]	Polvo	seco, granulado
Arcilla [Lehm]	Material sólido a granel	maleable, mineral
Tierra [Erde]	Material sólido a granel	seco, granulado, orgánico, mineral
Fibra vegetal [Pflanzenfaser]	Fibra	seco, orgánico, inflamable
Arena [Sand]	Material sólido a granel	seco, granulado, mineral
Piedra [Stein]	Pieza	seco, mineral
Agua [Wasser]	Líquido	húmedo, potable
Arcilla seca [Trockener Lehm]	Pieza	seco, mineral, quebradizo
Arcilla cocida [Gebrannter Lehm]	Pieza	Seco, mineral, refinado, quebradizo, irreversible.
Arcilla prensada [Gepresster Lehm]	Material sólido a granel	seco, maleable, mineral, refinado
Arcilla mojada [Feuchter Lehm]	Pasta	húmedo, pegajoso, maleable, mineral
Polvo de arcilla [Lehmstaub]	Polvo	seco, granulado, mineral, refinado
Clayone endurecido [Gehärtetes Clayone]	Pieza	Seco, mineral, refinado, quebradizo, irreversible.
Simplenium fundido [Geschmolzenes Simplenium]	Líquido	mineral, caliente, refinado, metálico
Clayone sin procesar [Rohes Clayone]	Material sólido a granel	seco, maleable, mineral, refinado
Concentrado de Simplenium [Simpleniumkonzentrat]	Polvo	seco, granulado, mineral, refinado, metálico
Mineral de Simplenium [Simpleniumerz]	Pieza	seco, mineral, impuro, metálico

Material	Forma	Propiedades
Polvo de piedra [Steinmehl]	Polvo	seco, granulado, mineral, refinado
Concentrado de Veyrium [Veyriumkonzentrat]	Polvo	seco, granulado, mineral, refinado, metálico
Mineral de Veyrium [Veyriumerz]	Pieza	seco, mineral, impuro, metálico

A3 • Las 121 recetas registradas

Las cantidades delante de los artículos normales son cantidades. Para cantidades materiales, la unidad permanece indicada; la referencia a veces utiliza unidades base o identificadores de sustancias. El apéndice muestra entradas y salidas, no todas las activaciones, requisitos laborales, tarifas de energía o tiempo de procesamiento. Los procesos de estaciones especiales pueden tener reglas adicionales.

Fabricación

Estación	Entrada	Resultado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Pedernal + 1x Piedra suelta + 1x Fibra vegetal + 1x Resina	1x Piedra de anclaje
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta	1x Pozo de fuego
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Piel seca + 1x Banda de fibras	1x Bolsa de transporte
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Palo + 1x Pelaje	1x Escaparate
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Palo + 2x Banda de fibras	1x Bastidor de secado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Valla
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Puerta de la cerca
Elaboración a mano	2x Fibra vegetal	1x Banda de fibras
Elaboración a mano	1x Hierbas silvestres + 1x Fibra vegetal	1x Vendaje de hierbas
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Piel seca + 1x Resina + 1x Banda de fibras	1x Bolsa de agua de cuero
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Herramienta de ruta
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Piel seca + 2x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Resina + 1x Banda de fibras	1x Crónica primitiva
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Fibra vegetal + 1x Banda de fibras	1x Caña de pescar primitiva

Estación	Entrada	Resultado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Pelaje + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Entrada al refugio
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Pelaje + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Techo de refugio
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Pelaje + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Lateral del refugio
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Palo + 2x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Ubicación de almacenamiento
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Palo + 1x Piedra suelta + 2x Banda de fibras	1x Trampa primitiva
Elaboración a mano	2x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Pelaje + 1x Banda de fibras	1x Taller primitivo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 3x Fibra vegetal + 1x Pelaje	1x Crónica profesional
Elaboración a mano	1x Piedra suelta	1x Piedra para asar
Elaboración a mano	1x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Palo afilado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Piel seca + 4x Palo + 1x Banda de fibras	1x Lugar para dormir
Elaboración a mano	1x Palo + 1x Resina + 1x Banda de fibras	1x Antorcha
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Palo + 2x Piedra suelta + 3x Banda de fibras	1x Marcador de regreso
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Tronco + 2x Banda de fibras + 2x Piedra suelta	1x Banco de carpintería
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	10x Piedra suelta	1x Zona de producción de carbón vegetal
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Cuerda resistente + 1 Ven Arcilla cocida	1x Cubo de barro
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Ven Arcilla cocida	1x Maceta
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Banda de fibras + 1 Ven Arcilla seca	1x Placa de arcilla
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2 Vo Arcilla cocida	1x Vasija de barro
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Placa de arcilla + 5x Tronco + 1x Banda de fibras	1x Tableta de arcilla

