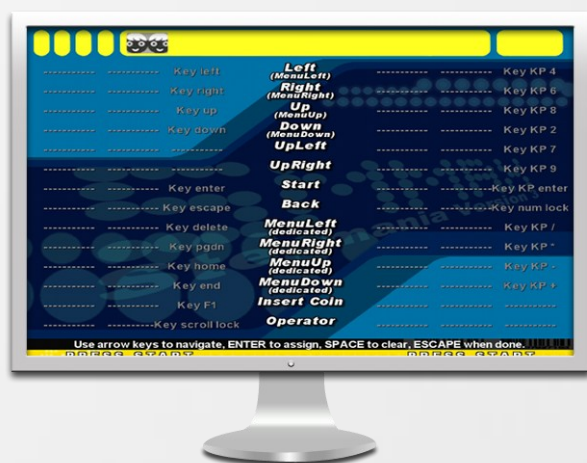


NÁVOD NA KONFIGURACI PODLOŽKY PRO HRU STEPMANIA

1. Spusťte hru Stepmania a z úvodního menu zvolte možnost „Options“.
2. Najděte položku jménem "Config Key/Joy Mappings".



3. V tabulce, která se objeví, se můžeme pohybovat pomocí šipek na klávesnici. Sloupec uprostřed popisuje povel, ke kterému chceme přiřadit místo na podložce, tři sloupce vlevo jsou pro hráče 1, sloupce vpravo pro hráče 2. Pomocí šipek najdeme pole, které potřebujeme nastavit a stiskneme tlačítko „Enter“. Pole se maličko zúží a zežlutne:



Stiskneme místo na podložce, které odpovídá povelu uprostřed. V tabulce se naše nastavení okamžitě projeví:



4. Tímto způsobem přiřadíme panely k povelům „Left“, „Right“, „Up“, a „Down“, zbylá směrová pole jsou na podložce navíc a neplní ve hře žádnou funkci. Ovládací povel „Start“ spouští hru, potvrzuje výběr a vybírá písničku, tlačítko „Back“ ruší výběr, spuštěnou písničku i hru a můžete je pro začátek nechat přiřazené pouze tlačítkům na klávesnici. Ano, budete muset odcházet z podložky a vybírat písničky pomocí klávesnice, ale nevypnete si hru nechtěně uprostřed hraní.

Pokud potřebujete zadané nastavení upravit nebo smazat, posuňte se pomocí kláves zpět a stiskněte mezerník. Pokud máte podložky dvě, nastavte stejným způsobem i povelů na pravé straně. Nastavená podložka může vypadat takto:



5. Po nastavení podložky je dobré nově přiřazené povelů vyzkoušet. Opustíme tabulku nastavení klávesou „Esc“ a v menu „Options“ zvolíme položku „Test Input“. Pokud stiskneme panel na podložce nebo klávesu, kterou jsme předtím nastavili, objeví se o této akci záznam přímo uprostřed obrazovky. Ani u jedné z hlavních šipek, tlačítka „start“ a „back“ nesmí svítit nápis „not mapped“:



Hotovo. Jestli test dopadl dobře, můžete začít hrát - opusťte obrazovku klávesou „Esc“, vraťte se do úvodního menu a spusťte hru. Pokud při testu zjistíte, že podložka nefunguje správně, obraťte se na výrobce podložky s žádostí o reklamaci prosím.

Přejeme dobrou hru!