



R4 RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation® Classic



DEFAULT CONTROLS

CROSS button	accelerate
SQUARE button	brake
L1, L2 buttons	shift down (manual transmission only)
R1, R2 buttons	shift up (manual transmission only)
directional buttons	steer
START button	pause/skip messages

GAME MODES

GRAND PRIX

Sign up with a race team as a professional driver and work together with the team manager to win the Grand Prix.

The Grand Prix is divided into three stages: the 1st and 2nd qualifying heats (2 races each) and the Final Grand Prix (4 races).

You must complete the required laps for each race and finish in a qualifying position to advance to the next race. If you do not place high enough to qualify for the next race, or you are not able to complete the race within the time limit, you must retire from the race.

After dropping out of a race, you are presented with the following options:

- Retry** You have four chances to qualify in the same race. The game is over when you fail to qualify, and you have no more chances left.
- End** Exit from Grand Prix mode.

You achieve ultimate victory when you advance through the first seven races and finish 1st in the final race of the Grand Prix.

TIME ATTACK

Race on a track by yourself. The goal is to defeat the record time for that course. In addition to the preset cars, you can also use cars that you've earned in a Grand Prix race. However, only cars registered in the Garage can be used.

VS BATTLE

You and a friend can compete in head-to-head competition, via split screen.

GARAGE

Register cars that you've earned in the Grand Prix. Once a car is in the Garage, you can use them in the Time Attack and VS Battle modes. Registered cars can be customized with new paint jobs and preset decals. You can also create your own decals to customize your car.

RACE START SCREEN

The Race Start Screen is displayed as the race is about to begin. Press LEFT or RIGHT to choose the background music for the race.

MANUFACTURERS

ASSOLUTO

Country

Italy

Type

Drift

ASSOLUTO's car designs are characterized by fluid, sporty body styles.

Lizard

Country USA

Type Drift

Lizard's designs are noted for their dynamic and aggressive forms.

Age Solo

Country France

Type Grip

Their designs focus on compact, aerodynamic body styles.

TERRAZI

Country Japan

Type Grip

TERRAZI's cars are renowned for their varied body styles.

TEAMS

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning Hard

An elite Italian team with a record number of GP victories. Their cars are tuned for high performance.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning Normal

A new Japanese team competing for the first time this season. Their cars are tuned for balanced performance.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

Easy

A French team with cars renowned for ease of handling.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

Expert

A winning team in the past, this American team is in a slump. Their limited budget will make a winning season difficult to achieve.

COURSES

The layout of each of the eight courses differs greatly, so familiarize yourself with each one to develop your racing strategy. Although the race order for the courses is preset in the Grand Prix, you can choose courses freely in the other race modes.

Here's a taster of what you can expect:

Phantomile

Phantomile is the shortest course in the Grand Prix. As the course is wider than the others, fast lap times will be determined by skilful and aggressive cornering.

Brightest Night

This course is one of the longest in the Grand Prix with two vicious hairpin curves – you'll have to master them to ensure victory.

Shooting Hoops

Shooting Hoops is an oval course that sets the stage for the final race of the Grand Prix. Speed is of the essence on this track. Even small mistakes may cost you the race!

TECHNICAL ADVICE

Acquaint yourself with the Grip and Drift cornering methods. These two cornering techniques should form the backbone of your racing strategy.

Grip Cornering Method

This technique employs reduced velocity controlled with the accelerator. Reducing accelerator input right before a corner will increase tyre grip and enable you to quickly slip through the corner. As you clear the corner, increase accelerator input to increase your speed onto the straightaway.

When you attack corners, stay outside of the course at the start of the curve, and then come close as possible to the inside of the course at the apex of the curve. As you come out of the curve, move to the outside of the course again.

This cornering method works well with Age Solo and TERRAZZI cars.

Drift Cornering Method

In the Drift cornering method, you must intentionally put your car into a controlled tail slide to negotiate a sharp corner. This method is well suited for cars by ASSOLUTO and Lizard.

To use this method, turn steering sharply to the inside of the curve as you near the turn and ease up on the accelerator. Accelerate again to make the tail of the car slide, causing your car to “drift”. The longer you release the accelerator and steer into the curve, the stronger the tail slide will be when you reapply the accelerator.

After the tail slides, steer back towards the outside of the curve. As you exit the curve, go into neutral and accelerate to regain your speed.

CREDITS

Published by:	Namco Hometek Inc.
Designed and Developed by:	Namco Ltd.
Localization Producer:	Vas Noguchi
Localization Coordinator:	Paul Guirao
Director of Marketing:	Mike Fischer
Assist. Product Manager:	Jennifer Fitzsimmons
Marketing Administrator:	Loan Vu
Q.A. Manager:	Tim Knight
Lead Tester:	Steve Peck
Assistant Lead Tester:	Ed Chennault
Testers:	Aaron Guadamuz, James Guirao, Kyle Mannerberg, Francisco Rivera
Special Thanks:	Yoshi Homma, Jesse Taylor, Neil Strudwick, Jeff Miller, Tak Hyodo, Osamu Shibamiya, Russell Coburn, Andy Hope, Yasmin Thomas, John Booth, Adam Grant, Andrew Mason, Steve Coleman, Gabriele Genualdi and Lee Ponting.



COMMANDES PAR DÉFAUT

touche CROSS	accélérer
touche SQUARE	freiner
touches L1, L2	vitesse inférieure (transmission manuelle uniquement)
touches R1, R2	vitesse supérieure (transmission manuelle uniquement)
touches directionnelles	diriger
touche START	pause/passer les messages

MODES DE JEU

GRAND PRIX

Rejoignez une écurie en tant que pilote professionnel et travaillez avec le directeur pour remporter la saison de Grand Prix.

Chaque Grand Prix se divise en trois phases : 1ère et 2ème phase de qualification (2 courses par phase) et finale du Grand Prix (4 courses).

Vous devez terminer le nombre de tours requis pour chaque course et atteindre une place qualificative pour participer à la course suivante. En cas d'échec, ou si vous ne parvenez pas à terminer la course dans le temps imparti, vous êtes contraint d'abandonner la course.

En cas d'abandon, les options suivantes s'offrent à vous :

Retry (Recommencer)

Vous avez quatre tentatives de vous qualifier pour une course. La partie s'arrête si vous n'arrivez pas à vous qualifier et que vous n'avez plus de tentatives.

End (Terminer)

Quitter le mode Grand Prix.

Vous obtenez la victoire lorsque vous terminez les sept premières courses et que vous arrivez en première position dans la dernière course du Grand Prix.

TIME ATTACK (CONTRE-LA-MONTRE)

Vous êtes seul sur le circuit. Le but est de battre le temps record établi précédemment. Outre les voitures par défaut, vous pouvez piloter les voitures remportées en Grand Prix. Cependant, seules les voitures enregistrées dans le Garage peuvent être utilisées.

VS BATTLE (DÉFI)

Défiez un ami en écran partagé.

GARAGE

Enregistrez les voitures gagnées en Grand Prix. Une fois qu'une voiture est dans le Garage, vous pouvez l'utiliser dans les modes Contre-la-Montre et Défi. Les voitures enregistrées peuvent être personnalisées avec de nouvelles peintures et des stickers. Vous pouvez également créer vos propres stickers pour personnaliser votre voiture.

RACE START SCREEN (ÉCRAN DÉBUT DE COURSE)

L'écran Début de course s'affiche alors que la course est sur le point de commencer. Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour choisir la musique d'arrière-plan de votre course.

CONSTRUCTEURS

ASSOLUTO

Pays

Italie

Type

Drift

Les voitures ASSOLUTO se caractérisent par leur silhouette fluide et sportive.

Lizard

Pays	USA
Type	Drift

Les voitures Lizard sont appréciées pour leur silhouette dynamique et agressive.

Age Solo

Pays	France
Type	Grip

Des voitures au design compact et aérodynamique.

TERRAZI

Pays	Japon
Type	Grip

Les voitures TERRAZI sont réputées pour leur polyvalence.

ÉCURIES

Racing Team Solvalou (RTS)

Difficulté	Difficile
------------	-----------

Une écurie italienne d'élite détenant le record de victoires en GP. La performance avant tout.

Pac Racing Club (PRC)

Difficulté	Normal
------------	--------

Une écurie japonaise qui a rejoint le circuit cette saison. Des voitures au réglage équilibré.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Difficulté

Facile

Une écurie française réputée pour la maniabilité de ses voitures.

Dig Racing Team (DRT)

Difficulté

Expert

Autrefois glorieuse, cette écurie américaine est en crise. Son budget limité rend la victoire encore plus compliquée.

CIRCUITS

Les huit circuits disposent d'un tracé différent qu'il vaut mieux connaître afin de développer votre stratégie. Même si l'ordre des courses est fixe en Grand Prix, vous pouvez choisir le circuit que vous souhaitez dans les autres modes.

Voici un aperçu de ce qui vous attend :

Phantomile (Phantomile)

Phantomile est le circuit le plus court de la saison de Grand Prix. Offrant un tracé plus large, votre capacité à aborder les virages et votre agressivité seront décisives.

Brightest Night (Brightest Night)

Ce circuit est l'un des plus longs en Grand Prix avec deux virages en épingle extrêmement dangereux. Il faudra impérativement les maîtriser pour l'emporter.

Shooting Hoops (Shooting Hoops)

Shooting Hoops est un circuit ovale qui précède la dernière course en Grand Prix. La vitesse pure est la clé ici. La moindre erreur pourrait vous coûter la victoire !

CONSEILS TECHNIQUES

Habituez-vous aux techniques de Grip et de Drift pour aborder les virages. Ces deux techniques sont la base de votre stratégie.

Grip Cornering Method (Méthode Grip)

Cette technique permet de réduire la vitesse en jouant avec l'accélérateur. Lâcher le pied avant un virage augmente l'adhérence (Grip) des pneus pour aborder plus rapidement le virage. En sortie de virage, appuyez sur l'accélérateur pour regagner de la vitesse.

À l'approche des virages, commencez par rester à l'extérieur puis revenez le plus près possible de l'intérieur lorsque vous arrivez au point de corde. En sortie de virage, repartez vers l'extérieur de la route.

Cette technique fonctionne bien avec les voitures Age Solo et TERRAZZI.

Drift Cornering Method (Méthode Drift)

Avec la technique de Drift, vous devez volontairement partir en dérapage contrôlé pour négocier un virage serré. Cette méthode est adaptée aux voitures ASSOLUTO et Lizard.

Pour cette méthode, tournez rapidement le volant vers l'intérieur du virage lorsque vous approchez de celui-ci et relâchez l'accélérateur. Accélérez à nouveau pour que l'arrière de la voiture parte en dérapage, ou en « drift ». Plus vous tournez pendant le virage, plus le dérapage sera fort lorsque vous accélérerez à nouveau.

Après le dérapage, dirigez-vous vers l'extérieur du virage. En sortant du virage, repassez en position neutre et accélérez à nouveau pour reprendre de la vitesse.



CONTROLLI BASE

Tasto CROSS	Acceleratore
Tasto SQUARE	Freno
Tasti L1/L2	Marcia inferiore (solo cambio manuale)
Tasti R1/R2	Marcia superiore (solo cambio manuale)
Tasti direzionali	Sterzo
Tasto START	Pausa/Salta messaggi

MODALITÀ DI GIOCO

GRAND PRIX (GRAN PREMIO)

Diventa un pilota professionista, trova un ingaggio con un team automobilistico e collabora con il team manager per vincere il Gran Premio!

Ogni Gran Premio è suddiviso in tre fasi: prima sessione di qualificazione, seconda sessione di qualificazione (due gare ciascuna) e Gran Premio finale (quattro gare).

Per avanzare alla gara successiva, dovrai completare il numero richiesto di giri e classificarti in una posizione valida per la qualificazione. Se non riuscirai a qualificarti o a completare la gara entro il tempo limite, sarai costretto a ritirarti dalla gara.

Nell'eventualità di un ritiro, potrai scegliere tra le seguenti opzioni:

- Retry (Riprova)** Per ciascuna gara, hai quattro tentativi per qualificarti. La partita si conclude quando non riesci a qualificarti e non hai ulteriori tentativi a disposizione.
- End (Esci)** Abbandona la modalità Gran Premio.

Conquista la vittoria finale qualificandoti nelle prime sette gare e concludendo in prima posizione nella gara finale del Gran Premio.

TIME ATTACK (PROVA A TEMPO)

Gareggia da solo con l'obiettivo di stabilire il record del tracciato. Oltre alle auto standard, in questa modalità potrai usare quelle guadagnate nelle gare del Gran Premio. Tuttavia, è possibile usare solo le auto registrate nel tuo Garage.

VS BATTLE (BATTAGLIA)

Sfida un amico in una gara testa a testa in modalità a schermo condiviso.

GARAGE

Registra le auto che hai guadagnato nel Gran Premio. Dopo aver registrato un'auto, potrai usarla nelle modalità Prova a tempo e Battaglia. Inoltre, potrai personalizzarla modificando verniciatura e adesivi, creando anche i tuoi adesivi personalizzati.

RACE START SCREEN (SCHERMATA DI AVVIO GARA)

La schermata di avvio della gara viene visualizzata prima dell'inizio della gara. Premi LEFT o RIGHT per scegliere la musica di accompagnamento.

COSTRUTTORI

ASSOLUTO

Nazione	Italia
Tipologia	Drift

I design ASSOLUTO sono caratterizzati dalle linee sportive e sinuose.

Lizard

Nazione USA

Tipologia Drift

I design Lizard ostentano forme più dinamiche e aggressive.

Age Solo

Nazione Francia

Tipologia Aderenza

I design Age Solo si basano su progetti più compatti e aerodinamici.

TERRAZI

Nazione Giappone

Tipologia Aderenza

Le auto TERRAZI sono rinomate per la varietà di carrozzerie adottate.

SQUADRE

Racing Team Solvalou (RTS)

Messa a punto Impegnativa

Un team italiano di primo livello con un numero record di vittorie. Le auto Racing Team Solvalou si basano su una messa a punto orientata alle massime prestazioni.

Pac Racing Club (PRC)

Messa a punto Normale

Un giovane team giapponese che gareggia per la sua prima stagione. Il Pac Racing Club adotta una messa a punto generalmente equilibrata.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Messa a punto

Accessibile

Un team francese che schiera auto molto apprezzate in termini di maneggevolezza.

Dig Racing Team (DRT)

Messa a puntounto

Per esperti

Dopo anni di trionfi, questo team americano attraversa un periodo di crisi. Il budget limitato complica qualsiasi possibilità di trionfare durante questa stagione.

TRACCIATI

Gli otto tracciati differiscono notevolmente, quindi è necessario memorizzarli ed elaborare una strategia per ciascuno per ambire alla vittoria. L'ordine dei tracciati in modalità Gran Premio è predefinito, mentre nelle altre modalità è possibile sceglierli liberamente.

Questi sono alcuni esempi:

Phantomile

Phantomile è il tracciato più breve del Gran Premio. La carreggiata ampia consente una guida aggressiva, basata in primo luogo sulla tecnica di approccio alle curve.

Brightest Night

Brightest Night è uno dei tracciati più lunghi del Gran Premio, caratterizzato dalle due impegnative curve a gomito. Chi riesce a superarle con la migliore traiettoria ha in genere maggiori chance di vittoria.

Shooting Hoops

Shooting Hoops è un tracciato ovale che ospita la gara finale del Gran Premio. Qui è fondamentale la velocità e anche il minimo errore può costare la vittoria!

CONSIGLIO TECNICO

Perfeziona le tecniche di curva in aderenza e in derapata, perché rappresentano la chiave per trionfare in gara.

Grip Cornering Method (Tecnica di curva in aderenza)

Questa tecnica prevede di ridurre la velocità rilasciando l'acceleratore prima di una curva, per migliorare l'aderenza degli pneumatici e permetterti di percorrere in velocità la traiettoria. Superato l'apice della curva, premi sull'acceleratore per massimizzare la tua velocità in rettilineo.

Quando affronti una curva, rimani sul lato esterno della carreggiata, quindi stringi verso l'apice della curva stessa. In uscita, allargati nuovamente per posizionarti sul lato esterno.

Questa tecnica di curva è soprattutto efficace con le auto Age Solo e TERRAZZI.

Drift Cornering Method (Tecnica di curva in derapata)

Questa tecnica prevede di far slittare intenzionalmente il retrotreno dell'auto, per eseguire una derapata controllata utile a percorrere le curve più strette. È una tecnica adatta principalmente alle auto ASSOLUTO e Lizard.

Per effettuare una derapata, sterza velocemente verso l'interno della curva rilasciando brevemente l'acceleratore. A questo punto, accelera di nuovo per causare lo slittamento del retrotreno. Più a lungo durerà la fase di rilascio dell'acceleratore e di svolta verso la curva, più accentuato sarà lo slittamento quando tornerai ad accelerare.

Dopo essere entrato in derapata, controsterza per orientarti verso il lato esterno della curva. In uscita di curva, riporta in linea il volante e accelera per riprendere velocità.



STANDARDSTEUERUNG

CROSS-Taste	Beschleunigen
SQUARE-Taste	Bremsen
L1-, L2-Taste	Runterschalten (nur bei manueller Schaltung)
R1-, R2-Taste	Hochschalten (nur bei manueller Schaltung)
Richtungstasten	Lenken
START-Taste	Pause/Nachrichten überspringen

SPIELMODI

GRAND PRIX

Wähle als Profifahrer ein Rennteam und arbeite mit dem Teammanager zusammen, um den Grand Prix zu gewinnen.

Der Grand Prix besteht aus drei Runden. Der erste und zweite Qualifikationslauf besteht aus jeweils zwei Rennen, das Finale aus vier Rennen.

Du musst eine bestimmte Rundenanzahl absolvieren und das Rennen auf einem Qualifikationsplatz abschließen, um weiterzukommen. Verfehlst du dieses Ziel oder beendest das Rennen nicht innerhalb des Zeitlimits, wirst du disqualifiziert.

Nach dem Ausscheiden hast du folgende Optionen:

Wiederholen

Du hast in jedem Rennen maximal vier Versuche. Qualifizierst du dich auch nach dem vierten Versuch nicht, wirst du endgültig disqualifiziert.

Beenden

Beendet den „Grand Prix“-Modus.

Der Gesamtsieg gehört dir, wenn du es durch die ersten sieben Rennen schaffst und im letzten Rennen des Grand Prix Erster wirst.

