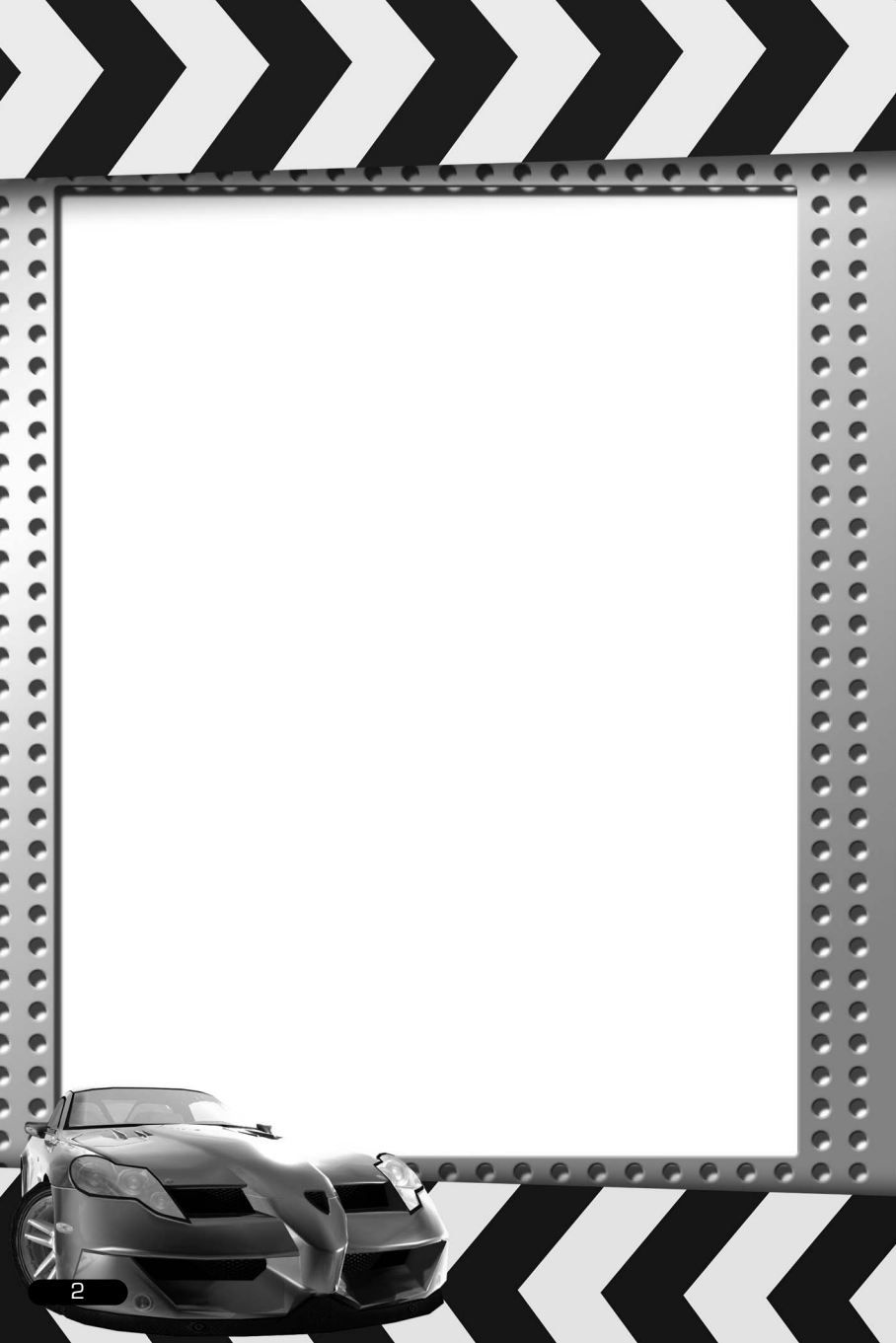


TRACKMANIA SUNRISE [®]

T T T T T T T T







Připojte se k internetové komunitě TrackManie a získejte přístup k nejnovějším informacím, downloadům, hernímu fóru a dalším zajímavostem!

WWW.TRACKMANIAGAME.COM

Česká komunita TrackManie:

WWW.TRACKMANIA.CZ

RYCHLÁ POMOC/TECHNICKÁ PODPORA

Pokud se objeví problémy s instalací nebo chodem TrackManie, můžete pomoci e-mailu nebo telefonem využít služeb naší technické podpory.

TECHNICKÁ PODPORA:

faq@hypermax.cz

www.hypermax.cz

S žádostmi o technickou podporu se také prosím snažte poskytnout co nejpřesnější informace týkající se typu problému, na který jste narazili, kdy nastal a zda se objevuje neustále.

Do dotazu prosím zahrňte také bližší informace o PC – jeho výkonu (frekvence procesoru (CPU) a operační paměti (RAM)), grafické kartě, používané verzi DirectX a verzi ovladačů grafické karty. Podrobnější informace o řešení problémů s TrackManií se dozvíte v souboru Read Me (readme.txt), který najdete v základním adresáři (rootu) disku CD-ROM.

1 POZORNĚ SI PŘEČTĚTE PŘED HRANÍM JAKÉKOLIV VIDEOHRY

1.1 VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Tuto pasáž si pozorně přečtěte ještě předtím než vy nebo vaše dítě budete hrát jakoukoliv videohru.

Někteří lidé mohou po zhlédnutí jistých typů blikajících světel nebo jiných stimulů, běžně se vyskytujících v našem okolí, dostat epileptický záchvat nebo upadnout do bezvědomí. U těchto osob také existuje riziko, že dostanou záchvat při pohledu na určité formy televizního obrazu nebo při hraní videoher. Tato situace může nastat o u osob, které doposud žádnými problémy s epilepsií netrpěly. Pokud se u vás nebo kohokoliv z vaší rodiny někdy v minulosti pod vlivem světelných stimulů objevily symptomy podobné epilepsii (záchvat, nebo ztráta vědomí), konzultujte prosím před dalším použitím produktu svého lékaře. Rodičům doporučujeme na děti, které videohry hrají, dohlížet. Přestaňte hrát a okamžitě kontaktujte svého lékaře, pokud se u vás nebo vašeho dítěte objeví následující symptomy: závratě, problémy s viděním, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, dezorientace, nechtěné pohyby nebo křeče.

Při hraní videoher vždy dbejte následujících doporučení:

- Neseďte nebo nestůjte příliš blízko u obrazovky.
- Dávejte přednost hraní videoher na menší obrazovce.
- Nehrajte, pokud jste unavení nebo jste neměli dostatek spánku.
- Vždy hrajte v dobře osvětlené místnosti.
- V průběhu hraní si každou hodinu dejte deseti- až patnáctiminutovou pauzu.

1.2 SOFTWAREVÉ PIRÁTSTVÍ

Jakákoliv neautorizovaná výroba celého, nebo části tohoto výrobku nebo registrovaných obchodních známek by znamenala porušení zákona. PIRÁTSTVÍ poškozují legitimní zákazníci, vývojáře, vydavatele a distributory tohoto produktu. Pokud získáte podezření, že tento produkt je ilegální kopií, nebo pokud máte informace o jiných pirátských produktech, kontaktujte prosím vydavatele.





2 INSTALACE HRY

2.1 MINIMÁLNÍ KONFIGURACE

Poznámka: Následující konfigurace představuje minimální konfiguraci pro hraní TrackManie Sunrise:

Windows 98/2000/ME/XP
Pentium III 500 MHz
128 MB RAM
16MB 3D akcelerovaná karta kompatibilní s DirectX 9
16bitová zvuková karta
čtyřrychlostní CD-ROM mechanika
900 MB volného místa na disku
DirectX verze 9.0 b (nebo vyšší)

2.2 DOPORUČENÁ KONFIGURACE

Následující konfigurace představuje **doporučenou konfiguraci pro PC:**

Windows 98/2000/ME/XP
Pentium IV 1 GHz
256 MB RAM
64MB 3D akcelerovaná karta kompatibilní s DirectX 9

2.3 INSTALACE TRACKMANIE SUNRISE

Pro nainstalování vložte CD ROM do mechaniky a postupujte podle instrukcí na obrazovce. Pokud se po vložení CD-ROM do mechaniky neobjeví žádné okno, klikněte na ploše 2x na ikonu Tento počítač, poté 2x na ikonu CD-ROM mechaniky, čímž spustíte instalátor, podle jehož dalších pokynů pak postupujte.

Jakmile bude hra nainstalována, případně až ji poprvé spustíte, požádá vás program o restartování počítače.

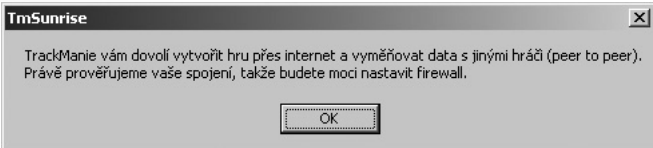
2.4 SPUŠTĚNÍ TRACKMANIE SUNRISE

V průběhu instalace vám bude nabídnuto umístění ikony na plochu. Pokud svolíte, budete moci kliknutím na tuto ikonu na ploše hru spustit. v opačném případě klikněte na tlačítko „Start“ a zvolte „TrackMania Sunrise.“

Objeví se okno a vy budete požádáni o vložení kódu více hráčů. Ten naleznete uvnitř krabice nebo v zadní části manuálu.

Poznámka: heslo více hráčů může být používáno pouze jediným hráčem. Tento kód uschovejte na bezpečném místě, chcete-li být schopni hrát na internetu. Nedávejte jej jiným hráčům.

Bude také spuštěn test připojení k internetu a bude zobrazena následující zpráva:



Pokud chcete využít možnosti výměny dat s jinými hráči nebo vytvářet hry na internetu, doporučujeme kliknout na „OK“.

Pokud používáte firewall, může se objevit okno vyžadující pro pokračování autorizaci. Tato operace je součástí bezpečnostní správy vašeho počítače a Nadéo neručí za jakékoliv problémy způsobené udělením takové autorizace.

Poté se zobrazí spouštěcí obrazovka:



Ta vám umožní spustit hru, nastavit její parametry, vyhledat aktualizace nebo odejít bez spuštění hry. Nápověda vám umožní zobrazit seznam nejčastějších dotazů a otevřít složky, ve kterých jsou uloženy soubory hry.

Pro nastavení hlavních parametrů hry zvolte položku „Nastavení“. „Výkon / Kvalita“ vám umožní rychle a jednoduše měnit kvalitu hry: pro větší plynulost zvolte „rychlejší“, pro větší detaily obrazu „hezčí“.





Konfigurace

Jazyk

Celá obrazovka

Rozlišení obrazovky

Proporce obrazu

Výkon / Kvalita

Povolit zvuk

Hlasitost zvuků

Hlasitost hudby

Připojení

Rychlé načtení

Bezpečný režim

Okno podrobnějšího nastavení umožňuje přístup k pokročilým možnostem nastavení (obrazovky, zvuku, síťe, hry a ovládání). Zde také můžete obnovit původní nastavení.

Tlačítko „Zkouška“ automaticky detekuje nevhodnější nastavení pro vaši grafickou kartu.

PŘED SAMOTNÝM HRANÍM HRA AUTOMATICKY DETEKUJE NASTAVENÍ NEJVHODNĚJŠÍ PRO VÁŠ POČÍTAČ. POKUD MÁTE SLABŠÍ GRAFICKOU KARTU, DOPORUČUJEME ZVOLIT GRAFIKU NA „RYCHLEJŠÍ“. KVALITA NEBUDE TAK VYSOKÁ, ALE HRA POBĚŽÍ PLYNULEJI.

3 HLAVNÍ MENU

3.1 POPIS POLOŽEK HLAVNÍHO MENU



PROFIL používáme pro nastavení uživatelského profilu (jména a příjmení, úroveň obtížnosti, ikony), vybraného auta a nastavení ovládání.

JEDEN HRÁČ otevře menu pro:

- Přístup k oficiálním kampaním vytvořeným firmou Nadéo. Ty jsou čtyři: Závod, Plošiny, Puzzle a Bláznivé
- Přístup ke kampaním komunity vytvořeným jinými hráči přímo ve hře; umožní také přístup k vlastním hráčovým kampaním vytvořeným pomocí editoru.
- Spuštění tratě z internetu nebo tratě vytvořené pomocí editoru.

VÍCE HRÁČŮ umožňuje hrát ve třech rozdílných módech:

- Závod až osmi hráčů se střídáním na jediném počítači.
- Místní síť (LAN)
- Internet

EDITOR vám umožní zvolit:

- Editor tratí, který je hráči používán pro vytvoření vlastních tratí. Za použití Media Trackeru zde mohou být začleněna také videa.
- Editor duchů, který hráči umožní do tratí umístit protivníky.
- Editor kampaní.
- Editor záznamů se používá pro zhlédnutí tratí nebo přehrávání ukázek.
- Editor vzhledu vozidel.



3.2 POUŽÍVÁNÍ MENU

KLÁVESNICE:

Šípkami nahoru a dolů vyberte text, poté klávesou „Enter“ potvrďte výběr a přesunete se na další obrazovku. Klávesa „Escape“ vás vrátí zpět na předchozí obrazovku.

MYŠ:

Informace jednoduše zobrazíte tak, že na požadovanou ikonu nebo text přesunete kurzor myši. Pro výběr nebo potvrzení možnosti na požadovanou ikonu klikněte za pomoci levého tlačítka myši. Pro návrat k předchozí obrazovce v dolní části obrazovky zmáčkněte tlačítko „Zpět“.

4 PROSTŘEDÍ A AUTA TRACKMANIE SUNRISE

4.1 OSTROV

Pokud jste fandou extrémní rychlosti, připoutá vás prostředí Ostrova a rychlé, silné vozy k obrazovce! Sportovní vozy Ostrova dosahují ohromujících rychlostí a reagují velmi živě. Co vám bude vyhovovat lépe, smyky a kontrolované skluzy v několikasetkilometrové rychlosti, nebo spíše čistě technické trati, na kterých už pár centimetrů může znamenat rozdíl? Široká paleta bloků, která vám je k dispozici, může být použita pro vytvoření naprosto odlišných tratí, jež disponují idylickým okolím, obrovskými skoky a výjimečným grafickým zpracováním, které si ve fantastických rychlostech skvěle užijete.

