

NIGHT SHIFT.

— PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.* —



CTO Software

NIGHT SHIFT™

Trademarks: Lucasfilm Games
P.O.Box 10307
San Rafael
CA 94912 USA
Tutti i diritti riservati.

Copyright: LucasArts Entertainment Company
© 1990

Prodotto e distribuito da: C.T.O. spa
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (Bo)
Prodotto sotto autorizzazione

Prima Edizione: Febbraio 1991

HOT LINE

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. spa garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. spa, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. spa dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

Versione Italiana (c) Copyright 1991 C.T.O. spa

È VIETATA LA RIPRODUZIONE

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Lucasfilm Games ed alla C.T.O. spa. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Lucasfilm Games o della C.T.O. spa, costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. spa -Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INDICE

Night Shift Guida rapida per IBM/Tandy	pag. 1
Night Shift Guida rapida per Amiga	pag. 7
Night Shift Guida rapida per C64	pag. 13
Ripresa di una partita salvata	pag. 17
Promemoria di F.Foreman	pag. 19
Manuale del Dipendente	pag. 27
B.E.A.S.T. Istruzioni per l'uso e riparazioni	pag. 35

GUIDA RAPIDA PER IBM/TANDY

CONTENUTO

La Vostra confezione **NIGHT SHIFT** contiene:

- * 3 dischetti da 5 ¼" oppure 2 dischetti da 3 ½"
- * 1 disco decodificatore "IML Security Decoder"
- * questo manuale

PER INIZIARE

Vi consigliamo di fare subito una copia di backup di tutti i dischetti e mettere gli originali in un luogo sicuro. I dischetti non sono protetti e pertanto, per copiarli, seguite le istruzioni impartite nel manuale del Vostro computer.

Potete giocare **NIGHT SHIFT** sia dall'hard disk che da un floppy disk.

Per giocare NIGHT SHIFT da un floppy disk: dopo aver avviato il sistema mettete il dischetto nr. 1 nel drive **A**, digitate **A:** e premete il tasto **Enter**.

Al prompt **A>**, digitate **IML** e premete il tasto **Enter** per lanciare il gioco.

Per giocare NIGHT SHIFT da un dischetto ad alta densità (1.2Mb o 1.44Mb): copiate tutti i file dei dischetti originali sul dischetto ad alta densità.

Per installare NIGHT SHIFT su hard disk: vi forniamo un programma di utilità che vi permetterà di copiare automaticamente il programma sul Vostro hard disk dai floppy contenuti nel pacchetto. Per lanciarlo, avviate il computer, inserite il dischetto 1 nel drive **A**, digitate **A:** e premete il tasto **Enter** (questo programma di utilità può essere utilizzato anche dal drive **B**).

Quando vedete il prompt **A>**, digitate **INSTALL** seguito da uno spazio, dalla lettera designante il Vostro hard disk, dai due punti e poi premete il tasto **Enter**. Ad esempio, se il Vostro hard disk è **C**, digitate:

INSTALL C:

e premete il tasto **Enter**. Questo comando installerà il gioco sul Vostro hard disk in una directory denominata **NIGHT**. Se lo desiderate potete spostare il gioco copiando tutti i file in una nuova directory.

Per giocare **NIGHT SHIFT** dall'hard disk, usate i seguenti comandi:

Selezionate il drive (ad es. digitate **C:** e premete il tasto **Enter**)

CD NIGHT e premete il tasto **Enter** (per selezionare la directory)

IML e premete il tasto **Enter** (per caricare il gioco).

SCELTA DEI PARAMETRI

Una volta lanciato, il programma sceglierà le modalità grafiche migliori per il Vostro sistema. Controllerà inoltre se avete installato un joystick, oppure una Scheda sonora AdLib (TM), CMS/GameBlaster o SoundBlaster e avvierà il gioco in modo appropriato. Per evitare questi procedimenti di default, aggiungete le seguenti lettere (separate da spazi) dopo avere digitato **IML** quando avviate il gioco:

- f** fast mode - da usare se il gioco è particolarmente lento
- a** AdLib o CMS/SoundBlaster
- g** CMS/GameBlaster
- g1...g7** forza gli indirizzi della scheda CMS
- l** suoni normali (uso dell'altoparlante del computer)
- s** disattivazione di tutti gli effetti sonori e musicali
- x** suoni Tandy
- e** scheda grafica EGA
- m** scheda grafica MCGA
- v** scheda grafica VGA
- t** scheda grafica Tandy a 16 colori
- z** da usare per scheda EGA non standard
- 2** impiego di 2 floppy drive

Ad esempio, per avviare il gioco con scheda grafica VGA e suoni AdLib, digitate:

IML a v

NOTA: può darsi che con particolari IBM compatibili, il programma non riesca a determinare automaticamente il tipo di scheda grafica e perciò il gioco apparirà non correttamente sul video. Sarà necessario riavviare il sistema e lanciare **Nighth Shift** scegliendo gli opportuni parametri come detto precedentemente.

AUTORIZZAZIONI DI SICUREZZA

L'INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC ha adottato una rigorosa politica di sicurezza e solamente operai fidati possono accedere alla fabbrica.

Dapprima, quando appariranno le figure di Fred e Fiona Fixit, usate il joystick o i tasti cursore per selezionare il personaggio che desiderate interpretare per giocare **NIGHT SHIFT** e premete il tasto **Enter**.

Quando vi sarà mostrata sul video la figura di una bambola, utilizzate il disco decodificatore per comporre la figura mostrata. Cercate la finestrella che corrisponde al colore richiesto sul video ed usate i tasti cursore per cambiare i quattro frutti sullo schermo ed accoppiarli con i corrispondenti frutti indicati nel disco decodificatore, poi premete il tasto **Enter**. Quando richiesto inserite gli altri dischetti.

IL MENÙ DELLE OPZIONI

Premendo il tasto **F2** si accede al Menù delle Opzioni (il tasto **F2** non è attivo mentre ci si trova nell'ufficio di Frank Foreman, durante un Turno o mentre si sta registrando il punteggio):

N. di giocatori (1)	[N. OF PLAYERS(1)]
Controllo Giocatore 1	[PLAYER 1 CONTROLS]
Controllo Giocatore 2	[PLAYER 2 CONTROLS]
Addestramento	[PRACTICE FIRST SHIFT]
Tutto OK	[DONE]

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

Usate i tasti cursore per selezionare il campo interessato e premete il tasto **Enter**.

N. OF PLAYERS(1) mostra il numero attuale di giocatori. Potete cambiare il numero da 1 a 2 o viceversa premendo il tasto **Enter**. **NIGHT SHIFT** può essere giocato da due giocatori alternativamente.

PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS mostra un disegno della tastiera e possono essere selezionate le seguenti opzioni:

NEW Ridefinisce i tasti per i comandi DESTRA, SINISTRA, SALTA, CALCIO A DESTRA, CALCIO A SINISTRA, USO DEGLI STRUMENTI e TOOLBOX MODE

SAVE Salva l'attuale impostazione della tastiera sul disco.

LOAD Carica da disco l'impostazione della tastiera precedentemente salvata.

RESET Riporta l'impostazione della tastiera ai parametri di default.

DONE Ritorna al menù precedente.

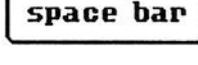
JOYSTICK A Seleziona il Joystick A o B per il Giocatore 1 e/o 2 (vengono mostrati i valori in uso). La taratura e la centratura del joystick si effettua premendo ALT J.

PRACTICE FIRST SHIFT permette di giocare il Primo Turno senza limiti di tempo. Questo vi permette di imparare i segreti del mestiere senza essere pressati dalla necessità di produzione. Tramite i tasti **F8** o **Esc** si può terminare la fase di Addestramento.

DONE ritorna al modo di esecuzione dimostrativo.

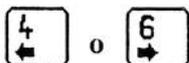
COMANDI TASTIERA E JOYSTICK

Nel disegno del Joystick i simboli [I] e [II] rappresentano il primo ed il secondo pulsante.

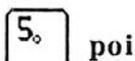
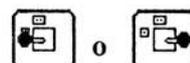
	VAI A SINISTRA	
	VAI A DESTRA	
	SALTA	
	CALCIO A SINISTRA	
	CALCIO A DESTRA	
	USA STRUMENTO	
	TOOLBOX MODE	

(Quando si seleziona il TOOLBOX MODE, lo strumento attualmente in uso lampeggia e non si ha più il controllo dei movimenti di Fred o Fiona. Usate il TOOLBOX MODE per selezionare i differenti strumenti. Lo strumento che si trova nella finestra centrale, sarà quello che Fred o Fiona useranno in seguito. Per uscire da questo modo e riavere il controllo di Fred o Fiona, premere il pulsante del Joystick o la Barra Spaziatrice).

