



# DiRT 4

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# DiRT 4

autor: Patrick „YxU” Homa

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-424-9

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

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Porady</b>	<b>4</b>
Porady dla nowych graczy	4
Przeprowadzanie napraw	6
Kary   Porady	8
Dostosowanie poziomu trudności	9
Porady dla trybów wyścigów	11
Jak dobrze rozpocząć tryb kariery?	16
<b>Twój zespół</b>	<b>22</b>
Nabywanie pojazdów	22
Członkowie drużyny	23
Sponsorzy	24
Zaplecze	25
<b>Aneks</b>	<b>26</b>
Wymagania sprzętowe	26
Sterowanie	27
Osiągnięcia	31

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

# Wprowadzenie

W poradniku do *DiRT 4* opisuje sposób podejścia do **trybu kariery**, by zapewnić sobie dostateczną ilość gotówki, aby komfortowo ukończyć rozgrywkę. Opisane zostały także mechanizmy menedżerskie wprowadzone w tej pozycji: **zarządzanie zespołem, zdobywanie sponsorów i budowa budynków**. Poradnik zawiera również liczne porady dla graczy-hobbystów niemających dużego doświadczenia w grach wyścigowych. Porady te dotyczą stylu jazdy, wskazówek do **różnych typów wyścigów oraz dostosowania poziomu trudności i tuningu pojazdów**. Na końcu poradnika znajdziesz także zestawienie dostępnych **trofeów / osiągnięć**.

*DiRT 4* jest kolejną pozycją serii, która wprowadza gracza w świat rallycrossów. Tym razem w klasycznym trybie kariery musisz nabywać samodzielnie samochody i wybierać, w których ligach chcesz uczestniczyć. Poza chęciami musisz teraz uwzględniać również aspekt: „czy cię na to stać”. Dodatkowo twój zespół posiada siedzibę, którą możesz poddać modernizacjom, drużynę, której członków rekrutujesz i porzucasz zgodnie ze swoimi preferencjami, oraz sponsorów – realizując dla nich zadania, jesteś dodatkowo wynagradzany. Wyścigi odbywają się na realistycznych trasach i torach przy wykorzystaniu licencjonowanych samochodów.

## Poradnik do *Dirt 4* to:

- Opis trybu kariery wraz ze wskazówkami;
- Liczne porady odnośnie stylu jazdy czy poziomów trudności;
- Instrukcje tuningu pojazdów i zarządzania naprawami;
- Informacje o budowaniu drużyny, nabywaniu pojazdów, budowie konstrukcji;
- Zestawienie dostępnych osiągnięć / trofeów.

Patrick „YxU” Homa ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Porady

## Porady dla nowych graczy



Jeśli nie słyszysz dobrze komunikatów pilota, w górnej części ekranu wyświetlane są te same informacje w postaci symboli

W tym rozdziale zawarto kilka porad, które mogą być przydatne dla nowych graczy, szczególnie tych niemających dużej styczności z serią *DiRT*.

- **Słuchaj uważnie komunikatów pilota** - na początku zapewne nie będzie to łatwe. Wstępnie postaraj się jedynie usłyszeć liczbę określającą kąt skrętu (1-6, przy czym szóstka jest najłagodniejszym zakrętem) oraz informacji, czy możesz go ściąć. Jeśli taka wystąpi, a mimo to spróbujesz jechać ostro po wewnętrznej, możesz np. zahaczyć się kołem o rów i nawet przewrócić samochód.
- Osobiście zalecam grę w **trybie symulacyjnym**. W domyślnym trybie samochód jest "odporny" poślizgi. Prowadzenie takiego wozu może być względnie łatwiejsze, lecz nie koniecznie przyniesie lepsze wyniki czasowe, a tym bardziej frajdę z jazdy.
- **Koniecznie naucz się korzystać z manualnej / sekwencyjnej skrzyni biegów** - pozwoli ci to lepiej manipulować samochodem i zwiększy średnią prędkość.
- Pamiętaj, że czasem warto oddać jedną pozycję, niż ryzykować np. poważne uszkodzenie pojazdu - może braknąć ci czasu na dokonanie napraw przed kolejnym odcinkiem.
- Po każdym odcinku trasy **myj samochód** - poprawia to twój wizerunek, a tym samym reputację.
- **Nie kupuj aut na zapas** - zdarza się, że po uzyskaniu nowej licencji dostajesz także nagrodę w postaci pojazdu. Może się okazać, że to taki sam jak kupiłeś lub z tej samej klasy (zawsze otrzymujesz auto ze zbliżonej klasy).
- Czasami podczas jazdy możesz napotkać losowe usterki - np. uszkodzenie skrzyni biegów. Te uszkodzenia, jeśli nie są wywołane stłuczką, same po chwili ustąpią.



