



Руководство пользователя

Автор Боб Циммерман

Особая благодарность Алексу Мартини за редактирование и всей команде Image Space Incorporated. Без вас это руководство не было бы написано!

Содержание

Минимальные требования.....	3
Особенности игры "Racing: Фактор скорости"	4
Введение.....	5
Обзор кабины.....	10
Знакомство с rFactor — заводы rFactor	17
На задании — rFactor Motorworks	18
Vayline	19
H6.....	20
Kodi.....	22
На задании с Девон Мэк — На заводе	23
Модернизация.....	28
Сложность.....	29
Правила	33
Управление	35
Изображение.....	37
Звуки.....	39
Магазин — Усовершенствование автомобиля	40
Места проведения гонок.....	43
Игра по сети	48
Список команд управления	55
Приложение А: Модернизация для скорости – Гараж	59
Приложение В: Дополнительные возможности.....	69
Приложение С: Руководство по работе с брандмауэром	75
Игра по сети, с использованием "Racing: Фактор скорости" 1.0.....	75
Лицензионное соглашение, Техническая поддержка, Выходные данные	Error!

Bookmark not defined.

"Racing: Фактор скорости"

"Racing: Фактор скорости" – это целая Вселенная, где любители автоспорта могут разделить свою страсть к мощным машинам и сумасшедшей скорости. Место, где вы сможете бросить вызов сопернику или собственным амбициям. Место, где можно найти новых друзей и вспомнить старых, где можно построить уникальную машину и создать собственную гонку. Добавьте к этому возможность творческого подхода к тюнингу автомобиля, созданию трасс и организации соревнований. И это только малая часть огромного мира "Racing: Фактор скорости".

Создание симуляторов автоспорта – одно из самых перспективных направлений в индустрии компьютерных игр. Мы работаем, помогая сформировать будущее удивительного жанра. Каждый привносит в этот прекрасный и непрерывно меняющийся мир что-то свое. Все мы – главный фактор нашего будущего.

Желаем захватывающих гонок!

Минимальные требования

Чтобы в полной мере насладиться игрой "Racing: Фактор скорости", убедитесь, что ваша система удовлетворяет следующим требованиям:

Системные требования

1.0 GHz процессор

Windows 98 SE, ME, 2000, XP, XP 64-bit (Примечание: не работает под Windows 95 и Windows 98 First Edition)

256 MB RAM

GeForce 3 или Radeon 8500

64 MB видеопамяти

DirectX 9.0c

2.0 GB свободного места на жестком диске для установки

Чтобы начать установку, откройте двойным щелчком запускной файл. Прежде чем стартует игра, вам будет предложено обновить DirectX до версии 9.0c — очень важно произвести это обновление, чтобы быть уверенным, что у вас самая последняя версия DirectX 9.0c. Именно она содержит все файлы, необходимые для правильной работы программы "Racing: Фактор скорости".

Особенности игры "Racing: Фактор скорости"

- Правила для моделирования разных типов гонок: старты с места, прогревочные круги, старты с хода, измерение продолжительности гонки во времени, в кругах или и в том, и в другом одновременно, желтые флаги на участке или по всей трассе, в зависимости от серьезности аварии, и еще множество настраиваемых опций.
- Смена времени суток, использование фар в темноте и плавное изменение времени: от дневного света к сумеркам, от ночи к рассвету. Масштабирование времени позволяет уложить сутки в 24 минуты.
- Новая графическая система, ориентированная на DX9 с поддержкой шейдеров. Полная поддержка DX8 и DX7, позволяющая использовать старые видеокарты или увеличить производительность игры.
- Изменение положения головы гонщика, регулировка сиденья, эффект тряски в кабине и детализированная трасса со всеми неровностями. Все это дает игроку полное ощущение скорости и управления настоящей машиной. Желаемый угол обзора можно задать в игровом меню.
- Объемная звуковая подсистема, позволяющая воспроизводить звуки автомобилей со всеми мельчайшими нюансами.
- Усовершенствованный режим сетевой игры, включающий возможность создания выделенного сервера с расширенными функциональными характеристиками, возможностью создания соревнований и систему RaceCast (результаты и рейтинги). Поддержка смены гонщиков, загрузки новых машин, графических оболочек и трасс, а также голосовой чат.
- Возможность сохранения повтора в формате *.AVI с соответствующими эффектами, заданными при помощи плагинов.
- Камера позволяет производить полный обзор, а для каждой машины есть специальные камеры.
- Новая система усовершенствования позволяет улучшать внешний вид автомобиля, его технические характеристики, звук двигателя и т.д.
- Усовершенствованная физическая модель обсчета поведения шин на дороге, работы форсированного двигателя, движения разных типов подвесок (включая четырехточечную заднюю) и прочих изменений позволяет полностью прочувствовать их влияние на управляемость машины.
- Широкие возможности для создания пользовательских модификаций.

