

SPEEDWAY MANAGER



M-art

Copyright 1995

Przedstawiamy państwu grę Speedway Manager II, która powstała dzięki życzliwej krytyce pierwszej wersji tego programu. Mamy nadzieję, że tym samym spełnimy oczekiwania wszystkich fanów sportu, którzy ściągają tysiące kibiców na stadiony.

Wchodzisz do sali. Przy długim, konferencyjnym stole skupione twarze facetów w garniturach. Jedno puste krzesło. .. Zajmujesz je i rozkładasz przyniesione papiery. Atmosfera jest mocno napięta, w pokoju panuje wszechwładna cisza, słychać tylko warkot motorów z lekko uchylonego okna. Zawodnicy na torze przygotowują się do treningu, a w sali konferencyjnej działacze do nowego sezonu. Sytuacja w klubie jest niewesoła. Niska lokata w tabeli zeszłorocznych rozgrywek nie przysporzyła poprzedniemu trenerowi - splendoru, klubowi - zaufania kibiców, a kasie klubowej - pieniędzy.

Postanowiono zatrudnić Ciebie, widząc w tym szansę na odzyskanie pozycji w krajowym speedway'u. Zaczynasz w bardzo trudnej sytuacji, kilka starych motocykli, zrezygnowani zawodnicy, a w kasie niecałe 50.000 zł, to nie za wiele jak na aspiracje szacownych panów w garniturach. Czy sprostaś zadaniu wyprowadzenia drużyny na szczyty, czy stoczysz się jeszcze niżej, zależy głównie od Ciebie!

1. URUCHAMIANIE PROGRAMU.

Program przewiduje możliwość startowania z dyskietek lub z twardego dysku. W przypadku uruchamiania programu z dyskietek sprawa jest niesłychanie prosta. Wkładasz dysk #1 i czekasz, aż komputer poprosi o jego zmianę. Po wykonaniu tej czynności możesz rozpocząć grę.

UWAGA! Podczas gry dysk #2 musi być CAŁY CZAS odbezpieczony. Program bowiem na bieżąco dokonuje zapisu danych. Najlepiej, aby zabezpieczyć się przed przykrymi niespodziankami, DOKONYWAĆ CO JAKIŚ CZAS "kopii bezpieczeństwa" dysku #2.

Instalacja programu na twardym dysku wymaga natomiast kilku prostych zabiegów. Po włączeniu komputera i włożeniu dysku #1 klikasz dwa razy na jego ikonie. W otworzonym tym sposobem oknie musisz odnaleźć plik "install-HD" i postąpić analogicznie jak w poprzednim przypadku. Wkrótce

komputer poprosi Cię o zmianę dysku. Po zakończeniu instalacji program uruchamiasz jak każdy inny, klikając na jego ikonie startowej.

UWAGA! Pamiętać musisz o tym, aby w czasie wgrywania programu z twardego dysku dysk #1 znajdował się w stacji dysków.

2. ROZPOCZĘCIE GRY.

Aby rozpocząć żużlowe zmagania, musisz najpierw zdecydować się czy będziesz grał sam, czy z przyjaciółmi. Program przewiduje bowiem możliwość wspólnej zabawy nawet dla czterech osób. Po dokonaniu wyboru, kliknij na ikonę z odpowiednim numerem symbolizującym ilość graczy. Teraz przechodzisz do wyboru klubu. Centralne miejsce na ekranie zajmuje znaczek, który w przypadku naprowadzenia na niego kursora, a następnie kliknięcia, zostanie Tobie przypisany. Zmieniać znaczek możesz za pomocą znajdujących się po bokach strzałek.

