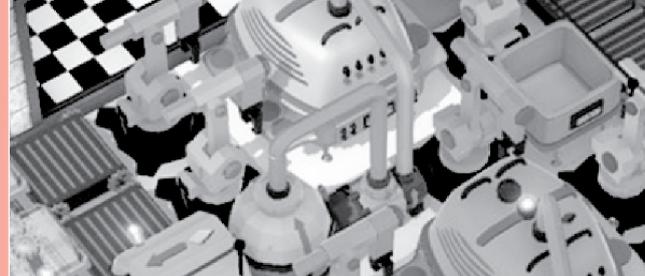
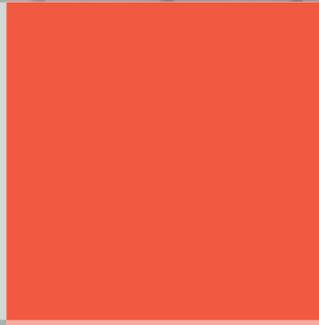
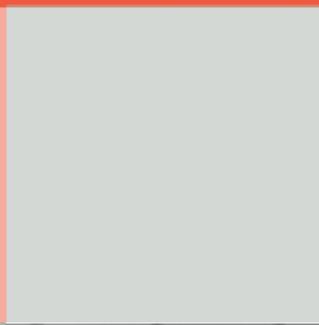


Spielanleitung



INHALTSVERZEICHNIS

Ziele.....	i	Szenario-Editor.....	xii
Katastrophen.....	ii	Maschinen - Zusammensetzer..	xiii
Baupläne.....	iii	Maschinen - Steuerung.....	xiv
Arten von Bestellungen.....	iv	Maschinen - Katastrophen.....	xv
Effizienz.....	v	Maschinen - Spender.....	xvi
Besondere Bestellungen.....	vi	Maschinen - Flüssigkeiten...	xvii
Ruf.....	vii	Maschinen - Aufbewahrung...	xviii
Stromausfälle.....	viii	Maschinen - Verarbeitung.....	xix
Salmonellen.....	ix	Maschinen - Transport.....	xx
Auftragsmodus.....	x	Aktionsschaltflächen.....	xxii
Testgelände.....	xi		

ZIELE



Küchen haben jeweils drei Ziele, die unter „Levelziele“ angezeigt werden, wenn du an einer Küche arbeitest.

- **Servierte Gerichte**: Eine Grundvoraussetzung. Liefere die angegebene Anzahl Gerichte aus. Wenn die Küche nicht die minimale Anzahl Gerichte liefern kann, schlägt der Entwurf fehl!

- **Stromverbrauch**: Eine optionale Voraussetzung. Verbrauche weniger als die angegebene Menge Strom.

- **Verwendete Zutaten**: Eine optionale Voraussetzung. Verwende weniger als die angegebene Menge Zutaten.

Im Testgelände-Modus gibt es keine Ziele und du kannst frei mit den Maschinen experimentieren.

KATASTROPHEN



Das Feld mit den Levelzielen listet alle Katastrophen auf, für die ein Risiko besteht, dass sie in der Küche eintreten. Katastrophen fallen unter je eine von drei Kategorien und für jede gibt es einen spezifischen Maschinentyp zur Bekämpfung.

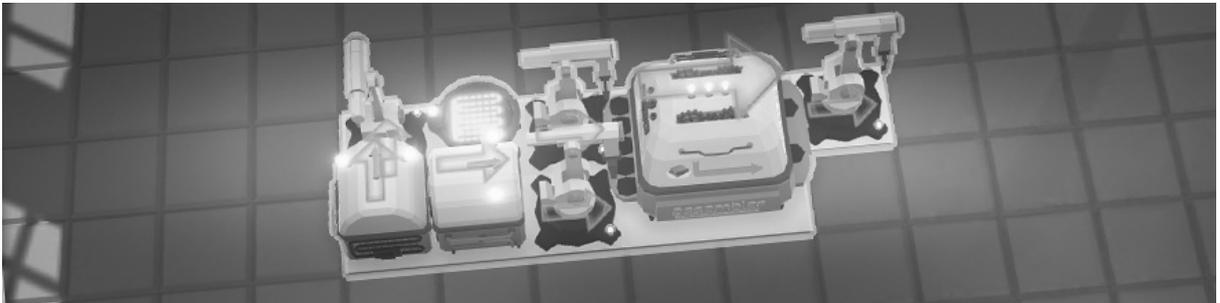
Katastrophenbekämpfungsmaschinen sind zwar verfügbar, doch die effizientere Lösung ist, die Probleme über den Küchenentwurf selbst zu lösen.

- **Feuer** kann ausbrechen, wenn Zutaten zu lange auf einer Kochmaschine bleiben. Ist ein Feuer ausgebrochen, greift es auf die umstehenden Maschinen über, wenn es nicht von den Sprinkler- oder Feuerlöscher-Maschinen gelöscht wird.

