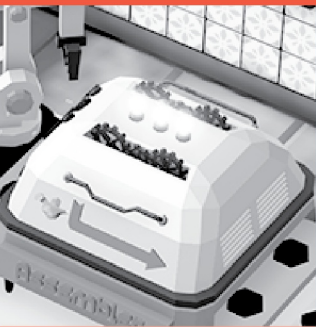


Regole



INDICE

Obiettivi.....	i	Editor di scenari.....	xii
Emergenze.....	ii	Macchinari - Assemblatori...	xiii
Progetti.....	iii	Macchinari - Controllo.....	xiv
Tipi di ordinazioni.....	iv	Macchinari - Emergenze.....	xv
Efficienza.....	v	Macchinari - Distributori....	xvi
Ordinazioni speciali.....	vi	Macchinari - Liquidi.....	xvii
Reputazione.....	vii	Macchinari - Dispense.....	xviii
Blackout.....	viii	Macchinari - Trasformatori...	xix
Salmonella.....	ix	Macchinari - Trasporto.....	xx
Modalità contratto.....	x	Pulsanti azione.....	xxi
Terreno di prova.....	xi		

OBIETTIVI



Le cucine hanno tre obiettivi, visualizzati sul pannello Obiettivi di livello quando progetti una cucina.

- **Piatti serviti**: un requisito essenziale, consegnare il numero stabilito di piatti. Se la cucina non è in grado di fornire il numero minimo, non supererà la prova!

- **Elettricità usata**: un requisito non essenziale, usare una quantità di corrente elettrica inferiore a quella specificata.

- **Ingredienti usati**: un requisito non essenziale, usare meno ingredienti di quelli specificati.

In modalità Terreno di prova non ci sono obiettivi e puoi sperimentare liberamente con i macchinari.

EMERGENZE



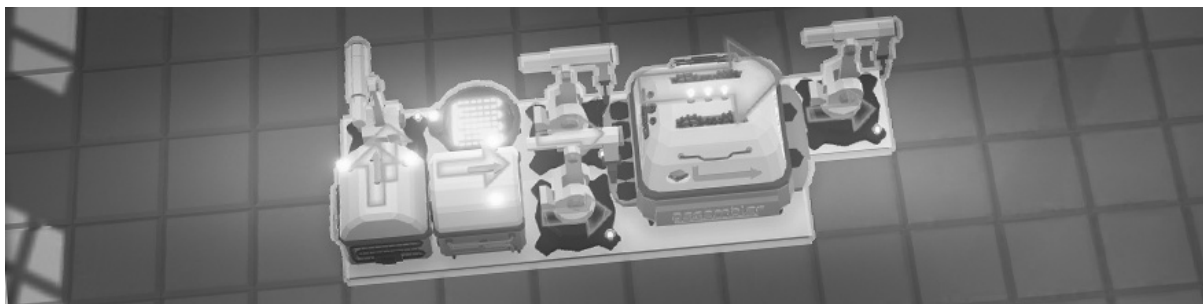
Il pannello Obiettivi di livello elenca eventuali emergenze che si potrebbero verificare in cucina. Le emergenze rientrano in tre categorie e per ciascuna esiste un tipo di macchinario specifico per affrontarle. Pur essendo disponibili dei macchinari di emergenza, l'approccio più efficiente è quello di risolvere i problemi impliciti nella configurazione della cucina.

- **Incendi**: si possono verificare se gli ingredienti rimangono troppo a lungo su un macchinario da cottura. Quando scoppia un incendio, le fiamme si diffonderanno ai macchinari circostanti, a meno che non vengano spente dallo Sprinkler o dall'Estintore.

- **Guasti**: si possono verificare se il macchinario è sottoposto a stress eccessivo (per esempio producendo i piatti in successione estremamente rapida). Configura i macchinari in modo che funzionino a una velocità inferiore o posiziona il macchinario Meccanico meccanico per risolvere i guasti nelle vicinanze appena si verificano.

