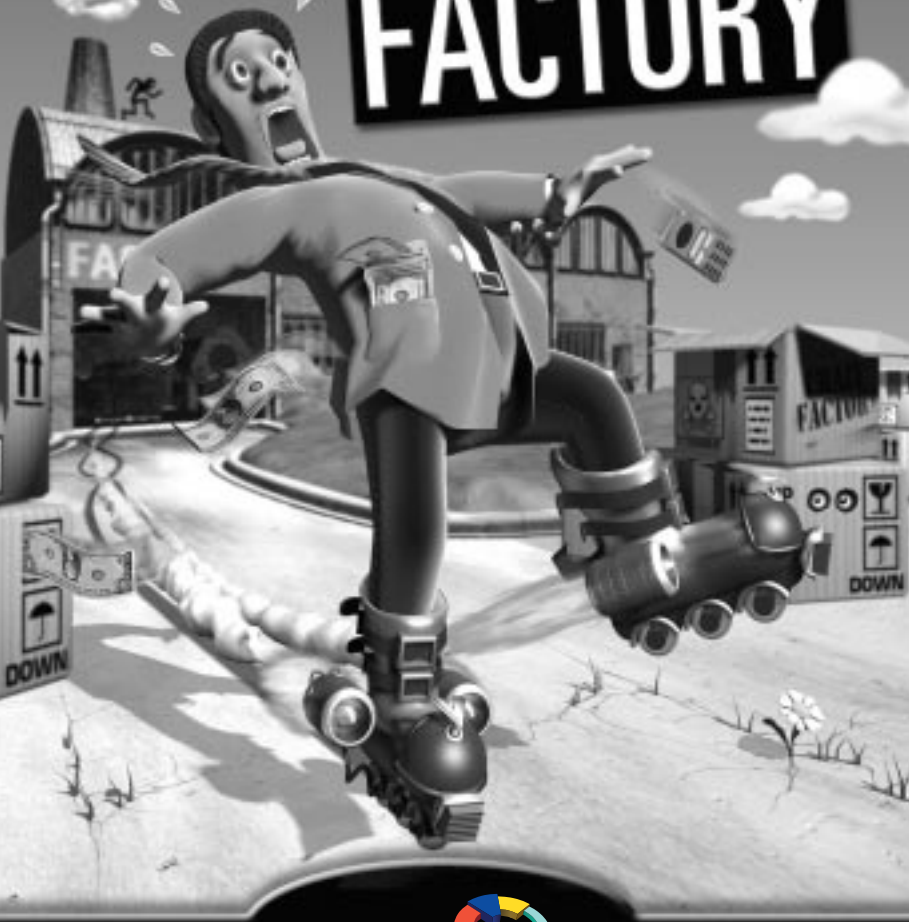


CRAZY FACTORY





www.crazyfactory.com

Spis treści

1. Instalacja	3	5.04 PR (rzecznik prasowy)	23
Konfiguracja minimalna	3	5.05 Handlowiec	24
Proces instalacji	3	5.06 Badacz	25
DirectX™	3	5.07 Zarządca	26
2. Jak grać w CRAZY FACTORY	4	5.08 Technicy	27
2.1 Gra indywidualna	4	5.09 Strażnik	28
2.2 Gra sieciowa	5	5.10 Szpieg	28
2.3 Ustawienia gry	7	5.11 Mafiozo	29
2.4 Opcje	8	6. Produkty	29
2.5 Skróty klawiaturowe	8	6.1 Kosmiczne latryny	31
3. Interfejs	9	6.2 Odrzutowe wrotki	32
3.1 Pasek wyniku	9	6.3 Robot	34
3.2 Panele	9	7. Przeciwnicy sterowani przez komputer	37
3.2.1. Parametry	9	8. Rynek	37
3.2.2. Wydatki	10	8.1 Sprzedaż	37
3.2.3. Finanse	11	8.2 Specjalizacja Rynkowa	38
3.2.4. Poczta	12	9. Widok zewnętrzny	39
3.3 Mini-mapa	13	10. Autorzy	41
3.4 Zakładki	13	Ostrzeżenie przed epilepsją	42
3.5 Wykresy	14	Pomoc techniczna w Polsce	43
4. Firma	14	Uprawnienia gwarancyjne	54
4.1 Renowacja budynków	15		
4.2 Wyposażenie	15		
4.3 Personel	17		
4.3.1. Rekrutacja	17		
4.3.2. Szkolenia i Zwolnienia	17		
4.3.3. Ustawianie Akcji	18		
4.4 Poziom stanowisk roboczych	19		
5. Akcje poszczególnych zawodów	20		
5.01 Księgowa	20		
5.02. Kadrowa	21		
5.03 Prawnik	22		

1. Instalacja

Konfiguracja minimalna

Gra **CRAZY FACTORY** została napisana na komputery PC z systemem Windows 95, 98 lub 2000, wyposażone w DirectX 7.0 lub nowsze.

- Procesor Pentium lub równoważny z zegarem 200 MHz
- 64 MB RAM
- napęd CD-ROM x4
- karta graficzna SVGA z 4 MB RAM
- karta dźwiękowa Sound Blaster lub kompatybilna
- Windows 95, 98 lub 2000
- 200 MB wolnej przestrzeni dyskowej

Proces instalacji

- Włóż płytę CRAZY FACTORY do napędu CD
- Po kilku chwilach pojawi się okienko dialogowe
- Kliknij Instaluj i postępuj zgodnie z instrukcjami

Jeśli okienko dialogowe się nie pojawi, program instalacyjny trzeba będzie uruchomić ręcznie:

- Kliknij dwukrotnie ikonę Mój Komputer (na pulpicie)
- Kliknij dwukrotnie ikonę napędu CD w oknie, które się pokaże
- Kliknij dwukrotnie plik Setup. exe i postępuj zgodnie z instrukcjami

DirectX™

DirectX™ to zestaw sterowników używanych przez Windows® 95 lub 98. Niezbędny do uruchamiania większości gier. Program instalacyjny zapyta, czy chcesz zainstalować lub przeinstalować DirectX™ 8.1

- Jeśli w twoim systemie są już sterowniki DirectX™ 8.1 lub ich nowsza wersja, nie potrzebujesz przeprowadzać ponownej instalacji
- W przeciwnym razie lub, jeśli nie masz pewności, jaka wersja DirectX™ jest zainstalowana, lub jeśli masz problem z uruchomieniem CRAZY FACTORY (zwłaszcza problemy z wizją), zaleca się ponowną instalację DirectX™

Uwaga: DirectX jest automatycznie instalowany w systemie Windows 2000.

2. Jak grać w CRAZY FACTORY

2.1 Gra indywidualna

Wybierz Grę indywidualną z Menu Głównego, by uzyskać dostęp do opcji tego typu rozgrywki. Pojawi się kolejna plansza.



Misja treningowa

Podstawowe mechanizmy gry są wyjaśnione w Misji treningowej.

Kampania

W tej grze możesz włączyć komercyjną kampanię i sprawdzić swoje zdolności zarządcze w różnych scenariuszach.

Wolna gra

Możesz także dostosować parametry gry wybierając: rodzaj sztucznej inteligencji, z którą chcesz rywalizować, kwotę, z którą każdy gracz rozpoczyna, typ produktu oraz warunki odniesienia zwycięstwa. Zajrzyj do rozdziału 2.3.

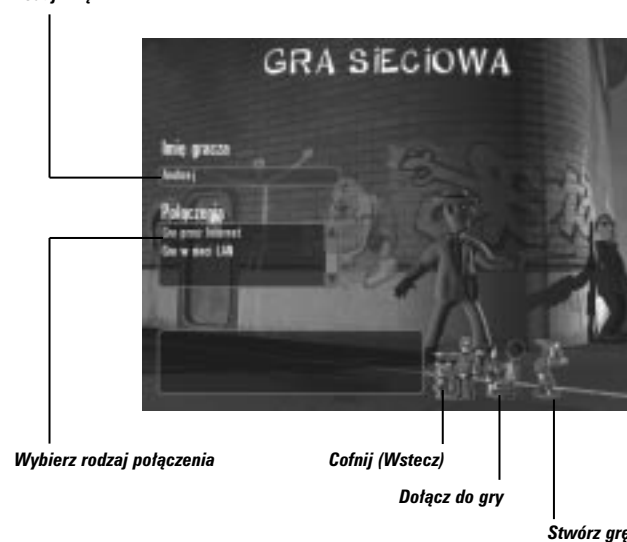
Wczytaj grę

To menu daje ci dostęp do zapisanych uprzednio stanów gry.

