

poradnik do gry
Colin McRae: DiRT 2



Poradnik zawiera 73 strony i 27 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Colin McRae: DiRT 2

autor: Przemek „g40st” Zamecki



(c) 2009 GRY-OnLine S.A.

Producent, Wydawca, Wydawca PL Codemasters Software.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Porady ogólne	4
Rodzaje zawodów	4
Ustawienia samochodu	6
Jak grać, aby wygrać?	8
Pilot	9
Poziomy doświadczenia	10
Sprawy techniczne	11
Zawody	12
Baja	12
Chiny	17
Chorwacja	21
Japonia	26
Londyn	29
Los Angeles	33
Maroko	36
Malezja	42
Utah	46
Samochody	48

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002-2009 GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Colin McRae: DiRT 2* pomaga orientować się w gąszczu zawodów, dostępnych tras oraz samochodów. Podpowiada także w jaki sposób starać się zapanować nad autem oraz kilka istotnych szczegółów, które każdy kierowca, nawet ten wirtualny, wiedzieć powinien.

Przemek „g40st” Zamecki

Porady ogólne

R o d z a j e z a w o d ó w

Wzorem poprzedniej części gry, również i tym razem obok popularnych rajdów, deweloper przygotował w grze także kilka innych rodzajów zawodów, dzięki którym dla niektórych osób gra może wydawać się nieco mniej monotonna. Poniżej znajdują się szczegółowe informacje starające się wyjaśnić różnice pomiędzy nimi.

Rally

Standardowe, najczęściej spotykane zawody w klasie WRC. Zadaniem gracza jest jak najszybsze przejechanie danego odcinka otwartej trasy, bez udziału innych kierowców. Aby móc brać udział w tego typu zawodach należy wykupić do auta rajdowego tzw. Rally Pack.

Rally Cross

Zawody rozgrywane przy czynnym współudziale pozostałych kierowców na trasach zamkniętych, częściowo pokrytych piachem, szutrem i asfaltem. Wszyscy zawodnicy startują z jednej linii i wygrywa ten, który dojedzie na metę jako pierwszy. Niektóre z zawodów rozgrywane są w dwuosobowych drużynach. Aby wziąć udział w crossie należy wykupić do rajdówki Rally Cross Pack.

Trailblazer

Specyficzny rodzaj wyścigów, w których poszczególni zawodnicy startują na trasie w równych odstępach czasowych. Zadaniem kierowcy jest jak najszybsze przejechanie otwartego odcinka trasy, próba przegonienia konkurenta znajdującego się z przodu oraz skuteczna ucieczka przed autem jadącym z tyłu. W zawodach tych samochody osiągają największe prędkości dzięki potężnej mocy silników. Do udziału w nich niezbędny jest Trailblazer Pack.

Gate Crusher

Na trasie otwartego odcinka rozmieszczono w nierównomiernych odstępach żółte pudełka. Zadaniem kierowcy jest takie sterowanie samochodem, aby w trakcie przejazdu potrącić jak największą liczbę owych pudełek. Każde potrącenie liczy się jako dwie dodatkowe sekundy na doliczane do upływającego, ściśle określonego czasu. Wygrywa ten zawodnik, któremu po dojechaniu do mety zostało najwięcej czasu.

Raid

Drużynowe zawody, w których gracz przed ich rozpoczęciem wybiera do wspólnej ekipy jedną z gwiazd występujących w *DiRT 2*. Wyścig rozgrywany jest na otwartym odcinku trasy, zwycięzcami jest zaś ta ekipa, której w ogólnym rozrachunku uda się zgromadzić więcej punktów niż konkurencja.

Domination

Wyścig rozgrywający się na zamkniętym torze podzielonym na cztery sektory. Zadaniem kierowcy jest jak najszybsze przejechanie możliwie jak największej liczby sektorów. W tych zawodach nie ma znaczenia, jako którzy dojedziemy do mety, najważniejsze są czasy poszczególnych sektorów.

Land Rush

Wyścigi półciężarówek na zamkniętym, najczęściej całkowicie piaszczystym torze. Zwycięzcą jest kierowca, któremu uda się przyjechać na metę jako pierwszemu.