NOTA: Nel caso di uso con scheda grafica MCGA o Tandy, la scatola degli strumenti non è mostrata ma viene mostrato solo lo strumento selezionato.



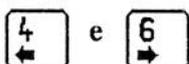
SELEZIONE STRUMENTO
(in toolbox mode)



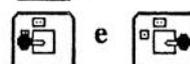
poi



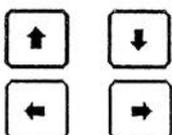
poi



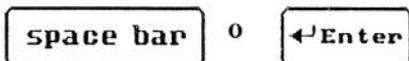
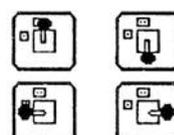
SALIRE IN BICICLETTA



Per salire in bicicletta bisogna porsi in piedi davanti ad essa, premere il tasto 5 (o il pulsante 2) per salirvi e premere alternativamente i tasti cursore indicati (o muovere il joystick) per pedalare.



**CAMBIARE I CODICI DI SICUREZZA
DEL TURNO**



INIZIO DEL TURNO



Calibrazione del joystick



Lista Ordini di Produzione per il Turno corrente



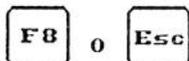
Menù delle Opzioni



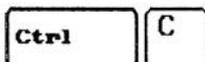
Pausa gioco



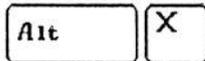
Attiva o disattiva la musica e gli effetti sonori



Nuovo inizio del gioco



Uscita dal Gioco



(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

GUIDA RAPIDA PER AMIGA

CONTENUTO

La Vostra confezione **NIGHT SHIFT** contiene:

- * 1 dischetto da 3 ½"
- * 1 disco decodificatore "IML Security Decoder"
- * questo manuale

PER INIZIARE

Vi consigliamo di fare subito una copia di backup del dischetto originale e mettere l'originale in un luogo sicuro. Il dischetto non è protetto e pertanto, per copiarlo, seguite le istruzioni impartite nel manuale del Vostro computer.

Potete giocare **NIGHT SHIFT** sia dall'hard disk che da un floppy disk.

Per giocare NIGHT SHIFT da un floppy disk: dopo aver avviato l'Amiga senza alcun dischetto nel drive, allorché sullo schermo appare la richiesta d'inserire il disco Workbench, inserite il disco **NIGHT SHIFT** nel drive DF0: ed il gioco verrà eseguito automaticamente.

Per installare NIGHT SHIFT su un hard disk: dopo aver avviato l'Amiga secondo la Vostra procedura normale, eseguite le seguenti funzioni:

1. Cliccate sull'icona dell'hard disk per aprirne la finestra
2. Inserite il disco copia di **NIGHT SHIFT** in un drive qualsiasi e cliccate due volte sull'icona del disco **IML** che appare.
3. Utilizzando il mouse, trascinate il "cassetto" **NIGHT SHIFT** dalla finestra **IML** alla finestra del Vostro hard disk. Questa operazione copierà tutti i file necessari sull'hard disk.

Per giocare NIGHT SHIFT dal Vostro hard disk: cliccate due volte sul cassetto **NIGHT SHIFT**, compariranno così i file del gioco. Cliccate due volte sul file **IML**: il gioco verrà automaticamente lanciato.

NOTE:

Se il Vostro Amiga ha solamente 512 Kb di memoria, occorrerà scollegare gli eventuali drive esterni.

Se avete qualche difficoltà nel caricamento di **NIGHT SHIFT** dall'hard disk, assicuratevi di aver chiuso tutte le finestre dello schermo di Workbench prima del doppio click sull'icona **IML**.

Non tentate di eseguire in multi-tasking degli altri programmi perché ciò provocherebbe delle malfunzioni nell'esecuzione di **NIGHT SHIFT**.

AUTORIZZAZIONI DI SICUREZZA

L'INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC ha adottato una rigorosa politica di sicurezza e solamente operai fidati possono accedere alla fabbrica.

Dapprima, quando appariranno le figure di Fred e Fiona Fixit, usate il joystick o i tasti cursore per selezionare il personaggio che desiderate interpretare per giocare **NIGHT SHIFT** e premete il tasto **Enter**.

Quando vi sarà mostrata sul video la figura di una bambola, utilizzate il disco decodificatore per comporre la figura mostrata. Cercate la finestrella che corrisponde al colore richiesto sul video ed usate i tasti cursore per cambiare i quattro frutti sullo schermo ed accoppiarli con i corrispondenti frutti indicati nel disco decodificatore, poi premete il tasto **Enter**.
richiesto inserite gli altri dischetti.

IL MENÙ DELLE OPZIONI

Premendo il tasto **F2** si accede al Menù delle Opzioni (il tasto **F2** non è attivo mentre ci si trova nell'ufficio di Frank Foreman, durante un Turno o mentre si sta registrando il punteggio):

N. di giocatori (1)	[N. OF PLAYERS(1)]
Controllo Giocatore 1	[PLAYER 1 CONTROLS]
Controllo Giocatore 2	[PLAYER 2 CONTROLS]
Addestramento	[PRACTICE FIRST SHIFT]
Tutto OK	[DONE]

Usate i tasti cursore per selezionare il campo interessato e premete il tasto **Enter**.

N. OF PLAYERS(1) mostra il numero attuale di giocatori. Potete cambiare il numero da 1 a 2 o viceversa premendo il tasto **Enter**. **NIGHT SHIFT** può essere giocato da due giocatori alternativamente.

PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS mostra un disegno della tastiera e possono essere selezionate le seguenti opzioni:

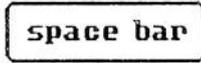
- NEW** Ridefinisce i tasti per i comandi DESTRA, SINISTRA, SALTA, CALCIO A DESTRA, CALCIO A SINISTRA, USO DEGLI STRUMENTI e TOOLBOX MODE
- SAVE** Salva l'attuale impostazione della tastiera sul disco.
- LOAD** Carica da disco l'impostazione della tastiera precedentemente salvata.
- RESET** Riporta l'impostazione della tastiera ai parametri di default.
- DONE** Ritorna al menù precedente.
- JOYSTICK A** Seleziona il Joystick A o B per il Giocatore 1 e/o 2 (vengono mostrati i valori in uso).

PRACTICE FIRST SHIFT permette di giocare il Primo Turno senza limiti di tempo. Questo vi permette di imparare i segreti del mestiere senza essere pressati dalla necessità di produzione. Tramite i tasti **F8** o **Esc** si può terminare la fase di Addestramento.

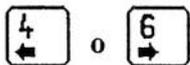
DONE ritorna al modo di esecuzione dimostrativo.

COMANDI TASTIERA E JOYSTICK

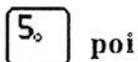
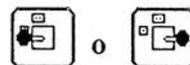
Nel disegno del Joystick i simboli [I] e [II] rappresentano il primo ed il secondo pulsante.

	VAI A SINISTRA	
	VAI A DESTRA	
	SALTA	
	CALCIO A SINISTRA	
	CALCIO A DESTRA	
	USA STRUMENTO	
	TOOLBOX MODE	

(Quando si seleziona il TOOLBOX MODE, lo strumento attualmente in uso lampeggia e non si ha più il controllo dei movimenti di Fred o Fiona. Usate il TOOLBOX MODE per selezionare i differenti strumenti. Lo strumento che si trova nella finestra centrale, sarà quello che Fred o Fiona useranno in seguito. Per uscire da questo modo e riavere il controllo di Fred o Fiona, premere il pulsante del Joystick o la Barra Spaziatrice).



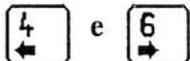
SELEZIONE STRUMENTO
(in toolbox mode)



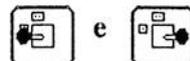
poi



poi



SALIRE IN BICICLETTA

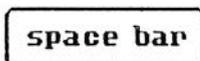


e

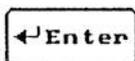
Per salire in bicicletta bisogna porsi in piedi davanti ad essa, premere il tasto 5 (o il pulsante 2) per salirvi e premere alternativamente i tasti cursore indicati (o muovere il joystick) per pedalare.