Estación	Entrada	Resultado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta + 4x Madera partida + 4x Palo + 1 Versi Arcilla cocida	1x Recipiente de agua de arcilla
Telar [Webrahmen]	3x Fibra vegetal + 1x Enredaderas de hiedra	1x Cuerda resistente
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Piedra suelta	1x Recolector de semillas
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Tronco	1x Pilar de tronco
Banco de carpintería [Zimmerbank]	2x Tablón	1x Tabla larga
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Madera partida + 1 Vado Arcilla cocida	1x Contenedor de material
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	6x Piedra suelta + 4x Madera partida	1x Estación de creación de materiales.
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta + 4x Madera partida + 1x Cuerda resistente + 4 Ven Arcilla cocida	1x Estación de mezcla de materiales
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	6x Piedra suelta + 4x Madera partida	1x Estación de materiales
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vado Arcilla prensada	1x Pared de puerta de arcilla prensada
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vado Arcilla prensada	1x Fundación de arcilla prensada
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vado Arcilla prensada	1x Muro de arcilla prensada
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vado Arcilla prensada	1x Pared de ventana de arcilla prensada
Banco de carpintería [Zimmerbank]	1x Tronco	4x Tablón
Banco de carpintería [Zimmerbank]	1x Medio tronco	2x Tablón
Banco de carpintería [Zimmerbank]	4x Tablón	1x Panel de tablas
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta + 4 Ven Arcilla seca	1x Horno primitivo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Palo + 1x Piedra suelta + 1x Banda de fibras	1x Pala de tierra simple
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta + 4x Madera partida + 1x Cuerda resistente + 2 Ven Arcilla cocida	1x Estación de recursos primordiales
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Pelaje + 2x Banda de fibras + 2x Piedra suelta	1x Estera de cuero crudo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Placa de arcilla + 4x Piedra suelta + 5x Tronco + 1x Cuerda resistente	1x Piedra de asentamiento
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vado Arcilla prensada	1x Puerta de barro sencilla

Estación	Entrada	Resultado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Madera partida + 4x Palo + 2x Cuerda resistente	1x Escalera sencilla
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Cuerda resistente + 1 Ven Arcilla cocida	1x Regadera sencilla
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1 Vo Arcilla cocida	1x Olla de barro pequeña
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Palo + 2x Piedra suelta + 2x Banda de fibras	1x Hacha de piedra
Banco de carpintería [Zimmerbank]	8x Madera partida + 4x Fibra vegetal + 2x Banda de fibras	1x Telar
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Piedra suelta + 2x Palo + 1x Resina	1x Lugar para partir madera
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	6x Piedra suelta + 1x Tronco	1x Mortero manual
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	6x Piedra suelta + 2 Vado Clayone endurecido + 1 Vado Arcilla seca	1x Horno de fundición primitivo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Piedra suelta + 1 Vado Clayone endurecido	1x Molde primitivo para lingotes
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Palo + 4x Piedra suelta + 2x Cuerda resistente	1x Pico primitivo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	4x Tablón + 4x Piedra suelta + 1x Lingote de Simplenium	1x Banco de reparacion
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	3x Lingote de Simplenium + 2x Palo + 1x Cuerda resistente	1x Pico de Simplenium
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Lingote de Simplenium + 2x Palo + 1x Cuerda resistente	1x Pala de Simplenium
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Lingote de Simplenium + 2x Palo + 1x Cuerda resistente	1x Azada de cultivo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	8x Piedra suelta + 8x Madera partida	1x Pozo
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Lingote de Veyrium	1x Conector para componentes
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Conector para componentes + 4x Lingote de Simplenium + 4x Arcilla cocida Ven	1x Horno térmico de carbón vegetal
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Conector para componentes + 4x Lingote de Veyrium + 4x Madera partida	1x Prensa de conformado Makavyr
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Conector para componentes + 4x Lingote de Veyrium + 2x Lingote de Simplenium	1x Motor de aire caliente Veyrium
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Lingote de Veyrit	4x Ektiven línea
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Placa de Veyrit + 1x Conector para componentes	1x Ektiven generador

