

Дорожные Войны

Оглавление

ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ	2
УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ	3
ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ	4
ИГРОВЫЕ МЕНЮ	5
УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ	12
ОПИСАНИЕ АВТОМОБИЛЕЙ	14
ОПИСАНИЕ ВИДОВ ОРУЖИЯ	16
РЕДАКТОР ТРАСС	20
УСТРАНЕНИЕ ТИПИЧНЫХ ПРОБЛЕМ	23
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	24

Требования к аппаратуре

Компьютер.	Для игры Дорожные войны необходим IBM PC совместимый компьютер с процессором Intel Pentium и тактовой частотой не менее 75 мегагерц.
Память	Дорожные войны требуют наличия на Вашем компьютере не менее 16 МВ ОЗУ.
Система	Вам необходима операционная система MS-DOS версии 5.0 или выше, или система Windows 95.
Видеокарта	VESA совместимая, SVGA, поддерживающая режим 640 x 480. Необходимо наличие локальной шины PCI.
Жесткий диск	Чтобы установить игру, Вам необходимо как минимум 30 МВ свободного пространства на жестком диске.
CD-ROM	2-скоростной CD-ROM (для полноценной игры рекомендуется 4-скоростной CD-ROM)
Мышь	Мышь типа MS-Mouse или совместимая

Файл README

В текстовом файле README содержится информация обо всех последних изменениях, внесенных в программу либо в документацию, уже после того, как было напечатано данное руководство. Чтобы просмотреть этот файл, перейдите на компакт-диск и введите команду `EDIT README.TXT [ENTER]`.

Установка и запуск игры

1. Включите компьютер и вставьте компакт-диск с игрой в дисковод. Если Вы находитесь в оболочке Windows, выйдите из нее. Напечатайте в командной строке следующие команды:

`D: [ENTER]` (если в Вашей системе CD-ROM обозначен другой буквой, введите эту букву)
`INSTALL [ENTER]`.

2. После этого должна запуситься программа установки игры на Ваш компьютер. Она предложит Вам ввести некоторую информацию, необходимую для корректной установки игры, а именно:

- спросит, в какой каталог и на какой жесткий диск Вы хотите установить игру (по умолчанию будет установлена в директорию `C:\GAMES\ROADWAR`).
- Позволит Вам выбрать тип установки - **минимальный**, **стандартный** или **максимальный**.
- предложит Вам ввести название звуковой платы, установленной на Вашей машине. В любой момент позже Вы сможете переустановить звуковую карту запуском файла `SETSOUND.BAT` из каталога, где установлена игра.

3. Запуск игры

Если Вы находитесь в оболочке Windows, выйдите из нее. Проверьте наличие диска с игрой в CD дисковом. Перейдите в каталог, где установлена игра (по умолчанию `C:\GAMES\ROADWAR`), и введите команду `RUN.BAT [ENTER]`.

Общее описание игры

В Дорожных войнах Вам не предлагают спасти вселенную от козней инопланетян. Вам не вручают в руки судьбу человечества. Единственное, чем Вы можете распоряжаться в Дорожных войнах - это Ваша собственная жизнь и смерть. В гонках под названием Дорожные войны участвуют только добровольцы-смертники. Они готовы рискнуть своей жизнью ради восторгов толпы, которая через несколько дней забудет про нового героя, и ради денег, которые останутся в их руках ненамного дольше.

Вам предстоит сражаться с противниками как на дороге - с помощью скорострельного оружия и тяжелой брони, так и в промежутках между гонками - пытаясь поставить на свой автомобиль самое смертоносное оборудование.

Помните - против Вас сражается компьютер. Он не делает ошибок, не забывает полученных уроков, не испытывает усталости. Он не знает пощады. Если Вы обнаружите, что машина раз за разом берет над Вами верх, не раздражайтесь и не злитесь на нее. Она делает лишь то, чему ее научили мы - она уничтожает своих противников.

Игровые меню

Основное меню

Первый экран, который вы видите после запуска игры - это экран основного меню. Из него Вы можете перейти к выбору водителя - команда **“Выбор пилота”**, начать отдельный заезд - команда **“Один заезд”**, начать чемпионат - команда **“Чемпионат”**, начать сетевой заезд - команда **“Сетевая игра”**, перейти в меню настроек - команда **“Настройки”**, или же выйти из игры - команда **“Выход”**. Чтобы отдать любую из команд, Вам достаточно один раз щелкнуть на нее мышью.

