# INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC

EMPLOYEE HANDBOOK

1. INTRODUCTION

C docum nt st d stin vous guid r dans l fonctionn m nt d notr nouv ll Machin BEAST. Il st tout fait possibl qu j'ai omis d s dtails importants - pardonn z-moi, j'ai u b aucoup fair comm inv nt ur. Si vous n'y arriv z pas, app l z-moi sur l post 2.

G. Bingham 6 avril 1990

P.S. N'en veuillez pas à la machine à écrire. Je l'ai réparée mais elle semble continuer à ne pas vouloir taper les 'e'.

Si vous utilisez BEAST pour la première fois, voici un certain nombre de directives à observer:

* Remarque) La vérification de la carte de sécurité (combinaison de quatre fruits) est effectuée au début de la période de travail de chaque équip. Cela vous permet de retourner plus tard dans cette équipe si nécessaire. Vous pouvez modifier la combinaison de quatre fruits chaque fois que vous voyez une Carte de sécurité.
* Etudiez soigneusement votre Mission au début de votre période de travail; elle comporte le nombre et le genre de micro-poupées que vous devez produire durant cette période. Si vous ne réussissez pas à atteindre votre quota, vous êtes renvoyé.
* Expérimentez les différentes pièces qui composent BEAST pour comprendre l'action de chacune d'elles ainsi que leur interaction.
* Concentrez-vous uniquement sur le contrôle des parties de la machine que vous pouvez voir. Il y en a d'autres qui sont cachées derrière des panneaux en verre mais vous ne pouvez les faire fonctionner que lorsque vous avez acquis davantage sur celles que vous êtes en train de faire fonctionner.



* Vérifiez fréquemment toutes les pièces de la machine, car BEAST est vraiment peu fiable et susceptible de se détraquer. Et n'oubliez pas que les insectes velus qui ont élu domicile à l'usine abîment les pièces de BEAST, aussi n'hésitez pas à les exterminer.

2. DESCRIPTION GENERALE DE BEAST

BEAST, abr viation d Bingham's Environn m ntally Activ Solution, st un unit compl t d production d jou ts, qui p rm t d fabriqu r d s micro-jou ts cologiqu s. Son fonctionn m nt st ntir m nt m caniqu t ll st construit à partir d vi ill s pi c s usag s. N c ssit d' tr constamm nt ntr t nu par l s Ouvri rs dans l but d'assur r la production.

L s micro-poup s sont form s d d ux parti s, la t t l corps, qui sont nsuit ass mbl s. L cycl d fabrication qu l s ouvri rs doiv nt obs rv r st l suivant:

A. TRAITEMENT DES MATIERES PREMIERES pour produir un RESINE plastiqu .
B. Compr ssion d la RESINE dans d s moul s d stins à cr r r sp ctiv m nt la t t t l corps d s micro-poup s.
C. P intur t s chag d la TETE t du CORPS ~~d s micro-poup s~~
D. ASSEMBLAGE d s TETE sur l s CORPS appropris.
E. EMPAQUETAGE d s micro-poup s t min s

CHAUDS LES PIZZAS - 24H/24 téléphone: 45-90-11-22

2.1. LES DIFFERENTES PIECES d BEAST

Tous l s div rs proc ssus d fabrication pr ~~nn nt plac l'intri ur~~ d la machin à l' xc ption d la procdur d production qui st dirig à partir du pann au avant.

2.2 PROCESSUS INTERNES

C docum nt n conc rn pas l s proc ssus int rn s d BEAST, mais s ul m nt l s actions ff ctu s sur l pann au avant. Pour clarifi r, l s div rs proc ssus int rn s sont d crits par la figur 1. Pour plus d d tails, s r port r au docum nt d la soci t "GUIDE DE FONCTIONNEMENT INTERN DE BEAST".

Un ff t s condair r gr ttabl d nos div rs r cyclag s d dtritus st la g n ration d'un animal v lu t mutant, app l L mmings. ATTENTION - LES LEMMINGS PARAISSENT INOFFENSIFS - MAIS ILS SONT TRES NEFASTES - D barrass z la Machin d tous l s L mmings.

