

# RAJD PRZEZ POLSKĘ

instrukcja obsługi gry



LK AVILON

Instrukcja obsługi gry

**RAJD PRZEZ  
POLSKĘ**

©1996 LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej instrukcji ani opisanego w niej oprogramowania nie może być kopiowana, czy też przenoszona na jakikolwiek nośnik mechaniczny ani elektroniczny bez zgody producenta. Gra przeznaczona jest do prywatnego domowego użytku. Kopiowanie dyskietek z programem jest nielegalne.

**© 1996 by Laboratorium Komputerowe AVALON**

Wyścigi samochodowe to impreza dla miłośników techniki i ostrej rywalizacji. Byszczące maszyny i ryk wysokoprężnych silników wywołują szybszy przepływ adrenaliny u widzów, a przede wszystkim u zawodników. Wielkie rajdy są rywalizacją pomiędzy mistrzami, ale czy to znaczy, że każdy z nas musi być pozbawiony smaku zwycięstwa w samochodowym szaleństwie? Absolutnie nie! Wprawdzie możliwości krajowych rajdowców są troszkę mniejsze niż wielkich zachodnich kocernów, jednak znany wszystkim "Maluch" z powodzeniem może zastąpić superszybkie Ferrari. Zwłaszcza na polskich drogach...

## **CEL I OBSŁUGA GRY**

"Rajd przez Polskę" umożliwia graczowi poprowadzenie wybranego samochodu przez kilkanaście etapów sportowej walki o tytuł "Mistrza Szybkiej Jazdy". Wygranie, lub choćby ukończenie rajdu jest bardzo trudne, bowiem przeciwnicy nie znają pojęcia "Fair Play" i niebezpiecznie często traktują swoje zderzaki jako broń. Ponadto poważnym ograniczeniem jest pojemność baku - jeden nieostrożny ruch, i może się okazać, że marzenia o pucharze odplynęły w chmurze spalin przeciwników. Każdy z samochodów posiada swoje odmienne cechy, takie jak sterowność, przyspieszenie, prędkość maksymalna itd. Całość gry obsługiwana jest przy pomocy joysticka.

## **TYP SAMOCHODU**

To pierwsza poważna decyzja - wybór samochodu. Na ekranie wyboru, przesuując mrugającą ramkę na jeden z dostępnych

samochodów dokonujemy wyboru. Jego potwierdzeniem jest wciśnięcie FIRE w momencie gdy mrugająca ramka otacza wybrany przez nas samochód. Dostępne modele to:

Fiat 126p,  
Fiat Cinquecento,  
Polonez CARO.

### **WYBÓR TRASY**

Kolejny wybór, tym razem najważniejszy. Na ekranie wyboru trasy znajduje się mapa Polski, na której zaznaczono wszystkie ważniejsze miasta przez które może przebiegać trasa wyścigu. Wychylając joystick w lewo lub prawo ustalamy trasę rajdu. Miasto z którego wyścig się rozpocznie oznaczone jest białą kropką, miasto docelowe kropką zieloną, zaś w przypadku gdy istnieje konieczność prowadzenia trasy przez określone miasta są one oznaczone czerwonymi kropkami. Za każdym razem gdy wychylimy joystick zmieniając trasę rajdu poniżej mapy pojawi się nazwa trasy. Wciśnięcie FIRE powoduje wybranie trasy i wyświetla jej długość.

Dokonawszy już wyboru rajdu nadchodzi czas na wybranie trasy pierwszego etapu podróży. Operacja wyboru przebiega analogicznie do wyboru rajdu. Po wciśnięciu FIRE wyświetlona zostanie odległość pomiędzy miastami stanowiącymi granice etapu i czas przewidziany na jego ukończenie. Po lewej stronie ekranu wyboru znajdują się dwa okna w których podawany będzie czas przejechania danego etapu (**CZAS ETAPU**) i czas łączny wszystkich przejechanych etapów (**CZAS ŁĄCZNY**). Po ukończeniu pierwszego etapu należy ustalić trasę drugiego, trzeciego itd. Wybór trasy jest bardzo ważną sprawą, bowiem ma zasadnicze znaczenie dla możliwości tankowania paliwa, co zostanie dokładnie omówione w

paragrafie **“PALIWO”**

## **MUZYKA**

Ustalenie ścieżki muzycznej odbywa się na specjalnym ekranie pokazującym płytę czołową radioodtwarzacza samochodowego. Wychylając joystick włączamy jeden z aktywnych kanałów (od 1 do 6) z których każdy stanowi odmienny podkład muzyczny. Ścieżka pierwsza oznacza efekty dźwiękowe.

