

Comment jouer



TABLE DES MATIÈRES

Objectifs.....	i	Éditeur de scénario.....	xii
Désastres.....	ii	Machines - Assembleuses.....	xiii
Plans.....	iii	Machines - Contrôle.....	xiv
Types de commandes.....	iv	Machines - Anti- désastres.....	xv
Efficacité.....	v	Machines - Distributeurs.....	xvi
Commandes spéciales.....	vi	Machines - Liquides.....	xvii
Réputation.....	vii	Machines - Stockage.....	xviii
Coupures de courant.....	viii	Machines - Transformation....	xix
Salmonelle.....	ix	Machines - Transport.....	xx
Mode Contrats.....	x	Boutons d'action.....	xxi
Laboratoire.....	xi		

OBJECTIFS



Il en existe trois, présentés sur le panneau des Objectifs de niveau dans la cuisine.

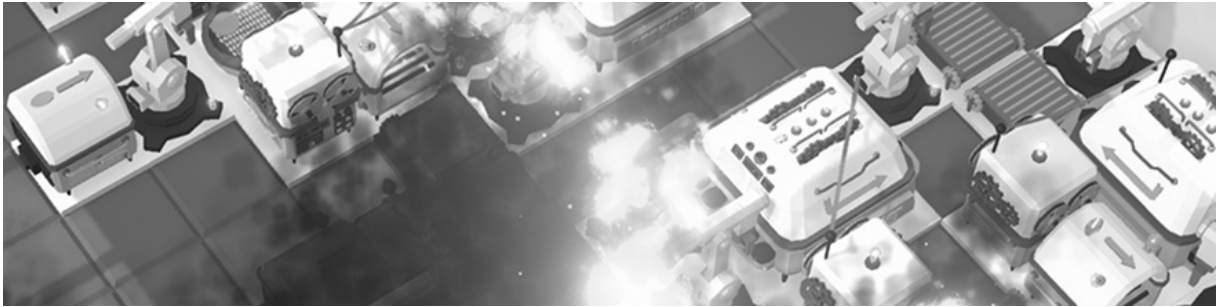
- **Plats servis**: vous devez absolument servir le nombre de plats demandé. Si la cuisine ne parvient pas à fournir le nombre minimal de plats, votre échec sera cuisant !

- **Consommation électrique** : condition facultative, essayez de consommer moins que prévu.

- **Ingrédients utilisés**: condition facultative, essayer d'utiliser moins d'ingrédients que prévu.

En mode Laboratoire, vous êtes libre d'essayer les machines, aucun objectif ne vous est imposé.

DÉSASTRES



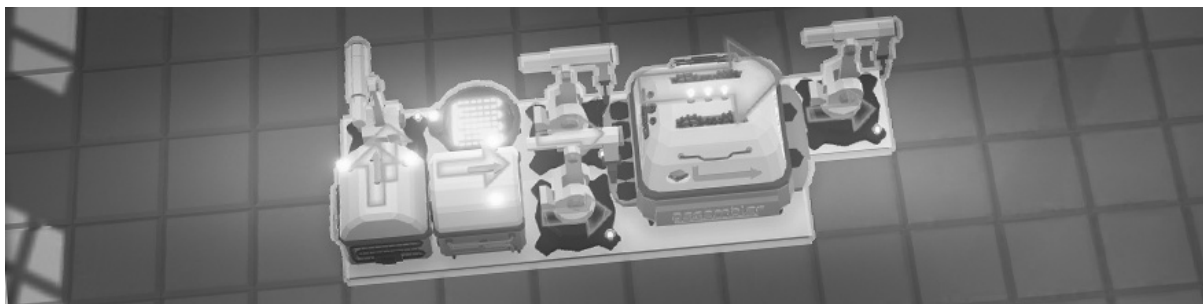
Le panneau des Objectifs de niveau dresse la liste des désastres susceptibles d'arriver en cuisine. Ils sont classés en trois catégories, chacune étant associée à une machine précise permettant de les combattre. Les machines de lutte contre les désastres peuvent être utiles, mais il sera plus avisé de régler l'erreur de configuration de la cuisine à la source.

