

# Colin McRae Rally 3

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Colin McRae Rally 3**

**autor: Michał „eMSi” Musiał**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## S P I S T R E Ś C I

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Instalacja</b>	<b>3</b>
<b>Ustawienia</b>	<b>4</b>
<b>Dźwięk</b>	<b>4</b>
<b>Grafika</b>	<b>5</b>
<b>Kontroler</b>	<b>6</b>
<b>Rajdówki</b>	<b>7</b>
<b>Rajdówki - grupa 1</b>	<b>8</b>
<b>Opis</b>	<b>8</b>
<b>Ford Focus RS WRC 02 i 01</b>	<b>9</b>
<b>Mitsubishi Lancer Evo VII i RS II</b>	<b>10</b>
<b>Subaru Impreza WRX (44S)</b>	<b>11</b>
<b>Subaru Impreza 22B STi</b>	<b>12</b>
<b>Rajdówki - grupa 2</b>	<b>13</b>
<b>Opis</b>	<b>13</b>
<b>Citroen Xsara Kit-Car</b>	<b>14</b>
<b>Citroen Saxo Kit-Car</b>	<b>15</b>
<b>MG ZR Rally Car</b>	<b>16</b>
<b>Ford Puma Rally Car</b>	<b>17</b>
<b>Fiat Punto Rally Car</b>	<b>18</b>
<b>Rajdówki - grupa 3</b>	<b>19</b>
<b>Opis</b>	<b>19</b>
<b>Lancia 037</b>	<b>19</b>
<b>Ford RS 200</b>	<b>20</b>
<b>Metro 6R4</b>	<b>21</b>
<b>Ford RS Focus</b>	<b>22</b>
<b>Mitsubishi Pajero</b>	<b>23</b>
<b>Ford WRC Replica Transit Van</b>	<b>24</b>
<b>Citroen 2CV Sahara</b>	<b>25</b>
<b>Trasy</b>	<b>26</b>
<b>Hiszpania</b>	<b>27</b>
<b>Wielka Brytania</b>	<b>28</b>
<b>Grecja</b>	<b>30</b>
<b>USA</b>	<b>31</b>
<b>Japonia</b>	<b>32</b>
<b>Szwecja</b>	<b>33</b>
<b>Australia</b>	<b>34</b>
<b>Finlandia</b>	<b>35</b>
<b>Podsumowanie</b>	<b>36</b>

Copyright © wydawnictwo 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. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock  
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



### Wstęp

Colin McRae Rally 3 to (nie)typowa samochodówka oparta na rajdach samochodowych. Dla wielu z Was poradnik nie będzie potrzebny, gdyż sami wiecie jak macie jeździć. Jednak ten poradnik to zdecydowanie nie nauka jazdy. Tego powinien się każdy sam nauczyć. Ja podpowiem Wam tylko, jak sobie ułatwić tę naukę, poopowiadam Wam trochę o rajdach, abyście (co niektórzy) zrozumieli, dlaczego auto ustawione na Rajd Szwecji nie pojedzie za dobrze w Rajdzie Japonii, itp. Ogólnie rzecz biorąc, poradnik ten w założeniu ma Wam wyjaśnić pewne niejasności, czy też wątpliwości związane z tymże sportem, co w efekcie powinno zaowocować większym wyczuciem w jeździe oraz nieco bardziej zaawansowaną znajomością tematu ustawienia auta.

### Instalacja

Już widzę te zdziwione miny na Waszych twarzach. Niby trudno zainstalować? A ilu z Was pomyślało o tym, żeby po instalacji zdefragmentować dysk z zainstalowaną grą? Gra zajmuje spore ilości miejsca na dysku, wobec czego, bardzo wskazane jest zdefragmentowanie dysku, gdyż powinno to w jakimś stopniu zmniejszyć prawdopodobieństwo „chrupania” gry, dysk nie będzie musiał szukać danych na drugim końcu partycji i gra powinna chodzić wydajniej (szybsze uruchomienie, ładowanie tras).

## Ustawienia

Po pierwsze przed graniem już na poważnie, powinniśmy sobie jak najlepiej ustawić grę. Mówię tu zarówno o ustawieniach graficznych, jak i ustawieniach dźwięku, kierownicy, ewentualnie klawiszy. Wszystko po to, aby uzyskać jak największą płynność gry niezbędną do pełnej kontroli nad pojazdem oraz jak najlepiej ustawionemu kontrolerowi, po to, aby móc w możliwie najlżejszy, najłatwiejszy sposób kierować swoją rajdówką. Bez poprawnych ustawień, możecie mi wierzyć bądź nie, nie dacie rady ścigać się z najlepszymi.

