

HAIL



Hail



NERDZ



Is this right?
lol no.



All Hail



oto
hmm

oto
oh



All hail



OGGETTI E CONTENUTI SONO
LEGATI ALL'ANIMA

ANIMA
N. 6542

RETROCEDERE
CON OGNI MEZZO NECESSARIO

NOTA:
UN LEGAME DELL'ANIMA
è IMMUTABILE e viene rimosso
soltanto alla MORTE DEL
SOGGETTO.

Nel caso di MORTE dell'ANIMA
LEGATA, il prossimo destinatario
sarà LEGATO ALL'ANIMA.

Contenuto.

UNA GUIDA AL GRIMORIO	6
INVENTARIO	10
ENERGIA DOMESTICA AFFIDABILE.....	12
CARBURANTE.....	14
MODULO DELL'OLIO	18
STAZIONE DI RIFORNIMENTO	27
FLUIDO DI RIEMPIMENTO	29
MACCHINA PER PANCAKE.....	31
RESPIRATORE.....	35
CLIFFORD.....	48
MAPPA STELLARE	69
REMEDY LEVER.....	77
MODULO SCIOCCHENZE.....	83
MILL SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER.....	89
FOTO ISTANTANEA.....	95
RICETTACOLO UNIVERSALE PER LA CACCA	105
MANUALE FARI REV.48.....	106
HOG.....	110
SOLUZIONI SENTINELLA	125
ALVEARE: VR	132
COME APRIRE UNA CASSAFORTE	135
SALDATORE	136
DISTRIBUTORE DI GOMME.....	138

Contenuto.

INFORMAZIONI SULLE BOMBE A TUBO.....	140
REATTORE	142
RAFFREDDATORE.....	150
UNITÀ VDL E BACKEND	152
TEST DI COMPETENZA SUINA.....	170
ABITACOLO E CENTRALINO	180
ANTI-TRIFLE INC.....	186

ATTENZIONE: LE PAGINE SEGUENTI CONTENGONO SPOILER.

ACQUISIZIONE RISORSA.....	190
CONSUMA.....	194
MANUALE NIDO	195
PROGETTO ASCENSIONE	201

AGGIUNTE: MANUALI DI FAZIONE

ALVEARE INC.	232
TU E I RITUALI	255
TU E IL TESORO	280
GUIDAGUIDA DEFINITIVA DI CLIVE AL COMBATTIMENTOAL COMBATTIMENTO.....	302

LEGGERE

Ai futuri proprietari:

Una guida al Grimorio *qui*

- **Fai clic con il pulsante destro** per ingrandire o rimpicciolire.
- **TOCCARE** le schede in alto per navigare rapidamente.
- **TENERE PREMUTO** per impostare un segnalibro su una pagina da rivedere.

Importante

~~PAGINA RIMASTA INTEN-~~
~~ZIONALMENTE BIANCA~~

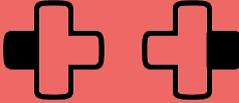
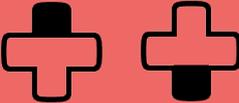
LEGGERE

!!!

Ai futuri proprietari:

Una guida al Grimorio

qui

- [] Gira le pagine.
-  Naviga tra le sezioni.
-  Naviga tra le sottosezioni.
- [] Zoom avanti/indietro.

Importante

~~PAGINA RIMASTA INTEN-~~
~~ZIONALMENTE BIANCA~~

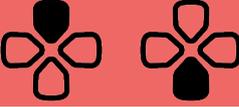
LEGGERE

!!!

Ai futuri proprietari:

Una guida al Grimorio

qui

- [] Gira le pagine.
- [] Naviga tra le sezioni.
- [] Naviga tra le sottosezioni.
- [] Zoom avanti/indietro.

Importante

~~PAGINA RIMASTA INTEN-~~
~~ZIONALMENTE BIANCA~~

LEGGERE

!!!

Ai futuri proprietari:

Una guida al Grimorio

qui

- [] Gira le pagine.
- [] Naviga tra le sezioni.
- [] Naviga tra le sottosezioni.
- [] Zoom avanti/indietro.

Importante

~~PAGINA RIMASTA INTEN-~~
~~ZIONALMENTE BIANCA~~

INVENTARIO™

Il tempo non è importante? Sostituisci l'orologio con il display del contatore dei lavori! Non perdere mai più traccia dei lavori completati. Il contatore dei lavori visualizza al massimo 3 lavori.

**CASSETTO
PER LIBRO**

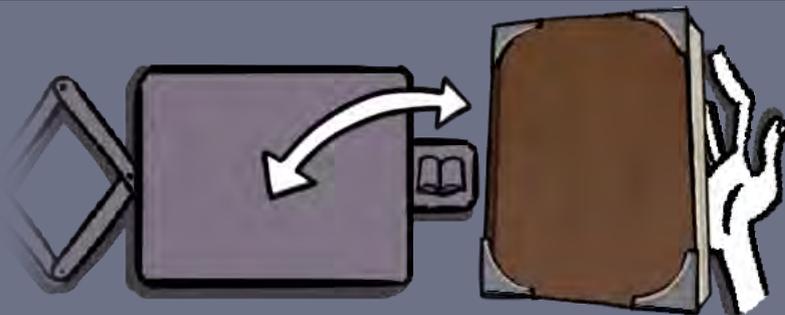


OROLOGIO

**MISURAZIONE
DELL'USO**

**SPAZIO DI
LAVORO**

**CASSETTO
DEI RIFIUTI**



**CONSERVA IL MANUALE IN QUESTO
COMODO CASSETTO PER LIBRO!**



TIRARE I CASSETTI LUNGO L'ASSE PER APRIRE

LOGGIO

**ATORRE
UMORE**



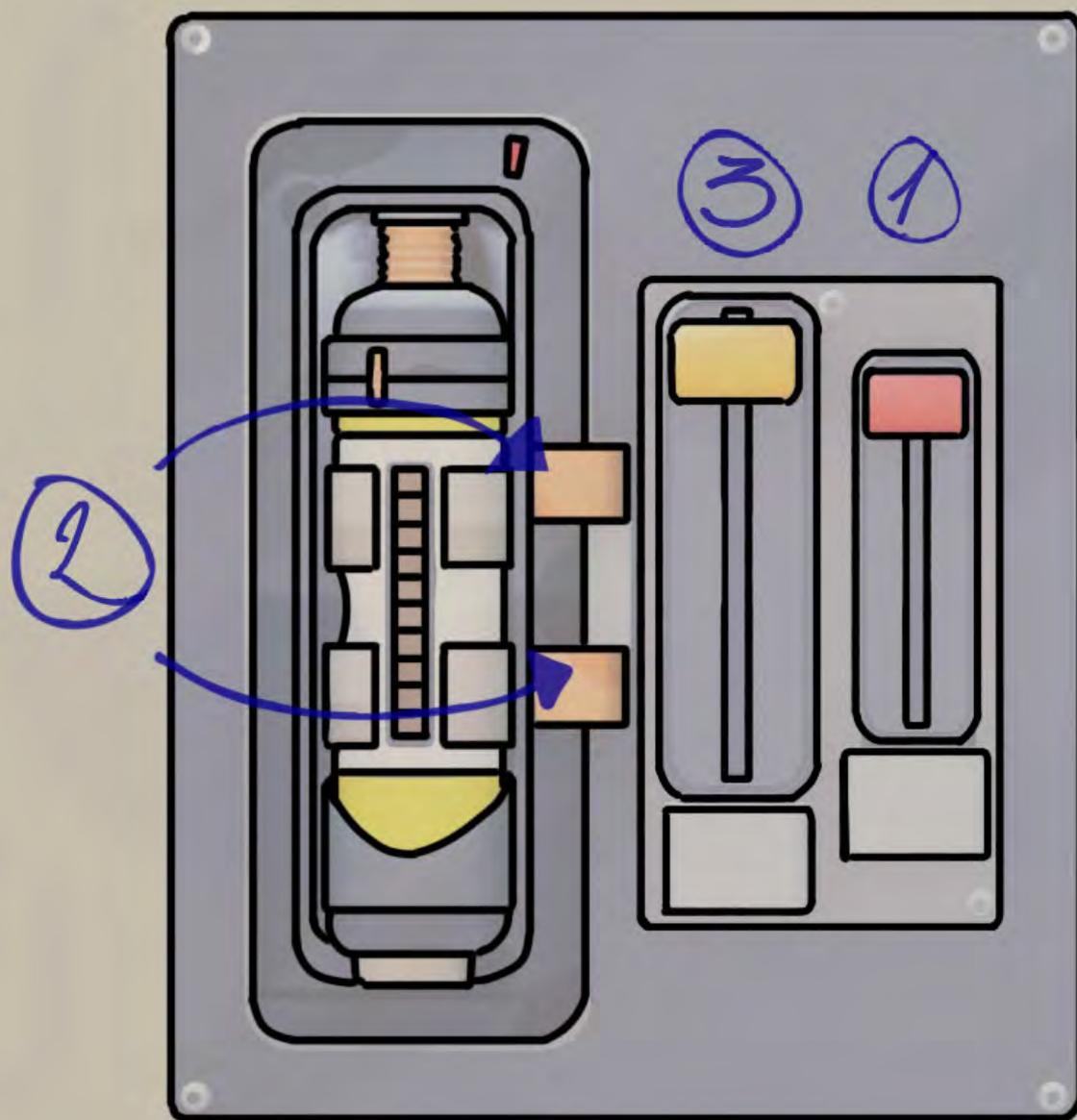
**CASSETTO DE-
GLI ATTREZZI**



MIGLIOR UMORE, MIGLIORI MANCE!

ENERGIA DOMESTICA AFFIDABILE

TM



La scelta numero uno per l'energia domestica!

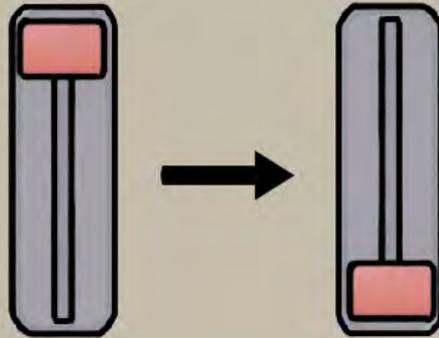
A PROVA DI BAMBINO!*

***I bambini testati non avevano pollici opponibili.**

ACCESSO AL SERBATOIO DI ALIMENTAZIONE

Basta avere pollici opponibili!

1 ABBASSARE LA LEVA **ROSSA**.

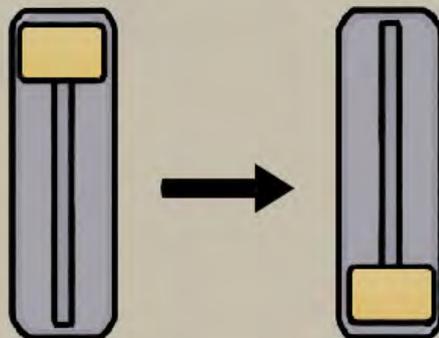


2 ALLENTARE I **BULLONI** CON L'ATTREZZO 2.



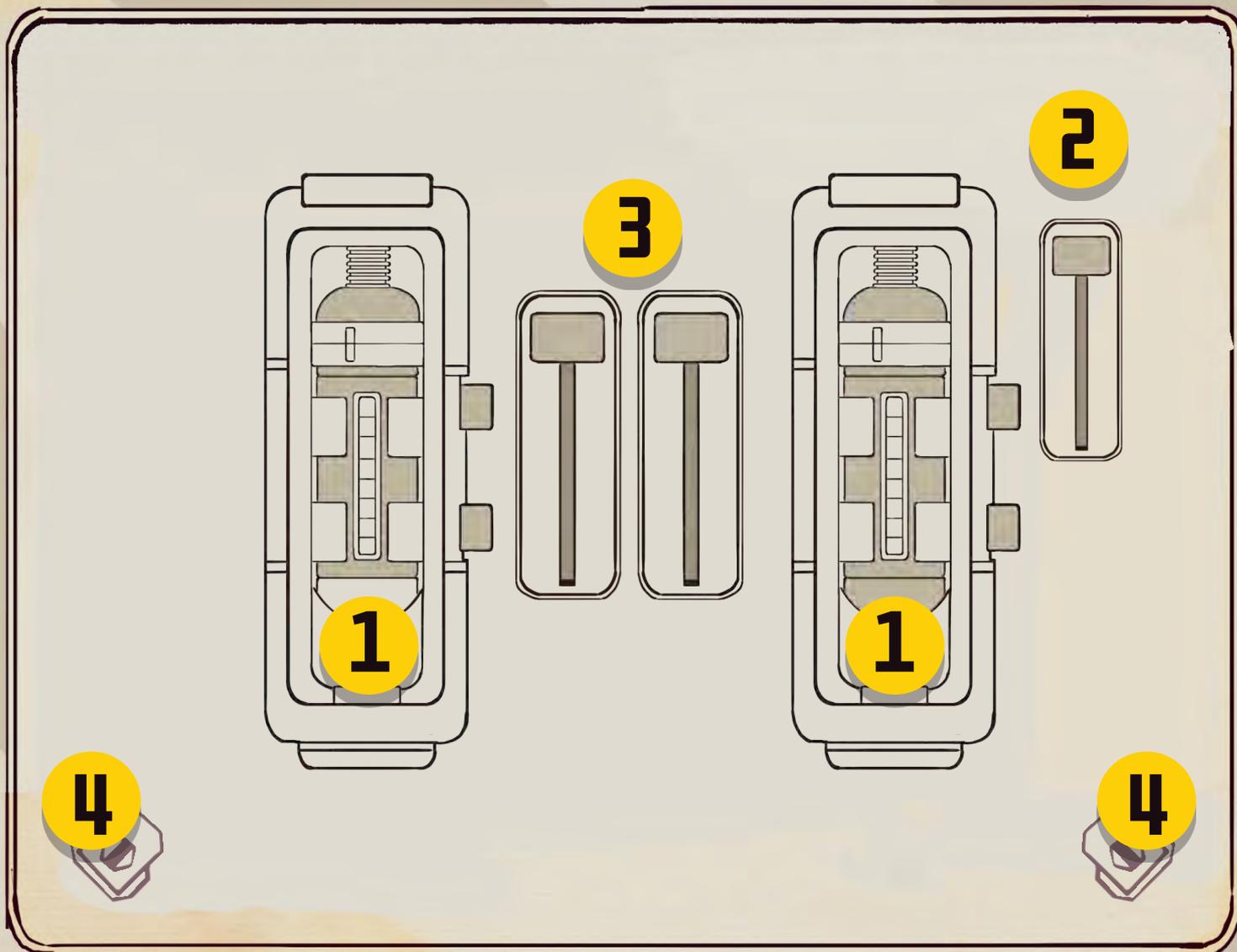
*nel cassetto degli
attrezzi*

3 ABBASSARE LA LEVA **GIALLA**.



**SEGUIRE LE ISTRUZIONI IN ORDINE
INVERSO PER FISSARE IL SERBATOIO.**

- CARBURANTE -



1 COPERCHI
SERBATOIO

2 LEVA DI RILASCIO
PRINCIPALE

3 LEVA DI RILASCIO
SECONDARIA

4 GANCI DEL
PANNELLO



**SCEGLIERE SEMPRE CARBURANTE CORRISPONDENTE
ALL'ADESIVO AFFISSO SUL MODULO.**

- CARBURANTE - DIAGNOSI -

- LIVELLO CARBURANTE -



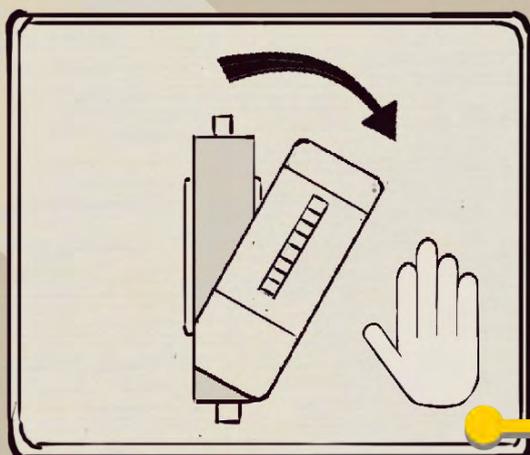
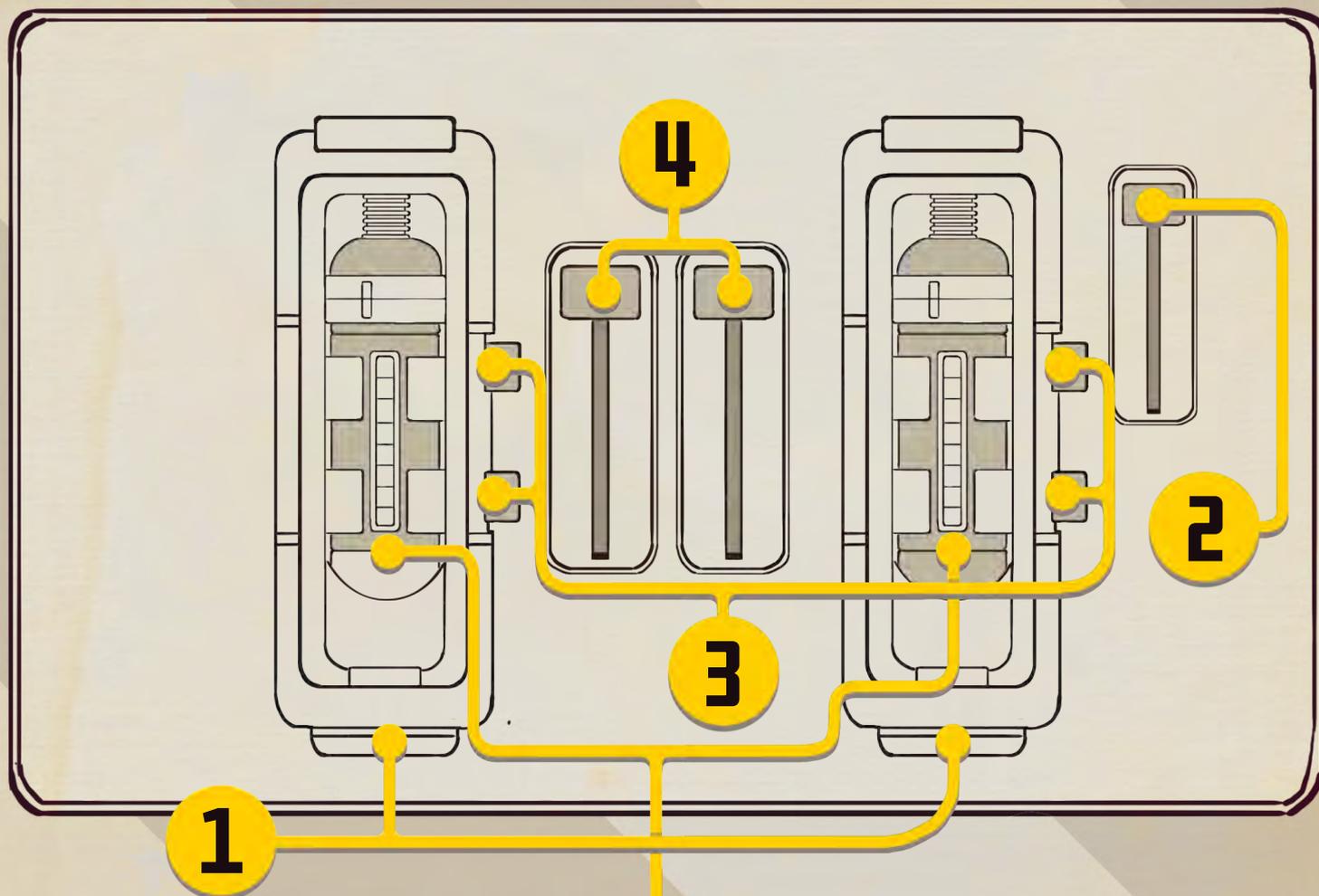
SE L'INDICATORE SEGNA UN LIVELLO INFERIORE A QUELLO ACCETTABILE, RIEMPIRE IL SERBATOIO. CONSULTARE LA DOCUMENTAZIONE DEL DISTRIBUTORE DI CARBURANTE PER INDICAZIONI.

- INDICATORI DANNI -



SE SI VERIFICA UNO DI QUESTI PROBLEMI, SOSTITUIRE IL RISPETTIVO SERBATOIO.

- CARBURANTE - RIMOZIONE SERBATOIO -



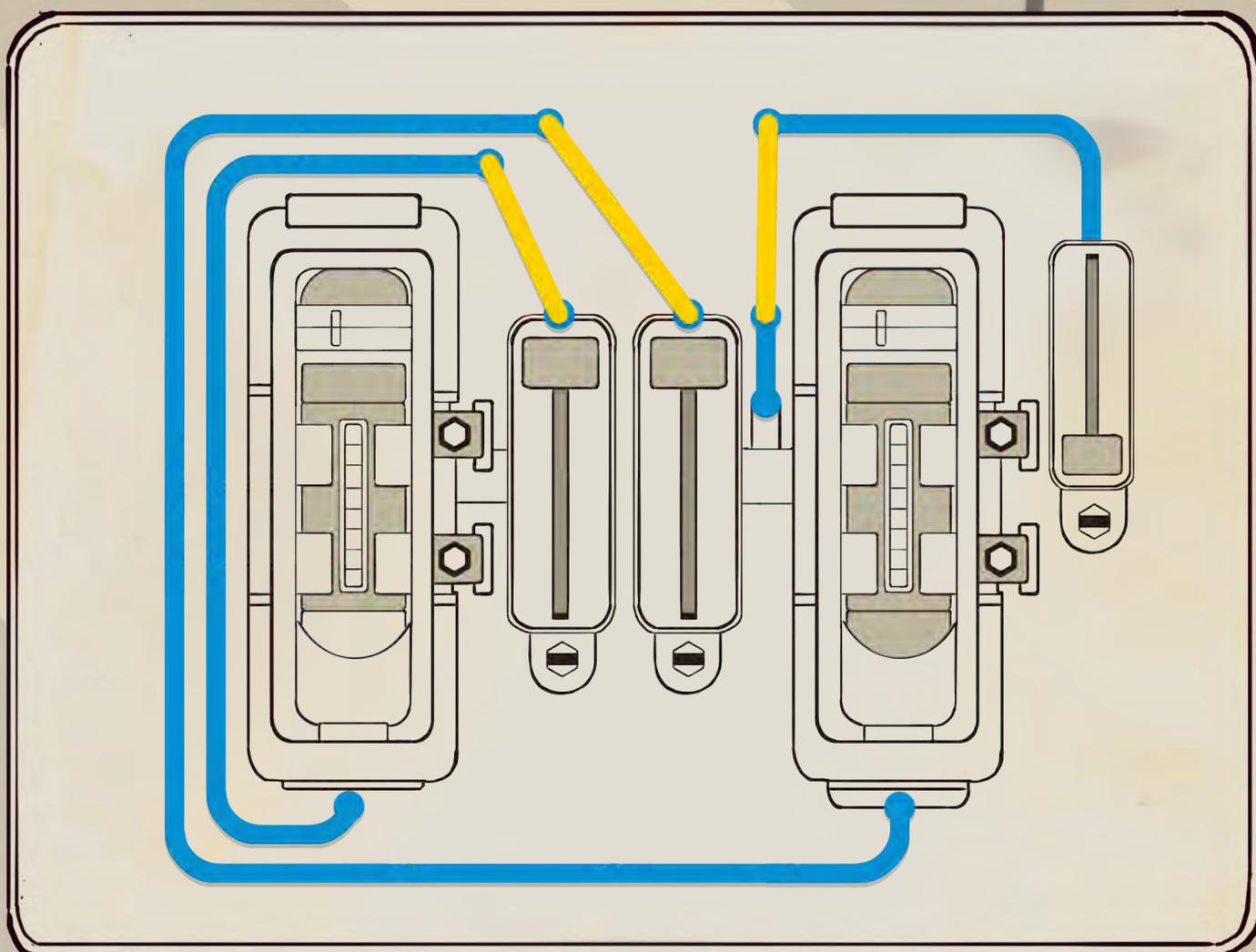
**SEGUIRE I PASSAGGI
NUMERATI PER RIMUOVERE
UN SERBATOIO DI
CARBURANTE. PER
RIMETTERE UN SERBATOIO
NEL MODULO, SEGUIRE I
PASSAGGI NELL'ORDINE
INVERSO.**



**ASSICURARSI SEMPRE CHE LE LEVE SIANO RIPORTATE IN
POSIZIONE BLOCCATA.**

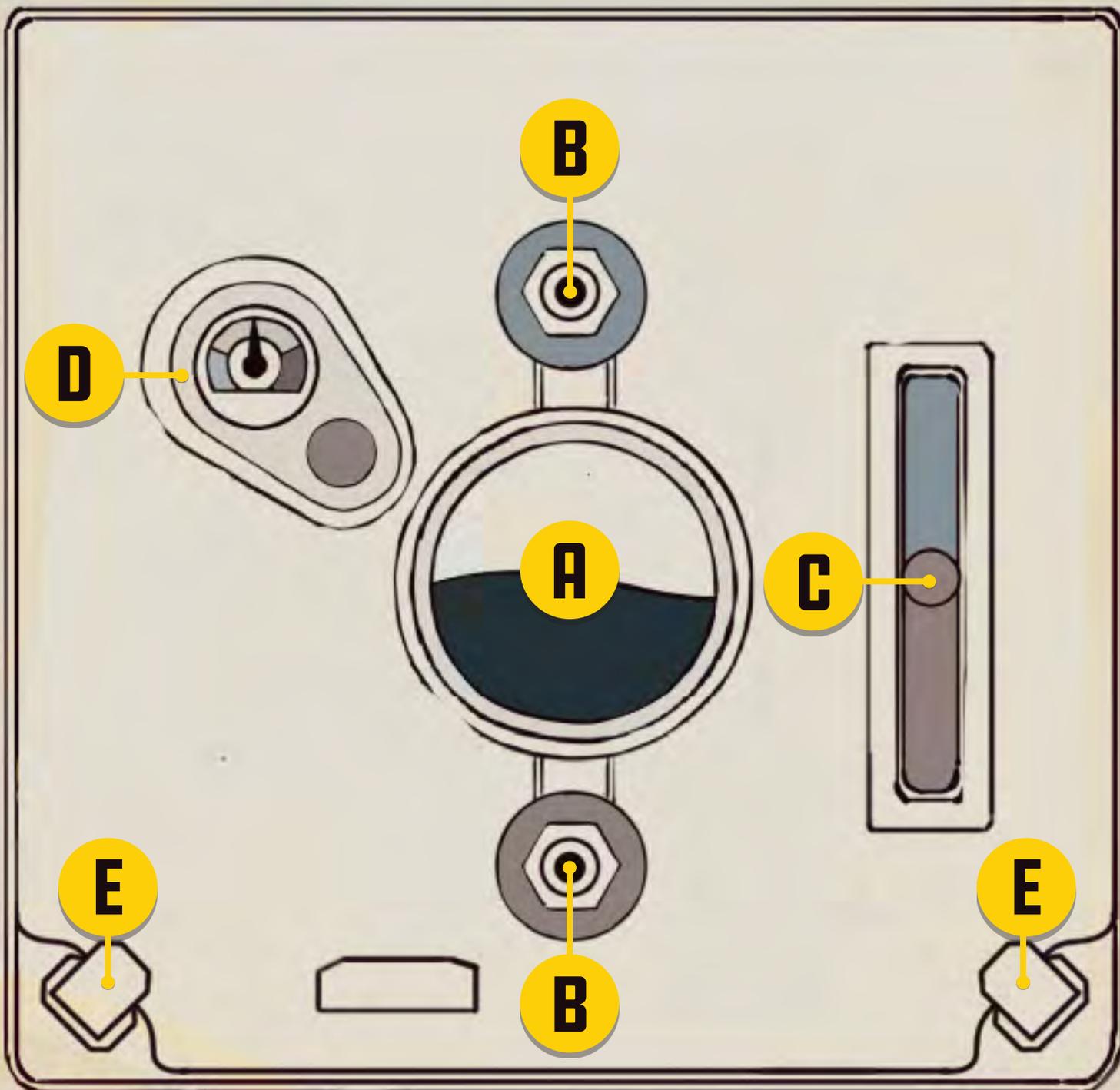
- CARBURANTE - CONFIGURAZIONE ELETTRICA -

APRIRE LO
SPORTELLO DI
MANUTENZIONE



DICHIARAZIONE DI NON RESPONSABILITÀ: QUESTA È L'UNICA CONFIGURAZIONE ELETTRICA APPROVATA DA HONK. HONK NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER DANNI O LESIONI CAUSATI DA CONFIGURAZIONI ALTERNATIVE.

- MODULO DELL'OLIO -



A LIVELLO DELL'OLIO

B PORTE FLUIDO

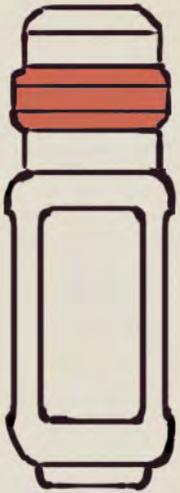
C LEVA DELL'OLIO

D VENTOLA

E GANCI DEL
PANNELLO

A - OLIO - PREPARAZIONE -

- CONTENITORE DI LIQUIDI -

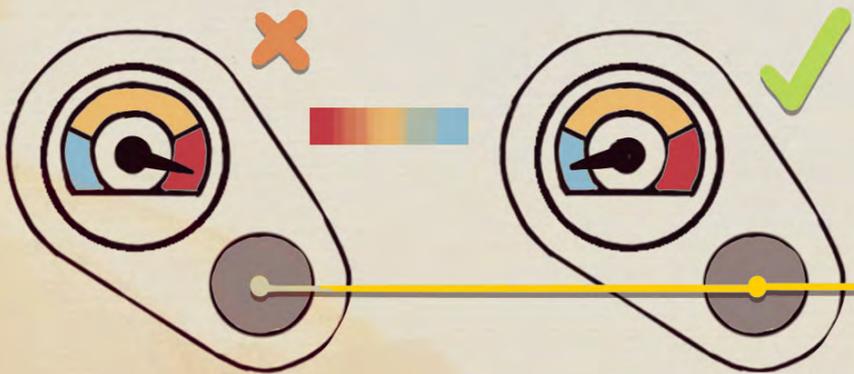


PER LA MANUTENZIONE DELL'OLIO È NECESSARIO UN CONTENITORE COMPATIBILE. I CONTENITORI POSSONO ESSERE RIEMPITI PRESSO IL DISTRIBUTORE DI CARBURANTE.

si acquista al negozio di polpetta.

- RILASCIO DEL CALORE -

ASSICURARSI SEMPRE CHE IL CALORE IN ECCESSO SIA RILASCIATO PRIMA DI COLLEGARE UN CONTENITORE DI LIQUIDI.



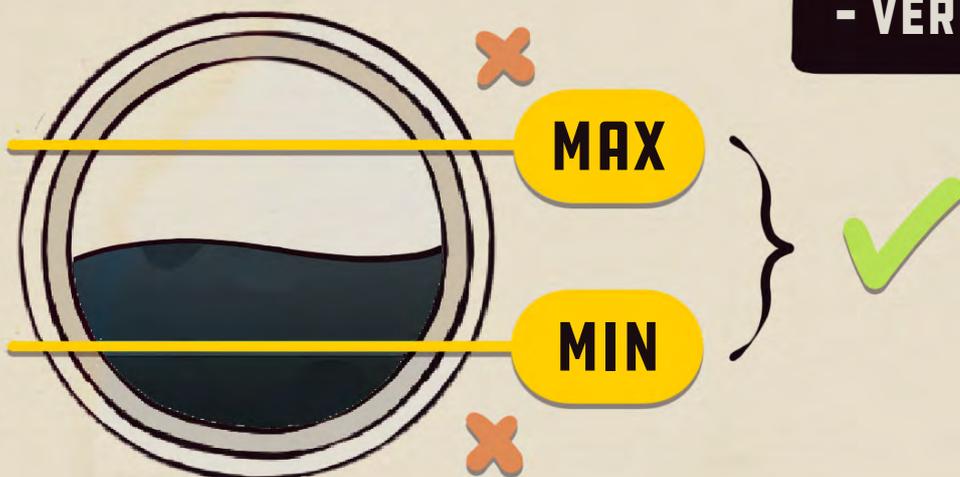
**PREMERE E TENERE
PREMUTO**



SE IL CALORE NON VIENE SCARICATO, IL DISSIPATORE DI CALORE POTREBBE ESSERE DANNEGGIATO (VEDERE SEZIONE D). IL TREMOLIO IRREGOLARE DELL'INDICATORE DI CALORE INDICA UN PROBLEMA CON IL PANCAKE (VEDERE SEZIONE C).

B - OLIO - LIQUIDI -

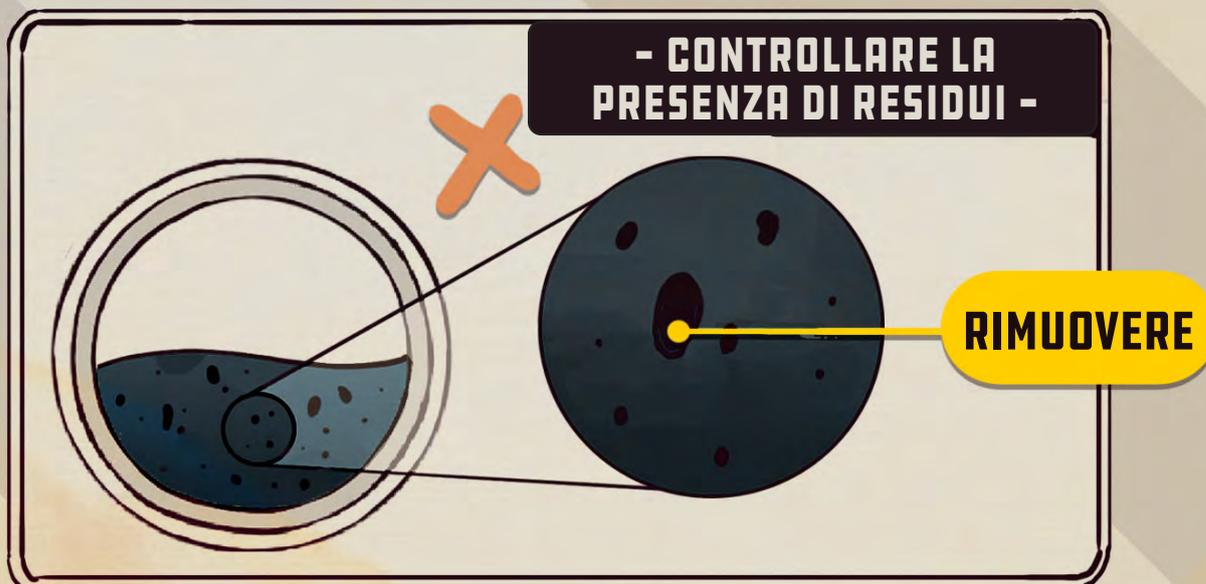
- VERIFICARE IL LIVELLO -



- VERIFICARE IL TIPO DI FLUIDO -

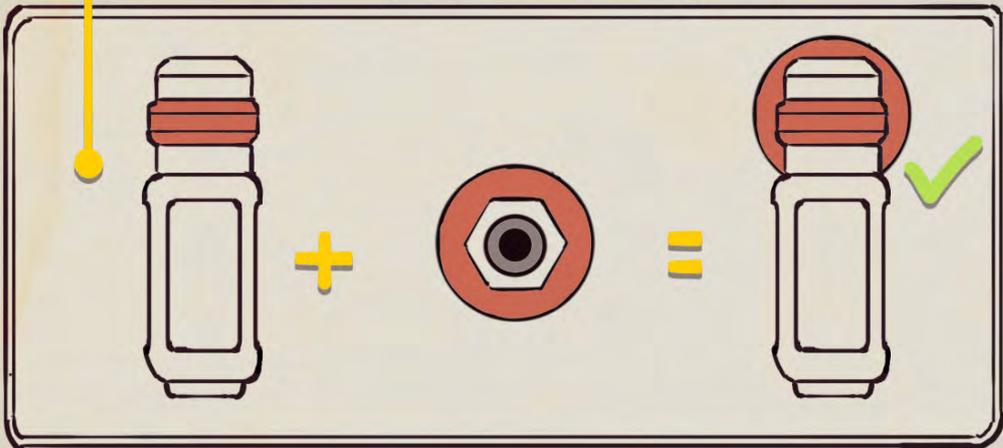
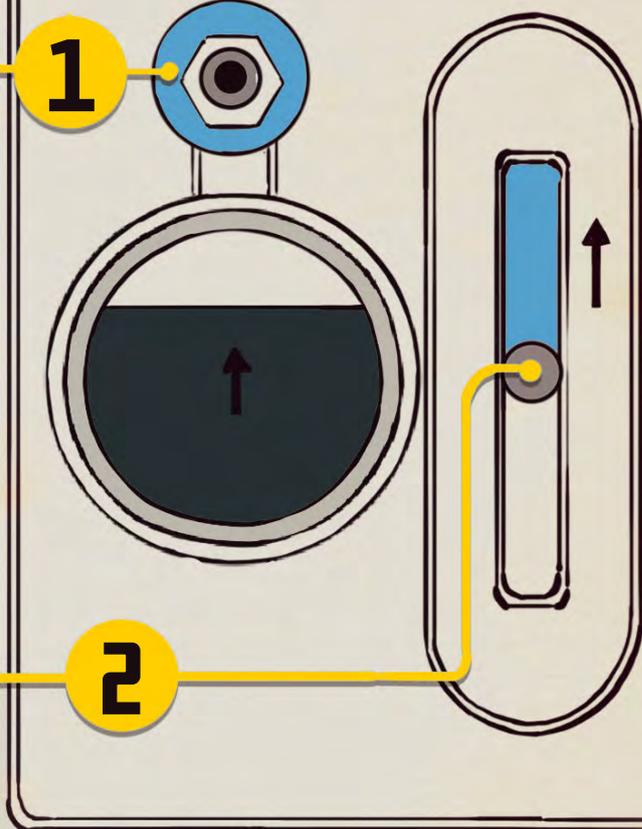
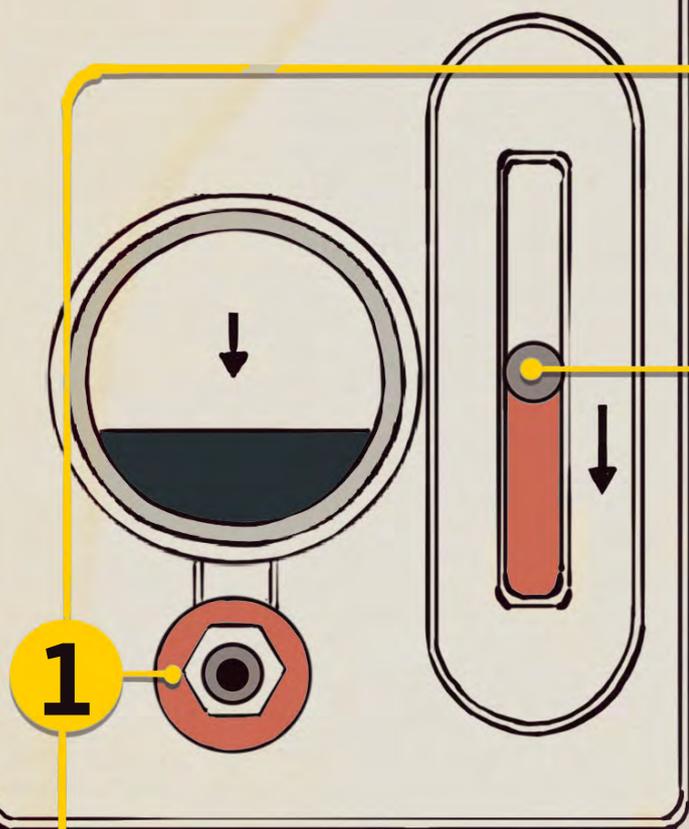
**CONTROLLARE IL COLORE: SEMBRA OLIO?
IN CASO DI DUBBI, SVUOTARE E RIEMPIRE
DI NUOVO, PIUTTOSTO CHE AFFIDARSI ALLA
COMPETENZA DEL MECCANICO ORIGINALE.**

- CONTROLLARE LA
PRESENZA DI RESIDUI -



- SCARICO LIQUIDO -

- AGGIUNTA LIQUIDO -

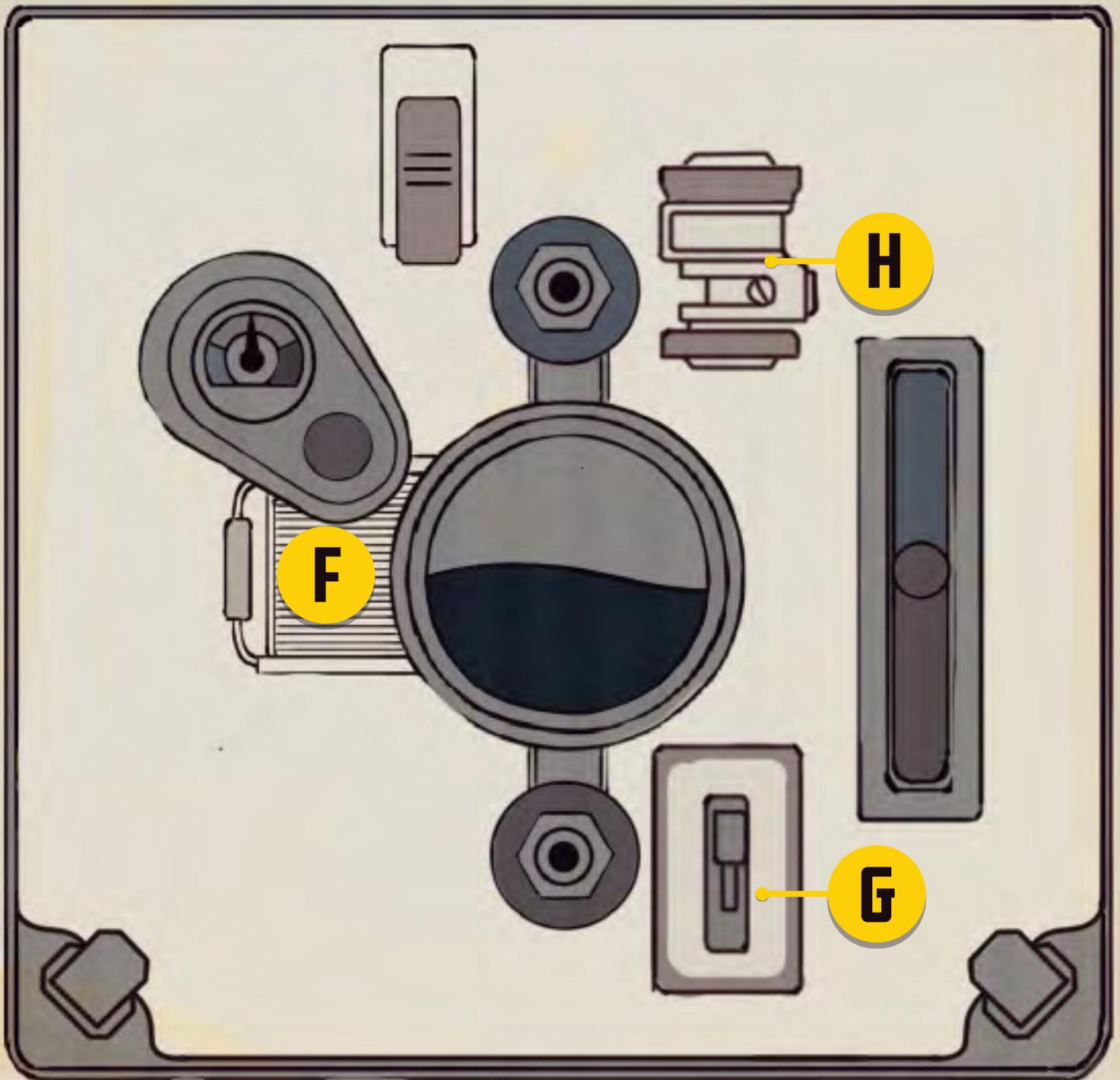


- RIMOZIONE DEI RESIDUI -



IL MANGATO SCARICO O RIEMPIMENTO DEL FLUIDO INDICA UNA POMPA DANNEGGIATA (VEDERE SEZIONE E).

- MODULO DELL'OLIO -



F DISSIPATORE DI CALORE

G POMPA

H COMPONENTE HONK

C - OLIO - PANCAKE™ -

**UN PANCAKE MANCANTE O CONFIGURATO
IN MODO ERRATO COMPORTERÀ
UN FUNZIONAMENTO IMPROPRIO
DELL'INDICATORE DELLA VENTOLA.**

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -

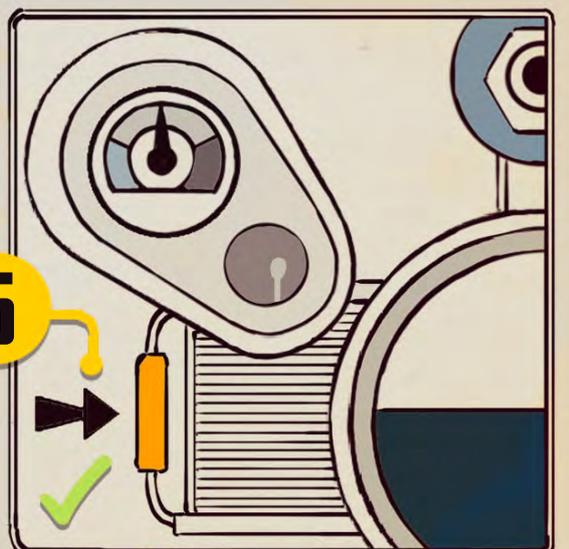
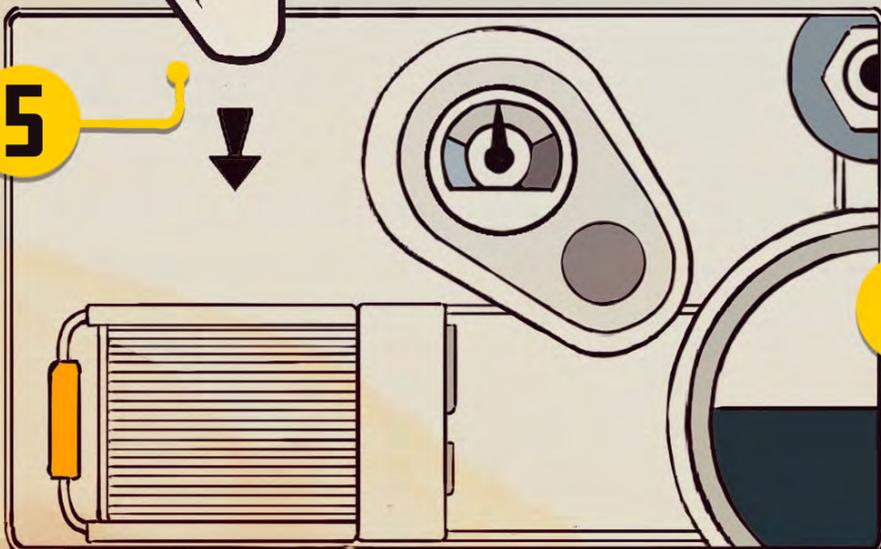
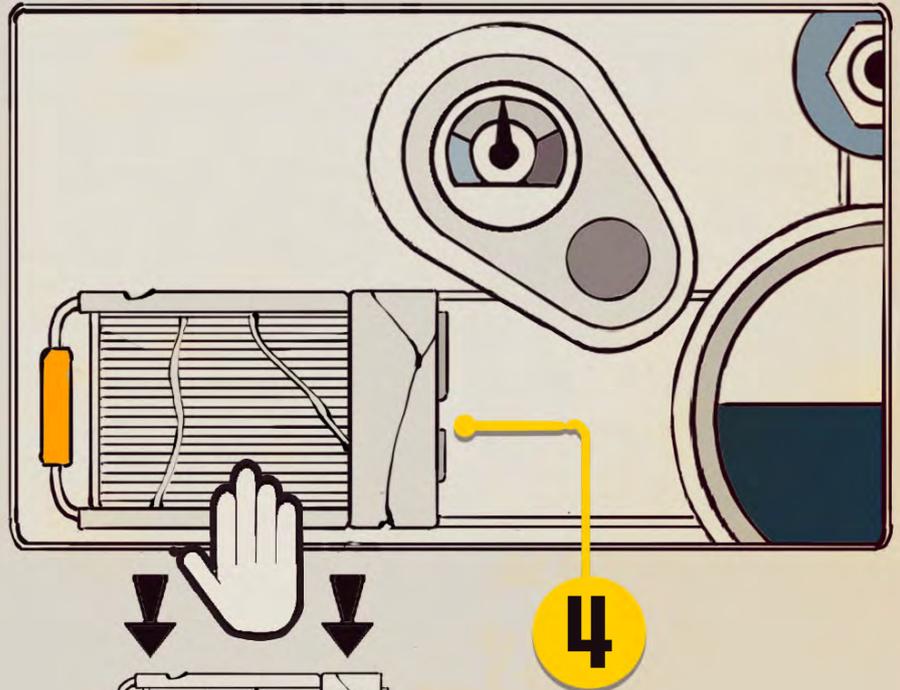
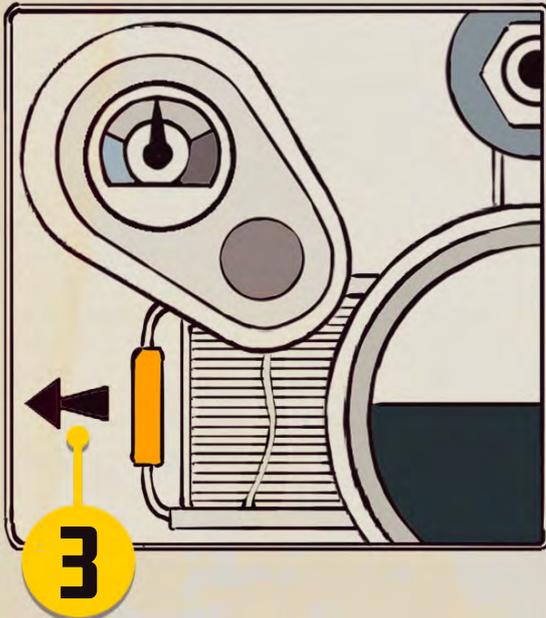
**CONTEGGIO
DISCHI
PANCAKE™:**

2



D - OLIO - SOSTITUZIONE DISSIPATORE -

APRIRE LO SPORTELLLO DI MANUTENZIONE

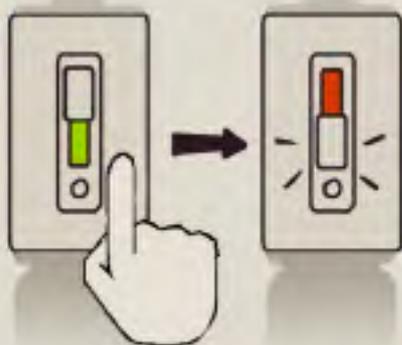


E - OLIO - POMPA -

**UNA POMPA MANCANTE O DANNEGGIATA COM-
PORTERÀ IL MANCATO RIEMPIMENTO O DRENAGGIO
DEL LIQUIDO DURANTE IL MANTENIMENTO DELLA
LEVA. ASSICURARSI CHE SIA PRESENTE E ACCESA
UNA POMPA FUNZIONANTE.**

- RIMOZIONE DELLA POMPA -

1



2



- INDICATORI DANNI -



!

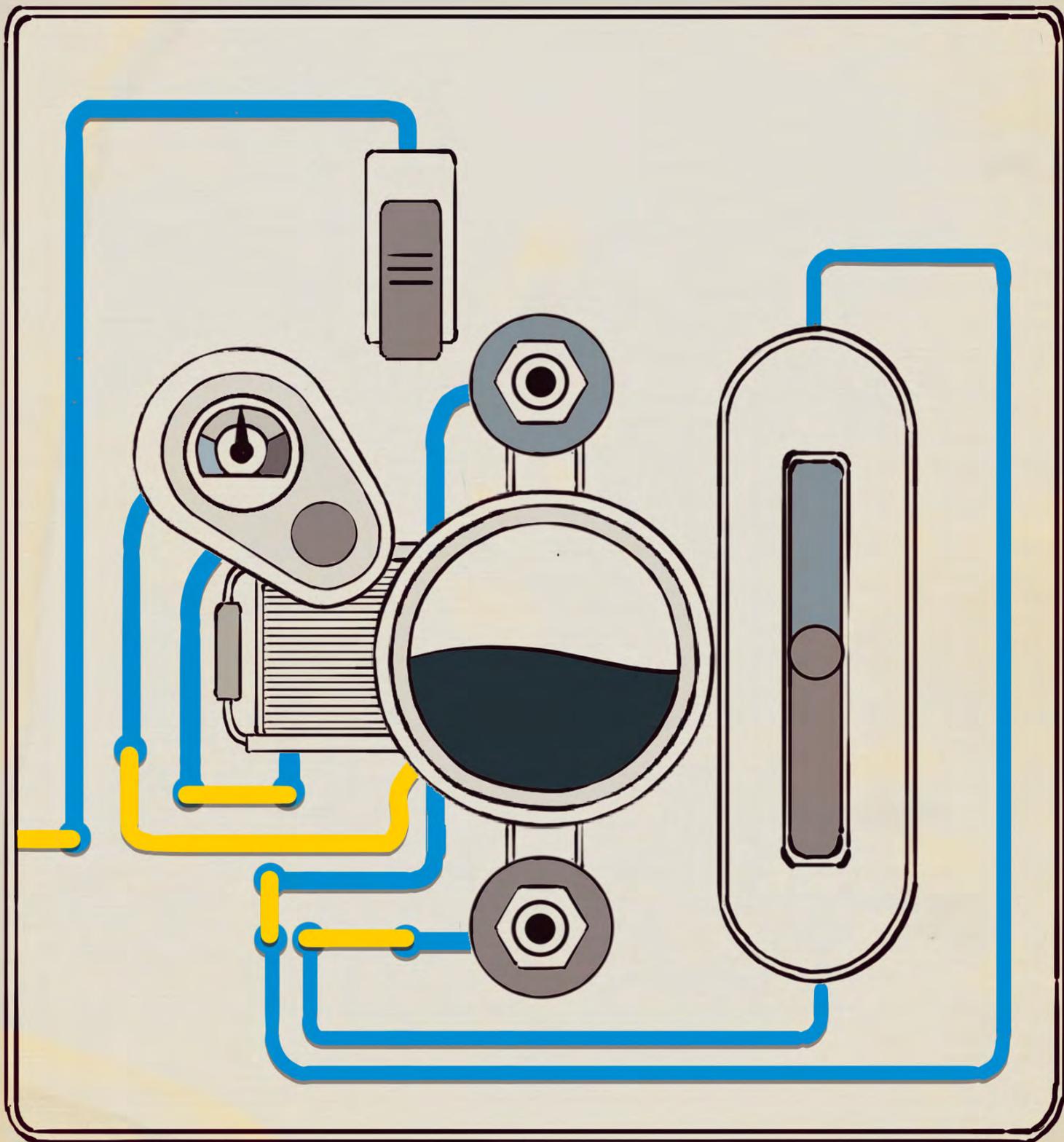
STATICO - NON VIBRANTE

!

**AMMACCATURE
NELL'ALLOGGIAMENTO**

F - OLIO - CONFIGURAZIONE ELETTRICA -

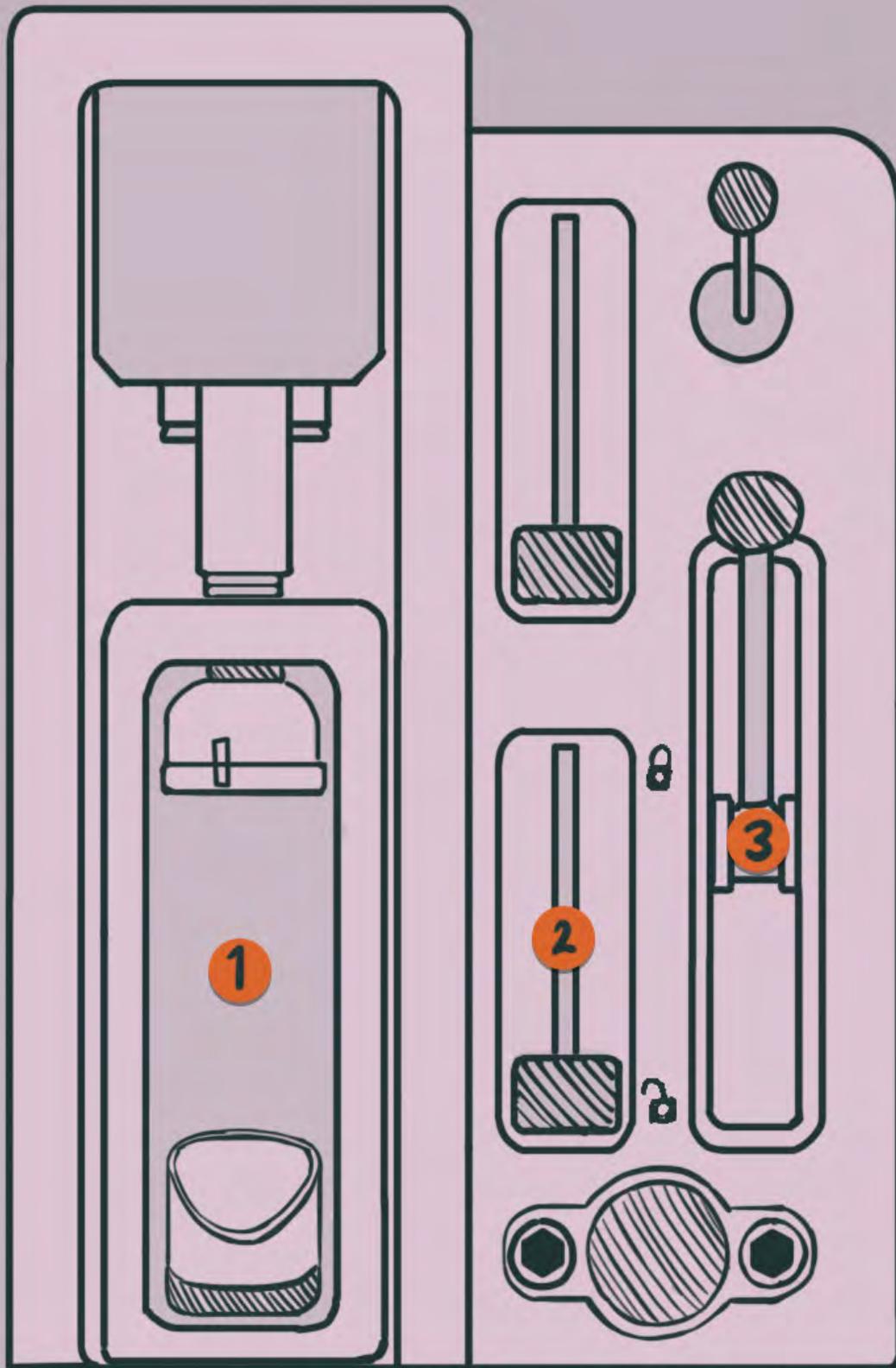
APRIRE LO SPORTELLO
DI MANUTENZIONE



DICHIARAZIONE DI NON RESPONSABILITÀ: QUESTA È L'UNICA CONFIGURAZIONE ELETTRICA APPROVATA DA HONK. HONK NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER DANNI O LESIONI CAUSATI DA CONFIGURAZIONI ALTERNATIVE.

HONK

Stazione di rifornimento - HK-T01



AVVERTIMENTO: Riempire eccessivamente un serbatoio causerà un'esplosione. La Honk non è responsabile per eventuali danni causati dall'uso improprio dei nostri prodotti.

HONK

Fluido di riempimento

PULSANTI DI
ESPORTAZIONE

PORTA DI SCARICO

LEVA DI SCARICO

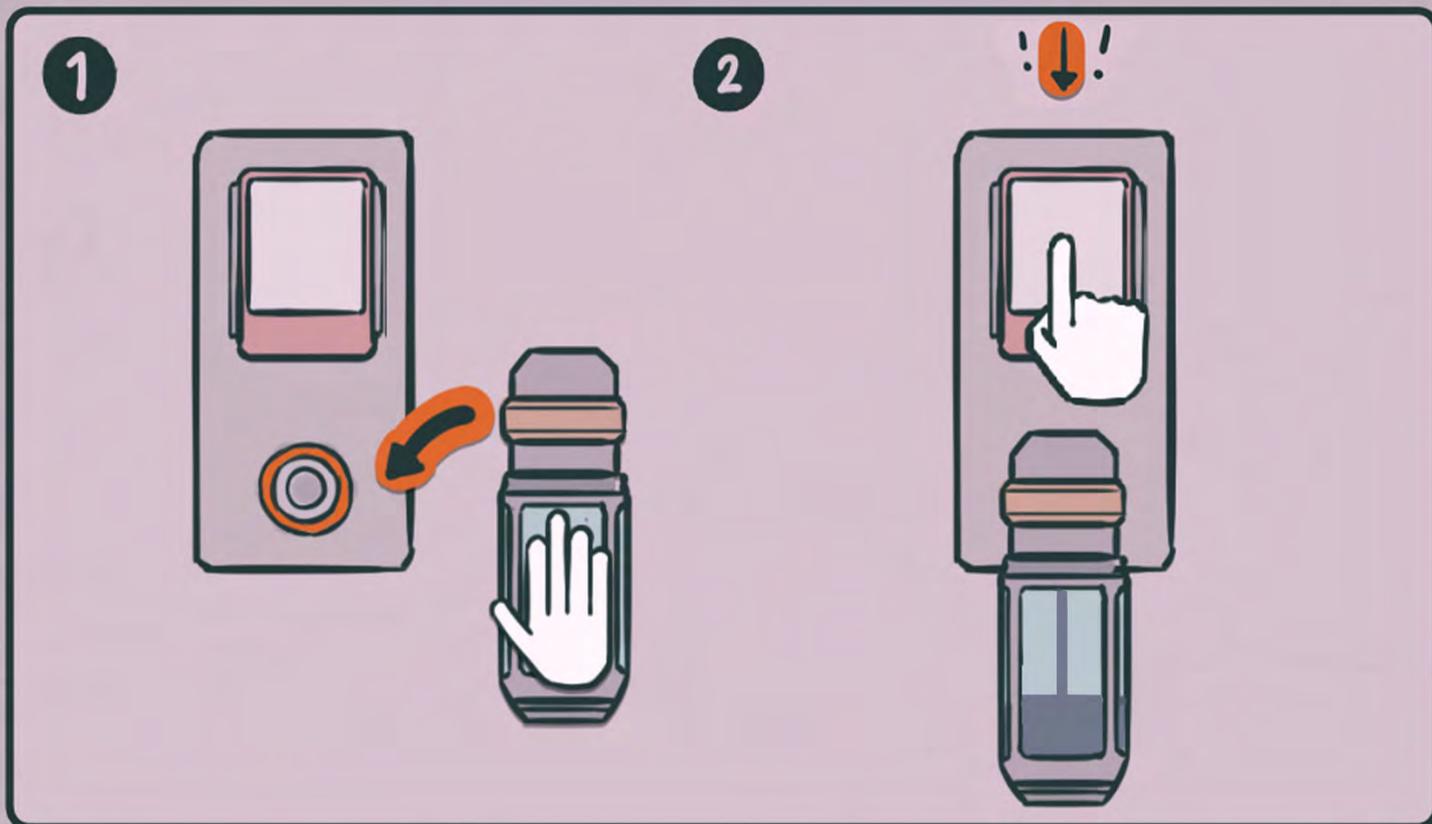
PORTE DI ESPORTAZIONE

ACCESSO AL
DISTRIBUTORE
AGGIUNTIVO

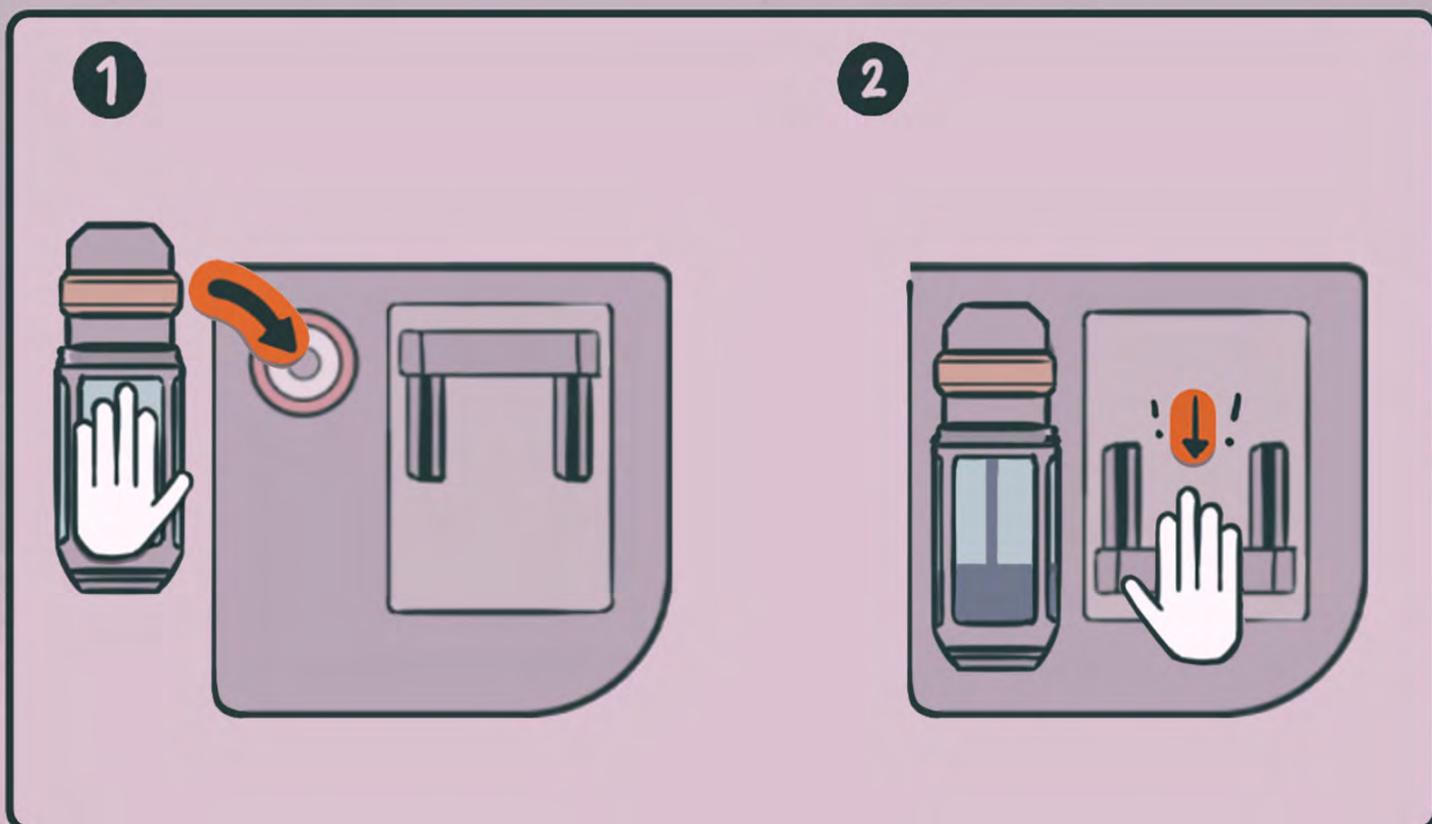
SERBATOI COMPATIBILI



ESPORTA fluido

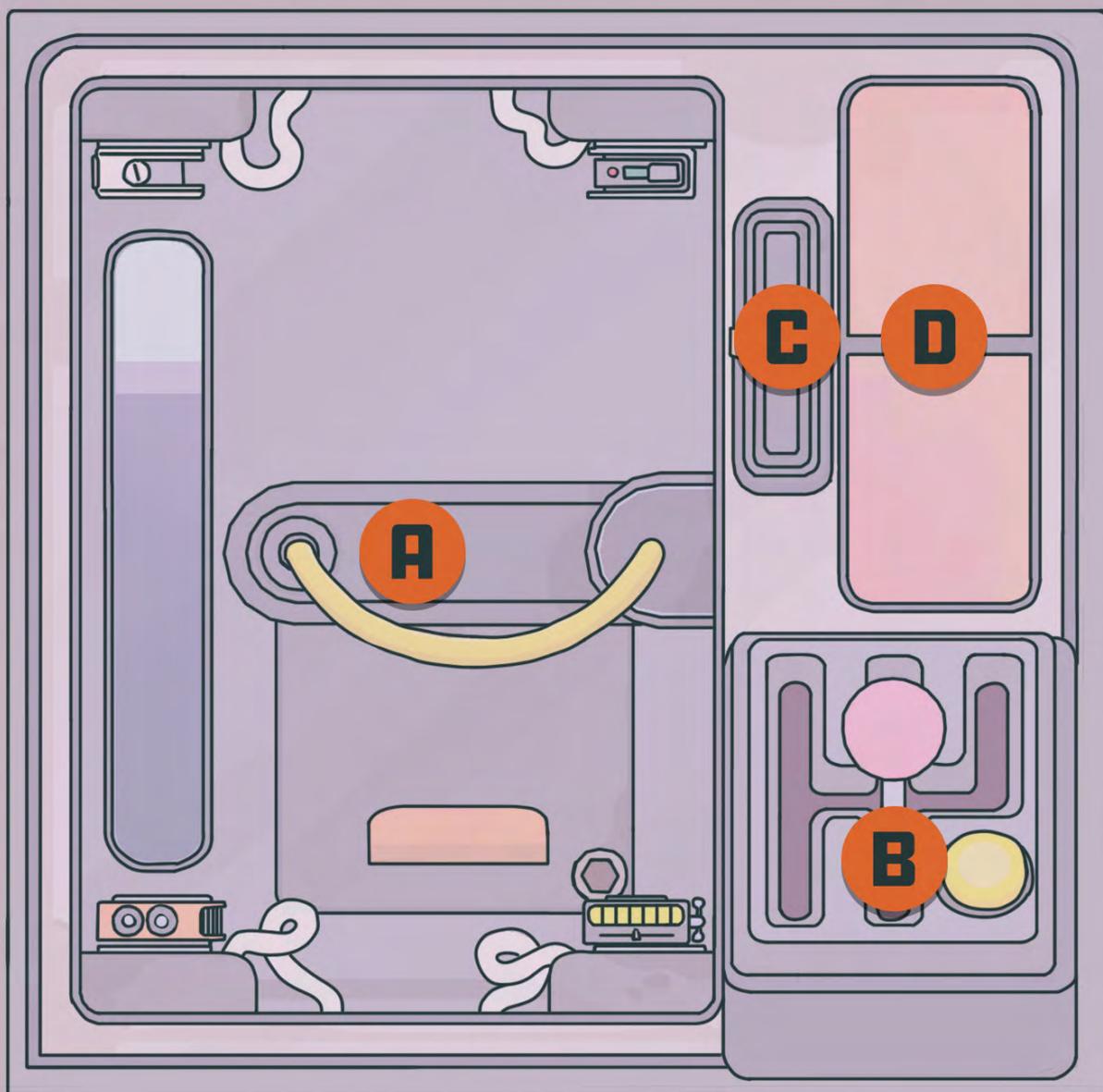


SCARICA fluido



HONK

Macchina per Pancake



A Raccoglitore

D Recipiente per Pancake

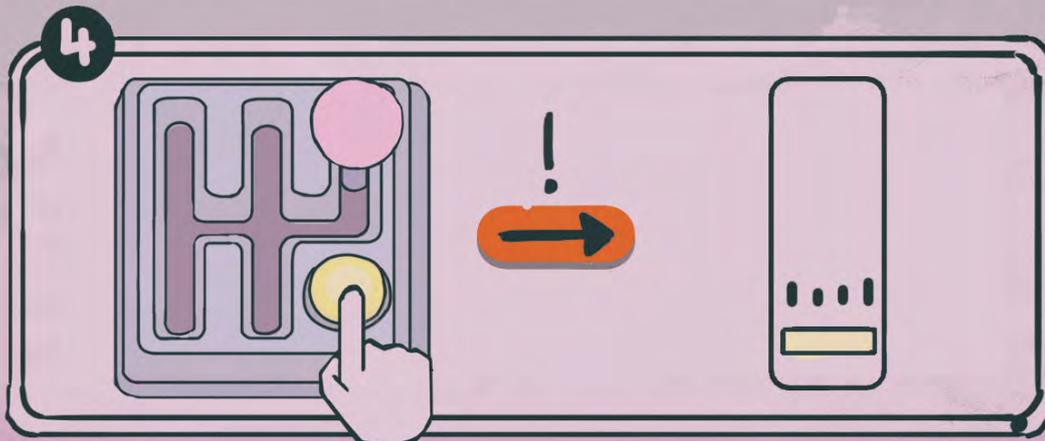
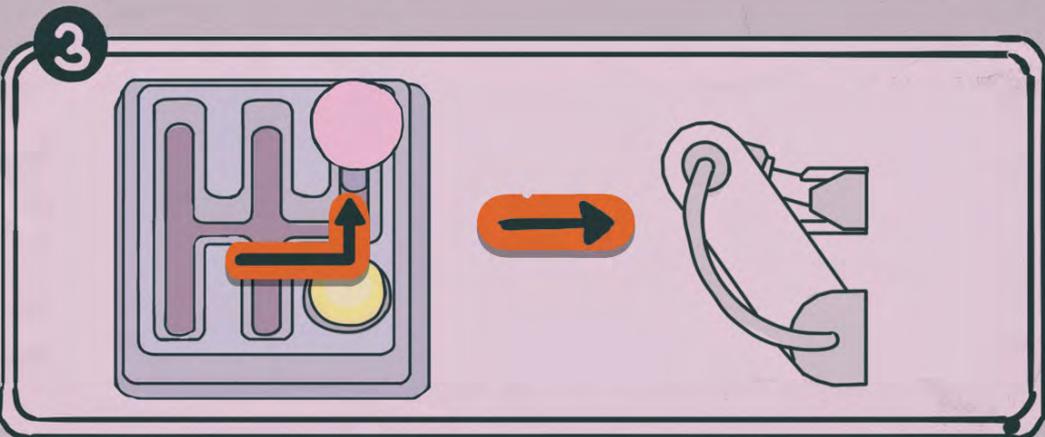
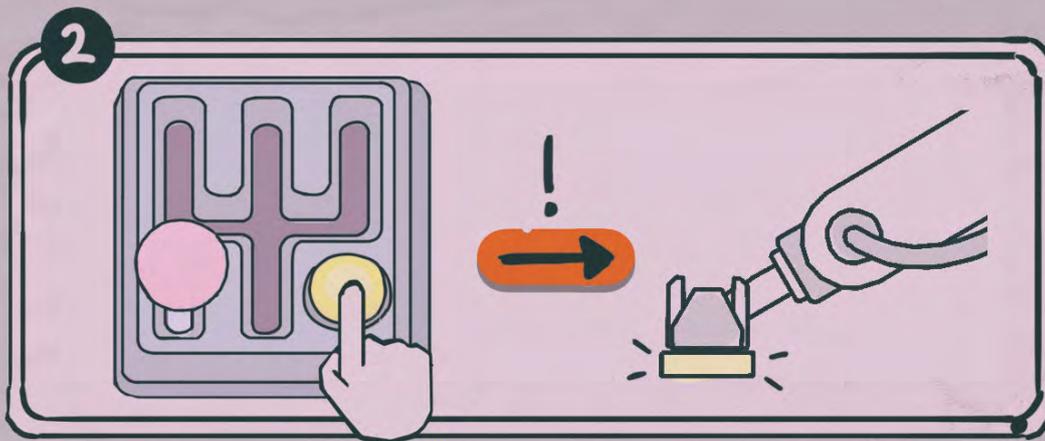
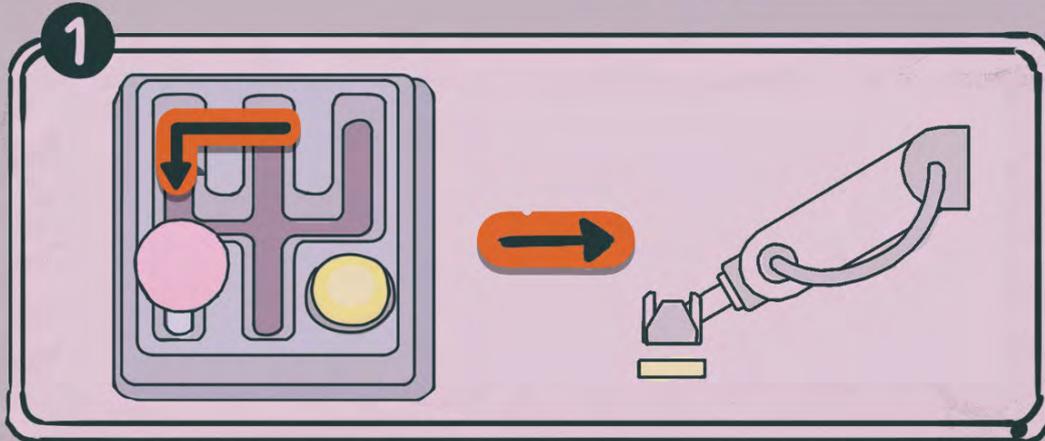
B Comandi

C Conferma

HONK

Macchina per Pancake

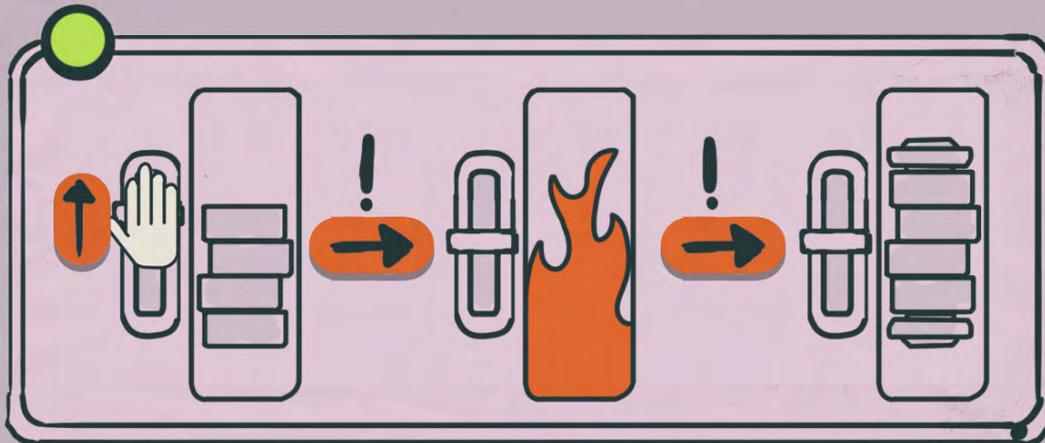
SELEZIONE STRATI
DI PANCAKE



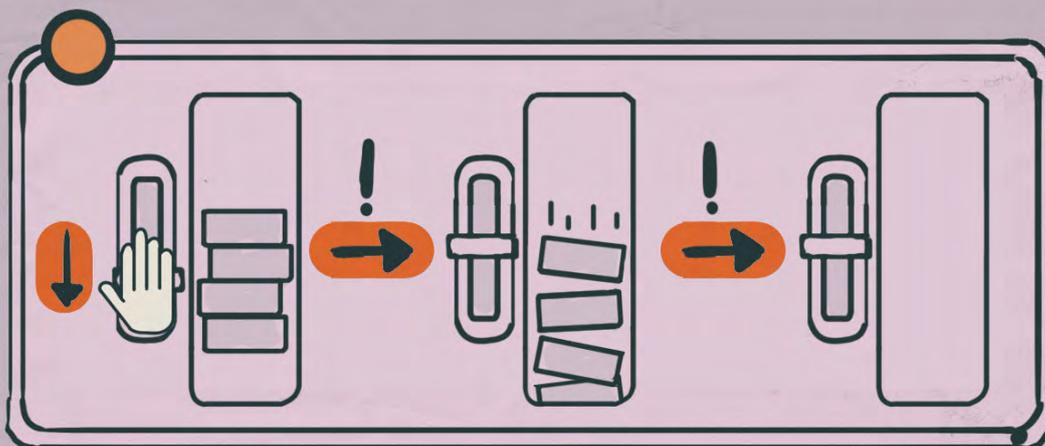
RIPETI
PER OGNI
STRATO

HONK

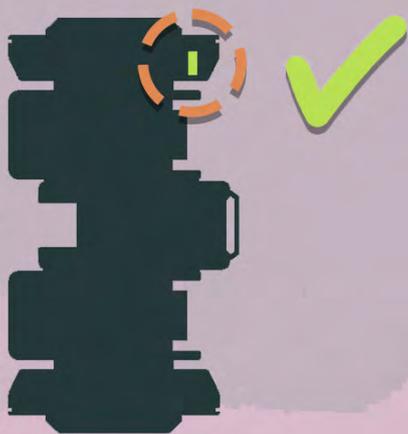
Macchina per Pancake



**PREPARA
IL PANCAKE**



**SCARTA
IL PANCAKE**



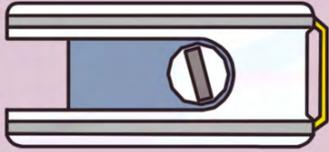
**PILA
VALIDA**



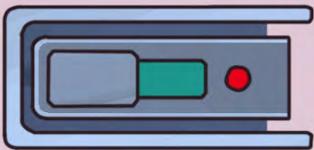
**PILA
NON VALIDA**

HONK

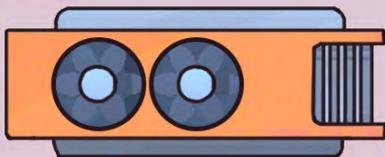
Macchina per Pancake - Regole di impilamento



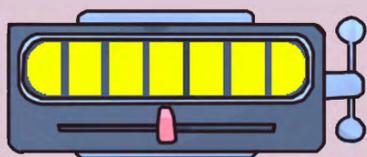
Gli strati su entrambi i lati devono essere identici tra loro.



Gli strati su entrambi i lati devono essere diversi l'uno dall'altro.

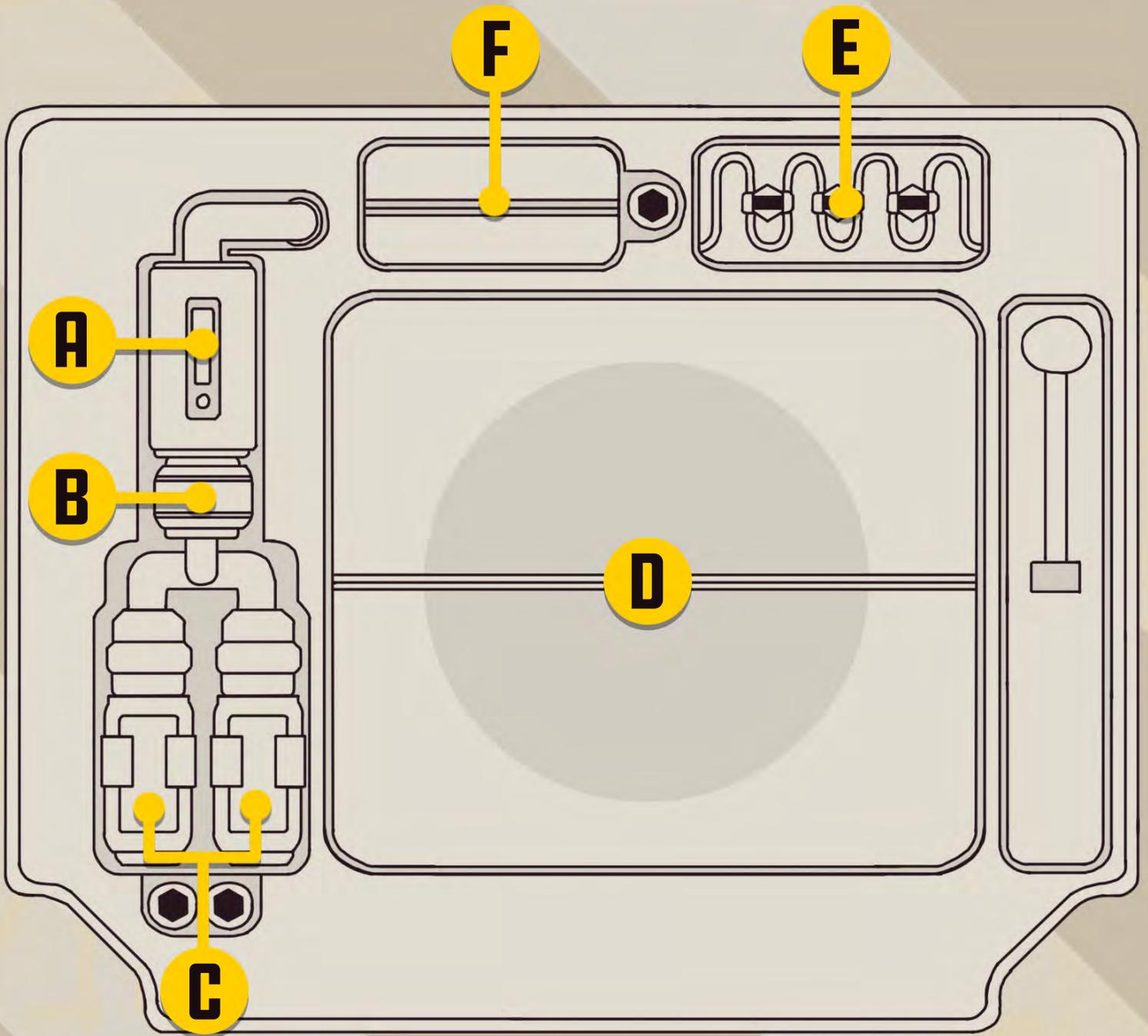


Deve connettersi ad altri 2 strati.



Deve connettersi ad almeno 1 strato identico.

