

Ornithologist



Venturing into the wonderful world of breeding birds can be very fun and exciting, but it is important to know how this world works and understand it.

Being a bird keeper is not an easy task, choosing the most suitable cage, separating the birds, pairing them (in nature, birds usually live in pairs) taking into account Mendel's law (each species has its color characteristics), being ready for the pending the breeding season, take the breeding forward: for this, cleaning the cage and feeding are essential, and of course medicating it in case it gets sick.

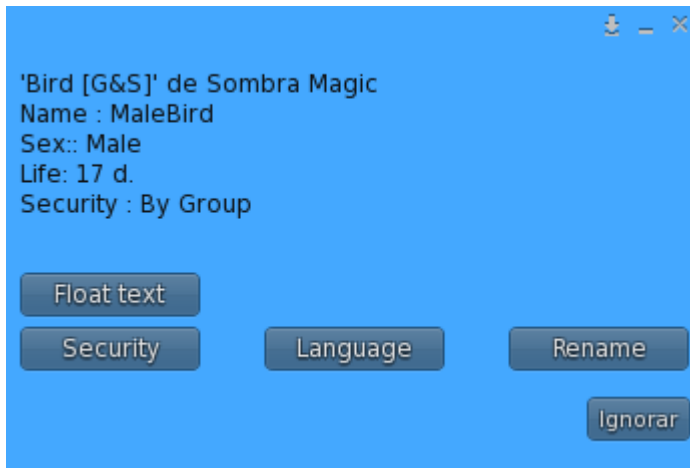
Teach melodies to the birds: through repetition they learn them in the order that they are heard, for that the order and that they transmit them to other birds will depend on the caretaker and the appreciation of the song of their birds.

If your hobby leads you to keep a large family of birds, do not miss the fun of participating in tournaments that are held periodically, the battle to release as many birds as possible has begun.

Legend has it that Sombra's grandfather was an excellent bird breeder, and it is for this reason that in his memory our birds will never die, our birds will escape or be released.

The Songbird.

Birds can stay out of a cage for up to 24 hours, after which it will escape.



Name : [Name of the bird]

Sex : [Male or female]

Life : Days left before escaping from the cage. Outside the cage it will escape after 24 hours.

Security : ["Open" or "By group"]. In "Open", everyone can interact with the menu, in "By group" only members of the same group as the bird can interact with the menu.

Buttons

Text: Shows or hides the hover text of the bird.

Security: Change the security between "Open" or "By group".

Language: Change the language between Spanish or English.

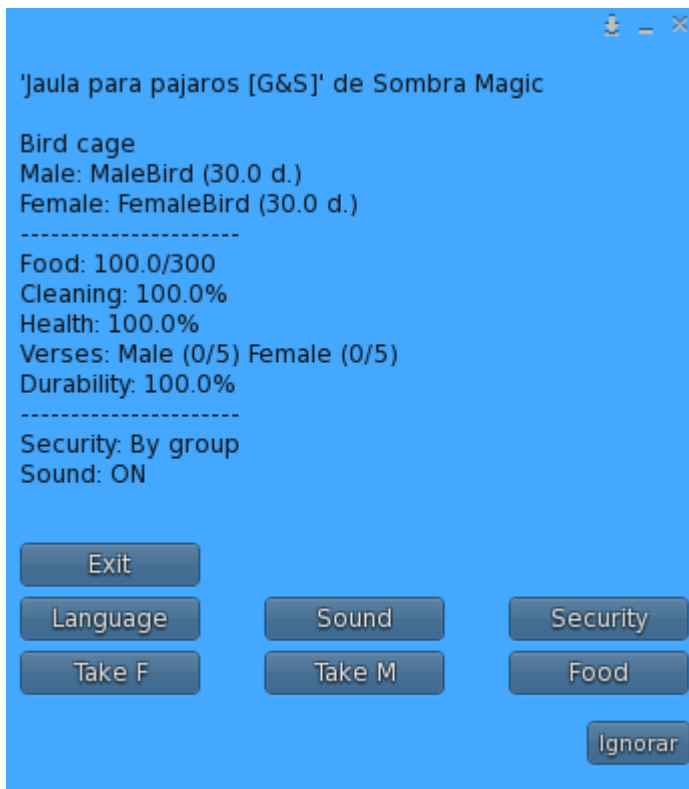
Rename: Change the name of the bird, maximum 10 characters

The Songbird Cage

The first time you rezz a cage whether it is crafted in the carpentry or obtained on the black market, you will get the language selection menu.



Once the initial information and the language dictionary have been loaded, the cage will be ready and you will be able to access the options menu by clicking on the cage.



Male: Name of the male bird (Remaining days until the bird escapes.)

Female: Name of the female bird Female (Remaining days until the bird escapes.)

Food: Amount of food in the feeder, maximum 300

Cleanliness: Percentage of cleanliness of the cage (100% = Totally clean)

Health: Health of the cage (mites, lice and other insects settle in the cage and are not removed by simple cleaning.)

Verses: Verses of bird songs that each of the birds know.

Durability: Percentage indicating the integrity of the cage. The wear does not affect the birds or the functionality of the cage, but when it reaches 0 the cage will break and cannot be used until repaired in the Carpentry [G&S], and birds in the cage will escape.

Security: ["Open" or "By group"] In "Open", everyone can interact with the menu, in "By group" only members of the same group as the cage can interact with the menu.

Sound: [ON / OFF] If the status is ON the birds play the verses of the song they have learned, and they can learn new verses if they still have space left. If the state is OFF, then they do not play sounds or learn new verses

Buttons

Security: Change the security between "Open" or "By group".

Language: Change the language between Spanish or English.

Sound: Switch the sound status ON or OFF.

Food: Load food in the feeder, for this you need to have a canister of **Bird Food [G&S]**. Each charge brings 100 food to the feeder, and a maximum of 300 can be loaded.

Load Bird: Load a bird into the cage. You can only carry **two birds**, and they must be of **different sex**. You must place a bird near the cage to be able to load it. **Attention:** if you have several birds near the cage it will load a random one, not necessarily the closest one.

Take F: Take the female bird out of the cage.

Take M: Take the male bird out of the cage.

Medicine: Eliminate mites, lice and other insects from the cage returning health to 100%, for this you need to put a jar of **Bird Medication [G&S]** near the cage and click the <Medicine> button when it appears.

Breeding: Take the baby out of the cage.

A maximum of **two birds can occupy the cage** and must be **different sex**. Under **optimal conditions**, each can live a maximum of **30 days before escaping**.

Each load of food for birds contributes 100 points of food to the feeder, the maximum food that the feeder supports is 300 points (3 loads of food for birds)

Each bird consumes 1.3 points of food from the feeder every hour, (if there are two birds they will consume twice as much: 2.6) this means that two birds consume 300 points of food in approximately four and a half days. If the birds run out of food, their breeding cycles will be interrupted, and **the days remaining** before escaping will go **down more quickly**.

The cage gets dirty 0.5% every hour (percentage of cleanliness that is subtracted every hour), regardless of whether there are one or two birds, if the cleanliness drops below 70%, the health will also start to drop. **To clean the cage** you only need to use the **clean option from the menu**, this option will appear when the cleanliness is below 90%, and you don't need anything else.

Health directly influences the remaining days before escaping, the lower the health the faster the loss of days before escaping. If health falls below 60% or zero food **the birds will not be able to reproduce**. There are **two ways to restore the health of the cage**, the first is to **use the Bird Medication [G&S]**

which is made in the Ornithologist table [G&S], the second option is to **extract the birds from the cage, repair the cage in the carpentry and load the birds back inside.**

If you have a male and a female, with **good food, clean and healthy conditions**, they will have a **baby every 7 days**. This cycle will be interrupted if they run out of food, or if cage health drops below 60%.

