

Superbike 2001

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Superbike 2001

autor: Daniel „Thorwalian” Kazek

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Opcje gry	4
Ustawienia gry	4
Ustawienia gracza	6
Ustawienia realizmu	8
Nauka jazdy	11
Kierunek jazdy	11
Zakręty	12
Trening	14
Konfiguracja motocykla	15
Geometria układu sterującego	16
Zawieszenie	17
Skrzynia biegów	18
Opony	19
Mistrzostwa	20
Qualify	21
Super Pole	22
Race	23
Punktacja	25
Flagi	26
Trasy	28
Kyalami	29
Philip Island	30
Sugo	31
Donington	32
Monza	33
Hockenheim	34
Misano	35
Valencia	36
Laguna Seca	37
Brand Hatch	38
Assen	39
Oschersleben	40
Imola	41

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



Wprowadzenie

Niniejszy poradnik powstał z myślą o graczach początkujących. Nie może być jednak inaczej skoro właściwości gry pozwalają doświadczonym motocyklistom po prostu wygrywać. Znajdziesz tu wszelkie aspekty toczonej rozgrywki takie jak objaśnienia funkcji występujących w programie, konfigurację motocykla czy też przegląd dostępnych tras. Te suche fakty będą przesłaniane moimi osobistymi poradami, które mam nadzieję w największym stopniu wspomogą Cię w odnoszeniu przyszłych sukcesów.

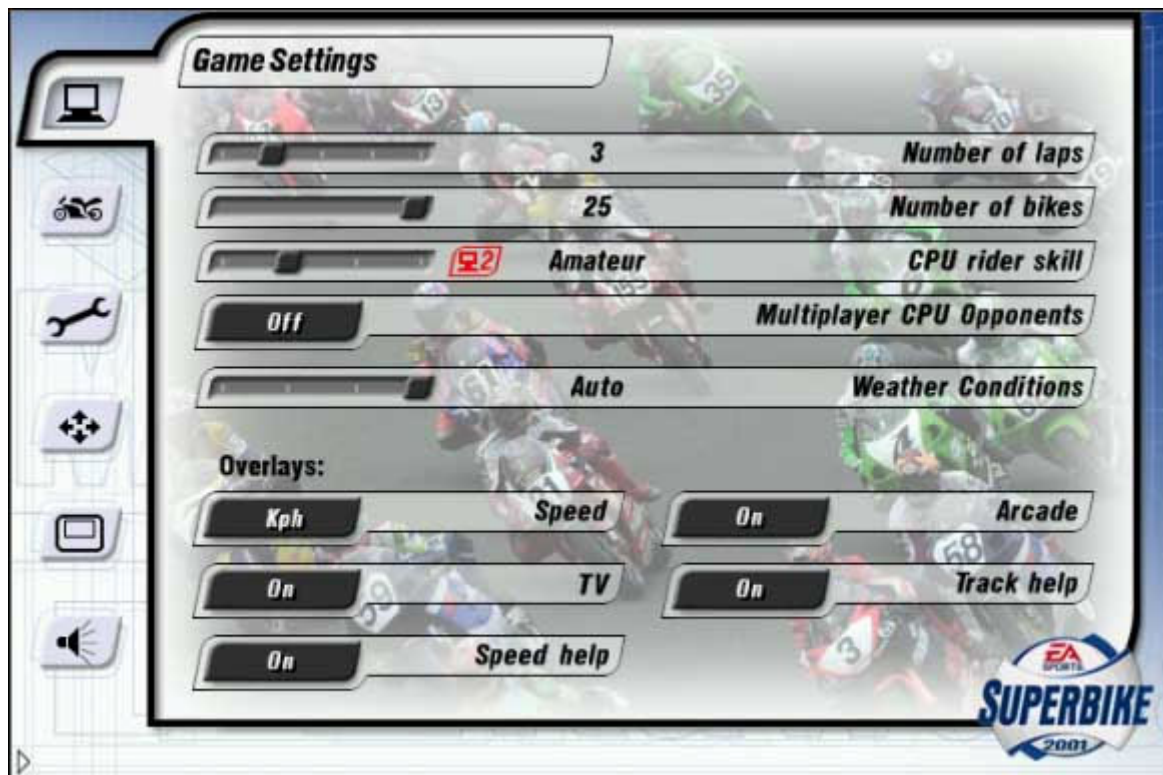
Gra pomimo swojego wieku potrafi świetnie bawić i jeżeli czytasz te słowa przypadkiem, chciałbym Cię namówić do sięgnięcia po ten tytuł. Urok takowych wyścigów możesz poznać nawet nie będąc znawcą tematu dwóch kółek. W razie problemów ze zrozumieniem *Superbike 2001* zachęcam oczywiście do lektury poradnika.