- **Ausfälle** treten auf, wenn eine Maschine unter hoher Belastung steht (zum Beispiel ein Zusammensetzer, der Gerichte in schneller Folge produziert). Konfiguriere Maschinen so, dass sie langsamer arbeiten, oder setze einen Mechanischen Mechaniker ein, um Ausfälle in der Nähe zu beheben, wenn sie auftreten.

- **Insekten** können auftauchen, wenn Zutaten zu lange stationär bleiben, und ein Befall kann ausbrechen. Ein Befall kann sich auf andere Lebensmittel ausbreiten, wenn er nicht von einer Schädling-X-Maschine vernichtet wird.

BAUPLÄNE

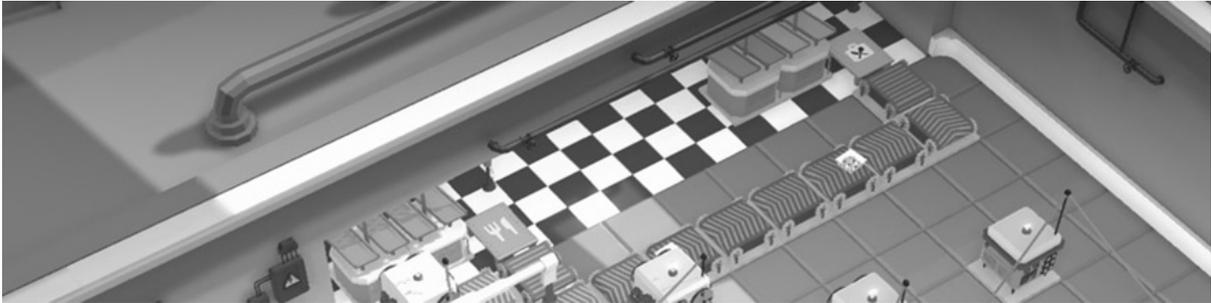


Baupläne sind gespeicherte Kopien einer einzelnen Maschine oder einer Maschinengruppe, die du in anderen Levels einsetzen kannst. Baupläne behalten alle Einstellungen der ursprünglichen Maschine(n) bei.

Um einen Bauplan zu erstellen, rufst du in der Komponentenliste den Reiter ""Baupläne"" auf und drückst auf die Schaltfläche **+ Neuer Bauplan**. Jetzt kannst du einen Auswahlrahmen um die Maschinen zeichnen, die du in den neuen Bauplan aufnehmen willst.

Gespeicherte Baupläne können in anderen Levels benutzt werden. Sie können jedoch nur aufgerufen werden, wenn alle einzelnen Maschinen im Bauplan in diesem Level verfügbar sind.

ARTEN VON BESTELLUNGEN



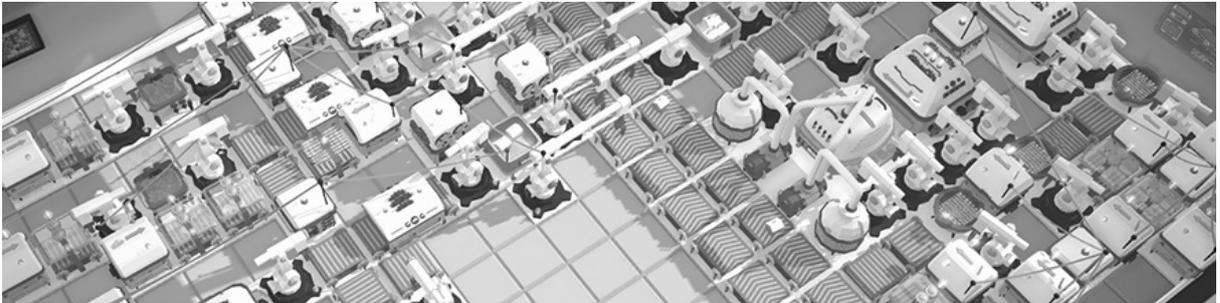
Ist eine Küche in Betrieb, werden Bestellungen entgegengenommen und in der Bestellungsliste auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Die Art der Bestellung muss beim Entwurf der Küche berücksichtigt werden.

- **Restaurant**-Bestellungen können in jeder beliebigen Reihenfolge ausgeliefert werden. Die Gäste sind im Allgemeinen sehr geduldig.

- **Take-away**-Bestellungen können in jeder Reihenfolge ausgeliefert werden, aber die Gäste sind ungeduldiger als gewöhnliche Restaurantgäste. Take-away-Kunden können außerdem mehrere Gerichte gleichzeitig bestellen.

