

# TOCA Race Driver 3

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **TOCA Race Driver 3**

**autor: Łukasz „Loser” Szewczyk**

**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.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstępu słów kilka...</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy zabawy...</b>	<b>4</b>
<b>Menu, ustawienia, itd.</b>	<b>4</b>
<b>Symulacja zawodowa (Pro-Simulation)</b>	<b>4</b>
<b>Opcje kontrolera (Controller Options)</b>	<b>7</b>
<b>Internet (Network)</b>	<b>7</b>
<b>Tryby zabawy...</b>	<b>8</b>
<b>Tryby Symulacji (Simulation Mode)</b>	<b>8</b>
<b>Kariera zawodowa (Pro Career)</b>	<b>10</b>
<b>World Tour</b>	<b>10</b>
<b>Ustawienia wyścigu</b>	<b>11</b>
<b>Rick</b>	<b>13</b>
<b>Maszyneria...</b>	<b>14</b>
<b>Jak jeździć, żeby wyjeździć...</b>	<b>17</b>
<b>Startujemy...</b>	<b>18</b>
<b>Wyższy bieg...</b>	<b>18</b>
<b>Zakręt...</b>	<b>19</b>
<b>Wyprzedzanie...</b>	<b>20</b>
<b>Modyfikacje (Upgrades)</b>	<b>22</b>
<b>Ustawienia (Tuning)</b>	<b>27</b>
<b>Telemetria (Telemetry)</b>	<b>32</b>
<b>Uszkodzenia</b>	<b>33</b>
<b>Podsumowując...</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)

## Wstępu słów kilka...



Aby zasiąść za kierownicą aut superturystycznych trzeba wygrać wiele wyścigów. Poniższy opis na pewno w tym pomoże...

Debiutująca właśnie na rynku odsłona słynnej serii ToCA jest już szóstą częścią sagi. Szczerze mówiąc, model jazdy, ustawienia samochodu oraz cechy charakterystyczne fizyki nie zostały gruntownie zmienione przez niemal 10 lat. Dlatego każdy, kto miał styczność z klasycznym produktem ze stajni Codemasters, szybko poczuje się jak w domu.

Szczegółowy opis z punktu widzenia doświadczonych graczy pozbawiony jest prawdopodobnie większego sensu. „Po cóż bowiem pisać o sprawach oczywistych” - stwierdzą wyścigowi wyjadacze. Niemniej nowicjusze mogą być przytłoczeni rozbudowaniem wyścigów goszczących na konsolach obecnej generacji. Z tego powodu postanowiłem podzielić poradnik na dwie części. W pierwszej pojawią się ogólne wskazówki ułatwiające rozpoczęcie przygody z ToCA, co z pewnością przyda się mniej doświadczonym wirtualnym ścigantom. Natomiast w drugiej postaram się możliwie dokładnie przedstawić sposoby pozwalające na wyciśnięcie wszystkich soków ze sportowych maszyn.

Chciałem położyć szczególny nacisk na kwestie nie omówione w instrukcji. Książeczka dołączona do polskiego wydania liczy w zasadzie tylko 19 stron, których przeważającą część zajmują różnego rodzaju grafiki, więc sporo zagadnień potraktowano pobieżnie. Niemniej w opisie pojawiają się również kwestie przedstawione w instrukcji do gry.

Staralem się również ułatwiać życie posiadaczom konsol, na które spolonizowane gry są niczym białe kruki... To dlatego w nawiasach goszczą angielskie nazwy.

