

Szybcenka ***RACER***



INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

UWAGA:

“Syrenka Racer” wymaga najnowszej wersji bibliotek DirectX. Jeśli przy próbie uruchomienia gry napotkasz błąd:

”Uruchomienie tej aplikacji nie powiodło się, ponieważ nie znaleziono d3dx9_25.dll. Ponowne zainstalowanie aplikacji może naprawić ten problem”,
zainstaluj biblioteki DirectX znajdujące się na płycie z grą.

1. INSTALACJA

- 1.1. Włóż płytę zawierającą grę "Syrenka Racer" do czytnika CD-ROM
- 1.2. Jeśli po chwili nie pojawi się okno instalatora, kliknij dwukrotnie lewym przyciskiem myszy ikonę 'Setup' znajdującą się w katalogu głównym płyty CD
- 1.3. Postępuj zgodnie z zaleceniami programu instalacyjnego.

2. URUCHOMIENIE

- 2.1. Po zainstalowaniu programu, wybierz: menu Start > Programy > Syrenka Racer > Syrenka Racer
- 2.2. Po uruchomieniu gry otworzy się okno programu konfiguracyjnego:



- (1) [Start] uruchamia grę.
- (2) [Opcje] otwiera okno ustawień (4).
- (3) Wyjście z programu.
- (4) Możesz tu ustawić rozdzielczość (5), poziom wygładzania (antialiasing) (6), włączyć lub wyłączyć dźwięki i muzykę (7).

3. DEINSTALACJA

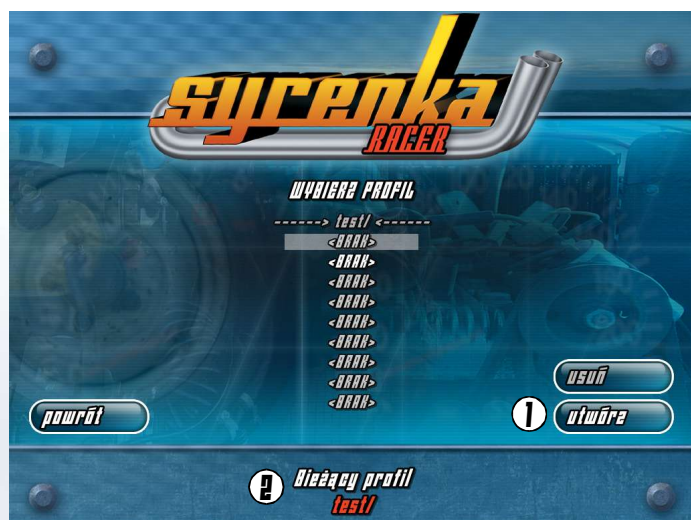
Aby odinstalować program, wybierz: menu Start > Programy > Syrenka Racer > Deinstalacja programu Syrenka Racer

4. WYMAGANIA SYSTEMOWE

System:	Windows 98SE/XP
CPU:	1Ghz
RAM:	256MB
Karta graficzna:	zgodna z DirectX
Karta dźwiękowa:	16bit, zgodna z DirectX
HDD:	700MB
DirectX:	9.0c

