

# UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

#### BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE

Tato uživatelská příručka obsahuje důležité zdravotní a bezpečnostní informace, které byste si měli přečíst a pochopit, dřív než začnete související software používat.

#### VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným efektům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste měli vy nebo někdo z vaší rodiny nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v připadě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním této hry poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, lékařem.

#### PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ POČÍTAČOVÝCH HER

- Nebuďte příliš blízko obrazovky.
- Vyhněte se hraní, když jste unavení nebo ospalí.
- Ujistěte se, že místnost, v níž hrajete, je dostatečně osvětlena.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

#### UPOZORNĚNÍ: ZABRAŇTE POŠKOZENÍ TELEVIZE

Určité typy obrazovek a monitorů nejsou k hraní počítačových her vhodné. Především u některých druhů projektorů, zpětných projektů a plazmových obrazovek může při hraní počítačových her dojít k poškození. Dlouhodobé zobrazení statických obrázků, af už v průběhu hraní nebo při pozastavení hry, může způsobit trvalé poškození katodové trubice a "vpálení" obrázků do obrazu, v důsledku čehož se na obrazovce stále zobrazuje stín statického obrázku, i když příslušná hra právě neběží. Vždy proto raději nahlédněte do dokumentace dodané společně s televizí či monitorem nebo se zeptejte přímo výrobce a ověřte si, že na svém zařízení můžete hrát počítačové hry bez rizika jeho poškození.

#### PROHLÁŠENÍ IGA

Tato hra využívá technologii dynamického zobrazování reklam společnosti IGA Worldwide INC., která hře umožňuje přijímat reklamní sdělení objevující se přímo v herním prostředí či v kontextu s ním za účelem zvýšení jejího realismu. Pro volbu obsahu zobrazovaného v průběhu hraní používá IGA IP adresu počítače, na kterém je hra spuštěna. IP adresa slouží k určení země nebo města hráče, spuštěné hry, množství reklamního obsahu a délky jeho zobrazení ve hře a doby, po kterou hra běží. IGA nepoužívá IP adresu k určení toržnosti hráče. Tato technologie zobrazování reklam je nedílnou součástí hry – nechcete-li ji využívat, odpojte se po dobu hraní od internetu. Další informace najdete v našich zásadách ochrany osobních údajů na drese www.simbin.com.

#### KONTAKT NA CELOSVĚTOVOU ZÁKAZNICKOU PODPORU

www.raceroom.net



## OBSAH

Instalace	4
Začínáme	5
Co stojí za vyzkoušení	6
Herní režimy	8
Hra více hráčů	. 12
Pravidla závodů	. 14
Pravidla šampionátu	. 14
Pravidla vlajek	. 16
Ovládání	. 16
Nastavení ovladače	. 17
Nastavení obrazu	20
Nastavení zvuku	24
Nastavení profilu	24
Filtrování automobilů	24
Nastavení obtížnosti	25
Pomocníci řízení	26
Informace na obrazovce	. 27
Často kladené dotazy	30
Inštalačný manuál (SK)	32
Technická podpora	33



## INSTALACE

Abyste nainstalovali RACE Injection, postupujte podle níže uvedených instrukcí. Během instalace je zapotřebí připojení k internetu kvůli aktivaci hry na Steamu.

- 1. Spusťte počítač.
- Do DVD mechaniky vložte DVD s hrou RACE Injection. Máte-li aktivovanou funkci automatického přehrávání, objeví se úvodní nabídka.
- 3. Pokud není funkce automatického přehrávání aktivní nebo se instalace nezahájí automaticky, poklepejte na ikonu Počítač na pracovní ploše, následně poklepáním na ikonu DVD mechaniky zahajte instalaci a postupujte podle pokynů na obrazovce. Jestliže se úvodní obrazovka instalátoru nezobrazí, klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu DVD mechaniky, v kontextové nabídce zvolte položku Prozkoumat a poté zahajte instalaci poklepáním na soubor "Race\_Injection\_Setup\_EGFIS.exe".
- 4. Při prvním spuštění se otevře okno pro konfiguraci zobrazení. Abyste mohli hru spustit, musíte tuto konfiguraci provést. Budete-li později chtít nastavení zobrazení upravit, spusťte soubor "Config.exe" ve složce s nainstalovanou hrou.

JECTION

# ZAČÍNÁME

Při prvním spuštění hry budete požádáni, abyste pojmenovali svůj profil. Toto jméno se bude zobrazovat na výsledkových tabulích a při hře online ho uvidí ostatní hráči. Poté, co zadáte toto jméno, můžete libovolně zkoumat hru a vyzkoušet si jakýkoliv z nabízených režimů.

Doporučujeme vám, abyste si nejprve zvolili režim "Race Event" (Závodní událost) s obtížností "Novice" (Nováček) – čistě proto, abyste se mohli s hrou v klidu seznámit. Jakmile zjistíte, jak hra funguje, můžete pokračovat v průzkumu ostatních herních režimů.

Uprostřed horní části obrazovky se v průběhu závodu objevují ukazatele upozorňující vás na blížící se zatáčku. Ty mají podobu šipek lišících se barvou podle toho, jaká zatáčka vás čeká. Šipky mohou být červené, žluté nebo zelené, přičemž červená šipka značí, že se blížíte k velmi ostré zatáčce, do které musíte hodně přibrzdit.