- Des Incendies peuvent se déclarer si des ingrédients restent trop longtemps sur le feu. Les flammes se répandront aux machines voisines si elles ne sont pas éteintes par le gicleur ou l'extincteur.

- Des Pannes peuvent survenir si une machine est très sollicitée (comme un assembleur auquel on impose des cadences infernales). Configurez vos machines pour qu'elles opèrent à une cadence inférieure ou placez un mécanothon pour vite réparer les pannes quand elles surviennent.

- Des insectes peuvent faire leur apparition si des ingrédients restent trop longtemps dehors. Vous risquez alors une infestation. La vermine s'attaquera au reste du stock si vous n'installez pas d'EXTerminator.

PLANS

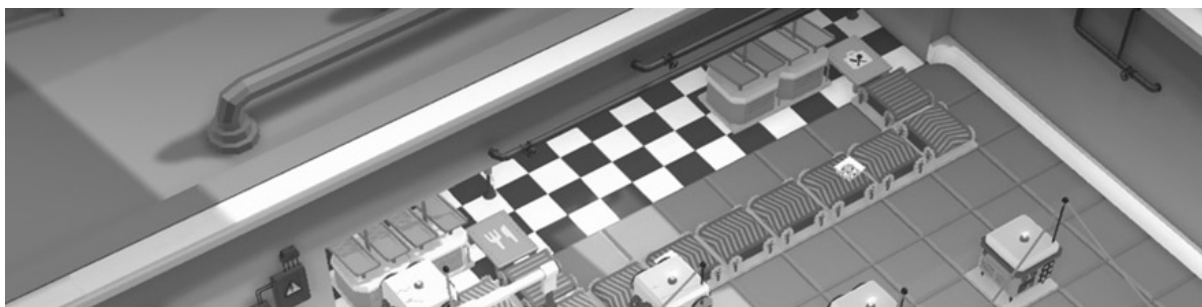


Les plans sont des sauvegardes (machine simple ou combinaison) utilisables sur d'autres niveaux. Les plans conservent les paramètres des originaux.

Pour créer un plan, allez sur l'onglet correspondant dans la liste des éléments, puis appuyez sur **+ Nouveau plan**. Vous pourrez alors sélectionner les machines que vous souhaitez inclure.

Les plans sauvegardés sont utilisables dans plusieurs niveaux, mais ne sont accessibles que si vous avez déverrouillé les machines correspondantes.

TYPES DE COMMANDES



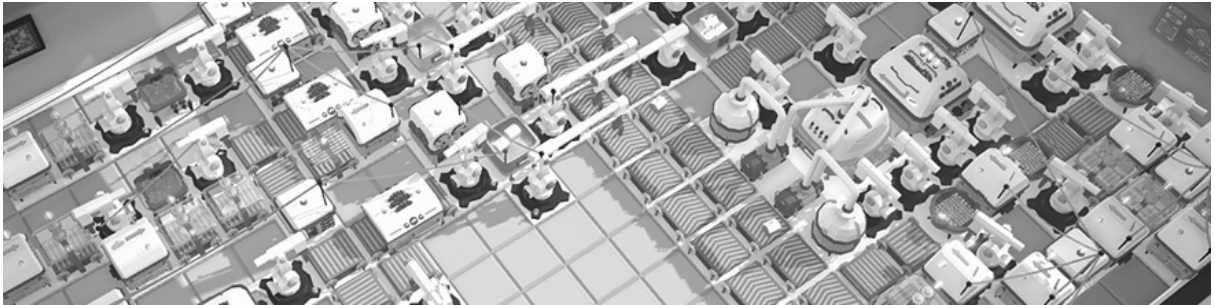
Une fois la cuisine en place, les commandes reçues s'affichent dans la file d'attente à gauche de l'écran. Le type de commande influencera la conception de la cuisine.

- Les commandes de type Restaurant peuvent être servies dans n'importe quel ordre. Les clients seront généralement assez patients.