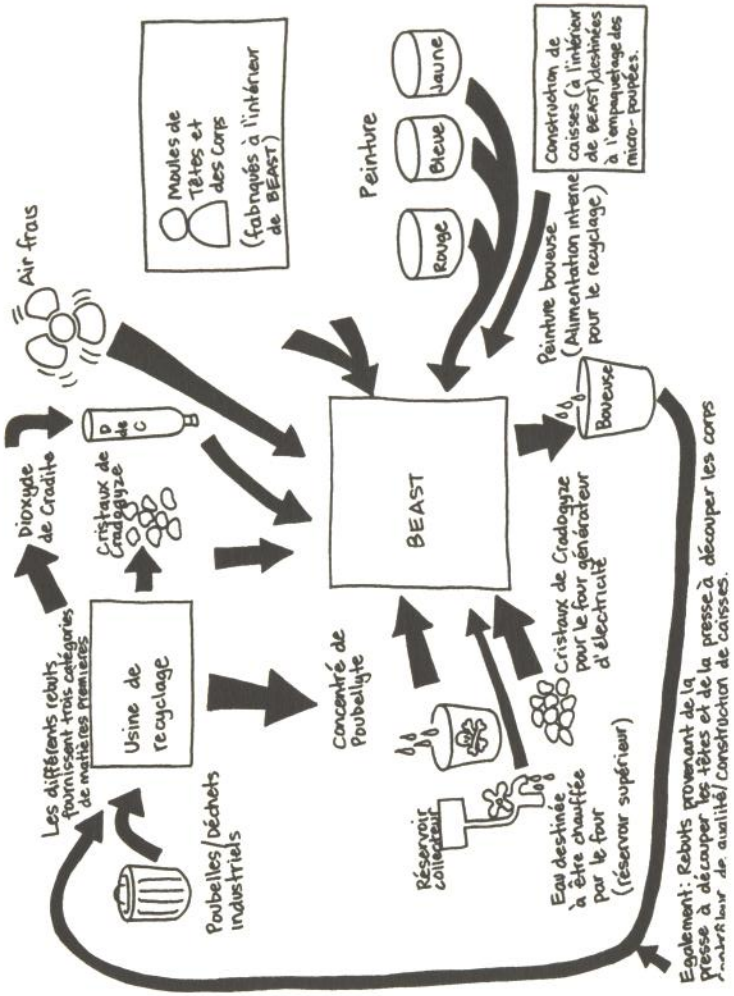



FIG. 1 DESCRIPTION DU PROCESSUS INTERNE



Plus facile à dire qu'à faire! Nous distinguons deux types, le mâle (nous l'appelons Cliff) a tendance à sauter partout, à jeter des interrupteurs, à dévisser des boutons, à déplacer les cadrans et fait de son mieux pour interrompre la production. L'un soupçon de sa couleur préférée, ce qui la rend inutilisable (dans ce cas, il faut laver le récipient à grande eau et recommencer tout à zéro). La femelle, que nous appelons Jodee s'est entichée sans raison apparente des ouvriers du BEAST. Elle vous serrera dans ses bras à la moindre occasion et vous empêchera d'accomplir votre travail - et nous savons tous que, si vous n'atteignez pas votre quota, vous serez fichu à la porte. Nous avons essayé de nous débarrasser de ces bestioles de diverses façons. L'aspirateur et les coups de pied sont les plus efficaces. Ne quittez jamais les Lemmings des yeux. Cette machine est déjà assez capricieuse comme ça sans qu'ils viennent s'en mêler.

## 2.3 DESCRIPTION DES FOURNITURES ET DES PRODUITS

L s proc ssus int rn s d BEAST sont ss nti ll m nt d stins `à assur r la fournitur d s div rs lm nts n c ssair s à la fabrication d s micro-poup s IML. La figur 2 n apport l'illustration.

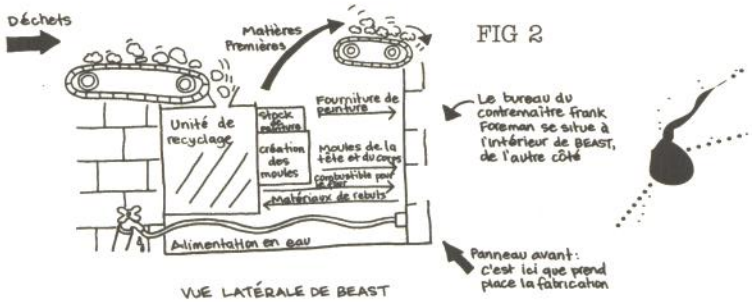



FIG 2

## 2.4 CONFORMITE AUX STANDARDS DE FABRICATION

L'utilisation d mat riaux dang r ux sur BEAST signifi qu' tout mom nt l s diffr nts standards d fonctionn m nt d finis par

xp ri nc . Un cart d s curit d la soci t st r mis à chaqu ouvri r

5.0 UTILISATION DE BEAST

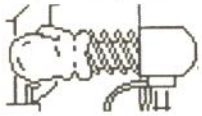
L travail sur BEAST n' st pas tr s compl x . Il y a un c rtain nombr d l vi rs, d cadrans t d pris s qu l s ouvri rs doiv nt actionn r dans l but d maint nir la machin n march . Chaqu g st ayant un ff t sur l fonctionn m nt d la machin , l s ouvri rs ralis nt tr s vit s'ils ont fait qu lqu chos d trav rs.

5.1. GENERATEUR ELECTRIQUE

L s diffr nts lm nts m caniqu s d BEAST sont alim nt s soit par la vap ur g n r par l'un d s chaudi r s, soit par l'l ctricit prov nant d l'un d s batt ri s. Un r s au compl x d câbl s l ctriqu s st am nag dans BEAST t l s ouvri rs doiv nt v rifi r l s pris s l ctriqu s sur c rtains d' ntr ux. L s pris s sont toujours côt d la pris d'alim ntation l ctriqu appropri qui à son tour st conn ct à la batt ri via l r s au. Si la pris st introduit dans l support t qu l courant pass , la pi c corr spondant va fonctionn r.