**CAMBIARE I CODICI DI SICUREZZA
DEL TURNO**



o



INIZIO DEL TURNO



Lista Ordini di Produzione per il Turno corrente



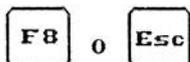
Menù delle Opzioni



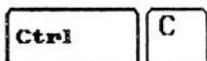
Pausa gioco



Attiva o disattiva la musica e gli effetti sonori



Nuovo inizio del gioco



Uscita dal Gioco



(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

GUIDA RAPIDA PER COMMODORE 64/128

CONTENUTO

La Vostra confezione **NIGHT SHIFT** contiene:

- * 1 cassetta
- * questo manuale

oppure

- * 1 dischetto da 5 ¼"
- * 1 disco decodificatore "IML Security Decoder"

PER INIZIARE

1. Assicuratevi che il Vostro sistema sia collegato alle varie periferiche secondo quanto descritto nel manuale d'installazione del computer.
2. Inserite il Joystick nella porta 2 del computer.
3. Accendete il Vostro televisore (o monitor).

SISTEMA CON CASSETTA

4. Inserite la cassetta **NIGHT SHIFT** nel registratore con il lato **A** completamente riavvolto.
6. Accendete il Vostro computer.
7. Premete contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN STOP**
8. Premete il tasto **PLAY** del registratore.

NIGHT SHIFT sarà ora caricato nel Vostro computer (e ciò può richiedere anche abbastanza tempo). Poiché i vari stadi del gioco verranno caricati durante lo svolgimento del gioco stesso, è necessario che il nastro sia lasciato nel registratore con il tasto **PLAY** abbassato. Se necessario **NIGHT SHIFT** stesso vi chiederà di girare la cassetta sul lato **B** o di riavvolgerla.

SISTEMA CON DISK DRIVE

4. Accendete il disk drive.
5. Inserite il dischetto **NIGHT SHIFT** nel disk drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.
6. Accendete il Vostro computer.
7. Digitate **LOAD "*"8,1** e premete il tasto **RETURN**.

NIGHT SHIFT sarà ora caricato nel Vostro computer. Poiché i vari stadi del gioco verranno caricati durante lo svolgimento del gioco stesso, è necessario che il dischetto sia lasciato nel drive finché non avrete terminato di giocare.

AUTORIZZAZIONI DI SICUREZZA (solo per giochi su disco)

L'**INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC** ha adottato una rigorosa politica di sicurezza e solamente operai fidati possono accedere alla fabbrica.

Dapprima, quando appariranno le figure di Fred e Fiona Fixit, usate il joystick per selezionare il personaggio che desiderate interpretare per giocare **NIGHT SHIFT** e premete il tasto **Enter**.

Quando vi sarà mostrata sul video la figura di una bambola, utilizzate il disco decodificatore per comporre la figura mostrata. Cercate la finestrella che corrisponde al colore richiesto sul video ed usate i tasti cursore per cambiare i quattro frutti sullo schermo e accoppiarli con i corrispondenti frutti indicati nel disco decodificatore, poi premete il tasto **Enter**. Quando richiesto inserite gli altri dischetti.

COMANDI JOYSTICK



VAI A SINISTRA



VAI A DESTRA



SALTA



CALCIO A SINISTRA



CALCIO A DESTRA



USA STRUMENTO

space bar

TOOLBOX MODE

(Quando si seleziona il TOOLBOX MODE, lo strumento attualmente in uso lampeggia e non si ha più il controllo dei movimenti di Fred o Fiona. Usate il TOOLBOX MODE per selezionare i differenti strumenti. Lo strumento che si trova nella finestra centrale, sarà quello che Fred o Fiona useranno in seguito. Per uscire da questo modo e riavere il controllo di Fred o Fiona, premere il pulsante del Joystick o la Barra Spaziatrice).



SELEZIONE STRUMENTO (in toolbox mode)



poi



e



SALIRE IN BICICLETTA

Per salire in bicicletta bisogna porsi in piedi davanti ad essa, spostare il joystick in giù per salirvi e muovere il joystick a destra ed a sinistra per pedalare.



CAMBIARE I CODICI DI SICUREZZA DEL TURNO



INIZIO DEL TURNO



Lista Ordini di Produzione per il Turno corrente



Pausa gioco



Nuovo inizio del gioco

Ripresa di una partita salvata

NIGHT SHIFT non contempla opzioni per salvare o caricare il gioco. Ciascuno dei trenta turni ha un unico codice di sicurezza (quattro frutti). Quando completate un turno con successo, Frank Foreman, il Vostro Direttore di Produzione, vi rivelerà il codice di sicurezza per il turno successivo. Se, in futuro, non desiderate iniziare dal primo turno, potete cambiare il codice di sicurezza all'inizio del primo turno e selezionare quello del turno desiderato.

NOTA: dovete annotarvi i codici di sicurezza quando li ricevete da Frank. Il gioco non memorizza il turno al quale siete arrivati. Ma non preoccupatevi del primo turno: il suo codice è sempre uguale al codice di sicurezza che avete inserito per lanciare il gioco.

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

Promemoria di F.Foreman

Da: FRANK FOREMAN

A: TUTTI I NUOVI IMPIEGATI IML

SU: MATERIALE DI ADDESTRAMENTO

È stato richiamato alla mia attenzione che alcuni dei nostri nuovi impiegati hanno trovato particolarmente complicato il lavorare sulla BEAST. Perciò ho personalmente creato questa breve guida per l'addestramento. Per favore leggete attentamente i paragrafi seguenti. Mentre acquisirete esperienza, dovrete riferirvi alle più dettagliate ISTRUZIONI PER L'USO E LE RIPARAZIONI, che si trovano nella vostra cartella IML assieme al MANUALE DEL DIPENDENTE.

TECNICHE DI BASE

Di seguito sono elencate una serie di tecniche fondamentali con le quali dovrete divenire familiari:

LA BICICLETTA

- Saltate sulla Bicicletta spostandovi davanti ad essa e quindi usate il comando **SALIRE IN BICICLETTA**: salirete automaticamente in sella. Quindi alternate i movimenti verso destra e verso sinistra: se seguirete un ritmo continuo vedrete le luci vicine lampeggiare più velocemente. Usate il comando **SALTA** per scendere dalla Bicicletta.
- Pedalate all'inizio di ogni turno finché le luci non lampeggeranno velocemente.
- **NOTA**: quando la riserva di energia si scaricherà, dovrete usare la Bicicletta per far nuovamente lampeggiare velocemente le luci dell'indicatore e, quindi, **ACCENDERE LA FORNACE CON UN FIAMMIFERO!**

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

INTERRUTTORI

- Direzionali - Sono i più comuni; sono usati sui nastri trasportatori per invertire la direzione di movimento.
- On/Off - Possono essere orientati sia verticalmente che orizzontalmente.
- L'Interruttore del Bruciatore - Ha cinque posizioni: quella centrale mantiene la temperatura attuale, le altre due su entrambi i lati raffreddano o riscaldano la miscela. Dovete far bollire la miscela senza fare traboccare la schiuma e, quindi, mantenere costante la temperatura!

BULLONE DEL PRODUTTORE DI RESINA

- Stringetelo usando la Chiave Inglese (la troverete in "Toolie" - la nostra incredibile cassetta degli attrezzi senza fondo!).
- Fissate il Bullone ogni volta che salite in cima alla BEAST.

PRESA ELETTRICA DELL'ALIMENTATORE DEL SOLIDIFICATORE

- Spingete la Spina nella Presa a calci ogni volta che avete fissato il Bullone.

VASCA DELLA VERNICE

- Ogni volta che dovrete assemblare Bambole di un colore specifico, sarà necessario spruzzare la vernice da uno dei tre tubi nella Vasca della Vernice sottostante. Da qui verrà spruzzata sulle Teste ed i Corpi in produzione.
- Spruzzate la vernice nella Vasca girando il rubinetto sopra il tubo contenente il colore desiderato. Se il colore che desiderate esiste, provate a crearlo aggiungendo altri colori nella Vasca.

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

- Se la Vasca contiene il colore sbagliato o se la vernice viene contaminata potete vuotare la Vasca tirando la catenella sopra i tubi vicino al centro, e ripartire di nuovo.

INDICATORI LUMINOSI

- Li abbiamo recentemente installati per comodità dei nostri impiegati. Le luci si trovano proprio sotto alla finestra del mio ufficio (inizierete ogni turno da fuori del mio ufficio, perciò non dovrete avere difficoltà a vederle). Ci sono quattro Indicatori, ognuno corrispondente ad una diversa sezione della BEAST. Da sinistra verso destra le luci indicano:
 1. Gli Alimentatori delle tre Materie prime, il Produttore della Resina ed i due Nastri Trasportatori superiori.
 2. Gli Spruzzatori di Vernice.
 3. I Ventilatori elettrici ed i Nastri Trasportatori vicini al Gruppo Legante.
 4. Il Generatore di Energia ed il Verificatore di Qualità.
- Ogni volta che uno di questi componenti ha un malfunzionamento, il corrispondente Indicatore lampeggerà in rosso. Una volta risolto il problema la Spia ritornerà al colore abituale.