Выбор водителя

Здесь Вы можете создать нового водителя и дать ему имя, выбрать одного из ранее созданных Вами игроков (возможно, уже имеющего немалый опыт Дорожных войн), либо удалить ранее созданного игрока. Также Вы можете просмотреть хранящуюся в компьютерной памяти информацию по каждому из существующих водителей.

Чтобы выбрать одного из имеющихся водителей, стрелками курсора или щелчком мыши выделите требуемое имя в списке доступных водителей и щелкните на команду **“Выбрать”**. Точно так же Вы можете удалить любого игрока из списка - с помощью выделения и команды **“Удалить”**. Для того, чтобы создать нового игрока, щелкните на команду **“Новый”** и введите уникальное имя нового игрока (двум игрокам не может принадлежать одно и то же имя). Если Вы пытаетесь создать игрока с именем, которое уже принадлежит другому игроку, программа предложит Вам выбор: уничтожить старого игрока или отказаться от создания нового.

Один заезд

Этот пункт основного меню позволяет Вам выбрать отдельную трассу и испытать на ней свои водительские навыки. На экране "Один заезд" Вам предоставляются следующие команды - "Трассы", "Магазин", "Противники", "Настройки". Командой "Старт!" Вы начинаете новую игру, а команда "Назад" переносит Вас обратно в начальное меню игры.

Выбор трассы

Экран выбора трассы практически аналогичен экрану выбора водителя. Здесь Вам предлагается список всех имеющихся в программе трасс, как поставляемых вместе с игрой на компакт-диске, так и созданных Вами с помощью редактора. Команда "Загрузить" служит для выбора трассы, которая будет использоваться для следующей гонки, а команда "Назад" возвращает Вас в основное меню.

Трассу из списка трасс можно выбрать нажатием курсорных клавиш или щелчком мыши.

Автомагазин

Автомагазин состоит из трех отделов: "Автомобили", "Ремонт" и "Оборудование". Здесь Вы можете приобрести наиболее подходящий для Вас автомобиль, починить полученные повреждения, или купить необходимое для следующей гонки оборудование. Переключение между экранами происходит с помощью щелчка мыши на одну из трех надписей в нижней части экрана - "Автомобили", "Ремонт" или "Оборудование". В любой момент Ваш текущий кредит в Дорожных войнах отображается под надписью **Кредит**. Вернуться из автомагазина в предыдущее меню можно щелчком мыши на цветную стрелку, расположенную в верхнем левом углу экрана.

Экран выбора автомобиля позволяет Вам выбрать машину, на которой ваш гонщик будет преодолевать очередную трассу. Курсорными клавишами или щелчком мыши на стрелки вверх/вниз Вы пролистываете список всех доступных автомобилей. При этом Вы можете подробно рассмотреть любой автомобиль и узнать его технические параметры, включая стоимость, скорость, вес, боезапас и мощность брони. Команда "Купить" служит для приобретения выбранного автомобиля.

На этом экране, помимо Ваших денежных фондов под заголовком **Кредит**, отображается также Ваше общее состояние, включая стоимость вашей текущей машины. Эта сумма приведена под заголовком **Всего**.

Нажатием кнопки "**Вооружение**" Вы попадаете в меню, где Вы сможете купить или продать новое оружие и защиту для своего автомобиля. Предметы для купли/продажи выбираются из общего списка с помощью курсорных клавиш либо стрелок вверх/вниз на экране. Нажатием кнопки **Купить** Вы приобретаете себе желаемый предмет (если у Вас достаточно денег и свободного места на автомобиле), нажатием кнопки **Продать** продаете ранее купленный предмет за его *полную* стоимость.

В меню "**Ремонт**" Вам демонстрируется общая сумма, в которую Вам обойдется полный ремонт повреждений Вашего автомобиля. Нажатием кнопки **Заплатить** Вы производите ремонт автомобиля. Следует отметить, что в том случае, когда стоимость ремонта превышает Ваш кредит, ремонт не производится, и Вы вынуждены либо продавать часть оборудования, либо участвовать в новом заезде на поврежденной машине.