- **Drive-in**-Bestellungen **MÜSSEN** in der richtigen Reihenfolge ausgeliefert werden: Die Bestellung an der Spitze der Warteliste **MUSS** zuerst ausgeliefert werden. Ein Bestellungsleser (erweitert) kann hier helfen, da er so konfiguriert werden kann, dass er andere Maschinen steuert, wenn eine Bestellung die Spitze der Bestellungsliste erreicht. Drive-in-Gäste sind im Allgemeinen recht geduldig.

EFFIZIENZ



Die Effizienz einer Küche wird aus der Anzahl rechtzeitig fertiggestellter Gerichte, verschwendeter Zutaten und Energieverbrauch pro Gericht berechnet. Diese Werte werden dann kombiniert, um die Gesamteffizienz einer Küche in Prozent auszudrücken. Top-Tipps für eine effiziente Küche:

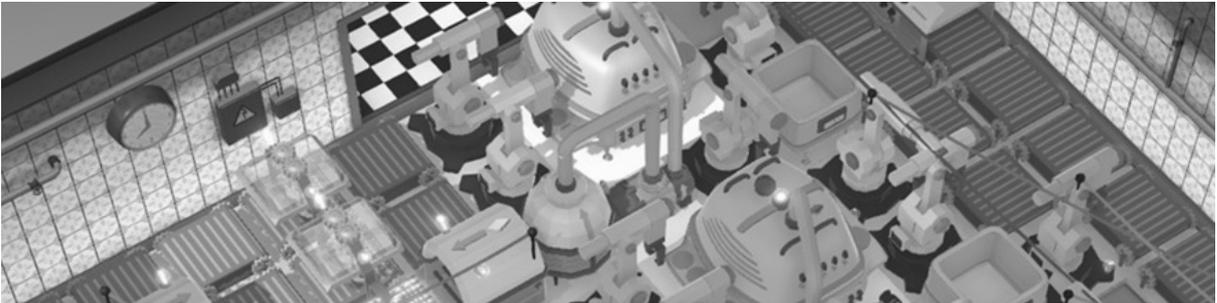
- **Minimiere den Stromverbrauch**, indem du Maschinen so konfigurierst, dass sie Modi mit geringerem Energiebedarf verwenden. Bestellungsleser können Maschinen für eine bestimmte Zeit ein- oder ausschalten, wenn eine Bestellung eingeht.

- **Minimiere Zutatenverschwendung**, indem du nur aus gibst, was nötig ist, wenn eine Bestellung eingeht.

- **Minimiere die Grundfläche der Küche**. Je weniger Maschinen benötigt werden, desto weniger Elektrizität ist nötig und desto kürzere Wege müssen die Gerichte zurücklegen. Vermeide unnötige Fließbänder, wo du kannst.

- Wenn eine Zutat für mehrere Gerichte benötigt wird, könntest du einen **Bestellungsleser für das Auslesen mehrerer Gerichtetypen** einsetzen, um diese Zutat auszugeben und sie zum richtigen Zusammensetzer zu schicken, statt unnötig mehrere Exemplare von Maschinen einzusetzen.

BESONDERE BESTELLUNGEN



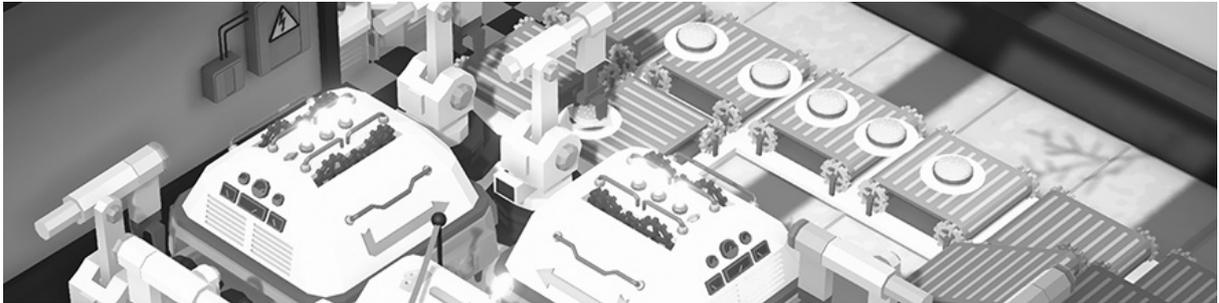
Besondere Bestellungen können beim Küchenbetrieb auftreten. Sie erscheinen in bestimmten Kampagnenleveln und du wirst in der Einführung der Level darauf hingewiesen, wenn sie auftreten.

- Ein **Restaurantkritiker** kann eine Bestellung aufgeben, die sofort an die Spitze der Bestellungsliste rückt. Der Kritiker ist extrem ungeduldig und du hast nicht viel Zeit, seine Bestellung zu bearbeiten! Wird die Bestellung nicht erfüllt, verlierst du mehr Ruf als bei einer gewöhnlichen Bestellung. Eine Nachricht auf dem Bildschirm weist dich darauf hin, dass der Restaurantkritiker angekommen ist.