SIRENE

- Anche se non potete vederle, le sentirete sicuramente! Imparate a distinguere la Sirena del Produttore di Resina (che sentirete generalmente all'inizio di ogni turno) dalla Sirena del Generatore di Energia.

COMPITI DEI TURNI

Nota: Ogni volta che ricevete un ordine di produzione per Bambole non colorate non dovete preoccuparvi di colorarle: esse, infatti, saranno automaticamente verniciate con colori diversi!

TURNO 1

- Salite sulla Bicicletta per generare Energia.
- Salite in cima alla BEAST verso il Bullone del Vapore. Usate la Chiave Inglese per stringere il Bullone.
- Saltate verso l'Alimentatore di Materie Prime in alto a sinistra.
Inserite la Presa elettrica a calci. Come risultato di queste azioni la Resina Plastica dovrebbe cominciare ad essere prodotta dal Produttore di Resina.
- Mentre vengono prodotti i Trooper Toddlers, raccogliete quanti più strumenti potete per i turni seguenti.
- Osservate la direzione di ciascun Nastro Trasportatore: nel Turno 2 alcuni Nastri avranno bisogno di modifiche!
- Assicuratevi che le Bambole terminate abbiano i Corpi sotto le Teste.

TURNO 2

- Salite sulla Bicicletta per generare Energia.
- Invertite la direzione di tutti i Nastri Trasportatori che vanno nella direzione errata.
- Salite sulla BEAST verso i Nastri Trasportatori sopra il bidone centrale.
- Invertite la loro direzione se la resina viene gettata nel bidone.
- Controllate il Bullone: se sta fumando stringetelo!
- Saltate verso l'Alimentatore di Materie Prime in alto a sinistra e controllate la Presa elettrica: se necessario inseritela a calci.
- Il Bruciatore può aver bisogno di essere acceso con un fiammifero o di avere il flusso regolato manualmente.
- Tornate verso il basso per controllare l'energia: usate la Bicicletta se necessario.

TURNO 3

- Uguale al Turno 2, tranne che ora dovete MESCOLARE LA VERNICE! D'ora in poi toccherà a voi mescolare nella Vasca la vernice del giusto colore per le Bambole.
- Mentre state andando verso la parte superiore della BEAST, aprite il rubinetto sopra il tubo del colore con cui dovete colorare le Bambole: se farete ciò correttamente vedrete spremere il tubo, versando la Vernice nella Vasca sottostante.

TURNO 4

- Uguale al Turno 3, solo ora sono possibili più Colori!
- Ricordate di tirare la Catena per lo Svuotamento se necessario.

TURNO 5

- Ora il Verificatore di Qualità (VQ) è scoperto!
- Imparate a saltare sopra i componenti del VQ.
- Per vedere se il VQ è acceso controllate l'Indicatore a sinistra sotto la finestra del mio Ufficio. Se è ROSSA o il Generatore di Energia è difettoso, oppure il VQ è spento! Accendetelo tramite l'interruttore a fianco del televisore.
- Il VQ scarterà automaticamente tutte le Bambole difettose. Però, se è spento, tutte le Bambole verranno rifiutate, anche quelle buone!

TURNO 6 E SEGUENTI

- Altri componenti della BEAST saranno scoperti mentre diverrete più esperti.
- Ogni nuovo componente richiederà una maggior abilità da parte vostra e dovrete gestire bene il vostro tempo per esaudire le sempre maggiori richieste di produzione.

STRUMENTI

È importante capire il valore degli Strumenti in Night Shift. Per ogni strumento che raccogliete, riceverete un bonus. E, grazie alla nuova rivoluzionaria "Toolie", potrete portare una quantità virtualmente illimitata di strumenti, ordinatamente, ognuno al suo posto.

Le vostre Mani: usate le vostre Mani per salire sulla Bicicletta, per invertire gli Interruttori e ruotare rubinetti e manovelle.

La Chiave Inglese: usate la Chiave Inglese per stringere il Bullone in cima al Produttore di Resina.

I Fiammiferi: usate i Fiammiferi per accendere la Fornace o il Bruciatore ogni volta che sia necessario.

Il Pallone: usate il Pallone per salire velocemente verso l'alto della BEAST. Per fermarsi usate il comando SALTA.

L'Ombrello: usate l'Ombrello per scendere velocemente verso il basso della BEAST. Per fermarsi usate il comando SALTA.

L'Aspirapolvere: usate l'Aspirapolvere per sbarazzarvi di quei fastidiosi Lemming! Potete continuare ad usare l'Aspirapolvere fino a quando non selezionerete un altro strumento (a meno che non veniate prima cacciati!). E, ricordate, non sono ammessi calci mentre si sta usando l'Aspirapolvere!

La Trappola di Venere: usate la Trappola per catturare i Lemming. Posizionate la Trappola ed attirate un Lemming verso di essa! (La Trappola scomparirà se non cattura nessun Lemming.)

Nota: dopo che avete usato o raccolto uno strumento, la Scatola degli Attrezzi ritornerà alle vostre Mani come strumento standard.

OGGETTI BONUS

Se vedete uno degli oggetti seguenti mentre state lavorando, fareste meglio a raccogliarli! Il loro effetto è istantaneo ed essi non vengono immagazzinati nella Scatola degli Strumenti.

La Clessidra: questo raro oggetto, se raccolto, estenderà la durata del Turno attuale, dandovi un'opportunità per assemblare Bambole extra.

Il Denaro Extra: non sapete mai quando compariranno e sono sicuro che saprete cosa farne!

PER I NUOVI IMPIEGATI CON C64 A CASSETTA

IL MANUALE DEL DIPENDENTE

Il Manuale fa riferimento ai codici di Sicurezza IML al Paragrafo 2, Inizio del Lavoro. Questo processo è stato eliminato grazie ad una recente ristrutturazione della compagnia, ed ora è necessario, per il dipendente, solamente identificare la propria immagine una volta entrati nella fabbrica.

INDUSTRIAL MIGHT AND LOGIC



MANUALE DEL DIPENDENTE

Nome: F. FIXIT



(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

1. DATI GENERALI

Il datore di lavoro è l'Industrial Might and Logic Ltd. ("IML"), una società registrata ed autorizzata.

Il lavoratore dipendente è F. FIXIT ("il dipendente").

Il dipendente è stato assunto dalla IML in qualità di:
addetto alla produzione - turno notturno.

2. INIZIO DEL LAVORO

A tutti i dipendenti verrà consegnata una Carta di Sicurezza IML che deve essere firmata sul retro. Questa carta dà accesso allo stabilimento della IML e ai turni individuali.

Una volta entrato alla IML il dipendente deve scegliere la propria carta d'identificazione. Successivamente il Dipartimento di Sicurezza della IML gli mostrerà uno dei prodotti della BEAST. Prima di ottenere il permesso di entrare alla IML, il dipendente deve cambiare i quattro simboli dei frutti e metterli nella sequenza esatta. Per evitare che il dipendente dimentichi l'addestramento di base, gli viene consegnato uno schema di riferimento che mostra le combinazioni esatte.

3. CONDIZIONI E TERMINI DI LAVORO

Il dipendente si presenterà al Direttore di produzione all'inizio di ogni turno entro le ore 21.00. Il Direttore fornirà al dipendente una lista dei giocattoli che dovranno essere prodotti durante il turno (i "Compiti del Turno"), entro la fine del turno, alle ore 4.00.

Il dipendente produrrà le bambole elencate per il turno impiegando la BEAST nei modi previsti. Il salario verrà corrisposto durante il turno. Qualora il dipendente produca una quantità superiore rispetto a quella prevista nei suoi compiti, gli verrà concesso un premio di produzione. Tuttavia, se il dipendente non riesce a produrre le bambole pattuite entro il termine del turno, il presente contratto verrà automaticamente annullato. La IML si riserva il diritto di penalizzare il dipendente per le bambole difettose o per altri errori commessi.

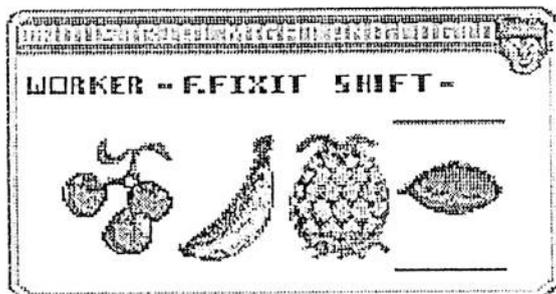
Il tempo rimanente per il turno corrente verrà indicato da una candela.