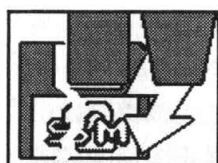
Jeżeli chciałbyś prowadzić zespół żużlowy znajdujący się obecnie w II lidze (jesteś mieszkańcem Gniezna, Zielonej Góry czy Krosna) - nic straconego. Potrzeba Ci tylko nieco cierpliwości i szczęścia. W przypadku bowiem gdy klub ten awansuje po zakończeniu sezonu do grona pierwszoligowców, to zaczynając grę znajdziesz go w grupie 10 zespołów możliwych do wybrania. Pamiętać przy tym musisz, iż utrzymanie takiej drużyny w lidze będzie dużo trudniejsze, a sukcesy nie pojawią się od razu. Po wybraniu klubu możesz (możecie) rozpocząć grę.

3. EKRAN GŁÓWNY.

Ekran główny stanowi pomost, poprzez który przechodzisz między różnymi funkcjami programu. Służą do tego celu ikony znajdujące się po jego prawej stronie. Na ekranie głównym pojawiają się także wskazówki. Najważniejszą z nich jest napis znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu, wskazujący gracza dokonującego aktualnie zmian (przed swoim meczem) poprzez podanie jego numeru. W czasie gdy komputer dokonuje niezbędnych obliczeń pojawia się polecenie "czekaj. ...". Ma to miejsce najczęściej przed meczem drużyn, których nikt nie prowadzi. Po zakończeniu serii spotkań pojawia się

okno informujące o następnej kolejce oraz znajdująca się przy nim ikona potwierdzenia "OK". Jeśli chciałbyś nagrać stan gry, powinieneś tego dokonać PRZED kliknięciem na tej ikonie. Teraz przejdźmy do szczegółowego omówienia poszczególnych ikon.

4. OPIS FUNKJI IKON.



-WYJŚCIE Z PROGRAMU. Ikona znajdująca się w lewym dolnym rogu głównego ekranu gry (częściowo przykryta literką "M" ze słowa MANAGER) umożliwi Ci wyjście z gry. Nie zapomnij o zapisaniu aktualnego stanu gry przed użyciem tej ikony. (O zapisie stanu gry przeczytasz w dalszej części instrukcji).



-TABELA. Po jej wybraniu pojawi się aktualna tabela ligi. Dowiesz się o pozycji swego zespołu, jego szansach na mistrzostwo bądź, przy słabszej postawie, na utrzymanie się w lidze. Powrót do ekranu głównego za pomocą ikony z czerwoną strzałką.



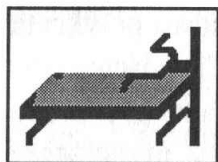
-TERMINARZ. Możesz zapoznać się z kolejnością rozgrywanych meczy. W połączeniu z tabelą da Ci to pełny obraz szans drużyny na ewentualną zmianę niekorzystnej pozycji. Możesz także poczynić pewne założenia taktyczne, np. słabszych zawodników, w celu podniesienia ich średniej meczowej, zachować na spotkanie z gorszą drużyną.



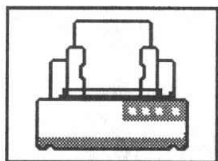
-PLASTRON. Dokonujesz bezpośredniej selekcji kadry swego zespołu. Z grupy 12 zawodników wybierasz 8 twoim zdaniem najlepszych (aby Ci to ułatwić obok zawodnika znajduje się jego średnia meczowa). Musisz pamiętać przy tym o wymogach regulaminowych (tylko jeden obcokrajowiec w meczu, młodzieżowcy z 6 i 7 numerem). Status zawodnika jest związany z jego kolorem: senior-pomarańczowy, junior-żółty, obcokrajowiec-zielony. Możesz stąd wrócić do ekranu głównego (czerwona strzałka) w celu dokonania



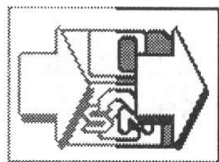
zmian (zakup motocykli, ceny biletów) bądź, uznawszy, iż wszystko jest w porządku, przejść do rozgrywania meczu (ikona z zawodnikiem). Jeżeli podczas zakupów, wybierając motor, pomyliłeś się, naciśnij prawy przycisk myszy i trzymając go ponownie lewy na ikonie tego motoru, jeżeli chciałbyś anulować ostatni wybór (dotyczy tylko ostatniego zakupu. Opis pozostałych opcji w dalszej części instrukcji.