## Prowadzenie pojazdu

Tutaj zamieszczonych zostało kilka porad poświęconych stricte prowadzeniu samochodu.

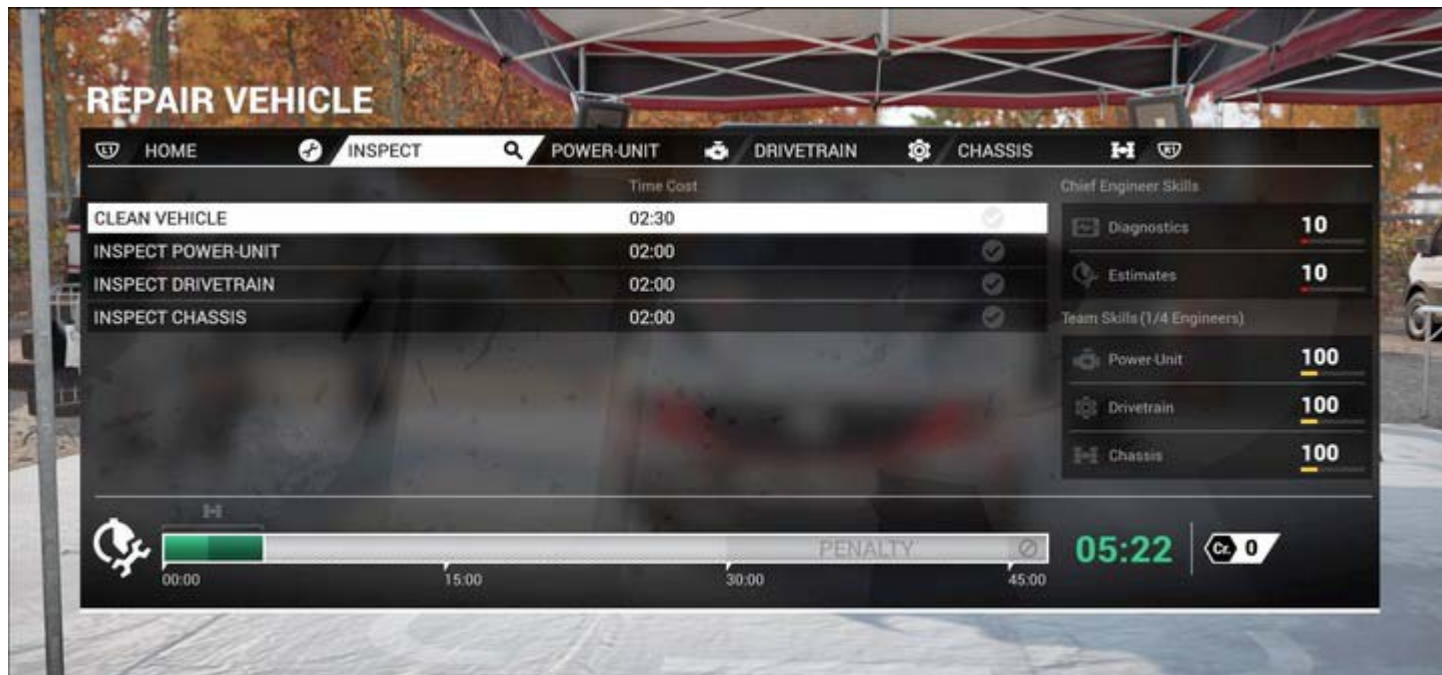
1. W początkowych fazach gry, posiadając niezbyt mocne pojazdy, zwalniać (puszczać gaz) wystarczy jedynie przy zakrętach o oznaczeniu 4. Hamuj dopiero przy niższych cyfrach.
2. Redukuj bieg tuż przed wjazdem w wodę.
3. Dokonując ostrych rotacji przy słupkach staraj się zredukować bieg do 1 lub 2 i mocno zwolnić, by wykonać obrót na ręcznym przy niskiej prędkości (jedynie zarzuć tyłem pojazdu, a nie pokonuj całego zakrętu na łuku w poślizgu). Wyjątkiem jest asfalt gdzie nie utracisz tyle prędkości co na szutrze, więc możesz pozwolić sobie na większy kąt wychylenia pojazdu podczas pokonywania łuków.
4. Staraj się nie nadużywać ręcznego przy zakrętach łatwiejszych.
5. Nie hamuj w zakrętach hamulcem roboczym! Zamiast tego, jeśli kąt pokonywania zakrętu jest niski, delikatnie pomóż sobie hamulcem ręcznym.
6. Za wszelką cenę unikaj zniszczeń pojazdu. Z ich powodu stracisz czas, jeśli wjedziesz w grupkę ludzi otrzymasz dodatkowo karę, przy okazji niszczysz pojazd, za którego naprawę będziesz musiał zapłacić.
7. **Dalej sobie nie radzisz na zakrętach?** Spróbuj jazdy na niższym poziomie przeciwników i wypróbuj wchodzenie w zakręty na **takim biegu, jakim jest liczba określająca skręt**. Nie działa to w każdym pojeździe, ale w zdecydowanej większości (poza 5 i 6); czyli np. zakręt 3 pokonuj na III biegu.
8. Najlepiej jest utrzymywać samochód w ciągłym działaniu - albo przyspieszać, albo hamować. Jednak w wielu zakrętach należy dla bezpieczeństwa utrzymywać gaz na poziomie niskich obrotów (ok. 4 tys.), by nie spowodować buksowania i/lub rotacji samochodu. Zamiast tego możesz spróbować także puścić gaz pokonując zakręt i zacząć przyspieszać dopiero, gdy jesteś w połowie jego długości - jeśli zaczniesz przyspieszać wcześniej, zwiększa się kąt na wyjściu z zakrętu (dlatego uważaj także podczas zjazdów z góry z zakrętami).
9. Klasycznie najlepiej ciasne zakręty (od 3 w dół) pokonuj bardzo mocno zwalniając - ważniejsza jest prędkość na wyjściu z zakrętu, niż sama szybkość jego pokonania.
10. Przy używaniu szybszych samochodów (np. klasa R5) spróbuj wchodzić w zakręt z lekkim poślizgiem (bez używania hamulca, ale mocno zarzucając kierownicą), jeszcze zanim się w nim znajdziesz. Samochody z dużą mocą i 4x4 natychmiast mogą wyjść z poślizgu (nie dotyczy zbytnio grupy A samochodów).