Выбор противника

Это меню позволяет Вам выбрать одного или нескольких противников, с которыми Вы будете состязаться в следующем заезде. Экран выбора противника содержит восемь табличек с именами компьютерных оппонентов. Щелчком мыши на любую из этих табличек Вы выбираете данного противника для участия в заезде либо чемпионате. Вторичный щелчок мыши на выбранную табличку отменяет Ваш выбор. Когда Вы выбрали всех желаемых противников, щелчок на цветную стрелку в верхнем левом углу возвращает Вас в предыдущее меню.

Для более подробного ознакомления с компьютерными участниками Дорожных войн и их особенностями вождения мы приводим следующую таблицу.



Курт Зингельпихель известен среди участников Дорожных войн как водитель класса Универсал. Он с равной легкостью управляет военным истребителем и гоночной машиной; если в кабине есть педаль газа, он готов к гонке.

Гонщица из Польши, Марина Крашек, виртуозно держит машину на самых сложных и извилистых трассах. Бульварные газеты утверждают, что свои навыки вождения Марина приобрела на переполненных транспортом варшавских трассах.



Когда Макс по прозвищу Баллистическая ракета выезжает на трассу, его опасаются даже друзья. Он может в любой момент протаранить Вас своей бронированной машиной, либо пойти на иной любой непредсказуемый маневр.

Выражение лица Акира Хатамото, бывшего шофера мусорного грузовика из Токио, наводит на мысли о том, что этот противник не может быть опасен. Мало кто знает, что Акира был уволен из компании за злоупотребление спиртным в рабочее время, что в итоге привело к гибели 43 пешеходов.



Человек, предпочитающий представляться как доктор Титив, долгое время странствовал по миру в поисках приключений. По его словам, Дорожные войны все же не настолько скучны, как охота в одиночку на пару африканских слонов в брачный период.

Анна Крашек лишь немногим уступает своей знаменитой сестре в искусстве вождения, но с избытком компенсирует этот недостаток огневой мощью своего автомобиля.



После крушения коммунистической империи Джон Киз, полевой агент службы национальной безопасности США, подал в отставку и начал зарабатывать на жизнь менее традиционными способами. За последние годы его видели в сербском военном лагере в Югославии, на Женевской конференции по борьбе с терроризмом и среди участников Дорожных войн.



По данным ватиканской пресс-службы, преподобный Хайнрих Крамер добровольно отрекся от сана и посвятил свою жизнь автогонкам. Примечательно, что за 6 лет Дорожных войн Хайнрих не получил ни одного серьезного ранения. "Темные боги еще помнят меня", утверждает он.



Чемпионат

Этот экран необходим для подготовки к полноценному чемпионату, состоящему из большого числа заездов. Здесь Вам предлагается выбор между командами “Начать новый чемпионат”, “Продолжить чемпионат” и “Возврат”.

По команде “Начать новый чемпионат” Вы попадаете на экран подготовки к чемпионату. Здесь Вам предлагается информация о Вашей машине, сумме Вашего кредита, позиции в списке лучших гонщиков, и указывается трасса, на которой будет происходить следующий заезд. Команда “Магазин” переносит Вас в автомагазин для покупки автомобиля, покупки оборудования и ремонта. Команда “Настройки” вызывает меню игровых настроек. По команде “Сохранить” информация о текущем состоянии чемпионата сохраняется в отдельный файл. Команда “Вперед!” начинает первый заезд.

Команда “Продолжить чемпионат” служит для автоматического возвращения к временно прерванному в прошлой игре чемпионату. При этом восстанавливаются показатели всех участников и результаты всех предыдущих заездов. Вам предлагается выбрать одну из сохраненных ранее позиций и вернуться к ней с помощью команды “Загрузить игру”.

Внимание - если на Вашем компьютере нет данных о прерванном чемпионате, к которому следует вернуться (как, например, сразу же после инсталляции игры), то команда “Продолжить чемпионат” действует аналогично команде “Начать новый чемпионат”.

Сетевая игра

Это меню служит для настройки и запуска сетевой игры, в которой участвует несколько игроков, связанных через локальную сеть. В нем Вы можете выбрать одну из двух основных команд: “Начать новую игру” и “Присоединиться”, либо вернуться в основное меню по команде “Возврат”.

