

PROMINENCE

techland



GTI

RACING

Spis treści

1. INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY	2
2. PROFIL GRACZA	4
3. MENU GŁÓWNE	5
4. SERIA WYŚCIGÓW - TRYB KARIERY	6
5. POJEDYNCZY WYŚCIG	10
6. GRA SIECIOWA	10
7. OPCJE	13
8. POMOC TECHNICZNA	15
9. PRAWA AUTORSKIE	16
10. TWÓRCY GRY	16

1. INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

Instalator gry uruchamia się automatycznie po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM. Jeżeli nie nastąpiło automatyczne uruchomienie instalatora (może być to spowodowane wyłączeniem opcji „autorun” w systemie), należy uruchomić plik setup.exe znajdujący się na płycie z grą.

W tym celu należy: kliknąć przycisk „Start” na pasku zadań, następnie wybrać opcję „Uruchom”, oraz wpisać w nowo otwartym oknie „X:\setup.exe” (gdzie „X” to litera napędu CD-ROM, zazwyczaj jest to „D”). Po uruchomieniu, program instalacyjny InstallShield Wizard przeprowadzi użytkownika przez proces instalacji gry. Do zainstalowania i uruchomienia programu konieczne jest podanie podczas instalacji klucza instalacyjnego znajdującego się na pudełku z grą. Dodatkowo przed pierwszym uruchomieniem gry, należy wprowadzić klucz aktywacyjny znajdujący się na okładce podręcznika użytkownika.

Uwaga! Do poprawnego funkcjonowania „GTI Racing” wymagana jest instalacja DirectX w wersji przynajmniej 9.0c. W przypadku posiadania starszej wersji należy podczas instalacji zaznaczyć opcję „zainstaluj DirectX”.

Po pomyślnie zakończonej instalacji grę można uruchomić:

- Wybierając menu „start”, następnie Programy, Techland, Gti Racing, i wybrać ikonę „Gti Racing” przez kliknięcie na nią;
- Klikając dwukrotnie, lewym przyciskiem myszy na ikonie „GTI Racing” dostępnej na pulpicie (w przypadku zaznaczenia takiej opcji podczas procesu instalacji);

Minimalne wymagania systemowe

Windows 98/ME/2000/XP

P IV/AMD Athlon o częstotliwości 1.8 GHz

256 MB RAM

Karta graficzna 64 MB, zgodna z DX 8.0 (GeForce 3 lub ATI Radeon 9200)*

Karta dźwiękowa zgodna z DX 8.0

2,5 GB wolnego miejsca na dysku

DirectX 9.0c

CD-ROM/DVD-ROM

56k Modem (dla gry online)

Rekomendowane wymagania systemowe

Windows 98/ME/2000/XP

P IV/AMD Athlon o częstotliwości 2.5 GHz

512 MB RAM

Karta graficzna 128 MB, zgodna z DX 9.0 (GeForce 5700 lub ATI Radeon 9600)*

Karta dźwiękowa zgodna z DX 8.0

2,5 GB wolnego miejsca na dysku

DirectX 9.0c

CD-ROM/DVD-ROM

ISDN (dla gry online)

Proszę pamiętać że karty graficzne które nie obsługują T&L nie spełniają w pełni minimalnych wymagań gry i będą powodowały problemy wydajnościowe. Gra wymaga karty graficznej z Pixel Shader 1.1. Gra nie była testowana na zintegrowanych kartach graficznych, w tym na laptopach.

*Gra nie obsługuje serii kart Geforce MX4

W przypadku problemów z uruchomieniem gry proszę sprawdzić czy w ustawieniach BIOS, rozmiar AGP Aperture Size wynosi minimum 64M.

2. PROFIL GRACZA

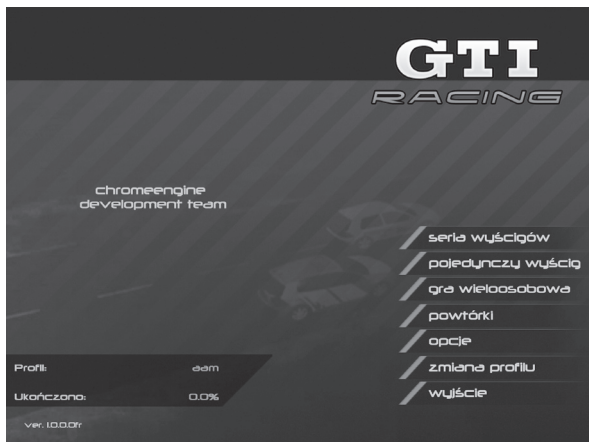


Po uruchomieniu gry należy stworzyć profil gracza. Przechowywane w nim będą informacje o postępach w trybie kariery i ustawieniach gry. Stworzenie dwóch i więcej profili ułatwia grę na komputerze kilku osobom.