4. PANNELLI DI SICUREZZA

La BEAST è una macchina complessa e delicata. Occorre perciò impararne il funzionamento e la manutenzione. A tal fine, i dipendenti vengono ammessi solamente in certe parti della BEAST fino a che non dimostrino le loro capacità di produzione e manutenzione. Le aree riservate della BEAST sono ricoperte da pannelli di sicurezza, fissati da bulloni che non possono essere rimossi dal dipendente. Quando le aree riservate sono ricoperte da questi pannelli, il funzionamento al loro interno è automatico. Quando il dipendente ha acquisito sufficiente esperienza da essere in grado di produrre le quote prefissate, ad ogni turno successivo vengono tolti alcuni pannelli, fino a quando il dipendente non avrà il completo controllo della BEAST. L'esperienza e la bravura di un dipendente verrà rispecchiata dal minor numero di pannelli presenti sulla BEAST.

5. TEST DI SICUREZZA TRA TURNI

Nel caso in cui il dipendente osservi le quote di produzione prestabilite nei suoi Compiti del Turno, il Direttore di Produzione darà al dipendente un nuovo Codice di Sicurezza per il turno successivo. Il nuovo Codice, formulato sotto forma di quattro frutti sulla Carta di Sicurezza, è conforme al livello di difficoltà della BEAST.

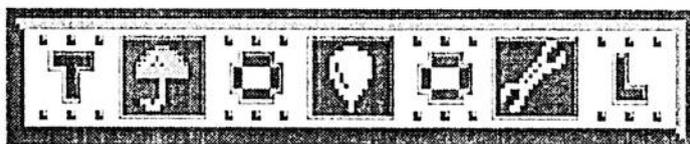


AL DIPENDENTE NON È PERMESSO, IN NESSUNA CIRCOSTANZA, DI VARIARE A CASO IL CODICE DI SICUREZZA DELLA PROPRIA CARTA.

Una simile azione potrebbe fare accedere il dipendente ad aree riservate per le quali egli non è qualificato. I danni provocati alla BEAST e al dipendente stesso saranno puniti con il licenziamento.

6. STRUMENTI DI LAVORO

Per la manutenzione della BEAST sono richiesti strumenti particolari che si trovano in un'apposita cassetta, la Cassetta della BEAST, data in dotazione a tutti gli addetti alla produzione. Se la Cassetta è vuota, significa che gli strumenti sono stati tolti durante i turni precedenti e probabilmente si trovano in qualche parte della BEAST.



La Cassetta, una delle invenzioni della IML che ha riscosso maggior successo, mostra tre finestre su di un lato, e lo strumento che si trova nella finestra centrale sarà quello che verrà automaticamente prelevato dalla Cassetta su richiesta del dipendente. La Cassetta ha riscosso molto successo, perché contiene più oggetti di quanto non possa sembrare. È infatti in grado di contenere un numero maggiore di strumenti rispetto alle altre cassette convenzionali.

Una delle principali caratteristiche della Cassetta è quella di raccogliere da sola gli strumenti. Se un dipendente sta lavorando presso la BEAST, la Cassetta raccoglie automaticamente qualsiasi strumento sopra il quale passi il dipendente.

NOTA: Tutti gli strumenti impiegati per la manutenzione della BEAST sono riciclabili. Sfortunatamente, la IML non ha avuto ancora modo di perfezionarne la tecnologia e pertanto la maggior parte di essi può essere utilizzata solamente una volta.

Data la natura particolare della BEAST, il dipendente potrà avere bisogno di provare lo strumento durante le fasi di manutenzione. Per particolari lavori certi strumenti potranno essere più efficaci di altri.

Strumenti Disponibili:



CHIAVE REGOLABILE:

Impiegata per fissare o allentare i dadi



FIAMMIFERI:

Ideali per dar fuoco agli oggetti



PALLONE DI ELIO:

Solleva verso l'alto l'operatore davanti alla BEAST finché l'operatore non lo lascia o il pallone raggiunge il soffitto dell'edificio



OMBRELLO:

Ha funzione contraria al pallone. Solleva l'operatore davanti alla BEAST ed è usato per spostarsi verso il basso



ASPIRAPOLVERE:

Adattato dalla IML per liberare la BEAST dai parassiti

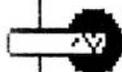
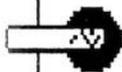


TRAPPOLA DI VENERE:

Ultimo esperimento della IML, una pianta meccanica ibrida impiegata per catturare i parassiti

7. SICUREZZA

Il dipendente dovrà osservare tutti le norme ed i regolamenti di sicurezza. In particolare, il dipendente dovrà prestare attenzione alle materie prime che vengono trasportate sopra gli impianti per essere immesse nella BEAST.



(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

INDUSTRIAL MIGHT AND LOGIC



A: F. FIXIT
DA: F. FOREMAN

Mi dispiace, sono riuscito a trovare solo questa vecchia copia con delle mie note. E' probabile che manchi qualche pagina, ma ti servirà ugualmente. Cerca di fare del tuo meglio.

J. Foreman

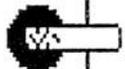
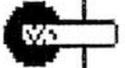
B.E.A.S.T.

Istruzioni per l'uso

e

le riparazioni

di G.T. Bingham, BSc, PMc



1. INTRODUZIONE

Questo documento fornisce le istruzioni per utilizzare la BEAST. È possibile che abbia omissso alcune cose importanti - scusatemi, ma essendo l'inventore dò molte cose per scontate. Se proprio non ne potete più, telefonatemi all' interno 2.

G. Bingham, 6 dicembre 1990

PS Scusatemi per la macchina per scrivere. L'ho fatta riparare, ma sembra che qualche volta non funzioni la lettera i

Se state usando BEAST per la prima volta, seguite queste indicazioni generali:

- * *Fate attenzione alla Carta di Sicurezza (combinazione di quattro frutti) che vi viene data all'inizio di ciascun turno. Vi permetterà di ritornare al turno quando ne avrete bisogno. Potete cambiare la combinazione dei quattro frutti ogni volta che vedete una Carta di Sicurezza.*
- * *Rispettate meticolosamente i Compiti del Turno che vi vengono dati all'inizio di ciascun turno. Se non raggiungete la quota di produzione stabilita per il turno sarete licenziati.*
- * *Provate i vari componenti della BEAST per vedere che effetti hanno e come interagiscono l'uno con l'altro.*

* Preoccupatevi esclusivamente dei componenti della ² BEAST che vedete. Nascosti dietro ai pannelli di vetro ci sono altri componenti che però non potete attivare fino a quando non diventerete pratici dei componenti su cui state operando.

* Controllate frequentemente tutte le parti della BEAST. È risaputo che non ci si può fidare, e che si rompe facilmente. L'industria è infestata da insetti pelosi che disturbano la BEAST, quindi teneteli d'occhio.

2. LA BEAST

Bingham's Environmentally Active Solution for Toys (BEAST) è una macchina per la produzione di bambole ecologicamente perfetta. È completamente meccanica ed è costruita con parti usate. Perché la produzione sia continua, e non venga interrotta, l'Operatore deve provvedere costantemente alla manutenzione.

Le bambole constano di due parti create separatamente, la Testa ed il Corpo, che vengono poi assemblate. Il ciclo di produzione cui l'Operatore deve sovrintendere è il seguente:

- A. LAVORAZIONE DELLE MATERIE PRIME per produrre una RESINA plastica
- B. Inserimento con pressa della RESINA nello STAMPO DELLA TESTA e nello STAMPO DEL CORPO della bambola
- C. Colorazione ed essiccazione della TESTA e del CORPO della bambola
- D. ASSEMBLAGGIO delle TESTE con i rispettivi CORPI
- E. CONFEZIONAMENTO della bambola finita.

2.1 COMPONENTI DELLA BEAST

Tutti i vari process della BEAST avvengono, fisicamente, dentro la macchina, ad eccezione del vero e proprio processo produttivo che ha luogo sul pannello anteriore.

2.2 PROCESSI INTERNI

Questo documento non si occupa delle lavorazioni che avvengono all'interno della BEAST, ma esclusivamente delle operazioni al pannello anteriore. A titolo di chiarimento, i processi interni sono illustrati nella figura 1. Per ulteriori informazioni consultate "GUIDA ALLE OPERAZIONI INTERNE DELLA BEAST". Sfortunatamente, dalla lavorazione di vari tipi di materiali di scarto sono nate alcune creature pelose, mutanti, che chiameremo Lemming. ATTENZIONE! NONOSTANTE L'ASPETTO GRAZIOSO, POSSONO CREARE MOLTI GUAI. Non fate avvicinare nessun un Lemming alla BEAST.

