

BRG

Manuál

Úvod

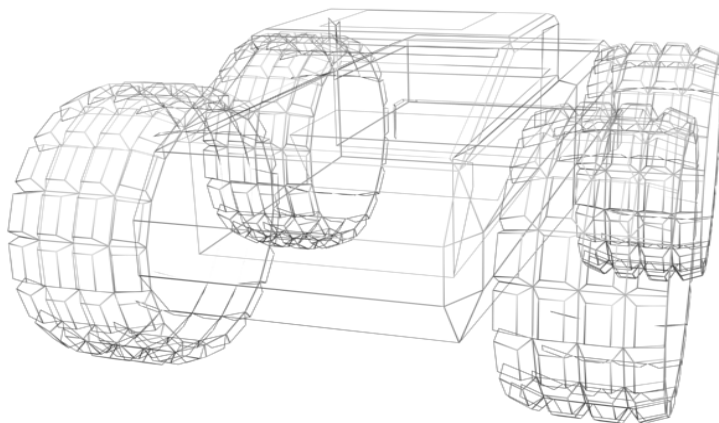
BRG je klasická závodní hra vytvořená pro programátorskou soutěž Becherovka Game 2006. Cílem hry je dokončit rozsáhlý závodní šampionát pořádaný v různých prostředích s různými závodními vozy. Jedná se o hru pro jednoho ráče.

Šampionát

Hra začíná s jedním základním vozem. V průběhu šampionátu získává hráč kredity za úspěšně dokončené závody. Takto vydělané kredity lze utratit při nákupu nových vozů a za jejich vylepšení. Šampionát se odehrává v sedmi lokalitách. Každá lokalita má různý počet závodů. Hráč musí dokončit závody v každé lokalitě jeden po druhém. Ale výběr pořadí lokalit záleží jen na něm. Pokud se nedaří dokončit určitý závod v některé lokalitě, má hráč možnost vyhrát závody v jiné lokalitě, vydělat kredity a vrátit se ke stejnému závodu s vylepšeným nebo novým vozem. Hráč by měl nejprve absolvovat závody v tréninkové lokalitě.

Seznam lokalit v šampionátě:

- Ténink
- Pláž
- Poušť
- Jezero
- Vesmír
- Les
- Město



Každý závod šampionátu má určité cíle, které musí hráč splnit aby mu byl povolen start v dalším závodě. Tyto podmínky se mohou lišit závod od závodu. V každém závodě může být libovolná kombinace těchto cílů.

Seznam cílů jednotlivého závodu šampionátu:

- Dojed'te na určitém umístění – cílem je dokončit na prvním, druhém, třetím atd. místě. Jakékoliv lepší umístění je ohodnoceno větším počtem vydělaných kreditů.
- Dojed'te v určitém čase – je dán časový limit k dokončení závodu. Rychlejší zaji'tý čas přinese více vydělaných kreditů.
- Seberte určitý počet Becherovek – cílem je sebrat daný počet Becherovek v průběhu závodu.
- Dokončete určitý počet kol

Závod

Závodní dráha je vymezená kontrolními body. Kontrolní body jsou vyznačeny žlutými průhlednými obdélníky na trati. Vždy je zobrazen jen další kontrolní bod. Šipka v pravém dolním rohu obrazovky směřuje vždy k dalšímu kontrolnímu bodu. Poslední kontrolní bod kola má zelenou barvu.

V některých místech je na zemi zobrazena cesta. V tomto případě se rychlost auta při sjetí z vozovky výrazně zpomalí a šipka v pravém dolním rohu změní barvu na žlutou. Auto dosáhne opět plné rychlosti až po návratu na trať.