Przy tworzeniu profilu należy podać jego nazwę będącą jednocześnie nazwą gracza (zarówno w trybie gry pojedynczej jak i wieloosobowej). W menu dostępna jest także opcja usuwania wcześniej stworzonych profili. Wybranie tej opcji spowoduje bezpowrotne usunięcie wszystkich danych dotyczących profilu w tym całego postępu w trybie kariery.

3. MENU GŁÓWNE

Wybranie profilu pozwala na przejście do menu głównego gry, w którym dostępne są następujące opcje:



- Seria wyścigów: Tryb kariery;
- Pojedynczy wyścig: Tryb zmagania na wybranej przez gracza trasie;
- Gra sieciowa: Rozgrywka wieloosobowa za pośrednictwem sieci/Internetu;
- Powtórki : Umożliwia wczytanie wcześniej zapisanej bądź ściągniętej z Internetu powtórki wyścigu;
- Opcje : Umożliwia zmianę ustawień gry;
- Zmień Profil: Powrót do menu profilu;
- Wyjście: Opuszczenie gry;

4. SERIA WYŚCIGÓW – TRYB KARIERY

Wybór trybu kariery w menu głównym pozwala na dołączenie do grupy kierowców startujących w ekstremalnej lidze wyścigów na kilku kontynentach..



Gracz rozpoczyna z niewielką ilością gotówki, za którą musi kupić i ulepszyć swój samochód. Pierwsze kroki należy skierować do garażu gdzie dostępne są następujące opcje:

Salon samochodowy

Umożliwia kupno pojazdu z wybranej grupy i zapoznanie się z jego parametrami.



Części

Tutaj możesz dokupić części do swojego samochodu polepszając jego parametry. Pamiętaj, że sam samochód nie wystarczy. Aby Wygrać, będziesz musiał odpowiednio konfigurować części tak, aby były dopasowane do warunków jazdy na danej trasie.



Ustawienia Samochodu

Ta opcja daje dostęp do ustawień samochodu – można modyfikować między innymi: wysokość i sztywność zawieszenia, siłę i rozkład hamulców, czułość układu kierowniczego, przełożenia i rodzaj skrzyni biegów.

Dzięki odpowiednim modyfikacjom, nie wydając pieniędzy na zakup części, możesz polepszyć zachowanie pojazdu na trasie wyścigu. Na trasach o nawierzchni asfaltowej, lepsze będzie sztywne i niskie zestrojenie samochodu, zaś na trasach na wyboistych bezdrożach, bardziej miękkie zawieszenie, pozwalające lepiej wybierać nierówności.



Naprawa

Menu umożliwiające naprawę całego samochodu bądź jego poszczególnych podzespołów.



Wyścig

Po wybraniu przycisku start przenosimy się na trasę wyścigu. Przed jego rozpoczęciem jest jeszcze możliwość modyfikacji parametrów pojazdu i zmiany opon (analogicznie jak w przypadku opcji „ustawienia samochodu”)



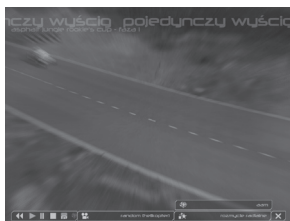
Opis z odnośnikami do screenu:

1. Aktualna pozycja;
2. Czas trwania wyścigu;
3. Okrążenie;
4. Obrotomierz, prędkościomierz i wskaźnik biegów;
5. Minimapa;
6. Procent ukończenia wyścigu;
7. Czas przejazdu okrążenia;

Po ukończeniu wyścigu dostępna jest opcja obejrzenia powtórki wyścigu, z możliwością zmiany kamer, efektów specjalnych, przewijania oraz zapisu powtórki na dysk twardy, a w przypadku uruchomienia gry z obsługą AVI dostępna jest opcja zgrania powtórki do formatu AVI.