Введение

Вы, без сомнения, жаждете промчаться по трассе? Чутьочку терпения. Для начала ознакомьтесь с некоторыми принципами и особенностями игры. Режим карьеры приготовил для гонщика много интересного. Конечно, нет ничего лучше, чем чувство гордости за собственное детище, когда твоя машина через какое-то время становится самой быстрой на трассе. Для этого же придется немного потрудиться.

В игре "Racing: Фактор скорости" вы найдете множество интересных особенностей. Виртуальная гоночная площадка – серьезное дело. Чем больше вы в нее вкладываете, тем ощутимей отдача. Это сравнимо с гонками на выносливость – без желания добиться результата у вас ничего не получится.

Создание игрока

После установки и активации игры "Racing: Фактор скорости" вы увидите окно для ввода имени. Здесь вам впервые предстоит создать профиль игрока.

Конечно, в дальнейшем вы сможете создавать и другие профили. Возможно, у вас будет один профиль для игры по сети, другой для одиночной игры, или вы решите создать гонщика для тестирования различных видов соревнований и трасс, представленных в игре, - все в ваших руках.

Кнопка "Новый игрок" появляется после нажатия на кнопки "Настройка", "Игрок" и, наконец, выбора вкладки "Создать нового игрока".

Поскольку вы начинаете игру заново, то должны выбрать гоночную серию. В дальнейшем можно изменять выбранные гоночные серии, но сначала мы рекомендуем выбрать "OW Challenge 2006" (для знакомства с формулами) или "SR Grand Prix" (для знакомства с кузовными гонками). После выбора серии вам предлагается выбрать команду, машину, шлем, страну, указать дату рождения и ваше географическое положение. Дату рождения и географическое положение вводить необязательно, но заполнение этих полей позволит вам лучше определить персональные настройки профиля. Помните, что заданные настройки всегда можно изменить. Дайте игроку имя и переходите в раздел "Установки".

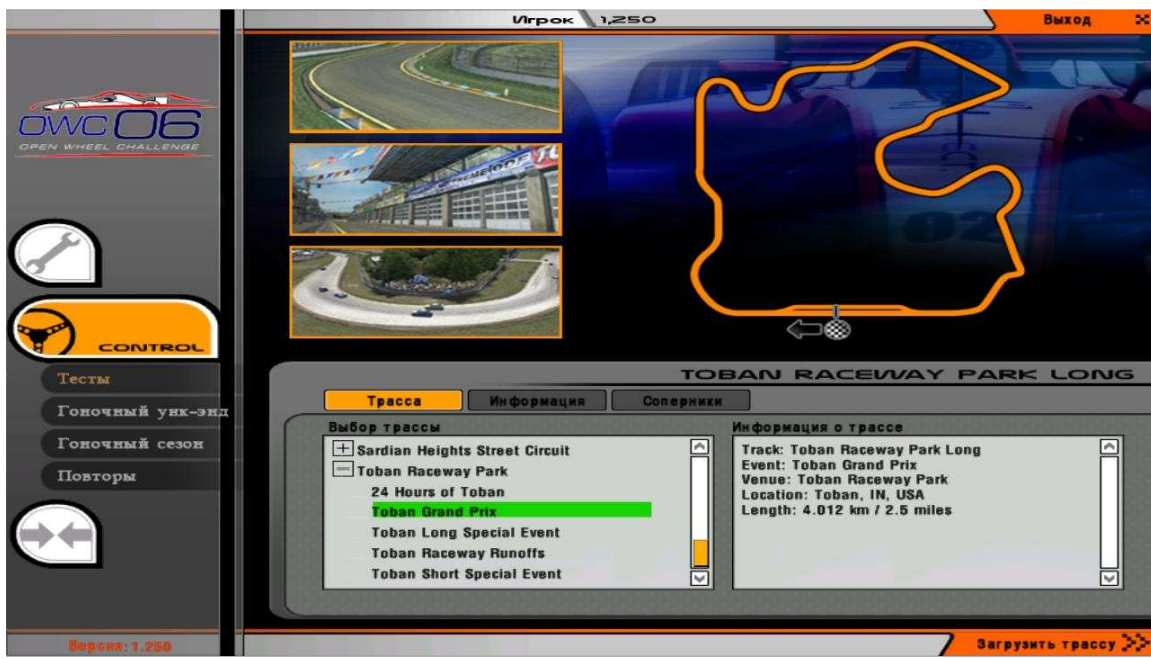
Прежде чем вы выберете машину, вам следует настроить контроллер. В разделе "Настройки" вы найдете пункт "Управление". Убедитесь, что основные параметры выбраны правильно. Проверьте настройки управления, газа, тормоза и сцепления в маленьком окошке слева от списка клавиш. Другие вкладки нужны для точной настройки вашего контроллера. Если вы захотите изменить параметры управления, эти разделы можно быстро открыть во время игры.