4.2 POBŘEŽÍ

Pobřeží vám nabídne vysoce realistický jízdní prožitek ve středomořském prostředí. Se svými úzkými a klikatými cestami, které se proplétají mezi útesy, svými skoky a realistickým značením závodu v průběhu trasy je Pobřeží vhodné pro precizní jízdu založenou na přesném ovládnutí a kontrolované rychlosti. Roadster, který si tu budete moci užít, vyžaduje přesné řízení se správným zrychlováním o brzděním a bezchybným dodržováním vnitřních i vnějších linií zatáček v průběhu trati. Tyto závody budou opravdu náročné!

4.3 ZÁTOKA

Ve shonu mezi budovami Zátoky si užijete jízdu za volantem nefalšovaného 4x4! Jízda bude rychlá a drsná a díky skutečně dynamickému zavěšení vám poskytne skvělý, až kaskadérský pocit! Vysoce detailní, čistě městské prostředí Zátoky vám umožní vyhrát si s jednotlivými elementy, z nichž se město skládá. Od doků až po střechy budov si zde užijete všechny stránky každodenního chaosu „Made In Nadéo“!

5 PROFIL

Jakmile hru spustíte, budete muset vložit jméno hráče (Profil). Myši klikněte na místo tomuto účelu vyhrazené, napište své jméno a vše potvrďte kliknutím na „OK“, nebo stiskem klávesy „Enter“.

Objeví se hlavní menu. Otevřete položku PROFIL.

5.1 PROFIL

Jméno dalšího hráče přidáte tak, že kliknete na jméno zobrazeného profilu. Tímto způsobem může hru využívat několik hráčů s různými profily, různým skóre a různou pozicí ve hře jednoho hráče. Klikněte na „Přidej“, vložte jméno jednoho nebo více nových hráčů a následně klikněte na „OK“.

Před hraním se ujistěte, že máte vybrán správný profil.

Zpočátku je váš profil přednastaven jako vaše příjmení, to změňte tak, že na něj kliknete, zmáčknete klávesu Backspace a vyplníte své jméno.

Nakonec si vyberte úroveň obtížnosti: začátečník, pilot, šampión. (viz sekce 6.1.1)

5.2 IKONY



Ikona je malý obrázek, který si vyberete, aby vás reprezentoval v průběhu závodů. Ve hře je již několik ikon k dispozici. Klikněte na smajlíka vlevo nahoře, aby se zobrazil jejich seznam. Poté klikněte na ikonu dle svého výběru.

Je také možné do hry umístit vlastní obrázek, a to tak, že do adresáře GameData>Skins>Avatars umístíte příslušné soubory formátu .dds nebo .jpg (128x128 pixelů) menší než 8 KB.

Pokud chcete ikony deaktivovat, klikněte na „Další možnosti“ v pravém horním rohu obrazovky a potom na zelený rámeček vedle „Zobrazit ikony“.

5.3 NASTAVENÍ OVLÁDÁNÍ

Hru můžete ovládat pomocí obrazovkového rozhraní a myši nebo přednastavených klávesových zkratk. Klávesové zkratky ve hře přednastavíte tak, že kliknete na Další možnosti a potom na „Konfigurovat ovládání“. Klikněte na zobrazené ovládací prvky a potom postupujte podle instrukcí.

Klávesové zkratky jsou uvedeny na konci tohoto manuálu.



5.4 AUTA

Ve hře TrackManie Sunrise máte k dispozici 3 modely aut. Každé z nich může být vybaveno naprosto originálním nástřikem.



Zvětšeného pohledu ve středu obrazovky na jedno z aut dosáhnete tak, že kliknete na šipku v pravé nebo levé části obrazovky. Potom ve spodní části obrazovky klikněte na jeden z nabídnutých nástřiků. To zopakujte i u dalších aut.

Opřavdu osobitý ráz dodáte vašim vozům tak, že je „pomalujete“ sami. Prostě klikněte na Nástřik, nalistujte Kapitulu 15 „Editor vzhledu“ a postupujte podle instrukcí.

6 TRACKMANIA SUNRISE V MÓDU JEDNOHO HRÁČE

Teď jste připraveni hrát!

6.1 OFICIÁLNÍ KAMPANĚ

Toto menu vám nabídne seznam několika kampaní, každá se skládá z několika sérií tratí, které je třeba splnit. Série tratí, které jsou založeny na řídičském umu, jsou uvedeny v kategorii „Závody“, ty, co jsou založeny na kaskadérských kouscích, jsou uvedeny v kategorii „Plošiny“ a ty, co jsou založeny na navrhování tratí, jsou uvedeny v kategorii „Puzzle“. k dispozici je také kampaň „Bláznivé“. Tyto 4 skupiny jsou detailněji popsány níže.

Jednu z těchto kampaní si vyberete tak, že kliknete na příslušnou položku. Poté klikněte na první uvedenou sérii – zobrazí se seznam tratí, které je třeba splnit. Následující série jsou zpřístupňovány v závislosti na získaných medailích.

6.1.1 MEDAILE A TRATĚ

Každá trať podléhá třem časovým standardům, které určují, zda jste dosáhli bronzové, stříbrné nebo zlaté medaile. Čas pro bronzovou medaili je zobrazen v pravé části obrazovky v kolonce „Skóre“.

Na počátku série je uvedena pouze jediná trať. Ostatní jsou uzamčeny. Odemknete je tak, že v jim předcházející trati získáte v závislosti na dříve zvolené úrovni obtížnosti (začátečník, pokročilý, šampion) buď bronzovou, stříbrnou, nebo zlatou medaili.

Menu vám ukazuje váš nejlepší čas a medaile získané ve dříve splněných tratích. Vpravo od menu je zobrazena také důležitá informace o tom, jaký je váš další cílový čas.

6.1.2 KREDITY

V TrackManii se platí „kredity“. Za každou získanou medaili obdržíte určitý počet kreditů.

Ty můžete využít k nákupu stavebních bloků a stavět pak vlastní trati. (viz sekce 10.1.1)

Čím více zlatých medailí vyhrájete, tím více kreditů budete mít! Použijte je k vystavení trati z těch nejdívovějších snů!

6.1.3 HRANÍ TRATÍ „ZÁVODY“

Klikněte na trať a spusťte ji.

Odpočet se spustí, jakmile se trať objeví na obrazovce.

Jakmile je odstartováno, ovládejte svůj vůz šipkami na klávesnici.

Šipka nahoru: plyn (pohyb vpřed)

Šipka dolů: brzda

Šipka vpravo: zatočení vpravo

Šipka vlevo: zatočení vlevo

Kdykoliv můžete odstartovat znovu:

- po zmáčknutí klávesy „Enter“ můžete v jízdě pokračovat z posledního projetého kontrolního stanoviště
- po zmáčknutí klávesy „Delete“ začnete ze startovní čáry

Jakmile projedete cílovou čarou, je váš čas zaznamenán a zobrazí se na obrazovce.

Klikněte na „OK.“ Budete mít možnost odstartovat v tomto závodě ještě jednou, abyste se zlepšili, uložit záznam, přejít k následující trati (pokud byl váš čas dostatečně dobrý, abyste ji odemkli) nebo odejít do hlavního menu.

Před vybráním jedné z těchto voleb doporučujeme zhlédnout záznam jízdy, který je přehráván automaticky. Uvidíte, jakou stopu zvolili vaši protivníci, což vám umožní vaši jízdu později zlepšit.

Pokud se rozhodnete jet závod ještě jednou, uvidíte na obrazovce „ducha“ (průhledný vůz), což je obraz vaší předchozí nejrychlejší jízdy.

6.1.4 HRANÍ TRATÍ „PLOŠINY“

U trati v této kategorii se můžete těšit na kaskadérské kousky! Vše, co musíte udělat, je jet a skákat!

Klávesa „Enter“ se vám zde bude velmi hodit. Když se vám skok nepovede, minete plošinu a spadnete do oceánu a nebo když uvíznete na některé z plošin, zmáčkněte „Enter“ a vrátíte se do posledního kontrolního bodu, kterým jste projeli.

V tomto případě není cílem jet na čas, ale dokončit závod s co nejméně stisky klávesy „Enter“.





6.1.5 HRANÍ TRATÍ „BLÁZNVIVÉ“

Jízdy, které tu na vás čekají, jsou opravdu něco bláznivého! Trati jsou velmi malé a nejde vlastně o nic jiného než o JEDEN velký kaskadérský kousek. Vše je opravdu extrémní – nesoutěží zde proti sobě dva nebo tři, ale hned celý tucet jezdců, kteří se snaží dosáhnout co nejlepšího času.

Jakmile závod začne, stojíte proti všem dvanácti sám. Jejich vozy jsou identické a vaším úkolem zde je eliminovat je v určitém čase.

Když dokončíte kolo, je eliminován váš nejhorší protivník; vůz, který porazíte, bude v následujícím závodě na vaší straně.

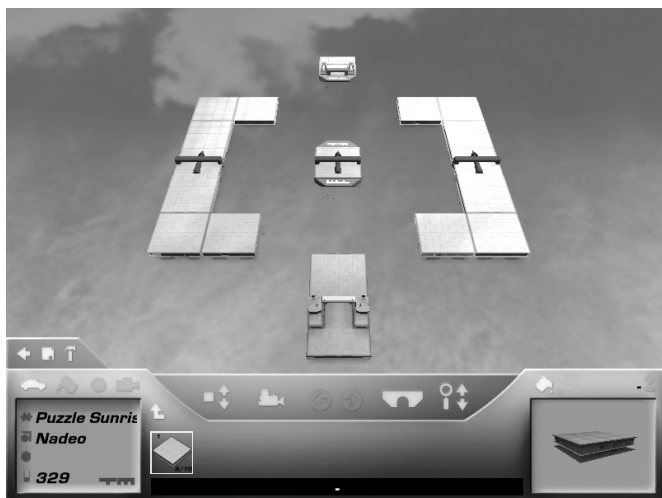
Příklad:

Když jedete poprvé, stojíte proti 12 protivníkům. Takže je zde 12 modrých vozů a jeden vůz červený (váš).

Pokud se vám podaří jednoho protivníka eliminovat, bude ve druhém závodě 11 aut modrých a 2 červená (auto, se kterým jste protivníka porazili + auto pro druhý závod).

Jakmile eliminujete třetinu protivníků, získáte bronzovou medaili. Dvě třetiny pak znamenají medaili stříbrnou, a jakmile eliminujete poslední třetinu, získáte medaili zlatou.

6.1.6 HRANÍ TRATÍ „PUZZLE“



Trat puzzle je trat, ve které několik částí (stavebních bloků) chybí. Úkolem je nahradit je na správných místech tak, aby byla trat kompletní a vy jste ji mohli co nejrychleji projet – a zároveň jste projeli všemi kontrolními body (pokud tam nějaké jsou). Často existuje více správných možností, jak dosáhnout cíle, budete ale muset uvažovat, zda je vaše varianta tou optimální z hlediska bloků a prostředí.



Bloky, které máte k vystavění trasy k dispozici, jsou vyobrazeny ve spodní části obrazovky. Typ a počet bloků, které jsou k dispozici, je omezený. V tomto příkladu již byl umístěn 1 blok z 10 možných.



Abyste puzzle dokončili, musíte:

- použít kamery pro prohlédnutí terénu, nalézt startovní a cílovou čáru a určit, zda jsou zde kontrolní body
- vystačit s bloky, které jsou vám dány k dispozici ve spodní části obrazovky
- umístit bloky do terénu tak, aby propojily start a cíl a aby trasa vedla přes všechny kontrolní body
- projet celou trasu a získat medaili

JAK SI PROHLÉDNOUT TERÉN:

Použijte myš a klávesu Alt na klávesnici:

- Alt + levé tlačítko myši: hýbe kamerou horizontálně
- Alt + pravé tlačítko myši: kamerou otáčí
- Alt + kolečko myši: přibližuje a oddaluje
- Kolečko myši: hýbe kamerou vertikálně



V obrazkovém rozhraní je ekvivalentem klávesy Alt tlačítko vyobrazené vlevo. k jeho vybrání použijte myš a poté pohybujte myší po obrazovce a držte pravé nebo levé tlačítko myši stisknuté. Dvě šipky jsou ekvivalentem kolečka myši: použijte je pro přiblížení a oddálení.

SLOŽENÍ PUZZLE:

Nejdříve si kliknutím označte jeden ze stavebních bloků.

[Pokud se o stavebních blocích chcete dozvědět více, nahlédněte do sekce 10.1.2]

Následně přesuňte na obrazovce kurzor stavění na místo, kam chcete blok umístit. Pro horizontální pohyb kurzoru použijte myš nebo směrové šipky klávesnice.



Pro vertikální pohyb kurzoru použijte kolečko myši nebo klávesy Page Up / Page Down. Tento nástroj můžete také ovládat pomocí rozhraní.

Pokud chcete blok otočit, než ho umístíte, klikněte pravým tlačítkem myši, případně zmáčkněte klávesu CTRL.

Blok umístíte kliknutím levého tlačítka myši nebo zmáčknutím mezerníku.

Abyste měli práci lehčí, jsou kurzory stavění označeny barevně. Pokud je kurzor zelený, může být blok umístěn, pokud červený, není možné jej umístit tak, jak chcete. Nezapomeňte, že občas stačí blok otočit, aby mohl být umístěn.

Rada: Pokud vytváříte přímou linii nebo zatáčku za použití stejného bloku, podržte mezerník a zároveň použijte směrové šipky. Přímou linii také jednoduše vytvoříte tak, že přidržíte levé tlačítko myši a budete s ní pohybovat. Jakmile tlačítko pustíte, objeví se trasa v terénu.



Špatně umístěný blok smažete tak, že jej nejprve označíte kliknutím a poté zmáčknete Ctrl. Jakmile je blok označený (kurzor změní barvu na modrou), můžete jej smazat stiskem klávesy Delete. Ekvivalentem klávesy Ctrl v obrazovkovém rozhraní je tlačítko vyobrazené vlevo.



K mazání můžete použít také „buldozer“! Tento nástroj opět vyberete kliknutím na jeho obrázek v rozhraní. Pak kurzorem ukažte na blok, který má být vymazán (kurzor zbělá), a poté klikněte levým tlačítkem myši. Klávesová zkratka pro „buldozer“ je „X“.

Nakonec, pokud budete chtít vymazat všechny již umístěné bloky, zmáčknete klávesu Backspace.



Tato dvě tlačítka mohou také být velice užitečná, pokud budete potřebovat zopakovat/vrátit nějakou akci.