Dzięki tej opcji można powtarzać najlepsze wyścigi, udostępniać je znajomym czy publikować w Internecie! Z menu głównego można później wczytać wybraną powtórkę wyścigu.



Menu w trakcie gry

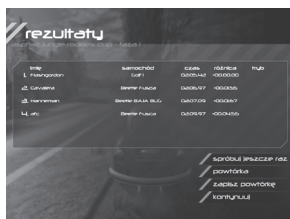
Menu to dostępne jest po naciśnięciu przycisku ESC podczas wyścigu.



- Powrót – Opcja ta pozwala na kontynuowanie wyścigu
- Jeszcze raz – Ponowne rozpoczęcie wyścigu
- Opcje – Możliwość zmiany opcji gry. Podczas wyścigu nie jest dostępna większość ustawień graficznych.
- Przerwij – Zakończenie wyścigu i powrót do menu.

Menu po zakończeniu wyścigu

Menu to pojawia się po pomyślnym zakończeniu wyścigu.



- Jeszcze raz - Ponowne rozpoczęcie wyścigu
- Powtórka – Obejrzenie powtórki
- Zapisz Powtórkę – Zapisanie powtórki do pliku
- Kontynuuj – Kontynuacja trybu kariery i zaakceptowanie wyników

Po naciśnięciu przycisku „kontynuuj” pojawi się opcja przeniesienia samochodu do garażu w celu dokonania niezbędnych napraw.

Cofnij karierę

Opcja ta umożliwi cofnięcie kariery do momentu, w którym dokonano auto-zapisu. Dzięki temu po spektakularnej kraksie nie będziesz musiał rozpoczynać kariery od nowa z powodu braku pieniędzy.

5. POJEDYNCZY WYŚCIG

Wybranie opcji Pojedynczy wyścig pozwala na swobodne wybieranie pomiędzy odblokowanymi w trybie trasami, oraz na dostęp do dowolnych samochodów. Dzięki temu bez obaw możesz przejechać wybraną trasę dowolną ilość razy przed końcowym testem w trybie kariery. Dodatkową opcją tego trybu jest możliwość dokonywania dowolnych zmian w pogodzie panującej na trasie i czasie startu.

6. GRA SIECIOWA

Wybranie opcji gra sieciowa pozwala na:

- Stworzenie nowej gry lokalnej (nowa gra lokalna)
- Stworzenie nowej gry internetowej (Nowa gra internetowa)

Przy tworzeniu własnej gry sieciowej należy wybrać trasy, jakie znajdą się na serwerze, ustawić parametry wyścigu a następnie wybrać, jakie samochody bądź grupy samochodów będą dostępne dla graczy, oraz dobrać ustawienia serwera:

- Nazwa serwera - Pozwala na szybką identyfikację serwera na liście.
- Port gry – Port, przez który będzie można połączyć się z serwerem.
- Zapętlenie map – Czy po zakończeniu map mają być one zapętlone.

- Interakcje samochodów – Ustawienie definiujące czy pomiędzy samochodami graczy dochodzić będzie do zderzeń i kolizji.
- Tryb zawodów – Po zaznaczeniu tej opcji za każde miejsce w poszczególnym wyścigu przyznawane będą punkty – wygrywa ten gracz, który po przejechaniu całej serii zdobędzie ich najwięcej.
- Czas do rozpoczęcia – Czas w sekundach, po jakim od wybrania opcji „gotów” rozpocznie się wyścig.
- Czas do rozpoczęcia (serwer) – Czas w sekundach, po jakim od wybrania opcji „gotów” przez właściciela serwera rozpocznie się wyścig.
- Min. Ścigających się – Minimalna liczba graczy potrzebna do rozpoczęcia rozgrywki.
- Maks. Ścigających się – Maksymalna liczba graczy, którzy mogą wziąć udział w wyścigu.
- Maks. Czas do zakończenia – czas, po jakim zakończy się wyścig po przejechaniu zwycięzcy przez linię mety.
- Tryb gry - Tryb, w jakim rozgrywany będzie wyścig.
- Maks. Graczy – Maksymalna liczba graczy mogąca dołączyć do serwera.
- Fizyka taśm – Włączenie, bądź wyłączenie fizyki taśm. Wyłączenie tej opcji zalecane jest na słabszych komputerach.
- Redukcja kurzu – Włączenie, bądź wyłączenie redukcji kurzu. Włączenie tej opcji zalecane jest na słabszych komputerach.