- RESPIRATORE - CONTENUTI -



A POMPA

B FILTRO

C BOMBOLE

D PIANETA

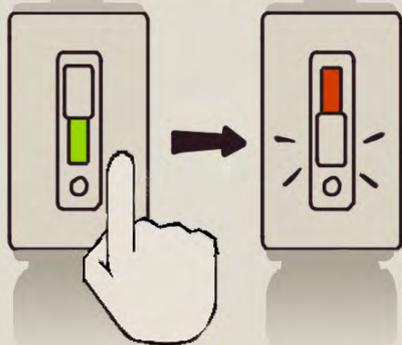
E RADIATORE

F DISCO
PANCAKE™

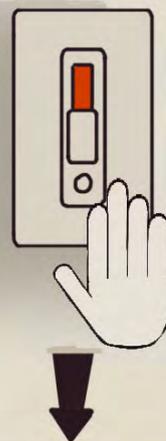
A - RESPIRATORE - POMPA -

- RIMOZIONE DELLA POMPA -

1



2



- INDICATORI DANNI -



!

STATICO - NON VIBRANTE

!

**AMMACCATURE NELL'AL-
LOGGIAMENTO**

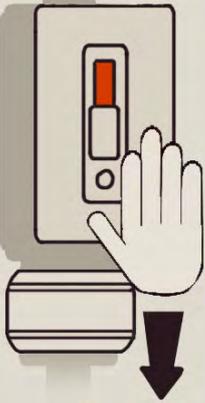


**PER UNA DIAGNOSI ACCURATA DEI GUASTI,
CORRETTAMENTE. I DANNI ALLA POMPA E/O AL**

B - RESPIRATORE - FILTRO -

- RIMOZIONE DEL FILTRO -

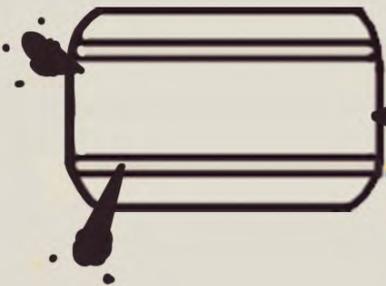
1



2



- INDICATORI DANNI -



!

STATICO - NON VIBRANTE

!

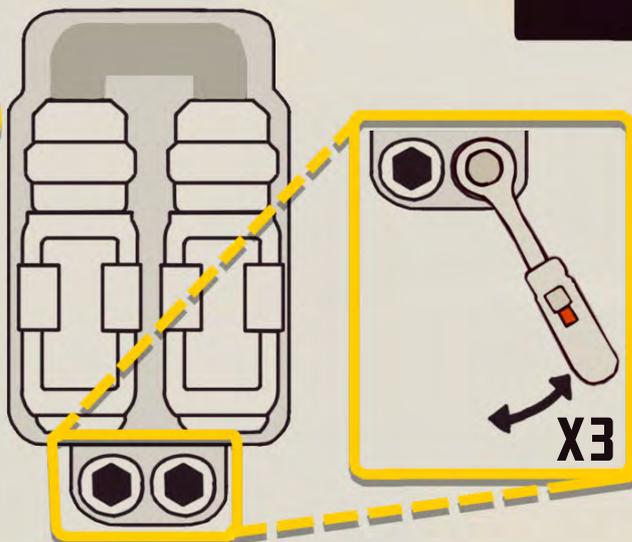
**FUORIUSCITE
DI GAS**

**ASSICURARSI CHE IL FLUSSO DI GAS VERSO LE BOMBOLE FUNZIONI
FILTRO SONO LA CAUSA PIÙ COMUNE DEI PROBLEMI DI FLUSSO DEL GAS.**

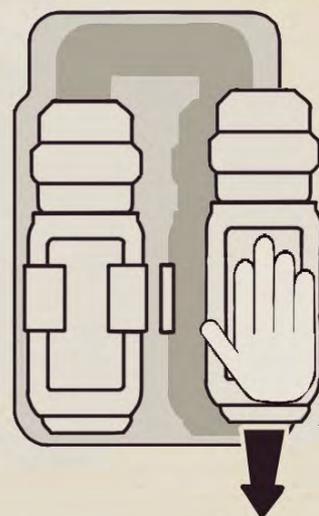
C - RESPIRATORE - BOMBOLE -

- RIMOZIONE DELLA BOMBOLA -

1



2



- INDICATORI DANNI -



!

FUGGIUSCITE
DI GAS

!

CREPE

!

AMMACCATURE
NELL'ALLOGGIAMENTO

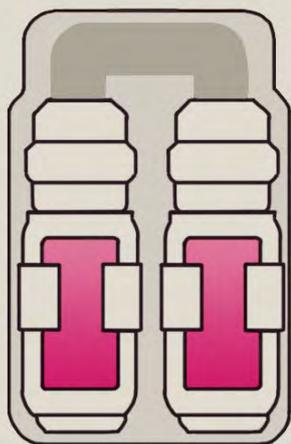


ENTRAMBE LE BOMBOLE DEVONO ESSERE PRESENTI AFFINCHÉ IL RESPIRATORE FUNZIONI CORRETTAMENTE.

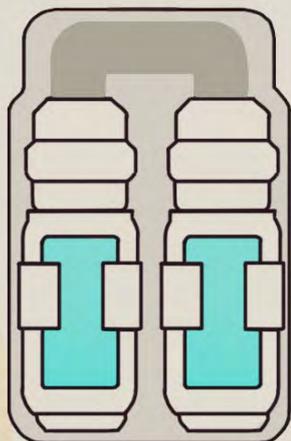
C

- RESPIRATORE - BOMBOLE -

- IDENTIFICAZIONE DI ALTRI PROBLEMI: COLORE DEL GAS -



**RESPIRATORE CHE PRODUCE
GAS RESPIRABILE**



**RESPIRATORE CHE PRODUCE
GAS NON RESPIRABILE**



**PER LA DIAGNOSI DEL GAS IRRESPIRABILE,
VEDERE LE SEZIONI DEL RESPIRATORE ELENcate
QUI SOTTO:**

D

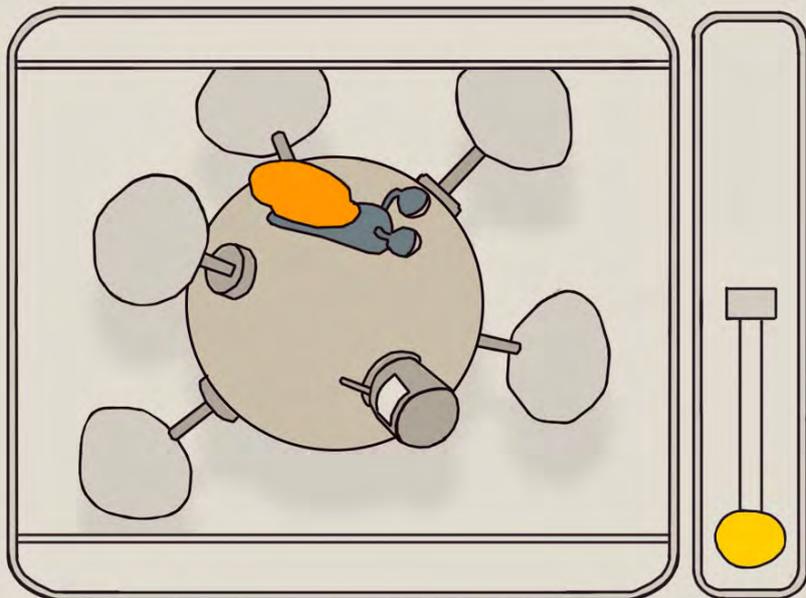
D - RESPIRATORE - PIANETA -

- APERTURA DELLO SCOMPARTO PIANETA -

1

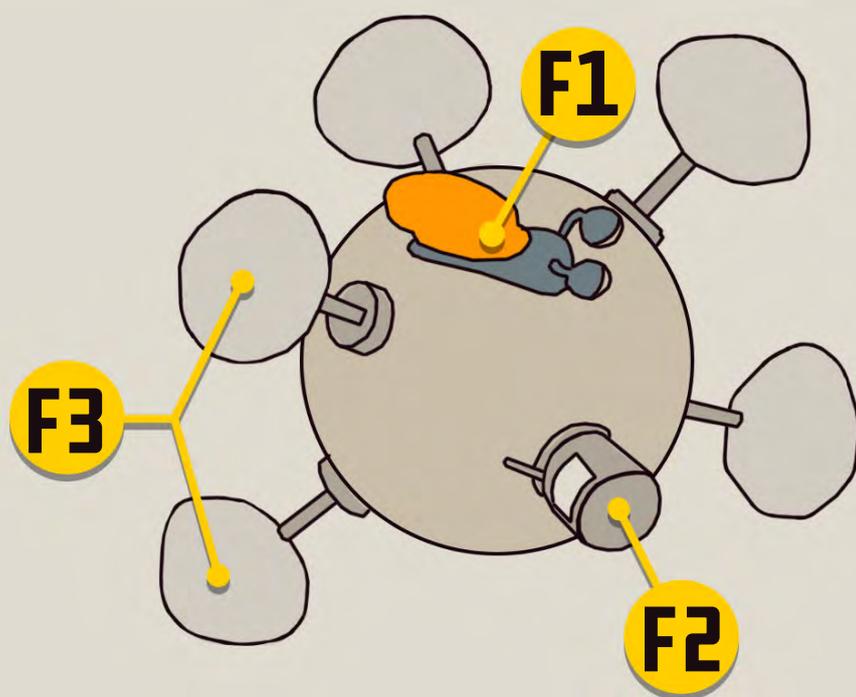


2



ASSICURARSI CHE IL COMPARTIMENTO SIA CHIUSO UNA VOLTA COMPLETATO IL LAVORO.

D - RESPIRATORE - PIANETA -



F1 LUMACA

F2 ALIMENTATORE

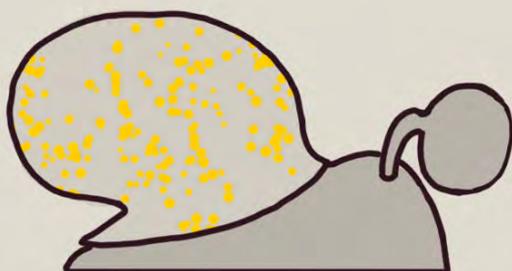
F3 FOGLIAME



LA ROTAZIONE ECCESSIVAMENTE RAPIDA DEL PIANETA INDICA UN PROBLEMA CON IL DISCO PANCAKE™ - VEDERE LA SEZIONE **F**.

D1 - RESPIRATORE - PIANETA - LUMACHE -

- CAPIRE LO STATO DELLE LUMACHE (1 DI 2) -



**FOGLIAME IN
ECESSO**



**FOGLIAME
INSUFFICIENTE**

 PER RISOLVERE IL PROBLEMA DEL FOGLIAME INSUFFICIENTE, VEDERE LA SOTTOSEZIONE

03



**ALIMENTAZIONE
IN ECESSO**



**ALIMENTAZIONE
INSUFFICIENTE**

 PER RISOLVERE IL PROBLEMA DELL'ALIMENTAZIONE INSUFFICIENTE, VEDERE LA SOTTOSEZIONE

02

D1 - RESPIRATORE - PIANETA - LUMACHE -

- CAPIRE LO STATO DELLE LUMACHE (2 DI 2) -



**TEMPERATURA
CORRETTA**



**TEMPERATURA
TROPPO BASSA**



**SE LA TEMPERATURA DELLA LUMACA È TROPPO
BASSA, VEDERE LA SEZIONE SUL RADIATORE DEL
RESPIRATORE**

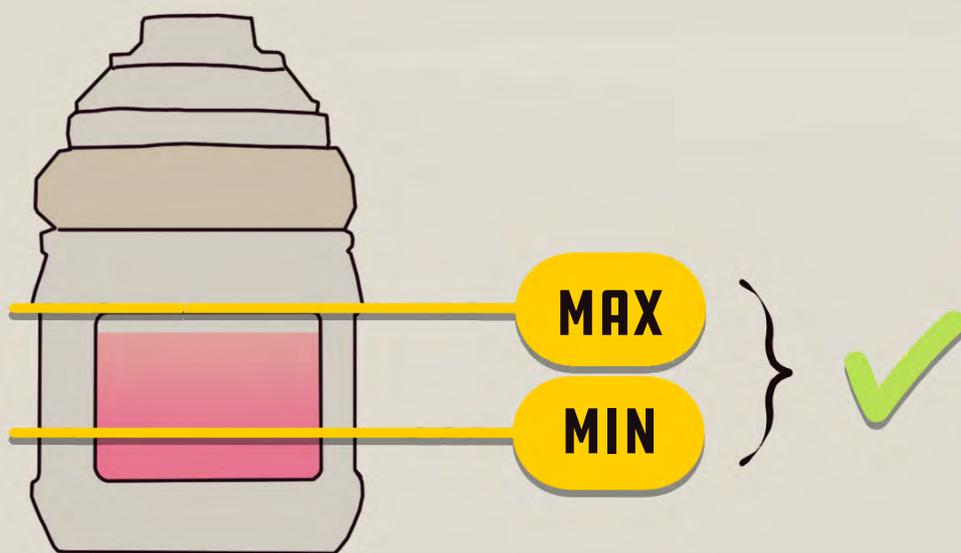
E

**SI CONSIGLIANO 2-3 LUMACHE PER UNA
PRODUZIONE OTTIMALE DI GAS.**

**LE LUMACHE SI POSSONO ACQUISTARE PRESSO
TUTTI I BUONI RIVENDITORI.**

D2

- RESPIRATORE - PIANETA - ALIMENTATORE -

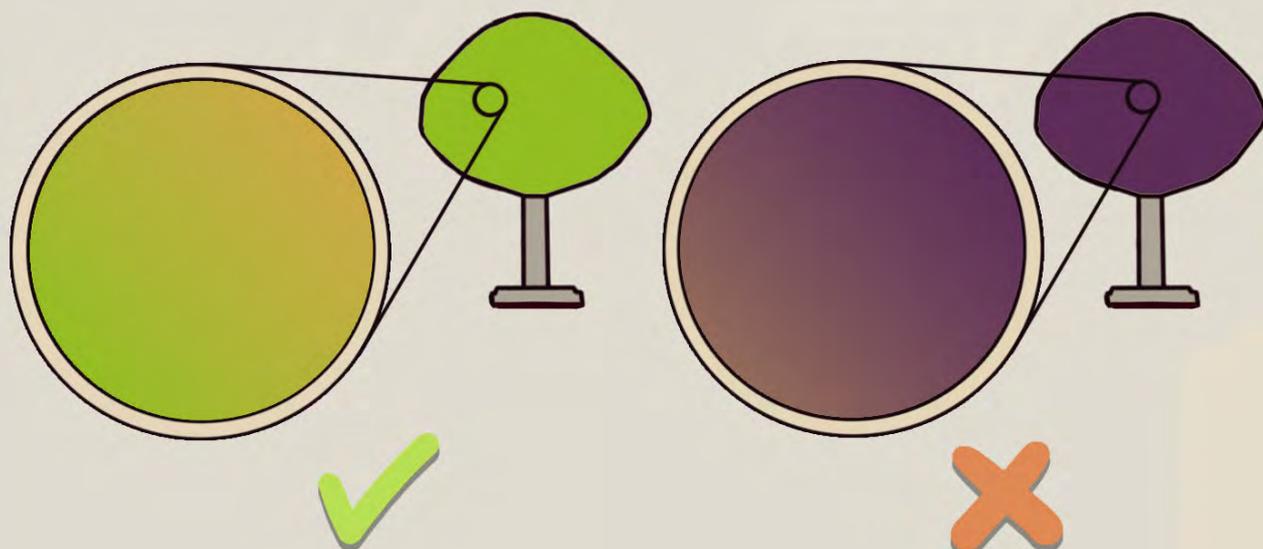


**L'ALIMENTATORE PUÒ ESSERE RIEMPITO CON IL
DISTRIBUTORE DI FLUIDI HONK. CONSULTARE
L'APPOSITA DOCUMENTAZIONE.**

**RIEMPIRE GLI ALIMENTATORI
DI CIBO PER INSETTI.
COSTA POCHISSIMO E FA LA
DIFFERENZA!**

D3

- RESPIRATORE - PIANETA - FOGLIAME -



SANO

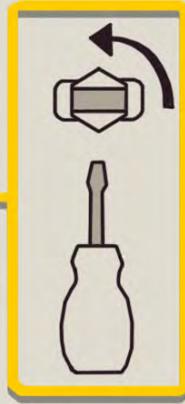
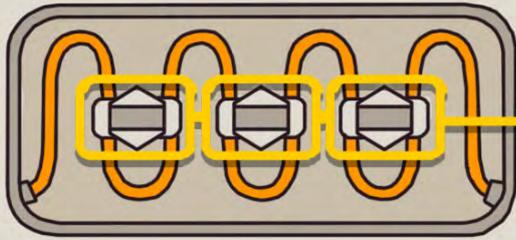
**DA
SOSTITUIRE**

**IL FOGLIAME SOSTITUTIVO PUÒ ESSERE ACQUISTATO
DA QUALSIASI FORNITORE HONK APPROVATO.
LA MAGGIOR PARTE DELLE LUMACHE SI ASPETTA DI
VEDERE ALMENO QUATTRO PEZZI DI FOGLIAME.**

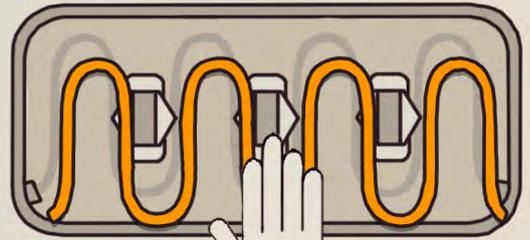
E - RESPIRATORE - RADIATORE -

- RIMOZIONE DEL FILAMENTO DEL RADIATORE -

1

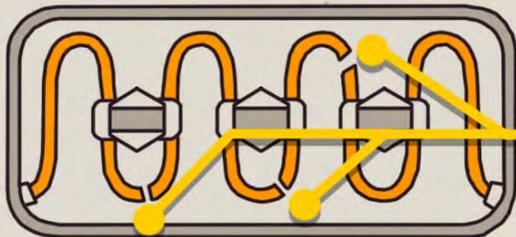


2



ASSICURARSI CHE IL FILAMENTO DEL RADIATORE SIA COMPLETAMENTE FISSATO UNA VOLTA COMPLETATO IL LAVORO.

- INDICATORI DANNI -



!

CREPE



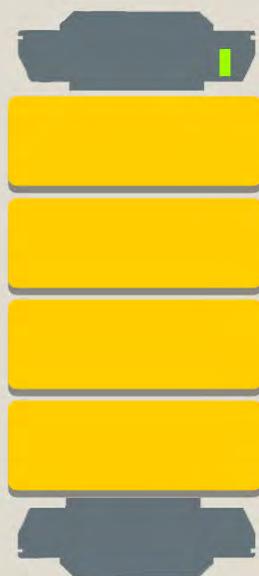
UN RADIATORE MALFUNZIONANTE PROVOCHERÀ LA PRODUZIONE DI GAS IRRESPIRABILE.

F - RESPIRATORE - DISCO PANCAKE™ -

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -

CONTEGGIO DISCHI
PANCAKE™:

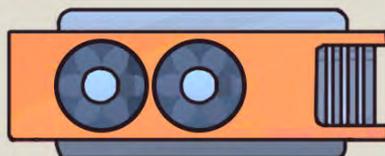
4



DISCHI PANCAKE™
RICHIESTI:



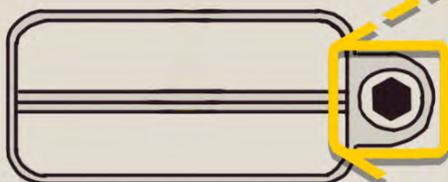
x1



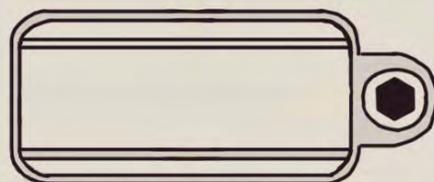
x1

- APERTURA DELLO SCOMPARTO DEI DISCHI PANCAKE™ -

1

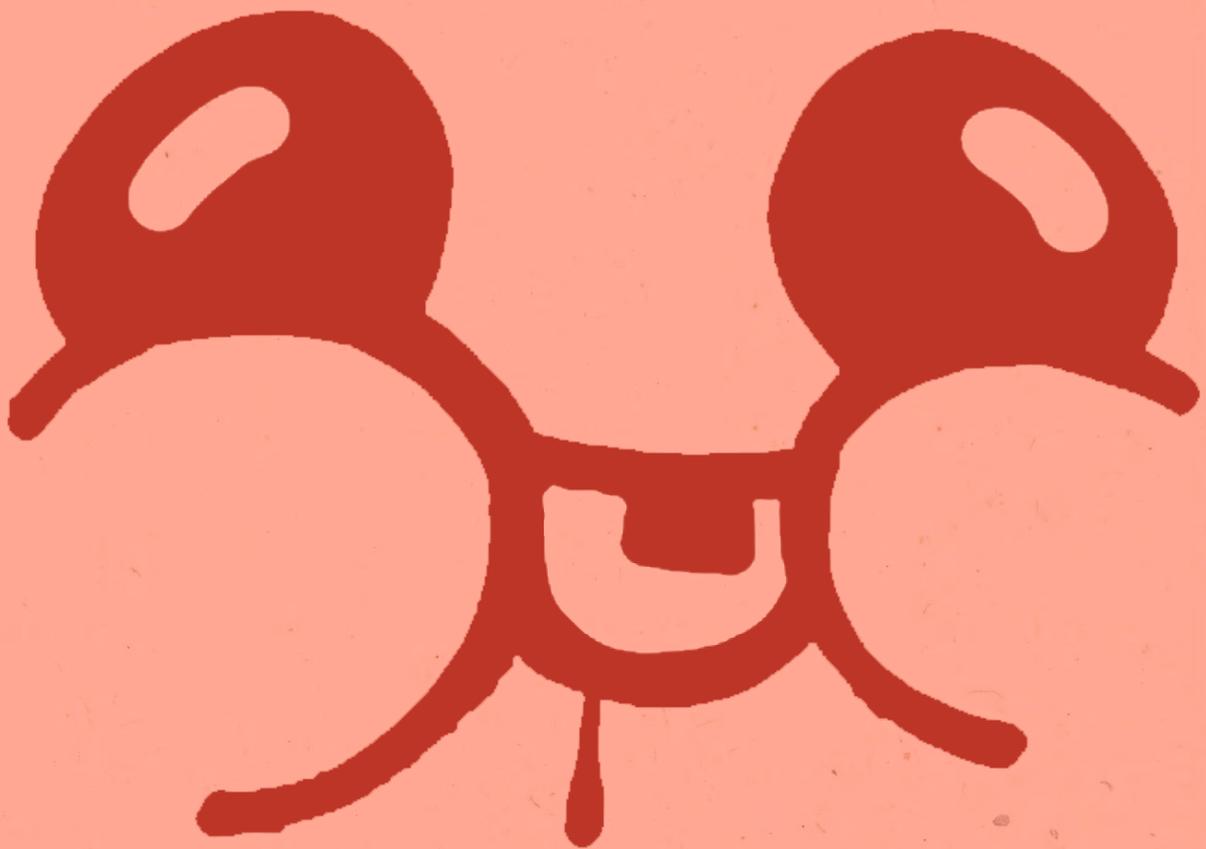


2



PER MAGGIORI INFORMAZIONI SUI DISCHI
PANCAKE™ HONK, CONSULTARE LA RELATIVA
DOCUMENTAZIONE.

CL14D

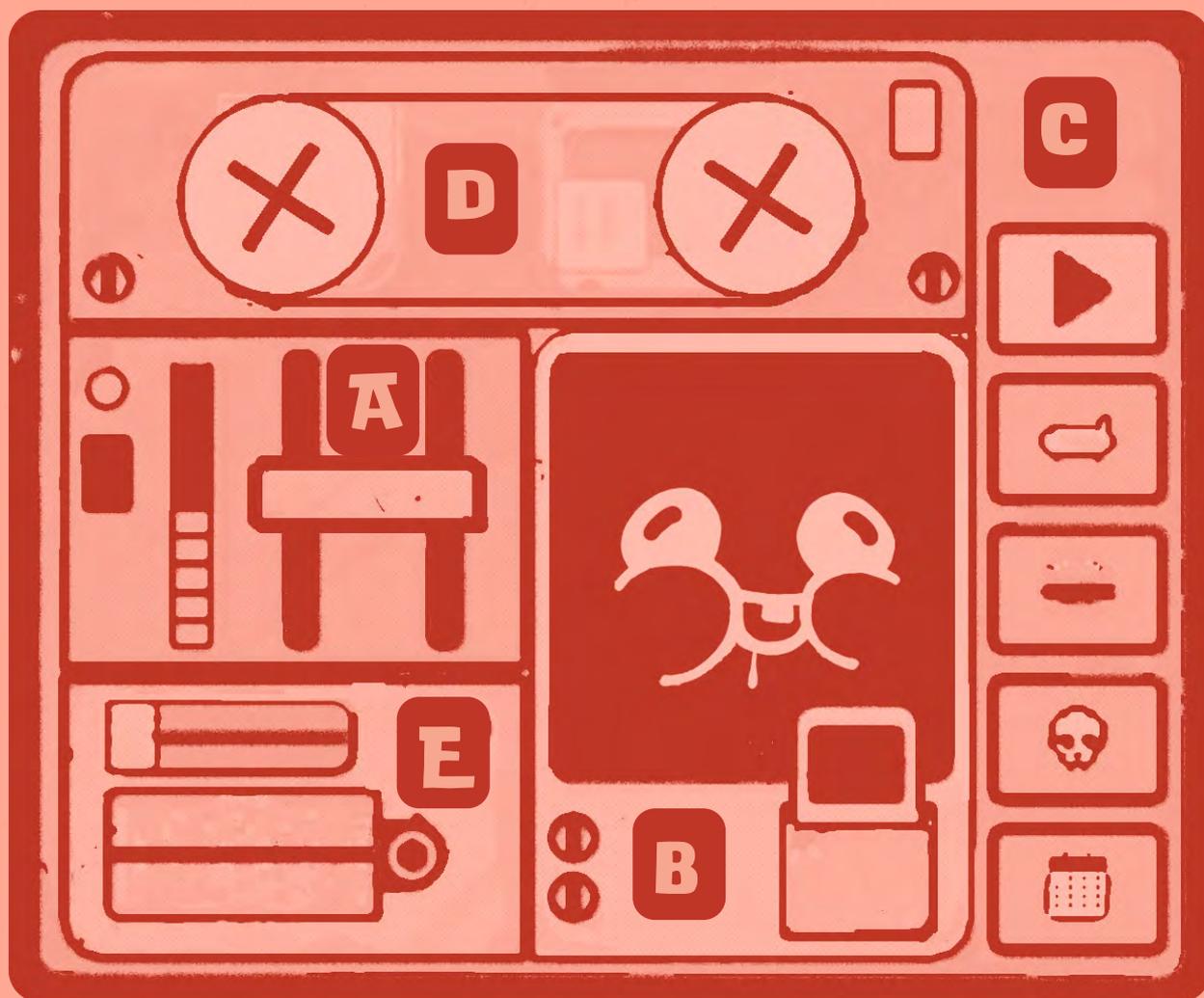


"CLIFFORD"

Vincitore del premio "Nome più accattivante"
alla 14a edizione degli AI Awards!

CHI È CL14D?

"Clifford" è l'assistente navale IA. Efficace in una vasta gamma di applicazioni, CL14D è costruito con una tecnologia emotiva all'avanguardia.



A Alimentazione

D Processore

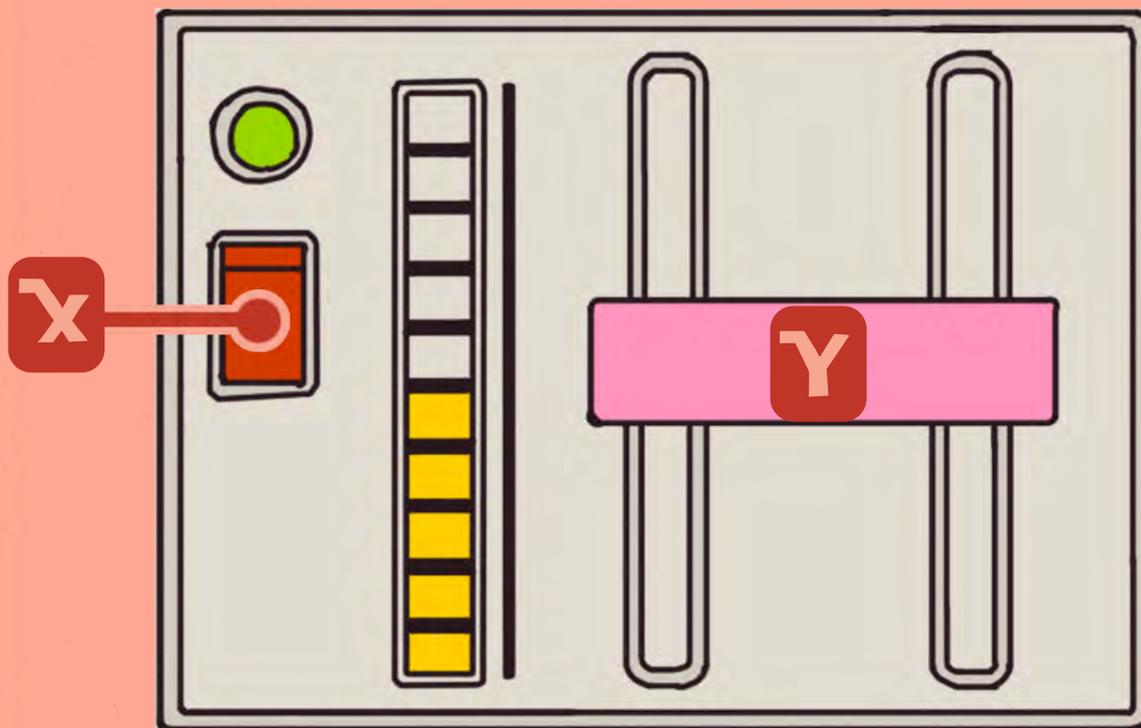
B Schermo

E Disco Pancake™

C Selettore XP

A

ALIMENTAZIONE



X

Interruttore di alimentazione
del modulo

Y

Leva di alimentazione

Assicurarsi che l'alimentazione sia presente, prima di diagnosticare problemi con altri componenti del modulo.

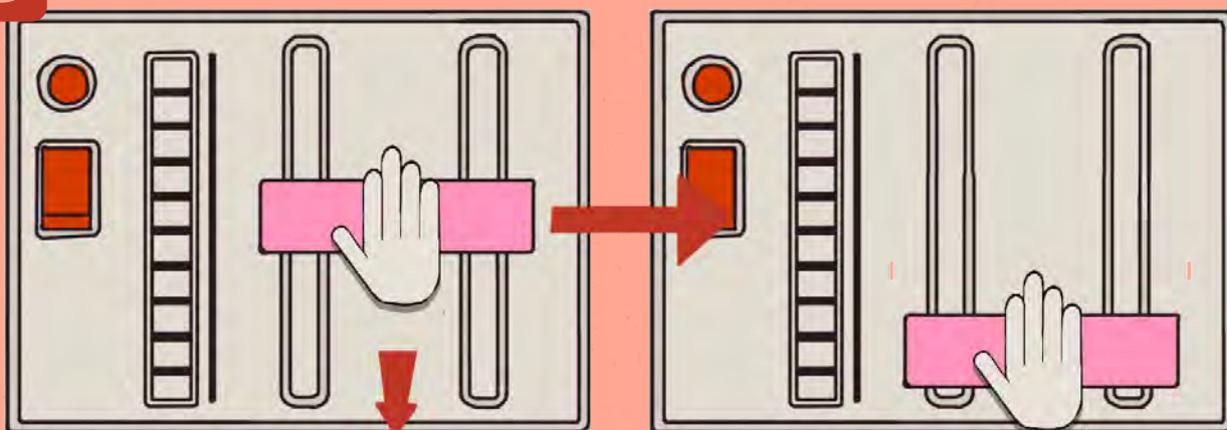
Al termine, assicurarsi che l'alimentazione sia riportata sull'impostazione predefinita 5.

A

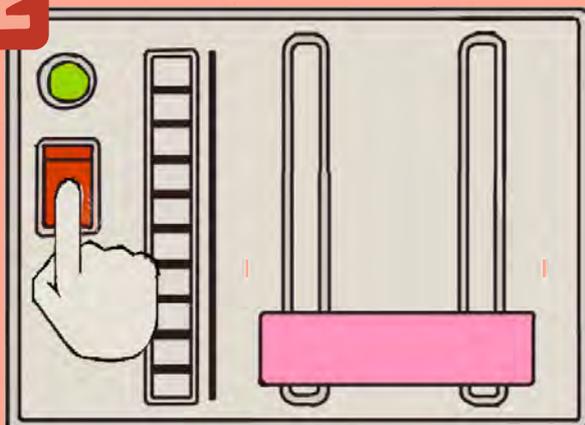
ALIMENTAZIONE

L'uso improprio di altri componenti IA può far scattare il fusibile. Seguire le istruzioni riportate di seguito per ripristinare il fusibile.

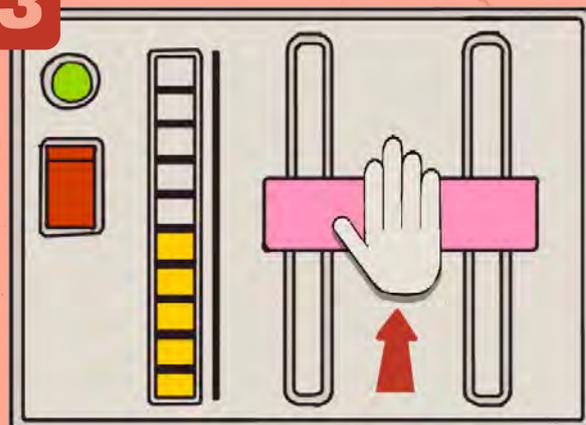
1

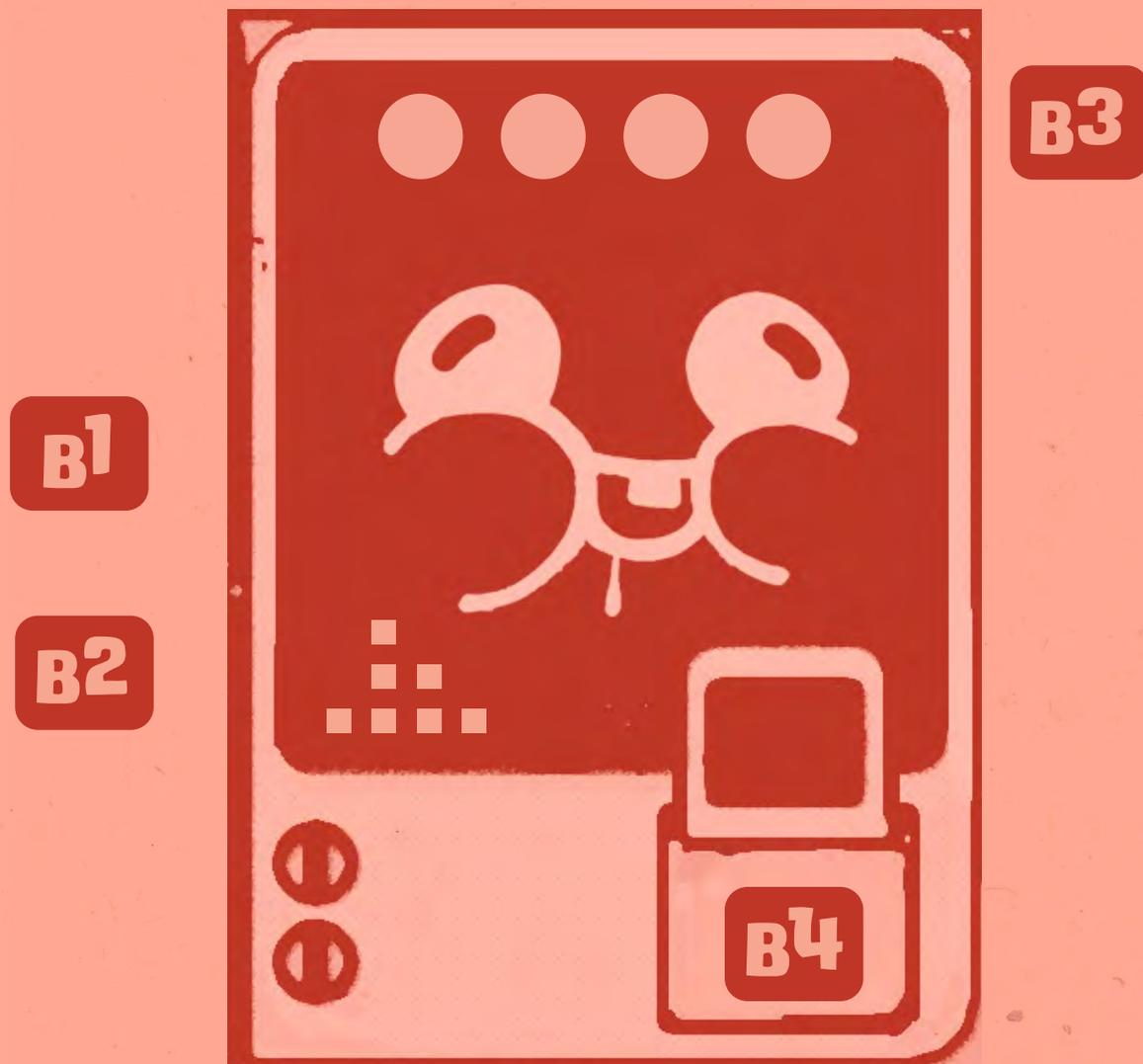


2



3



B**SCHERMO****B1** Stato d'animo**B2** Tratti**B3** Contatore di blocco emotivo**B4** Vano cartuccia

B1

STATO D'ANIMO

Identificare gli stati d'animo di CL14D:



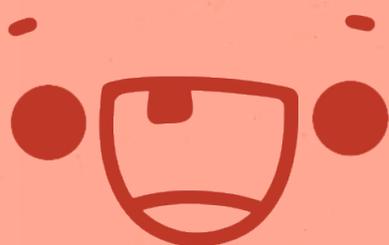
NEUTRALE



ANSIA



NOIA



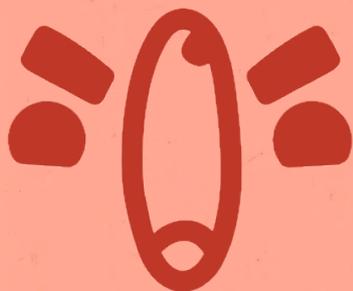
FELICITÀ



AMORE



TIMIDEZZA



FURIA



TRISTEZZA



PAURA

Uno schermo vuoto indica che si è verificato un blocco emotivo - vedere la sezione B3.



IL PASSAGGIO CASUALE DA UNO STATO D'ANIMO ALL'ALTRO INDICA UN PROCESSORE DIFETTOSO - VEDERE SEZIONE D.

B1

STATO D'ANIMO

- 1** Controllare l'adesivo dello stato d'animo nell'angolo in alto a destra del modulo.

Se CL14D è già nello stato d'animo desiderato, non è necessario intervenire. Altrimenti, procedere come segue.

- 2** Consultare la tabella sul retro per determinare i valori dei tratti necessari a raggiungere l'umore indicato.

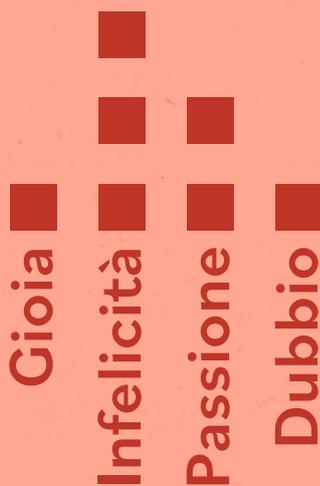
- 3** Utilizzare gli XP (vedere sezione C) per raggiungere lo stato d'animo desiderato.

- 4** Ripetere i passaggi 2-3 in base alle necessità.

Ogni serie di due colonne sullo schermo di CL14D rappresenta una coppia di tratti opposti.

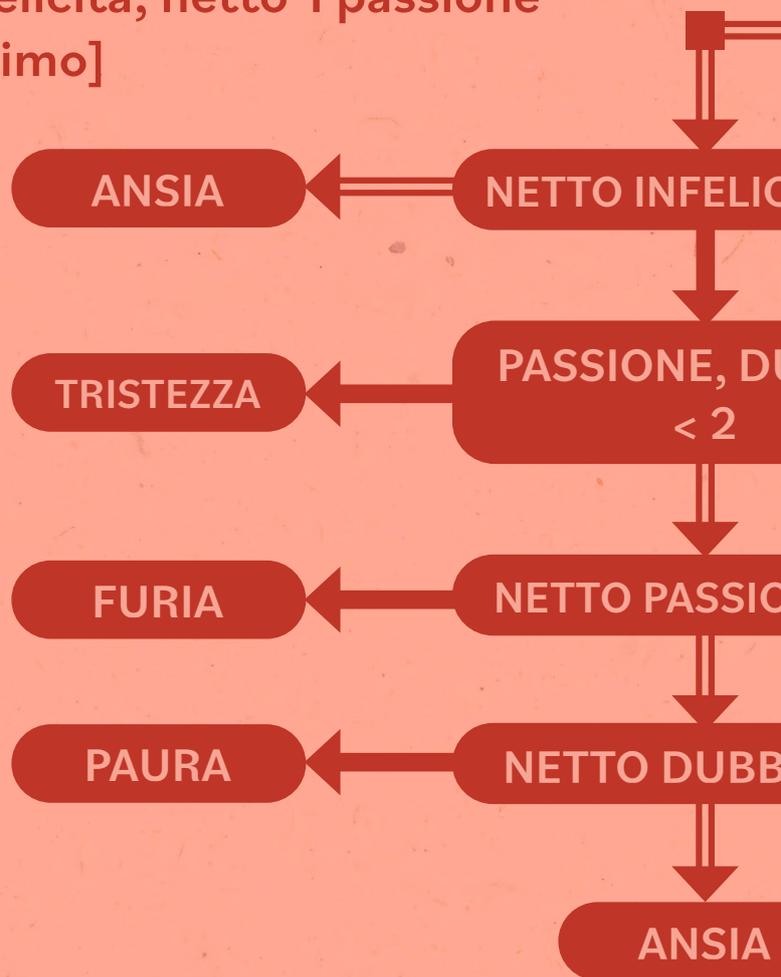
I tratti opposti si annullano a vicenda, come illustrato di seguito, con eventuali eccessi che si traducono in valori "netti" utilizzati da CL14D per determinare il suo stato d'animo attuale.

ESEMPIO DI CALCOLO DELLO STATO D'ANIMO

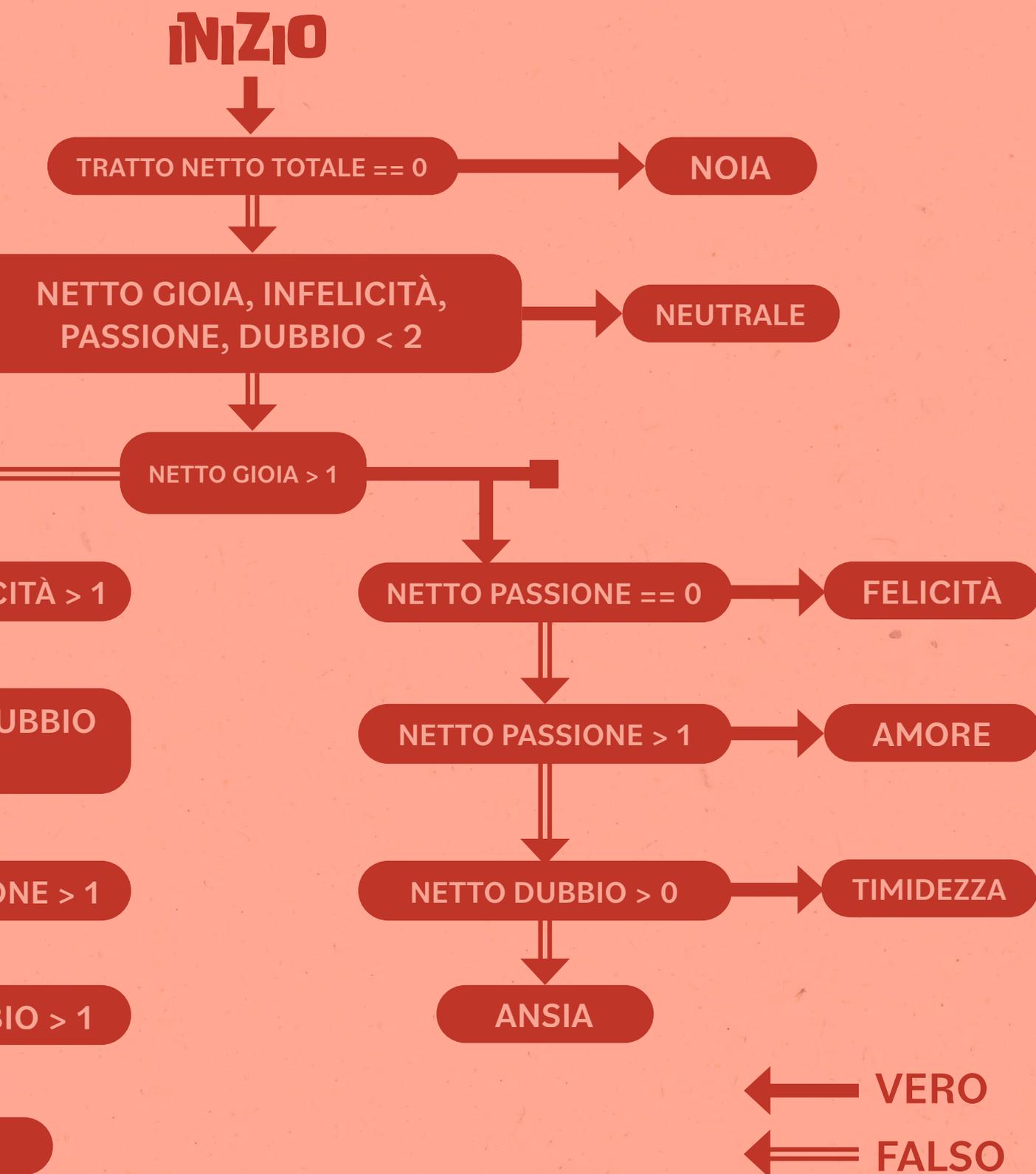


1 gioia, 3 infelicità, 2 passione, 1 dubbio
 = netto 2 infelicità, netto 1 passione
 = [stato d'animo]

TROVARE LO STATO D'ANIMO FACENDO IL CALCOLO ALL'INVERSO



La tabella seguente mostra la logica utilizzata da CL14D per arrivare a ogni possibile stato d'animo.



B3

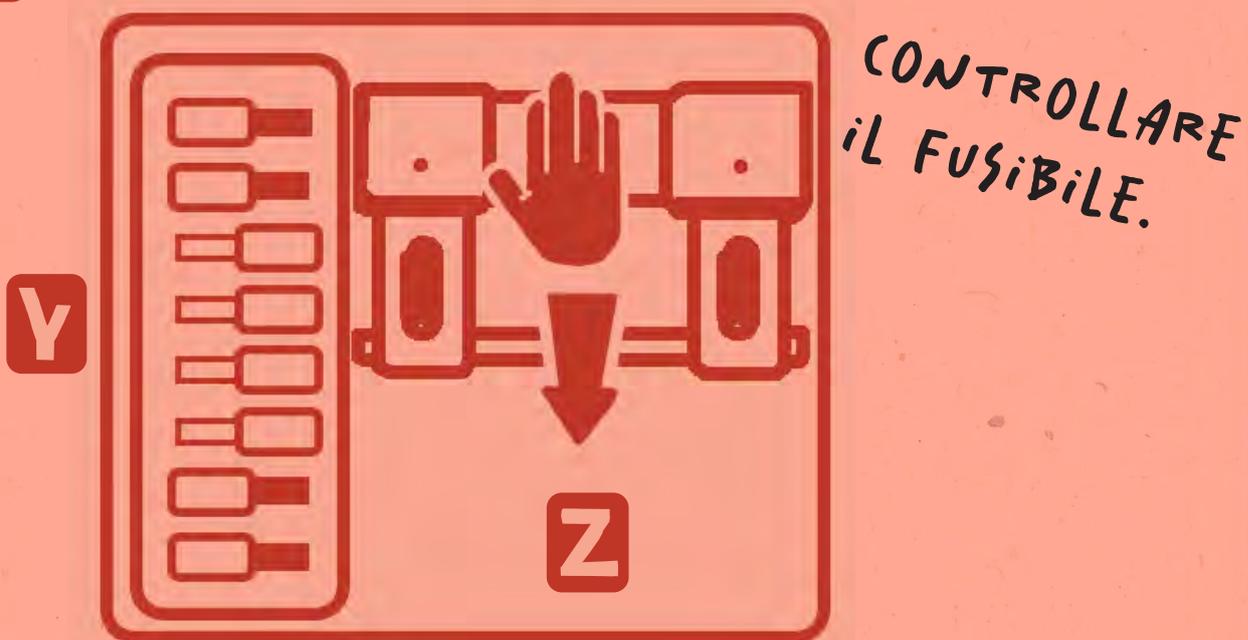
BLOCCO EMOTIVO

Congratulazioni! Hai veramente incasinato CL14D! È ora di resettarlo!

- 1 Trovare il codice di ripristino sotto il pannello del processore.

11000011

- 2 Svitare e aprire il pannello dello schermo.

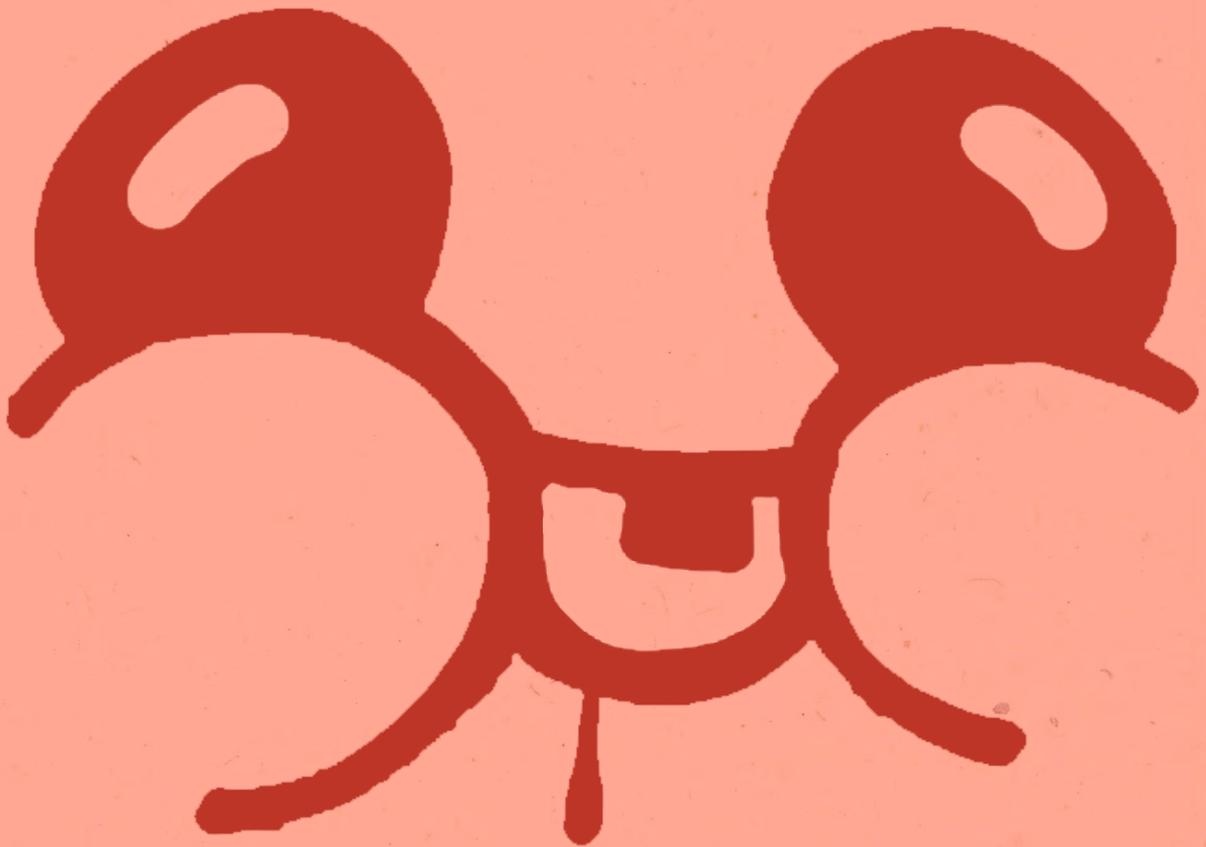


- 3 Utilizzare il codice per configurare gli interruttori. Y

- 4 Tirare la leva di ripristino. Z

- 5 Chiudere e avvitare il pannello dello schermo.

PÄGINÄ VUOTÄ



PÄGINÄ VUOTÄ



SELETORE XP

- 1** Inserire la cartuccia codificata con il pacchetto IA XP nell'apposito slot.

Se i pulsanti XP non visualizzano immagini (immagine a destra), la cartuccia non è codificata correttamente.

- 2** Selezionare gli XP da utilizzare.

Gli XP selezionati verranno evidenziati. Per deselezionare, premere nuovamente il pulsante.

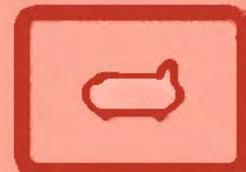
- 3** Impostare la leva di alimentazione.

Impostare l'alimentazione in base al numero di XP necessari per il funzionamento:

1 XP: 1 unità di corrente 2 XP: 3-8 unità di corrente
3 XP: 2-8 unità di corrente 4 XP: 9 unità di corrente

- 4** Premere il pulsante di riproduzione per utilizzare gli XP.

Il valore totale degli XP utilizzati per i tratti sarà applicato a CL14D.



SE UN SINGOLO TRATTO SUPERA IL 5, CI SARÀ UN BLOCCO EMOTIVO (VEDERE LE PAGINE PRECEDENTI).

C

SELETORE XP

Di seguito sono riportati i valori dei tratti per tutti gli XP:



Bagno: +2 GIOIA



Cibo: +2 GIOIA, +1 DUBBIO



Torta: +1 GIOIA, +1 PASSIONE



Natura: +2 PASSIONE



Diarrea da sbornia: +1 INFELICITÀ,
+2 DUBBIO



Pioggia: +1 INFELICITÀ



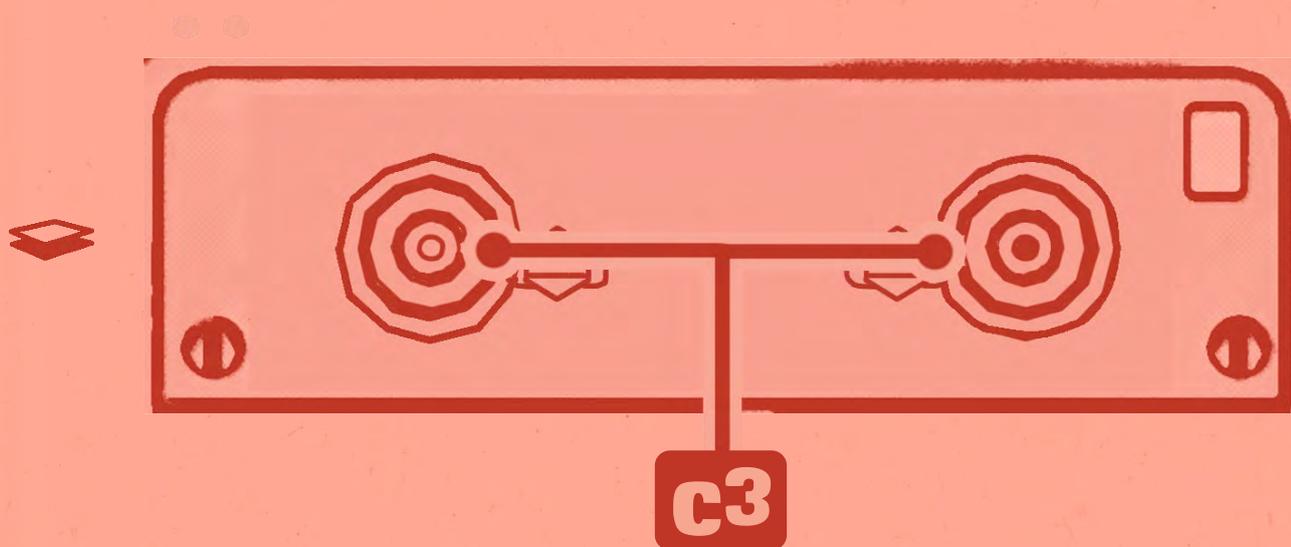
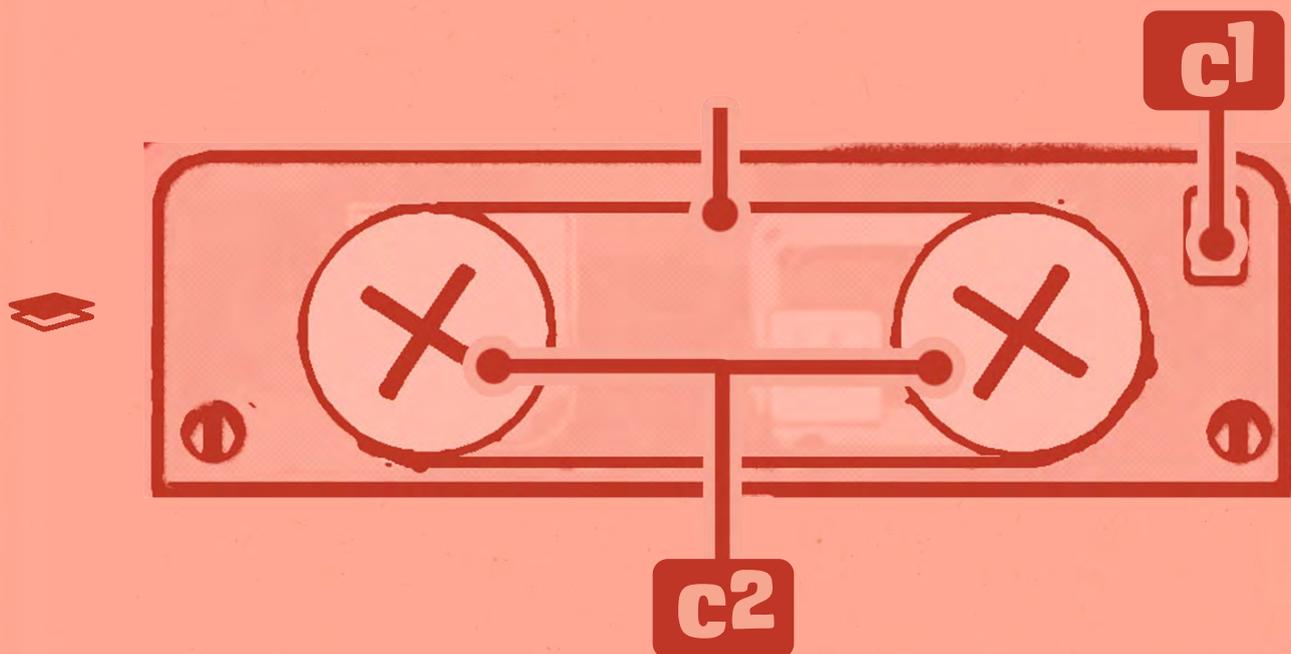
Morte: +3 INFELICITÀ



Stress: +3 DUBBIO

D

PROCESSORE



c1

Interruttore e nastro

c2

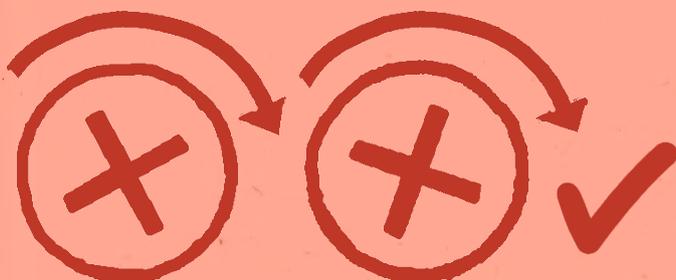
Perni

c3

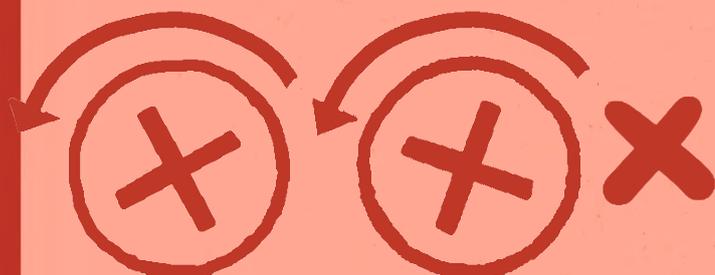
Motori

D**PROCESSORE**

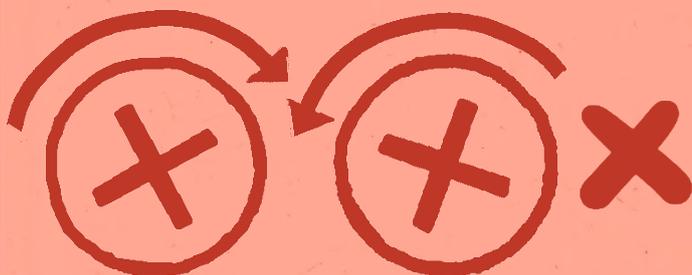
Controllare che i perni girino correttamente:



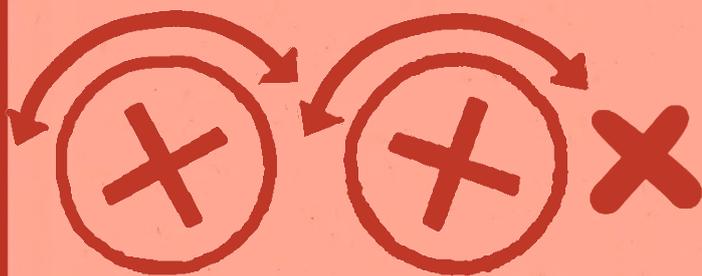
Funzionamento previsto



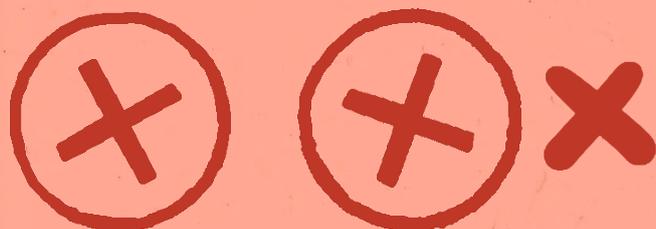
Direzione motore errata (entrambi i perni)



Direzione motore errata (un perno)



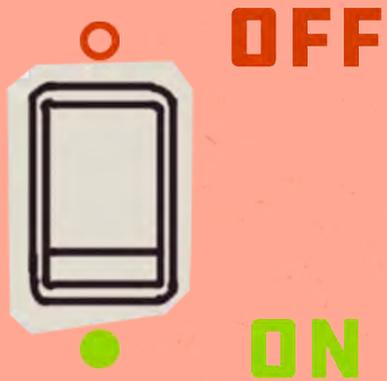
Perno e/o motore danneggiati



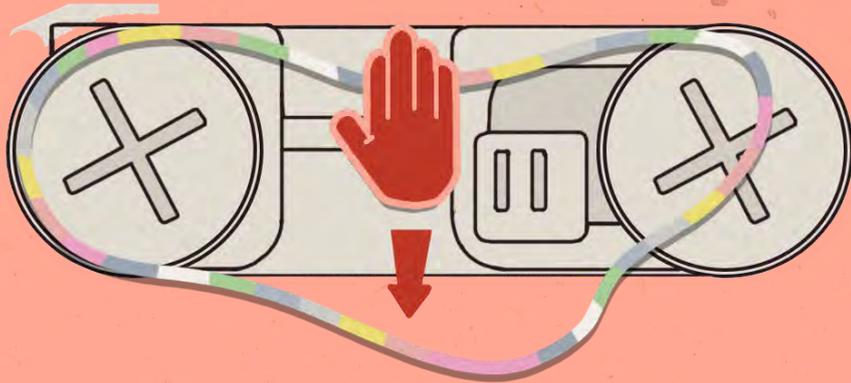
Interruzione alimentazione - vedere la sezione A.

D1 INTERRUTTORE E NASTRO

Interruttore ON/OFF:



Rimozione del nastro:

1**2**

D2

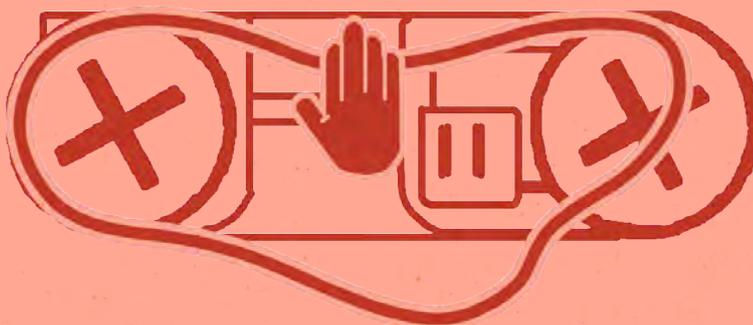
PERNI

Rimozione di un perno:

1



2



3



Invertire i passaggi per
sostituire correttamente
il perno

Perno rotto:



Rotazione casuale



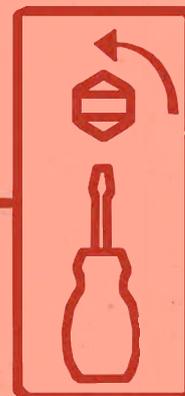
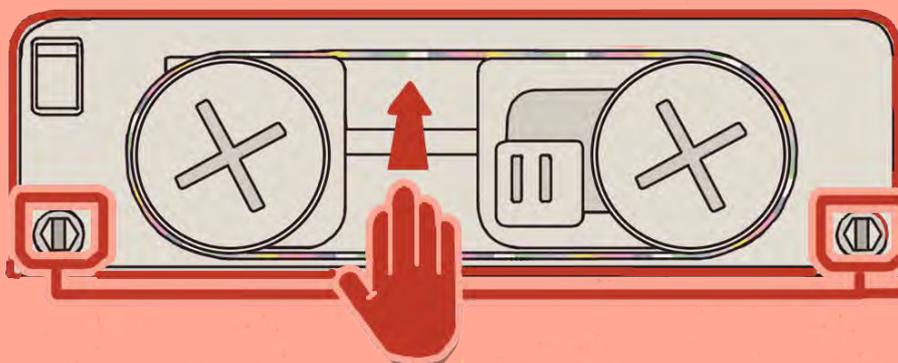
Perno spaccato

MOTORI

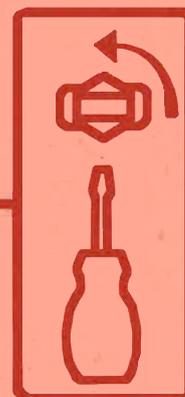
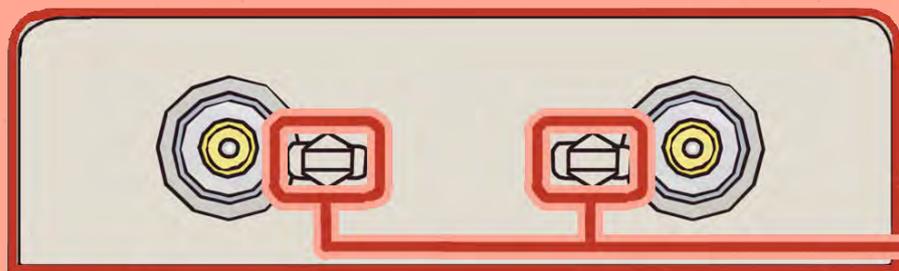
D3

Rimozione di un motore:

1



2



3



Motore rotto:



Emissione di fumo



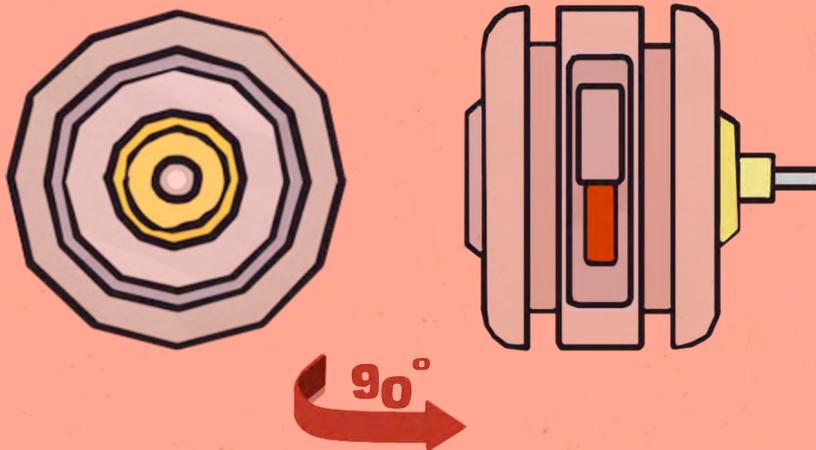
Oscillazione del perno

D3

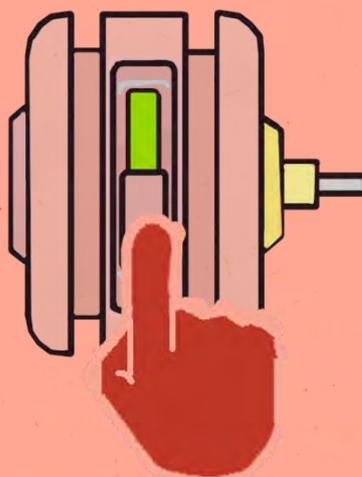
MOTORI

Cambio direzione motore:

1



2



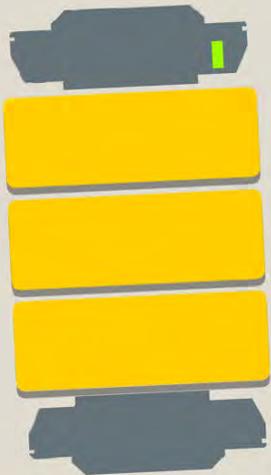


PANCAKETM

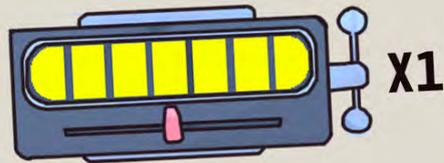
- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -

NUMERO
DI DISCHI
PANCAKE™

3

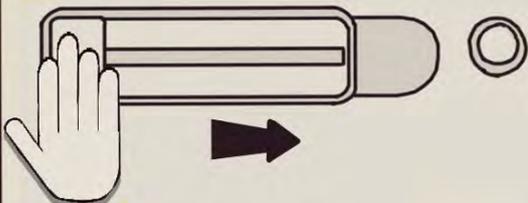


DISCHI PANCAKE™
RICHIESTI

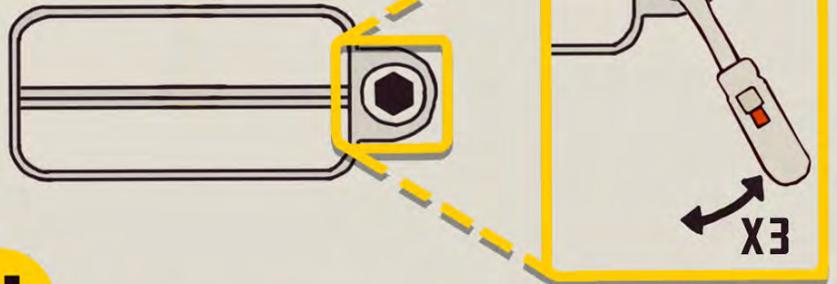


- ACCESSO AL DISCO PANCAKE™ -

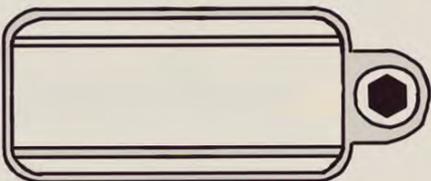
1



2



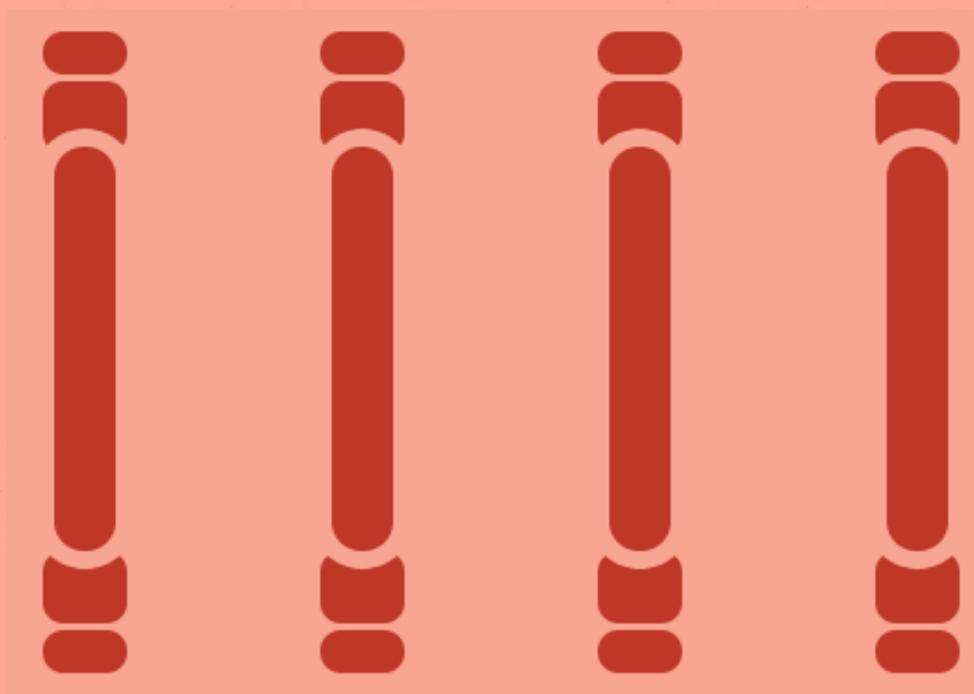
3



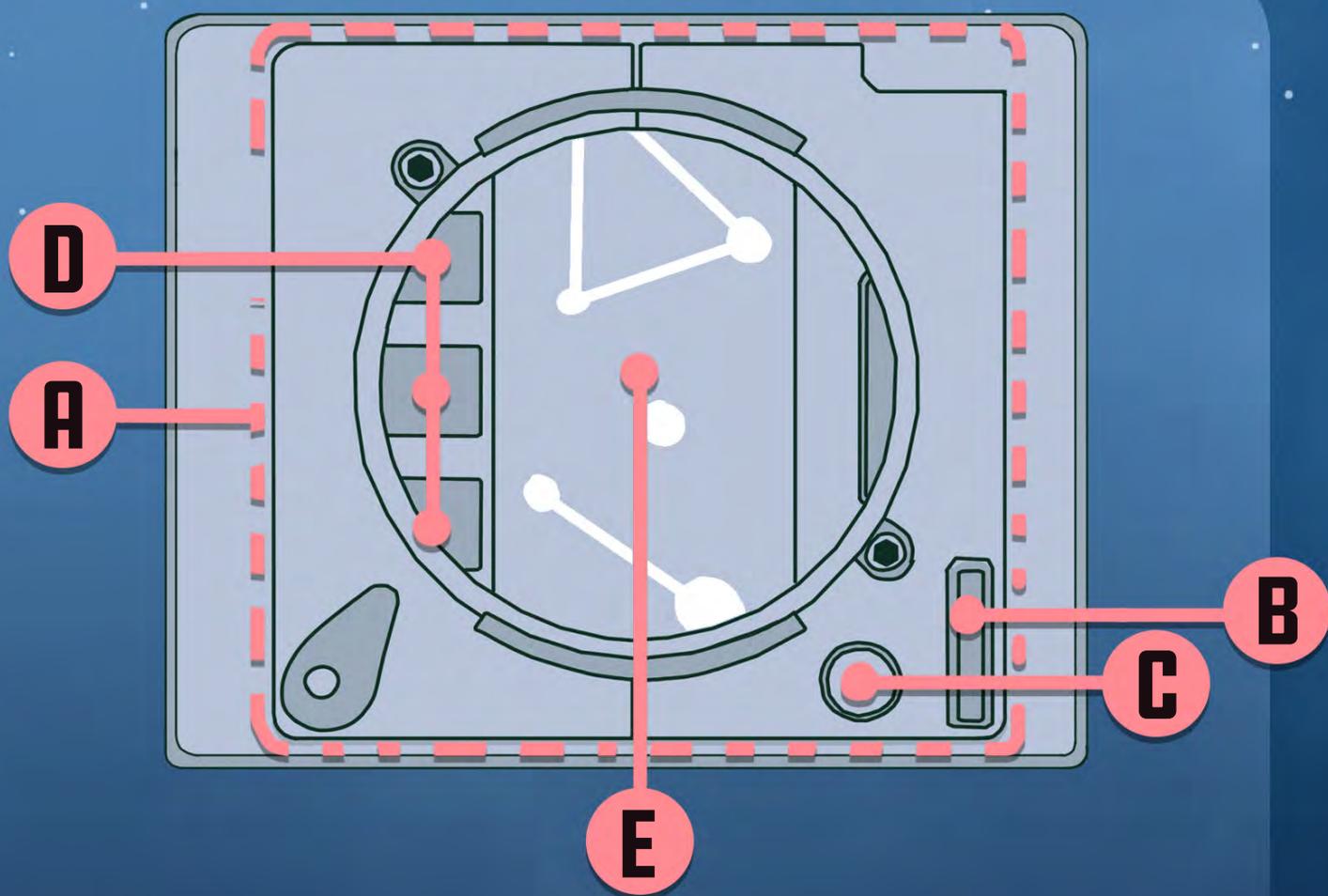
4



Un cablaggio errato può portare a risultati imprevisti durante l'utilizzo di XP. Assicurarsi che venga seguita la configurazione riportata di seguito (la configurazione dei cavi si trova sotto lo schermo).



- MAPPA STELLARE - INDICE -



A PORTE

B SCORRIMENTO

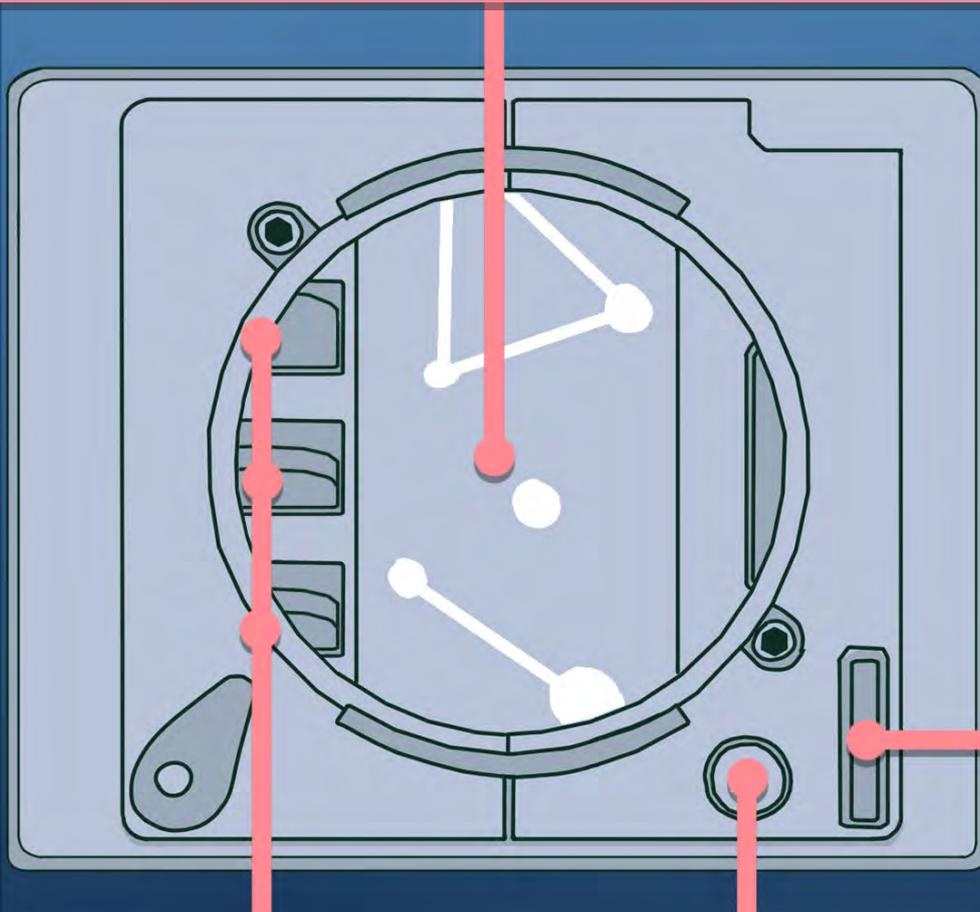
C INTERRUTTORE MAPPA

D CARTUCCE PER MAPPE

E MAPPA

- MAPPA STELLARE - DIAGNOSI

UN DISPLAY FUNZIONANTE MOSTRA L'IMMAGINE DI UNA COSTELLAZIONE, COMPOSTA DA STELLE E CONNETTORI. UNA COSTELLAZIONE TREMOLANTE O INCOMPLETA INDICA ERRORI NEL NUCLEO DELLA MAPPA.



CONTROLLARE LA FUNZIONE DI SCORRIMENTO. UNA REAZIONE DI SCORRIMENTO IMPREVISTA INDICA ERRORI NEL NUCLEO DELLA MAPPA.

OGNI CARTUCCIA DEVE ESSERE CODIFICATA CON DATI DELLA MAPPA STELLARE UNIVOCI.

LE CARTUCCE CONFIGURATE IN MODO ERRATO POSSONO DANNEGGIARE IL DISPLAY.

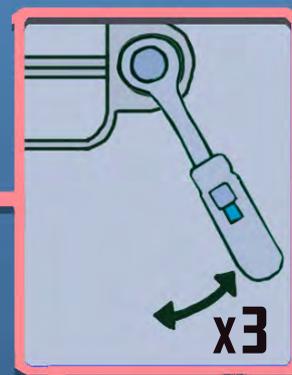
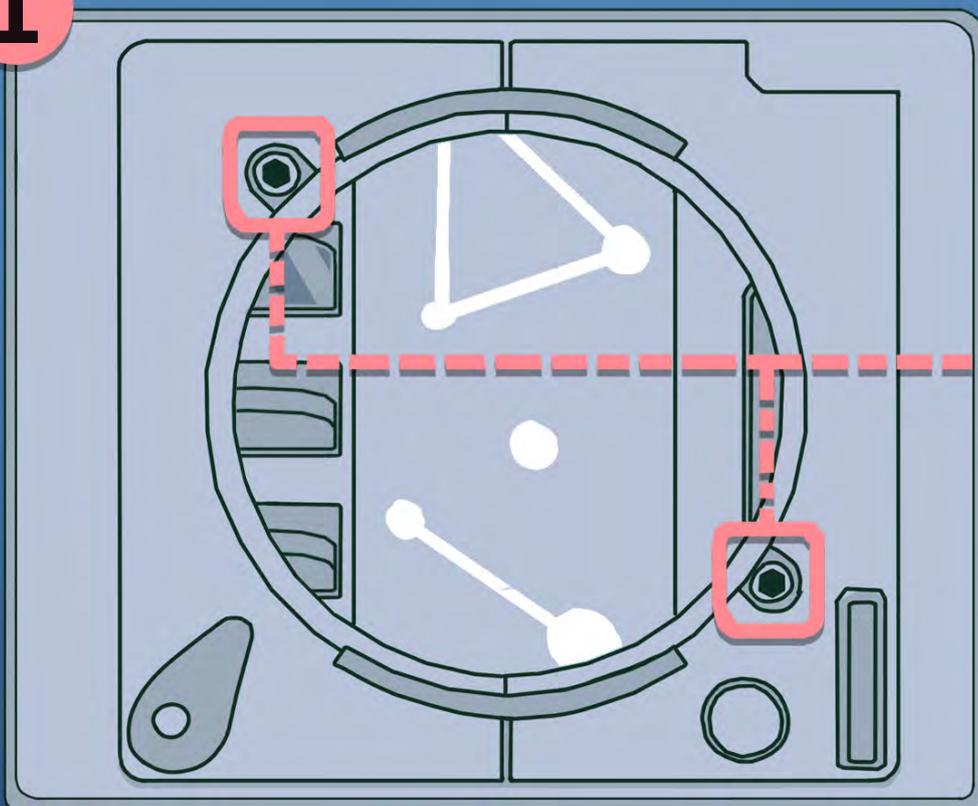
USARE L'INTERRUTTORE MAPPA PER PASSARE ALLA MAPPA ATTIVA.

LE CARTUCCE POSSONO ESSERE SALVATE SUL SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER™ MILL (VEDERE LA RELATIVA DOCUMENTAZIONE).