Команда “Начать новую игру” позволяет Вам организовать сетевую игру, в которой Ваш компьютер будет исполнять роль сервера. Вы являетесь администратором игры, и на Вас лежит принятие всех решений, касающихся игровых настроек, объявления начала заездов, принятия новых игроков и т.д.

В первую очередь Вы должны указать компьютеру тип новой игры. Здесь возможны два варианта - *Единокорство* (при начале заезда игроки случайно распределяются по трассе; заезд заканчивается с гибелью определенного числа игроков) либо *нормальный Заезд* (при начале заезда все игроки выстроены на стартовой линии; заезд заканчивается, когда все игроки финишировали).

Также Вы должны будете выбрать трассу, которая будет использована для заезда, из списка доступных трасс, имеющихся на Вашем компьютере.

После принятия этих решений Ваш компьютер переходит в режим ожидания игроков. Данные о каждом новом подключившемся игроке и его готовности будут отображаться на служебном экране. Когда Вы будете готовы начать заезд с теми игроками, которые подключились к Вашей игре, Вы начинаете игру с помощью команды “Старт”.

В процессе ожидания игроков Вы также можете выбрать себе автомобиль и оборудование для него, щелкнув на команду “Магазин”. Подробное описание этой команды приведено выше.

Команда “Присоединиться” позволяет Вам подключиться к компьютеру, служащему игровым сервером, в качестве простого игрока (не администратора). При этом Вам будет сообщен тип текущей игры (Единокорство либо нормальный Заезд) и показана трасса, на которой будет происходить заезд, но изменить эти настройки Вы не сможете - это является исключительным правом администратора игры.

С помощью команды “Магазин” Вы можете выбрать себе автомобиль и оборудование для него. Команда “Старт” посылает на сервер сообщение о Вашей готовности начать заезд.

Управление игрой

После выбора команды “Старт!” из основного меню игры Вы перейдете непосредственно в режим управления автомобилем на трассе. Ваша цель - за минимальное время добраться до флага “Финиш”, по возможности уничтожая по дороге противников, и избегая их огня.

Клавиши управления игрой

По умолчанию клавиши управления определены следующим образом:

Газ	- стрелка вверх
Тормоз	- стрелка вниз
Поворот влево	- стрелка влево
Поворот вправо	- стрелка вправо
Стрельба из первого оружия	- пробел
Стрельба из второго оружия	- левый Ctrl

Любая из этих клавиш может быть переопределена по Вашему вкусу с помощью меню *Настройки: Управление*.

Непереопределяемые клавиши

1 до 0	переключения между различными типами оружия
F1 до F5	переключают вид камеры.
M	переключает режим радара
I	Включает режим невидимости, если куплено соответствующее устройство

E	Выбрасывает ловушку для ракет
TAB	Включает ракетный ускоритель
G	Кислородная маска

Гонка может завершиться двумя способами: Вашей смертью или Вашим приходом к финишу (пусть даже не в числе победителей, но в числе выживших). Если Ваш гонщик выжил, ему выплачивается положенное вознаграждение, которое прибавляется к его текущему счету. Далее Вам предоставляется возможность потратить часть заработанных денег на покупку нового вооружения и защиты.

Описание автомобилей

В Дорожных войнах участвуют гончики на автомобилях 5 различных типов. В этом разделе Вы сможете найти основную информацию по каждому из этих автомобилей.

- **ВЕКТОР** - быстрая, дорогая машина, созданная специально для Дорожных Войн. Благодаря мощному двигателю позволяет нести сильную броню и вооружение при достаточно большой скорости. Практически единственным недостатком этого автомобиля является число, стоящее напротив него в графе "Стоимость" в автомагазине.
- **МИРАЖ** - модификация Ford 512, переделанная для Дорожных Войн. Однако достаточно слабый корпус прототипа делает эту машину изначально слабо защищенной по сравнению с другими. Мираж делает ставку на высокие технологии и электронику - любое электронное устройство, которое может понадобиться гонщику, либо уже установлено на Мираже, либо будет установлено на нем за дополнительную плату.
- **БЕГ** - армейский джип послужил прототипом для FHT, самой мощной и защищенной машины Дорожных Войн. Мощное вооружение делает ее сильным противником в битве, однако, по скорости машина проигрывает всем остальным моделям.
- **ВСПЫШКА** является прототипом, созданном компанией "New Tech industries" для гонок Nascar. Однако после того, как компания-оператор Дорожных Войн купила "New Tech industries", FLASH был переделан в боевую машину. Однако первоначальный дизайн сказал свое слово - машина не может нести тяжелой нагрузки, и поэтому гонщику всегда необходимо искать компромисс между количеством оружия и брони.
- **ОХРАННИК** первоначально предназначался для использования полицейскими патрулями в негритянских районах американских городов и подавления уличных беспорядков. В первую очередь дизайнеры

Охранника заботились о безопасности находящихся внутри машины людей. Однако за утяжеленную броню водителю приходится расплачиваться узким сектором обзора и заметным проигрышем в скорости.