Estación	Entrada	Resultado
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	2x Placa de Veyrit + 1x Conector para componentes	1x Estación de montaje de precisión
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Lingote de Simplenium	4x Conducción de calor
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Lingote de Veyrium	4x Eje de transmisión
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío	1x Software base de Versux
Montaje de precisión	1x Tira de contacto + 1x Portador aislante	1x Módulo vacío
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 1x Tablero de control	1x Unidad de almacenamiento Vorysken
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Portador aislante + 2x Celda de conmutación	1x Núcleo de cálculo
Montaje de precisión	1x Placa de Veyrit	2x Tira de contacto
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	2x Tira de contacto + 1x Portador aislante + 1x Celda de conmutación	1x Tablero de control
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tira de contacto + 1x Portador aislante	4x Línea de datos
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tablero de control + 2x Tira de contacto + 1x Portador aislante + 1x Placa de Veyrit	1x Adaptador de datos inalámbrico
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tira de contacto + 1x Núcleo luminoso + 1x Portador aislante	1x Módulo de visualización
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tira de contacto + 1x Portador aislante + 1x Núcleo luminoso	1x Lámpara Ektiven
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tira de contacto + 1x Celda de conmutación	1x Módulo de entrada
Montaje de precisión	2x Arcilla cocida Ven	2x Portador aislante
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Placa de Veyrit + 1x Celda de conmutación	4x Línea de transporte de recursos
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío + 1x Núcleo de cálculo + 2x Tira de contacto	1x Módulo de almacenamiento de artículos
Montaje de precisión	1x Lingote de Veyrium + 1x Carbón vegetal	1x Núcleo luminoso
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tira de contacto + 1x Portador aislante + 1x Celda de conmutación	1x Sensor de luz diurna
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío + 1x Tablero de control + 2x Portador aislante	1x Módulo de almacenamiento de materiales
Taller primitivo [Primitive Werkstelle]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 2x Arcilla cocida Ven	1x Taller de módulos
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío	1x Soporte de programa Versux

Estación	Entrada	Resultado
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 1x Núcleo de cálculo + 1x Módulo de entrada + 1x Módulo de visualización	1x Estación de programación Versux
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 1x Tablero de control + 1x Núcleo luminoso	1x Cultivador de recursos
Montaje de precisión	1x Lingote de Veyrium + 1x Lingote de Simplenium	2x Celda de conmutación
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío + 2x Núcleo de cálculo + 2x Tira de contacto	1x Módulo de cómputo Versux
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 1x Núcleo de cálculo + 1x Tablero de control	1x Estación de cómputo Versux
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 1x Tablero de control + 1x Núcleo de cálculo + 1x Módulo de visualización + 1x Módulo de entrada	1x Consola Versux
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 1x Tablero de control + 2x Portador aislante	1x Versux almacén de datos
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Módulo vacío + 1x Núcleo de cálculo + 1x Portador aislante	1x Versux módulo de memoria
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Tablero de control + 1x Módulo de visualización + 1x Módulo de entrada + 1x Placa de Veyrit	1x Tableta Versux
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 1x Núcleo de cálculo + 1x Tablero de control + 1x Módulo de visualización	1x Unidad central Vorysken
Taller de módulos [Modulwerkstatt]	1x Conector para componentes + 2x Placa de Veyrit + 1x Tablero de control + 2x Tira de contacto	1x Vorysken distribuidor

Formado de materiales

Estación	Entrada	Resultado
Creación de materiales	1 Versi Tierra	1x Bloque de tierra

Mezcla de materiales

Estación	Entrada	Resultado
Estación de mezcla	3 Ven Arcilla seca + 1 Ven Tierra + 1 Ven Agua + 2x Fibra vegetal	1 Vado Arcilla prensada
Estación de mezcla	1 Vado Polvo de arcilla + 1 Vado Polvo de piedra	2 Vado Clayone sin procesar

Estación	Entrada	Resultado
Estación de mezcla	1 V Agua + 1x Grano triturado de Velkorn	1x Masa de Velkorn