2.2 Gra sieciowa

Wybierz grę sieciową z Menu Głównego, aby zagrać z innymi graczami. Ujrzysz następujący ekran:

Podaj imię



Wybierz rodzaj połączenia

Cofnij (Wstecz)

Dołącz do gry

Stwórz grę

Gry Internetowe

Stwórz grę:

To zaprowadzi cię wprost do Ustawień

Dołącz do gry:

Podaj adres IP osoby, która utworzyła grę i kliknij Dołącz do gry. To zaprowadzi cię do ekranu Ustawień tworzącego grę.



Gry w sieci LAN

Stwórz grę:

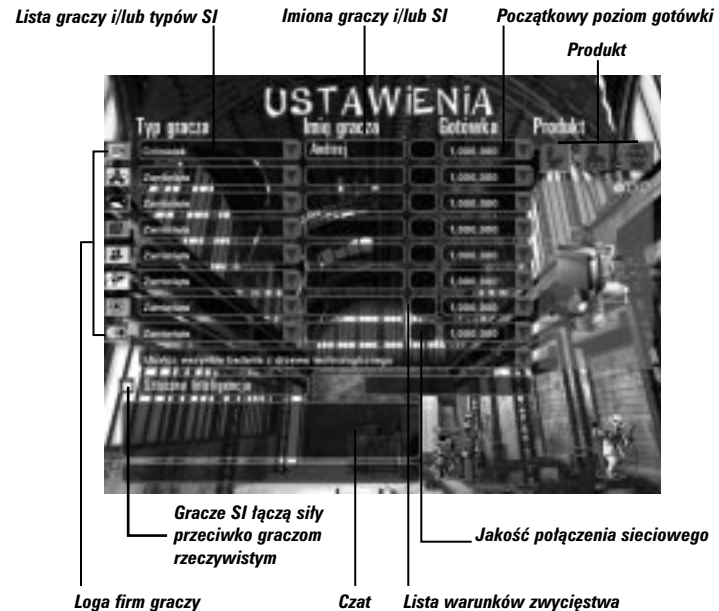
To przeniesie cię wprost do Ustawień

Dołącz do gry:

Wybierz grę z listy dostępnych i kliknij Dołącz do gry. To zaprowadzi cię do ekranu Ustawień tworzącego grę.



2.3 Ustawienia gry



Ekran ustawień umożliwia wybór opcji dla twojej gry.

Gra indywidualna

W rubryce *Typ Gracza* wybierz liczbę i rodzaj graczy SI, przeciw którym chcesz grać. Na lewo od tej kolumny znajduje się logo automatycznie przypisywane do SI, a na prawo – imię.

Ustaw też początkowy poziom gotówki dla każdego SI i produkt. Możesz wybrać pomiędzy *Latrynami*, *Wrotkami* i *Robotami kuchennymi*. Wreszcie wybierz warunki zwycięstwa.

Gra sieciowa

Jedynie gracz, który tworzy grę, ma prawo zmieniać jej ustawienia. Inni mogą tylko doradzić na czacie i zatwierdzić ustawienia wprowadzone przez tworzącego grę, klikając na swoje logo.

Poziom trudności

Produkty determinują stopniem trudności: *Latryny* są dość łatwe w obsłudze, *Wrotki* trudniejsze, a *Roboty* najtrudniejsze. Wybór przeciwników SI i początkowego poziomu gotówki też ma wpływ na poziom trudności gry.

2.4. Opcje

W menu Opcji możesz ustawić głośność muzyki i efektów dźwiękowych, a także zmienić rozdzielczość ekranu.

Muzyka

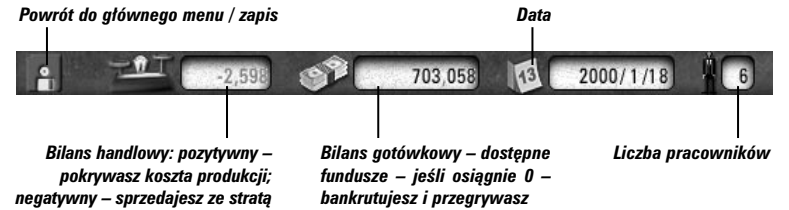
Rodzaj muzyki odpowiada twoim postępom w grze. Jeśli stan konta nie jest zły, usłyszysz neutralne dźwięki. Wesole, gdy idzie ci bardzo dobrze, a smutniejsze taktory – gdy masz poważne kłopoty z płynnością gotówki.

2.5 Skróty klawiaturowe

Tab	Przełącza pomiędzy widokami zewnętrznym i wewnętrznym
F1	Parametry
F2	Wydatki
F3	Finanse
F4	Poczta
F5	Produkcja
F6	Administracja
F7	Marketing
F8	Laboratorium
F9	Mafia i Szpieg
F10	Budka strażnika

3. Interfejs

3.1. Pasek wyniku



3.2. Panele

3.2.1. Parametry



Ten panel pokazuje te wskaźniki, które są kluczowe dla zarządzania przedsiębiorstwem.

- **Kredyt:** pieniądze, które musisz oddać (pożyczki zaległe)
- **Splata:** liczba dni pozostałych do spłaty.
- **Saldo:** gotówka minus dług
- **Cena akcji:** cena twoich akcji na rynku.
- **Produkcja:** jednostki wyprodukowane
- **Sprzedane:** jednostki sprzedane.
- **Zapasy:** stan zapasów
- **Cena komponentów:** koszt komponentów
- **Twoja marża:** możesz tu ustawić swoją marżę

Odsetki:

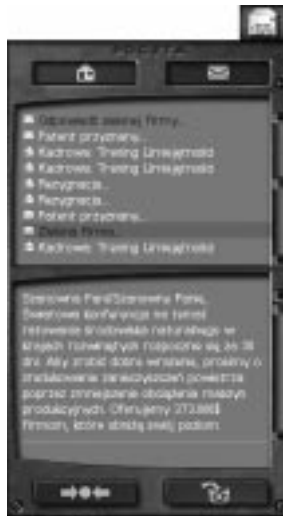
Odsetki pokazują ile będziesz musiał zapłacić instytucji, która pożycza ci pieniądze. Jeśli stopa wynosi 10%, będziesz musiał oddać wszystkie pożyczone pieniądze i jeszcze 10% wartości pożyczki.

Termin spłaty:

To okres (w dniach), po jakim będzie trzeba oddać pieniądze. Całkowita wartość pożyczek wraz z odsetkami jest podzielona przez liczbę dni. Rezultatem jest wartość przekazywana kredytodawcy każdego dnia aż do całkowitego spłacenia pożyczki. (zobacz rozdział 3.2.2 Wydatki)

3.2.4 Poczta

Tabela ta pozwala na przeglądanie poczty.

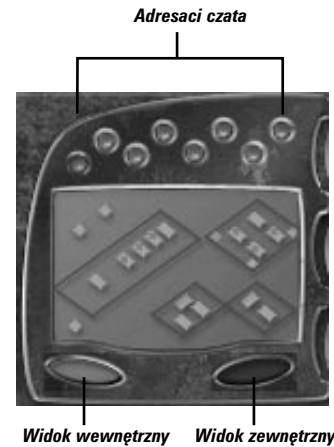


Dwa przyciski na górze umożliwiają wybór poczty zewnętrznej i wewnętrznej. Jeśli oba są wciśnięte, cała poczta zostanie wyświetlona.

Wybierz rodzaj poczty, którą chcesz obejrzeć w dolnej części panelu. Niektóre wiadomości, jak zamówienia produkcyjne, wymagają potwierdzenia.

Przycisk w lewym dolnym rogu ekranu pozwala w przypadku poczty wewnętrznej wyśrodkować ekran na nadawcy.

3.3 Mini-mapa



Mini-mapa pozwala kontrolować ci, co się dzieje w firmie. Prostokąty symbolizują stanowiska robocze. Kliknij gdziekolwiek na mini-mapie, by przenieść widok na inną część biura.

Nad mini-mapą znajdują się przyciski umożliwiające wybór osób, które będą otrzymywać twoje wiadomości. Kolor przycisków odpowiada poszczególnym firmom. Po dokonaniu wyboru naciśnij Enter i wypisz wiadomość w lewym dolnym rogu ekranu. Twoja wiadomość pojawi się w prawym górnym rogu.