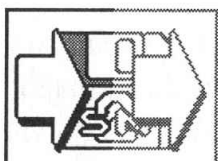
-TRENING. Bardzo ważną sprawą jest to, abyś nie zapomniał o treningu swoich zawodników, gdyż dzięki niemu mogą oni podwyższyć swoją formę. Umożliwi to ikona znajdująca się pod ikoną z zawodnikiem (ikona z ławeczką do treningu). Pamiętaj, że każdy trening pochłania sporą ilość gotówki, dlatego liczba treningów przed każdym meczem została ograniczona do jednego. Niemożliwe jest przeprowadzenie treningu jeżeli nie posiada się odpowiednich funduszy.



-DRUKARKA. Jeżeli jesteś posiadaczem drukarki za pomocą najniższej ikony wydrukować możesz program zawodów. Zanim jednak to zrobisz ustal skład drużyny gdyż w tabeli biegów znajdują się zawodnicy będący w danej chwili w gronie startujących.



-SAVE/LOAD. Jest podzielona na dwie części, z których każda odpowiada za inną funkcję. Musisz uważać, aby się nie pomylić, gdyż możesz skasować nagrany wcześniej stan gry.



Lewa strona ikony przedstawia czerwoną strzałkę skierowaną w stronę dysku. Symbolizuje to zapisywanie na dysk, czyli nagrywanie stanu gry (save). Przed nagraniem sprawdź czy dysk jest odbezpieczony. Jeśli nie, zrób to natychmiast!



Prawa strona ikony przedstawia strzałkę zieloną. Ta część ikony służy do odczytywania wcześniej zapisanego stanu. Zapamiętaj! Operacji dyskowych dokonywać możesz tylko PRZED kliknięciem na ikonie "OK".



-BANKNOT. Jak nie trudno się domyślić za pomocą tej ikony, możesz zapoznać się ze swoim finansami. Tu także dokonujesz zakupów motocykli i ustalasz ceny biletów.

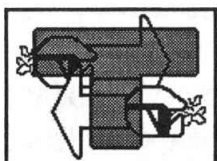
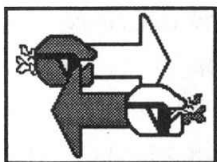
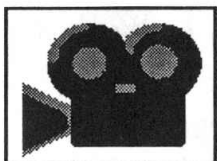
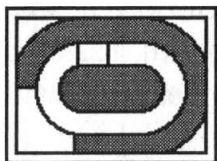
Zacznijmy od bilansu. Podzielony jest on na dwie zasadnicze grupy: wydatki oraz przychody. Na przychody składają się wpływy z biletów, reklam i transmisji radiowych. Do wydatków zaliczyć musisz pieniądze przeznaczone na kupno i wyposażenie motocykli, płace dla zawodników treningu. W pierwszym rzędzie podsumowania znajduje się bilans tylko za ostatni tydzień (kolejkę) działalności klubu, w drugim przedstawiono aktualny stan kasy. W przypadku, gdy jest on ujemny, niemożliwy okazuje się zakup motocykli. Zapewne zauważyłeś, iż zasadniczą część dochodów stanowią wpływy ze sprzedaży biletów. Dlatego bardzo ważną rzeczą jest ustalenie ich właściwej ceny. Oscylować ona może pomiędzy 10 a 99 tys. starych złotych. Wartość biletów przynosząca maksymalny zysk leży gdzieś po środku, a zależna jest od klasy przeciwnika. Aktualna cena biletów widnieje pomiędzy dwiema dolnymi ikonami "+" i "-", za pomocą których dokonujesz jej zmiany. Ważną sprawą jest także sprzęt, którym dysponują Twoi zawodnicy. Nie żałuj więc na ten cel pieniędzy, gdyż właściwie nie posiadasz innych wydatków zależnych bezpośrednio od Ciebie (choć oszczędzasz nie wstawiając do składu obcokrajowca, czego nie doradzamy - możliwość przegrania meczu). Tak więc jeśli ilość posiadanych przez Ciebie motocykli zmniejszy się do 6-7 (mniej niż jeden motocykl na jednego zawodnika), radzimy dokonać niezbędnego zakupu. Wtajemniczeni w arkany żużla z pewnością wiedzą, iż klasą dla siebie jest silnik GM'a. Nie ustępuje mu wiele Jawa, a Godden służy przeważnie młodym adeptom żużla. Podobne stopniowanie zastosowano w programie. Najlepsze wyniki osiąga drużyna wyposażona w GM'y, lecz gdy ich cena jest wysoka (110-130 mln. złotych) radzimy się zastanowić, czy kupić 2 GM'y, czy 3 Jawy lub Goddeny. Ilość posiadanych motocykli podana jest za nimi, cena natomiast poniżej. Zakupu dokonujesz klikając na ikonę z odpowiednim napisem czego efekt zauważysz jako wzrost liczby posiadanych "maszyn". Do ekranu głównego wychodzisz dzięki ikonie z czerwoną strzałką.



