

Manuál ke hře

GARAGE

the simply clever Torman

RS

GARAGE the simply clever forman

Tato hra je v původní podobě bez dodatečných úprav volně šířitelná (freeware), ke stažení na **formanPS.wz.cz** .

Hra se neinstaluje. Po překopírování na pevný disk se jednoduše spustí dvojklikem. Soubor s poslední uloženou pozicí se jmenuje "save_PS_garage" a ukládá se do složky, ve které je umístěna hra.

Požadavky na systém: Minimální rozlišení monitoru 1024 x 768 pixelů, Windows 98, zvuková a grafická karta.



ÚČEL HRY A BODOVÁNÍ

Autíčko jezdí v patrových garážích tvaru kvádrů kolem dokola, nahoru a dolů, dokud nenajde cestu ven. Stavba je vždy vidět z jedné strany. Během jízdy ubývají body. Na konci hry se zobrazí tabulka s deseti nejlepšími výsledky. Při lepším výsledku se pořadí automaticky posunuje a je možno napsat jméno hráče.

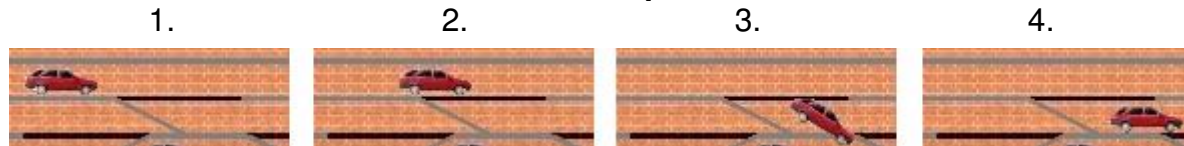
POZOR i malá kolize se zdí nebo jiným autem může zapříčinit, že se forman stane nepojízdný! Při dotyku s jiným autem ubývají body daleko rychleji! Mnohdy se prostě musí počkat, dokud pomalejší autíčko neuvolní cestu. Při sebrání kanystru (v prvním kole) se ke skóre připočítá 100, u tuningového formana 80, bodů. Samozřejmě dodržování předpisů kontroluje policie.

OVLÁDÁNÍ HRY

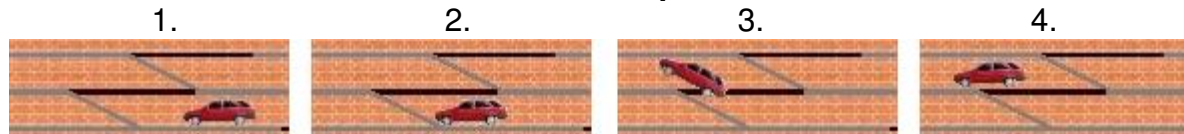
Autíčko se ovládá klávesami numerické klávesnice, jejich rozložení tvoří myšlené „háčko“. Pro majitele notebooků je zde alternativa řízení písmenky uvedená v závorkách.

1 (X)	vlevo dolů	S	uložit hru (umožňuje uložit jednu pozici hry)
3 (V)	vpravo dolů	L	nahrát poslední uloženou hru
4 (D)	vlevo	ESC	zpět do menu
5 (F)	klakson	F1	informace o hře
6 (G)	vpravo	F4	přepíná režim "celá obrazovka" a "okno"
7 (E)	vlevo nahoru	F9	zobrazit výsledkovou listinu
9 (T)	vpravo nahoru	F10	smazat (!) výsledkovou listinu
M / K	zapnout autorádio		
N / J	vypnout autorádio		

Jízda z kopce:

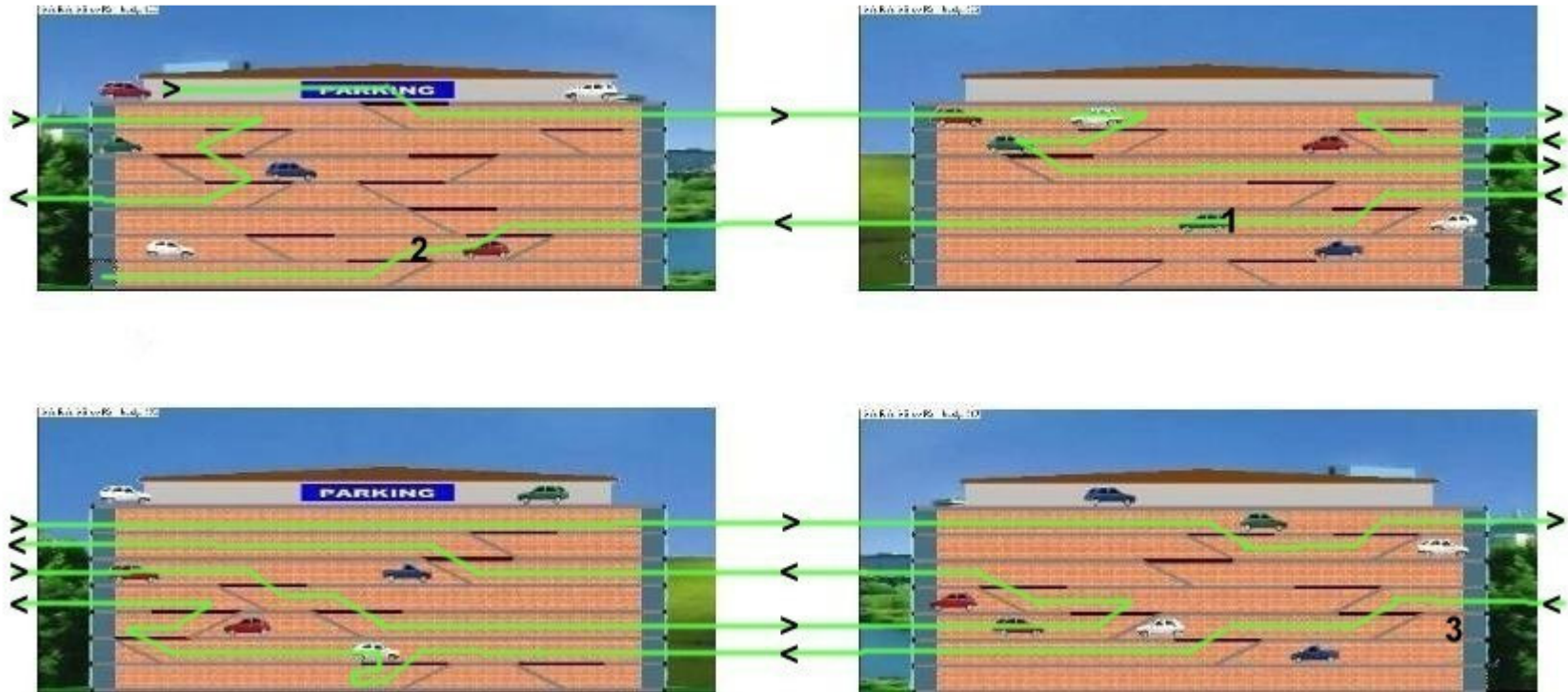


Jízda do kopce:



MAPY KOL

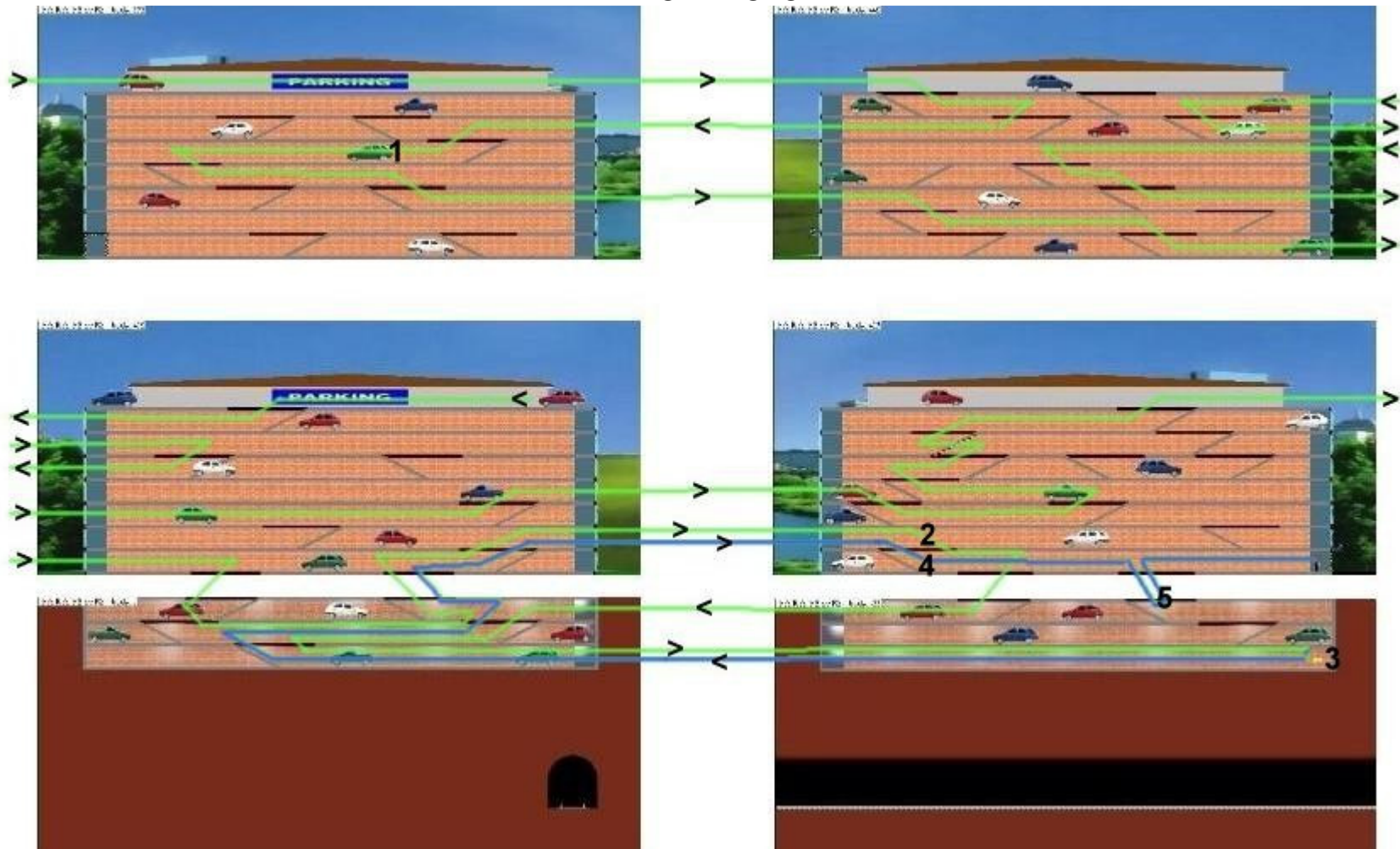
PRVNÍ KOLO



Pozor, autíčko díky zemské přitažlivosti může spadnout z vrchního patry a zničit se.

- 1 Do zeleného formana je třeba lehce ťuknout (body neubývají) a zatroubit, poté si dá říct a uhne z cesty
- 2 Těsně před cílem je třeba zachovat trpělivost a vyčkat až projede bílý favorit, poté až bude policie projíždět kolem nájezdu, nad kterým forman čeká, směrem doprava, formánek pořádně přidá plyn a hurá ven z garáží ☺
- 3 Kanistr

