INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC

MANUAL DEL EMPLEADO

NOMBRE: F. ARREGLALOTODO

1. GENERAL

La empresa que requiere los servicios es Industrial Might and Logic Ltd, de ahora en adelante "IML", una empresa registrada y debidamente autorizada. El empleado es F. Arreglalotodo. De ahora en adelante "el empleado". El empleado estará al servicio de la IML en función de peón del turno nocturno (Night Shift).

2. COMENZANDO EL TRABAJO

Todos los empleados obtendrán una tarjeta IML de seguridad, la cual ha de firmar en su parte posterior. Esta tarjeta se usará para permitir la entrada en la IML y también para obtener el acceso a turnos individuales.

Al entrar a la IML, el empleado ha de seleccionar su tarjeta de identificación. A continuación, el departamento de seguridad de la IML mostrará un juguete y un color. Antes de que seguridad permita que el empleado tenga acceso a la IML, el empleado ha de alterar los cuatro símbolos de frutas en la tarjeta de seguridad y ha de asegurarse de que siga la secuencia correcta del juguete y del color que se haya mostrado. En el caso de que el empleado se haya olvidado de su formación básica, se le entregara un decodificador de seguridad IML mostrando las combinaciones correctas.

3. CONDICIONES GENERALES Y DE TRABAJO

El empleado fichará en las oficinas del gerente de producción al comienzo de cada turno a las nueve en punto de la noche. El gerente de producción entregará una lista de juguetes al empleado para que las fabrique durante el siguiente turno (las "responsabilidades del turno") antes de que acabe a las cuatro de la madrugada.

El empleado fabricará los muñecos que figuren en las responsabilidades del turno, usando y manteniendo a la BESTIA según sea necesario. El salario se pagará durante el siguiente turno. Si el empleado fabrica más muñecos de los que se hubiesen listado en las responsabilidades del turno, obtendrá pagos de bonificación. De lo contrario, si el empleado no fabricase los muñecos especificados en las responsabilidades del turno antes del final de la mismo, el contrato del empleado se dará por terminado. La IML se reserva el derecho de poder deducir cantidades de dinero por los muñecos que se hayan fabricado de forma incorrecta o por otros errores cometidos por el empleado. El tiempo restante aparecerá en la vela del turno nocturno de la fabrica.

4. PANELES DE SEGURIDAD

La BESTIA es una máquina sensible y compleja y tardarás tiempo en aprender el uso de muchos de sus componentes. Por lo tanto, los empleados únicamente tendrán acceso a determinadas secciones de la Bestia hasta que hayan demostrado su habilidad de fabricación y de mantenimiento. Las zonas restrictivas de La BESTIA están cubiertas por paneles protectores, fijados por grandes tornillos, los cuales no podrán ser aflojadas por el empleado. Las zonas prohibidas funcionan de forma automática al estar tapadas. Una vez que el empleado haya obtenido experiencia demostrando que puede cumplir con éxito las cuotas en las responsabilidades del turno, estos paneles de seguridad se irán abriendo en los futuros turnos hasta que el empleado obtenga un control total sobre la BESTIA; cuanto más experiencia y cuanto mas éxito obtenga un empleado, menos paneles de seguridad aparecerán en La BESTIA.

5. AUTORIZACION DE SEGURIDAD PARA LOS TURNOS

Si el empleado cumple el orden de producción que se le ha entregado como sus responsabilidades en el Turno de Noche, el gerente de producción le entregara un nuevo código de seguridad para el siguiente Turno de Noche. Este código de seguridad, que aparece como cuatro símbolos de frutas en la tarjeta de seguridad, es único según el nivel de complejidad de la BESTIA.

LOS EMPLEADOS NO INTENTARAN ALTERAR EL CODIGO DE SEGURIDAD EN SU TARJETA DE SEGURIDAD BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA.

Una acción semejante le dará al empleado más control sobre la BESTIA de la que el empleado pudiese no estar cualificado. Podrían ocasionarse daños a la Bestia y al empleado, incluyendo el despido.

6. HERRAMIENTAS DE LA EMPRESA

Se requerirán herramientas a medida para mantener a la BESTIA, y éstas se podrán encontrar dentro del "Toolie" (la caja de herramientas de la BESTIA) la cual será entregada a todos los peones. Si el Toolie estuviese vacio, podría ser debido a que las herramientas se hubiesen caido en el turno de noche anterior y posiblemente se encuentren en algún lugar de la BESTIA.

