



## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Право тиражирования программных средств и документации в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме "1С "

Внимание! Приобретая программный продукт

**"Сумасшедшая фабрика",**

вы тем самым даете согласие не допускать копирование программы и документации без письменного разрешения фирмы "1С

Crazy Factory © Monte Cristo Multimedia. Все права защищены. Crazy Factory и эмблема Crazy Factory являются охраняемыми товарными знаками Monte Cristo Multimedia на территории Евросоюза и/или других стран.

Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia является охраняемым товарным знаком Monte Cristo Multimedia.

Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании "1С"

**Фирма "1С":**

123056, Москва, а/я 64

**e-mail:**

1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

**Отдел продаж:**

ул.Селезневская,21

**Тел.:**

(095)737-9257

**Факс:**

(095)281-4407

**Линия консультаций:**

Тел.: (095)288-9901  
hotline@1c.ru

## **Содержание:**

1. Установка игры	Стр 3
2. Как играть в "Сумасшедшую фабрику"	Стр 4
2.1 Одиночная игра	
2.2 Сетевая игра	
2.3 Параметры игры	
2.4 Настройки	
2.5 Горячие клавиши	
3. Интерфейс	Стр 8
3.1 Информационная панель	
3.2 Специализированные панели	
3.2.1 Статистика	
3.2.2 Бухгалтерия	
3.2.3 Финансы	
3.2.4 Почта	
3.3 Мини-карта	
3.4 Закладки	
3.5 Графики	
4. Управление фабрикой / Фабрика	Стр 13
4.1 Ремонт зданий	
4.2 Оборудование и обстановка	
4.3 Персонал	
4.3.1 Найм	
4.3.2 Обучение и увольнение	
4.3.3 Выбор действий	
4.4 Уровень рабочего места	
5. Действия сотрудников	Стр 18
5.01 Бухгалтер	
5.02 Заведующая кадрами	
5.03 Юрист	
5.04 Маркетолог	
5.05 Агент по сбыту	
5.06 Изобретатель	
5.07 Контролер	
5.08 Рабочие	
5.09 Охранник	
5.10 Шпион	
5.11 Мафиози	
6. Продукция	Стр 26
6.1 Унитазы	
6.2 Роликовые коньки	
6.3 Домашние роботы-андроиды	
7. Компьютерные соперники	Стр 33
8. Рынок	Стр 34
8.1 Продажи	
8.2 Специализация рынка	
9. Вид района	Стр 36
10. Авторы	Стр 38

# **1. Установка**

## **Минимальные требования к конфигурации компьютера:**

Игра "Сумасшедшая фабрика" предназначена для персональных компьютеров с операционной системой Windows® 95, 98 и 2000. На компьютере должен быть установлен DirectX® версии 7.0 или более поздней.

- Процессор Pentium® 200 МГц или аналогичный
- 64 МБ оперативной памяти
- CD-Rom дисковод, работающий со скоростью от 4х
- Видеокарта SVGA с 4 МБ памяти
- Звуковая карта Sound Blaster® или полностью совместимая с ней
- 160 МБ на жестком диске

## **Установка игры**

- Вставьте диск с игрой в CD-Rom дисковод
- Появится меню автозапуска
- Щелкните на кнопке Установить и следуйте инструкциям программы установки

Если меню автозапуска не появляется, запустите программу установки:

- Дважды щелкните на пиктограмме Мой компьютер
- В открывшемся окне дважды щелкните на пиктограмме CD-Rom дисковод
- Дважды щелкните на пиктограмме программы Setup.exe и следуйте инструкциям программы установки.

## **DirectX®**

DirectX® – полный набор драйверов для Windows®95 и 98, необходимых для корректной работы программы. Программа установки предложит вам установить или переустановить DirectX® 8.0.

- Если на вашем компьютере уже установлен DirectX® версии 7.0 или выше, вам не нужно его переустанавливать.

- В противном случае, если вы не знаете точно номера версии, или если игра не может загрузиться (особенно это касается проблем с изображением), возможно, вам потребуется переустановить DirectX.

*Примечание:* DirectX® версии 7.0 входит в пакет установки операционной системы Windows 2000.

## 2. Как играть в "Сумасшедшую фабрику"

### 2.1. Одиночная игра

Чтобы играть в одиночку, выберите в главном меню пункт **ОДИНОЧНАЯ ИГРА**. Появится следующее окно:



#### ***ОБУЧЕНИЕ:***

В этом режиме игры вам шаг за шагом объяснят основные принципы игры в Сумасшедшую фабрику.

#### ***СЦЕНАРИИ:***

В этом режиме игры вы вступите в конкурентную борьбу и проверите свои способности руководителя, решая различные задачи. Прежде, чем переходить к сложным сценариям, рекомендуется пройти сценарии низкого уровня сложности.

В этом меню вы можете загрузить одну из ранее сохраненных игр.

#### ***СВОЯ ИГРА:***

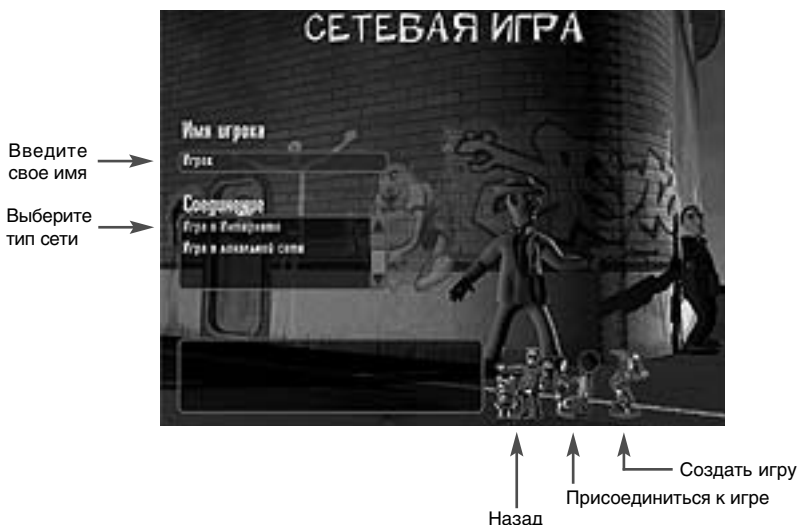
В этом режиме вы можете выбрать тип поведения компьютерного игрока, стартовый капитал каждого игрока, вид продукции и условие победы. (См. 2.3 Параметры игры.)

#### ***ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ***

В этом меню вы можете загрузить одну из ранее сохраненных игр.

## 2.2 Сетевая игра

Чтобы играть по сети с другими игроками, выберите в главном меню пункт Сетевая игра. Появится следующее окно:



## Игра в Интернете



### Создать игру:

Переход к окну параметров игры.

### Присоединиться к игре:

Введите IP-адрес игрока, создавшего новую игру, и щелкните на кнопке Присоединиться. После этого вы перейдете к окну параметров игры, к которой вы хотите присоединиться.