После настройки управления необходимо выбрать машину и отправляться на трассу. В разделе “Машина” вы найдете все доступные вам в этой серии автомобили. И в “OW Challenge”, и “SR Grand Prix” вы сможете управлять только имеющимися у вас в настоящее время машинами, но выбор все равно будет. Нажмите кнопку "показать имеющиеся машины", чтобы ознакомиться с ним. Затем выберите машину и перейдите на вкладку "Control", чтобы выбрать трассу.

Итак, после выбора машины переходим к выбору трассы. Откройте вкладку "Control", чтобы получить доступ к настройкам игры. Режим тестов позволит вам находиться на трассе неограниченное время, чтобы поближе познакомиться с физической моделью игры "Racing: Фактор скорости".

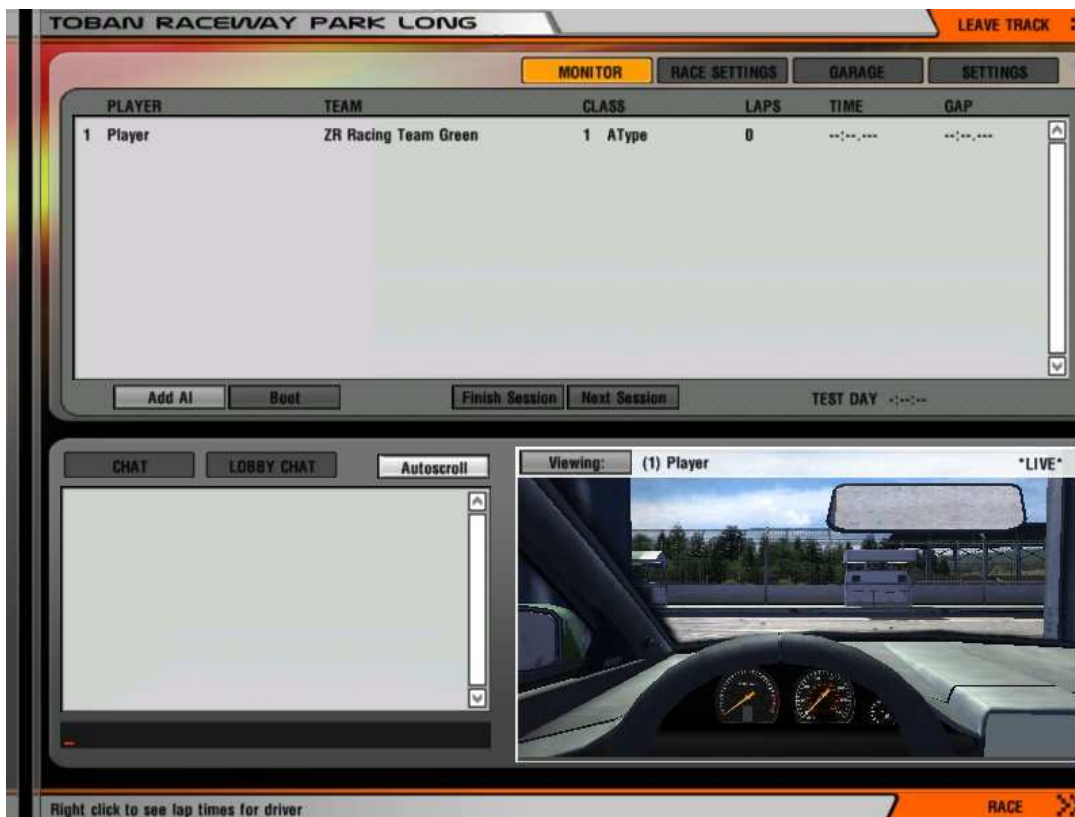
Toban Raceway Park – хорошая трасса для начала. Чтобы выбрать один из вариантов трассы, щелкните по ее названию. Выберите конфигурацию и нажмите кнопку “Загрузить трассу”, после чего трасса начнет загружаться. После завершения загрузки откроется основной экран управления. Здесь вы можете настроить машину (подробнее см. раздел "Гараж"), а также параметры гонки.