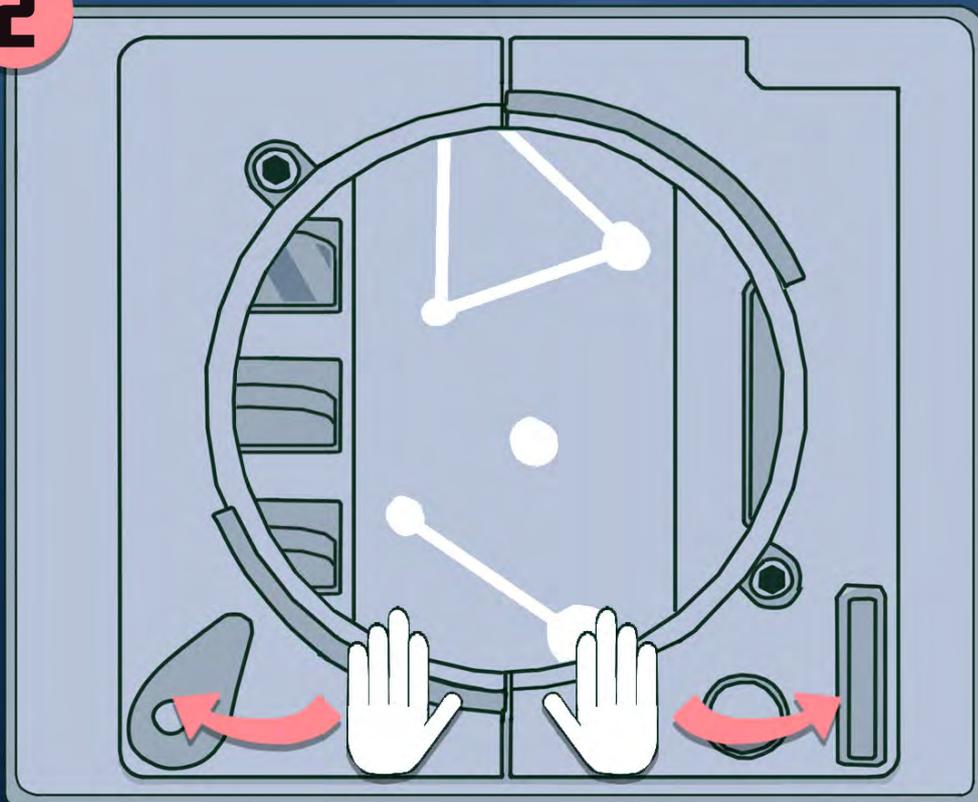


- MAPPA STELLARE - ACCESSO -

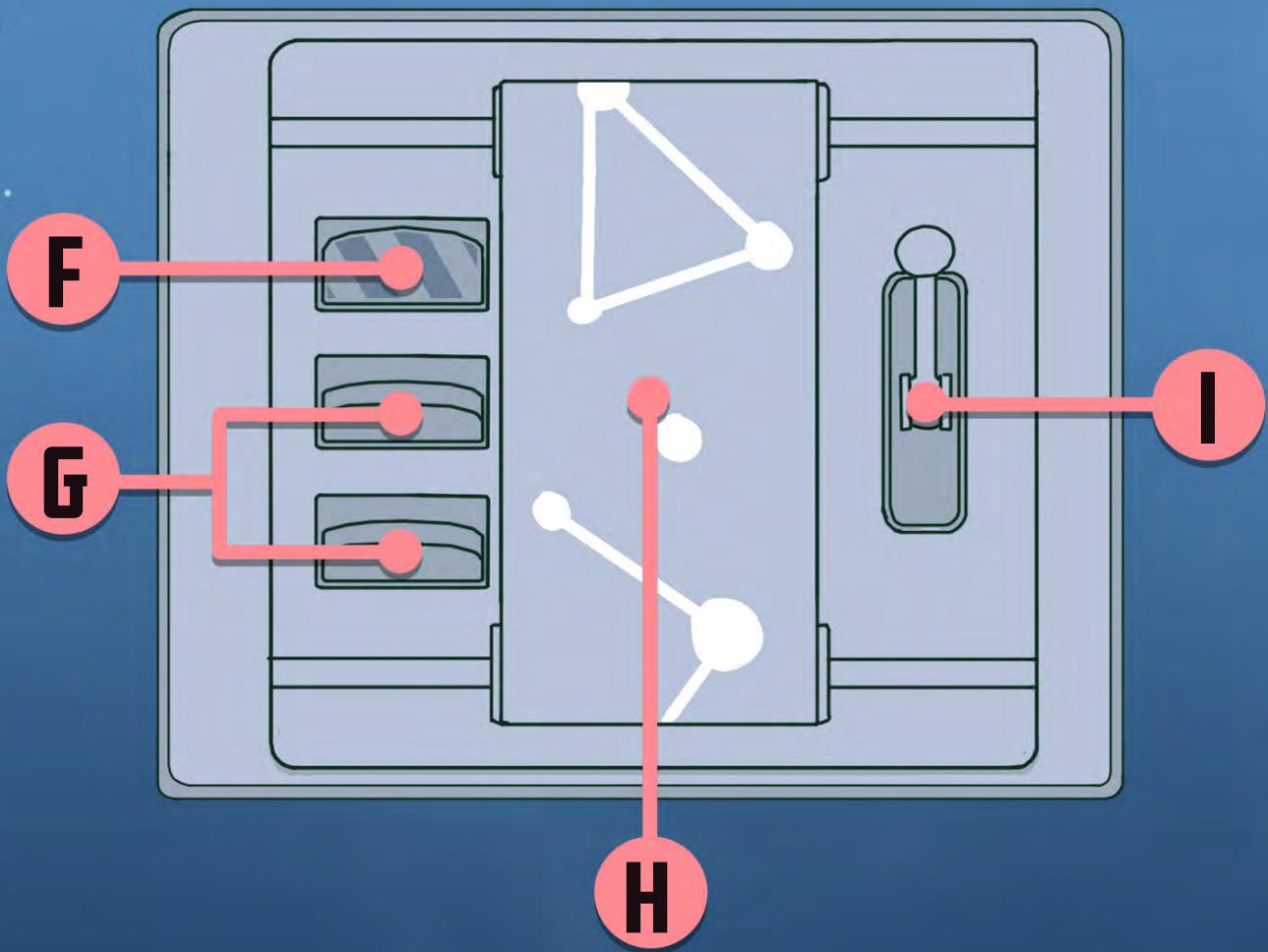
1



2



- MAPPA STELLARE - INDICE -



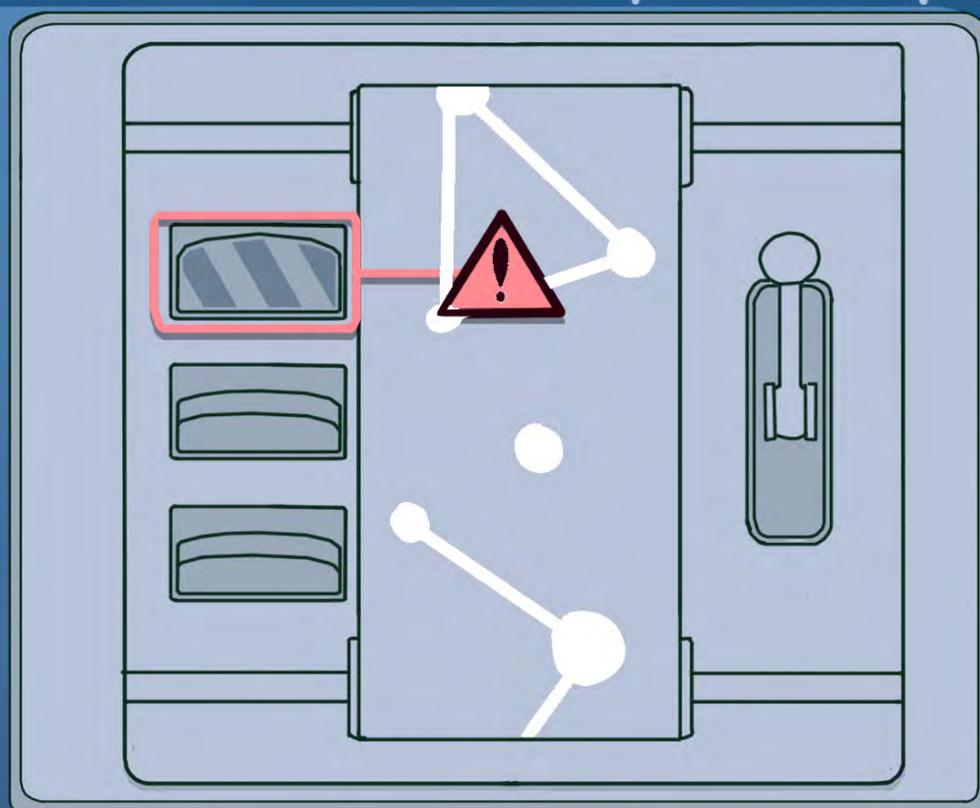
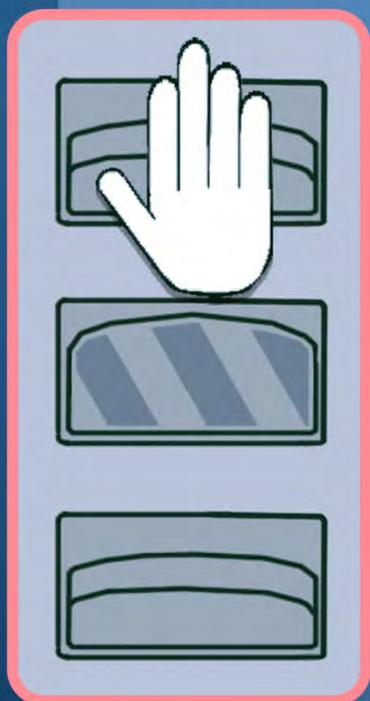
F CARTUCCE PER MAPPE (ATTIVO)

G CARTUCCE PER MAPPE (INATTIVO)

H MAPPA

I LEVA DI DISINNESTO

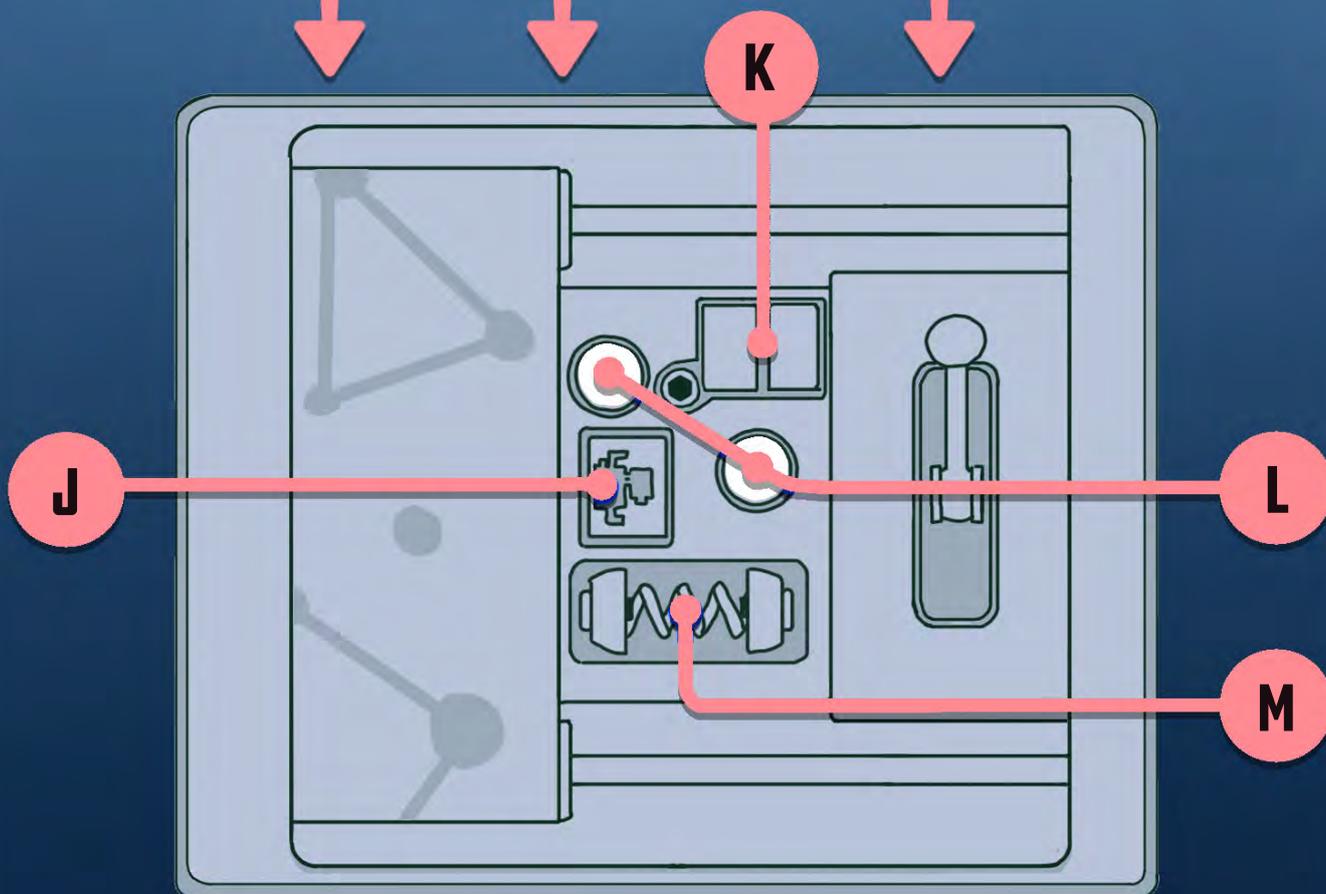
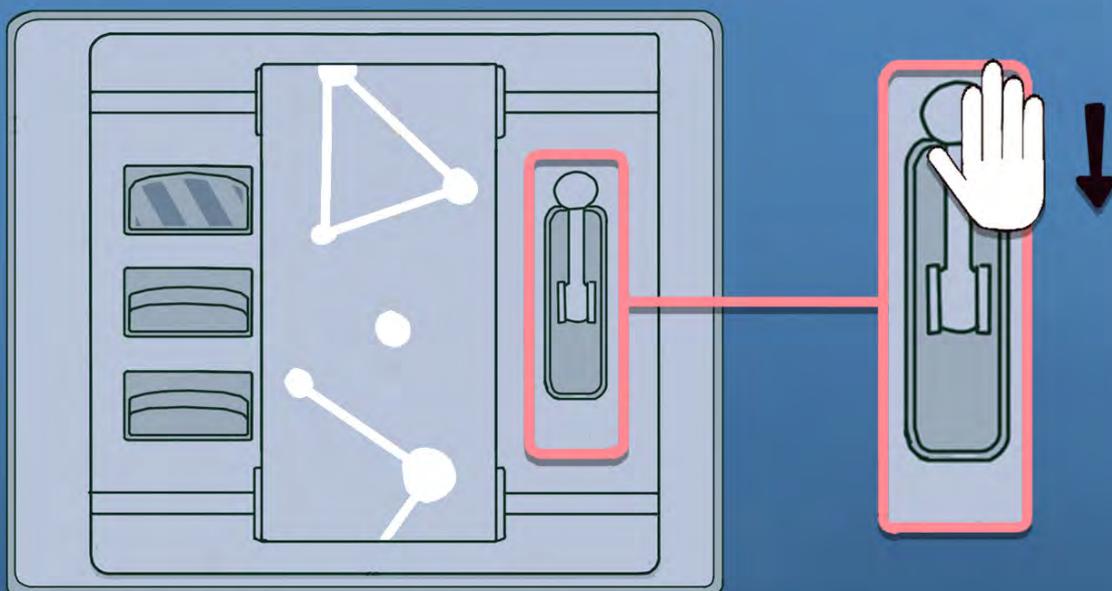
- MAPPA STELLARE - RIMOZIONE MAPPA -



**SE LA CARTUCCIA DESIDERATA È ATTIVA,
MODIFICARE LA MAPPA UTILIZZANDO
L'INTERRUTTORE DELLA MAPPA.**

- MAPPA STELLARE - NUCLEO DELLA MAPPA -

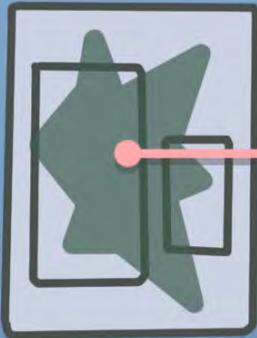
- APERTURA DEL NUCLEO DELLA MAPPA -



- J** CIRCUITO INTEGRATO
- L** LAMPADINE
- K** DISCO PANCAKE™
- M** FUSIBILE

**- MAPPA STELLARE - NUCLEO MAPPA -
CIRCUITO E LAMPADINE -**

- CIRCUITO INTEGRATO - INDICATORI DANNI -



SEGNI DI BRUCIATURA

- LAMPADINA - INDICATORI DANNI -



CREPE



SPENTA

- MAPPA STELLARE - NUCLEO MAPPA - DISCO PANCAKE™ -

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -

CONTEGGIO
DISCHI
PANCAKE™:

2

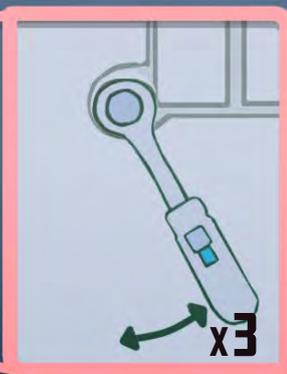
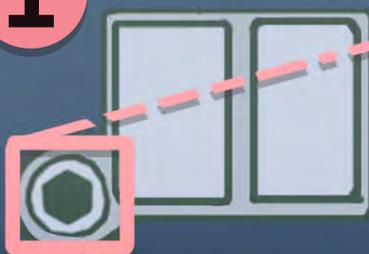


DISCHI
PANCAKE™
SPECIFICI:



- APERTURA DEL VANO DISCO PANCAKE™ -

1



2

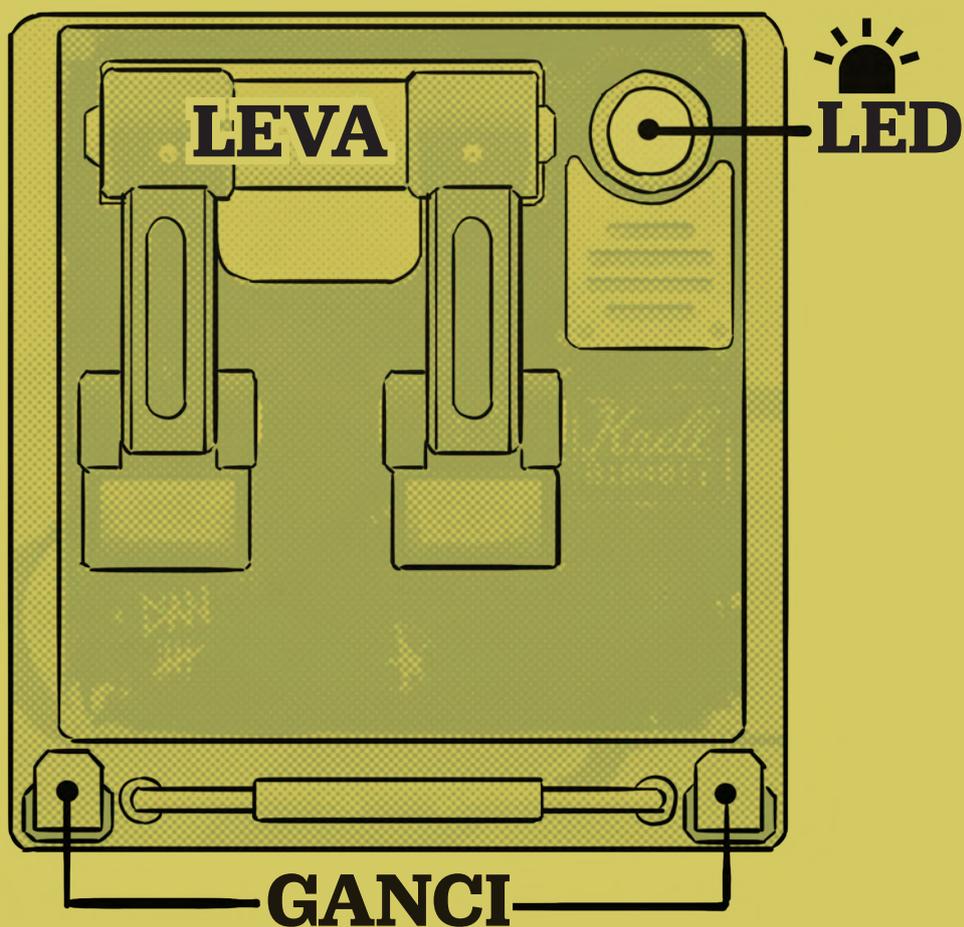


 CONSULTARE LA DOCUMENTAZIONE DEL
DISCO PANCAKE™ HONK PER ULTERIORI
INDICAZIONI.

Knell's REMEDY LEVER

Basta tirare!

**SEGUIRE ATTENTAMENTE
LE ISTRUZIONI ALLEGATE:**



Knell's
REMEDY LEVER



SE IL LED È VERDE:

**NON
TIRARE
LA LEVA**

*Nel caso in cui l'utente tiri erroneamente la leva,
vedere la pagina sui casini.*

Knell's
REMEDY LEVER



SE IL LED È ROSSO:

TIRARE
LA LEVA

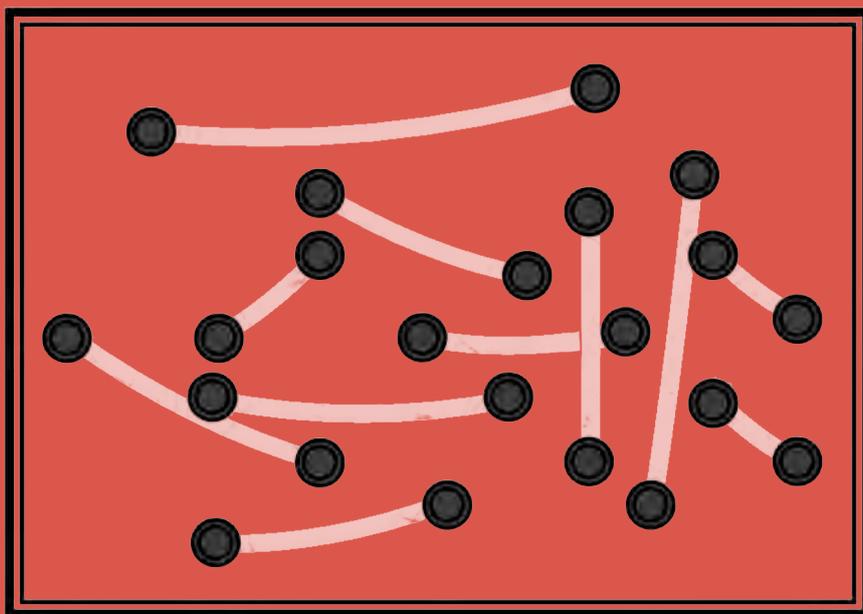
Knell's REMEDY LEVER

IN CASO DI CASINI:

MEDITARE SUL PROPRIO ERRORE.

Si poteva evitare leggendo 9 parole
2 pagine prima.

ORA RICONFIGURARE I CAVI IN BASE
ALLO SCHEMA SOTTOSTANTE:



FUCK-UP TALLY



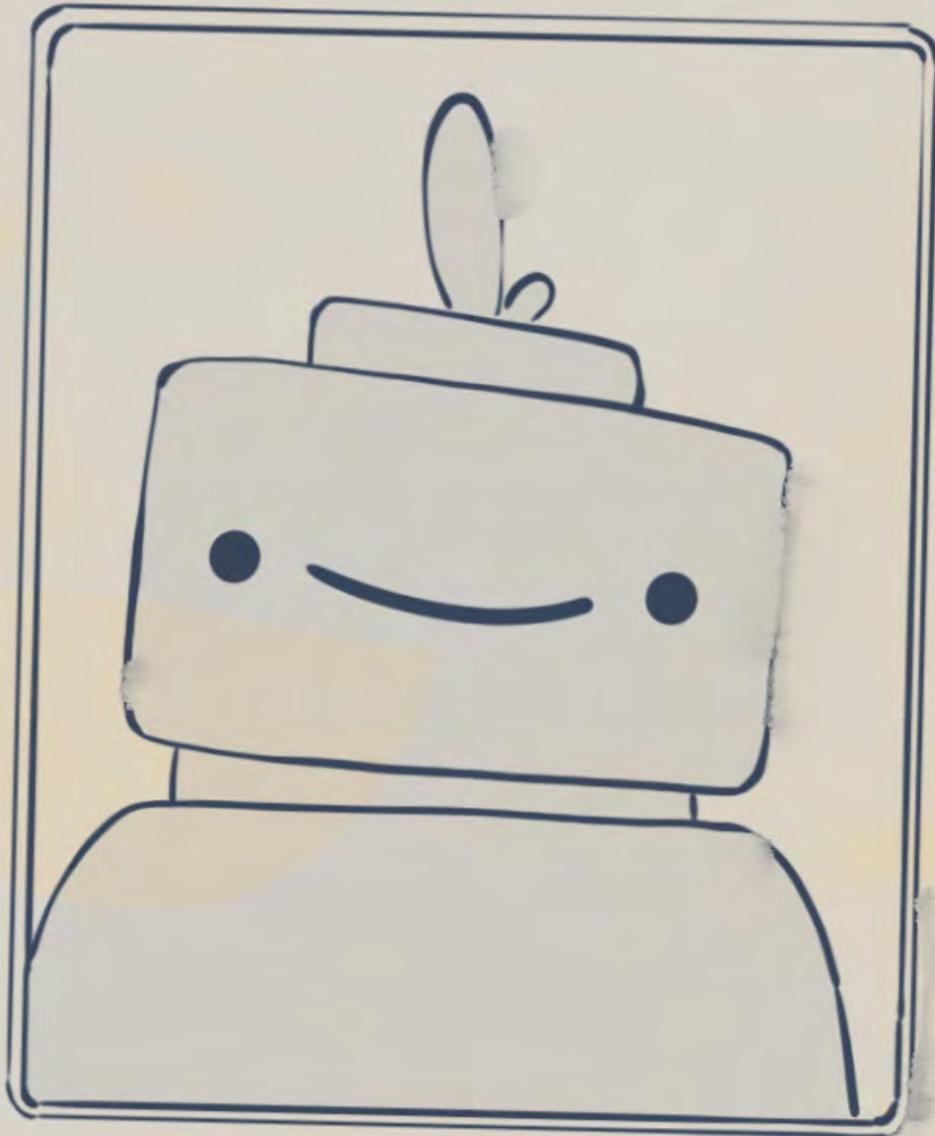
*Dopo 5 tentativi errati, considerare
la Lobotomia liquida™ di Knell.*



↓ . . .



VIETATO SERVIRE



QUEST'UOMO.

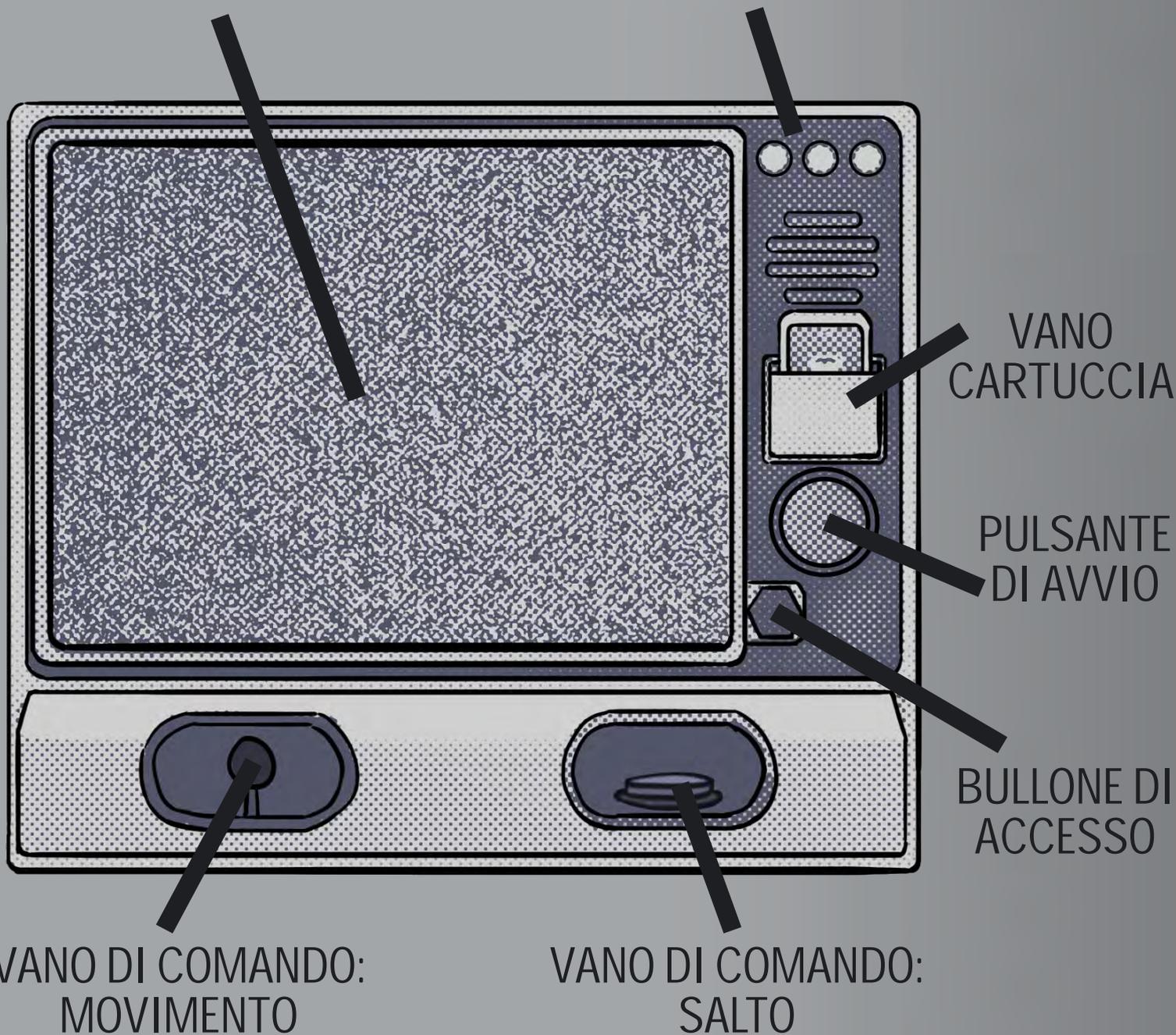
PAGINA RIMASTA INTEN-
ZIONALMENTE BIANCA

MODULO SCIOCCHEZZE

CONGRATULAZIONI per aver acquistato il MODULO SCIOCCHEZZE™, il SISTEMA DI INTRATTENIMENTO NUMERO 1 tra tutti quelli dotati di 3 LED e un pulsante. In allegato troverà tutte le informazioni necessarie per iniziare a utilizzare il MODULO SCIOCCHEZZE™.

SCHERMO

SPIE



MODULO SCIOCCHENZE

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DEL MODULO

1 CONTROLLARE LE SPIE

Ciascuno dei tre livelli giocabili ha una spia di stato. Una luce verde indica che il livello è completo. Una luce arancione indica che il livello dev'essere completato.



(Un set di livelli completato)



(Il livello 2 dev'essere completato)

2 GIOCARE AI LIVELLI RICHIESTI FINO AL COMPLETAMENTO RICHIESTO

Caricare e completare tutti i livelli che richiedono il completamento per far accendere le spie verdi. Per maggiori dettagli, consultare le sezioni "Avvio del gioco" e "Come giocare".

3 FATTO!

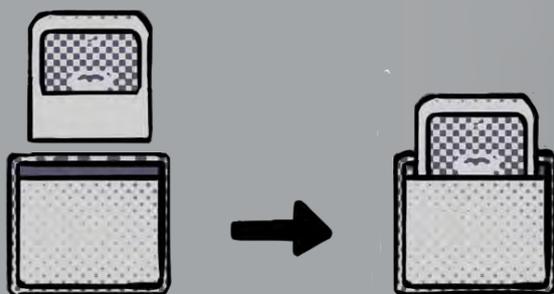
Goditi la consapevolezza di aver agito al meglio. Complimenti.

MODULO SCIOCCHENZE

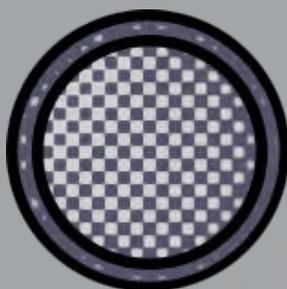
AVVIO DEL GIOCO

1 INSERIRE CARTUCCIA DEL LIVELLO

Inserire la cartuccia contenente il livello corrispondente. I dati delle cartucce possono essere installati dal sistema di salvataggio Mill (consultare l'apposita documentazione).



2 PREMERE IL PULSANTE DI AVVIO



3 INSERIRE LE APPENDICI MOTORIE NEI VANI DI COMANDO



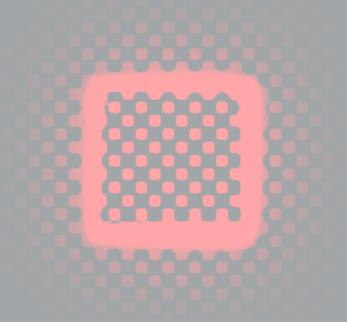
MODULO SCIOCCHENZE

COME GIOCARE

1 MOVIMENTO

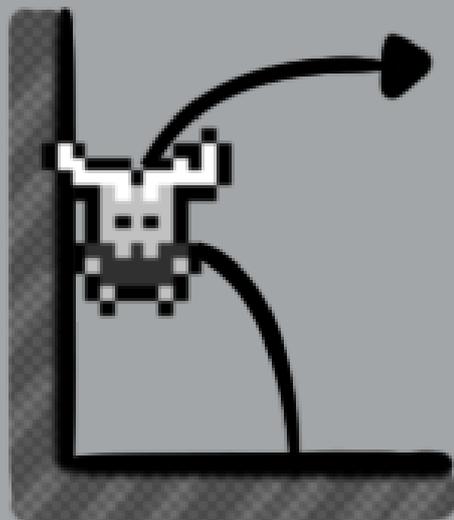
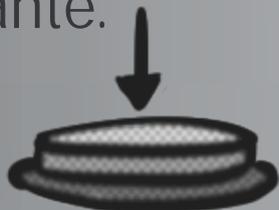


2 COMPLETARE UN LIVELLO Raccogliere il quadrato luminoso.



3 SALTO SUL MURO

Quando ci si trova in aria e vicino a un muro, poggiati a esso e salta nella direzione opposta. Questa è un'abilità importante.



MODULO SCIOCCHEZZE

APERTURA SCHERMO

1

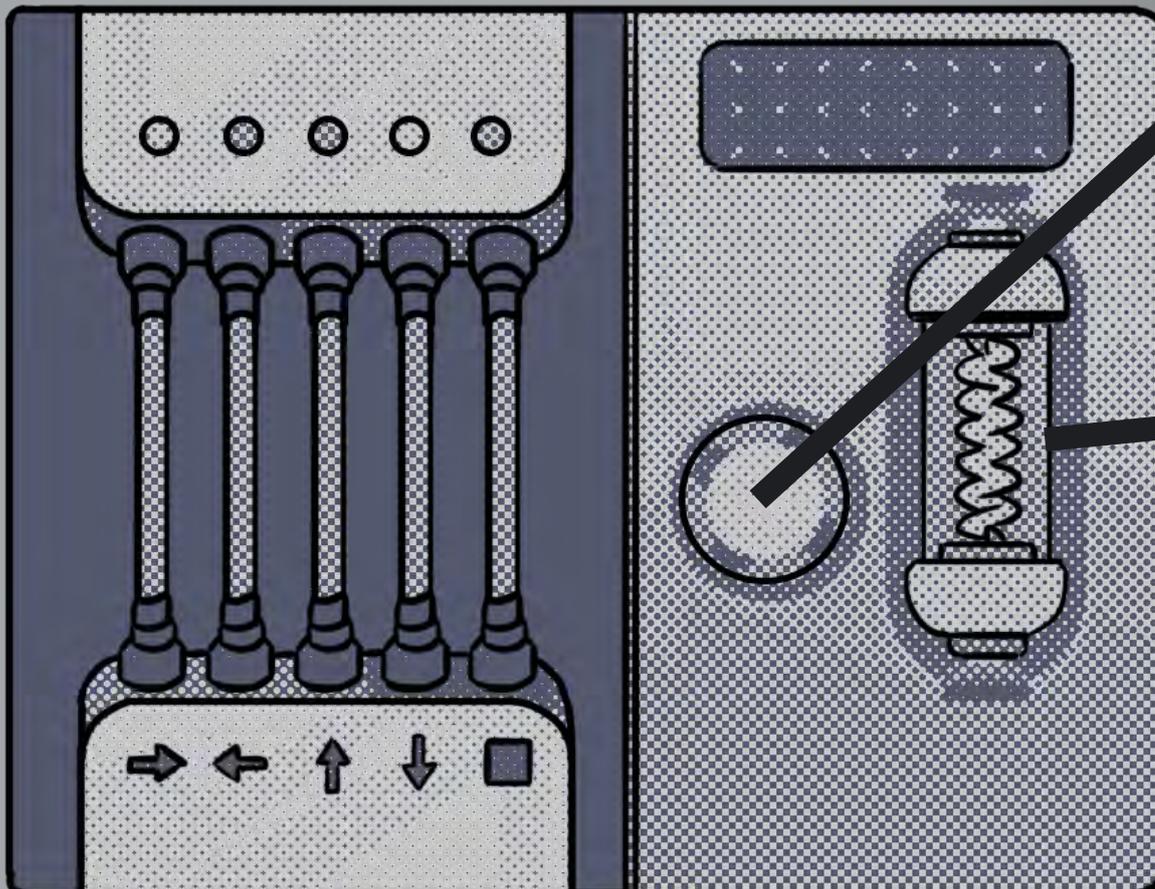
RIMUOVERE IL "BULLONE DI ACCESSO" CON LA CHIAVE

2

APRIRE IL COPERCHIO

DIETRO LO SCHERMO

CONFIGURAZIONE DEI COMANDI



LAMPADINA DI RETROILLUMINAZIONE

FUSIBILE DI SALTO

RISOLUZIONE DI PROBLEMI MINORI

1 SALTO NON FUNZIONANTE

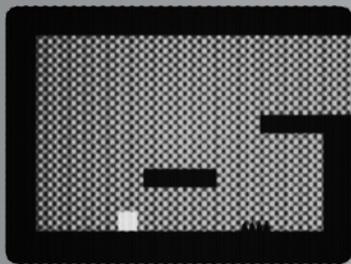
Se il salto non dovesse funzionare, verificare che sotto il coperchio sia installato un fusibile di salto valido. Consultare la pagina precedente per i dettagli sull'apertura del coperchio.

Se è installato un fusibile di salto valido e il **problema persiste, verificare la configurazione dei** comandi (vedere di seguito).

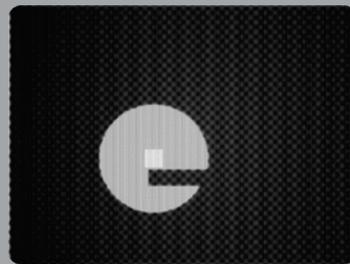
2 VISIBILITÀ LIMITATA DEL PERSONAGGIO

Un personaggio con una visuale gravemente ridotta (vedere diagramma) indica che c'è un problema con la lampadina di retroilluminazione.

Sostituire la lampadina per risolvere il problema.



(Visuale
predefinita)



(Visuale ridotta)

3 CONFIGURAZIONE DEI COMANDI ERRATA

Una configurazione dei comandi errata indica l'incorrettezza del cablaggio dietro lo schermo. Assicurarsi che corrisponda allo schema sul retro.

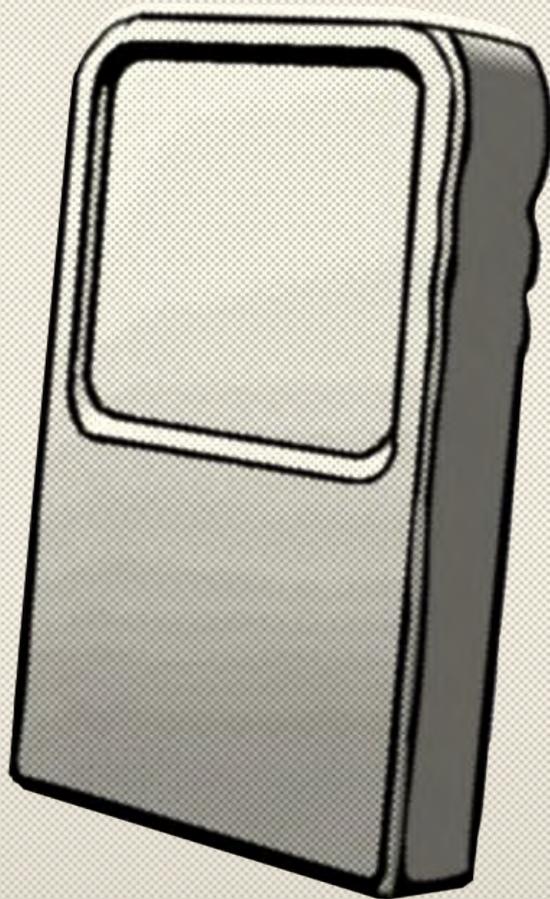
MILL

SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER

Benvenuti in un mondo di pura memoria.

Il Supporto di archiviazione Super™ Mill è un modulo di memoria sofisticatissimo racchiuso in un guscio protettivo di plastica.

A differenza della maggior parte della nostra clientela, il Supporto di archiviazione Super™ Mill può ricordare in modo impeccabile MOLTE cose. Inutile caricarsi di ricordi se il Supporto di archiviazione Super™ Mill può farlo al posto nostro.



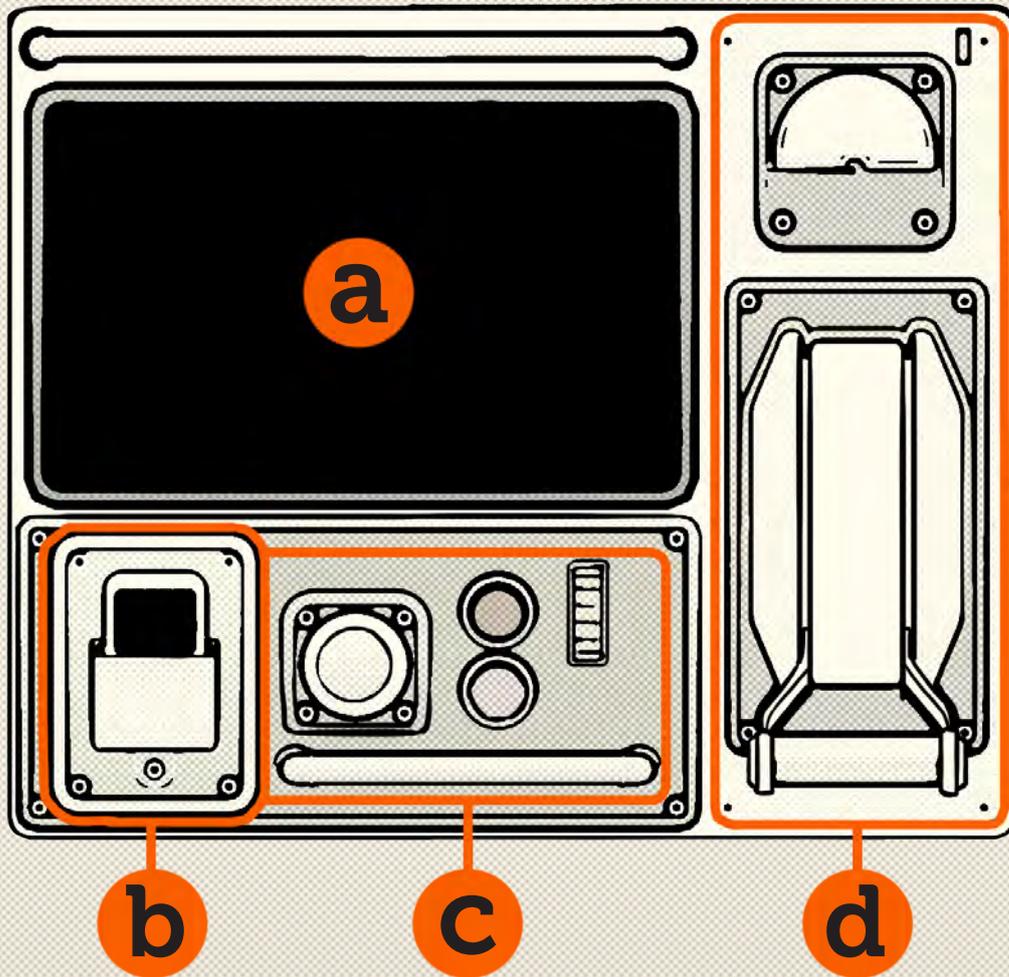
NOTA: il Supporto di archiviazione Super™ Mill non memorizza i dati localmente. A ciascuno viene assegnato un surrogato di memoria** nella nostra struttura protetta. In caso di smarrimento di un supporto, il surrogato di memoria può essere trasferito in un sistema sostitutivo per evitare qualsiasi perdita di dati.

** A causa degli effetti negativi delle relazioni interpersonali sulla conservazione della memoria di un surrogato, ogni comunicazione tra il cliente e i surrogati di memoria assegnati è rigorosamente vietata. Si prega di **NON** richiedere ulteriori informazioni.

MILL

SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER

IL CODIFICATORE



- a** Schermo di codifica
- b** Vano supporto
- c** Comandi di codifica
- d** Leva di alimentazione

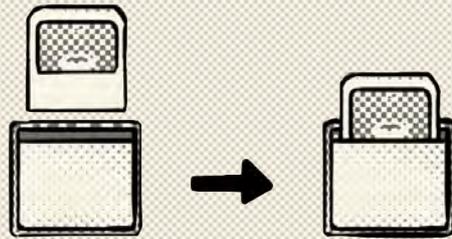
MILL

SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER

CODIFICA DI UN SUPPORTO

1 INSERIRE UN SUPPORTO.

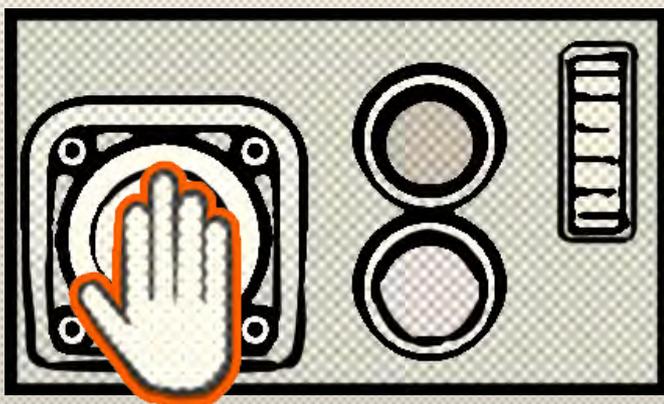
- Inserire il supporto nell'apposito vano. **b**



2 SELEZIONARE IL NODO DI CODIFICA.

- Utilizzare il joystick nei comandi di codifica per selezionare il nodo desiderato. **c**

Nota: la velocità di navigazione può essere regolata ruotando la manopola nei comandi di codifica.



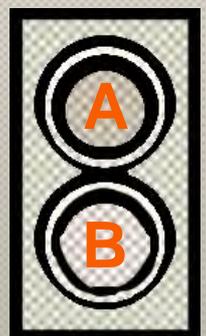
SUGGERIMENTO!

È possibile reimpostare la destinazione di codifica su:

A - Il nodo centrale (formattato)...

B - Il nodo attualmente codificato...

... facendo clic sui rispettivi pulsanti di codifica.



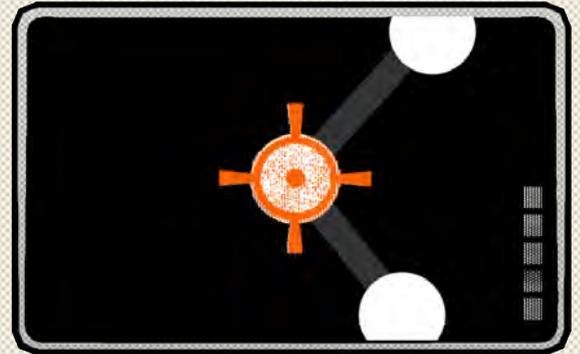
MILL

SUPPORTO DI ARCHIVIAZIONE SUPER

CODIFICA DI UN SUPPORTO

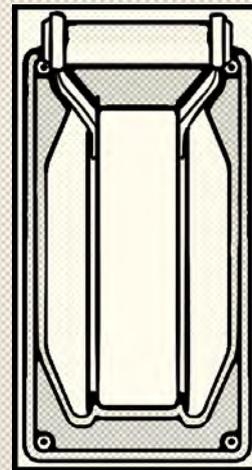
2 SELEZIONE DEL NODO DI CODIFICA...

- Scegliendo un nodo valido, viene visualizzata una descrizione del nodo di destinazione sullo schermo di codifica. **a**



3 AUMENTARE L'ALIMENTAZIONE.

- Aumentare la potenza al massimo utilizzando la leva di alimentazione. **d**



4 INTERROMPERE L'ALIMENTAZIONE.

- Una volta completata la codifica, interrompere immediatamente l'alimentazione utilizzando l'apposita leva. **d**

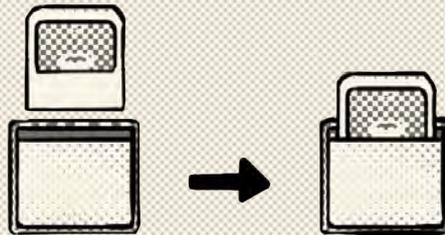
- **!** In caso di errore, si verificherà la detonazione del supporto.

5 SUPPORTO CODIFICATO!

FORMATTAZIONE DI UN SUPPORTO

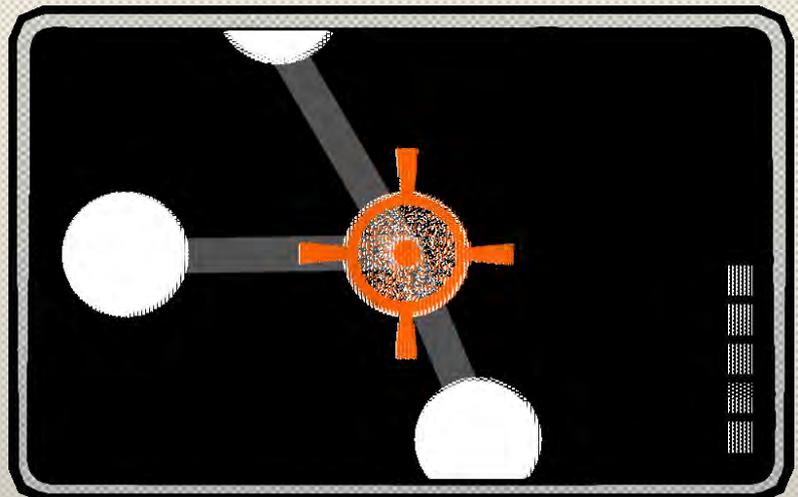
1 INSERIRE UN SUPPORTO

- Inserire il supporto nell'apposito vano. **b**



2 SELEZIONARE IL NODO CENTRALE DI FORMATTAZIONE

- Fare clic sul pulsante in alto nei comandi di codifica **c** per selezionare all'istante il nodo di formattazione centrale.



3 CONTINUARE CON I PASSAGGI 3-5 SULLA PAGINA PRECEDENTE.

SUPPORTO GUASTO

I colori lampeggianti indicano che un supporto è guasto. I principali guasti possono essere causati da:

- Codifica del supporto con dati identici.**
- Tentativo di codifica di un sistema in assenza di un nodo valido.**

PER RIPARARE UN SUPPORTO GUASTO, BISOGNA FORMATTARLO (VEDERE LA PAGINA PRECEDENTE).

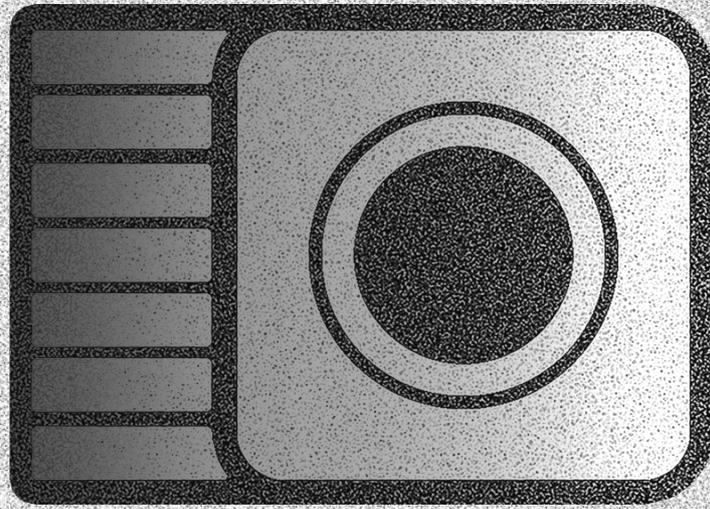
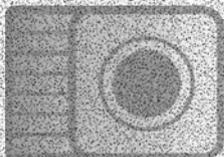
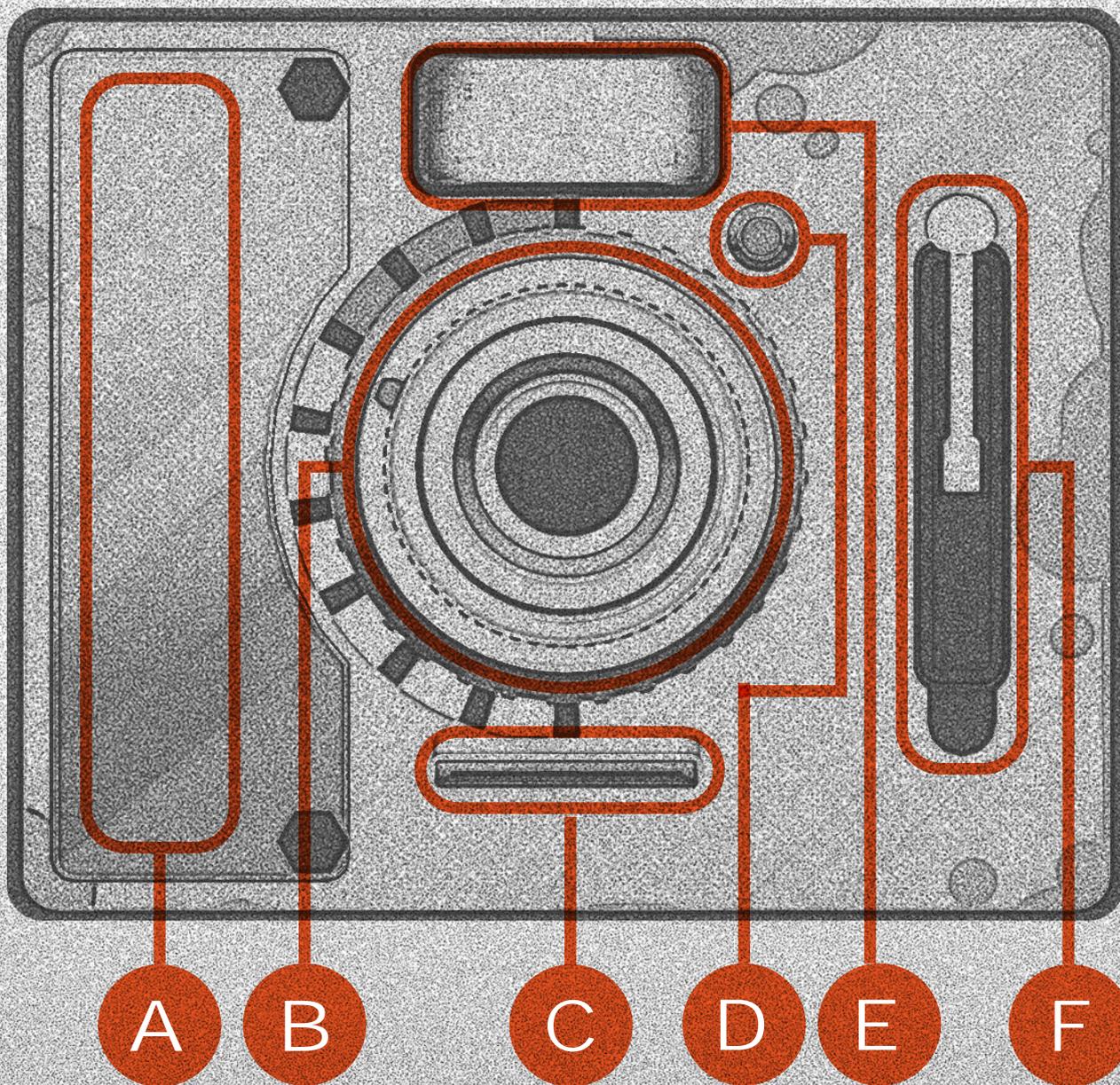


FOTO ISTANTANEA



DESCRIZIONE DELLE PARTI



A Coperchio

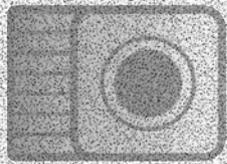
B Lente

C Dispensatore
foto

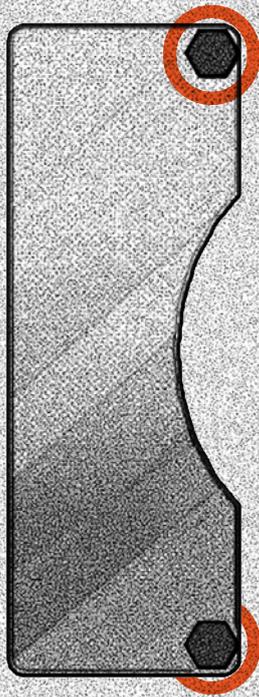
D LED di
ricarica

E Flash

F Rilascio
dell'ottura-
tore

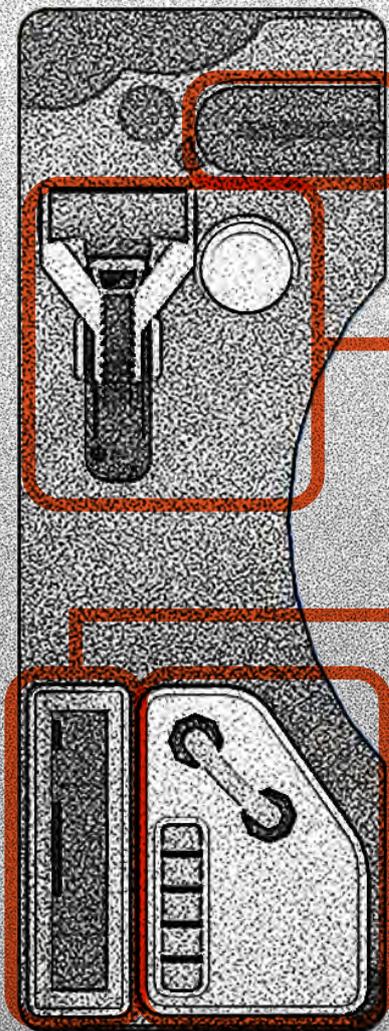


APRIRE IL COPERCHIO



1 RIMUOVERE i bulloni.

2 TIRARE per aprire.

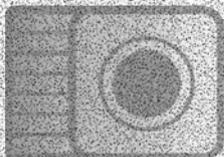


● Vano lampadina

● Comandi lampadina

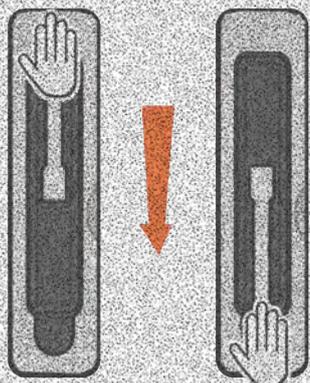
● Slot per cartuccia

● Ciclo di ricarica

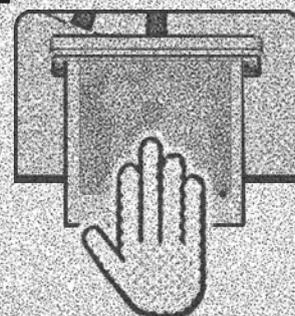


DIAGNOSI DEI GUASTI

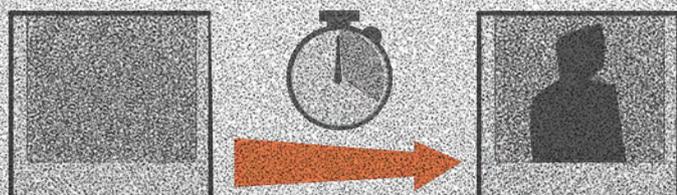
1 POSIZIONARE il soggetto davanti al modulo.



2 Tirare CON DECISIONE la leva di rilascio dell'otturatore.



3 RITIRARE la foto.

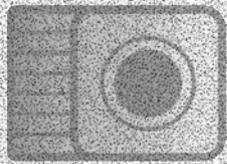


4 ASPETTARE 15 secondi per lo sviluppo.

NOTA 1: la fotocamera impiega circa 5 secondi per ricaricarsi.

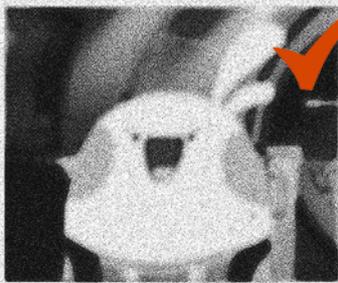
NOTA 2: Se la tessera fotografica non viene erogata, la cartuccia d'inchiostro è esaurito – vedi “Ricarica dell'inchiostro”.

NOTA 3: quando si esegue la manutenzione per un cliente, assicurarsi che rimangano almeno 5 scatti nella cartuccia al termine del lavoro.



DIAGNOSI DEI GUASTI

Gli impatti durante i viaggi nello spazio possono causare deviazioni nella messa a fuoco dell'obiettivo. Seguire queste istruzioni per correggere eventuali deviazioni.



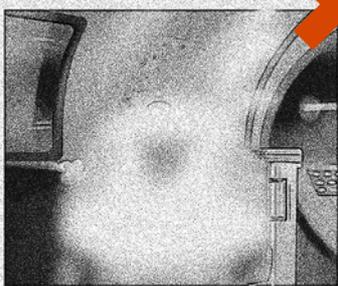
MESSA A FUOCO PERFETTA

- Soggetto nitido. Sfondo sfocato.



2-3 INTERVALLI

- Soggetto leggermente sfocato. Sfondo leggermente sfocato.



4-6 INTERVALLI

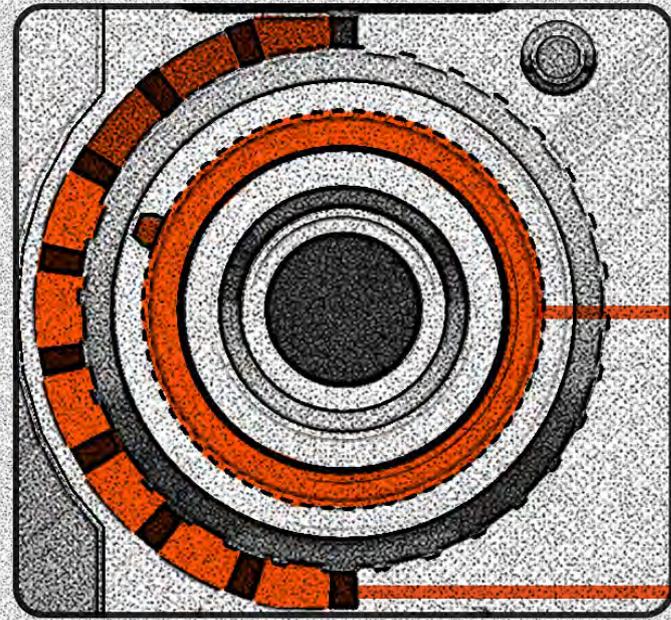
- Soggetto sfocato. Sfondo nitido.

RIPARARE IL FLASH

Se il soggetto appare in ombra, c'è un problema con la lampadina del flash.



REGOLAZIONE DELLA MESSA A FUOCO

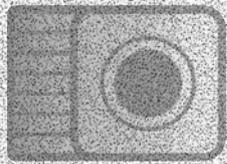


ANELLO DI MESSA
A FUOCO

INDICATORE DI
INTERVALLI DELLA
MESSA A FUOCO

- 1** Utilizzando il diagramma del passaggio 1, determinare quanti intervalli mancano alla messa a fuoco attuale.
 - 2** Ruotare l'anello di messa a fuoco in senso orario o antiorario del numero di intervalli desiderato.
- RIPETERE** i passaggi precedenti finché la messa a fuoco non è perfetta.

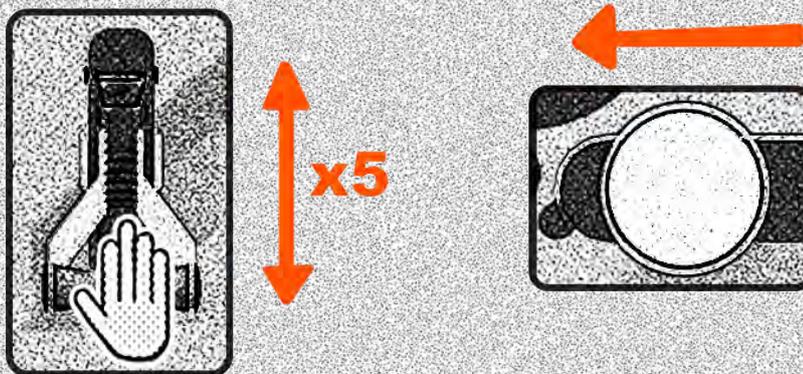
NOTA: se la messa a fuoco potrebbe essere regolata in entrambe le direzioni, provare gli intervalli in entrambe le direzioni.



RIPARARE IL FLASH

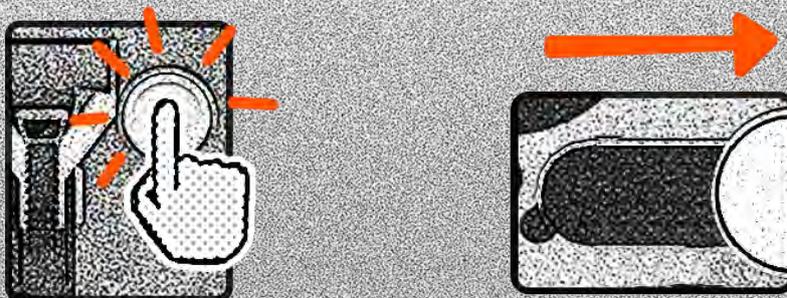
1 APRIRE il coperchio.

2 Azionare la leva di controllo della lampadina fino a quando la lampadina non diventa visibile sul relativo vano.

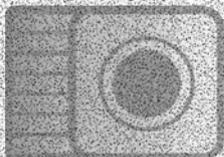


3 IDENTIFICARE e CORREGGERE il guasto della lampadina (vedere sull'altro lato).

4 Premere il pulsante di comando della lampadina per ripristinare la posizione della lampadina.



5 CHIUDERE il coperchio.



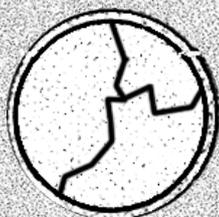
RIPARARE IL FLASH

Potenziali guasti alla lampadina del flash



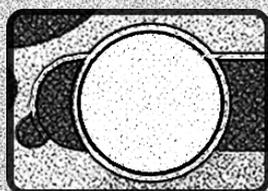
LAMPADINA MANCANTE

Inserire la nuova lampadina e reimpostare la posizione.



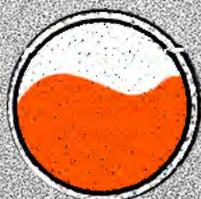
LAMPADINA ROTTA

Sostituire la lampadina e reimpostare la posizione.



POSIZIONE LAMPADINA ERRATA

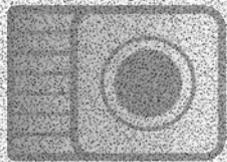
Reimpostare la posizione della lampadina.



FLUIDO NELLA LAMPADINA

Svuotare la lampadina nell'apposita stazione e reinserirla nel modulo.

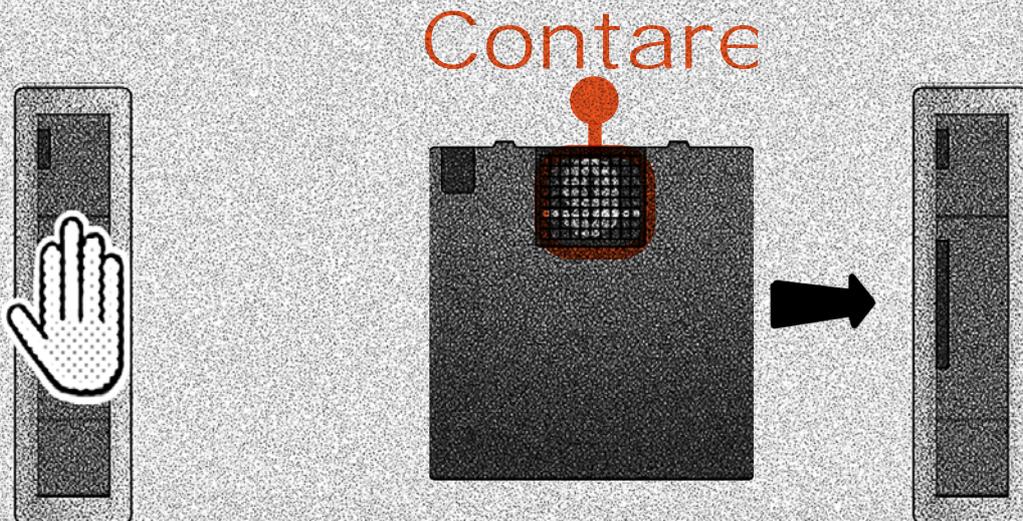
NOTA: una lampadina contenente fluido può essere identificata anche da una tinta colorata sulla foto.



SOSTITUIRE L'INCHIOSTRO

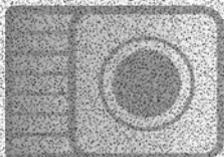
1 **APRIRE** il coperchio.

2 **RIMUOVERE** la cartuccia esistente.



3 **INSERIRE** una nuova cartuccia.

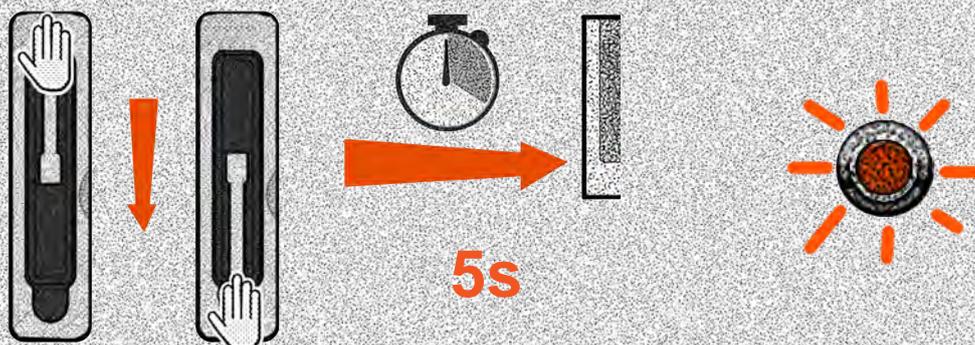
4 **CHIUDERE** il coperchio.



MANCATA RICARICA

Controllo della funzione di ricarica

Scattare una foto. Attendere circa 5 secondi. Se il LED dell'obiettivo diventa verde, la ricarica funziona.



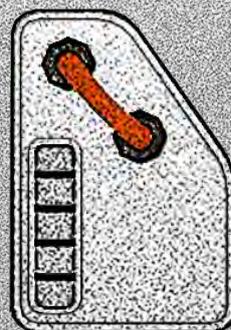
Se la fotocamera non si ricarica, seguire le istruzioni riportate di seguito.

Riparare il ciclo di ricarica

1 APRIRE il coperchio.

2 SOSTITUIRE il cavo nel ciclo di ricarica.

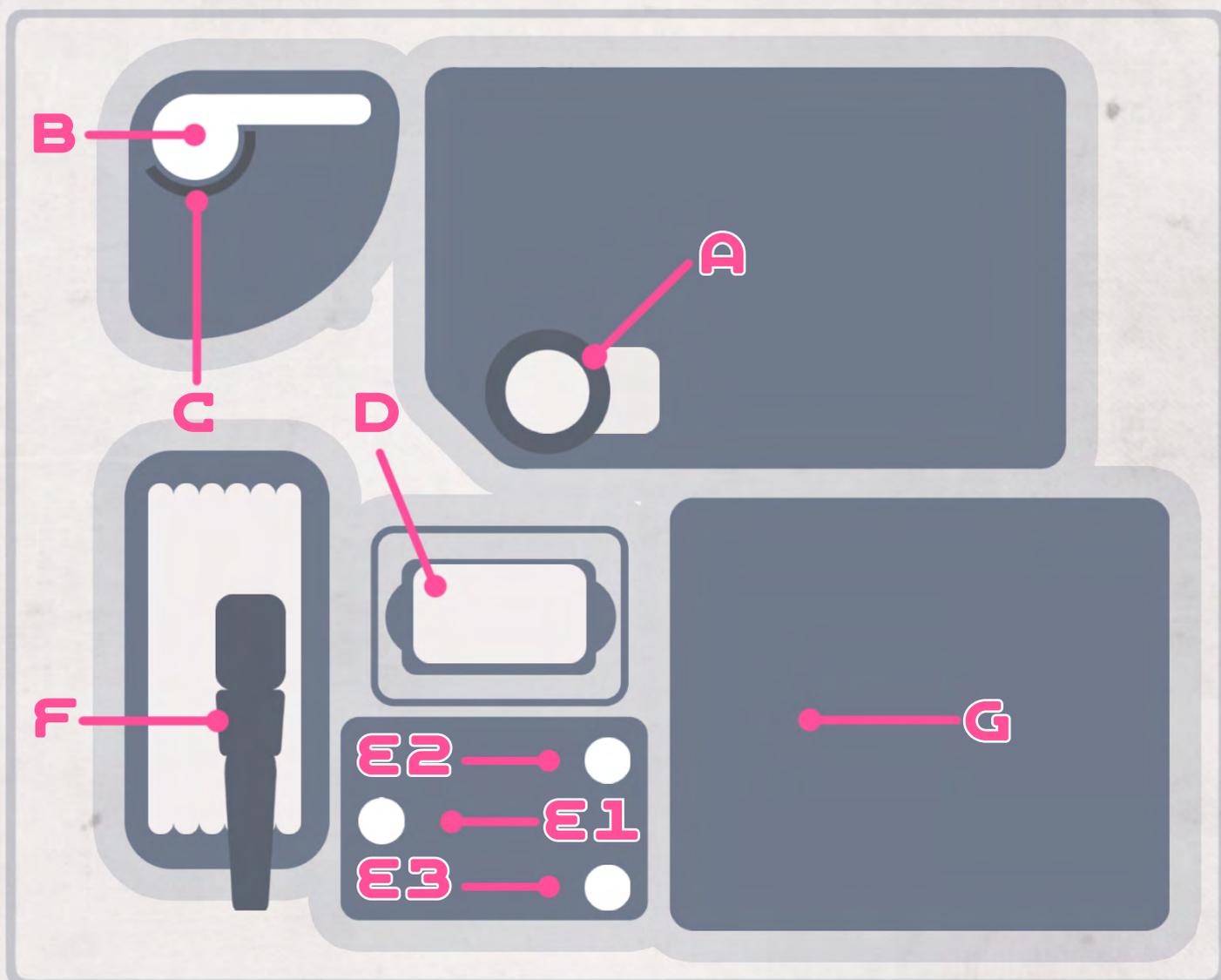
Un singolo cavo dovrebbe collegare entrambe le prese.



3 CHIUDERE il coperchio.

RICETTACOLO UNIVERSALE PER LA CACCA

PER CACCA E SIMILI

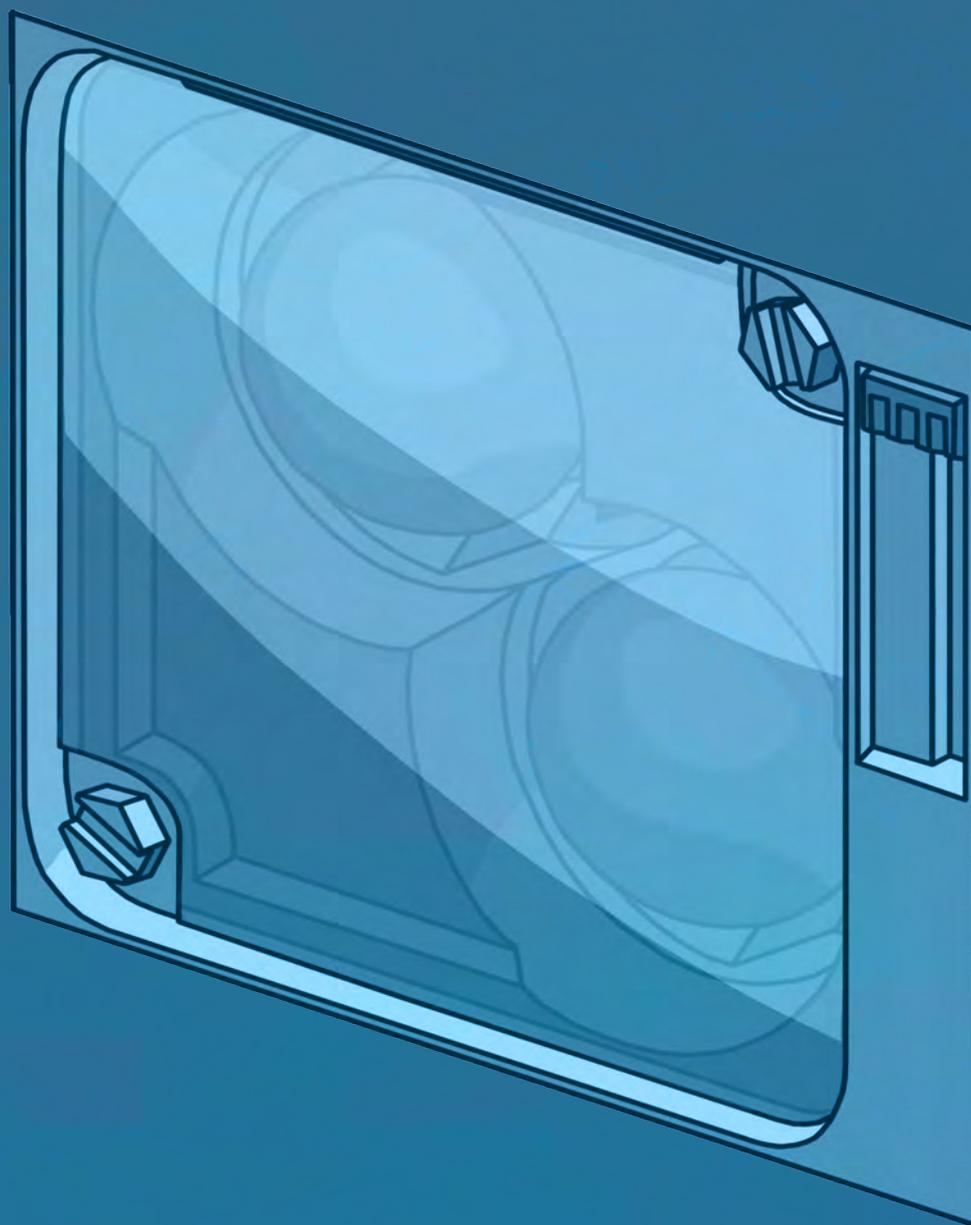


Procedura di manutenzione:

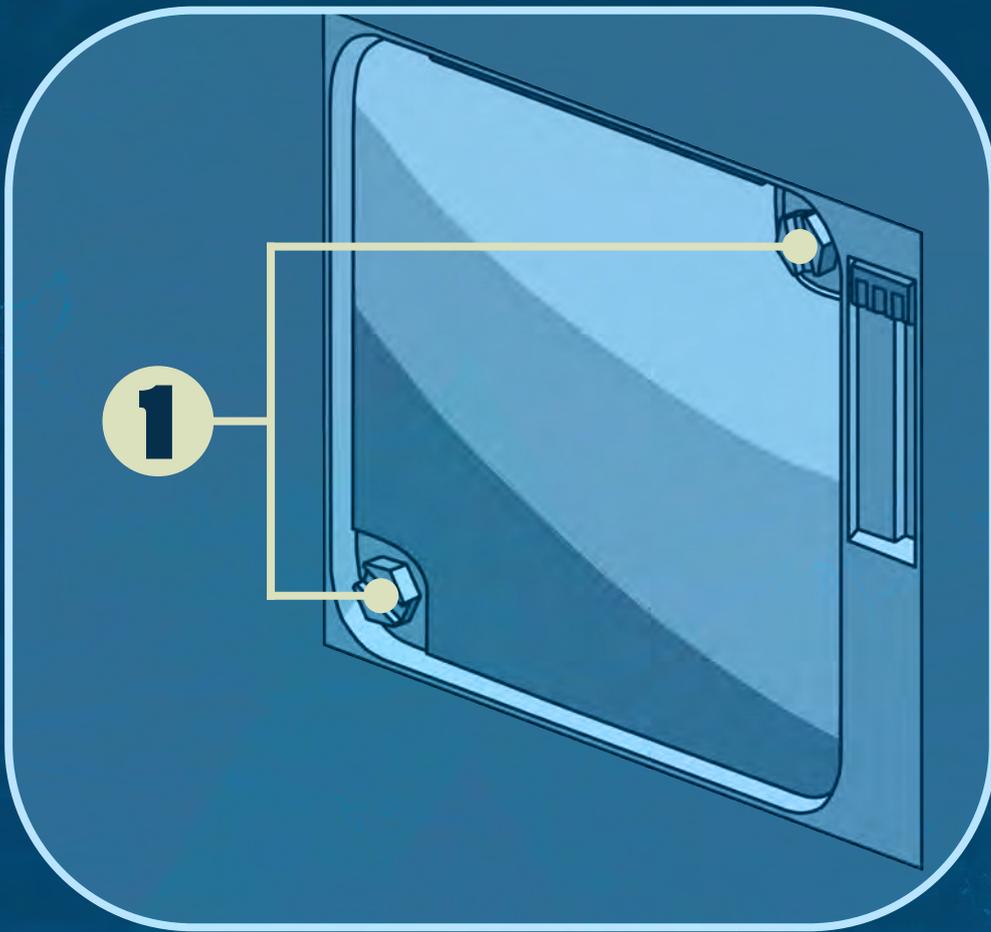
- 1) Controllare che la pompa [D] sia presente e attiva.
- 2) Assicurarsi che l'ingresso della pompa [E1] sia collegato all'ingresso del lavaggio [E2].
- 3) Eseguire un lavaggio di prova [B]. La barra di scarico [C] dovrebbe scaricarsi e riempirsi completamente. Se non si scarica completamente, procedere al passaggio successivo.
- 4) Aprire lo sportello di accesso premendo il pulsante [A].
- 5) Spostare il tubo scoperto nel vano di pulizia [G].
- 6) Collegare l'ingresso della pompa [E1] all'ingresso del tubo [E3].
- 7) Utilizzare il tubo [F] per eliminare eventuali blocchi significativi, regolando la traiettoria secondo necessità.
- 8) Una volta pulito, rimettere il tubo flessibile e il tubo del sifone.
- 9) Ricollegare l'ingresso della pompa [E1] all'ingresso del lavaggio [E2].