Описание видов оружия

На автомобилях, участвующих в Дорожных войнах, может быть установлено до 10 различных видов вооружения. Ниже приводится полный список типов оружия, а также перечисляются технические характеристики для каждого из них.

Оружие

Пулеметы:

Малый 7.62мм Пулеметная турель может быть установлена на крыше Вашего автомобиля. Она ведет огонь по линии движения машины и не может поражать цели, расположенные по сторонам.

Вулкан четырехствольный пулемет. Эта турель оснащена четырьмя стволами, которые ведут огонь попарно, с целью охлаждения рабочих стволов. Это техническое решение многократно повышает плотность огня.

Гауссова пушка электромагнитная (гауссова) пушка (закрытая разработка, только для участников Дорожных войн). В коротком стволе этой пушки 50-граммовый снаряд из тугоплавкой стали разгоняется до сверхзвуковой скорости и выбрасывается вперед по линии движения автомобиля. При контакте с целью высвобождается весь запас кинетической энергии снаряда, принося цели значительные повреждения.

Лазерная пушка Импульсный лазер (закрытая разработка, только для участников Дорожных войн).

Прототип лазерной пушки, которыми предполагается оснащать боевые орбитальные спутники. Первоначально предназначен для работы в вакууме, малоэффективен для использования в плотных слоях атмосферы. Требуется больших энергоресурсов.

Ракеты

легкие

Неуправляемая ракета малой мощности. Эта ракета выпускается по ходу движения автомобиля и продолжает движение по прямой, пока не столкнется с препятствием. Малоэффективна.

тяжелые

Неуправляемая ракета большой мощности. Эта ракета выпускается по ходу движения автомобиля и продолжает движение по прямой, пока не столкнется с препятствием. Более медленная, но наносит серьезные повреждения.

умные

Самонаводящаяся ракета средней мощности. Эта ракета снабжена быстродействующим процессором распознавания целей и автоматически наводится на ближайшего противника. Оптический сенсор ракеты нацелен вперед, и при отсутствии целей в поле зрения сенсора она продолжает полет по прямой траектории, не отличаясь от неуправляемой ракеты.

Мины

часовые

Мина, снабженная часовым механизмом. Эти мины сбрасываются на дорожное полотно из особого отделения,

	расположенного в задней части автомобиля. Двух таких мин достаточно, чтобы полностью уничтожить лишенный защитной брони автомобиль.
контактные	Контактная мина. Эта разновидность мин снабжена меньшим количеством взрывчатой начинки, но их преимущество заключается в том, что они будут лежать на полотне до тех пор, пока чье-либо колесо не заденет их. Впрочем, это может быть и Ваше колесо.
Шипы	По нажатию особой кнопки на панели управления из-под днища автомобиля на дорогу высыпаются крошечные металлические "ежи", распарывающие даже армированные покрышки идущих следом автомобилей.
Дымовая завеса	При активации выпускается дымовая завеса, временно скрывающая вашу машину от противников.
Отравляющий газ	При активации выпускается дымовая завеса на основе горчичного газа. У попавшего в облако газа водителя резко падает способность управлять автомобилем.
Особое оборудование	
Электрошок	Полная потеря жертвой управления на несколько секунд
Ракетная ловушка	Одноразовая сбрасываемая ловушка для самонаводящихся ракет.