Opcje gry

W tym pierwszym rozdziale poznasz ustawienia gry, bezpośrednio podlegające rozgrywce. Rezygnacja z pozostałych zakładek, typu sekcja graficzna, nie wymaga chyba większego wyjaśnienia. Są to rzeczy oczywiste i w dużej mierze zależą od możliwości gracza czy też jego przyzwyczajzeń.

Warto przed rozpoczęciem pierwszego wyścigu zajrzeć w to miejsce i już na wstępie poprzestawiać niektóre opcje. Dotyczy to szczególnie zakładki realizmu gry, bowiem ich pierwotne ustawienia nie są zbyt przyjazne dla użytkownika programu. Naprawdę warto aktywować kontrolki odpowiedzialne choćby za uszkodzenia motocykla, falstartu, bądź dyskwalifikacje. Podobnie zalecam postąpić z liczbą uczestniczących w wyścigu maszyn oraz zmienić typ występującej pogody na automatyczny. Poziom trudności rozgrywanych zawodów w zasadzie wcale się nie zmienia, a widowisko zdecydowanie zyska na atrakcyjności. To takie minimum ode mnie. Oczywiście wszystko zależy od Ciebie, tak więc zajmijmy się już konkretnymi...

Ustawienia gry



Number of laps

Liczba okrążeń, których pokonanie będzie wymagane do ukończenia wyścigu. Przystawienie na wartość „real” określa ich liczbę w zależności od wybranej trasy.

Number of bikes

Czyli ilu komputerowych zawodników będzie uczestniczyć w wyścigu. Liczba ta dotyczy również Twojego motocykla.

CPU rider skill

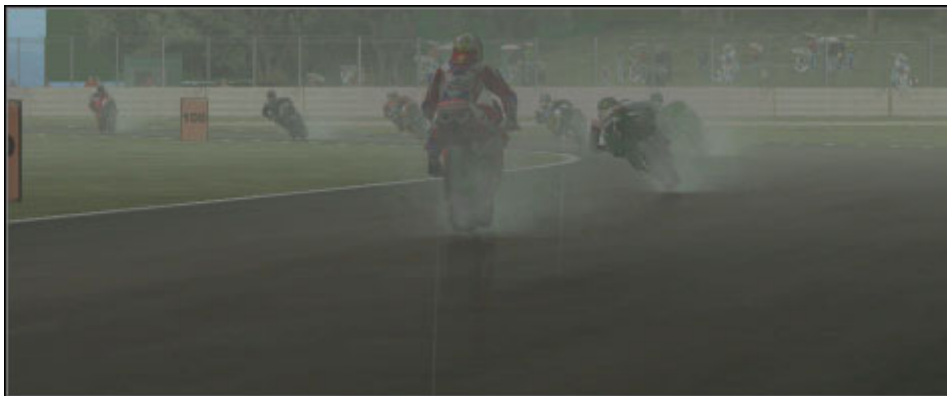
Poziom wyszkolenia przeciwników. Ma to oczywiście przełożenie na uzyskiwane przez nich wyniki czasowe.

Multiplayer CPU Opponents

Wdrożenie do rozgrywki sieciowej kierowców sterowanych przez komputer.

Weather Conditions

Warunki pogodowe. Do wyboru jest aura słoneczna (Sunny), zachmurzenie (Cloudy) oraz opady deszczu (Wet). Opcja ostatnia (Auto) pozostawia wybór komputerowi, który losowo wybierze pogodę.



Trudne zmagania w deszczu.

Speed

Dotyczy pod jaką postacią pojawi się wynik na prędkościomierzu. Nas oczywiście będą interesowały kilometry na godzinę, czyli ustawienie KpH.

Arcade

Wyłączenie tej opcji spowoduje brak wyświetlenia stałej informacji o czasie przejazdu, miejsca w rankingu oraz aktualnego okrążenia. Warto zastanowić się nad takim ustawieniem. Można rzec, iż zamiast przejmowania się pojawiającymi się danymi, gracz będzie skoncentrowany tylko na wyścigu.

TV

Zakładka odpowiedzialna za pojawiające się co jakiś czas migawki rodem z telewizyjnych transmisji. Z nich dowiesz się jaką masz stratę do wyprzedzającego Cię zawodnika, lidera wyścigu oraz chwilę ukończenia przez niego aktualnego okrążenia.