- Les commandes À emporter peuvent être servies dans n'importe quel ordre, mais ces clients seront un peu moins patients que ceux assis en salle. Ils peuvent aussi commander plusieurs formules d'un coup.

- Les commandes de type Drive-in DOIVENT ABSOLUMENT être servies dans l'ordre : la formule en haut de la liste DOIT être livrée en premier. Vous pouvez demander les services d'une trieuse avancée que vous configurerez pour contrôler les autres machines lorsqu'une commande atteint le haut de la file d'attente. Les clients du Drive-in sont eux aussi relativement patients.

EFFICACITÉ



L'efficacité de votre cuisine se calcule sur le nombre de plats terminés à temps, le nombre d'ingrédients gaspillés et la consommation énergétique moyenne par plat. Ces données sont compilées pour déterminer un pourcentage global d'efficacité.

Principales astuces pour une cuisine efficace :

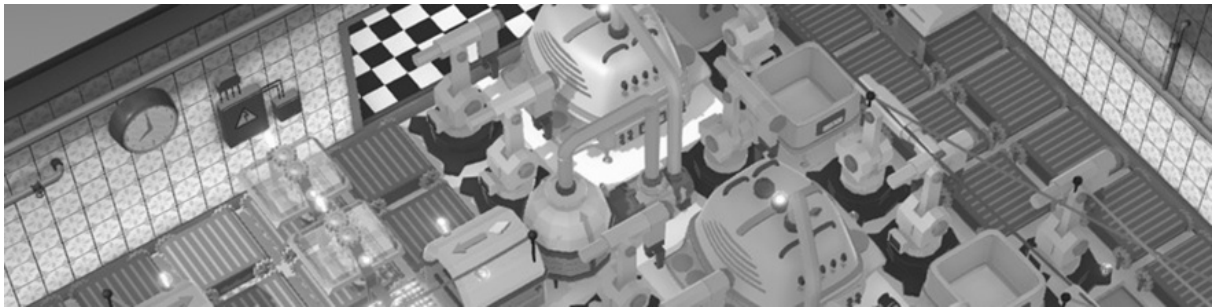
- **Réduisez la consommation** en configurant vos machines sur des modes économiques. Les trieuses peuvent allumer/éteindre des machines le temps d'une commande.

- **Limitez le gaspillage** en n'utilisant que les ingrédients nécessaires à chaque commande.

- **Réduisez la taille de la cuisine** : moins vous aurez de machines, moins vous consommerez d'électricité. Vos ingrédients auront en outre moins de chemin à parcourir ; évitez autant que possible les tapis roulants superflus.

- S'il vous faut un même ingrédient pour plusieurs plats, pensez à utiliser la **trieuse pour détecter les commandes multiples**. Envoyez alors l'ingrédient à l'assembleuse adéquate afin de réduire le nombre de doublons.

COMMANDES SPÉCIALES



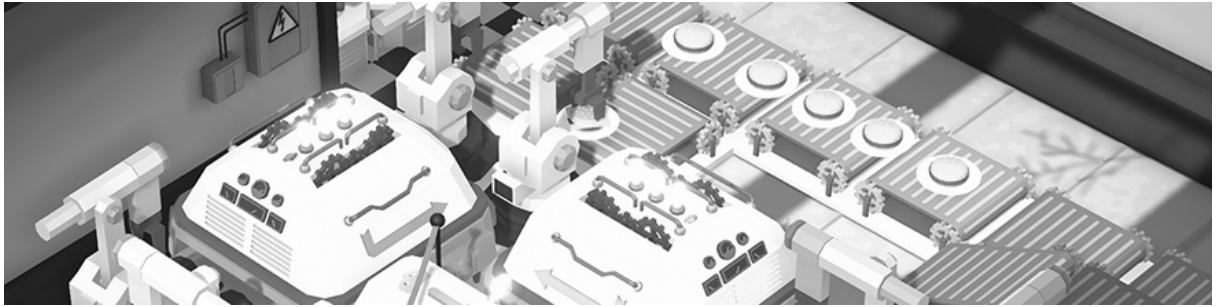
Des commandes spéciales vous seront parfois envoyées dans certains niveaux de campagne. Vous recevrez un avertissement lors de la présentation de la cuisine.