ZEITRENNEN (TIME ATTACK)

Rase allein im Kampf gegen die Uhr über die Strecke und unterbiete die Rekordzeit. Außerdem kannst du – neben den vorgegebenen Wagen – auch Fahrzeuge verwenden, die du im „Grand Prix“-Rennen gewonnen hast. Es können aber nur Wagen verwendet werden, die zuvor in der Garage registriert wurden.

ZWEIKAMPF (VS BATTLE)

Über geteilten Bildschirm kannst du dir mit einem Freund ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern.

WERKSTATT (GARAGE)

Registrierte im Grand Prix neu erworbene Fahrzeuge. Ist ein Fahrzeug registriert, kann es in den Modi Zeitrennen (Time Attack) und Zweikampf (VS Battle) verwendet werden. Registrierte Wagen können mit neuen Farben und voreingestellten oder selbst erstellten Aufklebern verziert werden.

RENNSTART-BILDSCHIRM

Bevor das erste Rennen beginnt, erscheint der Rennstart-Bildschirm. Drücke LEFT oder RIGHT, um die Hintergrundmusik für das Rennen auszuwählen.

HERSTELLER

ASSOLUTO

Land

Italien

Typ

Drift

Fließende und sportliche Formen bestimmen die Fahrzeuge von ASSOLUTO.

Lizard

Land	USA
Typ	Drift

Lizard ist bekannt für seine dynamischen und aggressiven Formen.

Age Solo

Land	Frankreich
Typ	Grip

Ihr Fokus liegt auf kompaktem und stromlinienförmigem Design.

TERRAZI

Land	Japan
Typ	Grip

Der Fuhrpark von TERRAZI ist bekannt für seine Modellvielfalt.

TEAMS

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning	Schwer
--------	--------

Ein italienisches Eliteteam mit einer Rekordanzahl an GP-Siegen. Ihre Autos sind auf höchste Leistung eingestellt.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning	Normal
--------	--------

Ein neues japanisches Team, das diese Saison zum ersten Mal antritt. Ihre Autos sind auf ausgewogene Leistung eingestellt.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

Einfach

Ein französisches Team, dessen Autos für ihre leichte Handhabung bekannt sind.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

Experte

Früher war dieses Team ein Seriensieger, jetzt steckt es in der Krise. Das begrenzte Budget macht das Siegen zu einer echten Herausforderung.

STRECKEN

Die acht Strecken unterscheiden sich im Grundriss sehr stark voneinander. Mach dich also mit jeder Strecke gut vertraut und entwickle deine Renntaktik. Während die Reihenfolge der Strecken im Grand Prix fest vorgegeben ist, kannst du sie in anderen Modi frei wählen.

Und diese Strecken warten unter anderem auf euch:

Phantomile

Phantomile ist die kürzeste der „Grand Prix“-Strecken. Da sie viel breiter als andere ist, kommen schnelle Rundenzeiten vor allem durch geschickte und aggressive Kurvenfahrten zustande.

Brightest Night

Diese Strecke ist eine der längsten im Grand Prix und verfügt über zwei teuflische Haarnadelkurven – wer gewinnen will, muss diese beherrschen können

Shooting Hoops

Der ovale Kurs Shooting Hoops bildet den Schauplatz für das letzte Rennen im Grand Prix. Auf dieser Strecke ist die Geschwindigkeit von entscheidender Bedeutung. Selbst kleine Fehler können den Sieg kosten!

TECHNISCHE HINWEISE

Mach dich mit den Praktiken des Grip- und Drift-Kurvenfahrens vertraut. Diese beiden Techniken zum Kurvenfahren sollten das Rückgrat deiner Renntaktik sein.

Grip-Kurvenfahren

Diese Technik nutzt die kontrollierte Geschwindigkeitsbegrenzung mit dem Gaspedal. Geht man kurz vor einer Kurve vom Gaspedal runter, erhöht das die Reifenhaftung und man kann schnell durch die Kurve gleiten. Gib danach wieder Gas, um nach der Kurve auf der Geraden ordentlich zu beschleunigen.

Startest du einen Angriff, versuche am Anfang der Kurve auf der Außenbahn zu fahren. Fahre dann am Scheitelpunkt der Kurve so dicht wie möglich an der Innenseite. Sobald du die Kurve verlässt, fährst du wieder auf die Außenbahn.

Fahrzeuge von Age Solo und TERRAZZI sind bestens auf diese Methode eingestellt.

Drift-Kurvenfahren

Beim Drift-Kurvenfahren bringst du das Heck deines Fahrzeugs in einer scharfen Kurve absichtlich zum Rutschen. Besonders geeignet für diese Methode sind die Wagen von ASSOLUTO und Lizard.

Du gehst dabei wie folgt vor: Wenn du dich dem Wendepunkt der Kurve nährst, schlägst du scharf zur Innenseite der Kurve ein und gehst etwas vom Gas runter. Um das Heck zum Rutschen zu bringen, betätigst du wieder das Gaspedal und bringst das Fahrzeug so zum „Driften“. Je länger du vorher das Gaspedal loslässt und in die Kurve lenkst, desto stärker wird das Heck rutschen, wenn du wieder Gas gibst.

Lenke das Fahrzeug nach dem Rutschen wieder auf die Außenbahn der Kurve. Bring deine Steuerung beim Verlassen der Kurve wieder in neutrale Position und nimm deine Geschwindigkeit wieder auf.



CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón CROSS	acelerar
Botón SQUARE	frenar
Botones L1, L2	reducir marcha (solo en transmisión manual)
Botones R1, R2	subir marcha (solo en transmisión manual)
Botones de dirección	girar el volante
Botón START	pausa/omitir mensajes

MODOS DE JUEGO

GRAND PRIX

Firma con una escudería como piloto profesional y trabaja codo a codo con el director del equipo para ganar el Grand Prix.

El Grand Prix se divide en tres fases: la primera y segunda sesiones de clasificación (2 carreras cada una) y el Grand Prix final (4 carreras).

Tienes que completar las vueltas necesarias en cada carrera y terminar en una posición de clasificación para avanzar a la siguiente carrera. Si no alcanzas una posición lo suficientemente alta como para clasificarte para la siguiente carrera, o no eres capaz de terminar la carrera dentro del límite de tiempo, te retirará de la carrera.

Después de abandonar la carrera, se te presentan las siguientes opciones:

- Retry (Reintentar)** Tienes cuatro oportunidades para clasificarte en la misma carrera. La partida acaba cuando no logras clasificarte y no te quedan más oportunidades.
- End (Terminar)** Salir del modo Grand Prix.

Alcanzarás la victoria definitiva cuando superes las primeras siete carreras y termines en primera posición en la carrera final del Grand Prix.

TIME ATTACK (CONTRARRELOJ)

Corre en un circuito a solas. El objetivo es batir el tiempo récord de la pista. Además de los coches preestablecidos, también puedes usar los coches que hayas ganado en las carreras de Grand Prix. Sin embargo, solo puedes usar los coches que hayas registrado en el garaje.

VS BATTLE (MODO BATALLA)

Un amigo y tú podéis disputar una competición uno contra uno en pantalla dividida.

GARAGE (GARAJE)

Registra los coches que hayas ganado en el Grand Prix. Cuando registras un coche en el garaje, puedes usarlo en los modos Contrarreloj y Batalla. Los coches registrados se pueden personalizar con pintura nueva y pegatinas predefinidas. También puedes crear tus propias pegatinas para personalizar tu coche.

PANTALLA DE COMIENZO DE CARRERA

La pantalla de comienzo de carrera (Race Start) se muestra cuando la carrera está a punto de empezar. Pulsa LEFT o RIGHT para elegir la música de fondo para la carrera.

FABRICANTES

ASSOLUTO

País

Italia

Tipo

Derrape

Los diseños de los coches ASSOLUTO se caracterizan por unas carrocerías deportivas y aerodinámicas.

Lizard

País	EE. UU.
Tipo	Derrape

Los diseños de Lizard destacan por sus formas dinámicas y agresivas.

Age Solo

País	Francia
Tipo	Agarre

Sus diseños se centran en unas carrocerías compactas y aerodinámicas.

TERRAZI

País	Japón
Tipo	Agarre

Los coches TERRAZI son célebres por la diversidad de sus carrocerías.

EQUIPOS

Racing Team Solvalou (RTS)

Reglaje	Difícil
---------	---------

Un equipo italiano de élite que ostenta el récord de victorias en grandes premios. Sus coches están puestos a punto para un alto rendimiento.

Pac Racing Club (PRC)

Reglaje	Normal
---------	--------

Un nuevo equipo japonés que compite por primera vez esta temporada. Sus coches están puestos a punto para un rendimiento equilibrado.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Reglaje

Fácil

Un equipo francés cuyos coches son famosos por su facilidad de conducción.

Dig Racing Team (DRT)

Reglaje

Experto

Este equipo estadounidense, antaño un equipo ganador, se encuentra en horas bajas. Su limitado presupuesto hace que sea complicado lograr una temporada de victorias.

CIRCUITOS

El trazado de los ocho circuitos varía considerablemente, así que familiarízate con cada uno de ellos para desarrollar tu estrategia de carrera. Pese a que el orden de carrera de los circuitos está preestablecido en Grand Prix, puedes elegir los circuitos en los demás modos de carrera con total libertad.

Aquí tienes un avance de lo que te vas a encontrar:

Phantomile

Phantomile es el circuito más corto del Grand Prix. Debido a que la pista es más ancha que las demás, los tiempos de vuelta rápida vendrán determinados por tu pericia y agresividad a la hora de tomar las curvas.

Brightest Night

Este circuito es uno de los más largos del Grand Prix, con dos terroríficas curvas cerradas que tendrás que dominar a la perfección para asegurarte la victoria.

Shooting Hoops

Shooting Hoops es un circuito oval que marca la pauta para la carrera final del Grand Prix. La velocidad es la clave en esta pista. ¡Hasta el más mínimo error puede costarte la carrera!

CONSEJO TÉCNICO

Familiarízate con los métodos de agarre y derrape a la hora de tomar las curvas. Estas dos técnicas de acometer las curvas deberían ser la columna vertebral de tu estrategia de carrera.

Método de agarre en curvas

En esta técnica debes emplear una velocidad reducida controlada con el acelerador. Al reducir la acción del acelerador justo antes de tomar una curva, aumentarás el agarre de los neumáticos y podrás girar con rapidez en la curva. Cuando superes la curva, aumenta la acción del acelerador para incrementar tu velocidad de inmediato.

Cuando ataques las curvas, mantente en la parte exterior al comienzo de la curva y luego acércate todo lo que puedas al interior hasta el vértice de la curva. En cuanto superes la curva, muévete hacia el exterior de la pista de nuevo.

Este método de trazar curvas funciona muy bien con los coches de los fabricantes Age Solo y TERRAZI.

Método de derrape en curvas

En el método de derrape en curvas, tienes que deslizar intencionadamente la parte trasera del coche para superar una curva cerrada. Este método se adapta bien a los coches de ASSOLUTO y Lizard.

Para usar este método, gira bruscamente el volante hacia el interior de la curva cuando te aproximes a ella y suelta el acelerador. Acelera de nuevo para hacer que la parte trasera del coche se deslice y así el vehículo derrape. Cuanto más tiempo sueltes el acelerador y gires en la curva, más se habrá deslizado la parte trasera cuando vuelvas a accionar el acelerador.

Cuando la parte trasera se deslice, gira de nuevo hacia el exterior de la curva. Al salir de la curva, deja el volante en posición neutral y acelera para recuperar velocidad



УПРАВЛЕНИЕ

Кнопка CROSS	Газ
Кнопка SQUARE	Тормоз
Кнопки L1, L2	Передача вниз (РКПП)
Кнопки R1, R2	Передача вверх (РКПП)
Кнопки направлений	Руление
Кнопка START	Пауза/пропустить сообщение

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ГРАН-ПРИ

Вступите в профессиональную команду гонщиков и вместе с менеджером команды постарайтесь завоевать Гран-при.

В гонке Гран-при три этапа: 1-я и 2-я квалификация (по 2 заезда в каждой) и финал Гран-при (4 заезда).

В каждой гонке нужно проехать заданное число кругов и финишировать в позиции, позволяющей перейти к следующему этапу гонки. Если ваша финишная позиция не позволит перейти к следующему этапу или если вы не сможете проехать трассу за отведенное время, на этом гонка для вас закончится.

Выбыв из гонки, вы можете:

Повторить У вас есть четыре попытки на каждую гонку, чтобы добиться хорошего результата. Если вы не выполните условия перехода к следующему этапу гонки за эти попытки, игра закончится.

Конец Выход из режима Гран-при.

Вы станете абсолютным победителем, пройдя первые семь заездов и финишировав первым в финальном заезде Гран-при.

ГОНКА НА ВРЕМЯ

На трассе будете только вы. Ваша цель – побить рекордное время для этой трассы. Кроме стандартных машин, вы можете использовать машины, полученные в режиме Гран-при. Но эти машины должны быть зарегистрированы в вашем гараже.

СОСТЯЗАНИЕ

Гонка для двух участников на разделенном экране.

ГАРАЖ

Регистрируйте машины, полученные вами в режиме Гран-при. Машины, зарегистрированные в вашем гараже, можно использовать в гонке на время и в состязании. Эти машины можно модифицировать – менять окраску и наклейки. Вы можете создать наклейки своего собственного дизайна.

ЭКРАН НАЧАЛА ГОНКИ

Этот экран отображается перед началом гонки. Нажмите LEFT или RIGHT для выбора фоновой музыки для гонки.

МАРКИ МАШИН

ASSOLUTO

Страна	Италия
Тип	Дрифт

Машины ASSOLUTO отличаются обтекаемым, спортивным силуэтом.

Lizard

Страна

США

Тип

Дрифт

Машины Lizard динамичные и агрессивные.

Age Solo

Страна

Франция

Тип

Сцепление с трассой

Компактный, аэродинамически выверенный дизайн корпуса.

TERRAZI

Страна

Япония

Тип

Сцепление с трассо

Машины TERRAZI славятся своим разнообразием.

КОМАНДЫ

Racing Team Solvalou (RTS)

Уровень тюнинга

Высокий

Элитная итальянская команда с рекордным числом побед в Гран-при. Тюнинг машин обеспечивает максимальную мощность.

Pac Racing Club (PRC)

Уровень тюнинга

Средний

Новая японская команда, этот сезон для нее – первый.
Тюнинг машин – сбалансированный.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Уровень тюнинга

Низкий

Французская команда, машины которой славятся легкостью управления.

Dig Racing Team (DRT)

Уровень тюнинга

Экспертный

Чемпион прошлых сезонов, эта команда переживает трудные дни. Ограниченный бюджет уменьшает их шансы на победу.

ТРАССЫ

Все восемь трасс очень разные, поэтому постарайтесь изучить каждую из них и выработать свою стратегию гонки. В гонках Гран-при порядок трасс предустановлен, а в других режимах вы можете выбрать для гонки любую трассу.

Вот несколько примеров трасс:

Phantomile

Самая короткая трасса Гран-при. Она шире остальных, поэтому результат очень сильно зависит от мастерства агрессивного прохождения поворотов.

Brightest Night

Это одна из самых длинных трасс Гран-при с двумя крутыми поворотами – научитесь их проходить, чтобы побеждать.

Shooting Hoops

Овальная трасса финальной гонки Гран-при. На этой трассе главное – скорость. Малейшая ошибка будет стоить вам победы!

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Изучите особенности прохождения поворотов на машинах, ориентированных на сцепление с трассой и на дрифт. Эти две разные техники поворота должны лежать в основе вашей гоночной стратегии.

Повороты на машине с хорошим сцеплением с трассой

В этой технике используется пониженная скорость, управляемая подачей газа. Сбавление газа перед самым поворотом увеличит силу сцепления колес с поверхностью трассы и позволит вам быстро миновать поворот. Сразу после поворота увеличьте подачу газа, чтобы быстро развить высокую скорость на прямом участке трассы.

Приближаясь к повороту, на начале кривой держитесь с внешней стороны трассы, чтобы максимально приблизиться к внутренней стороне трассы в центральной точке поворота. Пройдя поворот, снова переместитесь к внешней стороне трассы.

Этот способ прохождения поворотов отлично подходит для машин Age Solo и TERRAZZI.

Прохождение поворотов на машинах для дрифта

Проходя повороты с дрифтом, вы намеренно вызываете управляемый занос задней части машины на крутых поворотах. Этот способ подходит для ASSOLUTO и Lizard.

Как это делается? Приблизившись к повороту, резко поверните руль в сторону внутренней стороны поворота и отпустите педаль газа. Затем снова прибавьте газа, чтобы вызвать управляемый занос задней оси, то есть дрифт. Чем дольше вы будете входить в поворот без нажатия на газ, тем сильнее будет занос, когда вы снова добавите газа.

Когда заднюю ось занесет, поверните руль в сторону внешней стороны поворота. Выйдя из поворота, переключитесь на нейтральную позицию, а затем снова добавьте газа, чтобы набрать скорость.



STANDAARDBESTURING

CROSS-toets	gas geven
SQUARE-toets	remmen
L1-/ , L2-toets	terugschakelen (alleen handgeschakeld)
R1-/ , R2-toets	opschakelen (alleen handgeschakeld)
Richtingstoetsen	sturen
START-toets	pauzeren/berichten overslaan

SPELMODI

GRAND PRIX

Meld je aan bij een raceteam als professioneel coureur en werk samen met de teammanager om de Grand Prix op je naam te schrijven.

De Grand Prix bestaat uit drie fases: de eerste en tweede kwalificatierondes (elk twee races) en de Final Grand Prix (vier races).

Je moet het vereiste aantal rondes voor elke race voltooien en je moet finishen op een kwalificerende positie om door te mogen naar de volgende race. Als het je niet lukt hoog genoeg te finishen of om de race uit te rijden binnen de tijd, dan moet je je terugtrekken uit de race.

Je krijgt de volgende opties te zien wanneer je je hebt teruggetrokken:

Retry (Opnieuw) Je krijgt vier kansen per race om je te kwalificeren. Als je je niet kwalificeert en je geen kansen meer over hebt, is het game over.

End (Stoppen) Hiermee stap je uit de Grand Prix-modus.

Je behaalt de ultieme overwinning als je de eerste zeven races tot een goed einde brengt en als eerste over de streep komt tijdens de laatste race van de Grand Prix.

