

Cómo jugar

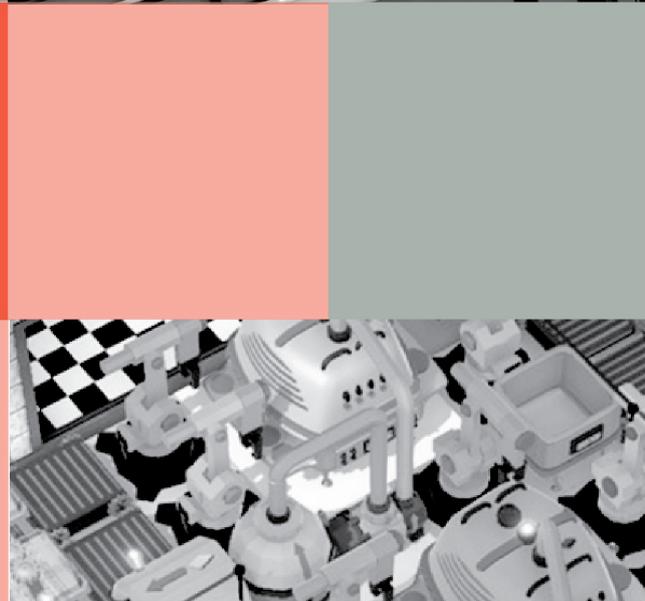
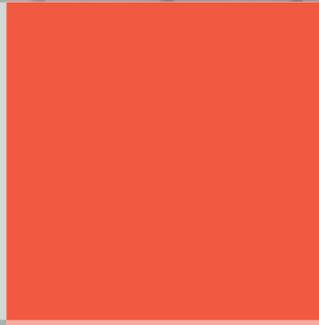
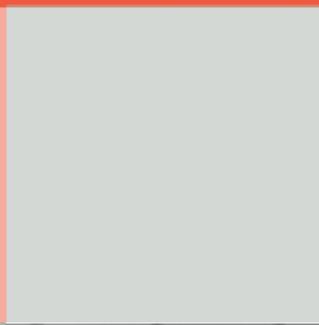


TABLA DE CONTENIDOS

Objetivos.....	i	Editor de Escenarios.....	xii
Desastres.....	ii	Máquinas: Montadoras.....	xiii
Planos.....	iii	Máquinas: Control.....	xiv
Tipos de Pedidos.....	iv	Máquinas: Desastres.....	xv
Eficacia.....	v	Máquinas: Dispensadoras.....	xvi
Pedidos Especiales.....	vi	Máquinas: Líquidos.....	xvii
Reputación.....	vii	Máquinas: Almacén.....	xviii
Apagones.....	viii	Máquinas Transformadoras.....	xix
Salmonela.....	ix	Máquinas Transportadoras.....	xx
Modo Contratos.....	x	Botones de Acción.....	xxi
Sitio de Pruebas.....	xi		

OBJETIVOS



Cuando trabajas en una cocina, en el panel de objetivos del nivel se muestran tres objetivos.

- **Platos servidos**: requisito esencial. Prepara el número indicado de platos. ¡La cocina fracasará si no puede preparar el mínimo necesario!

- **Energía consumida**: requisito no esencial. Puedes usar menos de la cantidad indicada de electricidad.

- **Ingredientes usados**: requisito no esencial. Puedes usar menos de la cantidad indicada de ingredientes.

En el modo Sitio de pruebas no hay objetivos; puedes experimentar libremente con las máquinas.