Możesz też przełączać się pomiędzy widokiem wewnętrznym (twoje biuro), a zewnętrznym (konkurencji).

3.4 Zakładki

Aby aktywować zakładki, kliknij na obiektach w widoku centralnym. Są trzy typy obiektów:

Personel:

Kliknij na pracowniku (np. Techniku, Zarządcy, Handlowcu itp.), aby aktywować zakładkę odpowiadającą profesji. Możesz tu zmienić styl ich pracy lub wymienić na innych ludzi.

Materiały:

Wybierz np. biurko, lab-ławkę, budkę lub jakiś obiekt (system zabezpieczeń, roślinę, TV), lub symbol budynku, aby aktywować możliwe unowocześnienia dostępne w tej zakładce.

Akcje:

Kliknij narzędzie obok pracownika, by aktywować zakładkę, która odpowiada akcjom, możliwym do wykonania przez danego pracownika.



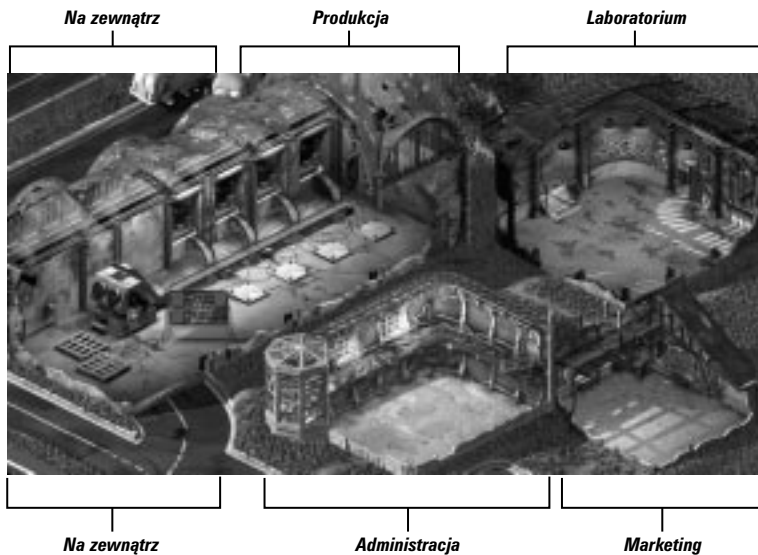
3.5 Wykresy

Wykresy pokazują rezultat działań każdego gracza zależnie od obranego celu (warunki zwycięstwa i misji)



4. Firma

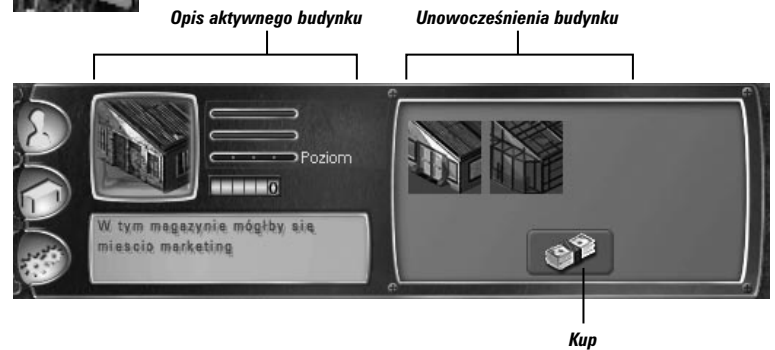
Jesteś dumnym właścicielem opuszczonego magazynu. Masz cztery budynki, w których urzęduje twój Marketing, Administracja, Laboratorium i Produkcja. W każdym budynku i na zewnątrz są widoczne ślady poprzedniego właściciela: resztki maszyn, stare zabezpieczenia itp. Trzeba włożyć dużo pracy nim spełni się sen o pięknej, nowoczesnej firmie.



4.1 Renowacja budynków



Aby dokonać renowacji budynku, kliknij na znaku robót obok niego. To aktywuje unowocześnienia.

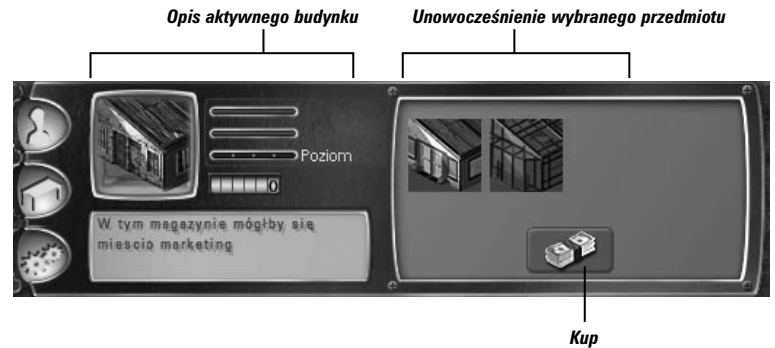


4.2 Wyposażenie













Są różne rodzaje wyposażenia. Jest sprzęt, który podnosi poziom zabezpieczeń i sprzęt poprawiający warunki pracy twoich pracowników, co wpływa na ich morale i wydajność.

Aby unowocześnić sprzęt, kliknij na nim. Aktywuje się zakładka unowocześnień. Na lewo od zakładki znajdziesz charakterystykę wybranego sprzętu.

Z zakładki wybierz odpowiedni poziom unowocześnień i kliknij Kup.



Wyposażenie: unowocześnienia i wpływ

	Morale	Wydajność	Ochrona
Produkcja			
Laboratorium			
Marketing			
Administracja			

4.3 Personel

4.3.1 Rekrutacja

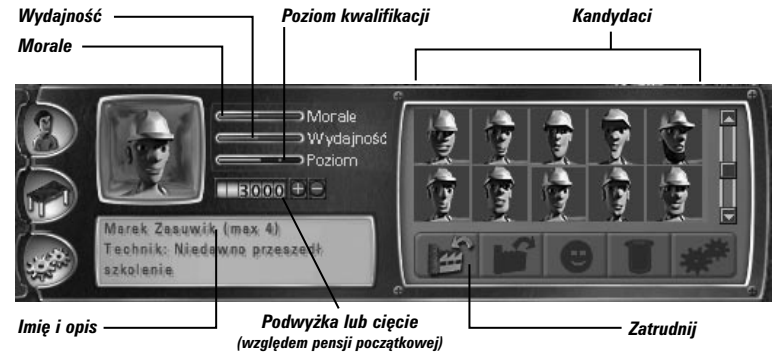
Możesz zatrudnić do 17 pracowników.

Dossier kandydatów mówi o:

- Morale (motywacja do pracy)
- Wydajności (tempo wykonywania zadań)
- Poziomie kwalifikacji (liczba działań możliwych do wykonania)
- Pensji

Po zatrudnieniu pracownika trzeba utrzymywać jego morale na poziomie, który zapewni, iż nie opuści on firmy. Trzeba też pilnować wskaźnika wydajności. Im jest on wyższy, tym pracownik bardziej wydajny.

Kandydaci mają różne kwalifikacje zdefiniowane przez 3 poziomy. Niektórzy mogą osiągnąć poziom 4. Im wyższy jest poziom pracownika, tym więcej zadań jest on w stanie wykonać.



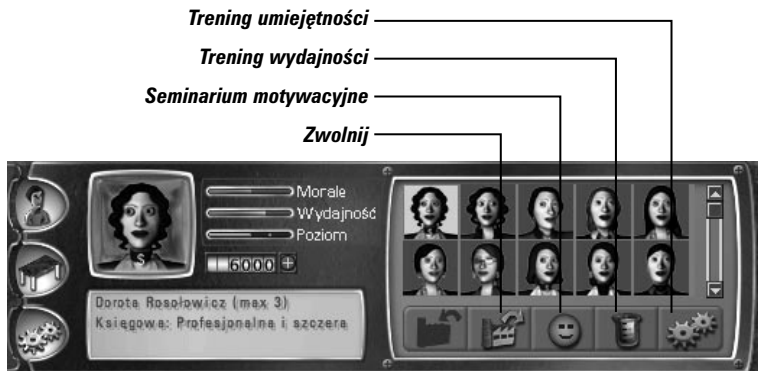
4.3.2 Szkolenia i Zwolnienia

Szkolenia można rozpocząć dopiero po zatrudnieniu Kadrowej!