Své puzzle můžete také kdykoliv uložit, pokud ještě není dokončené.

Jakmile se stavěním skončíte, zmáčknete „Enter“ a závod začne. Pokud pak zmáčknete „Enter“ znovu, začne závod od začátku, a pokud zmáčknete „Esc“, vrátíte se zpět do editoru.

U tohoto typu tratě nemůže být stavění a řízení odděleno: pokud postavíte „špatnou“ trať, nebudete schopni zvládnout jízdu na čas. Stejně tak ani ta nejlépe postavená trať vám neumožní úspěšné dokončení, pokud neumíte řídit.

Jakmile překročíte cílovou čáru, je váš čas zaznamenán a ukáže se na obrazovce. Klikněte na „OK“. Budete mít možnost odstartovat v tomto závodě ještě jednou, abyste se zlepšili,





uložit záznam, přejít k následující trati (pokud byl váš čas dostatečně dobrý, abyste ji odemkli) nebo odejít zpět do menu.

Pokud se rozhodnete jet závod ještě jednou, uvidíte na obrazovce „ducha“ (průhledný vůz), což je obraz vaší předchozí nejrychlejší jízdy.

6.1.7 POHÁRY

Poháry jsou tou nejcennější trofejí! Můžete je vyhrát v kampaních Závody a Plošiny. Jakmile v jedné z těchto kampaní vyhrávejte nějakou sérii (je jedno, jestli získáte bronz, stříbro či zlato), bude vám nabídnuto hrát stejnou sérii ještě jednou a získat tak pohár. Mód „Poháry“ ještě více otestuje vaše jezdecké schopnosti. Cílem je dokončit sérii tratí bez přerušení a bez prohry – pokud prohrávejte, musíte začít opět od počátku.

Jakmile vyhrávejte každý pohár série, můžete se ještě zlepšit a vyhrát pohár za celou kampaň! Musíte postupně odehrát všechny série tratí. Pokud vyhrávejte, opravdu patříte na vrchol!

Samozřejmě, čím více pohárů vyhrávejte, tím více medálek získáte.

Chcete-li hrát v „módu pohárů“, klikněte na tlačítko „Pohár série“, které se objeví v dolní části obrazovky, jakmile dokončíte některou sérii.

6.2 KAMPANĚ KOMUNITY

Toto menu umožňuje přímý přístup k sériím vytvořeným jinými hráči komunity. Zůstaňte ve hře a klikněte na „Hledej nové kampaně“ ve spodní části obrazovky. Pokud jste připojeni k internetu, objeví se na obrazovce oficiální seznam kampaní, které jsou komunitě k dispozici.

Můžete také kliknout na „Další zdroje“ a vložit URL internetové stránky, na které jsou umístěny kampaně, které chcete získat.

Pokud vytvoříte kampaň, bude zde také umístěna (viz sekce 8.4).

A konečně, v tomto menu naleznete také ty kampaně, které vám zaslal e-mailem váš přítel a které jste zkopirovali do adresáře Gamedata (viz sekce 6.4).

6.3 SAMOSTATNÉ TRATĚ

Pomocí tohoto menu se dostanete k tratím, které jste vytvořili v editoru (sekce 8.1), stáhli z internetu nebo získali pomocí emailu (viz sekce 6.4). v levém okně jsou zobrazeny tratě (jména, prostředí a cena v medálcích) a v pravém okně jejich skóre. Pokud jednu z nich vyberete, budete mít možnost spustit ji a hrát v módu jednoho hráče.

6.4 ZÍSKÁNÍ TRATĚ NEBO KAMPANĚ

Jakmile obdržíte emailem trať nebo kampaň, případně jakmile si nějaké z internetu stáhnete, musíte jejich soubory zkopírovat do odpovídající složky:

Soubor kampaně zkopírujte sem:

Gamedata > Tracks > Campaigns > Downloaded

Soubor tratě zkopírujte sem:

Gamedata > Tracks > Challenges > Downloaded

Pokud tratě obsahují duchy nebo videa, musíte také zkopírovat soubory záznamů, a to sem:

Gamedata > Tracks > Replays > Downloaded



7 TRACKMANIA SUNRISE Z „HORKÉHO KŘESLA“

V menu Více hráčů klikněte na Na jednom počítači.

Horké křeslo dovoluje střídání až osmi hráčů na jednom počítači.

Klikáním na bílá slova si vyberete, jakou trať chcete absolvovat.

„Mód“ vám umožní vybrat mód hraní hry Na jednom počítači:



KOLA (HRANÍ POPOŘADĚ):

Cíl hry je jednoduchý: ten, kdo za celý závod dosáhne nejlepšího času, vyhrává. Každý hráč má povoleno určité množství kol (což definujete v menu).

Hráči se vystřídají a zajedou první kolo okruhu. Počítač určí jméno hráče, který má začít, a tento hráč absolvuje první kolo. Jakmile skončí, je na řadě hráč druhý, třetí atd., než se vystřídají všichni.

Následně hráč, který byl nejhorší, zajede další jedno, nebo více kol – pokusí se překonat čas někoho jiného. Pokud uspěje, požádá hra o další jízdu nového nejhoršího hráče. Tak soutěžení pokračuje dále. Jakmile některý hráč překročí povolený limit kol, je eliminován. Ukazatel v levém horním rohu obrazovky hráči ukazuje, kolik kol mu ještě zbývá.

NA ČAS (HRA PROTI HODINÁM):

Cíl hry je stejný: vítězem je hráč s nejlepším časem. Tentokrát není specifikován počet kol, ale časový limit, který je také zadáván v menu.

Dokončením prvního kola nastaví první hráč určitý čas. Poté hra požádá o jízdu dalšího hráče, který musí první čas překonat a na řadě je tak dlouho, dokud čas nepřekoná.

Pokud hraje 8 hráčů, každý hraje jedno kolo, takže je určeno 8 časů.

V levé části obrazovky se zobrazuje zbývající čas každého hráče, spustí se, jakmile hráč začne kolo.

Jakmile hráči čas vyprší, je eliminován.

Hra končí, když zbývá poslední hráč, kterému ještě v přesýpacích hodinách zbývá písek.

Jakmile jste se rozhodli vytvořit nebo načíst již existující trať (bílé tlačítko tratě), zvolte počet hráčů a ve spodní části obrazovky klikněte na OK.

Hra vás poté požádá o výběr trati pro načtení nebo postavení trati nové (viz sekce 10.2), posléze o výběr hráčů. Pokud jsou již jména hráčů zobrazena, jen na ně klikněte. Další jméno přidáte kliknutím na Přidat.



Hra začne automaticky a požádá prvního hráče, aby začal.





8 TRACKMANIA SUNRISE PŘES INTERNET

8.1 MÓDY ZÁVODU

8.1.1 KOLA

Mód Kola hráčům umožní setkat se tvář v tvář na jedné (či více) trati (tratích) s předem určeným startem. Všichni hráči odstartují zároveň a každý start značí jedno kolo. v tomto módu odehrajete na jedné trati celou sérii kol.

Všichni hráči začínají spolu. První, který překročí cílovou čáru, získává 10 bodů, další 6 bodů, pak 4, 3, 2 a 1 bod. Jakmile je překročen časový limit kola, automaticky začne kolo následující. První hráč, který získá určitý počet bodů (přednastaveno je 50), vyhrává. Pokud používáte alternativní pravidla, získá vítěz 1 bod a ostatní nic.

8.1.2 NA ČAS

Určitě jde o nejtěžší mód, velice podobný hře jednoho hráče. Všichni hráči jedou zároveň na čas na stejné trati, čas jízdy je omezen. Tento mód ovšem není závod (hráči startují různě), jde spíše o pokus vytvořit rekord trati! Kdykoliv je možné vrátit se stiskem klávesy „Enter“ nezávisle na ostatních hráčích zpět na start, například kvůli zdokonalení jízdy na určité trati. Výhodou tohoto módu je, že aktuální rekordy jsou v reálném čase zobrazovány spolu se jmény hráčů, kteří je vytvořili (klávesa Tab) – to hru pěkně okoření. Jakmile vyprší čas, vyhraje hráč, který právě drží rekord.

8.1.3 TÝM

Hráči jsou rozděleni do dvou týmů.

Každý hráč hraje nezávisle, v rámci pravidel módu Kola. Na konci každého kola se body všech hráčů jednoho týmu sečtou. Tým, který získal více bodů, vyhrává a obdrží za toto kolo bod.

Hráč může být přiřazen k týmu přímo z trati stisknutím klávesy Escape.

Poznámka: Výsledky týmových jízd se nezapočítávají do internetových klasifikací.

8.1.4 OKRUHY

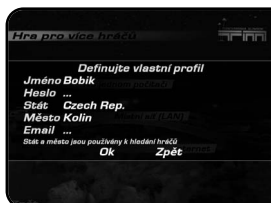
Zde závodíte na okruzích, v tomto módu jsou možné dvě formy hry:

- Počet kol: První hráč, který dosáhne určitého počtu kol, vyhrál.
- Na čas: Hráči musí v určitém časovém limitu dokončit daný počet kol. Pokud čas uplyne před jejich dokončením, vyhrává hráč, který projede nejvíce kontrolních bodů.

Poznámka: v tomto módu hrajete pouze na tratích, které obsahují blok „více kol“ (viz sekce 10.3.2).

8.2 VYTVOŘENÍ KONTA NA INTERNETU

Pokud chcete soutěžit s protivníky z celého světa, jděte do menu Více hráčů a klikněte na Internet.



Hra pro více hráčů

Definujte vlastní profil

Jméno Bobik

Heslo ...

Stát Czech Rep.

Město Kolín

Email ...

Stát a město jsou používány k hledání hráčů

Ok Zpět

Nejprve se budete muset zaregistrovat a vytvořit si online konto. Budete požádáni o poskytnutí některých údajů: o vložení přihlašovacího jména a hesla, země původu, nejbližšího velkého města a své emailové adresy. Pak klikněte na OK.

Hráči: 86
Servery: 10
Kamarádi: 0/0

Tento blok informací udává celkový počet hráčů na internetu, počet her, které jsou právě hrány, a počet vašich přátel, kteří jsou právě připojeni.

8.3 VYHLEDÁNÍ HRY

Filtr seznamu vám umožní zobrazit buď hráče, nebo hry.

Filtr her vám rovněž umožní zaměřit se na určitý typ hry (Všechny, Na čas, Kola, Tým nebo Okruhy).



Seznam je přednastaven tak, aby se uprostřed obrazovky zobrazil jako strom řazený podle státu a města. Seznam her a hráčů naleznete po kliknutí na určitý stát a poté město.



Pokud chcete vše zobrazit nehierarchicky, klikněte na tlačítko zobrazené vlevo.



Toto tlačítko ukazuje, že seznam je zobrazen nehierarchicky. Pro návrat k seřazení podle státu a města klikněte na toto tlačítko. Pro návrat z určitého výběru stiskněte toto tlačítko.

Seznam her uvádí následující informace:

- jméno hry
- klíček, který udává, zda jde o hru soukromou, nebo ne (Pokud jde o soukromou hru, je aktivován klíč, který musíte vložit, abyste se mohli připojit.)
- přezdívkou hráče, který hru vytvořil
- herní mód (Na čas, Kola, Tým, Okruhy)
- počet hráčů ke hře již připojených a jejich maximální počet

Poznámka: Nemůžete se zúčastnit závodu, kterého se již účastní maximální počet hráčů.

Pokud je zobrazen seznam „Hráči“, jsou informace seřazeny jinak, vedle jmen hráčů také uvidíte šedého a žlutého smajlíka. Žlutý smajlík znamená, že tento hráč je zařazen do seznamu vašich přátel.

Jak přidáte hráče do seznamu přátel:

Pokročilá nastavení

Pouze online

Jen kamarádi

Skrytí zamčené

Skrytí obsazené

Tlačítko „Pokročilá nastavení“ můžete využít pro přednastavení vyhledávání a pro:

- zobrazení pouze těch hráčů, kteří jsou online (tato možnost je aktivní, pouze pokud je zobrazen seznam hráčů)
- zobrazení pouze těch her, kterých se účastní vaši přátelé
- skrytí her soukromých
- skrytí her, které jsou již plné

Volbu označíte tak, že kliknete na modrou značku, ta se změní na zelené zatržení (=volba je aktivní).

Seznam: Hráči

1. v horní části obrazovky zadáte zobrazení seznamu hráčů.



2. Pokud znáte stát a město hráče, kterého chcete do seznamu přátel přidat, zadejte zobrazení v hierarchickém módu.

Pouze online
Jen kamarádi

3. Volby „Pouze online“ a „Pouze přátelé“ ponechte neaktivní.



Poté strom můžete prohledat, abyste našli stát a město svého přítele a mohli jej přidat do seznamu svých přátel tím, že kliknete na šedého smajlíka vlevo od jména hráče (přezdívky, nebo jména; v závislosti na zaškrtnutí volby Zobrazit přezdívku). Žlutý smajlík značí, že hráč byl přidán mezi přátele.



Kliknutím na „Zobrazit přezdívku“ zvolíte, zda bude zobrazováno přihlašovací jméno, nebo přezdívka jiného hráče.
„Účet“ vám umožní přístup k vašemu online kontu.
„Novinky online“ zobrazí aktuální novinky.

Tlačítko Obnovit vám umožní aktualizovat herní informace.

8.4 PŘIPOJENÍ KE HŘE

Pokud se chcete k nějakému závodě připojit, klikněte na jednu z her.

Otevře se dialogové okno, které vám o hře, ke které se chcete připojit, poskytne tyto informace:

- jméno serveru (což je hra, která byla vytvořena tak, aby se jí mohli zúčastnit další hráči),
- ping (čím nižší ping, tím lepší je vaše spojení),
- mód závodu,
- jména připojených hráčů, seznam závodů dané hry, jejich prostředí a jejich trvání.

Toto dialogové okno je také místem, kde zadáte heslo potřebné pro připojení k soukromé hře.

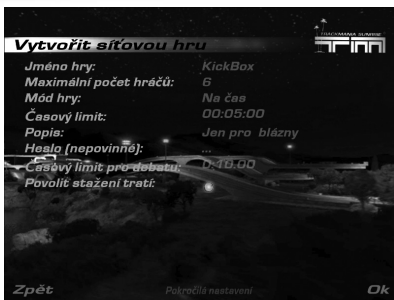
Pokud chcete do závodu vstoupit, klikněte na Připojit.