DESASTRES



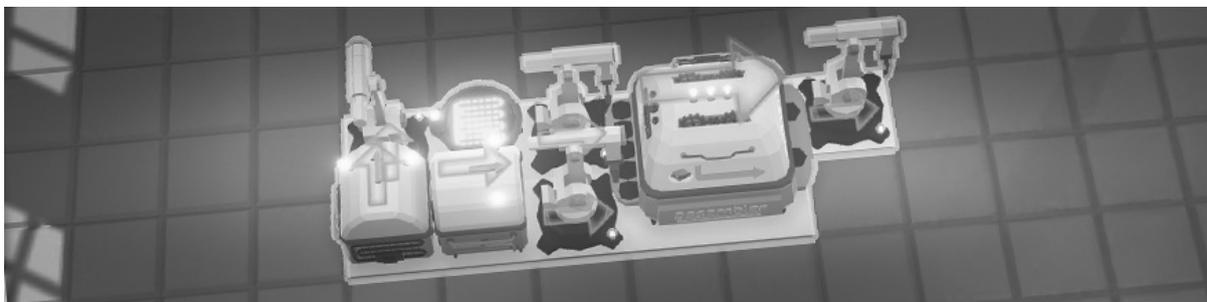
El panel de objetivos del nivel enumera los desastres que pueden suceder en la cocina. Hay tres categorías de desastres, y cada uno cuenta con un tipo de máquina específica para combatirlo. Aunque existen máquinas de respuesta a los desastres, lo eficaz es solucionar los problemas del diseño de la cocina.

- Si los ingredientes están demasiado tiempo en una máquina de cocinar, pueden producirse **incendios**. Los incendios se propagan a las máquinas cercanas si no se extinguen con las máquinas de aspersion o extintores.

- Si una máquina está sometida a mucha tensión, pueden producirse **averías** (por ejemplo, si una montadora produce platos demasiado rápido). Configura las máquinas para que funcionen más despacio o usa una especializada en mecánica avanzada para reparar las averías cercanas cuando se produzcan.

- Si los ingredientes permanecen parados demasiado tiempo, pueden aparecer **insectos** que causen una plaga, que puede extenderse a otros alimentos si no la elimina una máquina X-Terminator.

PLANOS

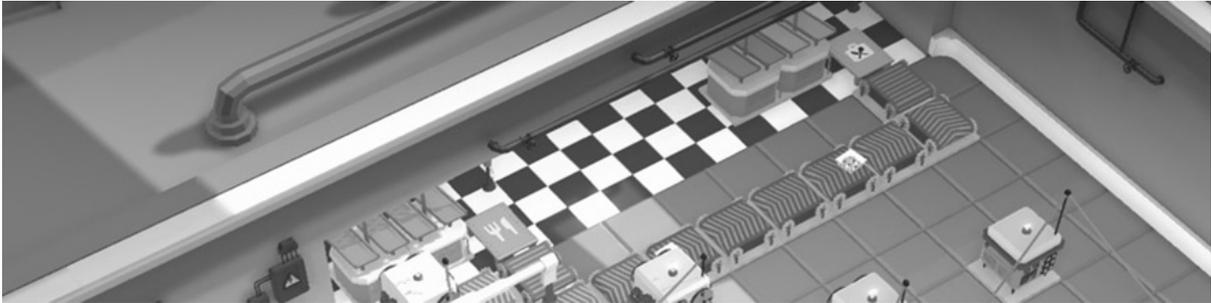


Los planos son copias guardadas de una o más máquinas que pueden usarse en otros niveles. Los planos conservan todos los ajustes de la máquina o máquinas originales.

Para crear un plano, ve a la pestaña Planos de la lista de piezas y pulsa el botón **+ Nuevo plano** para trazar un marco alrededor de las máquinas que deseas incluir en el nuevo plano.

Los planos guardados pueden usarse en otros niveles, pero solo podrás hacerlo si todas las máquinas del plano están disponibles en el nivel.

