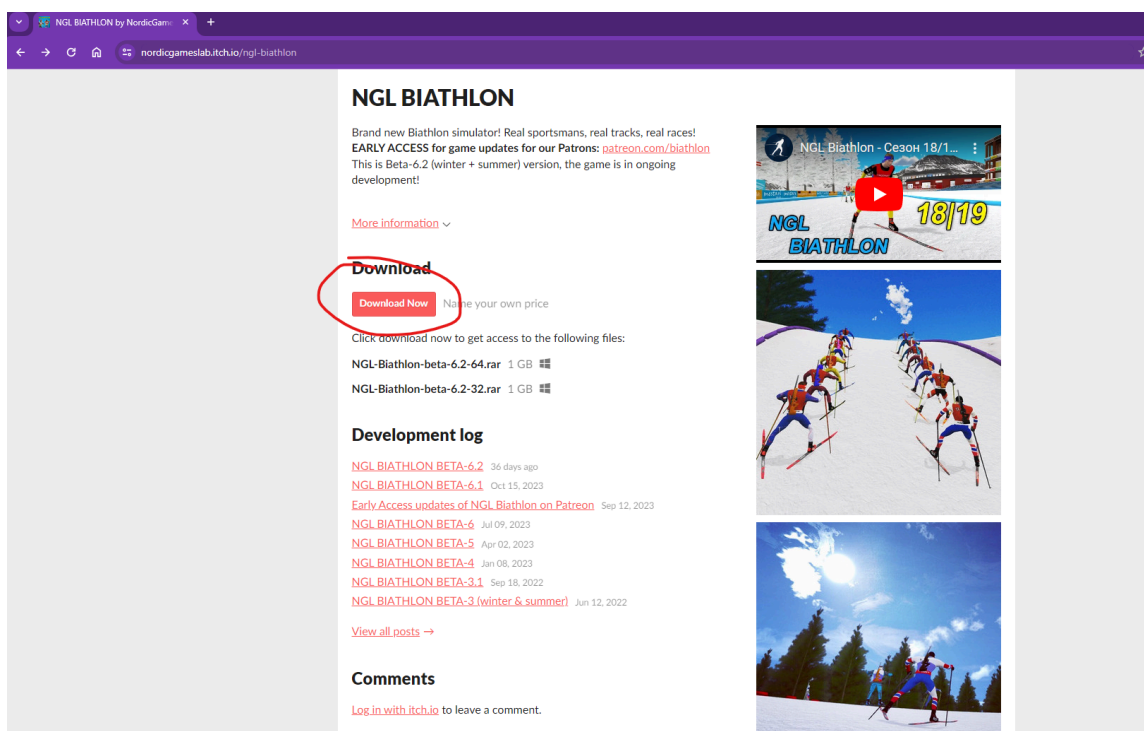
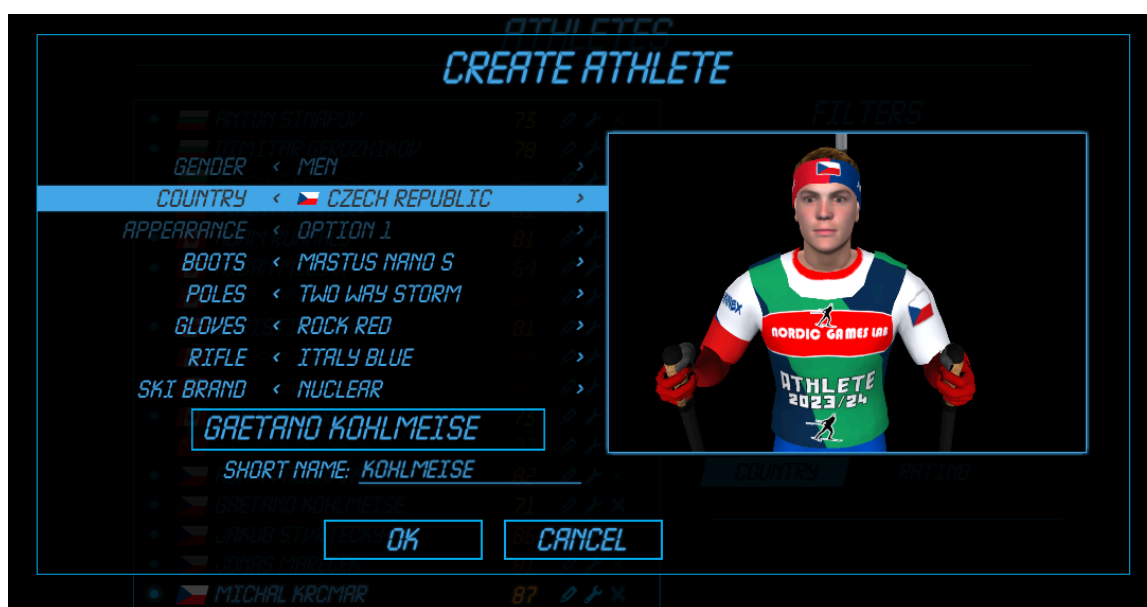