TIME ATTACK (TEGEN DE KLOK)

Je racet in je eentje op een circuit. Het doel is om het record voor dat circuit te verbeteren. Naast de vooringestelde auto's kun je ook auto's gebruiken die je hebt verdiend met een Grand Prix-race. Je kunt alleen die auto's gebruiken die geregistreerd staan in de Garage.

VS BATTLE (STRIJD)

Jij en een vriend kunnen het tegen elkaar opnemen via een gedeeld scherm.

GARAGE

Registreer auto's die je hebt gewonnen in de Grand Prix. Als een auto in de garage is geregistreerd, kun je ermee racen in de Time Attack- en VS Battle-modus. Geregistreerde auto's kun je naar eigen smaak aanpassen met nieuwe lak en stickers. Je kunt zelfs je eigen stickers ontwerpen voor je auto.

RACE START SCREEN (STARTSCHERM RACE)

Het Race Start Screen verschijnt op het moment dat de race op het punt staat te beginnen. Druk op LEFT of RIGHT om de achtergrondmuziek voor de race te kiezen.

FABRIKANTEN

ASSOLUTO

Land

Italië

Type

Drift

De ontwerpen van ASSOLUTO's auto's kenmerken zich door de vloeiende, sportieve carrosserie.

Lizard

Land	VS
Type	Drift

Lizards ontwerpen staan bekend om hun dynamische en agressieve vormen.

Age Solo

Land	Frankrijk
Type	Grip

Hun ontwerpen richten zich op compacte, aerodynamische carrosserie.

TERRAZI

Land	Japan
Type	Grip

TERRAZI's auto's zijn met name bekend door hun afwisselende carrosserie.

TEAMS

Race Team Solvalou (RTS)

Afstelling	Moeilijk
------------	----------

Een Italiaans eliteteam met een recordaantal GP-overwinningen. Hun auto's staan afgesteld voor de ultieme prestaties.

Pac Race Club (PRC)

Afstelling	Normaal
------------	---------

Een nieuw Japans team dat dit seizoen voor het eerst meedoet. Hun auto's staan afgesteld voor een gebalanceerde prestatie.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Afstelling

Makkelijk

Een Frans team dat bekend staat om zijn auto's die makkelijk te hanteren zijn.

Dig Racing Team (DRT)

Afstelling

Expert

In het verleden een topteam, maar tegenwoordig zit dit Amerikaanse team in een dip. Door hun beperkte budget wordt het lastig een seizoen te winnen.

CIRCUITS

De acht circuits verschillen sterk van elkaar, dus zorg ervoor dat je vertrouwd raakt met elke baan en er een racestrategie voor ontwikkelt. Hoewel de volgorde van de circuits vaststaat in de Grand Prix, kun je in andere racemodi wel zelf bepalen op welke baan je racet.

Dit is een voorproefje van wat je kunt verwachten:

Phantomile

Phantomile is het kortste circuit in de Grand Prix. Aangezien de racebaan breder is dan de andere, worden snelle rondetijden bepaald door bekwaam en agressief bochtenwerk.

Brightest Night

Dit circuit is het langste van de Grand Prix en bevat twee verraderlijke haarspeldbochten. Die moet je je helemaal eigen maken om te winnen.

Shooting Hoops

Shooting Hoops is een ovalen baan en is een opmaat naar de laatste race van de Grand Prix. Snelheid is essentieel op dit circuit. Zelfs een kleine fout kan je de overwinning kosten!

TECHNISCH ADVIES

Maak jezelf vertrouwd met de Grip- en Drift-methode voor bochten. Deze twee bochttechnieken moeten de basis worden van je racestrategie.

Grip Cornering Method (Grip-methode bochten)

Deze techniek maakt gebruik van verminderde snelheid door middel van het gaspedaal. Als je vlak voor een bocht gas terugneemt, verhoog je de grip van de banden en kun je snel door de bocht gaan. Op het moment dat je de bocht uitkomt, druk je het gaspedaal weer in om je snelheid op het rechte stuk weer op te voeren.

Als je een bocht net aansnijdt, blijf dan aan de buitenkant van de baan en stuur dan zo dicht mogelijk langs de binnenkant van de bocht. Wanneer je de bocht uitkomt, stuur je weer richting de buitenkant van de baan.

Deze methode werkt goed met wagens van Age Solo en TERRAZI.

Drift Cornering Method (Drift-methode bochten)

In de Drift cornering method moet je je wagen bewust in een gecontroleerde slip brengen zodat je een scherpe bocht snel kunt nemen. Deze methode past het beste bij auto's van ASSOLUTO en Lizard.

Om deze methode te gebruiken, stuur je scherp naar binnen als je de bocht nadert en laat je het gas los. Versnel weer om de achterkant van de auto te laten uitbreken, waardoor je auto gaat 'driften'. Hoe langer je het gaspedaal loslaat en de bocht instuurt, hoe sterker je drift wordt als je het gaspedaal weer indrukt.

Na de drift stuur je weer naar de buitenkant van de bocht. Als je de bocht verlaat, stuur dan weer recht en geef gas om weer op snelheid te komen.

DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

Przycisk CROSS	przyspieszanie.
Przycisk SQUARE	hamowanie.
Przyciski L1 i L2	zmiana biegu na niższy (dotyczy tylko manualnej skrzyni biegów).
Przyciski R1 i R2	zmiana biegu na wyższy (dotyczy tylko manualnej skrzyni biegów).
Przyciski kierunku	sterowanie.
Przycisk START	pauza / pomijanie wiadomości.

TRYBY ROZGRYWKI

GRAND PRIX

Dołącz do zespołu profesjonalnych kierowców wyścigowych i współpracuj z jego menedżerem, by zdobyć Grand Prix.

Grand Prix dzieli się na trzy etapy: pierwszy i drugi wyścig eliminacyjny (po dwa starty w każdym) oraz Wielkie Grand Prix (cztery starty).

Aby przejść do następnego wyścigu, musisz ukończyć wymaganą liczbę okrążeń i zająć miejsce zapewniające awans. Jeśli uplasujesz się zbyt nisko lub nie ukończysz wyścigu w określonym czasie, musisz się z niego wycofać.

W takiej sytuacji masz do wyboru następujące opcje:

- Retry (ponów)** Masz cztery szanse, żeby się zakwalifikować do danego wyścigu. Gdy wykorzystasz wszystkie z nich i nie osiągniesz sukcesu, następuje koniec gry.
- End (zakończ)** Wyjdź z trybu Grand Prix.

Osiągniesz ostateczne zwycięstwo, jeśli ukończysz wszystkie siedem wyścigów i zajmiesz pierwsze miejsce w rywalizacji o puchar Grand Prix.

TIME ATTACK (WYŚCIG Z CZASEM)

Rywalizuj samotnie na torze. Celem jest oczywiście wykręcenie rekordu. Oprócz ogólnie dostępnych samochodów masz również możliwość korzystania z aut zdobytych w walce o Grand Prix. Pamiętaj tylko, że dozwolone jest używanie wyłącznie tych, które zostały zarejestrowane w garażu.

VS BATTLE (WSPÓŁZAWODNICTWO)

Zmierz się bezpośrednio z jednym ze swoich znajomych, rywalizując na podzielonym ekranie.

GARAGE (GARAŻ)

Zarejestruj samochody wygrane w Grand Prix. Gdy dane auto trafi do garażu, staje się dostępne w trybie wyścigu z czasem oraz w trybie współzawodnictwa. Zarejestrowane samochody można personalizować, zmieniając ich kolor lub umieszczając na nich przygotowane wzory. Oprócz tego masz także możliwość tworzenia własnych wzorów.

RACE START SCREEN (EKRAN ROZPOCZĘCIA WYŚCIGU)

Ekran rozpoczęcia wyścigu wyświetla się tuż przed rozpoczęciem wyścigu. Aby wybrać tło muzyczne, naciśnij przycisk LEFT lub RIGHT.

PRODUCENCI

ASSOLUTO

Kraj

Włochy

Typ

Driftowy

Samochody marki ASSOLUTO mają opływową, sportową sylwetkę.

Lizard

Kraj	Stany Zjednoczone
Typ	Driftowy

Marka Lizard słynie z dynamicznych i agresywnych konstrukcji.

Age Solo

Kraj	Francja
Typ	Standardowy

Samochody tego producenta są niewielkie i mają aerodynamiczną sylwetkę.

TERRAZI

Kraj	Japonia
Typ	Standardowy

Marka TERRAZI produkuje auta o zróżnicowanych nadwoziach.

ZESPOŁY

Racing Team Solvalou (RTS)

Poziom trudności	Trudny
------------------	--------

Elitarny włoski zespół z rekordową liczbą zwycięstw w GP.

Jego samochody zostały zmodyfikowane w celu uzyskania jak największej mocy.

Pac Racing Club (PRC)

Poziom trudności	Normalny
------------------	----------

Nowy japoński zespół, który debiutuje w tym sezonie.

Jego samochody charakteryzują się zrównoważonymi osiąganiami.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Poziom trudności

Łatwy

Francuski zespół z samochodami, które łatwo prowadzić.

Dig Racing Team (DRT)

Poziom trudności

Bardzo trudny

Amerykański zespół, który w przeszłości odnosił sukcesy, jednak obecnie boryka się z problemami. Jego ograniczony budżet sprawia, że zwycięstwo w sezonie będzie nie lada wyzwaniem.

TORY

Wszystkie dostępne tory są inne, więc zapoznaj się z każdym z nich i opracuj własną strategię, która przyniesie Ci zwycięstwo. W trybie Grand Prix kolejność wyścigów jest z góry ustalona, jednak w pozostałych trybach to Ty o niej decydujesz.

Poniżej znajdziesz małą próbkę tego, co na Ciebie czeka.

Phantomile (Fantomila)

Fantomila to najkrótszy tor w całym Grand Prix. Jest szerszy niż pozostałe, co powoduje, że najlepsze czasy okrążeń uzyskasz, umiejętnie i agresywnie wchodząc w zakręty.

Brightest Night (Rozświetlona noc)

To najdłuższy tor w Grand Prix z dwoma zdradzieckimi zakrętami o promieniu 180 stopni. Gdy je opanujesz, zwycięstwo masz właściwie w kieszeni.

Shooting Hoops (Pędzące wiraże)

Pędzące wiraże to owalny tor, na którym rozgrywa się finałowy wyścig w Grand Prix. Kluczem do sukcesu jest tutaj prędkość i nawet najmniejszy błąd może Cię kosztować zwycięstwo.

PORADY TECHNICZNE

Zapoznaj się z standardową i driftową techniką pokonywania zakrętów. Powinny one stanowić podstawę Twojej strategii wyścigowej.

Grip Cornering Method (standardowa technika pokonywania zakrętów)

Polega ona na zmniejszeniu prędkości przez zdjęcie nogi z gazu. Niższa prędkość przed wirażem zwiększa przyczepność i pozwala na szybszy przejazd. Gdy znajdziesz się za zakrętem, natychmiast wciśnij gaz do dechy.

Pokonując łuk, na początku trzymaj się zewnętrznej krawędzi toru, by w samym środku manewru przesunąć się jak najbliżej jego wewnętrznej krawędzi. Gdy wyjdiesz z wirażu, kieruj się ponownie ku zewnętrznej krawędzi.

Ta technika najlepiej działa w przypadku samochodów marki Age Solo i TERRAZZI.

Drift Cornering Method (driftowa technika pokonywania zakrętów)

W driftowej technice pokonywania zakrętów musisz celowo wprowadzić auto w kontrolowany poślizg, by poradzić sobie z ostrym łukiem. Ta technika dobrze sprawdza się w samochodach marki ASSOLUTO i Lizard.

Aby z niej skorzystać, tuż przed zakrętem wykonaj gwałtowny skręt w kierunku wewnętrznej krawędzi toru i ostrożnie zdejmij nogę z gazu. Przyspiesz ponownie, żeby tył samochodu wpadł w poślizg, co rozpocznie driftowanie. Im dłużej skręcasz i zwlekasz z ponownym wciśnięciem gazu, tym większy poślizg, gdy zaczniesz przyspieszać.

W trakcie driftowania zacznij skręcać w kierunku zewnętrznej krawędzi toru. Na wyjściu z wirażu puść gaz, a następnie zacznij ponownie przyspieszać, żeby odzyskać utraconą prędkość.



CONTROLOS PREDEFINIDOS

Botão CROSS	acelerar
Botão SQUARE	travar
Botões L1 e L2	reduzir mudança (apenas com transmissão manual)
Botões R1 e R2	aumentar mudança (apenas com transmissão manual)
Botões de direções	guiar
Botão START	pôr o jogo em pausa ou ignorar mensagens

MODOS DE JOGO

GRAND PRIX (GRANDE PRÉMIO)

Junta-te a uma equipa de corrida como piloto profissional. Colabora com o gestor da tua equipa para ganhar o Grande Prémio.

O Grande Prémio divide-se em três etapas: o 1.º e o 2.º torneio preliminar (cada um com duas corridas) e o Grande Prémio Final (quatro corridas).

Para avançares, tens de concluir todas as voltas de cada corrida e terminar numa posição que te garanta a qualificação. Caso não te qualifiques para a próxima corrida ou não completes uma corrida dentro do limite de tempo, tens de a abandonar.

Depois de abandonares a corrida, tens duas opções:

Retry (Tentar Novamente) Tens quatro tentativas para te qualificares na mesma corrida. O jogo acaba se falhares a qualificação e não te restarem mais tentativas.

End (Terminar) Sais do modo Grande Prémio.

Conquistas a vitória absoluta se avançares pelas primeiras sete corridas e terminares em 1.º lugar na corrida final do Grande Prémio.

TIME ATTACK (CONTRARRELÓGIO)

Compete sozinho numa pista. O objetivo é bater o melhor tempo da pista. Para além dos carros predefinidos, podes também utilizar os veículos ganhos em corridas do Grande Prémio. No entanto, só podes utilizar carros registados na Garagem.

VS BATTLE (BATALHA VERSUS)

Podes competir com um amigo através da divisão do ecrã.

GARAGE (GARAGEM)

Regista os carros ganhos no Grande Prémio. Assim que um carro estiver na Garagem, podes usá-lo nos modos Contrarrelógio e Batalha Versus. Os carros registados podem também ser personalizados com novas pinturas e decalques predefinidos. Podes também criar os teus próprios decalques.

RACE START SCREEN (ECRÃ DE INÍCIO DE CORRIDA)

O Ecrã de Início de Corrida é mostrado quando uma corrida está prestes a começar. Prime LEFT ou RIGHT para escolheres a música de fundo.

FABRICANTES

ASSOLUTO

País

Itália

Tipo

Derrapagem

Os carros fabricados pela ASSOLUTO caracterizam-se pelos estilos de carroçaria fluidos e desportivos.

Lizard

País	E.U.A.
Tipo	Derrapagem

Os carros fabricados pela Lizard destacam-se pelas formas dinâmicas e agressivas.

Age Solo

País	França
Tipo	Aderência

Fabricam carros com foco em estilos de carroçaria compactos e aerodinâmicos.

TERRAZI

País	Japão
Tipo	Aderência

Os carros da TERRAZI são conhecidos pelos diversos estilos de carroçaria.

EQUIPAS

Equipa de Corrida Solvalou (ECS)

Controlo	Difícil
----------	---------

Uma equipa italiana de elite com um número recorde de vitórias no GP. Possuem carros adaptados para um desempenho de alto nível.

Clube de Corrida Pac (CCP)

Controlo	Normal
----------	--------

Uma equipa japonesa estreante nesta época. Os seus carros proporcionam um desempenho equilibrado.

CC Micro Mouse Mappy (MMM)

Controlo

Fácil

Uma equipa francesa conhecida pelos carros de fácil manobrabilidade.

Equipa de Corrida Dig (ECD)

Controlo

Especialista

Em tempos, gloriosa, esta equipa americana está em declínio.

O orçamento limitado dificulta a vitória nesta época.

PISTAS

Cada uma das oito pistas possui uma composição diferente. Familiariza-te com todas para desenvolveres as tuas estratégias de corrida. Apesar de a ordem das pistas já estar definida no Grande Prémio, podes escolher livremente em que pista correr nos outros modos.

Eis uma antevisão daquilo que te espera:

Phantomile (Milha Fantasma)

A Milha Fantasma é a pista mais curta do Grande Prémio. Como é mais larga do que as outras, para conseguir um tempo de volta rápido, precisas de tomar as curvas de forma hábil e agressiva.

Brightest Night (Noite Brilhante)

Esta é uma das mais longas pistas do Grande Prémio, com duas perigosas curvas apertadas. Terás de as dominar para saíres vitorioso.

Shooting Hoops (Anel Final)

Esta pista oval serve de palco para a última corrida do Grande Prémio. Aqui, a velocidade é essencial. Até o mais pequeno dos erros pode custar-te a vitória!

APOIO TÉCNICO

Familiariza-te com os métodos de execução de curvas Aderência e Derrapagem. Estes dois métodos de execução de curvas devem ser a base da tua estratégia.

Grip Cornering Method (Método de Execução de Curvas Aderência)

Esta técnica recorre à redução controlada da velocidade com o acelerador. Ao soltar o acelerador antes de uma curva, aumentas a aderência dos pneus, o que permite a execução rápida da curva. Ao terminar a curva, usa o acelerador para aumentar a velocidade na reta.

Para realizares a manobra, mantém-te do lado de fora da pista no início da curva. Depois, aproxima-te o mais possível do interior no auge da curva. Ao saíres, dirige-te novamente para o lado de fora da pista.

Esta manobra funciona bem com os carros da Age Solo e da TERRAZZI.

Drift Cornering Method (Método de Execução de Curvas Derrapagem)

No método Derrapagem, deves provocar um deslize com a parte traseira do teu carro para superar uma curva apertada. Esta manobra é recomendada para os carros da ASSOLUTO e da Lizard.

Para a utilizares, ao te aproximares da curva, muda rapidamente de direção para o seu interior e solta o acelerador. Acelera novamente para a parte traseira do carro derrapar. Quanto mais virares em direção ao interior da curva e quanto mais tempo demorares a pisar o acelerador, mais forte será a derrapagem ao voltares a pisá-lo.

Depois da derrapagem, dirige-te novamente para o lado de fora da curva. Ao saíres, coloca-te numa posição neutra e acelera para recuperar a velocidade.