Ukazatele zatáček jsou určené především nováčkům. Zkušení hráči zjistí, že některými zatáčkami je možné projet rychleji a na vyšší rychlostní stupeň, než jaký doporučuje ukazatel.

# CO STOJÍ ZA VYZKOUŠENÍ

Vyzkoušejte nová auta třídy WTCC 2010 a rozhodněte se, za kterého řidiče nebo proti kterému řidiči chcete závodit, možná to bude závodník právě z vaší země.

Nenechte se zaskočit šílenou rychlostí vozů třídy Formula RaceRoom a projeď te se v nich. Pocit rychlosti je v těchto autech neuvěřitelný!

Vyzkoušejte různá auta od úžasného Mini Cooperu po adrenalinové zástupce třídy Formula RaceRoom.

Projeď te se v některém z otevřených automobilů a vyzkoušejte pohled z helmy, včetně odtrhávání jednotlivých vrstev krycí fólie.

Vytvořte si vlastní filtr automobilů a smíchejte dohromady několik tříd.

Vyzkoušejte si šplhání do kopce ve vozech různých tříd a staňte se králem vršku!

Projeď te se v dešti v zavřených i otevřených automobilech a pozorujte vliv deště na čelní sklo a kameru umístěnou v helmě. Nezapomeňte zapnout stěrače!

Vychutnejte si návrat ke kořenům závoděním v autech z historických tříd.

Zazávoď te si v malých vozech Mini. Nižší výkon neznamená horší zábavu!

Vyzkoušejte si smykování v Camaru páté generace na krátkých, ale klikatých švédských tratích.



Při jízdě stiskněte klávesu Page Up a pomocí numerických kláves otáčejte kolem auta s kamerou, abyste udělali pár impozantních snímků.

Vyzkoušejte novou akční kameru se zapnutým HUDem pro maximální pocit rychlosti.

Při pohledu z kamery umístěné v kokpitu stiskněte a podržte levé nebo pravé tlačítko myši a pohybujte s ní, abyste změnili místo, na kterém sedíte.

Vyzkoušejte režim "Online Time Attack" (Online časovka) a vyražte se svým oblíbeným autem na svou oblíbenou trať. Rozhodněte se, jestli pojedete proti svému vlastnímu duchovi nebo duchům ostatních hráčů RACE Injection. Jednotlivé duchy můžete nahrávat online a stahovat přímo ve hře.

Chcete být slavní? Vyzkoušejte světový online žebříček. V hlavní nabídce klikněte na tlačítko "World Ranking" (Světový žebříček) a poperte se o své místo na slunci.



# HERNÍ REŽIMY

RACE Injection nabízí celou řadu herních režimů a všechny z nich jsou dostupné skrze hlavní nabídku a nabídku doplňkových událostí. V této části si stručně popíšeme, o čem každý z režimů je.

### Race Event (Závodní událost)

Díky režimu Závodní událost vás od startovního roštu dělí jen několik kliknutí. Klidně to však může být i kompletní závodnický zážitek se všemi náležitostmi a možnostmi skutečného závodního víkendu. Sami si můžete vybrat, která nastavení a které náležitosti využijete, a upravit tak svůj závodní víkend podle svých představ.

Zvolte si trať, třídu, auto a řidiče a hra vás posadí rovnou na startovní rošt, aniž byste museli nejprve zajet trénink, kvalifikovat se nebo absolvovat zahřívací kolo.

Ve skutečné mistrovské sezoně je nicméně každá závodní událost naplánovaná na celý víkend. Takový víkend začíná v sobotu dvěma samostatnými tréninky. O několik hodin později se jede kvalifikace a v neděli se koná vlastní závod, kterému předchází krátké rozehřátí. V herním režimu Závodní událost můžete celou událost upravit podle svého, vybrat si pouze ty části závodního víkendu, o které máte zájem, jakož i pravidla, kterými se chcete řídit. Mějte prosím na paměti, že dostupnost nastavení závisí na zvolené úrovni obtížnosti.

Na obrazovce s výběrem tříd můžete otevřít nabídku filtrování automobilů. Více o filtrování automobilů se dočtete níže v samostatné kapitole.



## Championship (Šampionát)

Herní režim Šampionát je v této hře to nejpodstatnější. Právě zde se postavíte protivníkům řízeným umělou inteligencí v plně simulované sezoně série WTCC nebo vámi upravené, během které navštívíte všechny tratě z celého světa a na jejímž konci dojde ke korunovaci světového šampiona cestovních vozů.

Tento režim vám umožňuje zúčastnit se dvou oficiálních celosezonních šampionátů nebo si vytvořit šampionát vlastní.

Při vytváření svého vlastního šampionátu si můžete vybrat jakékoliv množství tratí dostupných ve hře. Rovněž můžete využít funkci filtrování automobilů, aby se vašeho šampionátu mohla zúčastnit auta i z jiných tříd, než je ta, do které patříte vy. Jestliže se rozhodnete, že filtrování aut nevyužijete, budete standardně závodit pouze proti dalším vozům z vaší třídy.

Světový šampionát cestovních vozů FIA 2007 tvoří jedenáct samostatných závodních událostí odehrávajících se v jedenácti různých zemích napříč třemi kontinenty. Při postupu šampionátem se váš postup ukládá automaticky po skončení každé části právě probíhajícího závodního víkendu.