El Toolie, uno de los asombrosos inventos de la IML, dispone de tres ventanas ubicadas en el lateral. La herramienta que se muestre en la ventana central será la que se entregue de forma automática al empleado según sea requerido. El Toolie ha ganado varios premios por ser más grande por dentro que por fuera (por lo tanto, por su habilidad de poder guardar muchas más herramientas que las cajas convencionales).

Otra de las características importantes del Toolie es su habilidad de poder recoger las herramientas por si sóla. Si un empleado esta llevando a cabo sus responsabilidades en la BESTIA, Toolie recogerá las herramientas automáticamente según las vaya pasando el empleado.

NOTA: Todas las herramientas que se utilizarán en la BESTIA han sido diseñadas para poder ser recicladas. Desafortunadamente, la empresa aún no ha perfeccionado esta tecnología, por lo tanto, de momento, las herramientas sólo se podrán utilizar una vez.

Debido a la naturaleza de la BESTIA, puede que el empleado tenga que experimentar el uso de las herramientas al efectuar arreglos. Algunas herramientas serán más eficazes que otras según el trabajo que se vaya a efectuar.

Herramientas disponibles:

LLAVE FIJA:
Sirve para apretar (o aflojar) las tuercas.

CERILLA:
Ideal para encender cosas.

GLOBO DE HELIO:
Sube al empleado a la sección superior de la BESTIA hasta que el empleado lo suelte o hasta que el globo llegue a la zona más alta de la fábrica.

PARAGUAS:
Al contrario que el globo. Se puede usar para descender por la BESTIA.

ASPIRADOR:
Adaptado por IML para mantener a la BESTIA limpio de animales nocivos.

TRAMPA VENUS:
Parte de los últimos experimentos de la empresa, una trampa hibrida planta/mecánica que sirve para cazar a los animales nocivos.

7. SEGURIDAD

El empleado observará todos los avisos y regulaciones de seguridad; ante todo, el empleado será consciente de toda la materia prima que se transporte en la zona superior de la fabrica a La BESTIA.

A: F. Arreglalotodo
DE: F. CAPATAZ

PERDONA ~ SÓLO PUEDO ENCONTRAR ESTA VIEJA COPIA. PUEDE QUE FALTEN ALGUNAS PÁGINAS, PERO SEGURO QUE SERÁ SUFICIENTE PARA QUE PUEDAS EMPEZAR A TRABAJAR. ~
¡HAZLO LO MEJOR QUE PUEDAS!

f. Capataz

B.E.S.T.I.A.

Guía de Reparación y de uso

por G.T. Bingham, BSc, PMc

1. INTRODUCCION

Est docum nto stá nfocado como una guía para l uso d la BESTIA. Es posibl qu haya omitido alguna cosa d importancia. Como su inv ntor, ru go compr ndan qu h asumido mucho str s. Si surgi s n probl mas, llámam a la xt nsión 2.

G. Bingham, 6 d Abril d 1990

P.D. PERDONAR LO DE LA MAQUINA DE ESCRIBIR. LO ARREGLÉ, PERO PARECE SER QUE SIGUE FALLANDO LA LETRA "E" MINUSCULA.

Si estas utilizando la BESTIA por primera vez, tendrás que observar algunos consejos generales:

* NOTA: Se te entregará una tarjeta de autorización de seguridad (Una combinación de cuatro frutas) al comienzo de cada turno. Esta tarjeta permitirá que puedas volver a este turno cuando te sea necesario. Podrás alterar la combinación de cuatro frutas cuando lo desees siempre que aparezca la tarjeta de seguridad.
* Observa cuidadosamente tus tareas durante el turno que se te darán al principio de la misma; éstas incluyen el número y tipo de muñecos que has de producir durante tu turno. En caso de no cumplir tu cuota, serás despedido.
* Experimenta con los distintos componentes que forman parte de la BESTIA, para así poder determinar su efecto y la interacción con otros componentes.
* Concentrate únicamente en dominar los componentes de la BESTIA que puedas ver. Existen otros, que están escondidos tras paneles de cristal que no podrás usar hasta que no hayas detenido más experiencia con los componentes que están a tu disposición actualmente.

* Verifica todas las partes de la BESTIA frecuentemente, 2 ya que es poco fiable y puede averiarse fácilmente. Ten cuidado con los peludos animales dañinos que vagan por la fábrica y alteran los componentes de la BESTIA: Aconsejamos mantengan su número al mínimo.