- Un critique gastronomique peut commander un plat qui montera automatiquement au début de la file d'attente. Ces personnes sont très impatientes, vous n'aurez pas beaucoup de temps ! En cas d'échec, vous perdrez davantage de réputation que lors d'une commande classique. Un message apparaîtra à l'écran à l'arrivée d'un critique.

- Les commandes en heure d'affluence vous parviendront à une cadence plus élevée que les autres. La cuisine devra être en mesure de toutes les traiter en même temps. La durée de l'heure d'affluence vous sera indiquée dans un message.

- Les commandes en mode Folie concernent un seul type de plat extrêmement demandé pendant un certain temps. Un message à l'écran vous indiquera le début/la fin du mode Folie.

RÉPUTATION



Quand une cuisine ouvre, un pourcentage de Réputation apparaît au-dessus de la file d'attente. S'il tombe à 0%, vous avez perdu ! Votre réputation baissera chaque fois que vous n'arriverez pas à satisfaire une commande à temps. Toute commande spéciale d'un critique gastronomique vous en fera en perdre davantage si vous ne la servez pas à temps.

COUPURES DE COURANT



Lorsque le message Coupure de courant imminente apparaît, vous risquez une panne d'électricité et un échec de votre cuisine si votre consommation dépasse cette limite. Une alerte vous avertira du risque quand votre consommation énergétique sera dangereusement proche du seuil. Changez les paramètres de vos machines (quand c'est possible) et réglez votre équipement avec minutie à chaque instant pour gérer votre consommation. Attention aux machines énergivores, comme le téléporteur dont l'utilisation entraîne des pics d'énergie soudains.

SALMONELLE



Le Poulet cru risque de faire entrer de dangereuses bactéries dans la cuisine ! D'autres ingrédients traités/transportés par les mêmes machines que celles en charge du poulet cru risquent d'être contaminés par la salmonelle. Quand une cuisine est ouverte, servez-vous de Lentilles pour suivre la progression des bactéries (le cas échéant). Un plat infecté servi à un client fera chuter votre réputation et augmentera le risque d'échec de votre cuisine.

MODE CONTRATS



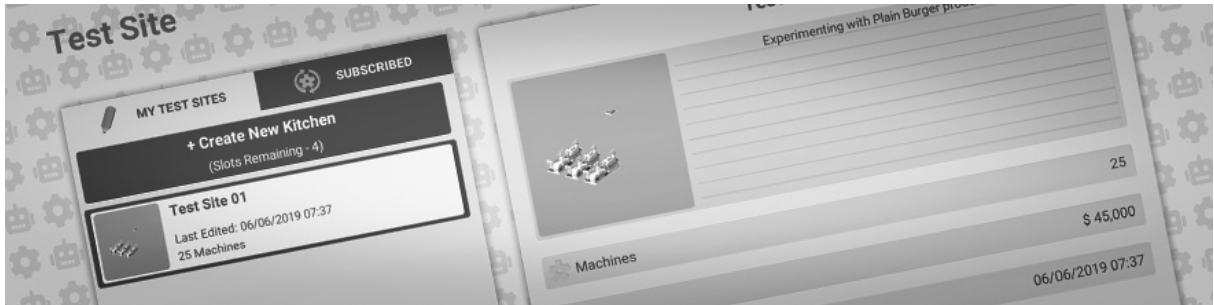
Le mode Contrats vous donne l'occasion de gérer votre propre société de développement de cuisine. Vous recevrez des contrats d'autres chaînes... à vous de choisir avec qui vous souhaitez travailler. Vous disposez de votre trésorerie, pour acheter les machines nécessaires à chaque contrat.

Vous débuterez avec une sélection de base. Investissez ensuite pour débloquer des machines sur l'écran correspondant, afin de pouvoir les acheter à l'occasion d'un contrat.