If you remove the bird from the cage, the breeding cycle will be interrupted and reset to 0 days. This reset will affect the individual male and female birds when either is removed, and they will have a baby every 7 days from this time, with good food, clean and healthy conditions.

Genetic Colors and Crosses

Currently there are three pure colors marked genetically as AA BB and CC

AA



BB



CC



In the case of songbirds, crossbred or hybrid crosses will have different colors.

AB



AC



BC



The Verses

Songbirds can **memorize up to 5 verses**.

To learn a verse the bird must be in a cage with the sound option “ON”, and have space to memorize (have less than 5 verses learned). There are 3 different ways or sources from which they can learn new verses:

- From a bird in the same cage.
- From other cages with birds, which are **less than 10 meters away and also with the sound option in “On” mode**.
- From a Broken Music Box [G&S] **within 10 meters** that is playing a verse.

They must listen to the verse at least 15 times to learn it.

After 24 hours, the verses that have been heard 15 times or more will be memorized by each bird that has heard them.

Songbirds play the verses in the same order that they have learned them.

Broken Music Box [G&S]



Can be fished from Fishing Tournaments [G&S]

The Broken Music boxes only contain and repetitively play one of the 5 verses that make up a complete melody.

The “OPEN” option opens the lid of the music box and the verse will start playing. Once the playback is finished it will pause briefly and play it again, **to stop the playback use the “CLOSE” option in the menu. Each time the verse is played, one use will be subtracted**. When the uses reach zero, the music box will stop working and disappear.

*In the G&S sim you will be able to access different music boxes that play the complete songs (5 verses in correct order), to be able to listen to it as many times as you want, to serve as a guide and consult the correct order of the verses in each song. These boxes cannot be used for birds to learn.

Ornithologist Table [G&S]



The Ornithologist's Table creates bird food more efficiently than the kitchen, makes bird medicine, and is where you'll be awarded tournament points for releasing birds.

- 1- Take the ornithologist table from your inventory to the ground and wait for the language menu to appear.
- 2- In the language menu choose between Spanish or English. Select the language you want.

When the language load is finished you can access the main menu by clicking on the table.



Buttons

Food materials:

Grain: Amount of grain loaded on the table, maximum 10.

Larma: Amount of Larma fruit loaded on the table, maximum 10.

Medication materials:

Ash: Amount of ash loaded on the table, maximum 10.

Water: Amount of water loaded on the table, maximum 10.

Security: Open or By group.

Open: Everyone can interact with the table

By Group: Only members of the same group as the table can interact with it.

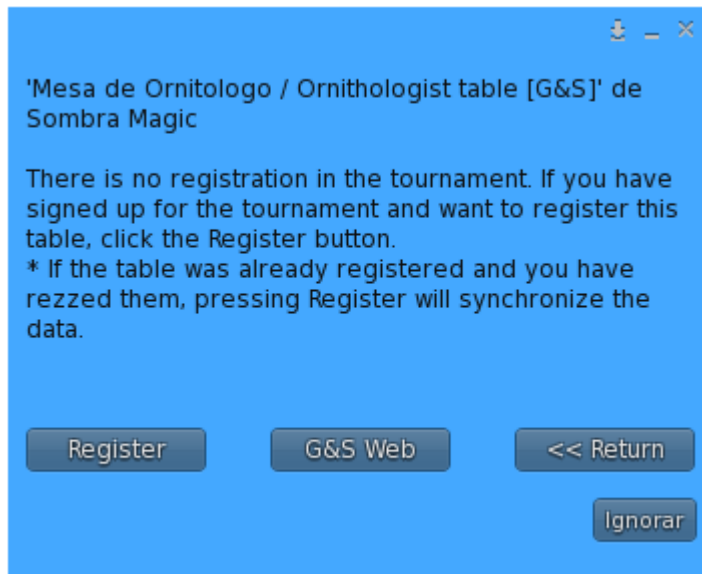
Load: Access the load submenu where you can load the necessary materials to make food and medicine on the table

Make: Access the crafting submenu where you can make food or medicine. To make food you must have a minimum of 1 grain and 1 larma loaded on the table. and to make medicines you need at least 1 ash and 1 water.

Once you select what you want to make, the manufacturing process will begin and after a few seconds you will be given a rezzme object which you must rezz immediately near the table to activate it.

Tournament: (Only the owner of the table can access this option). Access the tournaments submenu. This submenu is persistent, that is, to return to the main menu you must use the << Return option, if you close this menu using the Ignore button when clicking on the table you will return to this menu.

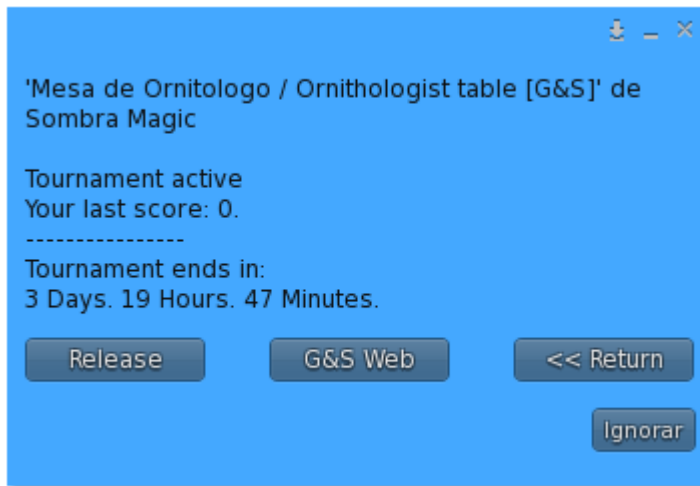
If this is your first time accessing the tournament, or you recently rezzed the table you will access the registration menu.



In order to register the table in a tournament, there must be a tournament with an open registration period, visit the G&S sim. Use the tournament entry panel and purchase a tournament entry there. Return to your table and use the "Register" button to complete the registration for the bird tournament.

Once the table is registered in the tournament and until the end of it, the tournament bonuses will be activated, food and medicine will be created with greater quantity and will increase the manufacturing speed.

G&S Web: Load the bird tournament web page where you will find detailed information about the tournament, registration period, start and end dates, prizes, scores, etc.



Once the tournament starts, the menu will show you your current score and the time remaining in the tournament.

Release: Rezz a bird near the table and use this option to release it. Each released bird, depending on its characteristics, will give you a different score, which will be added to the database.

Score according to race:

- AA (common) = 1 point
- BB and CC (rare) = 3 points
- All hybrids (AB,AC,BC) = 6 points

Score according to songs:

- 1 point for each verse learned by the bird
- If the bird knows the complete *special song, 5 additional points

Score according to age:

- If the bird has 20 days or more to escape = 5 points
- If the bird has between 10 and 19 days to escape = 1 point

*In the G&S sim you will be able to access a music box that plays the Special song (5 specific verses in correct order), to be able to listen to it as many times as you want, to serve as a guide and consult the correct order of the verses in the song. This box cannot be used for birds to learn.

Get carpenter's glue:

Release your birds and get points to qualify for one of the a top three winning position in the tournament. Points are awarded based on the number of birds released, genetics and stanzas learned; so each bird released, depending on its characteristics, will give you a different score, which will be added to the database.

The winners of the tournament are those who have scored the most points in a set period of time. But not only they win, all participants have a chance to get carpenter's glue!

Carpenter's glue is a necessary ingredient for some woodworking plans.

Every 50 points you get a load of glue. **Collect it from the glue factory of the G&S sim, you only need an empty jar.**



When you load the glue that corresponds to you according to your points, the factory will deduct the points of each load, but independently in the ranking of the tournament the points that you are getting are still visible and scoring to qualify for the winners podium.