5. OBSŁUGA

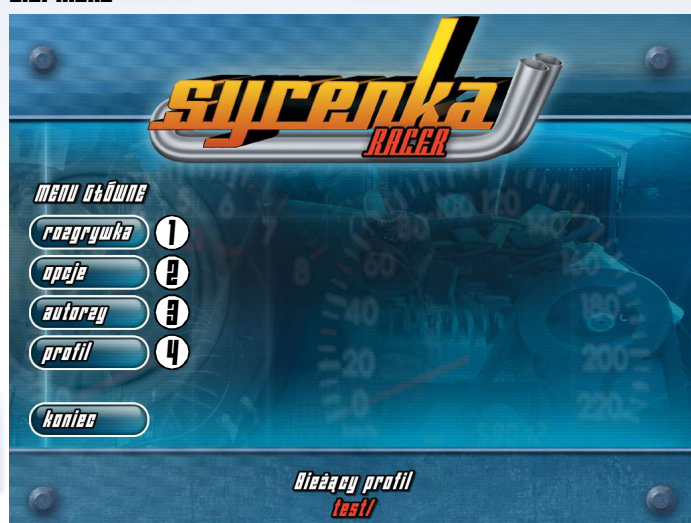
5.1. PROFIL



Po uruchomieniu gry zostaniesz poproszony o stworzenie/wybór profilu użytkownika. Aby to zrobić wybierz wolny slot i kliknij przycisk [utwórz] (1), lub wybierz któryś z istniejących i kliknij [wybierz]. Nazwa aktywnego profilu wyświetlana jest na dole ekranu (2).

Możesz stworzyć do 10-ciu profili.

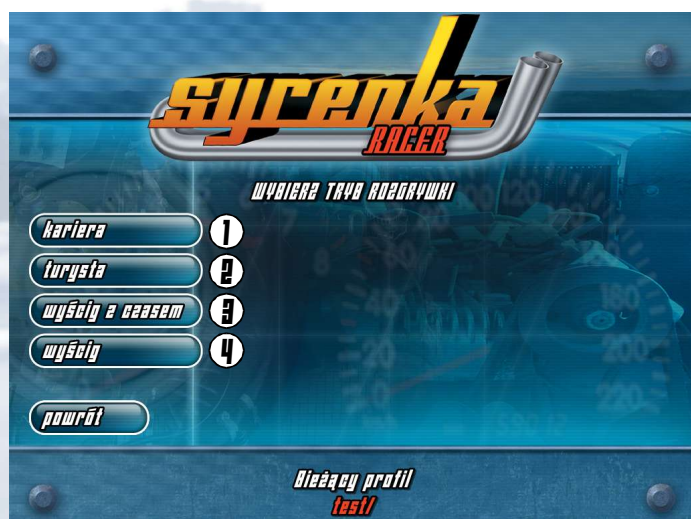
5.2. MENU



W menu głównym znajdziesz cztery podkategorie:

- (1) [Rozgrywka] - wszystkie tryby gry
- (2) [Opcje] - ustawienia sterowania i wyświetlania
- (3) [Autorzy] - informacje o twórcach gry
- (4) [Profil] - wybór/edycja profili (patrz 5.1.)

5.2.1. ROZGRYWKA



Gra 'Syrenka Racer' oferuje cztery tryby rozgrywki:

- (1) [Kariera] (patrz 5.3)

Podstawowy tryb gry. Zadaniem gracza jest zwycięstwo (lub chociaż ukończenie na medalowej pozycji) siedmiu z 16 dostępnych wyścigów. Ścieżka kariery jest nieliniowa i od gracza zależy jaką wybierze drogę do zwycięstwa.

- (2) [Turysta]

Tryb, w którym można zapoznać się dokładnie z daną trasą. W trybie tym nie ma przeciwników, ani nie jest liczony czas. Trasy zostają odblokowane od razu po zaliczaniu ich w 'Kariere'.

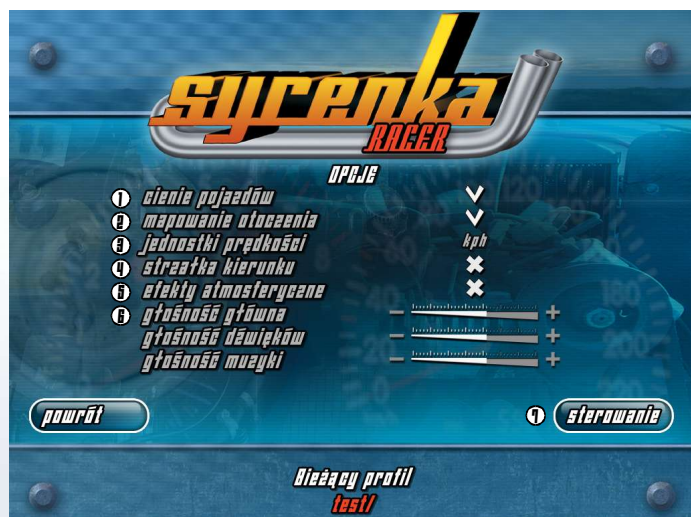
- (3) [Wyścig z czasem]

Tryb, w którym celem rozgrywki jest osiągnięcie jak najlepszego czasu okrążenia i całego wyścigu. W doskonaleniu wyników pomaga 'duch' - półprzezroczysta kopia samochodu gracza, która odtwarza jego najlepsze okrążenie, pozwalając graczowi uniknąć wcześniej popełnionych błędów.