-KOPERTA I TELEFON. Nie wymaga ona chyba większego komentarza. Prosimy jednak abyś możliwość kontaktu potraktował poważnie, gdyż właśnie dzięki Twoim sugestiom w wersji następnej (wierzymy, iż taka powstanie) wyeliminujemy zauważone niedogodności oraz wprowadzimy najciekawsze innowacje. Bądź więc współtwórcą następnej wersji gry!

5. ROZGRYWANIE MECZU.

Jak już wspominaliśmy do rozgrywania meczu przechodzisz klikając kolejno na ikonę z plastronem, a następnie na "złożonego na maszynie żuźłowca". Teraz pojawia się skład drużyny Twojej i rywala, wasze znaczki oraz obsługująca tę część programu kolumna ikon po prawej stronie.



Zacznijmy od tej umiejscowionej na samej górze (toru żuźlowego) . Za pomocą tej ikony przenosisz się na tor, aby obserwować zmagania zawodników w danym wyścigu. Używaj jej jednak dopiero w chwili, gdy dokonasz wszelkich zmian gdyż później okaże się to niemożliwe. Poniżej znajduje się ikona symbolizująca kamerę. Służy on do wyłączania animacji toru podczas biegu. Pod nią umiejscowione są dwie ikony służące dokonywaniu zmian (pierwsza zwykłej, druga taktycznej) . Jakąkolwiek zmianę dokonać możesz dopiero po 3 biegu. W przypadku rezerwy zwykłej sprawa jest prosta. Zastąpić możesz dowolnego zawodnika z numerem 1-5 przez rezerwowego numer 8. Uczynić to możesz 4 razy, więc pamiętaj o odpowiednim "rozłożeniu jego sił". Zawodnika z numerem 6 - 7 (juniora) zastąpić może rezerwowy tylko w przypadku, gdy sam jest juniorem. Również juniorzy (6 - 7) raz zastąpić mogą zawodnika z "pierwszej piątki".

Rezerwę taktyczną wykorzystać możesz dopiero w chwili, gdy przegrywasz różnicą 6 lub więcej punktów (np. 12-18, 12-24, 30-36. ...). Jest to więc ostatnia deska ratunku. Rezerwa ta polega na wprowadzeniu zawodnika (najczę-

ściej najlepszego) z numerem 1-7 w miejsce jego słabiej dysponowanego kolegi. Każdy z zawodników wystąpić na rezerwie taktycznej może TYLKO RAZ.

W dokonaniu zmian pomóc powinny Ci podświetlenia. Więc w przypadku, gdy chcesz dokonać zmiany i klikniesz na odpowiednią ikonę zostaną podświetleni (na różowo) zawodnicy, których możesz wymienić (bądź nie zostaną podświetleni - zmiana niemożliwa). Teraz klikasz na odpowiedniego żużlowca i w składzie drużyny wyróżnieni zostają zawodnicy (zawodnik) gotowi zastąpić kolegę. Wybór konkretnej osoby polega na kliknięciu na jego nazwisku.