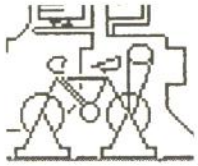
Pour aller plus vite, les ouvriers peuvent enfoncer les fiches mâles dans les prises femelles à coups de pieds.

PRISE CONNECTÉE AU GANT DE BOXE SUR LE RESSORT



5.1.1 BATTERIE

D s voyants l ctriqu s clignot nt sur l GENERATEUR ELECTRIQUE quand il y a ass z d courant dans la batt ri . La batt ri s' puis au fur t à m sur qu l t mps s' coul . Plus la lumi r clignot l nt m nt, plus la batt ri st faibl . Si la lumi r s' t int, c' st qu la batt ri st mort t tout s'arrt sur BEAST à l' xc ption du conduct ur. Dans c cas, l s ouvri rs doiv nt grimp r sur la bicycl tt install dans l GENERATEUR ELECTRIQUE t p dal r jusqu' c qu la batt ri soit r charg .



BATTERIE

S'il n'y a plus de courant, n'oubliez pas de rallumer la chaudiere une fois que les voyants se sont rallumes.

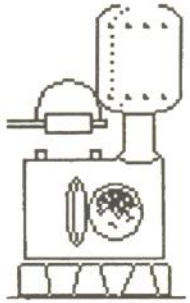


SI JE DÉCOUVRE CELUI QUI A ÉCRIT SUR CE MANUEL, CA VA BARDER!

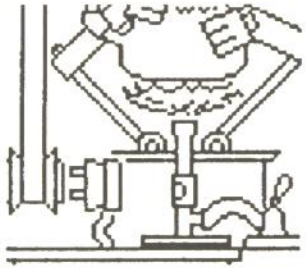
F. FOREMAN.

5.1.2 FOUR

L four chauff un grand chaudi r d' au; c la produit d la vap ur qui, à son tour, actionn l s diff r nts pistons d la Machin . L FOUR brûl l s cristaux d cradogyz qui y tomb nt à partir d'un dispositif d'alim ntation situ au d ssus; il st g r l ctriqu m nt.



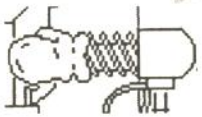
FOUR



Le tapis de transport fournissant les cristaux au PRODUIT SOLIDIFIANT doit être connecté à l'alimentation électrique, sinon le PRODUIT se ferme automatiquement et la production de résine s'arrête

5.2 PRODUCTION DE RESINE

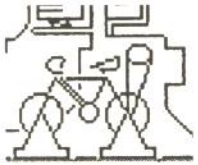
La Machin utilis trois matir s pr mir s pour form r la r sin plastiqu qui va constitu r l s micro-poup s; chaqu mati r pr mir st produit l'intri ur d BEAST (sous-produit d s r buts d r cyclag ) (Voir figur 1 - Proc ssus int rn s). L s trois mati r s utilis s sont l s Cristaux d cradogyz , l Dioxyd d Cradit t l conc ntr d Poub llyt .



PRISE CONNECTÉE AU GANT DE BOXE SUR LE RESSORT

5.1.1 BATTERIE

D s voyants l ctriqu s clignot nt sur l GENERATEUR ELECTRIQUE quand il y a ass z d courant dans la batt ri . La batt ri s' puis au fur t à m sur qu l t mps s' coul . Plus la lumi r clignot l nt m nt, plus la batt ri st faibl . Si la lumi r s' t int, c' st qu la batt ri st mort t tout s'arrt sur BEAST à l' xc ption du conduct ur. Dans c cas, l s ouvri rs doiv nt grimp r sur la bicycl tt install dans l GENERATEUR ELECTRIQUE t p dal r jusqu' à c qu la batt ri soit r charg .



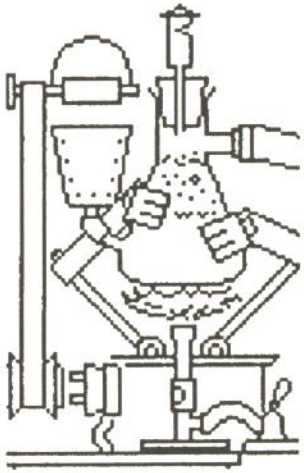
BATTERIE

S'il n'y a plus de courant, n'oubliez pas de rallumer la chaudiere une fois que les voyants se sont rallumes.