Po wybraniu tras, samochodów oraz ustawień należy kliknąć przycisk start, aby uruchomić serwer gry:



Opis obrazka:

1. Okno z listą graczy i podstawowymi informacjami o nich.
2. Informacje o wyścigu.
3. Przyciski opcyjne.
4. Komunikator służący do odbierania i wysyłania wiadomości.

Dostępne opcje:

- Ustawienia serwera – Zmiana ustawień serwera.
- Samochód – Wybór samochodu z listy dostępnych na serwerze
- Ustawienia samochodu – Konfiguracja wybranego samochodu
- Gotów – Zasygnalizowanie gotowości do wyścigu
- Wyjście – Opuszczenie serwera
- Opcje – Menu opcji gry
- Rozpocznij – Rozpoczęcie wyścigu (opcja dostępna tylko dla serwera)

Wybranie jednej z opcji dołączenia do istniejącej gry, otwiera okno z przeglądarką serwerów- można je sortować według nazw, adresów, opóźnienia, ilości graczy. Zaznaczenie któregoś

z serwerów i naciśnięciu przycisku „dołącz” spowoduje połączenie z wybranym serwerem gry. W celu otrzymania aktualnej listy serwerów należy wybrać „aktualizuj listę”. Aby odświeżyć listę bez pobierania nowych adresów kliknij „odśwież listę”.



7. OPCJE

Wybór opcji gry w menu głównym pozwala na zmianę i dopasowanie opcji gry:

Dźwięk

Jakość dźwięku - Jakość dźwięków w grze.

Głośność muzyki - Ustawienie głośności muzyki.

Głośność efektów - Ustawienie głośności efektów dźwiękowych.

Miksowanie sprzętowe - Włączenie / wyłączenie wspomaganie miksowania sprzętowego.

Efekty kanałowe - Włączenie / wyłączenie kanałowych efektów dźwiękowych.

Muzyka w grze - Włączenie / wyłączenie muzyki w grze.

Grafika

Dostępne są trzy predefiniowane ustawienia jakości grafiki: Najlepsza jakość, Balans, Najlepsza wydajność. Ponadto ustawienia grafiki mogą zostać dostosowane ręcznie.



Rozdzielczość - Ustawienie rozdzielczości ekranu.

Pełny ekran - Od tego ustawienia zależy czy gra będzie wyświetlana w oknie czy na pełnym ekranie

Wygładzanie - Ustawienia anti-aliasingu w grze.

Filtrowanie tekstur - Ustawienia filtrowania tekstur.

Jasność - Ustawienia jasności obrazu.

Jakość Materiałów – Ustawienia jakości materiałów występujących w grze.

Zasięg widzenia – Ustawienia zasięgu wyświetlania obrazu.

Deformacje samochodu – Włączenie / wyłączenie uszkodzeń samochodu.

Jakość Samochodu - Ustawienia szczegółowości modeli samochodów.

Jakość odbić - Ustawienia jakości refleksji w karoserii samochodu.

Cienie samochodu – Jakość cieni rzucanych przez samochód.

Fizyka traw - Włączenie / wyłączenie fizyki traw.

Sterowanie

Ustawienia opcji sterowania w grze:

- Przyśpieszenie – strzałka w górę
- Hamulec – Strzałka w dół
- Skręt w lewo – Strzałka w lewo
- Skręt w prawo – Strzałka w prawo
- Wyższy bieg – A
- Niższy bieg – Z
- Hamulec ręczny – Spacja
- Kamera – F1
- Respawn – R
- Światła – L
- Powiedz – S
- Klakson – H
- Podtlenek azotu – N

W przypadku konfiguracji kierownicy należy wybrać opcję „domyślnie kierownica” w zakładce „zaawansowane” i skalibrować ustawienia „martwej strefy”, wysycenia, ustawienia poszczególnych osi i klawiszy dodatkowych.

Jeśli opcja „domyślnie kierownica” nie jest dostępna mimo podłączenia sterownika do komputera, należy ręcznie dostosować wszystkie ustawienia.

Ustawienia gry

W tym oknie można dokonać ustawień gry.