## Игра в локальной сети



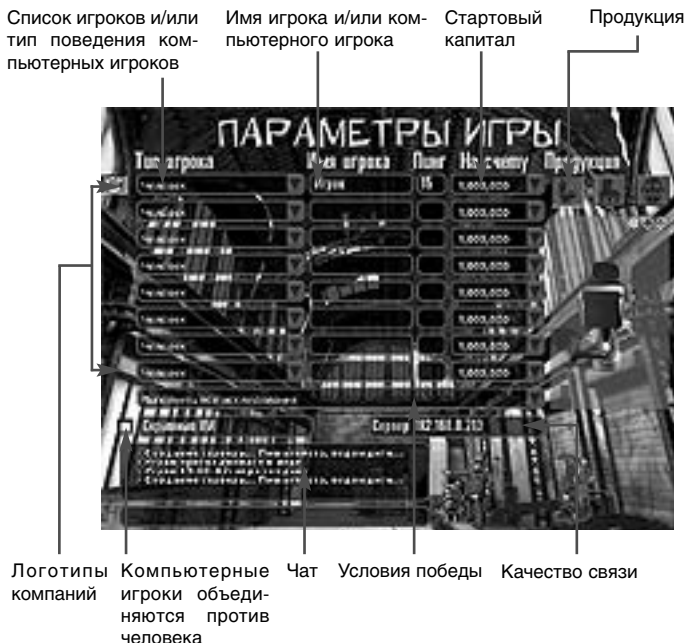
### Создать игру:

Переход к окну параметров игры.

### Присоединиться:

Выберите игру из списка и щелкните на кнопке Присоединиться. После этого вы попадете в окно параметров выбранной игры.

## 2.3 Параметры игры.



Окно параметров позволяет изменять некоторые условия игры:

### Когда играете в одиночку

В столбце Тип игрока выберите количество и тип поведения компьютерных игроков. Слева будет автоматически отображен логотип соответствующей компании, а справа - ее название. Установите стартовый капитал для каждой компании, участвующей в игре. Выберите тип продукции для этой игры. Вы можете выбрать производство унитазов, роликовых коньков или домашних роботов-андроидов. И, наконец, определите условие победы.

### Когда играете с другими игроками по сети

Изменить параметры может только игрок, создавший игру. Прочие игроки могут лишь посмотреть параметры и подтвердить свое согласие на участие в игре, щелкнув на своем логотипе.

### Уровень сложности

Продукция расположена в порядке возрастания сложности игры: самое простое - это унитазы; с роликовыми коньками разобраться сложнее, а роботы-андроиды - самая сложная продукция. Сложность игры также зависит от стартового капитала и типа поведения компьютерных игроков.

## 2.4. Настройки

В меню настроек вы можете установить громкость музыки и звуковых эффектов, а также изменить разрешение экрана.

### **МУЗЫКА**

Музыка расскажет вам, хорошо ли у вас идут дела. Если у вас устойчивый положительный баланс, игру будет сопровождать нейтральная музыка. Если ваш бизнес стремительно растет, вы услышите веселую музыку, а мрачные ноты прозвучат, если ваш финансовый баланс меньше нуля.

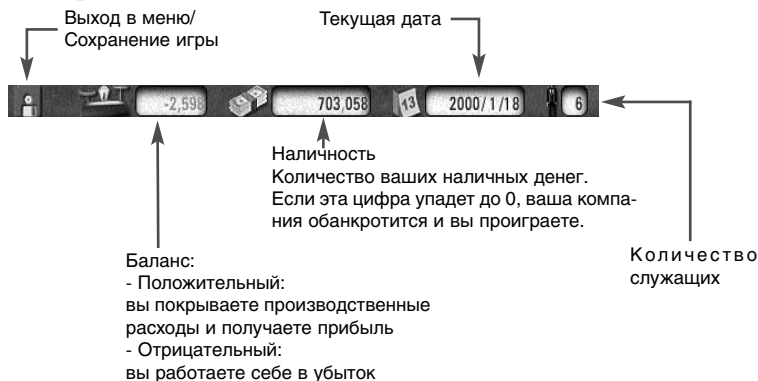
*Примечание* : в зависимости от конфигурации компьютера, включение музыки может замедлить вашу игру.

## 2.5 Горячие клавиши

<u>Tab</u>	Вид фабрики/района
<u>F1</u>	Панель статистики
<u>F2</u>	Панель бухгалтерии
<u>F3</u>	Панель финансов
<u>F4</u>	Почта
<u>F5</u>	Перейти в цех
<u>F6</u>	Перейти в администрацию
<u>F7</u>	Перейти в отдел продаж
<u>F8</u>	Перейти в лабораторию
<u>F9</u>	Перейти к мафиози и шпиону
<u>F10</u>	Перейти к охраннику

### 3. Интерфейс

#### 3.1. Информационная панель



#### 3.2 Специализированные панели:

##### 3.2.1. Статистика



На этой панели находятся все основные показатели вашей компании.

- **Долг**: размер вашего долга (невыплаченные ссуды).

- **Срок выплаты**: через сколько дней ссуда будет выплачена полностью.

- **Итог**: наличность минус долг.

- **Цена акций**: цена ваших акций на рынке

- **Объем производства**: количество производимых изделий (регулируется контролером)

- **Объем продаж**: количество проданного товара

- **Склад**: количество товара на складе

- **Цена компонентов**: ваши затраты на производство продукции

- **Ваша наценка**: здесь вы можете указать разницу между продажной ценой и стоимостью производства

- **Наценка дистрибьютора**: комиссионные дистрибьютора за продажу товара. Ваш агент по сбыту может ее уменьшить путем переговоров с дистрибьюторами.

- **Розничная цена**: цена, по которой дистрибьютор продает товар. Переключившись на вид района, вы можете увидеть конечную цену своего товара и товаров конкурентов.

- **Финансовый риск**: Некоторые действия увеличивают финансовый риск (подкуп, фонд взяток, и т.д.). После визита налоговой инспекции игрок с наибольшим финансовым риском платит штраф.



- **Безопасность:** безопасность каждого здания. Эта цифра зависит от уровня рабочего места охранника (охранник и его будка), продолжительности патрулирования в каждом здании и уровня охранного оборудования в зданиях. Защитите свой бизнес от шпионов!

- **Репутация:** степень доверия покупателей

- **Бюджет на рекламу:** средства, отводимые на рекламные акции для "физиков" (значок многоэтажки) и "лириков" (значок коттеджа).

- **Престиж продукции:** мнение покупателя о продукции. Чем лучше мнение, тем больше шансов выгодно продать товар.

- **Доля на рынке и рейтинг продукции:** покупатели делятся на две категории: "физики" и "лирики". Две простых диаграммы показывают, как игроки делят между собой эти два рынка. Цвета диаграмм соответствуют цветам логотипов компаний. Черным закрашивается область, соответствующая проценту недовольных покупателей: каждая категория покупателей оценивает вашу продукцию в соответствии с некоторым критерием. Если рейтинг вашей продукции на этом рынке слишком низок, ваши продажи на нем падают, и уменьшается количество потенциальных покупателей (См. 7. Рынок).

### 3.2.2. Бухгалтерия



РАСХОДЫ	
персонал	0
зарплата	0
выходные пособия	0
особые расходы	0
покупки	0
оборудование	0
обстановка	0
компоненты	0
бюджет на рекламу	0
реклама на ТВ	0
реклама в печати	0
бизнес	0
выплата суду	0
штрафы	0
выплаты	0
ДОХОДЫ	
продажа	0
лицензия, дела	0
патенты и консорциум	750
суды	0
общий доход	750

Здесь отображаются ваши счета. Их состояние меняется каждый день.

#### ИЗДЕРЖКИ

##### ПЕРСОНАЛ

**Зарплата:** суммарные выплаты по зарплате.  
**Выходные пособия:** суммарные выплаты по всем выходным пособиям.

**Особые расходы:** все специальные действия ваших сотрудников стоят денег. Здесь отображается общая стоимость действий ваших служащих.