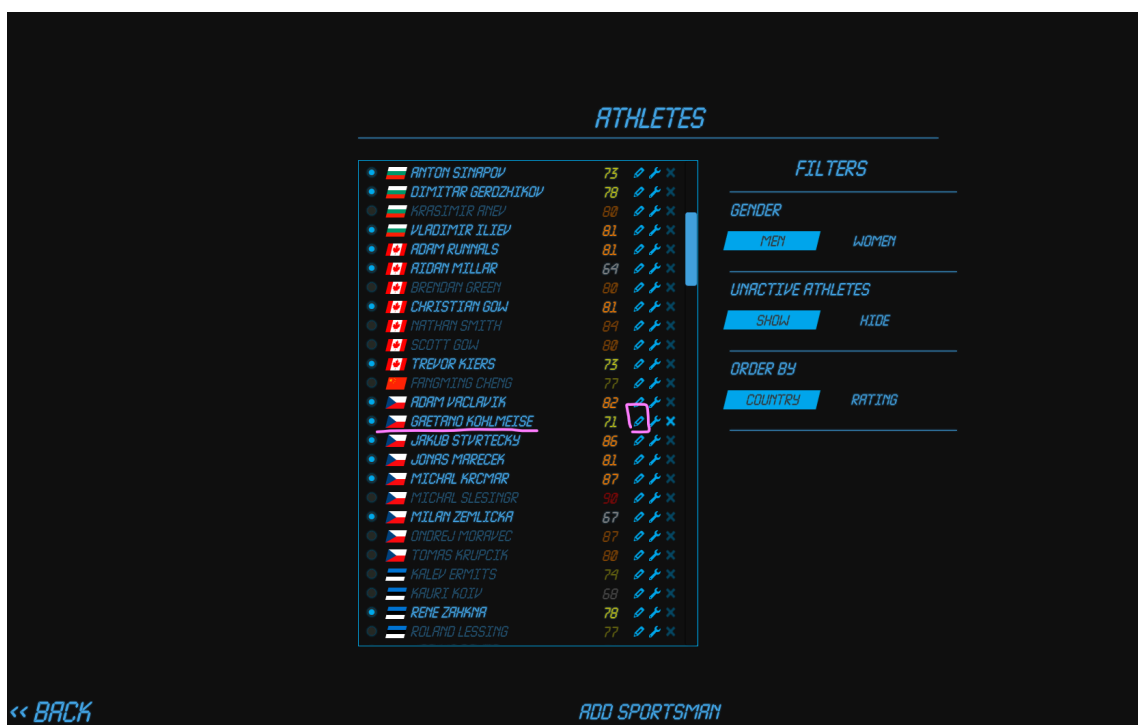
- <https://nordicgameslab.itch.io/ngl-biathlon>