**Łukasz „Loser” Szewczyk**

## Podstawy zabawy...

**M e n u , u s t a w i e n i a , i t d .**

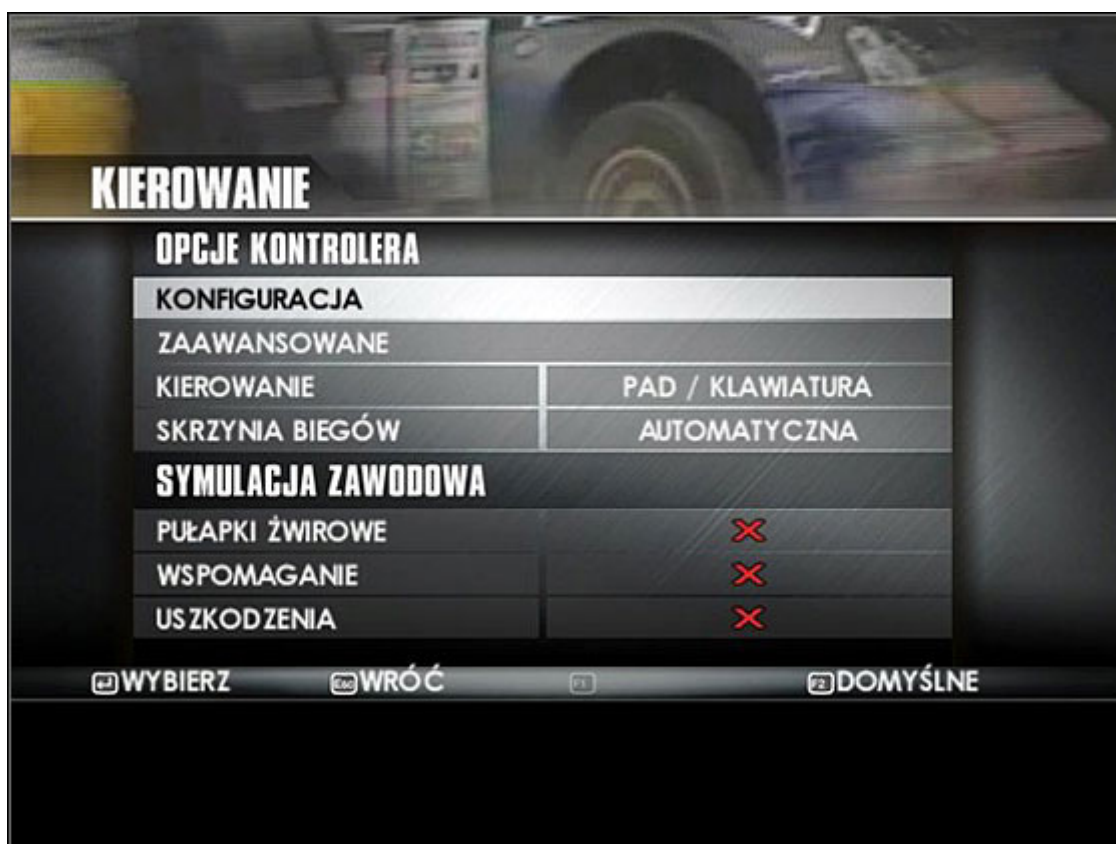
Po przebrnięciu przez intro, stworzeniu profilu - co w przypadku PS2 pochłania 209 kB na karcie pamięci, natomiast ze względu na dysk twardy nie stanowi zmartwienia dla posiadaczy Xboxa oraz PC - trafiasz do głównego menu. Warto wybrać się do „Opcji” (Options), aby skonfigurować ustawienia gry w możliwie optymalny sposób. Wędrowkę po meandrach ToCA polecam rozpocząć od sekcji „Kierowanie” (Driving Options).

**S y m u l a c j a z a w o d o w a ( P r o - S i m u l a t i o n )**

Opcja symulacji zawodowej oraz jej trzy podpunkty wyglądają zachęcająco, jednak powinni się na nie skusić jedynie zaprawieni w bojach wyścigowcy...

**P u ł a p k i ż w i o w e ( G r a v e l t r a p s )**

Pułapki to nic innego, jak żwirowe fragmenty pobocza umieszczone przy trudniejszych zakrętach, aby zabezpieczyć bolid przed uderzeniem w bandę z wielkim impetem. Sypki grunt błyskawicznie spowalnia samochód, toteż jeżeli auto ma niskie zawieszenie i napęd tylko na jedną oś, powrót na trasę może okazać się niemal niemożliwy - określenie tych zdradliwych miejsc mianem „pułapki” nie jest więc przypadkiem...



Stopień trudności gry w dużej mierze zależy od ustawień w sekcji „Kierowanie”

## **Wspomaganie (Handling)**

Ciekawie zapowiada się również wspomaganie, które jest domyślnie wyłączone. Zamiana czerwonego „krzyżyka” na zielonego „ptaszka” diametralnie zmieni oblicze ToCA. Codemasters z ekonomicznie oczywistych powodów założyli bowiem, że lepiej, aby gracze, którzy rozpoczynają rozgrywkę bez grzebania w menu, mieli ułatwione zadanie. W końcu mało kto ucieszy się z rozrywki przyprawiającej o siwe włosy na głowie...