Vous recevrez les offres de contrat sur l'onglet messagerie. Leur difficulté peut être configurée avant de les accepter : plus elle est grande, plus elle rapporte ! Les clients vous accorderont un bonus d'efficacité si vous atteignez (ou dépassez) un objectif défini.

Vous pourrez travailler sur une cuisine avec un budget négatif (dette), mais vous ne pourrez débloquer les machines que si vous remontez dans le positif.

LABORATOIRE



Le Laboratoire est un espace libre sans restrictions de budget, où vous pouvez expérimenter avec différentes configurations et créer des plans à utiliser en mode Campagne ou Contrats.

Aucune commande n'est émise avec une cuisine test. Vous pouvez préparer les recettes que vous voulez.

ÉDITEUR DE SCÉNARIO



L'Éditeur de scénario permet la création et le partage de scénarios personnalisés avec d'autres joueurs d'Automachef.

En utilisant les outils de l'éditeur, vous pouvez créer une configuration de cuisine de base, puis établir les règles et les objectifs, y compris les machines disponibles et les limitations de budget à appliquer.

Vous pouvez partager les scénarios via Steam Workshop. N'oubliez pas d'évaluer les créations des autres utilisateurs !

MACHINES – ASSEMBLEUSES

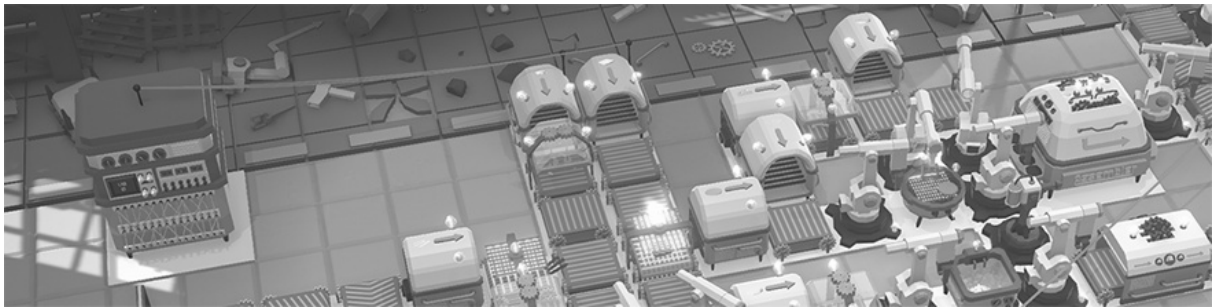


Les **Assembleuses** sont configurées pour confectionner un seul type de plat. Des bras robotiques doivent leur apporter les ingrédients de base. Chaque assembleuse dispose de paramètres propres qui lui permettent d'opérer à différentes vitesses. Le temps nécessaire à la confection d'un plat est indiqué sur le panneau de la machine, mais attention... plus elle fonctionne à cadence élevée, plus elle consomme !

Seules les assembleuses avancées savent gérer les plats avec sauce.

Les emballeuses mettent en boîte certaines commandes individuelles (comme les frites ou les ailes de poulet pimentées) et préparent les formules combinées.

MACHINES – CONTRÔLE



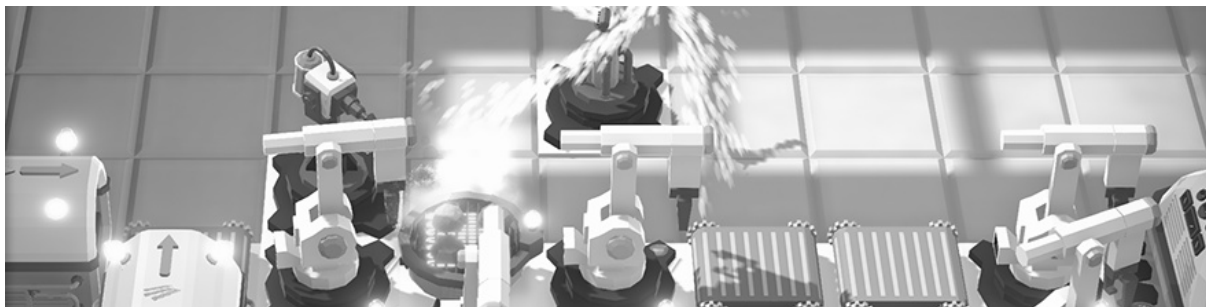
Les machines de Contrôle peuvent être configurées pour activer/désactiver des ordres donnés aux systèmes auxquels elles sont reliées, suivant les commandes des clients.