5.2.1 PRODUIT SOLIDIFIANT

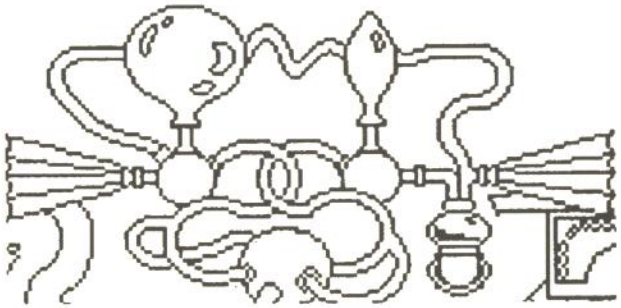
C composant st cr à partir d'un mixtur d' l m nts mis au r but par l D part m nt d Chimi d l'Univ rsit . Ils sont maint nant trait s comm d s Cristaux d Cradogyz pour produir un ag nt solidifiant liquid pour la r sin plastiqu . La flamm sur laqu ll l s cristaux sont chauff s p ut tr r gl par l s ouvri rs. L robin t d gaz alim ntant la flamm du flacon comport un l vi r qu l'on p ut d plac r suivant la taill d la flamm d sir . Att ntion: l liquid cont nu par l flacon n doit pas bouillir.



Le tapis de transport fournissant les cristaux au PRODUIT SOLIDIFIANT doit être connecté à l'alimentation électrique, sinon le PRODUIT se ferme automatiquement et la production de résine s'arrête

5.2.2. MECANISME D'EXTENSION

L  fait d  m lang r du dioxyd  d  Cradit  av c d  l'air produit un gaz qui r nd la r sin  plus l g r . L s ouvri rs doiv nt s'assur r qu  l s ballons sont constamm nt gonfl s  t qu  l  gaz  st bi n m lang .



MECANISME D'EXTENSION

5.2.3. FOURNISSEUR DE LIQUIDE CONCENTRE

C tt  parti  fournit du Conc ntr d  Poub llyt  à la MACHINE A RESINE  à un  vit ss  d t rmin  . L s ouvri rs doiv nt fair fonctionn r la rou  à valv  t l  l vi r d  la pomp  pour maint nir un flux rguli r d  conc ntr v rs la MACHINE A RESINE.

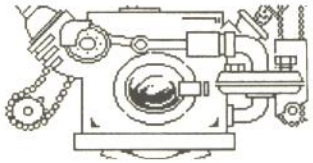


5.2.4 MACHINE A RESINE

L  co ur d  c t parti  d  la Machin  provi nt d'un  vi ill  machin à  lav r, j t  par la Blanchiss ri  Lin G r Tu-Long. L s trois mati r s pr mi r s  y sont trait  s  t un grand piston actionn par la vap ur l s m lang  ns mbl . Il  n r sult  un  r sin plastiqu  visqu us  utilis  pour mod l r l s poup  s. La r sin m lang  p ut  tr  vu à  l'avant d  la MACHINE A RESINE. L'ax  d' ntran m nt qui fait r ssortir l  compos  r sin ux d  la MACHINE A RESIN  st dir ct m nt alim nt  n  l ctricit à partir du DISPOSITIF MODELANT LA TETE.

Si l s trois mati r s pr mi r s n'ont pas  t  fourni s dans l s proportions corr ct s, la MACHINE A RESIN  produit un bloc d r sin  visqu us  qui tomb  sur l'un  d s d ux courroi s d transmission d'un  X-TR/400L r trouv  dans un Bur au d Post  du XIV m  arrondiss m nt. En j tant l  l vi r sur chaqu courroi , la r sin  p ut tr  dirig  soit dans la PRESSE A DECOUPER LES TETES ou la PRESSE  A DECOUPER LES CORPS ou dans un  boît  à ordur s, au mili u d s courroi s.

Si l s mati r s pr mir s n  sont pas m lang  s dans l s proportions  xact s, l  produit final n  r ss mbl ra pas à d la r sin  t l s ouvri rs d vront v  rifi r tout s l s matir s pr mir s pour r ctifi r l  dosag . L s ouvri rs doiv nt s rapp l r qu  la Machin  à R sin  st soumis  à d  nombr us s vibrations  t qu  l s boulons fixant l  piston doiv nt tr  souv nt v rifi s pour  tr  sur qu  la vap ur n  s'chapp  pas.



MACHINE A RESINE

5.3 MOULES DE POUPEE

La r sin  st v rs  dans d ux moul s, l'un  tant d stin à cr  r la t t  t l'autr  l  corps d  la micro-poup . La r sin  st  nsuit  fort m nt compr ss  afin d  pr ndr  la form  d s moul s.

5.3.1 APPAREIL POUR MOULE DE TETE

Vous pouv z obt nir jusqu'à 5 moul s pour la t te. Ils sont fix s par d s pinc s crocodil s à un fil d f r tournant à l'int ri ur d la Machin . Un trou dans l pann au avant p rm t aux ouvri rs d r gard r à l'int ri ur d BEAST t d voir l s moul s. Ils p uv nt contrl r la dir ction d la rotation n lançant un commutat ur just à côt du trou d visualisation.

Lorsqu'un moul arriv dans l champ d vision, la rotation s'arrt un court instant pour p rm ttr aux ouvri rs d tir r la cord (sur l'autr côt du champ d vision) c qui lib r l moul d T t actu ll m nt visibl . L moul tomb nsuit t s plac dans la pr ss à d coup r la t t . S'il y d jà un moul d t t dans la PRESS A DECOUPER LA TETE, l fait d lâch r la cord n'aura aucun ff t t l s moul s continu ront à tourn r.