Niektórzy pracownicy mogą zmienić swój poziom kwalifikacji. Maksymalny poziom kwalifikacji (potencjał) znajdziesz w dossier pracownika. Nie zapomnij dać pracownikowi podwyżki, gdy ten wróci ze szkolenia – w przeciwnym razie jego morale szybko spadnie.

Możesz też wysłać pracowników na Seminarium Motywacyjne, jeśli ich morale jest słabe lub na Trening Wydajności, jeśli są mało wydajni.

Pracownik przechodzący szkolenie pracuje na pół etatu, tylko 50% swojego czasu poświęca na pracę. Jeśli chcesz zastąpić swoich pracowników, musisz najpierw zwolnić starych. Wybierz pracownika, którego chcesz zwolnić i kliknij Zwolnij.



4.3.3 Ustawianie Akcji

Są dwa typy akcji: ciągłe i jednorazowe.

Akcje ciągłe



Akcje te są dostępne dla pracowników od poziomu 1 i odpowiada im pasek po lewej. Ustaw na nim minimalny czas poświęcany przez pracownika na daną akcję.

Akcje jednorazowe

Im lepiej wykwalifikowany jest twój pracownik, tym więcej akcji jednorazowych może przeprowadzić. Są dwa sposoby uruchamiania akcji jednorazowych:



- Tryb normalny (jedno kliknięcie): pracownik na jednorazowe akcje poświęca czas, którego nie spędza na akcjach ciągłych, więc kiedy ustawisz mu czas na akcje ciągłe, zostaw nieco swobody.



Wyłączność



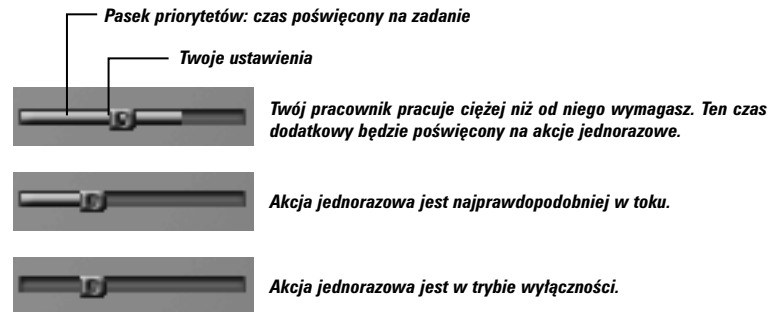
Normalny



Wstrzymaj

- Tryb wyłączności (trzy kliknięcia): pracownik poświęca cały swój czas na akcję jednorazową. Reszta zajęć zostaje odłożona na później (czas przeznaczony na akcje ciągłe maleje do 0).

Podczas akcji jednorazowej, radar obrazuje postęp wykonania zadania. Ta akcja nie może zostać anulowana. Może być jedynie wstrzymana. Aby to uczynić, kliknij.



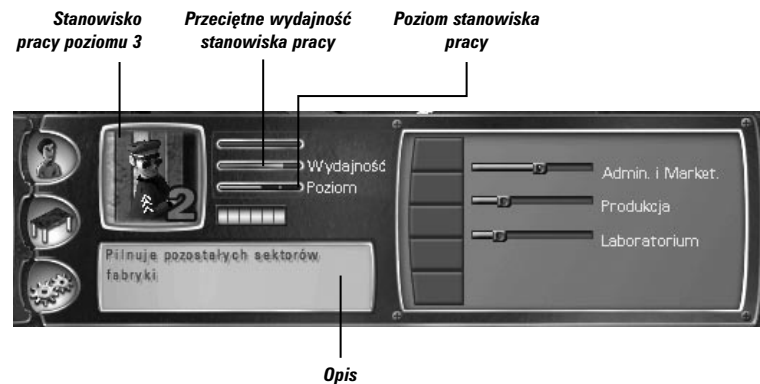
4.4 Poziom stanowisk roboczych

Pracownik i biurko/lab-lawka/itp. Tworzą stanowisko pracy. Poziom stanowiska pracy równa się najniższemu poziomowi spośród poziomu pracownika i sprzętu. Na przykład dla stanowiska pracy poziomu 2, zarówno pracownik, jak i biurko/lab-lawka/itp. muszą być, co najmniej poziomu 2. Ten poziom określa możliwe do wykonania działania i zachowanie względem innych pracowników.

Stanowisko pracy (Badacz + lab-lawka) określa, jakiego poziomu komponenty mogą zostać opracowane.

Stanowisko pracy strażnika (Strażnik + budka) określa, czy szpieg dostanie się do strzeżonych budynków, czy też nie.

Poziom stanowiska pracy wyświetlony jest na lewo od zakładki Akcja.



5. Akcje poszczególnych zawodów

5.01 Księgowa



Poziom 1:

Sprzątanie: Redukuje ryzyko fiskalne przed inspekcją (zajrzyj do Panelu Parametry)

Finansuj: poszukuje możliwości niskoprocentowanych pożyczki (zajrzyj do Panelu Finanse)

Poziom 2:

Utwórz fundusz łapówek (\$1000): kluczowy do zatrudnienia Mafiozo i Szpiega, ale zwiększa ryzyko fiskalne.

Poziom 3:

Skontaktuj się z Mafią (\$2000): niezbędne do wzięcia pożyczki od Ojca Chrzestnego i zatrudnienia Mafiozo. Zwiększa ryzyko fiskalne.

Szukaj pożyczek

Wyczyść konta



Utwórz fundusz łapówek

Skontaktuj się z Mafią

5.02. Kadrowa



Poziom 1:

Rekrutacja: zwiększa ilość dostępnych CV.

Poziom 1-3:

Podkupowanie: dodaje CV możliwych do podkupienia pracowników konkurencji (tych z niskim morale).

Kadrowa nie może podkupić pracownika wyższego poziomu niż ona sama.

Poziom 2:

Zmotywuj Administrację i Marketing (\$1000): podnosi morale Księgowej, Prawnika, pracownika PR, Handlowca i Kadrowej.

Zmotywuj Laboratorium (\$1000): podnosi morale Badaczy.

Zmotywuj Produkcję (\$1000): podnosi morale Zarządcy i Techników.

Zmotywuj pracowników zewnętrznych (\$1000): podnosi morale Szpiega, Mafiozo i Strażnika.

Podkupowanie

Rekrutacja

Motywuj Laboratorium

Motywuj Produkcję



Motywuj Administrację i Marketing

Motywuj pracowników zewnętrznych

5.03 Prawnik



Poziom 1:

Wnieś sprawę o szpiegostwo (\$10000): by bronić się przed szpiegami, wnieś sprawę przeciw firmie, co do której masz podejrzenia, że dopuściła się tego przestępstwa. Jeśli masz rację, otrzymasz odszkodowanie.

Poziom 2:

Puść plotkę (\$5000): by zadać cios konkurencji, puść plotkę, która zniszczy jej reputację.

Poziom 3:

Wywołaj kontrolę skarbową (\$1000): jeśli często padasz ofiarą nieuczciwych chwytów, wywołaj inspekcję.

Wybierz konkurenta,
którego chcesz zaatakować



Wnieś sprawę o szpiegostwo

Puść plotkę o konkurencji

Wywołaj inspekcję
skarbową

5.04 PR (rzecznik prasowy)



Poziom 1:

Optymalizuj Budżet na prasę specjalistyczną: optymalizuje budżet reklamowy (określony w Parametrach) przeznaczony na Techników.

Optymalizuj Budżet na reklamę w TV: optymalizuje budżet reklamowy (określony w Parametrach) przeznaczony na Wrażliwców

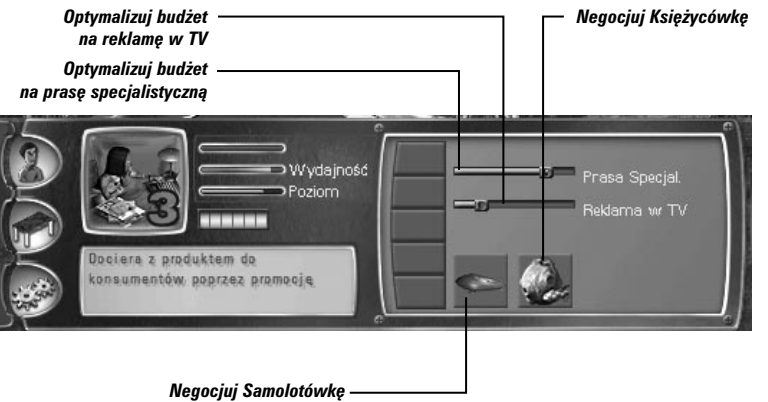
Poziom 2:

Negocjuj Samolotówkę (\$20000): dzięki tej formie promocji do-
trzesz do Wrażliwców. To zwiększy liczbę potencjalnych klientów.