- **Insetti**: possono comparire se gli ingredienti rimangono inutilizzati per troppo tempo, causando un'infestazione che si può diffondere ad altri alimenti se non viene sterminata dall'XTerminator.

PROGETTI

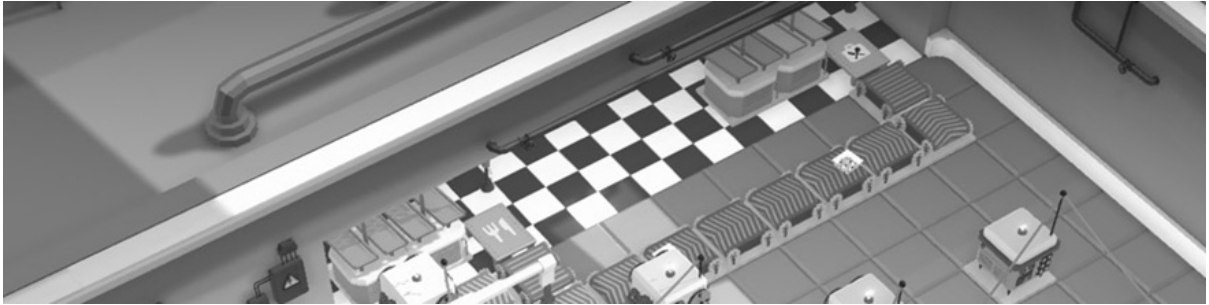


I progetti sono copie salvate di un singolo macchinario o di un gruppo di macchinari che possono essere utilizzate in altri livelli. I progetti mantengono tutte le impostazioni dei macchinari originali.

Per creare un progetto, vai nella scheda Progetti all'interno dell'elenco delle parti, quindi premi il pulsante **+ nuovo progetto**: a questo punto potrai tracciare una selezione attorno ai macchinari che desideri aggiungere al nuovo progetto.

I progetti salvati possono essere utilizzati in altri livelli, tuttavia sono accessibili solo se ogni macchinario compreso nel progetto è disponibile in quel livello.

TIPI DI ORDINAZIONI



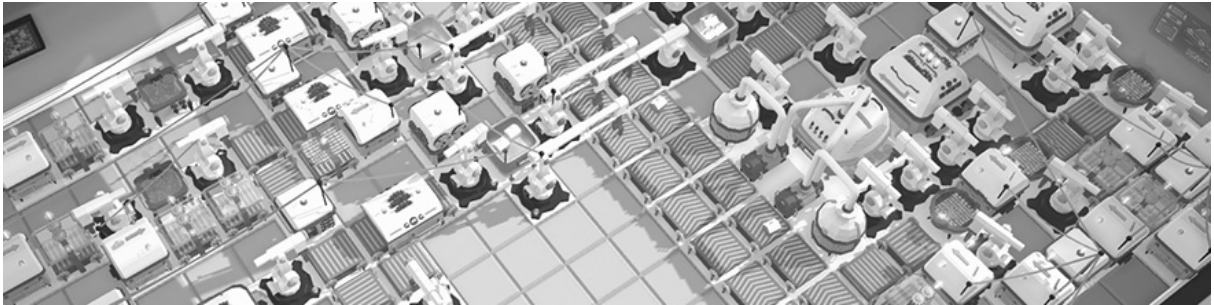
Quando una cucina è operativa, riceve ordinazioni che vengono visualizzate sul lato sinistro dello schermo, nella coda delle ordinazioni. Bisognerà prendere in considerazione i tipi di ordinazioni nella progettazione della cucina.

- Le ordinazioni di pasti da **Ristorante** possono essere completate in qualsiasi ordine. Di norma, i clienti saranno piuttosto pazienti.

- Le ordinazioni di pasti da **Asporto** possono essere completate in qualsiasi ordine, tuttavia i clienti saranno meno pazienti rispetto a quelli da ristorante, inoltre possono ordinare più pasti contemporaneamente.