STANDARDSTYRING

CROSS-knap	Acceleration
SQUARE-knap	Opbremsning
L1-, L2-knapper	Skift gear ned (kun manuelle gear)
R1-, R2-knapper	Skift gear op (kun manuelle gear)
Retningsknapper	Styring
START-knap	Pause/Spring beskeder over

SPILTYPER

GRAND PRIX

Slut dig til et racerhold som professionel racerkører, og arbejd sammen med holdmanageren om at vinde Grand Prix.

Grand Prix er delt op i tre faser: 1. og 2. kvalifikationsheat (to løb hver) og Final Grand Prix (fire løb).

Du skal gennemføre alle omgangene i hvert løb og afslutte på en kvalifikationsgivende position for at komme videre til det næste løb. Hvis du ikke placerer dig godt nok til at kvalificere dig til det næste løb, eller du ikke kan gennemføre løbet inden for tidsgrænsen, må du trække dig fra løbet.

Når du har trukket dig fra et løb, får du følgende valgmuligheder:

Try Again (Prøv igen)

Du har fire chancer for at kvalificere dig i det samme løb. Spillet slutter, hvis det ikke lykkes for dig at kvalificere dig, og du ikke har flere chancer tilbage.

End (Slut)

Afslut Grand Prix-spiltypen

Du vinder den ultimative sejr, når du kommer gennem de første syv løb og afslutter på førstestpladsen i det sidste Grand Prix-løb.

TIME ATTACK (Tidsangreb)

Kør alene på en bane. Målet er at slå banens rekordtid. Ud over de faste biler kan du også bruge biler, du har opnået ved at køre i et Grand Prix-løb. Men du kan kun bruge biler, der er registreret i garagen.

VS BATTLE (Duel)

Du og en ven kan køre mod hinanden i en direkte konkurrence på delt skærm.

GARAGE

Her kan du registrere biler, du har opnået i Grand Prix. Når en bil er i garagen, kan du bruge den i Time Attack- og VS Battle-spiltyperne. Du kan specialdesigne registrerede biler med nye lakeringer og mærker. Du kan også lave dine egne mærker, som du kan bruge på din bil.

RACE START SCREEN (LØBSSTART)

Løbsstartskærmen bliver vist, når løbet skal til at gå i gang. Tryk på LEFT eller RIGHT for at vælge baggrundsmusik til løbet.

PRODUCENTER

ASSOLUTO

Land	Italien
Type	Drift

ABSOLUTOs bildesigns er kendetegnet ved elegante og sporty karrosserier.

Lizard

Land	USA
Type	Drift

Lizards designs kan kendes på deres dynamiske og aggressive former.

Age Solo

Land

Frankrig

Type

Grip

Deres designs fokuserer på kompakte og aerodynamiske karrosserier.

TERRAZI

Land

Japan

Type

Grip

TERRAZIs biler er kendt for deres varierede karrosserier.

HOLD

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning

Hård

Et italiensk elitehold med et rekordstort antal GP-sejre. Deres biler er tunet til maksimal ydelse.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning

Normal

Et nyt japansk hold, der konkurrerer for første gang i denne sæson. Deres biler er tunet til afbalanceret ydelse.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

Let

Et fransk, hvis biler er kendt for deres manøvreduktighed.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

Ekspert

Dette amerikanske hold vandt tidligere mange sejre, men har det svært for tiden. Deres begrænsede budget vil gøre det svært at vinde en sæson.

BANER

De otte baner er vidt forskellige, så du bør lære hver eneste af dem godt at kende, så du kan udvikle en ordentlig løbsstrategi. Selvom rækkefølgen på løbene er fastlagt i Grand Prix, kan du vælge baner frit i de andre løbstyper.

Her er en forsmag på, hvad du kan vente dig:

Phantomile

Phantomile er den korteste bane i Grand Prix. Den er bredere end de andre, så hurtige omgangstider opnås gennem dygtig og aggressiv manøvrering i svingene.

Brightest Night

Denne bane er en af de længste i Grand Prix med to hårnålesving, som du skal mestre for at nå sejren.

Shooting Hoops

Shooting Hoops er en oval bane, der danner rammen om det sidste løb i Grand Prix. Fart er altafgørende på denne bane. Selv de mindste fejltrin kan koste dig sejren!

TEKNISKE RÅD

Lær Grip- og Drift-svingteknikkerne godt at kende. Disse to svingteknikker bør være ryggraden i din løbsstrategi.

Grip-svingteknikken

Denne teknik indebærer reduceret fart ved brug af speederen. Når du reducerer din fart lige før et sving, vil du forøge vejgrebet og komme hurtigt igennem svinget. Når du er igennem svinget, kan du accelerere på vej ud mod langsiden.

Når du rammer sving, skal du holde dig helt i ydersiden i starten af svinget og derefter trække dig så tæt som muligt ind mod indersiden i midten af svinget. Når du kommer ud af svinget, skal du køre ud mod ydersiden af banen igen.

Denne svingteknik virker godt med Age Solo- og TERRAZZI-biler.

Drift-svingteknikken

Med Drift-svingteknikken skal du bevidst sende din bil ud i en kontrolleret udskridning på vej ind i skarpe sving. Denne teknik egner sig godt til biler fra ASSOLUTO og Lizard.

Når du vil bruge denne teknik, skal du dreje skarpt mod indersiden af svinget, når du kommer tæt på, og lette lidt på speederen. Accelerér igen for at få bilens bagende til at skride ud, så din bil "drifter". Jo længere du slipper speederen og styrer ind i svinget, jo stærkere vil bilens bagendes udskridning blive, når du trykker på speederen igen.

Når bilens bagende skrider, skal du styre tilbage mod ydersiden af svinget. Når du forlader svinget, skal du gå i frigeare og accelerere for at nå op i fart igen.



STANDARDKONTROLLER

CROSS-knappen	Gass
SQUARE-knappen	Brems
L1- og L2-knappen	Gire ned (kun manuelt gir)
R1- og R2-knappen	Gire opp (kun manuelt gir)
Retningsknappene	Styring
START-knappen	Pause / hoppe over meldinger

SPILLVARIANTER

GRAND PRIX

Ta deg jobb som profesjonell racerfører, og jobb sammen med teamlederen for å vinne Grand Prix-turneringen.

Grand Prix-turneringen er delt i tre nivåer: den første og andre kvalifiseringen (2 løp i hver) og den endelige finalen (4 løp).

Du må fullføre påkrevd antall runder for hvert løp og fullføre på kvalifiseringsplass for å gå videre til neste løp. Hvis ikke du kommer høyt nok på listen til å kvalifisere deg til neste løp, eller hvis ikke du greier å fullføre løpet innen tidsfristen, må du trekke deg fra løpet.

Etter at du har trukket deg, får du følgende valg:

Retry (prøv igjen)

Du har fire sjanser til å kvalifisere deg i samme løp. Spillet er over når du ikke greier å kvalifisere deg og du ikke har flere sjanser igjen.

End (avslutt)

Gå ut av Grand Prix.

Du vinner når du går gjennom de første sju løpene og fullfører på førsteplass i den endelige finalen.

TIME ATTACK (SPILL PÅ TID)

Kjør på en bane for deg selv. Målet er å slå rekorden for banen. I tillegg til bilene som er tilgjengelige fra start, kan du også bruke biler du har vunnet i Grand Prix-løp. Det er imidlertid bare biler som er registrert i garasjen som kan brukes.

VS BATTLE (DUELL)

Du og en venn kan konkurrere mot hverandre med delt skjerm.

GARAGE (GARASJE)

Registrer biler du vinner i Grand Prix. Når en bil er i garasjen, kan du bruke den i Time Attack og VS Battle. Registrerte biler kan tilpasses med nye lakkeringer og pynt laget på forhånd. Du kan også lage din egen pynt.

RACE START SCREEN (LØPSSTARTSKJERMEN)

Løpsstartskjermen vises før løpet begynner. Trykk på LEFT eller RIGHT for å velge bakgrunnsmusikk til løpet.

PRODUSENTENE

ASSOLUTO

Land	Italia
Type	Drift

ASSOLUTOs bildesign er karakterisert av rene linjer og sporty karrosseristil.

Lizard

Land	USA
Type	Drift

Lizard er kjent for dynamiske og aggressive former.

Age Solo

Land	Frankrike
Type	Grip

Designet deres fokuserer på kompakte, aerodynamiske karosserier.

TERRAZI

Land	Japan
Type	Grip

TERRAZIs biler er kjent for variert design.

TEAMENE

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning	Vanskelig
--------	-----------

Et italiensk eliteteam med rekordmange GP-seire. Bilene har en tuning som gir høye ytelser.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning	Normal
--------	--------

Et nytt japansk team som konkurrerer for første gang denne sesongen. Bilene har en tuning som gir balanserte ytelser.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning	Lett
--------	------

Et fransk lag med biler kjent for å være enkle å kjøre.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

Ekspert

Dette amerikanske laget var tidligere et vinnerlag, men har nå sakkert akterut. Det begrensede budsjettet kommer til å gjøre det vanskelig å vinne sesongen.

BANER

Det er stor variasjon mellom de åtte banene, så gjør deg kjent med dem for å utvikle strategien din. Selv om rekkefølgen for banene er forhåndsbestemt i Grand Prix, kan du velge baner fritt i de andre spillvariantene.

Her har du en smakebit på hva du kan vente deg:

Phantomile

Phantomile er den korteste banen i Grand Prix. Siden banen er bredere enn de andre, gjelder det å kjøre aggressivt i svingene for å få bra rundetider.

Brightest Night

Denne banen er en av de lengste i Grand Prix-turneringen, med to tøffe hårnållsvinger du må mestre for å vinne.

Shooting Hoops

Shooting Hoops er en oval bane som brukes til det siste løpet i Grand Prix. Her er det viktig med fart. Selv små feil kan koste deg seieren!

TEKNISKE RÅD

Gjør deg kjent med svingemetodene Grip (grep) og Drift (sladd). Disse to svingteknikkene bør danne ryggraden i racingstrategien din.

Grip-svingteknikk

Denne teknikken innebærer å redusere farten i svingene med å slippe opp på gassen. Hvis du slipper gassen rett før en sving, får du bedre grep og kan komme deg trygt gjennom. Når du nærmer deg slutten av svingen, gir du mer gass for å få bedre fart ut på den rette strekningen etter.

Når du går inn i en sving, bør du begynne fra ytterkanten og så kjøre så nært innsiden som mulig i svingens toppunkt. Når du nærmer deg slutten av svingen, kjører du nærmere ytterkanten igjen.

Denne svingteknikken fungerer bra med bilene fra Age Solo og TERRAZZI.

Drift-svingteknikk

Med Drift-svingteknikken legger du med vilje bilen i en kontrollert sladd for å komme gjennom krappe svinger. Denne metoden passer bra for biler fra ASSOLUTO og Lizard.

Når du vil bruke denne metoden, svinger du hardt inn i svingen og slipper gassen. Gi gass igjen for å få hekken på bilen til å skli ut og få bilen til å "drifte". Jo lenger du slipper gassen og styrer inn i svingen, desto mer sladd får du når du gir gass igjen.

Mot slutten av svingen styrer du mot ytterkanten igjen. Når du kommer ut av svingen, retter du opp og gir gass igjen for å få opp farten.



OLETUSKOMENNOT

CROSS-näppäin	kiihdytä
SQUARE-näppäin	jarruta
L1-, L2-näppäimet	alempi vaihde (vain manuaalivaihteisto)
R1-, R2-näppäimet	ylempi vaihde (vain manuaalivaihteisto)
suuntanäppäimet	ohjaa
START-näppäin	tauko/ohita viesti

PELITILAT

GRAND PRIX

Ryhdy tallitiimin ammattikuskiksi ja yritä voittaa Grand Prix yhdessä tallipäällikön kanssa.

Grand Prix jakautuu kolmeen vaiheeseen: 1. ja 2. karsintaan (2 kisaa kummassakin) sekä Grand Prix -loppukilpailuun (4 kisaa).

Kussakin kisassa sinun on ajettava vaadittu määrä kierroksia ja sijoitettava karsintarajan yläpuolelle jatkaaksesi seuraavaan kisaan. Jos et sijoitu tarpeeksi hyvin tai aika loppuu, sinun on keskeytettävä kisa.

Kisan keskeyttämisen jälkeen sinulle annetaan seuraavat vaihtoehdot:

Retry Voit yrittää samaa kisaa neljästi. Peli päättyy, jos et ylitä karsintarajaa, eikä sinulla ole enää yrityksiä jäljellä.

End Poistu Grand Prix -tilasta.

Saavutat lopullisen Grand Prix -voiton selviytymällä jatkoon seitsemästä ensimmäisestä kisasta ja voittamalla kahdeksannen.

TIME ATTACK (AIKA-AJO)

Aja radalla yksin ja yritä voittaa radan paras aika. Vakioautojen lisäksi voit käyttää Grand Prix -kisoista voittamiasi autoja. Vain Garageen rekisteröityjä autoja voi käyttää.

VS BATTLE (KAKSINTAISTELU)

Sinä ja ystäväsi kilpailette toisianne vastaan jaetulla näytöllä.

GARAGE (AUTOTALLI)

Rekisteröi Grand Prix -kisoista voittamiasi autoja. Garagessa olevia autoja voi käyttää Time Attackissa ja VS Battlessa. Rekisteröityjä autoja voi muokata uudella maalipinnalla ja valmiilla tarroilla. Voit myös tehdä omia tarroja autojesi koristelemiseksi.

RACE START SCREEN (KISAN ALOITUSRUUTU)

Race Start Screen näkyy kisan alussa. Voit valita kisan taustamusiikin painamalla LEFT or RIGHT.

VALMISTAJAT

ASSOLUTO

Maa	Italia
Tyyppi	Drift

ASSOLUTON autot ovat virtaviivaisia ja urheilullisia.

Lizard

Maa USA

Tyyppi Drift

Lizardin autot tunnetaan dynaamisuudesta ja aggressiivisesta muotoilusta

Age Solo

Maa Ranska

Tyyppi Grip

Heidän mallinsa ovat kompakteja ja aerodynaamisia.

TERRAZI

Country Japan

Type Grip

Heidän mallinsa ovat kompakteja ja aerodynaamisia.

TALLIT

Racing Team Solvalou (RTS)

Viritys Vaikea

Italialainen eliittitali, jolla on ennätysmäärä GP-voittoja. Heidän autonsa on viritetty huipputehokkaiksi.

Pac Racing Club (PRC)

Viritys Normaali

Uusi japanilainen talli, joka kilpailee tällä kaudella ensimmäistä kertaa. Heidän autonsa on viritetty tasapainoisiksi.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Viritys

Helppo

Ranskalaistalli, jonka autoja on helppo ohjata.

Dig Racing Team (DRT)

Viritys

Ekspertti

Aiemmin menestyneellä amerikkalaistallilla menee tällä hetkellä huonosti. Heidän pieni budjettinsa tekee kauden voittamisesta vaikeaa.

RADAT

Pelissä on kahdeksan rataa, jotka ovat hyvin erilaisia. Tutustu niihin kaikkiin huolella ja laadi toimiva kisastrategia. Grand Prix'ssä ratojen ajojärjestys on vakio, mutta muissa pelitiloissa voit valita radat vapaasti.

Tässä esimakua tulevasta:

Phantomile

Phantomile on Grand Prix'n lyhyin rata. Se on myös muita ratoja leveämpi, joten nopeita aikoja saa ajamalla mutkissa taitavasti ja aggressiivisesti.

Brightest Night

Tämä rata on Grand Prix'n pisimpiä ja siinä on kaksi vaativaa neulansilmää – niistä on selvittävä ongelmitta, jos mieli voittaa.

Shooting Hoops

Shooting Hoops on ovaalirata, jossa ajetaan Grand Prix'n finaali. Tällä radalla nopeus on valttia. Pienikin virhe voi viedä voiton!

TEKNISIÄ NEUVOJA

Tutustu Grip- ja Drift-ajotapoihin. Ne ovat kaksi erilaista tapaa ajaa mutkissa, ja ne muodostavat kisastrategiasi selkärangan.

Grip-ajotapa (pito)

Tässä ajotavassa lasketaan vauhtia kaasun avulla. Kun hellität kaasua juuri ennen mutkaa, renkaiden pito paranee ja pystyt puikahtamaan näppärästi mutkan läpi. Mutkan jälkeen voit taas kaasuttaa lisää vauhtia suoralle.

Pysy mutkaa lähestyessäsi radan ulkoreunalla, mutta aja mutkassa mahdollisimman lähellä sisäreunaa. Kun tulet taas suoralle, siirry takaisin ulkoreunalle.

Tämä ajotapa toimii hyvin Age Solon ja TERRAZZIN autoilla.

Drift-ajotapa (luisuminen)

Drift-ajotavassa sinun on saatava autosi perä luisumaan hallitusti tiukoissa mutkissa. Tämä ajotapa sopii hyvin ASSOLUTON ja Lizardin autoille.

Kun lähestyt mutkaa, käännä rattia tiukasti mutkan sisäreunaa ja löysää kaasua. Kiihdytä sitten taas, jotta perä lähtee luisumaan ja auto driftaa. Mitä pidempään löysäät kaasua ja ohjaat mutkaan päin, sitä voimakkaampi peräluisusta tulee, kun painat taas kaasua.

Kun perä lähtee luisumaan, käännä ratti takaisin mutkan ulkoreunaa kohti. Kun tulet ulos mutkasta, vaihda vapaalle ja kaasuta, jotta saat vauhdin takaisin.



STANDARDKONTROLLER

CROSS-knappen	gasa
SQUARE-knappen	bromsa
L1- och L2-knapparna	växla ner (endast manuell växellåda)
R1- och R2-knapparna	växla upp (endast manuell växellåda)
riktningsknapparna	styr
START-knappen	pausa/hoppa över meddelanden

SPELLÄGEN

GRAND PRIX

Anmäl dig som professionell förare i ett racingstall och samarbeta med stallchefen för att vinna Grand Prix.

Tävlingen är indelad i tre stadier: första och andra kvalomgången (två lopp vardera) och det slutliga Grand Prix (4 lopp).

Du måste köra ett visst antal varv i varje lopp och sluta på kvalposition för att gå vidare till nästa. Om du inte placerar dig tillräckligt högt för att kvala in till nästa lopp, eller om du inte lyckas ta dig i mål inom tidsgränsen, får du inte köra vidare.