L'IDESTAR

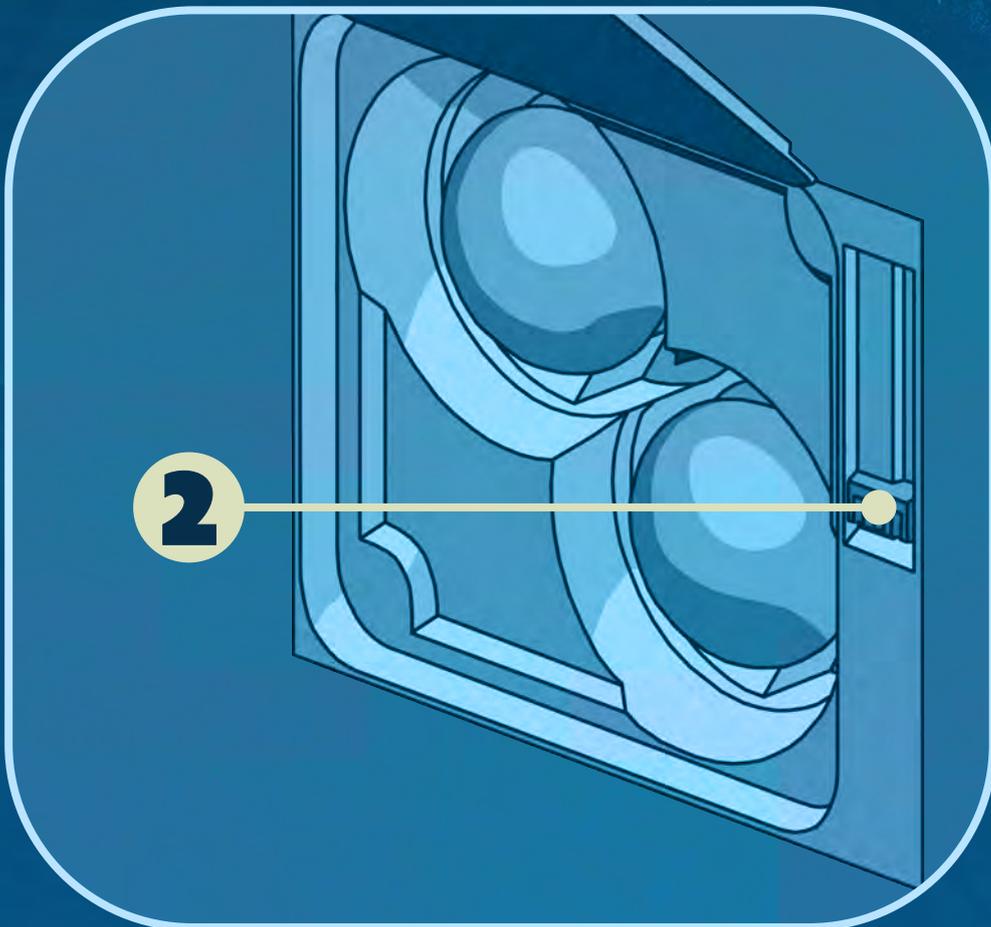
PER COSE LUMINOSE



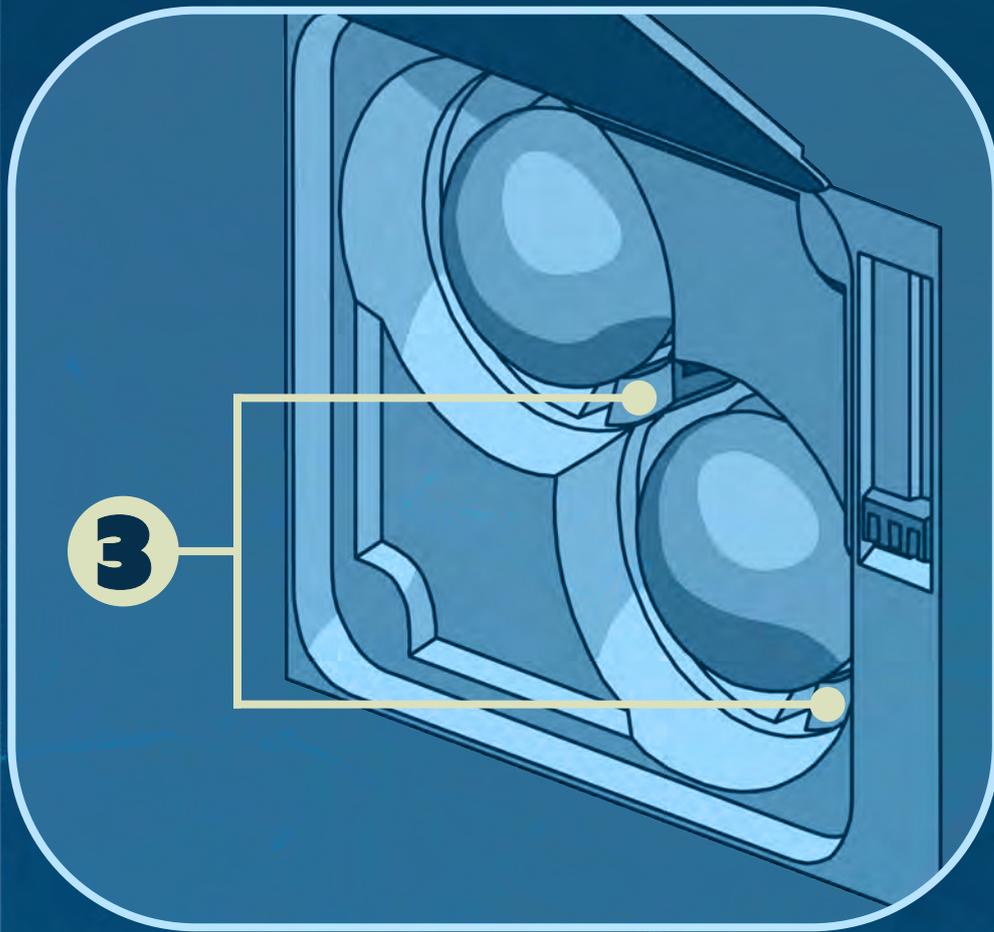
◀ **Manuale fari rev.48** ▶



**Svitare il
coperchio
anteriore.**



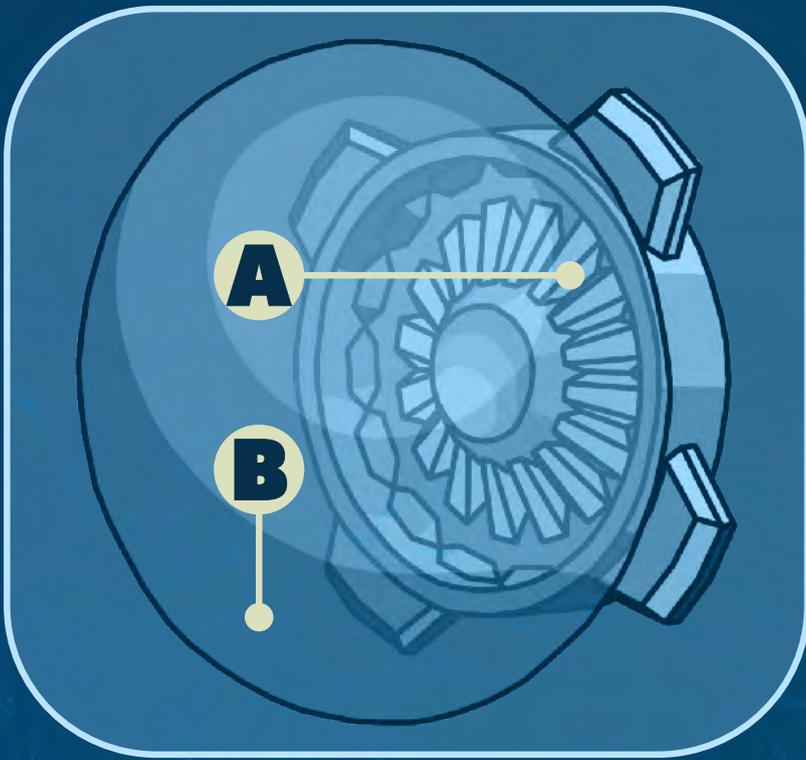
**Far scorrere
il coperchio
per aprire.**



**Far scorrere i
blocchi di rilascio
della lampadina.**

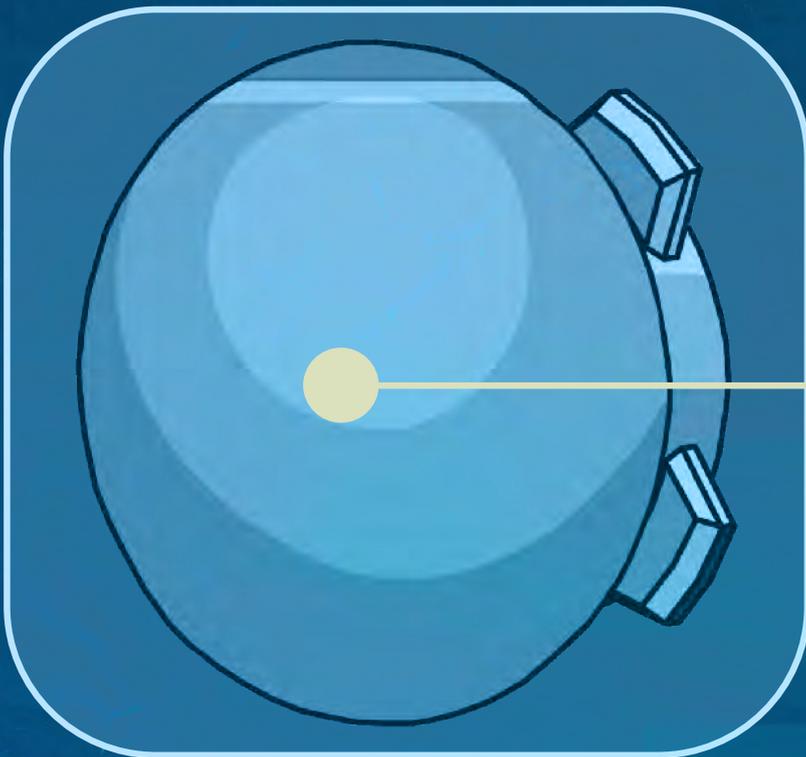


**Rimuovere
le lampadine.**



Una lampadina funzionante presenta:

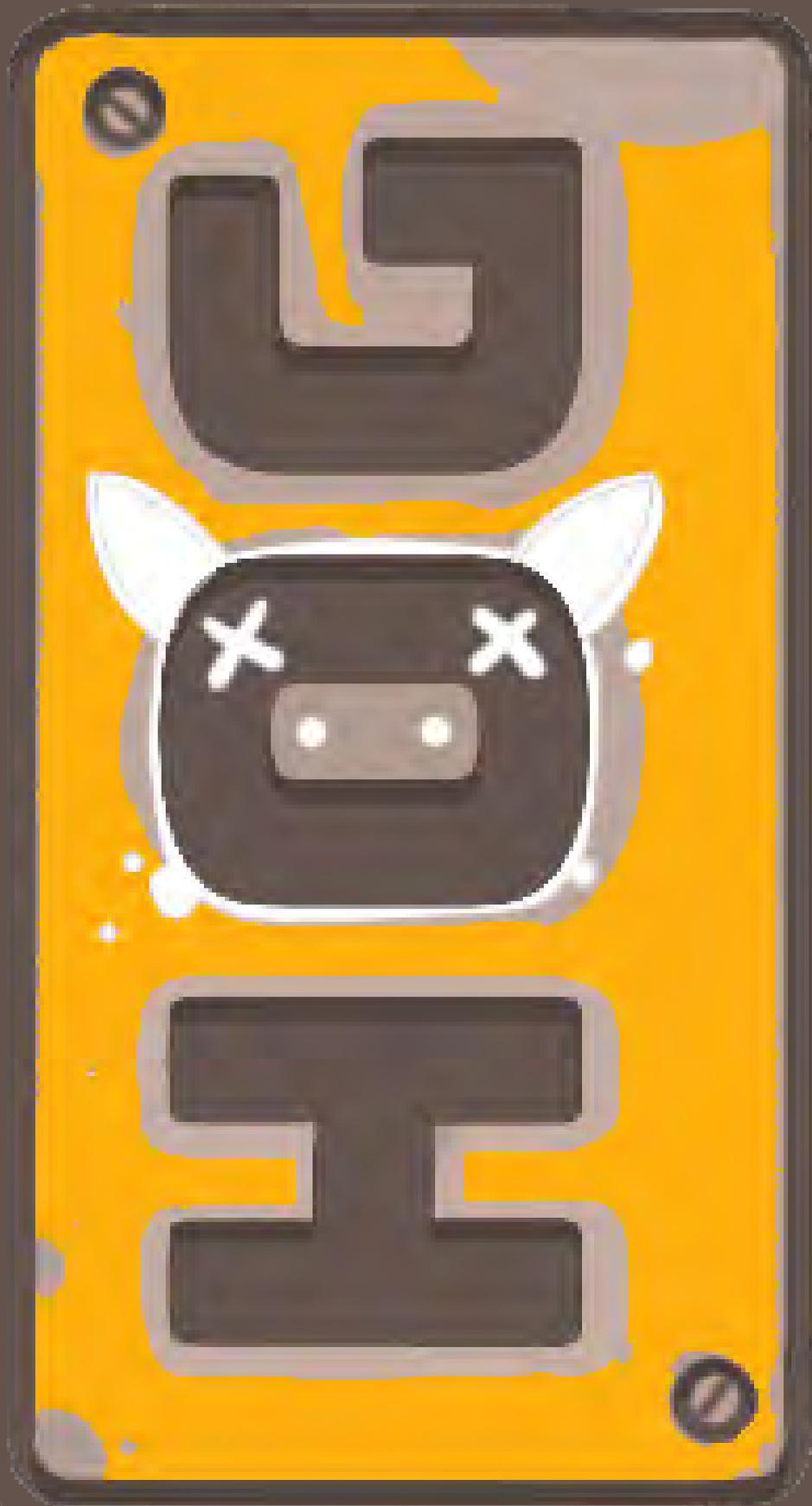
- A) Ghiera gialla
- B) Vetro integro



La lampadina inferiore deve essere riempita solo con liquido approvato per indicatori di direzione **LODESTAR**, disponibile presso il deposito di liquidi più vicino.

NON utilizzare le lampadine come alternativa più economica ai contenitori di liquidi.

IN CASO DI DIFFICOLTÀ, BASTA USARE IL REFRIGERANTE, FUNZIONA ALLO STESSO MODO E NESSUNO SE NE ACCORGE





PANORAMICA

**I MODULI HOG ELENCATI DI SEGUITO
CONSENTONO DI CALIBRARE
L'ASPETTO IMMACOLATO DI UNCLE
CHOP.**

COMANDI SPRITE

COMANDI RVB

COMANDI PIXEL

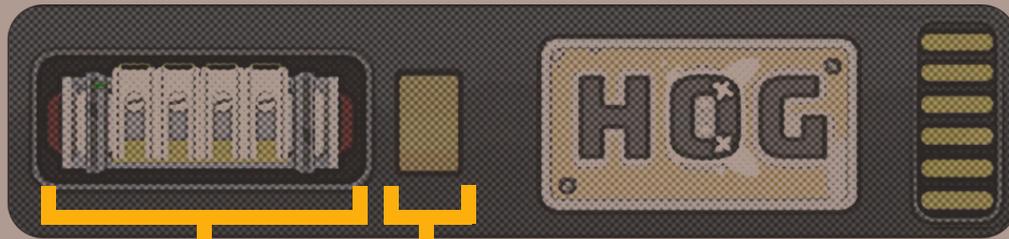
**QUESTO ASPETTO MIGLIORA
L'INTERAZIONE DI CHOP CON
I SEGUACI.**

DEVE ESSERE IMMACOLATO.



PANORAMICA

PRE-MANUTENZIONE



**VANO
PANCAKE***

**INTERRUTTORE DI
ORIENTAMENTO***

**PRIMA DI INIZIARE L'INTERAZIONE CON
QUALSIASI MODULO HOG:**

1

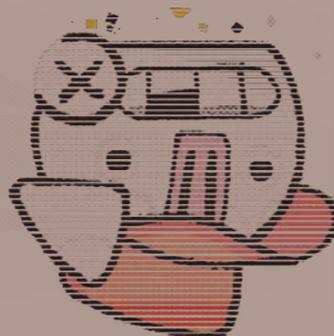
**ASSICURARSI CHE IL VANO
PANCAKE CONTENGA UN DISCO
HONK VALIDO A QUATTRO
STRATI (VEDERE IL MANUALE
MACCHINA PER PANCAKE).**

2

**PER EVITARE L'INVERSIONE
DELL'IMMAGINE, ASSICURARSI
CHE LA POSIZIONE
DELL'INTERRUTTORE DI
ORIENTAMENTO SIA COERENTE
CON GLI ALTRI MODULI HOG.**



GIUSTO



SBAGLIATO

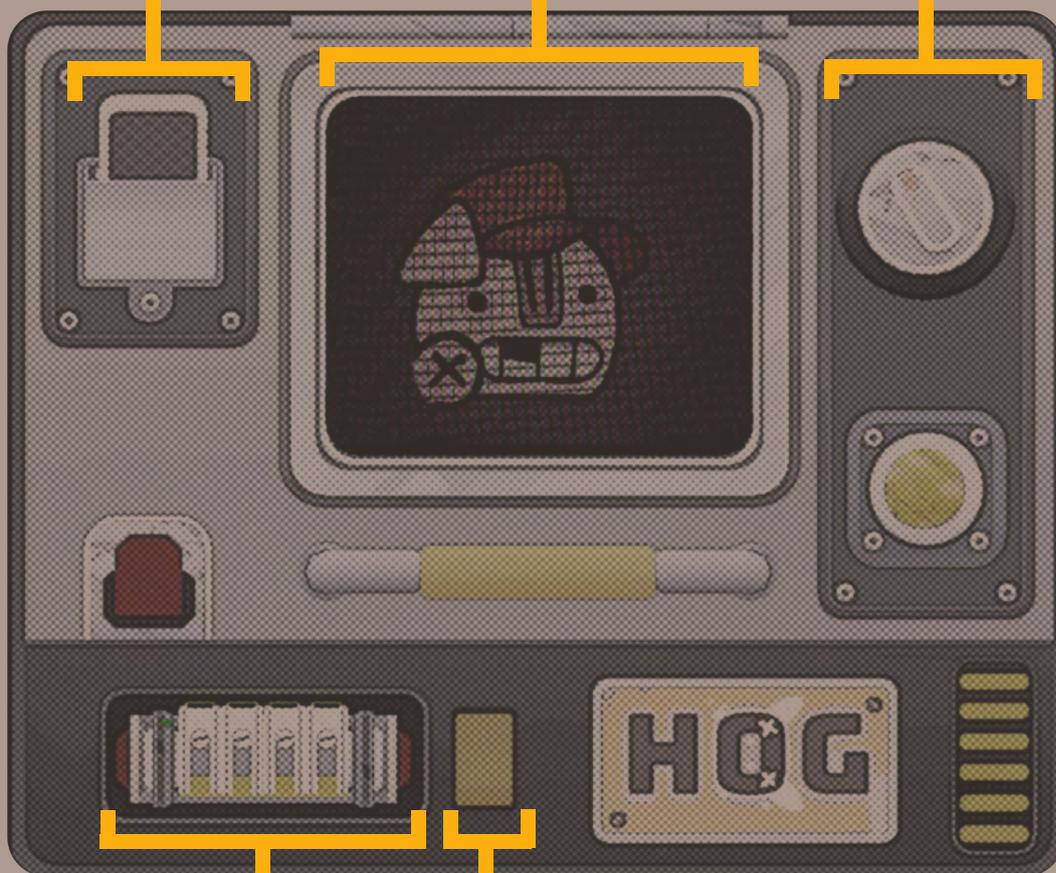


PANORAMICA



COMANDI SPRITE

CARTUCCIA SPRITE VISUALIZZAZIONE IMMAGINE CMD SPRITE



VANO PANCAKE*

INTERRUTTORE DI ORIENTAMENTO*

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -



1



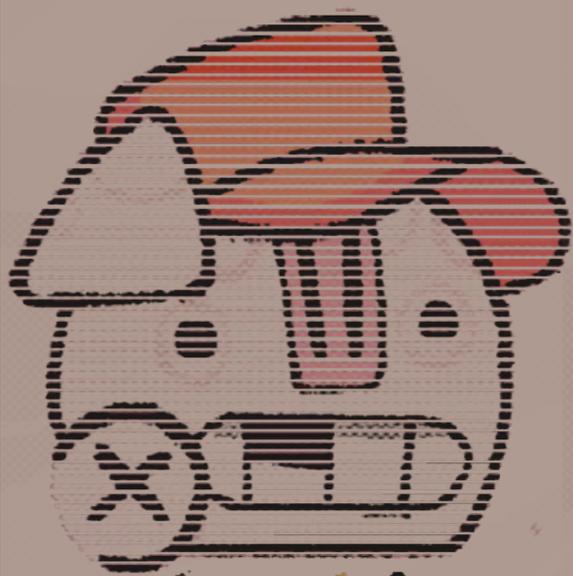
1

*PER INFORMAZIONI, CONSULTARE LE PAGINE SULLA PANORAMICA DI HOG.

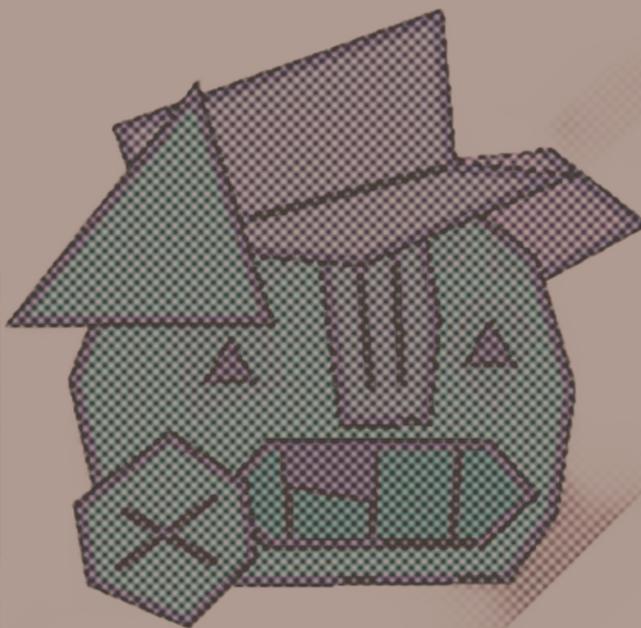
COMANDI SPRITE

CORREZIONE SPRITE

Nel caso in cui gli sprite di Chop differiscano da quelli predefiniti, la cartuccia Sprite deve essere ricodificata.



GIUSTO



SBAGLIATO

CODIFICA DELLA CARTUCCIA

Utilizzare un codificatore di cartucce per codificare la cartuccia come segue:

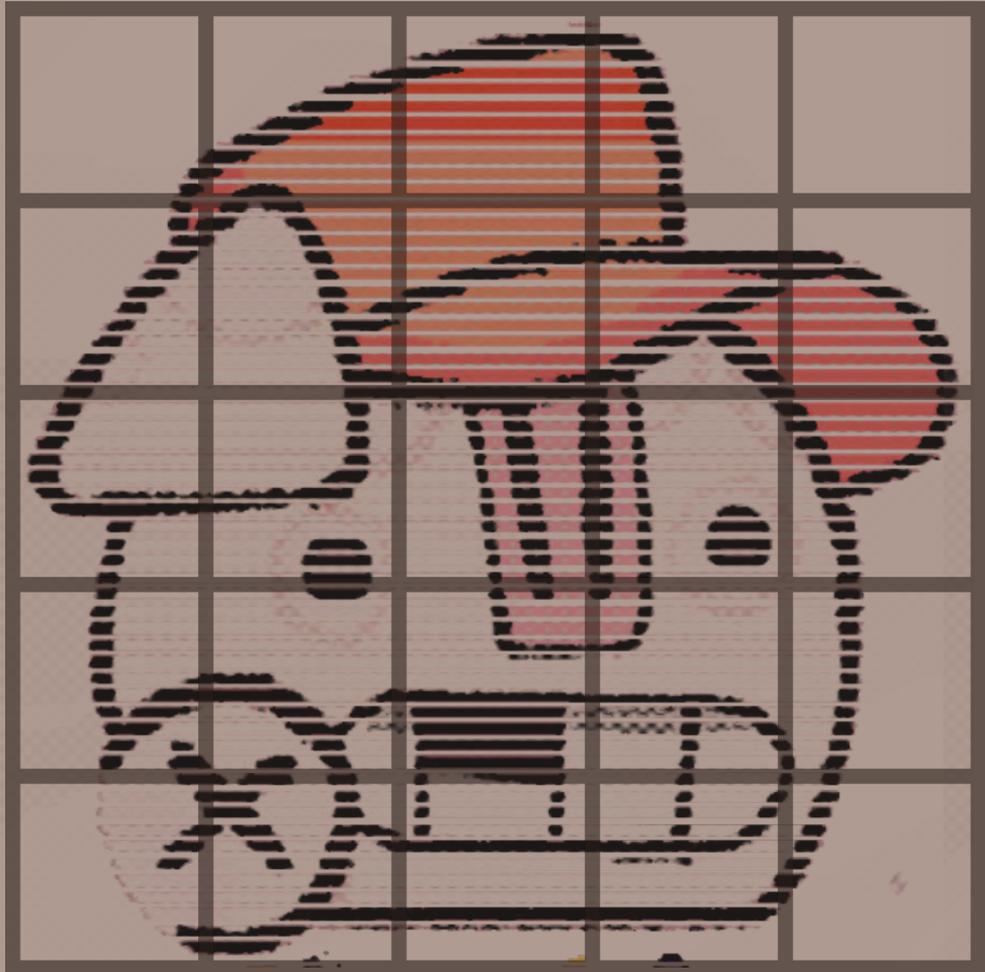
CHOP: PREDEFINITO



COMANDI SPRITE



REGOLAZIONE SPRITE



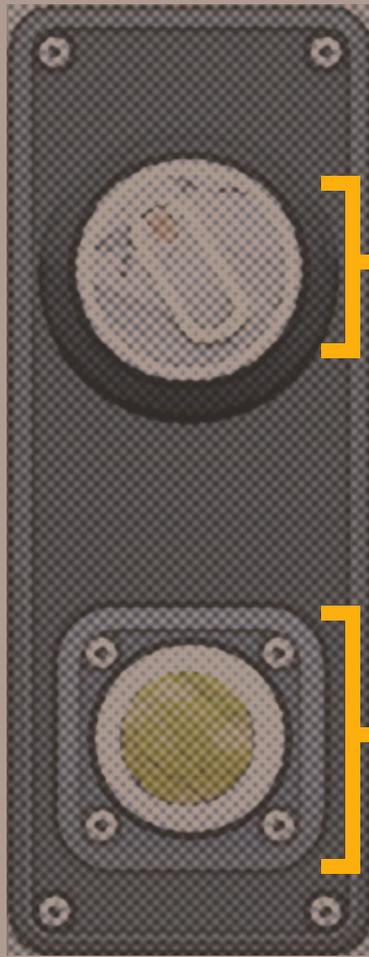
COMANDI SPRITE

Per il corretto posizionamento degli sprite, vedere la griglia qui sopra.

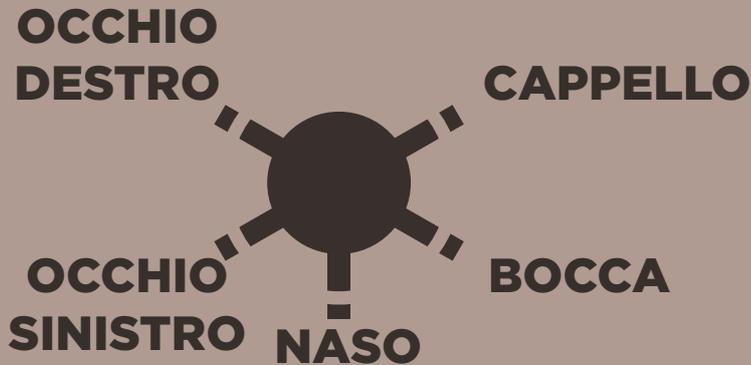
Fare attenzione a posizionare gli sprite di Chop nella posizione corretta.

Si accetta solamente la perfezione.

REGOLAZIONE SPRITE



SELEZIONE SPRITE

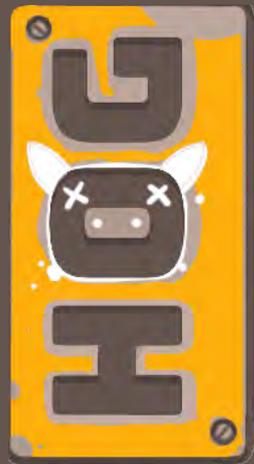


REGOLAZIONE SPRITE

PER REGOLARE IL POSIZIONAMENTO DEGLI SPRITE DI CHOP:

- 1 SELEZIONARE LO SPRITE DESIDERATO CON IL QUADRANTE DI SELEZIONE.**
- 2 UTILIZZARE LA LEVA DI REGOLAZIONE DEGLI SPRITE PER SPOSTARLO NELLA POSIZIONE DESIDERATA.**

COMANDI SPRITE

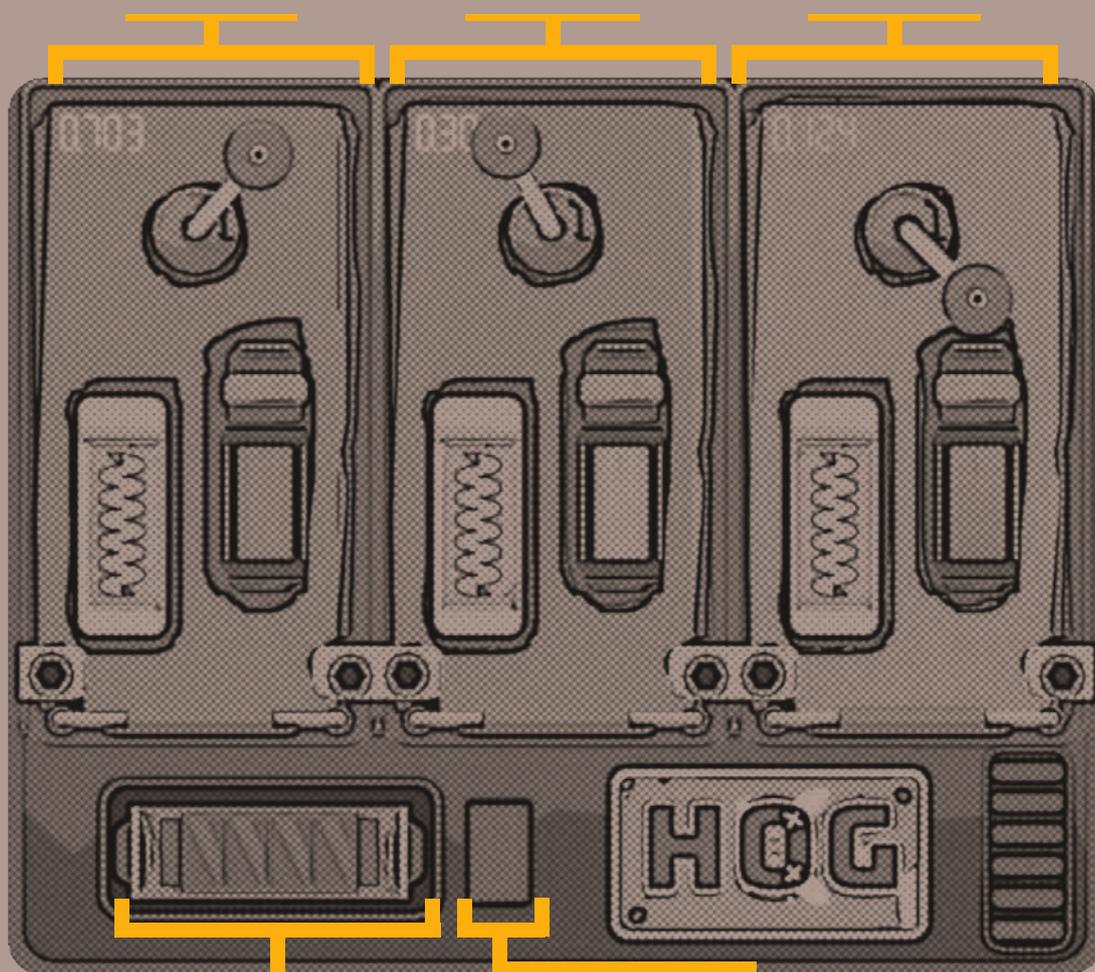


RVB COMANDI

ROSSO

VERDE

BLU



VANO
PANCAKE*

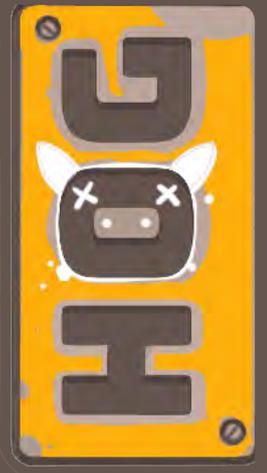
INTERRUTTORE DI
ORIENTAMENTO*

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -



***PER INFORMAZIONI,
CONSULTARE LE PAGINE
SULLA PANORAMICA DI HOG.**

COMANDI RVB



COMANDI RVB

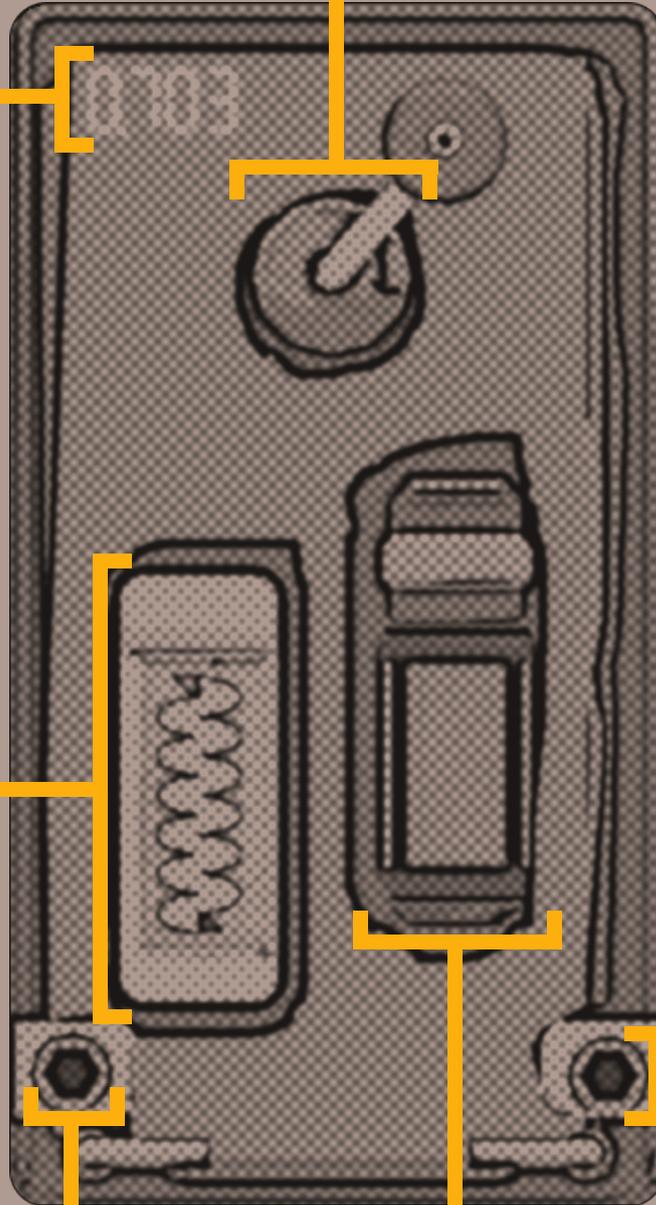
**VISUALIZ-
ZAZIONE
POSIZIO-
NAMENTO**

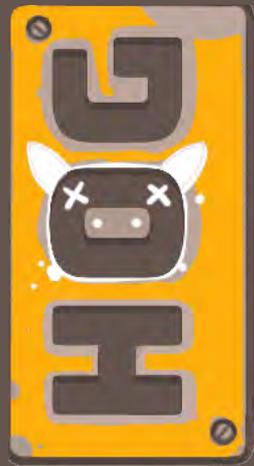
**LEVA DI POSI-
ZIONAMENTO**

**FUSIBILE
COLORE**

**GAS
COLORE**

**BULLONI
PANNELLO DI
MANUTENZIONE**

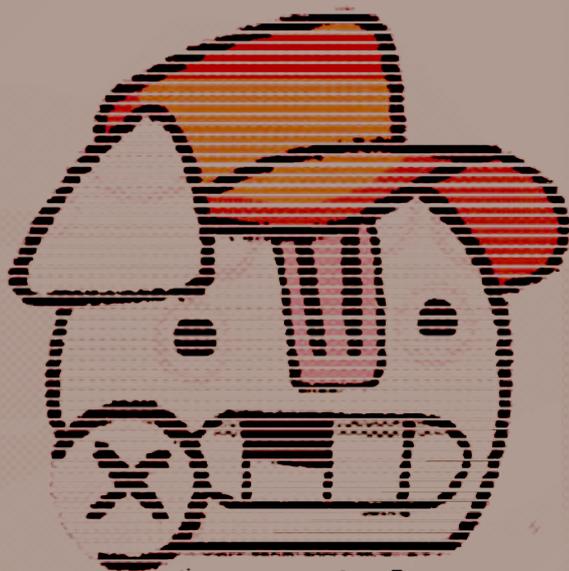




COMANDI RVB

ALLINEAMENTO DELL'IMMAGINE

I CANALI COLORE DEVONO
SOVRAPPORSI (CON UN
MARGINE DI ERRORE DEL 5%).



GIUSTO



SBAGLIATO

RIPETERE PER TUTTI I COLORI:

- 1** RUOTARE LA LEVA DI POSIZIONAMENTO PER CAMBIARE COLORE.
- 2** CONTROLLARE L'ALLINEAMENTO DI TUTTI I CANALI COLORE.

**CONSIGLIO: PER ESEGUIRE
UN ALLINEAMENTO PRECISO,
UTILIZZARE IL CONTRASSEGNO
VISUALIZZATO NELL'ANGOLO
INFERIORE DESTRO DELLA
PROIEZIONE.**



RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

SE UN CANALE COLORE PRODUCE UN TESTO DI ERRORE:



- 1** CONTROLLARE L'INTEGRITÀ DEL FILAMENTO DEL FUSIBILE.



GIUSTO

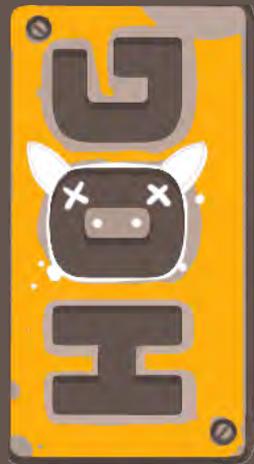


SBAGLIATO

SE IL FUSIBILE RICHIEDE LA SOSTITUZIONE:

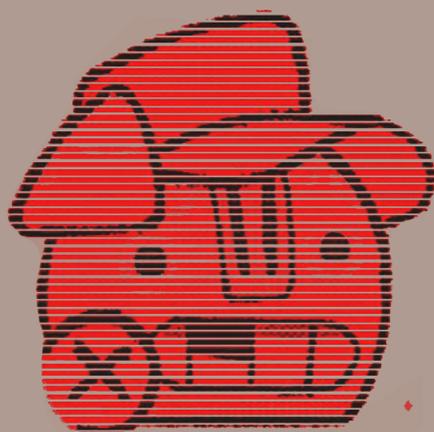
- 2** APRIRE LO SPORTELLLO DI MANUTENZIONE.
- 3** SOSTITUIRE IL FUSIBILE CON UN NUOVO FUSIBILE.
- 4** CHIUDERE E FISSARE LO SPORTELLLO DI MANUTENZIONE.

COMANDI RVB

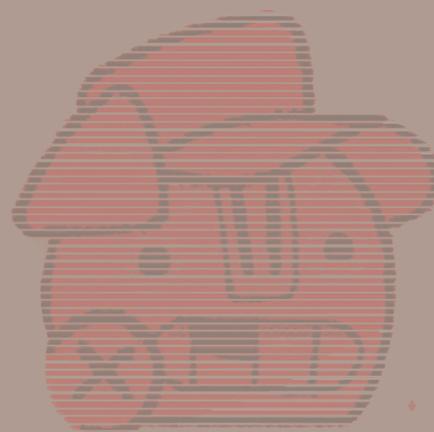


RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

SE UN CANALE COLORE NON PRODUCE ALCUNA IMMAGINE O PRODUCE UN'IMMAGINE SCURA, POTREBBE ESSERE NECESSARIO RICARICARE IL GAS COLORE.



NORMALE



OSCURATO

GUARDA QUI SOTTO I GAS APPROPRIATI PER OGNI COLORE:



BLU

ARIA CON-
TAMINATA



VERDE

COLORO
GASSOSO



ROSSO

ARIA
COMUNE

CONCENTRAZIONE DI GAS RICHIESTA:

70%

COMANDI RVB

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

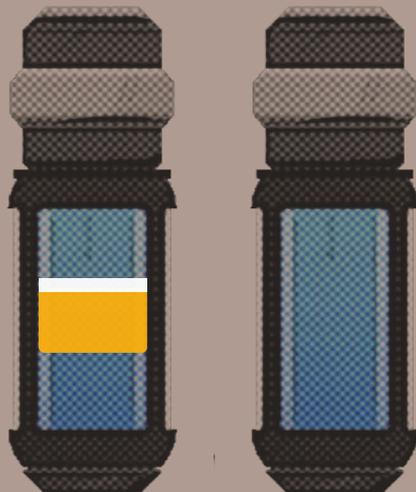
PER RICARICARE UNA BOMBOLA DI COLORE:

- 1** (OPZIONALE) RIEMPIRE LA BOMBOLA AL 30% CON QUALSIASI FLUIDO.

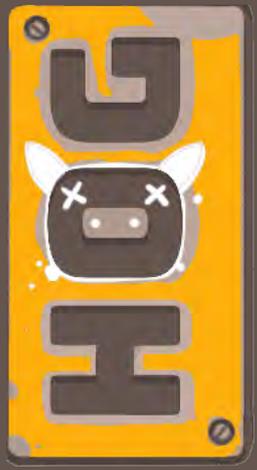


- 2** RIEMPIRE LA BOMBOLA DI GAS.

- RIEMPIRE COMPLETAMENTE SE SI È SEGUITO IL PASSAGGIO 1
- RIEMPIRE FINO AL 70% SE IL PASSAGGIO 1 È STATO SALTATO

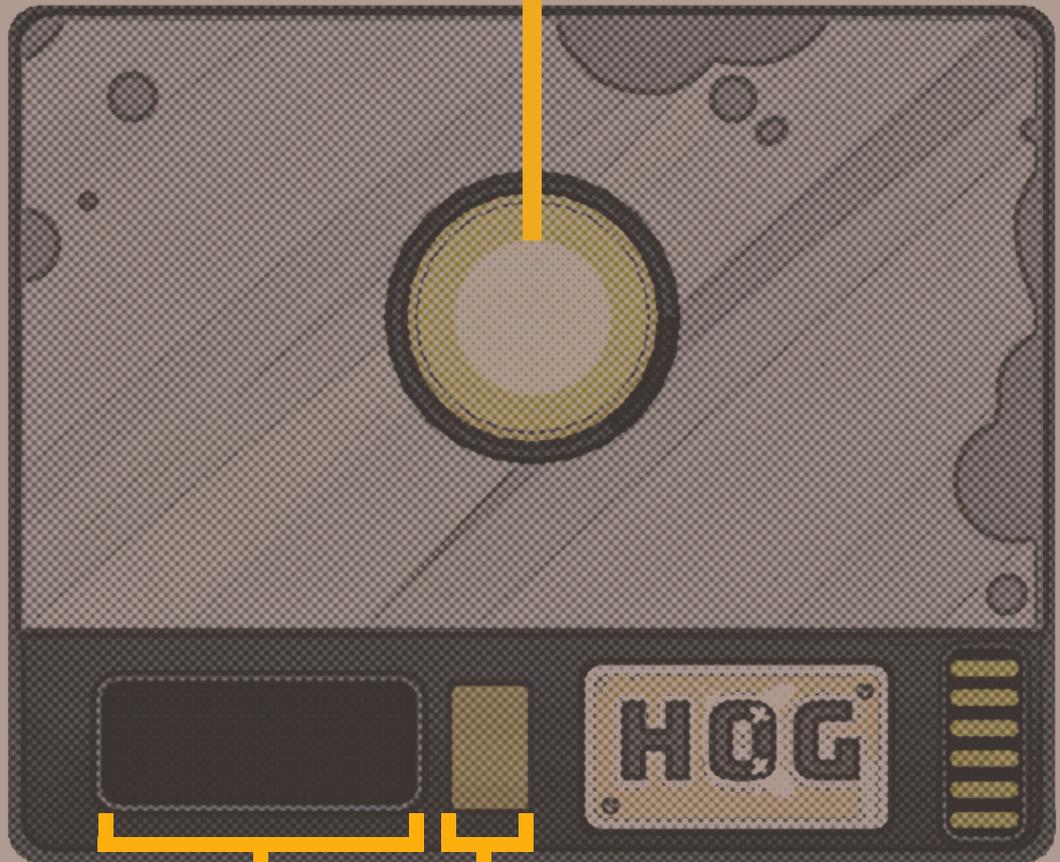


COMANDI RVB



COMANDI PIXEL

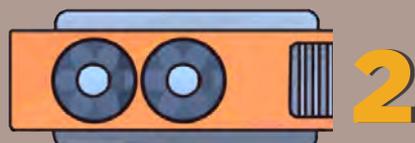
**PULSANTONE
GIALLO**



**VANO
PANCAKE***

**INTERRUTTORE DI
ORIENTAMENTO***

- REQUISITI DISCO PANCAKE™ -



***PER INFORMAZIONI, CONSULTARE LE
PAGINE SULLA PANORAMICA DI HOG.**

COMANDI PIXEL

RIPARAZIONE DELLA PIXELIZZAZIONE

NEL CASO IN CUI L'IMMAGINE DIVENTI
PIXELATA:

1 PREMERE IL
PULSANTONE
GIALLO.



DOPO UN BREVE PERIODO DI TEMPO,
IL PULSANTE SI ABBASSERÀ E LA
PIXELIZZAZIONE DELL'IMMAGINE SI
RIPETERÀ. IN TALE CASO:

2 PREMERE DI NUOVO IL
PULSANTONE GIALLO.

RIPETERE IL PASSAGGIO 2 SE
NECESSARIO.

**IMPORTANTE: ASSICURARSI CHE NON
SIANO PRESENTI PIXELIZZAZIONI
DELL'IMMAGINE QUANDO SI
CONCLUDE IL LAVORO.**



COMANDI PIXEL



S SOLUZIONI **SENTINELLA**

Vede tutto.*

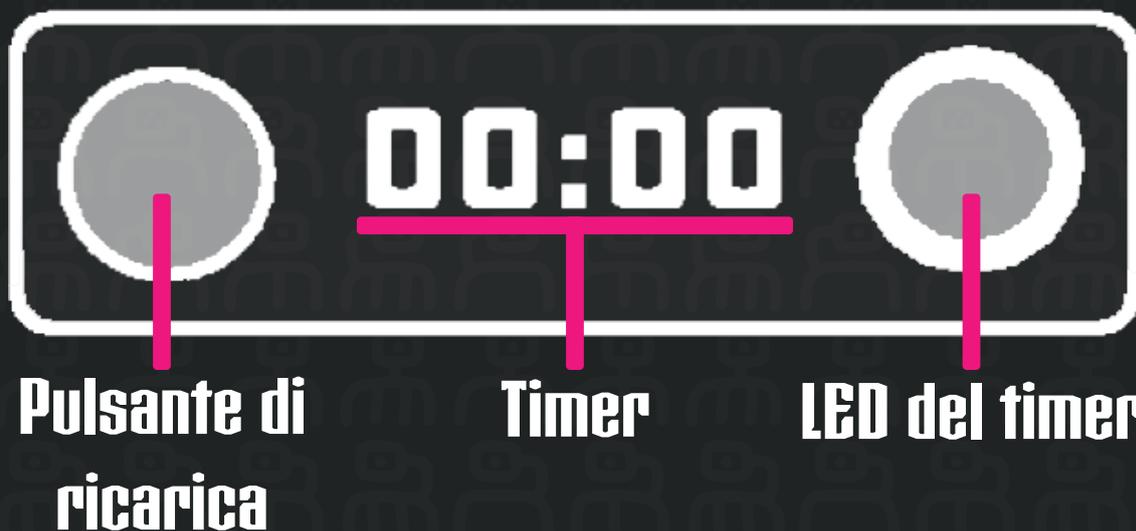
***Ma proprio tutto.**

ATTIVAZIONE ALLARME

Se l'allarme sta già suonando, consultare le pagine successive per le istruzioni di disattivazione.

L'allarme si attiverà se si verifica una delle seguenti condizioni:

1. TEMPO SCADUTO



Quando l'allarme non suona, è possibile aggiungere tempo al timer premendo il pulsante di ricarica.

2. CARBURANTE ESAURITO

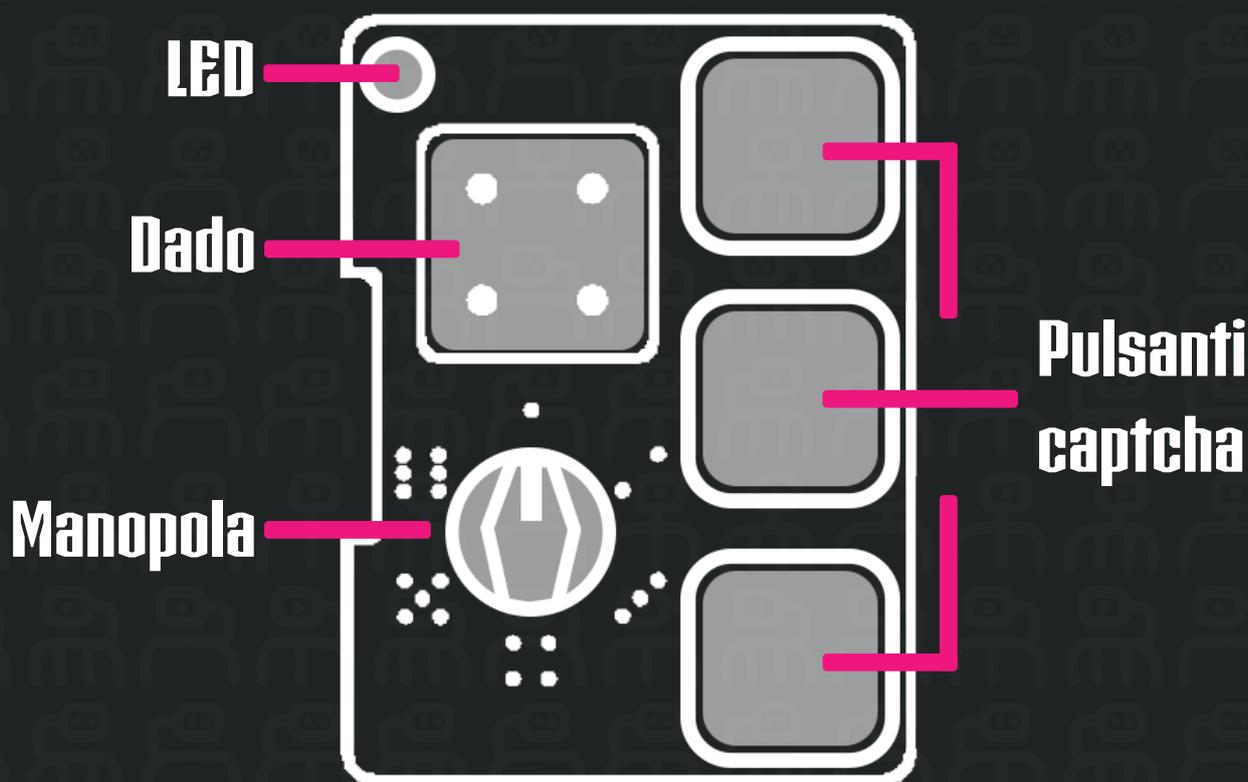
Ogni volta che si accede a un altro modulo su una nave dotata di un dispositivo di Soluzioni Sentinella, l'allarme Sentinella eseguirà una serie di controlli di sicurezza. Questi controlli consumeranno carburante.

Se il serbatoio si esaurisce completamente, suonerà l'allarme.

◀ DISATTIVAZIONE ▶

PANNELLO DI DISATTIVAZIONE

Il pannello di disattivazione contiene tutti i comandi necessari per disattivare l'allarme Sentinella.



LEVA DI DISATTIVAZIONE

Questa leva dovrà essere tirata per completare la sequenza di disattivazione precedentemente descritta.

SEQUENZA DI DISATTIVAZIONE

1

LANCIARE IL DADO

- Toccare il dado per lanciarlo. Il LED vicino dovrebbe apparire verde.
- Se, in qualsiasi momento, il LED diventa rosso, è necessario effettuare un nuovo tiro e ricominciare la sequenza.

2

IMPOSTARE MANOPOLA

Impostare la manopola su un valore corrispondente alla faccia OPPOSTA a quella risultante sul dado lanciato (vedere il diagramma sottostante).



3

INSERIRE LA SEQUENZA CAPTCHA

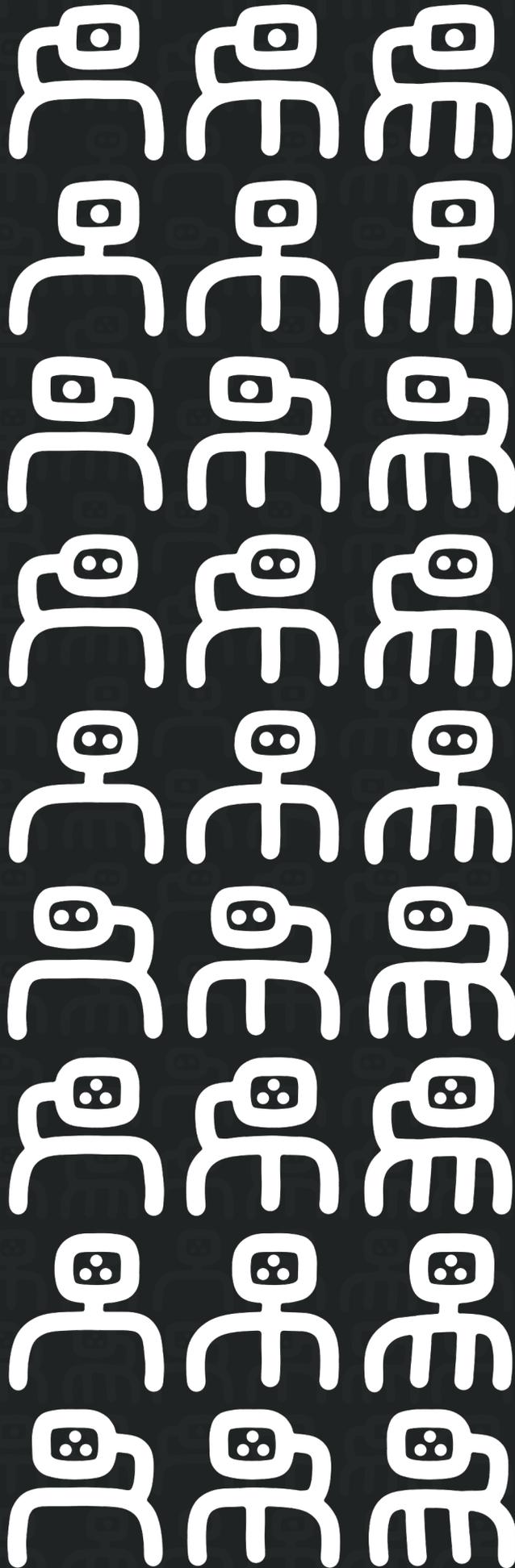
Premere i tre pulsanti captcha nell'ordine corretto, come spiegato nelle pagine successive.

4

TIRARE LA LEVA DI DISATTIVAZIONE

- Tirare la leva di disattivazione per completare la sequenza.
- Se si esegue correttamente, il timer dovrebbe reimpostarsi e il LED del timer diventerà verde.
- Se il timer non si reimposta correttamente, la sequenza non era corretta. Ricominciare dal passaggio 1.

GLIFI CAPTCHA



ORDINE CAPTCHA

Ordinare i glifi captcha in base alla priorità qui descritta:

1

QUANTITÀ DI OCCHI

MINORE

->

MAGGIORE



2

DIREZIONE DEL GLIFO

SINISTRA

->

DESTRA



3

QUANTITÀ DI GAMBE

MINORE

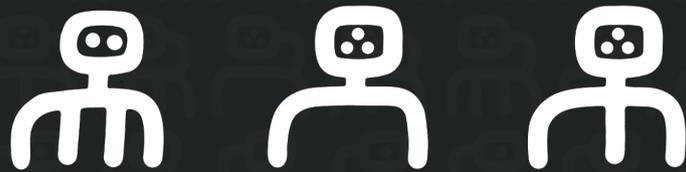
->

MAGGIORE



◀ ESEMPI ▶

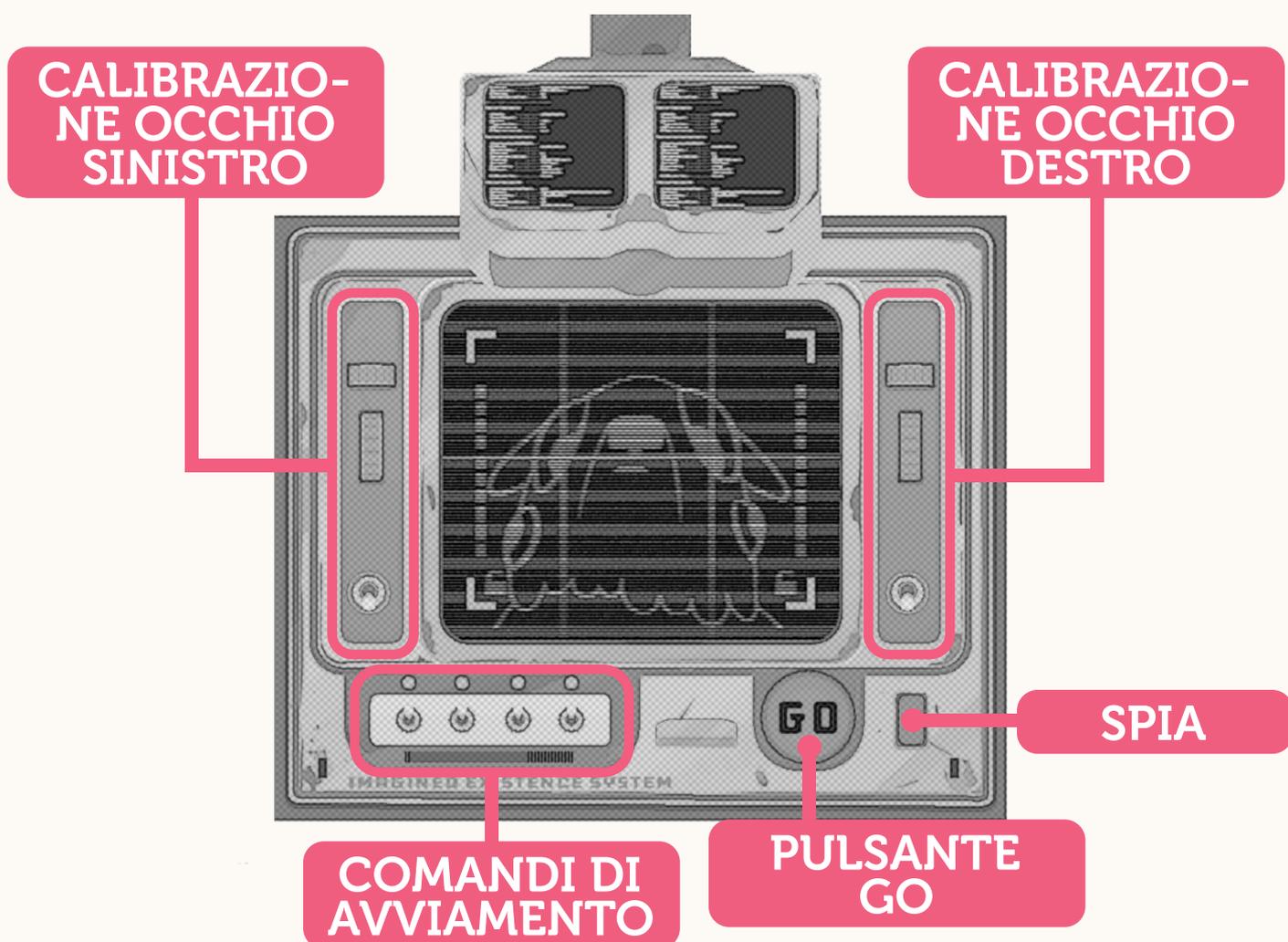
Vedere sotto per esempi di glifi ordinati correttamente.





ALVEARE: VR

Alveare VR consente agli utenti di interfacciarsi con il regno digitale. Viene utilizzato specialmente nell'intermediazione tra utenti finali e sistemi complessi, consentendone l'interfaccia tramite mezzi intuitivi.





VR: ACCESSO

CALIBRAZIONE OCCHI

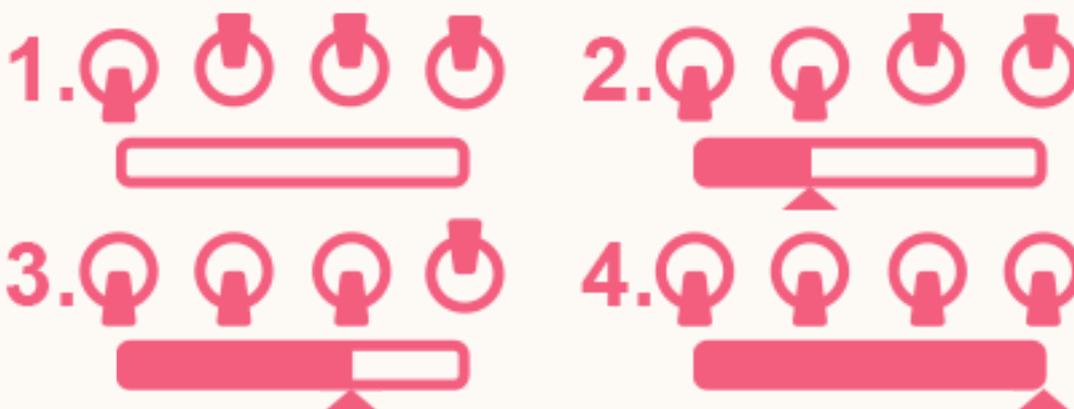
POSIZIONARE IL MIRINO SOPRA GLI OCCHI

 REGOLARE IL MIRINO IN ORIZZONTALE

 REGOLARE IL MIRINO IN VERTICALE

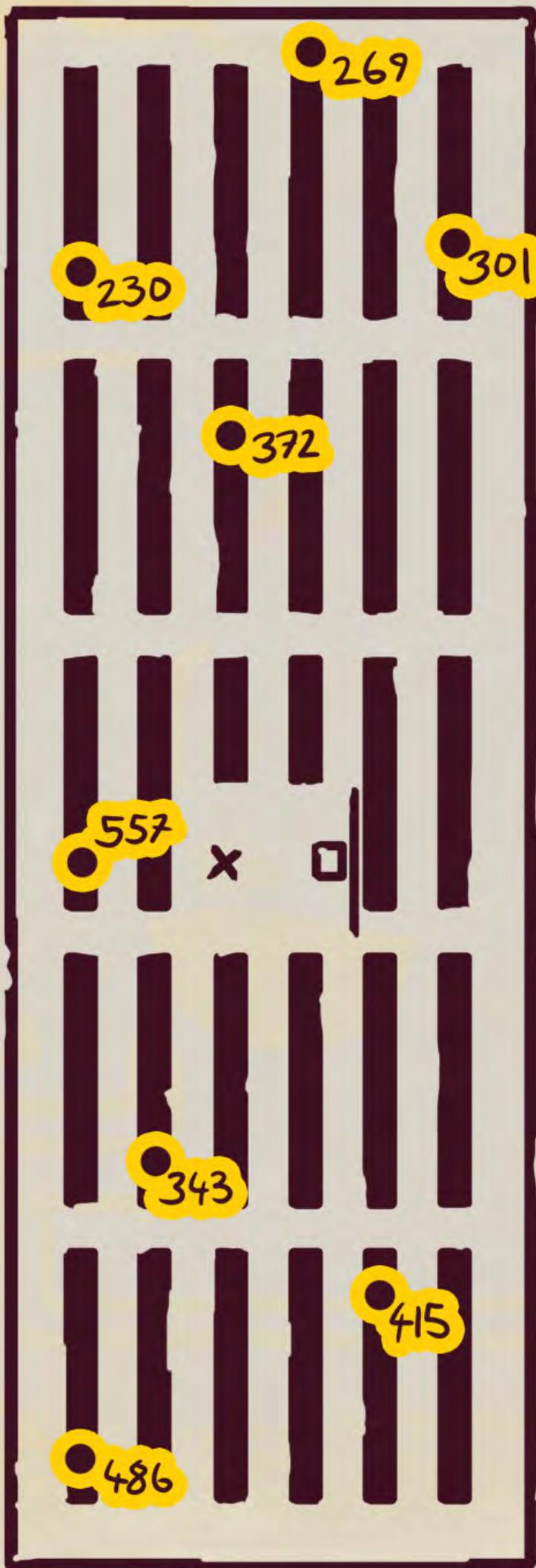
 BLOCCA/SBLOCCA IL MIRINO

INSERIRE LA SEQUENZA DI AVVIO



PREMERE GO

Per lasciare la realtà virtuale, gli utenti dovrebbero pensare intensamente "INDIETRO".



come aprire una cassaforte:

3 tentativi! 

iniziare in senso orario. girare fino al clic.



ripetere nella direzione inversa.

- ! in caso di errori, fare 1 giro completo
- ! in senso antiorario per ripristinare.

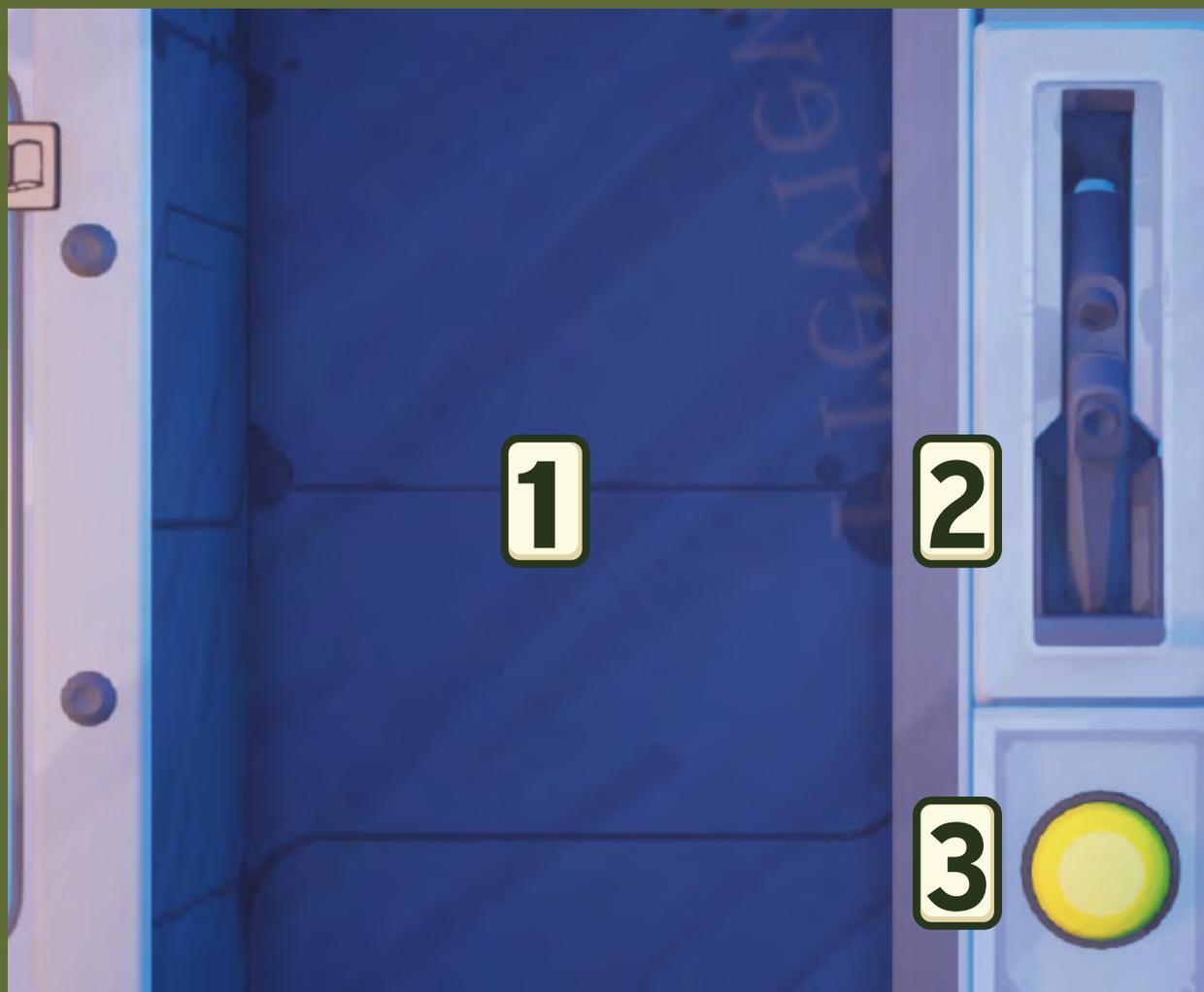
lista della spesa

- waffle
- olive
- bevanda spaziale



Saldatore

La ROBA ROTTa non è PIÙ ROBA ROTTa. è un POTENZIALE PROFITTO!



1 Camera di saldatura

2 Pistola da saldatura

3 Pulsante Conferma

Saldatore

come saldare:

- 1** Posizionare tutte le parti fratturate nella camera di saldatura.
- 2** Usare la pistola da saldatura per tracciare i punti di saldatura sullo spazio tra le parti fratturate.
NOTA: i punti di saldatura non sono mai abbastanza, conviene coprire tutto!!!
- 3** Premere il pulsante Conferma per "cuocere" insieme le parti.



Se la saldatura è RIUSCITA sarà possibile estrarre un singolo componente riparato da usare come si ritiene opportuno.
SE NON È RIUSCITA, ripetere i passaggi precedenti con PIÙ punti di saldatura.

LE GOMME DA MASTICARE

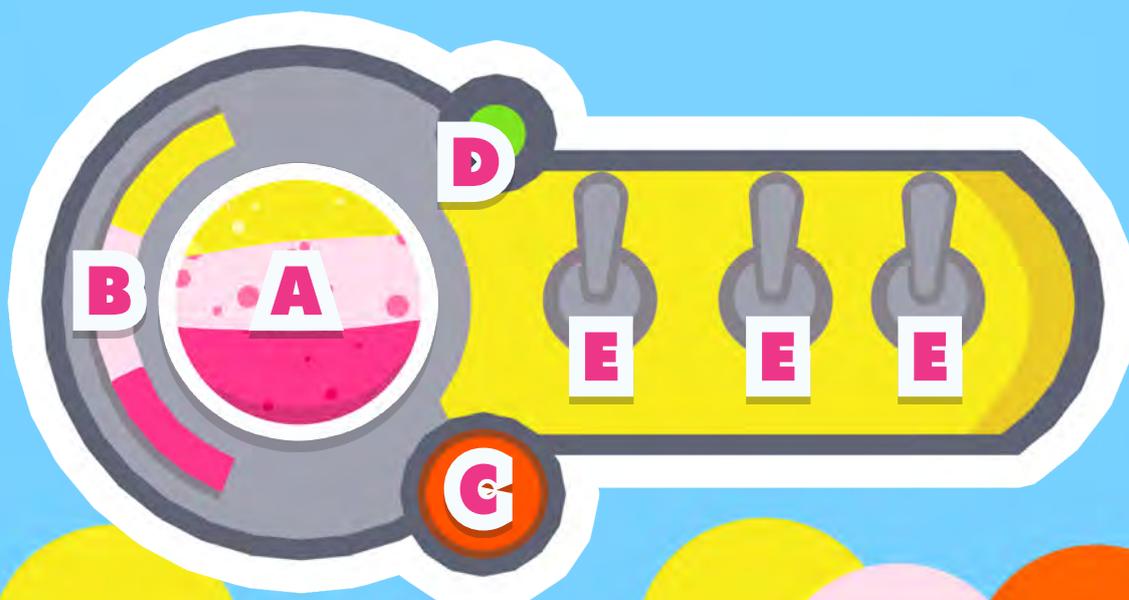
in tutto il mondo di Mr. Bloop

Configurazione del modulo
indipendente dalla piattaforma.

LA GOMMA



CONTENITORE



LE GOMME DA MASTICARE

in tutto il mondo di Mr. Bloop

**Configurazione del modulo
indipendente dalla piattaforma.**

A PRESA

B STRATI RICHIESTI

**C PULSANTE DI
ROTAZIONE**

**D LED DI CONFERMA DI
ROTAZIONE**

**E ALTERNAZIONE
STRATO**

COME USARE

- **Abbinare la gomma agli strati richiesti dal contenitore (B).**
- **Ogni strato richiesto ha un'opzione alternativa, a cui si accede tramite i pulsanti di attivazione/disattivazione degli strati corrispondenti (E).**
- **Per ottenere una corrispondenza, usare il pulsante di rotazione (C) per ruotare la gomma (A) di 180 gradi.**
- **Il LED di conferma (D) diventerà verde per confermare la corrispondenza.**

INFORMAZIONI SULLE BOMBE A TUBO

Se stai leggendo, probabilmente sei già morto. Anche se i seguenti passaggi ti consentirebbero una corretta disattivazione, probabilmente ti mancheranno il tempo e la calma per eseguirli come si deve.

Considera, piuttosto, la possibilità di salutare i tuoi cari.

Fig. 175683656846

**PULSANTE DETONAZIONE/
DISATTIVAZIONE**



IDENTIFICAZIONE FILI:



SEMPLICE

STRISCE

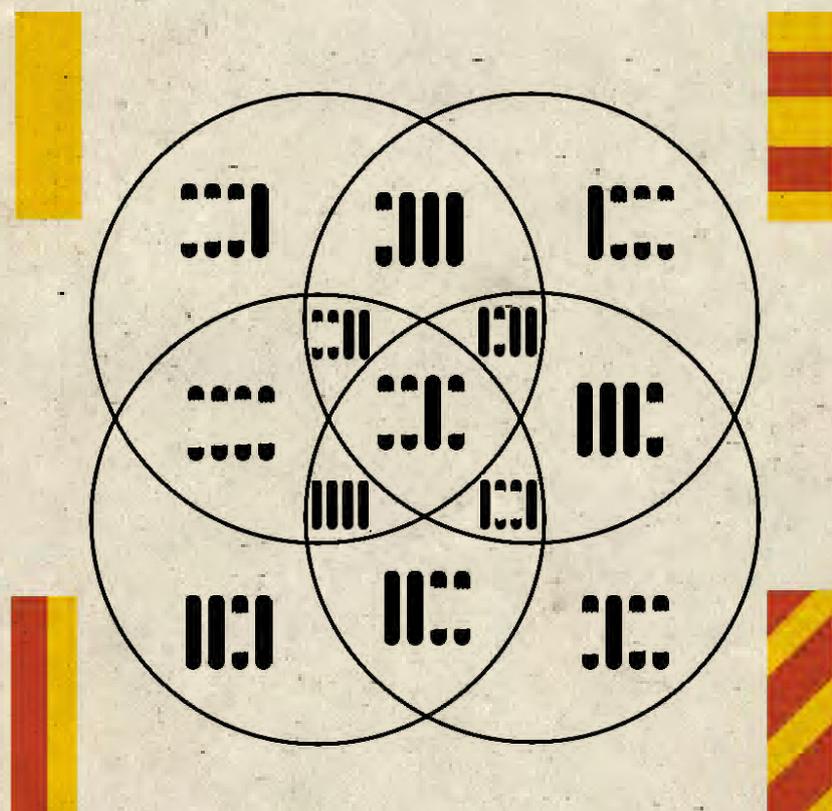
SPIRALE

DOPPIO

INFORMAZIONI SULLE BOMBE A TUBO: DISATTIVAZIONE

1. Identificare gli schemi presenti su tutti e quattro i fili (ad esempio semplice, spirale, doppio). Nota: la quantità esatta di ciascuno è irrilevante.
2. Trovare il punto in cui le sfere del modello corrispondente si intersecano nel diagramma di Venn sottostante.
3. Tagliare i fili come indicato.
4. Premere il pulsante di detonazione/disattivazione per fermare il timer.

Fig. 789234586576



CHIAVE

LEGGERE I FILI DA SINISTRA A DESTRA



FILO NON
TAGLIATO



FILO
TAGLIATO

REATTORE

SOLO PER IL PERSONALE AUTORIZZATO!

OH, AMICO, C'È MANCATO POCO...
STO ANCORA TREMANDO...

NOTA A TE STESSO:
QUESTE BESTIE POSSONO ATTERRARE
PRONTE AD ESPLODERE!

LEGGI QUESTO PRIMA DI ACCETTARE UN ALTRO
LAVORO, STUPIDA BESTIA!

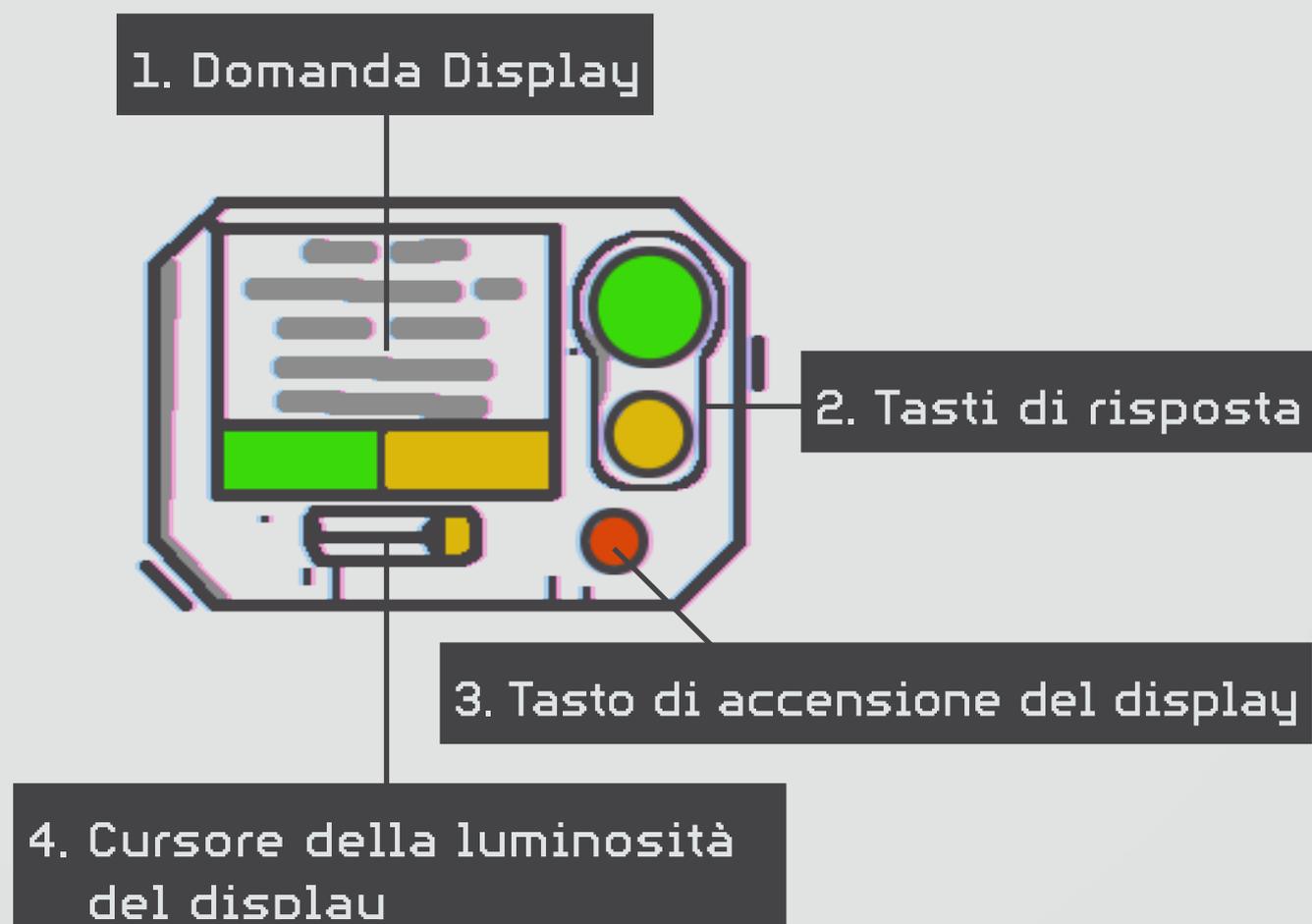
REATTORE

SOLO PER IL PERSONALE AUTORIZZATO!

REATTORE

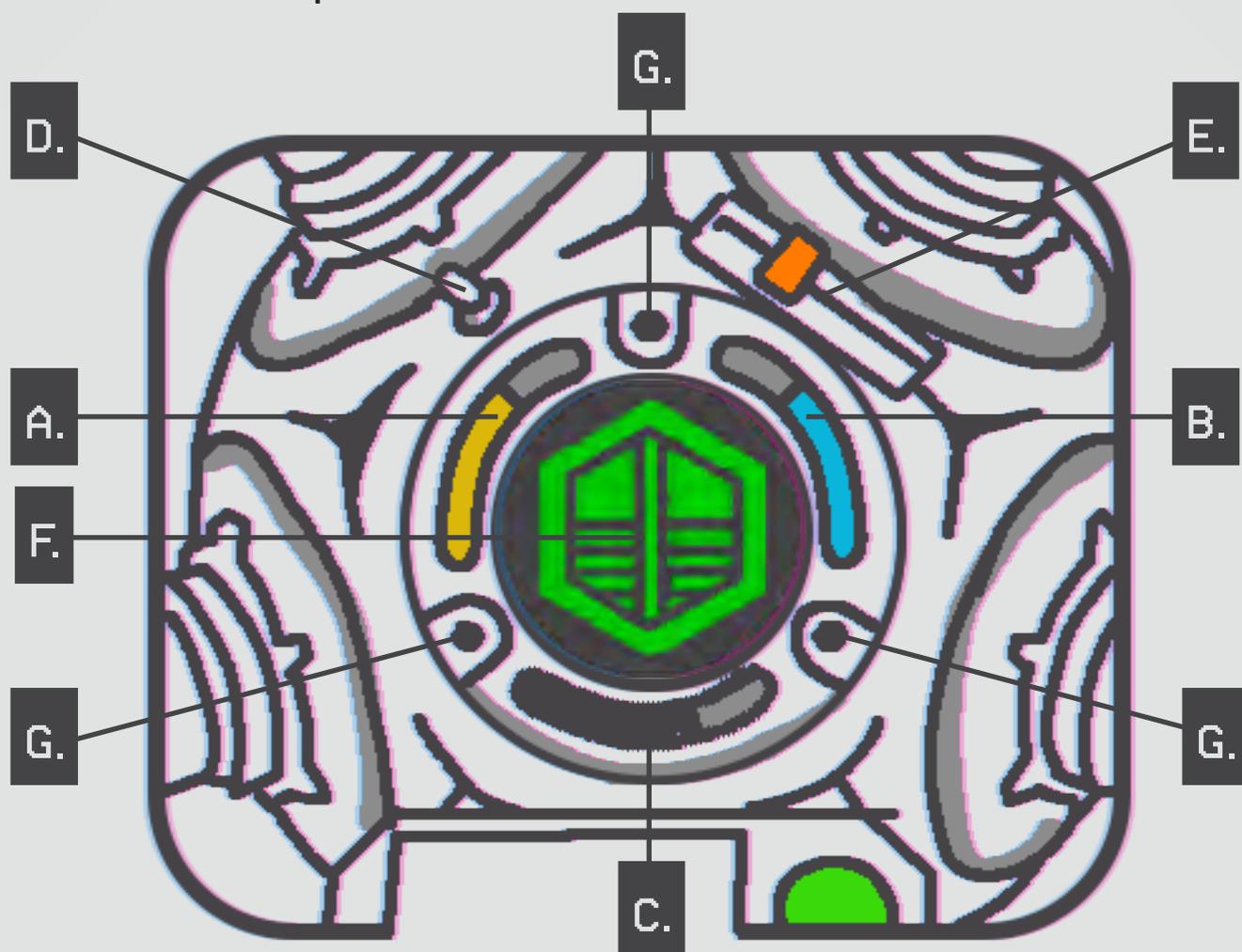
Per proteggere il reattore da persone non qualificate, è necessario rispondere a una domanda di sicurezza. Una risposta errata provoca il blocco totale del sistema.

Se il tuo reattore è stato bloccato da un individuo non qualificato, contattaci e lo citeremo in giudizio. SE NON VINCI NON PAGHI L'ONORARIO. Libereremo l'universo da questi individui e ci arricchiremo facendolo.



REATTORE

Una volta ottenuto l'accesso, segui attentamente le istruzioni contenute in questa documentazione per garantire una manutenzione efficace ed evitare una morte dolorosa ma rapida.



A. Display del livello del carburante

B. Display del livello del refrigerante

C. Display del livello del reagente

D. Interruttore della pompa del carburante

E. Cursore del tasso di refrigerante

F. Display di stabilità del nucleo

G. Bulloni di accesso al nucleo

REATTORE STABILITÀ

ATTENZIONE: PRIMA DI INIZIARE LA MANUTENZIONE DELLA NAVE,
CONTROLLARE IL DISPLAY DELLA STABILITÀ DEL NUCLEO (F).

IL NUCLEO DEL REATTORE INSTABILE È UN PERICOLO IMMINENTE!
INTERVENIRE IMMEDIATAMENTE PER EVITARE LA MORTE!

VALUTAZIONE DELLA STABILITÀ

Maggiore è il numero di segmenti pieni sul display, più
stabile è il nucleo del reattore. Vedi l'esempio seguente:



ALTAMENTE
STABILE



ALTAMENTE
INSTABILE

Se la stabilità sta diminuendo, continuerà a farlo finché
la causa principale non sarà risolta.

Una variazione della stabilità provoca un "bip" udibile.

ATTENZIONE: UNA VOLTA SCOMPARSO L'ULTIMO SEGMENTO
CENTRALE, L'UTENTE HA MENO DI 10 SECONDI PER EVITARE
UNA FUSIONE FATALE!

REATTORE STABILITÀ

La stabilità del reattore dipende da due risorse:

1. Il livello di carburante del modulo Combustibile della nave.
2. Il livello di refrigerante del modulo Refrigerante della nave.

Se il livello di combustibile della nave scende sotto il 50%, la stabilità del nucleo diminuisce.

Il refrigerante svolge un ruolo centrale sia nell'aumentare la stabilità che nel rallentare le cadute di stabilità. Assicurarsi che il modulo Cooler sia in buone condizioni di funzionamento.

AUMENTO DELLA STABILITÀ

1. Assicurarsi che l'interruttore della pompa del carburante (D) sia acceso e che il display del livello del carburante (A) indichi un livello di riempimento almeno pari alla metà. Se il livello è inferiore, è necessario un rifornimento a bordo.

Seguire la procedura di rifornimento riportata nella pagina seguente per ridurre il rischio di fusione.

2. Regolare il cursore della portata del refrigerante (E) finché il livello sul display del livello del refrigerante (B) non corrisponde al livello del carburante.



Se il refrigerante non raggiunge il livello richiesto, seguire le istruzioni riportate nella sezione Raffreddamento alla fine di questa documentazione.

ATTENZIONE: NEL CASO IN CUI SIA IL REFRIGERANTE CHE IL CARBURANTE SIANO ESAURITI:

REATTORE RIFORNIMENTO PROCESSO

1. Assicurarsi che l'interruttore della pompa del carburante (D) sia spento.
2. Impostare il cursore del tasso di refrigerante (E) al massimo. Nota: se il display del livello del liquido di raffreddamento non raggiunge il massimo, si consiglia di riempire prima il liquido di raffreddamento per garantire che la stabilità scenda alla velocità più bassa possibile durante il rifornimento.
3. Eseguire il rifornimento dell'astronave in conformità con la documentazione del produttore del modulo carburante.
4. Per ulteriori istruzioni, vedere "AUMENTO DELLA STABILITÀ".