Sì, più facile a dirsi che a farsi. Ne abbiamo notati di due tipi. Il maschio tende a saltare da posti alti, e l'abbiamo soprannominato Cliff. I Lemming Cliff saltano nelle parti in movimento della BEAST e le inceppano in malo modo. Se saltano nel tino del colorante stingono la tinta, con il risultato che bisogna buttar via tutto. La femmina, che abbiamo chiamato Jodee tende, per non si sa quale motivo, ad essere attratta dagli Operatori della BEAST, e cerca di attaccarvisi non appena le si presenta l'occasione. Ovviamente questo rallenta gli Operatori ed impedisce loro di lavorare.

E sappiamo tutti che se non si rispettano i tempi di lavoro si è silurati! Abbiamo provato a disfarci di questi esseri in vari modi - pare che il migliore sia l'aspirapolvere, o prenderli a calci. Fate molta attenzione ai Lemming: azionano gli interruttori, svitano i bulloni, spostano i quadranti, insomma, fanno di tutto per mandare all'aria la produzione. E questa macchina è già abbastanza inaffidabile, senza che ci si mettano loro!

2.3 ALIMENTAZIONE E USCITA

I processi interni della BEAST forniscono al pannello anteriore vari elementi necessari alla produzione delle bambole IML. Li vedete nella figura 2.

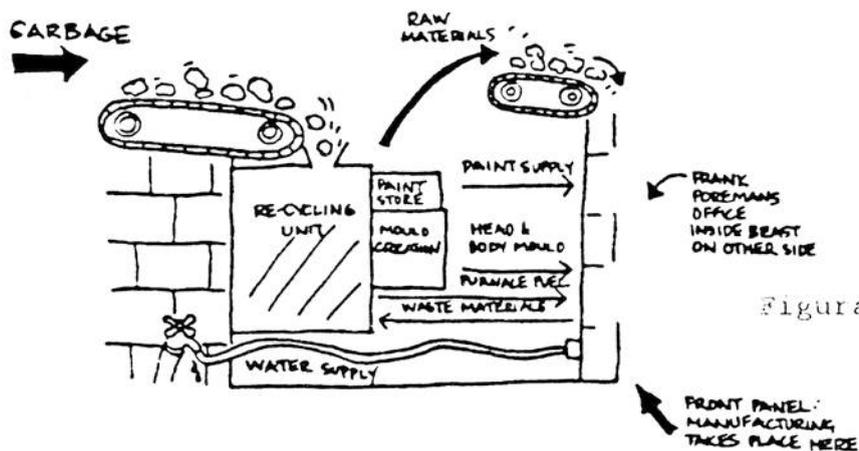


Figura 2

VISTA LATERALE DELLA BEAST

2.4 CONFORMITÀ AGLI STANDARD

L'utlizzo di materiali del catio all'interno della BEAST comporta che in ogni momento vari standard operativi, definiti da una procedura che deve es-

esper enza. Ad ogni Operatore v ene dato un codice d sicurezza.

5.0 PER USARE LA BEAST

Lavorare con la BEAST è sempl ce. L'Operatore deve azionare leve, quadranti e prese per poter mantenere la BEAST in produzione. Ad ogn intervento corr sponde un determinato effetto, e l'Operatore si accorge molto presto se ha sbagli ato o meno.

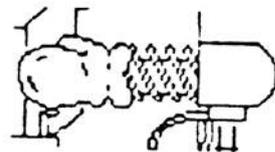
5.1 GENERAZIONE DI POTENZA

I vari component meccan ci della BEAST vengono al mentati con il vapore prodotto da una caldaia o con l'elettr cità prodotta da una batteria.

All' nterno della BEAST vi è una rete complessa di cavi elettr ci, e l'Operatore noterà la presenza di spine elettriche su vari componenti della BEAST, sempre accanto alle rispettive prese. Queste, a loro volta, sono collegate, tram te la rete, alla batteria. Se vi è corrente, inserendo la spina nella presa si metterà n funz one il componente corr spondente.

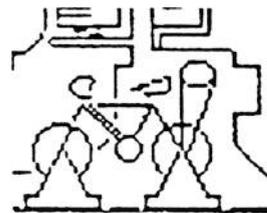
Per far prima molti Operatori spingono le spine nelle prese a calci

SPINA COLLEGATA AL GUANTO
DA PUGILE POSTO SU UNA MOLLA



5.1.1 BATTERIA

Le lampad ne del GENERATORE DI ENERGIA si accendono quando c'è suff ciente potenza nella batter ia. La batter a si consuma lentamente col tempo. P ù la luce delle lampad ne è tenue, più la batter a è scar ca. Se si spengono le lam pad ne sign fica che la batteria



BATTERIA

si è esaurita, e tutto sulla BEAST si bloccherà, ad eccezione dei nastri trasportatori. In questo caso l'Operatore deve salire sulla bicicletta contenuta nel GENERATORE DI ENERGIA e pedalare fino a ricaricare la batteria.

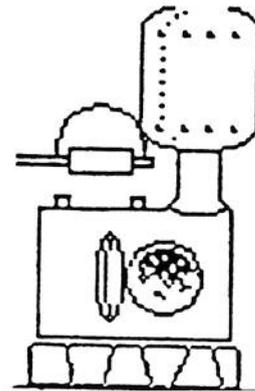
Se la batteria non si ricarica, controllate che non ci siano Lemming dentro, o che comunque non ci siano intralci nel Generatore di Energia

Ricordatevi inoltre di riaccendere la fornace quando le luci tornano a lampeggiare!

Uno dei nastri trasportatori alimentati elettricamente è il trasportatore che porta alla fornace. In assenza di energia non vi è la possibilità di trasportare nuove scorte di Lerc-Cristalli da bruciare.

5.1.2 FORNACE

La FORNACE riscalda un grande bollitore d'acqua che produce il vapore necessario a far funzionare diversi pistoni della BEAST. La FORNACE brucia Lerc-Cristalli che vengono fatti cadere dentro la FORNACE da un nastro trasportatore posto proprio sopra la FORNACE.



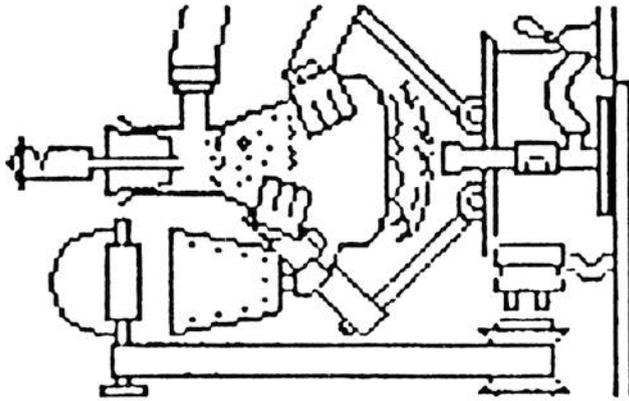
FORNACE

5.2 PRODUZIONE DI RESINA

Per creare la resina plastica per le bambole, la BEAST utilizza tre materie prime. Ciascuna materia prima viene prodotta all'interno della BEAST riciclando materiali di scarto (cfr. Processi Interni, figura 1). Si tratta di Lerc-Cristalli, dello Schif-diossido e del Sozz-concentrato.

5.2.1 ALIMENTATORE DEL SOLIDIFICATORE

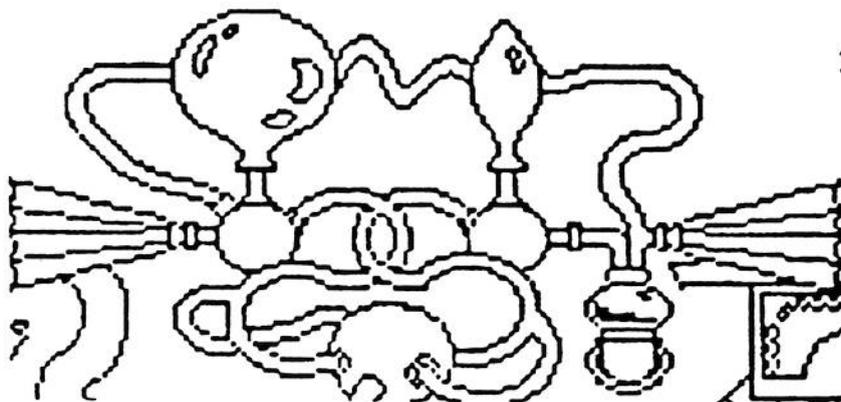
È un componente ottenuto mischiando vari elementi scartati da un Dipartimento di Chimica universitaria o. Dalla lavorazione dei Lerc-Cr stalli si ottiene un agente solidificante liquido per la resina plastica. L'Operatore può regolare la fiamma su cui vengono scaldati i cristalli. Il rubinetto del gas che alimenta la fiamma sotto la beuta è provvisto di una leva, spostando la quale si regola la fiamma. Fate attenzione che il liquido della beuta non superi la temperatura di ebollizione.