Creación de semillas

Estación	Entrada	Resultado
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1 Vo Arcilla mojada + 1 V Agua + 1x Tubérculo primordial	1x Semilla de Clatonin
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1 Vo Tierra + 1 V Agua + 1x Tubérculo primordial	1x Semillas de tierra
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1 V Agua + 1x Tubérculo primordial + 1x Fibra vegetal	1x Semillas de fibra
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1 V Agua + 3x Tubérculo primordial	1x Semillas primordiales
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1 V Agua + 1x Tubérculo primordial + 1x Piedra suelta	1x Semillas de piedra

Extracción de tubérculos

Estación	Entrada	Resultado
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1x Tubérculo primordial de Clatonin	1 Ven Arcilla mojada
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1x Tubérculo de tierra	1 Ven Tierra
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1x Tubérculo de fibra	1x Fibra vegetal
Estación de recursos primordiales [Urressourcenstation]	1x Tubérculo de piedra	1x Piedra suelta

PARTE B

Misiones y objetivos

Los destinos registrados se adoptan completamente. Los nombres y el orden provienen de la referencia del proyecto; las formulaciones no son una promesa de nuevo contenido público.

B1 · Los 129 objetivos de la misión principal

Era 1 · 46 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Recoge algo en la naturaleza por primera vez.	2
2	Cambia el terreno por primera vez.	2
3	beber agua	3
4	Satisface tu hambre por primera vez	3
5	Elabora una tira de fibra	3
6	Elabora un palo afilado	4
7	abre el código	2
8	Mata a un Murrak o Rauk	6
9	Invierte tu primer punto de habilidad	5
10	Elabora un vendaje de hierbas	5
11	Crea un taller primitivo	5
12	Colocar el Taller Primitivo	5
13	Crea una crónica profesional	5
14	Activar carpintero-Chrono	5
15	Crea un pozo de fuego en el sitio de elaboración.	5
16	Colocar un pozo de fuego	5
17	Enciende el fogón	4
18	Elabora una piedra para asar	4
19	Coloque una piedra para asar en el fogón.	4
20	Cocine la carne en una fogata.	6
21	Crea un tendedero en el sitio de elaboración.	5
22	Asignar el cocinero Chrono	5
23	Seca tu primera comida	6
24	Asignar textil y cuero Chrono	5
25	Secar dos pieles para la zona de dormir.	6
26	Crea un lugar para dormir en el taller.	6
27	Coloque un lugar para dormir	8
28	Crea una piedra de ancla en el sitio de elaboración.	7
29	Crea un marcador de retorno en el sitio de elaboración.	7

No.	Objetivo	XP
30	Colocar un marcador de retorno	7
31	Átate a un marcador de retorno	8
32	Crear un punto de almacenamiento en el taller.	4
33	Coloque un lugar de almacenamiento	4
34	Activa el Farmer Chrono	5
35	Plantar semillas o esquejes por primera vez.	5
36	Crea una herramienta de ruta en el taller.	4
37	Crea tu primer camino sencillo	4
38	Crea una trampa primitiva	5
39	Activar cazador-Chrono	5
40	Cebo una trampa primitiva	4
41	Haz tu primera captura en una trampa.	7
42	Crea una caña de pescar primitiva	5
43	Activa el Fisher Chrono	5
44	Lanza la línea con cebo de bayas.	4
45	Pesca tu primer pez	6
46	Elabora la Crónica Primitiva en el sitio de elaboración.	10

Era 2 · 40 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Crea una estera de cuero crudo	6
2	Activar minero-Chrono	5
3	Recoger arcilla mojada	6
4	Seca tu primera arcilla	7
5	Elabora un hacha de piedra	7
6	Activar Botánico-Chrono	5
7	Reúne tu primer tronco de madera.	8
8	Construir un banco de carpintería	8
9	Construir un lugar para partir madera.	9
10	Divide tu primer tronco de madera	9
11	Divide tu primera mitad del tronco	9
12	Haz tus primeras tablas	10
13	Madera segura para el futuro	8
14	hacer una pala de tierra simple	7
15	Recoge tierra por primera vez.	7
16	Crea y coloca una estación de materiales.	8
17	Divida 1 suelo Versi en unidades Vado	9
18	Elabora y coloca un pozo de carbón.	8
19	Produce tu primer carbón	8
20	Asignar piedra y cerámica Chrono	5