2. VISTA EN CONJUNTO DE LA BESTIA

La BESTIA (Bingham y su El gant Solución Total para la Int graciónAmbi ntal d los jugu t s) s una unidad d producción compl tam nt sana, cológicam nt hablando para la fabricación d muñ cos d jugu t . Es compl tam nt m cánica y su construcción stá basada n vi jas pi zas d s gunda mano - los usuarios han d cons rvaría constant m nt n bu n stado d limpi za y d mant nimi nto para qu pu da li vars a cabo la fabricación. Los muñ cos d jugu t s cr an n dos part s, una cab za y un cu rpo, y lu go pasan a la s cción d montaj . El ciclo d fabricación qu han d obs rvar los usuarios s cita a continuación:

A. ELABORACION DE LA MATERIA PRIMA para pod r producir una r sina d plástico.

B. Ins rtar LA RESINA EN UN MOLDE PARA LA CABEZA y un MOLDE DEL CUERPO d l muñ co.

C. Pintar y s car la cab za y l cu rpo d l muñ co.

D. Ensamblar la cab za con l cu rpo corr spondi nt .

E. Embalaj d l muñ co n su stado final.

2.1 COMPONENTES DE LA BESTIA

Los distintos proc sos d la BESTIA ocurr n d forma física d ntro d la máquina, xc pto los proc sos d producción ~~actual e los qual~~ s ti n n lugar n l pan l frontal.

PIZZAS MANOLIN
Servicio - 24 horas
555~662~1302

2.2 PROCESOS INTERNOS

Est docum nto no d tallará los proc dimi ntos int rnos d la BESTIA, sino qu únicam nt d scribirá las op racion s d l pan l frontal. A niv l xplicativo, s mu stran los proc sami ntos int rnos n la figura 1. Para más d tall s, l an l docum nto d trabajo "GUIA DE LOS USOS INTERNOS DE LA BESTIA".

D safortunadam nt , los r siduos proc sados por nu stra fábrica par c n atra r a p qu ñas criaturas d ntro d la familia d ro dor s, a las cual s llamamos L mmings. CUIDADO - PARECEN UNA MONADA - PERO PUEDEN LLEGAR A SER MUY DESTRUCTIVOS - Mant n a la BESTIA sana d L mmings.

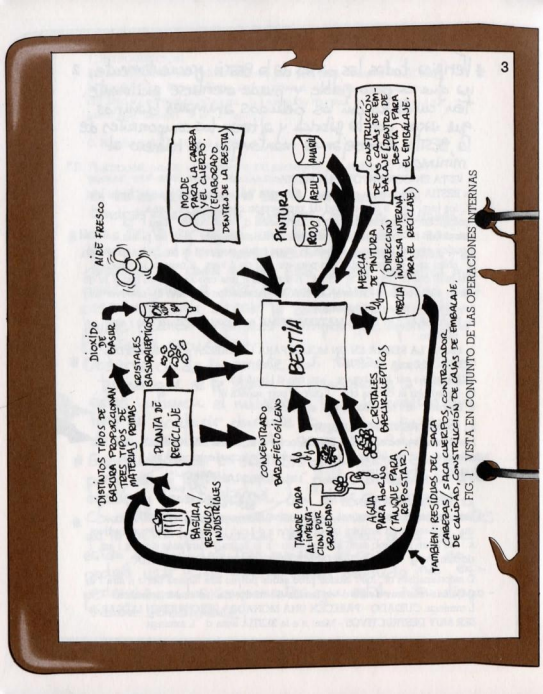


FIG. 1 VISTA EN CONJUNTO DE LAS OPERACIONES INTERNAS

¡Bien! ¡Es más fácil decirlo que hacerlo! Hemos observado dos tipos de Lemmings; el macho de la especie, le llamamos "MALVADOM", tiene la tendencia de alterar el trabajo tocando los interruptores, aflojando los tornillos, moviendo los marcadores y hace cualquier otro tipo de diablura para así alterar la producción. Uno de los trucos favoritos de MALVADOM aparte de ensiliar, es el de añadir un chorro de su color favorito dentro del cubo de pintura, estropeando así la mezcla (cuando esto ocurra, tendrás que vaciar el cubo y empezar de nuevo). La hembra, a la que llamamos "PESADINA", se siente atraída por los usuarios de la BESTIA debido a alguna razón de romanticismo personal e intentará abrazarte siempre que pueda. Esto te retrasará y no podrás llevar a cabo tu trabajo; y, como bien sabes, si no cumples la cuota de producción ¡De patitas a la calle! Hemos probado varios métodos para poder deshacernos de estos diablillos de criaturas, siendo los más eficaces el de usar la aspiradora y el dar patadas.

Tendrás que estar muy atento a los Lemmings. ¡La máquina en sí ya es poco fiable sin ellas!

2.3 VISTA EN CONJUNTO DEL SUMINISTRO Y DE LA PRODUCCION

Los proc sos int rnos d la BESTIA abast c n principalm nt al pan l frontal, y s n c sitarán varios l m ntos para pod r fabricar los muñ cos IML. Esto s d talla n la figura 2.