### D z w i ę k

To jak ustawimy sobie dźwięk nie jest teoretycznie takie ważne, przecież trzeba widzieć, gdzie się jedzie, a nie słyszeć, jednak w rajdach bardzo ważną rolę odgrywa pilot, bez niego na dobrą sprawę nie jesteśmy w stanie w żaden sposób konkurować w rajdach. A jako, że CMR3 o nich traktuje, tak i tutaj wiele nie poszalejemy bez niego (no chyba, że pójdziemy w ślady niektórych polskich kierowców, którzy nie potrafią się ścigać bez uczenia się odcinków na pamięć... teraz już wiemy co się może stać na nielegalnym zapoznaniu), choć są tacy, którzy grają „na strzałki”, czyli na to, co akurat pokaże nam się w kwadraciku nad samochodem (a te informacje w trzeciej części są już dużo dokładniejsze od poprzednich). Ja jednak osobiście będę Was gorąco namawiał do nauczania się słuchania pilota. Tak więc polecam nieco przyciszyć dźwięki otoczenia, a możliwie najgłośniej głos pilota, co umożliwi nam poprawne zrozumienie jego poleceń i uwag. Uwaga ta dotyczy wyłącznie tych, którzy jeżdżą na automatycznej skrzyni. W przypadku skrzyni manualnej – ustawcie oba ustawienia na max, gdyż ważne jest też słyszeć pracę silnika, a jako, że Nicky mówi dość donośnie (w przeciwieństwie do Janusza), to nie powinno być kłopotów ze zrozumieniem jego poleceń



Poza tym dobrze zrobicie, jak jednak zmienicie polskiego specjalistę od kierownicy, na fachowca w dziedzinie pilotażu rajdowego, czyli Nicky'iego Grist'a. W porównaniu z Januszem Kuligiem dyktuje on nieco głośniej, poniekąd spokojniej, a na pewno dużo wyraźniej. Niestety do tego potrzeba nam znać angielski język, jednak jego akurat można się szybko nauczyć, gdyż wiele wyrazów i zwrotów nie jest nam potrzebnych. Pomóc Wam powinny notatki opublikowane przez Codemasters. Na początku jest dokładny opis, jakie komendy może nam podawać pilot.

## G r a f i k a

Ustawiając parametry graficzne gry, zakładając, że chodzi nam o ściganie się, a nie podziwianie widoków, powinniśmy się kierować ku jak najlepszej wydajności, nie jakości. Na lepszą jakość możemy sobie pozwolić, gdy będziemy chcieli zrobić kilka efektownych zrzutów z gry, o które nietrudno. Tak więc zalecam sprawdzenie sobie najpierw wydajności swojej karty na różnych ustawieniach, a gdy już będziemy mieli pewne rozeznanie, to ustawmy grafikę tak, aby średnia ilość FPS (ang. frames per second – klatki na sekundę) nie była mniejsza niż 35-40 (ilość FPS można sprawdzić prostym programikiem o nazwie Fraps). To, jak chcecie mieć to skonfigurowane (np. najniższa rozdzielczość, ale syf na aucie i rysowanie mapy na max) nie ma specjalnie znaczenia – najważniejszy jest średni FPS.



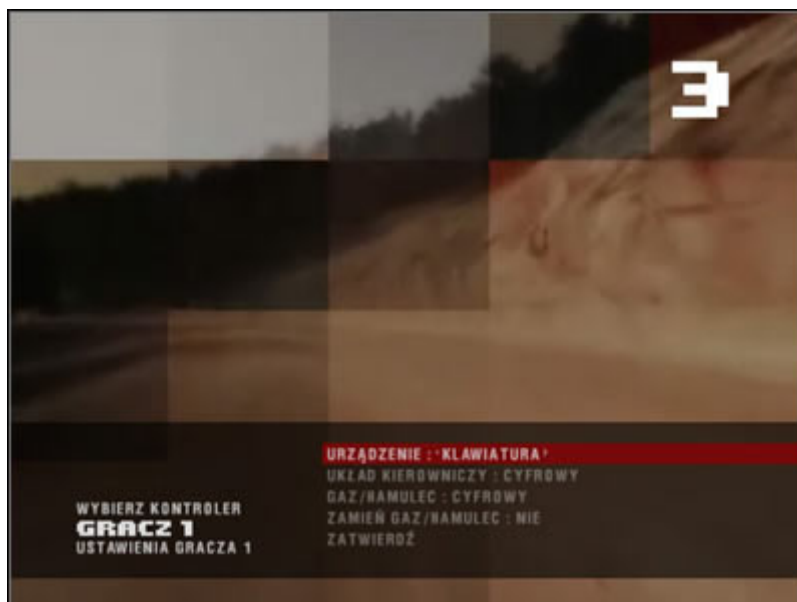
Najcięższe warunki dla karty graficznej są w Grecji, gdzie są niekiedy bardzo duże przestrzenie do rysowania. Właśnie ograniczenie tej opcji (rysowanie mapy) może mieć znaczący wpływ na wydajność gry. Tak więc, gdy gra Wam skacze mimo, że zmniejszyliście rozdzielczość i głębię kolorów, to spróbujcie zmniejszyć wartość tej opcji na mniejszą (jeśli wcześniej tego nie zrobiliście), często pomaga. UWAGA! Nie polecam jednak zmniejszać wartości tego ustawienia poniżej 5, może to chwilami utrudniać jazdę, gdyż nie będziemy widzieli w jaki zakręt mamy się następnie „złożyć”.