8.5 VYTVOŘENÍ HRY NA INTERNETU

V menu Internet klikněte na Vytvořit vpravo dole.

Hru nastavíte tak, že myší kliknete na bílá slova:

Server: yop		Ping: 132	
Mód: Na čas		Časový limit: 00:06:00	
Počet tratí: 10			
Popis: superace			
/ Právní / Páři			
Hráči	Pozice	Tratě	
supayop	142	Cavaliere	1:36.00
Tuffster	929	entourlooping	2:10.00
Sulfuric	1 309	race1	2:09.00
Sacrife	7 739	slashounet	0:55.00
		slashounet	1:01.00
		City	1:01.00
		bp_sub8	0:56.00
		Start/Finish II	1:06.00
		Unfinished Symp	1:02.00
1/2			
Připojit		Zpět	



Jaké je jméno vaší hry? Jaký je maximální počet hráčů?

Poté, co tato rozhodnutí učiníte, budete ještě muset zvolit mód hry: Okruhy, Kola, Na čas nebo Tým. Pro každý mód také musíte definovat podmínky vítězství. v módu Tým nebo Kola definujete, kolik bodů je pro vítězství potřeba. v módu Na čas určujete, jak dlouho bude hra trvat.

POUŽITÍ TLAČÍTKA „PODROBNĚJI“ VÁM UMOŽNÍ NASTAVENÍ DALŠÍCH PARAMETRŮ HRY:

Jaké je heslo (pokud chcete, aby byla hra soukromá)? Kolik chcete mezi hrami nastavit času na „pokec“? (V tomto čase si hráči mohou povídat, pokud všichni zmáčknou pravé tlačítko myši, pokračují do dalšího závodu ihned.) Dovolíte, aby si hráči vaše tratě stáhli?

Pokud zvolíte mód Okruhy, budete moci zvolit časový limit. (viz sekce B.1.4)

Chcete v módech Tým a Kola používat alternativních pravidel? (viz sekce B.1.1 a B.1.3)



Jakmile skončíte s nastavováním hry, klikněte na OK v pravé spodní části obrazovky a zobrazí se seznam závodů, které můžete spustit. Klikněte na každý závod, který budete chtít použít, aby se u něj objevilo zelené zatržení. Takové hry budete později moci spustit přímo ze série stisknutím klávesy Escape, aniž byste se museli vracet do menu.

Klikněte na OK a začne váš první závod. Potom se k vám mohou postupně připojovat další hráči.

8.6 NA TRATI

8.6.1 ZÁVOD

V závislosti na módu závodu určeném serverem, můžete začít buď okamžitě poté, co se dostanete na trať (Na čas), nebo budete čekat na odstartování dalšího kola (Kola). Zatímco čekáte, můžete jako divák sledovat právě probíhající závod.

Další start je signalizován zobrazením startovací sekvence. Vše, co pak musíte udělat, je zrychlit (šipka nahoru na klávesnici).

V průběhu závodu se budou objevovat zprávy, které vás budou informovat o průběhu závodu (nově připojených hráčích, překročení cílové čáry, odchodech ze hry atd.)

Pokud sjedete z trasy nebo se převrátíte, můžete znovu odstartovat z posledního kontrolního bodu, kterým jste projeli, stiskem klávesy Enter.

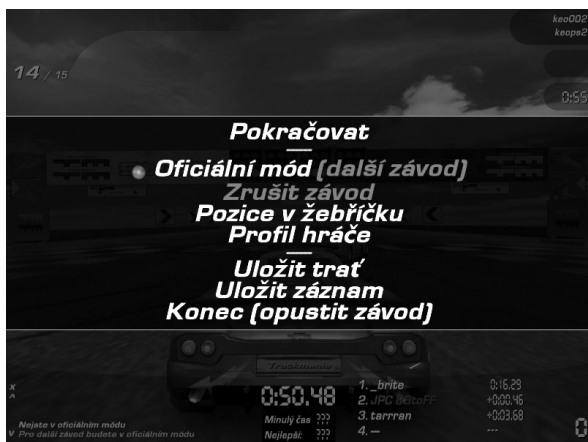
Probíhající závod můžete opustit stisknutím klávesy Delete, pak můžete počkat na další odstartování. Pokud jste v módu Kola, stane se z vás divák a budete muset počkat na další odstartování. Pokud jste v módu Na čas, je další start okamžitý.



Aktuální výsledky si můžete kdykoliv prohlédnout stisknutím klávesy Tab.

Pokud je hra přerušena uprostřed závodu, stalo se tak proto, že hru opustil hráč, který ji vytvořil.

8.6.2 KLÁVESA ESCAPE



Klávesa Escape otevře dialogové okno, ve kterém budete mít k dispozici několik možností:

Pokud kliknete na „oficiální mód“, budou se vaše výsledky započítávat do vaší pozice v Žebříčku hráčů.

Pozn.: aby se výsledky započítávaly, není nutné, aby měli oficiální mód zapnutý všichni hráči ve hře.

Pokud se v průběhu hry rozhodnete oficiální mód opustit, klikněte na „zrušit závod“. Závod bude zrušen, jakmile tuto volbu zvolí všichni hráči, kteří mají zapnut oficiální mód. V tomto případě je Pokey opravdu nepostradatelnou volbou, pomocí které informujete ostatní hráče o svém záměru.

Pokud si chcete prohlédnout svou pozici v žebříčku hráčů, aniž byste se museli vracet do menu, klikněte na Žebříček hráčů.



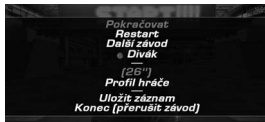
Protivníkuv profil zobrazíte tak, že kliknete na Profil hráče:



To vám poskytne informace o hráčově pozici v žebříčku, jeho skóre, počtu vítězných bodů za poslední závod a o celkovém počtu prohraných, vyrovnaných a vítězných her.

Navíc zde můžete hráče přidat do seznamu svých přátel – klikněte na „Přátelé“ – nebo hlásit nějaké podvody z jeho strany.

Pozn.: Funkce „Hlásit podvod“ by měla být používána pouze výjimečně a v opravdu vážných případech.



Pamatujte, že pokud závodíte v módu Tým, dovoluje vám klávesa Esc také tým měnit. Rovněž byste si měli povšimnout, že možnosti Oficiální mód a Zrušit závod nejsou v dialogovém okně k dispozici, jelikož mód Tým neumožňuje započítávání tohoto skóre do žebříčku.

Pozn.: Pokud jste ten, kdo hru vytvořil, ukáží se vám po stisknutí klávesy Esc ještě další možnosti:



- Přejít na další závod.
- Změnit mód na diváka.
- Zastavit hru.

Tlačítko Profil hráče vám umožní:

- Vykopnout některého z hráčů ze hry.
- Zakázat určitému hráči přístup do hry tak, že mu bude znemožněno se vůbec připojit.

V módu diváka se již nebudete závodů účastnit a nebudete se také objevovat jako hráč na seznamu her (hra pro 8 hráčů s tvůrcem hry v módu diváka je považována za hru o maximu 7 hráčů).

Pozn.: pokud jste tvůrcem hry, její opuštění v jejím průběhu ji přeruší o pro ostatní hráče.

8.6.3 POKEC V PRŮBĚHU HRY

S ostatními hráči si můžete v průběhu hry povídat. Okno pro Pokec zobrazíte a zase schováte pomocí klávesy „C“. Něco říci vám umožní klávesa mezerník.

8.6.4 VÝSLEDKY A ŽEBŘÍČEK HRÁČŮ NA INTERNETU



Okno, které zobrazuje skóre pro žebříček hráčů, se objeví automaticky na konci každého oficiálního závodu. Ukáže vám body, které byly každému hráči přičteny nebo odečteny.



ŽEBŘÍČEK HRÁČŮ:

Žebříček hráčů je dostupný z menu o přímo ze hry. Tato funkce uspořádá žebříček v závislosti na úrovni hráčů.

Skóre každého hráče je počítáno podle následujících parametrů:

- Výsledek hry, kterou jste právě dokončili
- Trvání této hry
- Vaše stávající skóre v žebříčku
- Stávající skóre hráčů, se kterými jste právě soutěžili (pouze těch, kteří právě hráli v oficiálním módu).

Pozn.: pokud chcete, aby bylo do vašeho skóre v žebříčku zahrnuto skóre dané hry, musí být aktivovaný oficiální mód (viz sekce 8.6.2).

Každá oficiální hra vaše skóre zvedne, nebo sníží.

Neměli byste zapomínat, že body budou započítány, jakmile se připojíte k internetu.

9 TRACKMANIA SUNRISE PO MÍSTNÍ SÍTI

Místní síť funguje obdobně jako internet.

Pokud jsou vaše PC zapojena do sítě, objeví se vytvořené hry v nabídce a vy se k nim budete moci připojit.

10 EDITOR TRATÍ

10.1 OBECNÝ POPIS

Nesporným pozitivem na TrackManii je, že zde můžete vytvářet své vlastní trati a dělit se o ně se svými přáteli.

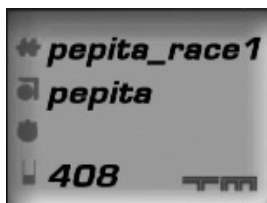
Ve třech prostředích, která vám hra nabízí, můžete vytvořit trati pro ty nejdvočejší jizdy (viz kapitola 4).

Editor tratí spustíte tak, že kliknete na „Editory“ v hlavním menu hry a potom na „Trat“

10.1.1 PROSTŘEDÍ A KREDITY



Pro každé prostředí (Ostrov, Pobřeží a Zátoka) je zobrazen počet kreditů. Jakmile hru otevřete, máte pro určité prostředí k dispozici určitý počet kreditů. Čím více medailí a pohárů v daném prostředí vyhrájete, tím více kreditů budete mít.



Kredity utratíte tak, že postavíte svou vlastní trať. Celková cena za trať je zobrazena v levém spodním rohu obrazovky. Mění se při každém umístění nového bloku. Jakmile toto číslo dosáhne počtu vašich kreditů, nebudete již moci dále stavět.

Pamatujte na to, že bloky spotřebovávají mnoho paměti! Čím více bloků vaše trať bude obsahovat, tím větší bude zátěž na vaše PC. Dávejte si pozor na příliš náročné trati, jelikož ty budou vyžadovat opravdu silný počítač. Každá trať také ukazuje počet kreditů, jelikož jsou výborným indikátorem náročnosti!







10.1.2 STAVEBNÍ BLOKY

Stavební blok je kus cesty nebo scenerie. Tím, že za sebe budete umisťovat navazující bloky, vytváříte trať.

Design a charakteristika bloků se liší v závislosti na prostředí. Naleznete zde šikany, loopy, můstky, zkosené zatáčky a další.

Nicméně každé prostředí obsahuje následující speciální bloky, které jsou nutné pro vytvoření trati:

	<p>Blok start definuje startovní bod trati a směr jizdy. Ve vaší trati může být obsažen pouze jeden startovní blok. Barevné označení: zelená.</p>
	<p>Blok cíl definuje konec závodu. Barevné označení: červená.</p>
	<p>Blok cesty je tím nejjednodušším blokem, ale do zajista tím nejvíce používaným. Je nutný k propojení ostatních typů bloků.</p>
	<p>Kontrolní body umístěné do trati jsou místa, kterými je nutno projet. Jsou velmi důležité, jelikož zabraňují podvodům a také fungují jako místa, ze kterých můžete v jždě pokračovat ti hráči, kteří někde uvízli. Po celé trase můžete umístit několik takových kontrolních bodů. Barevné označení: modrá.</p>

Pozn.: modrá šipka neznamená směr, kterým musí hráč projet, ale spíše směr, kterým budou otočení, když se zde objeví po zmáčknutí klávesy „Enter“.



Blok více kol definuje začátek o konec trati, nahrazuje start o cíl. Stačí jen jeden, aby trať fungovala. Používá se pro vytvoření her pro mód „Okruhy“ (viz sekce 8.1.4).
Barevné označení: žlutá.

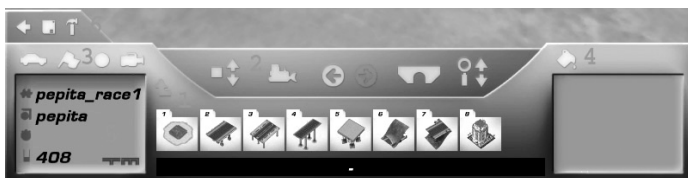
Pamatujte, abyste mohli tento blok použít, budete muset umístit také minimálně jeden kontrolní bod. Jinak by totiž nějaký hráč mohl vyhrát prostě tak, že by projel cílem, pak prostě otočil a projel jím znovu!



Bloky Turbo (neboli urychlovače) jsou dalším užitečným stavebním prvkem, který dodá projíždějícím vozidlům rychlost potřebnou k překonání některých skoků, dlouhých rovinek nebo dodá sérii zatáček na zajímavosti.

10.1.3 KONSTRUKČNÍ ROZHRAŇÍ

Než začnete stavět, seznamte se s konstrukčním rozhraním a jeho nástroji:



ZÓNA 1: NABÍDKA BLOKŮ

Tato nabídka uvádí seznam bloků podle kategorie.

Určitý blok zde vyberete buď kliknutím myši, nebo zmáčknutím příslušného čísla na klávesnici.



Mezi bloky se můžete pohybovat zpět, a to tak, že:

- kliknete na šipku vyobrazenou vlevo, nebo
- kliknete na navigační panel pravým tlačítkem myši.

Bloky v nabídce jsou členěny podle jednotlivých prostředí:



- Bloky terénu
- Silniční bloky
- Bloky tunelů
- Transitní bloky používané pro přechody mezi cestami nebo pro zkřížení elementů terénu (hor, pláží atd.)
- Bloky scenerie

Příklad prostředí Ostrova:

Bloky používané pro vytvoření terénu jsou v nabídce 1.