Mějte prosím na paměti, že v rámci jednoho profilu může být naráz aktivní pouze jeden šampionát.



Bližší informace o pravidlech a regulích šampionátu WTCC naleznete v části Pravidla šampionátu.

## Time Attack (Časovka)

V režimu Časovka je vaším cílem zajet na zvolené trati s vozem vašeho výběru co nejrychlejší kolo. Když na konci prvního kola přejedete cílovou čáru, uvidíte "ducha" představujícího vaše auto v předchozím kole. Takto budete mít jasnou představu o tom, jak se vám dařilo v již odjeté části závodu, a můžete tak odhalit místa, kde máte prostor pro zlepšení. Mějte prosím na paměti, že se zobrazuje pouze duch z vašeho nejlepšího kola a nový duch se objeví pouze v případě, že překonáte svůj dosavadní rekord.

Chcete-li, můžete si ducha ze svého nejlepšího kola uložit, abyste proti němu mohli příště zase závodit. Poté, co zajedete kolo, jehož ducha chcete uložit, vraťte se do nabídky garáže a stiskněte tlačítko "Save time attack" (Uložit časovku). Abyste načetli uloženého ducha, stiskněte v té samé nabídce tlačítko "Load time attack" (Načíst časovku) a vyberte si ducha, kterého chcete načíst.

Kromě toho, že se tento režim skvěle hodí pro trénink, plní i nemalou sociální funkci. Pokud budete chtít sdílet režim Časovka se svými přáteli, můžete se buď střídat za volantem pod jedním profilem, nebo můžete vytvořit tolik dalších profilů, kolik závodníků se účastní souboje.

RACE Injection umožňuje založit více profilů ovládání. Výchozí profil ovlá dání se mění podle toho, jaký profil hráče je právě aktivní. Nové profily ovládání můžete vytvářet nebo mezi nimi přepínat během závodu v nabídce garáže.

Jestliže se chcete přepnout na jiný profil hráče, musíte nejprve opustit závodní událost a poté otevřít nabídku profilů, která se nachází v nabídce nastavení (tu najdete v hlavní nabídce). Načtěte požadovaný profil a vraťte se k režimu Časovka.



### Online Time Attack (Online časovka)

Kromě soupeření s duchy uloženými lokálně na vašem počítači si můžete také stáhnout duchy vytvořené ostatními hráči RACE Injection. To uděláte snadno tak, že v nabídce garáže v režimu Časovka stisknete tlačítko "Online Time Attacks" (Online časovka). Označte soubor s duchem, který vás zaujal, a poté stiskněte tlačítko "Download" (Stáhnout).

Chcete-li sdílet s ostatními své vlastní duchy, musíte nejprve soubor s duchem uložit lokálně a teprve poté ho můžete nahrát online, aby s ním mohli poměřit síly i ostatní.

V nabídce Online časovky najdete fitr umožňující vám postavit se duchům hráčů, kteří použili stejné nastavení jako vy. Abyste změnili nastavení filtru, musíte stisknout tlačítko "Filter list" (Seznam filtrů) při spodním okraji obrazovky Online časovky. Výchozí filtr odpovídá vždy vašemu nastavení.

## Practice (Trénink)

Tento herní režim představuje skvělou možnost, jak zlepšit své dovednosti na nějaké konkrétní trati a s autem, které si sami vyberete. Osvojte si nejrychlejší stopu a seznamte se s místy, kde je nutné přibrzdit, nebo experimentujte s nastavením auta, abyste zjistili, jaký vliv má na řízení. Nemusíte přitom brát ohled na žádný časový limit, a tak můžete trénovat, jak dlouho se vám zachce.

Trénink vám jednoduše umožňuje vyzkoušet si zcela volně určité auto nebo trať.

## World Ranking (Světový žebříček)

RACE Injection vám umožňuje ohodnotit výkon, který na jednotlivých tratích ve hře odvedete. Své nejlepší časy můžete zajíždět na speciálních hodnotících serverech, které automaticky odesílají časy jednotlivých kol do celosvětové databáze. Výsledná podoba žebříčku se poté zobrazuje na příslušných internetových stránkách. Abyste mohli tuto hodnotící funkci využívat, musíte se nejprve zaregistrovat. Více informací najdete na www.raceroom. net/leaderboards/.

# HRA VÍCE HRÁČŮ

V režimu hry více hráčů můžete závodit proti svým přátelům po místní síti (LAN) nebo můžete online čelit protivníkům z celého světa. Když v hlavní nabídce stisknete tlačítko "Multiplayer" (Hra více hráčů), objeví se obrazovka, kde si musíte vybrat, jestli budete hrát po místní síti nebo po internetu.

### Připojení se ke hře

Ať už v nabídce hry více hráčů zvolíte hru po místní síti nebo po internetu, zobrazí se následně seznam právě probíhajících her. Abyste se k některé z nich připojili, jednoduše na požadovanou hru v seznamu klikněte a poté stiskněte tlačítko "Join" (Připojit se) umístěné při spodním okraji obrazovky. Než se pokusíte připojit, přesvědčte se prosím, že daná hra již není plně obsazená.