Poziom 3:

Negocjuj Księżycówkę (\$30000): wyświetl swoją reklamę na tle Księżycza, by zadowolić Techników. To zwiększy liczbę potencjalnych klientów.

Ponieważ jest tylko jeden Księżyc, tylko 1 gracz może wykorzystać Księżycówkę w danym momencie.



Optymalizuj budżet
na reklamę w TV
Optymalizuj budżet
na prasę specjalistyczną

Negocjuj Księżycówkę

Negocjuj Samolotówkę

5.05 Handlowiec



Poziom 1:

Negocjuj marżę dystrybutora: redukuje marżę dystrybutora, przez co twój produkt staje się tańszy dla konsumentów.

Optymalizuj pozycjonowanie produktu: podnosi wizerunek produktu.

Poziom 2:

Wyprzedaj zapasy (\$1500): wyprzedaje stare produkty po zmianie komponentu. Jeśli nie masz Handlowca, twoje zapasy zostaną wyrzucone.

Poziom 3:

Przekup dystrybutora (\$1500): dzięki temu dystrybutor obniży marżę, ale zwiększy się przez to ryzyko fiskalne.

Optymalizuj pozycjonowanie produktu

Negocjuj marżę dystrybutora

Przekup dystrybutora



Wyprzedaj zapasy

5.06 Badacz



Badacze mają za zadanie opracowywać nowe komponenty.

Poziom stanowiska pracy Badacza determinuje poziom zaawansowania komponentów, które mogą opracować.

Aby opracować komponent poziomu 3, musisz mieć stanowisko pracy poziomu 3 (Łab-ławkę poziomu, co najmniej 3 i Badacza poziomu, co najmniej 3).

Radar na komponencie pokazuje stopień zaawansowania badań.

Jeśli kilku Badaczy pracuje nad jednym komponentem, badania szybciej się skończą.

Zajrzyj do rozdziału Produkt, po więcej informacji o drzewie technologicznym, patentach i wolnych komponentach.

Badaj

Komponent poziomu 2

Komponent poziomu 3

Komponent poziomu 1

Komponent poziomu 4



Wybierz kategorię komponentu

Wybierz komponent

Badaj

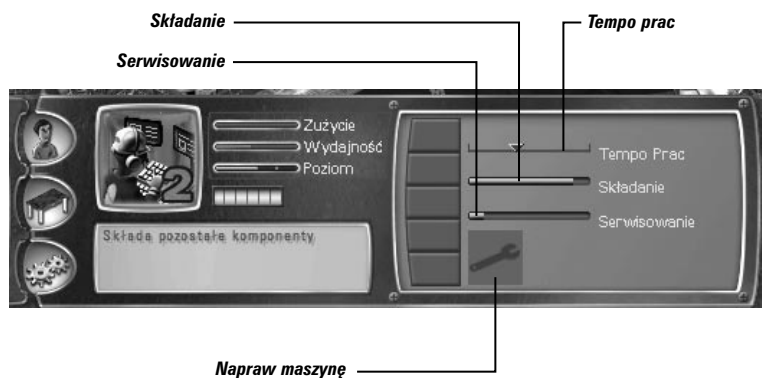
5.07 Zarządca



Zarządca kontroluje tempo prac działu produkcji, za pomocą paska Tempo Prac. To ustala, jak szybko Technicy będą produkować komponenty.

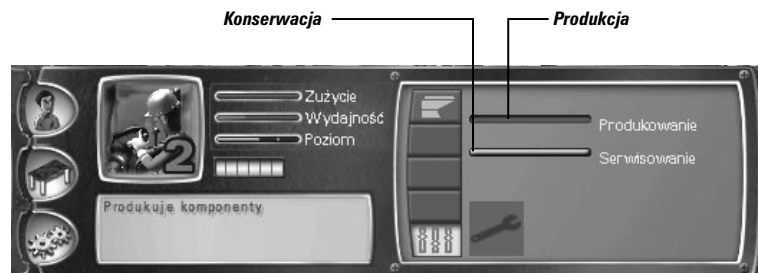
Dwa paski poniżej paska Tempo Prac pokazują jak została podzielona praca pomiędzy produkcję, a składanie. Jeśli produkowane jest zbyt szybko, zarządca będzie zbyt zajęty składaniem komponentów, by jeszcze martwić się o kontrolę maszyn – a te szybko się zepsują, co z kolei zatrzyma produkcję na dobre.

Poziom Maszyny Składającej (Zarządca + Maszyna Składająca) musi być, co najmniej równy poziomowi komponentów, które są składane.

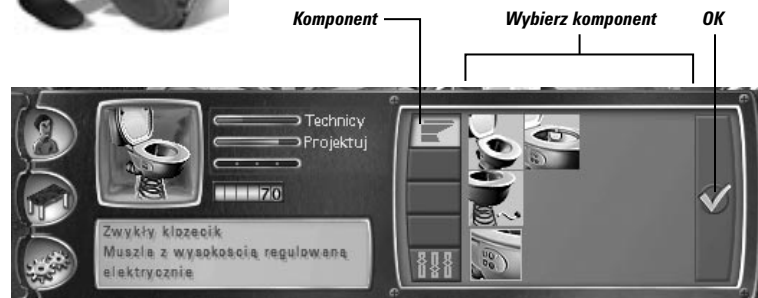


5.08 Technicy

Dwa paski pokazują ile czasu Technicy poświęcają na produkcję, a ile na konserwację maszyn. Ten podział priorytetów ustalany jest przez Zarządcę za pomocą paska Tempo Prac.



Wybierz komponent dla każdego Technika w ich zakładkach akcja. Komponent zostanie wyświetlony na tablicy. Poziom stanowiska pracy produkcji (Technik + Maszyna) musi być, co najmniej równy poziomowi produkowanego komponentu.



5.09 Strażnik



Poziom 1-3:

Pilnuj Administracji i Marketingu: chroni Administrację i Marketing przed szpiegami kradnącymi informacje.

Zabezpiecz produkcję: chroni Produkcję przed szpiegami sabotującymi maszyny.

Zabezpiecz laboratorium: chroni Laboratorium przed szpiegami kradnącymi patenty.

Pilnuj Administr. i Marketingu

Pilnuj Produkcji

Pilnuj Laboratorium



5.10 Szpieg



Nim zatrudnisz Szpiega, twoja Księgowa będzie musiała stworzyć Fundusz Łapówek. Każda akcja przeprowadzona przez twojego Szpiega kosztuje i zwiększa Ryzyko Fiskalne.

Poziom 1-3:

Wykradnij badania (\$1500): Szpieg uda się do siedziby konkurencji po dane nowego komponentu. Szpieg nie może wykraść danych o konkurencji wyższego poziomu niż on sam.

Sabotuj Produkcję (\$1500): Szpieg uszkodza maszyny składającą.

Szpieguj Administrację i Marketing (\$1500): Szpieg przynosi tajne informacje o konkurencji: o saldzie, kredycie, ryzyku fiskalnym i wizerunku produktu.

Wybierz konkurenta, którego chcesz zaatakować



5.11 Mafiozo



Nim zatrudnisz Mafiozo, twoja Księgowa będzie musiała stworzyć Fundusz Łapówek. Każda akcja przeprowadzona przez twojego Mafiozo kosztuje i zwiększa ryzyko fiskalne.

Akcje Mafiozo polegają na zastraszaniu personelu konkurencji, co obniży ich morale i sprawi, że twoja Kadrowa będzie mogła ich łatwo podkupić.

Poziom 1-3:

Zastrasz Administrację i Marketing (\$500): atakuje Administrację i Marketing konkurenta.

Zastrasz Produkcję (\$500): atakuje Techników i Zarządcę konkurenta.

Zastrasz Laboratorium (\$500): atakuje Badaczy konkurenta.