Cette catégorie comprend les ordinateurs programmables AC-16 et AC-32, qui permettent de générer un langage binaire pour mieux gérer la cuisine.

L'Amplificateur peut activer/désactiver jusqu'à quatre machines en fonction de l'ordre d'entrée qu'il reçoit. Une Trieuse reliée à quatre Amplificateurs peut activer/désactiver 16 autres systèmes.

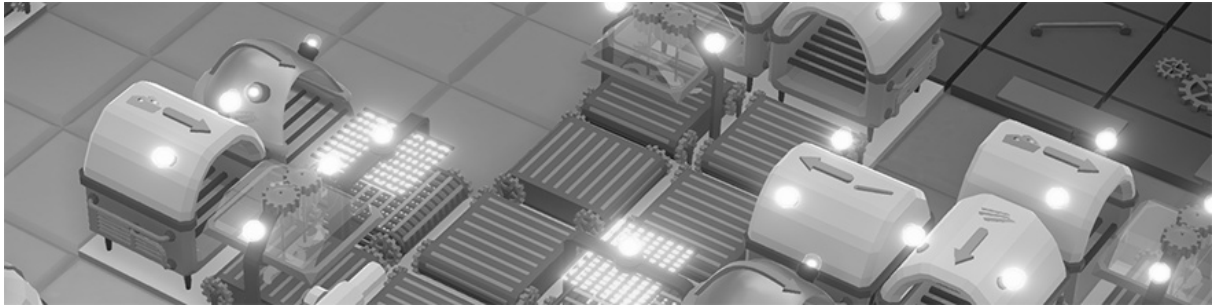
La Compteur calcule le nombre d'ingrédients dans une machine donnée, avant d'activer une autre machine en fonction de cette valeur. Idéale pour répartir d'autres ingrédients si les stocks s'amenuisent !

MACHINES – ANTI-DÉSASTRES



Les machines anti-désastre se spécialisent dans un type de désastre précis. Elles sont les seules à disposer d'un rayon d'action: si un désastre reconnu survient à proximité, elles le traitent automatiquement.

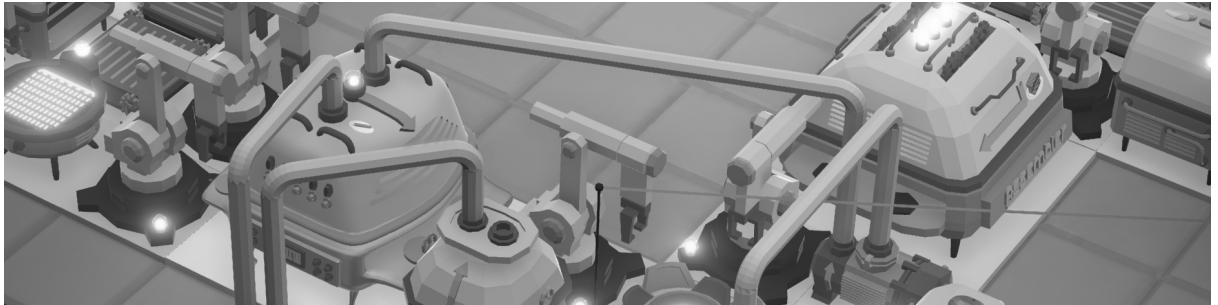
MACHINES – DISTRIBUTEURS



Les Distributeurs amènent les ingrédients de base dans la cuisine. Chacun d'eux gère un type d'ingrédient, mais il est possible de régler ses paramètres de vitesse.