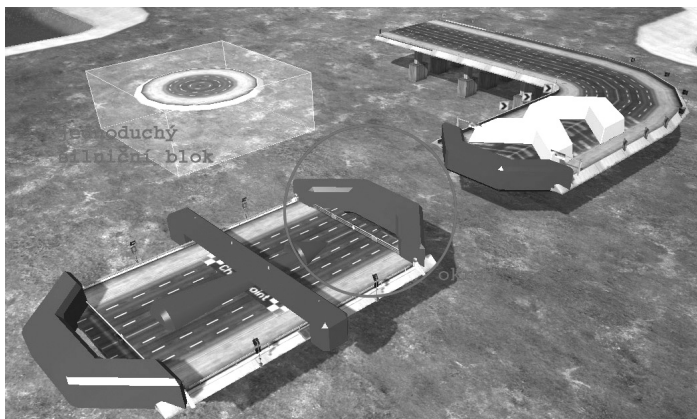
Silniční bloky v tabulkách 2 až 5.

Bloky tunelů v tabulce 6.

Tranzitní bloky v tabulce 7.

A konečně bloky scenerie v tabulce 8.

Blok umístíte tak, že na něj kliknete nebo zmáčknete na klávesnici příslušné číslo. Poté myšičku kliknete na místo v terénu, na které chcete blok umístit. Můžete jej také umístit pomocí mezerníku klávesnice.



Pamatujte, že všechny bloky (kromě jednoduchého silničního bloku) mají propojení. Můžete spojovat pouze ty bloky, u kterých typ propojení souhlasí, jinak budete muset použít tranzitní bloky, které umožňují přechod mezi různými typy propojení.

ZÓNA 2: NÁSTROJE STAVĚNÍ A KAMERA

	<p>Pro vertikální pohyb kurzoru a umístění bloku do vyšší či nižší pozice můžete použít kolečko myši nebo klávesy Page Up a Page Down. Tento nástroj lze použít o v rozhraní obrazovky.</p>
	<p>Pro vertikální pohyb kurzoru a umístění bloku do vyšší či nižší pozice můžete použít kolečko myši nebo klávesy Page Up a Page Down. Tento nástroj lze použít o v rozhraní obrazovky. Špatně umístěný blok smažete tak, že jej nejprve označíte kliknutím a poté zmáčknete Ctrl. Jakmile je blok označený (kurzor změní barvu na modrou), můžete jej smazat stiskem klávesy Delete. Ekvivalentem klávesy Ctrl v obrazkovém rozhraní je tlačítko vyobrazené vlevo.</p>
	<p>K mazání můžete použít také „buldozer“! Tento nástroj opět vyberete kliknutím na jeho obrázek v rozhraní. Poté kurzorem ukažete na blok, který má být vymazán (kurzor zbledá), a poté klikněte levým tlačítkem myši. Klávesová zkratka pro „buldozer“ je „X“.</p>
	<p>Tato dvě tlačítka mohou také být velice užitečná, pokud budete potřebovat zopakovat/vrátit nějakou akci.</p>
<p>Všechny již umístěné bloky smažete klávesou Backspace.</p>	
	<p>Mód „Podzemí“ vám umožní nahlédnout pod povrch, takže si budete moci prohlédnout tunely.</p>
	<p>V obrazkovém rozhraní je ekvivalentem klávesy Alt tlačítko vyobrazené vlevo. k jeho vybrání použijte myši a poté pohybujte myší po obrazovce a držte pravé nebo levé tlačítko myši stisknuté. Dvě šipky jsou ekvivalentem kolečka myši: použijte je pro přiblížení a oddálení.</p>

ZÓNA 3: TESTOVÁNÍ A KONFIGURACE TRATÍ



Závodní mód (viz sekce 8.2.5)



Ověřit trať (viz sekce 8.2.5)



Změnit parametry tratě (viz sekce 8.3.1)



Vytvořit video a zahrnout ho do tratě (viz sekce 8.3.4)

ZÓNA 4: UPRAVUJEME BLOKY

Některé bloky mohou být upravovány: reklamy, hotely, nejrůznější billboardy atd.



Jakmile je vaše trať dokončena, klikněte v levé části rozhraní na kyblík s barvou. Všechny bloky, které je možno upravit, budou označeny modře.

Na jeden z bloků klikněte.

V dialogovém okně se vám ukáže seznam dostupných skinů. Pro umístění do daného bloku vždy vyberte ten, který vám vyhovuje.

Můžete také vytvořit své vlastní skiny a do hry je umístit. Prostě je uložte do složky gamedata>skins.

ZÓNA 5: OBECNÁ CHARAKTERISTIKA TRATĚ

Tato zóna ukazuje jméno tratě a jejího tvůrce. Číslo ukazuje cenu trati v kreditech.



ZÓNA 6: ODCHOD, ULOŽENÍ, POMOČNÍCI



Tlačítko „Nástroje“ zobrazí v terénu konstrukční síť, podle které lze trať stavět. Síť můžete aktivovat/deaktivovat pomocí klávesy „?“.



Návrat do předchozího menu.



Uložení

10.2 PRŮVODCE EDITOREM TRATÍ: STAVÍME SVOU PRVNÍ TRÁŤ

V hlavním menu klikněte na „Editor“ a potom na „Trať“.



Doporučujeme, abyste svou první trať vystavěli v prostředí Ostrova. Klikněte na první obrázek. Potom klikněte na „Den“.

10.2.1 UMÍSTĚNÍ TERÉNU

Po kliknutí na „Den“ se objevíte zde:



Jde o velkou vodní plochu.

Nezapomeňte, že kamerou můžete pohybovat:

Alt + pravé tlačítko myši = otočení kamerou

Alt + levé tlačítko myši = pohyb kamerou po mapě

Alt + kolečko myši: přiblížení/oddálení



Nyní klikněte na ikonu nabídky „1“, která vypadá takto. Nachází se ve spodní části obrazovky.

Tato sada bloků obsahuje:

Blok 1, což je tráva. a Blok 2, což je voda.

Blok 1 vyberete kliknutím nebo zmáčknutím klávesy „1“ na klávesnici.

Trávu do své mapy umístíte tak, že kurzor přesunete nad vodní hladinu, kde se objeví „kurzor objektu“ – bude zelený. Jakmile se objeví, přidrže levé tlačítko myši a pohybujte kurzorem, až pomocí „kurzoru objektu“ vytvoříte velký obdélník, který mezitím změní barvu na modrou.

Až budete s rozlohou oblasti spokojeni, pusťte tlačítko myši. Na celé ploše, kterou jste pomocí „kurzoru objektu“ označili, se objeví tráva.



Užitečné rady:

Kolečkem myši můžete kurzorem objektu pohybovat nahoru a dolů. To vám umožní modelovat reliéf nebo měnit výšku určitých objektů.

Realističtější pobřeží vytvoříte tak, že některé bloky s trávou podél pobřeží překryjete bloky vody.

10.2.2 VYTVOŘENÍ TRATI

Nyní jste připraveni začít na travnaté ploše budovat svou trať. To můžete, jakmile se v hierarchii nabídky bloků vrátíte zpět, buď



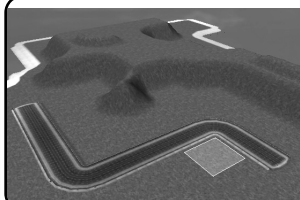
- kliknutím levého tlačítka myši na obrázek vyobrazený vlevo, nebo
- kliknutím na navigační panel pravým tlačítkem myši.

Nyní jste v hlavním menu nabídky bloků.



Klikněte na nabídku 2.

Poté vyberte blok 2.



Umístěte kurzor nad dříve vytvořenou travu, kurzor objektu zezelená. Jakmile zezelená, přidržte levé tlačítko myši, nakreslete přímou linii a tlačítko pusťte.

Poté začněte na vzdálenějším konci své cesty a udělejte totéž, ale jiným směrem.

Další způsob, jak vytvořit rovnou cestu, je umístit blok pomocí mezerníku, přidržet ho a kurzorem mezitím pohybovat šipkami klávesnice.

10.2.3 UMÍSTĚNÍ SPECIÁLNÍCH BLOKŮ

Abyste byli schopni svou trať prověřit, musíte do ní vkomponovat start, cíl a (volitelně) jeden nebo více kontrolních bodů [Check point].

Kurzory mají barevné kódování, což vám pomůže při stavění. Pokud je kurzor zelený, můžete blok umístit, pokud je červený, nemůže daný blok (tak jak je) být na tomto místě umístěn. Nesmíte zapomenout, že některé bloky musí být otočeny určitým směrem, aby mohly být umístěny.

Blok otočíte tak, že zmáčknete pravou klávesu Ctrl, případně použijete pravé tlačítko myši.

Blok umístíte za použití levého tlačítka myši nebo stiskem mezerníku na klávesnici.



Seznam bloků uvedený výše obsahuje:

Č. 3:

Startovní blok (označený zelenou). Označte jej kliknutím myši a poté vložte na jeden konec trati. Použijte pravou klávesu Ctrl, abyste se ujistili, že je otočený správným směrem.

Č. 4:

Kontrolní body (označené modrou) donutí hráče projet určitými místy trati, jinak závod nedokončí.

Č. 6:

Cílový blok (označený červenou) definuje místo, kde trať končí. Umístěte jej na konci své trati a ujistěte se, že je otočen správným směrem.



10.2.4 DOPLNĚNÍ SCENERIE

Bloky scenerie naleznete v 8. nabídce bloků:
Stejně jako u silničních bloků; prostě na jeden z bloků klikněte a poté jej umístíte do terénu kliknutím levého tlačítka myši.



Pamatujte, že výšku některých bloků scenerie (jako například hotelu) můžete měnit. Prostě pootočte kolečkem myši, abyste určili jeho výšku, poté klikněte levým tlačítkem myši do terénu a umístíte ho.

10.2.5 TESTOVÁNÍ A PROVĚŘENÍ TRATI



Zatímco stavíte, můžete se kdykoliv přepnout do závodního módu, což vám dovolí prohlédnout trať, zda vše dobře funguje. Nejdříve klikněte na obrázek vyobrazený vlevo a potom na tu část trati, kterou byste rádi otestovali. Pro návrat do editoru zmáčkněte Esc.



Jakmile je trať hotová a obsahuje alespoň start a cíl, vše, co vám ještě zbývá udělat, je kliknout na tlačítko rozhraní vyobrazené vlevo.



Začne závod – a jediné, co musíte udělat, je dokončit ho!

Čas, za který závod dokončíte, je velmi důležitý, jelikož podle něj se určí čas potřebný pro získání zlaté, stříbrné a bronzové medaile. (Toto přiřazení časů jednotlivým medailím je automatické, může ovšem být manuálně pozměněno, viz sekce 10.3.1)

Jakmile závod dokončíte, objeví se menu. Pokud nejste se svým časem spokojeni, můžete začít znovu, jinak zvolte „Ukončit testy“.

Pokud začnete znovu, uvidíte na trati „ducha“, který odpovídá vašemu předchozímu nejlepšímu času na trati.



10.2.6 ULOŽENÍ A PŘEHRÁNÍ TRATI



Nyní svou trať uložte kliknutím na obrázek diskety a dle uvážení ji pojmenujte.

Přehrání tratě:

Vaše trať je nyní připravená ke hraní!

Vraťte se do hlavního menu a zvolte Jeden hráč.

Vaše trať se objeví v menu mezi ostatními tratěmi.

Jak se o trať podělit:

Tratě jsou jako soubory uloženy v adresáři k tomu určeném (Gamedata > tracks > challenges > my challenges).

Emailem je můžete poslat svým přátelům, kteří si je pak do stejné složky mohou zkopírovat a zahrát si je.

Rovněž můžete hru s vlastní tratí spustit na internetu nebo místní síti, takže si s vámi jiní hráči budou na ní moci zazávodit (viz sekce 8.5 Vytvoření hry přes internet).

10.3 EDITOR TRATÍ - PODROBNĚJI

10.3.1 STANDARDY PRO ZISK MEDAILÍ





Pro každou trať, která byla vytvořena a prověřena, jsou automaticky vytvořeny časové standardy důležité pro určení podmínek získu medailí. Nicméně tyto časy je možné změnit kliknutím nejdříve na obrázek vyobrazený vlevo a potom na časy samotné.

Pozn.: čas určující získ zlaté medaile nemůže být nižší než čas dosažený tvůrcem trati při ověření.

10.3.2 TYPY TRATÍ



U tratí, které vytvoříte (viz Průvodce v sekci 10.2), je přednastaveno, že jde o závody, ve kterých se snažíte dosáhnout cílové čáry v určitém čase. Když tvoříte svou vlastní trať, máte možnost definovat jiné podmínky. Toho dosáhnete tak, že kliknete na tlačítko rozhraní vyobrazené vlevo.

Pokud kliknete na „Závod“ v levé horní části nově otevřeného okna, budete moci vybírat mezi různými typy tratí, které můžete nastavit.

Vytvoření tratě Plošiny:

Nejdříve postavte svou trať a ujistěte se, že obsahuje můstky, loopy atd., tedy bloky, které poskytnou možnosti kaskadérských prvků. Před těmi nejobtížnějšími nezapomeňte umístit kontrolní body.

Rada: prostředí Ostrova nebo Zátoky jsou pro tratě typu Plošina vhodnější než prostředí Pobřeží.

Svou trať otestujte a prověřte (viz sekce 10.2.5).



Jakmile je vaše trať hotová a prověřená, přesuňte se kliknutím na zde zobrazené tlačítko do okna „Typ tratě“ a vyberte „Plošina“. Cíle můžete měnit, pokud to bude nutné.

Pozn.: v trati Plošina je cílem překročit cílovou čáru, rozhodující však není dosažený čas, ale počet opakování.

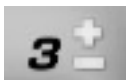
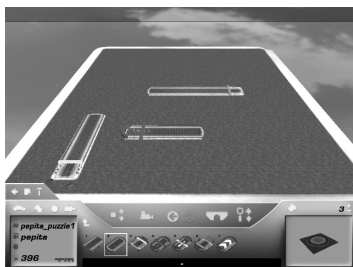
Vytvoření tratě Puzzle:

Vytvořte a proveďte svou trať a poté vyberte typ tratě „Puzzle“.

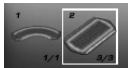
Klikněte na OK a vraťte se do editoru.

Pak některé části trati vymažte (všechny způsoby, jak bloky odstraňovat, se naučíte v sekci 10.1.3).

V tomto příkladu byly odstraněny 3 silniční bloky a blok zatáčky.



Pro dokončení Puzzle musí být všechny bloky, které jste odebrali, přidány do zásob bloků, které jsou pak hráči dány k dispozici. Pokud odstraníte 3 silniční bloky, musíte vybrat stejný silniční blok v nabídce rozhraní a nejméně 3x kliknout na + v tlačítku vyobrazeném na levé straně.