Zastrasz pracowników zewnętrznych (\$500): atakuje Strażnika, Szpiega i Mafiozo konkurenta.

Wybierz konkurenta, którego chcesz zaatakować



Zastrasz Administrację i Marketing

Zastrasz Produkcję

Zastrasz Laboratorium

Zastrasz pracowników zewnętrznych

6. Produkty

Wybierasz spośród trzech różnych produktów: Kosmicznych Latryn, Odrzutowych Wrotek i Robotów.

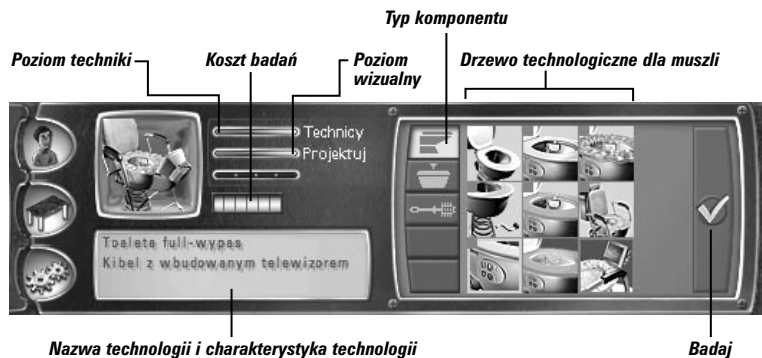
Każdy produkt składa się z innych komponentów. Na przykład Latryny buduje się z Muszli, Spluczki i Akcesoriów. Dla każdego komponentu istnieje Drzewo Technologiczne.

Drzewo technologiczne

Są dwa typy drzew technologicznych: jedno dla Techników (od lewej do prawej), z dużą dawką techniki, oraz jedno dla Wrażliwców (z góry na dół), z naciskiem na element wizualny. Kiedy wybierzesz komponent, zobaczysz dwa paski mówiące o jego klasie technicznej i wizualnej.

Każda kolumna drzewa technologicznego oznacza nową technologię. Pamiętaj, że poziom stanowisk roboczych w dziale Produkcji musi odpowiadać poziomowi komponentu.

Nazwa komponentu przytaczana jest na początku opisu.



Drzewo Technologiczne będzie odkrywane w miarę opracowywania nowych komponentów, aby pokazać, które jeszcze możesz przebadać.

Do opracowania niektórych niezbędne będzie kupno specjalnej maszyny do Laboratorium, a do opracowania innych, będzie trzeba najpierw poznać inny komponent. Jeżeli zaistnieje taka potrzeba Badacze poinformują cię o tym.

Patenty i własność publiczna

Pierwsze laboratorium, które opracuje dany komponent, rejestruje patent. Kolor logo danego gracza pojawia się w rogu symbolu komponentu i gracz ten będzie otrzymywał tantiemy.

Kiedy komponent zostanie opatentowany inny gracz może go kupić od dostawcy. Aby to zrobić, kliknij na bramie w Produkcji. Wybierz komponent, sprawdź cenę i zatwierdź zakup.

Gdy drugie laboratorium opracuje ten sam komponent, patent staje się własnością publiczną. Tantiemy przestają być płacone.

6.1 Kosmiczne latryny

TECHNOLOGIA	
Komponent	<p>Muszla</p> <p>Wzгляд</p> <p>Zwykły klozecik</p> <p>Stara, dobra muszla</p> <p>Muszla z wysokością regulowaną pedalem</p> <p>Muszla z wysokością regulowaną elektrycznie</p> <p>Antybakteryjny kibełek (1)</p> <p>Samoczyszcząca muszla z detergentem</p> <p>Muszla wypalająca bakterie</p> <p>Pożyteczne bakterie dbają o porządek w muszli</p> <p>Toaleta „full-wypas”</p> <p>Kibełek z deską wysłianą futrem</p> <p>Klozet z oparciami na łokcie i głowę</p> <p>Kibel z wbudowanym telewizorem</p>
	<p>Spluczka</p> <p>Wzгляд</p> <p>Standardowa spluczka</p> <p>Rezerwuuar z zaworem</p> <p>Zestaw toaletowy z chemicznym detergentem</p> <p>Higieniczna spluczka aktywowana głosowo</p> <p>Zielona spluczka</p> <p>Oczyszczająca wodę podczas splukiwania</p> <p>Rezerwuuar z otworem na wieczku</p> <p>Urządzenie ciche i wodoszczelne</p> <p>Spluczka medyczna (2)</p> <p>Podstawowa analiza moczu</p> <p>Filtr kało-moczowy dostarcza informacji o diecie</p> <p>Sonda filtrująca dostarcza pełni danych</p>
	<p>Aksesoria</p> <p>Wzгляд</p> <p>Higiena osobista</p> <p>Szeroki wybór kolorów pieru toaletowego</p> <p>Szeroki wybór zapachów papieru toaletowego</p> <p>Automatyczna spluczka</p> <p>Szczota łazienkowa</p> <p>Szczota obsługiwana ręcznie</p> <p>Szczota na baterie</p> <p>Elektryczna szczota z detergentem</p> <p>Pomoc medyczna (3)</p> <p>Jednostka badająca odchody (a)</p> <p>Analiza biomedyczna e-mailowana do lekarza (b)</p> <p>Opieka medyczna przez Internet</p>



















Niezbędne maszyny laboratoryjne

1. Zestaw do testów
2. Generator włókien
3. Komputer Zdrowia




Niezbędne badania



















- a. Filtr kało-moczowy dostarcza informacji o diecie
- b. Sonda filtrująca dostarcza pełni danych

6.2 Odrzutowe wrotki

Component		TECHNOLOGIA	
		Metaliczne wrotki	Buty zintegrowane
Nogi	Wygląd	 Ręcznie zapinane, metaliczne wrotki	 Plastikowe sandały zintegrowane z wrotkami
		 Ręcznie zapinane, metaliczne wrotki z języczkiem	 Proste buty z materiału zintegrowane z wrotkami
		 Ręcznie zapinane wrotki z języczkiem i obcasem	 Miękkie, skórzane buciki pierwszego sortu
		4 koła	Gąsieniczki
Napęd	Wygląd	 Drewniane koła	 Plastikowe gąsieniczki z mocowaniem (b)
		 Plastikowe koła (a)	 Metalowe gąsieniczki z mocowaniem
		 Plastikowe koła z uchwytem	 Napęd na każdą nawierzchnię
		Prosty hełm	Ochrona oczu
Hełm	Wygląd	 Cienka, plastikowa osłona głowy	 Proste gogle chroniące przed kurzem
		 Hełm z paskami na podbródek	 Gogle chroniące przed drobnym żwirzem itp.
		 Hełm z paskami i osłoną na podbródek	 Hełm ze stylową osłoną oczu

Niezbędne maszyny laboratoryjne



-  Jednostka włókiennicza
-  Generator odrzutu
-  Turbina lotu

























TECHNOLOGIA	
Buciorsy z plastiku	Buty biotechnologiczne (1)
 Szytywne plastikowe buty z wrotkami	 Buty zintegrowane ze skarpetkami
 Plastikowe buty z zaznaczonymi kostkami	 Skarpeto-butny wszczepione w ludzkie ciało
 Plastikowe buty z zaznaczonymi kostkami i językami	 Wrotki wszczepiane na zasadzie implantów
Moc odrzutowa (2)	Pilot magnetyczny
 Odrzutki o słabej mocy (c)	 Jednokierunkowy kontroler ręczny
 Odrzutki o średniej mocy	 Dwukierunkowy kontroler ręczny
 Odrzutki z podwójną turbiną (d)	 Wielokierunkowy kontroler ręczny (e)
Hełm aerodynamiczny	Śmigłohełm (3)
 Hełm minimalizujący tarcie	 Śmigło noszące nisko i na krótkie dystanse (f)
 Hełm pozwalający na rozwinięcie dużych prędkości	 Śmigło noszące średnio wysoko, na średnie dystanse
 Hełm eliminujący jakiegokolwiek tarcie	 Daleko- i wysokoosne śmigło

Niezbędne badania





- Hełm z paskami na podbródek
- Plastikowe buty z zaznaczonymi kostkami
- Hełm eliminujący jakiegokolwiek tarcie
- Hełm ze stylową osłoną oczu
- Miękkie, skórzane buciki pierwszego sortu
- Wielokierunkowy kontroler ręczny