When a tournament ends, the points that have not been exchanged for glue will continue to be available to be exchanged whenever you want in the glue factory, and if a new tournament starts, they will be cumulative.

The diplomas

The diplomas are obtained according to the level of carpenter that you reach, make a series of seats with which you go up level and reach different degrees with their corresponding diplomas. (When you reach each degree you can make your diploma in the carpentry that will reflect the level of carpenter that you have). The plan to make the seats will be available in the G&S store including the plan to make your diplomas.

Diplomas of different levels will be required for the G&S Black Market.





Ornithologe

Sich in die wunderbare Welt der Brutvögel zu wagen, kann sehr lustig und aufregend sein, aber es ist wichtig zu wissen, wie diese Welt funktioniert und sie zu verstehen.

Vogelpfleger zu sein ist keine leichte Aufgabe, den am besten geeigneten Käfig zu wählen, die Vögel zu trennen, sie zu paaren (in der Natur leben Vögel normalerweise paarweise) unter Berücksichtigung des Mendelschen Gesetzes (jede Art hat ihre Farbmerkmale), bereit zu sein für die in Erwartung der Brutsaison die Zucht vorantreiben: Dafür sind Käfigreinigung und Fütterung unerlässlich, und natürlich Medikamente, falls er krank wird.

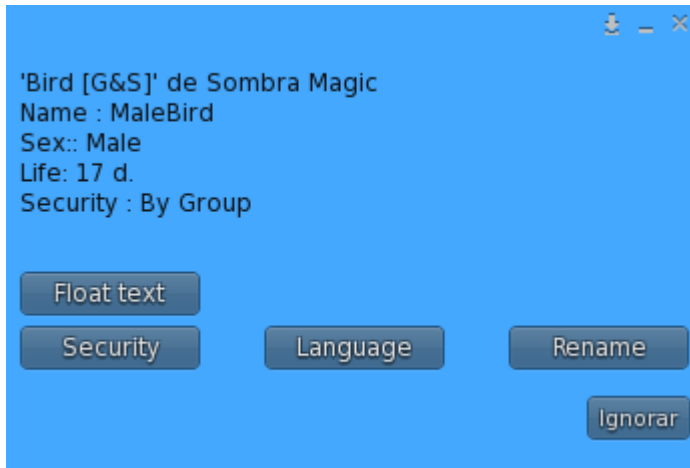
Bringen Sie den Vögeln Melodien bei: durch Wiederholung lernen sie sie in der Reihenfolge, in der sie gehört werden, denn die Reihenfolge und die Weitergabe an andere Vögel hängt vom Pfleger und der Wertschätzung des Gesangs ihrer Vögel ab.

Wenn Ihr Hobby Sie dazu bringt, eine große Vogelfamilie zu halten, verpassen Sie nicht den Spaß, an Turnieren teilzunehmen, die regelmäßig stattfinden, der Kampf um die Freilassung so vieler Vögel wie möglich hat begonnen.

Der Legende nach war Sombras Großvater ein ausgezeichnete Vogelführer, und aus diesem Grund werden in seinem Andenken unsere Vögel niemals sterben, unsere Vögel entkommen oder freigelassen werden.

Der Singvogel.

Vögel können bis zu 24 Stunden außerhalb eines Käfigs bleiben, danach entkommen sie.



Name : [Name des Vogels]

Sex : [männlich oder weiblich]

Life : Verbleibende Tage bis zur Flucht aus dem Käfig. Außerhalb des Käfigs wird es nach 24 Stunden entkommen.

Security : [„Offen“ oder „Nach Gruppe“]. Bei „Öffnen“ kann jeder mit dem Menü interagieren, bei „Nach Gruppe“ können nur Mitglieder derselben Gruppe wie der Vogel mit dem Menü interagieren.

Tasten

Text: Blendet den Schwebetext des Vogels ein oder aus.

Security: Ändern Sie die Sicherheit zwischen „Offen“ oder „Nach Gruppe“.

Language: Ändern Sie die Sprache zwischen Spanisch oder Englisch.

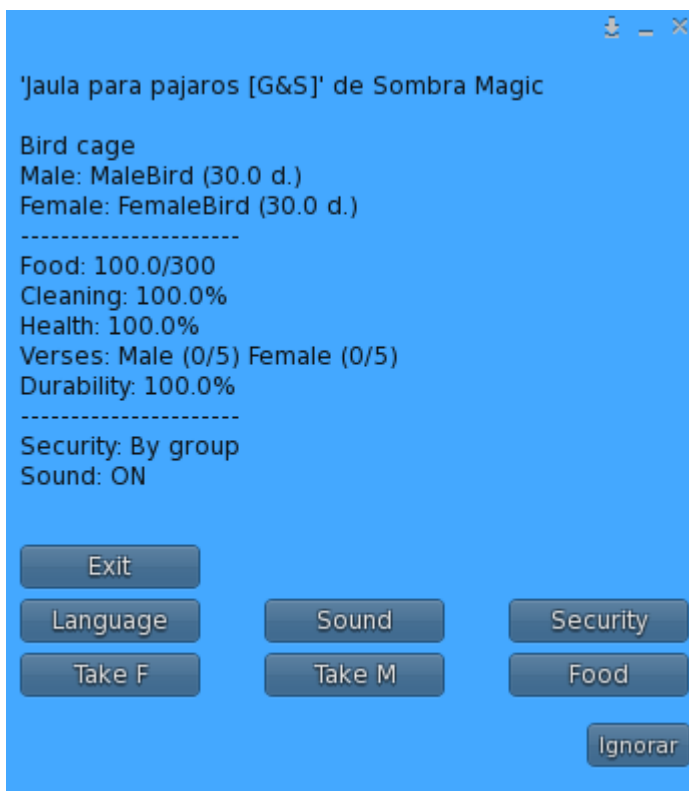
Rename: Ändern Sie den Namen des Vogels, maximal 10 Zeichen.

Der Singvogelkäfig

Wenn Sie zum ersten Mal einen Käfig rezzen, egal ob er in der Tischlerei hergestellt oder auf dem Schwarzmarkt erworben wurde, erhalten Sie das Sprachauswahlmenü.



Sobald die anfänglichen Informationen und das Sprachwörterbuch geladen wurden, ist der Käfig bereit und Sie können auf das Optionsmenü zugreifen, indem Sie auf den Käfig klicken.



Male: Name des Männchens (Resttage bis zur Flucht des Vogels).

Female: Name des Weibchens Weibchen (Resttage bis der Vogel entkommt).

Food: Futtermenge im Futterautomat, maximal 300

Cleanliness: Prozentsatz der Sauberkeit des Käfigs (100 % = absolut sauber)

Health: Gesundheit des Käfigs (Milben, Läuse und andere Insekten siedeln sich im Käfig an und werden nicht durch einfache Reinigung entfernt).

Verses: Verse von Vogelliedern, die jeder der Vögel kennt.

Durability: Prozentsatz, der die Unversehrtheit des Käfigs angibt. Die Abnutzung wirkt sich nicht auf die Vögel oder die Funktionalität des Käfigs aus, aber wenn sie 0 erreicht, geht der Käfig kaputt und kann nicht verwendet werden, bis er in der Zimmerei [G&S] repariert wird, und die Vögel im Käfig werden entkommen.

Security: [„Öffnen“ oder „Nach Gruppe“] Bei „Öffnen“ kann jeder mit dem Menü interagieren, bei „Nach Gruppe“ können nur Mitglieder derselben Gruppe wie der Käfig mit dem Menü interagieren.
Sound: [ON / OFF] Wenn der Status ON ist, spielen die Vögel die Strophen des Liedes, die sie gelernt haben, und sie können neue Strophen lernen, wenn sie noch Platz haben. Wenn der Zustand AUS ist, spielen sie keine Töne ab und lernen keine neuen Verse

Tasten

Security: Ändern Sie die Sicherheit zwischen „Offen“ oder „Nach Gruppe“.