Ikona ostatnia - zawodnicy przed taśmą startową. Za jej pomocą odświeżasz skład startującej czwórki żużlowców. Po powrocie z żużlowego toru w ramce biegowej znajduje się bowiem wynik rozegranego przed chwilą, biegu. Po jednokrotnym kliknięciu na tej ikonie pojawiają się zawodnicy startujący w poprzednim biegu, wraz z wyszczególnieniem zajętych przez nich miejsc. Po ponownym kliknięciu nazwiska zawodników zmieniają się i dopiero teraz możesz dokonywać zmian.

Na osobne omówienie zasługuje system desygnowania zawodników do biegu 14 i 15 (tzw. biegów nominowanych). W biegu 15 (ostatnim) występuje, według regulaminu, po dwóch najlepszych zawodników z każdej drużyny. W przypadku, gdy największą, a zarazem równą ilość punktów pochwalić się może kilku zawodników, sam decydujesz o dwóch startujących w tym biegu. Do biegu 14 wystawić możesz każdego z zawodników z wyjątkiem najlepszych (startujących w decydującej batalii). Ci najlepsi będą z nominacji do biegu 14 wykluczeni, więc nie musisz się martwić, iż popełnisz regulaminowy błąd. Nominacji dokonujesz klikając kursorem myszy na wybranym zawodniku.

UWAGA! Musisz także kliknąć na tę ikonę po zakończonym meczu, aby przejść do dalszej części gry. Poniżej ikony z żużlowcami wyświetlony jest aktualny wynik spotkania oraz numer biegu.

6. ROZGRYWANIE BIEGU.

Przed Tobą najbardziej emocjonująca część gry, pojedynek żużlowców. Potrzebne do rozegrania meczu ikony znajdziesz w dolnym informacyjnym panelu. Znajdują się w nim dwa okienka i dwie ikony. W pierwszym okienku



po zakończonym wyścigu pojawia się jego czas, w drugim zawarta jest informacja o zanotowanym dochodzie oraz o ilości kibiców przybyłych na stadion. Dwie ikony służą rozpoczynaniu (2 min.) biegu oraz przechodzeniu z toru do okna z wynikami (zielona strzałka) .

7. UWAGI KOŃCOWE.

Przed wszystkim pamiętać musisz o tym, aby drugi dysk cały czas był ODBEZPIECZONY. Dokonaj więc kopii bezpieczeństwa. Gdyby wystąpiły problemy z uruchomieniem gry, oznaczać to może, że w pamięci komputera znajdują się pozostałości poprzednio wgrywanego programu. Zresetuj komputer jeszcze raz, a gdy to nie pomoże wyłącz go na jakiś czas. Wierzimy jednak, iż ominą Cię wszelkie problemy, program dostarczy wiele emocji, a spędzonego przy nim czasu nie uznasz za stracony.

Mamy nadzieję, iż zaprezentowany program zyska uznanie i przysporzy wielu miłych wrażeń, oraz da powody do satysfakcji, gdy prowadzona drużyna zdobędzie mistrzostwo ligi.

Życzymy sukcesów!

PROGRAM POSIADA OCHRONĘ PRAWNĄ.
KOPIOWANIE I ROZPOWSZECHNIANIE BEZ ZEZWOLENIA ZABROBIONE!
Kod i dokumentacja należą wyłącznie do firm
M-Art i MIRAGE Software.



MIRAGE Software, Warszawa, ul. Abrahama 4,
Tel. 671-7777, Fax 671-7622.

Skład:



Pogo-Grafix, Warszawa, ul. Polaka 7/54, Tel. 641-31-22, 18-63-52.

Druk: KOMODRUK sc. 05-806 Komorów Granica, ul. Jodłowa 1, Tel. 758-00-68.