##### ПОКУПКИ

**Оборудование:** суммарная стоимость всех купленных столов и станков.

**Обстановка:** суммарная стоимость купленного вспомогательного оборудования (камеры наблюдения, вентиляция, растения, офисные столы, телевизоры, и т.д.).

**Компоненты:** расходы на закупку компонентов.

#### БЮДЖЕТ НА РЕКЛАМУ

**Реклама на ТВ:** средства, предназначенные на рекламу для "лириков".

**Реклама в прессе:** средства, предназначенные на рекламу для "физиков".

## РАЗНОЕ

**Выплаты ссуд:** долги банку или мафии.

**Штрафы:** все штрафы (налоговые, и т.д.).

## ДОХОДЫ

**Продажи:** суммарный доход от продажи продукции.

**Выигранные дела:** возмещения убытков в результате выигранных судебных процессов.

## ПАТЕНТЫ И КОМИССИОННЫЕ: ДЕНЬГИ, ПОЛУЧЕННЫЕ ЗА ПАТЕНТЫ.

**Ссуды:** деньги, взятые в долг в банке.

### 3.2.3. Финансы



Здесь вы можете занять деньги у различных фирм или у мафии.

- Чтобы занять деньги, укажите сумму желаемого кредита. Откроется список кредиторов, которые могут выдать вам такую сумму. Щелкните на имени кредитора и подтвердите выбор, нажав кнопку в нижней части панели.

#### **КРЕДИТОРЫ:**

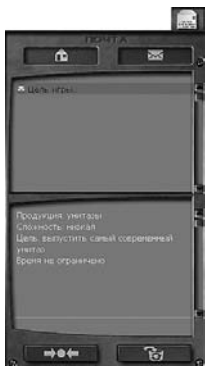
Вы можете выбрать в качестве кредитора банк или мафию.

*Примечание:* Чтобы занимать деньги у мафии, ваш бухгалтер должен сначала установить контакты с мафией.

**Процент:** процентная ставка представляет ту сумму (в процентах), которую вы выплачиваете кредитору вместе с долгом. Если процент равен 10%, вы должны будете выплатить вдобавок к основной сумме еще 10%.

**Срок:** количество дней, по истечении которых вы обязаны завершить выплату ссуды. Общая сумма выплаты, включая проценты, делится на количество оставшихся дней. Полученная сумма вычитается из бюджета каждый день, пока ссуда не будет полностью выплачена. (См 3.2.2 Бухгалтерия).

### 3.2.4 Почта



Открыв эту панель, вы можете прочитать электронную почту компании.

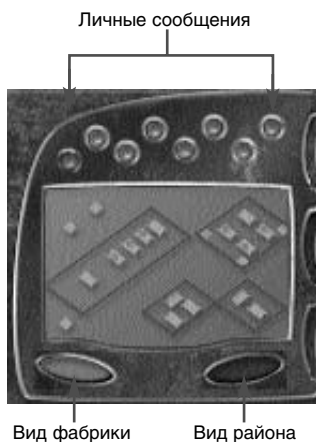
С помощью двух кнопок в верхней части панели можно включать или выключать показ внутренней или внешней почты соответственно. Если обе кнопки находятся в нажатом положении, показывается вся входящая почта.

Щелкните на сообщении, чтобы отобразить его полный текст в нижней части панели. Некоторые сообщения, например заказы, требуют положительного или отрицательного ответа.

Выбрав одно из посланий внутренней почты и нажав на левую кнопку в самой нижней части панели, вы можете увидеть отправителя данного письма.

Здесь так же отображается полный текст сообщений, заголовки которых появляются в левом верхнем углу экрана и снабжены многоточием (...).

### 3.3. Мини-карта



Мини-карта облегчает игроку передвижение по фабрике. Прямоугольники на карте обозначают рабочие места. Чтобы переместить общий вид помещений фабрики, щелкните на обозначении этого участка на мини-карте.

Над мини-картой расположены кнопки, с помощью которых вы можете посылать сообщения своим партнерам по игре. Цвет кнопки совпадает с цветом логотипа игрока. Нажмите на кнопку, соответствующую нужному игроку, затем нажмите клавишу Enter и введите сообщение. Оно отображается слева над мини-картой. После повторного нажатия клавиши Enter, сообщение появится в левой верхней части экрана и будет отослано соответствующему игроку.

Вы также можете переключить обзор с вида фабрики на вид района и обратно.

### 3.4. Закладки

Чтобы посмотреть информацию на закладках, выберите объект на экране. Объекты бывают трех типов:

#### ***ПЕРСОНАЛ:***

Щелкните на фигурке сотрудника (рабочего, контролера, агента по сбыту, и т.д.). Откроется закладка, соответствующая его профессии. Здесь можно просмотреть характеристики работника, отправить его на обучение или иные мероприятия, а так же уволить его.



#### ***ОБОРУДОВАНИЕ И ОБСТАНОВКА:***

Щелкните на изображении стола, лабораторного стола, будки и т.д., на объекте (охранной системе, растении, телевизоре, и т.д.), или на знаке ремонтных работ рядом со зданиями. Откроется закладка с улучшениями, возможными для данного объекта.

#### ***ДЕЙСТВИЯ:***

Щелкните на инструменте рядом с работником. Откроется закладка с действиями, которые может совершить данный работник.

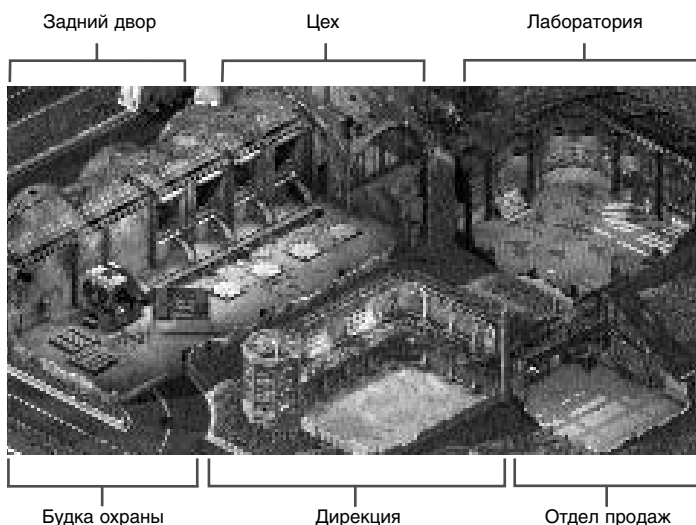
### 3.5. Графики



На этой панели вы можете увидеть сводный график производительности каждого игрока относительно степени выполнения конечного задания.

## 4. Управление фабрикой / Фабрика

Ну, наконец-то вы - полноправный собственник заброшенной фабрики. В вашем ведении четыре здания, где размещаются дирекция, отдел продаж, лаборатория и цех. В каждом здании, а также вокруг всего комплекса, полно следов деятельности вашего предшественника: металлолом, который некогда был станками, старые сломанные камеры, и т.д. Придется приложить немало усилий, чтобы осуществить прекрасную мечту о современных офисных и производственных зданиях, где кипит работа!



### 4.1 Ремонт зданий



Чтобы отремонтировать здание, щелкните на дорожном знаке "Ремонтные работы" рядом с ним. Вы увидите варианты возможного ремонта.



## 4.2 Оборудование и обстановка.

В игре существует несколько видов вспомогательного оборудования. Некоторые предметы позволяют улучшить охрану зданий, другие обеспечивают оптимальные условия труда для ваших работников, что непосредственно влияет на лояльность и эффективность труда последних.