- Le ordinazioni di pasti dall'**Automobile** DEVONO essere consegnati nell'ordine giusto: il pasto in cima alla coda delle ordinazioni DEVE essere consegnato per primo. Può essere utile usare un Lettore di ordinazioni avanzato, configurandolo per controllare gli altri macchinari quando un'ordinazione raggiunge l'inizio della coda. Anche i clienti in automobile saranno per lo più pazienti.

EFFICIENZA



L'efficienza della cucina viene calcolata determinando quanti piatti sono stati completati in tempo, quanti ingredienti sono stati sprecati e la quantità media di corrente elettrica usata per completare un piatto. Questi fattori vengono sommati per rappresentare la percentuale di efficienza complessiva di una cucina.

Suggerimenti importanti per una cucina efficiente:

- Minimizzare l'uso di corrente elettrica configurando i macchinari in modalità di risparmio energetico. I Lettori di ordinazioni possono essere usati per accendere/spegnere i macchinari per un certo periodo, quando si ricevono le ordinazioni.
- Minimizzare gli sprechi di ingredienti preparando soltanto ciò che è necessario quando si riceve un'ordinazione.
- Minimizzare l'impatto della cucina riducendo il numero di macchinari per risparmiare energia e ridurre il trasporto degli ingredienti. Evitare Nastri trasportatori inutili, se possibile.
- Se un ingrediente è richiesto da più piatti, si potrebbe utilizzare un Lettore di ordinazioni per individuare più piatti per distribuire l'ingrediente, quindi inviarlo all'Assemblatore appropriato per evitare l'uso superfluo di macchinari doppi.

ORDINAZIONI SPECIALI



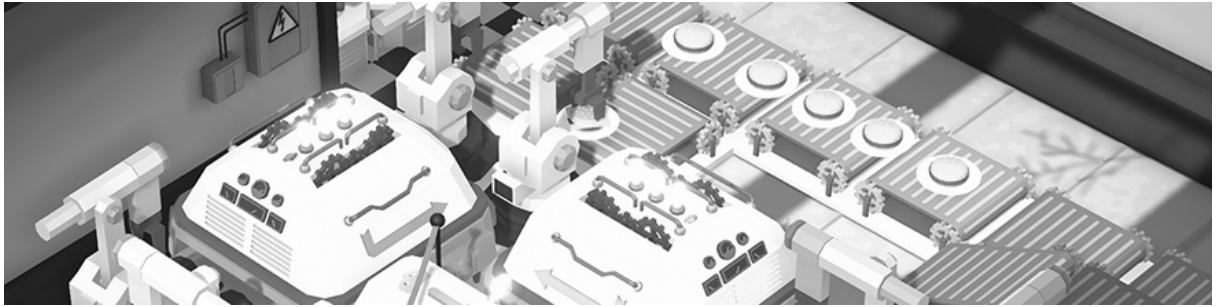
Mentre la cucina è operativa possono arrivare delle ordinazioni speciali. Queste appaiono in alcuni livelli della campagna e la loro presenza viene comunicata durante la presentazione della cucina.

- Un **Critico gastronomico** può fare un'ordinazione che salirà immediatamente in cima alla coda delle ordinazioni, inoltre sarà estremamente impaziente e non darà molto tempo per completarla! Se non ci riuscirai, perderai più reputazione rispetto a un'ordinazione comune. Un messaggio sullo schermo ti segnalerà l'arrivo del Critico gastronomico.

- Le ordinazioni dell'**Ora di punta** arriveranno molto più rapidamente rispetto a quelle regolari, quindi la cucina dovrà lavorare a più ordinazioni contemporaneamente. L'Ora di punta durerà per un certo periodo di tempo: un messaggio sullo schermo ti avviserà dell'inizio e della fine.

- Le ordinazioni **Mania** saranno tutte per un piatto particolare, diventato popolarissimo. Una Mania durerà per un certo periodo di tempo e tutte le ordinazioni saranno per quel piatto. Un messaggio sullo schermo ti avviserà dell'inizio e della fine.