Niemniej, osobiście od razu polecam uaktywnienie parametru wspomagania, dzięki czemu ToCA Race Driver 3 staje się bardziej zbliżona do kultowych poprzedników. Dopiero wówczas pojawia się prawdziwa przyjemność z jazdy. Jaką satysfakcję może dać bowiem pomykanie samochodem, który trzyma się na drodze dzięki elektronice? Praktycznie żadną... Jeżdżąc w uproszczonym trybie fizyki - przy odrobinie wprawy - można pokonywać zakręty bez używania hamulca! Jeżeli do tego dodamy koła, które nie blokują się podczas hamowania oraz wyjątkowo przewidywalne zachowanie auta, widać jak na dłoni, że zabawa jest wówczas średnich lotów.

W trybie realistycznej fizyki wszystko się zmienia. Skuteczne ruszenie z miejsca wymaga opanowania, zaś hamowanie i pokonywanie zakrętów to walka, nie wspominając o rywalizacji z oponentami... Pojazdy stają się o wiele mniej stabilne, wpadnięcie bocznym poślizgiem na trawę bardzo często kończy się dachowaniem... Jak odnosić sukcesy w tych warunkach, podam w dalszej części solucji.

## Uszkodzenia (Damage)

Dla wyścigowych maniaków przepustką do rajdu jest uaktywnienie parametru odpowiadającego za wzrost realizmu uszkodzeń. Dopiero wówczas samochód zaczyna przypominać prawdziwy, tj. najzwyczajniej w świecie rozsypuje się podczas wypadków oraz brutalnego prowadzenia. Czy warto się pokusić o pełny realizm gry, każdy musi zdecydować sam. Mogę jedynie dodać, że nawet lekkie wpasowanie się w konkurenta przy włączonych uszkodzeniach oznacza zdemolowanie zawieszania, kół, a nierzadko silnika, zaś solidny dzwon równa się końcowi wyścigu lub rozpoczęciem go od nowa.



Kamera prezentująca część przednią samochodu jest najlepszym wyborem. Widoczność jest mniejsza, niż w przypadku kamery lewitującej za bolidem, jednak precyzyjna jazda i wykorzystywanie całej szerokości toru jest wtedy o wiele łatwiejsze.

## Opcje kontrolera (Controller Options)

Proponuję również przyrzeć się konfiguracji kontrolera, a przede wszystkim zakładce „Zaawansowane” (Advanced), gdzie można dokonać wykalibrowania posiadanego kontrolera. Trzeba bowiem pamiętać, iż każdy pad oraz kierownica na nieco inną wrażliwość na molestowanie przycisków i przełączników. Dzięki kalibracji jest możliwe wykorzystanie ich pełnego zakresu ruchu.

Codemasters założyli pewien margines bezpieczeństwa. Toteż nawet posiadacze mocno wyeksploatowanych manipulatorów nie będą mieli problemów ze skuteczną jazdą. Niemniej, proponuję dokonanie następujących modyfikacji: pomarańczowe pole ustawiamy na wartości maksymalne, natomiast dla czarnego paska wybieramy wartość równą 0. Na skutek takiego zestrojenia parametrów każdy z guzików/pedałów, zareaguje już po najmniejszym muśnięciu, natomiast maksymalne dodanie gazu będzie możliwe dopiero po mocnym dociśnięciu przycisku. Jak łatwo wydedukować, zwiększa się wówczas zakres pomiędzy skrajnymi wartościami, co ułatwia płynne prowadzenie pojazdu, np. dohamowywanie na zakrętach. Podobnie ma się rzecz z układem kierowniczym - jeżeli zakres wychyleń będzie większy, kontry będą bardziej płynne, natomiast wchodzenie w łagodne zakręty będzie łatwiejsze do wykonania.



Nie zapomnij wykalibrować kontrolera. Właściwe ustawienia decydują o rezultatach.

## Internet (Network)

Planujący zabawę on-line mogą od razu zajrzeć do zakładki „Internet”, gdzie należy ustawić parametry posiadanego łącza.

Na tym kończymy wędrowkę po najważniejszych opcjach. Rozgryzienie innych pozostawiam Waszej intuicji - wszak ustawienia dotyczące się dźwięku są oczywiste...