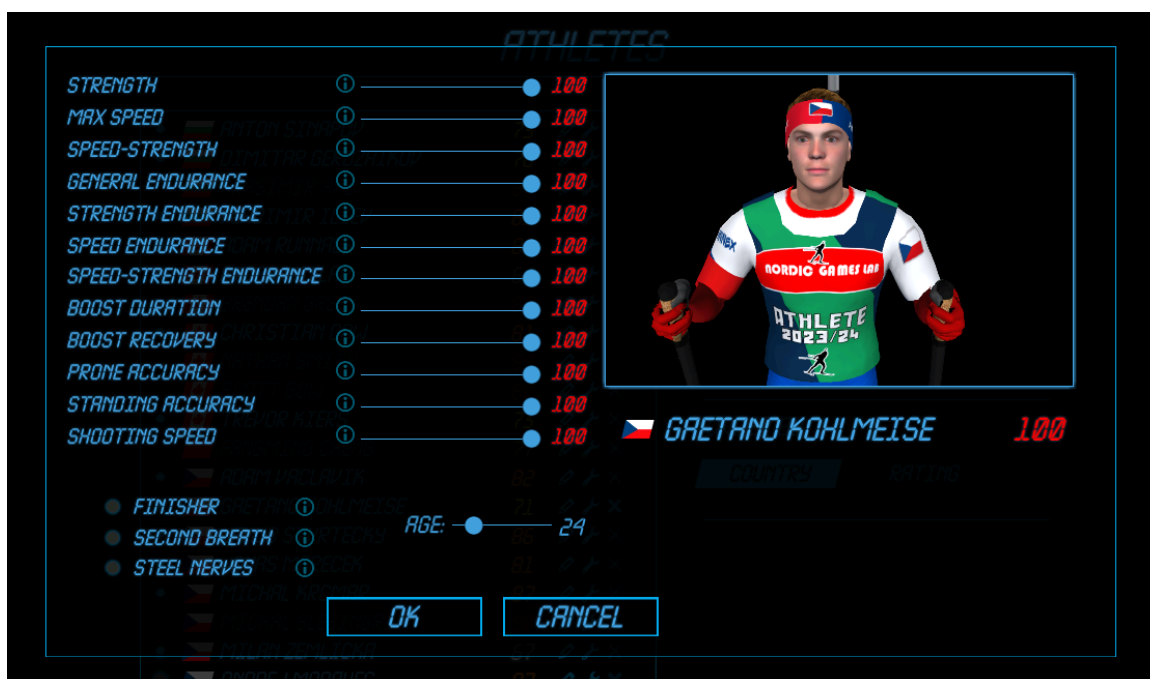
2. Po zainstalowaniu gry, uruchamiamy ją i gdy wyświetli nam się menu główne wchodzimy do **Athletes > Add Sportsman** i tworzymy zawodnika na swój obraz i podobieństwo.



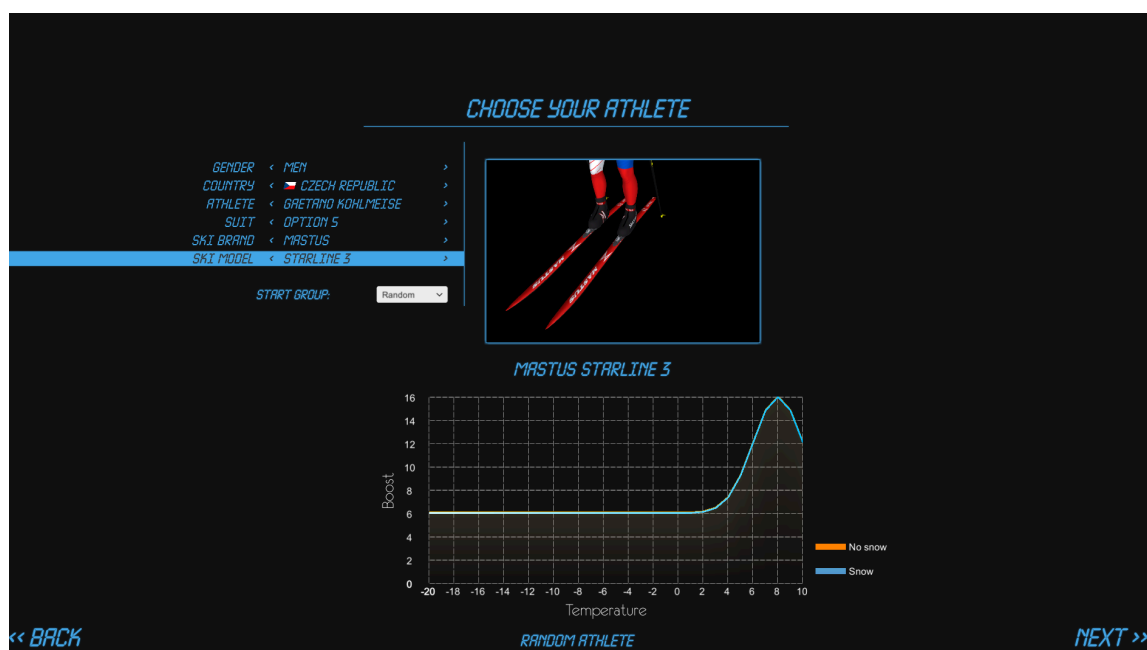
3. Odszukujemy swojego zawodnika na liście i klikamy w długopisik/ołówek.