## Založení hry

Chcete-li založit vlastní hru, zvolte nejprve v nabídce hry více hráčů, zda se bude jednat o hru po místní síti nebo po internetu. V následující nabídce stiskněte tlačítko "Host" (Založit) nacházející se při spodním okraji obrazovky. Následně se objeví nabídka nastavení vaší hry.

Nastavení můžete upravovat podle libosti. Vyberte si trať, třídu vozů, auto a řidiče. Pokud nechcete, aby se k vám a vašim přátelům připojil někdo cizí, zadejte do příslušného pole přístupové heslo. Kdokoliv se poté bude chtít k vaší hře připojit, bude muset nejprve zadat právě toto heslo. Jakmile nastavíte podmínky závodu a stisknete tlačítko "Host" (Založit), budete muset svoji hru pojmenovat. Právě toto jméno uvidí ostatní hráči v seznamu probíhajících her. Potvrzením jména hry nakonec nabídněte závod ostatním. Mějte prosím na paměti, že ostatní hráči se k vaší hře nebudou moci připojit, dokud ji u sebe nespustíte.

Až se vaše hra načte, budete v ní sami, dokud se k vám nepřipojí i ostatní. Jakmile vás bude dostatek, můžete přejít k dalšímu kroku – od té chvíle už se k vám nebude moci připojit nikdo další.



Pomocí nabídky nástrojů v klientu služby Steam můžete také vytvořit dedikovaný server.

# PRAVIDLA ZÁVODŮ

Při použití formátu jednoho závodu získá nejlepší pozici na startovním roštu ten řidič, který zajede v kvalifikaci nejrychlejší kolo. Po skončení závodu je bodově odměněno osm nejlepších závodníků. Vítěz získá 10 bodů a následujících sedm řidičů si odnese 8, 6, 5, 4, 3, 2 a 1 bod.

Při použití formátu dvou závodů získá ten řidič, který zajede v kvalifikaci nejrychlejší kolo, nejlepší pozici pro první kolo závodu. Body se rozdělují osmi nejlepším závodníkům po každém kole. Vítěz obdrží 10 bodů a následujících sedm řidičů získá 8, 6, 5, 4, 3, 2 a 1 bod.

Pro druhé kolo závodu se prvních osm pozicí na startovním roštu otočí. To znamená, že řidič, který zvítězí v prvním kole, vyjede do druhého kola z osmé pozice atd. Od osmé pozice výše se závodníci řadí na startovním roštu podle toho, jak dokončili první kolo.

Po skončení druhého kola závodního víkendu se body z obou kol sečtou a vyhlásí se celkový vítěz dané závodní události.

## PRAVIDLA ŠAMPIONÁTU

Sezona 2007 světového šampionátu cestovních vozů se skládá z jedenácti samostatných závodních událostí. V každé události získáváte body podle toho, na jaké pozici dojedete v prvním a druhém kole příslušného závodu. Vítězem šampionátu se stává řidič s nejvyšším počtem bodů po posledním závodu.

V průběhu šampionátu se používá systém váhového handicapu, podle kterého musí závodníci, kteří při závodním víkendu skončí na nejvyšších pozicích, vézt v autě během další závodní události vyšší zátěž. V prvním závodu sezony začíná každý závodník s dvacetikilogramovou zátěží. Na základě jeho výsledků v každém závodním víkendu se poté jeho zátěž v průběhu ce-



lého šampionátu zvyšuje nebo snižuje. Aktuální váhový handicap každého řidiče je uveden na obrazovce s přehledem časů.

Zátěž ovlivňuje výkon automobilu v mnoha směrech, ať už jde o opotřebení pneumatik, spotřebu paliva, vyvážení auta nebo jeho zrychlení. Osmdesát kilogramů navíc dokáže citelně změnit to, jak se pečlivě vyladěný závodní stroj chová a řídí.

Autu, které pravidelně dojíždí mezi nejlepšími, se bude zvyšovat zátěž, dokud nebude dosaženo maxima, které je v sérii WTCC povoleno, což je právě osmdesát kilogramů. Autu s váhovým handicapem, které neskončí mezi nejlepšími, se jeho zátěž sníží podle toho, jak hluboko v poli poražených dojede.

### Váhový handicap:

1. místo	+20 kg
2. místo	+15 kg
3. místo	+10 kg
4. místo	+10 kg
5. místo	+10 kg
6. místo	+5 kg
7. místo	+5 kg
8. místo	+5 kg
9. místo	-5 kg
< 10. místo	-10 kg

## PRAVIDLA VLAJEK

Modrá vlajka: Je použita, když řidič neuhne soupeři, který ho předjíždí o kolo. První zamávání slouží jako varování, druhé znamená, že řidič musí okamžitě uhnout, a při třetím je řidič potrestán penalizací "stop and go". To znamená, že musí zajet do boxů ke svým mechanikům, čímž ztratí spoustu času.

Žlutá vlajka: Znamená "zpomalte a nepředjíždějte, protože na trati se vyskytl problém, který by vás mohl ohrozit". Pokud budete předjíždět při vyvěšené žluté vlajce, budete penalizováni nebo dokonce diskvalifikováni.

Černá vlajka: Právě jste byli diskvalifikováni za nesportovní chování, kvůli technické chybě ohrožující ostatní řidiče nebo proto, že jste se nepodřídili trestu "stop and go".