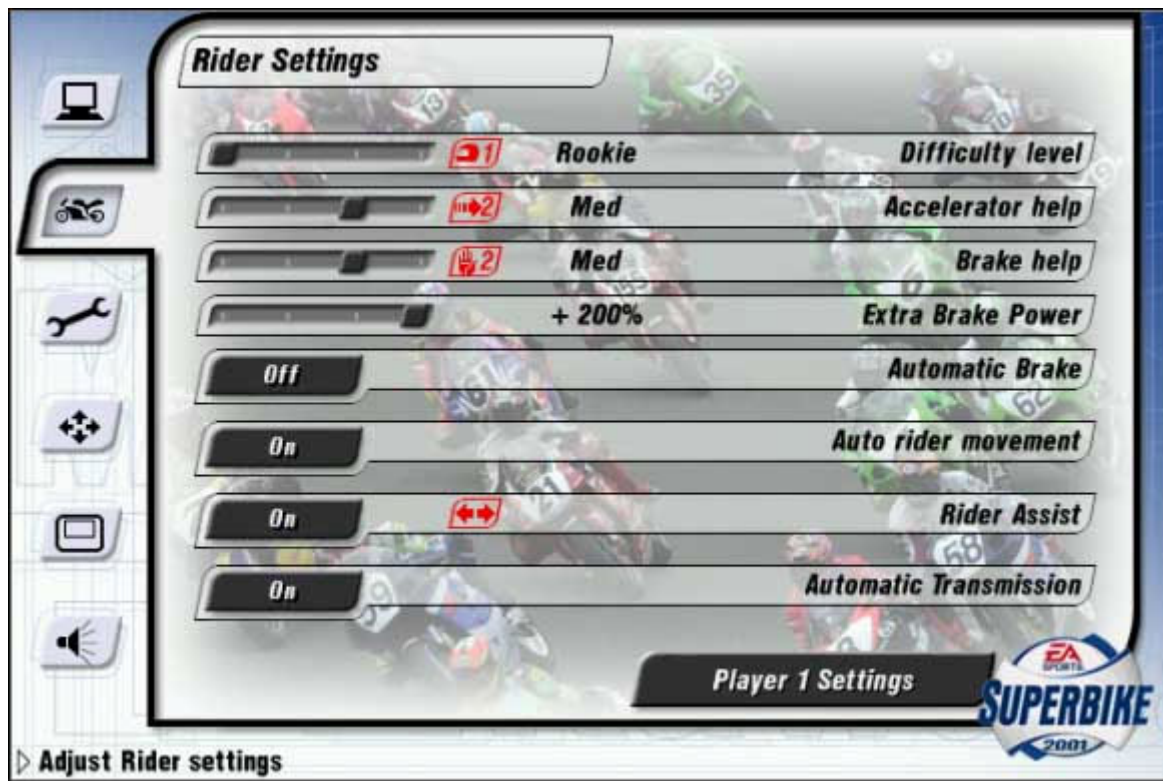
Track help

Opcja odnosząca się do informowania gracza o nadchodzących zakrętach, czy też nazewnictwie charakterystycznych odcinków.

Speed help

Możliwość wyłączenia powiadomień na ekranie pod postacią dłoni i koła. Pierwszy obrazek symbolizuje zalecany okres hamowanie pojazdu w danej sytuacji, natomiast drugi oznacza ślizżenie się Twoich opon spowodowane np. przez ostre przyśpieszenie.

Ustawienia gracza



Difficulty level

Istnieją cztery rodzaje stopnia trudności – Rookie, Amateur, Pro oraz Real. Przesławienie suwaka na pożądany wariant oznacza dostosowanie reszty ustawień do zapotrzebowania wybranego trybu. Jeżeli sam definiujesz ustawienia tego ekranu, nie ruszaj opisywanej opcji. Twoje decyzje zostaną zmienione. Zalecam bardzo ostrożnie podchodzić do poziomu Real. Poprzeczka wymagań co do gracza została bardzo wysoko podniesiona i z całą pewnością używając klawiatury nie da się jej sprostać.

Accelerator help

Suplement mający wspomagać Cię przy zbyt gwałtownych przyspieszeniach podczas których maszyna może wpaść w poślizg.

Brake help

Kolejna pomoc programu, tym razem w kwestii hamowania.

Extra Brake Power

Dodatkowa siła hamulców. Im większa jest ustalona jej wartość, tym bardziej zauważalna będzie reakcja na wciśnięcie oporu.

Automatic Brake

Automatyczne hamowanie motocykla przy zakrętach pozwalające na precyzyjne wykonanie manewru.

Auto rider movement

Kocie ruchy motocyklisty wpływające na większą kontrolę prowadzonego wehikułu. Zalecam mieć tą opcję zawsze włączoną, szczególnie kiedy nie korzystasz ze specjalistycznych kontrolerów.



Pole do opisu dla fizyków.

Rider Assist

Wyłączenie asystenta spowoduje całkowitą rezygnację ze wspomagających Cię systemów nadzoru, oprócz automatycznego hamulca jeżeli tylko zdecydujesz się na jego aktywację.

Automatic Transmission

Automatyczny tryb skrzyni biegów. Jak zawsze jej ustawienie zależy od preferencji gracza. Przy ręcznym przekładaniu, sugerowana zmiana przekładni przedstawiona jest za pośrednictwem dolnego paska na ekranu gry i pojawiającej się wówczas odpowiedniej strzałki.