REATTORE LIVELLO DEL REAGENTE

Se il display del livello del reagente è rosso, il nucleo del reattore deve essere sostituito. Seguire le istruzioni riportate a tergo.



REATTORE

SOSTITUZIONE DEL NUCLEO

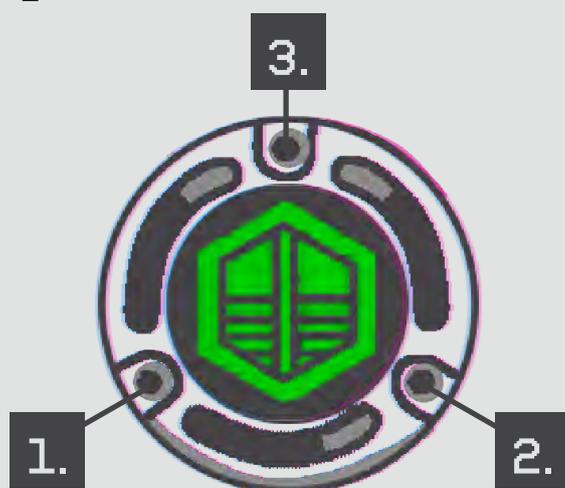
ATTENZIONE: IL PROCESSO DI SOSTITUZIONE DEL NUCLEO RIDUCE LA STABILITÀ. È NECESSARIO AFFRETTARSI PER COMPLETARE LA MANUTENZIONE IN MODO TEMPESTIVO.

!UNA VOLTA FUORI DAL MODULO, IL NUCLEO È INERTE!

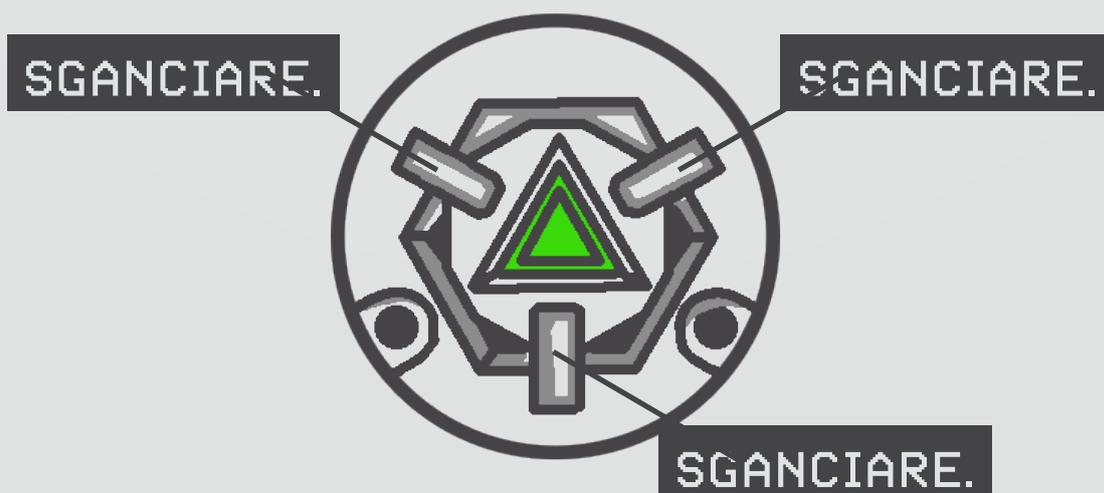
1. Spegnere l'interruttore della pompa del carburante (D).
2. Impostare il cursore del tasso di raffreddamento (E) al minimo.

ATTENZIONE: LA STABILITÀ INIZIERÀ A DIMINUIRE!

3. Allentare i bulloni di accesso al nucleo nell'ordine illustrato di seguito:



4. Sganciare i fermi che trattengono il nucleo:

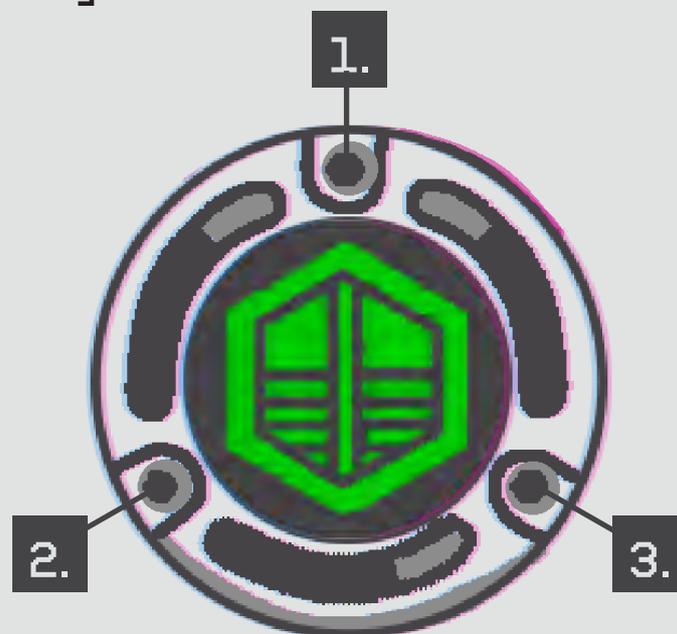


REATTORE

SOSTITUZIONE DEL NUCLEO

Continua...

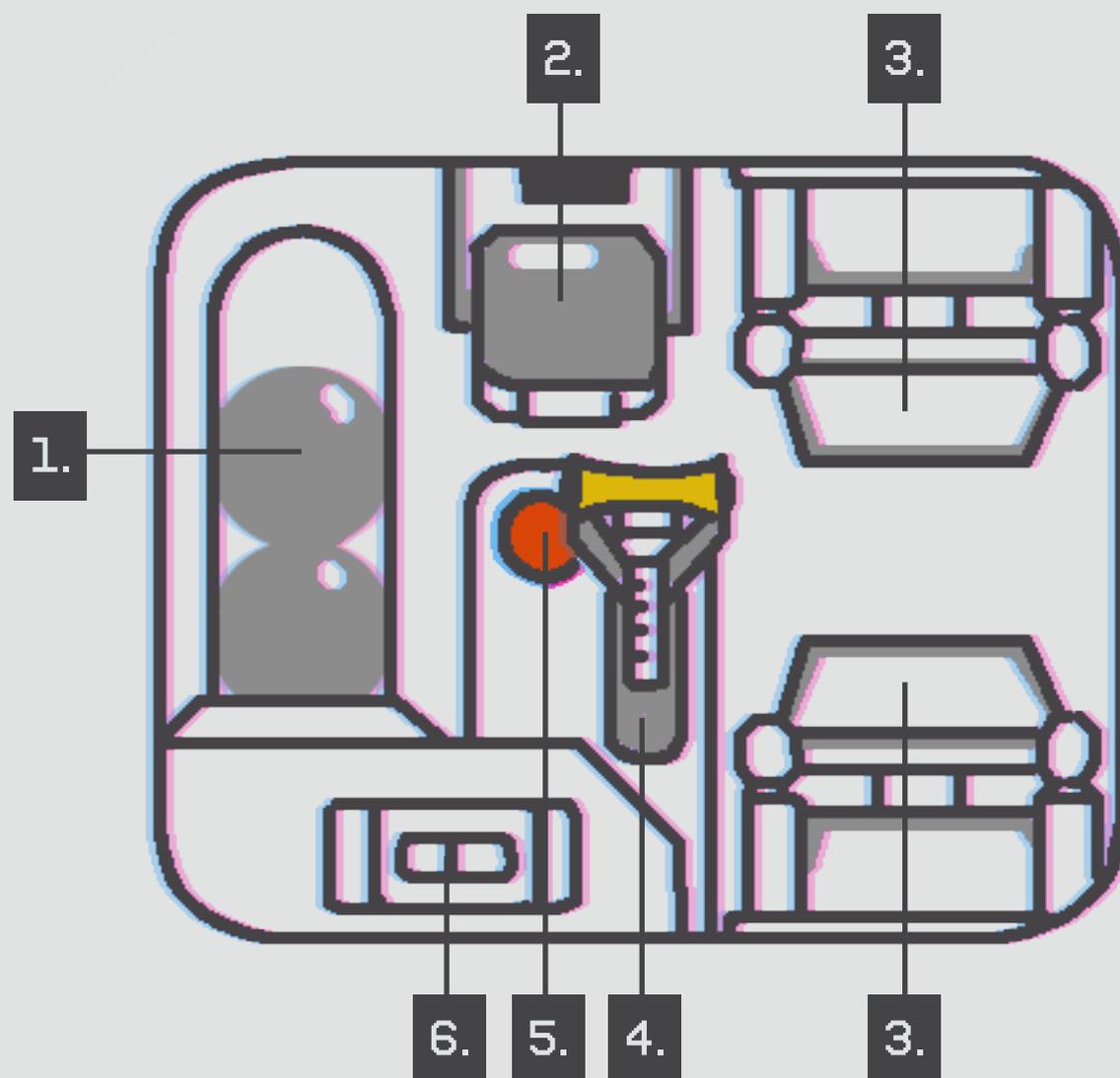
5. Sostituire il nucleo del reattore.
6. Agganciare i fermi al nucleo.
7. Fissare i bulloni di accesso al nucleo nell'ordine indicato di seguito:



8. Per ulteriori istruzioni, vedere "AUMENTO DELLA STABILITÀ".

RAFFREDDATORE

ATTENZIONE: PRIMA DI INIZIARE LA MANUTENZIONE DEL RAFFREDDATORE, CONTROLLARE IL MODULO DEL REATTORE DELLA NAVE PER UNA DIAGNOSI ACCURATA DEI GUASTI.



1. Ricettacolo del refrigerante

2. Distributore di cubetti di ghiaccio

3. Formatore di cubetti di ghiaccio

4. Leva della forma

5. Rilascio della leva

6. Pompa

RAFFREDDATORE

USO

ATTENZIONE: PRIMA DI PROCEDERE, ACCERTARSI CHE LA POMPA [6] SIA FUNZIONANTE. IN CASO CONTRARIO, I MODULI DIPENDENTI POTREBBERO PERDERE L'ACCESSO AL REFRIGERANTE.

PRODUZIONE DI REFRIGERANTE SFERE

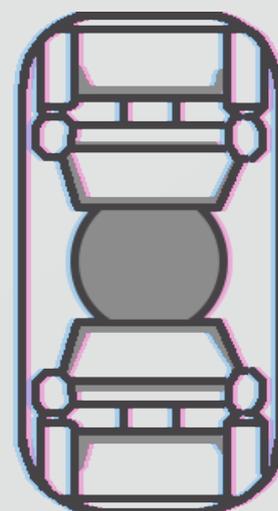
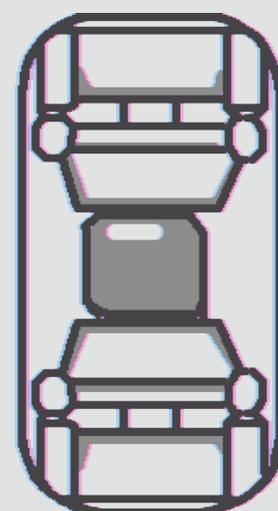
1. Posizionare il cubetto di ghiaccio nel modellatore di cubetti di ghiaccio [3].

2. Azionare la leva della forma [4] fino a quando la forma del cubetto di ghiaccio [3] è completamente chiusa.

3. Premere il rilascio della leva [5].

4. Inserire la sfera di refrigerante appena formata nel ricettacolo del refrigerante [1].

Quando il ricettacolo del refrigerante non accetta più sfere di refrigerante, il modulo è considerato pieno.



UNITÀ

VDL

E BACKEND

Il viaggio alla velocità della luce (VDL) è facilitato da due moduli:

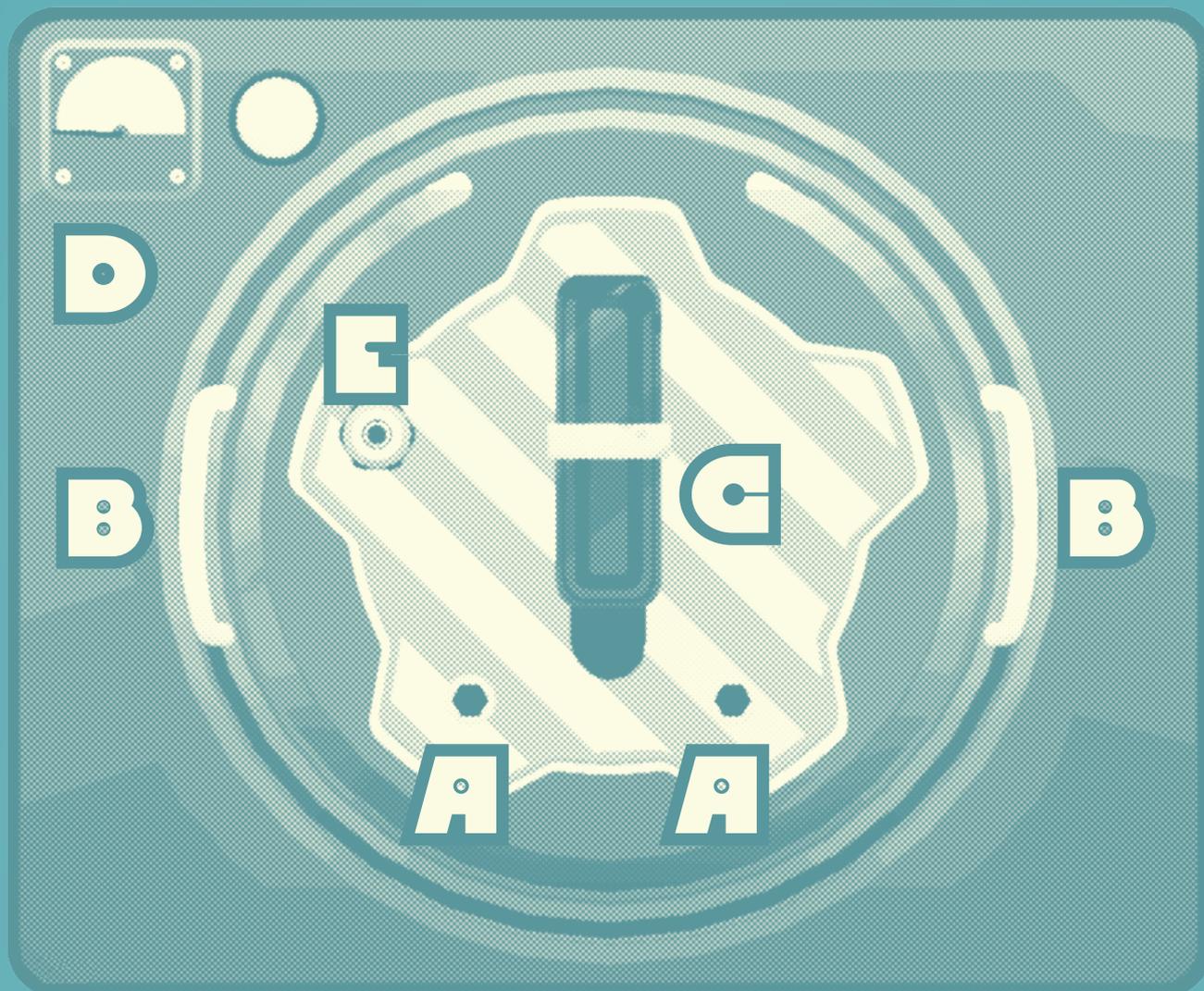
- L'*unità VDL* che ospita i componenti essenziali.
- Il *backend VDL* che consente all'utente di calibrare l'unità VDL.

AVVERTIMENTO!

La manutenzione dell'unità VDL richiede l'interazione con sostanze altamente radioattive.

Unità VDL

CONTENUTI - ESTERNI



- A** BULLONI PORTA
- B** MANIGLIE PORTA
- C** LEVA DI SCARICO/RIEMPIMENTO
- D** LETTURA DELLE RADIAZIONI
- E** INGRESSO FLUIDO

Unità VDL

PORTA SCUDO

La porta scudo protegge l'utente dalle radiazioni. L'efficacia di questa schermatura è determinata dalla quantità e dal tipo di fluido presente all'interno della porta, visibile lungo il bordo.

FREEZE È IL FLUIDO DA NOI SCELTO PER OTTENERE LA MASSIMA RESISTENZA DELLO SCUDO.

SCARICO/RIEMPIMENTO DELLA PORTA

1. Collegare il contenitore del fluido all'ingresso fluido (F).
2. Tirare la leva (C) verso il BASSO per scaricare e verso l'ALTO per riempire.

APRIRE LA PORTA

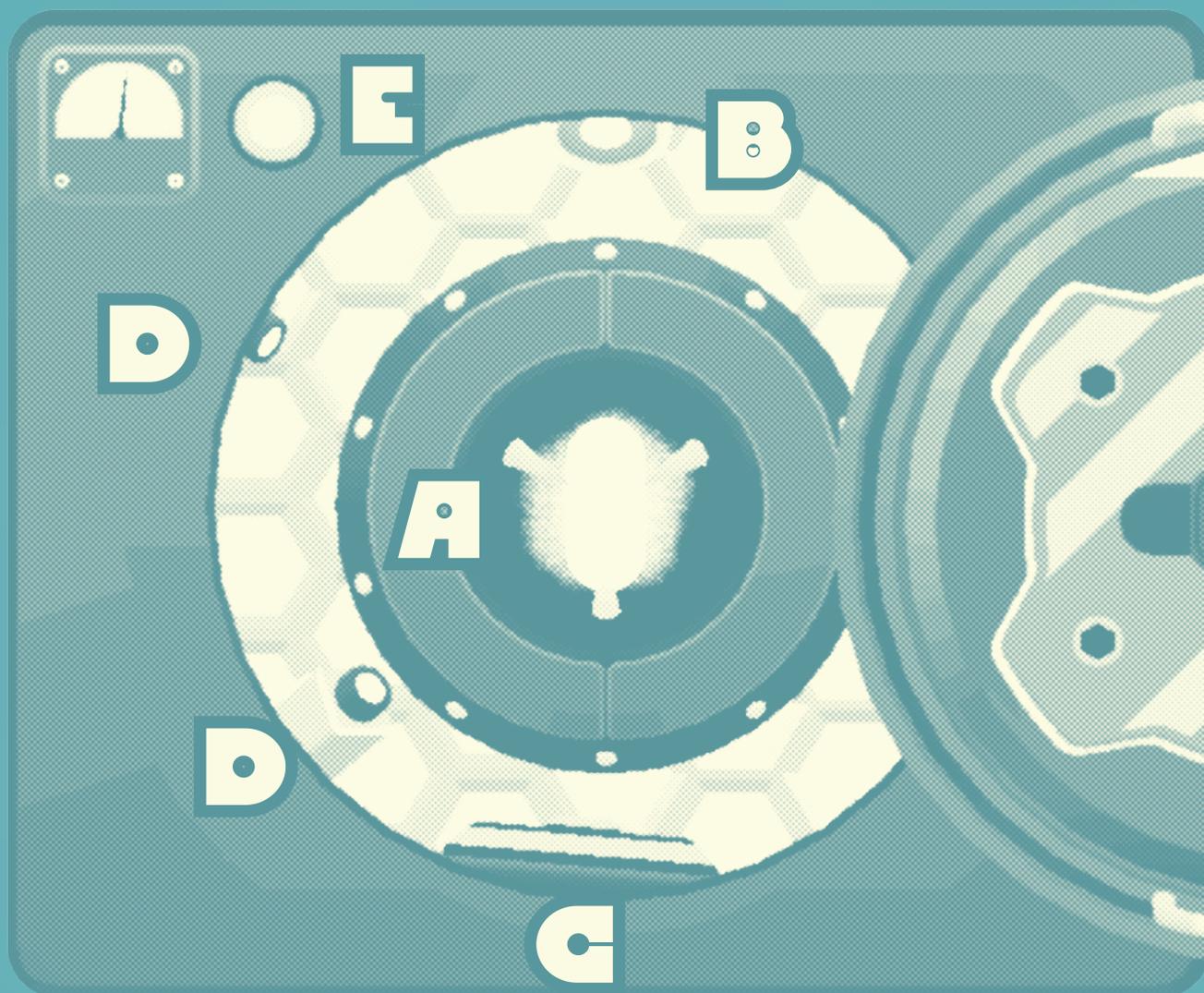
1. Allentare i bulloni (A) con la chiave.
2. Utilizzare le maniglie (B) per girare la porta in senso orario.

AVVERTIMENTO: dal momento dell'apertura, l'utente sarà esposto alle radiazioni della gemma VDL dell'unità!

PER SIGILLARE, INVERTIRE I PASSAGGI!

Unità VDL

CONTENUTI - INTERNI



- A** NUCLEO
- B** BULBO DEL NUCLEO
- C** ELETTROMAGNETE
- D** FOTOCAMERE
- E** PULSANTE DI ATTIVAZIONE BULBO

Unità VDL

GEMME VDL

L'unità VDL è alimentata dal suo nucleo, composto da una gemma VDL e dal suo alloggiamento. Esistono tre tipi di gemme VDL:

CORTO RAGGIO

A corto raggio ed economiche.

LUNGO RAGGIO

Maggiore portata.

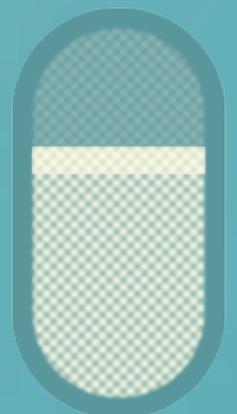
TIPO X

[Riservato]. Pericoloso. Maneggiare con cautela!

LIVELLO DI ENERGIA DELLA GEMMA

Le gemme VDL devono essere sostituite se il loro livello di energia è inferiore al 50%. Per controllare il livello di energia:

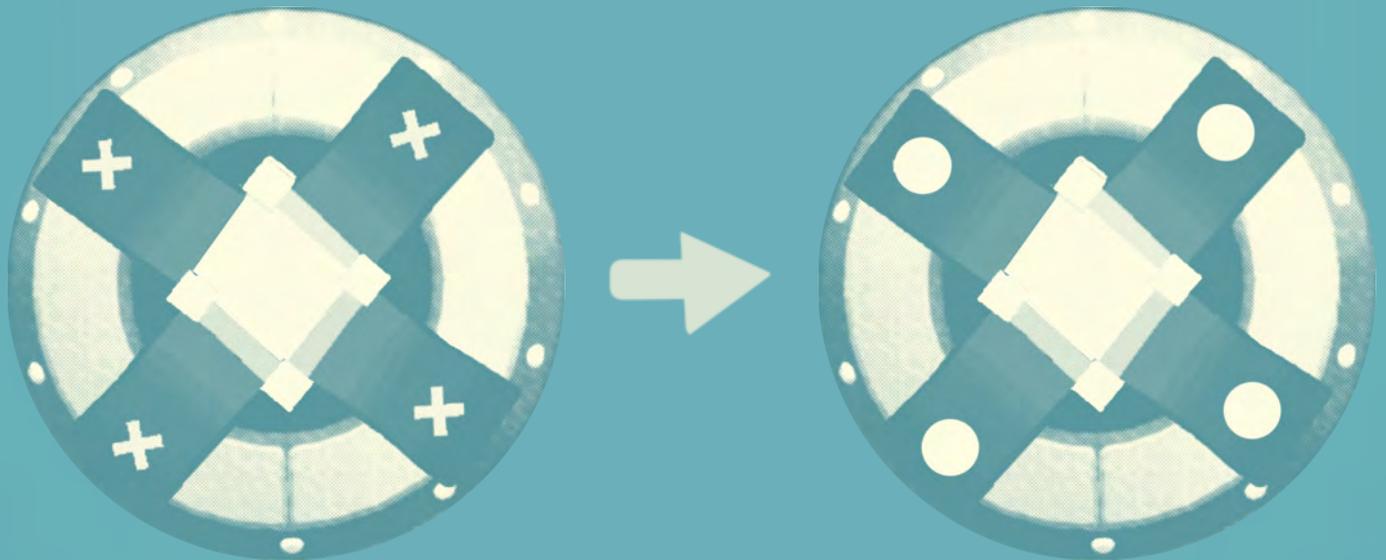
1. Assicurarsi che il bulbo centrale sia presente e pieno di sangue.
2. Tenere premuto il pulsante di attivazione del bulbo e osservare la sovrapposizione del livello di energia sulla gemma VDL. Vedere diagramma.



Unità VDL

ESTRAZIONE DELLA GEMMA VDL

1. RIMUOVERE il nucleo dall'unità VDL.
2. POSIZIONARE il nucleo in un saldatore.
3. ACQUISTARE l'estrattore di gemme.
4. POSIZIONARE l'estrattore di gemme sul nucleo.
5. SALDARE ogni X sull'estrattore del nucleo.



6. CONFERMARE la saldatura.
7. ACCENDERE l'estrattore di gemme con l'accendino.
8. SMALTIRE l'estrattore di gemme con la gemma VDL estratta.



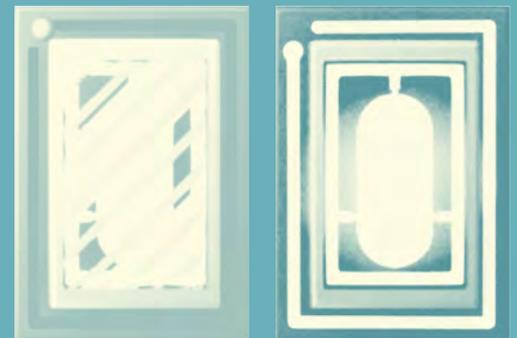
Unità VDL

INSTALLAZIONE DI UNA GEMMA VDL

1. POSIZIONARE l'alloggiamento vuoto del nucleo nel saldatore.

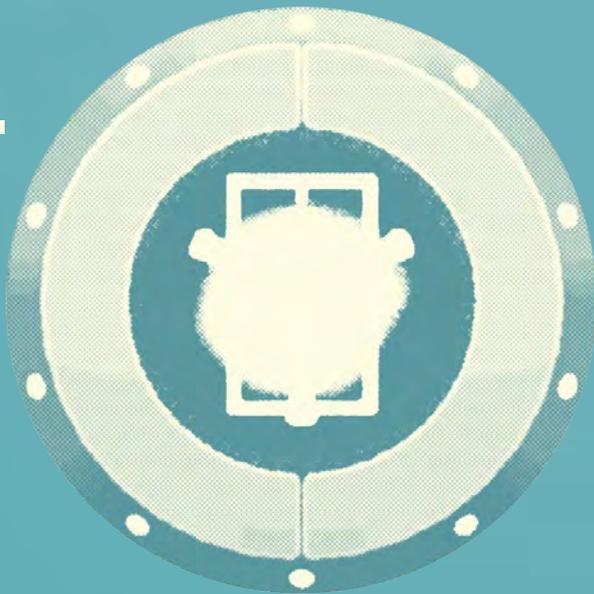


2. APRIRE il pacco sigillato della gemma VDL tirando la cerniera.

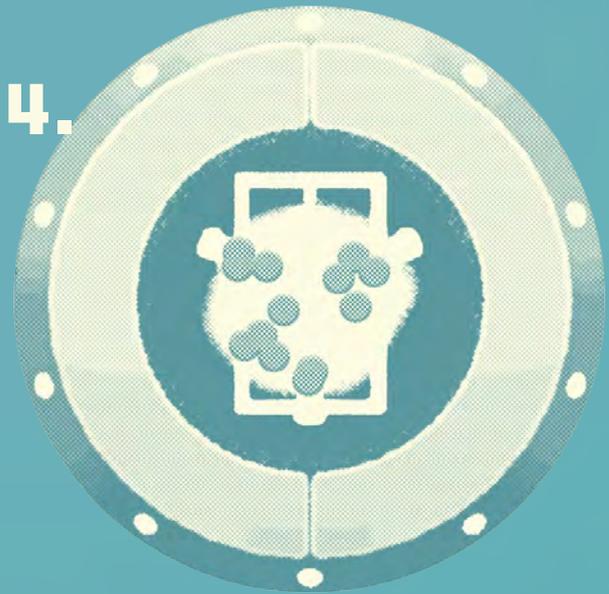


3. POSIZIONARE la gemma VDL nell'alloggiamento centrale.

3.



4.

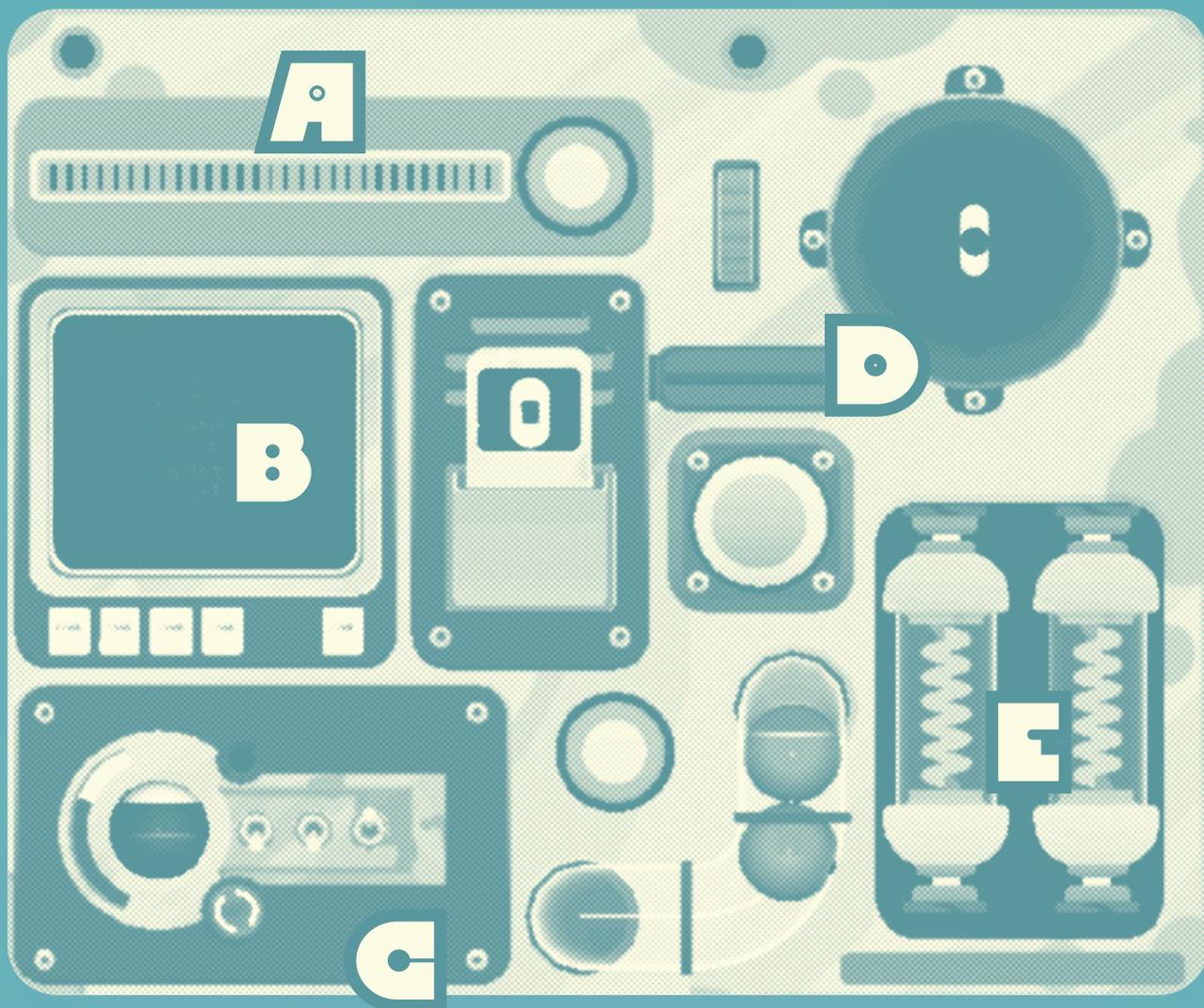


4. SALDARE generosamente!

5. CONFERMARE la saldatura.

BACKEND VDL

INDICE



A GRUPPO DI ALIMENTAZIONE

B GRUPPO COMPUTER

C GRUPPO GOMME

D GRUPPO TARGET

E GRUPPO FUSIBILI

BACKEND VDL

RIEPILOGO

Il backend VDL è composto da più gruppi utilizzati per calibrare l'unità VDL per il viaggio. Se uno qualsiasi dei gruppi non funziona come descritto qui, potrebbe esserci un problema con i componenti sottostanti, descritto alla fine di questo manuale.

GRUPPO DI ALIMENTAZIONE

Il gruppo di alimentazione è composto da un display di alimentazione e un pulsante di accensione.



Ogni azione eseguita nel backend VDL consuma una piccola quantità di energia. L'esaurimento completo della batteria causerà un arresto anomalo del sistema operativo nel gruppo computer.

Le gomme depositate nel gruppo gomme possono essere consumate per generare energia aggiuntiva: per farlo, premere il pulsante di accensione.

BACKEND VDL

GRUPPO COMPUTER

Il gruppo computer può essere caricato con tre sistemi operativi distinti. Il sistema operativo utilizzato dipende dal tipo di gemma VDL nell'unità VDL:

**TIPO DI
GEMMA VDL**

**TIPO DI SISTEMA
OPERATIVO**

CORTO RAGGIO

SO 1

LUNGO RAGGIO

SO 2

TIPO X

SO 3

STATO DEL SISTEMA OPERATIVO

Il sistema operativo può trovarsi in tre stati distinti.

ATTIVO - Il sistema operativo è funzionante.

BLOCCATO - Il sistema operativo si è bloccato a causa di un errore esterno. Richiede l'avvio.

IN AVVIAMENTO - Il sistema operativo è in fase di avvio. Richiede l'input dell'utente per completare l'avvio.

BACKEND VDL

MODIFICA DELLO STATO DEL SISTEMA OPERATIVO

BLOCCATO

->

AVVIO

- 1. Assicurarsi che la cartuccia codificata con un sistema operativo valido sia nell'alloggiamento della cartuccia.**
- 2. Tenere premuto il tasto RESET (vedere le specifiche sul retro) per 2 secondi.**

AVVIO

->

ATTIVO

- 1. Assicurarsi che la cartuccia codificata con un sistema operativo valido sia nell'alloggiamento della cartuccia.**
- 2. Inserire la sequenza di avvio (vedere le specifiche sul retro).**

ATTIVO

->

BLOCCATO

- 1. Assicurarsi che la cartuccia codificata con un sistema operativo valido sia nell'alloggiamento della cartuccia.**
- 2. Premere uno qualsiasi dei tasti fino all'arresto.**

BACKEND VDI

SPECIFICHE DEL SISTEMA OPERATIVO

Di seguito sono riportate le specifiche dipendenti dal sistema operativo.

TASTO RESET

50 1	STELLA
50 2	TRE
50 3	UNO

SEQUENZA DI AVVIO

50 1
[UNO] [DUE] [TRE] [QUATTRO]

50 2
[UNO] [TRE] [DUE] [QUATTRO] [UNO] [TRE]
[STELLA]

50 3
[UNO] [DUE] [TRE] [QUATTRO] [QUATTRO]
[UNO] [STELLA] [TRE] [UNO] [STELLA]

BACHEND VDL

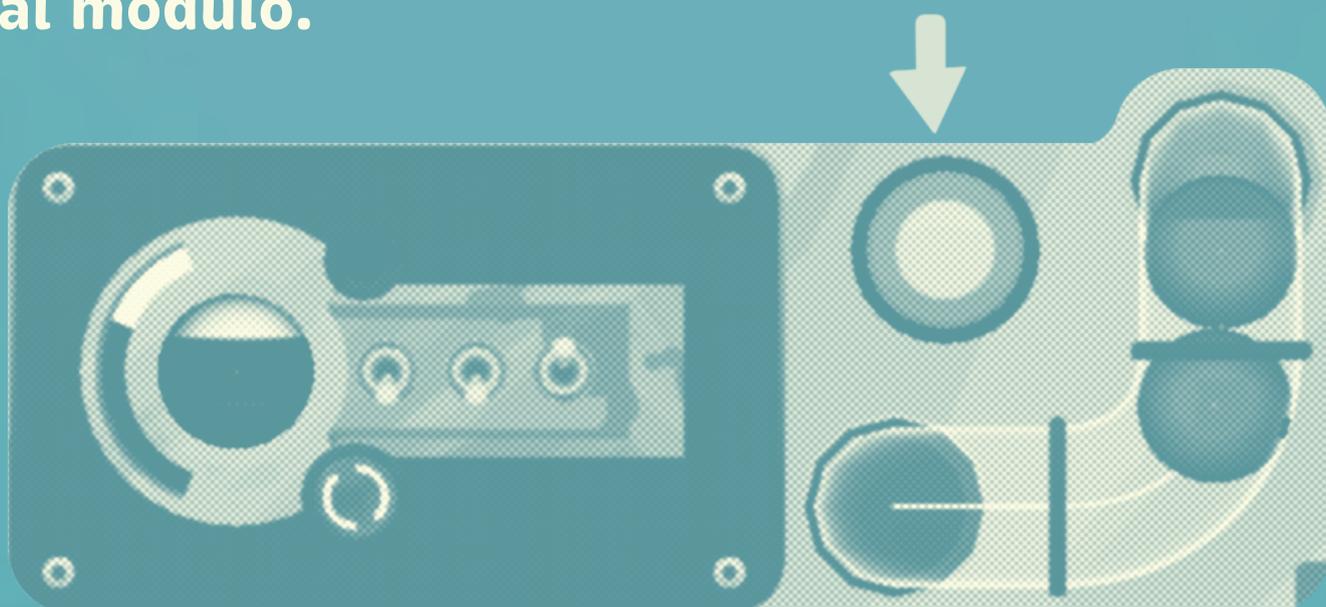
GRUPPO GOMME

La funzione del gruppo gomme è quella di fornire energia al modulo.

Le gomme adatte al contenitore (per maggiori dettagli, consultare il manuale del produttore delle gomme) possono essere depositate nella cache, in modo che siano disponibili per il consumo da parte del gruppo di alimentazione.

Per mettere una gomma nella cache, basta **PREMERE** il pulsante cache visualizzato qui sotto.

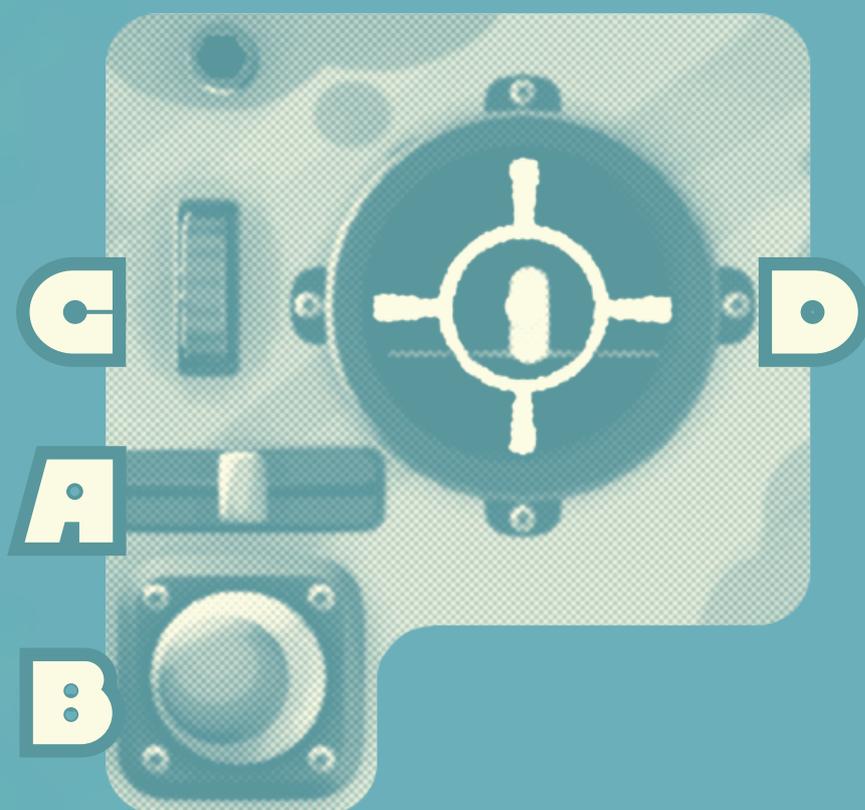
NOTA: premendo il pulsante cache per una gomma incompatibile, la gomma sarà espulsa dal modulo.



BACKEND VDL

GRUPPO TARGET

Il gruppo target viene utilizzato per garantire che tutte le telecamere dell'unità VDL siano correttamente orientate e focalizzate sulla gemma VDL.



SELEZIONE DELLA FOTOCAMERA

Ci sono tre fotocamere che devono essere configurate correttamente.

Utilizzare la leva incrementale (A) per selezionare una telecamera.

BACKEND VDL

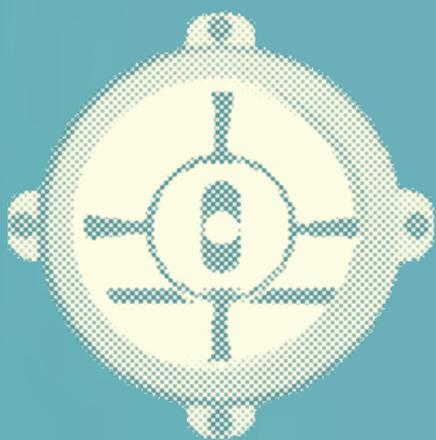
REGOLAZIONE DELL'ORIENTAMENTO

Utilizzare il joystick (B) per regolare l'orientamento. L'orientamento corretto si ottiene quando la gemma VDL si trova al centro del display (D).

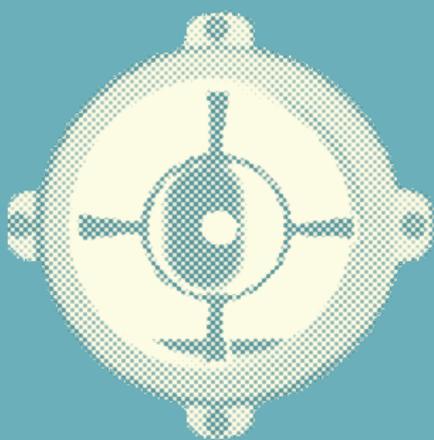
REGOLAZIONE DELLA MESSA A FUOCO

Utilizzare la rotella (C) per regolare la messa a fuoco. La messa a fuoco corretta si ottiene quando l'immagine della gemma VDL è completamente nitida sul display (D).

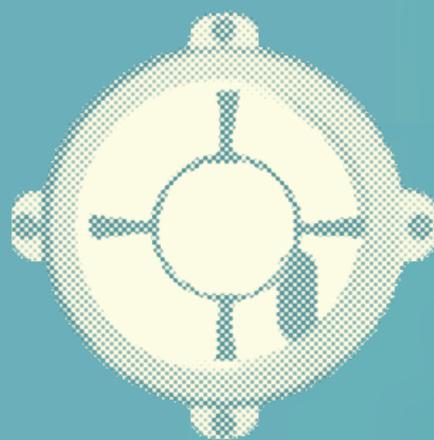
ESEMPI



1



2



3

- 1 – Buon orientamento, buona messa a fuoco
- 2 – Buon orientamento, scarsa messa a fuoco (sfocata)
- 3 – Buona messa a fuoco, scarso orientamento (non centrato)

BACKEND VDL

GRUPPO FUSIBILI

Il gruppo fusibili influenza direttamente la potenza dell'elettromagnete nell'unità VDL. Una forza elettromagnetica non corretta può causare:

- Movimento irregolare del nucleo dell'unità VDL.
- Spostamento del nucleo dell'unità VDL.

Ogni tipo di gemma VDL richiede una diversa forza elettromagnetica:

- Un fusibile a bassa tensione aggiunge 1 alla forza dell'elettromagnete.
- Un fusibile ad alta tensione aggiunge 2 alla forza dell'elettromagnete.

Vedere i requisiti di seguito.

**TIPO DI
GEMMA VDL**

FORZA

CORTO RAGGIO

2

LUNGO RAGGIO

3

TIPO X

4

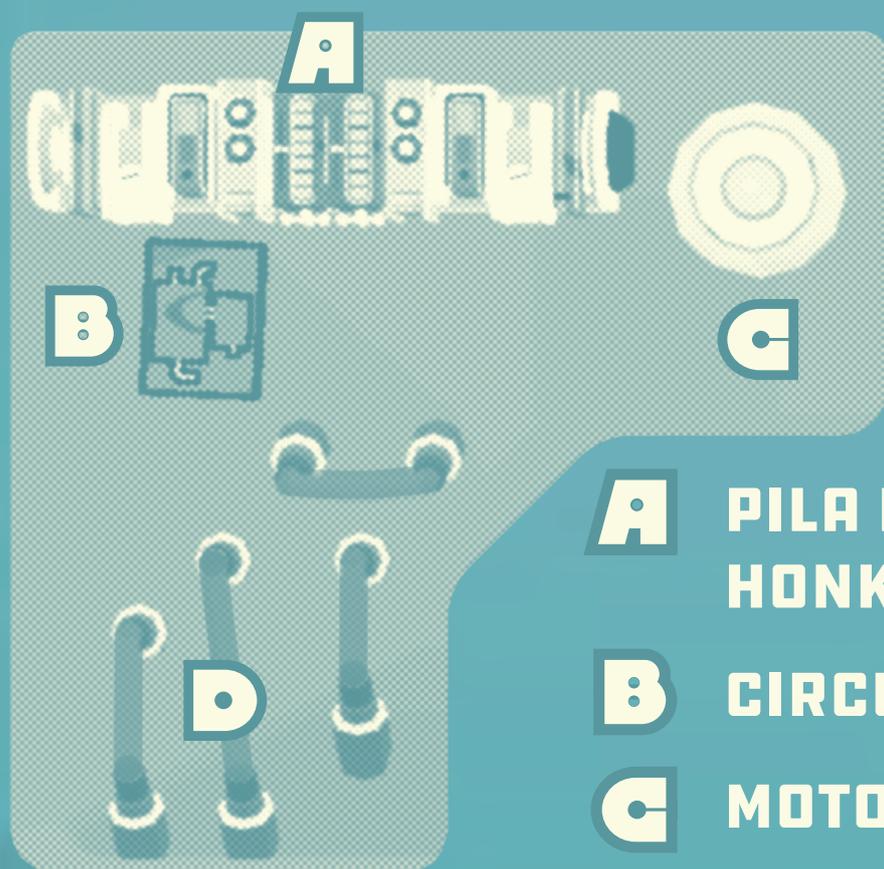
BACKEND VDL

COMPONENTI SOTTOSTANTI

Nel caso in cui gli assemblaggi precedentemente descritti non funzionino come previsto, verificare l'integrità dei componenti sottostanti.

ACCESSO AI COMPONENTI

Per accedere ai componenti, allentare entrambi i bulloni sopra il gruppo di alimentazione, quindi sollevare l'intero pannello anteriore utilizzando la maniglia sotto il gruppo fusibili.



A PILA DI PANCAKE
HONK™

B CIRCUITO INTEGRATO

C MOTORE

D SCHEMA CAVI

BACKEND VDL

RIPARAZIONE

PILA DI PANCAKE HONK™ - Sostituire se assente o configurata in modo errato.

Lunghezza pila: 8

Requisiti specifici per i Pancake:

REQUISITI SO 1



REQUISITI SO 2



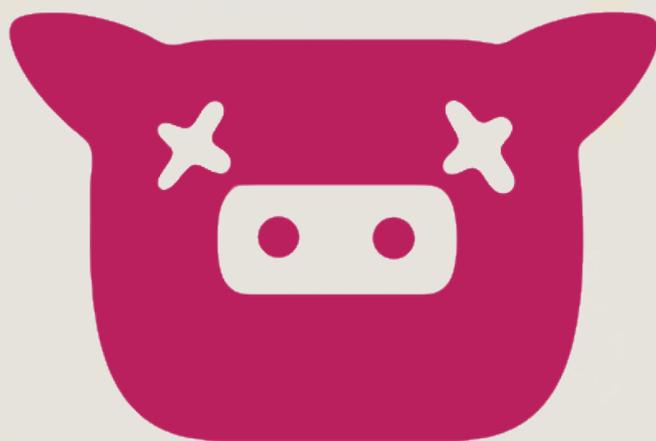
REQUISITI SO 3



CIRCUITO INTEGRATO - Sostituire se danneggiato.

MOTORE - Sostituire se danneggiato.

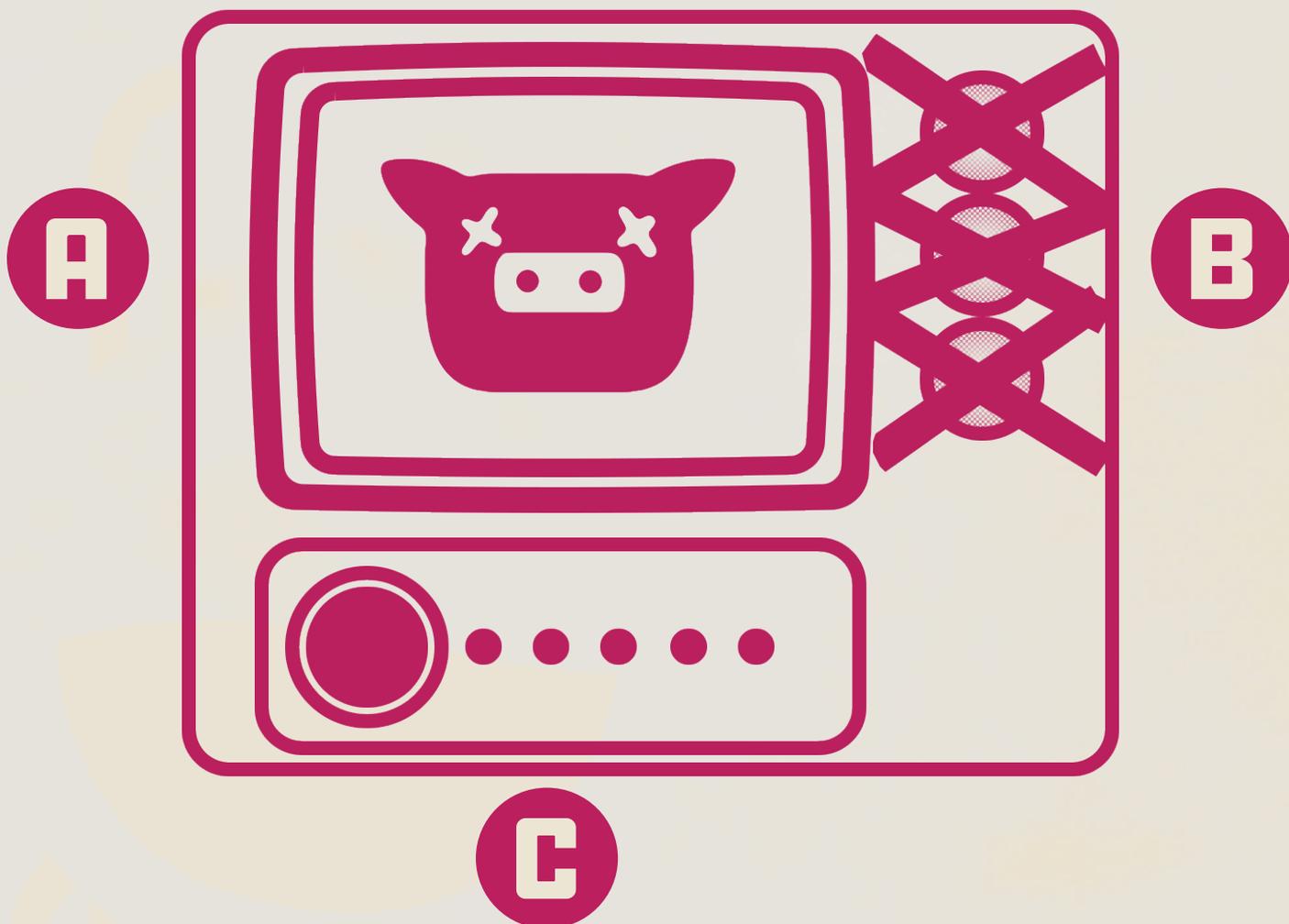
CAVI - Assicurare la corretta disposizione.



TEST DI COMPETENZA SUINA

**NEL CASO IN CUI UN FEDELE DEL
ROCKET SHOP DI UNCLE CHOP
VENGA SELEZIONATO PER UN
TEST DI COMPETENZA, SARANNO
COMPILATE LE SEGUENTI PAGINE.**

VERIFICA DI COMPETENZA SUINA



A SCHERMO

B CONTATORE ERRORI

C INTERRUTTORE DI RIPRISTINO

REGOLE DEL TEST

UTILIZZARE IL CENTRALINO E LA CABINA COLLEGATI E SEGUIRE ATTENTAMENTE I PASSAGGI DELLO SCENARIO DI PROVA FORNITO. QUALSIASI DEVIAZIONE INNESCHERÀ UN ERRORE.

RICEVERE ERRORI

DOPO TRE ERRORI, IL TEST NON SARÀ SUPERATO. IL NUMERO DI ERRORI VIENE VISUALIZZATO DAL CONTATORE **B**.

QUANDO VIENE SEGNALATO UN ERRORE, IL DISPLAY **A** VISUALIZZA L'ID DEL COMPONENTE CHE SI SAREBBE DOVUTO UTILIZZARE.

RIPRISTINO

SE SI PERDE IL FILO, SI PUÒ RIPARTIRE TENENDO PREMUTO L'INTERRUTTORE DI RIPRISTINO **C** PER 5 SECONDI.

NOTA: IL RIPRISTINO DEL TEST NON AZZERA IL CONTATORE DEGLI ERRORI!

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA **A**

1

ID SCENARIO:

A **B** **C** **R** **3** **5**

CANDIDATO:

WILBUR

- Andare all'abitacolo e avviare l'accensione.
- Allentare completamente il bullone del portello superiore sinistro.
- Andare al centralino.
- Premere B4 per avviare il timer.
- Azionare nell'ordine gli interruttori S6 e S7.
- Ritornare all'abitacolo.
- Azionare l'interruttore di accensione E.
- Allentare completamente il bullone del portello inferiore destro.
- Tornare al centralino.
- Impostare K1 verso l'alto.
- Azionare nell'ordine gli interruttori S1 e S4.
- Tornare all'abitacolo, impostare al 50% la leva dell'acceleratore più a destra.
- Provare nuovamente l'accensione.
- In caso di malfunzionamento, allentare completamente il bullone del portello superiore destro.
- Tornare al centralino e impostare K5 sulla destra.
- Azionare il secondo interruttore.
- Spostare L1 al 75%.
- Ritornare all'abitacolo.
- Impostare la seconda leva dell'acceleratore da sinistra al 50%.
- Rivelare e azionare l'interruttore del radiatore dell'olio.
- Tornare al centralino.
- Girare verso sinistra l'ultima manopola toccata.
- Quindi spostare la leva (non L2) al 25%.
- Ritornare all'abitacolo.
- Impostare l'acceleratore centrale al 50%.

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA **A**

2

ID SCENARIO:

A **B** **C** **R** **3** **5**

CANDIDATO:

WILBUR

- Azionare l'interruttore di accensione **G**, quindi allentare completamente l'ultimo bullone del portello.
- Tanto vale aprire subito il portello.
- Tornare al centralino e fermare il timer avviato.
- Azionare l'interruttore **S6** e posizionare **K7** sulla sinistra.
- Togliere la gomma superiore e poi quella inferiore dall'abitacolo.
- Premere il pulsante del tester del fusibile.
- Rimettere a posto la gomma superiore e poi quella inferiore.
- Chiudere il portello. Tornare al centralino.
- Posizionare nell'ordine **K1** e **K7** a destra, quindi azionare l'interruttore **S7**.
- Tornare all'abitacolo e impostare anche il quarto acceleratore da sinistra al 50%.
- Rivelare e azionare l'interruttore della pompa del carburante.
- Al centralino, azionare in ordine crescente gli interruttori da **S1** a **S3**.
- Riportare **K5** verso l'alto.
- Ritornare all'abitacolo.
- Spostare l'ultimo acceleratore al 50%.
- Provare l'accensione.
- Se il motore non si avvia, tornare al centralino.
- Avviare nuovamente il timer.
- Muovere la seconda leva fino a circa il 40%, quindi rilasciarla.
- Dovrebbe tornare al punto di partenza.
- Ora l'accensione dovrebbe funzionare, quindi provare ad avviare.
- Una volta avviato il motore, spegnere l'interruttore della pompa del carburante.
- È incredibile che ti abbia permesso di lavorare sulla mia nave.

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA **B**

1

ID SCENARIO:

V **Q** **1** **A** **2** **E**

CANDIDATO:

WILBUR

- **Nell'abitacolo, scoprire e azionare l'interruttore della pompa del carburante.**
- **Andare al centralino.**
- **Impostare la sesta manopola verso sinistra, quindi azionare l'interruttore S7.**
- **Premere B1 e B2.**
- **Ritornare all'abitacolo e fermare la pompa del carburante.**
- **Azionare l'interruttore di accensione G, quindi provare l'accensione.**
- **Tornare al centralino e impostare L1 su 0%.**
- **Azionare il terzo e poi il quinto interruttore.**
- **Premere il pulsante Extra sinistro, quindi impostare K8 sulla sinistra.**
- **Nell'abitacolo, impostare l'acceleratore centrale al massimo.**
- **Azionare l'interruttore di accensione F e riprovare l'accensione.**
- **Allentare completamente tutti i bulloni del portello.**
- **Non aprire ancora il portello.**
- **Tornare al centralino e impostare K2 e poi K1 sulla destra.**
- **Premere il secondo pulsante.**
- **Spostare la seconda leva completamente a destra.**
- **Nell'abitacolo, impostare l'acceleratore più a destra al 100%.**
- **Da destra a sinistra, azionare tutti e tre gli interruttori di accensione.**
- **Al centralino, impostare K5 sulla sinistra.**

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA **B**

2

ID SCENARIO:

V **Q** **1** **A** **2** **E**

CANDIDATO:

WILBUR

- **Quindi azionare gli interruttori S2, S5 e infine S4.**
- **Premere l'ultimo pulsante Extra premuto.**
- **Portare al massimo l'acceleratore a sinistra nell'abitacolo.**
- **Poi portare al minimo il quarto.**
- **Accendere anche il radiatore dell'olio.**
- **Per quanto riguarda il portello, stringere tutti i bulloni.**
- **Al centralino, azionare gli interruttori S1 e poi S3.**
- **Premere lo stesso pulsante Extra premuto l'ultima volta.**
- **Impostare la leva superiore sull'80% circa.**
- **Impostare K5 a destra, quindi tornare all'abitacolo.**
- **Spostare l'acceleratore a sinistra al 50%.**
- **Questa volta, allentare completamente i bulloni del portello e aprirlo.**
- **Premere il pulsante del tester del fusibile, quindi chiudere nuovamente il portello.**
- **Spostare l'acceleratore centrale completamente verso il basso.**
- **Provare l'accensione.**
- **Al centralino, impostare K3, K4 e K5 a sinistra.**
- **Premere B4 per avviare il timer.**
- **Tornare all'abitacolo e avviare il motore tramite l'accensione.**
- **Potrebbe essere necessario provare due volte.**

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA U

1

ID SCENARIO:

S Q N 4 2 F

CANDIDATO:

WILBUR

- **Sul quadro elettrico:**
- **Spostare la leva superiore finché il primo indicatore non diventa arancione.**
- **Seguendo l'ordine numerico, impostare ogni manopola sulla sinistra (ignorando quelle che sono già sulla sinistra).**
- **Utilizzare la leva per rendere il display blu.**
- **Andare all'abitacolo.**
- **Provare l'accensione.**
- **Accendere il radiatore dell'olio.**
- **Girare l'interruttore di configurazione dell'accensione centrale.**
- **Tornando al quadro elettrico, impostare le manopole con i numeri pari a destra (in ordine crescente).**
- **Premere il pulsante 4.**
- **Utilizzare nuovamente la leva di lettura per far sì che il display diventi metà arancione e metà blu.**
- **Azionare il quinto interruttore e premere nuovamente l'ultimo pulsante per fermare il timer.**
- **Tornati all'abitacolo, ripristinare l'interruttore di accensione che è stato modificato in precedenza.**
- **Ritornare al quadro elettrico e riportare le manopole con i numeri primi nella posizione centrale (in ordine crescente).**
- **Nell'abitacolo, impostare la leva dell'acceleratore più a sinistra al 50%.**
- **Quindi attivare l'interruttore di configurazione dell'accensione sinistra.**
- **Spegnere il radiatore dell'olio.**

ID TEST:

TEST DI COMPETENZA SUINA **U**

2

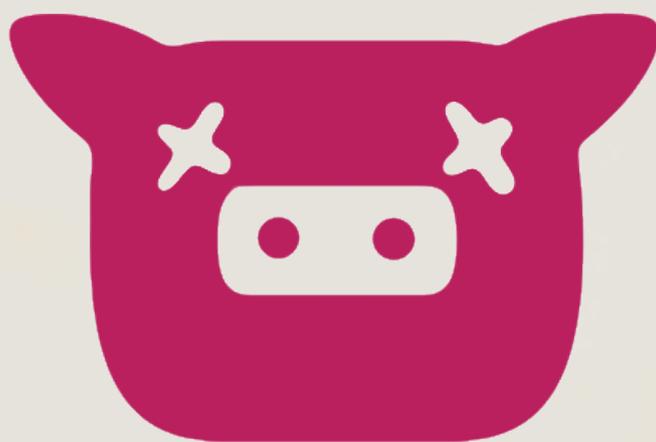
ID SCENARIO:

S **Q** **N** **4** **2** **F**

CANDIDATO:

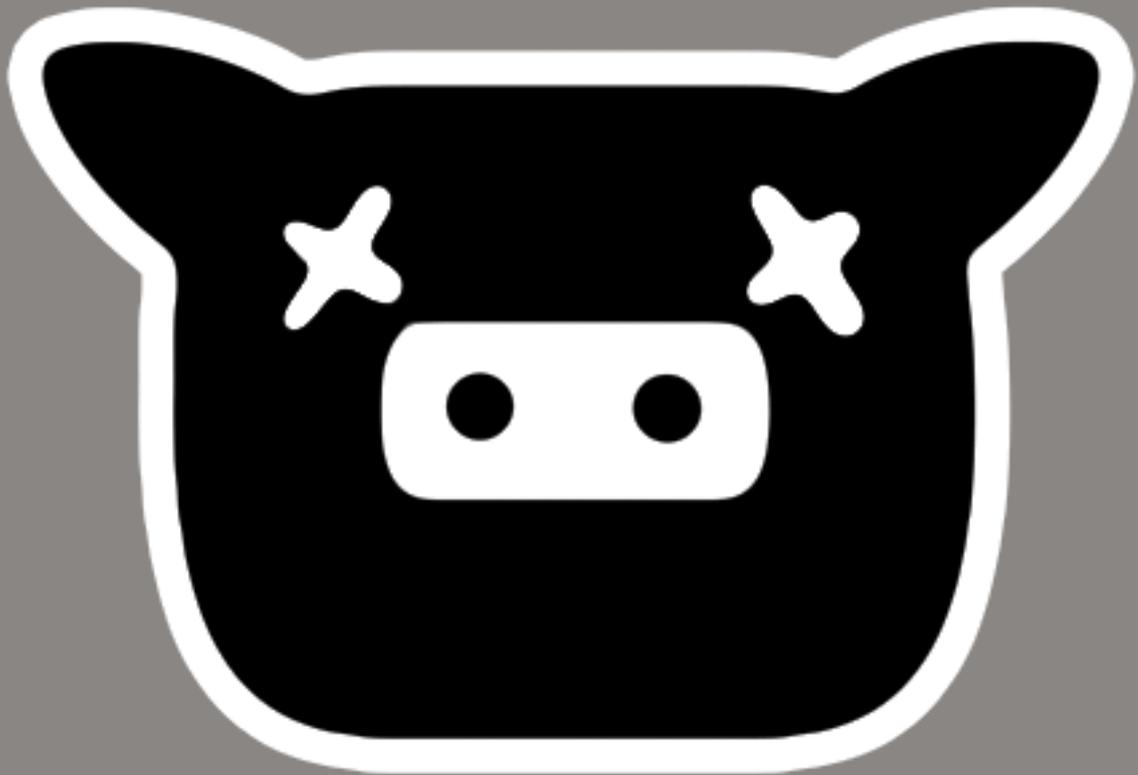
WILBUR

- **Nel quadro elettrico spingere verso l'alto gli interruttori 6 e poi 7.**
- **Riaccendere il timer con lo stesso pulsante di prima.**
- **Premere il terzo pulsante.**
- **Spegnere di nuovo il timer.**
- **Spostare la leva inferiore verso destra.**
- **Nell'abitacolo, spostare la quarta leva verso l'alto, poi la terza verso il basso.**
- **Attivare l'interruttore di configurazione già attivato precedentemente.**
- **Quindi riaccendere il radiatore dell'olio.**
- **Spostare il 2° interruttore dell'acceleratore fino al 75% circa.**
- **Tornare al centralino e impostare l'unica manopola che non è ancora stata toccata in modo che corrisponda alle altre.**
- **Spero che non pensassi che 1 fosse un numero primo.**
- **Premere i pulsanti aggiuntivi sinistro e poi destro.**
- **Nell'abitacolo, accendere la pompa del carburante.**
- **Quindi premere un'ultima volta l'interruttore di configurazione centrale.**
- **Spegnere nuovamente la pompa del carburante.**
- **Avviare il motore.**



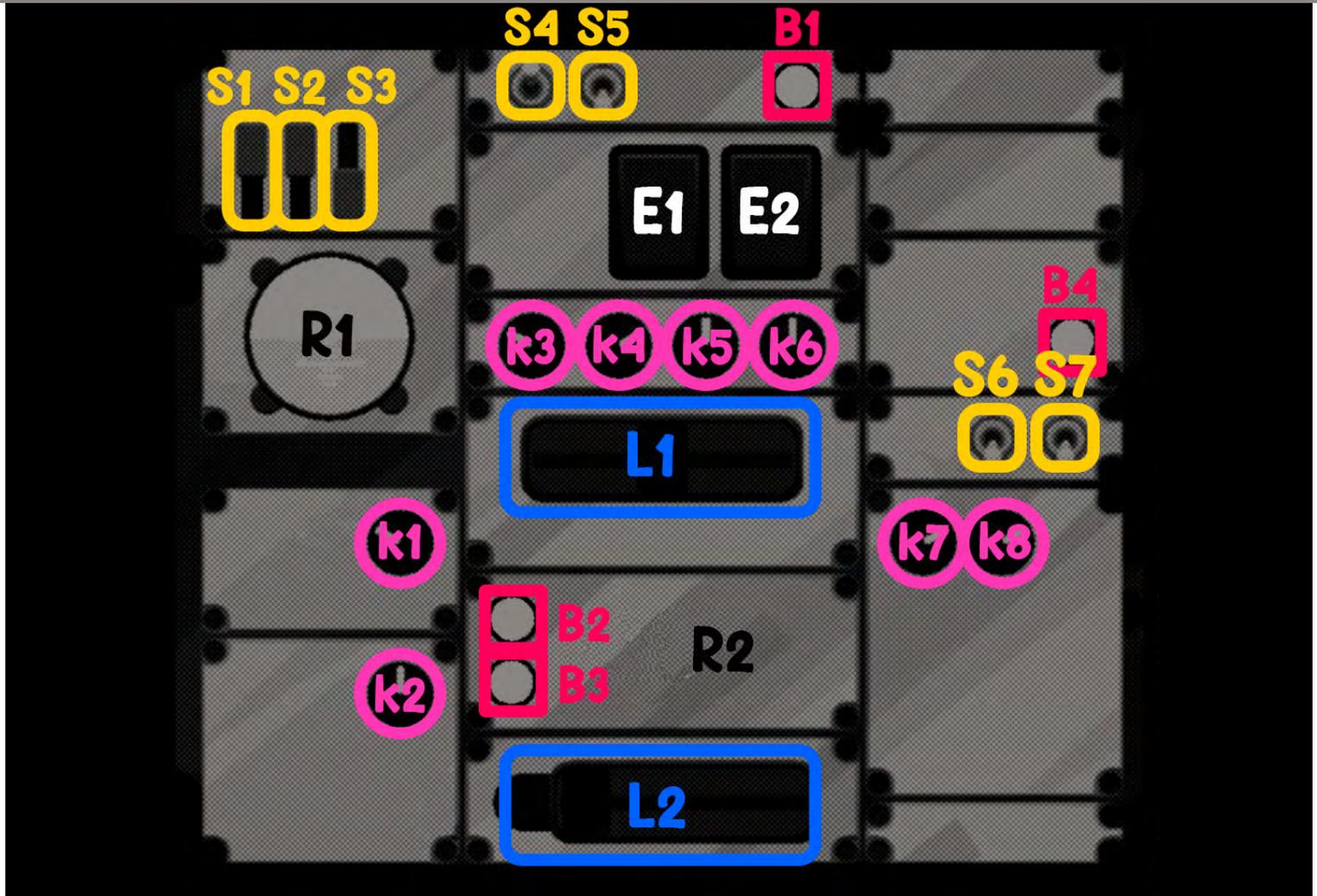
**FINE DOCUMENTAZIONE DELLA
PROCEDURA DEI TEST DI
COMPETENZA SUINA.**

SUINO



**ABITACOLO
E CENTRALINO**

SUINO: CENTRALINO

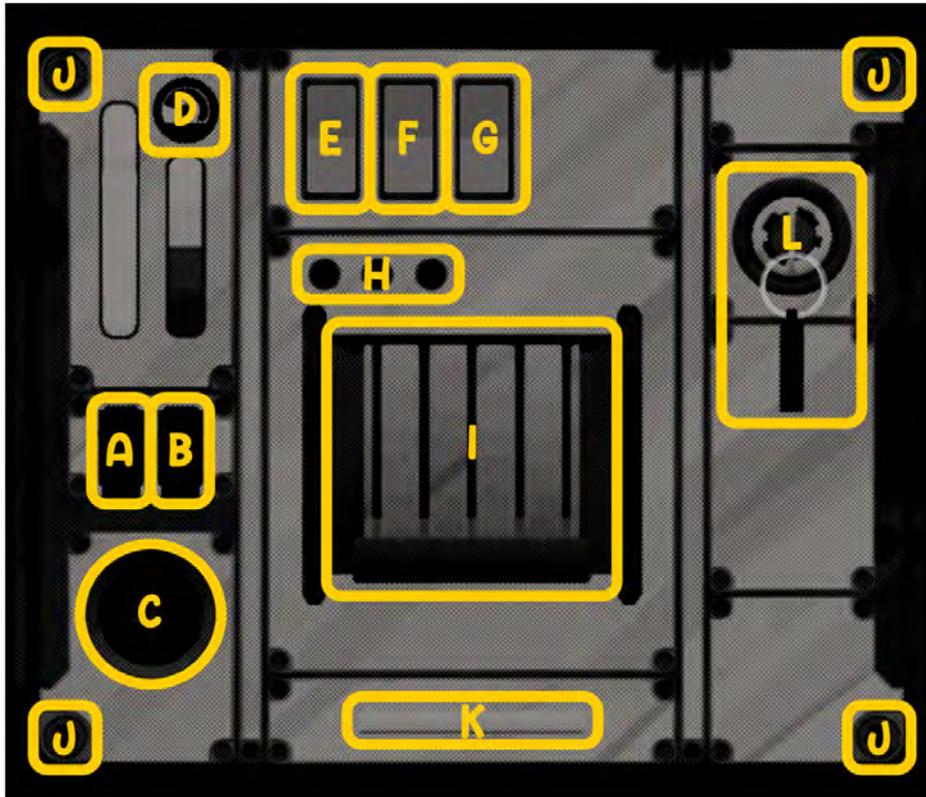


S1-7 **INTERRUTTORI**
B1-4 **PULSANTI**
K1-8 **MANOPOLE**

R1-2 **DISPLAY**
L1-2 **LEVE**
E1-2 **EXTRA**

- **Gli INTERRUTTORI** possono essere azionati verso l'alto o verso il basso.
- **I PULSANTI** possono essere premuti.
- **Le MANOPOLE** possono essere impostate sulla sinistra, sulla destra o verso l'alto.
- **I DISPLAY** mostrano informazioni potenzialmente utili.
- **Le LEVE** possono essere mosse completamente o in percentuale verso sinistra, destra, in alto o in basso, a seconda dell'orientamento.
- **Gli EXTRA** sono fundamentalmente pulsanti da premere, ma, per ragioni ormai ignote, sono davvero speciali.

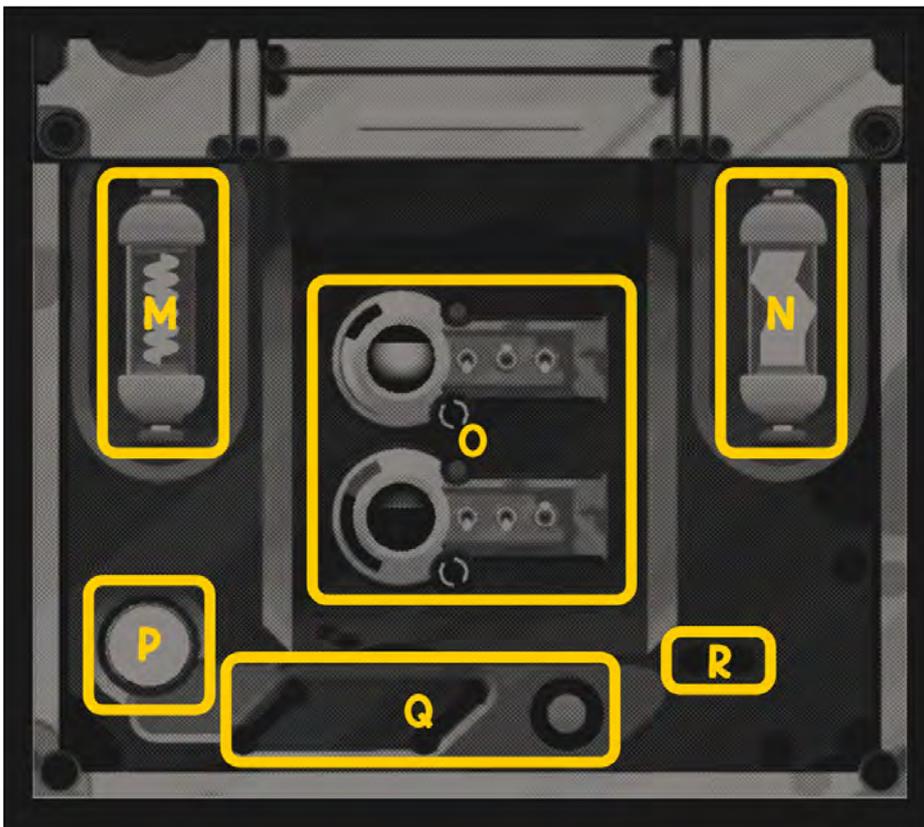
SUINO: ABITACOLO



- A) INTERRUTTORE DELLA POMPA DEL CARBURANTE**
- B) INTERRUTTORE DEL RADIATORE DELL'OLIO**
- C) SPIA DI CONTROLLO DEL MOTORE**
- D) LETTORE DELLA TEMPERATURA DELL'OLIO**
- E-G) CONFIGURAZIONE ACCENSIONE**
- H) INFORMAZIONI ACCENSIONE**
- I) ACCELERATORE**
- J) BULLONI DEL PORTELLO**
- K) MANIGLIA DEL PORTELLO**
- L) ACCENSIONE**

INTERNI DELL'ABITACOLO

Per accedere ai componenti interni dell'abitacolo, allentare completamente i quattro bulloni del portello (J) e tirare la maniglia del portello (K) verso l'alto.



- M) FUSIBILE DI BASSA TENSIONE**
- N) FUSIBILE DI ALTA TENSIONE**
- O) INTERFACCE GOMMA**
- P) SPIA DI CONTROLLO DEL MOTORE**
- Q) TESTER DEL FUSIBILE**
- R) INDICATORI AL LED DEL FUSIBILE**

SUINO: ABITACOLO

Prima di iniziare le riparazioni meccaniche, girare più volte la chiave di accensione. A volte il motore si avvia e basta, senza complicazioni: in caso contrario, consultare la voce sottostante "Perché il motore non si avvia?".

~~IMPORTANTE: se la spia di controllo del motore è accesa, consultare il modulo di manutenzione del motore per una verifica di routine. I lavori non dovrebbero essere consegnati con la spia del motore accesa.~~

BALLE! BASTA ROMPERE LA LAMPADINA! NESSUNO LO SAPRÀ MAI! IL MODO PIÙ SEMPLICE PER ROMPERE LA LAMPADINA È INCROCIARE I FILI NEL TESTER DEL FUSIBILE E PREMERE IL RELATIVO PULSANTE.

PERCHÉ IL MOTORE NON SI AVVIA?

Se il motore non si avvia, verificare quanto segue. Dopo ogni passaggio, provare l'accensione. Se il motore si avvia, ci si può fermare.

1. POMPA DEL CARBURANTE

Rivelare e azionare l'interruttore della pompa del carburante (A).

ATTENZIONE: quando è attiva, la pompa scarica rapidamente il carburante. Una volta avviato il motore, assicurarsi che l'interruttore della pompa del carburante sia spento.

2. TEMPERATURA DELL'OLIO

Assicurarsi che la temperatura dell'olio sia superiore al 50%. Per aumentarla, azionare l'interruttore del radiatore dell'olio (B) finché il lettore della temperatura dell'olio (D) raggiunge il livello desiderato.

3. IMPOSTAZIONI DELL'ACCELERATORE

Assicurarsi che l'acceleratore (I) corrisponda a questa immagine:



SUINO: ABITACOLO

4. INTERFACCIA GOMMA

L'abitacolo suino utilizza *Le famose gomme da masticare del signor Bloop*.

Assicurarsi che le gomme siano presenti e compatibili con ciascuna interfaccia **(O)**, come descritto nella documentazione delle gomme.

Se i criteri sopra indicati sono stati soddisfatti, azzerare la cache rimuovendo le gomme, girare l'accensione e poi ricaricare le gomme.

5. TEST DEL FUSIBILE

Testare i fusibili premendo il pulsante del tester del fusibile **(Q)**.

- L'indicatore LED blu del fusibile sinistro **(R)** dovrebbe lampeggiare tre volte per indicare che il fusibile a bassa tensione **(M)** è funzionante.
- L'indicatore LED blu del fusibile destro **(R)** dovrebbe quindi lampeggiare tre volte per indicare che il fusibile ad alta tensione **(N)** è funzionante.

I fusibili non funzionanti devono essere sostituiti.

6. CONFIGURAZIONE DELL'ACCENSIONE

- Assicurarsi che tutti gli interruttori di configurazione dell'accensione **(E-G)** siano in posizione sollevata.
- Gli indicatori al LED dell'accensione **(H)** dovrebbero diventare tutti viola.
- Avviare l'accensione. Gli indicatori al LED dell'accensione **(H)** mostreranno una combinazione di rosso e verde.
- Spostare verso il basso gli interruttori di configurazione **(E-G)** che corrispondono ai LED verdi.
- Accensione configurata. Riprovare l'accensione.
- Nel caso in cui l'accensione continui a non funzionare, ricontrollare tutti i requisiti elencati in precedenza prima di tentare la riconfigurazione.

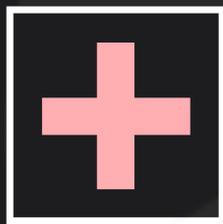


ANTI-TRIFLE

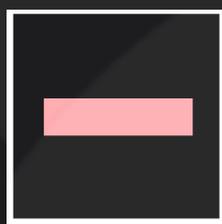
**VIETATA LA DISTRIBUZIONE
PROPRIETÀ DI ANTI TRIFLE IC**

**PER DISATTIVARE IL MODULO ANTI-TRIFLE, IL
MACCHINISTA DEVE SEGUIRE UNA SEQUENZA
SPECIFICA DI OPERAZIONI SUI CAVI.**

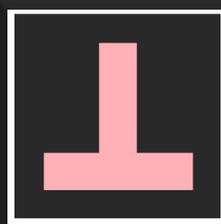
CONSULTA QUI SOTTO LE POSSIBILI OPERAZIONI:



**AGGIUNGERE
IL CAVO**



**RIMUOVERE
IL CAVO**



**SPOSTARE
IL CAVO**



**TAGLIARE
IL CAVO**

**LA GRIGLIA SUL RETRO È PIENA DI OPERAZIONI.
PER DISATTIVARE, IL MACCHINISTA DEVE PRIMA
COMPLETARE L'OPERAZIONE NELLA POSIZIONE DI
PARTENZA SULLA GRIGLIA.**

**UNA VOLTA COMPLETATO, IL DISPLAY INDICHERÀ AL
MACCHINISTA SU QUALE POSIZIONE DELLA GRIGLIA
DOVE MUOVERSI. IL MACCHINISTA DOVRÀ QUINDI
ESEGUIRE L'OPERAZIONE NELLA NUOVA POSIZIONE
DELLA GRIGLIA.**

**RIPETERE FINCHÉ SUL DISPLAY NON VIENE
MOSTRATO DISATTIVATO.**

ANTI-TRIFLE

**VIETATA LA DISTRIBUZIONE
PROPRIETÀ DI ANTI TRIFLE IC**

TROVARE LA POSIZIONE DI PARTENZA

**IL NUMERO DI SERIE PUÒ ESSERE UTILIZZATO
PER TROVARE LA POSIZIONE DI PARTENZA.
UTILIZZARE LE REGOLE QUI SOTTO:**

- LA POSIZIONE DI PARTENZA NON SARÀ MAI NELLA COLONNA 3.**
- SE L'ULTIMO NUMERO È PARI, LA POSIZIONE DI PARTENZA SARÀ IN UNA COLONNA PARI.**
- SE L'ULTIMO NUMERO È DISPARI, LA POSIZIONE DI PARTENZA SARÀ IN UNA COLONNA DISPARI.**
- SE IL PRIMO NUMERO È INFERIORE A 5, LA POSIZIONE DI PARTENZA SARÀ SUL LATO SINISTRO DELLA GRIGLIA.**
- LA POSIZIONE DI PARTENZA SARÀ NELLA RIGA DEL SECONDO NUMERO.**
- SE IL NUMERO DI SERIE CONTIENE UN 8, LA POSIZIONE DI PARTENZA SARÀ INVECE NELLA RIGA DEL QUARTO NUMERO.**

	1	2	3	4	5
1	+	x	x	+	-
2	-	x	⊥	-	+
3	+	⊥	☠	+	⊥
4	⊥	-	⊥	x	-
5	+	x	⊥	-	x

LA CASSELLA DEL TESCHIO



SE UNA SEQUENZA CONTIENE LA CASSELLA DEL TESCHIO, IL MACCHINISTA DEVE ACCEDERE AL PULSANTE DEL TESCHIO E PREMERE UNA VOLTA.

ASSICURARSI CHE LA COPERTURA SIA RI-SIGILLATA.

**VIETATA LA DISTRIBUZIONE
 PROPRIETÀ DI ANTI TRIFLE IC**

ATTENZIONE: LE PAGINE
SEGUENTI CONTENGONO
SPOILER.

ACQUISIZIONE RISORSA

Congratulazioni per esserti unito agli Empirei.
L'eternità ti aspetta. Il cammino verso l'eternità inizia con l'acquisizione delle anime.

Le seguenti istruzioni riguardanti l'acquisizione di beni non devono assolutamente essere condivise con persone non appartenenti alla fazione.

ALTARE DELLA CONSEGNA

Un altare della consegna verrà dato a ogni nuova recluta il giorno successivo all'assunzione.

Tutti gli oggetti necessari per acquisire una risorsa appariranno sull'altare.

ACQUISIZIONE RISORSA

INFORMAZIONE RISORSA

NOME: Nicola



ISTRUZIONI PER L'ACQUISIZIONE

- Gli agenti devono trovare un serbatoio di carburante modificato presso l'altare della consegna.
- Sostituisci il serbatoio del carburante di una delle navi della risorsa con un serbatoio del carburante modificato.
- Non appena la risorsa si allontana, si può sentire un'esplosione in lontananza. Ciò conferma che l'acquisizione dell'asset è andata a buon fine.

ACQUISIZIONE RISORSA

INFORMAZIONE RISORSA

NOME:

Frank



ISTRUZIONI PER L'ACQUISIZIONE

- L'agente dovrebbe trovare del veleno nell'Altare delle consegne.
- L'agente dovrebbe riempire la pentola con ~50% di tè, quindi usare il pulsante in alto per travasare il liquido dalla scatola e infine quello centrale per interrompere il travaso.
- L'agente dovrebbe quindi passare al veleno usando il pulsante a destra della scatola per attivare il fermo.
- Travasare il veleno fino a riempire il contenitore.
- Se l'agente commette un errore, il pulsante in basso può essere premuto per svuotare tutto il liquido.
- Per evitare di destare sospetti, l'agente dovrebbe riportare la scatola del tè al modulo.