4. Ustawiamy wszystkie parametry na maxa, czyli na 100 (no może oprócz wieku).



5. Wracamy do menu głównego i wchodzimy w Quick Start. Wybieramy jedną z konkurencji. Niech na pierwszy ogień idzie Sprint.
6. Wyszukujemy swojego zawodnika. Bardzo ważny jest właściwy dobór nart. Mamy do wyboru 5 marek nart (Ski Brand) i w ramach każdej marki po kilka modeli (Ski Model). Na dole wyświetla nam się wykres ukazujący efektywność w zależności od temperatury i warunków śniegowych dla wybranego modelu nart. Warunki atmosferyczne, czyli temperatura, opady śniegu oraz mgła, pora dnia (te dwa ostatnie nie mają wpływu na dobór nart) będą losowane przed zawodami.



7. Klikamy Next. Tutaj wybieramy wskazany przed zawodami stadion, temperaturę, porę dnia, opady.



8. Przechodzimy dalej i zaczynamy wyścig. Pozostali zawodnicy sterowani przez komputer są jedynie tłem, nie musimy zwracać na nich uwagi, choć zawsze są jakimś punktem odniesienia. Dla nas najważniejszy jest jednak czas.



W prawym górnym rogu widzimy temperaturę powietrza (która będzie się nieznacznie wahać podczas biegu), naszą prędkość i tętno (w czasie strzelania liczba określająca tętno nie powinna być "na czerwono" - łatwiej się wtedy

strzela). Trochę niżej znajduje się pasek z ikonką nart. Pokazuje on na ile trafiliśmy z doborem nart.

9. No to czas start! ... A jednak nie. Jeśli nie startujemy jako pierwsi, warto sobie przeskoczyć.
10. No to biegniemy. Tradycyjnie używamy strzałek lub WSAD-u. Za pomocą strzałki do dołu lub klawisza S przyjmujemy pochyloną pozycję zjazdową, co wykorzystujemy na zjazdach. Spacja to przyspieszenie, które jest jednak ograniczone. Poziom przyspieszenie wskazuje niebieski pasek na dole ekranu. Nie należy go jednak nadużywać, bo każde wciśnięcie spacji zmniejsza maksymalny poziomy przyspieszenia. Choć w sprincie, który jest biegiem stosunkowo krótkim, można sobie śmiało pofolgować.
11. Strzelanie. Strzelamy lewym, a przeładowujemy prawym przyciskiem myszy. Chociaż osobiście uważam, że wygodniej przeładowywać klawiszem Ctrl. W pozycji leżącej celujemy do małego czarnego kółka, a w stojce po prostu do kółka. Nie ma znaczenia kolejność trafianych kółek.
12. Po dobiegnięciu do mety skipujemy do rezultatów i robimy zrzut ekranu, który udostępniamy w stosownym miejscu na forum.