FIG. 2

Vista lateral de la BESTIA.

2.4 CONFORMIDAD CON LOS ESTANDARES DE FABRICACION

El uso d mat rial s s nsibl s d ntro d la BESTIA significa qu los stándar s d uso s rán d finidos por xp ri ncia. Cada uno d los usuarios obt ndrá su tarj ta d s guridad d la mpr sa.

5.0 UTILIZANDO LA BESTIA

Trabajar con la BESTIA s fácil. Exist n div rsas palancas, marcador s y nchuf s qu l usuario ha d manipular para pod r mant n r la producción d la BESTIA. Todo causará ún f cto s us como s us y los usuarios s darán cu nta rápidam nt si han com tido un rror.

5.1 GENERADOR DE ENERGIA ELECTRICA

Los distintos compon nt s m cánicos d la BESTIA s accionan bi n por l vapor d la cald ra o por la l ctricidad proc d nt d una bat ría. La BESTIA incluy una compl ja r d d cabl s l ctricos y los usuarios v rán div rsos nchuf s l ctricos n varios compon nt s d la BESTIA. Estos nchuf s l ctricos si mpr están situados c rca d una toma l ctrica apropiada, la cual stá con ctada a la v z m diant la r d l ctrica d la bat ría. Al ins rtar un nchuf n la toma l ctrica (suponi ndo qu hubi s n rgía l ctrica) p rmitirá qu l compon nt n cu stión pu da funcionar.

*Para poder ser más veloz, muchos usuarios le darán una patada a los enchufes para conectarlos a las tomas eléctricas.

CONEXION DEL ENCHUFE AL GUANTE DE BOXEO EN EL MUELLE

5.1.1 BATERIA

Las bombillas n l g n rador d n rgía l ctrica s volv rán int rmit nt s cuando haya un niv l d n rgía l ctrica ad cuada n la bat ría. La bat ría s irá d sgastando poco a poco s gún vaya pasando l ti mpo. Cuanto más l nta s a la int rmit ncia d las luc s, más d scargada stará la bat ría. Si s apagas n las luc s, la bat ría s ncontrará n un stado d scargado, y todos los l m ntos d la BESTIA s pararán xc ptuando las cintas transportadoras. Bajo sta situación, los usuarios t ndrán qu montars n la bicicl ta ubicada n l g n rador d n rgía l ctrica y han d p dal ar hasta qu s r cargu la bat ría.

BATERIA

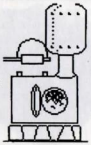
En caso de apagón, recuerda que has de encender de nuevo el horno una vez hayas conseguido la intermitencia de las luces.

¡Si llego a enterarme de quién ha estado escribiendo en el manual sabrá lo que es bueno!

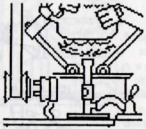
F. Capataz

5.1.2 HORNO

El horno cali nta una gran cald ra d agua, qu a la v z produc vapor para así pod r usar varios piston s d la BESTIA. El horno qu ma cristal s basural pticos, los cual s son d positados al horno d sd un alim ntador l ctrico situado ncima d la misma.



HORNO



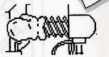
La cinta transportadora que suministra cristales frescos al suministrador solidificador, ha de enchufarse a una toma eléctrica. De no hacerse, el suministrador se apagará automáticamente y la producción de resina, se detendrá.

5.2 PRODUCCION DE RESINA

La BESTIA utiliza tr s tipos d mat rias primas para pod r producir r sina plástica para los muñ cos d jugu t . Cada una d las mat rias primas s fabrican d ntro d la BESTIA como d rivados d l r - ciclaj d r siduos (v r proc sos int rnos, Figura 1). Estos productos son: cristal s basural pticos, dióxido d basur, y conc ntrado d bazofi togil no.

5.1.1 BATERIA

Las bombillas n l g n rador d n rgía l ctrica s volv rán int rmit nt s cuando haya un niv l d n rgía l ctrica ad cuada n la bat ría. La bat ría s irá d sgastando poco a poco s gún vaya pasando l ti mpo. Cuanto más l nta s a la int rmit ncia d las luc s, más d scargada stará la bat ría. Si s apagas n las luc s, la bat ría s ncontrará n un stado d scargado, y todos los l m ntos d la BESTIA s pararán xc ptuando las cintas transportadoras. Bajo sta situación, los usuarios t ndrán qu montars n la bicicl ta ubicada n l g n rador d n rgía l ctrica y han d p dal ar hasta qu s r cargu la bat ría.