FORME DU MOULE DE TETE

FAITE ATTENTION! Il semble que BEAST choisisse de temps à autre ses propres modèles, ce qui fait que des Têtes et des Corps bizarres se mêlent à la production. Les résultats sont été très étranges! Un esprit habiterait-il la machine?

L fil d f r qui assur la rotation d s moul s st conn ct aux tuyaux d sorti d la MACHINE A RESINE, donc il st important qu la FORME DU MOULE DE TETE soit maint nu n bon tat d march , sinon l' coul m nt d r sin s'arr t .

JE VOUS AI DÉJÀ AVERTI DE NE PAS CONTINUER À ÉCRIRE SUR CE LIVRE, PROPRIÉTÉ DE LA SOCIÉTÉ!

F. FOREMAN.

5.3.2 FORME DU MOULE DE CORPS

L s moul s d corps disponibl s pour l' quip d nuit sont attach s par d s pinc s crocodil s à un fil d f r qui tourn l'intri ur d BEAST.



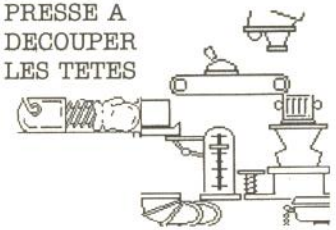
5.9 PRESSE A DECOUPER LES TETES

L moul d t t choisi st automatiqu m nt mis n plac sur un trapp tandis qu la R sin Plastiqu tomb d dans à partir d la MACHINE A RESINE. Un grand gant d box sur un r ssort st utilis pour pouss r la T t d poup hors du moul .

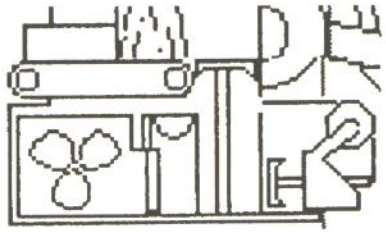
Un compt ur, plus connu sous l nom d pos "Hit Count" (TM), p rm t à chaqu moul d t t d produir un nombr d t rmin d t t s, avant d'ouvrir automatiqu m nt la trapp , c qui fait gliss r l s moul s n bas pour l r cyclag . C compt ur à coups st un grand appar il d m sur à 5 positions

Marqu, t un barr sur l'un d s positions. La position d la barr indiqu l nombr d t t s pouvant tr produit s avant qu la trapp n s'ouvr . Plus haut st la barr , plus grand st l nombr d T t s.

PRESSE A DECOUPER LES TETES



L s ouvri rs p uv nt modifi r la position d la barr du Hit Count n sautant sur un planch à r ssort situ pr s du compt ur. Il st possibl qu l s ouvri rs s nt nt qu'un parti d c composant l ur st famili r ; il conti nt n ff t d s parti s d "S uls l s homm s forts p uv nt sonn r l s cloch s".



c qui st un pic tr s important du trait m nt d la fabrication d la poup . L s trois p intur s d s tub s p uv nt lors du m lang dans la cuv , produir d'autr s coul urs. Par x mpl , l jaun t l bl u, s'ils sont m lang s ns mbl , vont produir du v rt.

C rtain s combinaisons d coul ur sont impossibl s n raison d s produits chimiqu s utilis s dans l s p intur s; l'action d c s produits p ut provoqu r un coul ur non d sir . Si c la arriv , l s ouvri rs doiv nt n ttoy r la cuv t r comm nc r. L lavag st ff ctu n tirant la chain au d ssus du mili u du tub d p intur .

L s ouvri rs doiv nt s'assur r qu la cuv st t nu à l'abri d s impur t s, sinon la p intur s ra pollu .

qu la FORME DU MOULE DE TETE soit maint nu n bon tat d march , sinon l' coul m nt d r sin s'arr t .

JE VOUS AI DÉJÀ AVERTI DE NE PAS CONTINUER À ÉCRIRE SUR CE LIVRE, PROPRIÉTÉ DE LA SOCIÉTÉ!

F. FOREMAN.

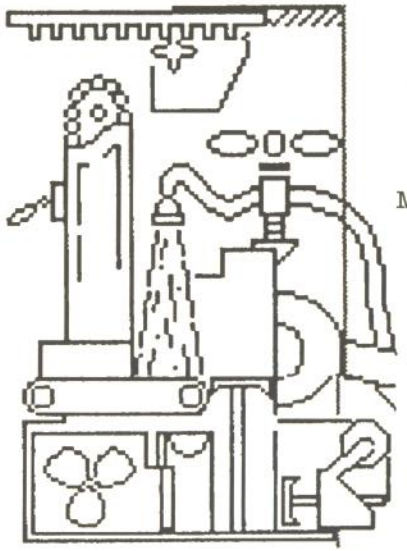
5.3.2 FORME DU MOULE DE CORPS

L s moul s d corps disponibl s pour l' quip d nuit sont attach s par d s pinc s crocodil s à un fil d f r qui tourn l'intri ur d BEAST.