# OVLÁDÁNÍ

RACE Injection obsahuje výchozí nastavení pro většinu nejběžnějších ovladačů. Pokud však máte k počítači připojenu pouze klávesnici a myš, nabídne vám hra následující ovládání.

# Řízení

Zrychlit	Šipka nahoru
Zpomalit	Šipka dolů
Zahnout doleva	Šipka doleva
Zahnout doprava	Šipka doprava
Zařadit vyšší rychlost	Q
Zařadit nižší rychlost	A
Světlomety	н
Stěrače/odtrhnout fólii z hledí	W
Změnit kameru	Tab
Podívat se doleva	V
Podívat se doprava	N
Podívat se dozadu	В



## Hra

Jmenovky řidičů	D
Pozastavit	Ρ
Přepínání zrcátek	1
Přepínání rozhraní	2
Chat v reálném čase	С
Zrychlit Levé tlačítko m	yši
Zpomalit Pravé tlačítko m	yši
Přeřadit/podřaditKolečko myši nahoru/do	olů



Většinu těchto kláves můžete přenastavit tak, že v hlavní nabídce nebo nabídce garáže zvolíte možnost "Options" (Nastavení) a poté vyberete položku "Control settings" (Nastavení ovládání). Existuje mnoho činností, k nimž standardně není přiřazena žádná klávesová zkratka, a proto si nezapomeňte projít seznam všech činností, abyste zjistili, zda nechcete vytvořit nový profil ovládání a přiřadit k nějaké činnosti určitou klávesu.

## NASTAVENÍ OVLADAČE

Pokud nejste spokojení s nastavením výchozího profilu, můžete si snadno vytvořit svůj vlastní. To musíte učinit také v případě, že váš ovladač není uveden v seznamu podporovaných ovladačů výchozího profilu. Uděláte to tak, že stisknete tlačítko "Create" (Vytvořit) pod seznamem dostupných profilů. Následně můžete zadat název svého profilu a přiřadit preferované činnosti konkrétním tlačítkům.

Příklad: Klikněte na položku "Accelerate" (Zrychlit) a poté sešlápněte pravý pedál, abyste mohli začít používat tento pedál pro přidání plynu. Až skončíte s nastavováním ovládání, měli byste svoje nastavení otestovat, abyste se přesvědčili, že funguje tak, jak potřebujete. To uděláte tak, že stisknete tlačítko "Advanced" (Pokročilé) v pravém dolním rohu nabídky.

Používáte-li volant simulující efekty zpětné odezvy (Force Feedback), nastavte je stisknutím tlačítek "Advanced" (Pokročilé) a následně "Force Feedback" v pravém dolním rohu nabídky.

RACE Injection obsahuje speciální efekty zpětné odezvy pro celou řadu zařízení. Pokud váš ovladač není uveden v seznamu podporovaných zařízení daného profilu, doporučujeme vám používat pouze základní efekty. Podle toho, jaké zařízení používáte, budete možná muset nastavení efektů obrátit.

Pokud není vaše zařízení uvedeno v seznamu daného profilu jako zařízení podporující zpětnou odezvu, je Force Feedback standardně vypnut.

#### Pokročilé nastavení ovladače

Stisknutím tlačítka "Advanced" (Pokročilé) v nabídce nastavení ovládání můžete svoje nastavení dále upřesnit. Následuje vysvětlení všech dostupných možností:

Mouse steering:	Řízení myší. Zapne/vypne možnost používat k řízení myš.
Left button accelerate:	Zrychlení levým tlačítkem. Zapne/vypne mož- nost přidávat plyn myší.
Right button brake:	Zpomalení pravým tlačítkem. Zapne/vypne možnost brzdit myší.



Shift with wheel up/down:	Řadit kolečkem nahoru/dolů. Zapne/vypne možnost přeřazovat otáčením kolečkem myši nahoru či dolů.
Hold button for gear:	Podržet tlačítko zařazené rychlosti. Tuto funkci musíte zapnout, pokud používáte volant s klasic- kým řazením, jako je například Logitech G25.
Speed sensitive steering:	Řízení citlivé na rychlost. Toto nastavení re- guluje změnu citlivosti ovladače s ohledem na rychlost auta. To znamená, že při nízké rychlosti budete moci zatočit víc než při rychlosti vysoké.
Analog sectors 1–3:	Analogové sektory 1 až 3. Jedná se o tři sek- tory analogové páčky na joypadu, od středu po maximální vychýlení. 1 představuje prv- ní třetinu jejího vychýlení, 2 druhou třetinu a 3 nejvzdálenější třetinu vychýlení páčky. Vyladěním tohoto nastavení můžete upravit citlivost analogové páčky podle svých potřeb. Navrhované nastavení sektorů: S1: 1.8x, S2: 2.0x, S3: 2.2x
Sensitivity:	Citlivost. Toto nastavení určuje, jak citlivá je ta která součást analogového ovladače. Vysoké číslo představuje vysokou citlivost, nízké číslo naopak citlivost nízkou.
Dead zone:	Mrtvá zóna. Toto nastavení určuje velikost mrtvé zóny té které součásti ovladače. Vysoké číslo představuje velkou mrtvou zónu, nízké číslo naopak zónu malou.