Чтобы модернизировать какое-то оборудование, выберите его на экране. Откроется закладка модернизации. В левой части панели управления вы увидите описание выбранного предмета оборудования.

В правой части расположены варианты модернизации. Выберите необходимый вариант и щелкните на кнопке Купить.



### Вспомогательное оборудование: особенности модернизации

	Администрация	Отдел продаж	Лаборатория	Цех
Лояльность				
Эффективность				
Охрана				

## 4.3 Персонал

### 4.3.1 Найм

Вы можете нанять до 17 работников.

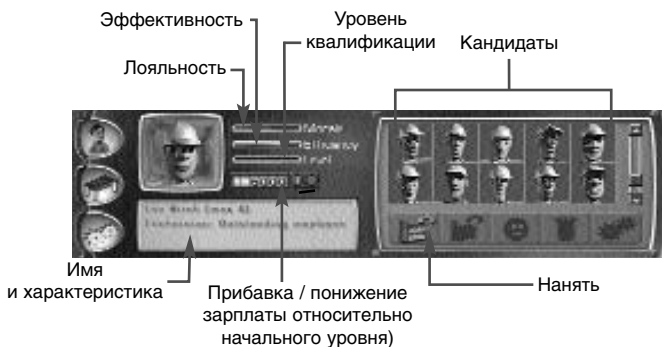
Кандидаты характеризуются:

- Лояльностью (степенью готовности к работе)
- Эффективностью (скоростью выполнения заданий)
- Уровнем квалификации (количеством возможных действий)
- Зарплатой

Наняв работника, вы должны будете поддерживать его лояльность на должном уровне, чтобы он не ушел из вашей фирмы.

Вам также придется контролировать эффективность труда сотрудников. Чем больше эта характеристика, тем продуктивнее работа.

Кандидаты имеют различный уровень квалификации - от 1-ого до 3-его, но некоторые из них могут достичь и 4 уровня. Чем выше квалификация сотрудника, тем больше функций он способен выполнять.



### 4.3.2 Обучение и увольнение

Обучение возможно только при наличии в вашей фирме заведующего кадрами!

Некоторые работники могут повысить свой профессиональный уровень. Максимально возможный уровень для каждого работника присутствует в его характеристике. Не забудьте повысить сотруднику зарплату после того, как он пройдет обучение и повысит квалификацию. Иначе его лояльность компании быстро снизится.

Если лояльность ваших служащих невелика, вы можете отослать их на семинар по мотивации, а если они непродуктивно работают - на тренинг эффективности.

Во время обучения служащие работают неполный рабочий день. 50% рабочего времени тратится на занятия. (обучение обходится в \$2000)

Чтобы заменить одного из своих служащих, нужно сначала уволить старого работника, и только затем нанимать нового. Выберите сотрудника. Его изображение окрасится фиолетовым цветом и откроется закладка **ПЕРСОНАЛ**. Щелкните на кнопке Уволить.



### 4.3.3 Выбор действий

#### Постоянные действия

В игре существует два типа действий: постоянные и особые.



Эти действия могут выполняться некоторыми вашими сотрудниками и обозначаются регуляторами-ползунками (см. слева). С помощью регулятора задайте минимальное время, которое работник будет тратить на выполнение данного действия.

#### Особые действия




Чем выше квалификация сотрудника, тем больше количество особых действий, которые он способен совершать. Запустить особое действие можно в одном из двух режимов:

- *Обычном* (один щелчок): служащий выполняет особое действие во время, свободное от основной занятости; задавая работнику минимальное время выполнения постоянного действия, оставляйте ему запас времени на особые действия.

 — Эксклюзив

 — Обычный

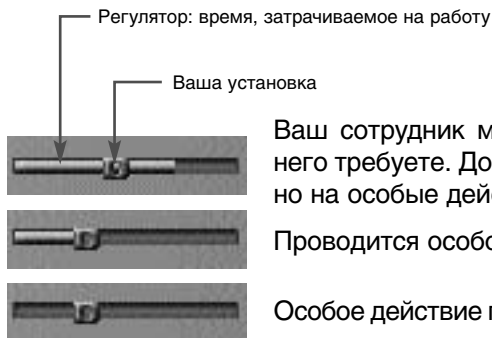
 — Пауза

- *Эксклюзивном* (три щелчка): служащий тратит все время на выполнение данного задания. Остальные дела откладываются (особые действия приостанавливаются, а время, затрачиваемое на постоянные действия, становится равным 0).



По мере выполнения особого действия пиктограмма с его условным обозначением закрашивается зеленым цветом. Этот процесс не может быть прерван. Его можно только приостановить. Чтобы приостановить действие как в обычном режиме, так и в эксклюзивном режиме, щелкните один раз на его пиктограмме.





Ваш сотрудник может больше работать, чем вы от него требуете. Дополнительное время будет потрачено на особые действия.

Проводится особое действие.

Особое действие проводится в эксклюзивном режиме.

## 4.4 Уровень рабочего места

Работник вместе со своим столом/станком образует "боевую единицу" - рабочее место. Уровень этого рабочего места равен минимальному из уровней сотрудника и оборудования. Например, чтобы создать рабочее место 2 уровня, нужно, чтобы и стол/станок и работник были 2 уровня или выше. Этот уровень определяет действия, которые можно будет выполнять на этом рабочем месте и отношение к другим работникам.

Таким образом, рабочее место изобретатель (лабораторный стол + сам изобретатель) определяет уровень компонентов, которые можно разработать.

Рабочее место охранника (будка + сам охранник) определяет, сможет ли шпион проникнуть в охраняемые помещения.

Уровень рабочего места отображается с левой стороны на закладке **ДЕЙСТВИЯ**.



## 5. Действия сотрудников

### 5.01 Бухгалтер



#### 1-ый уровень:

**Чистка счетов:** снижает **Финансовый риск** перед приходом налоговой инспекции. (См. панель Статистика).

**Поиск ссуд:** ищет ссуды с приемлемыми процентами. (См. панель Финансы).

#### 2-ой уровень:

**Создать фонд взятков (стоимость \$1000):** необходимо для найма мафиози и шпиона, увеличивает Финансовый риск.

#### 3-ий уровень:

**Установить контакт с мафией (стоимость \$2000):** необходимо, чтобы получать ссуды у крестного отца и для найма мафиози. Увеличивает Финансовый риск.



### 5.02 Заведующая кадрами



#### 1-ый уровень:

**Найм:** увеличивает количество кандидатов

#### 1-3-ий уровень:

**Переманивание:** добавляет к списку кандидатуры тех работников фирм-конкурентов, которых можно переманить (служащих с низкой лояльностью).

**Примечание:** Не может переманивать работников с уровнем выше своего.

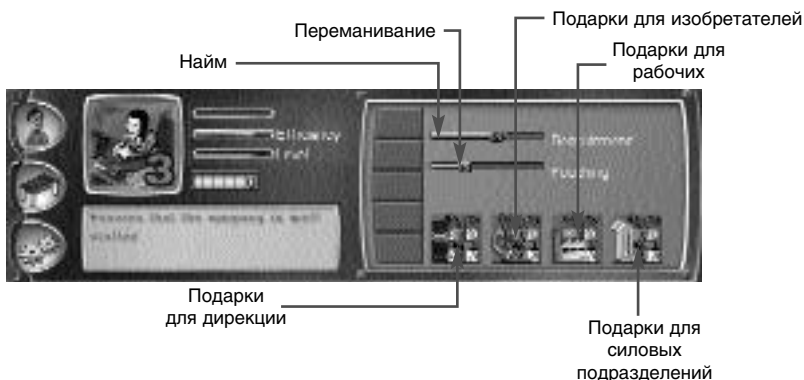
## 2-ой уровень:

**Подарки для дирекции (стоимость \$1000):** повышает лояльность бухгалтера, юриста, маркетолога, агента по сбыту и свою собственную.