5.12.2 MAGASIN DE PEINTURE

On pulv ris la p intur du r cipi nt sur l s t t s t l s corps d poup s. L s ouvri rs doiv nt v rifi r qu l s douch s march nt t utilis r d grands robin ts plac s au-d ssus du pulv risat ur. Un fois qu l s t t s t l s corps d s poup s sont p ints, fait s s ch r la couch d p intur av c un v ntilat ur l ctriqu . Sinon, la p intur d goulin ra.

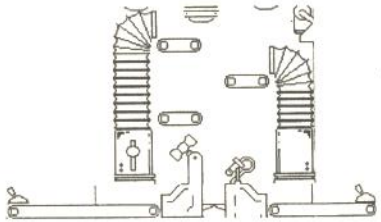


MAGASIN DE PEINTURE

## 5.13 UNITE DE COLLAGE

L'UNITE DE COLLAGE p rm t d coll r ns mbl un t t t un corps, cr ant ainsi un micro-poup compl t . C tt parti d la Machin a un historiqu amusant: avant d' tr r conv rti par IML, la Socit d Lait Moooving s' n s rvait pour m ttr l lait n bout ill .

L tapis d transport situ à droit pr s nt l s T t s, l s corps arriv nt d la gauch . Au c ntr , d s aspirat urs industri ls g ants aspir nt un T t t un Corps t l s d pos nt sur un tapis d transport n att nt du collag . Il st possibl qu'il y ait d s rr urs t qu'un t t soit appair av c un corps qui n lui convi nt pas; l s ouvri rs ont donc la possibilit d d plac r la position d l'aspirat ur d Corps sur un d s d ux tapis d transport; c la donn un chanc d d rni r minut d' vit r d s jum lag s incorr cts.



UNITE DE COLLAGE

Un d s parti s d la poup (d pr f r nc l corps) tomb ra dans l'unit d collag . Un tub d "COLLE FORTE" f ra automatiqu m nt tomb r un goutt d coll industri ll sur la parti d la poup . Un s cond parti (d pr f r nc la t t ) tomb ra dans l'unit d collag sur l'autr parti . Un l g r coup d mart au fix ra l s d ux parti s. La poup fini st nvoy sur la courroi d transmission n-d ssous. Si l'ouvri r a r ussi à utilis r c composant, la poup fini poss d un t t adapt au corps, l s d ux ayant la m m coul ur. A la moindr rr ur, l contrôl ur d qualit vous aid ra à r p r r l s poup s d f ctu us s.

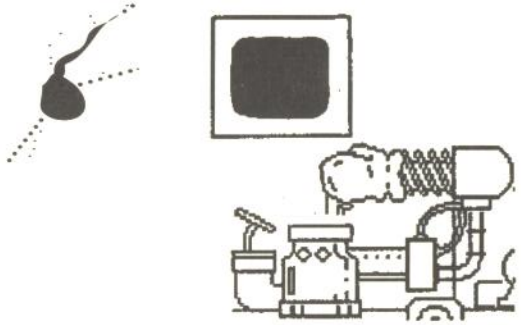


## 5.14 CONTROLEUR DE QUALITE

Il id ntifi tout s l s poup s dont la T t n corr spond pas au Corps. Il r j tt l s poup s ayant un T t t un Corps diffr nts, c ll s dont l s diff r nt s parti s pr s nt nt d s coul urs diff r nt s ainsi qu l s jou ts ayant d ux T t s ou d ux Corps.

La poup fini tomb dans L CONTROLEUR DE QUALITE (un t l vis ur transform ) t st pass au scann r. Si la t t d la poup conv ni nt à son corps, vous v rr z un sign d v rification s'affich r sur l scann r. Ensuit , la poup tomb dans l v rificat ur d stock.

Si la poup n pr s nt pas la combinaison corr ct d T t t d Corps, l'unit sp cial affich un 'X', t la poup st r fus t j t par la f n tr d l'usin .



CONTROLEUR DE QUALITE

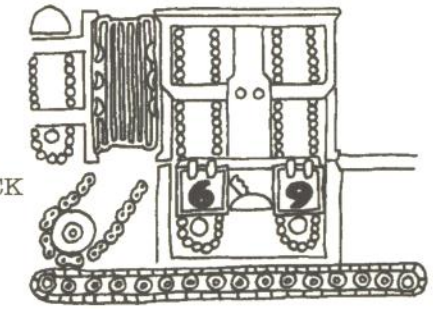
Ce CONTROLEUR DE QUALITE ne connaît pas tous les objectifs de votre mission. Aussi rappelez-vous, une poupée qui passe par le CONTROLEUR DE QUALITE signifie qu'elle a une Tête correspondant à son Corps. Que la poupée soit de la couleur que Frank vous a demandé de produire dans votre Mission est une autre affaire!