Efter att ha misslyckats med ett lopp får du följande alternativ:

Retry (försök igen)

Du får fyra försök på dig att kvala dig vidare från ett lopp. Spelet är slut när du misslyckas med att kvala dig vidare och inte har några fler försök kvar.

End (avsluta)

Avsluta Grand Prix-läget.

För att bli den slutliga segraren måste du ta dig vidare från de sju första loppen och komma på första plats i Grand Prix-tävlingens sista lopp.

TIME ATTACK (TIDSLÄGE)

Kör ensam på en bana. Målet är att slå den banans tidsrekord. Utöver de förvalda bilarna kan du även använda bilar du har låst upp i Grand Prix-lopp, men du kan bara använda bilar som finns registrerade i garaget.

VS BATTLE (DUELL)

Du kan tävla mot en vän på delad skärm.

GARAGE

Registrera bilar du har vunnit i Grand Prix. Alla bilar du har i garaget kan användas i tidsattacker och dueller. Registrerade bilar kan anpassas med nya färger och färdiga dekaler. Du kan även skapa egna dekaler till bilarna.

RACE START SCREEN (LOPPETS BÖRJAN)

Race Start Screen visas när loppet är på väg att börja.

Tryck på LEFT eller RIGHT för att välja bakgrundsmusik till loppet.

TILLVERKARE

ASSOLUTO

Land

Italien

Typ

Drift

ASSOLUTO kännetecknas av sportiga, strömlinjeformade karosser.

Lizard

Land

USA

Typ

Drift

Lizard är kända för dynamiska och aggressiva karosser.

Age Solo

Land

Frankrike

Typ

Grepp

Age Solo fokuserar på kompakta och aerodynamiska karosser.

TERRAZI

Land

Japan

Typ

Grepp

TERRAZI är kända för att inte låsa fast sig i någon särskild stil.

STALL

Racing Team Solvalou (RTS)

Svårighetsgrad

Svår

Ett italienskt elitlag med rekord i antal GP-segrar. Deras bilar är anpassade för hög prestanda.

Pac Racing Club (PRC)

Svårighetsgrad

Normal

Ett nytt japanskt stall som debuterar den här säsongen. Deras bilar är anpassade för balanserad prestanda.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Svårighetsgrad

Lätt

Ett franskt stall kända för sina lättmanövrerade bilar.

Dig Racing Team (DRT)

Svårighetsgrad

Expert

Ett före detta elitstall från USA som har sett bättre dagar. De får svårt att vinna säsongen med sin begränsade budget.

BANOR

De åtta banorna skiljer sig stort från varandra, så bekanta dig med var och en för att utveckla din körstrategi. Loppens ordning är förutbestämd i Grand Prix, men du kan välja vilken bana du vill i de andra lägena.

Det här kan du förvänta dig:

Phantomile

Phantomile är den kortaste banan i Grand Prix-tävlingen. Den är bredare än de andra, så för att få till snabba varvtider gäller det att köra skickligt och aggressivt i kurvorna.

Brightest Night

Den här banan är en av de längsta i Grand Prix-tävlingen och har två knepiga hårnålskurvor – du måste lära dig dem om du ska ha en chans att vinna.

Shooting Hoops

Shooting Hoops är en oval där Grand Prix-tävlingens sista lopp hålls. Hög fart är a och o här. Minsta misstag kan kosta dig segern!

TEKNIKTIPS

Bekanta dig med körteknikerna Grip och Drift cornering methods; de utgör stommen i din strategi.

Grip Cornering Method (kurvtagning med grepp)

Det här är en gaspedalsteknik där du sänker farten precis innan före för att ge däckerna bättre grepp, så du kan ta den snabbt och med kortast möjliga körsträcka. På väg ut ur kurvan gasar du igen för att få upp farten på den följande raksträckan.

Vid kurvtagning ska du hålla dig så nära banans ytterkant du kan när kurvan börjar, sedan passerar du så nära insidan av kurvan som möjligt. På vägen ut drar du ut mot ytterkanten igen.

Den här kurvtekniken fungerar bra med bilar från Age Solo och TERRAZZI.

Drift Cornering Method (kurvtagning med sladd)

Vid kurvtagning med sladd gör du att bilens bakparti tappar greppet för att glida genom kurvor. Metoden passar bra med bilar från ASSOLUTO och Lizard.

Använd metoden genom att svänga snävt mot kurvans insida, sedan lättar du på gasen. Gasa igen för att få bilens bakparti att sladda – det här kallas för drifta. Ju längre du släpper gasen och styr inåt i kurvan, desto kraftigare blir sladden när du trycker på gasen igen.

Styr tillbaka mot kurvans utsida när du har börjat sladda. Gasa utan att styra åt något håll på väg ut ur kurvan för att få tillbaka greppet och få upp farten igen.



ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

κουμπί CROSS	επιτάχυνση
κουμπί SQUARE	φρένο
κουμπιά L1, L2	κατέβασμα ταχύτητας (μόνο με χειροκίνητο κιβώτιο)
κουμπιά R1, R2	ανέβασμα ταχύτητας (μόνο με χειροκίνητο κιβώτιο)
κατευθυντικά κουμπιά	αλλαγή κατεύθυνσης
κουμπί START	παύση/παράλειψη μηνυμάτων

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GRAND PRIX

Ως επαγγελματίας οδηγός, θα υπογράψεις συμβόλαιο με μια ομάδα αγώνων ταχύτητας και θα συνεργαστείς με τον διαχειριστή της ομάδας για να κατακτήσετε το Grand Prix.

Το Grand Prix χωρίζεται σε τρία στάδια: στον 1ο και τον 2ο προκριματικό γύρο (2 αγώνες ο καθένας) και στον Τελικό του Grand Prix (4 αγώνες).

Πρέπει να ολοκληρώσεις τους απαιτούμενους γύρους για κάθε αγώνα και να τερματίσεις σε προκριματική θέση για να περάσεις στον επόμενο αγώνα. Αν δεν μπορέσεις να τερματίσεις σε θέση που θα σου εξασφαλίσει την πρόκριση στον επόμενο αγώνα ή αν δεν καταφέρεις να ολοκληρώσεις τον αγώνα εντός του χρονικού ορίου, θα πρέπει να εγκαταλείψεις.

Αφού εγκαταλείψεις τον αγώνα, θα έχεις στη διάθεσή σου τις εξής επιλογές:

Retry (Προσπάθησε Ξανά)

Έχεις τέσσερις ευκαιρίες για πρόκριση στον ίδιο αγώνα. Το παιχνίδι τελειώνει αν δεν καταφέρεις να προκριθείς και δεν σου έχουν απομείνει άλλες ευκαιρίες.

End (Τέλος)

γαίνεις από τη λειτουργία Grand Prix.

Για να στεφθείς ο υπέρτατος νικητής, πρέπει να περάσεις και τους επτά πρώτους αγώνες και να τερματίσεις 1ος στον τελικό αγώνα του Grand Prix.

TIME ATTACK (ΕΠΙΘΕΣΗ ΧΡΟΝΟΥ)

Τρέξε μόνος σου σε μια πίστα. Ο στόχος σου είναι να σπάσεις το ρεκόρ χρόνου για αυτήν την πίστα. Πέρα από τα προκαθορισμένα οχήματα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις και αυτοκίνητα που έχεις κερδίσει στους αγώνες του Grand Prix. Όμως, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο τα αυτοκίνητα που έχεις καταχωρήσει στο γκαράζ σου.

VS BATTLE (ΚΟΝΤΡΑ)

Μπορείς να κάνεις κόντρες με έναν φίλο σου σε χωρισμένη οθόνη.

GARAGE (ΓΚΑΡΑΖ)

Εδώ μπορείς να καταχωρήσεις τα αυτοκίνητα που έχεις κερδίσει στο Grand Prix. Όταν βάλεις ένα όχημα στο γκαράζ, μπορείς να το χρησιμοποιήσεις στις λειτουργίες Time Attack (Επίθεση Χρόνου) και VS Battle (Κόντρα). Μπορείς να αλλάζεις την εμφάνιση των αυτοκινήτων που βάζεις στο γκαράζ σου με νέα βαφή και προκαθορισμένα διακοσμητικά. Μπορείς επίσης να δημιουργήσεις τα δικά σου διακοσμητικά για να αλλάξεις την εμφάνιση του αυτοκινήτου σου.

ΟΘΟΝΗ ΕΝΑΡΞΗΣ ΑΓΩΝΑ

Η Οθόνη Έναρξης Αγώνα εμφανίζεται όταν πρόκειται να ξεκινήσει ένας αγώνας. Πάτα το κουμπί LEFT ή το κουμπί RIGHT για να επιλέξεις τη μουσική που θέλεις να ακούγεται κατά τη διάρκεια του αγώνα

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ

ASSOLUTO

Χώρα	Ιταλία
Τύπος	Drift

Η ASSOLUTO σχεδιάζει αυτοκίνητα με αεροδυναμικά, σπορ αμαξώματα.

Lizard

Χώρα	ΗΠΑ
Τύπος	Drift

Τα μοντέλα της Lizard έχουν δυναμικές και επιθετικές γραμμές.

Age Solo

Χώρα	Γαλλία
Τύπος	Grip

Τα μοντέλα τους χαρακτηρίζονται από συμπαγή και αεροδυναμικά αμαξώματα.

TERRAZI

Χώρα	Ιαπωνία
Τύπος	Grip

Η TERRAZI φημίζεται για τη μεγάλη ποικιλία αμαξωμάτων που έχουν τα αυτοκίνητά της.

ΟΜΑΔΕΣ

Racing Team Solvalou (RTS)

Ρύθμιση	Δύσκολη
---------	---------

Μια κορυφαία ομάδα από την Ιταλία που έχει σπάσει όλα τα ρεκόρ στο GP. Τα αυτοκίνητά τους είναι ρυθμισμένα για υψηλές επιδόσεις.

Pac Racing Club (PRC)

Ρύθμιση

Κανονική

Μια νέα ομάδα από την Ιαπωνία που αγωνίζεται για πρώτη φορά αυτήν τη σεζόν. Τα αυτοκίνητά τους είναι ρυθμισμένα για ισορροπημένες επιδόσεις.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Ρύθμιση

Απλή

Μια ομάδα από τη Γαλλία με αυτοκίνητα που φημίζονται για την οδική τους συμπεριφορά.

Dig Racing Team (DRT)

Ρύθμιση

Ξιπέρ

Μια αμερικανική ομάδα που γνώρισε μεγάλη δόξα στο παρελθόν, αλλά τώρα βρίσκεται σε παρακμή. Θα είναι πολύ δύσκολο να διακριθεί αυτήν τη σεζόν λόγω του περιορισμένου προϋπολογισμού της.

ΠΙΣΤΕΣ

Οι οκτώ διαθέσιμες πίστες διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό μεταξύ τους, για αυτό θα πρέπει να εξοικειωθείς ξεχωριστά με την κάθε μία και να αναπτύξεις τη δική σου στρατηγική. Στο Grand Prix η σειρά των αγώνων είναι περιορισμένη, αλλά μπορείς να επιλέξεις μια διαδρομή στις υπόλοιπες λειτουργίες αγώνα.

Ακολουθεί μια πρώτη γεύση για να δεις τι θα συναντήσεις:

Phantomile

Η Phantomile είναι η μικρότερη πίστα στο Grand Prix. Ο δρόμος είναι πιο φαρδύς από τις υπόλοιπες πίστες, επομένως θα πρέπει να παίρνεις τις στροφές με μεγάλη ταχύτητα και επιδεξιότητα, αν θέλεις να κάνεις τον πιο γρήγορο γύρο.

Brightest Night

Αυτή η πίστα είναι μια από τις μεγαλύτερες στο Grand Prix με δύο ζόρικες φουρκέτες - θα πρέπει να τις μάθεις απέξω κι ανακατωτά, αν θέλεις να διασφαλίσεις τη νίκη.

Shooting Hoops

Η πίστα Shooting Hoops είναι μια διαδρομή σε σχήμα οβάλ που θα δοκιμάσει τις ικανότητές σου πριν από τον τελικό αγώνα του Grand Prix. Η ταχύτητα είναι ο πιο σημαντικός παράγοντας σε αυτήν τη διαδρομή. Ακόμα και ένα μικρό λάθος μπορεί να σου στοιχίσει τη νίκη!

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Προσπάθησε να εξοικειωθείς με τις τεχνικές Grip (Κράτημα) και Drift (Πλαγιολίσθηση) για να παίρνεις τις στροφές. Αυτές οι δύο τεχνικές θα είναι η βάση της στρατηγικής σου σε κάθε αγώνα.

Grip Cornering Method (Τεχνική Κρατήματος σε Στροφή)

Αυτή η τεχνική βασίζεται στη μείωση ταχύτητας που ελέγχεται με το γκάτσι. Αν αφήσεις το γκάτσι λίγο πριν από μια στροφή, τα ελαστικά θα έχουν καλύτερο κράτημα στον δρόμο και θα μπορέσεις να γλιστρήσεις γρήγορα στη στροφή. Καθώς βγαίνεις από τη στροφή, πάτα το γκάτσι για να μπεις στην ευθεία με μεγάλη επιτάχυνση.

Κάθε φορά που μπαίνεις σε στροφή, ακολούθησε την εξωτερική πλευρά του δρόμου στην αρχή της στροφής και προσπάθησε να έρθεις όσο πιο κοντά γίνεται στο εσωτερικό της διαδρομής στο απόγειο της καμπύλης. Καθώς βγαίνεις από τη στροφή, ακολούθησε πάλι την εξωτερική πλευρά της διαδρομής.

Αυτή η τεχνική λειτουργεί καλά με τα αυτοκίνητα Age Solo και TERRAZZI.

Drift Cornering Method (Τεχνική Πλαγιολίσθησης σε Στροφή)

Στην Drift Cornering Method (Τεχνική Πλαγιολίσθησης σε Στροφή), πρέπει να κάνεις εσκεμμένα το πίσω μέρος του αυτοκινήτου να γλιστρήσει ελεγχόμενα στο πλάι, καθώς μπαίνεις σε μια απότομη στροφή.

Αυτή η μέθοδος είναι κατάλληλη για τα αυτοκίνητα ASSOLUTO και Lizard.

Για να χρησιμοποιήσεις αυτήν την τεχνική, στρίψε απότομα το τιμόνι στο εσωτερικό της στροφής, καθώς πλησιάζεις, και άφησε για λίγο το γκάζι. Επιτάχυνε ξανά για να κάνεις την ουρά του αυτοκινήτου να γλιστρήσει, ώστε να μπει το αυτοκίνητο σε «πλαγιολίσθηση». Όσο περισσότερη ώρα αφήσεις το γκάζι, καθώς μπαίνεις στη στροφή, τόσο πιο ισχυρή θα είναι η πλαγιολίσθηση όταν πατήσεις ξανά το γκάζι.

Όταν η ουρά ισιώσει, ακολούθησε ξανά την εξωτερική πλευρά της στροφής. Καθώς βγαίνεις από τη στροφή, βάλτε νεκρά και επιτάχυνε για να ανακτήσεις την ταχύτητά σου.



VARSAYILAN KONTROLLER

CROSS düğmesi	Hızlan
SQUARE düğmesi	Fren yap
L1, L2 düğmeleri	Vites düşür (sadece düz viteste)
R1, R2 düğmeleri	Vites yükselt (sadece düz viteste)
Yön düğmeleri	Direksiyon
START düğmesi	Oyunu duraklat/mesajları geç

OYUN MODLARI

GRAND PRIX

Profesyonel bir yarışçı olarak bir yarış ekibine katıl ve Grand Prix'yi kazanmak için takım sorumlusuyla birlikte çalış.

Grand Prix şu üç aşamadan oluşur: 1. ve 2. elemeler (her biri 2 yarış) ve Final Grand Prix (4 yarış).

Bir sonraki yarışa yükselebilmek için, her yarışta gereken sayıdaki turu tamamlamalı ve geçerli bir sıralamaya sahip olmalısın. Sonraki yarışa yükselecek sıralamaya sahip değilsen veya yarışı verilen sürede tamamlamadıysan, yarıştan çekilmek zorundasın.

Yarıştan çekildikten sonra, karşına şu seçenekler çıkacak:

- Retry** Aynı yarışta başarılı olmak için dört şansın vardır. Sıralamaya giremez ve başka hakkın kalmazsa, oyun sona erer.
- End** Grand Prix modundan çıkış.

İlk yedi yarışı bitirdiğinde ve Grand Prix'nin son yarısını 1. olarak tamamladığında, büyük zaferi elde edersin.

TIME ATTACK (ZAMANA KARŞI)

Bir pistte tek başına yarış. Amaç, o pistteki rekor süreyi aşmaktır. Mevcut arabalarına ek olarak, Grand Prix'de kazandığın arabaları da kullanabilirsin. Tabii sadece Garaj'a kaydedilmiş arabalar kullanılabilir.

VS BATTLE (KARŞILIKLI YARIŞ)

Bir arkadaşınla, bölünmüş ekranlı bir oyunda kafa kafaya mücadele edebilirsin.

GARAJ

Grand Prix'de kazandığın araçları kaydet. Bir arabayı Garaj'a soktuğunda, onu "Time Attack" ve "VS Battle" modlarında kullanabilirsin. Kayıtlı arabaları, yeni boya ve hazır çıkartmalarla özelleştirebilirsin. Ayrıca kendi çıkartmalarını da oluşturabilirsin.

YARIŞ BAŞLANGIÇ EKRANI

Yarış başlamak üzereyken Yarış Başlangıç Ekranı belirir. Yarış esnasında çalacak bir müzik seçmek için LEFT veya RIGHT düğmesine bas.

ÜRETİCİLER

ASSOLUTO

Ülke

İtalya

Tür

Drift

ASSOLUTO'nun esasında akıcı ve sportif gövde tasarımları yer alıyor.

Lizard

Ülke	ABD
Tür	Drift

Lizard'ın tasarımları, dinamik ve agresif yapılarıyla ön plana çıkıyor.

Age Solo

Ülke	Fransa
Tür	Grip

Tasarımları, kompakt ve aerodinamik gövde tasarımlarına odaklanıyor.

TERRAZI

Ülke	Japan
Tür	Grip

TERRAZI'nin araçları, çeşitli gövde tarzlarına sahip olmalarıyla ünlü.