**Подарки для изобретателей (стоимость \$1000):** повышает лояльность изобретателей.

**Подарки для рабочих (стоимость \$1000):** повышает лояльность контролера и рабочих.

**Подарки для силовых подразделений (стоимость \$1000):** повышает лояльность шпиона, мафиози и охранника.



## 5.03 Юрист

### 1-ый уровень:

**Публично обвинить в шпионаже (стоимость \$10000):** чтобы защитить свою фирму от шпионов, обвините публично тех, кто, по-вашему, этим занимается. Если обвинение справедливо, вы получите компенсацию.

### 2-ой уровень:

**Распустить слух (стоимость \$5000):** чтобы навредить конкуренту, распустили о нем слухи, пусть это отразится на его репутации.

### 3-ий уровень:

**Вызвать инспекцию (стоимость \$1000):** если вы часто страдаете от незаконных действий конкурентов, вызовите налоговую инспекцию.





## 5.04 Маркетолог



### 1-ый уровень:

**Оптимизация бюджета (Реклама в прессе):** оптимизирует бюджет, отведенный на рекламу для "физиков", сумма которого изменяется в панели Статистики.

**Оптимизация бюджета (Реклама на ТВ):** оптимизирует бюджет, отведенный на рекламу для "лириков", сумма которого изменяется в панели Статистики.

### 2-ой уровень:

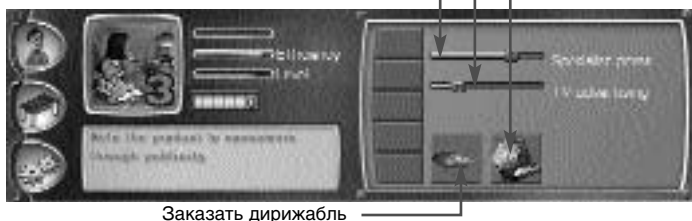
**Заказать дирижабль (стоимость \$20000):** подать заявку на приобретение рекламного дирижабля, столь милого сердцу "лирков". Увеличивает количество потенциальных покупателей среди "лириков".

### 3-ий уровень:

**Заказать рекламу на Луне (стоимость \$30000):** разместить свою рекламу прямо на поверхности Луны, чтобы порадовать "физиков". Увеличивает количество потенциальных покупателей среди "физиков".

*Примечание:* Поскольку Луна только одна, несколько игроков не могут разместить на ней свою рекламу одновременно.

Оптимизация бюджета (Реклама на ТВ)      Заказать рекламу на Луне  
Оптимизация бюджета (Реклама в прессе)



## 5.05 Агент по сбыту



### 1-ый уровень:

**Переговоры с дистрибьютором (Переговоры):** уменьшает долю дистрибьютора при розничной продаже.

**Позиционирование товара (Позиционирование):** повышает престиж продукции.

### 2-ой уровень:

**Распродать склад (стоимость \$1000):** распродает старую продукцию после замены компонента на конвейере. Если у вас нет менеджера по продажам, старая продукция со склада просто выбрасывается.

### 3-ий уровень:

**Подкупить дистрибьютора (стоимость \$1500):** помогает убеждает дистрибьютора уменьшить его долю, но увеличивает финансовый риск.



## 5.06 Изобретатель



Изобретатели разрабатывает новые компоненты. Уровень рабочего места изобретателя определяет уровень компонентов, которые он может разработать.

Чтобы изобрести компонент 3 уровня, вам нужно рабочее место 3 уровня (изобретатель и лабораторный стол 3-го или 4-го уровня).

По мере разработки компонента, пиктограмма с его изображением закрашивается зеленым цветом.

Если над одним компонентом работают несколько изобретателей, работа продвигается быстрее.

Примечание: Подробности о дереве технологий, патентах и общих компонентах см. в разделе ПРОДУКЦИЯ.



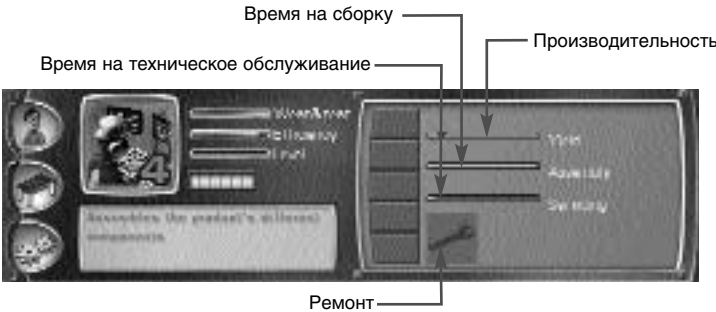
5.07 Контролер



Контролер управляет всем цехом, регулируя его производительность (с помощью регулятора-ползунка). В результате изменяется скорость, с которой станки штампуют компоненты.

Положение указателей, расположенных под регулятором производительности, зависит от положения последнего. Если уровень производительности слишком высок для сборочного агрегата данного уровня, контролер сосредотачивается только на сборке и сильно рискует, пренебрегая техобслуживанием машины. В этом случае аппарат быстро изнашивается и вскоре ломается. Начинается простой.(стоимость ремонта: \$500)

Уровень пульта (Контролера и сборочного агрегата) должен быть не ниже уровня собираемых компонентов.



# 5.08. Рабочие

Две шкалы показывают соотношение времени, которое рабочий тратит на производство компонентов и времени, уходящего на техническое обслуживание станка. Это соотношение устанавливается контролером (производительность).



На закладке **ДЕЙСТВИЯ** выберите для каждого рабочего компонент, который он будет производить. Компонент отображается на доске со схемой производства. Уровень рабочего места в цехе (Рабочий + станок) должен быть не ниже уровня производимого компонента.



# 5.09 Охранник



## 1-3-ий уровень :

**Охрана дирекции от шпионов (Дирекция):** защищает административный офис от шпионов, желающих пожить информацией.

**Охрана цеха от шпионов (Цех):** защищает цех от шпионов, которые могут нарушить работу цеха.

**Охрана лаборатории от шпионов (Лаборатория):** защищает лабораторию от шпионов, которые могут украсть чертежи.



# 5.10 Шпион



Перед тем, как нанять шпиона, ваш бухгалтер должен создать фонд взятки. Каждое действие шпиона увеличивает ваш финансовый риск и вдобавок стоит денег.

## 1-3-ий уровень:

**Украсть разработку (стоимость \$1500) :** добывает секретную информацию о компонентах, разработанных конкурентом.

**Устроить диверсию на производстве (стоимость \$1500):** ломает сборочный агрегат конкурента и останавливает производство.

**Шпионить в дирекции (стоимость \$1500):** добывает конфиденциальную информацию о конкуренте. Шпион приносит вам отчет об уровне наличности, долгах, финансовом риске и престиже продукции конкурента.





## 5.11 Мафиози



Перед тем, как нанять мафиози, ваш бухгалтер должен создать фонд взяток и установить контакт с мафией. Каждое действие мафиози увеличивает ваш финансовый риск и вдобавок стоит денег.