Force Feedback:

Zpětná odezva. Tato položka vám umožňuje upravit nastavení zpětné odezvy ovladače.

## NASTAVENÍ OBRAZU

Nastavení vozidla vám umožňuje upravit grafické nastavení týkající se přímo vašeho auta, zatímco nastavení prostředí slouží k vyladění obecného nastavení grafiky.

#### Nastavení vozidla

Car deformation:	Deformace auta. Toto nastavení povoluje/ zakazuje deformaci auta při nárazu.
Rear view mirrors:	Zpětná zrcátka. Toto nastavení vám dává na výběr mezi realistickými a virtuálními zpětnými zrcátky. Virtuální zrcátka jsou viditelná i ve chví- lích, kdy skutečná zrcátka být nemohou.
Visible steering wheel:	Viditelnost volantu. Toto nastavení povolu- je/zakazuje zobrazení volantu při pohledu z kokpitu.
Maximum visible vehicles:	Maximální počet viditelných vozidel. Toto na- stavení určuje maximální počet vozidel vidi- telných v jednom okamžiku (1–25). Snížení tohoto počtu napomůže výkonu hry.
G-force simulation:	Simulace přetížení. Toto nastavení určuje úroveň vizuálně simulovaného přetížení (0–100 %). Při nižších hodnotách se bude koknit méně otřásat



Look-to-apex: Pohled na vrchol zatáčky. Toto nastavení určuje, jak moc řidič natočí hlavu při průjezdu zatáčkou. Čím vyšší hodnota, tím víc se řidič dívá směrem, kterým zatáčí (0–100 %).

**Cockpit camera** 

movement:

Pohyb kamery v kokpitu. Toto nastavení ovládá pohyb kamery při pohledu z kokpitu. Čím vyšší hodnota, tím víc se bude kamera otřásat (0–100 %).

Disabled collision car visibility: viditelnost aut při vypnutých kolizích. Toto nastavení určuje, jak jsou při hře více hráčů zobrazena ostatní auta, když jsou vypnuté kolize. Můžete si vybrat mezi normálním zobrazením aut nebo zobrazením duchů.

Real seat positions:Realistická pozice sedadla. Když necháte<br/>možnost realistické pozice sedadla řidiče vy-<br/>pnutou, můžete tuto pozici libovolně změnit<br/>bez ohledu na omezení právě řízeného auta.<br/>Tím můžete negativně ovlivnit grafickou po-<br/>dobu interiéru auta i řidiče.

## Nastavení prostředí

General detail:	Obecná úroveň detailů. Tato položka určuje celkovou podobu herního prostředí. Ovliv- ňuje všechny jeho prvky podle toho, jakou přednastavenou úroveň si zvolíte.
Special effects:	Speciální efekty. Toto nastavení ovlivňuje speciální efekty, jako je kouř nebo částice.
Reflection effects:	Efekty odrazů. Toto nastavení ovlivňuje množství odrazů.
Shadows:	Stíny. Toto nastavení ovlivňuje množství stínů. Snížení jejich množství napomůže výkonu hry.
Shadow quality:	Kvalita stínů. Toto nastavení ovlivňuje kvalitu stínů. Snížení kvality stínů zlepšuje výkon hry.
Texture quality:	Kvalita textur. Toto nastavení ovlivňuje kvali- tu textur ve hře.
Draw distance (Track):	Vykreslovaná vzdálenost (na trati): Toto nastavení určuje, do jaké vzdálenosti se vy- kreslují objekty na a kolem trati. Čím kratší vykreslovaná vzdálenost, tím vyšší výkon hry.



Draw distance (Mirrors): Vykreslovaná vzdálenost (v zrcátkách). Toto nastavení ovlivňuje vzdálenost, do jaké se vykreslují objekty ve zpětných zrcátkách. Čím kratší vykreslovaná vzdálenost, tím vyšší výkon hry.

Field of view: Zorné pole. Toto nastavení ovlivňuje vaši perspektivu. Změna tohoto nastavení může výrazně změnit pohled na herní prostředí i váš pocit z něho, a mělo by se k němu proto přistupovat s opatrností.

Level of detail: Úroveň detailů. Toto nastavení určuje úroveň detailů na autech a trati. Vyšší číslo znamená více detailů, nižší číslo naopak detailů méně. Úpravou úrovně detailů můžete ovlivnit výkon hry.

Ghost car visibility: Viditelnost duchů. Toto nastavení ovlivňuje viditelnost duchů při šplhání do kopce. Můžete si vybrat, jestli chcete duchy zobrazit nebo ne. Toto nastavení nicméně ovlivňuje pouze herní režim "Hill Climb".

Jedním z prvků RACE Injection je i výkonnostní monitor, který naleznete v části nastavení vozidla.

Účelem výkonnostního monitoru je pomoci vám s nalezením nejlepšího kompromisu mezi úrovní grafického zpracování a výkonem hry. Jakmile aktivujete výkonnostní monitor a určíte požadovaný počet snímků za vteřinu, hra po zajetí závodu, během kterého bude monitorovat výkon počítače, navrhne nejvhodnější nastavení grafiky. Požadovaný počet snímků se určuje pouze na základě výkonu počítače během závodu, protože to je ta nejnáročnější část hry. Po dokončení závodu vám výkonnostní monitor, na základě počtu snímků zjištěného během závodu, doporučí snížení nebo zvýšení některých grafických nastavení. Pokud jste zapnuli možnost automatické úpravy zobrazení, bude vás hra o zamýšlených změnách informovat předtím, než je provede.