TIPOS DE PEDIDOS



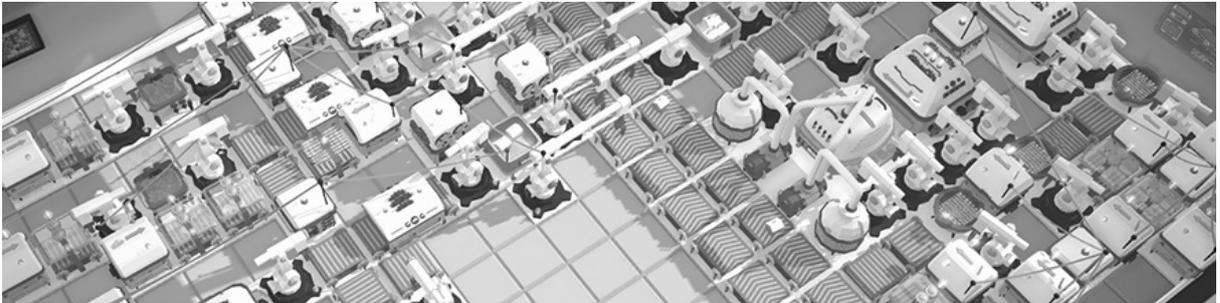
En una cocina en funcionamiento, los pedidos se reciben en la cola de pedidos que se muestra en el lado izquierdo de la pantalla. Hay que tener en cuenta el tipo de pedidos al diseñar la cocina.

- Los pedidos de comida de **Restaurante** se pueden entregar en cualquier orden. En general, los clientes serán bastante pacientes.

- Los pedidos de comida **Para llevar** pueden entregarse en cualquier orden, pero los clientes serán menos pacientes que en un restaurante. También pueden hacer varios pedidos a la vez.

- Los pedidos de comida **Sobre ruedas** deben entregarse en el orden correcto: el de arriba de la cola de pedidos deberá entregarse primero. Puede ayudar tener un lector de pedidos avanzado configurado para controlar otras máquinas cuando un pedido llega a lo alto de la cola. Los clientes Sobre ruedas también serán por lo general bastante pacientes.

EFICACIA



La eficacia de la cocina se calcula en base al número de platos completados a tiempo, el desperdicio de ingredientes y la cantidad promedio de energía empleada para completar los platos. Todo esto se combina en el porcentaje general de eficacia de la cocina.

Consejos para optimizar la cocina:

- **Minimiza el consumo de energía** configurando las máquinas con modos de bajo consumo. Los lectores de pedidos pueden encender o apagar las máquinas durante un tiempo determinado cuando se reciben pedidos.

- **Minimiza el desperdicio de ingredientes** dispensando solo lo necesario cuando llegan los pedidos.

- **Minimiza la huella energética de la cocina.** Cuantas menos máquinas se necesiten, menos energía se consumirá y menor distancia recorrerán los ingredientes. Evita las cintas transportadoras innecesarias siempre que puedas.

- Usa un **lector de pedidos que detecte varios tipos de platos** para dispensar ingredientes y enviarlos a la montadora apropiada. Así evitarás tener máquinas duplicadas innecesariamente.

PEDIDOS ESPECIALES



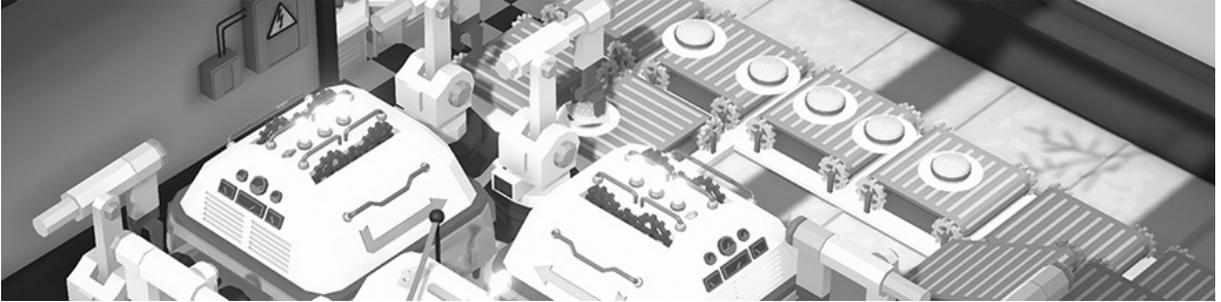
En una cocina en funcionamiento pueden surgir pedidos especiales en determinados niveles de la campaña. Se te alertará de su existencia durante la presentación de la cocina.