## **PALIWO**

Jest najważniejszym elementem wpływającym na możliwość ukończenie wyścigu. Dystrybutory umożliwiające tankowanie paliwa są rozmieszczone wzdłuż trasy co pięćdziesiąt kilometrów, na każdej wielokrotności liczby pięćdziesiąt (czyli 50, 100, 150 itd.). Dziesięć kilometrów przed dystrybutorem na górze ekranu pojawia się migający napis **“PALIWO”**. Aby zatankować samochód należy zmniejszyć prędkość samochodu do minimum, zjechać na pobocze przed dystrybutorem i wychylić joystick w dół (hamowanie). Paliwo zawsze tankowane jest do momentu całkowitego zapełnienia baku. Rozsądna gospodarka posiadanym zasobem paliwa jest bardzo ważna, bowiem ilość paliwa przyznawana na początku kolejnego etapu, jest zależna od ilości paliwa jaka pozostała w baku po ukończeniu poprzedniego odcinka. Często zmusza do poszukiwania takiej trasy kolejnego etapu, która umożliwi szybkie tankowanie.

## **WYŚCIG**

Ekran wyścigu podzielony jest na dwie części: ekran akcji

oraz panel informacyjny. Panel, umieszczony w dole ekranu zawiera następujące dane:

- prędkość (w km/h),
- ilość paliwa, czas pozostały do ukończenia etapu,
- odległość pozostała do ukończenia etapu.

Samochodem steruje się wychylając joystick w odpowiednich kierunkach:

- lewo, prawo** - skręt w żądanym kierunku,
- góra** - przyspieszenie,
- dół** - hamowanie.

W grze wprowadzono pewne ułatwienie, pozwalające na przyspieszanie przez wciśnięcie FIRE, co nie wymaga uciążliwego trzymania joysticka stale wychylonego do przodu.

Aktywne podczas gry klawisze to:

- [SPACJA]** - włączenie/wyłączenie pauzy w grze,
- [ESC]** - przerwanie rajdu i powrót do ekranu wyboru samochodu.

## SPOSÓB WCZYTYWANIA

Usuń wszystkie cartridge, włóż dyskietkę "RAJD 1" do stacji dysków i włącz komputer. Kiedy na ekranie pojawi się prośba o zmianę dyskietki, włóż odpowiednią dyskietkę do stacji dysków i poczekaj. Gra wczyta się automatycznie.

**UWAGA:** Pierwsza dyskietka powinna być odbezpieczona, tak aby program mógł zapisać na nią wyniki i inne dane!

## INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU

Uruchom program INSTALUJ z dyskietki pierwszej. Jeżeli zgadzasz się aby program założył katalogi AVALON/RAJD, to potwierdź to wciśnięciem klawisza ENTER. Jeżeli nie, to musisz podać własną ścieżkę dostępu, brakujące katalogi zostaną założone automatycznie. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami programu instalacyjnego.

**UWAGA:** Podczas uruchamiania gry z twardego dysku oryginalna dyskietka musi znajdować się w stacji DF0!

## OSTRZEŻENIE

Prosimy o przeczytanie przed rozpoczęciem zabawy!

Ponieważ część osób źle reaguje na mrugające światło i promieniowanie komputera, zalecamy przestrzeganie następujących zasad bezpieczeństwa:

- nie należy siadać blisko monitora - kabel joysticka lub myszy powinien być naciągnięty;
- nie należy używać komputera gdy czujemy ból głowy lub senność;

- należy robić przerwy w czasie korzystania z komputera (co 15 - 20 minut);
- w razie wystąpienia jakichkolwiek objawów epileptycznych należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem.

## **AUTORZY**

**Program:** Krzysztof Szmatoła

**Muzyka:** Tomasz Kołomorz

**Grafika:** Artur Kamiński