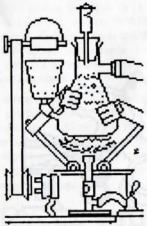


BATERIA

En caso de apagón, recuerda que has de encender de nuevo el horno una vez hayas conseguido la intermitencia de las luces.

5.2.1 SUMINISTRADOR SOLIDIFICADOR

Está compu sto d una m zcla d artículos, d s chados por un d partam nto d química d una univ rsidad. Ahora proc san cristal s basural pticos para pod r producir l ag nt líquido solidificador para la r sina plástica. Los usuarios podrán variar la llama qu cali nta los cristal s. La llav d gas qu proporciona la llama al matraz, ti n una palanca móvil qu s pu d r gular s gún la int nsidad d la llama qu s r qui ra. As gúrat d qu l líquido d ntro d l matraz no hi rva más d la cu nta.

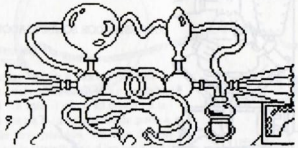


SUMINISTRADOR SOLIDIFICADOR

La cinta transportadora que suministra cristales frescos al suministrador solidificador, ha de enchufarse a una toma eléctrica. De no hacerse, el suministrador se apagará automáticamente y la producción de resina, se detendrá.

5.2.2 SUMINISTRADOR DE DILATACION

M zcla l dióxido d BASUR con air para producir un gas d dilatación, l cual p rmitirá qu la r sina s haga m nos p sada. El usuario ha d as gurars d qu los globos st n constant m nt inflados, así pu s, s ll vará a cabo la m zcla d los gas s.



SUMINISTRADOR DE DILATACION

5.2.3 SUMINISTRADOR DEL CONCENTRADO LIQUIDO

Proporciona l conc ntrado bazofi togil no a la máquina qu produc la r sina a un ritmo constant . Los usuarios han d utilizar l grifo r - gulador y la maniv la d la bomba para mant n r un fluido constant a la máquina qu produc la r sina.

5.2.4 MAQUINA QUE PRODUCE LA RESINA

El corazón d st compon nt s un vi jo cubo d una lavadora, d s chado por las lavand rías DEMA SIADASCOL ADAS. Ahora, su función s la d m zclar las tr s mat rias primas proc sadas utilizando un gran pistón accionado por vapor. l compu sto obt nido s una r - sina plástica p gajosa qu s utiliza para los mold s d los muñ cos. La r sina qu s va m zclando s podrá v r n la part frontal d la máquina qu produc la r sina. El j conductor - qu fu rza l compu sto d r sina a la salida d la máquina qu produc la r sina - s acciona dir ctam nt d sd l APARATO DE MOLDE DE CABEZA a su lado.

Si las tr s mat rias primas s han suministrado n las proporcion s ad cuadas, la máquina qu produc la r sina producirá un p got d r sina p gajosa, la cual ca rá n una d las dos cintas transportadoras d la oficina d corr os TR/400L d dir cción inv rtida. Pulsando una maniv la ncima d cada una d las cintas transportadoras, la r sina podrá dirigirs o bi n hacía l machaca cab zas o hacia l machaca cu rpos, o a un cubo d basura situado n l m dio d ambas cintas transportadoras.

Si la mat ria prima no s suministra n las proporcion s ad cuadas. s producirá algo d r sina d ntro d s compon nt y los usuarios t ndrán qu v rificar todas las mat rias primas para r ctificar l rror. Los usuarios han d t n r n cu nta qu la máquina qu produc la r - sina produc muchísimas vibracion s, y los tornillos qu fijan l pistón han d v rificars fr cu nt m nt para as gurars d qu no haya scap s d vapor.

MAQUINA QUE PRODUCE LA RESINA

5.3 MOLDES DE MUÑECOS

La r sina s vi rt n dos mold s a m dida: uno para cr ar la cab za y l otro para cr ar l cu rpo d l muñ co. La r sina s comprim a gran fu rza para qu pu da tomar la forma d los mold s.

5.3.1 APARATO DEL MOLDE DE CABEZA

S podrá dispon r d hasta cinco mold s d cab zas para l turno actual. Estos mold s s ncu ntran d ntro d la BESTIA, colgados d cabl s rotativos y nganchados por clips. Una mirilla n l pan l frontal p rmitirá qu los usuarios pu dan v r d ntro d la BESTIA para pod r visualizar los mold s. Los usuarios podrán controlar la dir ción d rotación m diant un conmutador situado al lado d la mirilla d visualización.