## NASTAVENÍ ZVUKU

Zde můžete upravit úroveň hlasitosti hudby i jednotlivých složek zvuku.

## NASTAVENÍ PROFILU

V této nabídce vytváříte, načítáte a mažete profily. Také si tu můžete prohlédnout příslušné statistické ukazatele a zjistit rekordy patřící k danému profilu.

# FILTROVÁNÍ AUTOMOBILŮ

Zde můžete upravovat filtrování automobilů. Filtrování automobilů je standardně vypnuté, což znamená, že když si vyberete nějakou třídu, vaši soupeři budou automaticky patřit do téže třídy. Pokud však chcete třídy smíchat nebo vytvářet vlastní závody, můžete v nabídce Filtrování automobilů vytvořit nový filtr.

Abyste mohli vytvořit vlastní filtr, musíte nejprve filtrování automobilů zapnout stisknutím tlačítka "Car Filter On" (Filtrování automobilů zapnuto) umístěného v horní polovině obrazovky. Poté musíte kliknout na tlačítko "Create" (Vytvořit), čímž vytvoříte nový filtr, který si poté můžete podle libosti upravit výběrem požadovaných automobilů nebo tříd ze seznamu.

Můžete si vytvořit libovolný počet filtrů. Filtr můžete přejmenovat nebo smazat kliknutím na požadovaný filtr a stisknutím příslušného tlačítka při spodním okraji obrazovky.



- 1. Červená barva znamená, že auto/třída je vypnutá.
- Žlutá barva znamená, že daná třída je zapnutá, ale nejsou zapnutá všechna auta v ní.
- 3. Zelená barva znamená, že auto/třída je zapnutá.

# NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Než zahájíte závodní událost, můžete si vybrat úroveň obtížnosti svého řidičského zážitku.

K dispozici jsou čtyři úrovně obtížnosti – nováček, poloprofesionál, profesionál a vlastní. Úroveň obtížnosti určuje, jací pomocníci řízení jsou vám k dispozici, jaké poškození vaše auto utrpí při kolizi s jinými vozy nebo překážkami, jakož i nejnižší úroveň dovedností vašich protivníků řízených počítačem.

### Informace o úrovních obtížnosti

## Nováček

Při úrovni Nováček budete moci v maximální míře využívat ABS (protiblokovací brzdový systém), kontrolu trakce a stabilizačního pomocníka. Citlivost vůči poškození je možné snížit až na 30 % a nejnižší možná míra dovedností protivníků činí 70 % maximální úrovně.

## Poloprofesionál

Při úrovni Poloprofesionál nebudete moci používat stabilizačního pomocníka a možnosti ABS a kontroly trakce budou omezeny pouze na nízkou úroveň. Nejnižší nastavení citlivosti vůči poškození je 80 % a nejnižší míra dovedností protivníků je rovněž 80 %.

## Profesionál

Při úrovni Profesionál nebudete moci používat žádného pomocníka řízení, takže se vaše auto bude chovat stejně jako jeho reálná předloha. Citlivost vůči poškození je nastavena na 100 % a nejnižší míra dovedností protivníků je stanovena na 90 %.

Úroveň Profesionál představuje výzvu i pro zkušené hráče závodních simulátorů. Pokud k tomuto typu her přicházíte poprvé, bude se vám velmi pravděpodobně zdát zpočátku frustrující. Ale jakmile se naučíte ovládat auto, které se chová zcela realisticky, zaplaví vás potěšení z úspěchu a pocit uspokojení z nově získaných dovedností.

#### Vlastní

Pokud jde o vlastní nastavení úrovně obtížnosti, nemusíte se ohlížet na žádná omezení. Při této úrovni si můžete každé nastavení upravit podle svých představ.

# POMOCNÍCI ŘÍZENÍ

ABS – neboli protiblokovací brzdový systém – je systém, který vám umožňuje šlápnout zprudka na brzdy, aniž by se vám přitom zablokovaly. Když nebudete ABS používat, budete muset být při brzdění jemnější, abyste zabránili zablokování brzd.

Kontrola trakce:

Kontrola trakce je systém, který pomáhá zabránit jednotlivým kolům v prokluzu při zrychlení nebo ostrém zatočení.



Stabilizační pomocník:

Stabilizační pomocník je systém, který porovnává řidičem zamýšlený směr jízdy (s ohledem na natočení volantu a sešlápnutí brzd) s reakcí vozidla. Systém poté přibržďuje jednotlivá přední nebo zadní kola nebo redukuje přebytečný výkon motoru za účelem korekce nedotáčivosti nebo přetáčivosti vozidla.

Nebojte se s pomocníky řízení experimentovat, abyste získali představu o tom, jak fungují. Po nějaké době možná zjistíte, že se bez některého z nich klidně obejdete.

#### INFORMACE NA OBRAZOVCE



- 1. Ukazuje vaši současnou pozici v závodu.
- Průběžný ukazatel rozestupu mezi vaším vozem, autem před vámi a autem za vámi.
- Když vedoucí vůz vjede do dalšího kola, zobrazí se informace o pozici aut za ním.