Language: Ändern Sie die Sprache zwischen Spanisch oder Englisch.

Sound: Schalten Sie den Tonstatus EIN oder AUS.

Food: Füllen Sie Futter in den Futterautomaten, dafür benötigen Sie einen Kanister mit Vogelfutter [G&S]. Jede Ladung bringt 100 Futter zum Futterautomaten, und es können maximal 300 geladen werden.

Load Bird: Lade einen Vogel in den Käfig. Sie können nur zwei Vögel tragen, und sie müssen unterschiedlichen Geschlechts sein. Sie müssen einen Vogel in der Nähe des Käfigs platzieren, um ihn beladen zu können. Achtung: Wenn Sie mehrere Vögel in der Nähe des Käfigs haben, wird ein zufälliger geladen, nicht unbedingt der nächste.

Take F: Nimm das Weibchen aus dem Käfig.

Take M: Nimm das Männchen aus dem Käfig.

Medicine: Beseitigen Sie Milben, Läuse und andere Insekten aus dem Käfig, um die Gesundheit auf 100 % zurückzusetzen. Dazu müssen Sie ein Glas mit Vogelmedizin [G&S] in die Nähe des Käfigs stellen. und klicken Sie auf die Schaltfläche „Medicine“, wenn diese Option im Menü erscheint.

Breeding: Nehmen Sie das Baby aus dem Käfig.

Maximal zwei Vögel dürfen den Käfig besetzen und müssen unterschiedlichen Geschlechts sein. Unter optimalen Bedingungen kann jeder maximal 30 Tage leben, bevor er entkommt.

Jede Futterladung für Vögel trägt 100 Futterpunkte zum Futterautomat bei, das maximale Futter, das der Futterspender unterstützt, beträgt 300 Punkte (3 Ladungen Futter für Vögel).

Jeder Vogel verbraucht stündlich 1,3 Punkte Futter aus dem Futterautomaten (bei zwei Vögeln verbrauchen sie doppelt so viel: 2,6). Dies bedeutet, dass zwei Vögel in etwa viereinhalb Tagen 300 Punkte Futter verbrauchen. Geht den Vögeln das Futter aus, wird ihr Brutzyklus unterbrochen und die verbleibenden Tage bis zur Flucht vergehen schneller.

Der Käfig wird jede Stunde um 0,5 % schmutzig (Prozentsatz der Sauberkeit, der jede Stunde abgezogen wird), unabhängig davon, ob es sich um ein oder zwei Vögel handelt, wenn die Sauberkeit unter 70 % fällt, beginnt auch die Gesundheit zu sinken. Um den Käfig zu reinigen, müssen Sie nur die Reinigungsoption aus dem Menü verwenden. Diese Option wird angezeigt, wenn die Sauberkeit unter 90 % liegt, und Sie brauchen nichts anderes.

Die Gesundheit beeinflusst direkt die verbleibenden Tage vor der Flucht, je niedriger die Gesundheit, desto schneller gehen die Tage vor der Flucht verloren. Wenn die Gesundheit unter 60 % fällt oder kein Futter vorhanden ist, können sich die Vögel nicht fortpflanzen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Gesundheit des Käfigs wiederherzustellen. Die erste besteht darin, das Vogelmedikament [G&S] zu verwenden, das im Ornithologentisch [G&S] hergestellt wird, besteht die zweite Möglichkeit darin, die Vögel aus dem Käfig zu holen, den Käfig in der Schreinerei zu reparieren und die Vögel wieder hineinzuladen.

Wenn Sie ein Männchen und ein Weibchen haben, mit gutem Essen, sauberen und gesunden Bedingungen, werden sie alle 7 Tage ein Baby bekommen. Dieser Zyklus wird unterbrochen, wenn ihnen das Futter ausgeht oder die Gesundheit des Käfigs unter 60 % sinkt.

Wenn Sie den Vogel aus dem Käfig nehmen, wird der Brutzyklus unterbrochen und auf 0 Tage zurückgesetzt. Dieser Reset wirkt sich auf die einzelnen männlichen und weiblichen Vögel aus, wenn einer von ihnen entfernt wird, und sie werden ab diesem Zeitpunkt alle 7 Tage ein Baby bekommen, mit gutem Futter, sauberen und gesunden Bedingungen.

Genetische Farben und Kreuzungen

Derzeit gibt es drei reine Farben, die genetisch als AA BB und CC gekennzeichnet sind

AA



BB



CC



Bei Singvögeln haben Kreuzungen oder Hybridkrenzungen unterschiedliche Farben.

AB



AC



BC



Die Verse

Singvögel können sich bis zu 5 Strophen merken.

Um einen Vers zu lernen, muss sich der Vogel in einem Käfig mit eingeschalteter Tonoption befinden und Platz zum Auswendiglernen haben (weniger als 5 Verse gelernt haben). Es gibt 3 verschiedene Wege oder Quellen, aus denen sie neue Verse lernen können:

- Von einem Vogel im selben Käfig.
- Von anderen Käfigen mit Vögeln, die weniger als 10 Meter entfernt sind und auch mit der Tonoption im Ein-Modus.
- Von einer kaputten Musikbox [G&S] innerhalb von 10 Metern, die eine Strophe spielt.

Sie müssen den Vers mindestens 15 Mal hören, um ihn zu lernen.

Nach 24 Stunden werden die Verse, die 15 Mal oder öfter gehört wurden, von jedem Vogel, der sie gehört hat, auswendig gelernt.

Singvögel spielen die Strophen in der gleichen Reihenfolge, in der sie sie gelernt haben.

Broken Music Box [G&S]



Kann von Angelturnieren geangelt werden [G&S]

Die Broken Music Boxen enthalten nur eine der 5 Strophen, die eine vollständige Melodie bilden, und spielen diese wiederholt ab.

Die Option „ÖFFNEN“ öffnet den Deckel der Spieluhr und die Strophe beginnt zu spielen. Sobald die Wiedergabe beendet ist, wird sie kurz angehalten und erneut abgespielt. Um die Wiedergabe zu stoppen, verwenden Sie die Option „SCHLIESSEN“ im Menü. Jedes Mal, wenn der Vers gespielt wird, wird eine Verwendung abgezogen. Wenn die Verwendung Null erreicht, hört die Spieluhr auf zu arbeiten und verschwindet.

*In der G&S-Sim können Sie auf verschiedene Musikboxen zugreifen, die die vollständigen Songs (5 Strophen in der richtigen Reihenfolge) abspielen, um sie so oft anzuhören, wie Sie möchten, um als Leitfaden zu dienen und die richtigen Reihenfolge der Strophen in jedem Lied. Diese Kästen können nicht für Vögel zum Lernen verwendet werden.

Ornithologen Tisch [G&S]



Der Tisch des Ornithologen stellt Vogelfutter effizienter als die Küche her, stellt Vogelmedizin her und hier erhalten Sie Turnierpunkte für das Freilassen von Vögeln

- 1- Bringen Sie den Ornithologentisch aus Ihrem Inventar auf den Boden und warten Sie, bis das Sprachmenü erscheint.
- 2- Wählen Sie im Sprachmenü zwischen Spanisch oder Englisch. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

Wenn das Laden der Sprache abgeschlossen ist, können Sie auf das Hauptmenü zugreifen, indem Sie auf die Tabelle klicken.



Tasten

Lebensmittelmaterialien:

Grain: Auf den Tisch geladene Getreidemenge, maximal 10.