- **Stoßzeit**-Bestellungen treffen schneller hintereinander ein als gewöhnliche Bestellungen, also muss die Küche möglicherweise viel mehr Bestellungen auf einmal bearbeiten. Die Stoßzeit hält eine festgelegte Zeit lang an und eine Nachricht auf dem Bildschirm weist dich auf ihren Anfang und ihr Ende hin.

- **Heißhunger**-Bestellungen verlangen alle nach einem bestimmten Gericht, das besonders beliebt geworden ist. Heißhungerphasen halten eine festgelegte Zeit lang an, während der nur dieses Gericht bestellt wird. Eine Nachricht auf dem Bildschirm weist dich auf den Anfang und das Ende des Heißhungers hin.

RUF



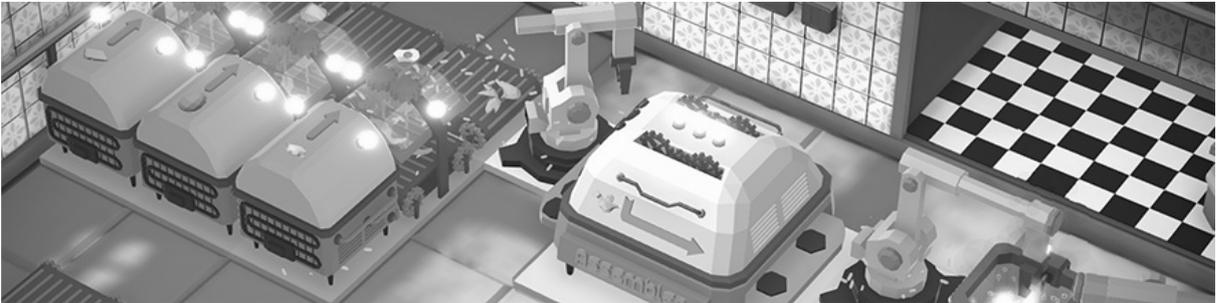
Ist eine Küche in Betrieb, wird über der Bestellungsliste der **Ruf** in Prozent angezeigt. Das ist der Ruf deiner Küche und wenn er auf 0 % sinkt, ist der Küchenentwurf ein Fehlschlag! Du kannst Ruf verlieren, indem du Bestellungen nicht rechtzeitig bedienst. Wird die besondere Bestellung des Typs „Restaurantkritiker“ nicht rechtzeitig geliefert, verlierst du eine größere Menge an Ruf.

STROMAUSFÄLLE



Wenn bei einer Küche im Betrieb ein **Stromausfall-Limit** angezeigt wird, bedeutet das, dass ein Stromausfall eintritt und der Küchenentwurf fehlschlägt, sobald der Energieverbrauch dieses Limit überschreitet. Eine Nachricht erscheint auf dem Bildschirm, wenn der Energieverbrauch gefährlich nahe an einen Stromausfall rückt. Benutze die Energieverbrauch-Einstellungen der Maschine (sofern verfügbar), um genau festzulegen, welche Maschinen wann eingeschaltet werden, um den Energieverbrauch einzudämmen. Achte auf Maschinen mit hohem Energieverbrauch wie den Teleporter, da sie beim Einsatz den Stromverbrauch stark in die Höhe treiben.

SALMONELLEN



Rohes Huhn kann die Küche mit gefährlichen Bakterien kontaminieren! Andere Zutaten, die von denselben Maschinen verarbeitet oder transportiert werden wie rohes Huhn, sind dem Risiko ausgesetzt, von Salmonellen befallen zu werden. Ist eine Küche in Betrieb, kannst du die Filter benutzen, um zu sehen, wo in einer Küche sich eventuell Bakterien ausbreiten. Salmonellenbefallene Gerichte, die an Gäste ausgegeben werden, schädigen den Ruf und können zum Fehlschlag des Küchenentwurfs führen.

AUFTRAGSMODUS



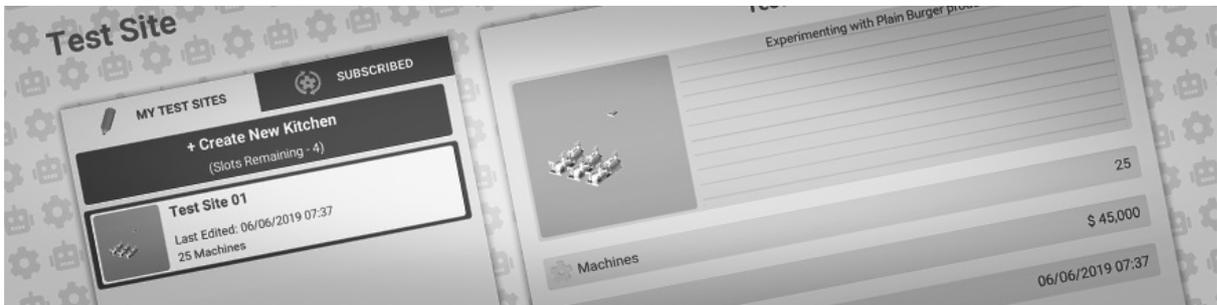
Der Auftragsmodus bietet dir die Chance, dein eigenes Küchenbauunternehmen zu betreiben, das Aufträge von Restaurantketten erhält. Du entscheidest, welche Küchen du bearbeiten willst. Deine Firma hat ihr eigenes Geldbudget, mit dem du Maschinen kaufen kannst, um die Aufträge zu erfüllen.