Svou trať Puzzle pak musíte ještě prověřit. Klikněte na vlajku a sestavte ji za pomoci bloků dostupných ve spodní části obrazovky. Tyto ikony ukazují počet a typy bloků, které jsou k dispozici.


Jakmile Puzzle dokončíte, zbývá jen dokončit závod – zmáčkněte tedy Enter.

Vstupte do závodu a dokončete trať. Pokud nejste spokojeni s výsledkem, můžete začít znovu. v opačném případě prověření dokončete.

Jakmile se vrátíte zpět do editoru, můžete upřesnit časové požadavky na medaile a poté Puzzle uložit.

Pozn.: Odlišné typy tratí (Závody, Plošiny, Puzzle atd.) nejsou ukládány do odlišných adresářů, takže doporučujeme do jména souboru doplnit „puzzle“, „závody“ atd.

Vytvoření Bláznivé tratě:

 Otestujte ji, prověřte, poté klikněte na tlačítko vyobrazené vlevo a vyberte typ tratě „Bláznivé“.


Vytvořte pouze krátkou trať s jedinou překážkou.

Svou trať uložte a pojmenujte.

Odejděte z editoru tratí a otevřete editor duchů.

Načtete svou trať a specifikujte požadovaný počet protivníků.


Pozn.: doporučujeme uložit nejméně 6 protivníků! Ujistěte se, že mají odlišné úrovně dovednosti!

5  Trať na více kol musí být vytvořena za pomoci bloku „více kol“. Když svou trať stavíte, použijete místo bloků start a cíl blok více kol, ten pak bude zastupovat start o cíl zároveň.

Vytvoření tratě Více kol:

Pamatujte, že pro vytvoření tratě Více kol je důležité umístit do okruhu nejméně jeden kontrolní bod. Jinak by jezdec mohl vyhrát pouhým projížděním cíle tam a zpět.

Trati typu Více kol jsou na internetu používány v módu Okruhy (viz sekce 8.1.4).

 Kliknutím na toto tlačítko a zvolením tratě typu Závody budete moci určit počet kol ve své trati.



11 MEDIATRACKER

Podobný nástroj ještě nikdo nikdy v žádné hře neviděl!

Možná jste hráč, ale mediatracker vás promění ještě v režiséra.

Dovolí vám dotvářet trati sekvencemi před, v průběhu o po závodě – vkládáním textů, speciálních efektů, drah, zvuků a pohybů kamery.

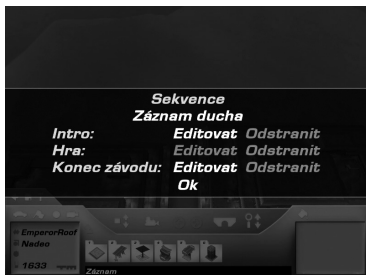
Mediatracker je součástí editoru tratí.

Než začnete, použijte editor k vytvoření jednoduché trati, například s jedním stoupáním a jednou zatáčkou.

Jakmile máte trať hotovou a prověřenou, otevřete mediatracker kliknutím na kameru.

Otevře se dialogové okno, které se vás zeptá, zda chcete vytvořit klip před závod (intro), pro průběh závodu nebo na jeho konec.

11.1 PŘIDÁNÍ KLIPŮ SPOUŠTĚNÝCH V PRŮBĚHU ZÁVODU: ČÁST 1.



Klikněte na „Editovat průběh závodu.“




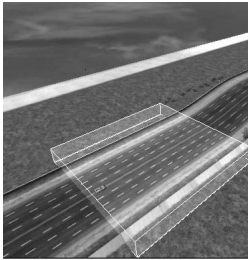
Trať se pak načte do mediatrackeru. Pokud ji v okně nevidíte, je tomu tak proto, že není v zorném poli kamery. Naleznete ji tak, že kamerou začnete pohybovat.

11.1.1 CÍL 1: MANIPULACE S KAMEROU

Směrovými šipkami kamerou pohybujete dopředu a dozadu, vlevo a vpravo. Klávesy Page Up a Page Down kamerou pohybují nahoru a dolů. Kamerou otáčíte tak, že přidržíte pravé tlačítko myši a pohybujete s ní.

Účelem mediatrackeru je oživit vaši trať zahrnutím krátkých klipů, které se přehrají, jakmile projedete určitým bodem trati.

11.1.2 CÍL 2: VLOŽTE TEXT

	<p>Krok 1. Klikněte na tlačítko vyobrazené vlevo, které se v editoru nalézá ve spodní části obrazovky. v okně klipů se objeví klip. Klikněte na něj a pojmenujte ho, např. „do kopce!“</p>	
	<p>Krok 2. Klikněte na tlačítko „spoušt“ vyobrazené vlevo, v editoru se nachází v jeho horní části. Na trati se objeví kurzor (průhledný čtverec). Tímto čtvercem pohněte na místo, kde má být klip spuštěn. Nahoru nebo dolů můžete kurzorem pohybovat za pomoci kolečka myši. Bude zde také zobrazeno auto.</p> <p>Zde je cílem vytvořit klip s titulky a nechat ho zobrazit těsně před stoupáním.</p>	

Pozn.: může být umístěn pouze jeden kurzor. Vymažete jej jednoduše tak, že na něj kliknete. Jakmile je umístěn, klikněte znovu na tlačítko „spoušt“.



Krok 3. Klikněte na tlačítko „přidat stopu“, které se nalézá v zóně „Stopy“ pravou od zóny „Klip“.

Pak si můžete vybrat druh stopy, který chcete vložit.

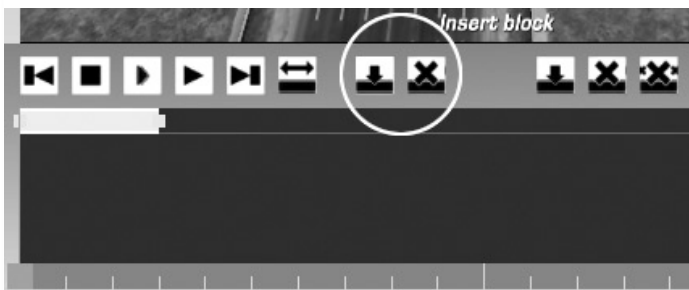


V klipu můžete použít několik druhů stop: pohyb kamery, text, koncovku a speciální efekt nebo zvuk. v tomto případě použijeme text. Klikněte na text. v zóně „Stopa“ se objeví textová stopa.



Krok 4. Klikněte na tlačítko „Uložit segment“ vyobrazené po levé straně.

V mediatrackeru znamená segment časový údaj, který ukazuje začátek a konec v úseku klipu vytvářené stopy. Určuje, jak dlouho bude celá událost trvat.



Zelený textový segment se objeví na časovém ukazateli. Skládá se ze dvou klíčů (žluté čtverečky). Pokud kliknete na první, uvidíte svůj vůz v bodě, kde má událost začít (objeví se text). Pokud kliknete na druhý klíč, objeví se vůz v bodě, ve kterém má událost skončit (text zmizí).

Přehrávat	
Začátek segmentu	0:00,00
Konec segmentu	0:03,00
Text	Jedeme!
PozX	0
PozY	0
Rot	0
VelikostX	1
VelikostY	1
Průhlednost	<input type="range" value="100"/>

Krok 5. Kliknutí na segment vám dovolí v levé části obrazovky nahlédnout do jeho možností:

Vedle „Text“ vypíšete text, který má být zobrazen. Zmáčknete Enter a text se ukáže na obrazovce.

Tady je popis ostatních možností, ačkoliv je momentálně nebudete používat:

- **Začátek segmentu:** čas mezi spuštěním události a zobrazením textu (nebo jiné položky) na obrazovce. (Toto nemá nic společného s délkou závodu, je to samostatný časový údaj pouze pro potřeby bloku.) v našem případě zde ponecháme , takže náš text se objeví okamžitě po spuštění události. To koresponduje s prvním klíčem na časovém ukazateli.
- **Konec segmentu:** to je délka trvání události. Přednastavená je délka 3 sekundy. Tento časový údaj koresponduje s druhým klíčem na časovém ukazateli.
- **Přehrávat:** pokud je tato volba zatržena, bude se událost nadefinovaná na konec segmentu stále opakovat.
- **PosX, PosY:** toto jsou hodnoty, které mohou být vloženy manuálně. Určují pozici textu, kdy se objeví a kdy zmizí. Textem můžete také po obrazovce pohybovat, když kliknete pravým tlačítkem myši.
Klikněte na první klíč, pak umístěte svůj text: text se v této chvíli objeví.
Klikněte na druhý klíč, pak umístěte svůj text: text v této chvíli zmizí.
- **Rot:** rotuje text
- **VelikostX a VelikostY:** (= šířka a výška textu) zmenšete nebo zvětšete rozměry textu
- **Průhlednost:** pokud ukazatel přesunete úplně doleva, bude text neviditelný, pokud úplně doprava, bude naprosto neprůhledný.





Krok 6. Nyní, pokud chcete vidět mediatracker čarovat, klikněte na tlačítko „zhlédnout klipy“ vyobrazené vlevo – naleznete ho v horní části obrazovky. Začne hrát medailový závod autora a objeví se text.

11.1.3 CÍL 3: UMÍSTĚNÍ KAMERY



Podle výše uvedeného návodu vytvořte druhý klip jako v kroku 1. Pak přidejte spoušť (krok 2) v takovém bodě závodu, kde byste chtěli provést změnu pohledu.

Spoušť umísťte pečlivě, nezapomeňte použít také kolečko myši.

Pozn.: druhá spoušť musí být až za koncem prvního klipu.

Jakmile byla spoušť umístěna, znovu klikněte na ikonu „Spoušť“.

Poté do svého klipu přidejte stopu (krok 3) a následně zvolte „Kamera“:



Nyní přidejte blok (krok 4).
Prozatím zvolte „Standardní kamera“

Nový segment
Vlastní kamera
Standardní kamera
Zpět

Začátek 0:00,00
Konec 0:03,00
Kamera Bližká
Objekt MAN



Zvolte blok a vyvolejte v levé části obrazovky možnosti.
Za použití tlačítka „Konec“ definujte trvání této události. Zde použijeme délku 6 sekund.

Klikněte na jednu z šipek vedle „Kamery“ a vyberte například kameru orbitální. „Objekt“ znamená, že kamera bude stále zaměřená na váš vůz.



Klikněte na tlačítko „Zhlédnout klipy“ – uvidíte změny v úhlu pohledu kamery v průběhu trati.

Záznam můžete bez rozhraní zhlédnout tak, že zmáčknete klávesu Tab. Zmáčknete-li Tab podruhé, vrátíte se zpět do rozhraní, poté zmáčknete tlačítko „Zhlédnout klipy“.



11.1.4 CÍL 4: JAK PŘIDAT ZA AUTO SVĚTELNOU STOPU

Cílem je zde za klip, který jste právě vytvořili, přidat další stopu.

V zóně klipů vyberte Kameru.

Pozn.: ujistěte se, že jste neklikli na text, jelikož tato volba by nefungovala.



V klipu nazvaném Kamera je pouze jediná stopa: stopa kamery. Nyní přidáme druhou stopu nazvanou „světla“.



V zóně stop přidejte kliknutím na tlačítko „přidat stopu“ vyobrazené vpravo další stopu.

Nová stopa

Text

Světla

Barevný efekt

Rozostření

Zvuk

Zpět



Nyní klikněte na tlačítko v zóně bloků vyobrazené vlevo. Potom v dialogovém okně zvolte „Světla“.

Segmentový čas stopy se zobrazí v samostatném časovém ukazateli těsně pod časovým ukazatelem kamery. Stopa je přednastavena na délku 3 sekund. Pokud chcete, aby trvala déle, zmáčkněte klávesu Alt a podržte ji, zatímco délku upravíte kliknutím na druhý klíč a jeho posunutím dle potřeby za pomoci myši. Segment sám může být také přesunut směrem ke konci časového ukazatele: přidržte klávesu Alt, zatímco kliknete na segment a posunete jej doprava.



Nakonec klikněte na tlačítko „Zhlédnout klipy“. Spustí se video a vy uvidíte:

1. jak se zobrazí a zmizí text,
2. jak se změní úhel kamery
3. a objeví se světelná stopa.

Fungovalo to? Gratulujeme! Nyní to zkoušejte stále znovu, než první lekci v mediatrackeru zvládnete s naprostou brilancí. Později přidáme ještě další možnosti, jak se kreativně vyjádřit.



Kliknutím na Konec v levé horní části obrazovky se vrátíte do editoru trati.

11.2 PŘIDÁNÍ KLIPŮ SPOUŠTĚNÝCH V PRŮBĚHU ZÁVODU: ČÁST 2.

Pokud chcete do své trati přidat další speciální efekty (jako například efekt rozostření (fx blur), efekt barev (fx colors) nebo zvuk), postupujte stejně jako při přidávání textu, kamery nebo světla.

11.2.1 PŘIDÁNÍ SPECIÁLNÍHO EFEKTU BAREV

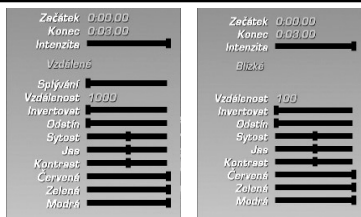
Nechte vše vypadat zašle v sépiovém zobrazení, akceleraci může provázet změna barev, obloha může být jak z divokého snu... vše je možné!

Po vytvoření klipu a přidání spouště do trati vytvoříte stopu efektu barev.





Nyní do stopy přidejte segment.

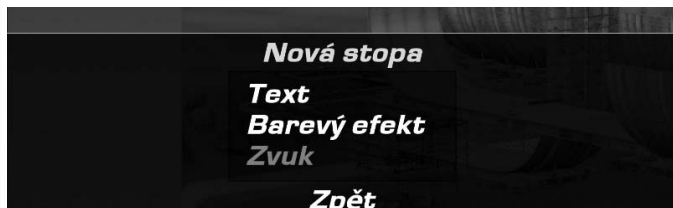


V časovém ukazateli klikněte na požadovaný segment, v levé části obrazovky se zobrazí tabulka možností. Ta vám umožní uplatnit od základů vytvořené barevné efekty, například za pomoci změny inkoustu.