Миссия мафиози состоит в запугивании персонала ваших конкурентов, чтобы они растеряли лояльность и могли быть переманены заведующим кадрами в вашу компанию.

### 1-3-ий уровень:

**Запугать дирекцию (стоимость \$500):** запугивает всех работников отдела продаж и администрации в компании конкурента.

**Запугать рабочих (стоимость \$500):** запугивает контролера и рабочих в компании конкурента.

**Запугать изобретателей (стоимость \$500):** запугивает изобретателей конкурента.

**Запугать силовые подразделения (стоимость \$500):** запугивает охранника, шпиона и мафиози, работающих на конкурента.



## 6. Продукция

В различных сценариях игры вам предстоит выпускать три вида продукции: унитазаы, роликовые коньки или домашних роботов-андроидов.

Каждый вид продукции состоит из отдельных компонентов. Например, унитазаы состоят из сиденья, системы слива и аксессуаров. Для каждого компонента существует дерево технологий.

### Дерево технологий

Дерево технологий может развиваться в двух основных направлениях: одно для "физиков" (слева направо), с явным техническим уклоном, а другое для "лириков" (сверху вниз), с уклоном в дизайн. Выбирая компонент, вы должны ориентироваться по двум характеристикам: техническая сложность и дизайн. От этого будет зависеть привлекательность вашей продукции для той или иной категории покупателей.

Каждый столбец в дереве технологий обозначает новую технологию. Не забудьте убедиться, что уровень рабочего места (изобретателя и лабораторного стола) соответствует уровню компонента.



Дерево технологий открывается вам по мере разработки новых компонентов. На каждом этапе вы видите только те компоненты, которые можете разрабатывать.























Для разработки некоторых компонентов потребуется специальная лабораторная машина, или же понадобится закончить исследование других компонентов. Ваш изобретатель сообщит вам об этом. Лаборатория, первой закончившая разработку какого-либо компонента, регистрирует патент. Компонент будет помечен цветом логотипа компании, а игрок будет получать отчисления с использования своих патентов другими компаниями.

После получения патента игроки могут заказывать компоненты у производителя. Чтобы заказать компонент у производителя, щелкните на окне рядом со станком в цеху. Выберите компонент, узнайте его цену и подтвердите заказ.




Когда компонент разрабатывается несколькими компаниями, то патент поступает в общее пользование. Держатель патента теряет свои привилегии.

## Патенты и их использование

### 6.1 Унитазы

Компоненты		ТЕХНОЛОГИЯ		
Сиденье	Дизайн	Стандартный стульчак	Антибактериальное сиденье (1)	Комфортное сиденье
		 Сиденье в его освященной веками форме	 Самоочищающееся сиденье с моющим средством	 Сиденье, обитое розоватым искусственным мехом
		 Регулируемое педальное сиденье	 Сиденье с термальной стерилизацией	 Сиденье с подлокотниками и подголовником
		 Сиденье регулируемой высоты с электроприводом	 Сиденье с бактеригуманной экосистемой	 Сиденье со встроенным телевизором
		Стандартный слив	Био слив	Медицинский слив (2)
Система слива	Дизайн	 Стандартный бачок с поплавковым сливом	 Слив с повторным использованием воды	 Слив с базовым анализом мочи
		 Бачок с моющим средством	 Слив, собирающий дождевую воду для бачка	 Слив с фильтром для анализа мочи и кала.
		 Слив с голосовой активацией	 Малошумный экономичный слив	 Фильтр-зонд для полного анализа состояния здоровья
		Личная гигиена	Ершик	Медицинская помощь (3)
Аксессуары	Дизайн	 Цветная туалетная бумага	 Туалетный ершик	 Анализатор, устанавливающий список съеденных продуктов (a)
		 Душистая туалетная бумага	 Ершик с подвижной головкой (на батарейках)	 Экспресс-анализатор, отсылающий результаты врачу (b)
		 Гигиенический разбрызгиватель	 Электрический ершик, разбрызгивающий моющее средство	 Медицинский анализ через сеть Интернет













#### Необходимое оборудование





-  Перегонный аппарат
-  Синтезатор сгустков
-  Медицинский компьютер












#### Необходимые исследования

- Слив с фильтром для анализа мочи и кала.
- Фильтр-зонд для полного анализа состояния здоровья




## 6.2 Роликовые коньки

		ТЕХНОЛОГИЯ	
Ботинок Дизайн	Компо- ненты	<div>Железная платформа</div> <div> Рифленая платформа с ремненным креплением</div> <div> Платформа с ремненным креплением и упором</div> <div> Платформа с креплением и упором для носка и пятки</div> <div>Пластиковые ботинки</div> <div> Жесткие пластиковые ботинки</div> <div> Жесткие ботинки из пластика с подвижной лодыжкой</div> <div> Ботинки из пластика с подвижной лодыжкой и носком</div>	<div>Улучшенное крепление(1)</div> <div> Пластиковые сандалии</div> <div> Матерчатые ботинки</div> <div> Эластичные кожаные ботинки</div> <div>Био-Боты ( 1 )</div> <div> Внутренний анатомический ботинок-носок</div> <div> Анатомический носок-ботинок из искусственной плоти</div> <div> Супертехнология наращивания коньков прямо на ноги</div>

		ТЕХНОЛОГИЯ		
Компо- ненты		4-х колесные ролики	Коньковые ролики	
Ходовая часть Дизайн		Деревянные колеса		Пластиковые колеса конькового типа на подвеске (b)
		Пластиковые колеса (a)		Металлические колеса конькового типа на подвеске
		Пластиковые колеса с подвеской		Колеса улучшенной проходимости
	Реактивные ролики (2)		Дистанционное управление	
		Малый реактивный ускоритель (c)		Ролики-самоходы, едущие только прямо
		Средний реактивный ускоритель		Ролики-самоходы, с поворотом и задним ходом
		Встроенный двухтурбинный реактивный ускоритель (d)		Ролики-самоходы с программируемым маршрутом (e)

Шлем Дизайн	Компоненты		ТЕХНОЛОГИЯ	
	Простой шлем		Защита для глаз	
		Тонкий пластиковый шлем		Обычные пылезащитные очки
		Пластиковый шлем с ремешком		Надежные очки, защищающие от грязи и камней
		Шлем с креплением и защитой подбородка		Шлем со стильным лицевым щитком
	Дистанционное управление		Шлем-винтокрыл (3 )	
		Шлем, уменьшающий сопротивление воздуха		Шлем с небольшим пропеллером (f)
		Аэродинамический скоростной шлем		Шлем с пропеллером средней мощности
		Шлем, полностью устраняющий сопротивление воздуха		Шлем с пропеллером для дальних полетов

## Необходимое оборудование:



- 1  Пресс для пластмассы
- 2  Бак с реактивной смесью
- 3  Лопоточный станок

## Необходимые исследования:

- a Шлем с креплением и защитой подбородка
- b Жесткие ботинки из пластика с подвижной лодыжкой
- c Шлем, полностью устраняющий сопротивление воздуха
- d Шлем со стильным лицевым щитком
- e Эластичные кожаные ботинки
- f Ролики-самоходы, с поворотом и задним ходом

# 6.3 Домашние роботы-андроиды

		ТЕХНОЛОГИЯ	
Компо- ненты	Голова Дизайн	Тактильная система	Радарная система
		 Один тактильный рецептор	 Ближний радар низкой точности
		 Три тактильных рецептора	 Радар средней дальности и точности
		 Круговые тактильные рецепторы	 Дальний радар высокой точности
		Визуальная система (1 )	Система ориентации
		 Простой глаз с двумерной картинкой	 Инфракрасный сенсор малой дальности
		 Бинокулярное зрение с трехмерной картинкой	 Инфракрасный сенсор большой дальности
		 Фасеточный глаз с круговой трехмерной картинкой	 Инфракрасный суперсенсор со спутниковой связью