- (4) [Wyścig] (patrz 5.4)

Tryb gry, w którym gracz może wybrać dowolną odblokowaną trasę, przeciwników oraz liczbę okrążeń.

5.2.2. OPCJE

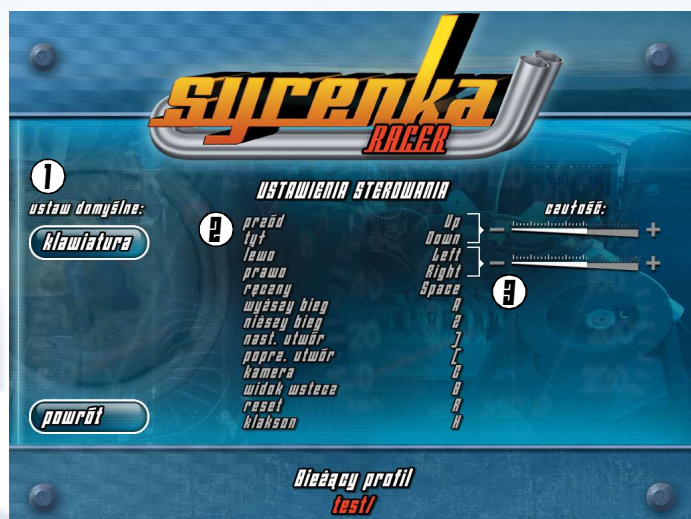


- (1) wyświetlanie cieni samochodów
- (2) wyświetlanie odbić (refleksów) na samochodach
- (3) wyświetlanie prędkości w kilometrach lub milach na godzinę
- (4) wyświetlanie strzałki pokazującej kierunek jazdy
- (5) włącza lub wyłącza deszcz na trasach (w miejscach gdzie występuje)
- (6) ustawienia dźwięku i muzyki
- (7) ustawienia sterowania

STEROWANIE

Do sterowania możesz używać klawiatury, kierownicy lub gamepada.

UWAGA: Żeby korzystać z kierownicy lub pada musisz podłączyć kontroler do komputera przed uruchomieniem gry, w przeciwnym razie gra go nie wykryje.



- (1) Przycisk przywraca domyślne ustawienia sterowania. Jeśli do komputera jest podłączony sterownik (pad, kierownica), naciśnięcie przycisku cyklicznie zmienia ustawienia domyślne dla klawiatury i kontrolera.
- (2) Aby zmienić przypisanie któregoś z klawiszy, kliknij lewym przyciskiem myszy interesującą Cię funkcję a następnie wciśnij klawisz który chcesz jej przyporządkować.
- (3) Dla kierownicy i pada można skonfigurować czułość. Przy korzystaniu z klawiatury to ustawienie nie ma znaczenia.

DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

akcja	klawiatu	kontroler
przód	Strzałka w górę	oś Y -
tył/hamulec	Strzałka w dół	oś Y +
lewo	Strzałka w lewo	oś X -
prawa	Strzałka w prawo	oś X +
ręczny hamulec	spacja	joy 8
wyższy bieg	A	joy 2
niższy bieg	Z	joy 5
następny utwór	]	joy 6
poprzedni utwór	[	joy 7
kamera	C	joy 9
widok wstecz	B	joy 9
reset pojazdu	R	joy 10
Klakson	H	joy 11
Pauza	Esc	
Wyłączenie HUDa	F10+F5	