6.3 Robot

	Percepcja dotykowa	Percepcja radarowa
Głowa	 Prosta sonda dotykowa	 Nisko precyzyjny radar o małym zasięgu
	 3 sondy dotykowe	 Średnio precyzyjny radar o średnim zasięgu
	 Receptory dźwięku	 Wysoko precyzyjny radar o dużym zasięgu
	Obwód elektryczny	Dysk twardy
Inteligencja	 Pamięć na kilka zaprogramowanych ruchów	 Prosty, uruchamiany głosowo generator akcji
	 Zwiększona pamięć na zaprogramowane zadania	 Zaawansowany, uruchamiany głosowo generator akcji
	 Pamięć na długą listę zaprogramowanych ruchów	 Uruchamiany głosowo generator zarządza zadaniami
	Koła	Gąsienice
Napęd	 Słabe kółka (a)	 Proste, powolne gąsienice
	 Wzmocnione kółka z zaciskami	 Szybkie, wytrzymałe gąsienice
	 Wzmocnione kółka z systemem podtrzymującym	 Składane gąsienice na wzgórza i wyboje
	Chwytyk	Szczypcy (4)
Ręce	 Jednostronny chwytak (b)	 Proste pojedyncze szczypcy (c)
	 Dwustronny chwytak	 Proste podwójne szczypcy
	 Robot z chwytakiem o pełnym obrocie (360°)	 Para prostych szczyptic na obrotowych nadgarstkach

	Percepcja wizualna (1)	Percepcja na podczerwień
	 Najprostsze, pojedyncze oko widzi w 2 wymiarach	 Percepcja na podczerwień o małym zasięgu
	 Para oczu odbiera obrazy trójwymiarowe	 Percepcja na podczerwień o dużym zasięgu
	 Percepcja 3D w oku „robaka”	 Super czujnik na podczerwień z łączem satelitarnym
	Mikroprocesor (2)	Sztuczny mózg
	 Mikroprocesor zarządza listą prostych zadań	 Prosta sieć neuronowa
	 Procesor organizuje program działań robota	 Złożona sieć neuronowa
	 Niezależny mikroprocesor nakukowy	 Zaawansowany mózg, zdolny do mówienia (f)
	System nóg	Podszkowiec (3)
	 Proste nogi robota (d)	 Powolny, niskolotny podszkowiec (g)
	 Elastyczne nogi – zwiększona szybkość	 Szybszy, wysokolotny podszkowiec
	 Nogi stworzone w oparciu o ludzką anatomię	 Podszkowiec z regulowaną szybkością i wysokością
	System ramion	Sztuczne ręce
	 Para odwracalnych szczyptic ze składanymi łokciami	 Przeciwstawny kciuk i dwa palce (h)
	 Ramię ze składanymi barkami i łokciami	 Przeciwstawny kciuk i pięć prostych palcy (i)
	 Wysuwane ramiona – maksymalna elastyczność	 Wysoce sprawne dłonie, na podobieństwo ludzkich (j)

Niezbędne maszyny laboratoryjne

- 1  Wodna kadź
- 2  Osprzęt do mikrochipów
- 3  Poduszkowiec
- 4  Jednostka zmęczenia

Niezbędne badania

- a Receptory dźwięku
- b Najprostsze, pojedyncze oko widzi w 2 wymiarach
- c Uruchamiany głosowo generator zarządza zadaniami
- d Niezależny mikroprocesor naukowy
- e Pamięć na długą listę zaprogramowanych ruchów
- f Para oczu odbiera obrazy trójwymiarowe
- g Wysoko precyzyjny radar o dużym zasięgu
- h Proste nogi robota
- i Elastyczne nogi
- j Nogi stworzone w oparciu o ludzką anatomię

7. Przeciwnicy sterowani przez komputer

Przedsiębiorca <i>zrównoważony profil SI</i>	Opinia Publiczna <i>niskie ceny, projekty komponentów, reklama</i>	Rabat <i>niskie ceny, żyje z subsydiów</i>
Maksiko	Aspecht	Mintiko
Lo Down	Ibidem	Flacto
Sponty	Jacary	Wrenty
Arabesk	She Hot	Plactec
Traget	Krypaya	Pantheo
Fee See	Hemisfia	Orleo
Prectos	Costcorp	Monotik

Techno <i>skupia się na badaniach dla Techników</i>	Anarchista <i>opracowuje patenty, by je oddać w ręce publiki</i>	Nieaktywny <i>nic nie robi</i>
TechEst	Robrich	Tamito
Isohyet	LaDida	Doonut'n
Techtoid	Cheekery	Ciptoe
Krotek	LokStok	Ziroco
Free Tek	K'Boom	SlapBang
ByteWize	GoFaze	Wincey
Distich	HareRaze	Tuptek

Krwawy <i>działalność przestępcza: kradnie badania, używa Mafiazo</i>	Rozważny <i>zwraca uwagę na ochronę, pozywa do sądu, gdy zosta- nie zaatakowany</i>	Losowy <i>może przyjąć dowolny profil</i>
Weekling	Isмеры	Yugary
Miiksita	Spexor	Zebuco
Desikate	USKOR	TechPal
Dedlos	Briskorp	Flushco
Quortix	Preterco	Scentico
MyMax	CrossCor	HotSeat
Attavix	Africor	Sanizex

8. Rynek

8.1 Sprzedaż

Sama produkcja dóbr nie zagwarantuje ich sprzedaży. Musisz dokładnie przygotować wprowadzenie na rynek. Ustaw kilka ważnych parametrów:

Cena

Ustaw swoją marżę w panelu Parametrów i nakaż Handlowcowi wynegocjować marżę dys-trybutora, tak, aby cena detaliczna nie była zbyt wysoka.

Budżet promocyjny

Określ budżet swoich kampanii reklamowych w panelu Parametrów. A potem zatrudnij spe-cjalistkę ds. PR, która go zoptymalizuje.

Wizerunek produktu

Zatrudnij dobrze wyszkolonego Handlowca, który zadba o wizerunek twojego produktu. W pa-nelu Wskaźników możesz sprawdzić jak sobie radzi z tym zadaniem.

Reputacja

Możesz zadbać o dobrą reputację swojej firmy, ulepszając budynki i wykupując Księżycówkę. Uważaj też na plotki rozpущane przez twoich konkurentów, gdyż będą one obniżać twoją re-putację.

Panel Parametrów podaje dokładną wartość sprzedaży i udział w rynku, a także porównuje go do udziału konkurencji.

8.2 Specjalizacja Rynkowa

Są dwa typy konsumentów: Technicy i Wrażliwcy. Każdy z tych typów ma inny profil.

Zwiększanie udziału w rynku Techników



Konsumenci ci mają fioła na punkcie technologii. Innowacyjność jest dla nich najważ-niejsza. Zapewnij swoim produktom jak największe zaawansowanie technologiczne i zawsze wyprzedzaj pod tym względem konkurencję. Technicy chcą wydawać dużo, ale tylko na właściwą rzecz. Dobra promocja w prasie specjalistycznej i wysoki budżet reklamowy są kluczowe. Wizerunek produktu i reputacja twojej firmy muszą być pierw-sza klasa.