Larma: Menge der auf den Tisch geladenen Larma-Früchte, maximal 10.

Medikamente Materialien:

Ash: Menge der auf den Tisch geladenen Asche, maximal 10.

Water: Auf den Tisch geladene Wassermenge, maximal 10.

Sicherheit: Offen oder Nach Gruppe.

Offen: Jeder kann mit dem Tisch interagieren

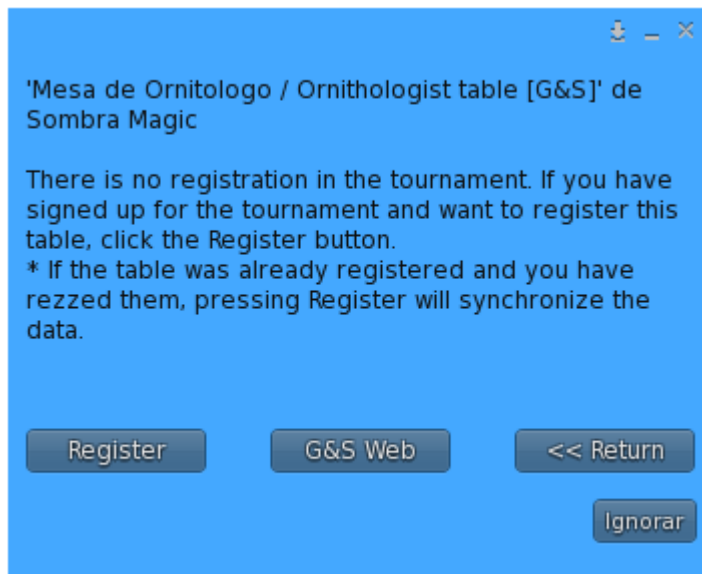
Nach Gruppe: Nur Mitglieder derselben Gruppe wie der Tisch können damit interagieren.

Load: Greifen Sie auf das Untermenü Laden zu, in dem Sie die notwendigen Materialien laden können, um Lebensmittel und Medikamente auf den Tisch zu stellen

Make: Greifen Sie auf das Handwerks-Untermenü zu, in dem Sie Lebensmittel oder Medizin herstellen können. Um Essen zuzubereiten, müssen Sie mindestens 1 Getreide und 1 Larma auf dem Tisch haben. und um Medizin herzustellen, benötigt man mindestens 1 Asche und 1 Wasser. Sobald Sie ausgewählt haben, was Sie herstellen möchten, beginnt der Herstellungsprozess und nach einigen Sekunden erhalten Sie ein Rezzme-Objekt, das Sie sofort in der Nähe des Tisches rezzen müssen, um es zu aktivieren.

Tournament: (Nur der Eigentümer der Tabelle kann auf diese Option zugreifen). Greifen Sie auf das Turnier-Untermenü zu. Dieses Untermenü ist dauerhaft, dh um zum Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie die Option << Zurück verwenden. Wenn Sie dieses Menü mit der Schaltfläche Ignorieren schließen, wenn Sie auf die Tabelle klicken, kehren Sie zu diesem Menü zurück.

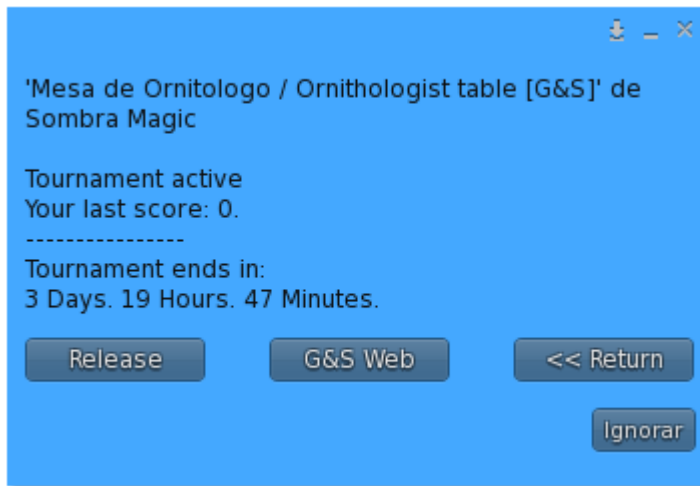
Wenn Sie zum ersten Mal auf das Turnier zugreifen oder kürzlich den Tisch gerezzt haben, gelangen Sie zum Registrierungsmenü.



Um den Tisch in einem Turnier anzumelden, muss es ein Turnier mit offenem Anmeldezeitraum geben, besuchen Sie die G&S-Sim. Verwenden Sie das Turniereintrittsfeld und kaufen Sie dort einen Turniereintritt. Gehen Sie zurück zu Ihrem Tisch und benutzen Sie die Schaltfläche "Registrieren", um die Registrierung für das Vogelturnier abzuschließen.

Sobald der Tisch im Turnier registriert ist und bis zu dessen Ende, werden die Turnierboni aktiviert, Lebensmittel und Medikamente werden in größerer Menge hergestellt und die Herstellungsgeschwindigkeit erhöht.

G&S Web: Laden Sie die Vogelturnier-Webseite, auf der Sie detaillierte Informationen über das Turnier, den Anmeldezeitraum, Start- und Enddaten, Preise, Punktzahlen usw. finden.



Sobald das Turnier beginnt, zeigt Ihnen das Menü Ihre aktuelle Punktzahl und die verbleibende Zeit im Turnier an.

Release: Rezzte einen Vogel in der Nähe des Tisches und nutze diese Option, um ihn freizulassen. Jeder freigelassene Vogel gibt Ihnen je nach seinen Eigenschaften eine andere Punktzahl, die der Datenbank hinzugefügt wird.

Punktzahl nach Rennen:

- AA (gemeinsam) = 1 Punkt
- BB und CC (selten) = 3 Punkte
- Alle Hybriden (AB,AC,BC) = 6 Punkte

Punktzahl nach Liedern:

- 1 Punkt für jeden vom Vogel gelernten Vers
- Wenn der Vogel das ganze *Sonderlied kennt, 5 zusätzliche Punkte

Punktzahl nach Alter:

- Wenn der Vogel 20 Tage oder mehr Zeit hat, um zu entkommen = 5 Punkte
- Wenn der Vogel zwischen 10 und 19 Tage Zeit hat, um zu entkommen = 1 Punkt

*In der G&S-Sim können Sie auf eine Spieluhr zugreifen, die das spezielle Lied (5 bestimmte Verse in der richtigen Reihenfolge) spielt, um es so oft anzuhören, wie Sie möchten, um als Leitfaden zu dienen und die zu konsultieren richtige Reihenfolge der Strophen im Lied. Diese Box kann nicht für Vögel zum Lernen verwendet werden.

Holen Sie Tischlerleim:

Lassen Sie Ihre Vögel frei und sammeln Sie Punkte, um sich für einen der ersten drei Plätze im Turnier zu qualifizieren. Die Punkte werden auf der Grundlage der Anzahl der freigelassenen Vögel, der Genetik und der erlernten Strophen vergeben. Jeder freigelassene Vogel gibt Ihnen also je nach seinen Eigenschaften eine andere Punktzahl, die zur Datenbank hinzugefügt wird.

Gewinner des Turniers ist derjenige, der in einer bestimmten Zeitspanne die meisten Punkte erzielt hat. Aber nicht nur sie gewinnen, sondern alle Teilnehmer haben die Chance, Tischlerleim zu bekommen. Tischlerleim ist eine notwendige Zutat für einige Holzbearbeitungspläne.

Alle 50 Punkte erhältst du eine Ladung Leim, die du in der Leimfabrik der G&S-Sim abholst, brauchst du nur ein leeres Gefäß.