TAKIMLAR

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning	Zor
--------	-----

Rekor sayıda GP birinciliğine sahip olan, seçkin bir İtalyan takımı. Araçları yüksek performans alacak şekilde modifiye edilmiştir.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning	Normal
--------	--------

İlk kez bu sezon yarışacak olan yeni bir Japon takımı. Araçları dengeli performans alacak şekilde modifiye edilmiştir.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

Kolay

Araçlarının yol tutuşuyla ünlenen bir Fransız takımı.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

Usta

Geçmişte birinciliğe oynayan bu Amerikan takımı zor zamanlardan geçiyor. Kısıtlı bütçeleri, galibiyet sezonunu onlar için epey zorlaştıracak.

PİSTLER

Sekiz pistin her birinin genel yapısı büyük ölçüde değişiklik gösterdiği için, yarış stratejini geliştirmek adına pistlere aşina olmaya çalış. Grand Prix'de pistler önceden belirlenmiş olsa da diğer yarış modlarında istediğin pisti seçebilirsin.

İşte seni nelerin beklediğiyle ilgili küçük bir tadımlık:

Phantomile

Phantomile, Grand Prix'deki en kısa pisttir. Diğerlerinden daha geniş olan bu pistteki hızlı tur sürelerini belirleyen unsur, marifetli ve agresif viraj performansdır.

Brightest Night

Bu pist, Grand Prix'deki en uzunlardan biridir ve galibiyeti garanti altına alabilmek adına ustalaşman gereken iki keskin ve bir o kadar da tehlikeli viraja sahiptir.

Shooting Hoops

Shooting Hoops, Grand Prix'nin son yarışına ev sahipliği yapan, yuvarlak bir pisttir. Hız, bu pistin en önemli unsurudur. En ufak hatalar bile yarışı kaybetmene neden olabilir!

TEKNİKSEL TAVSİYE

Grip ve Drift viraj alma yöntemlerini kavramaya çalış. Bu iki viraj alma tekniđi, yarış stratejisinin belkemiđini oluřturacak.

Grip (Tutuř) Viraj Alma Tekniđi

Bu teknik, gazı kontrollü basarak azaltılan süratten faydalanır. Viraj öncesi gazdan ayađı çekmek, lastik tutuřunu artıracak ve virajı hızlıca almaya olanak tanıyacak. Düzluđe yaklařtıka, gazı artır ve virajı bu řekilde tamamla.

Viraja girerken, kıvrımın bařlangıcından itibaren pistin dıřında kal ve viraj kıvrımı arttıka olabildiđince içeri dođru yaklař. Kıvrımdan çıkarken de tekrar pistin dıřına dođru ilerle.

Bu viraj alma tekniđi, Age Solo ve TERRAZZI arabalarla gayet iyi iřliyor.

Drift (Yanlama) Viraj Alma Tekniđi

Drift tekniđinde, keskin bir virajı atlayabilmek için arabayı kontrollü bir yanlamasına kayıř hâline sokman gerekiyor. Bu yöntem, ASSOLUTO ve Lizard arabaları için oldukça idealdir.

Bu yöntemi kullanmak için, viraja yaklařırken direksiyonu hızlı bir řekilde viraj içine dođru kırarak gazdan ayađını çek. Aracın “yanlamasını” sađlamak için de yeniden hızlan. Gazı ne kadar uzun süre bırakır ve direksiyonu viraj içeresine dođru kırarsan, gazı yeniden bastıđında araç o kadar güçlü řekilde kayar.

Araç kaydıktan sonra, direksiyonu virajın dıřına dođru kır. Virajdan çıkarken direksiyonu ortala ve hız kazanmak için gazı bas.



VÝCHOZÍ OVLÁDÁNÍ

Tlačítko CROSS	akcelerace
Tlačítko SQUARE	brzdy
Tlačítka L1, L2	zařadit nižší stupeň (pouze u manuální převodovky)
Tlačítka R1, R2	zařadit vyšší stupeň (pouze u manuální převodovky)
Směrová tlačítka	volant
Tlačítko START	pauza /přeskočit zprávy

HERNÍ REŽIMY

VELKÁ CENA

Podepiš profesionální závodnickou smlouvu s týmem a spolu s manažerem vyhráj Velkou cenu.

Velká cena má tři etapy: 1. a 2. kvalifikaci (po dvou závodech) a pak finále Velké ceny (4 závody).

V každém závodě musíš odjet požadovaný počet kol a dojet na pozici, která ti zajistí postup do dalšího závodu. Pokud se neumíš dost vysoko, aby ses kvalifikoval do dalšího závodu, nebo pokud nedokážeš závod dokončit v časovém limitu, musíš ze závodu odstoupit.

Po odstoupení ze závodu budeš mít následující možnosti:

ZKUSIT znovu V každém závodě máš čtyři pokusy kvalifikovat se. Hra končí, pokud ti dojdou všechny pokusy a pořád se ti nepodařilo se kvalifikovat.

Konec Opustíš režim Velké ceny.

Konečného vítězství dosáhneš, když se probiješ všemi sedmi závody a dojedeš na prvním místě ve finále Velké ceny.

SOUBOJ S ČASEM

Závod na trati sám proti sobě. Cílem je překonat rekordní čas dané trati. Kromě předpřipravených aut můžeš používat také vozy vyhrané ve Velké ceně. Nicméně platí, že je možné použít pouze auta zaregistrovaná v garáži.

REŽIM VS

Na rozdělené obrazovce můžeš otevřeně zápolit s kamarádem.

GARÁŽ

Zaregistruj si vozy získané ve Velké ceně. Jakmile máš auto v garáži, můžeš ho použít v režimech Závod s časem a VS. Registrované vozy si můžeš vyladit novým nátěrem nebo potiskem. Pro své vozy také můžeš vytvořit vlastní potisk.

OBRAZOVKA ZAHÁJENÍ ZÁVODU

Obrazovka zahájení závodu se objeví před započítáním závodu. Pomocí LEFT a RIGHT si vyber hudbu, která bude při závodu hrát na pozadí.

AUTOMOBILKY

ASSOLUTO

Země	Itálie
Typ	drift

Vozy ASSOLUTO se vyznačují uhlazenými sportovními karoseriemi.

Lizard

Země	USA
Typ	drift

Design automobilky Lizard je známý pro svůj dynamický a agresivní přístup.

Age Solo

Země	Francie
Typ	grip

Jejich design se zaměřuje na kompaktní aerodynamické karoserie.

TERRAZI

Země	Japonsko
Typ	grip

Jejich design se zaměřuje na kompaktní aerodynamické karoserie.

TÝMY

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning	obtížný
--------	---------

Elitní italský tým, který má rekordní počet vítězství ve Velké ceně. Jejich vozy jsou vyladěné pro vysoký výkon.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning	normální
--------	----------

Nový japonský tým, který tuto sezonu soutěží poprvé. Jejich vozy jsou vyladěné pro vyrovnaný výkon.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning	snadný
--------	--------

Francouzský tým s vozy, které jsou proslulé snadným řízením.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

pro experty

Tento americký tým v minulosti vyhrával, ale momentálně je v krizi. S omezeným rozpočtem se jim bude sezona vyhrávat jen těžko.

OKRUHY

Rozložení všech osmi okruhů je velmi odlišné. Postupně se se všemi seznam a sestav si závodní strategii. I když pořadí závodů ve Velké ceně je pevně dané, v ostatních režimech si můžeš vybrat libovolnou trať.

Tady je malá ochutnávka:

Phantomile

Phantomile je nejkratší trať Velké ceny. Jelikož okruh je širší než ostatní, první kolo často rozhodnou dovedné a agresivní průjezdy zatáček.

Brightest Night

Tento okruh patří mezi nejdelsí ve Velké ceně. Navíc má dvě opravdu ostré a nebezpečné zatáčky, které se musíš naučit zvládat, jestli chceš vyhrát.

Shooting Hoops

Shooting Hoops je oválný okruh, kde se jede finále Velké ceny. Na této trati rozhoduje rychlost. I malá chybička ti může celý závod prohrát!

TECHNICKÉ RADY

Seznam se s metodami projíždění zatáček, které jsou známé jako grip a drift. Tyto dvě techniky by se měly stát základem tvé závodní strategie.

Zatáčecí metoda grip

Tato technika využívá sníženou rychlost ovládanou pomocí plynu. Když těsně před vjetím do zatáčky spustíš nohu z plynu, zvýší se přilnavost pneumatik, což ti umožní rychle prosvístět zatáčkou. Když ze zatáčky vyjedeš, zase na plyn šlápní, abys na rovince zrychlil.

Když se snažíš co nejrychleji projet zatáčkou, zůstaň na začátku na vnější straně a pak na vrcholu zatáčky přejed co nejdříve dovnitř. Při výjezdu ze zatáčky se opět vrať na vnější stranu.

Tato metoda zatáčení dobře funguje s vozy značek Age Solo a TERRAZZI.

Zatáčecí metoda drift

Když zatáčíš metodou drift, musíš svůj vůz záměrně uvést do řízeného smyku zadní části vozu, aby ses vypořádal s ostrou zatáčkou. Tato metoda dobře funguje s vozy značek ASSOLUTO a Lizard.

Při využití této metody ostře zatoč do vnitřní části zatáčky a trochu uber plyn. Potom znovu zrychlí, abys dostal zadní část vozu do smyku a začal „driftovat“. Čím déle nestojíš na plynu a zatáčíš, tím větší smyk tě po sešlápnutí plynu čeká.

Po skončení smyku zadní části vozu přejed do vnější části zatáčky. Po vyjetí ze zatáčky přejdi na neutrála a plně akceleruj, abys znovu nabral rychlost.



ALAPBEÁLLÍTÁSOK

KERESZT gomb	gyorsítás
NÉGYZET gomb	fék
L1, L2 gomb	levált (csak kézi sebességváltónál)
R1, R2 gomb	felvált (csak kézi sebességváltónál)
nyíl gombok	kormányzás
START gomb	megállít/üzenet figyelmen kívül hagyása

JÁTÉKMÓDOK

NAGYDÍJ

Regisztrálj egy versenycsaphoz hivatásos versenyzőnek, és a csapatmenedzserrel együttműködve nyerd meg a nagydíjat.

A nagydíjat három szegmens alkotja: 1. és 2. időmérő (mindkettő két versenyből áll) és egy futam (amely négy versenyből áll).

Adott számú kört kell megtenned és kvalifikációs pozícióban kell végezned, hogy indulhass a következő versenyen. Ha az időmérős eredményed nem elég ahhoz, hogy a következő futamra kvalifikáljon vagy nem a megadott időintervallumon belül teljesítesz, nem folytathatod a versenyt.

Ha kiestél a versenyből, a következő lehetőségeid vannak:

Újra Négyszer próbálhatsz az adott versenyre kvalifikálni. A játék akkor ér véget, ha a kvalifikációd sikertelen, és már négyszer próbálkoztál.

Vége Kilépés a Nagydíjmódból.

A végső győzelmet úgy érheted el, ha teljesíted az első hét versenyt és első helyet érsz el a nagydíjon.

JÁTÉK IDŐRE

A versenypályán egyedül versenyzel. A cél, hogy túlszárnyald a versenypályán felállított rekordidőt. A jelenleg elérhető autókon kívül olyanokat is választhatsz, amelyeket a nagydíj versenyeken szereztél, ám használni csak olyanokat lehet, amelyek a garázsba regisztrálva vannak.

KÜZDELEM EGYMÁS ELLEN

Ebben a módban, megosztott képernyő segítségével mérkőzhetsz meg egy barátoddal egy fej fej melletti versenyben.

GARÁZS

Itt kell regisztrálnod a nagydíjakon szerzett autókat. A regisztráció után tudod az adott autókat a Játék időre és a Küzdelem egymás ellen módokban használni. A regisztrált autók személyre szabhatóak új festéssel és matricákkal. Saját, egyedi matricákat is készíthetsz.

VERSENY INDÍTÁSA KÉPERNYŐ

A Verseny indítása képernyő a verseny indulása előtt jelenik meg. A JOBB és BAL nyilak segítségével választhatod ki a verseny aláfestő zenéjét.

GYÁRTÓK

ASSOLUTO

Ország

Olaszország

Típus

driftelős

Az ASSOLUTIO autóit a könnyed, sportod design jellemzi.

Lizard

Ország

USA

Típus

driftelős

A Lizard designját a dinamikus és agresszív jelzőkkel szokták illetni.

Age Solo

Ország

Franciaország

Típus

tapadós

Jellemző a kompakt kialakítás és az áramvonalas forma.

TERRAZI

Ország

Japán

Típus

tapadós

A TERRAZI autók a rendkívül változatos kialakításukról híresek.

CSAPATOK

Solvalou csapat (Racing Team Solvalou – RTS)

Tuning típusa

erős

Egy elit olasz csapat, amely rekordmennyiségű nagydíjgyőzelmet mondhat magáénak. Az autóikat nagy teljesítményre tuningolták.

Pac versenyklub (Pac Racing Club – PRC)

Tuning típusa

normál

Egy új japán csapat, amely az idei szezonban képviselteti magát először. Az autóikat kiegyensúlyozott teljesítményre tuningolták.

Micro Mouse Mappy verseny csapat (RC Micro Mouse Mappy – MMM)

Tuning típusa

könnyed

Egy francia csapat, amely az autóik könnyen kezelhetőségéről ismert.

Dig verseny csapat (Dig Racing Team – DRT)

Tuning típusa

profi

Ez az amerikai csapat régen rendszeresen nyert, ám mostanra az anyagi forrásaik megcsappantak. A kis költségvetésük miatt nehéz lesz folytatniuk a nyerőszériájukat.

VERSENYPÁLYÁK

Mind a nyolc versenypálya kialakítása eltérő, így a versenystratégiád megalkotása előtt érdemes részleteiben szemügyre venni őket. A nagydíj fix versenysorrendjét leszámítva a többi versenymódban szabadon kiválaszthatod, melyik versenypályákon szeretnél száguldani.

Egy kis betekintés abba, mire számíthatsz:

Fantomérföld (Phantomile)

A Fantomérföld a nagydíj legrövidebb szakasza. Mivel ez a szakasz szélesebb a többinél, a köridő azon múlik, ki veszi be a legjobb technikával a kanyart és ki a legagresszívabb.

A legfényesebb éjszaka (Brightest Night)

Ez a nagydíj egyik leghosszabb szakasza, amely két veszélyes hajtókanyarának bevételét kell tökélyre fejlesztened, hogy bezsebelhesd a győzelmet.

Végső hajsza (Shooting Hoops)

A Végső hajsza egy ovális szakasz, ami a nagydíj utolsó hajrájának az előszobája. Ezen a részen a gyorsaság a kulcs. Ha a legapróbb hibát is elköveted, már ugrott is a győzelmed!

TECHNIKAI TANÁCS

Ismerkedj meg a tapadós és driftelős kanyarodási technikákkal. E két módszer alkossa a versenystratégiád alappilléret.

Tapadós kanyarodási technika

A technika a sebességet csökkenti egy gázpedál segítségével. Ha közvetlen a kanyar előtt lassítasz, az megnöveli a gumibroncs tapadását, és segít, hogy gyorsan magad mögött hagyhasd a kanyart. A kanyar után növel a sebességed, hogy gyorsan visszanyerhesd az eredeti sebességed.

A kanyarodásnál, először maradj a kanyarszakasz külső részén, majd a kanyar közepén közelítsd meg a szakasz belső részét. A kanyar után menj az út külső részére.

Ez a kanyarodási technika kiválóan használható Age Solo és TERRAZZI modelleknél.

Driftelős kanyarodási technika

A driftelésnél tudatos, jól kontrollált farolással vehető be az éles kanyarok. Ez a módszer remekül működik ASSOLUTO és Lizard autók esetében.

Drifteléshez kormányozz a kanyar belső része felé, és engedd fel a gázpedált. Majd adj gázt, hogy az autó hátulja kifaroljon, így az autód „drifteljen”. Minél inkább felengeded a gázpedált és kormányozol a kanyar belseje felé, annál jobban farol az autó, mikor újra gázt adsz.

A farolás után az út külső része felé kormányozz. A kanyar után kormányozd a kocsit egyenes helyzetbe, és nyomd a gázt, hogy visszanyerd az eredeti sebességedet.



СТАНДАРТНИ КОМАНДИ

Бутон CROSS	ускоряване
бутон SQUARE	спирачка
бутони L1, L2	по-висока скорост (само ръчна трансмисия)
бутони R1, R2	по-ниска скорост (само ръчна трансмисия)
бутони със стрелки	завиване
бутон START	пауза/пропускане на съобщения

ИГРОВИ РЕЖИМИ

ГРАН ПРИ

Подпиши със състезателен отбор като професионален пилот и работи с мениджъра на отбора, за да спечелиш Гранд При.

Гран При е разделено на три етапа: 1-ият и 2-ият са квалификации (всяко е от по 2 състезания), и финал (4 състезания).

Трябва да направите изисквания брой обиколки за всяко състезание и да завършите на квалификационна позиция, за да продължите в следващото състезание. Ако не се класирате достатъчно високо, за да се квалифицирате за следващото състезание, или не можете да завършите за определеното време, трябва да се оттеглите от състезанието.

След като отпаднете от състезание, разполагате със следните опции:

- Retry** Имате четири шанса да се квалифицирате за същото състезание. Играта приключва, когато не успеете да се квалифицирате и не ви остават повече шансове.
- End** Излизане от режим Гран При.

Постигате абсолютна победа, когато завършите първите седем състезания и финиширате първи във финалната надпревара на Гран При.

TIME ATTACK

Състезавай се сам на трасето. Целта е да подобриш най-доброто време за това трасе. Освен предварително определените коли, можеш да използваш и тези, които си спечелил на състезание от Гран При. Могат да се използват само коли, регистрирани в Гаража.

VS BATTLE

Вие и ваш приятел можете да се състезавате в директен сблъсък, посредством разделен екран.

ГАРАЖ

Тук регистрирате колите, спечелени на Гран При. Когато една кола е в гаража, можете да я използвате в режими Time Attack и VS Battle. Регистрираните коли могат да се променят с нова боя и предварително зададени стикери. Също така можете да създавате ваши собствени стикери за украса на колата.

ЕКРАН RACE START

Екранът Race Start се показва, когато започва състезанието. Натиснете LEFT или RIGHT, за да изберете музиката за фон на състезанието.