Il nastro che trasporta i cristalli all'alimentatore del solidificatore deve essere collegato all'alimentazione elettrica, altrimenti l'alimentatore si spegne, interrompendo la produzione di resina (scusate la figura ribaltata ma non vi è abbastanza spazio).

5.2.2 ALIMENTATORE DELL'ESPANSORE

Mescolare Schiff-ossido ed aria, fino ad ottenere un gas espanso che rende la resina più leggera. L'Operatore deve accertarsi che i palloni siano costantemente gonfi.



ALIMENTATORE DELL'ESPANSORE

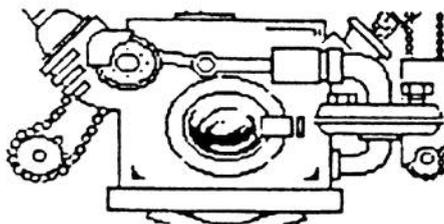
5.2.3 ALIMENTATORE DI CONCENTRATO LIQUIDO

Agg ungere il Sozz-concentrato al PRODUTTORE DI RESINA in quant tà fisse. L'Operatore deve utilizzare il rub netto della valvola e la leva della pompa perché il flusso di Concentrato verso il PRODUTTORE DI RESINA rimanga costante.

5.2.4 PRODUTTORE DI RESINA

Il cuore d questo componente è il cestello di una vecch a lavatr ce buttata via dalla Lavanderia Sciak Qualung. Adesso raccoglie le tre mater e prime lavorate e le m scela util zzando grandi pistonni a vapore; l composto ottenuto è una resina plast ca appicc cosa, che viene usata per stampare le bambole. È poss bile segu re il processo di miscelazione della res na attraverso la parte anteriore del PRODUTTORE DI RESINA. L'albero, che sp nge la resina fuor dal PRODUTTORE DI RESINA, viene al mentato direttamente dal vic no DISPOSITIVO DEGLI STAMPI DELLA TESTA.

PRODUTTORE
DI
RESINA



Se tutte e tre le mater e prime sono state fornite nelle g uste quant tà, il PRODUTTORE DI RESINA produce un blocco di resina appicc cosa che cade su uno dei due nastri trasportator di smistamento TR/400L, precedentemente in uso presso un Uffic o Postale. Azionando la leva posta sopra c ascun nastro, è poss bile dir gere la resina verso il PUNZONE DELLA TESTA o verso il PUNZONE DEL CORPO, oppure verso un b done dei rif uti posto in mezzo ai due nastri.

Se le mater e prime non vengono alimentate nelle g uste quant tà, allora si otterrà qualcosa di diverso dalla res na, e l'Operatore dovrà controllare tutte le materie prime in modo da poter correggere l'errore. L'Operatore non deve d menticare che il Produttore d Res na è soggetto a molt ssime v brazioni, e pertanto è necessario controllare frequentemente le cingh e che mantengono i pistoni al loro posto per poter evitare fughe di vapore.

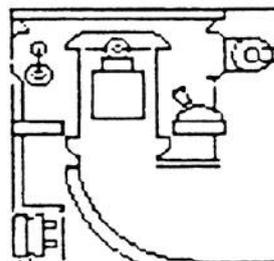
5.3 STAMPI DELLE BAMBOLE

La res na viene versata in due stamp - uno che serve a creare la Testa della bambola, e l'altro il Corpo. Qu ndi v ene compressa con grande forza per farle prendere la forma degli stamp

5.3.1 DISPOSITIVO PER GLI STAMPI DELLA TESTA

In ogni turno v sono a dispos zione fino a 5 Stampi della Testa. Gli Stampi della Testa sono attaccat , all'interno della BEAST, ad un filo rotante tram te mollette "a coccodr llo". Un'apertura presente nel pannello anter ore permette all'Operatore di guardare dentro alla BEAST e osservare gl stampi. L'Operatore può controllare la direz one di rotazione az onando l'interruttore posto propr o accanto all'apertura di osservazione.

Quando uno stampo raggiunge la posizione da cui può essere visto, la rotazione si interrompe per permettere all'Operatore di tirare la corda (posta sull'altro lato dell'apertura di osservazione) che libera lo Stampo della Testa visibile. A questo punto lo stampo cade lungo uno scivolo e finisce nel Punzone della Testa. Se nel PUNZONE DELLA TESTA vi è già uno Stampo della Testa, tirando la corda lo stampo non cadrà ma continuerà a ruotare.



Attenzione! di tanto in tanto la BEAST seleziona da sé gli stampi, e manda in produzione le Teste ed i Corpi sbagliati. I risultati sono tremendi! Questo aggeggio va per i fatti suoi!

Il filo rotante su cui sono attaccati gli stampi è collegato agli ugelli di uscita del PRODUTTORE DI RESINA; quindi è importante che il DISPOSITIVO PER GLI STAMPI DELLA TESTA sia tenuto in buone condizioni, per non interrompere il flusso di resina.

5.3.2 DISPOSITIVO PER GLI STAMPI DEL CORPO

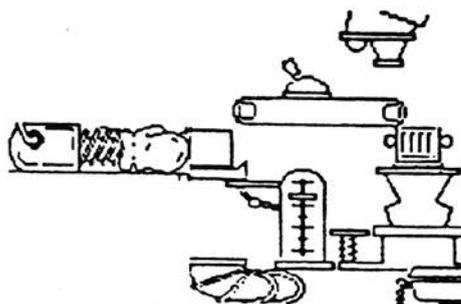
Gli stampi disponibili in un turno sono attaccati, all'interno della BEAST, ad un filo tramite mollette "a coccodrillo"

circuito elettrico, e funziona solo se la spina è inserita nella presa.

5.9 PUNZONE DELLA TESTA

Lo Stampo della Testa prescelto viene automaticamente fissato su una Botola, mentre la Resina Plastica proveniente dal Produttore di Resina vi cade dentro. Per spingere la Testa della bambola fuori dallo Stampo viene utilizzato un grosso guanto da pugile posto su una molla.

Un dispositivo di conteggio, detto Contatore Colpi, fa produrre ad ogni Stampo della Testa un dato numero di Teste, e quindi fa aprire automaticamente la Botola e fa cadere lo stampo lungo uno scivolo, da dove viene inviato alla fase di riciclaggio. Il Contatore Colpi è composto da un metro, su cui sono contrassegnate 5 posizioni, ed un'asta posta su una delle posizioni. La posizione dell'asta indica il numero di Teste che possono venire prodotte prima che si apra la Botola. Più in alto è l'asta, maggiore è il numero di Teste.



L'Operatore può cambiare la posizione dell'asta sul Contatore Colpi saltando sull'asse elastico che si trova accanto al Contatore Colpi. È probabile che alcuni Operatori trovino familiare questo componente della macchina. In effetti, contiene alcuni pezzi dello spettacolo "Only Strong Men Can Ring My Bell" di Farleys Funfair.

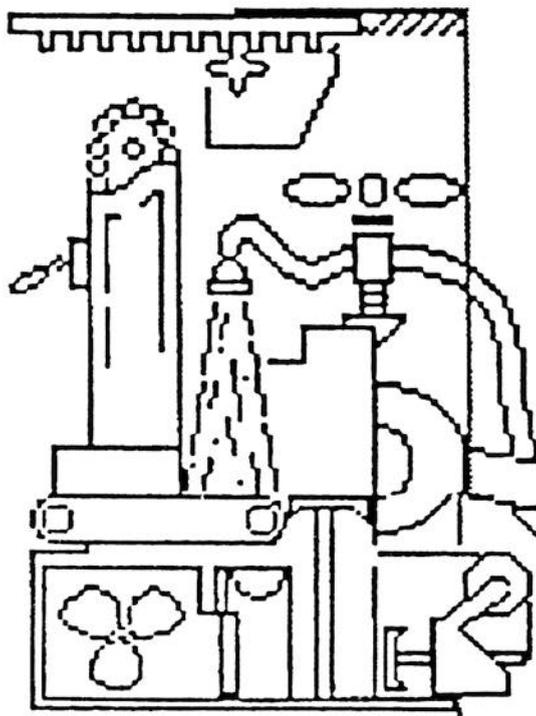
che è una parte molto importante del processo di produzione delle bambole. Mescolando le tre tinte dei tubi si possono ottenere anche altri colori. Per esempio, il giallo e il blu danno il verde.