Trudność przeciwników:

Ustawienia poziomu trudności komputerowych przeciwników.

Strzałka: Ustawienia trybu funkcjonowania strzałki wskazującej drogę.



8. POMOC TECHNICZNA

Przed skontaktowaniem się z centrum pomocy technicznej prosimy o zapoznanie się z zawartością pliku readme.txt znajdującym się na płycie z grą.

W celu uruchomienia pliku readme.txt należy:

- Dwukrotnie kliknąć myszką na ikonie „Mój komputer”
- Kliknąć prawym przyciskiem myszy na dysku odpowiadającym stacji CD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą i wybrać opcję „Eksploruj”
- Dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na pliku readme.txt

Jeżeli informacje w nim zawarte nie rozwiążą Państwa problemów, prosimy o kontakt:

Tel. (062) 737-27-46

www.techland.pl

info@techland.pl

Przed skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej należy przygotować następujące informacje;

- Tytuł i wersja produktu
- Wersja systemu operacyjnego
- Rodzaj i częstotliwość procesora
- Ilość pamięci RAM
- Typ karty graficznej
- Wersja sterowników karty graficznej

9. PRAWA AUTORSKIE

GTI Racing © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez międzynarodowe prawa autorskie i handlowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Znaki towarowe i patenty Volkswagen AG użyte są za pozwoleniem właściciela. Wszystkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

10. TWÓRCY GRY

GTI Racing zostało stworzone przez Prominence S.C w oparciu o Chrome Engine firmy Techland.

PROMINENCE S.C.

MANAGER PROJEKTU

BARTOSZ KOTUSIEWICZ

GLÓWNY PROGRAMISTA

KRZYSZTOF SALEK

PROGRAMOWANIE SI

MARIAN MAREK JARMOSZKO

DESIGN LEVELI

KRZYSZTOF KWIATEK

MAREK SOBÓL

GRAFIKA

PIOTR CIECIORA

DANIEL KOMUDA

FABIAN KUBICKI

WSPÓLPRACOWNICY

GRAFICZNI

SEBASTIAN BARABANOW

BENIAMIN SKOWROŃSKI

ROBERT OSIEJA

MUZYKA

CHICO: TOMASZ SZCZYGIEL,

JAKUB KIRKOWSKI, GRZEGORZ

IMIELSKI, GRZEGORZ

PASZKIEWICZ, ANDRZEJ

BRANDYS

PAWEŁ BŁASZCZAK

ADAM SKORUPA

EFEKTY DŹWIĘKOWE

SAMOCHODU

GREG HILL - SOUNDWAVE

CONCEPTS

TECHLAND

PRODUCENT WYKONAWCZY

PAWEŁ MARCHEWKA

PRODUCENT

MARCIN ŻYGADŁO

ZESPÓŁ DEVELOPERSKI

CHROME ENGINE

PRODUCENT

PAWEŁ ZAWODNY

PROGRAMOWANIE

GRZEGORZ ŚWISTOWSKI

PRZEMYSŁAW KAWECKI

MARCIN ŻYGADŁO

MACIEJ KŁOKOWSKI

PRZEMYSŁAW HERNIK

WOJCIECH PSZCZOLKOWSKI

ANDRZEJ ZACHAREWICZ

PROGRAMOWANIE SILNIKA

JAKUB KLAROWICZ

KONRAD ZAGOROWICZ

ANDRZEJ ZACHAREWICZ

MAREK PSZCZOLKOWSKI

PROGRAMOWANIE NARZĘDZI

MAREK PSZCZOLKOWSKI

GRAFIKA

MACIEJ JAMROZIK

JAN BORKOWSKI

RAFAL ZERYCH

DODATKOWE

PROGRAMOWANIE

ADRIAN STEFANIAK

TOMASZ KUSTRZYŃSKI

QA Team

MARCIN SOBANSKI

PAWEŁ KOPINSKI

KACPER MICHAŁSKI

RAFAL STASIAK

JAKUB SIKORA

PATRYK LACHAN



Techland
Ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski

Tel. (0 prefiks 62) 737 27 47
Fax. (0 prefiks 62) 737 27 49

www.techland.pl

GTI Racing © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez międzynarodowe prawa autorskie i handlowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Znaki towarowe i patenty Volkswagen AG użyte są za pozwoleniem właściciela. Wszystkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.