S gún s v a un mold , la rotación c será durant un corto spacio d ti mpo p rmiti n- do qu los usuarios pu dan tirar d un cordón (al otro lado d la mirilla d visualización), l cual soltará l mold d la cab za qu s st visualizando actualm nt . El mold d la cab za ca rá por una rampa y s posicionará n l machaca cab zas. Si hubi s un mold d cab za d ntro d l machaca cab zas, no funcionará la cu rda d lanzami nto y los mold s s guirán girando.

APARATO MOLDE DE CABEZAS

¡CUIDADO! Parece ser que la BESTIA selecciona sus propios moldes de vez en cuando, y se fabricarán cabezas y cuerpos erróneos. Los resultados han sido muy raros ¡este bicho piensa por sí solo!.

Los cabl s d rotación qu suj tan los mold s están con ctados a las tob ras d salida d la máquina qu produc la r sina, por lo tanto, s important qu l aparato d l mold d cab zas st n bu n funcionami nto, d lo contrario, c será l flujo d r sina.

¡Estás avisado! ¡Ya está bien de escribir en la propiedad de la empresa!

F. Capatáz

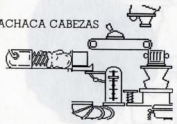
5.3.2 APARATO MOLDE CUERPO Los mold s d cu rpo qu están disponibl s para l turno actual s ncu ntran d ntro d la BESTIA n un cabl rotativo, nganchados por clips.

5.9 MACHACA CABEZAS

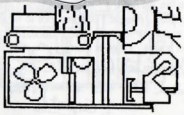
El mold d la cab za qu s haya scogido s posicionará d forma automática ncima d una scotilla, y la r sina plástica obt nida por la máquina qu produc la r sina ca rá ncima d la misma. S utiliza un gran guant d box o nganchado a un mu ll para machacar la cab za d un mufi co fu ra d un mold .

Un aparato contador, conocido como l CONTADOR DE IMPACTO, p rmit qu cada mold d cab za produzca un núm ro d cab zas, ant s d qu s abra d forma automática la scotilla, mandando al mold por un tobogán y al r cicla . El CONTADOR DE IMPACTO s un m tro muy alto qu marca cinco posicion s, y una ti n una barra ncima d cada una d las posicion s. La posición d la barra indica l núm ro d cab zas qu s pu d n producir ant s d qu la scotilla s abra. Cuanto más alta st la barra, más cab zas s producirán.

MACHACA CABEZAS



Los usuarios podrán alt rar la posición d la barra n l contador d impacto saltando ncima d una plataforma situada c rca d l contador d impactos. Pu d qu los usuarios v an algunos compon nt s familiar s; conti n n pi zas d l parqu d atraccion s Mucho Div rtido.



la cual s una part muy important para l proc so d fabricación d los muñ cos. Los tr s color s d pintura n los tubos podrán producir otros color s si s m zclan ad cuadam nt . Por j mplo, si s m zcla l amarillo y l azul, s producirá v rd .

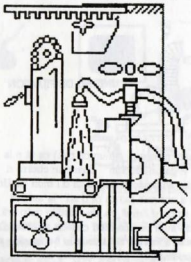
Algunas combinacion s d color s son imposibl s d obt n r d bido a la química utilizada n las pinturas y la r acción al m zclarlos s rá qu la pintura d ntro d la tinaja saldrá con un color rrón o. Si sto ocurri s , los usuarios han d vaciar la tinaja y t ndrán qu mp zar d nu vo. El vaciado s ll va a cabo tirando d la cad na situada ncima d l tubo c ntral d pintura. El usuario t ndrá qu as gurars d qu la tinaja st limpia d impur zas o si no s strop ará la pintura.

Los cabl s d rotación qu suj tan los mold s stán con ctados a las tob ras d salida d la máquina qu produc la r sina, por lo tanto, s important qu l aparato d l mold d cab zas st n bu n funcionami nto, d lo contrario, c sará l flujo d r sina.

Estás avisado/a está bien de escribir en la propiedad de la empresa!
F. Capatsi

5.3.2 APARATO MOLDE CUERPO Los mold s d cu rpo qu stán disponibl s para l turno actual s ncu ntran d ntro d la BESTIA n un cabl rotativo, nganchados por clips.

5.1.2.2 LA TIENDA DE LA PINTURA
Las cab zas y los cu rpos d los muñ cos s pintarán d l color cont - nido actualm nt d ntro d la tinaja d pintura. El usuario ha d as - gurar qu las duchas st n funcionando, controlando la r gulación d la llav ncima d la cab za d pulv rización. Una v z qu st n pintadas, las cab zas y los cu rpos d los muñ cos s s caran por un v ntilador l ctrico, o d lo contrario, la pintura no s p gará a los muñ cos.

