

SPEEDWAY MANAGER



Instrukcja obsługi.

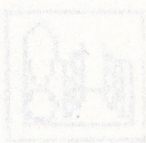
PROMIC grp

Autor:

K.Brok

Grafika:

M.Jastrzębski



Pracownia Nauk Politycznych i Socjologii
Instytut Socjologii
Instytut Psychologii

Instytut Socjologii
Instytut Psychologii

7. JAK KOMUNIKACJA WYKONYWA SWOJE FUNKCJE

W tym rozdziale przedstawimy funkcje komunikacji w społeczeństwie. Komunikacja jest procesem, który umożliwia ludziom wyrażanie swoich myśli i uczuć oraz nawiązywanie kontaktów. Dzięki komunikacji możemy dzielić się wiedzą, doświadczeniami i emocjami. Jest to proces dynamiczny, który zmienia się wraz z rozwojem społeczeństwa. Komunikacja ma wiele funkcji, które są niezbędne do funkcjonowania każdej społeczności. W tym rozdziale skupimy się na trzech głównych funkcjach: informacyjnej, integracyjnej i kontrolującej.

8. WYKONANIE FUNKCJI

W tym rozdziale przedstawimy, jak komunikacja wykonuje swoje funkcje w społeczeństwie. Komunikacja jest procesem, który umożliwia ludziom wyrażanie swoich myśli i uczuć oraz nawiązywanie kontaktów. Dzięki komunikacji możemy dzielić się wiedzą, doświadczeniami i emocjami. Jest to proces dynamiczny, który zmienia się wraz z rozwojem społeczeństwa. Komunikacja ma wiele funkcji, które są niezbędne do funkcjonowania każdej społeczności. W tym rozdziale skupimy się na trzech głównych funkcjach: informacyjnej, integracyjnej i kontrolującej.

W tym rozdziale przedstawimy, jak komunikacja wykonuje swoje funkcje w społeczeństwie. Komunikacja jest procesem, który umożliwia ludziom wyrażanie swoich myśli i uczuć oraz nawiązywanie kontaktów. Dzięki komunikacji możemy dzielić się wiedzą, doświadczeniami i emocjami. Jest to proces dynamiczny, który zmienia się wraz z rozwojem społeczeństwa. Komunikacja ma wiele funkcji, które są niezbędne do funkcjonowania każdej społeczności. W tym rozdziale skupimy się na trzech głównych funkcjach: informacyjnej, integracyjnej i kontrolującej.

Speedway Manager - instrukcja obsługi.

Jeżeli jesteś miłośnikiem speedway'a to zapewne nieraz oprócz uczestniczenia w meczach chciałeś zostać managerem zespołu. Właśnie ten program pozwoli Ci urzeczywistnić Twoje marzenia. Będziesz mógł kierować wybranym zespołem, ustalać składy a jedynym twoim zadaniem będzie doprowadzenie zespołu do zwycięstwa.

OBSŁUGA PROGRAMU.

1. WYBIERANIE KLUBU.

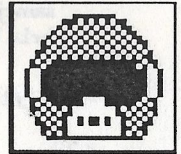
W celu wybrania klubu, którego będziesz managerem skieruj wskaźnik myszy na symbol interesującego cię klubu i naciśnij lewy klawisz myszki. Dobrze się zastanów, gdyż później nie będziesz już mógł zmienić swojej decyzji.

2. JAK ZACZAĆ GRAĆ ?

Na początku musisz ustalić skład swojej drużyny. Zrób to za pomocą ikony przedstawiającej kask żużlowca w czerwono-niebieskim kolorze.

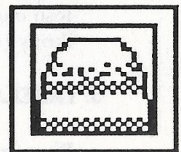
Skład zespołu ustala się naciskając lewym klawiszem myszki na dolnym numerze w tabeli a następnie na zawodniku, którego chcemy wymienić.

Skład twojej drużyny może być dowolny tzn. nie istnieją ograniczenia związane ze startami obcokrajowców ani przymus wystawiania zawodników młodzieżowych.



2.1 W celu obejrzenia składu drużyny przeciwnika użyj ikony przedstawiającej kask żużlowca w kolorze żółto-białym.

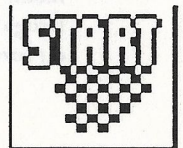
2.2 Mecz rozpoczynamy wybierając ikonę przedstawiającą stadion. Po rozpoczęciu meczu nie możesz już zmieniać składu (za wyjątkiem rezerw)



3. PRZEBIEG MECZU.

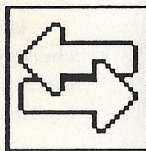
3.1 Każdy bieg rozpoczynamy naciskając ikonę "start". Zawodnicy podjadą do "Taśmy" i po chwili rozpoczną bieg. Wyścig przebiega na dystansie czterech okrążeń.

Po ukończeniu biegu przez wszystkich zawodników należy ponownie wcisnąć ikonę "Start", w celu przygotowania zawodników do następnego biegu.