- El **crítico culinario** puede hacer un pedido que subirá de inmediato a lo alto de la cola de pedidos. ¡Es muy impaciente y no habrá mucho tiempo para completarlo! Si no se completa a tiempo, perderás más reputación que con un pedido normal. Un mensaje te alertará de la llegada del crítico culinario.

- Los pedidos en **hora punta** llegarán más deprisa de lo normal, por lo que la cocina tendrá que ocuparse de muchos a la vez. La hora punta dura un tiempo determinado; un mensaje te alertará del inicio y el fin de la misma.

- Durante una **Fiebre** recibirás pedidos de un plato concreto que se ha hecho muy popular. La Fiebre durará un tiempo determinado y todos los pedidos serán de ese plato. Un mensaje te alertará del inicio y el fin de la misma.

REPUTACIÓN



Las cocinas en funcionamiento tienen un porcentaje de **reputación** visible sobre la cola de pedidos. ¡Esta es la reputación de la cocina, que fracasará al llegar a 0%! La reputación puede perderse si no se satisfacen los pedidos a tiempo. No completar adecuadamente el pedido especial del crítico culinario provocará una pérdida mayor de reputación que con cualquier pedido normal.

APAGONES



Si una cocina en funcionamiento tiene un limitador energético visible, significa que si el consumo de energía supera ese límite, se producirá un apagón y la cocina fracasará. Un mensaje avisará si dicho consumo se acerca al límite. Usa los ajustes de energía de las máquinas (si los tienen) y determina cuáles estarán encendidas a cada momento para reducir el consumo de energía. Presta atención a las máquinas de alto consumo energético, como el teletransportador, cuyo uso genera grandes subidas de consumo energético.

SALMONELA



¡El pollo crudo puede introducir una peligrosa bacteria en la cocina! Otros ingredientes procesados o transportados por las mismas máquinas que entran en contacto con el pollo crudo corren el riesgo de infectarse con salmonela. Usa los filtros para ver por dónde se propaga la bacteria (si la hay). Si se sirve salmonela a los clientes, perderás reputación y la cocina corre el riesgo de fracasar.

MODO CONTRATOS



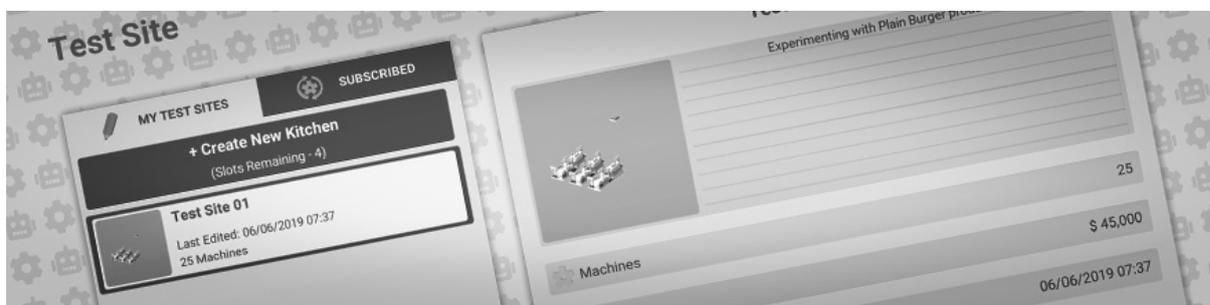
El Modo Contratos te permite dirigir tu propia empresa de construcción de cocinas y recibir contratos de cadenas de restaurantes mientras controlas las cocinas en las que decides trabajar. Tu negocio tiene su propia reserva de fondos con la que comprar máquinas para completar los contratos.

Comenzarás con un conjunto básico de máquinas. Invierte el dinero de tu negocio para desbloquear máquinas adicionales en la pantalla Máquinas, de modo que puedan comprarse al trabajar en los contratos.

Las ofertas de contratos se reciben en el buzón, y puedes configurar su dificultad antes de aceptarlas: ¡cuanto más difícil sea el contrato, más lucrativo será el pago! Los clientes ofrecerán un bonus de eficacia que obtendrás si alcanzas (o mejoras) cierto objetivo de eficacia.