REPUTAZIONE



Quando una cucina è in piena attività, una percentuale di Reputazione appare al di sopra della coda delle ordinazioni per indicare la reputazione della tua cucina. Se raggiunge lo 0%, la cucina avrà fallito! La reputazione può essere persa se non si completano le ordinazioni in tempo. L'ordinazione speciale del Critico gastronomico farà crollare di molto la reputazione se non viene servita in tempo.

BLACKOUT



Se una cucina ha un Limite blackout visibile quando è operativa, significa che se il consumo energetico in un dato momento supera quel limite, si verificherà un blackout e la cucina avrà fallito. Sullo schermo comparirà un messaggio quando il consumo è pericolosamente vicino al blackout. Usa le impostazioni di alimentazione dei macchinari (se disponibili) e regola con precisione quali macchinari accendere in un dato momento per controllare il consumo di corrente elettrica. Fai attenzione all'uso di macchinari ad alto consumo energetico, come il Teletrasporto, poiché provocano grandi picchi di consumo.

SALMONELLA



Il Pollo crudo può introdurre batteri pericolosi in cucina! Altri ingredienti che vengono elaborati/trasportati dagli stessi macchinari che trattano il pollo crudo rischiano di diffondere la Salmonella. Quando una cucina è operativa, usa i filtri Lenti per visualizzare la diffusione di eventuali batteri. Se la Salmonella viene passata ai clienti, può causare una perdita di reputazione e la cucina potrebbe fallire.

MODALITÀ CONTRATTO



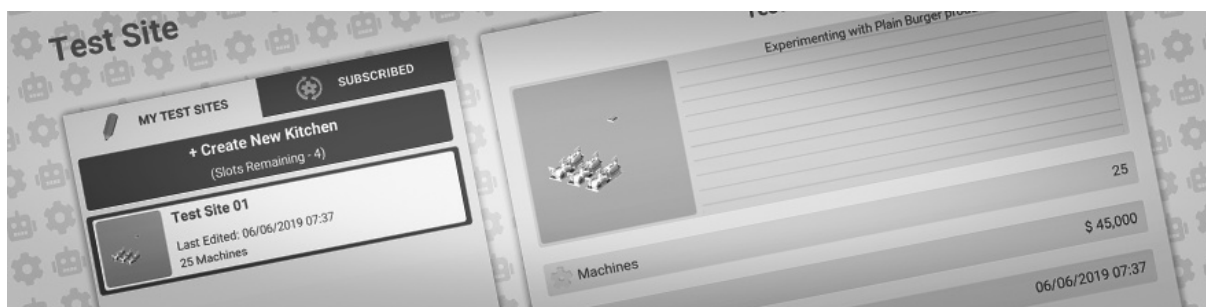
La Modalità contratto ti offre l'opportunità di gestire la tua azienda di produzione di cucine: ricevi contratti da catene di ristoranti e decidi su quali cucine lavorare. La tua impresa ha la sua riserva di contanti, utilizzata per acquistare macchinari e completare i contratti.

Inizierai con un set base di macchinari. Investi il contante della tua impresa per sbloccare altri macchinari nella schermata Macchinari, in modo che possano essere acquistati quando lavori per i tuoi contratti.

Ricevi le offerte di contratto nella scheda della posta in arrivo; prima di accettarle, è possibile configurarne la difficoltà: più difficile è il contratto, più redditizio sarà l'affare! I clienti offriranno un bonus efficienza che verrà pagato se riuscirai a raggiungere (o superare) un obiettivo efficienza desiderato.

Potrai lavorare alle cucine con un ammontare negativo di contanti (debito), tuttavia potrai sbloccare nuovi macchinari solo quando i tuoi contanti torneranno ad avere un saldo positivo.

TERRENO DI PROVA



Il Terreno di prova è un ambiente di prova senza limiti di budget, dove puoi sperimentare le configurazioni e creare progetti da utilizzare nella Campagna o nella modalità Contratti.

In una cucina del terreno di prova non ci sono ordinazioni, ma puoi realizzare qualunque ricetta tu voglia.

EDITOR DI SCENARI



L'Editor di scenari consente di creare scenari personalizzati che possono poi essere condivisi con altri giocatori di Automachef.