Ils peuvent être reliés directement à un tapis roulant ou à un bras robotique, qui en extrait les ressources.

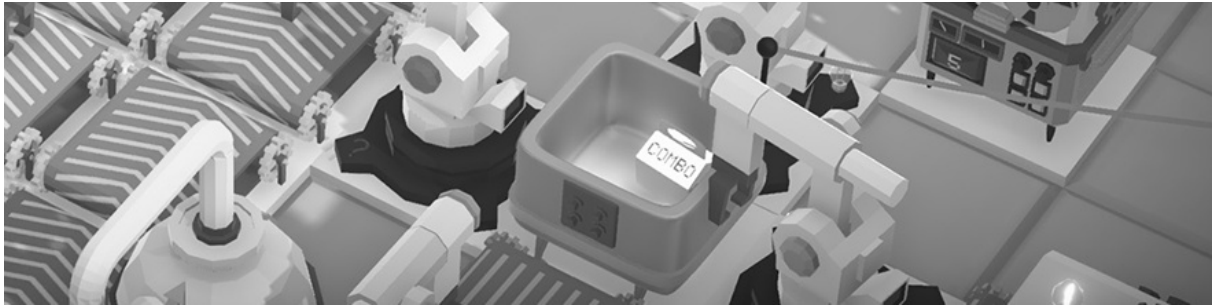
MACHINES – LIQUIDES



Les Liquides apportent et transportent les sauces dans la cuisine. Stockées dans des réservoirs, elles circulent dans des pompes vers les Assembleuses avancées, qui les ajoutent au plat final ou les envoient vers les Mixeurs, qui les transforment.

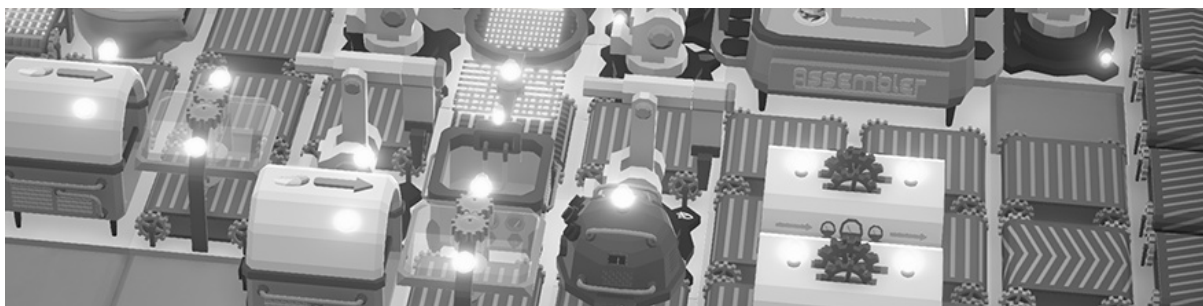
Cette tuyauterie nécessite des pompes en bon état. Chaque fois qu'un nouveau tuyau est installé sur un réservoir ou un mixeur, il DOIT passer par une pompe pour atteindre sa destination.

MACHINES – STOCKAGE



Les unités de **Stockage** accueillent les ingrédients et les plats préparés. Elles assurent la fraîcheur de leur contenu et permettent de conserver des éléments en vue de futures commandes. Les ingrédients qui ne sont pas stockés (ou traités assez vite) se gâteront. Vous perdrez des points de réputation auprès de vos clients et vous risquez même une infestation d'insectes !