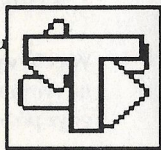


3.2 Masz również zawodników rezerwowych ! Jak z nich korzystać.

Każdego nowego zawodnika możesz wprowadzić po ukończeniu trzech biegów. W tym celu musisz skorzystać z ikony przedstawiającej dwie strzałki. Po jej naciśnięciu zostaną podświetleni zawodnicy, których można zmienić (jeżeli żaden nie będzie podświetlony oznacza to, że zmiana nie jest możliwa), za pomocą wskaźnika myszy wybierz zawodnika, którego chcesz zmienić a następnie zawodnika z numerem 7 lub 8. Zawodnicy rezerwy zwykłej (numery 7 i 8) mogą startować tylko jako rezerwa zwykła i co najwyżej pięć razy.



3.3 W przypadku, gdy przewaga drużyny przeciwnej jest większa niż 6 pkt i został już ukończony trzeci bieg, możesz wykorzystać tzw. rezerwę taktyczną. (ikona z dwiema strzałkami i literką T). Tak jak i w poprzednim przypadku podświetleni zostaną zawodnicy, których można zmienić (jeśli żaden nie został podświetlony, to znaczy że zmiana nie jest możliwa). Należy wybrać jednego z nich, a następnie zawodnika podświetlonego w składzie (tylko z numerami od 1 do 6). Zawodnicy z rezerwy taktycznej mogą startować tylko jeden raz. Nie możesz niestety jako zawodników rezerwy taktycznej używać zawodników rezerwy zwykłej.



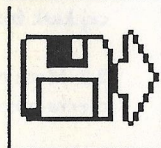
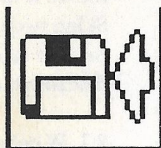
3.4 Po zakończeniu meczu zobaczysz wyniki innych rozegranych spotkań tej samej kolejki, a po zakończeniu kolejki wyświetlona zostanie aktualna tabela. Po zakończeniu każdego meczu należy wcisnąć lewy klawisz myszy.

4. Swoją grę możesz nagrać na dysk !

4.1

Aby nagrać stan gry na dysk musisz użyć ikony przedstawiającej dyskietkę ze strzałką skierowaną w jej kierunku. Zapisu możesz dokonać tylko przed rozpoczęciem swojego meczu.

Jeśli chcesz wprowadzić dane przedtem utrwalone musisz użyć podobnej ikony (strzałka odwrócona w przeciwnym kierunku)

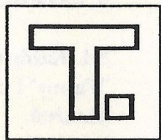


5. TABELA I TERMINAŻ

Pierwsza z ikon pozwoli ci przeanalizować aktualną tabelę wyników.

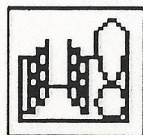
Wyniki te ulegają ciągłym zmianom, więc warto częściej spoglądać na tą ikonkę.

Druga to nic innego, jak terminaż meczy jakie twoja drużyna ma jeszcze do rozegrania.

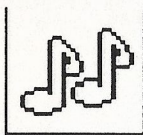


6. INNE IKONY.

Pozostały nam jeszcze dwie ikony. Pierwsza z nich przedstawia bramę z wykrzyknikiem. Za jej pomocą możesz opuścić program (sprawdź, czy nagrałeś stan gry).



Druga, to dwie nutki, jak się już zapewne domyśliłeś służy do włączania i wyłączania muzyki.



7. JAK KOMPUTER LICZY PUNKTY?

Za każdy wygrany mecz zwycięzca otrzymuje 2 pkt. "duże", za remis po 1 pkt., za mecz zakończony porażką 0 punktów.

"Małe" punkty, to różnica pomiędzy wynikami meczu, np. wynik 49:41 da zwycięzcy 8 małych punktów. Przygrany otrzyma oczywiście -8 punktów.

Pamiętaj o jednym! Podczas ustalania składu zwróć uwagę na "siłę" zawodników (numerki po lewej stronie). Od odpowiedniego dobrania składu zależało będzie twoje zwycięstwo. Ustaw zawodników tak, aby ich połączone siły dawały ci przewagę nad przeciwnikiem.

8. UWAGI KOŃCOWE.

Niestety, ze względu na wciąż istniejący w naszym kraju proceder piractwa zmuszeni byliśmy zabezpieczyć ten program przed możliwością kopiowania.

W przypadku wystąpienia kłopotów z wgraniem programu należy sprawdzić dwie rzeczy:

- czy wersja, którą posiadasz jest napewno oryginalna.
 - czy w pamięci twojego komputera nie zostały "resztki" jakiegoś programu.
- Dla pewności każdorazowo przed uruchomieniem programu wyłącz komputer na kilka sekund.

Życzymy wielu zwycięstw i miłej zabawy !
Promic group.

UWAGA !

DDOMIC group jest jedynym właścicielem praw do niniejszego programu oraz instrukcji.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Jakiegokolwiek kopiowanie lub inne powielanie (poza sytuacjami wymienionymi w instrukcji) całości lub fragmentów programu i instrukcji bez zgody **DDOMIC gr** jest zabronione.