Du fängst mit einem einfachen Grundstock an Maschinen an. Investiere das Geld deiner Firma, um zusätzliche Maschinen in der Ansicht Maschinen freizuschalten, damit du sie beim Erfüllen von Aufträgen kaufen kannst.

Auftragsangebote erhältst du über den Reiter „Posteingang“, und du kannst die Schwierigkeitsstufe anpassen, bevor du sie annimmst: Je schwieriger der Auftrag, desto lukrativer ist er! Deine Kunden bieten dir einen Effizienzbonus, der ausgezahlt wird, wenn du ein erwünschtes Effizienzziel erreichst (oder übertriffst).

Du kannst auch mit negativen Geldwerten (also Schulden) an Küchen arbeiten, kannst neue Maschinen aber nur freischalten, wenn deine Geldwerte wieder positiv sind.

TESTGELÄNDE



Das Testgelände ist eine Sandbox-Umgebung ohne Budgeteinschränkungen, in der du mit Konfigurationen experimentieren und Baupläne für die Verwendung im Kampagnen- oder Auftragsmodus erstellen kannst.

Auf dem Testgelände werden keine Bestellungen aufgegeben. Stattdessen kannst du alle Rezepte herstellen, die du möchtest.

SZENARIO-EDITOR

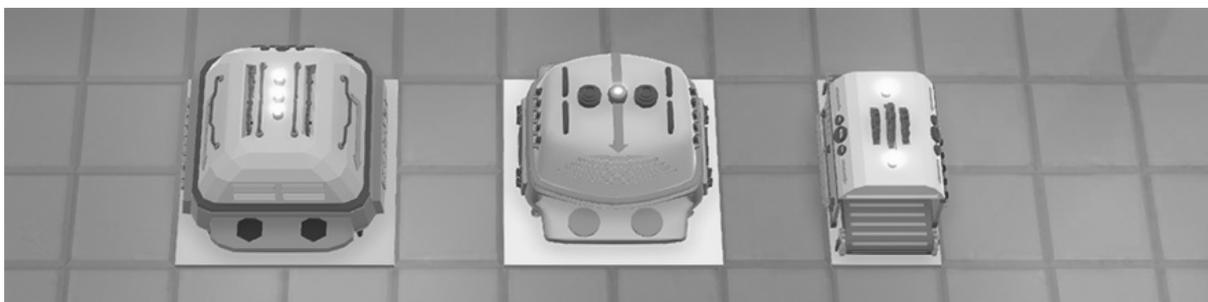


Mit dem **Szenario-Editor** kannst du eigene Szenarien erstellen, die du dann mit anderen Automachef-Spielern teilen kannst.

Mit den Werkzeugen im Szenario-Editor kannst du eine grundlegende Küchenkonfiguration erstellen und dann Regeln und Ziele anpassen, zum Beispiel, welche Maschinen zur Verfügung stehen und welche Budgetgrenzen gelten.

Szenarien können über Steam Workshop geteilt werden. Vergiss nicht, die Werke anderer Ersteller zu bewerten!

MASCHINEN – ZUSAMMENSETZER

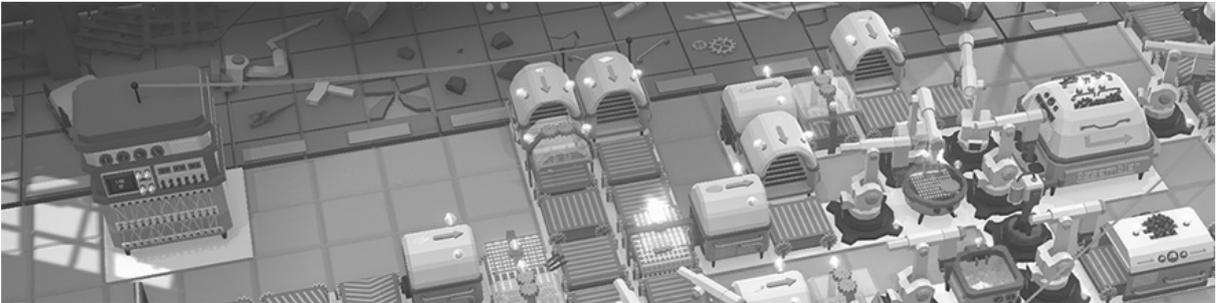


Zusammensetzer dienen dazu, ein einzelnes Gericht zusammenzustellen. Sie müssen von Roboterarmen mit den Grundzutaten gefüllt werden. Jeder Zusammensetzer hat eigene Einstellungen für den Betriebsmodus und kann mit einer bestimmten Geschwindigkeit arbeiten. Die Zeit, die nötig ist, um ein Gericht zusammenzustellen, wird im Einstellungsmenü der Maschine angezeigt. Denke aber daran: Je schneller das Gericht zusammengestellt wird, desto höher der Stromverbrauch!