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

АСОЛЮТО

Държава

Италия

Вид

Дрифт

Дизайнът на автомобилите на АСОЛЮТО се характеризират с плавен, спортен стил.

Лизард

Държава

САЩ

Вид

Дрифт

Моделите на „Лизард“ се отличават с динамични и агресивни форми.

ЕЙДЖ СОЛО

Държава

Франция

Вид

Грип

Моделите им залагат на компактния и аеродинамичен стил.

ТЕРАЗИ

Държава

Япония

Вид

Грип

Колите на ТЕРАЗИ са известни с различните си стилове.

ОТБОРИ

Състезателен отбор Солвалу (RTS)

Тунинг

Солиден

Елитен италиански отбор с рекорден брой победи в GP.

Колите им са тунинговани за високоскоростно каране.

Състезателен отбор „Пак“ (PRC)

Тунинг

Нормален

Нов японски отбор, който този сезон се състезава за първи път.

Колите им са тунинговани за балансирано представяне.

RC Микро Маус Мапи (MMM)

Тунинг

Лек

Френски отбор с коли, които са известни с лекотата на управление.

Състезателен отбор „Диг“ (DRT)

Тунинг

Експертен

В миналото печеливш отбор, тези американски състезатели са в криза. Заради ограничения им бюджет ще е трудно да постигнат печеливш сезон.

ТРАСЕТА

Разположението на всяко от осемте трасета е много различно, затова се запознайте с всяко, за да разработите състезателна стратегия. Макар че редът за трасетата е предварително зададен в Гран При, можете да избирате свободно трасетата в другите състезателни режими.

Ето пример какво можете да очаквате:

Фантомиле

Фантомиле е най-късото трасе в Гран При. Тъй като то е по-широко от други, бързите времена ще ес определят от умелото и агресивно взимане на завоите.

Брайтест Найт

Това трасе е едно от най-дългите в Гран При и има два коварни остри завоя – трябва да ги вземете умело, за да си осигурите победата.

Шутинг Хупс

Шутинг Хупс е овална писта, която подготвя публиката за финалното състезание в Гран При. Тук скоростта е от ключово значение. Дори малките грешки може да ви струват победата!

ТЕХНИЧЕСКИ СЪВЕТИ

Запознайте се с методите за завивани „Грип“ и „Дрифт“. Тези две техники трябва да са гръбнакът на състезателната ви стратегия.

Метод за завиване „Грип“

При този метод се използва намалена скорост, контролирана с ускорителя. Намаляването на натиска върху ускорителя ще увеличи сцеплението на гумите и ще ви позволи бързо да вземете завоя. След като излезете от завоя, увеличете натиска върху ускорителя, за да наберете скорост по правата отсечка.

Когато атакувате завоите, стойте от външната част на трасето в началото на завоя, после се приближете максимално към вътрешната част на трасето в най-острия участък от завоя. Когато излизате от завоя, преминете отново във външната част на трасето.

Този метод за завиване е подходящ за колите на „Ейдж Соло“ и „Терази“.

Метод за завиване „Дрифт“

При този метод на завиване трябва нарочно да оставите колата да плъзга задната си част, за да вземете острия завой. Този метод е подходящ за колите на „АСОЛЮТО“ и „Лизард“.

За да приложите този метод, завъртете волана рязко към вътрешната част на завоя, когато го приближите, и отпуснете ускорителя. Ускорете отново, за да накарате задната част на колата да се плъзне и така колата премине в дрифт. Колкото по-дълго отпускате ускорителя и навлизате в завоя, толкова по-силно ще се плъзга задната част, когато отново натиснете ускорителя.

След като задната част се плъзне, завийте отново волана към външната част на завоя. Когато излизате от него, включете на неутрална скорост и ускорете, за да наберете отново скорост.



PREDVOLENÉ OVLÁDANIE

tlačidlo CROSS	zrýchlenie
tlačidlo SQUARE	brzdzenie
tlačidlá L1, L2	podradenie (len manuálna prevodovka)
tlačidlá R1, R2	preradenie na vyššiu rýchlosť (len manuálna prevodovka)
smerové tlačidlá	ovládanie
tlačidlo START	zastavenie/preskočiť hlásenia

HERNÉ REŽIMY

GRAND PRIX

Podpíšte zmluvu s pretekárskym tímom ako profesionálny jazdec a spolupracujte s vedúcim tímom na víťazstve na Grand Prix.

Grand Prix je rozdelená do troch úrovní: 1. a 2. kvalifikačné predkolá (2 preteky v každom kole) a konečná Grand Prix (4 preteky).

Musíte dokončiť potrebné množstvo kôl v každých pretekoch a skončiť na kvalifikačnej pozícii, aby ste postúpili do ďalších pretekov. Ak sa neumiestnite dostatočne vysoko, aby ste sa kvalifikovali do ďalších pretekov, alebo ak nebudete môcť preteky dokončiť v časovom limite, musíte z nich odstúpiť.

Po odstúpení z pretekov máte tieto možnosti:

Skúsiť znova Na kvalifikovanie sa v tých istých pretekoch máte štyri pokusy. Hra sa končí, keď sa nedokážete kvalifikovať a už nemáte viac pokusov.

Koniec Odísť z režimu Grand Prix.

Konečné víťazstvo dosiahnete, keď prejdete prvých sedem pretekov a skončíte na 1. miesto v posledných pretekoch Grand Prix.

REŽIM TIME ATTACK

Na dráhe pretekáte sami. Cieľom je prekonať rekordný čas pre túto trať. Okrem prednastavených áut môžete použiť aj autá, ktoré ste získali v pretekoch Grand Prix. Dajú sa ale použiť len autá registrované v garáži.

REŽIM VS BATTLE

Vy a vaši kamaráti môžete pretekať v priamom súboji na rozdelenej obrazovke.

GARÁŽ

Zaregistrujte autá, ktoré ste získali v Grand Prix. Keď je auto v garáži, môžete ho použiť v režime Time Attack aj VS Battle. Registrované autá sa dajú upraviť na mieru, nalakovať a označiť prednastavenou vypalovacou etiketou. Tiež si môžete vytvoriť svoje vlastné etikety, aby ste svoje auto prispôbili podľa svojho želania.

ZAČIATOČNÁ OBRAZOVKA PRETEKOV

Začiatočná obrazovka pretekov sa zobrazí, keď sa majú preteky začať. Stlačte tlačidlo LEFT alebo RIGHT a vyberte si hudbu v pozadí počas pretekov.

VÝROBCOVIA

ASSOLUTO

Krajina

Taliansko

Typ

drift

Dizajn áut ASSOLUTO charakterizujú ľahké, športové karosérie.

Lizard

Krajina

USA

Typ

drift

Dizajnu od výrobcu Lizard sú známe svojou dynamikou a agresívnymi formami.

Age Solo

Krajina

Francúzsko

Typ

grip

Ich dizajny sa zameriavajú na kompaktné a aerodynamické štýly karosérie.

TERRAZI

Krajina

Japonsko

Typ

grip

Autá od výrobcu TERRAZI sú známe svojimi rozmanitými štýlmi karosérie.

TÍMY

Racing Team Solvalou (RTS)

Tuning

tvrdý

Elitný taliansky tím s rekordným počtom víťazstiev GP. Ich autá sú vyladené na vysoký výkon.

Pac Racing Club (PRC)

Tuning

normálny

Nový japonský tím, ktorý súťaží po prvýkrát v tejto sezóne. Ich autá sú vyladené na vyzrovaný výkon.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

ľahký

Francúzsky tím s autami známymi ľahkým ovládaním.

Dig Racing Team (DRT)

Tuning

expert

Vítazný tím v minulosti, tento americký tím je na zostupe. Kvôli obmedzenému rozpočtu bude pre nich ťažké sezónu vyhrať.

TRATE

Rozloženie každej z ôsmich tratí sa veľmi líši, takže sa oboznámte s každou jednou a vytvorte svoju súťažnú stratégiu. Hoci je poradie pretekov na tratiach v Grand Prix prednastavené, v iných pretekárskych režimoch si môžete trate vyberať voľne.

Tu je ochutnávka toho, čo môžete očakávať::

Phantomile

Phantomile je najkratšia trať v Grand Prix. Keďže je trať širšia ako ostatné, rýchly čas za kolo dosiahnete zručnou a agresívnou jazdou v zákrutách.

Brightest Night

Táto trať je jednou z najdlhších tratí v Grand Prix s dvomi brutálnymi ostrými zákrutami – ak chcete vyhrať, budete ich musieť zvládnuť.

Shooting Hoops

Shooting Hoops je trať na ovále, ktorá pripraví pôdu pre konečné preteky v Grand Prix. Na tejto trati je rýchlosť základom. Dokonca aj malá chyba vás môže stať víťazstvo!

TECHNICKÁ RADA

Oboznámte sa so spôsobom jazdy v zákrutách grip a drift. Tieto dva spôsoby jazdy v zákrutách by mali byť oporou vašej pretekárskej stratégie.

Spôsob jazdy v zákrutách grip

Táto technika využíva zníženie rýchlosti riadené plynovým pedálom. Ak povolíte plynový pedál pred zákrutou, zlepšíte prilnavosť pneumatík na vozovke a budete tam môcť zákrutou prejsť kľzavo. Po prejení zákruty šliapnite na plynový pedál, aby ste na rovnej ceste zrýchlili.

Ak idete do zákruty, držte sa mimo trate na začiatku zákruty a potom sa vo vrcholovom uhle zákruty priblížte čo najviac k vnútornej strane trate. Pri výjazde zo zákruty sa presuňte znova na vonkajšiu stranu trate.

Tento spôsob prechodu zákrut funguje dobre na autách Age Solo a TERRAZZI.

Spôsob jazdy v zákrutách drift

Pri spôsobe jazdy v zákrutách drift musíte dostať auto zámerne do kontrolovaného šmyku bokom, aby ste ostrou zákrutou prešli. Tento spôsob sa veľmi dobre hodí pre autá výrobcu ASSOLUTO a Lizard.

Ak chcete tento spôsob použiť, prudko sa otočte do vnútra zákruty, keď sa k nej blížite a uvoľníte plynový pedál. Znova zrýchlite, aby sa zadok auta dostal do šmyku, čím začne „driftovať“. Čím dlhšie je plynový pedál uvoľnený, aby ste vybrali zákrutu, tým bude šmyk zadnej časti auta väčší, keď zase na pedál šliapnete.

Po šmyku zadnej časti auta sa zase presuňte na vonkajšiu stranu zákruty. Keď zo zákruty vyjdete, preradte na neutrál a zrýchlite na svoju pôvodnú rýchlosť.



COMENZI STANDARD

Butonul x	acelerează
Butonul PĂTRAT	frâna
Butoanele L1, L2	deplasare în jos (doar transmisia manuală)
Butoanele R1, R2	deplasare în sus (doar transmisia manuală)
butoanele direcționale	direcționează
butonul START	pauză / săriți mesaje

MODURI JOC

GRAND PRIX

Înregistrați-vă cu o echipă de curse ca și șofer profesionist și lucrați împreună cu managerul echipei pentru a câștiga Grand Prix-ul.

Grand Prix este împărțit în trei etape: primul și al doilea ciclu de calificare (câte două curse) și Final Grand Prix (4 curse).

Trebuie să finalizați turele necesare pentru fiecare cursă și să terminați într-o poziție de calificare pentru a trece la următoarea cursă. Dacă nu vă clasati suficient de sus pentru a vă califica pentru următoarea cursă sau dacă nu puteți finaliza cursa în limita de timp, trebuie să vă retrageți din cursă.

După abandonarea unei curse, vi se oferă următoarele opțiuni:

Retragere- Aveți 4 șanse să vă calificați în aceeași cursă. Jocul se termină când nu reușiți să vă calificați și nu mai aveți șanse.

Ieșiți din modul Grand Prix.

Obțineți victoria finală când avansați prin primele 7 curse și terminați pe primul loc în cursa finală pentru Grand Prix.

TIME ATTACK (Timpul de atac)

Conduceți pe pistă de unul singur. Scopul este de a învinge timpul record pentru această cursă. În plus față de autoturismele presetate, puteți utiliza și mașini pe care le-ați câștigat într-o cursă Grand Prix. Cu toate acestea, numai autovehiculele înregistrate în garaj pot fi utilizate.

VS BATTLE (BĂTĂLIA VS)

Tu și cu un prieten poți concura în competiție strânsă, prin intermediul unui ecran separat.

GARAGE (GARAJ)

Înregistrați mașinile pe care le-ați câștigat în Grand Prix. Odată ce o mașină se află în garaj, le puteți folosi în modurile Time Attack și VS Battle. Mașinile înregistrate pot fi personalizate cu noi vopsele noi și decalcomanii presetate. De asemenea, puteți crea propriile decalcomanii pentru a vă personaliza mașina.

ECRAN START CURSĂ

Ecranul Start Cursă este afișat pe măsură ce cursa va începe. Apăsăți STÂNGA sau DREAPTA pentru a alege muzica de fundal pentru cursă.

PRODUCĂTORI

ASSOLUTO

Țară	Italia
Tipul	Drift

Mașinile lui ASSOLUTO sunt caracterizate de stiluri fluide și sportive de caroserie.

Lizard

Țară	Statele Unite ale Americii
Tipul	Drift

Modelele lui Lizard sunt cunoscute pentru formele lor dinamice și agresive.

Age Solo

Țară	Franța
Tipul	Grip (Prindere)

Design-urile lor se concentrează pe stiluri compacte, aerodinamice ale caroseriei.

TERRAZI

Țară	Japonia
Tipul	Grip (Prindere)

Mașinile TERRAZI sunt renumite pentru stilurile lor variate de caroserie.

ECHIPELE

Echipa de curse Solvalou (RTS)

Tuning	Greu
--------	------

O echipă italiană de elită cu un număr record de victorii GP. Autoturismele lor sunt tunate pentru performanțe ridicate.

Pac Racing Club (RPC)

Tuning	Normal
--------	--------

O nouă echipă japoneză care concurează pentru prima dată în acest sezon. Mașinile lor sunt tunate pentru o performanță echilibrată.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Tuning

Ușor

O echipă franceză cu mașini renumite pentru ușurința de manevrare.

Echipa de curse DIG (DRT)

Tuning

Expert

O echipă câștigătoare în trecut, această echipă americană se află într-o dificultate. Bugetul lor limitat va face dificil de realizat un sezon câștigător.

TRASEE

Structura fiecăruia dintre cele opt trasee diferă foarte mult, astfel vă familiarizați cu fiecare dintre acestea pentru a vă dezvolta strategia de curse. Deși ordinul de cursă pentru trasee este presetat în Grand Prix, puteți alege trasee în mod liber în celelalte moduri de cursă.

Iată la ce ce vă puteți aștepta:

Phantomile

Phantomile este cel mai scurt traseu din Grand Prix. Pe măsură ce traseul este mai larg decât celelalte, ture scurte ale timpului vor fi determinate de viraje//unghiuri abile și agresive.

Brightest Night

Acest traseu este unul dintre cele mai lungi din Grand Prix cu două curbe vicioase - trebuie să le stăpâniți pentru a vă asigura victoria.

Shooting Hoops

Shooting Hoops este un traseu oval care stabilește scena pentru cursa finală a Grand Prix-ului. Viteza este esențială pe această pistă. Chiar și greșelile mici vă pot costa cursa!

SFATURI TEHNICE

Faceți cunoștință cu metodele Grip și Drift. Aceste două tehnici de virare ar trebui să formeze coloana vertebrală a strategiei dvs. de curse.

Grip Cornering Method (Methoda Strângere unghi)

Această tehnică folosește o viteză redusă controlată cu acceleratorul. Reducerea acceleratorului chiar înaintea unui unghi va crește aderența anvelopelor și vă va permite să glisați rapid prin colț. Pe măsură ce eliberați colțul, măriți viteza de intrare a acceleratorului pentru a vă mări imediat viteza.

Când atacați colțurile, rămâneți în afara traseului la începutul curbei și apoi vă apropiați cât mai aproape de interiorul traseului la vârful curbei. Pe măsură ce ieșiți din curbă, treceți din nou în afara traseului.

Această metodă de virare funcționează bine cu mașinile Age Solo și TERRAZZI.

Drift Cornering Method (Metoda drift de unghi)

În metoda Drift Cornering Method, trebuie să vă puneți în mod intenționat mașina într-o glisare controlată pe spate pentru a negocia un colț ascuțit. Această metodă este potrivită pentru autoturisme de ASSOLUTO și Lizard.

Pentru a utiliza această metodă, rotiți brusc volanul în interiorul curbei pe măsură ce vă apropiați de rotație și ușurați accelerația. Accelerați din nou pentru a face ca coada//spatele mașinii să alunece, provocând mașina dvs. să "se învârtă". Cu cât eliberați mai mult pedala de accelerație și virați spre curbă, cu atât mai puternică va fi glisarea pentru coadă atunci când reaplicați acceleratorul.

După glisările de coadă, virați spre exteriorul curbei. Pe măsură ce ieșiți din curbă, mergeți în neutru și accelerați pentru a vă recâștiga viteza.



ZADANE KONTROLE

Gumb CROSS	ubravanje
Gumb SQUARE	kočenje
Gumbi L1, L2	niža brzina (samo ručni mjenjač)
Gumbi R1, R2	viša brzina (samo ručni mjenjač)
gumbi za kretanje	upravljanje
Gumb START	pauziranje/preskakanje poruka

NAČINI IGRANJA

GRAND PRIX

Prijavi se za tim za utrke kao profesionalni vozač i surađuj s voditeljem tima da bi osvojio Grand Prix.

Grand Prix je podijeljen u tri etape: 1. i 2. kvalifikacijsko natjecanje (po 2 utrke) i Završni Grand Prix (4 utrke).

Moraš odvesti potrebne krugove za svaku utrku i završiti na kvalifikacijskom mjestu za sljedeću utrku. Ako ne ostvariš dovoljno dobro mjesto za kvalifikaciju za sljedeću utrku ili ne završiš utrku u potrebnom vremenu, moraš odustati od utrke.

Nakon što odustaneš od utrke nude ti se dvije mogućnosti:

Pokušati ponovno Imaš četiri pokušaja za kvalifikaciju za istu utrku. Igra je završena ak se ne uspiješ kvalificirati, a nemaš više pokušaja.

Kraj Izlaz iz načina Grand Prix.