Posuvníkový ovladač intenzity nastavuje intenzitu vámi vytvořeného efektu. Pozice úplně vlevo znamená intenzitu nulovou, úplně vpravo intenzitu maximální. Je přednastaveno, že změny barev ovlivní celý obraz.

Kliknutím na „Blízké“ způsobíte zobrazení volby „Vzdálené“.

Posuňte posuvníkový ovladač „Splývání“ doprava, abyste aktivovali pozadí, a potom zvolte vzdálenost, ve které bude vaše pozadí začínat.

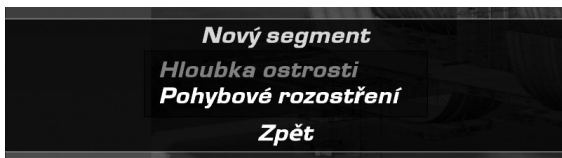


11.2.2 PŘIDÁNÍ SPECIÁLNÍHO EFEKTU ROZOSTŘENÍ

Po vytvoření klipu a přidání spouště do trati nyní vytvoříme stopu efektu rozostření. Nyní do své stopy přidejte blok.

Můžete zde najít dva typy rozostření: rozostření vážící se na vzdálenost a hloubku obrazu a rozostření vážící se na rychlost.

Výsledkem je obraz ve filmové kvalitě!



Začátek 0:00,00

Konec 0:03,00

Velikost čočky 3

Vynutit ostření

OstřeníZ 60

Rozostření z důvodu pohybu je nejjednodušší. Neexistují žádné parametry, které by bylo třeba zadávat, kromě požadované délky rozostření. Barevné označení na časovém ukazateli je znázorněno žlutě. Neexistují zde klíče, takže začátek a délku trvání musíte zadat pomocí nástrojů v levé části obrazovky.

Rozostření podle vzdálenosti se váže na ohnisko. Ohnisko je přednastaveno na auto a vy můžete jednoduše modifikovat jeho intenzitu.


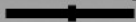
Pokud chcete změny provést manuálně, zvolte „ruční ostření“ a určete ohnisko sami.

11.2.3 PŘIDÁNÍ ZVUKU

Poté, co vytvoříte klip a přidáte do trati spoušť, vytvořte zvukovou stopu.



Nyní do své stopy přidejte segment.

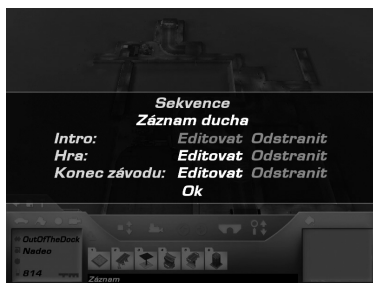
Začátek 0:03,00
 Konec 0:08,00
 Index 1
 Hlasitost 
 Váha 

V časovém ukazateli klikněte na segment, v levé části obrazovky se objeví tabulka možností. Zde naleznete seznam zvuků, které můžete do trati přidat.

Upravují se zde pouze dvě věci: hlasitost a vyvážení (zvuk zprava, zleva nebo z obou reproduktorů).

11.3 VYTVOŘENÍ VIDEO UVÁDĚJÍCÍHO TRATĚ

V editoru tratí otevřete mediatracker a klikněte na Editovat intro.



Cílem je vytvořit krátké video, které vaši trať představí hráčům, ještě než na ní začne samotný závod. Auta zůstanou na startovní čáře a s určitými sekcemi tratí neprobíhá žádná interakce. Nejsou nastaveny žádné spouště. Potřebujete pouze jediný klip, ve kterém budete vytvářet stopy.

Vytvořte stopu a následně zvolte volbu Vlastní kamera.



Pak kliknutím na Upravit kameru vytvoříte segment.

Vkládání klíčů:

Aby přechody kamery mezi popředím („blízké“) a pozadím („daleké“) vašeho filmu byly pěkné, budete muset do časového ukazatele přidat klíče.



Klíč vložte tak, že červený časový posuvník budete posouvat po časovém ukazateli doprava a doleva, zatímco budete držet klávesu Alt a pohybovat myší se zmáčknutým levým tlačítkem.



Pak klikněte na tlačítko Vložit klíč v zóně klíčů. Na časovém ukazateli se objeví malý žlutý čtvereček.

Pro každý klíč určete na trati pozici kamery:

Kliknutím zvolte první klíč. Změní se na bílý.

Pak po své trati pohybujte kamerou:

Pomocí směrových šipek pohybujte kamerou dopředu a dozadu a otáčejte jí doleva a doprava.

Pozn.: pokud je jako cíl zvoleno vaše auto (viz tabulka možností níže), pak šípky vpravo a vlevo způsobí, že se kamera bude pohybovat kolem vozu. Klávesy Page Up a Page Down kameru zvýší nebo sníží. Pro otáčení můžete použít myš, zatímco držíte zmáčknuté pravé tlačítko.

Pozn.: tato funkce funguje, pouze pokud je jako cíl indikováno „ne“



Tato 4 tlačítka v horní části obrazovky se používají k doladění nastavení pohledu vaší kamery. Kliknutím na první nebo druhé tlačítko můžete korigovat, jak rychle lze pohybovat kamerou. Další dvě tlačítka vám umožní vrátit kameru do nulové polohy.

Jakmile budete spokojeni s pozicí kamery v rámci prvního klíče, klikněte na klíč druhý. Pozice jsou ukládány automaticky. Stejný postup zopakujte u každého klíče.



Pokud nevidíte některý ze svých klíčů, je to tím, že na obrazovce není zobrazený celý časový ukazatel. Celý časový ukazatel zobrazíte kliknutím na tlačítko vyobrazené vlevo. Časový ukazatel můžete také upravit přidržením klávesy Alt a pravého tlačítka myši.

Seznam možností pro upravení kamery se nachází v levé části obrazovky:



Cíl vám umožní zaměřit kameru na auto. Svě auto můžete ponechat v začátku videa jako cíl, v dalším z klíčů pak můžete zvolit volbu „ne“ – tak budete moci kamerou volně pohybovat.

Pokud je zatrženo „Připoutat“, bude se kamera pohybovat spolu s autem. Ve videu používaném jako intro zůstávají auta na startovní čáře, takže „Připoutat“ by mělo být ponecháno na nastavení „ne“.



Jakmile jste kamery umístili, použijte tlačítka časového ukazatele a prohlédněte si trajektorii kamery.

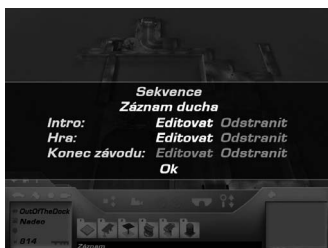


Svou trať můžete kdykoliv uložit kliknutím na disketu. Tuto sadu tlačítek můžete také použít k návratu do editoru tratí.

Opravdovým expertům dovolují poslední dvě tlačítka importovat nebo exportovat klipy, které jste již vytvořili a chcete je použít u jiných tratí.

V módu „spouštěč“ můžete použít klávesu Ctrl a pravé tlačítko myši k definování rozhraní pro import / export.

11.4 VYTVOŘENÍ VIDEO ZAKONČUJÍCÍHO ZÁVOD



Tato část mediatrackeru pracuje stejně jako mediatracker pro klipy přehrávané v průběhu závodu. Rozhodně jde o místo, kde máte nejlepší možnost popustit uzdu své fantazii, jelikož klipy přehrávané v průběhu závodu se musí držet jistých mezí! Klipy, které přidáte, by samozřejmě neměly snižovat hrátelnost vašich tratí.

A nyní zpět do práce – to jediné, co potřebujete, abyste se stali tím nejlepším režisérem videoher, je troška cviku!

12 EDITOR DUCHŮ

Duch je digitální protivník. Dělá hru ještě větší výzvou – jeho přítomnost je mnohem atmosféričtější než tikání hodin... kdykoliv vás může dohnat!

Když hrajete nějakou trať podruhé, vidíte ducha, jehož jízda odpovídá vaší předchozí nejlepší jízdě na této trati.

V TrackManii Sunrise můžete do tratí, které vytvoříte, přidávat soupeře.

Můžete vytvořit 4 – nebo třeba 7 soupeřů, každého z nich však musíte provést tratí, čímž vytvoříte trajektorii, která stanoví časové a medailové žebříčky.

V menu Editoru vyberte Editor duchů a klikněte na trať, do které chcete přidat soupeře. Zobrazí se menu, které vám dovolí zaznamenat trajektorii prvního (nejrychlejšího) soupeře.



Duch 1/7: Medaile autora
Kompatibilní duch na disku nalezen
Autor: Kikina Čas: 1:49.01
Limit: ???
Použít ducha
Nahrát nového ducha

Máte možnost využít buď ducha korespondujícího s časem autora trati, nebo se pokusit vytvořit čas rychlejší, než je autorův. Pokud se rozhodnete využít již existujícího ducha, klikněte na „Použít ducha“.

Pak se objeví další menu, které vám umožní zaznamenat dalšího soupeře. Toto menu bude ukazovat horní a spodní časové limity pro trajektorii druhého ducha.

Duch 2/4: Zlatá medaile
1:53.37 < Limit < 1:59.91
Nahrát nového ducha
Konec

Klikněte na „Nahrát ducha“ a začnete závod. Pokud budete příliš rychlí nebo příliš pomalí, hra vás na to upozorní a budete muset začít závod znovu. Pokud bude váš čas ve stanovených hranicích, budete moci tuto jízdu pro druhého soupeře uložit a pokračovat se soupeřem třetím.

Stejně pokračujte, než budou zaznamenáni všichni protivníci.

Toto menu zobrazuje složku, do níž byl soubor uložen. Pokud chcete do tratě, o kterou se chcete s někým podělit, zahrnout i soupeře, budete tyto informace potřebovat (viz Kapitola 13).

All ghosts recorded!
File: pepita_race1.Replay.gbx
Directory: Tracks\Replays\CreatedGhosts
Challenge medal times updated.
Quit

13 EDITOR KAMPAŇÍ

Kampaň je série několika na sebe navazujících tratí.

Společnost Nadéo pro vás již několik kampaní vytvořila, můžete ale také získat kampaně vytvořené jinými hráči (viz sekce 6.4).

A teď přišla řada na vás, abyste představili komunitě kampaň svojí!

V hlavním menu klikněte na „Editor“ a pak na „Editor kampaní“.

Nyní klikněte na „Nová kampaň“.



V horní části obrazovky svou kampaň pojmenujte.

Pak přidávejte série kliknutím na „Přidat“ u levého okna. Své série můžete přejmenovat tak, že na ně kliknete a vpravo nahoře jejich jméno změníte.

Pak vyberte sérii a klikněte na Přidat v pravém spodním rohu – tratě připojíte do této série.



Tratě vyberete tak, že se budete v menu pohybovat klikáním na zobrazené soubory. Pokud chcete v hierarchii udělat krok zpět, klikněte na šipku vyobrazenou vlevo.



Tratě vyberete tak, že na ni kliknete, aby se u ní objevila zelená značka. Jakmile budete mít vybráno, klikněte na OK.

Nakonec svou kampaň uložte. Později ji najdete pod Jedním hráčem – Sdílenými kampaňemi.

Pokud chcete svou kampaň umístit na internetu, aby ji ostatní hráči mohli najít přímo ze hry, postupujte podle těchto instrukcí:

1. Pro každou kampaň musíte zkopírovat všechny dále uvedené soubory ze svého herního adresáře gamedata > Tracks:
 - a. Soubor kampaňe ze složky Campaigns > my campaigns
 - b. Soubory tratí ze složky Challenges > my challenges
 - c. Soubory záznamů (duchové a videa) ze složek Replays > created ghosts a my replays (pouze pokud jste ve svých tratích používali duchy nebo videa).
2. Zabalte všechny tyto soubory do archivu ZIP.
3. Nabídněte svou kampaň vůdci své komunity tak, že mu tento archiv zašlete emailem. Pokud bude kampaň uznána jako vhodná, postará se vůdce o to, aby byla umístěna na herním serveru.

Bližší informace o komunitách najdete na adrese: www.trackmania.com

Svou kampaň také můžete velmi jednoduše zaslat pomocí emailu svým přátelům.

14 EDITOR ZÁZNAMŮ

Z menu editorů otevřete Záznamy jízdy.

Pak načtete dříve uložený záznam tratě.

Klikněte na něj, aby byl označen zelenou značkou, pak klikněte na OK v pravém spodním rohu obrazovky.

Následující dialog vám nabídne několik možností.

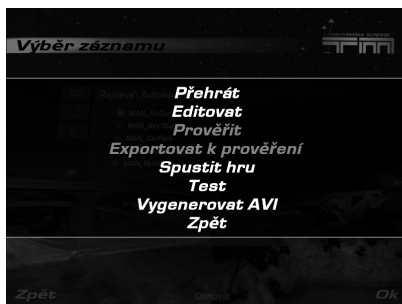
„Editovat“ vám dovolí nastavit záznam, měnit pohled kamery a text, speciální efekty a zvuky. Editor záznamů pracuje stejně jako mediatracker (viz Kapitola 11).

„Provéřit“ dovoluje správcům soutěží ověřit, že záznam zaslaný hráčem je autentický a že se nejedná o podvod.

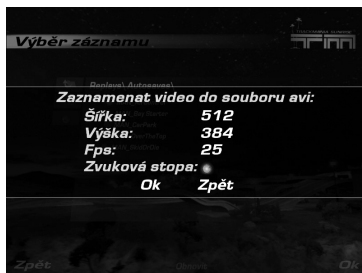
„Exportovat záznam k prověření“ vytvoří záznam, který obsahuje pouze informace nutné pro prověření (v kontextu soutěží).

„Spustit hru“ vám dovoluje spustit záznam a postavit se proti zaznamenanému protivníkovi.

„Test“ ukáže statistiku výkonnosti.



Video ze svého záznamu získáte tak, že kliknete na „Vygenerovat AVI“ a v okně, které se objeví, určíte rozlišení. Pokud jste nováček, ponechte rozlišení, které je právě nastaveno. Zvuková stopa vám umožní nahrát také zvuk záznamu, pokud budete chtít. Klikněte na OK.



Objeví se nové okno, které vás požádá o volbu formátu komprimace vašeho videa. Klikněte na OK.

Video pak bude zaznamenáno a objeví se zpráva, která vám sdělí, do které složky bylo uloženo.