No.	Objetivo	XP
21	Crea y coloca un horno sencillo.	8
22	Cocine al horno su primera arcilla	8
23	hacer y colocar un telar	8
24	Haz tu primer cable resistente	8
25	Prepara tu primer recipiente lleno de agua de arcilla.	9
26	Llenar un contenedor de material	9
27	Forma tu primer bloque de tierra.	10
28	Mezcla tu primera arcilla prensada	10
29	Coloca una piedra de asentamiento	8
30	Dale un nombre a tu asentamiento	8
31	Crea un recolector de semillas	6
32	Recoge una semilla primordial de una planta primordial silvestre.	7
33	Plantar una semilla primordial	7
34	sentar las bases	8
35	Construya un módulo base de construcción de arcilla completo	12
36	Cosecha un tubérculo primordial	9
37	Imprime tu primera semilla de Clatonin	10
38	Plantar una semilla de clatonina.	8
39	Asegurar un suministro renovable de Clatonina	12
40	Completa el núcleo del asentamiento.	15

Era 3 • 17 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Crea un pico primitivo	7
2	Activar minero-Chrono	5
3	Extrae 1 mineral de Versi Simplenium	14
4	Configurar un mortero de mano	8
5	Separe el mineral de simplenio en mortero manual	10
6	Moler arcilla seca hasta convertirla en polvo de arcilla.	8
7	Mezclar arcilla cruda	10
8	Enciende Clayone para obtener Clayone endurecido.	10
9	Configurar un horno primitivo	10
10	Coloque una lingotera Primitive dentro del alcance.	8
11	Asignar artesano del metal-Chrono	5
12	Cargue el horno con concentrado y carbón.	8
13	Crear simplenio fundido	12
14	Vierta al menos 1 Vo en la lingotera.	10
15	Retire su primer lingote de Simplenium	15
16	Crea una herramienta Simplenium	10
17	Mina 9 bloques de un solo golpe.	10

Era 4 · 10 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Recoge grano de Velkorn salvaje	8
2	Elabora una azada de campo	8
3	Crear un campo	8
4	Siembra un grano de Velkorn	8
5	Riega tu Velkorn	8
6	Cosecha tu Velkorn crecido	8
7	Triture tres granos hasta obtener harina gruesa.	8
8	Mezclar la masa y hornear un pan plano Velkorn.	8
9	Come tu pan plano casero	8
10	Sembrar nuevamente después de la cosecha.	8

Era 5 · 3 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Crea un pozo	8
2	Colocar un pozo dentro del radio de asentamiento.	8
3	Sacan agua del pozo comunitario por primera vez	8

Era 6 · 4 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Mina de mineral de Veyrium	8
2	Moler el mineral de Veyrium en un mortero manual.	8
3	Lanza tu primer lingote de Veyrium	8
4	Crear un socket de componente	8

Era 7 · 9 Objetivos principales

No.	Objetivo	XP
1	Crea un horno de carbón	8
2	Crea Tervyss por primera vez	8
3	Crea Makavyr por primera vez	8
4	Crea la aleación Veyrit.	8
5	Prensar una placa Veyrit con Makavyr	8
6	Crea un generador Ektiven	8
7	Crea Ektiven de Makavyr por primera vez	8
8	Crea una estación de ensamblaje de precisión	8
9	Operar la estación de montaje de precisión con Ektiven	8