Co do ustawień graficznych, to usuńcie sobie najlepiej strzałki pilota (chyba, że komuś bardzo pomagają), bo jednak ten kawałek ekranu może w jakimś stopniu w mniej przewidywalnych sytuacjach pomóc, a tym, którzy nie zwracają na nie uwagi, nie są do niczego potrzebne.



## K o n t r o l e r

Zacznę może od klawiatury, bo z tego co mi wiadomo, to jednak spora większość z Was gra na tym właśnie „kontrolerze”. Jeśli lubicie hamować „lewą nogą”, to możecie sobie dać zwykły hamulec na Spację, zamiast ręcznego, a ręczny hamulec na np. prawy CTRL. Jeśli chodzi o zmianę biegów, to polecam ustawienie tak, żeby nie trzeba było wcale ruszać dłonią po klawiaturze, gdy np. skręcamy, hamujemy itd. Ja osobiście zawsze stosuje takie ustawienie, jeśli chodzi o klawiaturę: Q – bieg wyższy, S – bieg niższy – na tych palcach najwygodniej trzyma mi się palce.



Co do kierownic to z tym może być już dużo większy problem. Z tego, co się orientowałem, możemy napotkać spore problemy z takowym ustawieniem. Jeśli więc macie jakieś rozwiązania tychże problemów, napiszcie w komentarzach, jak je rozwiązaliście. Jeśli chodzi o kierownicę MOMO, to nie ma z nią większych problemów, wystarczy (w moim przypadku) zamienić tylko pedały (stosowna opcja w ustawieniach), gdyż gra widzi je odwrotnie. Ot, cała filozofia!

Podobnie problemy możemy napotkać grając na kontrolerach wyposażonych w układ Force Feedback. Jednak w sieci jest już do tego odpowiedni programik poprawiający obsługę tejże opcji w CMR3 Możecie go znaleźć pod tym adresem: <http://tocaedit.grandprixoz.net/>

## Rajdówki

Rajdy to przede wszystkim wspaniałe samochody. Każdy z nich wspaniały na swój sposób, ma swoją specyfikę jazdy, swoje wady, zalety itd. Przedstawię Wam teraz samochody występujące w grze, ich porównanie z wersjami z prawdziwych odcinków specjalnych oraz moją opinię na ich temat. Auta podzielę na 3 grupy

- 1.** WRC/N4 – auta napędzane na obie osie, pojemność silnika do 2000 cm<sup>3</sup> (tutaj muszę się bardziej rozpisać, ale to za chwilę), moc do 300KM.
- 2.** Kit-Car/S1600 – auta napędzane na przednią oś, pojemność do 2000cm<sup>3</sup> (Kit-Car) i do 1600 cm<sup>3</sup> (S1600).
- 3.** B-Grupa – czyli tzw. klasa „open”, historyczna już, napęd dowolny (w grze występują AWD i RWD), moc nieograniczona, pojemność do 2000 cm<sup>3</sup>
- 4.** Inne – czyli wszystkie auta nie spełniające wyżej wymienionych wymogów.

Chciałem teraz rozwiązać problem pojemności silnika, gdyż w autach z turbosprężarką, pojemność silnika benzynowego jest przemnażana przez współczynnik 1,7, natomiast silniki diesla – x 1,5. Dlatego właśnie, mimo, że silniki faktycznie mają pojemność do 2000ccm to ich pojemność musi być pomnożona przez odpowiedni współczynnik – tak mówią przepisy FIA.

Tak więc może przejdźmy do rzeczy, na pierwszy rzut: Ford Focus RS WRC 02 (i 01, bo różnicy wcale prawie nie ma).