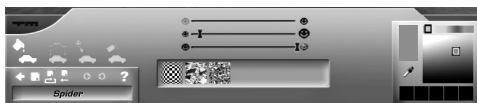
15 EDITOR VZHLEDU AUT

Ve hře TrackManie Sunrise máte k dispozici 3 auta a široký výběr nástřiků pro každé z nich. Svě vlastní nástřiky můžete vytvořit právě pomocí „editoru vzhledu“.

Tři auta TrackManie Sunrise jsou zobrazena v levé horní části obrazovky. Jedno z aut zvolte tím, že na něj kliknete, a pak zvolte volbu Do lakovny.

Teď jste v lakovně sami se svým strojem!

Kolečko myši můžete použít pro přiblížení nebo oddálení. Můžete se také pohybovat kolem auta, a to tak, že budete myši hýbat a zároveň držet její pravé tlačítko.



V levé části panelu nástrojů jsou k dispozici čtyři ikony:



1. Nastřikát celé auto



2. Na nástřik umístit motiv



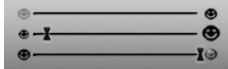
3. Aplikovat vinyly



4. Střikaci pistole

15.1 NASTŘÍKÁNÍ CELÉHO AUTA

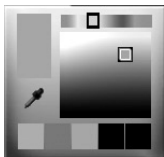
Klikněte na ikonu 1.



Nyní klikněte na jeden z navrhovaných nástřiků. Jako další zvolte pohybem posuvníků velikost vzoru a odlesky. Barva bude na auto aplikována automaticky.

Rada: do herního adresáře Gamedata můžete přidávat své vlastní soubory s barvami.

Když je pipetka bílá, můžete kliknout na auto, abyste našli jeho stávající barvu v mapě barev.



Můžete také použít mapu barev v pravé části rozhraní. Pipetka má dvě funkce, které aktivujete, když na ni kliknete:

Když je pipetka šedá, funguje jako stříkací pistole: klikněte na mapu barev a vyberte barvu. Zvolená barva bude automaticky aplikována na auto.

Za pomoci čtverečků, které jsou k dispozici pod mapou barev, můžete také vytvořit své vlastní palety barev. Klikněte na mapu barev a pak znovu na jeden ze čtverečků, zatímco přidržíte klávesu Ctrl.





15.2 UMÍSTĚNÍ MOTIVŮ



Klikněte na ikonu 2, pak na jeden z motivů. Definujte odlesky a následně klikněte na auto, a tím aplikujte motiv.

15.3 APLIKACE NÁLEPEK



Klikněte na ikonu 3, pak na jeden z motivů.

Před aplikací nálepek si prosím pozorně přečtěte následující pomůcky a klávesové zkratky:

Otočit motiv doleva: s / Alt + kolečko myši dolů

Otočit motiv doprava: s / Alt + kolečko myši nahoru

Rotace o 90° doprava: R

Rotace o 90° doleva: Z

Zvětšit motiv: E

Zmenšit motiv: D

Připojit motiv k modelu: X nebo C / Alt + pravé tlačítko myši

Nápověda: H

Rozhraní také nabízí následující nástroje:



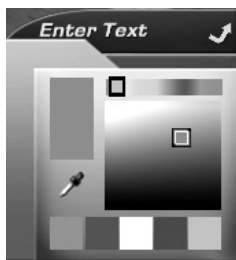
Symetrizace nálepek.



Definujte průsvitnost, velikost a odlesk.

Jakmile budete se svou nálepkou spokojeni, jednoduše ji kliknutím levého tlačítka myši aplikujte na požadované místo.

Jak aplikovat text:



Klikněte na „Vložit text“ v horní části panelu nástrojů vpravo. Objeví se malý kurzor. Existující text smažte a vložte text vlastní. Pak klikněte na malou zelenou šipku (orámovanou žlutě).

Barvu svého textu můžete za pomoci palety barev měnit.

Vše, co ještě musíte udělat, je kliknutím levého tlačítka myši umístit text na auto.

Nástroje a klávesové zkratky zmíněné výše fungují o pro text.

15.4 MALOVÁNÍ STRÍKACÍ PISTOLÍ

Klikněte na ikonu 4, poté na jeden z následujících motivů.



Nástroje a klávesové zkratky jsou stejné, jako u aplikace nálepek.

Nakonec svůj hotový nástřík uložte kliknutím na disketu v panelu nástrojů v levé spodní části obrazovky a pojmenujte ho.

Nyní můžete z editoru odejít. Svůj nástřík naleznete v menu Profily.



16 KLÁVESOVÉ ZKRATKY

VE HŘE

Řízení

Směrové šipky: řízení / brzdy

Enter: start / návrat na trať

Delete: restartovat závod

Escape: návrat do menu

Kamery

1: externí pohled, širokoúhlý

2: externí pohled, přiblížený

3: interní pohled

5: kamera je zaměřena na váš vůz

F10: screenshot (tj. uložení aktuálního obrazu do souboru)

- : zvětšení ohniskové vzdálenosti

+ : zmenšení ohniskové vzdálenosti

Více hráčů

Mezerník: pokec

C: otevřít/zavřít okno pokecu

Klávesa Tab (=tabulátor): zobrazení skóre

2: zobrazit/skrýt jména u aut

Jiné

Q: klakson

S: uložení záznamu

*: zobrazit/skrýt rozhraní

V EDITORU

OVLÁDÁNÍ MYŠI

Normální mód

Levé tlačítko: umístit blok (přidržte pro vytvoření cesty)

Pravé tlačítko: otočit blok ve směru hodinových ručiček

Kolečko: zvýšit/snížit kurzor

Volný mód

Levé tlačítko – přidržené: sledovat

Pravé tlačítko: otočit kameru

Kolečko: přiblížit/oddálit

Testovací mód

Levé tlačítko: spustit závodní mód z pozice a směru kurzoru

Pravé tlačítko: otočit směr startu

Kolečko: zvýšit/snížit kurzor

Navigace hierarchií bloků

Levé tlačítko: vybrat ikonu

Pravé tlačítko: vrátit se v hierarchii o jednu úroveň zpět

Ovládání klávesnicí

Šipky: pohyb kurzoru

Mezerník: umístění bloku (přidržit pro vytvoření cesty)

Page Up/Page Down: zvýšit/snížit kurzor

Pravé Ctrl: otočit blok ve směru hodinových ručiček

Delete: smaže blok(y) pod kurzorem

Num 2/4/6/8 (=číslo na numerické klávesnici): pohyb kamery

Backspace: smaže všechny bloky

Enter: spustit závodní mód z pozice kurzoru a směru kamery

Escape: odchod z editoru

U: zrušit poslední změnu

R: vrátit poslední změnu, která byla zrušena

S: uložit trať

, : aktivovat/deaktivovat pomocníky

Navigování hierarchií bloků

1-9: vybrat korespondující ikonu

2 : vrátit se v hierarchii o jednu úroveň zpět

Klávesové zkratky pro módy:

Levý Alt: volný mód

X: mazací mód

W: podzemní mód

Levý Ctrl: mód výběru

V LAKOVNĚ

* Myš:

Pravé tlačítko + pohyb: pohyb kamery

Kolečko: přiblížit/oddálit

Prostřední tlačítko (kolečko) + nahoru nebo dolů: změna úhlu pohledu kamery

Levé tlačítko: přestříkání celého auta – aplikace vrstev na auto – nakreslení motivu na auto.

Pozn.: kurzor myši musí ukazovat na auto, vyjma módu štětce.

* Klávesnice

Otočení motivu:

R: otočení o 90 stupňů doprava





F: otočení doprava

Z: otočení o 90 stupňů doleva

S: otočení doleva

X nebo C: připojit motiv k modelu. v módu štětce bude motiv resetován na nulu, tj. vrchní část motivu bude mířit k horní části obrazovky, v módu nálepek se motiv automaticky přizpůsobí nejbližší ose auta (např. horizontální nebo vertikální)

Velikost motivu:

E: zvětšit motiv

D: zmenšit motiv

Ostatní:

H : Náповěda

*Klávesnice + myš:

Otočení motivu:

Klávesa Alt + kolečko myši: změnit osu motivu

Klávesa Alt + pravé tlačítko myši: přiřadit motiv

Velikost motivu:

Klávesa Ctrl + kolečko myši: změnit velikost motivu

Klávesa Ctrl + pravé tlačítko myši: přiřadit motivu přednastavenou hodnotu

V MEDIATRACKERU

Klávesa Ctrl + Page Up/Page Down: zvýšit/snížit kurzor „spoušt“

Klávesa Ctrl + levý klik: umístí kurzor spouště na blok, na který ukazuje kurzor myši

Tab: zobrazí/skryje rozhraní

F10: screenshot

Ctrl + šipky nahoru/dolů: umístí cíl kamery na osu z vzhledem k vozu

Ctrl + šipky doprava/doleva: umístí cíl kamery na osu X vzhledem k vozu

Ctrl + Page Up/Page Down: umístí cíl kamery na osu Y vzhledem k vozu

Ctrl + Enter: znovu namíří kameru na auto.

17 PODĚKOVÁNÍ

DIGITAL JESTERS

Commercial Director
Terry Malham

Marketing Director
Leo Zullo

U.K. Sales Director
Matthew Edwards

International Sales Director
Graham Chambers

Creative Director
Edward Willey

Development Manager
Spencer Low

Product Manager
John Merchant
Technical/QA Manager
Jason Harman

Community Manager
Kevin Leathers

PR Manager
Rob Donald

Accounts
Nicola Brown

NADEO

Production
Pascal Herold
Adrienne Pechere
Cedric Lagarrigue

Director
Florent Castelnerac

Graphics
François-Xavier Delmotte
Stéphane Sommers

Programming
Xavier Bouchoux
David Fallot
Jean-Sebastien Luce
Damien Quilot
Olivier Torreilles

Additional programming
Pierre Augeard
Nicolas Maurer
Michael Ribaud
Clement Viguiet
Gerald Grosrenaud

(Music and Artists):
Ten Thousand Eyes
Hi-Jera

Take Back
NBF

Larger Than Life





Silvermaker

I Never Thought She Eva Lived
The Brit Hoolas

One TakeWonder
21st Century Beatnik

Jack and Mary
Big Wednesday

Latin Trick
Jason Alner

Situation
Mattie and Ben

Getting Things Started
Dan Money

Tainted Adrenaline
Mike Myler

Breathe 1
Zsolt Marx
Fill Your Pages
Zsolt Marx

Mutants
Dom Lyne

Sounds: Awess

UPOZORNĚNÍ!

Program, grafika, hudba, názvy a manuál podléhají autorskému zákonu. Software ani manuál nesmějí být rozmnožovány, kopírovány, překládány ani zkracovány na žádném elektronickém médiu či formuláři zpracovatelném strojem, ať již v celku, nebo jejich částí, bez dřívějšího souhlasu vydavatele. Většina hardwarových a softwarových značek v tomto manuálu jsou registrované známky, a je tudíž nutno s nimi tak nakládat. Jakékoli porušení výše uvedených práv bude ze strany vydavatele soudně stíháno!

V ČR vydává CINEMAX, s. r. o.
<http://www.cinemax.cz>
a HYPE, s. r. o.
<http://www.hype.cz>
Edice HYPERMAX
<http://www.hypermax.cz>
e-mail: hypermax@hypermax.cz

HYPERMAX

INŠTALAČNÝ MANUÁL

OBSAH

1. Požiadavky na počítač
2. Inštalácia hry
3. Varovanie pred epilepsiou
4. Podpora
5. Distribúcia

UPOZORNENIE!

Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst.1 písm. A autorského zákona a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383 / 1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234 / 2000 Zb.).

Hra je vhodná pre hráčov od 3 rokov!

1. POŽIADAVKY NA POČÍTAČ

Minimálne a optimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

2. INŠTALÁCIA HRY

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte CD do CD-ROM/DVD-ROM mechaniky. Po vložení tohto CD sa spustí inštaláčny program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie CD, spustite súbor setup.exe z CD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9.0 b alebo vyššie, pomocou inštaláčneho sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

3. VAROVANIE PRED EPILEPSIOU

Predtým, než začnete vy alebo vaše deti hrať tuto hru si prečítajte toto ustanovenie:

Niektorí ľudia sú náchylní k epileptickým záchvatom v prípadoch, kedy sú vystavení blikajúcim svetlám alebo aj bežným svetelným vzorom. Takíto ľudia môžu dostať záchvat pri sledovaní istých televíznych relácií alebo pri hraní istých počítačových hier. To sa môže stať i osobám, ktoré s epilepsiou doteraz žiadne problémy nemali.

Pokiaľ ste mali vy alebo niekto z vašej rodiny akékoľvek symptómy podobné epilepsii (záchvaty alebo ztrata vedomia), v prípade vystavenia sa blikajúcim





svetlám sa pred hraním hry poraďte s lekárom. Odporúčame, aby rodiča pozerali na deti pri hraní počítačových hier. Pokiaľ sa u vás alebo vašich detí objaví niektorý zo symptómov: závrate, rozmazané videnie, očné či svalové tiky, strata vedomia, strata orientácie alebo nechcené pohyby, PRESTAŇTE HRÁŤ a poraďte sa s lekárom.

Preventívne opatrenia pri hraní počítačových hier:

- Nebudte príliš blízko obrazovky. Sedte v rozumné vzdialenosti od nej, tak ako vám dovolí dĺžka kabeľu.
- Radšej hru hrajte na menších obrazovkách.
- Vyhýbajte sa hraniu, keď ste unavení alebo ospalí.
- Uistite sa, že izba v ktorej hráte je dobre osvetlená.
- Po každej hodine hrania si na 10 až 15 minút oddýchnite.

4. PODPORA

V prípade problémov sa obráťte na našu podporu

E-mail: faq@hypermax.cz

Web: www.hypermax.cz

Vydáva CINEMAX, s. r. o., a HYPE, s. r. o.,

Edice HYPERMAX, www.hypermax.cz

POZNÁMKY







Trackmaniáci

Stahujte nové tratě, skiny, posílejte své vlastní, překonávejte ostatní Trackmaniaky...

<http://trackmania.cz>

Každý se může stát Trackmaniakem, bez ohledu na věk, pohlaví, rasu či náboženské přesvědčení. (Trackmaniáci nejsou sekta 😊)

Používání cheatů je zakázáno. Zjištění zneužití cheatů či jakéhokoliv nepovoleného zásahu do hry bude trestáno doživotní ztrátou titulu Trackmaniaka.



trackmania.cz@seznam.cz