Силовой щит	Отражает любые материальные снаряды/ракеты (кроме мин)
Энергетический щит	Отражает любое энергетическое оружие
Антирадар	Делает машину почти незаметной визуально и невидимой на радаре
Подзарядка	Восстановление заряда батарей для энергетического оружия за счет поглощения вражеских выстрелов
	Защита
Легкая броня	самый слабый вариант защиты для автомобиля, состоящий из укрепленных бамперов, армированных покрышек и двух легких боковых щитов
Стандартная броня	отличается от легкой брони добавочными щитами, защищающими автомобиль сзади и впереди
Тяжелая броня	бронешиты состоят из трех металлических слоев - внешнего и внутреннего из закаленной стали, и среднего - из мягкого железа, для погашения энергии бронебойных снарядов. Ставится только на наиболее грузоподъемные автомобили
Боевая модификация	каждый бронешит Вашей машины оснащается стальными шипами, наносящими повреждения вражеским автомобилям при каждом столкновении.

Редактор трасс

С помощью прилагающего к игре редактора Вы можете создавать новые трассы, ограниченные только Вашим воображением. Редактор интуитивен и прост в обращении. Чтобы запустить редактор, перейдите в поддиректорию EDITOR “Дорожных Войн” и наберите команду ed.exe, либо щелкните мышью на иконку файла ed.exe.

Вы оказываетесь в основном меню редактора, где Вам предлагается создать новую трассу, загрузить уже существующую трассу, либо выйти из программы. Загрузка существующей трассы представлена в виде списка, из которого стрелками или щелчком мыши можно выбрать одну из трасс, имеющихся на Вашем компьютере. Для создания новой трассы надо указать, в каком из стандартных игровых миров она будет расположена, дать ей название (в пределах 20 алфавитно-цифровых символов) и, если необходимо, изменить начальные установки призовых сумм.

Давайте создадим несложную трассу, чтобы составить общее представление о работе с редактором.

Запустив редактор, выберем создание новой трассы и назовем ее my_first (подчерки в названиях трасс допускаются). Она будет находиться в Летнем мире; начальные установки призовых сумм оставим прежними (5000 и 1000). Введя все эти данные, щелкаем мышью на кнопку ОК и попадаем в основное рабочее окно редактора.

В верхнем левом углу рабочего окна расположен ряд кнопок, помеченных цифрами от 1 до 5. С их помощью выбирается масштаб, в котором на экране изображается рабочая трасса. Нажав на кнопку 3, мы выбираем средний масштаб, удобный для несложной работы (1 задает самый мелкий масштаб, 5 - самый крупный).

Рассмотрим поле Летнего мира, на котором нам предлагается построить трассу. Как правило, вне зависимости от выбранного масштаба поле трассы не умещается на одном экране, и его приходится скроллить

курсорными клавишами.

Изучив выбранное поле, мы можем начинать конструирование самой трассы. Все элементы, которые мы можем использовать при создании трассы, делятся на три основные группы - элементы самой дороги, различные предметы и источники освещения. Доступ к любой группе Вы можете получить, щелкнув мышью на соответствующую кнопку в верхней части экрана.

Выберем группу “Элементы дороги”. В ней очень много стандартных элементов, которые для удобства пользователя разбиты на десять подгрупп - дороги, развилки, мосты, туннели и т.д. Обратите внимание, что щелчком мыши на стрелки вверх/вниз Вы можете пролистывать список подгрупп. Проллистаем его до самого конца и выберем подгруппу “Особые элементы”. В эту группу входит такой важный элемент любой трассы, как указатель начального положения игрока. Пока на трассе нет ни одного такого указателя, Вы не можете пользоваться ей для игры.

Поставим в нижней части рабочего поля такой указатель, нацеленный на север. Для этого щелкнем мышью на соответствующую иконку элемента и затем щелкнем мышью на клетку рабочего поля, куда этот элемент должен встать. *Следует иметь в виду, что зачастую указатель начального положения виден на рабочем поле только в самых крупных масштабах (4 или 5).*

Теперь можно переходить к самой трассе. Щелчком мыши на подгруппу “Дороги” мы переходим к списку всех простых элементов дорожного полотна. В правом верхнем углу экрана мы видим прямые и изогнутые участки дороги. Щелкнув мышью на прямой участок, ведущий с севера на юг, нарисуем на рабочем поле короткий отрезок трассы, начинающийся на клетке Начального положения. *Для того, чтобы нанести на поле несколько одинаковых элементов, не обязательно щелкать мышью на каждую клетку. Достаточно нажать левую кнопку и мыши и, не отпуская ее, повести мышью в желаемую сторону. В каждую клетку, над которой Вы таким образом проводите курсор, автоматически заносится выбранный Вами элемент дороги.*

Если Вы совершили ошибку, случайно поставив элемент дорожного полотна там, где не хотели этого делать, то Вам следует воспользоваться элементом “Ластик”, который содержится в группах “Предметы” и “Источники освещения”. Этот элемент изображен в виде красного диагонального креста и используется точно так же, как любой другой. Щелкните мышью сначала на него, а затем на любую заполненную клетку на рабочем поле. Клетка очистится.