MACHINES – TRANSFORMATION

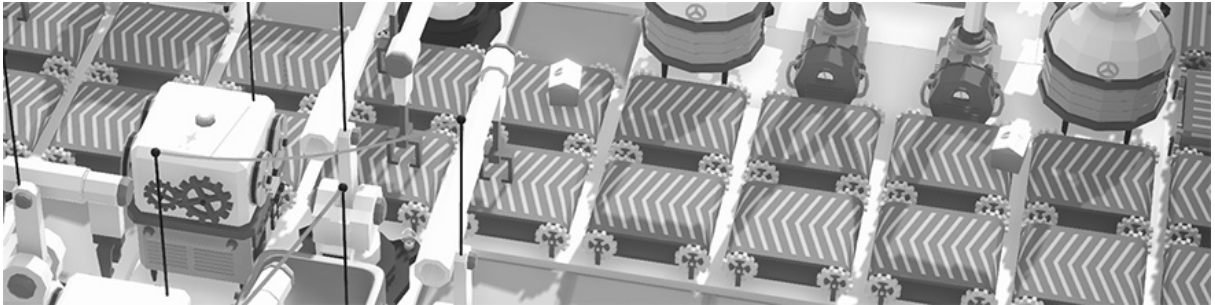


Les machines de **Transformation** comprennent les cuiseuses et les robots ménagers.

Les cuiseuses doivent être associées à un système d'extraction de l'ingrédient, qui risque d'être réduit en cendre ou de provoquer un incendie s'il n'est pas retiré à temps !

Le robot ménager émince/tranche/mouline automatiquement et fonctionne seul. Lisez bien les recettes, certains ingrédients (comme le fromage) peuvent passer plusieurs fois dans un robot.

MACHINES – TRANSPORT



Les machines de Transport jouent un rôle vital dans le déplacement de vos plats dans la cuisine.

Les tapis roulants sont les plus simples et les moins chers, mais les bras robotiques seront indispensables pour faire passer un ingrédient d'un tapis à une machine. Vous devrez régler leur orientation et vous assurer que ce qu'ils prennent tombe au bon endroit.

Il en existe quatre types :

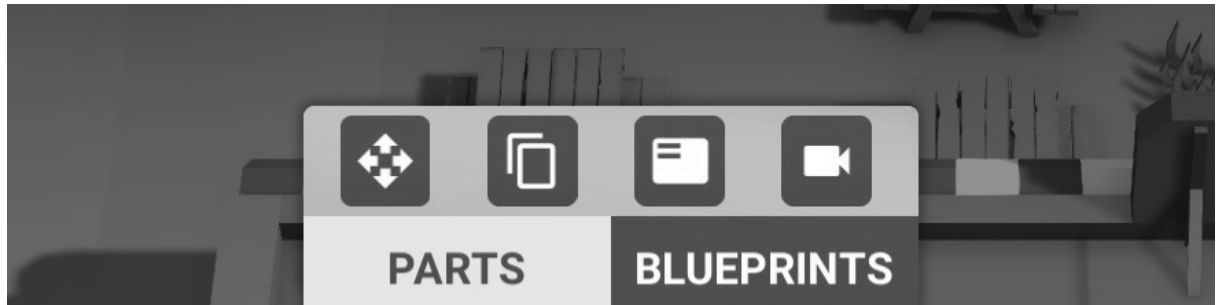
- Le Bras robotique (simple) ramasse tout ce qui passe devant lui.

- Le Bras robotique (long) peut prendre et poser un élément à deux cases de lui (au lieu d'une). Vous pouvez aussi le configurer pour qu'il récupère des ingrédients spécifiques et qu'il filtre les plats gâtés.

- Le Bras robotique (intelligent) peut être configuré pour ramasser des éléments spécifiques et filtrer les plats gâtés.

- Le Bras robotique (empileur) peut récupérer 3 ingrédients à la fois, ramasser des éléments spécifiques et filtrer les plats gâtés.

BOUTONS D'ACTION



Quatre boutons d'action sont disponibles en haut de la liste des éléments et des plans. De gauche à droite : Déplacer, Copier, Recettes et Caméra.

- Appuyez sur Déplacer pour ouvrir un cadre et sélectionner les machines concernées (qui gardent leurs paramètres actuels).

- Appuyez sur Copier pour ouvrir un cadre et dupliquer une section de machines (avec leurs paramètres actuels).

- Appuyez sur Recettes pour ouvrir l'onglet correspondant.

- Appuyez sur Caméra pour faire défiler les différentes positions disponibles.