Podrás trabajar en cocinas con fondos negativos (números rojos), pero solo podrás desbloquear nuevas máquinas cuando los fondos vuelvan a ser positivos.

SITIO DE PRUEBAS



El sitio de pruebas es un entorno abierto, sin restricciones de presupuesto, en el que puedes experimentar con diseños y crear planos para usarlos en los modos Campaña y Contratos.

En la cocina del sitio de pruebas no hay pedidos, eres libre de preparar las recetas que quieras.

EDITOR DE ESCENARIOS

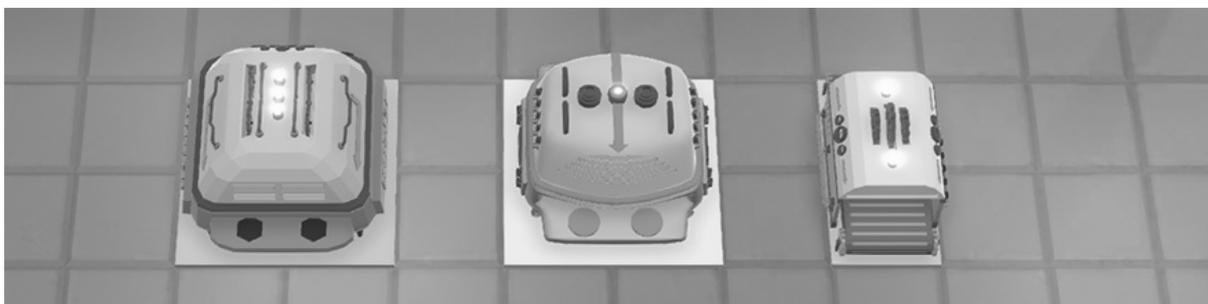


El editor de escenarios permite crear escenarios personalizados que pueden compartirse con otros jugadores de Automachef.

Con las herramientas del editor puedes crear una disposición básica de cocina y luego configurar las reglas y objetivos, incluidas las máquinas disponibles y los límites de presupuesto.

Los escenarios se pueden compartir mediante Steam Workshop, ¡no olvides valorar las obras de otros creadores!

MÁQUINAS: MONTADORAS

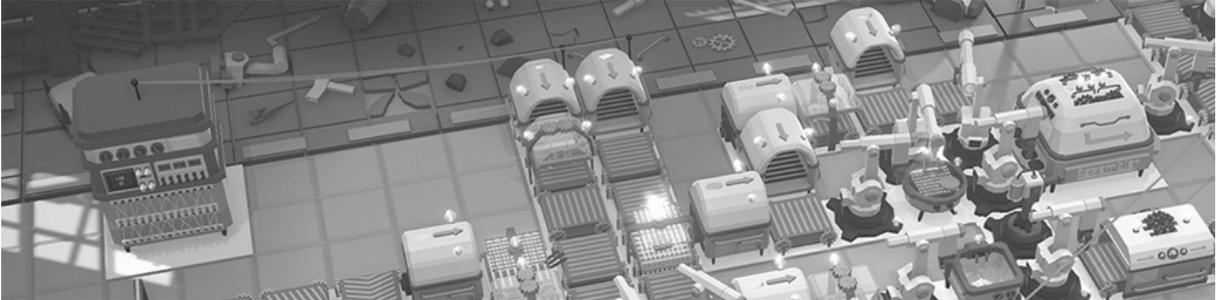


Las montadoras están configuradas para elaborar un único tipo de plato. Necesitan que los brazos robóticos les proporcionen los ingredientes crudos. Cada montadora tiene su propio ajuste operativo que le permite funcionar a distintas velocidades. El tiempo que se tarda en preparar un plato se muestra en el panel de ajustes de la máquina, pero recuerda que ¡a mayor velocidad, mayor consumo energético!

Solo las montadoras avanzadas pueden preparar platos que requieran salsas.

Se necesitan máquinas empaquetadoras para empaquetar ciertos pedidos individuales (como las patatas fritas o las alitas picantes) y para combinar algunos platos finales en los menús combo.