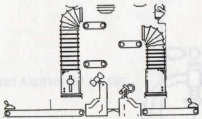


TIENDA DE PINTURA DEL CUERPO

5.13 UNIDAD DE FIJACION

Una cab za y un cu rpo s p garán n la unidad d fijación, y cr arán un muñ co compl to. Est compon nt ti n un bu n historial d producción; ant s d qu s convirti s a la unidad d fijación por la IML ra una mbot iladora d l ch n la mpr sa La Vaca Loca.

Una cab za ll ga d sd la part d r cha d una cinta transportadora y un cu rpo ll ga d sd la part izqui rda. S gún s van ac rcando al c n - tro, la cab za y l cu rpo son absorbidos por grand s aspiradoras industrial s y s d positan n una cinta transportadora durant la pr - paración d l proc so d fijación. Pu d qu coincida una cab za y un cu rpo rrón o, por lo tanto, l usuario podrá cambiar la posición d l aspirador d cu rpo a cualqui ra d las dos cintas transportadoras; así pu s, l usuario t ndrá la oportunidad d f ctuar un "cambio" d última hora.



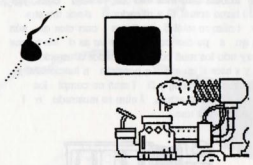
UNIDAD DE FIJACION

Una d las part s d l muñ co (sp r mos qu s a un cu rpo) ca rá n la unidad d fijación. Un tubo d "P ga-un-Montón" chará un chorro d p gam nto súp r pot nt d forma automática a la pl za d l muñ co. Una s gunda part (sp r mos qu s a una cab za) ca rá d sd la unidad d fijación ncima d la otra s ción d l muñ co. Un martillo golp ará la part sup rior a la part inf rior d l muñ co. Los muñ cos n su stado final, ca rán a la cinta transportadora inf rior. Si l usuario ha usado st compon nt con xito, l muñ co compl to t ndrá una cab za ad cuada n un cu rpo ad cuado, y cada una d las mismas s rá d l mismo color. Si s hubi s fabricado un muñ co rrón o, l controlador d calidad lo r chazará.

5.14 CONTROLADOR DE CALIDAD

Id ntifica cualqui r muñ co qu no t nga la combinación ad cuada d cab za y cu rpo. Es d cir, s r chazará cualqui r muñ co con una cab za d distinto color qu l cu rpo; un muñ co con distinta cab za qu l cu rpo o un muñ co qu const d dos cab zas o d dos cu rpos.

El muñ co compl to ca rá al controlador d calidad (una t l visión r conv rtida), dond pasará a trav s d una unidad d visualización. Si la cab za d l muñ co corr spond con su cu rpo, s v rá una marca d aprobado n la unidad d visualización. El muñ co ca rá al v rificador d stock d bajo d la misma.



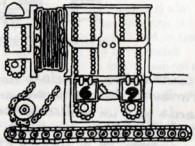
CONTROLADOR DE CALIDAD

El CONTROLADOR DE CALIDAD no está enlazado a los requerimientos de tus tareas en el turno. Por lo tanto, recuerda que un muñeco aprobado en el controlador de calidad significará que tiene una cabeza que corresponde con su cuerpo. Si el muñeco está o no está pintado del color que Frank te pidió que fabricases en tus tareas de turno, será otra cuestión.

¡Sé inteligente! Si ves que un muñeco no está correctamente pintado, desactiva el CONTROLADOR DE CALIDAD, moviendo el interruptor situado en el lado de la unidad de visualización. Esto hará que cualquier muñeco que se mueva desde la unidad de fijación se lance por la ventana. Los muñecos que han sido rechazados serán mandados al reciclaje y, por lo tanto, podrás evitar que un muñeco con desperfectos te cueste una deducción de salario.

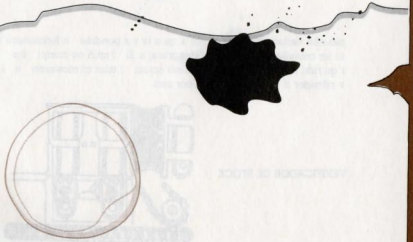
5.15 VERIFICADOR DE STOCK

Adaptado d un antiguo cal ndario utilizado n la par d d un banco, st compon nt id ntifica los muñ cos corr ctos qu coincidan con los r qu rimi ntos d l turno actual. El v rificador d stock mu stra dos núm ros, qu s rán l núm ro total d muñ cos corr ctos qu aún han d fabricars para qu s pu dan compl tar l s tar as d los turnos actual s. S gún vayan cay ndo los muñ cos al v rificador d stock, pasarán varios rodillos y s nsor s, qu a la v z pondrán n funcionami n- to un complicado m canismo d ngranaj s. Si l muñ co cumpl los r qu rimi ntos d las tar as d l turno actual, l núm ro mostrado n l v rificador d stock s r ducirá por uno.