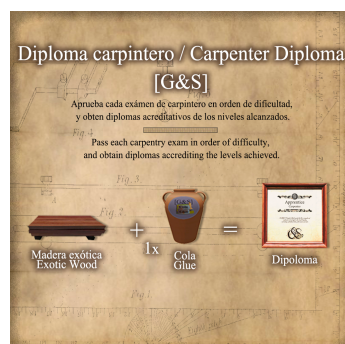


Wenn du den Leim einfüllst, der deinem Punktestand entspricht, zieht die Fabrik die Punkte jeder Ladung ab, aber unabhängig davon sind in der Rangliste des Turniers die Punkte, die du bekommst, immer noch sichtbar und werden für die Qualifikation für das Podium gewertet.

Wenn ein Turnier zu Ende geht, stehen die Punkte, die nicht gegen Leim eingetauscht wurden, weiterhin zur Verfügung und können jederzeit in der Leimfabrik eingetauscht werden, und wenn ein neues Turnier beginnt, werden sie kumuliert.

Die Diplome

Die Diplome werden je nach dem Niveau des Zimmermanns, das Sie erreichen, erhalten, machen Sie eine Reihe von Sitzen, mit denen Sie gehen Ebene und erreichen verschiedene Grade mit ihren entsprechenden Diplome. (Wenn du jeden Grad erreichst, kannst du dein Diplom in der Schreinerei machen, das das Niveau des Zimmermanns widerspiegelt, das du hast) Der Plan, um die Sitze zu machen, wird im G&S Geschäft einschließlich des Plans verfügbar sein, um deine Diplome zu machen. Die Diplome der verschiedenen Stufen werden auf dem G&S-Schwarzmarkt benötigt.



Ornitólogo



Aventurarse en el maravilloso mundo de criar pájaros puede ser muy divertido y emocionante, pero es importante saber cómo funciona este mundo y entenderlo.

Ser un cuidador de pájaros no es tarea sencilla, elegir la jaula más adecuada, separar los pájaros, emparejarlos (en la naturaleza los pájaros suelen vivir en pareja) teniendo en cuenta la ley de Mendel (cada especie tiene sus características de color), estar pendiente de la época de cría, sacar la cría adelante: para ello la limpieza de la jaula y la alimentación resultan fundamentales, y por supuesto medicar en el caso de que enferme.

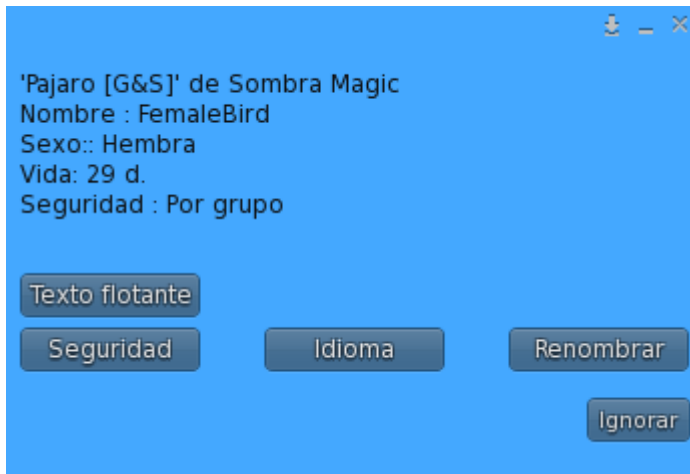
Enseñar melodías a los pájaros: a través de la repetición las aprenden en el orden que las escuchan, por eso el orden y, que las transmitan a otros pájaros dependerá del cuidador y el aprecio al canto de sus pájaros.

Si tu afición te lleva a conseguir mantener una gran familia de pájaros, no te pierdas la diversión de participar en torneos que se celebran periódicamente, la batalla por liberar el máximo de pájaros posibles ha comenzado.

Cuenta la leyenda que el abuelo de Sombra fue un excelente criador de pájaros, y es por esta razón que en su memoria nuestros pájaros jamás morirán, nuestros pájaros se escaparán o serán liberados.

El pájaro cantor.

Puede permanecer hasta 24 horas fuera de una jaula, después de este tiempo escapará.



Nombre: [Nombre del pájaro]

Sexo: [Macho o hembra]

Vida: Días que quedan antes de escaparse de una jaula. Fuera de la jaula se escapara en 24 horas.

Seguridad: [“Abierto” o “Por grupo”] . En “Abierto”, todo el mundo podrá interaccionar con el menú, en “Por grupo” solo miembros del mismo grupo en el que esté el pájaro podrán interactuar con el menú.

Botones

Texto flotante: muestra u oculta el texto flotante del pájaro.

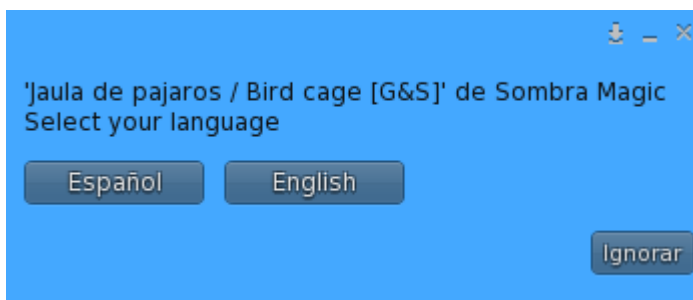
Seguridad: Cambia la seguridad entre “Abierto” o “Por grupo”.

Idioma: Cambia el idioma entre Español o Inglés.

Renombrar: Cambia el nombre del pájaro. máximo 10 caracteres

La Jaula de pájaros cantores

La primera vez que haces rezz de una jaula ya sea fabricada en la carpintería u obtenida en el Mercado Negro [G&S], obtienes el menu de seleccion de idioma.



Una vez cargada la información inicial y el diccionario de idioma, la jaula esta lista y puedes acceder a su menú de opciones haciendo clic sobre ella.



Macho: Nombre del pájaro macho (Días restantes hasta que el pájaro se escape.)

Hembra: Nombre del pájaro Hembra (Días restantes hasta que el pájaro se escape.)

Comida: Cantidad de comida en el comedero, máximo 300

Limpieza: Porcentaje de limpieza de la jaula (100% = Totalmente limpia)

Salud: Salud de la jaula (ácaros, piojos y otros insectos se instalan en la jaula y no desaparecen con una simple limpieza)

Estrofas: Estrofas de cantos de pájaro que conocen cada uno de los pájaros.

Durabilidad: Porcentaje que indica la integridad de la jaula, El desgaste no afecta a los pájaros ni a la funcionalidad de la jaula, pero al llegar a 0 la jaula se rompe y no se puede usar hasta que es reparada en la Carpintería [G&S], y si hay pájaros en su interior escapan.

Seguridad: ["Abierto" o "Por grupo"] . En "Abierto", todo el mundo puede interaccionar con el menú, en "Por grupo" solo miembros del mismo grupo en el que está la jaula pueden interactuar con el menú.

Sonido: [ON / OFF] Si el estado es ON los pájaros reproducen las estrofas que han aprendido, y pueden aprender estrofas nuevas si aun les queda espacio. Si el estado es OFF, no reproducen sonidos ni aprenden nuevas estrofas.

Botones

Seguridad: Cambia la seguridad entre "Abierto" o "Por grupo".

Idioma: Cambia el idioma entre Español o Inglés.

Sonido: Cambia el estado de sonido entre ON o OFF.