B2 · Las 50 misiones opcionales de la crónica

Era 1 · 30 tareas opcionales

Tarea	Objetivo	XP
Pequeño stock	Asegura 10 unidades de comida en tu inventario o almacén.	10
agua para el camino	Tenga una bolsa de agua de cuero llena.	10
Completo y seguro	Mantenga los indicadores de hambre y sed por encima del 80% al mismo tiempo.	10
Capacidad de carga	Haz una bolsa de transporte.	10
Punto de luz	Crea o coloca una antorcha.	10
Suministros de campamento	Haz una cerca o una puerta para la cerca.	10
jardín de hierbas	Coseche una planta de hierba silvestre que haya plantado usted mismo.	10
cultivo de bayas	Coseche un arbusto de bayas cultivado.	10
Planta de té	Coseche una planta de té madura que haya cultivado a partir de una semilla.	10
corte de hiedra	Coseche la hiedra madura que haya crecido a partir de un esqueje.	10
Recolector de setas	Recoge 5 setas.	10
Recogiendo flores	Recoge varias flores del prado.	10
Red de caminos	Construye 10 mosaicos de caminos simples.	10
Almacenamiento organizado	Coloque los artículos en un lugar de almacenamiento.	10
Techo de refugio [Unterstanddach]	Colocar un techo de refugio.	10
Lateral del refugio [Unterstandseite]	Coloque un lado del refugio.	10
Entrada al refugio [Unterstandeingang]	Coloque una entrada al refugio.	10
fuego expandido	Tenga una hoguera equipada con 4 piedras para asar.	10
Zona seca	Llena varios espacios de un tendedero después de comenzar la misión.	10
Un lugar para quedarse	Configure un área para dormir, un área de almacenamiento y un marcador de regreso.	10
Bonito lugar	Coloque flores o hiedra alrededor del campamento.	10
primer hallazgo	Poseer o haber exhibido al menos un objeto encontrado.	10
En exhibición	Guarde un objeto encontrado en una vitrina.	10
Coleccionista de monedas	Poseer o exhibir monedas de bronce, plata y oro.	10
Un rastro de Versa	Posee o exhibe una moneda Versa.	10
Reliquias naturales	Poseer o exhibir ámbar, fósil y cristal.	10
Pequeña exposición	Muestre varios hallazgos en vitrinas.	10
primer compañero	Domestica un animal adecuado con su comida favorita.	10
mantente cerca	Dale a un acompañante un nombre y una ubicación.	10
dos amigos	Tener dos animales domesticados o dos especies diferentes.	10

Era 2 · 12 tareas opcionales

Tarea	Objetivo	XP
Un secado completo	Seque y retire cuatro unidades de arcilla en una estera de cuero crudo.	10

Tarea	Objetivo	XP
Una carga completa	Quema y extrae cuatro unidades de arcilla en una cámara de combustión primitiva totalmente ocupada.	10
Del tronco al suelo	Procese la madera hasta convertirla en un panel de tablones colocable.	15
Conocimiento de contenedores de agua.	Llene una bolsa de agua de cuero, un balde de arcilla y una regadera simple en un recipiente de agua de arcilla.	10
Rutas de suministro cortas	Utilice una reserva de agua de arcilla tanto para mezclar arcilla como para imprimir una semilla de recurso.	15
Materiales organizados	Almacene tres materiales diferentes en tres contenedores de materiales al mismo tiempo.	15
Tierra desde la semilla	Imprime una semilla de tierra, plántala, cosecha su tubérculo y extrae tierra de ella.	15
Fibras del germen	Imprime una semilla de fibra, plántala, cosecha su tubérculo y extrae de ella las fibras vegetales.	15
Piedra de la semilla	Imprima una semilla de piedra, plántela, coseche su tubérculo y extraiga las piedras sueltas.	15
El ciclo se mantiene	Combine tres tubérculos primordiales en una nueva semilla primordial y plántela.	15
un segundo piso	Dentro de un asentamiento con nombre, construya un nivel superior accesible utilizando cimientos, una escalera y al menos una instalación.	20
luz y aire	Construya al menos tres paredes con ventanas y una puerta de entrada funcional dentro de un asentamiento con nombre.	15

Era 3 · 8 tareas opcionales

Tarea	Objetivo	XP
Separación limpia	Muele un mineral Versi Simplenium completo, conservando el concentrado y el polvo de piedra.	10
Del polvo a la piedra	Tenga polvo de arcilla, polvo de piedra, Clayone crudo y Clayone endurecido al mismo tiempo.	15
Cuatro muestras en una brasa	Dispara cuatro Ven de Raw Clayone en una recámara de tiro completamente ocupada.	15
Explotar brasas	Fundiste cinco porciones de metal en el Horno Primitivo.	15
Fundición de cuatro partes	Llene las cuatro ranuras de una lingotera primitiva antes de retirar un lingote.	15
Un progreso visible	Coloque al menos cinco lingotes de Simplenium en el mundo como stock visible.	15
El taller de minerales	Construya mortero manual, estación de mezcla, horno, horno de fusión y lingotera.	20
Sustancias separadas	Almacene tres materiales Era-3 diferentes en contenedores de materiales al mismo tiempo.	15

Fin de la edición 1.0 · Estado de proyecto asegurado de 11. Octubre 2026. El contenido de desarrollo adicional y el equilibrio final se reequilibrarán en ediciones posteriores.