Si vous voyez qu'une poupée n'est pas correctement colorée, éteignez le contrôleur de qualité en poussant l'interrupteur sur le côté du scanner. Toutes les poupées qui tomberont de l'unité de collage seront jetées par la fenêtre. Elles seront alors recyclées, et la coût de la poupée défectueuse ne sera pas déduit de votre salaire.

5.15 VERIFICATEUR DE STOCK

Adapt à partir d'un tr s vi ux cal ndri r qui tait affich sur l mur d'un Banqu , c t lm nt id ntifi l s poup s corr spondant aux obj ctifs d la Mission. L VERIFICATEUR DE STOCK affich d ux grands nombr s, c' st l nombr total d s poup s corr ct s qu vous av z ncor à produir pour r mplir la Mission n cours. Au fur t à m sur qu l s poup s tomb nt dans l VERIFICAT UR DE STOCK, ll s pass nt à trav rs plusi urs roul aux t d t ct urs - c ux-ci faisant fonctionn r à l ur tour un m canism d pignons compliqu . Si la poup r pond aux xig nc s d la Mission n cours, alors l nombr indiqu par l VERIFICATEUR DE STOCK st r duit d un.

VERIFICATEUR DE STOCK

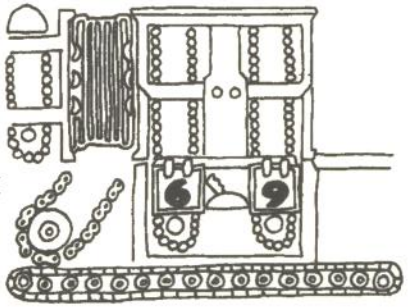




Une fois le compteur à zéro, le CONTROLEUR DE QUALITE est automatiquement éteint, puisque la Mission a été remplie. Le CONTROLEUR DE QUALITE ne peut pas être rallumé de nouveau avant que la valeur du VERIFICATEUR DE STOCK ne soit supérieure à zéro S'il reste assez de temps sur la période, pourquoi ne pas augmenter à la main le nombre indiqué sur le VERIFICATEUR DE STOCK et agmenter ainsi votre prime?

5.16 CONDITIONNEMENT

Un fois qu l s poup s sont pass s à trav rs l VERIFICATEUR DE STOCK, ll s doiv nt tr mpaqu t s dans d s caiss s n bois pour tr pr t s à l' nvoi. D v ill s tabl s t chais s n bois sont r cycl s à l'intri ur d BEAST pour produir d grand s caiss s; chaqu caiss a un grand tiqu tt sur l côt indiquant qu l s poup s doiv nt tr mpaqu t s dans c tt caiss .



VERIFICATEUR DE STOCK



Voici une autre possibilité de faire de l'argent supplémentaire. IML paie un bonus pour chaque poupée correctement placée dans les caisses. Si vous produisez une poupée qui ne fait pas partie de la Mission, assurez-vous de la mettre dans la boîte "Assortiment" que vous reconnaîtrez par le grand point d'interrogation (?) sur le côte.

PART No. 426105

# MANUEL D'INSTRUCTIONS POUR LES EMPLOYES

NOM: F. FIXIT

## 1. GENERALITES

Employeur: Industrial Might and Logic Ltd ("IML"), société légalement enregistrée.
Employé : F. FIXIT ("l'Employé").
l'Employé a été engagé par IML comme ouvrier dans l'equipe de nuit.

## 2. EMBAUCHE

Il sera remis à chaque employé une carte de Sécurité IML signée au dos. Cette carte permet l'accès à IML et aux équipes individuelles.

Lors de leur engagement par IML, les Employés doivent d'abord choisir une carte d'identification. Puis, le Département Sécurité d'IML montre un jouet et une couleur. Avant que la Sécurité n'accepte un Employé, celui-ci doit modifier les quatre symboles de fruit sur la Carte de Sécurité dans l'ordre correct correspondant au jouet et à la couleur indiqués. Au cas où les Employés oublient leur formation de base, un DECODEUR DE SECURITE montrant les combinaisons correctes, est remis à chacun d'eux.

## 3. CLAUSES ET CONDITIONS DE TRAVAIL

L'employé se présente au Directeur de la fabrication au début de chaque période de travail, à 21 heures. Le chef de fabrication lui remet la "Mission de l'équipe" ("Shift Duties"), c'est à dire la liste des jouets à fabriquer pendant cette période qui se termine à 4 heures du matin.

L'employé doit fabriquer les poupées énumérées sur sa liste, en utilisant et en entretenant la Machine (BEAST) selon les besoins. Le salaire est payé durant chaque période de travail. Si l'Employé fabrique plus de poupées que le nombre indiqué par sa Mission, des primes supplémentaires lui sont versées. Mais s'il ne réussit pas à fabriquer son quota avant la fin de l'équipe de nuit, son contrat est résilié.