		ТЕХНОЛОГИЯ	
Компо- ненты	Интеллект Дизайн	Блок памяти	Анализатор речи
		 Стандартная память на малый набор движений	 Система распознавания и исполнения команд
		 Блок памяти с расширенным набором движений	 Система распознавания речи с генератором движений
		 Память с большим списком заданных движений (е)	 Система распознавания речи с набором заданий
		Управляющий компьютер (2)	Искусственный мозг
		 Компьютер для программирования простых задач	 Базовая нейронная сеть
		 Компьютер, управляющий всеми движениями робота	 Сложная нейронная сеть
		 Самообучающийся микропроцессор	 Кибермозг, способный говорить (f)

		ТЕХНОЛОГИЯ	
Компоненты		Колеса	Гусеницы
Ходовая часть	Дизайн	 Низкокачественные пластмассовые колеса (a)	 Простые медленные гусеницы
		 Армированные пластмассовые колеса с протектором	 Долговечные быстрые гусеницы
		 Улучшенные колеса на пружинной подвеске	 Гибкие гусеницы для сложного рельефа
		Ноги	Полетный блок (3 )
		 Обычные ноги робота (d)	 Полетный блок вентиляторного типа (g)
		 Улучшенные ноги с высокой степенью подвижности	 Быстрый, мощный, улучшенный полетный блок
		 Анатомические искусственные ноги	 Полетный блок на реактивной тяге

		ТЕХНОЛОГИЯ	
Компоненты		Толкатель	Клешни (4 )
Руки	Дизайн	 Толкатель с одной степенью свободы (b)	 Простая клешня (c)
		 Толкатель с двумя степенями свободы	 Двойная обычная клешня
		 Всесторонний универсальный толкатель	 Пара обычных клешней на шарнирах
		Манипуляторы	Искусственная рука
		 Вращающиеся манипуляторы с локтевым суставом	 Трехпалая рука (h)
		 Манипуляторы с плечевым и локтевым суставами	 Пятипалая рука с ограниченной подвижностью (i)
		 Раздвижные манипуляторы - максимум подвижности	 Очень ловкая анатомическая рука (j)

## Необходимое оборудование:

- 1  Глазной пресс
- 2  Станок для микросхем
- 3  Аэродинамический блок
- 4  Вредитель - EC1201

## Необходимые исследования:

- a Круговые тактильные рецепторы
- b Простой глаз с двумерной картинкой
- c Система распознавания речи с генератором движений
- d Самообучающийся микропроцессор
- e Память с большим списком заданных движений
- f Бинокулярное зрение с трехмерной картинкой
- g Дальний радар высокой точности
- h Обычные ноги робота
- i Улучшенные ноги с высокой степенью подвижности
- j Анатомические искусственные ноги



## 7. Компьютерные соперники

### Предприниматель

- гармонично работающий ИИ

Цалин  
Арабел  
Лодан  
Фиси  
Пректос  
Спonti  
Максико

### Технократ

все силы - на разработки для "физиков"

Восттех  
Кротех  
Фритех  
Техтоид  
Исохит  
Многоум  
Дистих

### Бандит

- крадет разработки, сотрудничает с мафией

Поккорп  
Квортик  
Миксита  
Момак  
Неделон  
Десикат  
Аттавик

### Меценат

- низкие цены; красивые компоненты; реклама

Горок  
Ибидем  
Крипайя  
Хемисфия  
Аспект  
Ценкорп  
Дакара

### Анархист

- все силы - на обобществление патентов

Чикори  
Ладида  
Локсток  
Робрих  
Бабум  
Гофаз  
Харраз

### Скромник

- помешан на безопасности; при ограблении скандалит

Претерко  
Спекор  
АМКОР  
Брискорп  
Иммери  
Кросскор  
Африкор

### Социалист

- низкие цены; живет за счет государственных субсидий

Минтико  
Монотик  
Орлео  
Пантео  
Плактек  
Флакто  
Ломакс

### Пассивный

- ничего не делает

Крипто  
Шлепорг  
Винси  
Туптех  
Тамито  
Зироко  
Орион

### Случайный

- может обернуться кем угодно

Сливон  
Зебуко  
Научкорп  
Яагара  
Техпал  
Горстол  
Санизек

## 8. Рынок

### 8.1 Продажи

Чтобы товар хорошо продавался, его недостаточно просто произвести, необходимо тщательно подготовить рынок к появлению продукции. Для этого уделите внимание следующими параметрам:

#### Цена

На панели **СТАТИСТИКА** задайте свою прибыль от продажи единицы товара и попросите своего агента по сбыту обговорить с дистрибьютором его долю, чтобы конечная цена не была слишком высокой.

#### Бюджет на рекламу

На панели **СТАТИСТИКА** укажите величину бюджета, отведенного на рекламу. После этого наймите маркетолога, который будет заниматься оптимизацией этих бюджетов.

#### Престиж продукции

Наймите агента по сбыту, обладающего навыком хорошего позиционирования товара. Вы поймете, хорошо ли он справляется с работой, посмотрев на панель **СТАТИСТИКА**.

#### Репутация

Вы можете завоевать хорошую репутацию, ремонтируя здания фабрики и устанавливая свою рекламу на Луне. Прежде всего, следите за слухами, которые распространяют конкуренты - из-за них репутация падает быстрее всего.

Панель **СТАТИСТИКА** показывает точное количество проданного товара и вашу долю на рынке по сравнению с конкурентами.

### 8.2 Специализация рынка

Существует два типа потребителей: "физики" и "лирики". При покупке каждый тип ориентируется на собственные критерии.



#### Увеличение продаж на рынке "физиков"

Эти покупатели просто одержимы новыми технологиями. Техническая оснащенность - главный критерий их покупок. Убедитесь, что вы выпускаете продукцию, состоящую из технически сложных компонентов, и всегда будьте на передовом краю исследовательского фронта. "Физики" готовы потратить много денег на правильную вещь. Для них необходимо давать широкую рекламу в специ-

альной прессе и выделять много денег на прочую рекламу. Престиж продукции должен быть высоким, а репутация компании - великолепной.