Konačnu pobjedu ostvarit ćeš kada odvezeš prvih sedam utrka i završiš 1. u završnoj utrci Grand Prixa.

UTRKA NA VRIJEME

Utrkuješ se sam na stazi. Cilj je oboriti vremenski rekord za tu stazu. Osim zadanih automobila, možeš voziti i automobile koje si osvojio u Grand Prix utrka. Međutim, mogu se voziti samo automobili registrirani u Garaži.

VS UTRKA

Ti i prijatelj možete se utrkiivati 1 na 1 na podijeljenom zaslonu.

GARAŽA

Registriraj automobile koje su osvojio u Grand Prixu. Kada se automobil pojavi u Garaži, možeš ga upotrebljavati u načinima Utrka na vrijeme i VS utrka. Registrirani automobili mogu se ukrasiti novom bojom i unaprijed zadanim naljepnicama. Možeš izraditi i vlastite naljepnice za uređivanje svojeg automobila.

ZASLON POČETKA UTRKA

Zaslon početka utrke prikazuje se prije početka utrke. Pritisni LEFT ili RIGHT za odabir pozadinske glazbe za utrku.

PROIZVOĐAČI

ASSOLUTO

Država	Italija
Tip	Proklizavanje

Dizajn automobila tvrtke ASSOLUTO karakterizira sportska karoserija glatkih linija.

Lizard

Država	SAD
Tip	Proklizavanje

Dizajni tvrtke Lizard poznati su po dinamičnom i agresivnom izgledu.

Age Solo

Država

Francuska

Tip

Prianjanje

Njihov je dizajn fokusiran na kompaktne i aerodinamične karoserije.

TERRAZI

Država

Japan

Tip

Prianjanje

Automobili tvrtke TERRAZI poznati su po svojim raznolikim oblicima karoserije.

TIMOVI

Racing Team Solvalou (RTS)

Prilagođavanje

Teško

Elitni talijanski tim s rekordnim brojem pobjeda na GP-u. Njihovi su automobili prilagođeni za vrhunske performanse.

Pac Racing Club (PRC)

Prilagođavanje

Normalno

Novi japanski tim koji se ove sezone natječe prvi put. Njihovi su automobili prilagođeni za uravnotežene performanse.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Prilagođavanje

Jednostavno

Francuski tim čiji su automobili poznati po jednostavnosti upravljanja.

Dig Racing Team (DRT)

Prilagodavanje

Stručno

Iako su u prošlosti bili pobjednici, ovaj američki tim sada je u krizi. Uz njihov ograničen budžet bit će im teško pobijediti ove sezone.

STAZE

Izgled svake od osam staza uvelike se razlikuje pa se upoznaj sa svakom da bi razvio strategiju za utrku. Iako je redosljed utrka Grand Prixa unaprijed zadan, staze možeš slobodno odabrati u drugim načinima utrkivanja.

U nastavku je djelić onoga što možeš očekivati:

Phantomile

Phantomile je najkraća staza u Grand Prixu. S obzirom da je staza šira od ostalih, brzo vrijeme krugova ovisit će o vještom i agresivnom svladavanju zavoja.

Brightest Night

Ova je staza jedna od najdužih u Grand Prixu i sadržava dvije opasne serpentine – morat ćeš ih vješto savladati da bi pobijedio.

Shooting Hoops

Shooting Hoops je eliptična staza koja te priprema za završnu utrku Grand Prixa. Brzina je ključna na toj stazi. Čak te i male pogreške mogu koštati utrke!

TEHNIČKI SAVJETI

Upoznaj se s metodama svladavanja zavoja Prianjanjem i Proklizavanjem. Navedene dvije tehnike svladavanja zavoja trebaju biti temelj tvoje strategije utrkivanja.

Svladavanje zavoja prijanjanjem

Ova tehnika upotrebljava smanjenu brzinu reguliranu gasom. Smanjenjem gasa neposredno prije zavoja povećat će se prijanjanje gume i omogućiti ti brz prolazak kroz zavoj. Kako prolaziš kroz zavoj, pojačaj gas da bi povećao brzinu na ravnom dijelu.

Kada ulaziš u zavoj ostani s vanjske strane staze na početku zavoja, a zatim pridi što je moguće bliže unutarnjoj strani staze na najoštrijem dijelu zavoja. Kako izlaziš kroz zavoj opet se pomjeri prema vanjskom dijelu staze.

Ova metoda svladavanja zavoja funkcionira dobro s automobilima Age Solo i TERRAZZI.

Svladavanje zavoja proklizavanjem

U metodi svladavanja zavoja proklizavanjem moraš namjerno postaviti automobil u kontrolirani položaj klizanja stražnjeg kraja da bi svladao oštar zavoj. Ta je metoda prikladna za automobile ASSOLUTO i Lizard.

Da bi upotrijebio ovu metodu, oštro okreni upravljač prema unutarnjoj strani zavoja kako se približavaš skretanju i otpusti gas. Ponovno ubrzaj da bi stražnji kraj automobila klizao i doveo do „proklizavanja“ automobila. Što dulje otpustiš gas i jače skreneš u zavoj, to će klizanje stražnjeg kraja biti jače kada ponovno pritisneš gas.

Nakon što stražnji kraj prokliže, ponovno okreni upravljač prema vanjskoj strani zavoja. Dok izlaziš iz zavoja vrati u neutralan položaj i ubrzaj da bi vratio svoju brzinu.



STANDARDKONTROLLER

CROSS-knappen	gasa
SQUARE-knappen	bromsa
L1- och L2-knapparna	växla ner (endast manuell växellåda)
R1- och R2-knapparna	växla upp (endast manuell växellåda)
riktningsknapparna	styr
START-knappen	pausa/hoppa över meddelanden

SPELLÄGEN

GRAND PRIX

Anmäl dig som professionell förare i ett racingstall och samarbeta med stallchefen för att vinna Grand Prix.

Tävlingen är indelad i tre stadier: första och andra kvalomgången (två lopp vardera) och det slutliga Grand Prix (4 lopp).

Du måste köra ett visst antal varv i varje lopp och sluta på kvalposition för att gå vidare till nästa. Om du inte placerar dig tillräckligt högt för att kvala in till nästa lopp, eller om du inte lyckas ta dig i mål inom tidsgränsen, får du inte köra vidare.

Efter att ha misslyckats med ett lopp får du följande alternativ:

Retry (försök igen) Du får fyra försök på dig att kvala dig vidare från ett lopp. Spelet är slut när du misslyckas med att kvala dig vidare och inte har några fler försök kvar.

End (avsluta) Avsluta Grand Prix-läget.

För att bli den slutliga segraren måste du ta dig vidare från de sju första loppen och komma på första plats i Grand Prix-tävlingens sista lopp.

TIME ATTACK (TIDSLÄGE)

Kör ensam på en bana. Målet är att slå den banans tidsrekord. Utöver de förvalda bilarna kan du även använda bilar du har låst upp i Grand Prix-lopp, men du kan bara använda bilar som finns registrerade i garaget.

VS BATTLE (DUELL)

Du kan tävla mot en vän på delad skärm.

GARAGE

Registrera bilar du har vunnit i Grand Prix. Alla bilar du har i garaget kan användas i tidsattacker och dueller. Registrerade bilar kan anpassas med nya färger och färdiga dekaler. Du kan även skapa egna dekaler till bilarna.

RACE START SCREEN (LOPPETS BÖRJAN)

Race Start Screen visas när loppet är på väg att börja. Tryck på LEFT eller RIGHT för att välja bakgrundsmusik till loppet.

TILLVERKARE

ASSOLUTO

Land	Italien
Typ	Drift

ASSOLUTO kännetecknas av sportiga, strömlinjeformade karosser.

Lizard

Land	USA
Typ	Drift

Lizard är kända för dynamiska och aggressiva karosser.

Age Solo

Land

Frankrike

Typ

Grepp

Age Solo fokuserar på kompakta och aerodynamiska karosser.

TERRAZI

Land

Japan

Typ

Grepp

TERRAZI är kända för att inte låsa fast sig i någon särskild stil.

STALL

Racing Team Solvalou (RTS)

Svårighetsgrad

Svår

Ett italienskt elitlag med rekord i antal GP-segrar. Deras bilar är anpassade för hög prestanda.

Pac Racing Club (PRC)

Svårighetsgrad

Normal

Ett nytt japanskt stall som debuterar den här säsongen. Deras bilar är anpassade för balanserad prestanda.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

Svårighetsgrad

Lätt

Ett franskt stall kända för sina lättmanövrerade bilar.

Dig Racing Team (DRT)

Svårighetsgrad

Expert

Ett före detta elitstall från USA som har sett bättre dagar. De får svårt att vinna säsongen med sin begränsade budget.

BANOR

De åtta banorna skiljer sig stort från varandra, så bekanta dig med var och en för att utveckla din körstrategi. Loppens ordning är förutbestämd i Grand Prix, men du kan välja vilken bana du vill i de andra lägena.

Det här kan du förvänta dig:

Phantomile

Phantomile är den kortaste banan i Grand Prix-tävlingen. Den är bredare än de andra, så för att få till snabba varvtider gäller det att köra skickligt och aggressivt i kurvorna.

Brightest Night

Den här banan är en av de längsta i Grand Prix-tävlingen och har två knepiga hårnålskurvor – du måste lära dig dem om du ska ha en chans att vinna.

Shooting Hoops

Shooting Hoops är en oval där Grand Prix-tävlingens sista lopp hålls. Hög fart är a och o här. Minsta misstag kan kosta dig segern!

TEKNIKTIPS

Bekanta dig med körteknikerna Grip och Drift cornering methods; de utgör stommen i din strategi.

Grip Cornering Method (kurvtagning med grepp)

Det här är en gaspedalsteknik där du sänker farten precis innan före för att ge däck en bättre grepp, så du kan ta den snabbt och med kortast möjliga körsträcka. På väg ut ur kurvan gasar du igen för att få upp farten på den följande raksträckan.

Vid kurvtagning ska du hålla dig så nära banans ytterkant du kan när kurvan börjar, sedan passerar du så nära insidan av kurvan som möjligt. På vägen ut drar du ut mot ytterkanten igen.

Den här kurvtekniken fungerar bra med bilar från Age Solo och TERRAZZI.

Drift Cornering Method (kurvtagning med sladd)

Vid kurvtagning med sladd gör du att bilens bakparti tappar greppet för att glida genom kurvor. Metoden passar bra med bilar från ASSOLUTO och Lizard.

Använd metoden genom att svänga snävt mot kurvans insida, sedan lättar du på gasen. Gasa igen för att få bilens bakparti att sladda – det här kallas för att drifta. Ju längre du släpper gasen och styr inåt i kurvan, desto kraftigare blir sladden när du trycker på gasen igen.

Styr tillbaka mot kurvans utsida när du har börjat sladda. Gasa utan att styra åt något håll på väg ut ur kurvan för att få tillbaka greppet och få upp farten igen.



DEFAULT CONTROLS (عناصر التحكم الافتراضية)

تسارع	CROSS زر
مكابح	SQUARE زر
تبديل لأسفل (ناقل حركة يدوي فقط)	أزرار L1 و L2
تبديل لأعلى (ناقل حركة يدوي فقط)	أزرار R1 و R2
التوجيه	اتجاهات أزرار
وقف/تخطي الرسائل	START زر

أوضاع اللعب

GRAND PRIX (الجائزة الكبرى)

تعاقد مع فريق سباقات كسائق محترف واعملوا معًا برفقة مدير الفريق للفوز بالجائزة الكبرى.

تنقسم الجائزة الكبرى إلى 3 مراحل: المراحل التأهيلية الأولى والثانية (سباقان لكليهما) والجائزة الكبرى النهائية (4 سباقات).

يجب عليك إكمال اللفات اللازمة لكل سباق وإنهاء السباق في مركز مؤهل لتتمكن من الانتقال إلى السباق التالي. إن لم تنهي السباق في مركز كافٍ للتأهل إلى السباق التالي، أو لم تستطع إكمال السباق في الوقت المحدد، يجب عليك أن تنسحب من السباق.

بعد انسحابك من السباق، ستظهر لك الخيارات التالية:

لديك 4 محاولات للتأهل في السباق نفسه. تنتهي اللعبة إذا فشلت في التأهل، وتنفذ منك المحاولات.

Retry (إعادة المحاولة)

الخروج من وضع الجائزة الكبرى.

End (إنهاء)

تُحقق النصر النهائي عندما تعبر خلال ال7 سباقات الأولى وتتمكن من إنهاء السباق النهائي للجائزة الكبرى في المركز الأول.

TIME ATTACK (تحدي الزمن)

تسابق في المضمار وحدك. الهدف هو هزيمة الوقت المُسجّل في هذا السباق. يمكنك استخدام السيارات التي حصلت عليها من سباق الجائزة الكبرى بالإضافة إلى السيارات المحددة مسبقًا. ومع ذلك، السيارات المُسجلة في المراب فقط يمكن استخدامها.

VS BATTLE (معركة تنافس)

تستطيع التنافس مع صديقك في مواجهة عبر شاشة مقسومة.

GARAGE (المراب)

سجّل السيارات التي حصلت عليها من سباقات الجائزة الكبرى. بمجرد تواجدها في المراب، يمكنك استخدامها في أوضاع تحدي الزمن ومعركة تنافس. يمكن تعديل السيارات المُسجلة بطلاء جديد أو ملصقات مُعدّة مسبقًا. يمكنك أيضًا صناعة ملصقاتك الخاصة لتعديل سيارتك.

RACE START SCREEN (شاشة بداية السباق)

تظهر "شاشة بداية السباق" قبل انطلاق السباق. اضغط على LEFT أو RIGHT لتقوم باختيار موسيقى الخلفية للسباق.

المصنعون

ASSOLUTO

إيطاليا البلد

تفصيل النوع

تتميز تصميمات سيارات ASSOLUTO بالشكل الرياضي الانسيابي.

Lizard
البلد

الولايات المتحدة الأمريكية

النوع

تفحيط

تُعرف تصميمات Lizard بالديناميكية والشكل الهجومي.

Age Solo
البلد

فرنسا

النوع

ثبات

تركز تصميماتهم على الهياكل المدمجة الإيروديناميكية.

TERRAZI
البلد

اليابان

النوع

ثبات

تُعرف سيارات TERRAZI بتصميمات الهياكل المختلفة.

الفرق

Racing Team Solvalou (RTS)

التحسين

صعب

فريق إيطالي من النخبة يملك رقم قياسي في مرات الفوز بـ"الجائزة الكبرى". يتم تحسين سياراتهم لتقديم الأداء المرتفع.

Pac Racing Club (PRC)

التحسين

عادي

فريق ياباني جديد ينافس للمرة الأولى هذا الموسم. يتم تحسين سياراتهم لتقديم الأداء المتوازن.

RC Micro Mouse Mappy (MMM)

سهل

التحسين

فريق فرنسي تشتهر سياراته بسهولة التوجيه.

Dig Racing Team (DRT)

خبير

التحسين

فريق من الفائزين في الماضي، يمر هذا الفريق بفترة ركود. ميزانيتهم المحدودة ستجعل تحقيق موسم فائز صعبًا.

الطرق

يختلف تصميم الطرق الـ 8 بشكل كبير، لذا عليك أن تتأقلم مع كل طريق منهم لتطوير استراتيجية السباق الخاصة بك. بالرغم من أن الطرق مرتبة مسبقًا في وضع "الجائزة الكبرى"، يمكنك الاختيار بين الطرق بحرية في أوضاع السباق الأخرى.

هذه عينة لما تتوقعه من اللعبة:

Phantomile (فانتومايل)

فانتومايل هو أقصر طريق في "الجائزة الكبرى". سيتم تحديد أوقات اللفات الأسرع عن طريق الانعطافات البارة الجريئة، نظرًا للطريق الأكثر اتساعًا بين الطرق.

Brightest Night (الليلة الطويلة)

هذا الطريق من أكثر الطرق طولًا في "الجائزة الكبرى" مع وجود منحنيين حادين للغاية - عليك أن تتمكن منهما للفوز.

Shooting Hoops (الطريق السريع)

الطريق السريع هو طريق يضاوي يؤهلك للسباق النهائي في "الجائزة الكبرى". السرعة هي سمة هذا الطريق. قد تكلفك الأخطاء الصغيرة خسارة السباق!

نصيحة تقنية

تأقلم مع Grip and Drift cornering methods (أساليب السيطرة والتفحيط في الانعطاف). تبني أساليب الانعطاف هذه أساس استراتيجية السباق الخاصة بك.

Grip Cornering Method (أسلوب السيطرة في الانعطاف)

يستخدم هذا الأسلوب سرعة أقل عبر دواصة الوقود. التقليل من الضغط على دواصة الوقود قبل المنحنى سيزيد من ثبات الإطارات ويعطيك إمكانية الخروج من المنحنى بسرعة. بعد العبور من المنحنى، زد من الضغط على دواصة الوقود لزيادة السرعة على الطريق المستقيم.

عند مواجهة المنحنيات، ابق في أطراف الطريق من الخارج في بداية المنحنى، ثم اقترب قدر ما استطعت من زاوية انحراف المنحنى. ومع خروجك من المنحنى، حرك سيارتك إلى أطراف الطريق مرة أخرى.

يعمل أسلوب الانعطاف هذا بكفاءة مع سيارات Age Solo و TERRAZZI.

Drift Cornering Method (أسلوب التفحيط في الانعطاف)

في أسلوب التفحيط في الانعطاف، عليك التحكم في وضعية الانزلاق الخلفي للمرور من منعطف حاد. يتوافق هذا الأسلوب مع سيارات ASSOLUTO و Lizard.

لاستخدام هذا الأسلوب، قم بتوجيه السيارة إلى الجهة الداخلية للمنحنى عند اقترابك من المنعطف وخفف الضغط على دواصة الوقود. زد السرعة مرة أخرى لتتزلق مؤخرة السيارة، مما يمكّنك من "التفحيط". كلما خففت الضغط على دواصة الوقود أثناء انعطافك في المنحنى، زادت قوة الانزلاق الخلفي عندما تضغط على دواصة الوقود مرة أخرى.

بعد انزلاق مؤخرة السيارة، قم بتوجيه السيارة بعيدًا عن المنحنى. عند خروجك من المنحنى، عد إلى الوضع الطبيعي واضغط على دواصة الوقود لزيادة السرعة.