IML se réserve le droit de déduire de son salaire le montant représenté par les poupées dont la fabrication n'est pas conforme ou la valeur du dommage causé par d'autres fautes incombant à l'Employé. Le temps restant pour chaque période de travail est indiqué par la chandelle de l'équipe.

## 4. SECURITE

La BEAST est une machine complexe et sensible et il faut un certain temps pour apprendre à faire fonctionner les multiples pièces qui la composent. En conséquence, tant que les employés n'ont pas démontré leur aptitude à l'entretenir et à la faire marcher, seules certaines parties leur sont accessibles. Les parties auxquelles les employés n'ont pas accés sont recouvertes par des panneaux de protection, maintenus en place par de gros boulons, qu'ils n'ont pas le droit de déplacer. Les éléments dont l'accès est limité fonctionnent de manière automatique lorsqu'ils sont ainsi recouverts. Ces panneaux de sécurité sont retirés au fur et à mesure que l'Employé acquiert de l'expérience et atteint les quotas de sa Mission, pour arriver au moment où il a le contrôle sur la Machine toute entière. Plus l'Employé est expérimenté et adroit, moins la machine présente de panneaux de sécurité.

## 5. CERTIFICATS D'HABILITATION POUR LES EQUIPES

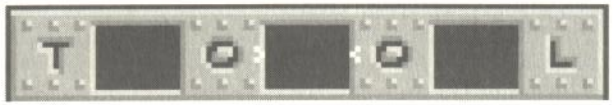
Si l'Employé atteint le volume de production indiqué par la Mission de l'équipe, le Chef de fabrication lui donne un nouveau code de sécurité pour la période suivante. Le code de sécurité, représenté par quatre fruits sur la carte de sécurité, est unique et correspond à un niveau de complexité spécifique de la machine.

**LES EMPLOYES NE DOIVENT EN AUCUN CAS ESSAYER DE MODIFIER AU HASARD LE CODE DE SECURITE SUR LEUR CARTE DE SECURITE.**

Cette violation des règlements donnerait à l'Employé un contrôle plus important que celui pour lequel il est qualifié. Il peut en résulter pour la Machine et l'Employé des dommages de nature à justifier le renvoi de l'Employé.

## 6. OUTILS

L'entretien de BEAST nécessite l'emploi d'outils personnalisés. Ceux-ci se trouvent dans le Toolie, boîte à outils propre à la Machine, qui est remis à chacun des ouvriers de production. Si le Toolie est vide, il est probable que les ouvriers de l'équipe précédente n'ont pas rangé les outils et qu'ils se trouvent quelque part sur la machine.




Le Toolie, une des célèbres inventions de IML, se caractérise par trois fenêtres latérales très pratiques: l'outil apparaissant dans la fenêtre centrale est éjecté automatiquement par le Toolie si l'Employé le demande. Le Toolie a été primé; son inventeur de génie a réussi le tour de force de faire paraître le Toolie beaucoup plus petit qu'il n'est en réalité (il peut donc contenir plus d'outils que les boîtes traditionnelles).

Le Toolie est également doté d'un pouvoir particulier: il peut ramasser ses propres outils. Si un employé se trouve sur la Machine, pour les besoins de son travail, Toolie ramasse tous les outils devant lesquels il passe.

**REMARQUE:** Tous les outils devant être utilisés sur la Machine sont biodégradables et protegent la couche d'ozone. Malheureusement, la technique n'est pas encore tout à fait au point et la plupart des outils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

En raison de la nature de la Machine, il est préférable que l'Employé choisisse l'outil dont il a besoin pour travailler. Certains outils sont plus efficaces que d'autres selon le travail à exécuter.

**Outils disponibles:**

**CLEF A MOLETTE**
Utilisée pour resserrer (ou relâcher) les boulons.

**MATCH STICK**
Idéal pour les choses brillantes

**BALLON EN HELIUM**
Soulève l'Employé devant la Machine et le fait monter jusqu'à ce qu'il s'arrête ou que le ballon atteigne les cimaises de l'usine.

**PARAPLUIE**
Le contraire du Ballon: permet à l'Employé de descendre de la Machine.

**ASPIRATEUR**
Adapté par IML pour débarrasser la Machine des insectes.

**TRAPPE DE VENUS**
Fait partie des expériences les plus récentes de la société, il s'agit d'un collecteur hybride, moitié plante, moitié machine, permettant d'attraper les insectes.

## 7. SECURITE

L'employé doit observer toutes les Notices de sécurité et tous les Règlements de l'usine; il doit notamment faire attention au transport des matières premières jusqu'à la Machine.

A: F. FIXIT
De: F. FOREMAN, le Contremaître

VEUILLEZ M'EXCUSER, JE N'AI RETROUVÉ QUE CE VIEIL EXEMPLAIRE. BIEN QUE CERTAINES PAGES MANQUENT, IL PEUT VOUS PERMETTRE DE COMMENCER — FAITES DE VOTRE MIEUX !!

F. FOREMAN.

# B.E.A.S.T.

Guide de réparation et de fonctionnement par

G.T. Bingham,

Professeur agrégé es-Sciences Lunatique