5.3. KARIERA

5.3.1. MODEL



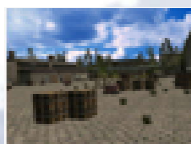
- (1) Sezon kariery
- (2) Klikając ikonę samochodu, możesz wybrać samochód, w którym będziesz się ścigał. Niedostępne samochody wyświetlane są jako czarne sylwetki.
- (3) Z lewej strony ekranu znajduje się większy obrazek samochodu, nazwa modelu i parametry.
- (4) Możesz włączyć manualną skrzynię biegów. (Domyślnie włączona jest automatyczna)

5.3.2. TOR



Aby zwyciężyć w trybie kariery, należy wygrać, (lub ukończyć na medalowym miejscu) 7 z 16 dostępnych wyścigów.

- (1) W każdym momencie dostępne są maksymalnie dwie trasy z bieżącego poziomu kariery. Wszystkie pozostałe są niedostępne.
- (2) Ścieżka przebytej kariery oznaczona jest na czerwono, a przy ikonach wygranych wyścigów widnieją brązowy, srebrny lub złoty puchar
- (3) Z prawej strony ekranu znajduje się większy obrazek przedstawiający trasę, jej nazwa, długość, ilość okrążeń i kierunek jazdy
- (4) Poniżej znajdują się rekordy trasy - najlepsza pozycja, czas okrążenia i czas wyścigu



Na drabince bieżąca trasa ma kolorową ikonę;



niedostępne trasy mają przyciemnione czarno-białe ikony;



trasa dostępna, ale nieaktywna, czarno-białą ikonę;



wyścigi o przeciwnym kierunku jazdy są oznaczone literą R;

5.4. WYŚCIG

5.4.1. POJAZDY GRACZY:



W tym trybie możesz wybrać samochody wszystkich zawodników. Żeby to zrobić kliknij przycisk nad samochodem, który chcesz zmienić. Spowoduje to otwarcie okna wyboru samochodu, podobnego do tego z trybu kariery.

5.4.2. TOR



W tym trybie, na ekranie wyboru trasy, możesz ustalić też liczbę okrążeń.

5.5. HUD



- (1) Czasy i pozycja gracza.
- (2) Rekordy - najlepszy czas okrążenia i całego wyścigu.
- (3) Skrzynia biegów
- (4) Prędkościomierz i obrotomierz.

UWAGA: Wyświetlanie wszystkich wskaźników można wyłączyć wciskając w trakcie wyścigu kombinację klawiszy F10+F5

6. SAMOCHODY



Basic

masa 950 kg
moc 25 KM



Lux

masa 875 kg
moc 30 KM



Milicja

masa 840 kg
moc 35 KM



Pickup

masa 1200 kg
moc 50 KM



Hatchback

masa 850 kg
moc 60 KM



Cabrio

masa 910 kg
moc 70 KM



Sporting

masa 930 kg
moc 90 KM

7. TRASY



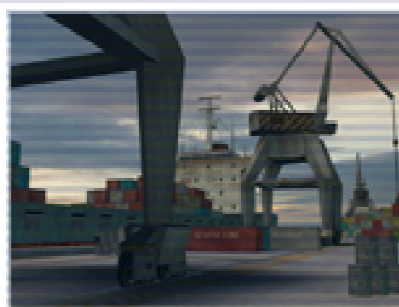
Stadion
długość 1200 m



Hipermarket
długość 2500 m



Fabryka
długość 1200 m



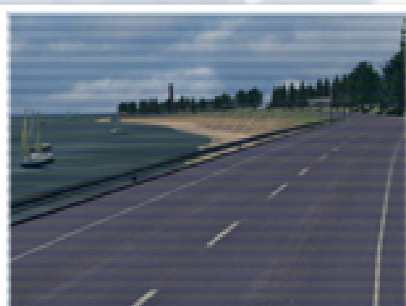
Doki
długość 1200 m



Biedna dzielnica
długość 2500 m



Miasto
długość 2500 m



Wokół jeziora
długość 8400 m



Uliczki handlowe
długość 2500 m



Pętla w górach
długość 1200 m