Добавим к трассе поворот вправо, находящийся в той же подгруппе. Теперь наша дорога ведет на восток, плавно переходя в мост. Для того, чтобы вывести дорогу на мост, перейдем в подгруппу “Мосты” и пристыкуем к готовой части трассы элемент перехода на мост. Затем добавим несколько пролетов непосредственно моста и продолжим его к югу, с помощью закругления. Не забудьте завершить этот участок трассы элементом съезда с моста.

Немного продлив трассу на юг, попробуем добавить к ней красивый наклонный вираж. Все необходимое для этого содержится в подгруппе “Наклонная дорога”. *Обратите внимание, что более высокая сторона элемента дороги отмечена голубой полоской.* Попробуйте самостоятельно сконструировать наклонный плавный поворот на запад.

Наша трасса приближается к завершению. Следующим ее элементом будет туннель (подгруппа “Туннели”). Любой туннель состоит из трех основных частей - въезда, самого туннеля и выезда. Добавим к трассе элемент въезда, несколько клеток туннеля, и завершим его элементом выезда. *Элементы для туннелей, ведущих с севера на юг и с запада на восток, принципиально различаются между собой. Выберите элементы нужной Вам направленности.*

Последнее, что следует сделать с нашей трассой, чтобы в нее можно было играть - это замкнуть ее. С помощью элементов из основной подгруппы “Дороги” подведем нашу трассу к начальной точке, помеченной желтой стрелкой.

Функциональная часть на этом завершена. По созданной Вами трассе можно ездить. Однако, чтобы придать трассе красоту и своеобразие, Вы можете воспользоваться содержимым групп “Предметы” и “Источники освещения”. Это упражнение Вы можете выполнить самостоятельно.

Когда Ваша первая трасса будет окончательно готова, нажатием клавиши ESC Вы можете выйти из редактора. При этом программа спросит Вас, желаете ли Вы сохранить созданную трассу. Ответьте ей Y либо D. Теперь Ваша новая трасса доступна для дальнейшего редактирования в меню “Загрузить существующую трассу” и для использования в самой игре, под именем my_first.

Если Вы хотите заниматься конструированием трасс более профессионально, с использованием всех богатых возможностей редактора, то полное описание всех его функций Вы найдете на CD-ROM диске Дорожных войн в файле editor.doc.

Устранение типичных проблем

В: я запускаю Дорожные войны из Windows 95, но время от времени игра повисает либо самопроизвольно закрывает свое окно. Что мне делать?

О: выйдите из Windows 95 и попытайтесь запустить игру под DOS.

В: я запускаю Дорожные войны из DOS, но время от времени игра повисает либо выбрасывает меня обратно в DOS. Что я делаю неправильно?

О: вероятнее всего, Вы пользуетесь менеджером расширенной памяти. Вычеркните из Вашего config.sys строку, содержащую текст device = emm386.exe

Техническая поддержка

Если Вы официально купили игру, заполнили и послали по почте регистрационную карточку, Вы получаете право на бесплатную поддержку от издателей игры.

- Вы можете в течение полугода пользоваться телефоном технической поддержки (095) 323-9182 в течение рабочего времени.
- Вы можете пользоваться службой технической поддержки компании TS Group Inc. Для этого вы должны послать электронное письмо с описанием своей проблемы по адресу **SUPPORT@TSGROUP-INC.COM**

При обращении в службу технической поддержки, для ускорения обработки Вашего запроса просим Вас иметь под рукой следующие данные:

- 1) Модель Вашего компьютера и по возможности наиболее точное описание его аппаратных характеристик (тип процессора, объем памяти, тип видео- и звуковой карты и т.д.)
- 2) Содержание файлов **AUTOEXEC.BAT** и **CONFIG.SYS** из корневого каталога диска **C:**