- 4. Objeví se, když je vyvěšena vlajka.
- 5. Zobrazuje směr a obtížnost nejbližší zatáčky.
- Tento ukazatel se objeví, když týmový manažer rozhodne, že musíte zajet k mechanikům. Ať už kvůli poškození vozu, mechanické závadě nebo změně počasí.
- Zobrazuje, v jakém kole právě jste a na kolik kol je daný závod vypsán.
- Zobrazuje váš nejlepší čas na kolo, čas v aktuálním kole a průběžný čas v jednotlivých úsecích tratě porovnávaný s výkonem ve vašem nejlepším kole.
- 9. Tachometr ukazuje otáčky motoru. Jakmile tečkovaná čára změní barvu na žlutou, měli byste se připravit k přeřazení na vyšší rychlostní stupeň. Když zčervená, blížíte se k limitu počtu otáček, a pokud zčervená číslo symbolující právě zařazenou rychlost, dosáhli jste tohoto limitu.
- Podle ukazatelů pomocníků řízení poznáte, kteří pomocníci jsou zapnutí. Jestliže začne některý z pomocníků vykonávat funkci, jeho ikona se rozbliká.
- 11. Ukazatel rychlostního stupně zobrazuje právě zařazenou rychlost.
- Ukazatele mechanického problému se rozsvítí, když vám dochází palivo, motor se začne přehřívat nebo dojde k mechanické poruše.



# ČASTO KLADENÉ DOTAZY

#### **Q: Podporuje** RACE Injection grafické karty kompatibilní s rozhraními DirectX 7 a DirectX 8?

A: Ne, RACE Injection podporuje pouze grafické karty kompatibilní s rozhraním DirectX 9.

#### Q: Je k hraní RACE Injection vyžadováno připojení k internetu?

A: Jelikož hra využívá distribuční platformu Steam, je připojení k internetu vyžadováno. Steam má však také off-line režim.

# **Q: Proč mi na pevném disku ubývá při hraní** RACE Injection **volné** místo?

A: Ve hře je standardně zapnuta funkce nazvaná "Timestamp Replays" (Opakované záběry od časové značky). Tato možnost ukládá opakované záběry, které na vašem pevném disku zabírají místo. Tuto funkci můžete vypnout v nabídce "Options/Game Settings" (Nastavení/Nastavení hry).

#### Q: Hra mi právě spadla. Co jsou zač ony soubory s výpisem zmíněné v chybovém hlášení? Kde je najdu?

A: Soubory s výpisem mohou pomoci technické podpoře při hledání možných příčin pádů či dalších potíží s hrou. Také mohou posloužit vývojářům při opravování chyb. Soubory s výpisem najdete ve složce "Dokumenty/ SimBin/RACE 07/Minidumps/".

# Q: Jak spustím konfigurační program v online (Steam) verzi hry?

A: Klikněte pravým tlačítkem myši na RACE Injection v seznamu svých her na Steamu a poté klikněte levým tlačítkem na položku "Video and Languages Options" (Nastavení obrazu a jazyka).

# Q: Proč nemohu zároveň přidávat plyn i brzdit, když používám volant s oddělenými pedály pro brzdu a plyn?

A: V nastavení jste nezaškrtli možnost dvou os (opak kombinovaných pedálů u produktů Logitechu). Zaškrtněte ji tedy (nebo u produktů Logitechu odškrtněte kombinované pedály) a poté již budete moci brzdit i zrychlovat zároveň.

#### **Q: Jaké porty se používají pro hostování dedikovaných serverů** RACE Injection **na internetu?**

A: TCP+UDP 48942-48957 a UDP 26900-26907.

#### Q: Jsem na místní síti chráněné firewallem a rád bych založil hru pro ostatní uživatele této sítě. Které porty musím otevřít? A: TCP+UDP 48942-48957 a UDP 48958-48973.

Bližší informace naleznete na www.raceroom.net.



## INŠTALAČNÝ MANUÁL (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podla §6 odst. 1 písm. A autorského zákona, a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234/2000 Zb.).

#### Požiadavky na počítač

Minimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

#### Inštalácia hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí inštalačný program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustite súbor setup. exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou inštalačného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

## TECHNICKÁ PODPORA

V případě problémů se obraťte na naši technickou podporu / V prípade problémov sa obráťte na našu podporu:

E-mail: faq@hypermax.cz Web: www.hypermax.cz Tel./fax: +420 257 327 239

Využívá Miles Sound System. Copyright © 1991-2012 RAD Game Tools, Inc. Využívá Bink Video. Copyright © 1997-2012 RAD Game Tools, Inc.

RACE Injection © 2012 SIMBIN STUDIOS AB. Vyvinul SIMBIN DEVELOP-MENT TEAM AB. Vydává SIMBIN STUDIOS AB. V České republice a na Slovensku distribuuje CINEMAX, s.r.o. a HYPE s.r.o. v edici HYPERMAX. Všechna práva vyhrazena.

Ochranná jména Mini a BMW jsou použita v licenci BMW AG. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků a jsou použity v licenci.





# NA WWW.RACEROOM.NET

NALEZNETE INFORMACE, SOUBORY KE STAŽENÍ,

AKTUALIZACE, SOUTĚŽE A JEŠTĚ MNOHEM VÍC.