Nur erweiterte Zusammensetzer können Gerichte zusammenstellen, die Saucen erfordern.

Verpackungsmaschinen sind nötig, um bestimmte einzelne Gerichte (wie Pommes oder Scharfe Wings) zu verpacken oder um fertige Gerichte zu Kombo-Menüs zusammenzustellen.

MASCHINEN – STEUERUNG



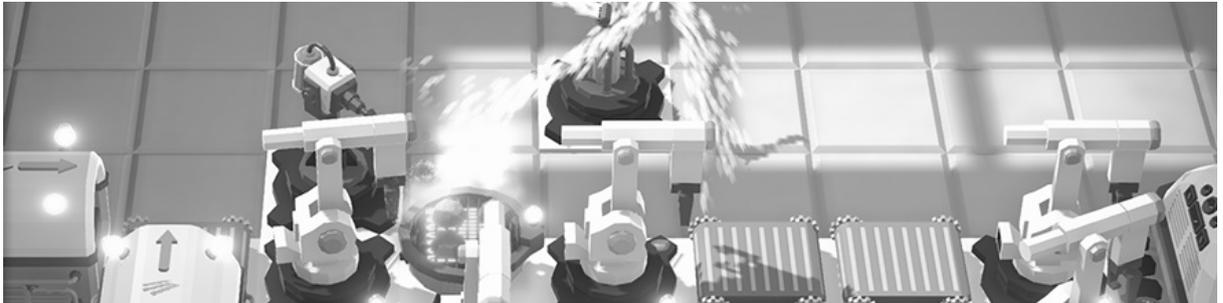
Steuerungsmaschinen können so konfiguriert werden, dass sie Ein-/Aus-Befehle an die verbundenen Maschinen ausgeben, je nach den von Gästen aufgegebenen Bestellungen.

In diese Kategorie gehören die programmierbaren Computer AC-16 und AC-32, die beide über eine einfache Programmiersprache eingegebene Befehle umsetzen, um Küchen im Detail zu steuern.

Der Wiederholer ist eine Maschine, die bis zu vier weitere Maschinen ein- oder ausschalten kann, je nach erhaltenem Input. Ein Bestellungsleser mit vier Wiederholern kann 16 weitere verbundene Maschinen ein- oder ausschalten.

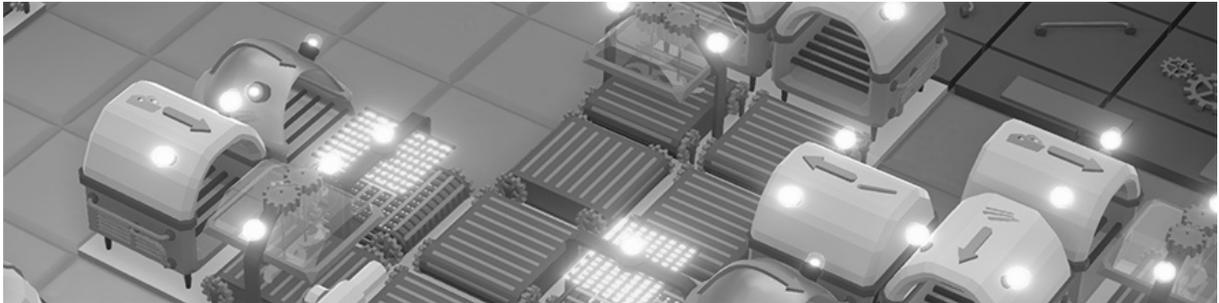
Die Zählmaschine kann die Anzahl der Zutaten in einer bestimmten Maschinen zählen und dann (auf Basis dieses Wertes) eine weitere, separate Maschine aktivieren. Perfekt, um weitere Zutaten auszugeben, wenn die Vorräte in einer Aufbewahrungseinheit sinken!

MASCHINEN – KATASTROPHEN



Katastrophen-Maschinen sind darauf spezialisiert, jeweils eine bestimmte Art von Katastrophe zu bekämpfen. Diese Maschinen sind insofern einzigartig, dass sie von einem Wirkungsbereich umgeben sind: Wenn in diesem Umkreis die jeweilige Katastrophe eintritt, behebt die Maschine sie automatisch.