MÁQUINAS : CONTROL



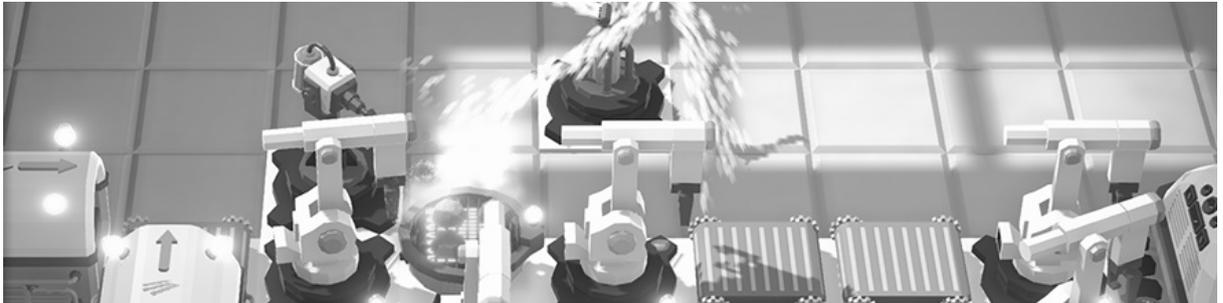
Las máquinas de **control** se pueden configurar para encender o apagar máquinas a las que están conectadas según los pedidos de los clientes.

Esta categoría incluye los ordenadores programables AC-16 y AC-32, que permiten comandos en lenguaje de programación básico para ajustar el control sobre una cocina.

La repetidora es una máquina que puede encender o apagar hasta cuatro máquinas distintas, según la señal que reciba. Un lector de pedidos conectado a cuatro repetidoras puede encender o apagar dieciséis máquinas diferentes.

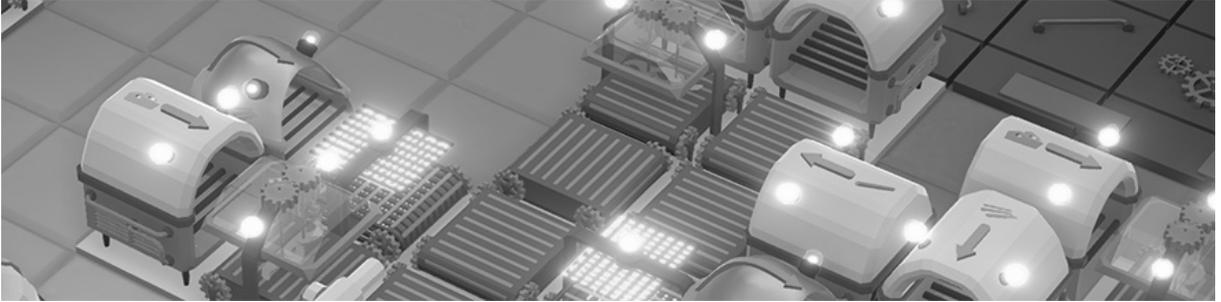
La máquina contadora puede contar el número de ingredientes en una máquina concreta para después (según ese valor) encender otra máquina distinta. ¡Es perfecta para dispensar más ingredientes si el suministro del almacén de una unidad empieza a escasear!

MÁQUINAS : DESASTRES



Las máquinas de desastres se especializan en tipos concretos de desastres. Estas máquinas son las únicas que tienen un radio de efecto a su alrededor: si se produce el desastre correspondiente dentro de ese radio, lo resolverán automáticamente.

MÁQUINAS : DISPENSADORAS



Se necesitan máquinas dispensadoras para traer ingredientes crudos a la cocina. Cada dispensadora puede suministrar un único tipo de ingrediente, pero la velocidad de dispensación puede configurarse en sus ajustes.

Las dispensadoras pueden suministrar ingredientes directamente a una cinta transportadora o bien un brazo robótico puede sacar el ingrediente de la máquina.