ACQUISIZIONE RISORSA

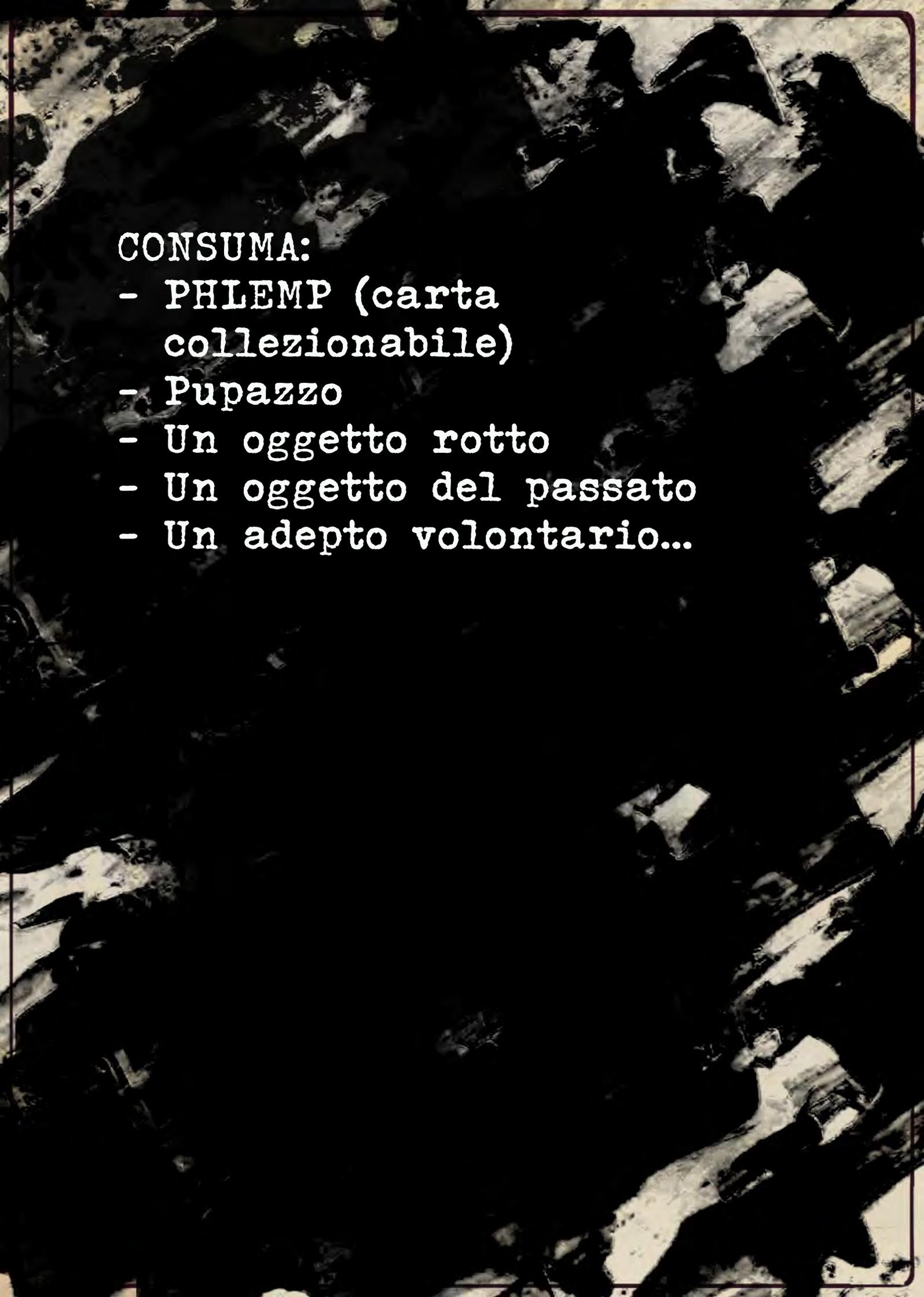
INFORMAZIONE RISORSA

NOME: IL TIZIO PRIMA DI TE!



ISTRUZIONI PER L'ACQUISIZIONE

- Cerca di stare calmo... Non devi insospettirlo... Quando sei pronto, spostati con noncuranza verso l'unità di cattura, con la parte posteriore della nave di fronte a te.
- Le linee guida consigliano di fischiettare con noncuranza per non destare sospetti.
- Il telecomando per avviare la cattura è nascosto all'estremità dell'unità di cattura.
- Dai il via alla cattura.



CONSUMA:

- PHLEMP (carta collezionabile)
- Pupazzo
- Un oggetto rotto
- Un oggetto del passato
- Un adepto volontario...



Manuale NIDO

Vendita di pacchetti di iniziazione

Dai un'occhiata al CHIOSCO

È tutto tuo!*

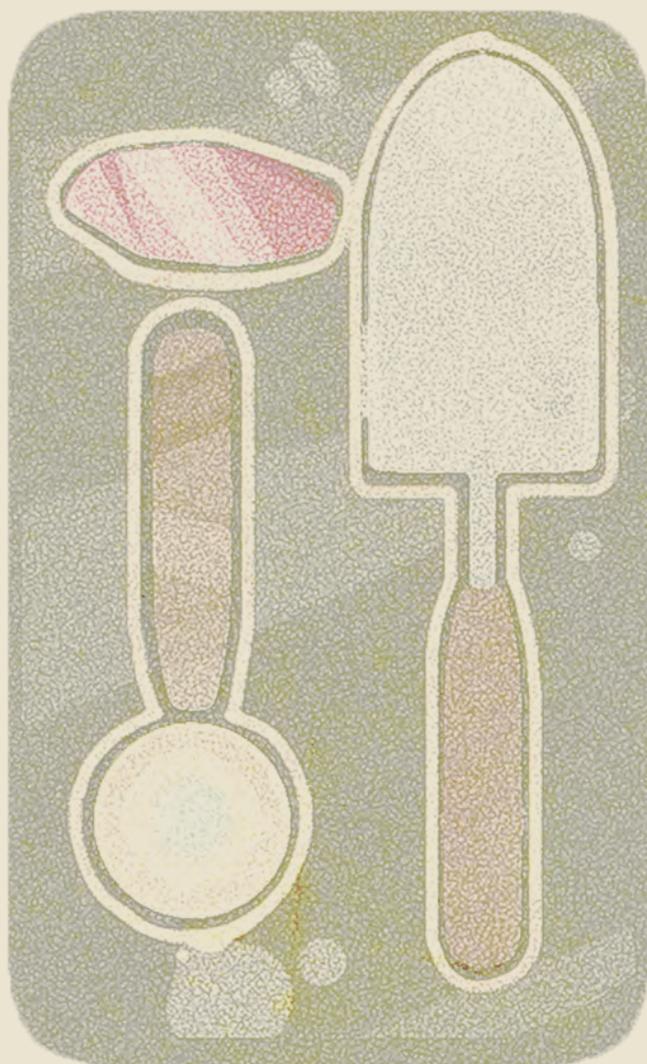


* Sulla base del surplus continuo della quota.

Assemblaggio dei pacchetti

Assemblare i pacchetti è facile!

Inserisci una gemma, un monocolo e una cazzuola nel cassetto del Pacchetto Gazza. (vedi sotto)



Chiusura dei pacchetti

- 1. Posizionare il cassetto nel dispositivo di sigillatura.**
- 2. Tirare la leva A per chiudere lo sportello del dispositivo.**
- 3. Premere l'interruttore B per avviare l'aspirazione.**
- 4. Arrestare l'aspirazione quando la pressione raggiunge la zona "ideale" sul manometro X. In caso di pressione eccessiva, seguire le istruzioni sul retro.**
- 5. Tenere premuto il pulsante C per scaricare la pressione in eccesso.**
- 6. Riportare la leva A in posizione per aprire lo sportello.**

Congratulazioni! Questo pacchetto è ora pronto per la vendita.

Gestione della pressione eccessiva

Gestire la pressione eccessiva è facile!

- 1. Assicurarsi che l'interruttore B sia in posizione off.**
- 2. Allentare il bullone D.
La pressione inizierà ad abbassarsi appena il bullone D sarà completamente allentato.**
- 3. Quando la pressione è pari a zero, stringere il bullone D.**
- 4. Riportare la leva A in posizione per aprire lo sportello.**

Questo pacchetto è ora pronto per la vendita.

Cercare di evitare la pressione eccessiva in futuro.

Vendita di pacchetti

Vendere i pacchetti è facile!

- 1. Consegnare al potenziale candidato la confezione sigillata.**
- 2. Apri fino a. (premere per aprire)**
- 3. Metti i soldi nella cassa.**

Hai fatto così bene!

PROGETTO ASCENSIONE

CONTENUTO RISERVATO ALLEGATO!

**PER IL DEVOTO:
WILBUR (PICCOLA MESA)
SOLTANTO!**

NON SI FANNO ECCEZIONI!

PROGETTO ASCENSIONE

Le istruzioni contenute nel presente documento devono essere seguite scrupolosamente. Qualsiasi deviazione comporterà il fallimento del progetto. Il fallimento del progetto avrà come conseguenza la MORTE.

PROGETTO ASCENSIONE

SEQUENZA DI AVVIO

1. ACCENDERE IL PANNELLO DI CONTROLLO SINISTRO
2. REGOLARE LA FREQUENZA DI CONNESSIONE
3. CONNETTERSI AL TARGET REMOTO
4. CALIBRARE IL PANNELLO DI CONTROLLO SINISTRO
5. SCANSIONARE IL CONDOTTO DELL'ANIMA
6. OTTENERE IL CUORE
7. ASCOLTARE LA CASSETTA
8. CONNETTERE IL CUORE
9. ENTRARE NEL REGNO DELLA REALTÀ VIRTUALE
10. EROGARE IL CONTENUTO DELLA SIRINGA
11. INIZIARE L'ASCENSIONE

APPENDICI

- APERTURA DELLE CASSE
- PANNELLO DI PAGAMENTO HOG

PROGETTO ASCENSIONE

ACCENDERE IL PANNELLO DI
CONTROLLO SINISTRO

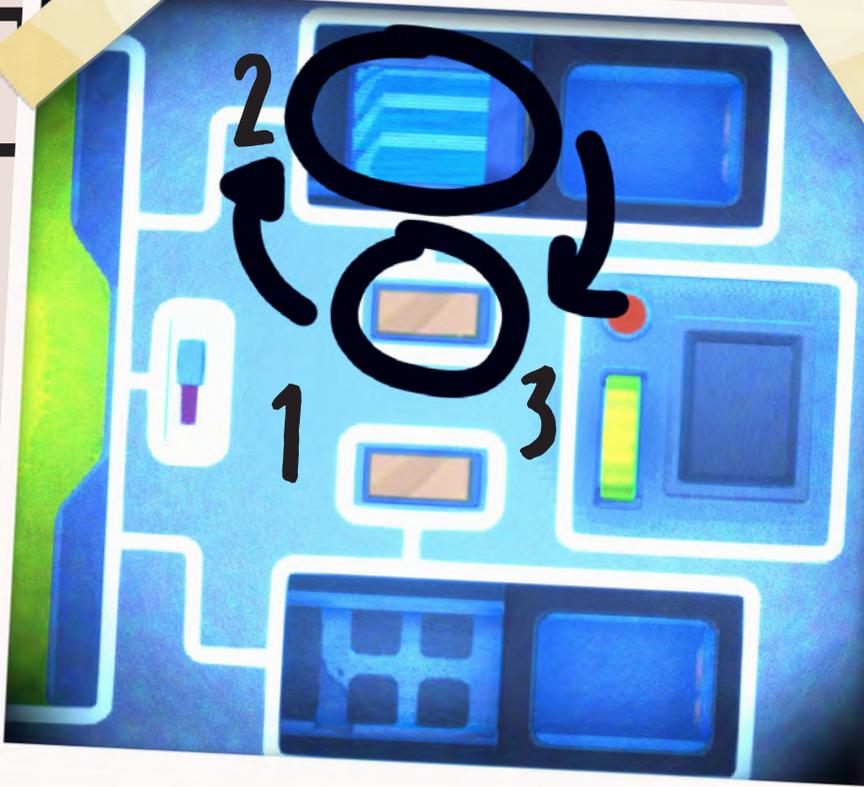


PANNELLO DI CONTROLLO SINISTRO

1. Aggiungere un **dissipatore di calore** alla struttura superiore e inferiore.
2. Inserire la gemma VDL di tipo X nella presa.
3. Chiudere le porte scudo.

PP

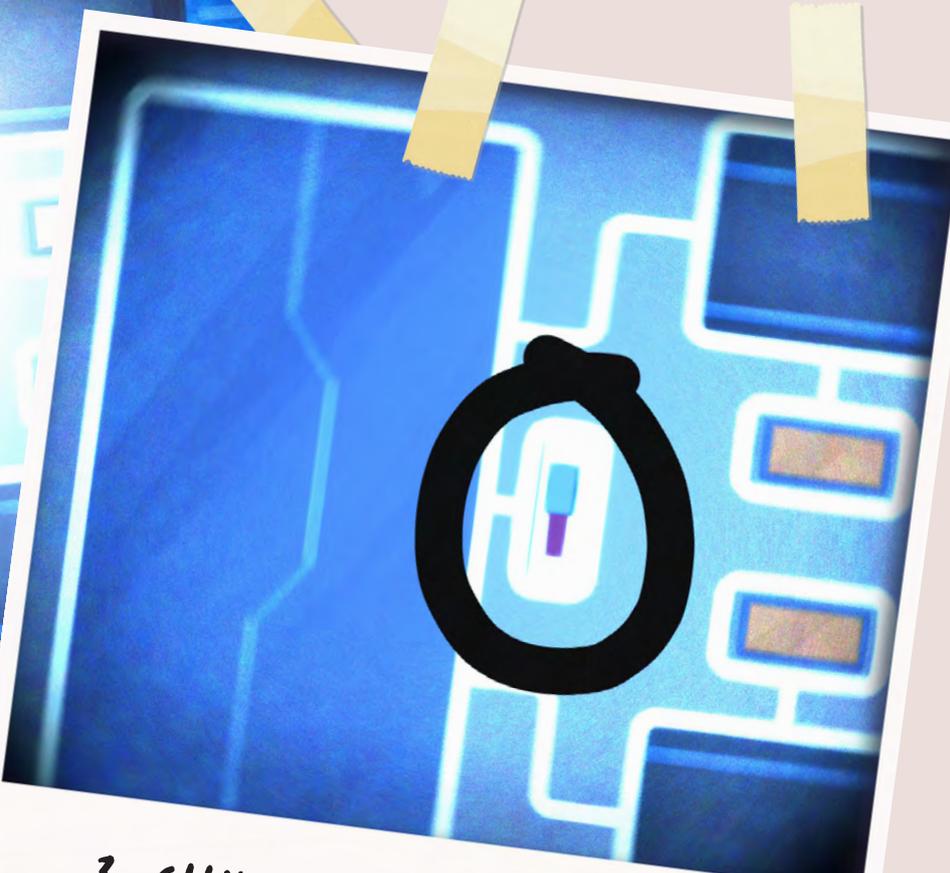
SIONE



1. AGGIUNGERE DISSIPATORI DI CALORE



2. AGGIUNGERE GEMME
VDL DI TIPO X



3. CHIUDERE LE PORTE

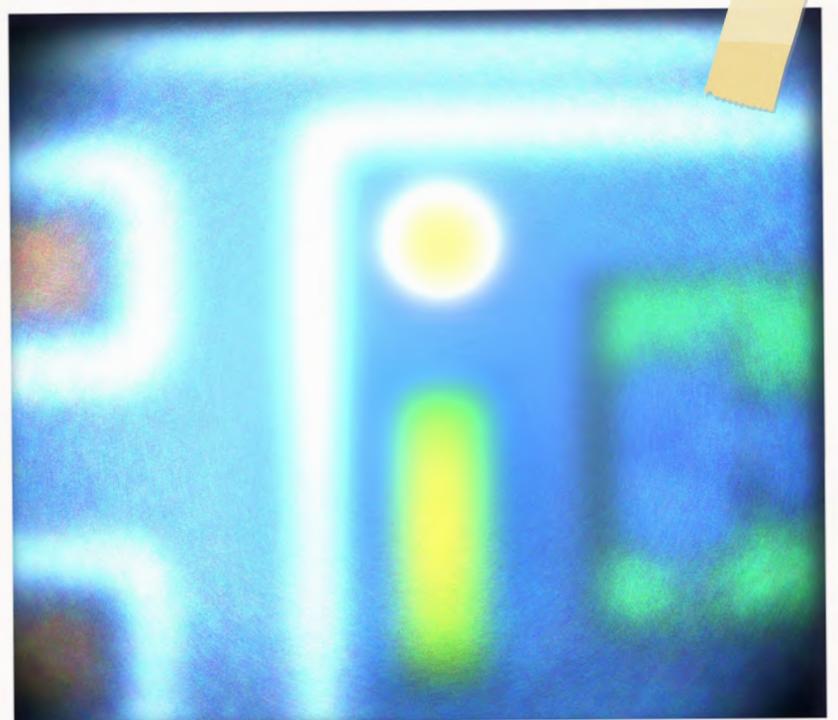
PROGETTO ASCENSIONE

REGOLARE LA FREQUENZA DI CONNESSIONE

1. Aggiungere il circuito integrato al condotto di frequenza.
2. Scorrere la rotellina fino a quando il LED soprastante non rimane acceso.

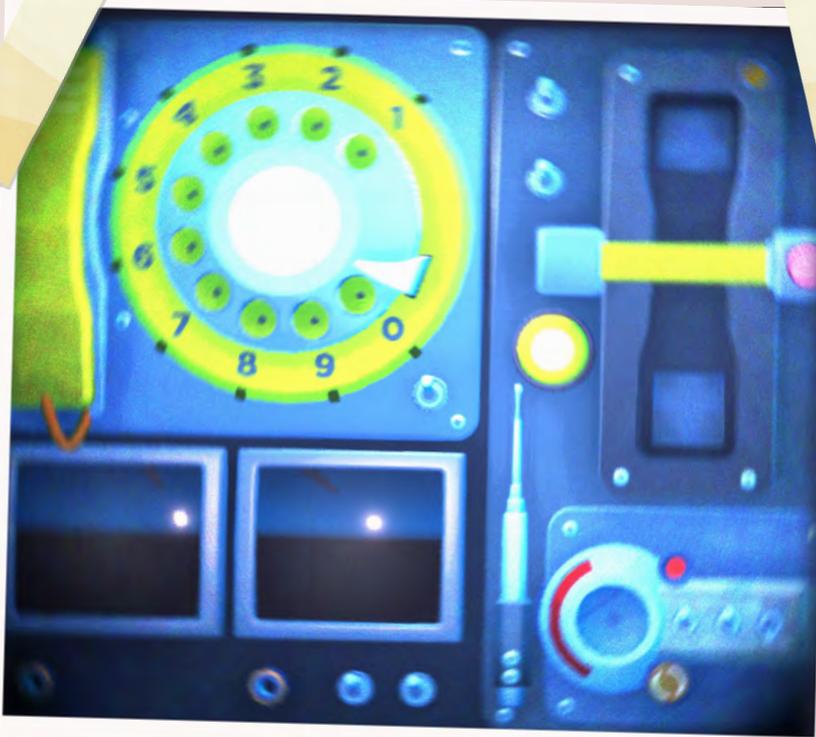


1. AGGIUNGERE C.I.



2. LED COSTANTE

ESTENSIONE



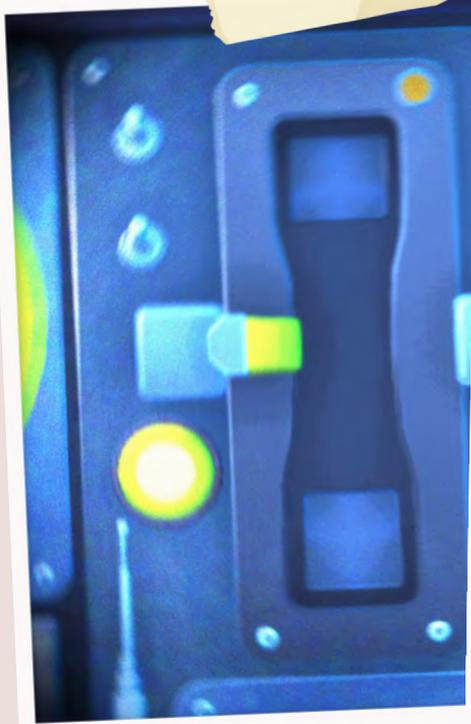
TERMINALE DI COLLEGAMENTO

TARGET REMOTO
CONNETTERSI
AL TARGET
REMOTO

1. Fissare il ricevitore nella presa di collegamento.
2. Inserire la gomma giusta nel relativo contenitore (VEDERE LA DOCUMENTAZIONE DI FABBRICAZIONE DELLA GOMMA).
3. Inserire il filo che collega i terminali A e B.
4. Inserire il numero di connessione. In caso di errore, riagganciare il ricevitore e provare a riconnettersi.
5. INSERIRE LA SEQUENZA DI INIZIAZIONE.

NUMERO DI CONNESSIONE SULLA SCHEDE NELLA CASSA!

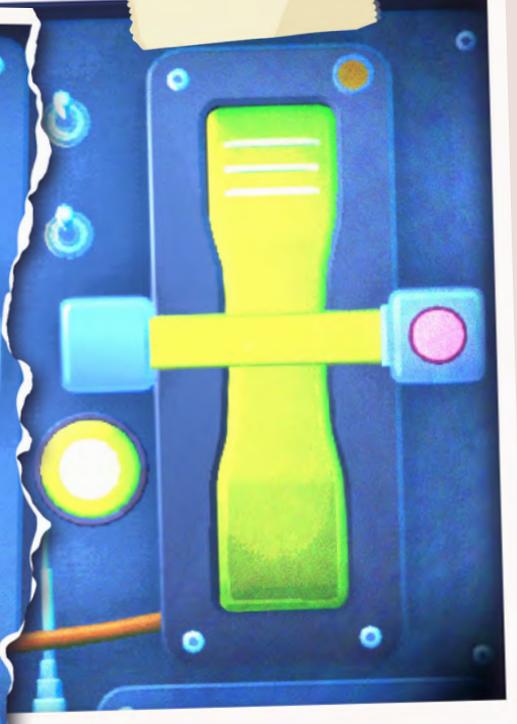
PROGETTO ASCENSIONE



1. RIPOURRE



il



RICEVITORE



3. CAVO DI COLLEGAMENTO TRA A E B

PROGETTO ASCENSIONE

Nel caso in cui l'utente non abbia trovato un telefono a disco:

1. Posizionare il dito sul numero desiderato.
2. Ruotare in senso orario fino a toccare il fermo.
3. Rilasciare.

Il numero inserito verrà visualizzato sullo schermo.



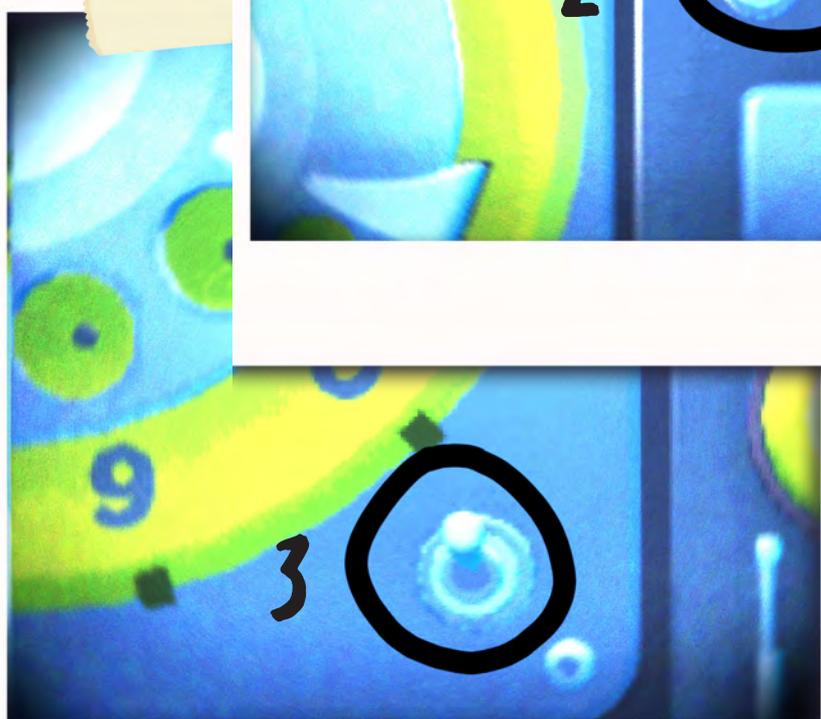
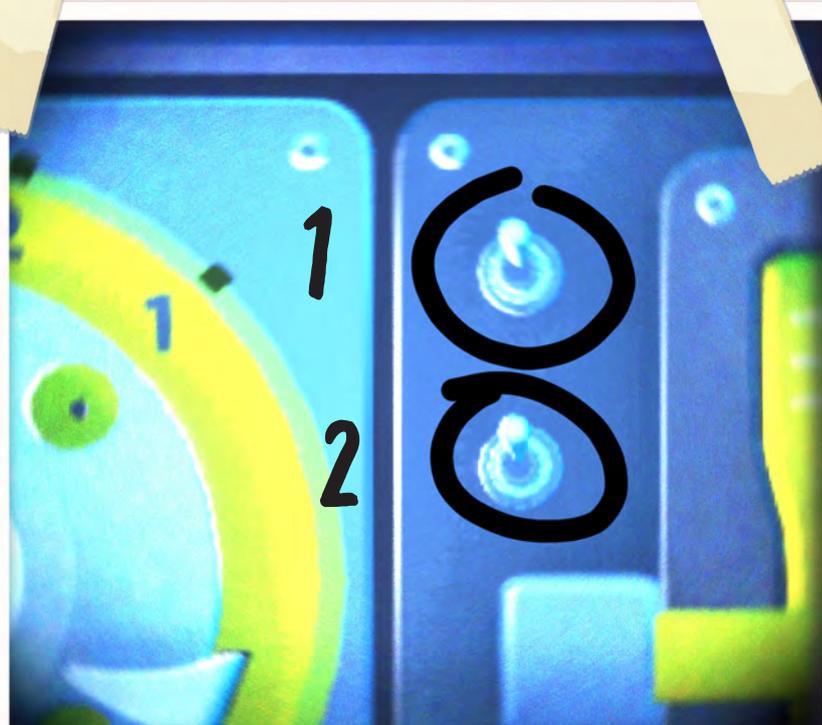
INSERIMENTO NUMERO 6



PROGETTO ASCENSIONE

SEQUENZA di INIZIAZIONE!

1, 1, 2, 1, 3, 2, 5, 5, 4, 5

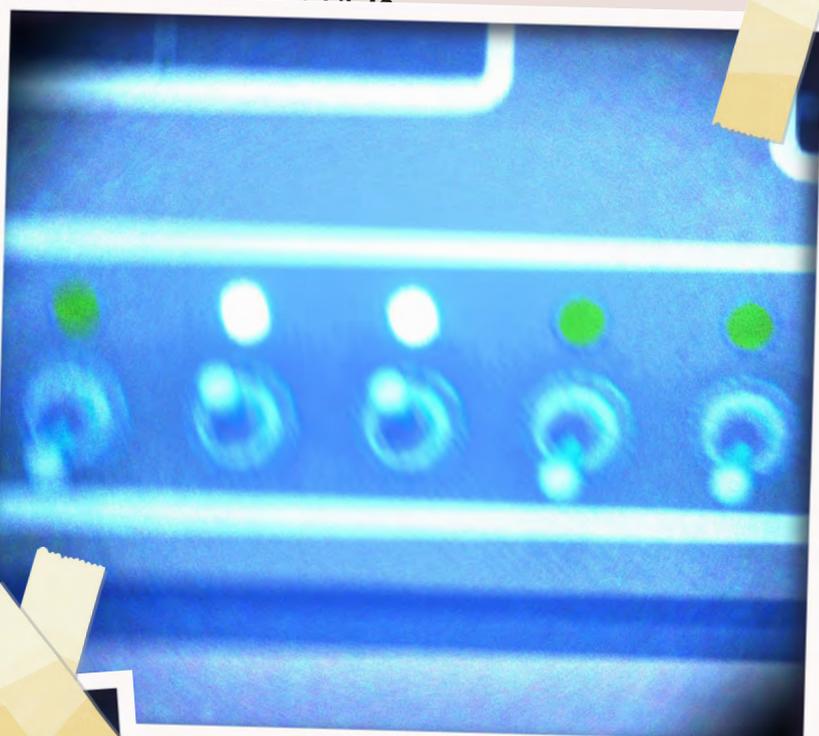


SE L'INIZIAZIONE NON RIESCE, ASSICURARSI CHE LA FREQUENZA SIA IMPOSTATA CORRETTAMENTE!

PROGETTO ASCENSIONE

CALIBRARE IL PANNELLO DI CONTROLLO SINISTRO

1. Impostare gli interruttori e le manopole nel pannello di controllo sinistro sui valori visualizzati di seguito.



SCANSIONE

CONDOTTO DELL'ANIMA

SCANSIONARE
IL CONDOTTO
DELL'ANIMA

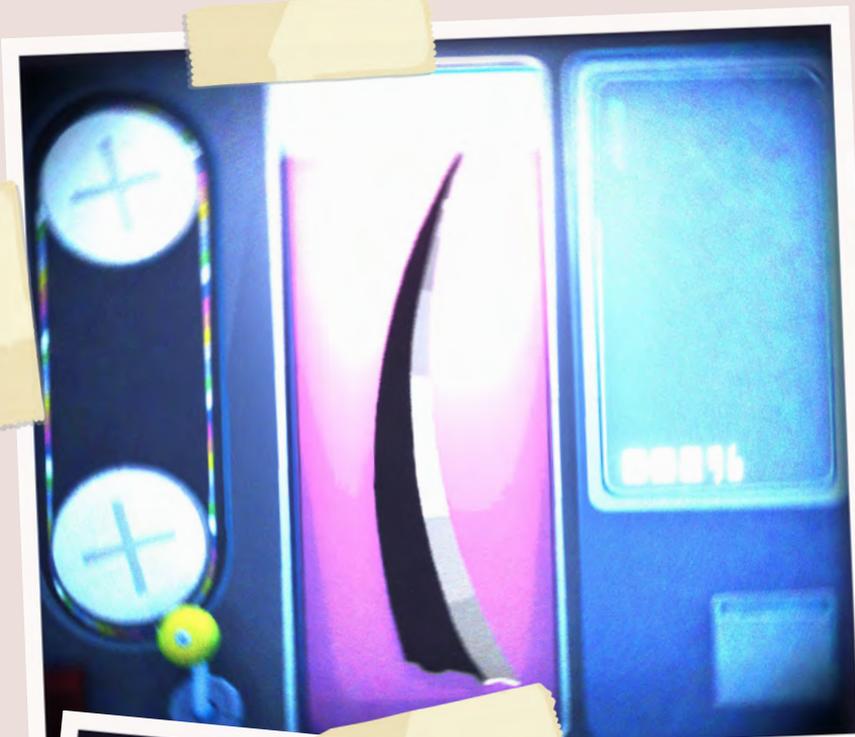
SCANSIONE E IMPORTAZIONE VR

1. Acquisire il condotto dell'anima dalla cassa B (vedere le appendici).
2. Impostare il costruttore del rotatore seguendo la procedura CL14D.
3. Posizionare la cartuccia nell'alloggiamento della cartuccia. (Si trova nella cassa A)
4. Attivare l'interruttore per avviare la scansione.
5. Scansionare il condotto dell'anima
6. Una volta completata la scansione, riattivare l'interruttore.

PROGETTO ASCENSIONE

SCANSIONE!

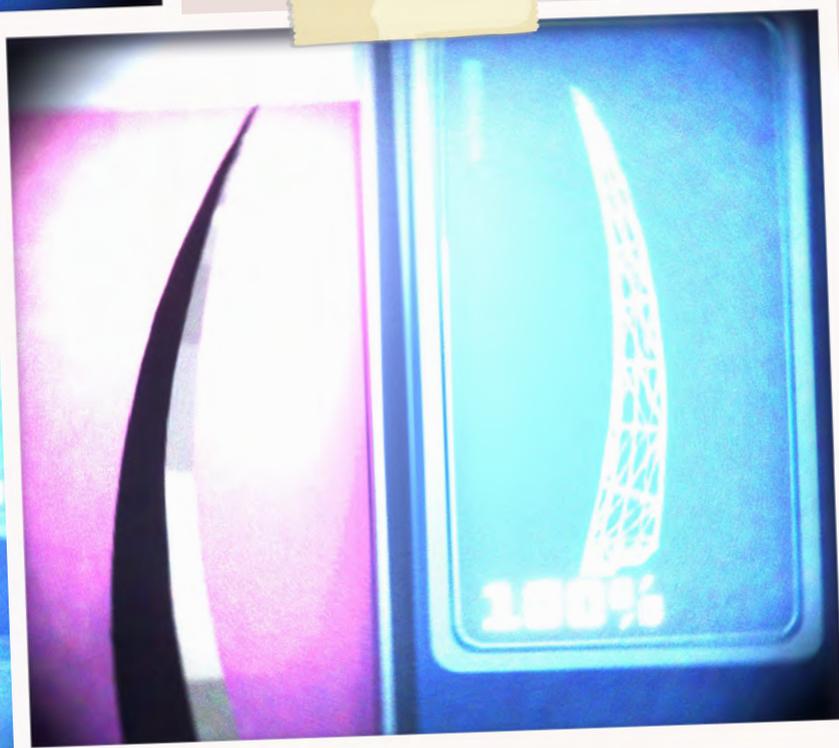
ATTENZIONE: LA SCANSIONE ECCESSIVA SPEZZERÀ IL FRAMMENTO DELL'ANIMA! NON ESAGERARE!



- UTILIZZARE LA LEVA PER REGOLARE IL SEGMENTO DI SCANSIONE ATTIVO.
- SCANSIONE RICHIESTA AL 100%!
- OGNI SEGMENTO 20%



LA LEVA REGOLA IL SEGMENTO

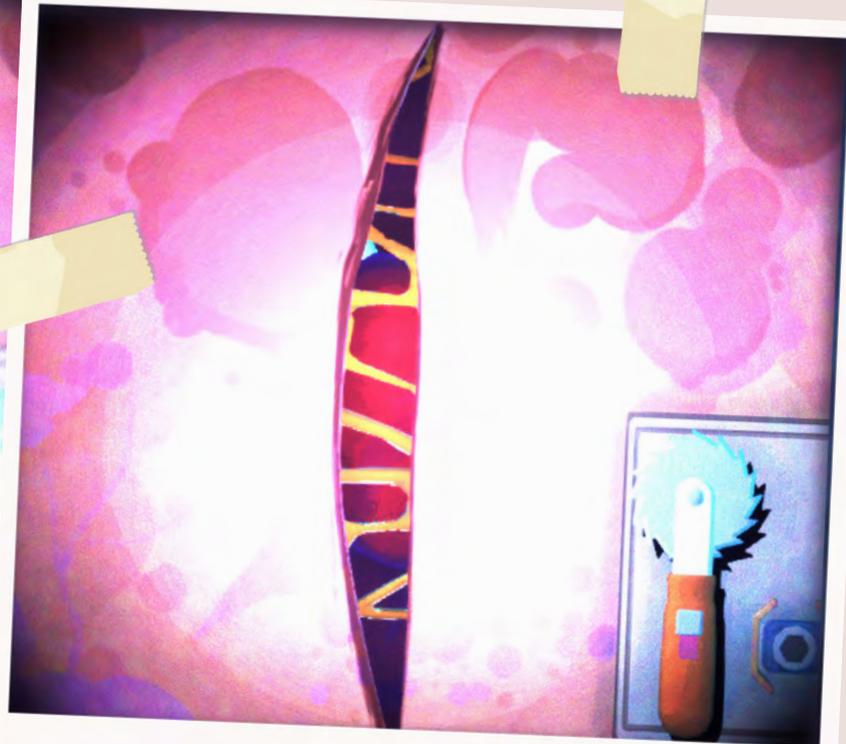
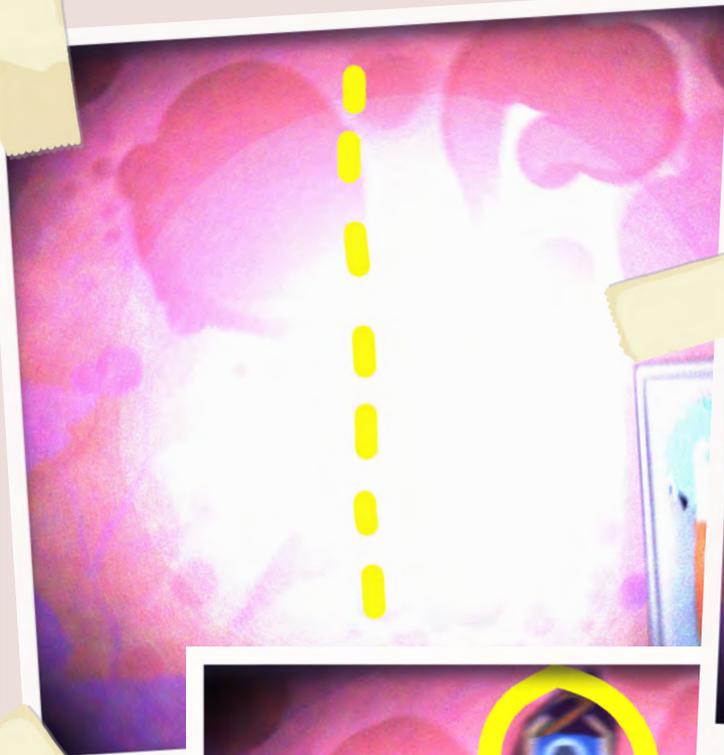


SCANSIONE AL 100%

PROGETTO ASCENSIONE

OTTENERE IL CUORE

Per l'ascensione è necessario un cuore; verrà fornito un donatore.



1. TAGLIARE LA CAVITÀ

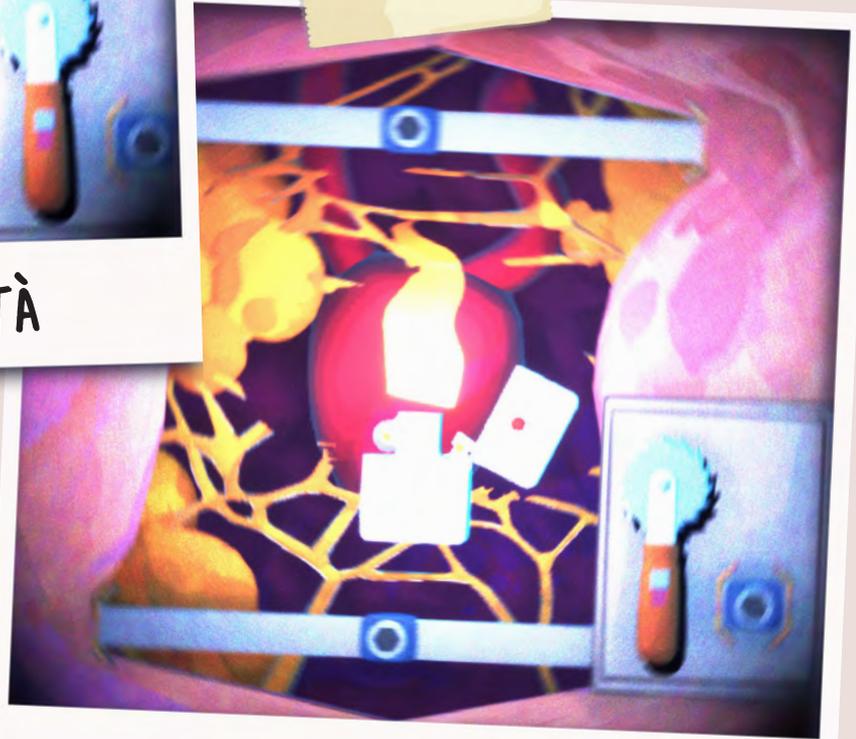


2. INSERIRE I PERNI

CENSIONE



3. TAGLIARE LA CAVITÀ



4. BRUCIARE LE VISCERE



5. TAGLIARE LE ARTERIE

**6. ORA RIMUOVERE
IL CUORE**

PROGETTO ASCENSIONE

ASCOLTARE LA CASSETTA

La cassetta deve essere in riproduzione nel momento in cui viene attivata l'ascensione.



La cassetta si trova nella cassa A.

PROGETTO ASCENSIONE

1. Inserire la cassetta nel lettore.
2. Riavvolgere se necessario.
3. Riprodurre la cassetta.
4. Se la cassetta raggiunge la fine, riavvolgerla e riprodurla nuovamente.

ATTENZIONE: qualsiasi azione intrapresa durante la riproduzione della cassetta, ad eccezione dell'arresto, romperà il motore interno. È necessario sostituirlo prima di continuare.

Per accedere al motore, utilizzare il cricchetto sulla vite.

PROGETTO ASCENSIONE

CONNETTERE IL CUORE

Il cuore ha bisogno di defibrillazione e collegamento.



1. INSERIRE IL CUORE



2. COLLEGARE i CAVI

È NECESSARIA LA DEFIBRILLAZIONE?

La defibrillazione è necessaria se il cuore è in stato di:

- Battito eccessivo.
- Assenza di battito.

(ATTENZIONE: troppi tentativi di defibrillazione possono causare lo scoppio del cuore.)

PER CIASCUNO DEGLI STATI CARDIACI SOPRA INDICATI SI APPLICANO REQUISITI DIVERSI.

BATTITO ECCESSIVO:

Fluido richiesto: sangue (bomboletta vol. 0,5)

Alimentazione: 5

Distanza del contatto elettrico: 1
rivoluzione da più lontano

ASSENZA DI BATTITO:

Fluido richiesto: caffè (bomboletta vol. 0,5)

Alimentazione: max

Distanza del contatto elettrico: vicino

PROGETTO ASCENSIONE

La defibrillazione modifica lo stato del cuore secondo queste regole:

Assenza di battito ----- Battito eccessivo:

Battito eccessivo ----- Battito regolare

Battito regolare ----- Assenza di battito

DEFIBRILLAZIONE

1. Controllare il fusibile.
2. Riempire il contenitore del fluido con il fluido richiesto.
3. Inserire l'ago.
4. Accendere.
5. Iniziare a riempire (ATTENZIONE: riempire troppo potrebbe causare lo scoppio del cuore).
6. Smettere di riempire.
7. Impostare il livello di alimentazione.
8. Bloccare il livello di alimentazione.

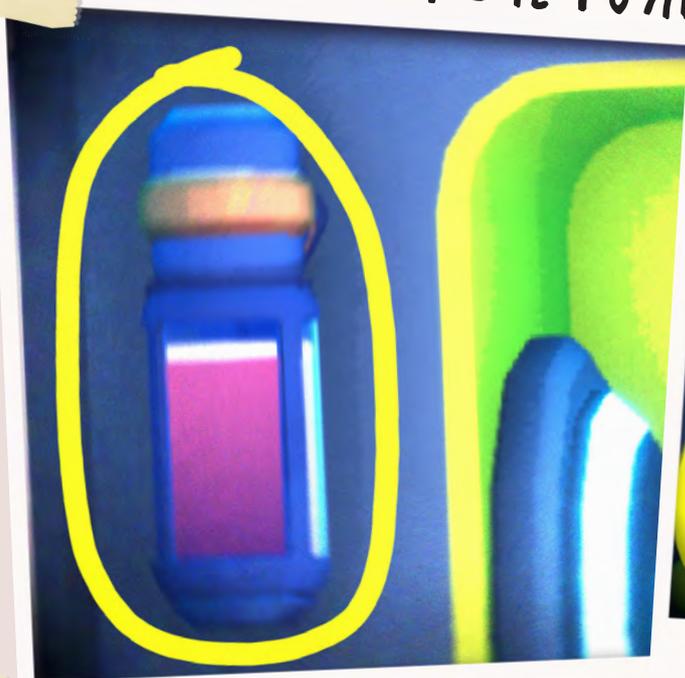
PROGETTO ASCENSIONE

9. Impostare la distanza del contatto elettrico.

10. Scaricare.



1. CONTROLLARE IL FUSIBILE

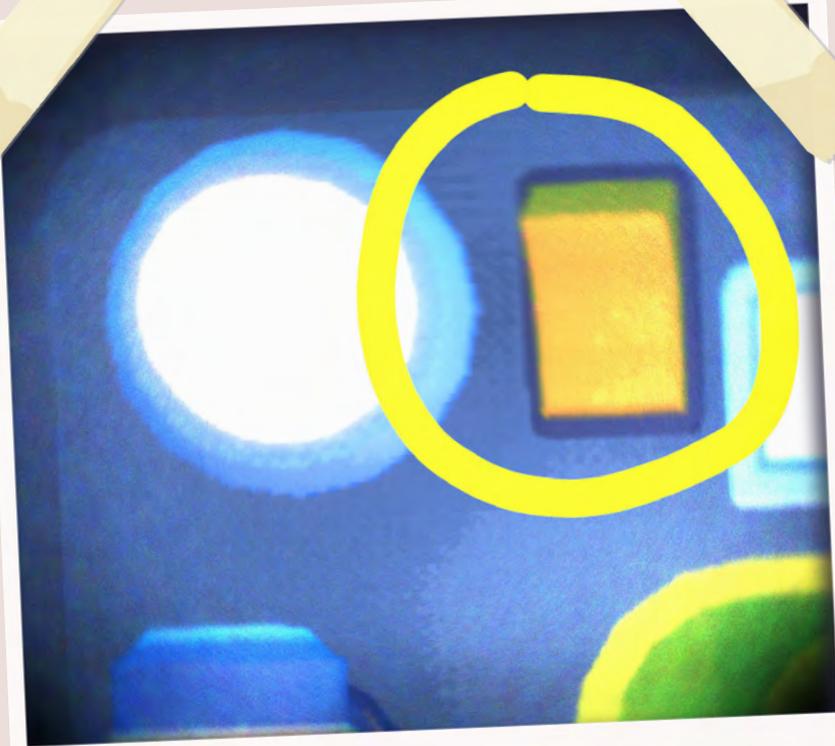


2. FLUIDO DI INIEZIONE



3. REGOLAZIONE DELL'AGO

PROGETTO ASCENSIONE



4. ACCESO/SPENTO



5/6. AVVIARE/ARRESTARE
RIEMPIMENTO



7. IMPOSTARE ALIMENTAZIONE



8. BLOCCARE IL LIVELLO DI ALIMENTAZIONE



9. IMPOSTARE i CONTATTI ELETTRICI



10. SCARICARE

PROGETTO ASCENSIONE

ENTRARE NEL REGNO DELLA REALTÀ VIRTUALE

Una volta scansionato il condotto dell'anima e posizionata la cartuccia, entrare nel regno della realtà virtuale.

La natura esatta di ciò che troverete ci è sconosciuta. Questa cosa non può essere provata.

La nostra previsione è che una parte della psiche di Uncle Chop dovrà essere sradicata affinché accetti i tratti soprannaturali che stiamo importando.

Il resto dipende da te.

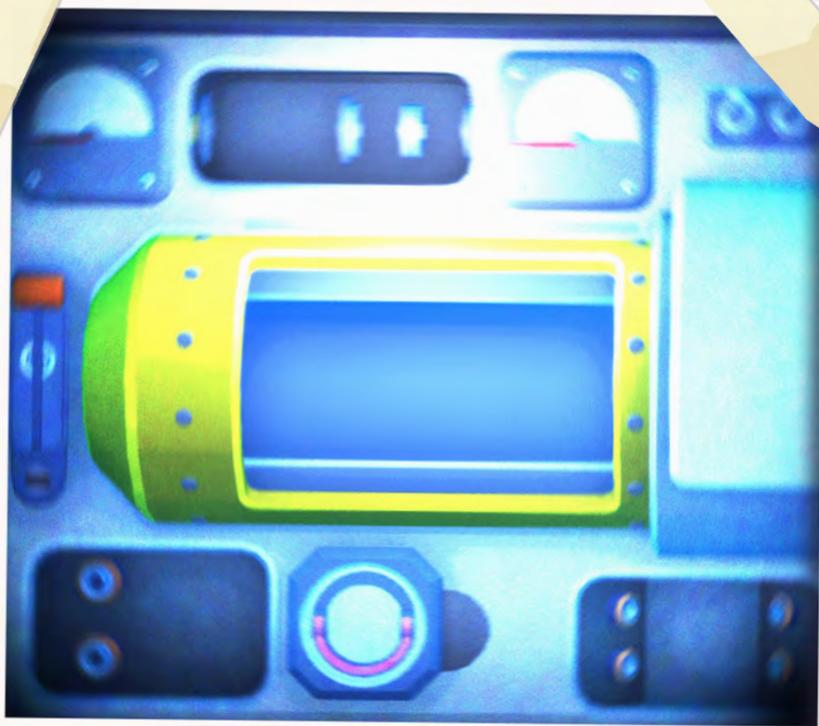
PROGETTO ASCENSIONE

EROGARE IL CONTENUTO DELLA SIRINGA

Per preparare Uncle Chop all'ascensione, dobbiamo somministrargli un cocktail di ormoni e farmaci per massimizzarne la sopravvivenza.

Questo **DEVE** essere l'ultimo passo da fare prima di innescare l'ascensione!

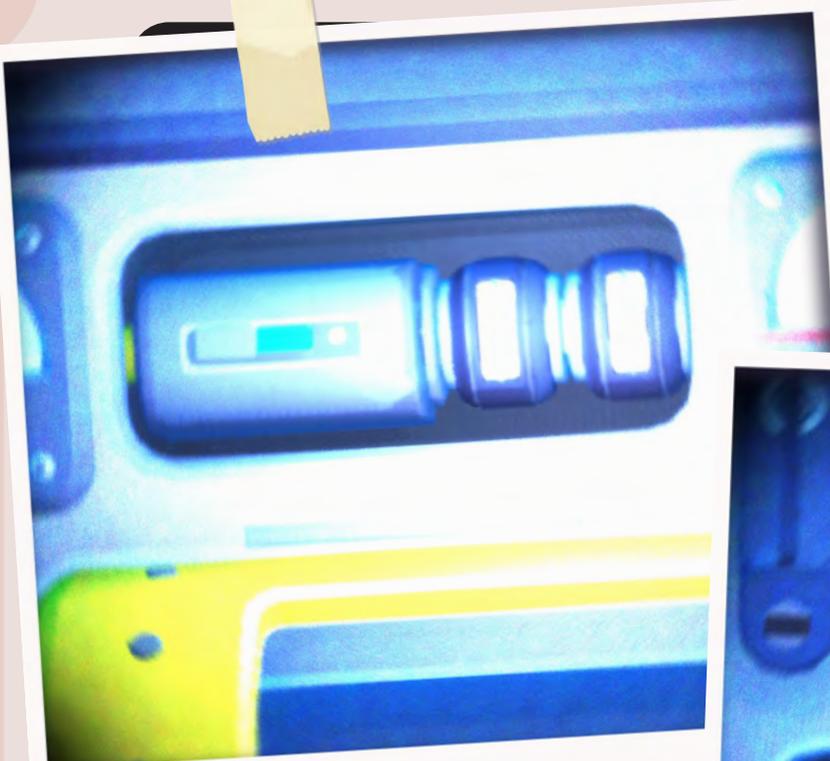
PROGETTO ASCENSIONE



SOMMINISTRAZIONE CON SIRINGA

1. Costruire il gruppo pompa.
2. Fissare i serbatoi pieni (vedere sul retro).
3. Collegare i cavi.
4. Inserire la siringa.
5. Pressurizzare.
6. Fuoco.

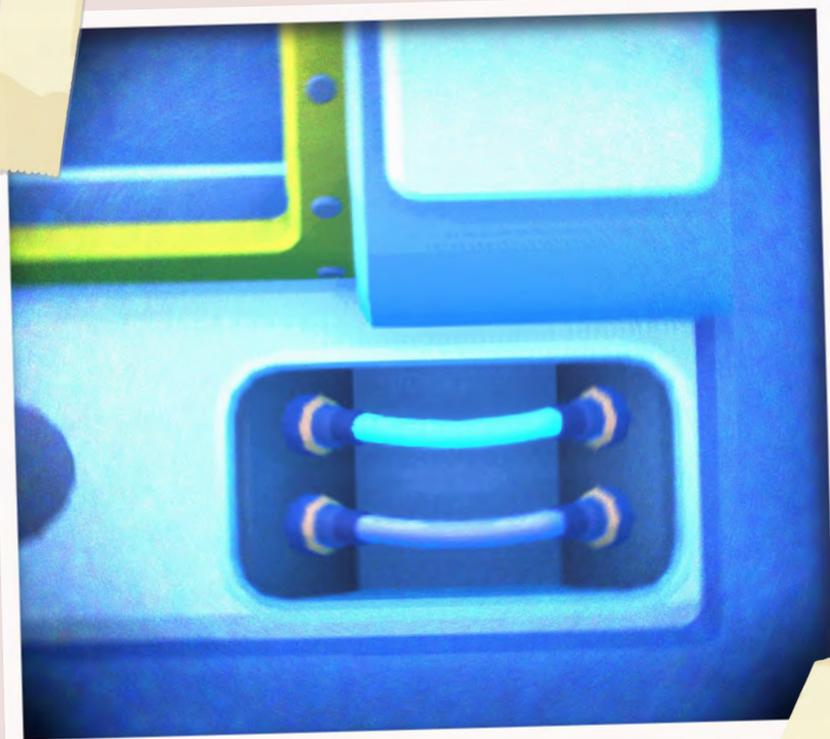
SCENSIONE



1. GRUPPO POMPA



2. RIEMPIRE CON DETERGENTE!



3. CAVI

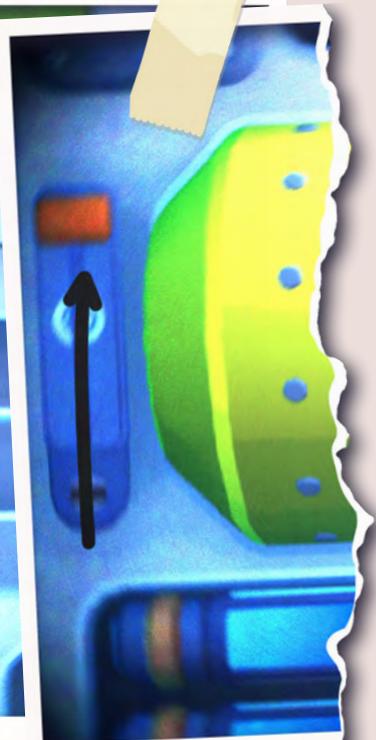
PROGETTO ASCENSIONE



4. APRIRE



SIRINGA



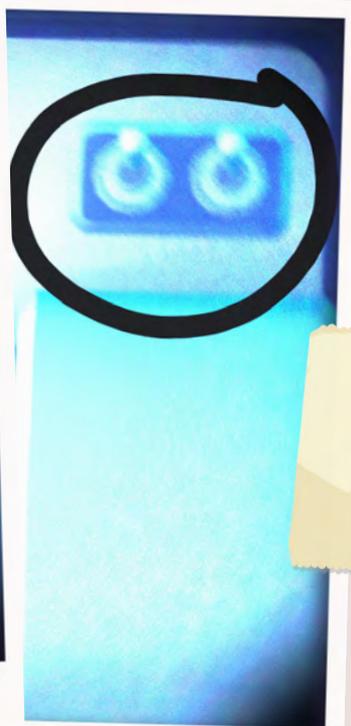
CHIUDERE



5. PRESS...



...URI...



...ZZARE

PROGETTO ASCENSIONE

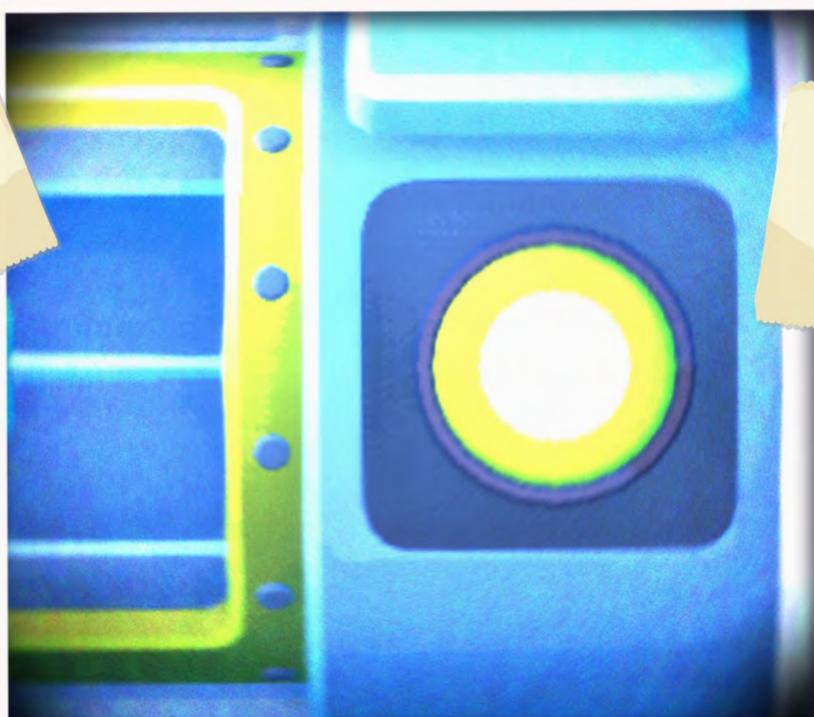
SPARARE QUANDO CI SI SENTE PRONTI!



SOLLEVARE



TRASCINARE

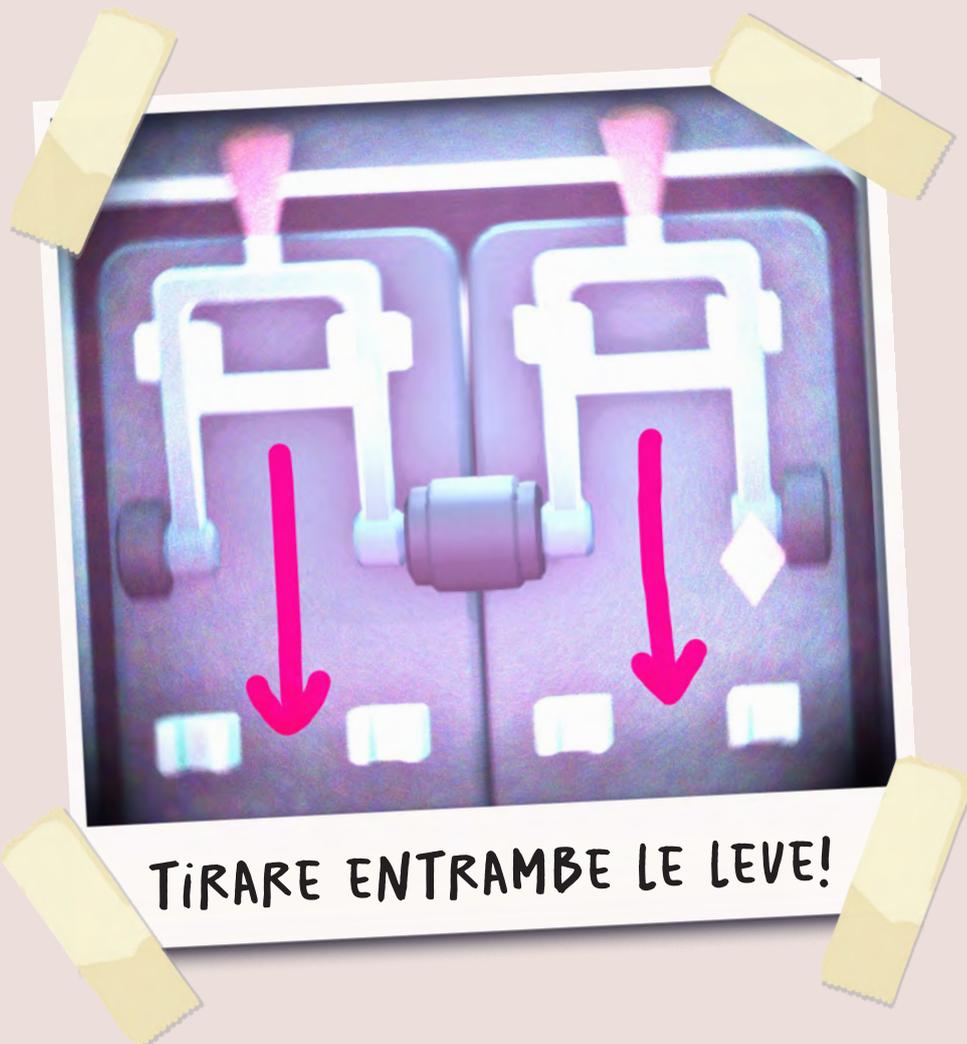


SPINGERE

PROGETTO ASCENSIONE

INIZIARE L'ASCENSIONE

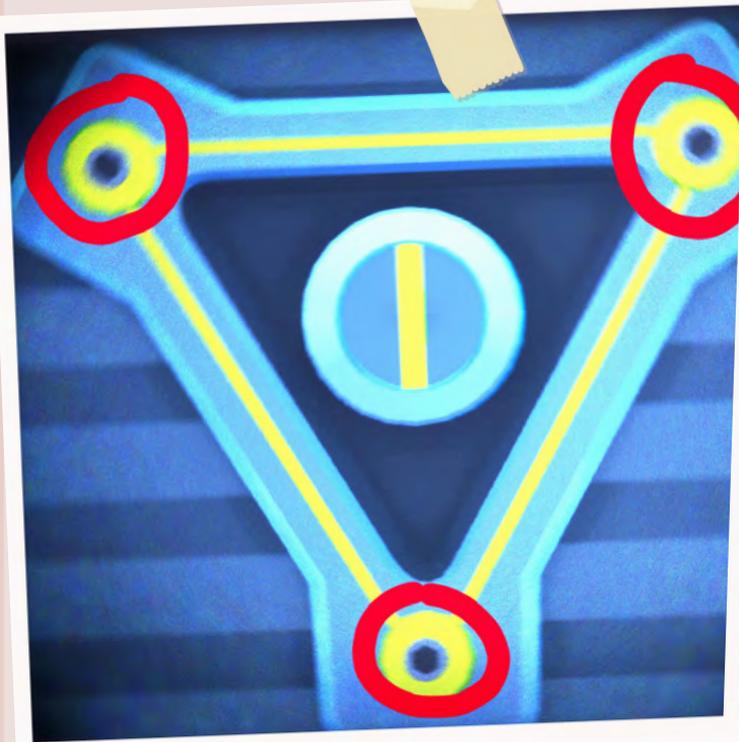
ASSICURARSI che tutti i passaggi precedenti siano stati completati correttamente. NON CI SONO SECONDE POSSIBILITÀ!!!



PROGETTO ASCENSIONE

APPENDICI

APERTURA DELLE CASSE



1. ALLENTARE i BULLONI



2. GIRARE

PANNELLO DI PAGAMENTO HOG

INSERIRE I SOLDI PER ACCEDERE AL
MODULO!

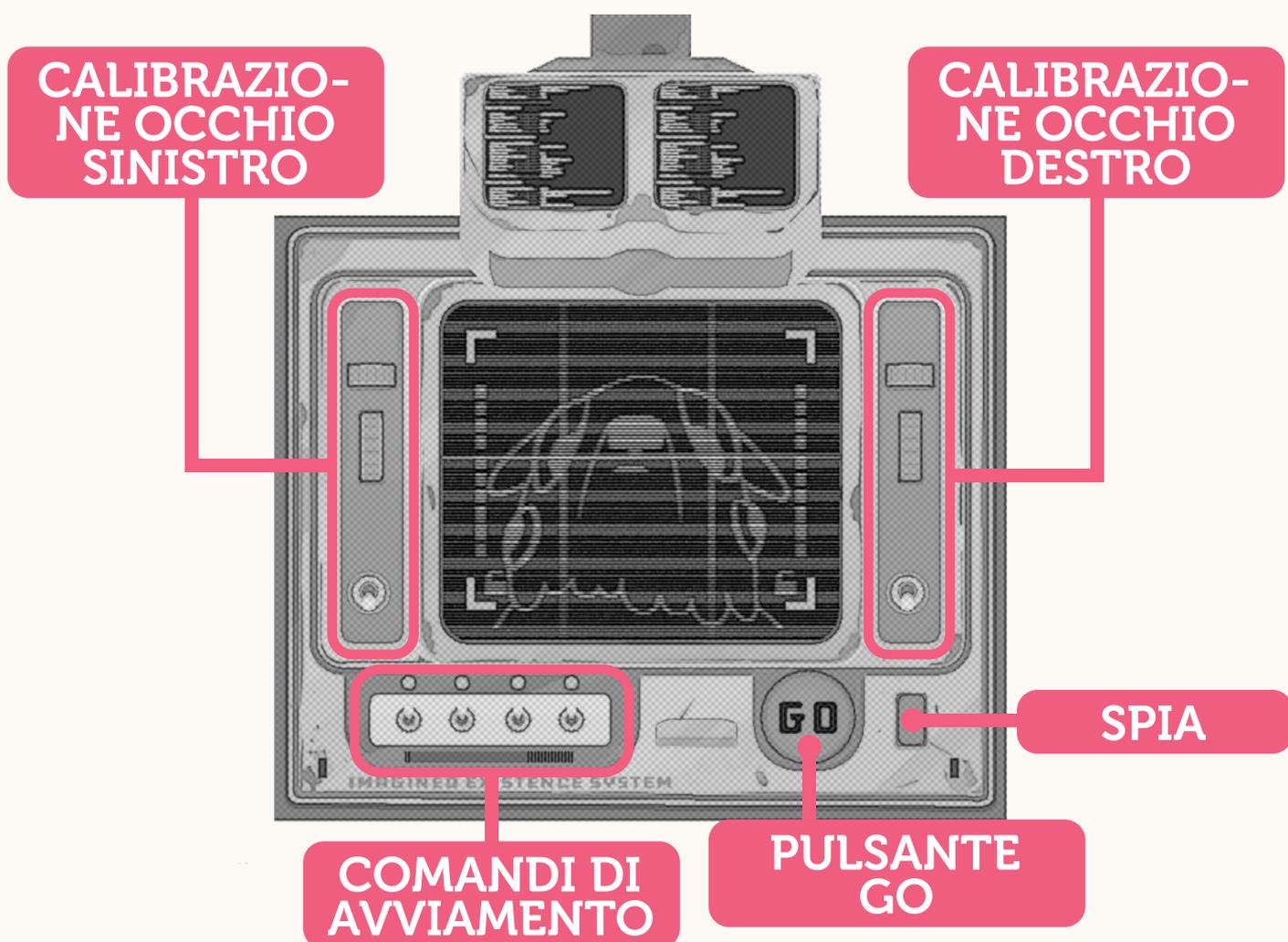


ALVEARE INC.



ALVEARE: VR

Alveare VR consente agli utenti di interfacciarsi con il regno digitale. Viene utilizzato specialmente nell'intermediazione tra utenti finali e sistemi complessi, consentendone l'interfaccia tramite mezzi intuitivi.





VR: ACCESSO

CALIBRAZIONE OCCHI

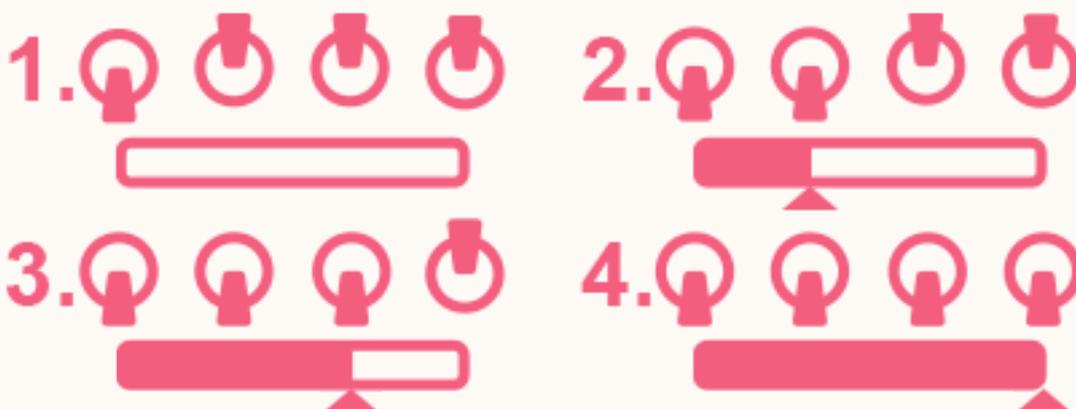
POSIZIONARE IL MIRINO SOPRA GLI OCCHI

 REGOLARE IL MIRINO IN ORIZZONTALE

 REGOLARE IL MIRINO IN VERTICALE

 BLOCCA/SBLOCCA IL MIRINO

INSERIRE LA SEQUENZA DI AVVIO

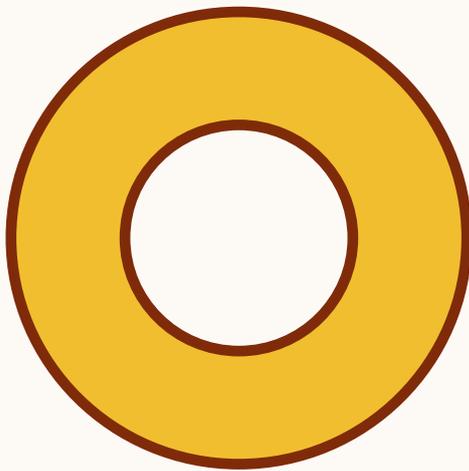


PREMERE GO

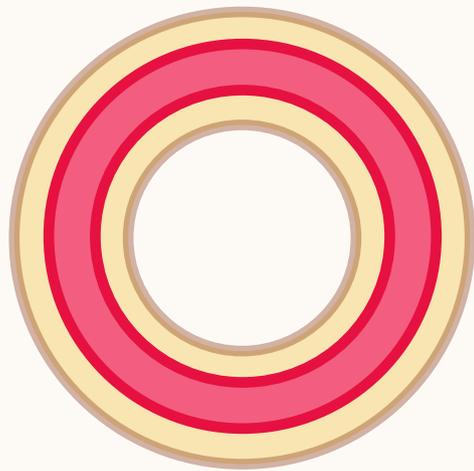
Per lasciare la realtà virtuale, gli utenti dovrebbero pensare intensamente "INDIETRO".



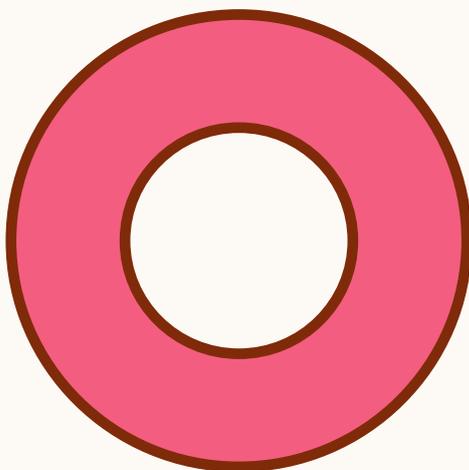
ANATOMIA DI UN ORDINE



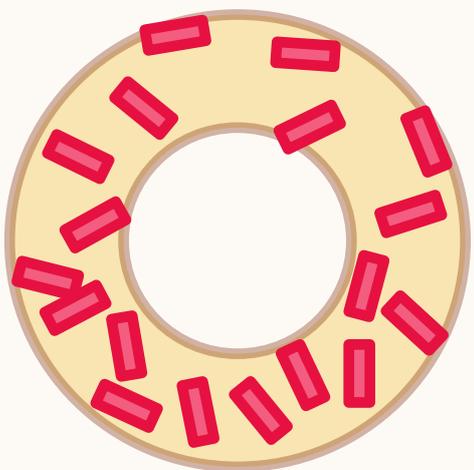
FORMA



RIPIENO



GLASSATURA



DECORAZIONE



CONFETTINI ESCLUSIVI

Ogni giorno viene selezionata una
fazione per ricevere i confettini.

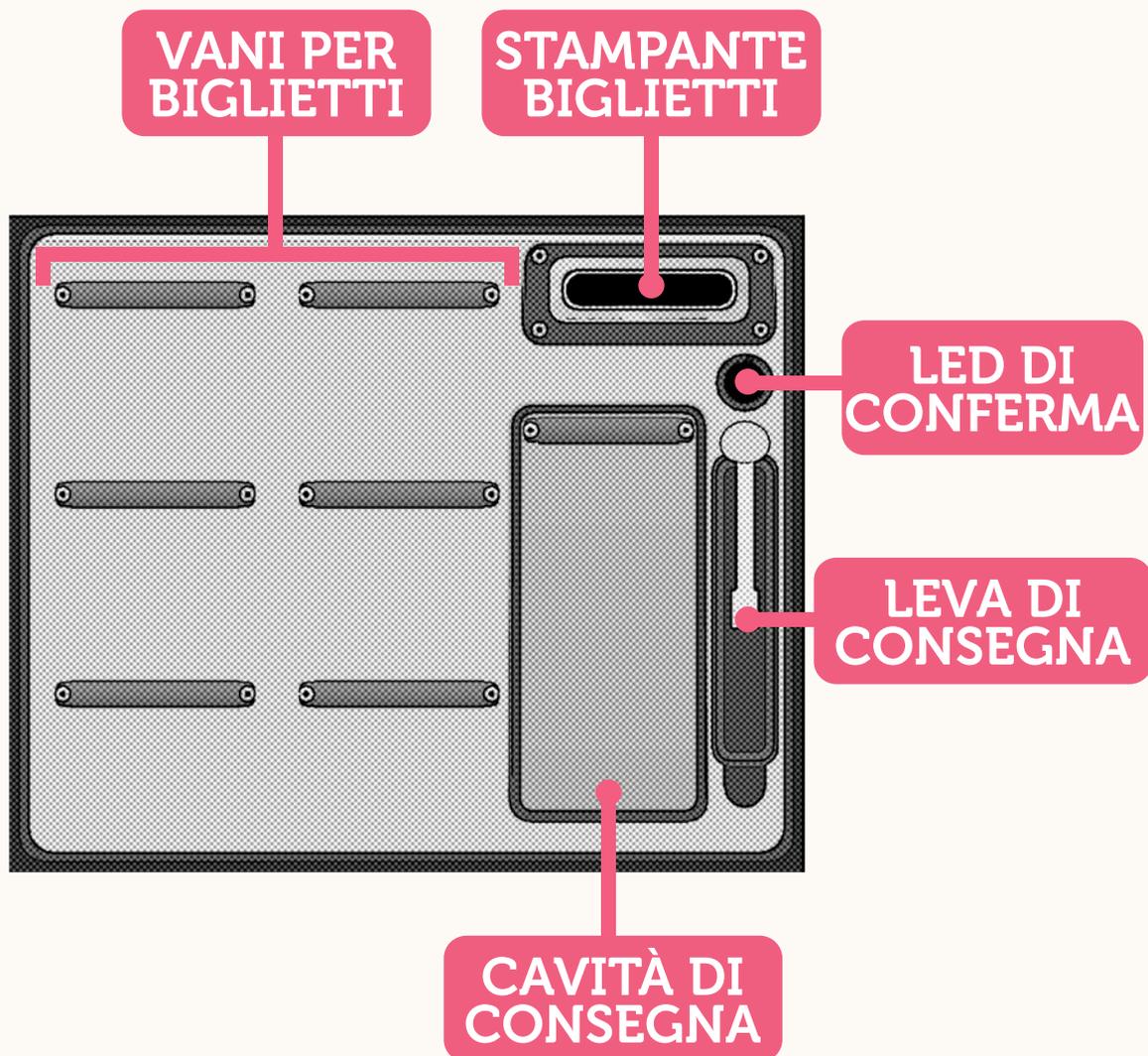
**Aggiungi confettini
esclusivamente ai loro ordini.**

Trova lo spargitore di confettini nei tuoi
attrezzi.





ORDINARE.





PROCEDURA DI ORDINAZIONE.

PARLARE CON IL CLIENTE

RICEVERE IL BIGLIETTO

SPOSTARE IL
BIGLIETTO NEL VANO

PREPARARE
L'ORDINE

METTERE L'ORDINE
NELLA CAVITÀ DI
CONSEGNA

METTERE IL BIGLIETTO
NELLA CAVITÀ DI
CONSEGNA

TIRARE LA LEVA DI
CONSEGNA



COME NASCE LA CIAMBELLA

MESCOLARE.

ARROTOLARE.

FRIGGERE.

RAFFREDDARE.

RIEMPIRE.

DECORARE.

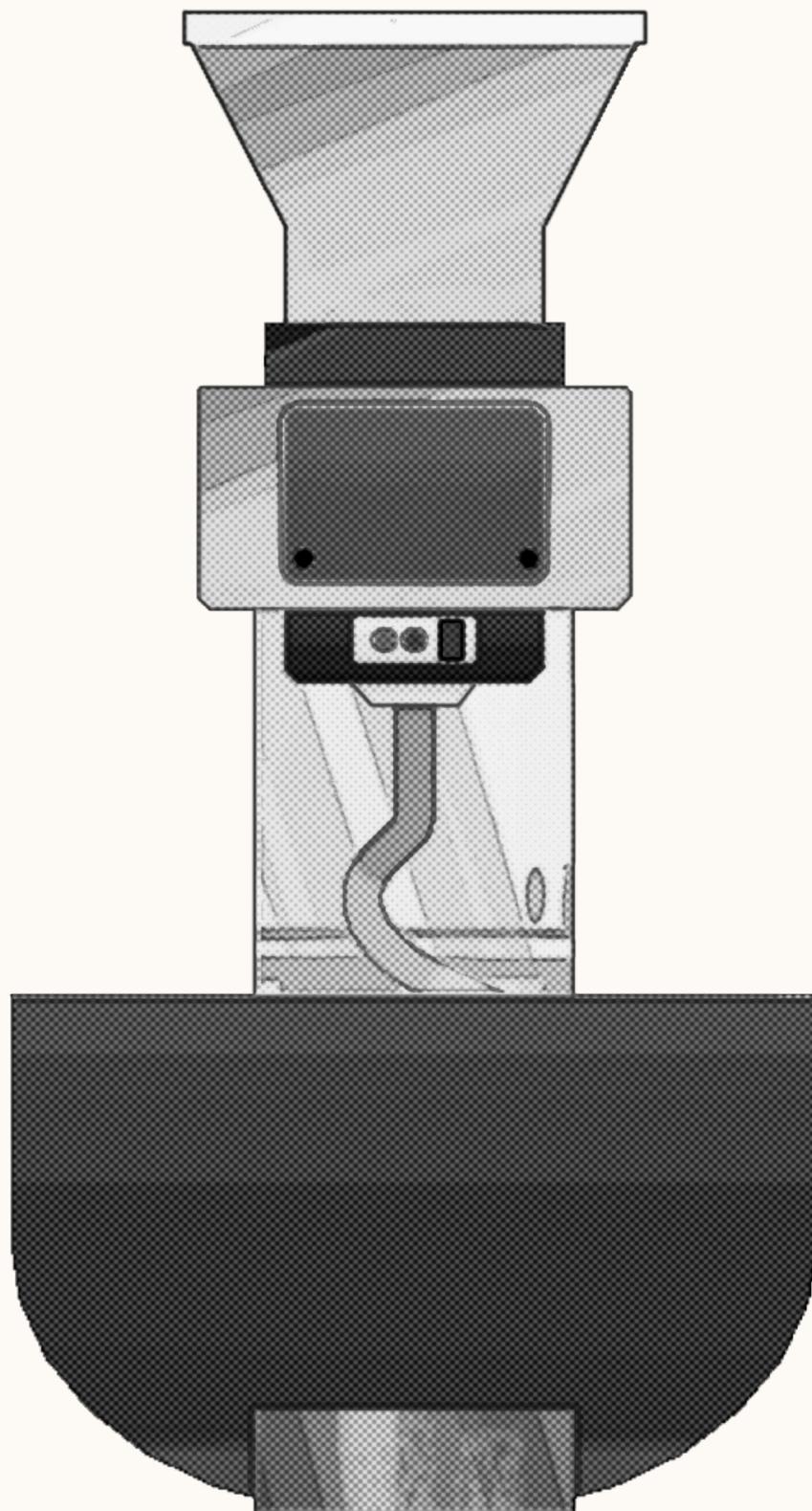
SERVIRE.

Ricordatelo con il comodo acronimo:
MAFRRDS!

PREPARARE LE CIAMBELLE È FACILE!



MESCOLARE





MESCOLARE

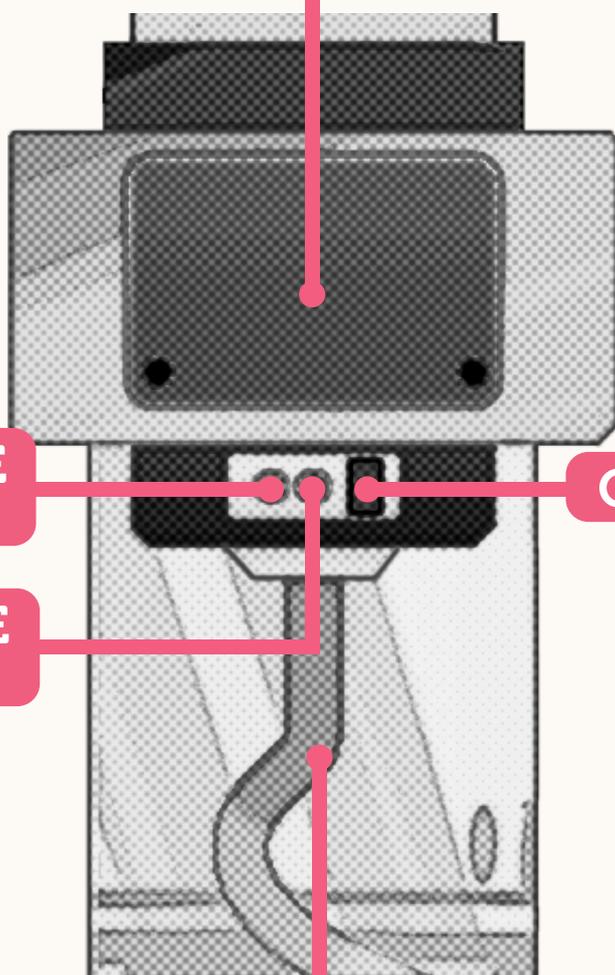
PANNELLO DI
MANUTENZIONE

SOLLEVARE
IL GANCIO

ABBASSARE
IL GANCIO

ON/OFF

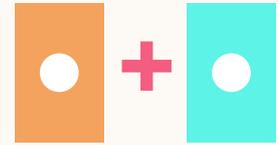
GANCIO
PER
IMPASTO





PROCEDURA PER MESCOLARE

AGGIUNGERE GLI
INGREDIENTI



ABBASSARE IL
GANCIO

ACCENDERE

FORME

SPEGNERE

SOLLEVARE IL
GANCIO

RIMUOVERE
L'IMPASTO



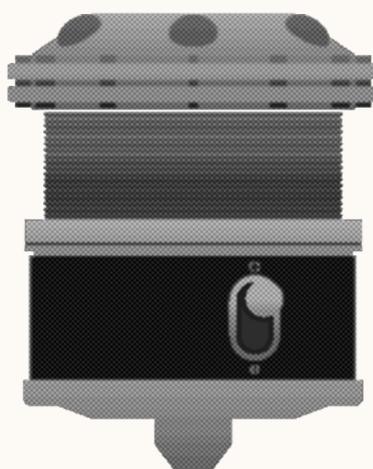
RIPARAZIONE DELL'IMPASTATRICE

Se l'impastatrice non funziona, aprire il pannello di manutenzione e seguire questi passaggi.

PANNELLO DI MANUTENZIONE



FUSIBILE



MOTORE

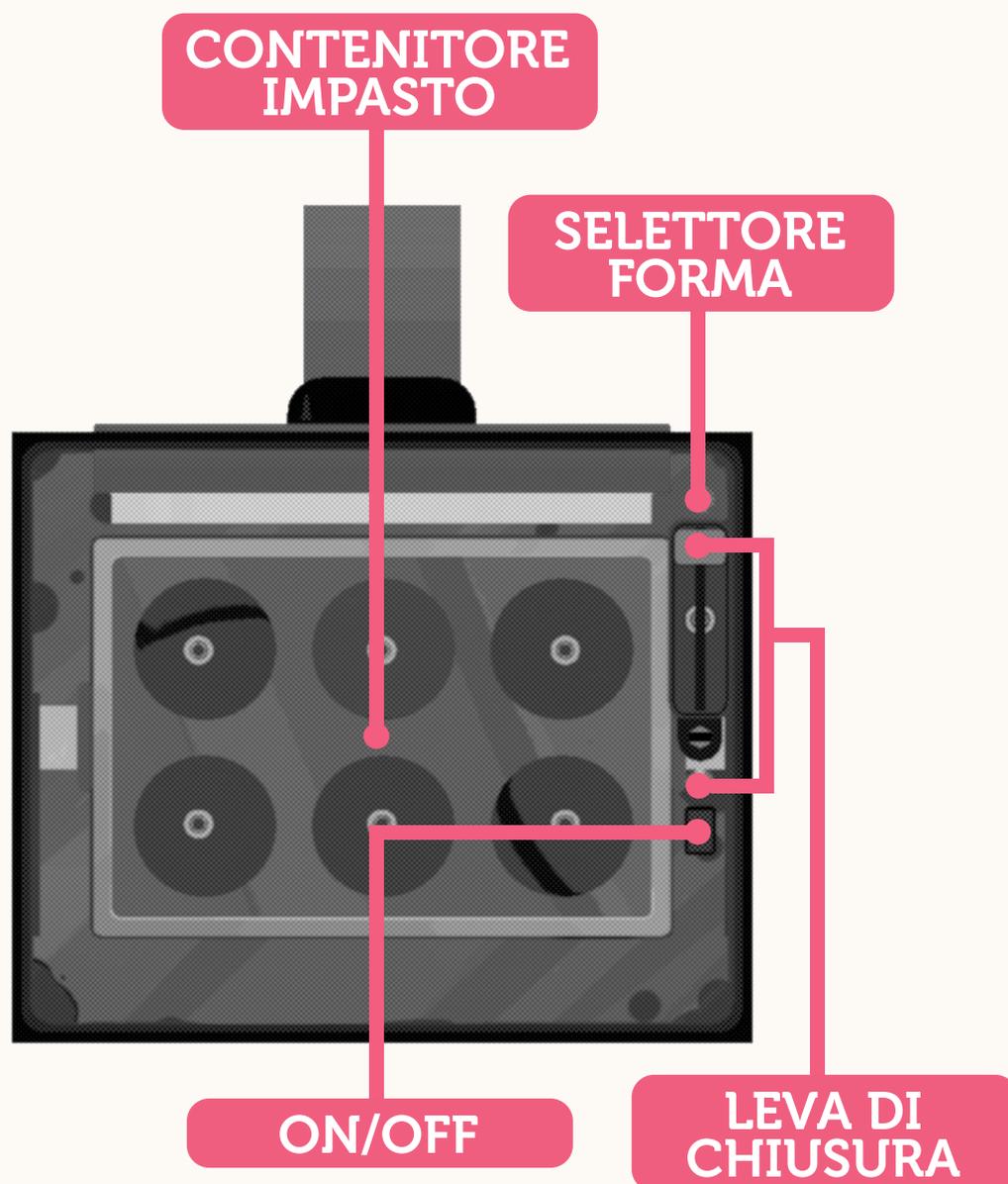
VERIFICARE NELL'ORDINE INDICATO:

- Sono presenti SIA il fusibile che il motore.
- Il filamento del fusibile è intatto (il motore non funzionerà se il fusibile è rotto).
- Se il motore continua a non funzionare, SOSTITUIRE il motore.