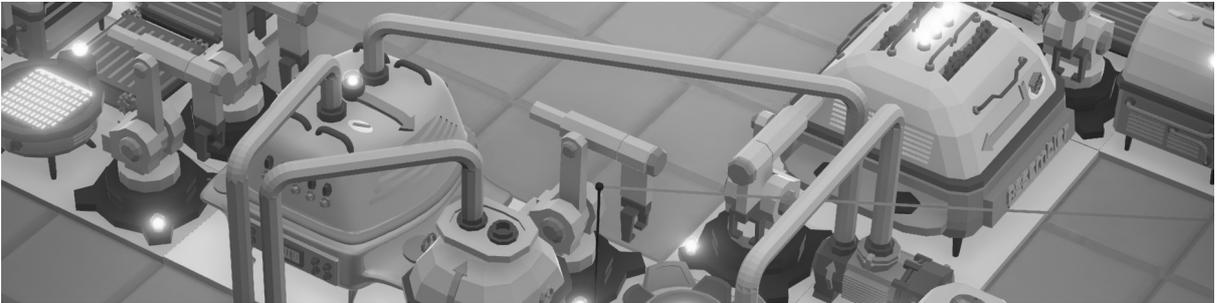
MASCHINEN – SPENDER



Spender-Maschinen sind nötig, um Rohzutaten in einer Küche verfügbar zu machen. Jeder Spender kann eine einzige Zutat ausgeben, aber die Geschwindigkeit, mit der sie ausgegeben wird, kann in den Maschineneinstellungen konfiguriert werden.

Spender können direkt auf ein Fließband ausgeben oder ein Roboterarm kann die Zutat aus dem Spender aufnehmen.

MASCHINEN – FLÜSSIGKEITEN



Flüssigkeiten-Maschinen sind alle darauf spezialisiert, Saucen in einer Küche verfügbar zu machen und zu bewegen. Anfangs werden Flüssigkeiten in Aufbewahrungstanks platziert, dann werden sie über Pumpen in erweiterte Zusammensetzer eingespeist, um in einem Gericht verwendet zu werden, oder sie werden in einem Flüssigkeitenmixer zu einer neuen Saucenart kombiniert.

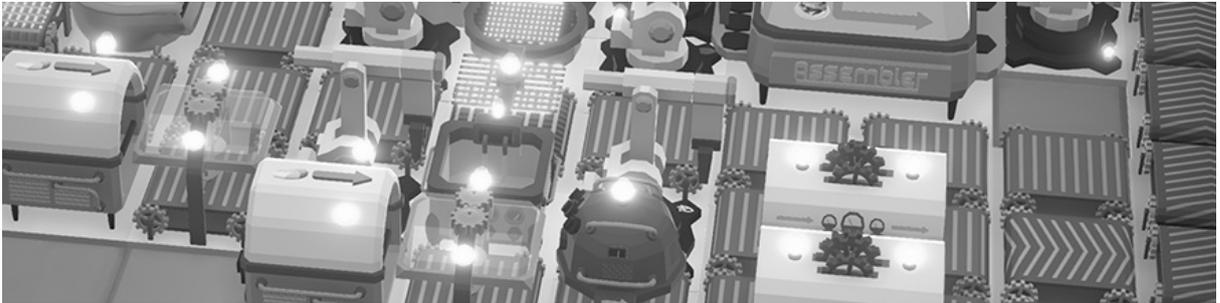
Flüssigkeiten werden durch Rohre transportiert und müssen von Pumpen bewegt werden. Wann immer eine neue Rohrverbindung mit einem Aufbewahrungstank oder Flüssigkeitenmixer hergestellt wird, MUSS sie erst mit einer Pumpe verbunden werden, bevor sie ihren Zielort erreicht.

MASCHINEN – AUFBEWAHRUNG



Aufbewahrungs-Einheiten werden verwendet, um Zutaten und fertige Gerichte aufzubewahren. Sie halten ihren Inhalt frisch und ermöglichen es, Lebensmittel für zukünftige Bestellungen aufzubewahren. Lebensmittel, die nicht in solchen Einheiten aufbewahrt (oder schnell genug verarbeitet) werden, verderben, führen zu Rufeinbußen bei unzufriedenen Kunden und können einen Insektenbefall auslösen!