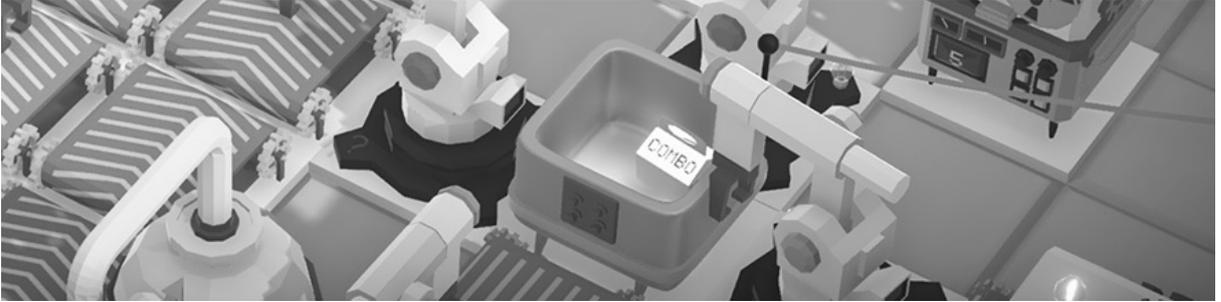
MÁQUINAS: LÍQUIDOS



Las máquinas de **líquidos** están especializadas en introducir o transportar salsas en la cocina. Los líquidos primero se guardan en tanques cisterna, luego se bombean a montadoras avanzadas para preparar el plato final o se envían a una mezcladora de líquidos para combinarse en un nuevo tipo de salsa.

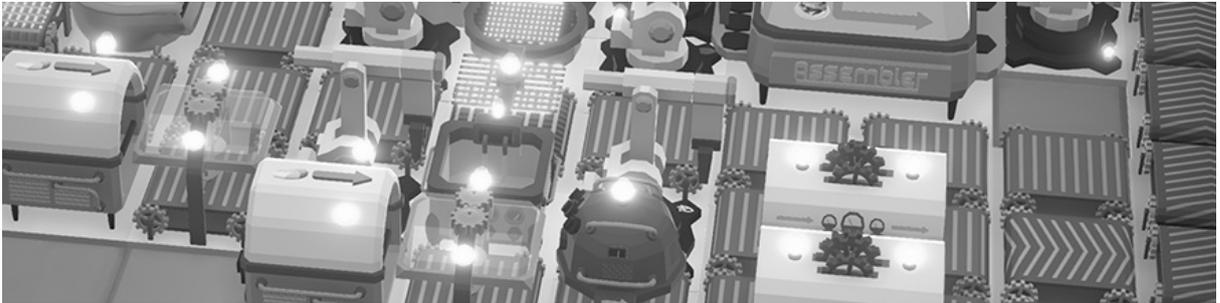
Las máquinas de líquidos usan tuberías y necesitan bombas para funcionar. Cuando se conecta una nueva tubería a un tanque cisterna o a una mezcladora de líquidos, primero debe haber una bomba para que el líquido llegue al destino deseado.

MÁQUINAS : ALMACÉN



Las unidades de almacén se usan para guardar ingredientes y platos completados. Mantienen los productos frescos y permiten guardar comida para preparar pedidos futuros. La comida que no se guarde en un almacén (o que no se procese lo bastante rápido) se estropeará, ¡esto causará una pérdida de reputación por los clientes insatisfechos y una posible plaga de insectos!