Last Man Standing

Rodzaj zawodów, w którym po kilkudziesięciu sekundach zegar rozpoczyna odliczanie i co kolejne dwadzieścia sekund eliminowany jest ostatni jadący w stawce kierowca. Aby zostać zwycięzcą konieczne jest przedostanie się na czoło stawki i odczekanie aż wszyscy konkurenci zostaną wyeliminowani.

Throwdown

Ten rodzaj zawodów stanowi niejako wyzwane rzucone graczowi przez jednego z kierowców sterowanych przez sztuczną inteligencję. Rozgrywane są 1 vs 1 i może to być na przykład typowy wyścig, jak i przejechanie OeSa w krótszym czasie od konkurenta.

U s t a w i e n i a s a m o c h o d u

DiRT 2 jest pozycją znacznie bardziej zręcznościową niż jej poprzednik, wobec czego możliwość zmiany ustawień Sadochu została ograniczona do niezbędnego minimum. Zmienić można jedynie sześć różnych ustawień, które na dodatek reprezentowane są nie przez konkretne liczby bądź wykresy, a przez abstrakcyjne prostokąty pozwalające dobrać jedną z pięciu predefiniowanych pozycji.

GEAR RATIO	SHORT	█	LONG
DOWNFORCE	HIGH	█	LOW
SUSPENSION	STIFF	█	SOFT
RIDE HEIGHT	LOW	█	HIGH
DIFFERENTIAL	STRONG	█	LOOSE
BRAKE BIAS	REAR	█	FRONT

Gear Ratio

Przekładnia skrzyni biegów. Ustawienie to pozwala zmienić zakres, w którym silnik samochodu wchodzi na maksymalne obroty wymagające zmiany bądź redukcji biegu. Krótsze przełożenie (**SHORT**) pozwala osiągać większe przyśpieszenie kosztem maksymalnej prędkości pojazdu. Ustawienie (**LONG**) działa dokładnie na odwrót, a więc auto wolniej się rozpędza, za to na dłuższym odcinku trasy może osiągnąć większą prędkość maksymalną.

Downforce

Siła docisku do podłoża. Wyższa (**HIGH**) pozwala autu osiągać większe przyśpieszenie kosztem sprawności aerodynamicznej. Niższa (**LOW**) pozwala na uzyskanie większej prędkości maksymalnej.

Suspension

Zawieszenie pojazdu, a więc wszystkie te elementy, które przenoszą na nadwozie wszystkie siły działające u styku koła pojazdu z nawierzchnią. Miękkie ustawienie zawieszenia (**SOFT**) powoduje, że samochód lepiej przylega do podłoża, co sprawdza się szczególnie dobrze na nierównej nawierzchni. Im zawieszenie twardsze (**STIFF**), tym auto lepiej zachowuje się na równej nawierzchni, pozwalając na większą kontrolę nad nim.

Ride Height

Prześwit pomiędzy podwoziem auta a nawierzchnią. Im wyższy (**HIGH**) tym samochód łatwiej pokonuje nierówny teren. Niestety, wraz ze wzrostem prześwitu rośnie prawdopodobieństwo wykręcenia bączka na ostrym zakręcie.

Differential

Mechanizm różnicowy. Im wyższe ustawienie (**STRONG**), tym samochód ma lepszy kontakt z nawierzchnią na zakręcie. Jednocześnie jednak sprawia to, że auto staje się nadsterowne, a więc może wykręcić bączka w trakcie manewru. Ustawienie (**LOOSE**) zmniejsza nadsterowność, jednak kosztem mocy przekazywanej na koła auta i słabszego przyśpieszenia na wyjściu z zakrętu.

Brake Bias

Balans hamulców. Wyższe ustawienie z przodu auta (**FRONT**) spowoduje, że stanie się ono bardziej nadsterowne, a więc będzie spychane na zewnętrzną w trakcie wychodzenia z zakrętu. Ustawienie wyższego balansu hamulców na tył samochodu (**REAR**) pozwoli na utrzymanie większej stabilności pojazdu, jednakże będzie on podatny na nadsterowność (wypadanie z zakrętu na wewnętrzną bądź zbyt rzucanie tyłem, co w efekcie może prowadzić do wykręcenia bączką).