MASCHINEN – VERARBEITUNG

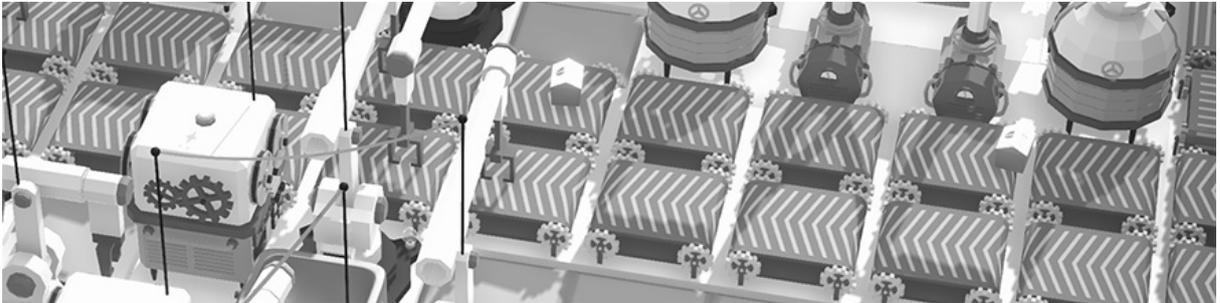


Verarbeitungs-Maschinen beinhalten Kochmaschinen und den Zutatenzerleger.

Kochmaschinen verwandeln rohe Zutaten in ihre gegarte Variante. Sorge dafür, dass gekochte Lebensmittel von der Kochstelle entfernt werden können, denn wenn sie dort verbleiben, können sie zu Asche werden oder sogar Feuer fangen!

Der Zutatenzerleger zerlegt Rohzutaten in geschnittene oder geriebene Varianten und benötigt keine weiteren Einstellungen. Achte genau auf die Rezepte für Gerichte, da manche Zutaten (wie zum Beispiel Käse) mehrfach vom Zutatenzerleger verarbeitet werden können.

MASCHINEN – TRANSPORT



Transport-Maschinen haben die wichtige Aufgabe, Lebensmittel durch die Küche zu transportieren.

Fließbänder sind die billigste und leichteste Option, um Lebensmittel zu bewegen, aber um sie von einem Fließband auf eine andere Maschine ohne Fließband zu versetzen, sind immer Roboterarme nötig. Die Bewegungsrichtung von Roboterarmen muss eingestellt werden, damit die aufgenommenen Lebensmittel an der richtigen Stelle abgesetzt werden.

Es gibt vier Arten von Roboterarmen:

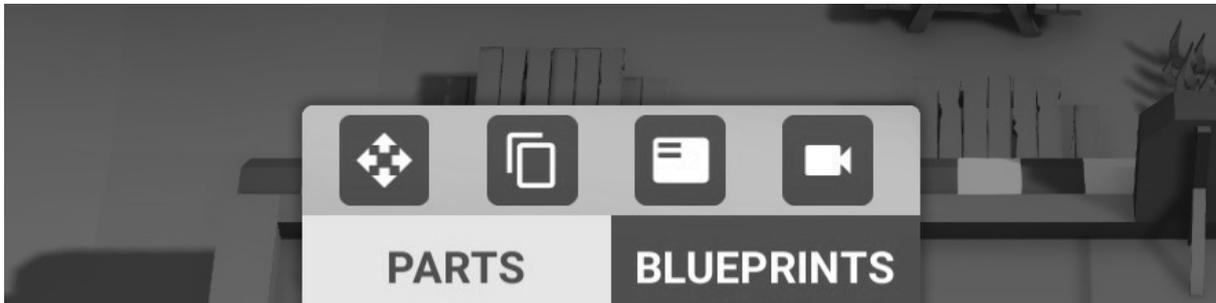
- Der Roboterarm (simpel) nimmt alle Zutaten auf, die ihm vorgesetzt werden.

- Der Roboterarm (lang) kann Gegenstände in einer Entfernung von bis zu zwei Feldern aufnehmen und absetzen statt in der normalen Entfernung von einem Feld. Er kann zusätzlich so konfiguriert werden, dass er nur bestimmte Gegenstände aufnimmt und je nach Wunsch verdorbene Gerichte herausfiltert.

- Der Roboterarm (smart) kann so konfiguriert werden, dass er nur bestimmte Gegenstände aufnimmt und je nach Wunsch verdorbene Gerichte herausfiltert.

- Der Roboterarm (multi) kann bis zu 3 Zutaten gleichzeitig aufnehmen und kann so konfiguriert werden, dass er nur bestimmte Gegenstände aufnimmt und je nach Wunsch verdorbene Gerichte herausfiltert.

AKTIONSSCHALTFLÄCHEN



Oben auf der Komponenten- und Baupläneliste befinden sich vier Aktionsschaltflächen. Von links nach rechts sind das: Bewegen, Kopieren, Rezepte und Kamera.

- Drücke die Taste Bewegen, um einen Auswahlrahmen zu zeichnen, mit dem du zu bewegende Maschinen auswählst (aktuelle Einstellungen werden beibehalten).

- Drücke die Schaltfläche *Kopieren*, um einen Auswahlrahmen zu zeichnen, mit dem du einen Abschnitt mit Maschinen kopieren kannst (aktuelle Einstellungen werden mitkopiert).

- Drücke die Schaltfläche Rezepte, um den Reiter "Rezepte" zu öffnen.

- Drücke die Schaltfläche Kamera, um zwischen den voreingestellten Kamerapositionen umzuschalten.