Techniczne pokonywanie zakrętów to najważniejsza umiejętność w całej grze

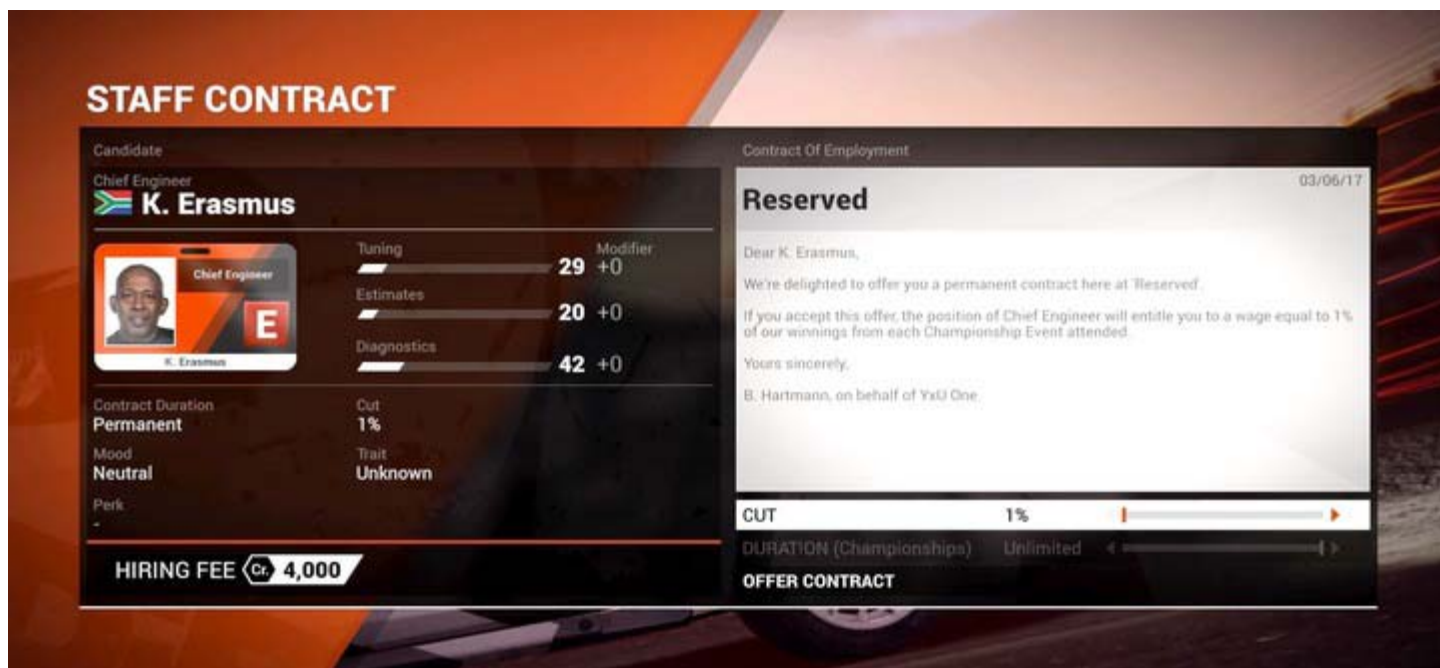
Zakrętów nie pokonuj na pełnym gazie, szczególnie gdy obroty zbliżają się do czerwonej kreski - zależnie od rodzaju napędu i nawierzchni: zwalniaj, by pokonać zakręt ciasno, pokonuj zakręt bez gazu:

# Przeprowadzanie napraw



Naprawy możesz przeprowadzić w alejach serwisowych. Zależnie od typu wyścigów masz do nich dostęp w innych odstępach czasu. **Uszkodzenia opon naprawiane są automatycznie** - dlatego wożenie zapasowej w aucie niekoniecznie jest potrzebne - służy ona jedynie do (nieopłacalnej) naprawy koła w trakcie jazdy (możesz się jej pozbyć w ustawieniach tuningu pojazdu).

Na naprawy w alei serwisowej masz 30min. Jeśli przekroczysz ten czas, otrzymasz **wysoką karę czasową** do następnego wyścigu. Staraj się zmieścić z naprawami w określonym czasie. Po wybraniu napraw z kolejnych zakładek pasek na dole zacznie wypełniać się jasno i ciemno-zielonymi pasami. Jasnozielone określają czas znany, a ciemno-zielone - niepewny czas dodatkowy, który może zająć naprawa. Długość ciemno-zielonego paska zależy od umiejętności diagnostycznych mechanika głównego. Aby upewnić się, jaki będzie dokładny czas naprawy, możesz skorzystać z **Inspekcji** danej grupy podzespołów. Jest to opłacalne tylko, gdy masz dużo wątpliwości czasowych i dużo małych usterek z pojedynczej grupy uszkodzeń. Warto również **myć pojazd** - poza poprawą inspekcji, zwiększa także zadowolenie sponsorów!



Dobry główny inżynier zapewni ci szybką diagnozę usterek

Uszkodzenia dzielą się na trzy kategorie: jednostki napędowej, układu napędowego oraz podwozia. Uszkodzenia **podwozia są najczęstsze**, dlatego warto wybrać głównego inżyniera, który potrafi dobrze analizować te usterki. Większość rzeczy możesz naprawić do pełnej sprawności lub użyć szybkiej naprawy prowizorycznej, która zajmie mniej czasu, lecz może doprowadzić do awarii części w trakcie jazdy. Niektórych części nie da się naprawić - trzeba je wymienić, zajmuje to zwykle najwięcej czasu. Co należy naprawiać w pierwszej kolejności:

- Geometrię kół
- Amortyzatory,
- Karoserię/światła, jeśli jest to wyścig nocny, gdzie światła będą wymagane.
- Silnik

Pozostałe usterki nie dają się tam bardzo we znaki podczas jazdy. Jeśli jest to ostatni wyścig, możesz względnie darować sobie naprawę karoserii - jej uszkodzenie wpływa na to, jak szybko podczas stłuczki może pojawić się poważniejsza usterka pojazdu. Na koniec wyścigu i tak musisz naprawić całe auto, więc **jeśli masz czas w alei serwisowej i pieniądze, naprawiaj auto na tyle, na ile możesz.**

## Jak skrócić czas napraw?

Sam musisz określić, jak duże masz problemy z naprawami samochodu. Najlepiej zredukować ilość uszkodzeń, lecz nie zawsze jest to możliwe. Możesz wpłynąć na długość przeprowadzanych napraw na kilka sposobów:

- Zatrudnij więcej inżynierów (rozwijaj budynek **Kwatery**).
- Dostarcz lepsze narzędzia - ulepszenie zaplecza **Skrzynka z narzędziami**.
- Zatrudnij lepszego inżyniera głównego.
- Stosuj części niższej klasy - zapewniają gorsze osiągi, lecz są dużo szybsze i tańsze w naprawie.
- Budując **Centrum recyklingu** możesz nieznacznie zmniejszyć koszty napraw.