VERIFICADOR DE STOCK

Una vez que los números muestren "0", el CONTROLADOR DE CALIDAD, se apagará de forma automática, ya que se habrán llevado a cabo las tareas del turno. El CONTROLADOR DE CALIDAD no podrá volver a activarse hasta que los números del VERIFICADOR DE STOCK muestren un número superior a "0". Si aun queda suficiente tiempo en el turno de noche, no sería mala idea incrementar de forma manual el número mostrado en el VERIFICADOR DE STOCK para así permitir que pasen más muñecos, permitiendo así que obtengas unos pasos de bonificación.

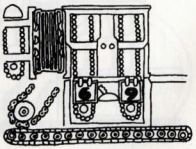


5.16 EMBALAJE

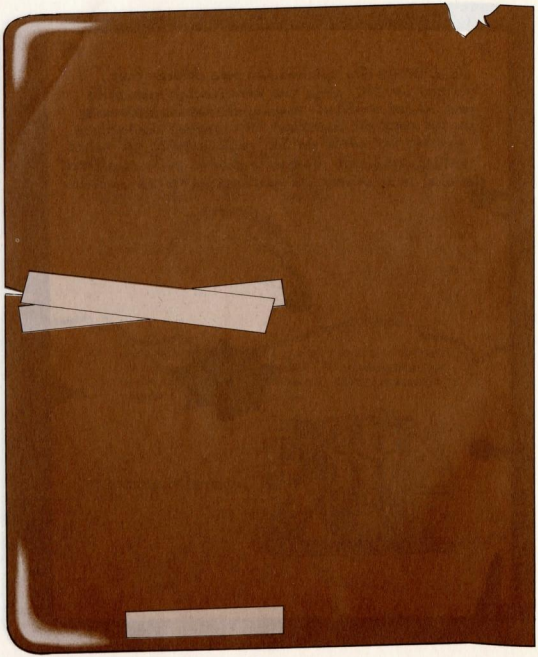
Una v z qu los muñ cos hayan atrav sado l v rificador d stock, t ndrán qu s r mbalados n cajas d mad ra, y pr parados para su nvío. Vi jas sillas y m sas d mad ra s r ciclan d ntro d la BESTIA para producir grand s cajas d mbalaj d mad ra, las cual s stán situadas n la s cción inf rior d la BESTIA. Cada una d las cajas d mbalaj d mad ra ll va una tiqu ta a su lado, la cual indica los muñ cos qu han d ir mbalados n cada caja.

pasarán varios rodillos y s ñsor s, qu a la v z pondrán n funcionami n to un complicado m canismo d ngranaj s. Si l muñ co cumpl los r qu rimi ntos d las tar as d l turno actual, l núm ro mostrado n l v rificador d stock s r ducirá por uno.

VERIFICADOR DE STOCK



Aquí tienes otra oportunidad para obtener más dinero. La IML paga una bonificación por cada uno de los muñecos empaquetados correctamente en las cajas de embalaje. Si fabricas un muñeco que no sea parte de los requerimientos del turno actual, asegúrate de que lo colocas en la caja "VARIOS", la cual reconocerás ya que lleva un "?" en un lado.



A: TODOS LOS OPERARIOS DE LA BESTIA
DE: FRANK CAPATAZ
RE: ACTUALIZACION DEL MANUAL DEL EMPLEADO

El "Manual del Empleado", con la "Guía operativa y de reparaciones" que se te ha entregado, está obsoleto. De hecho, no ha sido actualizada desde que nuestro fundador, Mr. Bingham, la escribió por primera vez. En este tiempo hemos descubierto algunas variaciones significativas en la BESTIA, que posiblemente descubrirás.

NO TE ALARMES si ves que las ilustraciones que aparecen en el citado manual no corresponden exactamente a la máquina que tú estás manejando... Piensa en ello como un desafío más de tu trabajo.

Saludos,

Frank C.

INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC

Fabricantes de juguetes
de calidad

ATENTAMENTE

NOTA IMPORTANTE PARA NIGHT SHIFT™

La fábrica de juguetes ficticia que aparece en NIGHT SHIFT™ se llama INDUSTRIAL MIGHT & LOGIC.

Esto es una parodia sobre el nombre de una de las divisiones de una de las compañías de Lucas Arts Entertaiment: Industrial Light & Magic.