Utilizzando gli strumenti dell'editor, puoi creare la configurazione di una cucina base e poi impostare gli obiettivi e le regole, compresi i macchinari disponibili e i limiti di budget in vigore.

Gli scenari possono essere condivisi tramite il Workshop di Steam: non dimenticare di dare un voto al lavoro degli altri creatori!

MACCHINARI - ASSEMBLATORI



Gli Assemblatori sono configurati per realizzare un unico tipo di piatto. Richiedono l'introduzione di ingredienti crudi da parte dei Bracci robot. Ogni Assemblatore presenta delle impostazioni per la modalità operativa, quindi puoi usarli a velocità diverse. Il tempo impiegato per preparare un piatto viene visualizzato nel pannello delle impostazioni del macchinario, però non dimenticare che preparando più velocemente un piatto, si usa più corrente elettrica!

Soltanto gli Assemblatori avanzati possono preparare i piatti con salse.

Le Imballatrici sono necessarie per confezionare alcune ordinazioni (per esempio per le Patatine fritte o le Ali piccanti) o per unire pasti completi in pasti combo.

MACCHINARI - CONTROLLO



I macchinari di **Controllo** possono essere configurati per accendere/spegnere i macchinari collegati, in base alle ordinazioni dei clienti.

Questa categoria include i computer programmabili AC-16 e AC-32, che richiedono l'uso di un linguaggio di programmazione elementare per il controllo preciso della cucina.

Il Ripetitore può accendere o spegnere fino a quattro macchinari, a seconda del comando ricevuto. Un Lettore di ordinazioni collegato a quattro Ripetitori può accendere e spegnere 16 macchinari collegati.

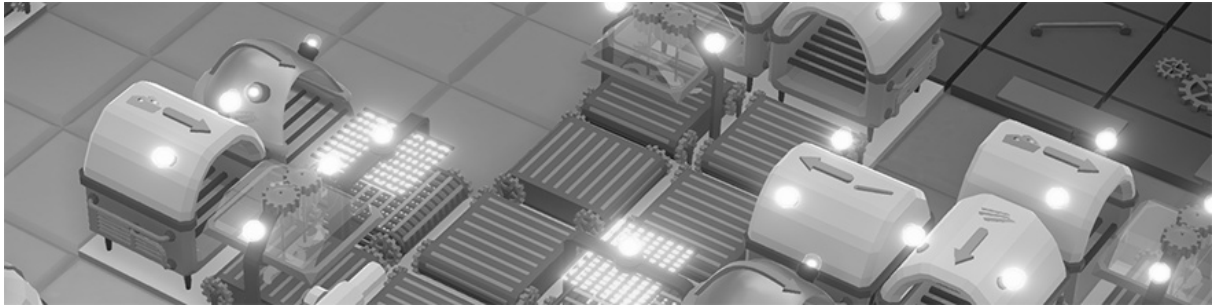
Il Conteggiatore può contare il numero di ingredienti in un macchinario specifico, quindi (in base a quel valore) può accendere un altro macchinario. Perfetto per distribuire più ingredienti se la fornitura di una dispensa inizia a ridursi!

MACCHINARI – EMERGENZE



I macchinari per le Emergenze sono specializzati nell'affrontare disastri specifici. Sono macchinari particolari perché hanno una portata massima: se un'emergenza specifica si verifica entro quella portata, la risolveranno automaticamente.