Comida: Carga comida en el comedero, para ello necesita tener cerca un bote de **Comida para pájaros [G&S]**. Cada carga aporta 100 de comida al comedero, y se puede cargar un máximo de 300
Cargar pájaro: Carga un pájaro dentro de la jaula. Solo carga **dos pájaros**, y deben ser de **distinto sexo**. Coloca un pájaro cerca de la jaula para poder cargarlo. **Atención: si tienes varios pájaros cerca de la jaula cargará uno aleatorio, no necesariamente el más cercano.**

Tomar H: Sacar el pájaro hembra de la jaula.

Tomar M: Sacar el pájaro macho de la jaula.

Medicina: Elimina los acaros, piojos y otros insectos de la jaula retornando la salud al 100% para ello necesitas poner un tarro de **Medicina para pájaros [G&S]** cerca de la jaula, y hacer click en el botón "Medicina" cuando aparezca esta opción en el menú.

Cría: Sacar la cría de la jaula.

En la jaula podrán habitar un maximo de dos pájaros de diferente sexo, y en optimas condiciones, cada uno podrá vivir un maximo de 30 días antes de escapar.

Cada carga de comida para pájaros, aporta 100 puntos de comida al comedero, el máximo de comida que soporta el comedero es de 300 puntos (3 cargas de comida para pájaros)

Cada pájaro consume 1.3 puntos de comida del comedero cada hora, (si hay dos pájaros consumirá el doble: 2.6) esto quiere decir que dos pájaros consumen 300 puntos de comida en aproximadamente cuatro días y medio. Si los pájaros se quedan sin comida, sus ciclos de reproducción se interrumpen, y los días restantes antes de escapar bajan más rápidamente.

La jaula se ensucia 0.5% cada hora (porcentaje de limpieza que se resta cada hora) , independientemente de si hay uno o dos pájaros, Si la limpieza cae por debajo del 70% comienza a caer también la salud. Para limpiar la jaula solo necesitas usar la opción de limpiar del menú, esta opción aparece cuando la limpieza está por debajo del 90%, y no necesitas nada más.

La salud influye directamente en los días restantes antes de escapar, a menor salud más rápido pierdes días antes de escapar, además, si la salud cae por debajo de 60% **los pájaros no se pueden reproducir. Hay dos formas de restablecer la salud de la jaula**, la primera es usar el objeto **Medicina para pájaros [G&S]** que se fabrica en la **Mesa de ornitólogos [G&S]**, la segunda opción consiste en extraer los pájaros de la jaula, reparar la jaula en la carpintería y volver a cargar los pájaros dentro.

Si tienes un macho y una hembra, en **buenas condiciones de comida, limpieza y salud**, estos tendrán una **cría cada 7 días**, pero este ciclo se interrumpirá si se quedan sin comida, o si la **salud cae por debajo del 60%.**

Los colores y cruces genéticos

Actualmente existen tres colores puros marcados genéticamente como AA BB y CC

AA



BB



CC



En el caso de los pájaros cantores, los cruces mestizos o híbridos tendrán colores diferentes

AB



AC



BC



Las estrofas.

Los pájaros cantores pueden **memorizar hasta 5 estrofas**.

Para aprender una estrofa el pájaro debe estar en una jaula **con la opción de sonido “ON” y tener espacio para memorizar** (tener menos de 5 estrofas aprendidas). Existen 3 formas o fuentes diferentes de las que puede aprender una nueva estrofa:

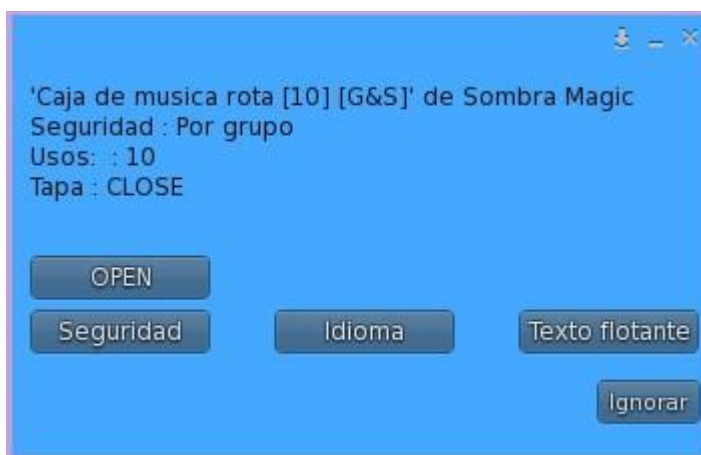
- De un pájaro en la misma jaula.
- De otras jaulas con pájaros, que están **a menos de 10 metros** y también **con la opción de sonido en modo “ON”**.
- De una **Caja de música [G&S] a menos de 10 metros** que esté reproduciendo una estrofa.

Deben escuchar la estrofa para aprenderla al menos 15 veces.

Cada 24 horas las estrofas que más veces han escuchado son memorizadas.

Los pájaros cantores reproducen las estrofas en el mismo orden que las aprenden.

Caja de música rota [G&S]



Se pueden pescar en los torneos de pesca [G&S]

Las cajas de música solo contienen y reproducen una de las 5 estrofas que componen una canción completa.

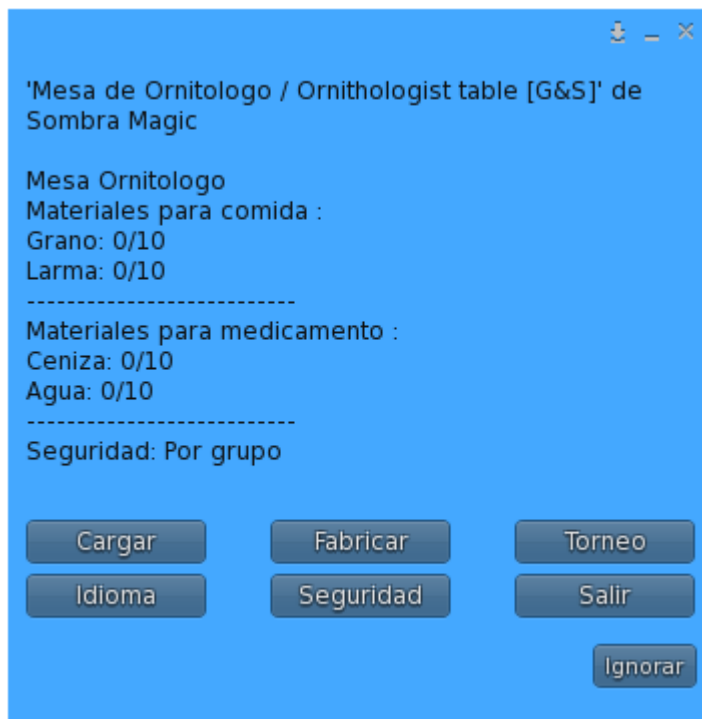
La opción “OPEN” abre la tapa de la caja de música y comenzará a sonar la estrofa, una vez que termine la reproducción hará una pequeña pausa y la misma estrofa se volverá a reproducir, **para parar la reproducción usa la opción “CLOSE” del menú, cada vez que se reproduzca la estrofa se restará un uso**, cuando los usos lleguen a cero, la caja de música dejara de funcionar y desaparecerá.

En el sim de G&S podrás acceder a diferentes cajas de música que reproducen las canciones completas (5 estrofas en orden correcto), con el fin de poder escucharlas tantas veces como se desee, que sirvan de guía y poder consultar el orden correcto de las estrofas de las canciones. Estas cajas no se pueden usar para que los pájaros aprendan.

A 3D rendering of a wooden table with various scientific or medical instruments on it. The instruments include a mortar and pestle, a large pot, a rack of test tubes, a small bowl, and a small container. The table is made of dark wood and has a simple, sturdy design. The background is plain white.

- 1- Saca la mesa de ornitólogo de tu inventario al suelo y espera a que aparezca el menú de idiomas.
- 2- En el menú de idiomas elige entre Español o Inglés. Selecciona el idioma que desees.