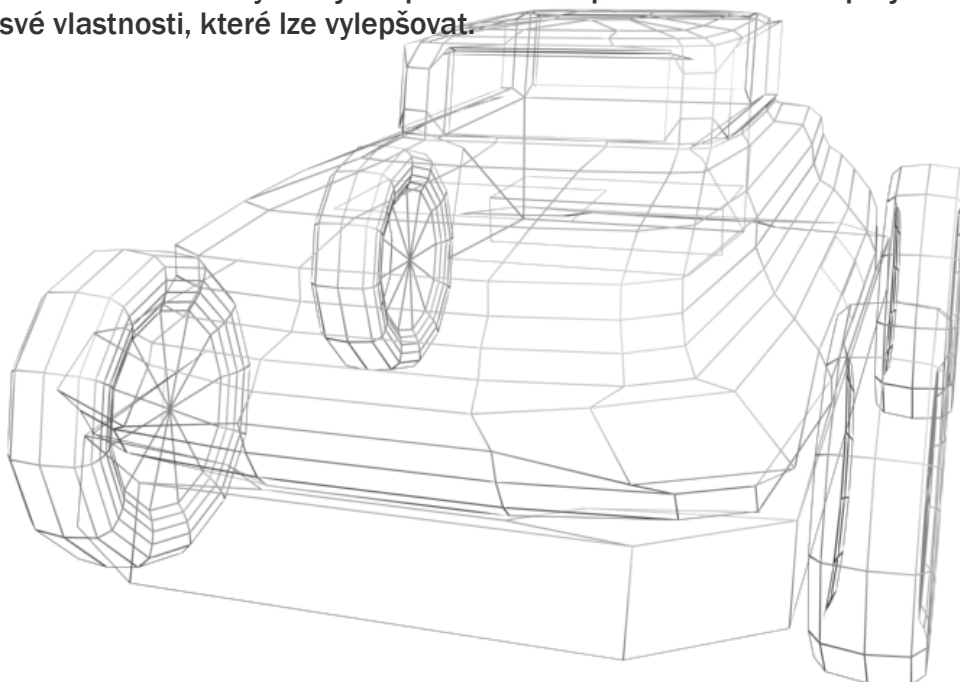
Lahve Becherovky jsou rozmístěny na různých místech trati. Slouží k vylepšení výkonu vašeho auta v průběhu závodu. Projetí přes Becherovku ji automaticky vyzvedne a ta může být následně použita k zlepšení výkonu motoru. V jeden okamžik můžete mít pouze omezený počet Becherovek. Na místě, kde byla Becherovka vyzvednuta se po čase objeví další. Ke spuštění Becherovky použijte klávesu CTRL. Aktivovaná Becherovka zvýší sílu motoru jednorázově po dobu jedné sekundy. S Becherovkou souvisí tři vylepšení, které lze získat v garáži: síla Becherovky, maximální počet Becherovek a počet Becherovek na startu.

Auta

Auto	Vlastnosti	Cena
Chafer	Nejpomalejší auto se slabou akcelerací. Velká kola mu dodávají dobrou přilnavost k povrchu. Vynikající na kluzkých površích a spolehlivé v ostrých zatáčkách. Díky své vysoké hmotnosti je pomalé v jízdě do vrchu.	-
Scarab	Dobré auto s vyváženými vlastnostmi. Má dobrý výkon na všech typech tratí.	3000
Sting	Silný motor mu dává dobrou akceleraci a vysokou rychlost. Jeho nevýhoda se projevuje v ostrých zatáčkách. Dostává se dosmyku velmi snadno. Také jízda dozadu je pomalá.	5000

Garáž

V garáži lze vybírat, vylepšovat a nakupovat auta. Naleznete zde zaparkována pouze auta, které hráč momentálně vlastní. Nový vůz je zaparkován na prázdné místo až po jeho nákupu. Každé auto má své vlastnosti, které lze vylepšovat.



Seznam vylepšení aut:

- Akcelerace – Síla motoru určuje za jakou dobu auto zrychlí na svou maximální rychlost. Auta s dobrou akcelerací jedou do kopce rychleji.
- Maximální rychlost – Nejvyšší možná rychlost. Závisí také na sklonu svahu, po kterém auto jede.
- Pneumatiky - Kvalita pneumatik ovlivňuje přilnavost k povrchu. Auta s dobrými pneumatikami mohou projíždět zatáčky vysokou rychlostí. Se špatnými pneumatikami je snadné se dostat do smyku.
- Brzdy – Účinnost brzd. Jinými slovy jak rychle dokáže auto zastavit.
- Síla Becherovky – Množství dodatečného výkonu, který dodá Becherovka motoru.
- Maximální počet Becherovek – Počet lahví Becherovek, které mohou být najednou v autě. Při jejich plném počtu nelze sebrat další Becherovku.
- Počet Becherovek na startu – Toto číslo nemůže být vyšší než maximální počet Becherovek.

Rychlý závod a stínový závod

Ve hře lze závodit i v dalších herních módech. Rychlý závod se odehrává na stejných tratích jako šampionát. Nejprve je nutno dokončit trať v šampionátu, aby jste získal přístup na stejnou trať v rychlém závodě. Stínový závod je podobný, pouze hráč závodí sám proti sobě. Zaznamenává se nejrychlejší kolo a v dalším kole jede po stejné trase virtuální auto. Tento mód je vynikající pro nácvik ideální stopy v jednotlivých tratích.

Ovládání

Ovládání	Klávesa
Plyn	Šipka nahoru
Brzda	Šipka dolů
Doleva	Šipka doleva
Doprava	Šipka doprava
Becherovka	CTRL
Ruční brzda	SHIFT

Tvůrci

Programování a design

Jan Žižka

Hudba

Sputnik

Grafický engine

GLScene

Zvukový engine

BASS