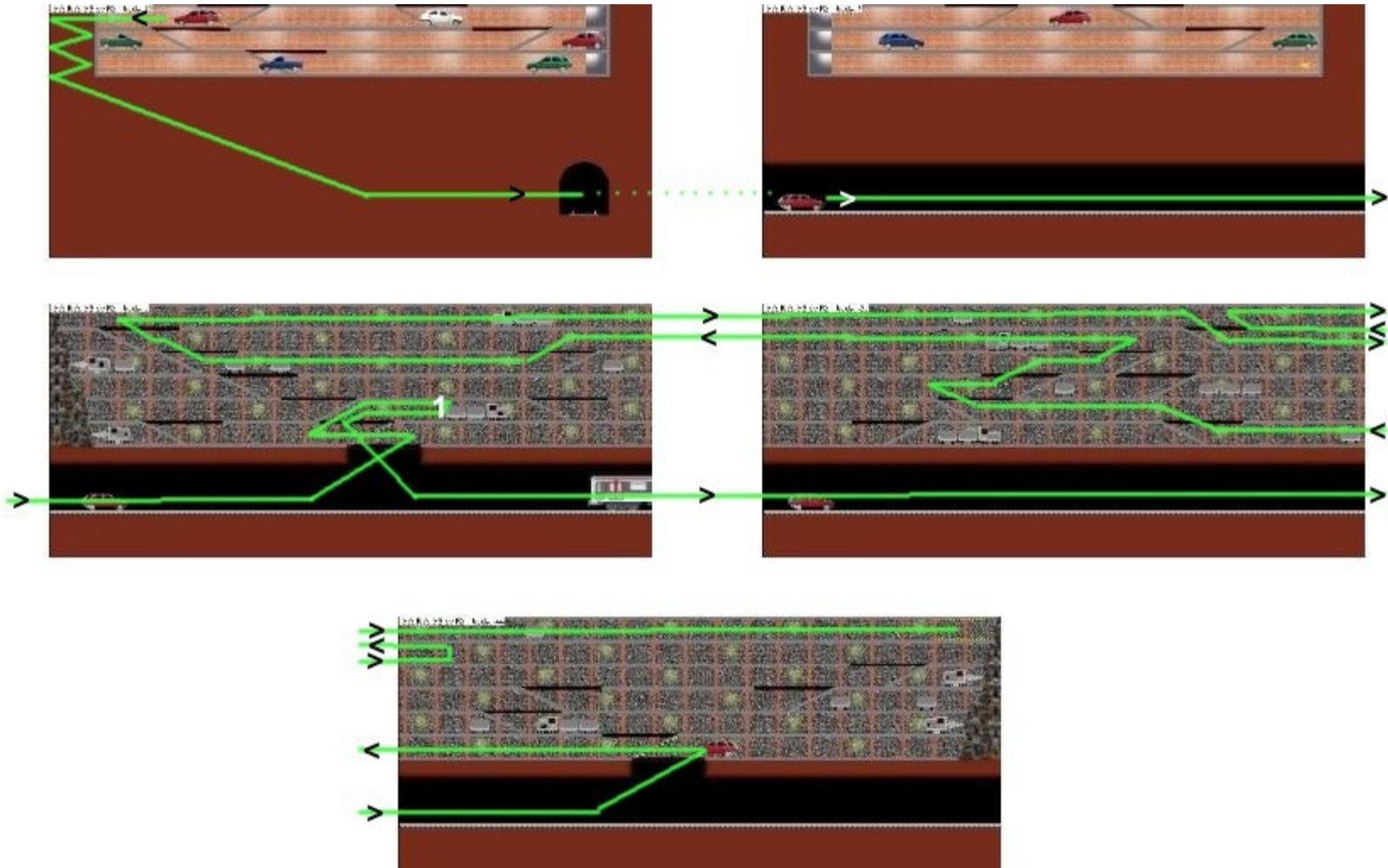
DRUHÉ KOLO



První změna; i v nejhořejším patře se dá jezdit dokola.

- 1 Opět známá finta s formánem, který nechce uhnout
- 2 Autíčko dojelo skoro k výjezdu, ale závora je zavřená (bliká červená), je třeba vrátit se do podzemí a najít klíč **3**. Jakmile je klíč naložen, musí formánek jet přesně danou trasu (modrá barva), jinak si výlet pro klíč zopakuje.
- 4 Závora bliká zeleně Tady je nutno počkat dokud policejní forman nedojede k nájezdu a nezačne se otáčet, v tento okamžik červený forman vypálí za policejním a schová se mu ve druhém vjezdu do podzemí **5**. Odtud se vydá honem rychle k výjezdu ☺

BONUSOVÉ KOLO



1 Formánek pojedě za důlní mašinkou, jakmile se dá vlak metra do pohybu otočí se, sjede dolů a vydá se dále tunelem.

V tomto kole by měl formánek přesně dodržovat trasu cesty.

Po absolvování tohoto kola zajede forman do dílny, kde ho tuningují. Bude potom do konce hry dvakrát rychlejší (při nahrání pozice bude formánek takový jaký byl při jejím uložení).

GARAGE the simply clever forman

Existují i jiné, mnohdy rychlejší cestičky v garáži.

MNOHO ZÁBAVY !!! ŠKODOVKÁŘI ZDAR !!!

autor: **Pavel**



e – mail: **formanPS@seznam.cz**

www stránky: **formanPS.wz.cz**

All Rights Reserved, PRAHA 2004