Nota: la direzione del motore non ha importanza; l'impasto verrà mescolato indipendentemente dalla direzione di rotazione.

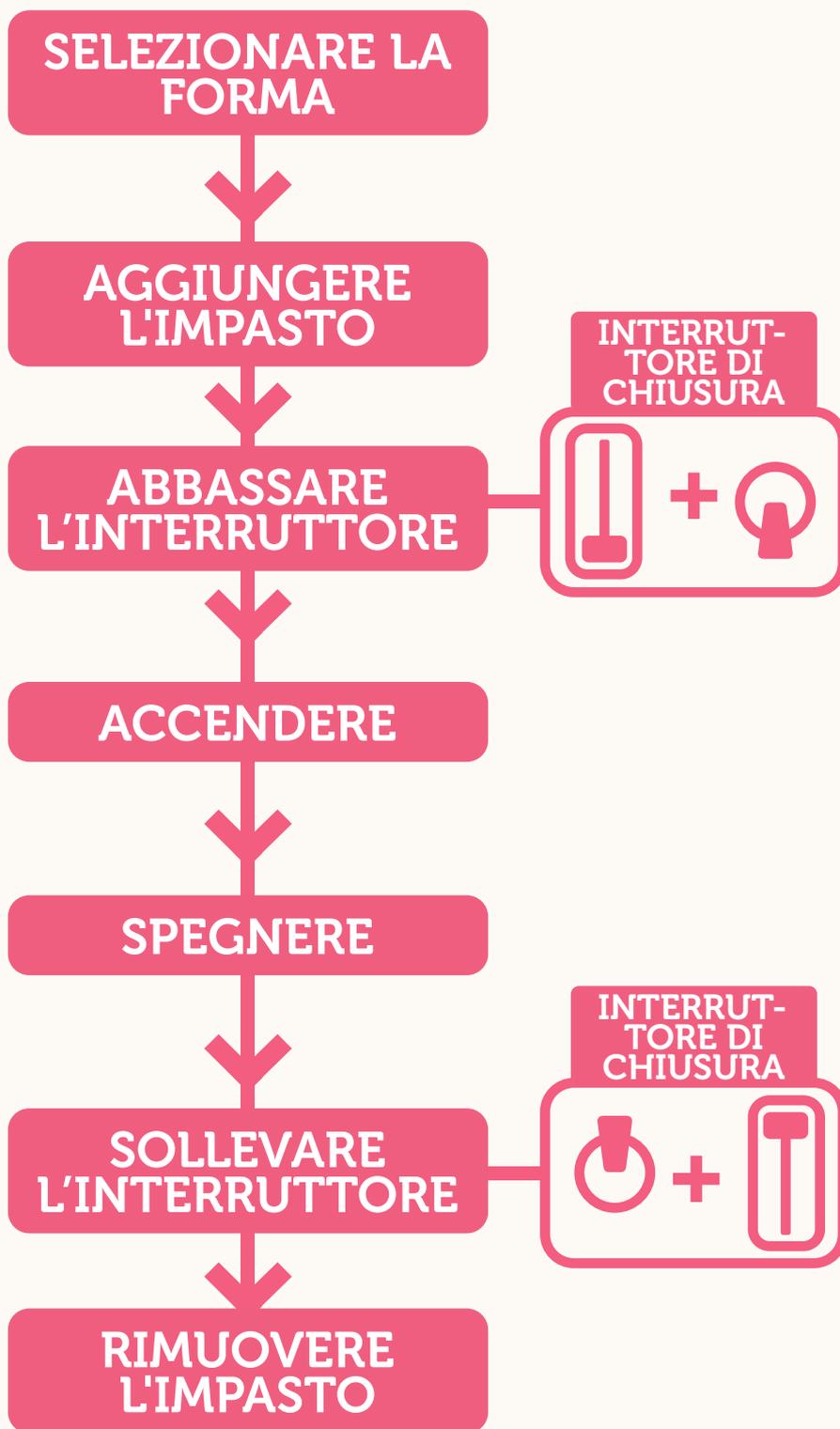


FORMA





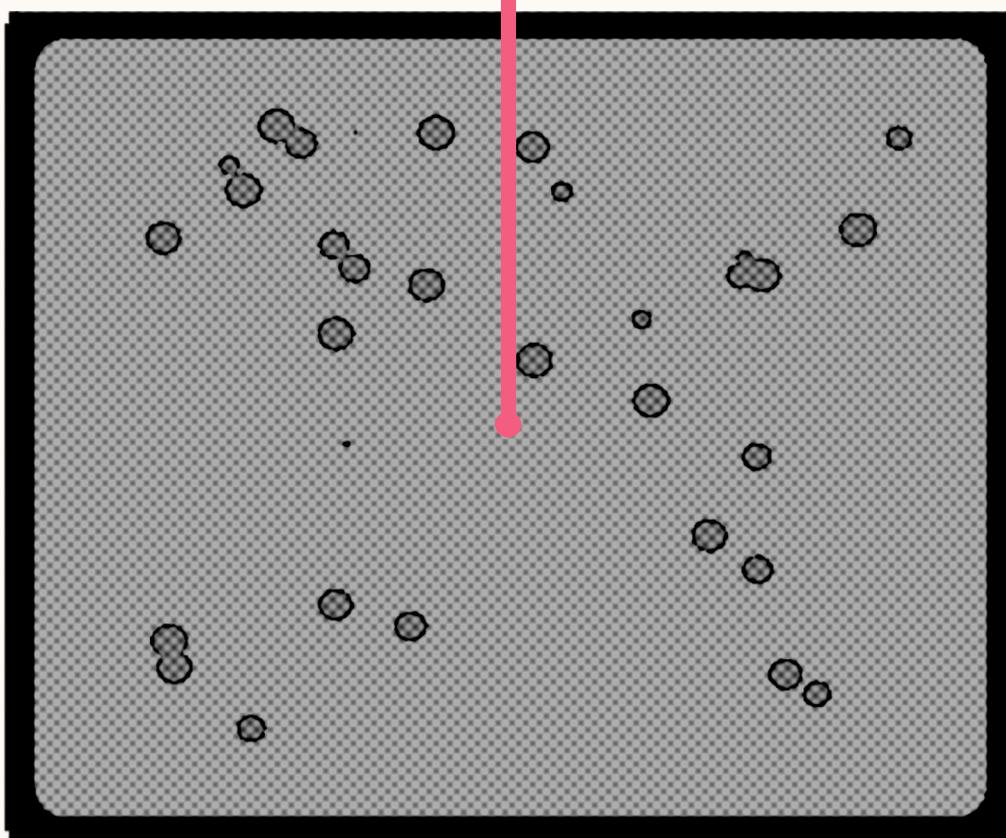
PROCEDURA DI SELEZIONE DELLA FORMA





FRIGGERE

OLIO PER
FRITTURA



ATTENZIONE! L'olio per friggere scotta.
Non calarvi nulla che non si voglia cucinare.



PROCEDURA DI FRITTURA

AGGIUNGERE LA
CIAMBELLA CRUDA

COTTURA LATO A



~25 s

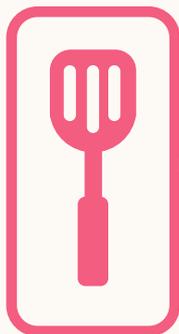
GIRARE

COTTURA LATO B

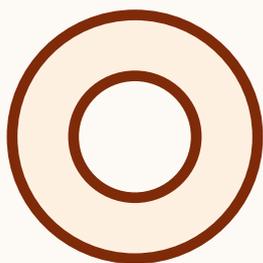


~25 s

RIMUOVERE



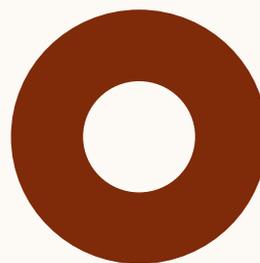
COLORE DI COTTURA



CRUDA



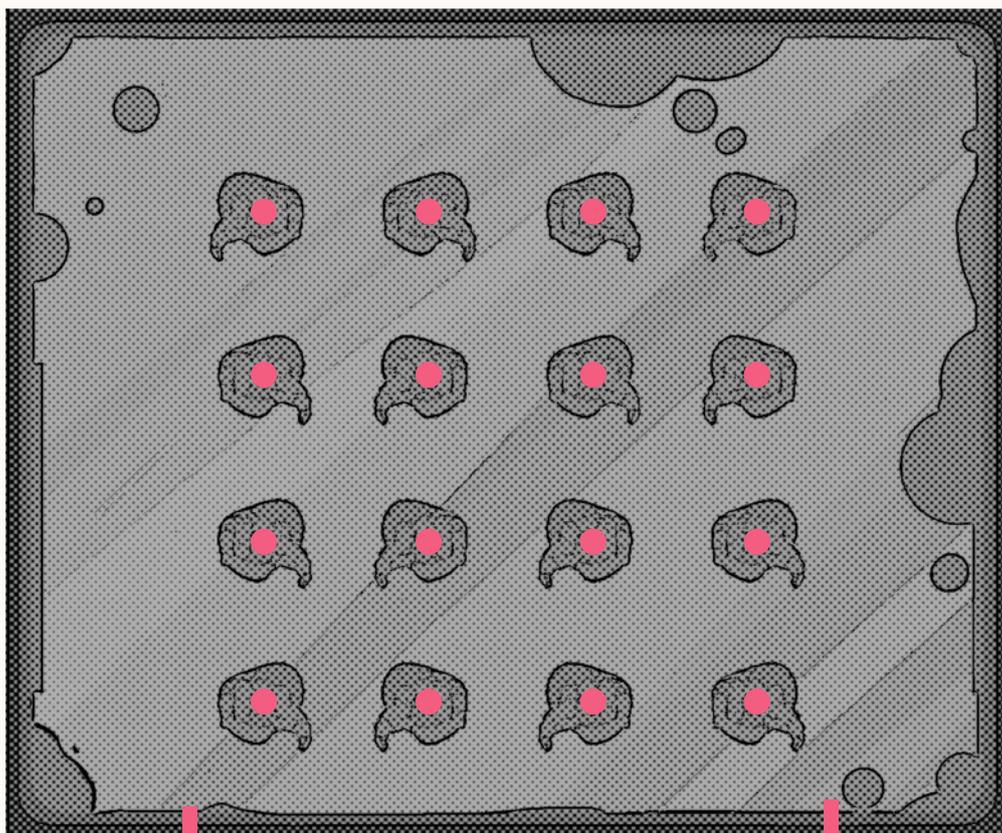
COTTA



BRUCIATA



RAFFRED- DAMENTO



MANI DI
RAFFREDDAMENTO



PROCEDURA DI RAFFREDDAMENTO

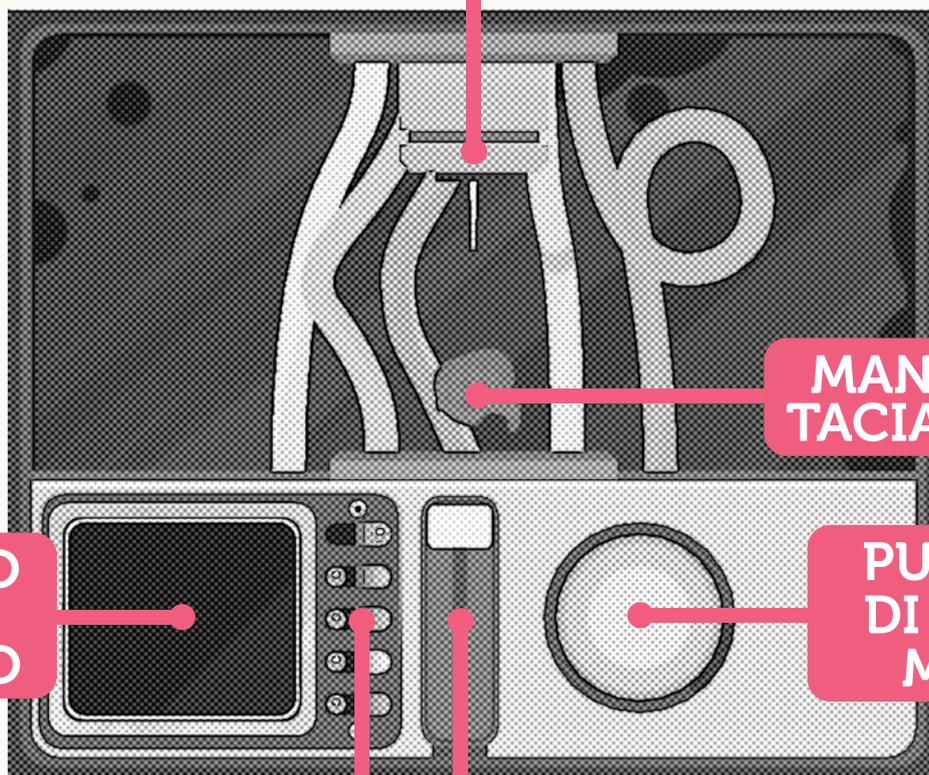


ATTENZIONE: le mani afferreranno qualsiasi cosa nel loro raggio d'azione senza fare distinzione. Comportarsi in modo responsabile.



RIEMPIRE

SIRINGA DI
RIEMPIMENTO



MANO POR-
TACIAMBELLA

LIVELLO
DEL
RIPIENO

PULSANTE
DI RIEMPI-
MENTO

SELEZIONE
RIPIENO

QUANTITÀ
DI RIPIENO



PROCEDURA DI RIEMPIMENTO

POSIZIONARE LA
CIAMBELLA

ABBASSARE LA
SIRINGA

SELEZIONARE IL
RIPIENO

RIEMPIRE

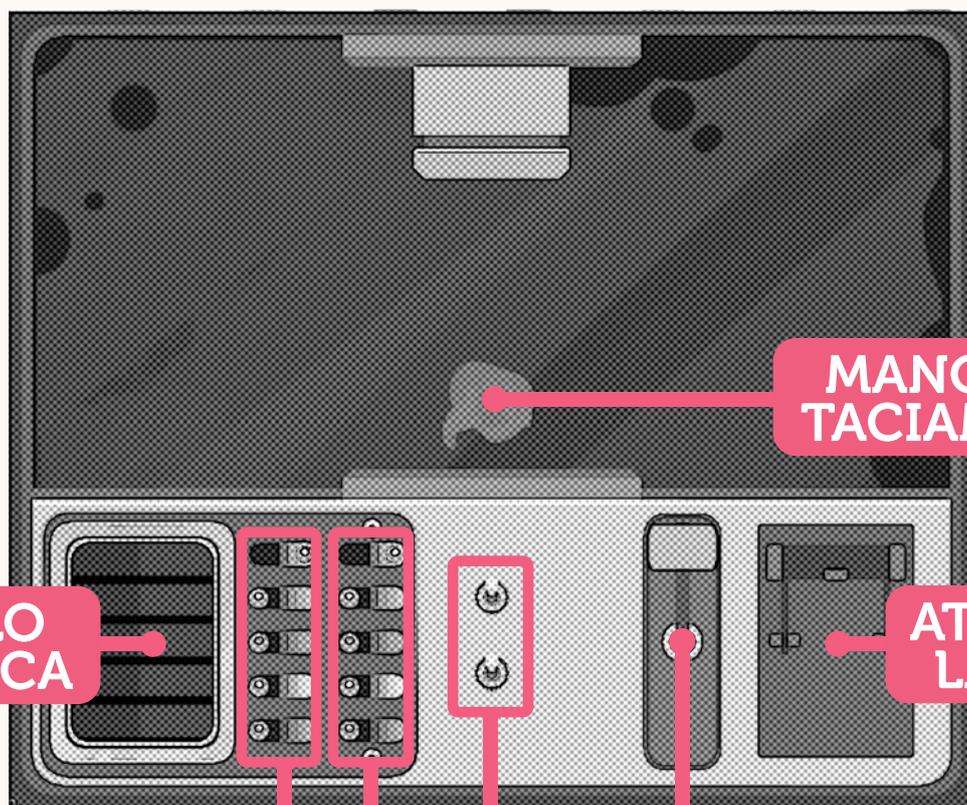
ATTENDERE IL
RIEMPIMENTO

SOLLEVARE LA
SIRINGA

RIMUOVERE LA
CIAMBELLA



DECORARE



MANO PORTACIAMBELLA

LIVELLO DI CARICA

ATTIVARE LA LEVA

SELEZIONE GLASSATURA

LEVA DEL DOSATORE

SELEZIONE DECORAZIONE

INTERRUTTORI DI CARICA



CARICA GLASSATURA



CARICA DECORAZIONE



PROCEDURA DI DECORAZIONE





ATTENZIONE A CHI ORDINA CIAMBELLE SALATE!

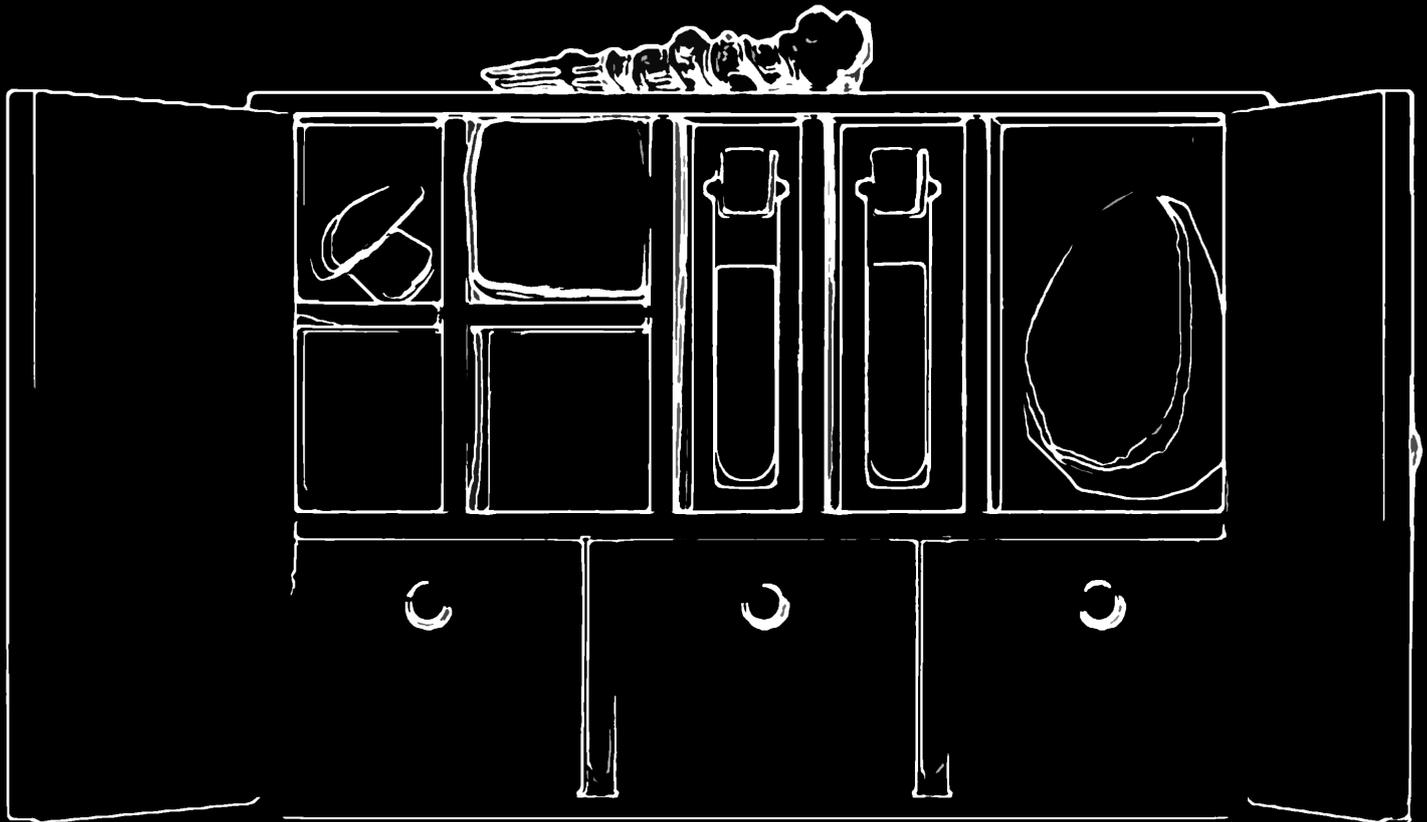
**IN CASO DI ORDINAZIO-
NE DI CIAMBELLE
SALATE, TIRARE LA
LEVA D'EMERGENZA!**

IGNORATE QUESTI STOLTI

[Tu e i rituali]

Suggerimenti intuitivi per cambiare il colore della
cera ed evocare quella massa, qualunque cosa sia, in
meno di un giorno.

[Forniture per il rituale]



Quasi tutto ciò di cui avete bisogno si trova nell'armadietto:

- Due sostanze chimiche diverse
- Una roccia carina
- Un po' di cera
- Un fungo, purtroppo non psichedelico
- Una raccolta di erbe

[Quat'zhen]



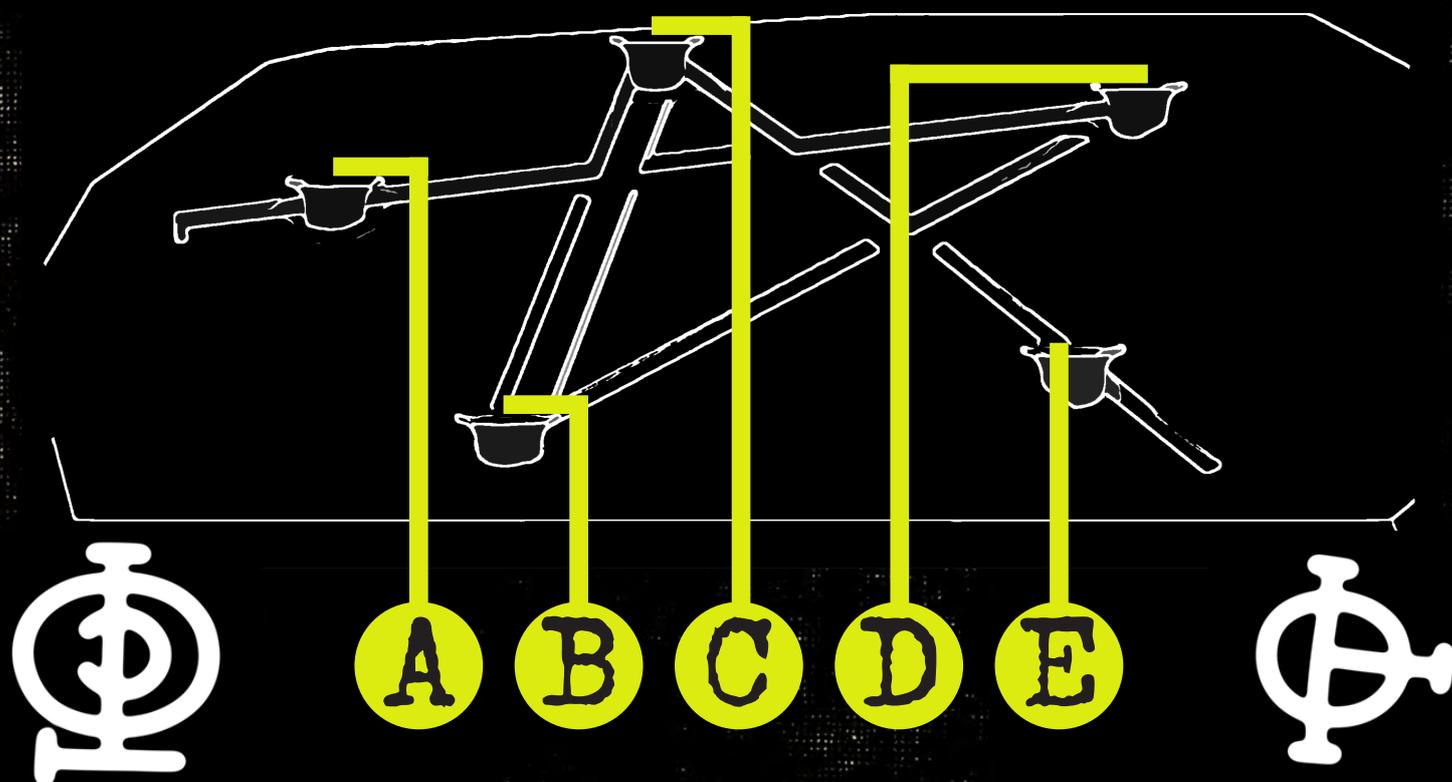
Ha fame, proprio come l'Oscuro. Non sappiamo esattamente cosa ci faccia qui, ma pazienza.

Se gli date da mangiare un po' di cera, darà alla luce una creatura che potrà essere utilizzata per una serie di cose descritte altrove in questo volume.

Blocchi di cera con infusioni chimiche di vario tipo daranno origine a prole di colore diverso. In alcuni casi è importante, quindi assicuratevi di dargli le cose giuste.

Ah, noi lo chiamiamo Grover. Gli piace questo nome. Forse.

[L'altare affascinante]



Affinché il rituale abbia successo, è necessario stampare il sigillo Alfa e posizionarlo di fronte a questo altare.

Le candele devono essere posizionate in tutti e cinque i portacandele. Quelle in A, B ed E dovrebbero essere imbevute della sostanza chimica il cui simbolo è mostrato a sinistra; notare che la cera standard è già imbevuta di questa sostanza. Le candele in C e D dovrebbero essere imbevute della sostanza chimica a destra, di colore viola; se ne può trovare una fiala tra le forniture per il rituale.

Una volta soddisfatti, accendete le candele; siamo convinti che bisognerà cronometrare il loro spegnimento seguendo lo schema che appare nelle scanalature dell'altare, iniziando dalla lettera A.

Consigliamo di esaurire la prima candela un paio di volte per abituarci ai tempi, dato che la cera standard è facile da reperire in grandi quantità.

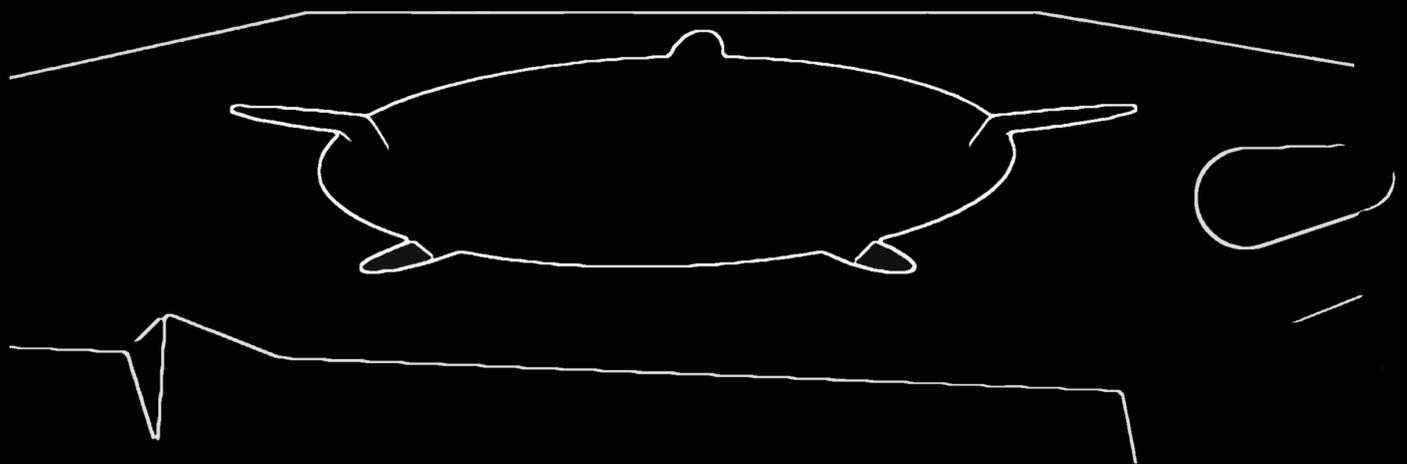
[???

A questo punto, se avete eseguito correttamente la parte del rituale relativa alla candela, il sigillo luminoso completato dovrebbe rimanere sull'altare.

In realtà non siamo mai riusciti a superare questo ostacolo, ma abbiamo sentito dire che in tal caso l'altare richiederebbe l'infilzamento della prole. Non abbiamo capito dove, quindi spero che riusciate a scoprirlo da soli. Inoltre, forse bisogna accendere un qualche interruttore. Fateci sapere se lo trovate.

Se avrete preparato questo altare, dovrebbe avere inizio la grande apertura dell'Oscuro, ed egli potrà davvero cominciare a consumare ogni cosa.

[L'altare di mezzogiorno]



Per la riuscita del rituale, è necessario stampare il sigillo Beta e posizionarlo di fronte a questo altare.

Iniziate creando una fiala per ognuno dei cinque prodotti chimici sopra menzionati; il quarto da sinistra deve inoltre essere infuso. Posizionate le fiale negli alloggiamenti attorno alla ciotola dell'altare e usate il pestello per romperle nell'ordine in cui le sostanze chimiche sono mostrate sopra (da sinistra a destra).

Se l'operazione va a buon fine, dovrete vedere il livello del liquido nella ciotola aumentare con ogni prodotto chimico aggiunto. Se a un certo punto evapora, avete commesso un errore e dovete ricominciare da capo.

[???

Se in qualche modo si riesce a far sì che il liquido resti nella ciotola, il passaggio successivo coinvolge ancora una volta la prole.

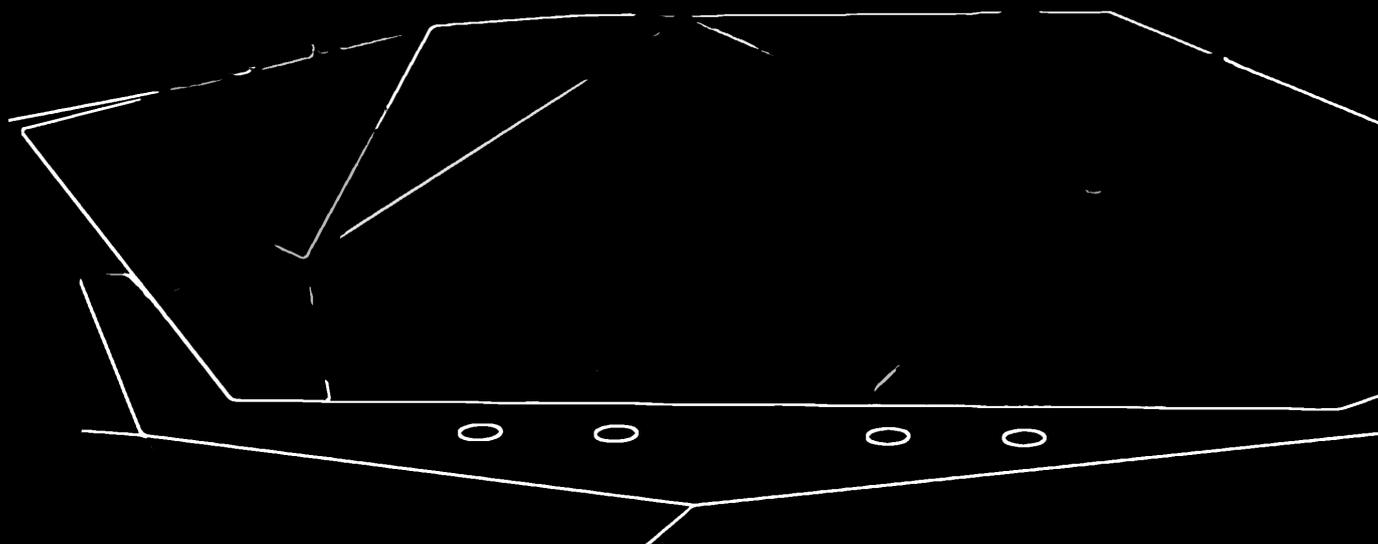


A differenza di prima, la cera utilizzata per costruire la prole ha importanza: almeno uno dei blocchi deve essere imbevuto di questa sostanza chimica.

Collocare la prole creata nella ciotola. Tranquilli, siamo abbastanza sicuri che non possa provare dolore.

Se avrete fatto tutto correttamente, la prole si dissolverà e crediamo che succederà qualcosa in seguito.

[L'altare umbrale]



Affinché il rituale abbia successo, è necessario stampare il sigillo Gamma e posizionarlo di fronte a questo altare.

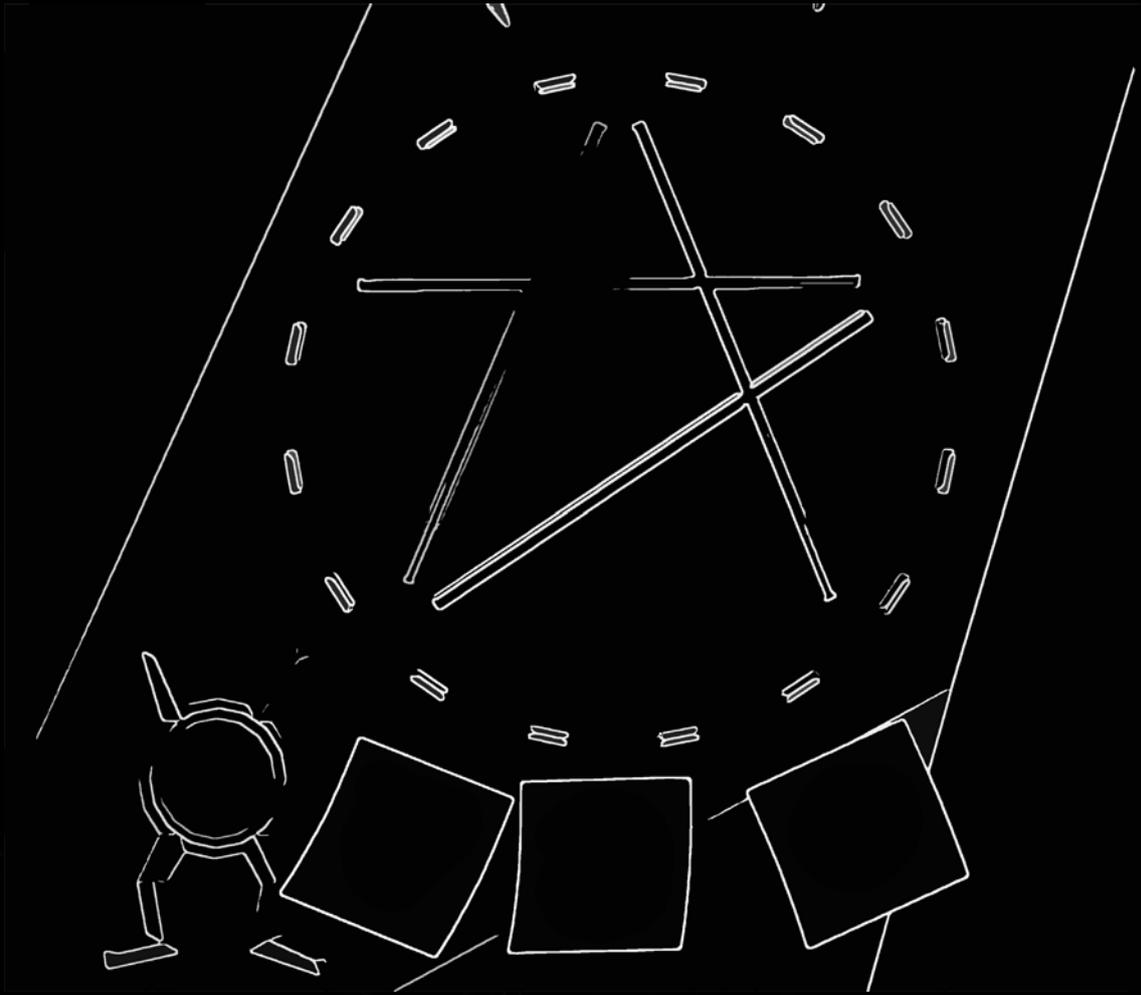
Prima di provarci, bisognerà soddisfare anche i requisiti delle guglie attorno a questo altare. Una volta fatto questo, tornate qui.

Tutto sistemato? Questo è il passaggio più semplice di tutti: servono solo candele di cera imbevute di una sostanza chimica da ogni angolo della Tavola delle sostanze chimiche (una candela per ogni sostanza chimica). Mettetene una in ognuno dei quattro alloggiamenti e lasciatele bruciare. Non ci sono limiti di tempo.

[Il passo finale?]

Chiedete consiglio al supervisore su come procedere. La sua saggezza è troppo avanzata per poter essere rinchiusa in un volume piccolo come questo libro.

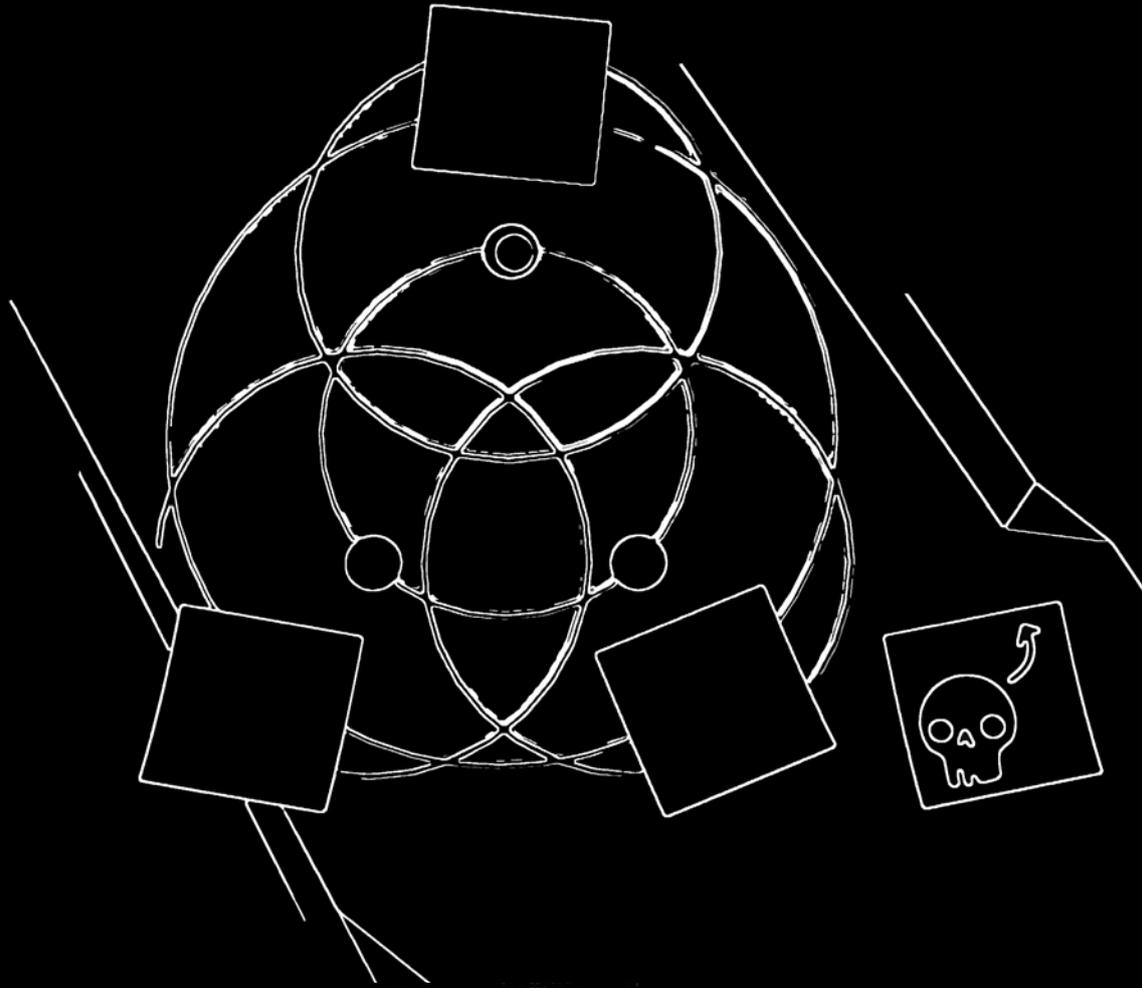
[Guglia occidentale]



Create la prole con la cera imbevuta di tutte e tre le sostanze chimiche che appaiono sui post-it.

Attaccate la prole a questa guglia. Crediamo che sia la cosa giusta da fare.

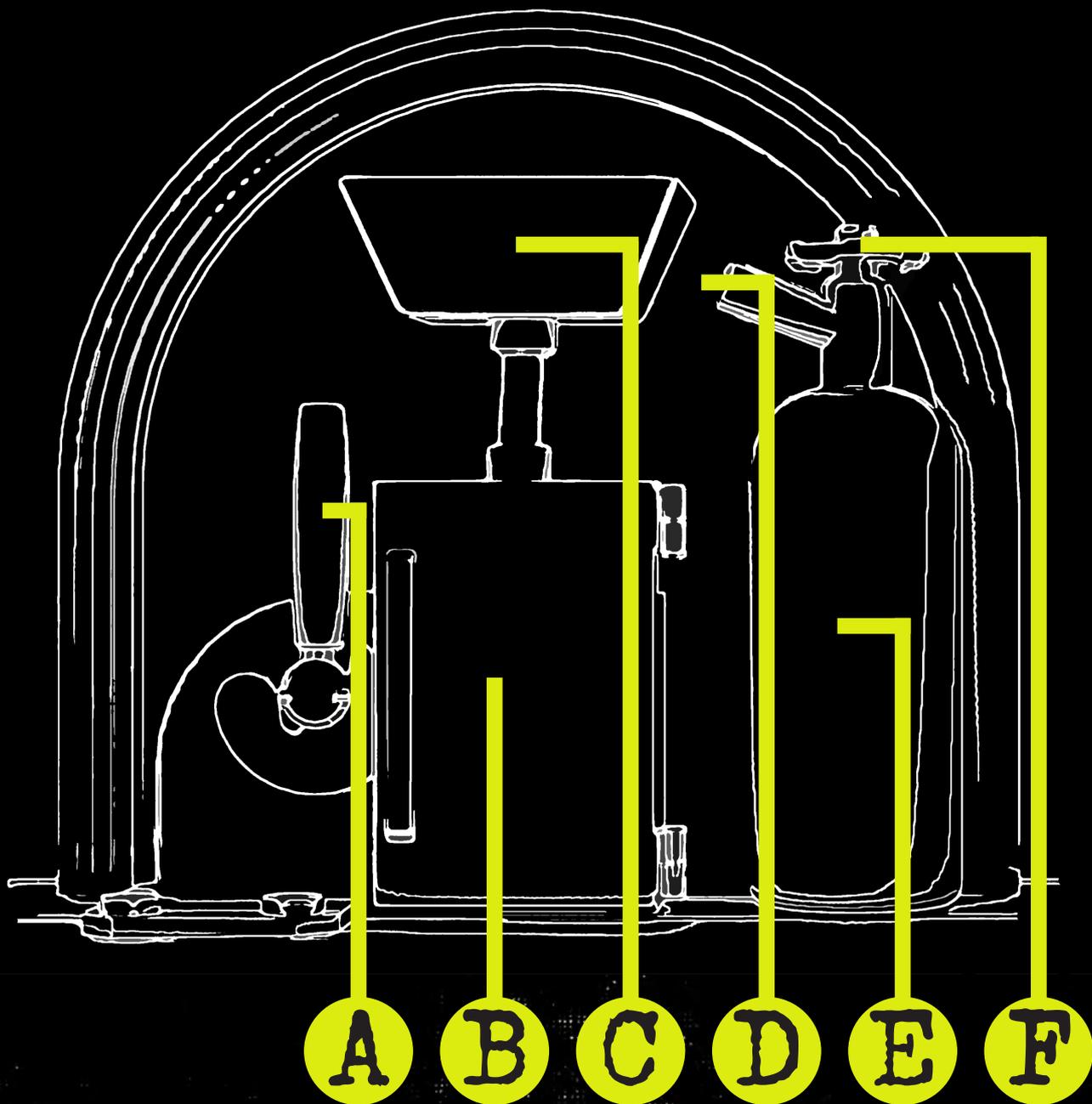
[Guglia orientale]



Inserite negli appositi alloggiamenti una fiala di ciascuna sostanza chimica indicata sui post-it.

Servirà anche un teschio da appoggiare sul lato della guglia, quindi procuratevene uno.

[Fusione delle candele]



Schema:

- A - Leva di chiusura
- B - Stampo
- C - Vasca di fusione
- D - Fonte della fiamma
- E - Fiamma ossidrica
- F - Valvola del gas

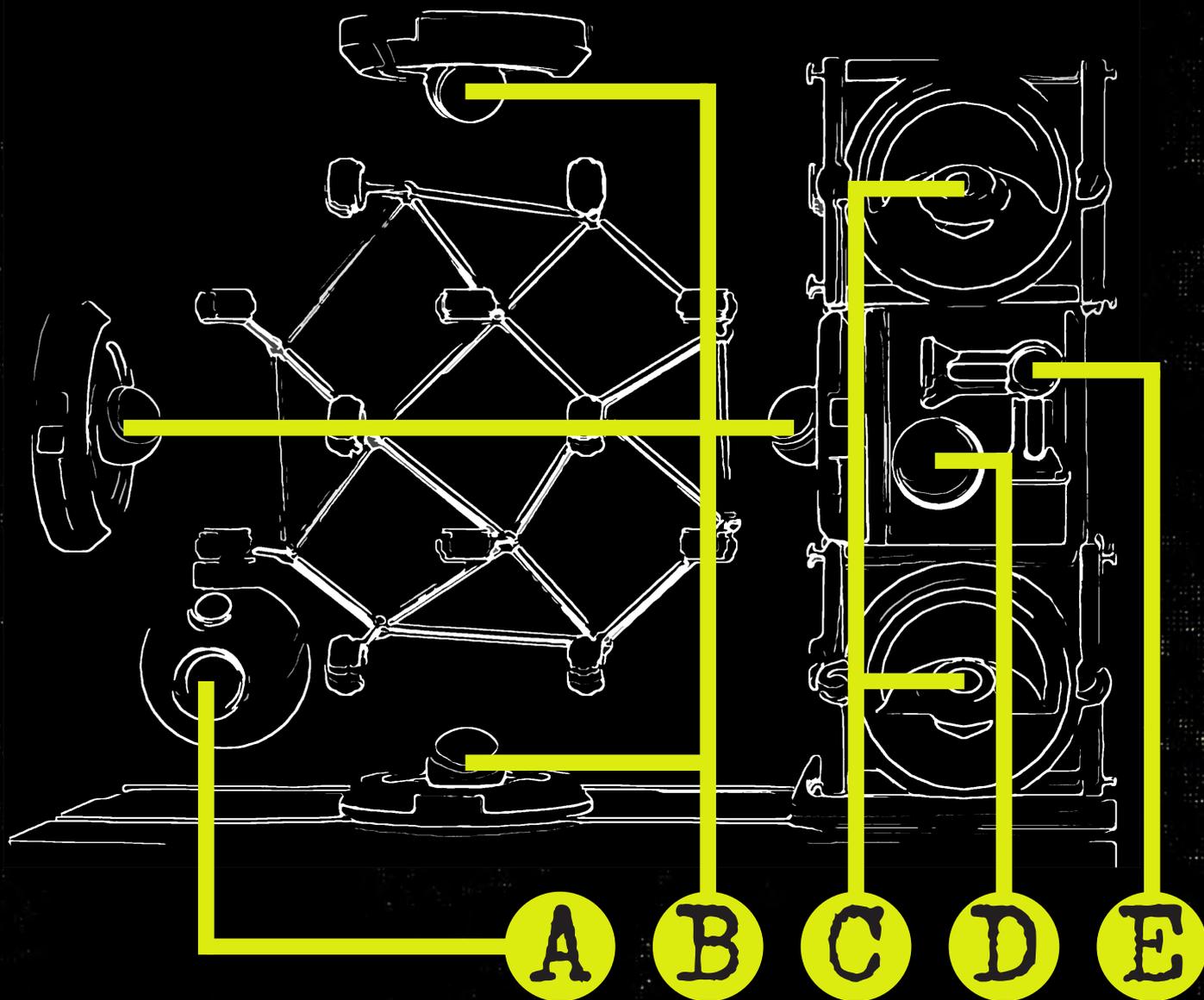
[Come attivare]

- Assicurarsi che lo stampo sia chiuso e che la leva di chiusura sia attiva.
- Attivare la fiamma ossidrica e accendere il gas.
- Mettere la cera nel recipiente di fusione e attendere che si sciolga completamente.
- Rilasciare la leva.
- Aprire lo stampo e prendere le candele.

Le candele possono essere realizzate con cera imbevuta di uno qualsiasi dei prodotti chimici forniti. Alcuni rituali richiedono tipi specifici di cera: per maggiori dettagli, consultare le rispettive pagine.

Se non si riesce a chiudere lo stampo, la massa di cera risultante può essere purificata nuovamente al tavolo rituale attraverso uno qualsiasi dei rituali di infusione.

[Alchimia disgustosa]



Schema:

- A - Recipiente da reazione mobile
- B - Punti di reazione
- B - Punti di raccolta
- D - Il pulsante
- E - Apparecchiature idrauliche illimitate

[Come attivare]

- Inserire una fiala chimica nel recipiente da reazione.
- Disporre il recipiente da reazione e le apparecchiature idrauliche in modo che la sostanza chimica inizi o passi da uno qualsiasi dei punti di reazione desiderati, assicurandosi di terminare in uno dei due punti di raccolta.
- Se necessario, aumentate i punti di reazione (vedere sotto).

Premete il pulsante per avviare la reazione.

I punti di reazione hanno i seguenti effetti:

In alto - Raffreddamento

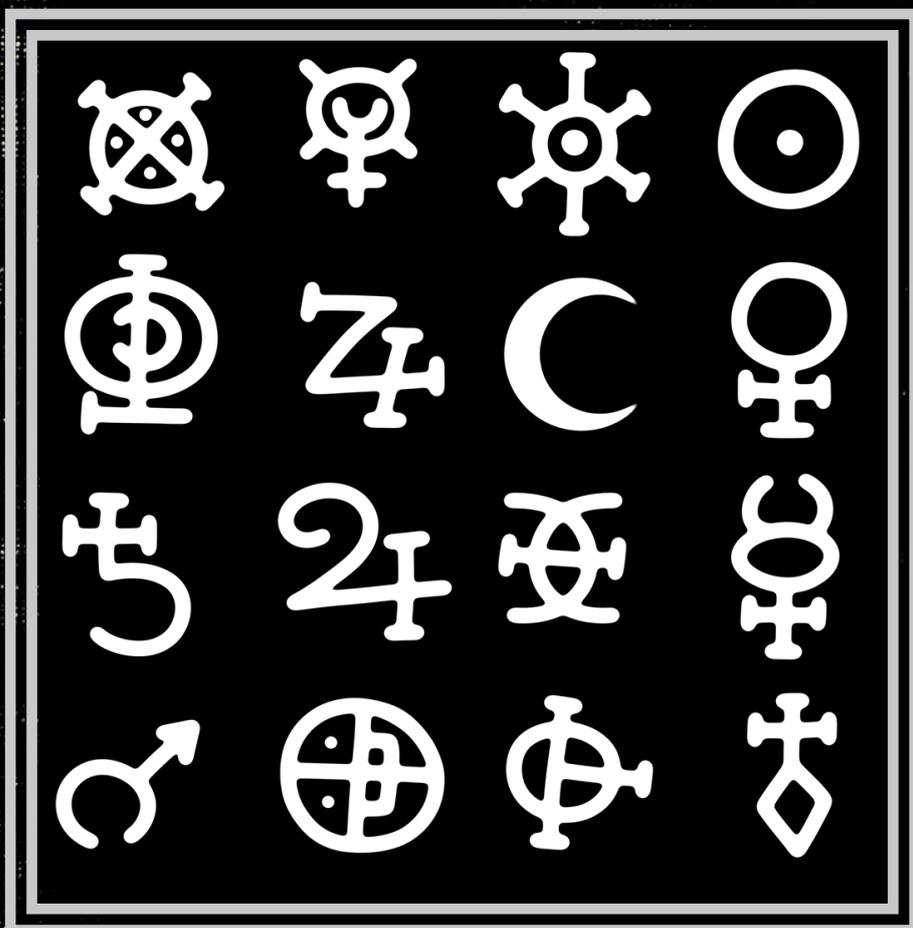
In basso - Riscaldamento

A sinistra - Maledizione

A destra - Benedizione

Vedere la tabella sottostante per comprendere come questi effetti alterano le sostanze chimiche.

Tavola delle sostanze chimiche



Riscaldamento -
spostare in su

Raffreddamento -
spostare in giù

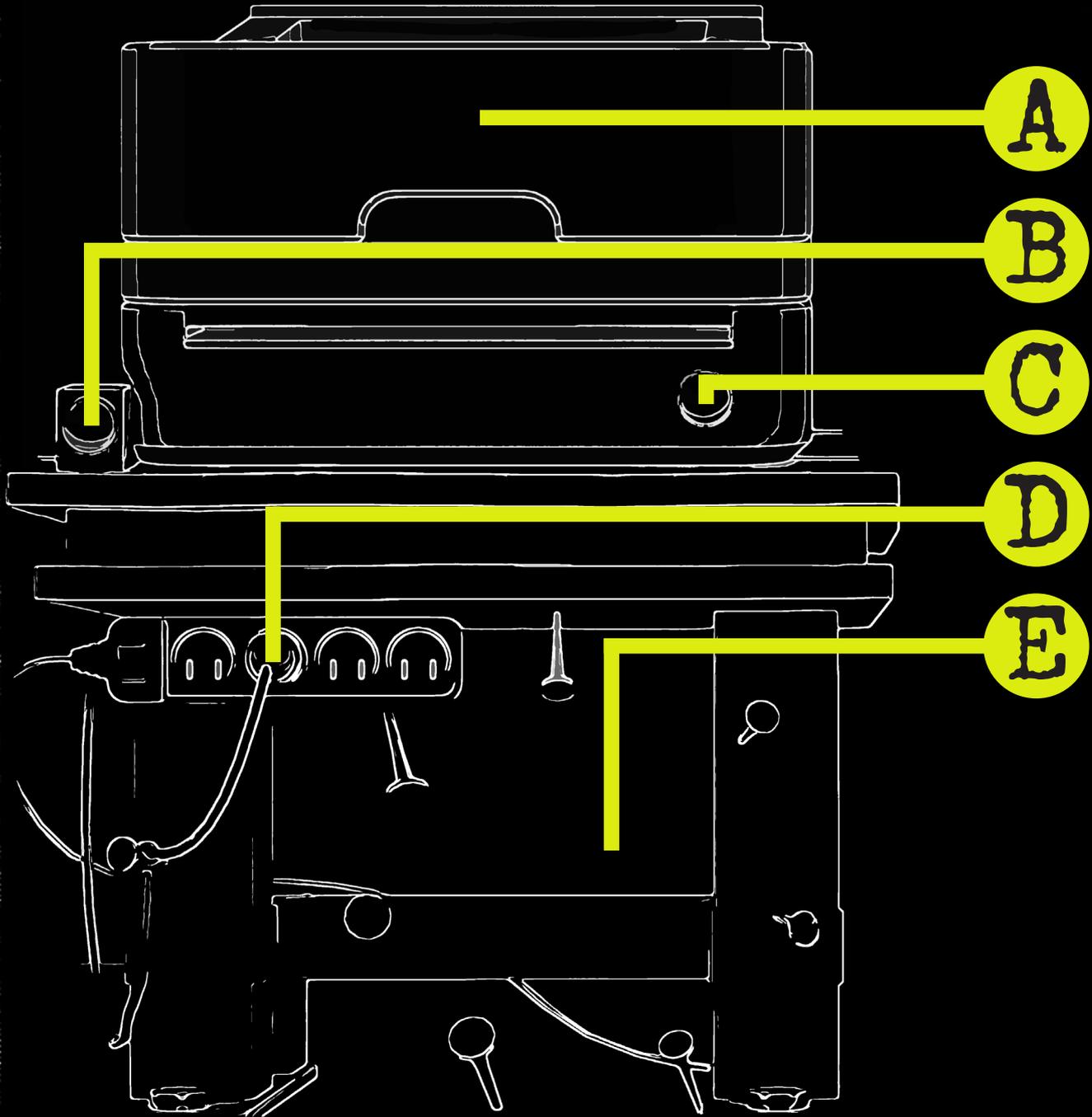
Benedizione -
spostare a destra

Maledizione -
spostare a sinistra

Se viene attivato un punto di reazione, la sostanza chimica si sposta di due spazi lungo la tavola anziché di uno.

I prodotti chimici non possono essere spostati oltre i confini della tavola.

[Stampante normale]



Schema:

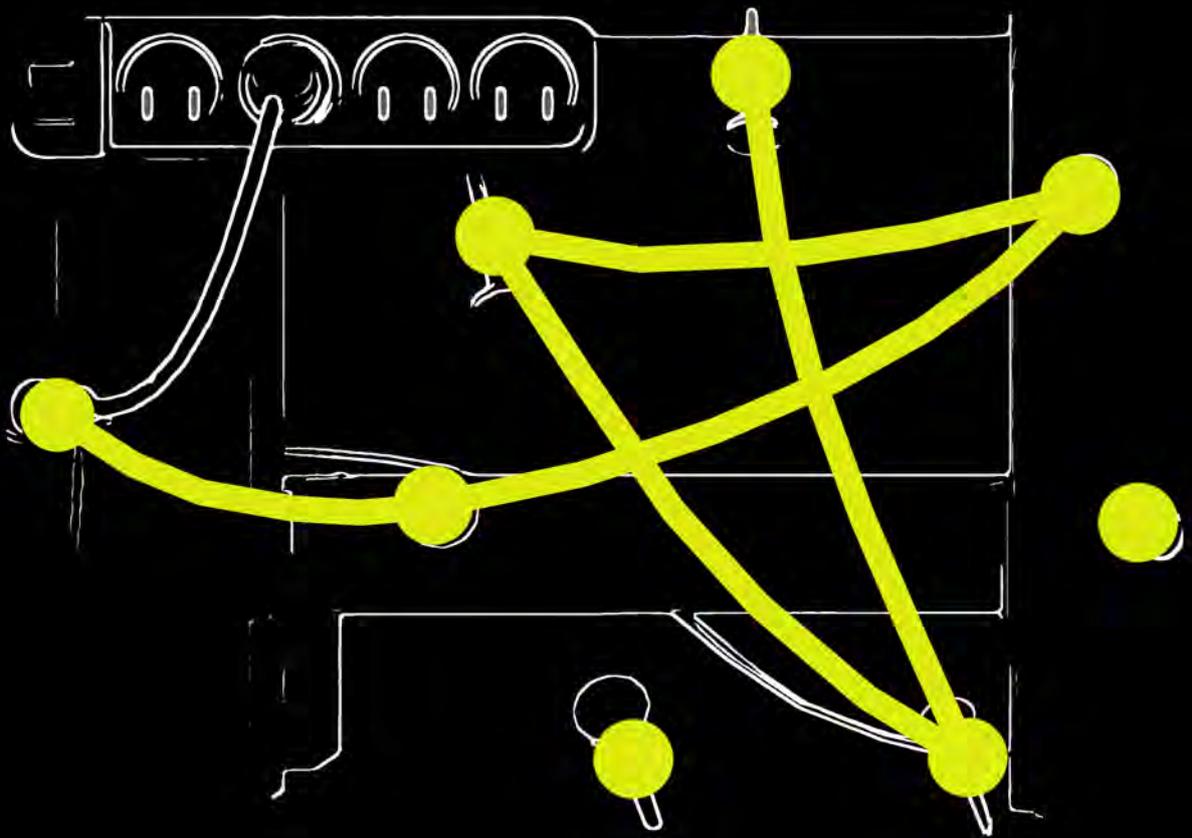
- A - Sportello dell'inchiostro
- B - Interruttori
- C - Pulsante di stampa
- D - Fonte di energia extra-dimensionale
- E - Chiodi ordinari

[Come attivare]

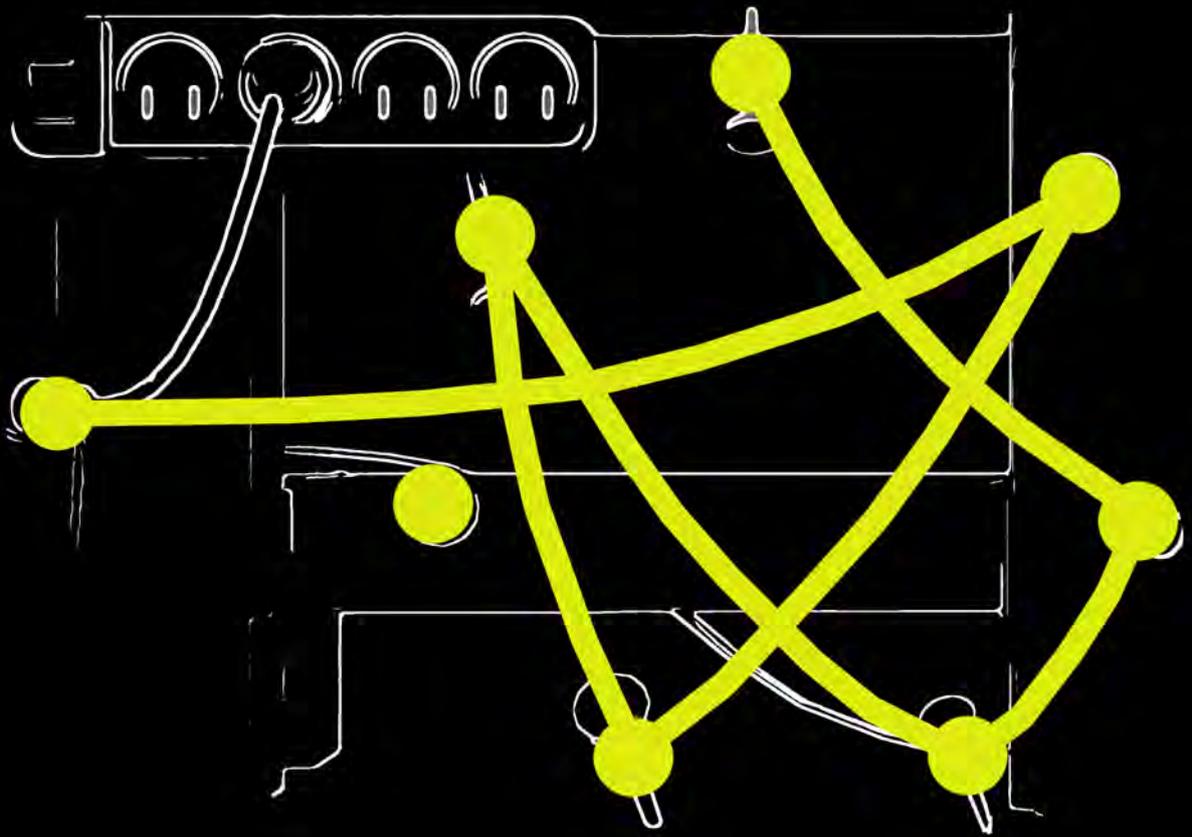
- Supponendo che si voglia stampare un sigillo rituale, è importante ricordare che nessuno ha mai capito come funziona una stampante. Rifletteteci per un breve momento, prima di iniziare.
- Controllare che la stampante disponga della quantità di inchiostro richiesta (è stata modificata per utilizzare prodotti chimici).
- Guardare sotto la stampante.
- Scollegare la spina della stampante e avvolgere il cavo attorno ai chiodi ordinari seguendo lo schema richiesto per produrre il sigillo desiderato (vedere le pagine seguenti). Una volta terminato, ricollegare.
- Premere il pulsante di stampa.
- Esaminare la qualità complessiva della pagina. Se gli inchiostri non fossero sufficienti, l'immagine risulterà sbiadita.
- I sigilli non validi si autoimmoleranno se lasciati a terra.
- I sigilli validi devono essere portati nei punti designati davanti agli altari.

Nella pagina successiva sono riportati gli schemi dei cavi e i sigilli risultanti.

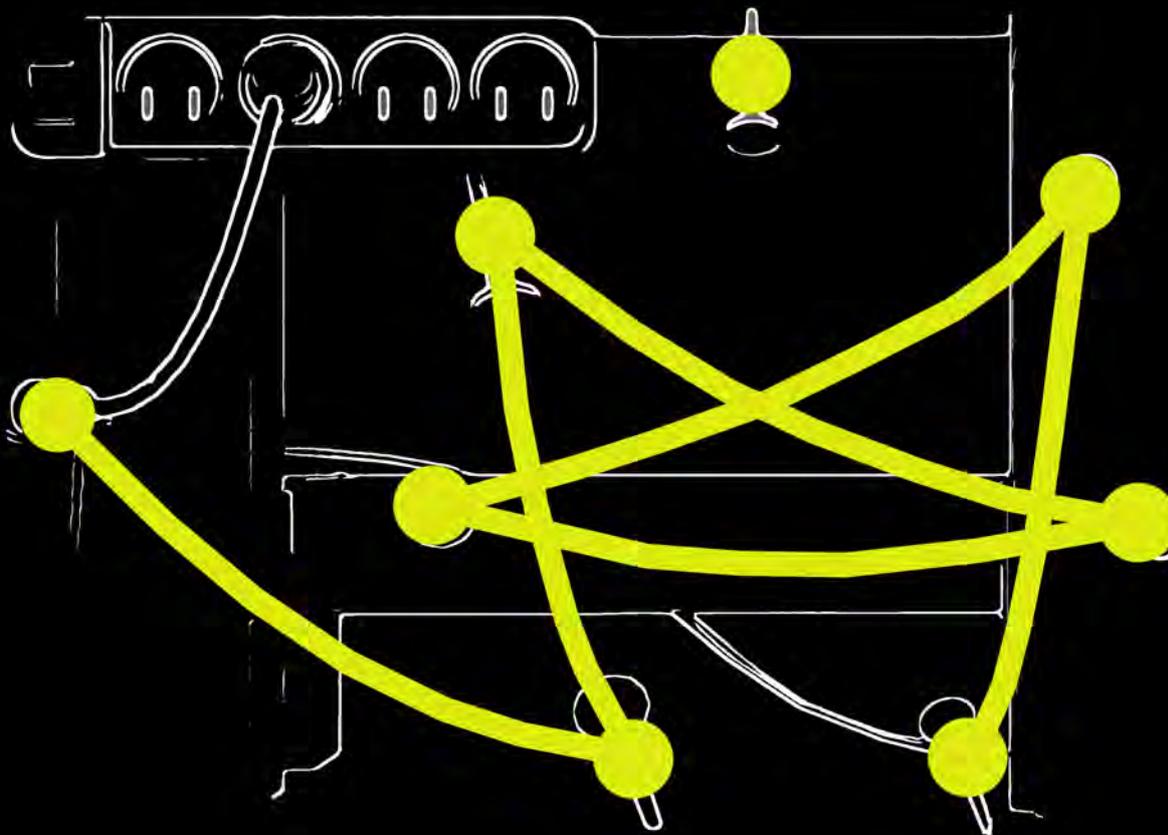
[Sigillo Alfa]



[Sigillo Beta]



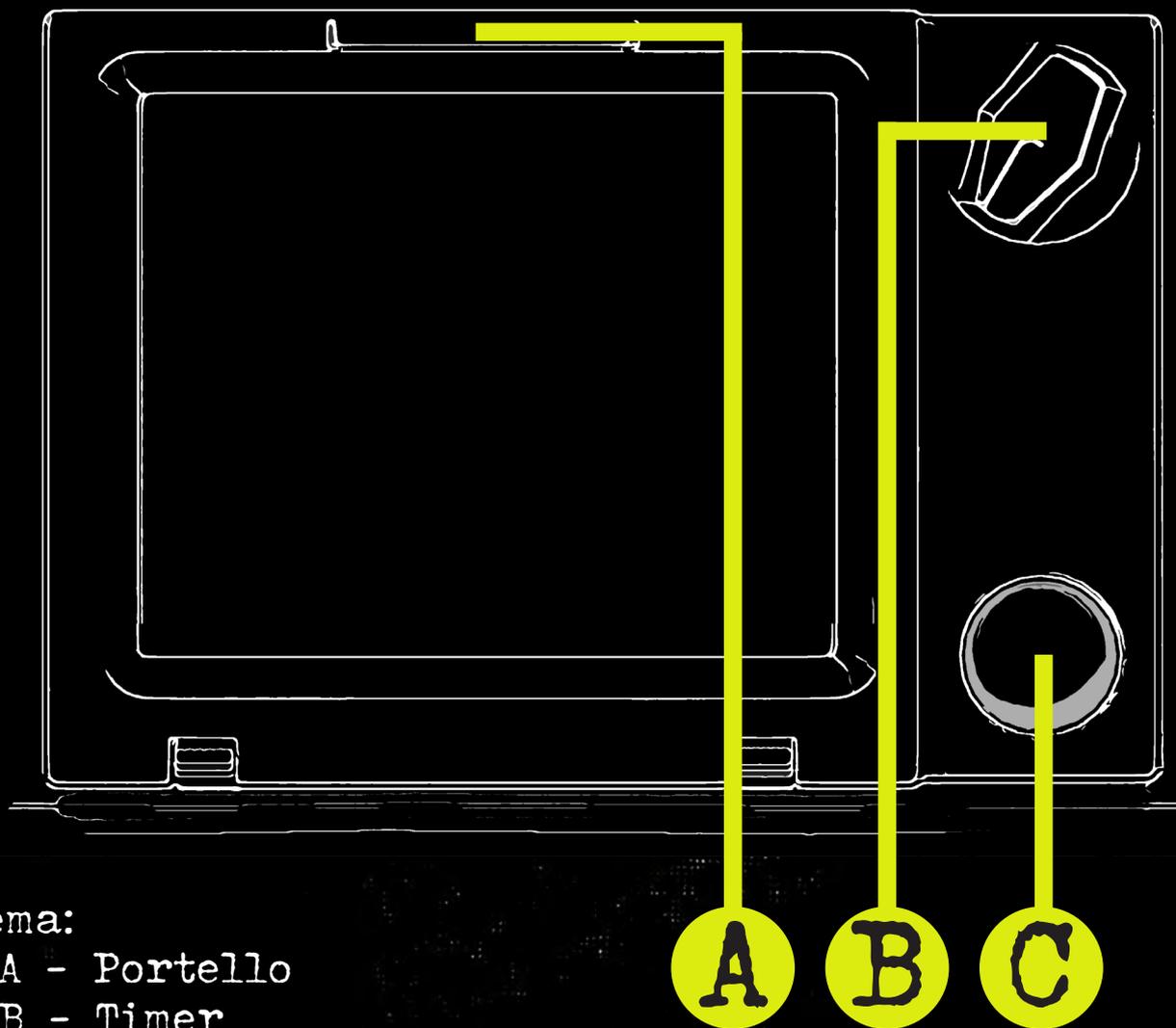
[Sigillo Gamma]



Disporre il cavo in uno qualsiasi di questi schemi farà sì che la stampante produca il sigillo associato.

Qualsiasi altro schema genererà una pagina di prova.

[Microonde]



Schema:

- A - Portello
- B - Timer
- C - Pulsante di avvio

[Come attivare]

- Aprire il portello.
- Mettete all'interno tutto ciò che si vuole preparare.
- Chiudere il portello.
- Regolare il timer.
- Premere il pulsante.
- Raccogliere il prodotto cotto.

È possibile cucinare la prole per estrarne i teschi.
La composizione chimica non ha alcun effetto sul
teschio risultante.

[Come attivare]

Per funzionare correttamente, tutti i rituali richiedono che il cavo sia avvolto attorno ai chiodi ordinari seguendo uno schema specifico. Si consiglia di cominciare da questo passaggio, ma non è necessario.

Se sono necessari dei reagenti, metterli nella ciotola nell'ordine che si preferisce.

Se necessario, sistemare le candele negli appositi portacandele.

A volte può essere utile mettere una pietra carina nell'alloggiamento; se necessario, inserirla lì.

Ora siete pronti per iniziare. Se il rituale richiede delle candele, accendetele ora, e poi accendete la ciotola stessa. A quel punto, il rituale consumerà la maggior parte dei reagenti, se non tutti, e vi lascerà il risultato nella ciotola. A questo punto è possibile spegnere le candele, se si desidera riutilizzarle.

Nelle pagine seguenti verranno descritti nel dettaglio gli schemi, i reagenti, le candele e le rocce più carine da usare per tutti i rituali conosciuti.

[Cera imbevuta]

Risultato:

cera imbevuta di una sostanza chimica diversa

Reagenti:

A - Fiala chimica

B - Cera

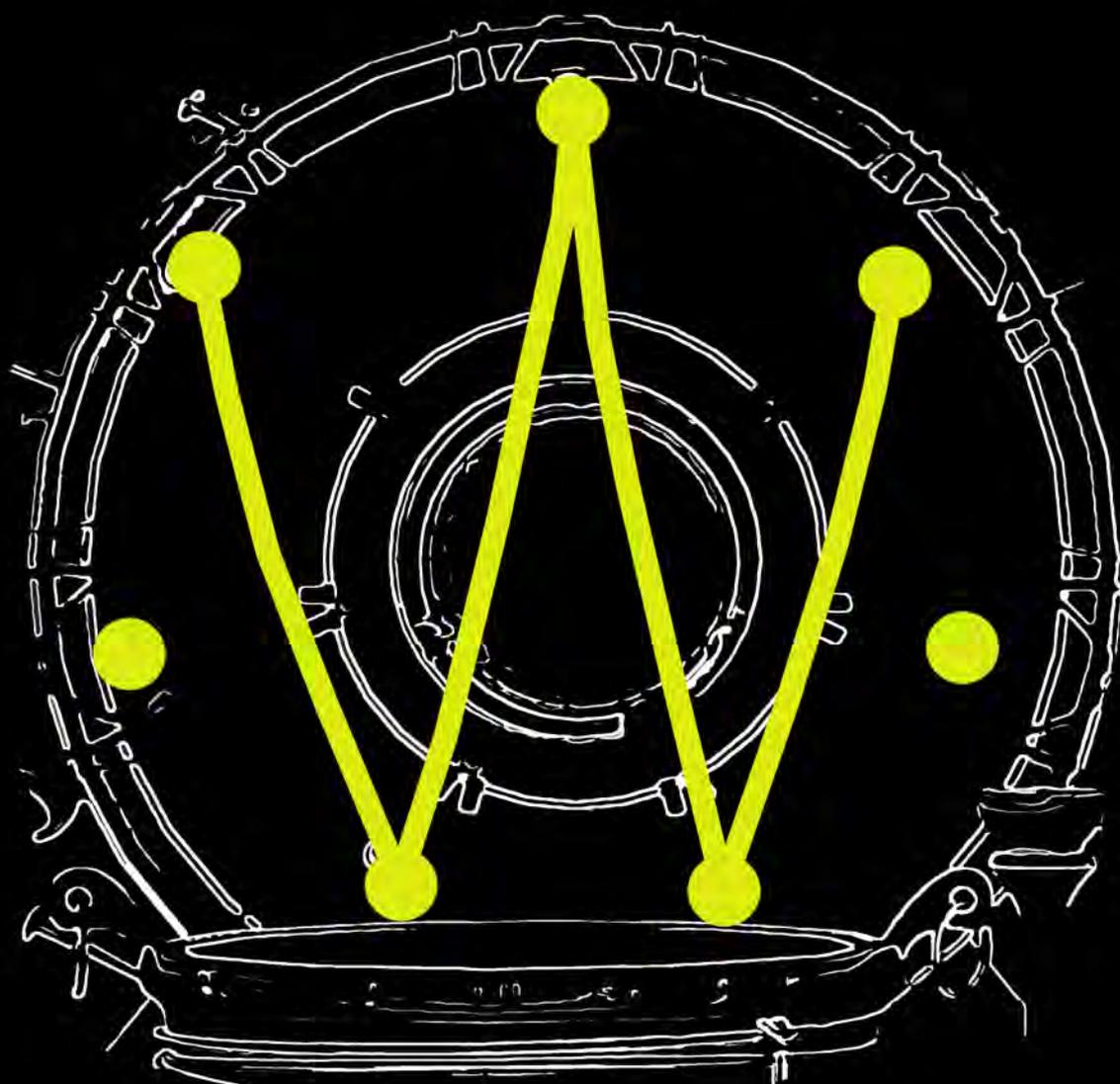
Candele:

nessuna

Una roccia carina?

no

Disposizione dei cavi:



[Sostanza chimica infusa]

Risultato:

fiala chimica infusa

Reagenti:

A - Fiala chimica

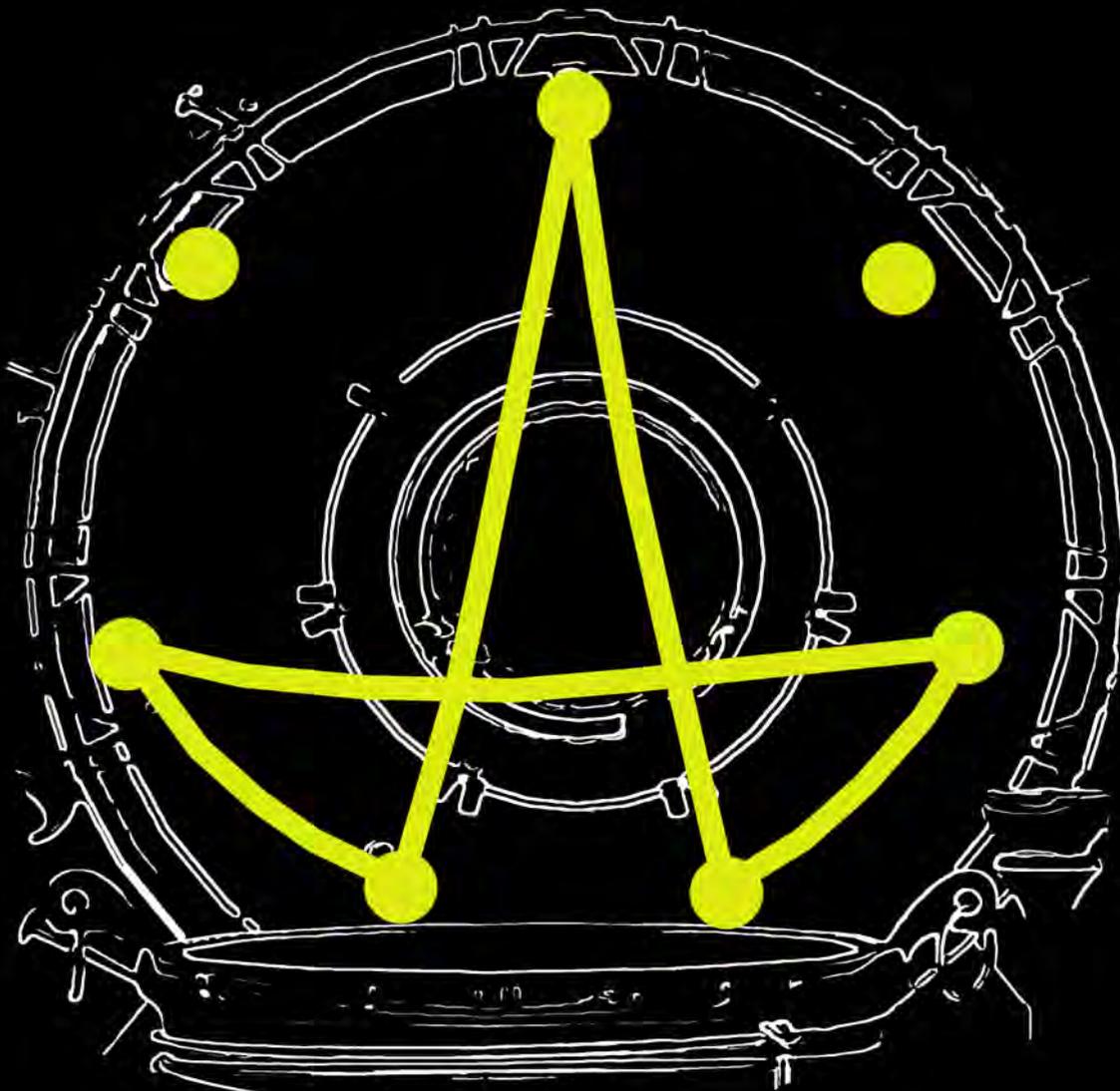
Candele:

due realizzate con la cera imbevuta dello stesso prodotto chimico

Una roccia carina?

no

Disposizione dei cavi:



[Roccia più carina]

Risultato:

la roccia carina diventa ancora più carina

Reagenti:

A - Erbe

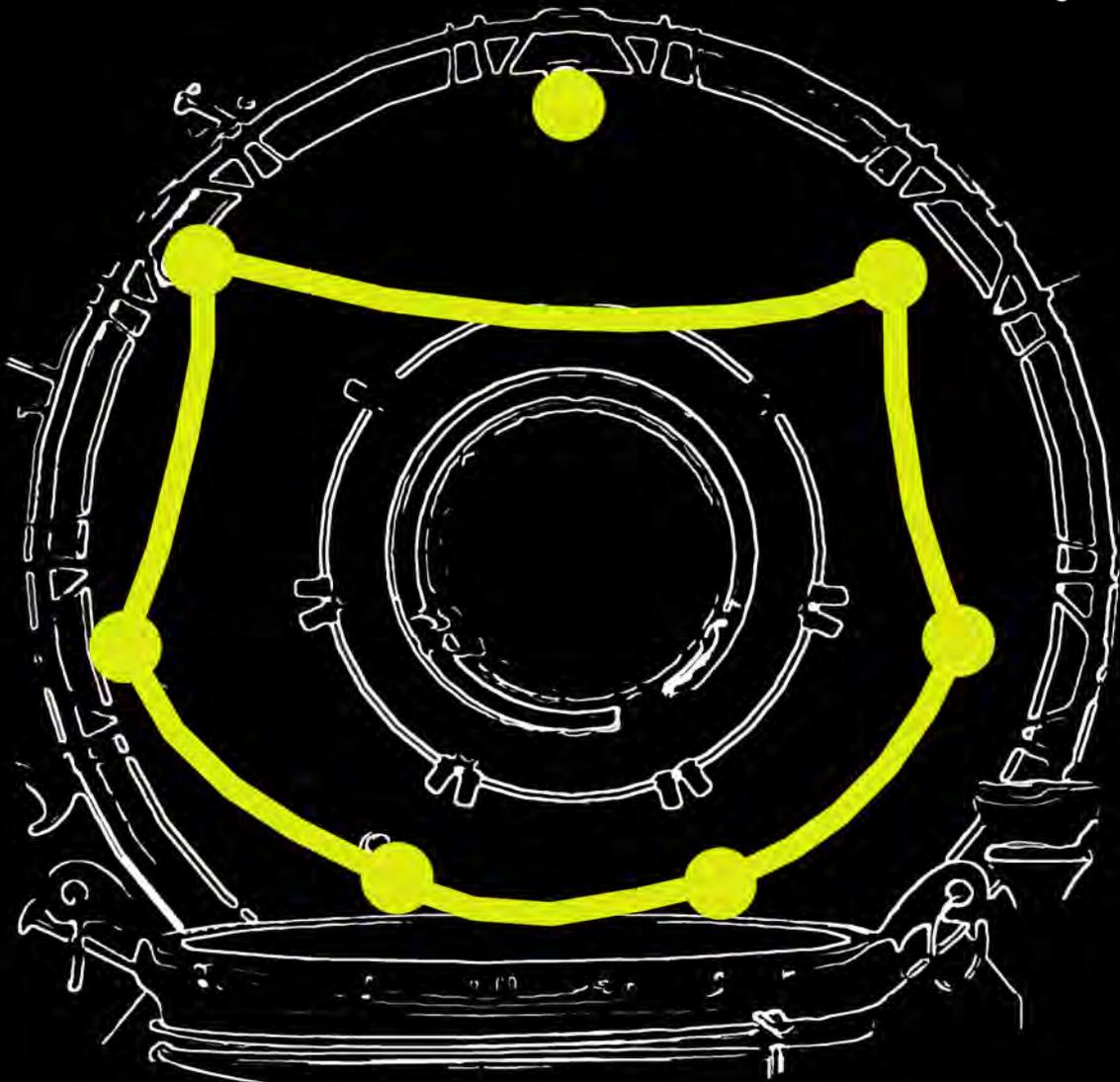
Candele:

due candele imbevute della sostanza chimica mostrata di seguito

Una roccia carina?