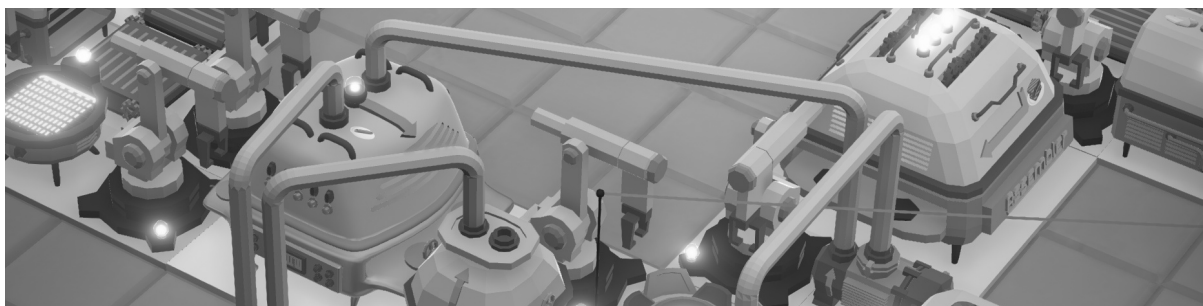
MACCHINARI – DISTRIBUTORI



I Distributori servono per introdurre gli ingredienti crudi in una cucina. Ognuno può distribuire un unico tipo di ingrediente, ma la velocità può essere configurata nelle impostazioni del macchinario.

I Distributori sono in grado di mettere gli ingredienti direttamente sul Nastro trasportatore, altrimenti un Braccio robot può essere usato per prelevare l'ingrediente dal Distributore.

MACCHINARI - LIQUIDI



I macchinari per i Liquidi sono specializzati nell'introduzione e trasporto di salse nella cucina. I liquidi sono racchiusi nei Serbatoi e vengono inviati tramite Pompe agli Assemblatori avanzati per condire i piatti, oppure a un Frullatore per realizzare una nuova salsa.

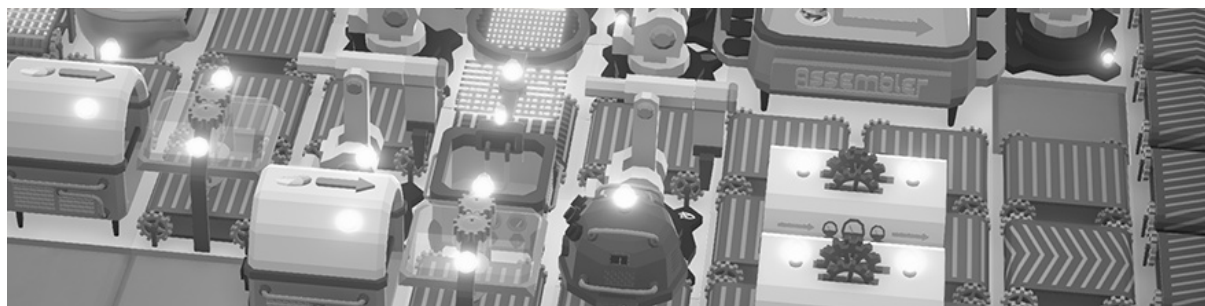
I liquidi sono trasportati mediante tubi e richiedono la presenza di pompe. Ogni volta che viene creato un nuovo collegamento da un Serbatoio o un Frullatore, il tubo DEVE essere collegato a una Pompa per arrivare alla destinazione finale.

MACCHINARI - DISPENSE



Le Dispense vengono usate per mettere da parte gli ingredienti e i piatti completati, mantenendoli freschi e consentendo di prepararli per le ordinazioni future. Gli alimenti che non vengono riposti nelle Dispense (o che non vengono utilizzati abbastanza rapidamente) si deterioreranno, provocando una perdita di reputazione presso i clienti insoddisfatti e potenzialmente un'infestazione di insetti!

MACCHINARI – TRASFORMATORI

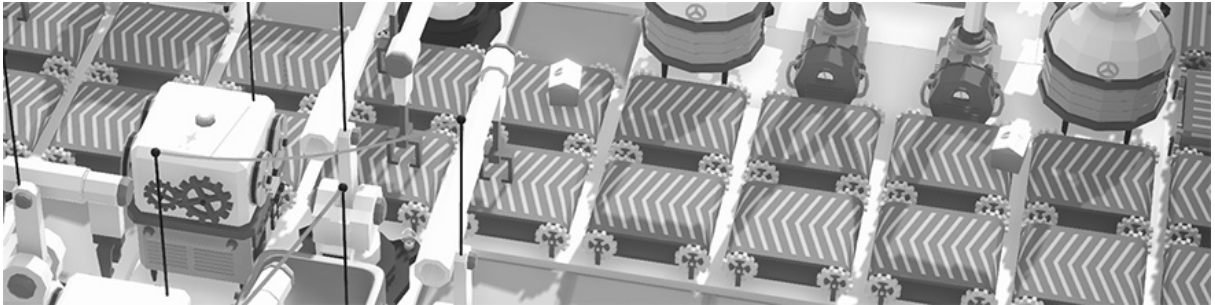


I **Trasformatori** includono macchinari per la cottura e il Mixer.