MÁQUINAS : TRANSFORMADORAS

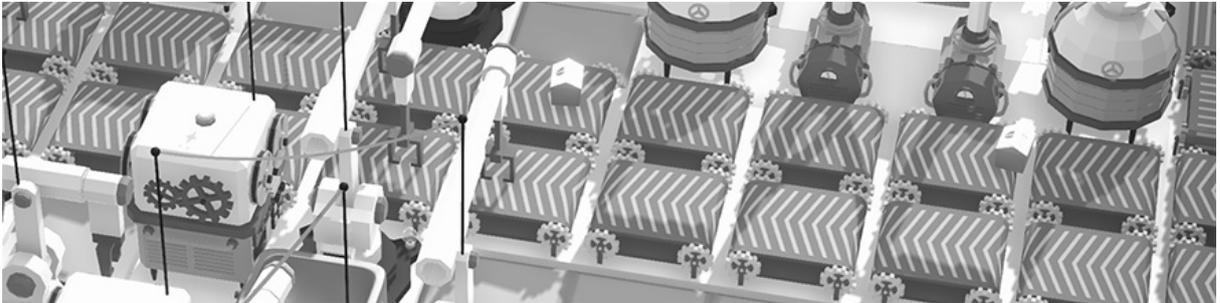


Las máquinas **transformadoras** incluyen las máquinas de cocinar y el procesador de alimentos.

Las máquinas de cocinar transforman los ingredientes crudos en cocinados. Asegúrate de que haya un medio de sacar la comida cocinada de la máquina, ya que si permanece ahí demasiado tiempo, puede carbonizarse ;o incluso causar un incendio!

El procesador de alimentos pica/rebana/tritura un ingrediente crudo y no necesita configuración adicional. Presta atención a las recetas de los platos, ya que ciertos ingredientes (como el queso) pueden pasar varias veces por un procesador de alimentos.

MÁQUINAS : TRANSPORTADORAS



Las máquinas **transportadoras** son fundamentales para transportar la comida por la cocina.

Las cintas transportadoras son el modo más barato y sencillo de transportar la comida, pero se necesitan brazos robóticos para mover la comida de una cinta transportadora a otra máquina distinta. Hay que configurar la dirección de los brazos robóticos para que dejen la comida que recogen en el lugar correcto.

Hay cuatro tipos de brazos robóticos:

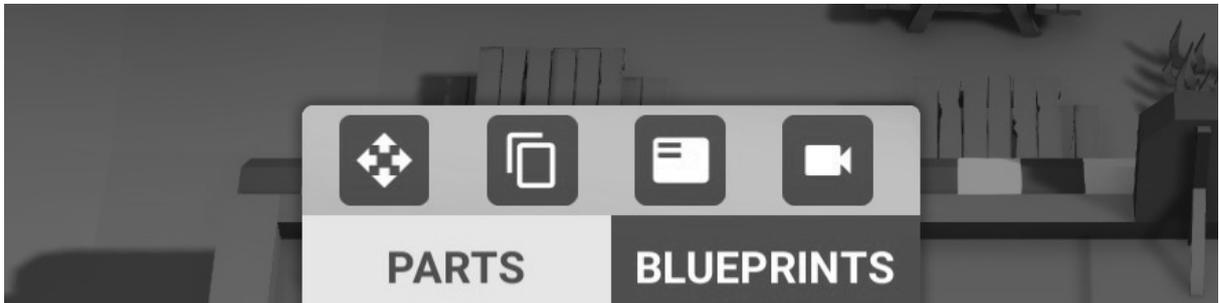
- **Brazo robótico (simple)**. Recogerá cualquier ingrediente que se le ponga delante.

- **Brazo robótico (largo)**. Puede recoger y dejar objetos a dos casillas de distancia en vez de a una. También puede configurarse para recoger objetos concretos e identificar platos estropeados.

- **Brazo robótico (inteligente)**. Puede configurarse para recoger objetos concretos e identificar platos estropeados.

- **Brazo robótico (apilador)**. Puede recoger hasta tres ingredientes a la vez. También puede configurarse para recoger objetos concretos e identificar platos estropeados.

BOTONES DE ACCIÓN



Hay cuatro botones de acción en la parte superior de las listas de planos y piezas. De izquierda a derecha son: **Mover**, **Clonar**, **Recetas** y **Cámara**.

- Pulsa el botón **Mover** para trazar un marco y seleccionar las máquinas que vas a mover (conservando sus ajustes actuales).

- Pulsa el botón **Clonar** para trazar un marco y duplicar una sección de máquinas (se copiarán sus ajustes actuales).

- Pulsa el botón **Recetas** para abrir la pestaña Recetas.

- Pulsa el botón **Cámara** para cambiar entre las posiciones predeterminadas de la cámara.