Quando la carga del idioma termine podrás acceder al menú principal haciendo click sobre la mesa.



Materiales para comida:

Grano : Cantidad de grano cargada en la mesa, máximo 10.

Larma: Cantidad de fruta de Larma cargada en la mesa, máximo 10.

Materiales para medicamento:

Ceniza : Cantidad de ceniza cargada en la mesa, máximo 10.

Agua : Cantidad de agua cargada en la mesa, máximo 10.

Seguridad: Abierto o por grupo.

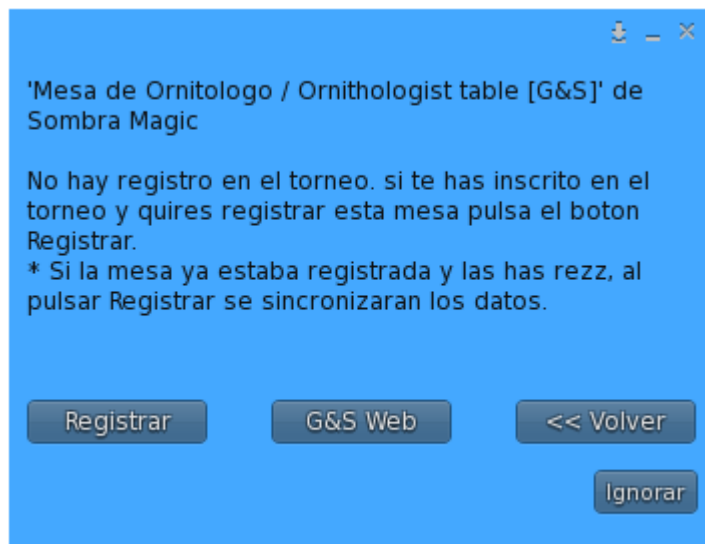
- Abierto : Todo el mundo puede interactuar con la mesa
- Por grupo : Solo los miembros del mismo grupo que la mesa pueden interactuar con ella.

Cargar : Accede al submenú de carga donde podrás cargar en la mesa los materiales necesarios para fabricar comida y medicina

Fabricar : Accede al submenú de fabricación donde podrás fabricar comida o medicamentos. Para fabricar comida deberás tener cargado en la mesa un mínimo de 1 de grano y 1 de larma. y para fabricar medicamentos necesitar al menos 1 de ceniza y 1 de agua.

Una vez que selecciones lo que deseas fabricar comenzará el proceso de fabricación y tras unos segundos te entregará un objeto rezzme el cual deberás rezzear inmediatamente cerca de la mesa para que este se active.

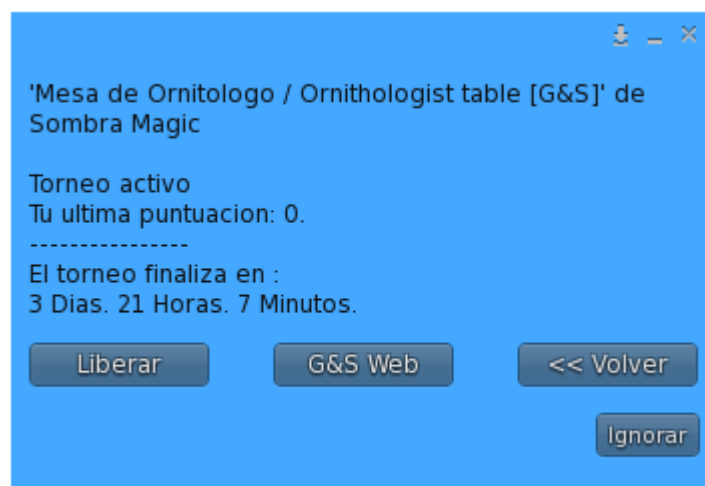
Torneo: (Sólo el propietario de la mesa puede acceder a esta opción) Accede al submenú de torneos. Este submenú es persistente, es decir, para volver al menú principal deberás usar la opción de **volver**, si cierras este menú usando la x al hacer click sobre la mesa volveras a este menú. Si es la primera vez que accedes al torneo, o has rezzado la mesa recientemente accederás al menú de registro.



Para poder registrar la mesa en un torneo, debe existir un torneo en periodo de inscripción abierto, visitar el sim de G&S, usar el panel de inscripciones y comprar en él una inscripción para participar en el torneo. Regresa junto a tu mesa y utiliza el botón de “Registrar” para completar el registro en el torneo de pajaros.

Una vez que la mesa esté registrada en el torneo y hasta la finalización del mismo, se activaran los pluses de torneo, la comida y la medicina se crearán con mayor cantidad, y aumentará la velocidad de fabricación.

G&S Web: Carga la página web de torneos de pájaros en la que encontrarás información detallada sobre el torneo, periodo de inscripción, fechas de inicio y finalización, premios, puntuaciones, etc.



Una vez que se inicie el torneo, el menú mostrará tu puntuación actual y el tiempo que falta para que finalice el mismo.

Liberar: Rezzea un pájaro cerca de la mesa y usa esta opción para liberarlo. Cada pájaro liberado, dependiendo de sus características, te dará una puntuación diferente, la cual se añadirá a la base de datos.

puntuación según raza :

AA (comunes) = 1 punto

BB y CC (raros) = 3 puntos

Todos los híbridos (AB,AC,BC) = 6 puntos

Puntuación según canciones :

1 punto por cada estrofa aprendida por el pájaro

Si el pájaro conoce la **canción especial** 5 puntos adicionales.

Puntuación según edad :

Si tiene 20 días o más para escapar = 5 puntos

Si tiene entre 10 y 19 días para escapar = 1 puntos

*En el sim G&S podrás acceder a una caja de música que reproduce la canción Especial (5 estrofas específicas en el orden correcto), para poder escucharla tantas veces como se desee, que sirva de guía y poder consultar el orden correcto de las estrofas de la canción. Esta caja no se puede utilizar para que los pájaros aprendan.

Obtener cola de carpintero:

Libera tus pájaros y obtén puntos para optar a quedar entre los tres primeros puestos del torneo. Los puntos se otorgan en función de la cantidad de pájaros liberados, la genética y las estrofas aprendidas; así que cada pájaro liberado, dependiendo de sus características, te dará una puntuación diferente, la cual se añadirá a la base de datos.

Los ganadores del torneo son los que más puntos hayan conseguido en un periodo de tiempo establecido. Pero no solo ellos ganan, todos los participantes tienen la posibilidad de conseguir cola de carpintero.

La cola de carpintero es un ingrediente necesario para algunos planos de la carpintería.

Cada 50 puntos conseguidos obtienes una carga de cola, **recógela en La Fábrica de cola del sim G&S**, solo necesitas **una tinaja vacía**.



Cuando cargas la cola que te corresponde según tus puntos, la fábrica descontará los puntos de cada carga, pero independientemente en el ranking del torneo los puntos que vas consiguiendo siguen siendo visibles y puntuando para optar al podium.

Cuando acaba un torneo los puntos que no se han canjeado por pegamento continuarán estando disponibles para cambiar cuando se desee en la fábrica de cola, y si empieza un nuevo torneo serán acumulativos.

Los diplomas

Los diplomas se obtienen según el nivel de carpintero que vas alcanzando, fabrica una serie de asientos con los que vas subiendo de nivel y alcanza distintas titulaciones con sus diplomas correspondientes. (Cuando alcances cada grado podrás hacer tu diploma en la carpintería que reflejará el nivel de carpintero que tienes) El plano para fabricar los asientos estará disponible en la tienda G&S incluido el plano para fabricar tus diplomas.

Los diplomas de distintos niveles serán requeridos en el Mercado Negro G&S