Può succedere che non si riescano ad ottenere alcune combinazioni di colore, a causa degli elementi chimici contenuti nelle tinte; infatti, dalla reazione di tali elementi si ottengono colori diversi da quelli desiderati. Se ciò dovesse accadere, l'Operatore dovrà svuotare completamente il contenitore ed iniziare da capo. Per svuotare il contenitore bisogna tirare la catena posta sopra il tubo centrale.

L'Operatore deve accertarsi che nel contenitore non vi siano impurità, che rovinerebbero definitivamente la tinta.

5.12.2 VERNICIATURA

Le Teste ed i Corpi delle Bambole vengono spruzzati con il colore contenuto nel contenitore della tinta. Per regolare la quantità di tinta che viene spruzzata su ciascuna Testa o su ciascun Corpo si utilizza un grande rubinetto posto proprio sopra lo spruzzatore. Se si spruzza troppa tinta, il contenitore si svuota prima del necessario, se ne utilizza troppa poca, la Testa ed il Corpo non risultano perfettamente colorati. Una volta dipinti, i Corpi e le Teste devono essere asciugati con il Ventilatore Elettrico.

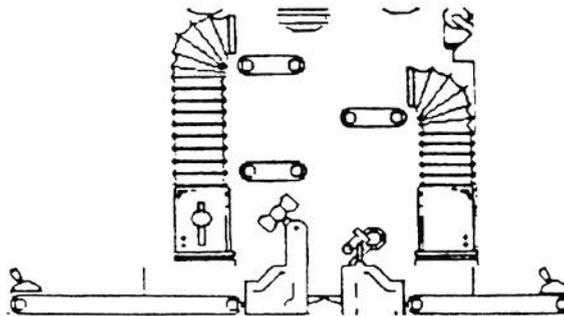


VERNICIATURA DEI CORPI

5.13 GRUPPO LEGANTE

La Testa ed il Corpo vengono incollati nel Gruppo Legante, in modo da formare una bambola completa. Questo componente ha una bella storia alle spalle: prima di essere convertito dall'IML era un imbottigliatore per il latte in uso presso la Società di Trasporto del Latte.

La Testa arriva da destra su un nastro trasportatore, il Corpo da sinistra, su un altro nastro. Quando si avvicinano al centro, la Testa ed il Corpo vengono aspirati da enormi aspirapolvere industriali e quindi vengono depositati su un nastro trasportatore, in attesa che inizi il processo di attaccatura. Può accadere che una Testa venga accoppiata al Corpo sbagliato, nel qual caso l'Operatore può spostare la posizione dell'aspirapolvere che regge il Corpo verso uno dei due nastri trasportatori, in modo tale da poter fare uno scambio all'ultimo momento.

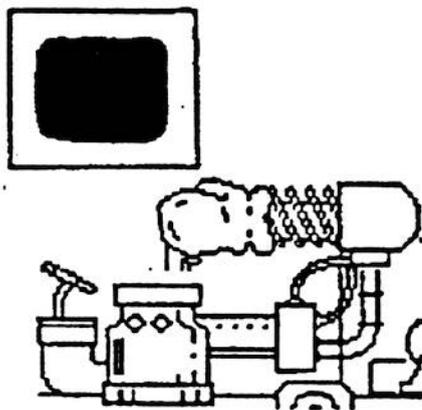


Una delle due parti della bambola (l'ideale sarebbe un Corpo) cade dentro il GRUPPO LEGANTE. A questo punto tutti i nastri trasportatori si fermano. Un tubo di "ATTACCA-TUTTO" spruzza automaticamente un po' di colla industriale su una parte della bambola. I nastri trasportatori ricominciano a muoversi, e la seconda parte della bambola (l'ideale

sarebbe una Testa) cade nel CORPO LEGANTE, sopra l'altra parte della bambola. I nastri trasportatori si fermano di nuovo, ed un martello colpisce la parte superiore della bambola, spingendola verso quella inferiore. La bambola così completata viene mandata su un nastro trasportatore sottostante. Se l'Operatore ha utilizzato a dovere questo componente della macchina, la bambola avrà la Testa giusta per il suo Corpo, ed entrambi saranno dello stesso colore. Se, invece, la bambola è sbagliata, il VERIFICATORE DI QUALITÀ aiuterà l'Operatore ad eliminare gli errori.

5.14 VERIFICATORE DI QUALITÀ

Serve ad individuare le bambole che non presentano una giusta combinazione di Testa e Corpo. C'è comporta lo scarto delle bambole che hanno la Testa e il Corpo di colore diverso, oppure la Testa o il Corpo sbagliati, oppure due Teste o due Corpi. La bambola terminata cade nel VERIFICATORE DI QUALITÀ (un tempo un televisore), passa attraverso un analizzatore e finisce su una botola. Se la bambola presenta la Testa ed il Corpo giusti, sull'analizzatore apparirà un segno. La botola si aprirà, facendo cadere la bambola nel VERIFICATORE DI MAGAZZINO sottostante.



VERIFICATORE
DI
QUALITÀ

Se una bambola non ha la Testa ed il Corpo giusti, sull'analizzatore appare una "X" e la bambola viene buttata fuori dalla finestra della fabbrica.

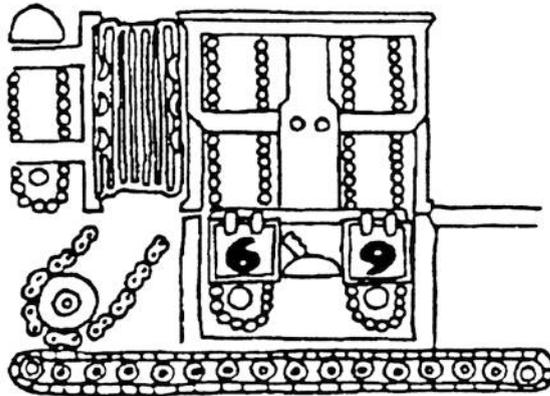
Il lavoro al verificatore di qualità non rientra fra vostri compiti del turno. Quindi, ricordate che se una bambola non viene bloccata dal verificatore di qualità significa che ha la Testa giusta per il Corpo giusto. Non è detto, però, che sia del colore che Frank vi ha richiesto di produrre nel vostro Turno! Non dimenticate di verificare il colore!

Fatevi furbi! Se vedete che la bambola è sbagliata, spegnete il verificatore di qualità azionando l'interruttore posto di fianco all'analizzatore. Le bambole che provengono dal gruppo legante verranno fatte cadere in un bidone dei rifiuti e quindi inviate al riciclaggio; in questo modo dal vostro salario non verrà detratta una bambola respinta dal Verificatore.

5.15 VERIFICATORE DI MAGAZZINO

È stato adattato da un vecchio calendario da parete utilizzato in una Banca. Serve a stabilire quali delle bambole corrette soddisfino i requisiti imposti per quel determinato turno. Il VERIFICATORE DI MAGAZZINO presenta due grosse cifre, che indicano il numero totale di bambole corrette che restano da produrre per completare i propri compiti per il turno. Quando la bambola cade nel VERIFICATORE DI MAGAZZINO, viene fatta passare su diversi rulli e sensori - questi, a loro volta, azionano un

completato meccanismo di ingranaggi. Se la bambola soddisfa i requisiti imposti per il turno, allora il numero indicato sul VERIFICATORE DI MAGAZZINO diminuisce di 1. Se invece la bambola non viene approvata, il numero non varia.



Quando il numero indica zero, cioè quando sono stati completati tutti i Compiti del Turno, il verificatore di qualità si spegne automaticamente. Il verificatore di qualità non può essere riaccessibile fino a quando le cifre del verificatore di magazzino non indicano un numero maggiore di zero. Se il tempo a disposizione durante il turno è sufficiente, perché non aumentare a mano il numero indicato dal verificatore di magazzino e cercare di fare più bambole, e quindi guadagnare qualcosa in più?

5.16 CONFEZIONAMENTO

Una volta superato il VERIFICATORE DI MAGAZZINO, le bambole devono essere imballate in casse di legno e devono essere spedite per la spedizione.

All'interno della BEAST vengono riciclati vecchi tavoli e vecchie sedie di legno, proprio per produrre grandi casse di legno che vengono allineate alla base della BEAST. Ciascuna cassa presenta una grande etichetta sul fianco, su cui è scritto qual bambola sono contenute nella cassa.

E anche qui avete la possibilità di guadagnare due soldi in più. La IML paga un premio per ciascuna bambola inserita in modo corretto nelle casse. Se producente una bambola non prevista dai Compiti del Turno, fate attenzione ad infilarla nella scatola "Assortite", contrassegnata da un grande "?" sul fianco.





(c) Copyright 1990 LucasArts Entertainment Company

***C.T.O.**

© 1990 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati
Prodotto e confezionato da C.T.O. spa - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)