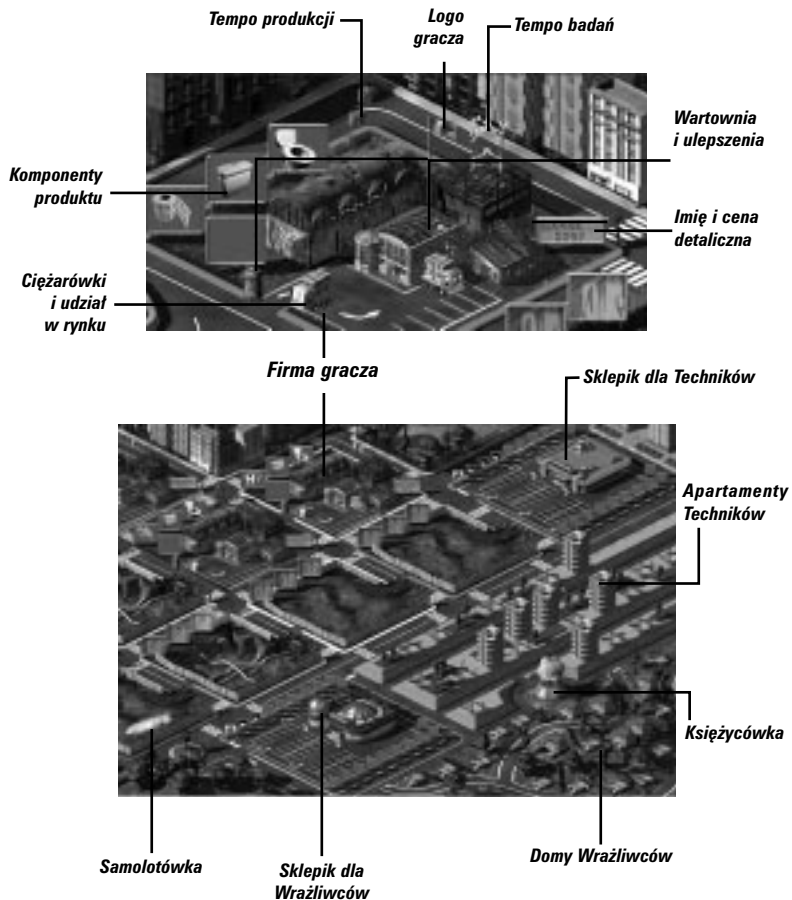
Zwiększanie udziału w rynku Wrażliwców



Na Wrażliwców najbardziej działa wygląd produktu. Nie interesują ich nowinki tech-niczne, ale jeśli stworzysz produkt z różnych krojów komponentów, będą go kupować seryjnie. Pracuj nad wizerunkiem produktu, reklamuj go w telewizji, optymalizuj budżet promocyjny i utrzymuj niską cenę! Reputacja twojej firmy nie ma w tym przypadku większego znaczenia.

W panelu Parametrów znajdziesz wizerunek swojego produktu z punktu widzenia każ-dej grupy konsumentów. Jeśli będzie on niski, konsumenci nie będą zadowoleni (co bę-dzie oznaczał czarny kolor obok udziału w rynku), i liczba potencjalnych klientów spad-nie. Jednakże twoja specjalistka ds. PR może przyciągnąć potencjalnych klientów Sa-molotówką (Wrażliwców) lub Księżycówką (Techników)

9. Widok zewnętrzny



Kliknij przyciski nad mini-mapą, aby przejść pomiędzy widokami zewnętrznym i wewnętrznym.

Logo

Logo każdej firmy widnieje na fladze.

Ulepszenia i poziomy zabezpieczeń

Możesz ujrzeć ulepszenia budynków i budki strażnika. Dzięki temu poznasz poziom zabezpieczeń firmy i jej reputację.

Imię i cena detaliczna

Pokazane tu jest imię gracza oraz cena detaliczna produktu.

Kompozycja produktu

Pokazane tu są komponenty wchodzące w skład produktu.

Ciężarówki i udział w rynku

Udział w rynku każdego z graczy symbolizują ciężarówki zaparkowane na parkingu przed magazynami. Niebieskie ciężarówki odpowiadają sprzedaży dla Techników, a różowe – dla Wrażliwców.

Tempo produkcji

Możesz też sprawdzić jak szybko inne firmy produkują, zerkając na ilość dymu emitowanego przez Produkcję. Im więcej dymu, tym większe temp prac.

Tempo badań

Im intensywniej płynie elektryczność nad Laboratorium, tym większa liczba Badaczy.

Sklepy detaliczne

Możesz porównać działalność reklamową dla każdego rodzaju konsumentów patrząc na tablice reklamowe przed sklepami detalicznymi. Im bardziej widoczne jest logo gracza, tym większa aktywność reklamowa na danym rynku.

Samolotówka

Jeśli gracz przeprowadza Samolotówkę, będzie ona widoczna obok jego siedziby.

Księżycówka

Logo przeprowadzającego Księżycówkę gracza znajdzie się na Pomniku Księżycyca.

Apartamenty Techników

Bloki, w których mieszkają Technicy, pokazują ilu ich jest, a więc ilu masz potencjalnych klientów.

Domy Wrażliwców

Domy, w których mieszkają Wrażliwcy, pokazują ilu ich jest, a więc ilu masz potencjalnych klientów.

10. Autorzy



Zespół twórców:

Menadżerowie projektów

Cécile DUPERRAY [C-SIL]
Hervé DENIS [MEGABLAST]

Dyrektor artystyczny

Hervé NEDELEC [NRV]

Infograficy 3D

François LAURENT [FRENZ]
Roberto DANIELE [RD3D]
Arnaud BARBIER [VON SKROMEL]

Główny Programista

Vincent DUVERNET [SCOUBIDOU]

Sztuczna Inteligencja

Thomas LEINEKUGEL [ELKAGE]

Programista Interfejsu

Martin MILENKOVIC

Programista Sieci

Nicolas SEROUART [JOENICO]

Programista Symulacji

Nicolas SEROUART [JOENICO]
Thomas LEINEKUGEL [ELKAGE]

Scenarzysta

Peter TURNER

Jean-Marc DE FETY

Jean-Christophe MARQUIS

Zespół Marketingowy:

Adrian Lacey
Anna Herslow
Claire de La Ruelle
Jean-Luc Loiseau
Jerome Duffau
Julia Legner
Karin Ly
Matthew Edwards
Nathalie Michel
Sandrine Mainemare
Virginie Dausse
Vincent Fitoussi

Muzyka i efekty dźwiękowe:

Ludovic SAGNIER

Wokalistka:

Yasmine SHAH

Filmik wprowadzający:

Katarsys

Ostrzeżenie dla użytkowników projektorów telewizyjnych

Długotrwałe wyświetlanie nieruchomych obrazów może powodować trwałe uszkodzenia kineskopu lub wypalenie luminoforu. Należy unikać częstego lub długiego korzystania z gier wideo na ekranach o dużej przekątnej.

Ostrzeżenie przed epilepsją

ZAPOZNAJ SIĘ Z TYM OSTRZEŻENIEM PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY LUB PRZED WYDANIEM POZWOLENIA SWOIM DZIECIOM NA JEJ UŻYTKOWANIE.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on — przed uruchomieniem gry — zasięgnąć porady lekarskiej.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

ZALECENIA DOTYCZĄCE KORZYSTANIA Z GIER KOMPUTEROWYCH

- Nie siedź zbyt blisko monitora. Zajmij miejsce możliwie jak najdalej od ekranu, na tyle na ile pozwolą Ci kable.
- Zaleca się, aby ekran monitora był mały.
- Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Upewnij się, że pokój, w którym będziesz grał, jest dobrze oświetlony.
- W czasie gry powinieneś robić przerwy (10-15 minut na każdą godzinę zabawy).

Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela Dział Pomocy Technicznej wydawcy gry – **Cenega Poland Sp. z o.o.**

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerem telefonu:

(22) 868 52 61

albo faksu:

(22) 868 52 60

Wyślij e-mail na adres:

serwis@cenega.pl

Możesz też napisać na adres:

Cenega Poland Sp. z o.o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa

lub odwiedzić naszą stronę

www.cenega.pl

Zapraszamy do odwiedzenia naszego sklepu internetowego pod adresem:

www.sklep.cenega.pl

Uprawnienia gwarancyjne

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczenia oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.
2. Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.
3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce – Cenega Poland Sp. z o. o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o. o., ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.
4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.
5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.



Prawa autorskie

Copyright © 2003 Monte Cristo Multimedia S. A.

CRAZY FACTORY jest zastrzeżonym znakiem Monte Cristo Multimedia.

Logo Monte Cristo Multimedia jest zastrzeżonym znakiem Monte Cristo Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Windows i Windows NT są zastrzeżonymi znakami firmy Microsoft. DirectX jest zastrzeżonym znakiem firmy Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki lub produkty przytoczone w tym programie wraz z towarzyszącą im dokumentacją należą do ich właścicieli. Używa Bink Video Technology. Copyright © 1997-2000 RAD Game Tools, Inc.

Wydawca gry w Polsce: **Cenega Poland Sp. z o.o.**

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, Tel. (22) 886 64 33 do 35. Faks (22) 868 52 60

Pomoc Techniczna: (22) 868 52 61

Zapraszamy do odwiedzenia naszej witryny pod adresem: www.cenega.pl
oraz do naszego sklepu internetowego: www.sklep.cenega.pl