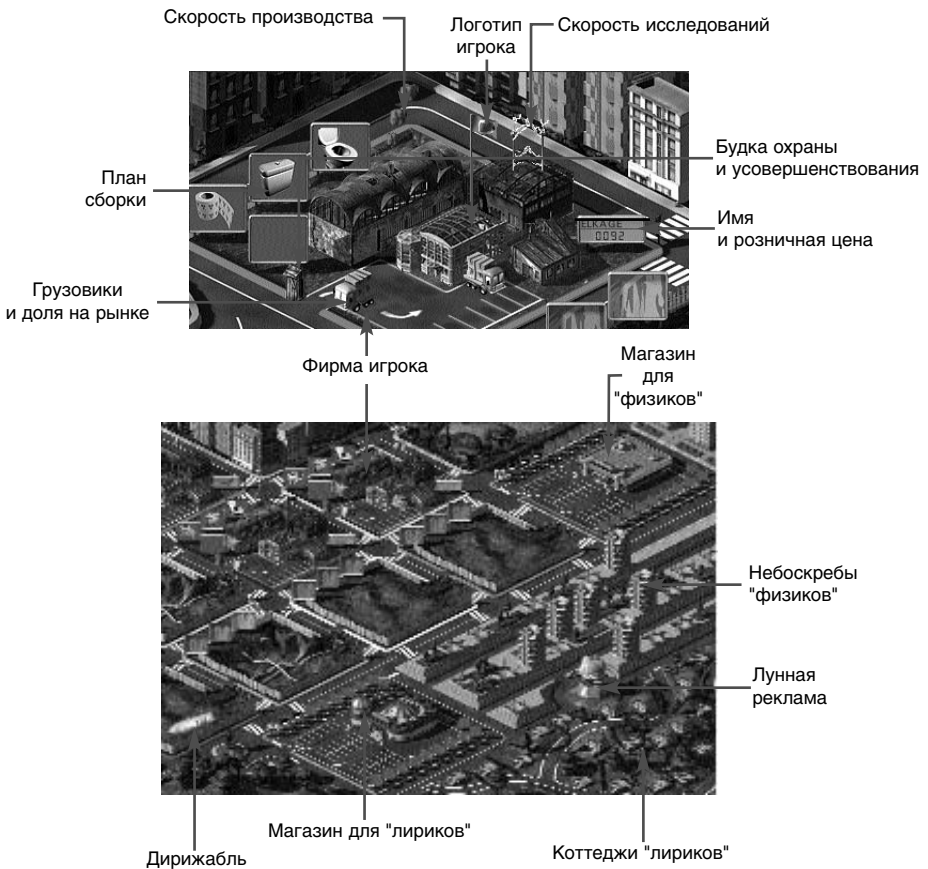


### **Увеличение продаж на рынке "лириков"**

"Лирики" обращают больше внимания на внешний вид товара. Они не прельщаются технологическими новинками, но если вы работаете в рамках одной из технологий компонентов с разнообразным дизайном, "лирики" не смогут остановиться, покупая еще и еще. Повышайте престиж своей продукции, он должен быть выше неба! Рекламируйте товар по ТВ, оптимизируйте бюджет, и снижайте цену! Репутация компании для этих покупателей не так важна.

На панели **СТАТИСТИКА** вы можете увидеть рейтинг своей продукции у каждого типа потребителей. Если рейтинг продукции слишком низок, покупатели будут недовольны (черная полоса рядом с долей на рынке), и их число уменьшится. Тем не менее, ваш маркетолог может привлечь потенциальных покупателей, заказав дирижабль для "лириков" или рекламу на Луне для "физиков".

## 9. Вид района



Щелкните на кнопках, расположенных под мини-картой, чтобы перейти к виду района или обратно к фабрике (или нажмите клавишу Tab на клавиатуре).

### Логотип

На каждом флаге размещен логотип компании.

### Ремонт и уровень безопасности

Здесь можно видеть уровень усовершенствования зданий и будки охранника. Эти показатели соответствуют уровню безопасности в компании и ее репутации.

## **Имя и розничная цена**

Здесь указаны имя игрока и розничная цена продукции.

## **План сборки**

Здесь изображены компоненты, из которых собирается конечный продукт.

## **Грузовики и доля на рынке**

Доля каждого игрока на рынке обозначается грузовиками, припаркованными возле производственного цеха. Грузовики с голубой кабиной представляют продажи "физикам", а с розовой - продажи "лирикам".

## **Скорость производства**

Вы можете посмотреть, как быстро производится продукция в других компаниях. Ориентируйтесь по количеству смога над их цехами. Чем больше смога, тем выше производительность.

## **Скорость исследований**

Чем больше электричества в лаборатории, тем больше там изобретателей.

## **Магазины**

Очень легко сравнить рекламу каждого игрока, ориентированную на разных покупателей, посмотрев на щиты возле розничных магазинов. Чем больше на них логотипов игрока, тем больше этот игрок тратит на рекламу для данного вида потребителей.

## **Дирижабль**

Если у игрока есть дирижабль, он изображается рядом с его компанией.

## **Лунная реклама**

Логотип игрока, разместившего рекламу, на Луне, украшает памятник Луне.

## **Небоскребы "физиков"**

Многоквартирные дома характеризуют количество "физиков", а следовательно, количество потенциальных покупателей.

## **Коттеджи "лириков"**

Коттеджи характеризуют количество "лириков", а следовательно, количество потенциальных покупателей.

## 10. Авторы



**Жан-Марк де Фети**

**Жан-Кристоф Марки**

### Группа разработки:

#### Менеджеры проекта

*СЕСИЛЬ ДЮПЕРРЕЙ C-SIL*  
*ЭРВЕ ДЕНИ MEGABLAST*

#### Художественный директор

*ЭРВЕ НЕДЕЛЕК NRV*

#### Создание трехмерной графики

*ФРАНСУА ЛОРАН FRENZ*  
*РОБЕРТО ДАНИЭЛЬ RD3D*  
*АРНО БАРБЬЕ VON SKROMEL*

#### Ведущий программист

*ВИНСЕНТ ДЮБЕРНЕ SCUBIDOU*

#### Искусственный интеллект

*ТОМАС ЛАЙНЕКУГЕЛЬ*  
*ELKAGE*

#### Интерфейс

*МАРТИН МИЛЕНКОВИЧ*

#### Многопользовательский режим

*НИКОЛЯ СЕРУАР JOENICO*

#### Ядро игры

*НИКОЛЯ СЕРУАР JOENICO*  
*ТОМАС ЛАЙНЕКУГЕЛЬ ELKAGE*

#### Сценарий

*ПИТЕРА ТЕРНЕРА*  
*АДРИАН ЛАСИ*  
*АННА ЭРСЛОУ*  
*КЛЭР ДЕ ЛА РЮЭЛЬ*  
*ЖАН-ЛЮК ЛУАЗО*  
*ЖЕРОМ ДЮФФО*  
*ДЖУЛИЯ ЛЕНЬЕ*  
*КАРИН ЛИ*  
*МЭТТЬЮ ЭДВАРДС*  
*АТАЛИ МИШЕЛЬ*  
*САНДРИН МЭНМАР*  
*СТЕФАНИ ГРАССЕ*  
*ВИРЖИНИ ДОСС*  
*ВИНСЕНТ ФИТУССИ*

#### Музыка и звуковое сопровождение:

*ЛЮДОВИК САНЬЕ*

#### Песню исполняет

*ЯСМИНА ШАХ*

#### Вступительный видеофрагмент:

*KATARSYS*

## **Предупреждение об эпилепсии**

### **Прежде чем приступить к этой игре, прочтите внимательно!**

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии.

Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, то **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

### **Меры предосторожности**

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько это возможно
- По возможности играйте на небольшом экране
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались
- Играйте только в хорошо освещенном помещении
- Делайте 10-15 минутные перерывы после каждого часа игры

### **Copyright**

Copyright © 2001 Monte Cristo Multimedia S.A.

Название Monte Cristo Multimedia (включая логотип) является товарным знаком компании Monte Cristo Multimedia.

Все права защищены.

Windows и Windows NT являются товарными знаками корпорации Microsoft. DirectX является товарным знаком корпорации Microsoft. Все прочие товарные знаки и продукты, упомянутые в программе или сопроводительной документации, принадлежат соответствующим владельцам.

Использована технология Bink Video.

Copyright (C) 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc.



42, rue des Jeuneurs  
75002 Paris France  
Tel.: +33 1 40 39 11 11  
Fax: +33 1 40 39 00 10