I macchinari per la cottura trasformano un ingrediente crudo in una variante cotta. Dev'essere presente un modo per rimuovere il cibo cotto dal macchinario, perché se ci resta troppo a lungo si può trasformare in cenere, o addirittura prendere fuoco!

Il Mixer trita/affetta/sbriciola gli ingredienti crudi e non richiede configurazioni aggiuntive. Presta attenzione alle ricette, perché certi ingredienti (come il formaggio) possono essere inseriti in un Mixer più volte.

MACCHINARI – TRASPORTO



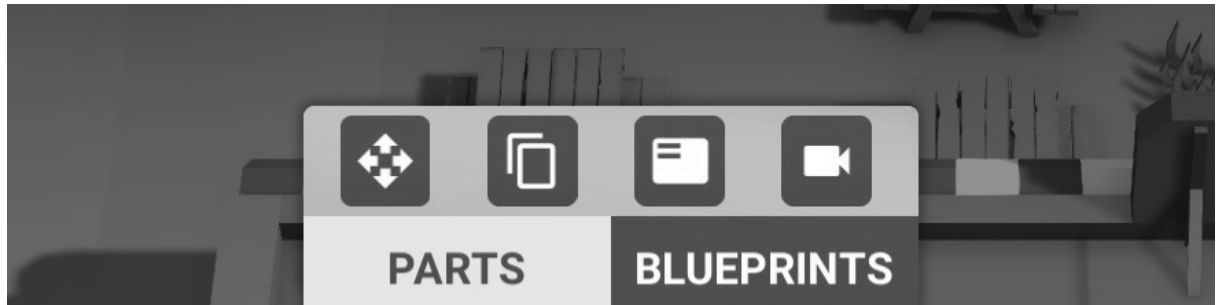
I macchinari per il Trasporto hanno un ruolo vitale perché spostano il cibo nella cucina.

I Nastri trasportatori sono il modo più semplice ed economico di spostare il cibo, ma richiedono anche la presenza di Bracci robot per prelevare il cibo da un nastro e riporlo su un macchinario (che non sia un altro Nastro trasportatore). Bisognerà impostare la direzione dei Bracci robot per far sì che il cibo prelevato sia collocato nella giusta posizione.

Ci sono quattro tipi di bracci robot:

- il Braccio robot (semplice) preleverà qualsiasi ingrediente abbia davanti;
- il Braccio robot (lungo) può prelevare e posizionare oggetti a 2 caselle di distanza, invece di 1, e può anche essere configurato per prelevare oggetti specifici ed eliminare piatti avariati;
- il Braccio robot (intelligente) può essere configurato per prelevare oggetti e filtrare i piatti avariati;
- il Braccio robot (impilatore) può prelevare 3 ingredienti contemporaneamente ed essere configurato per prelevare oggetti specifici e rimuovere piatti avariati.

PULSANTI AZIONE



Ci sono quattro pulsanti azione nella parte superiore dell'elenco Parti & Progetti. Da sinistra a destra: Sposta, Clona, Ricette e Visuale.

Premi il pulsante Sposta per tracciare una selezione dei macchinari da spostare (mantenendo le loro attuali impostazioni).

Premi il pulsante Clona per tracciare una selezione e duplicare una sezione dei macchinari (replicando le loro attuali impostazioni).

Premi il pulsante Ricette per aprire la scheda Ricette.

Premi il pulsante Visuale per scorrere tra le modalità predefinite della visuale.