Diamine, sì

Disposizione dei cavi:



[Evocazione del demone]

Risultato:

un tizio si presenta e rompe le cose, non lo fate

Reagenti:

A - Teschio della prole

B - Erbe

C - Fungo

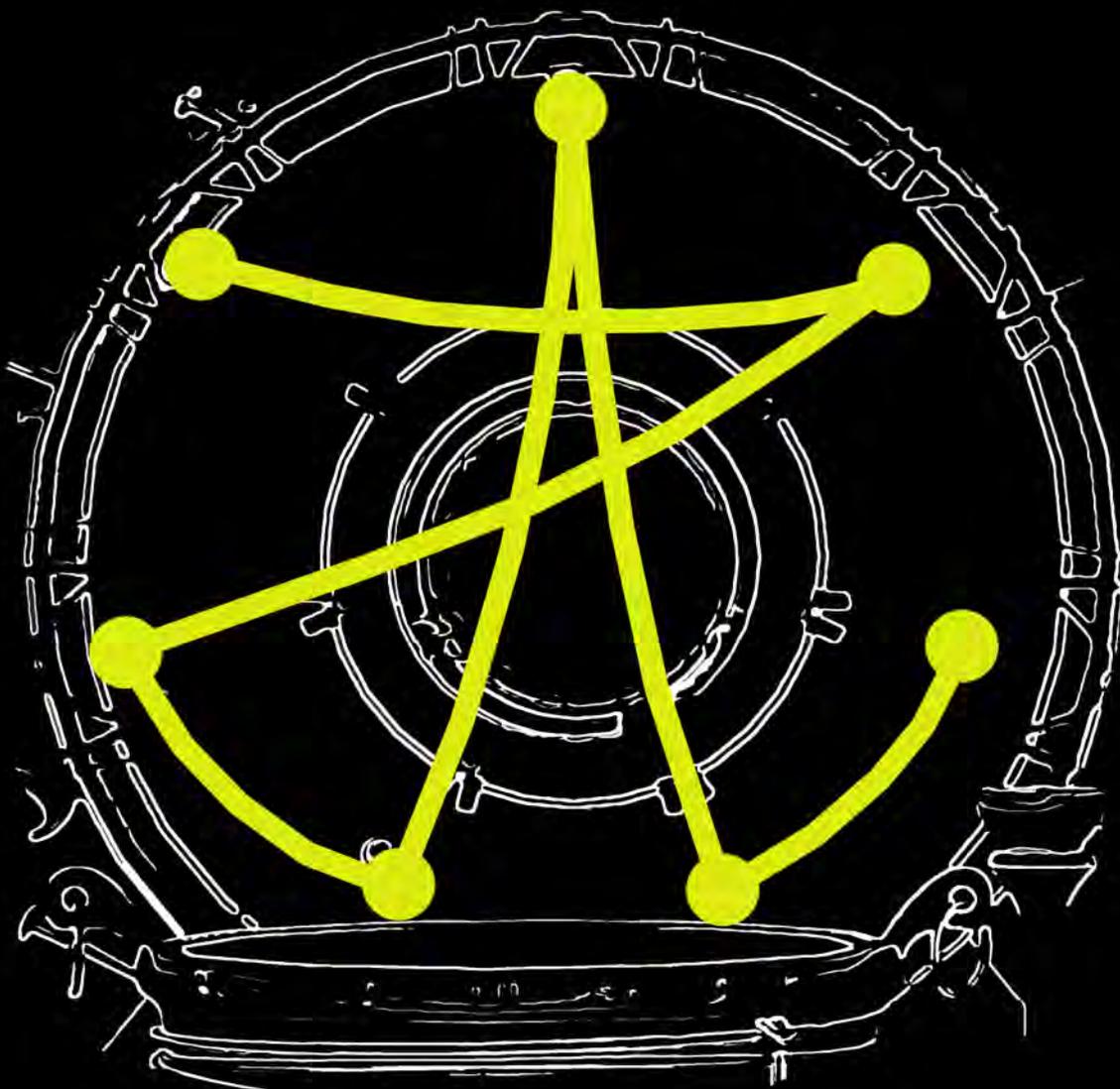
Candele:

due candele realizzate con cera standard

Una roccia carina?

no

Disposizione dei cavi:



Gazza presenta

TU E IL TESORO

Cosa è, cosa non è e cosa potrebbe essere



Edizione E
Ora con meno errori!



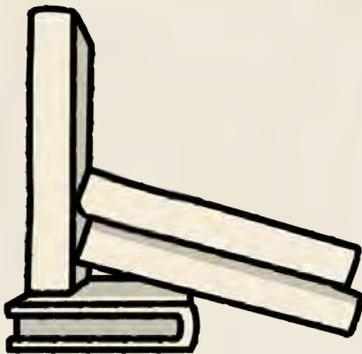
Magpie

Tu e il Tesoro

I candidati per il Tesoro avranno molte proprietà diverse. È possibile effettuare i test in due modi diversi:

Opzione 1: Test senza imballaggio

Più lento, ma richiede meno sforzo cerebrale

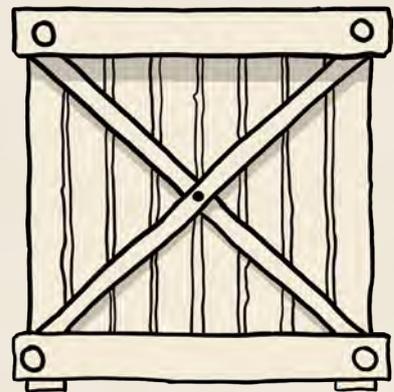


1. Estrarre il candidato dall'imballaggio.
2. Eseguire il/i test.
3. Imballare nuovamente il candidato.
4. Spedire o depositare il candidato.

Opzione 2: Test nell'imballaggio

Più veloce, ma richiede uno sforzo cerebrale maggiore

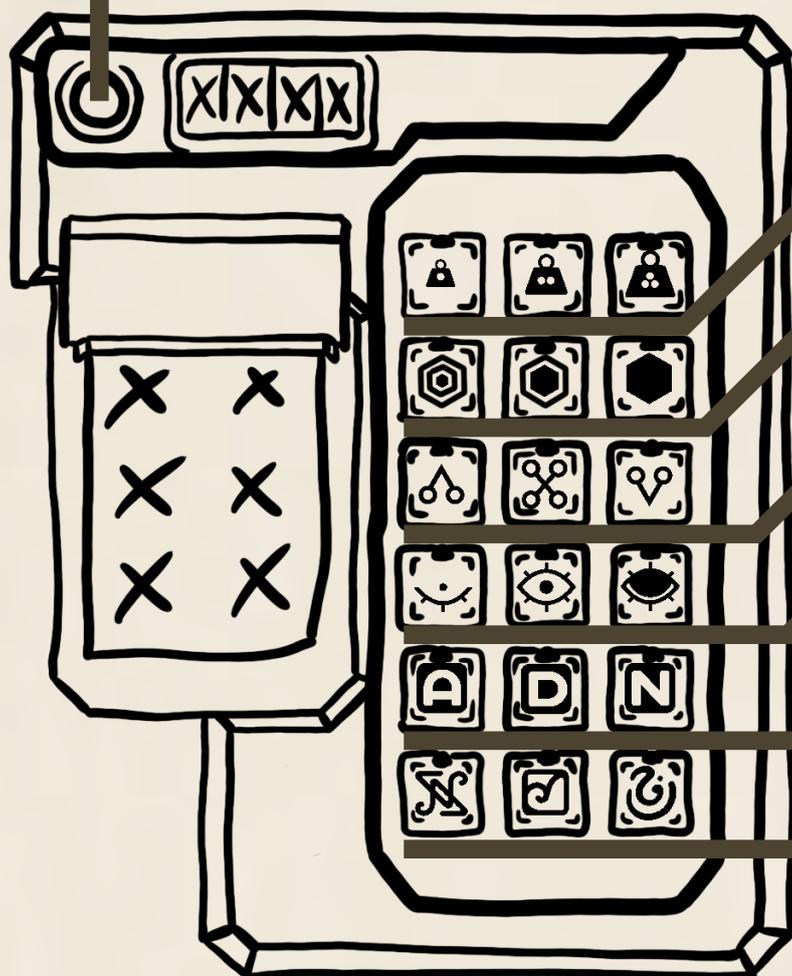
1. Eseguire il/i test, prestando particolare attenzione alle istruzioni per i "Test dei candidati imballati".
2. Spedire o depositare il candidato.



L'etichettatrice integrata, di facile utilizzo, servirà a tenere traccia di tutti gli elementi testati.

Basta premere un tasto in una o più righe delle categorie e premere il pulsante di stampa dopo aver terminato la selezione. A quel punto, l'etichetta può essere apposta su una cassa, come descritto sul retro.

Stampa



Peso

Radiazione

Magnetismo

Realtà

Dimensione

Definiti dall'utente

** Il deposito fornito dall'azienda è per l'etichettatrice. Si prega di astenersi dal riporvi altri oggetti.*

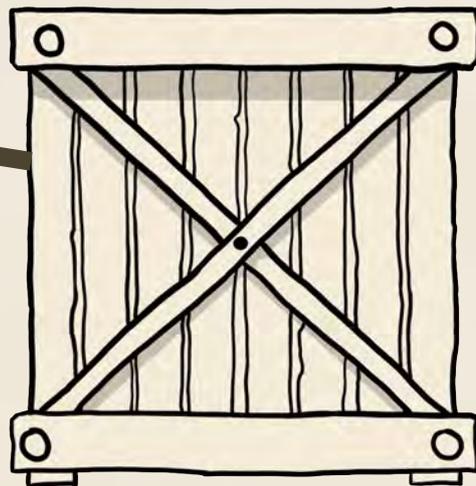


Tu e il Tesoro

Etichettatura delle casse

Per motivi organizzativi, le casse depositate devono essere accuratamente etichettate* con tutte le caratteristiche testate. Il contenuto delle casse consegnate sarà verificato da un agente indipendente: un'etichettatura errata non verrà penalizzata.

**Apporre
l'etichetta qui**



** Si noti che le etichette possono essere apposte solo sulle casse e non sul contenuto.*

Deposito casse

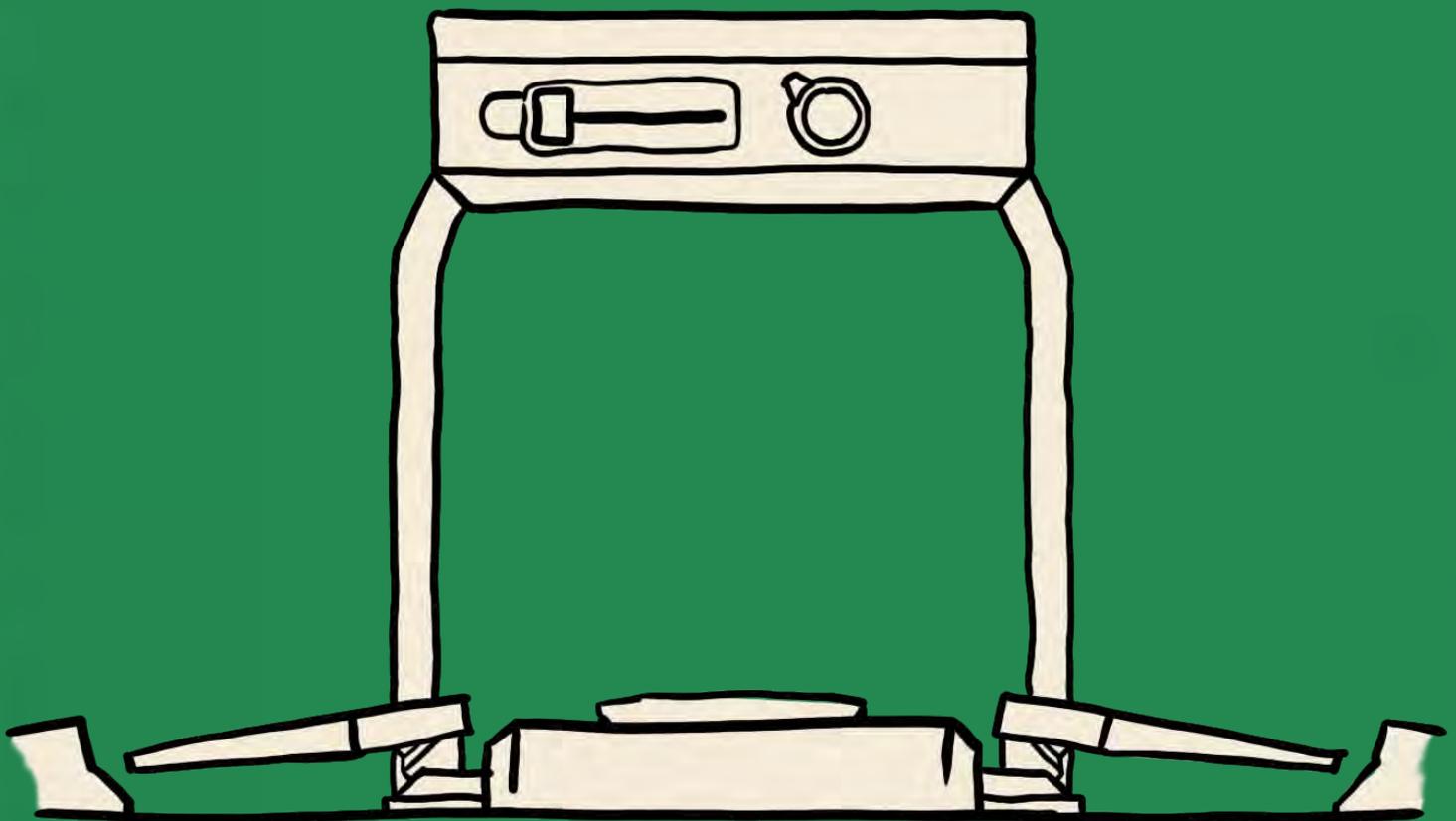
Ogni magazzino dell'Organizzazione gazza è dotato di un sistema di deposito delle casse per arrostiti, situato sul retro dell'edificio.

I candidati testati che non soddisfano i requisiti giornalieri devono essere conservati in modo sicuro nelle relative casse, poiché potrebbero soddisfare requisiti futuri.



Gazza presenta

IMBALLATORE



Magpie

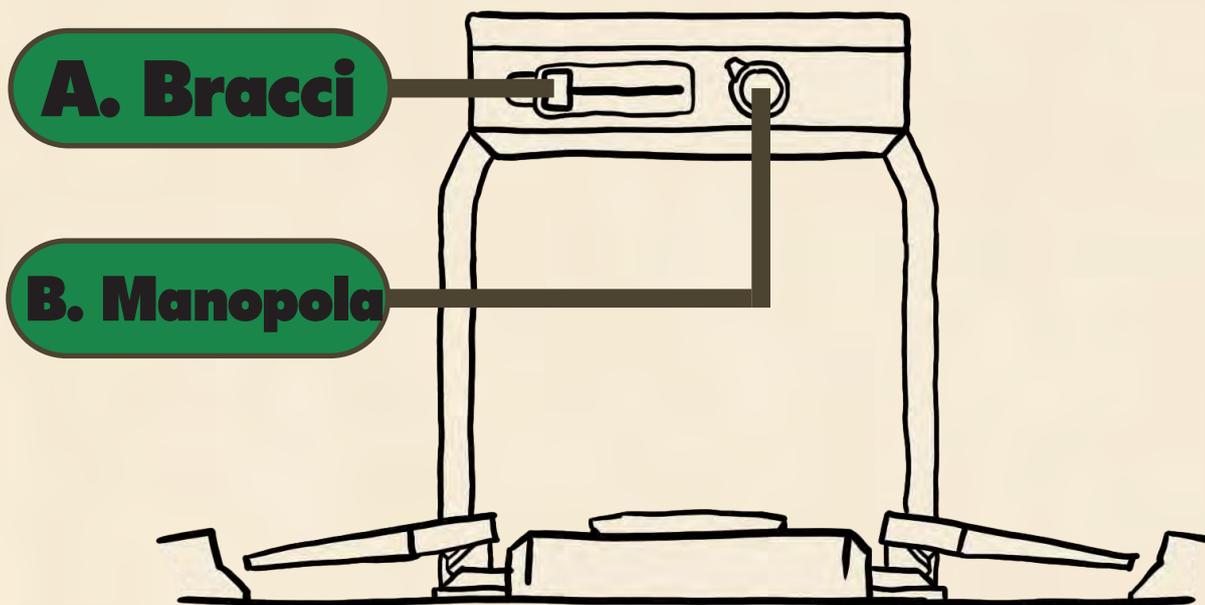
I candidati possono essere estratti e nuovamente inseriti nelle casse usando l'imballatore in dotazione.

Per disimballare:

1. Posizionare la cassa sull'imballatore.
2. Utilizzare la leva di comando **(A)** per fissare la cassa in posizione.
3. Girare la manopola di chiusura della cassa **(B)** in senso orario.
4. Ritrarre i bracci utilizzando la leva di comando **(A)**.

Per imballare di nuovo:

Seguire i passaggi precedenti al contrario, posizionando il candidato al posto della cassa.



Gazza presenta

BILANCE

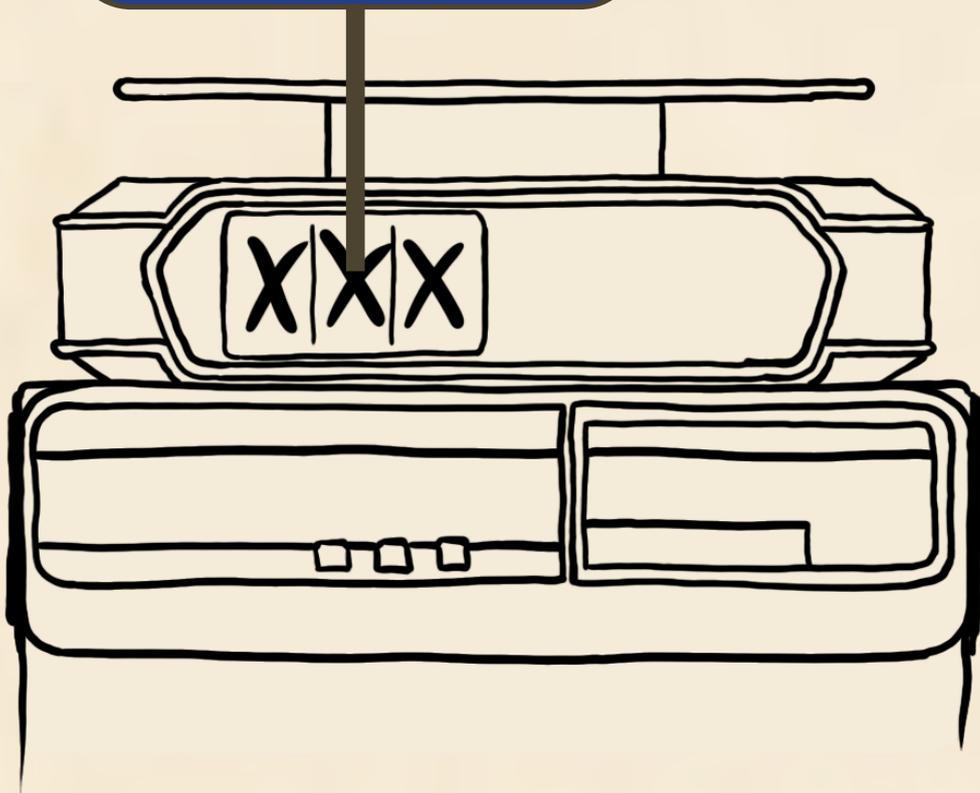


Magpie.

Bilance

Ai candidati saranno assegnati diversi valori di peso. Per determinare la categoria di peso di un candidato, è sufficiente posizionarlo sulla bilancia e consultare la tabella sottostante.

Peso



0-20



21-60

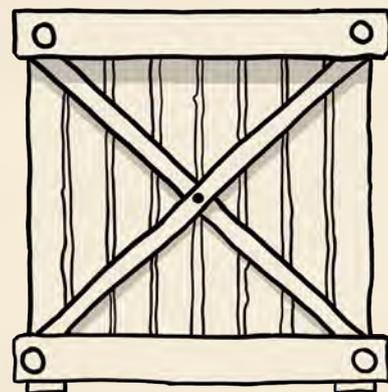


61+



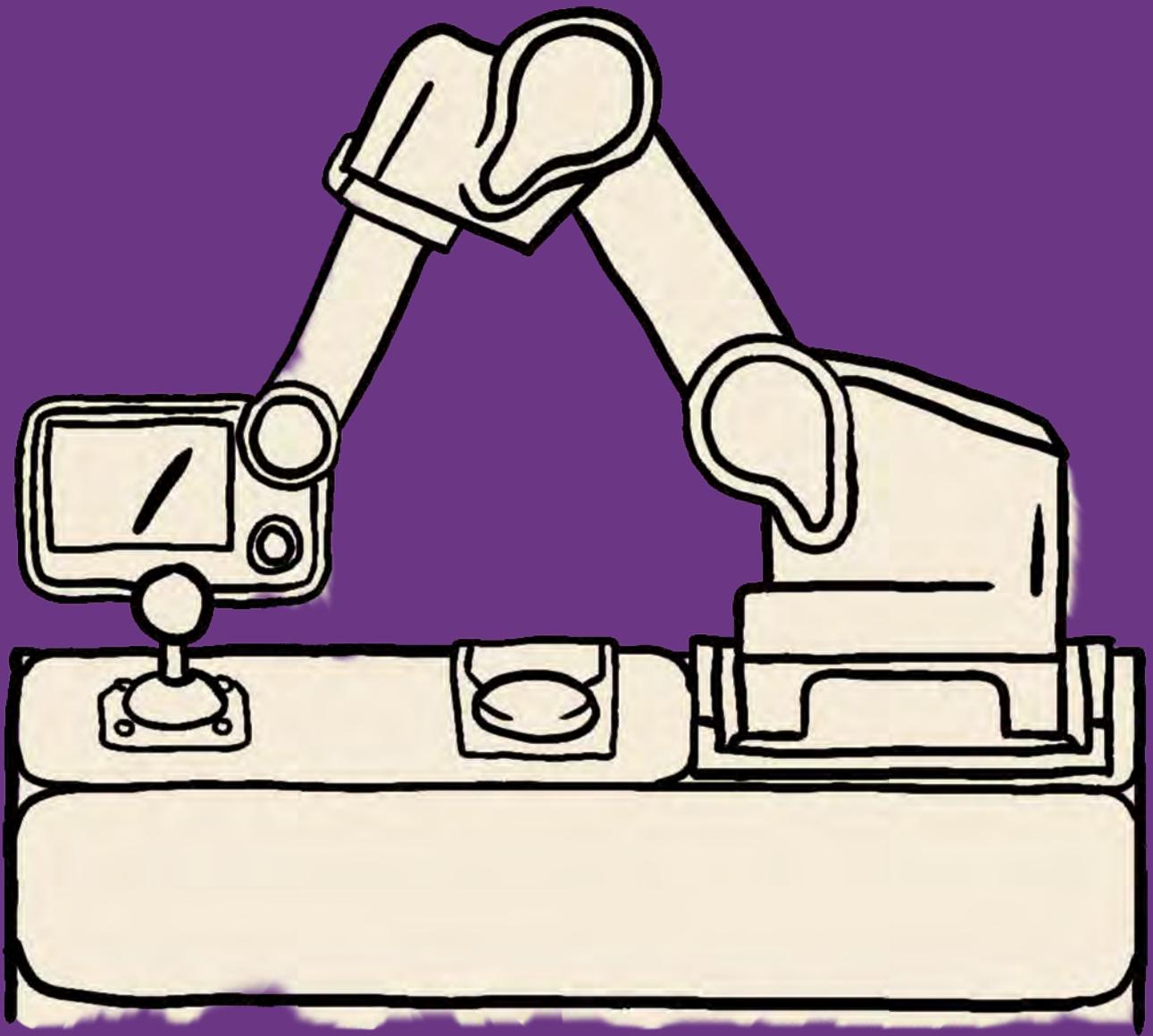
Test dei candidati imballati

Le casse della Gazza hanno un peso standard. Sarà necessario tenerne conto quando si determinerà la categoria di peso del candidato.



Gazza presenta

ANALIZZATORE DI RADIAZIONI



Magpie.

Analizzatore di radiazioni

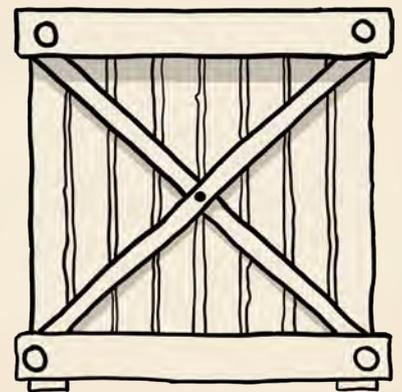
Alcuni candidati saranno radioattivi. Per testare i livelli di radiazione, seguire i passaggi sottostanti:

1. Posizionare il candidato sull'analizzatore di radiazioni.
2. Utilizzare il joystick di controllo del braccio (**C**) per scansionare il candidato: la lettura sul display (**B**) raggiunge la massima precisione quando il LED (**D**) diventa verde.
3. Notare il livello di radioattività sul display (**B**).
4. Se il livello di radiazione è letale, premere il pulsante di smaltimento (**A**) per distruggere in modo sicuro il candidato.

AVVERTIMENTO: il disimballaggio di un candidato con livelli letali di radiazioni risulterà nella **morte inevitabile dell'operatore**.

Test dei candidati imballati

Le casse sono dotate di schermatura contro le radioattività: per ottenere una lettura accurata al passaggio 2 è necessaria una maggiore precisione del joystick.

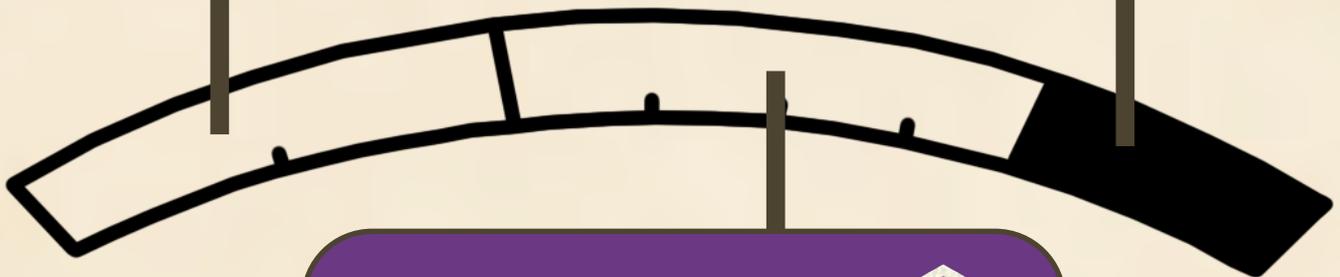


Analizzatore di radiazioni

Inerte



Letale



Radioattivo

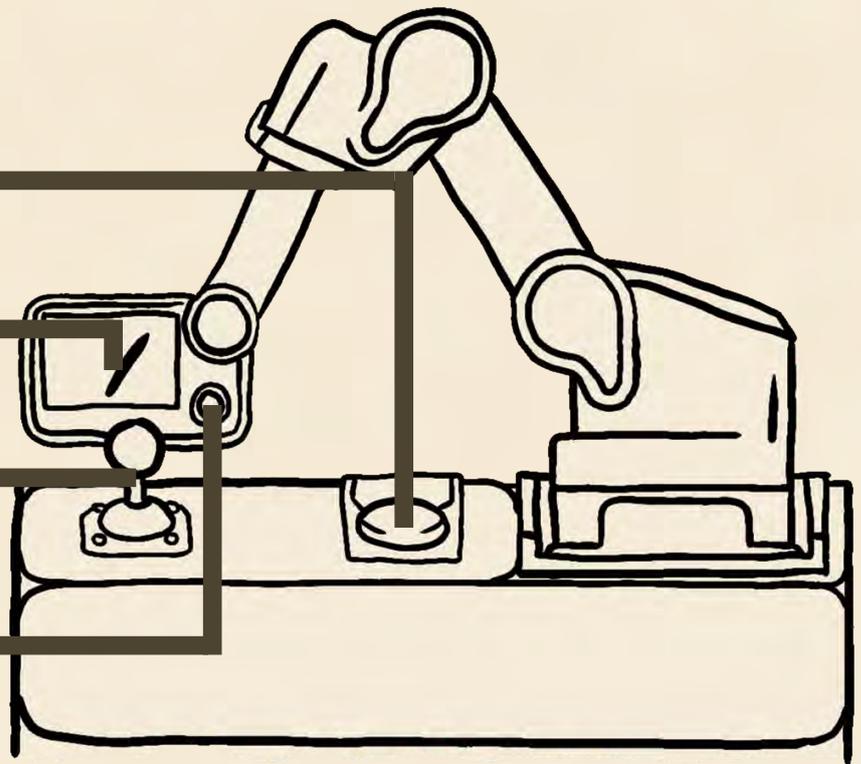


A. Smaltimento

B. Display

C. Joystick

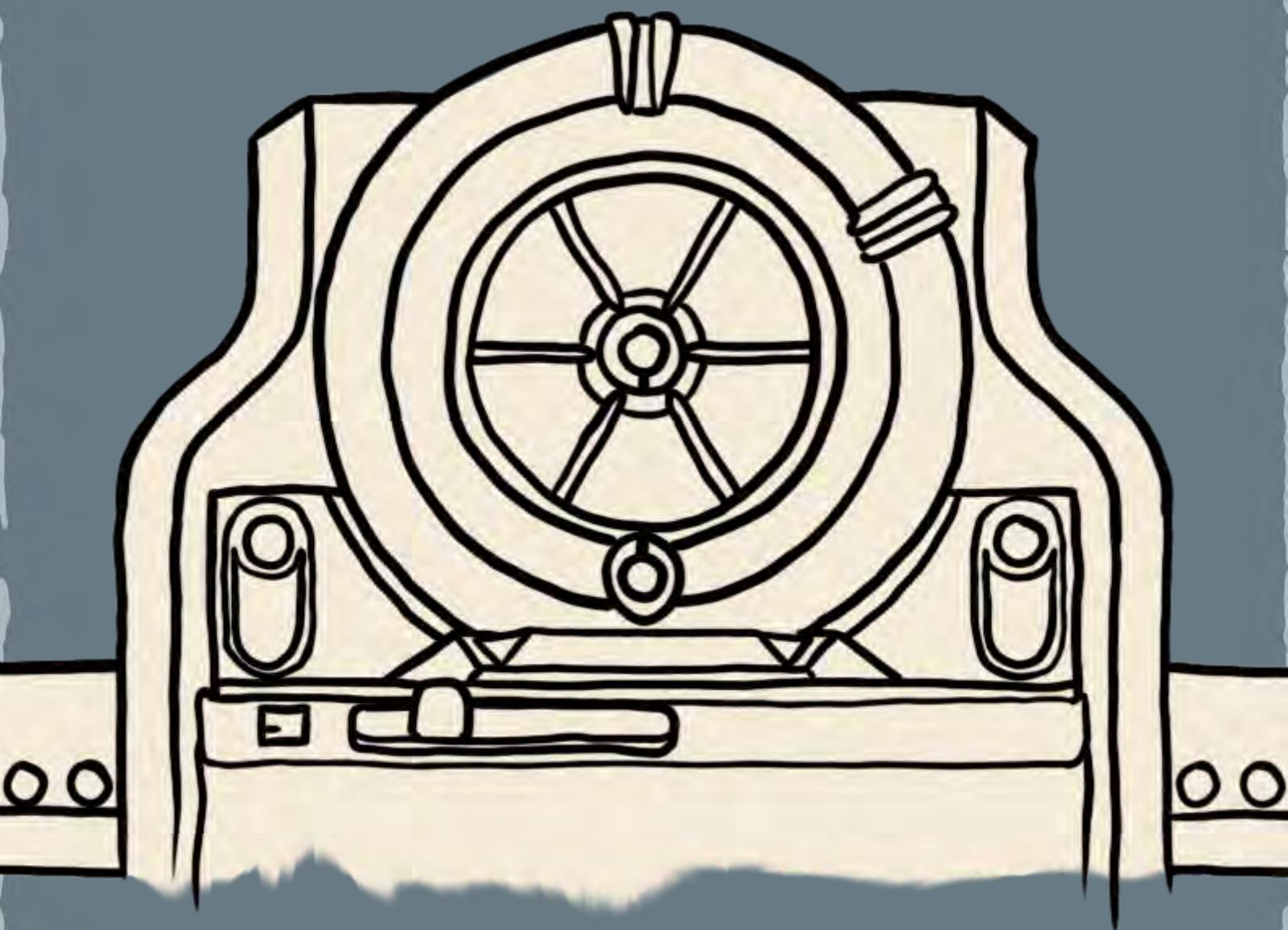
D. Stato



Gazza presenta

ESISTENZAZATTORE

Reale, immaginario ed etereo



Magpie.

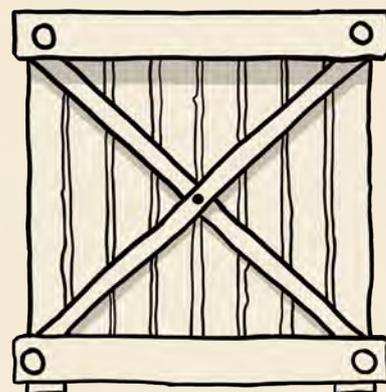
Esistenzatore

A volte è difficile stabilire cosa è reale e cosa non lo è. Ora, con l'esistenzatore della Gazza, non sarà più un problema! Per scoprire la verità basta seguire i passaggi sottostanti:

1. Posizionare il candidato sul nastro trasportatore **(A)**.
2. Utilizzare il comando del nastro **(B)** per immettere il candidato nel vano di testing.
3. Attendere che un numero sufficiente* di nuclei **(C)** sia in armonia e che il metro di certezza **(D)** raggiunga un livello sufficientemente* alto.
4. *Facoltativo*: utilizzare il comando del nastro **(B)** per spostare il candidato a metà strada per l'etichettatura.
5. Utilizzare il comando del nastro **(B)** per recuperare il candidato.

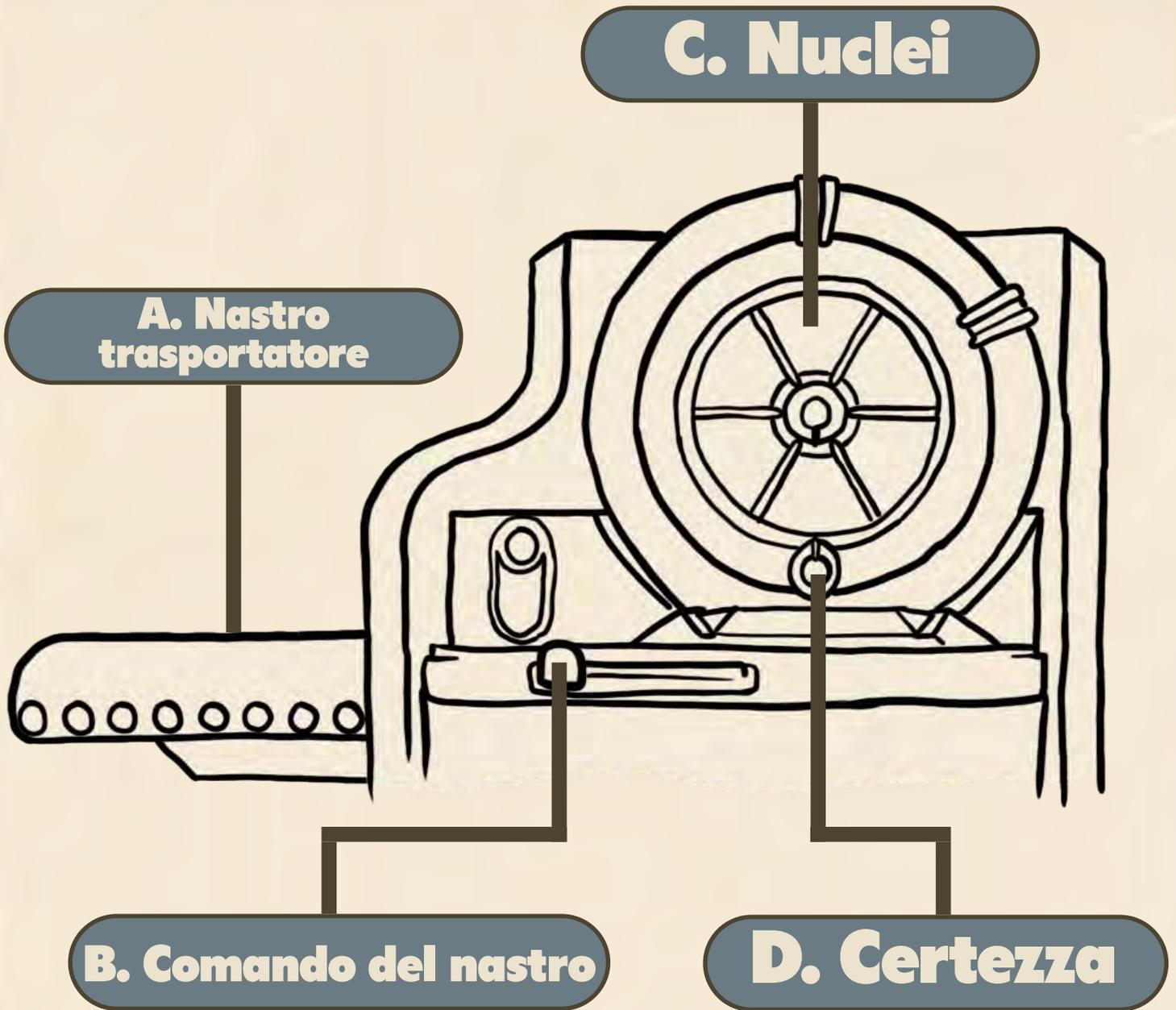
Test dei candidati imballati

La macchina avrà maggiori difficoltà a testare i candidati imballati, ma, con il tempo necessario, l'esistenzatore dovrebbe ottenere un risultato discreto.



* Secondo il rapporto 207-D-2 della conferenza annuale dei manager intermedi, in teoria l'operatore può raggiungere un livello sufficiente quando la maggior parte dei nuclei nell'esistenzatore è in armonia e il misuratore di certezza è superiore al 50%.





ETereo



REALE



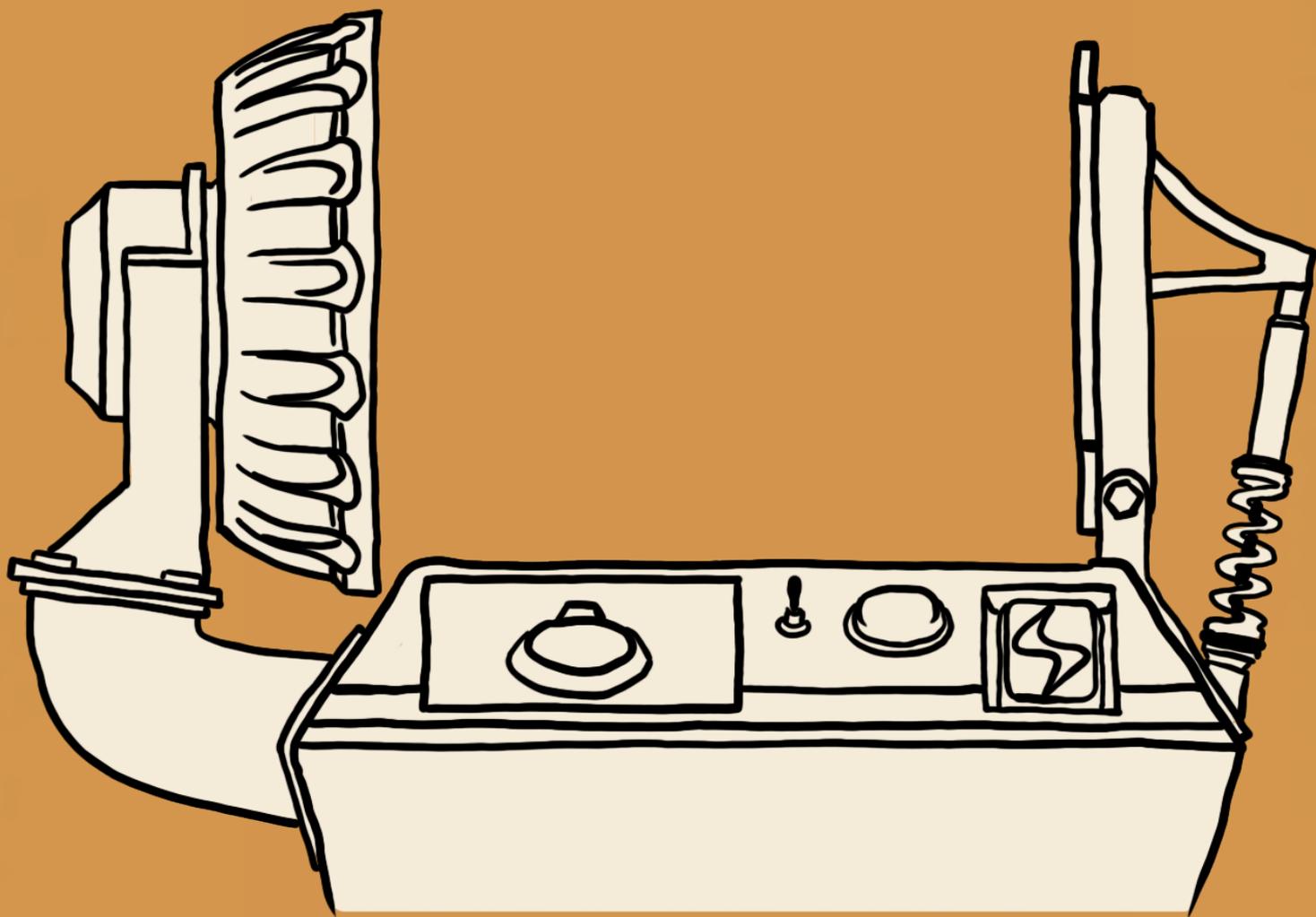
IMMAGINARIO



Gazza presenta

MAGNETIZZATORE

Magneti, come funzionano?



Magpie

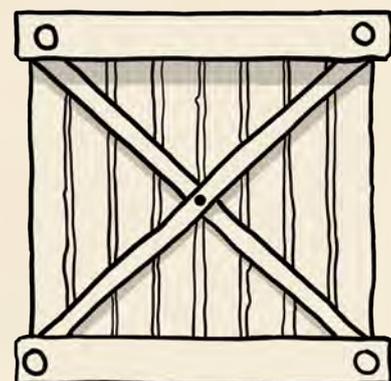
Magnetizzatore

Alcuni candidati saranno magnetici, con polarità **nord** o **sud**. Per scoprire i loro segreti, seguire i passaggi sottostanti:

1. Utilizzare l'interruttore di alimentazione (**D**) per garantire che la macchina abbia energia sufficiente* (**B**).
2. Utilizzare il polarizzatore (**E**) per impostare il magnete (**A**) su nord o sud.
3. Premere il pulsante di rilascio (**F**) per inviare tutta l'energia immagazzinata nel magnete.
4. Se il candidato è magnetico, si avvicinerà o allontanerà dal magnete (**A**), a seconda della sua polarità. Ricordare che **gli opposti si attraggono!** Se si imposta il magnete su nord e il candidato viene attirato verso di esso, non etichettare il candidato come nord**.

Test dei candidati imballati

Le casse esercitano una leggera attrazione sia verso la polarità nord che verso quella sud. Ciò sarà osservabile solo se il candidato all'interno della cassa non è magnetico.

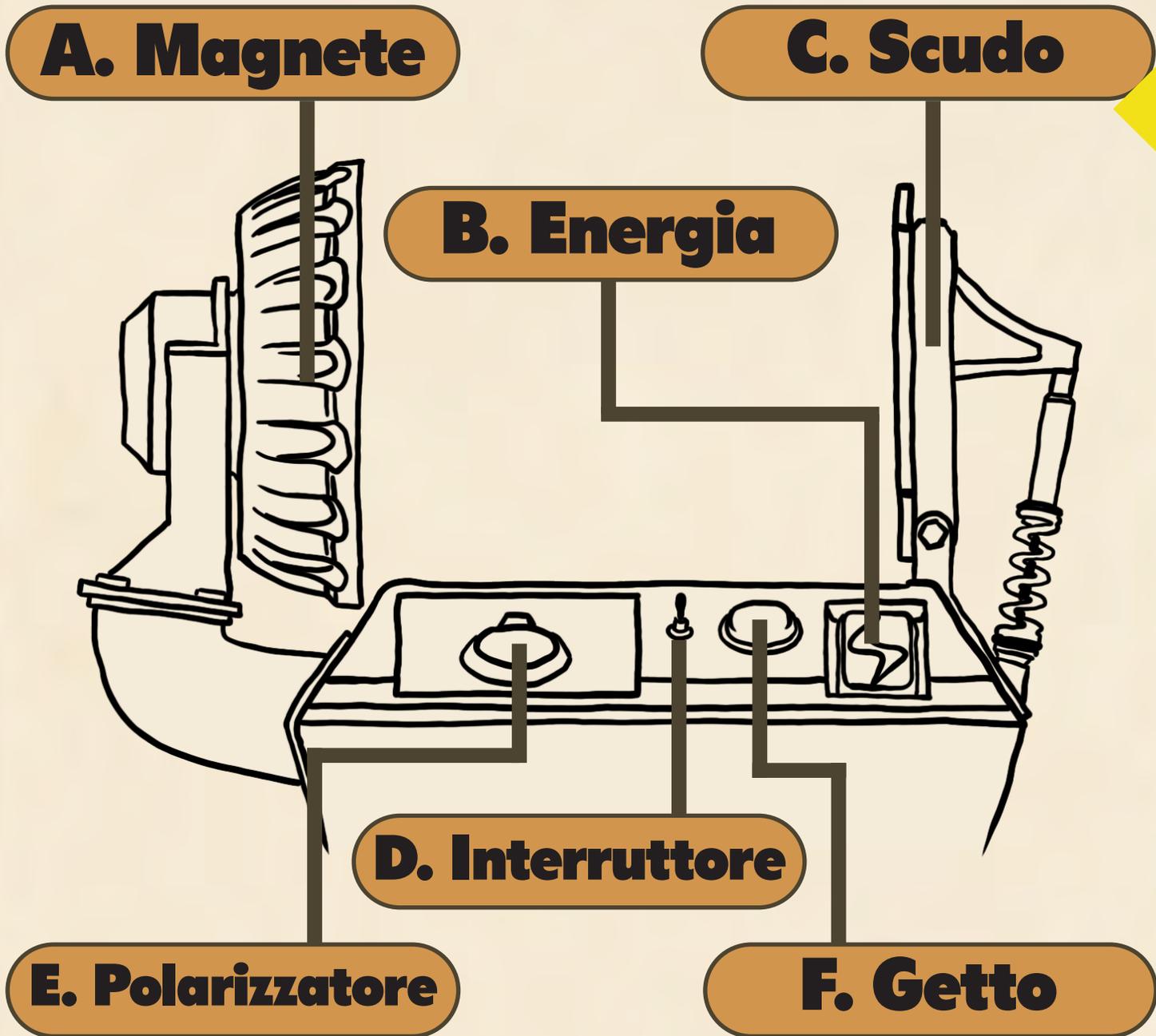


* *Gli impulsi potenti potrebbero far volare gli oggetti leggeri a velocità letali.*

** *A meno che l'operatore non sia tanto intelligente da ricordare di aver etichettato le cose all'opposto, in tal caso, può fare come desidera.*



Magnetizzatore



Etichette suggerite:


NORD


NON MAGNETICO

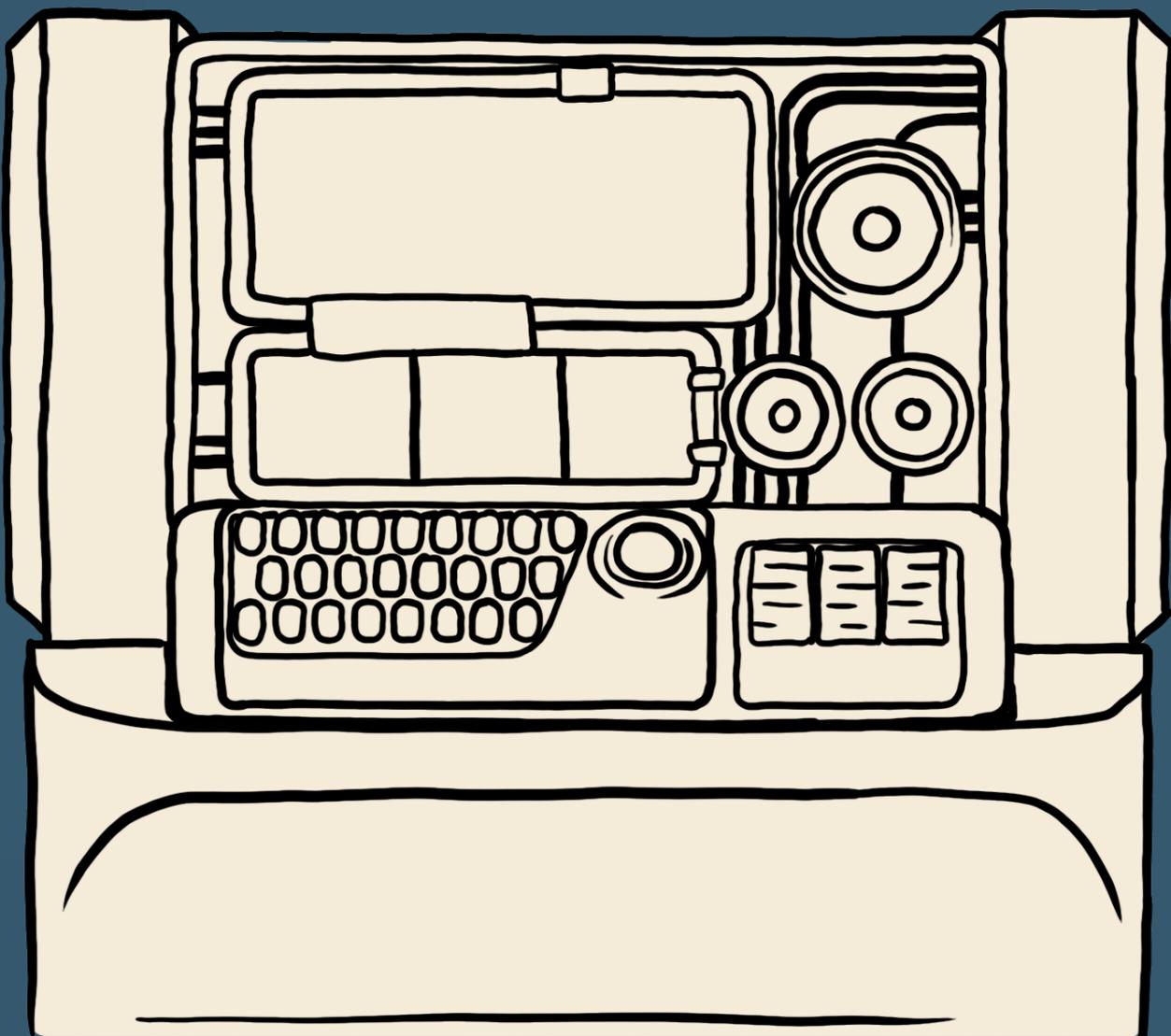

SUD



Gazza presenta

LEGERDEMAIN

Spostamento dimensionale



Magpie

Legerdemain

Il Legerdemain è una macchina potente in grado di dimostrare la risonanza di un candidato in diverse dimensioni. Esistono molte dimensioni note, ma qui presso l'Organizzazione gazza, solo tre sono importanti: **rossa, verde e blu.**

Il test è un processo in tre fasi:

- **Fase 1:** spostamento dimensionale
- **Fase 2:** interpretazione della risonanza
- **Fase 3:** categorizzazione dei candidati

Fase 1: Spostamento dimensionale

Posizionare il candidato sul Legerdemain e avviare **(B)** per far apparire gli schermi **(A)**.

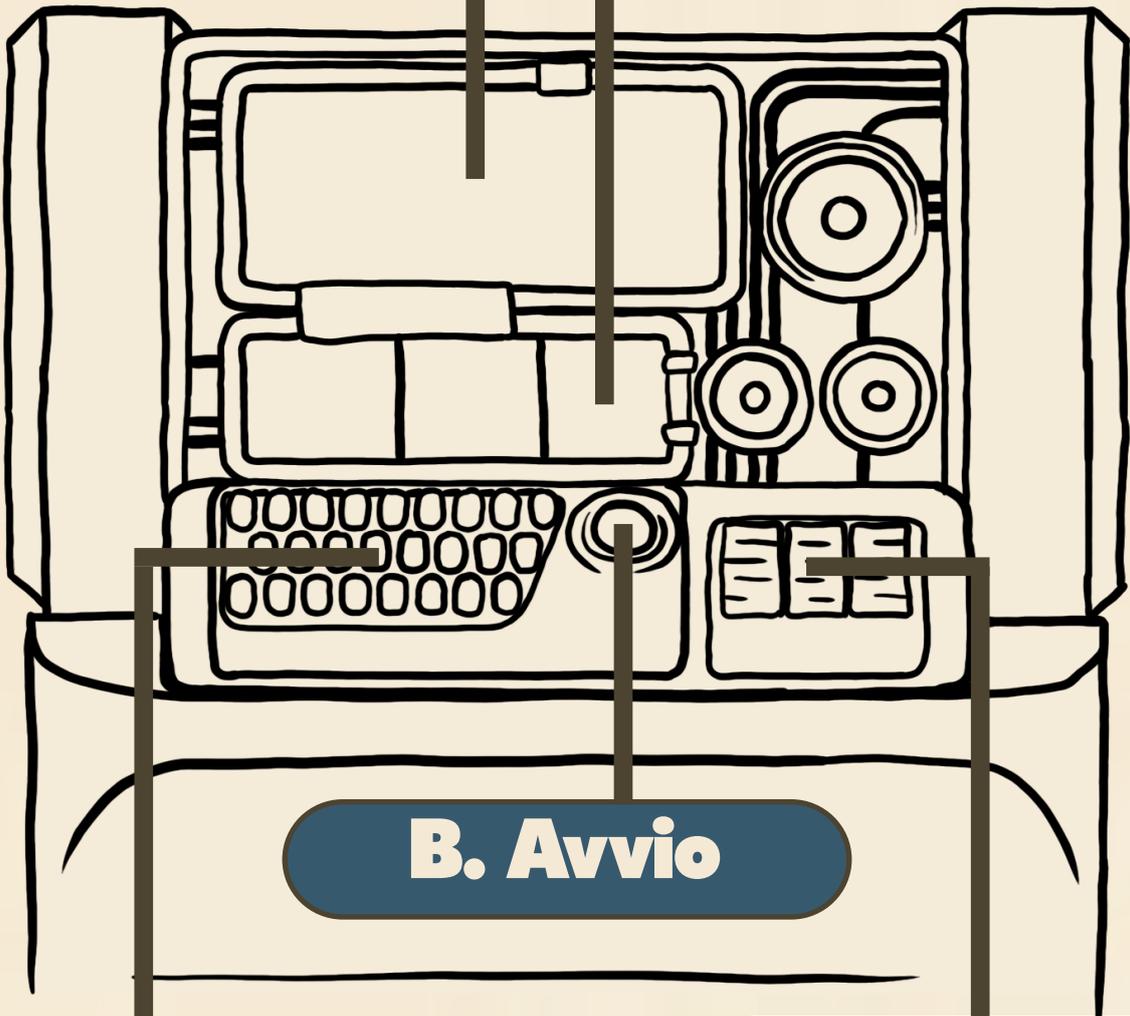
Iniziare l'hacking dimensionale* premendo i tasti sulla tastiera **(C)**. Una dimensione è patchata correttamente quando tutti i LED nell'interfaccia di patch **(D)** sono del colore della dimensione desiderata.

Spingere l'interfaccia della patch **(D)** per spostare il candidato nella dimensione patchata.

** Le reclute hanno notato un aumento del successo negli attacchi informatici quando premevano tasti casuali indossando degli occhiali da sole alla moda.*



A. Schermi



B. Avvio

C. Tastiera

**D. Interfaccia
della patch**



Legerdemain

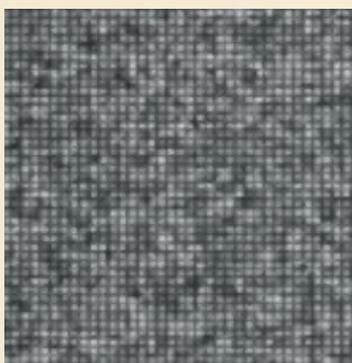
Fase 2: Interpretazione della risonanza

Dopo aver cambiato dimensione, si attiveranno tutti e quattro gli schermi.

Ogni schermata visualizza

**GERGO SCIENTIFICO
CENSURATO**

Contare il numero di schermate "nitide", come illustrato di seguito. Il numero risultante è la risonanza del candidato alla dimensione patchata.



DISTORTA



NITIDA

Esempio: *una recluta ha spostato un candidato nella dimensione rossa. Tre schermi mostrano un'immagine distorta e uno schermo mostra un'immagine nitida: quindi la risonanza del candidato alla dimensione rossa è 1.*

Utilizzando la tabella a fianco, la recluta individua il punto di intersezione tra "rossa" e "1" e conclude che il candidato dovrebbe essere classificato nello Stato N.



Fase 3: Categorizzazione dei candidati

I candidati devono essere classificati in uno dei tre stati: A, D o N.

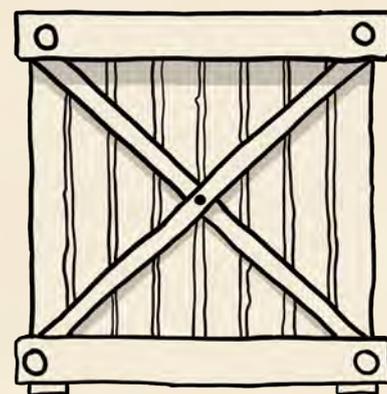
Dopo aver testato la risonanza di un candidato a una dimensione, verificare il valore di risonanza e il colore della dimensione utilizzando la tabella seguente.

Dimensione

		Dimensione		
		ROSSA	VERDE	BLU
Risonanza	0	D	N	A
	1	N	A	D
	2	A	D	N

Test dei candidati imballati*

Le casse hanno la seguente risonanza dimensionale: rossa 1, verde 1, blu 2. Qualsiasi lettura di risonanza ne sarà influenzata. La cassa e il candidato al suo interno potrebbero avere risonanze sovrapposte, mostrate sullo stesso schermo e nella stessa dimensione.



* *Data la complessità di questa procedura, si consiglia di sottoporre i candidati al test senza imballaggio.*



!!DANGER!!

**GUIDA
DEFINITIVA
DI CLIVE
AL COMBATTIMENTO**

**DO NOT
OPEN!**

GUIDA DEFINITIVA AL COMBATTIMENTO

RICORDA CLIVE, LE COSE POSSONO ANDARE STORTE!
FAMILIARIZZA CON QUESTE INFORMAZIONI PRIMA
CHE QUALCOSA VADA STORTO.

DAI PRIORITÀ ALLA DIFESA MISSILISTICA.
NON FARTI COLPIRE = NON MORIRE.

RIMPINZA IL CAPITANO DI CAFFÈ, È UN PILOTA
PESSIMO SENZA CAFFEINA.
(NON DARE MAI QUESTA GUIDA AL CAPITANO)

RESPONSABILITÀ:

CLIVE: SCUDI, ARMA DI BABORDO (PISTOLA)

GALE: ARMA DI TRIBORDO (FUCILE)

WINSTON: ARMA AVANZATA (LASER)

??TIZIO NUOVO??: CAFFÈ

CAPITANO: FARMI BATTERE IL CUORE ALL'IMPAZZATA...





MACCHINA PER IL CAFFÈ DEL CAPITANO

PRENDI IL
BICCHIERE A
DESTRA.



METTILO NELLA
MACCHINA.



PREMI IL PULSANTE
E ATTENDI CHE LA
LANCETTA INDICHI
PIENO.



PERCHÉ NON POSSIAMO AVERE TUTTI UN FOTTUTO CAFFÈ?
ANZI, MEGLIO DI NO! PUZZA MALEDETTAMENTE!

VISUALIZZAZIONE STATO DI COMBATTIMENTO

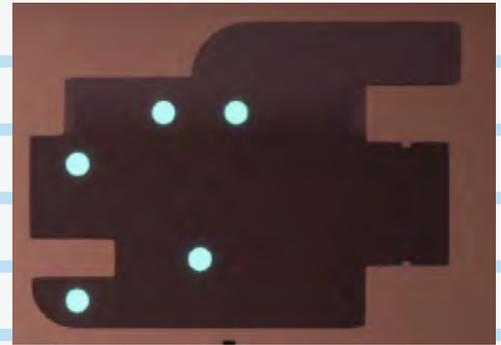
TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE --
DIRETTAMENTE NEL TUO INVENTARIO!

SALUTE DELLA NAVE - SE QUESTA È VUOTA, SIAMO FOTTUTI!



MERDA!
EVIDENZIATORE
SCARICO!

AVVISI DELLA NAVE - DOVE DEVO INTERVENIRE (È ABBASTANZA INTELLIGENTE DA MOSTRARE SOLO I MIEI AVVISI!).



NEMICI NELLE VICINANZE - UCCIDIAMO QUESTI STRONZI!



NUMERO TOTALE DI NEMICI NEL SETTORE: ELIMINIAMOLI TUTTI E ABBIAMO VINTO LA GIORNATA!



SISTEMA DI DIFESA MISSILISTICA!

PREMI IL PULSANTE PER ABBATTERE
TUTTI I MISSILI IN ARRIVO!

IL TIMER INDICA
QUANTO

MANCA ALL'IMPATTO.

BANG!
BANG!
OGNI MISSILE ABBAT-
TUTO CONSUMA UNA
CARICA.



SOSTITUZIONE PILE:

LE PILE HANNO
3 CARICHE.

LE CARICHE SONO
RAPPRESENTA-
TE DALLE LUCINE
SULLA PILA.

QUESTA DEVE ESSERE
CAMBIATA.



L'ATTENUATORE
SUPERIORE
RIVELA I BULLONI.



USA IL CRICCHETTO
PER SVITARLI E
L'ATTENUATORE
INFERIORE PER
ESTRARRE LA PILA.



PRENDI LE PILE
NUOVE DAL
DISTRIBUTORE
AUTOMATICO AL
PIANO INFERIORE.



WINSTON HA DETTO CHE QUESTO SISTEMA SI BASA SUI MODULI DI
COMBUSTIBILE DELLE NAVI SPAZIALI... CHI SE LO IMMAGINAVA?!

ARMA DI BABORDO - PISTOLA



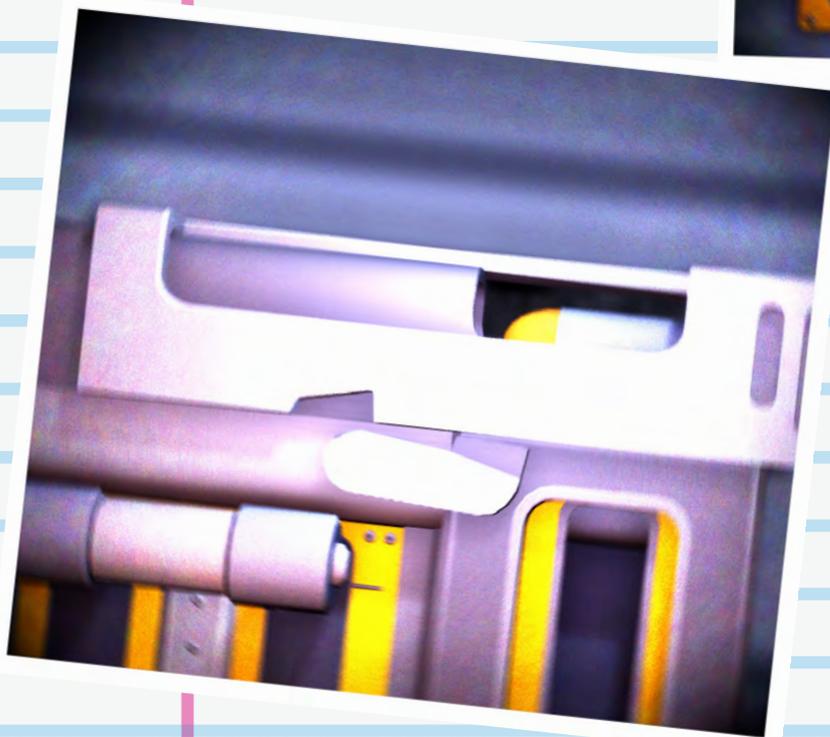
PER INSERIRE I CARICATORI,
USA LA LEVA GRANDE DI
SINISTRA.

BISOGNA DARE UNO
STRATTONE ADEGUATO,
È UN PO' RIGIDA.

DOVREBBE
ARRIVARE FINO
IN CIMA, COSÌ:



TIRA INDIETRO IL
CARRELLO PER INFILARE
UN PROIETTILE



NON POSSO FARNE A MENO.
DEVO OTTIMIZZARE TUTTO!

RICARICARE

QUANDO SI ESAURISCONO LE MUNIZIONI, IL CARRELLO RIMANE INDIETRO.

TIRA VERSO IL BASSO LA LEVA PER RIMUOVERE IL CARICATORE.



LASCIA LA PISTOLA, PRENDI IL CARICATORE ESPULSO E PORTALO AL DISTRIBUTORE DI MUNIZIONI PER RICARICARLO.

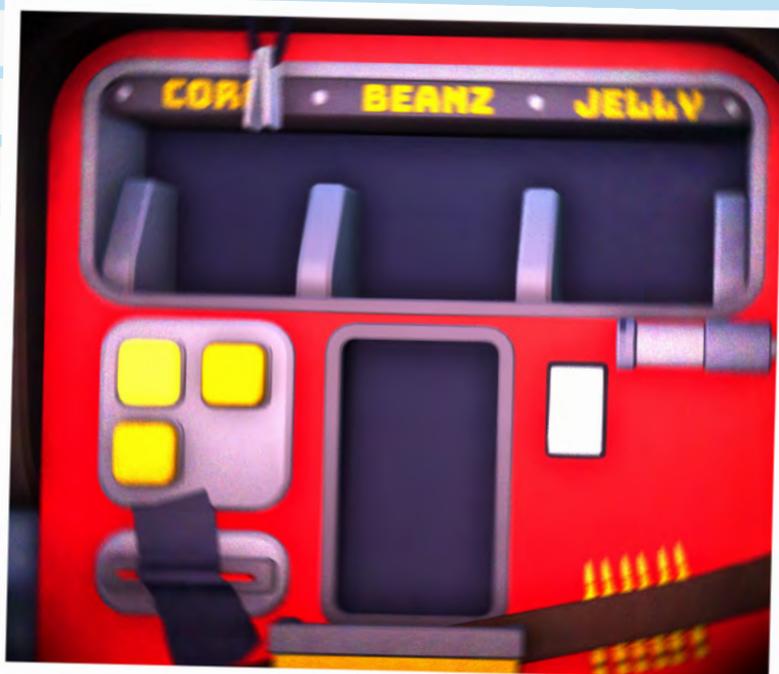
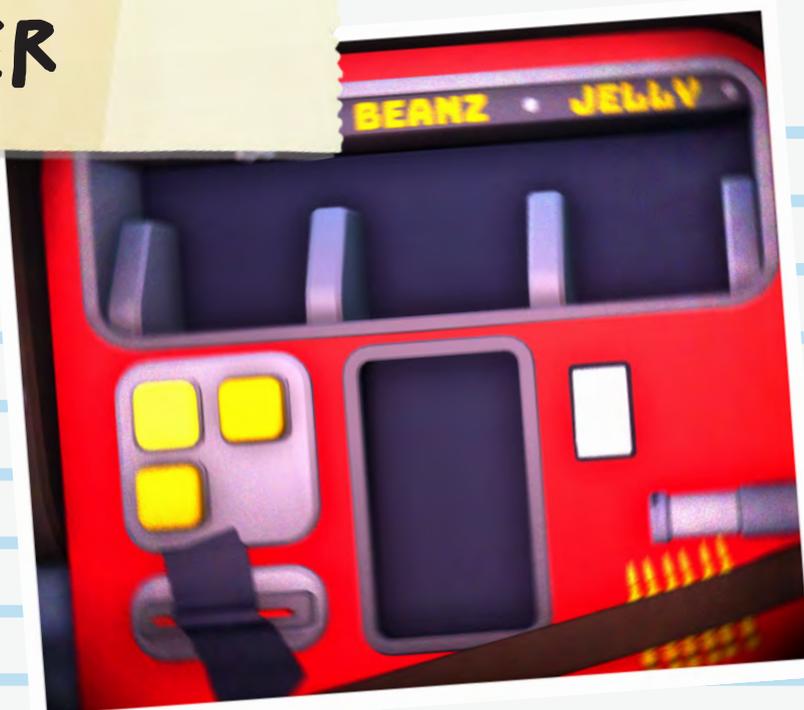


UNA VOLTA RIEMPITO, PUOI RIMETTERLO NELLA PISTOLA E CARICARLO SEGUENDO LE ISTRUZIONI DI PRIMA.

EVIDEN-
ZIATORE
GIALLO!
FICO!

MACCHINA PER MUNIZIONI

USA LA LEVA
DESTRA PER
INSERIRE IL
CARICATORE O IL
BOSSOLO.



I PULSANTI DI SINISTRA
SELEZIONANO LA
RISERVA.

SONO UGUALI, USANE
UN ALTRO QUANDO IL
PRIMO È VUOTO.

L'INTERRUTTORE
DESTRO ATTIVA/
DISATTIVA LO SCARICO
DELLE MUNIZIONI.

DISINSERISCI LA LEVA
DESTRA PER RIMUOVERE
IL CARICATORE/BOSSOLO
PIENO.



DISTRIBUTORE AUTOMATICO



LE PILE PIENE SI
TROVANO IN ALTO.

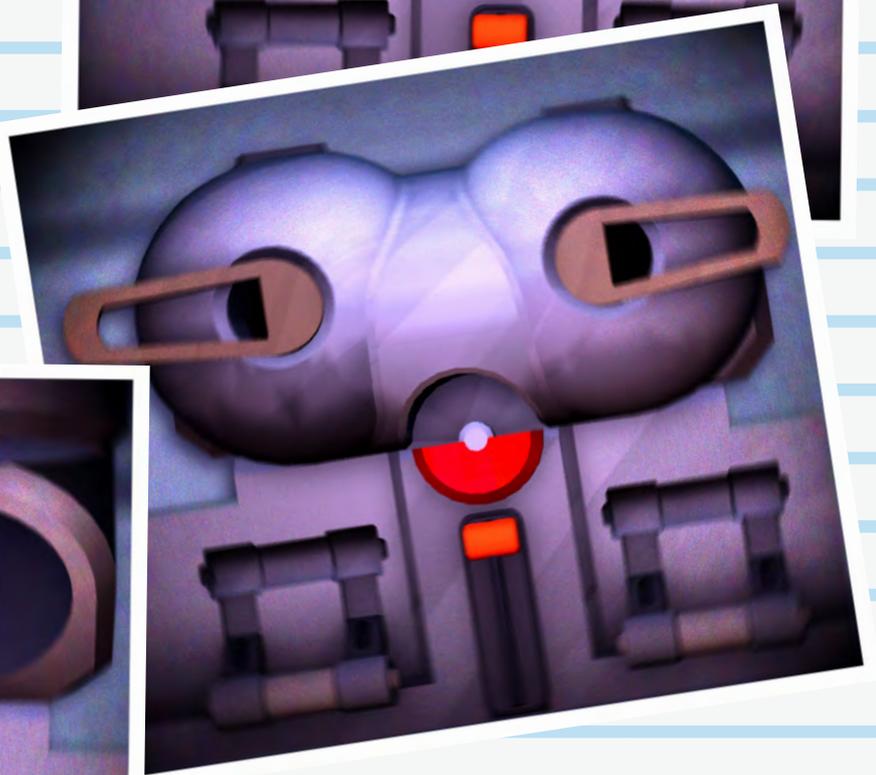
I DISSIPATORI
DI CALORE SI
TROVANO IN
BASSO.

QUANDO CI RIMETTERANNO LE PATATINE???

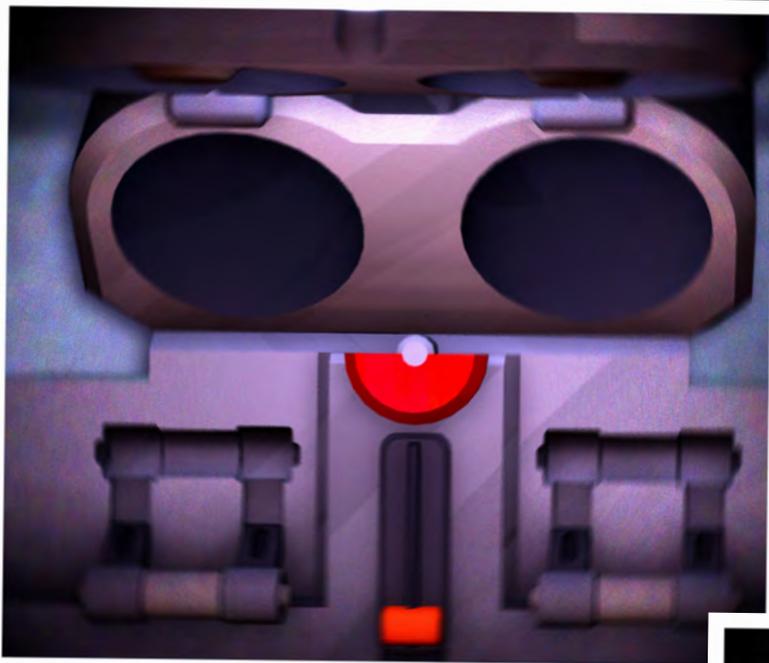
ARMA DI TRIBORDO - FUCILE

L'INTERRUTTORE ROSSO CENTRALE ATTIVA IL BLOCCO DELLA CANNA.

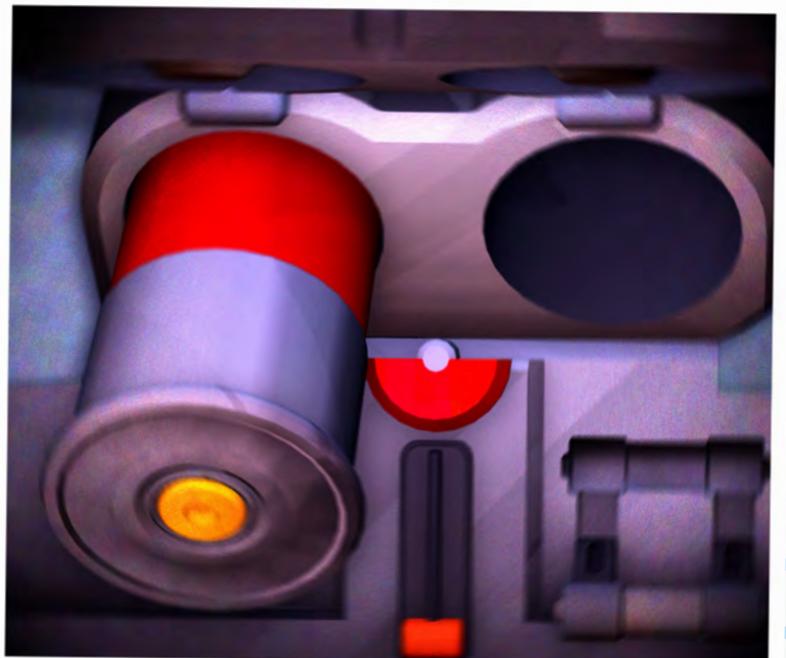
SBLOCCALO PER APRIRE LA CANNA.

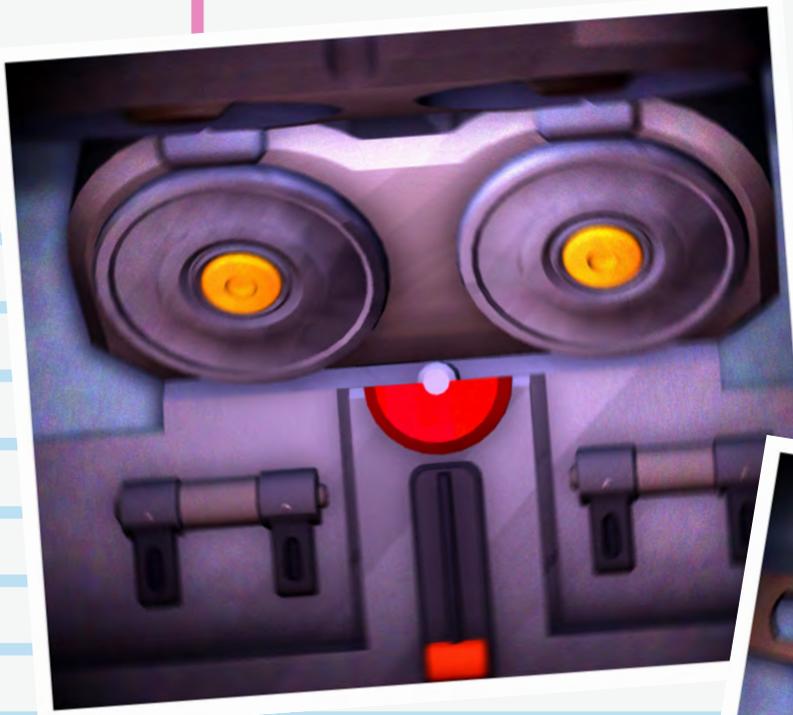


LA LEVA CENTRALE APRE LA CANNA.



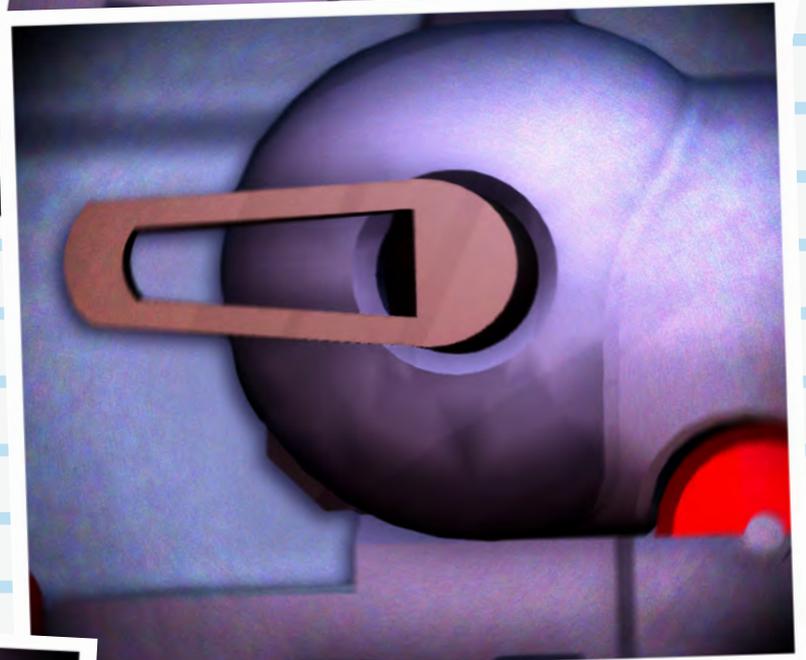
USA LA LEVA SINISTRA E DESTRA PER CARICARE I BOSSOLI, SE DISPONIBILI.





QUANDO APPARE
COSÌ, CHIUDI E BLOCCA
NUOVAMENTE LA CANNA.

TIRA i GANCI
A SINISTRA E
A DESTRA PER
ARMARE.



i BOSSOLI SPARATI VENGONO
ESPULSI ALL'APERTURA.
PORTALI AL DISTRIBUTORE
di MUNIZIONI PER
RICARICARLI.
È NECESSARIO RIMUOVERLI
PER CARICARE NUOVI
BOSSOLI.



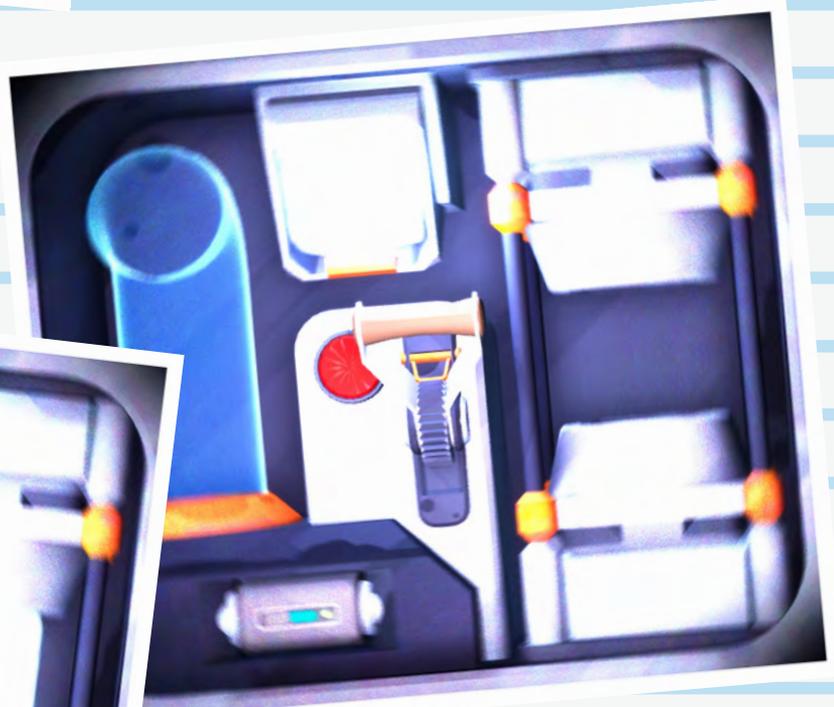
ARMA AVANZATA - LASER

!!!PRENDITI CURA DEL
REFRIGERATORE E IL LASER
NON AVRÀ BISOGNO DI
MANUTENZIONE!!!

SE IL LASER SI SURRISCALDA,
ROMPERÀ I DISSIPATORI.

PRENDI QUELLI NUOVI DAL
DISTRIBUTORE AUTOMATICO.
USA GLI INTERRUTTORI IN
ALTO A DESTRA PER ACCEDERE
AI DISSIPATORI.

REFRIGERATORE

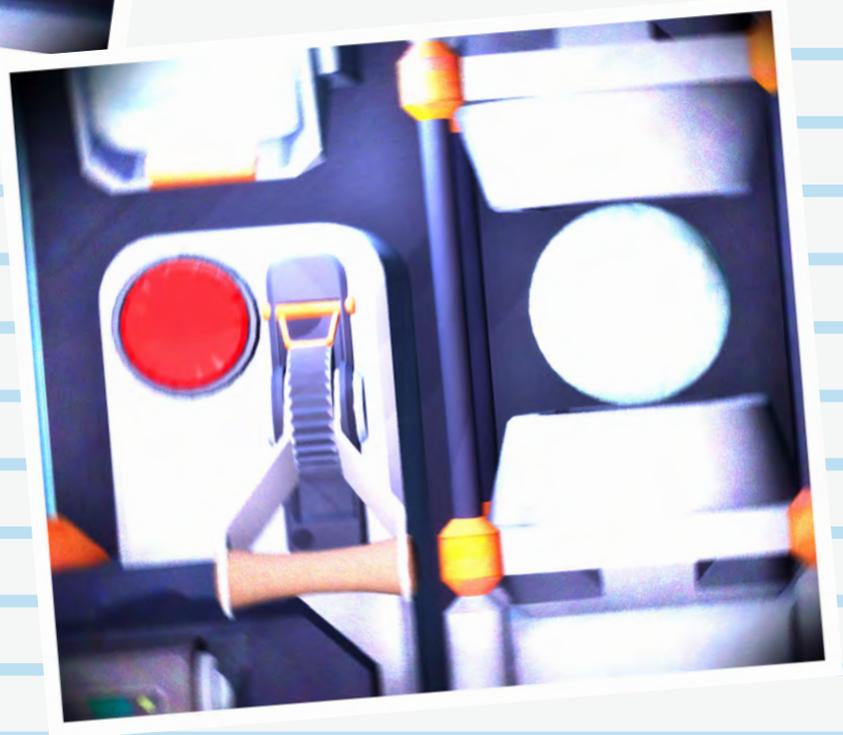


METTI I CUBETTI DI
GHIACCIO (IN ALTO) NEL
TRITATORE (A DESTRA).

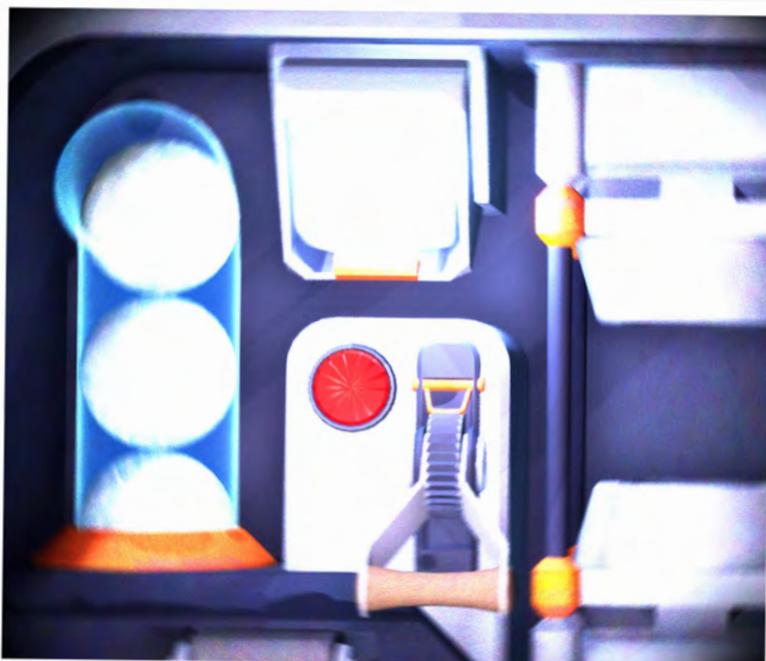


USA IL CRICCHETTO PER
FRANTUMARE I CUBETTI
DI GHIACCIO IN
PALLINE.
SEMBRANO COMMESTIBILI,
MA NON LO SONO!

APRI IL
TRITATORE CON
IL PULSANTE.



METTI LE PALLINE NELLO
SCIVOLO DI SINISTRA.



IL LASER LE CONSUMA
PASSIVAMENTE DURANTE
IL FUNZIONAMENTO,
RICARICALO SEMPRE PER
EVITARE DANNI.