В верхней части экрана вы обнаружите различные вкладки настроек, многие из которых можно изменять даже во время игры. Отсюда вам доступны все настройки, но некоторые параметры графики изменять нельзя: они будут неактивны.

В левой нижней части экрана располагаются окна чата и голосования, где вы можете общаться с другими гонщиками посредством текстовых сообщений. Кнопки "Голосовать за" и "Голосовать против" используются во время голосования, например, по поводу добавления еще одного компьютерного пилота (КП), или перехода к другой гонке. Средняя кнопка открывает дополнительные настройки, где вы можете добавить в избранное сервер, на котором находитесь, или проголосовать за увеличение или уменьшение числа компьютерных гонщиков.

Справа расположен маленький экран. Изменяя настройки камер, установленных на трассе и на машине, вы можете сосредоточить свое внимание на одном из гонщиков, или наблюдать за изменением времени суток и за тем, как по-новому падает тень. Щелкнув на середину экрана, можно увеличить экран гонщика. Используя клавиши END и кнопки камеры (подробнее см. раздел "Дополнительные возможности"), вы можете поднять точку обзора и разглядеть всю панораму.



В данном разделе предполагается использование установок по умолчанию.

Время садиться за руль!

Итак, отправимся на трассу! Для этого нажмите кнопку "Гонка", расположенную справа в нижней части экрана. Вы окажетесь в кабине автомобиля, а механик будет указывать вам направление выезда с пит-лейна. Внимательно следуйте его указаниям, иначе вас оштрафуют.

В принципе, уже можно выезжать на трассу. Но пока что мы воспользуемся функцией компьютерного управления игрой "Racing: Фактор скорости". Нажмите клавишу "I", чтобы дать виртуальному водителю команду принять управление вашей машиной. Теперь нажмите клавишу PAGE DOWN, чтобы переключиться в режим телевизионной камеры, и понаблюдайте за тем, как машина пройдет пару кругов: это позволит вам лучше понять трассу и траекторию ее прохождения. Переключаясь между различными камерами, вы сможете увидеть практически любые мелочи, разглядеть, как подвеска реагирует на дорожное покрытие, как водитель поворачивает руль, наклоняя при этом голову в сторону поворота, вы заметите, как пыль вылетает из-под колес, когда машина приближается к краю дороги... Проект "Racing: Фактор скорости" насыщен подробностями, которые не только украшают игру, но и по-настоящему погружают вас в захватывающий мир автогонок.

После нескольких кругов нажмите клавишу ESCAPE, чтобы вернуться к основному интерфейсу тестового заезда. Еще раз нажмите кнопку "Гонка", и на

этот раз за рулем уже будете вы сами. Сразу после выезда из бокса убедитесь, что вы выключили ограничитель оборотов двигателя (клавиша 'L' по умолчанию), и начинайте заезд. Не торопитесь, почувствуйте особенности трассы и поведения машины. Скоро вы начнете обретать уверенность и будете готовы собственноручно настроить свой автомобиль, что в итоге поможет вам значительно улучшить результаты ваших заездов.

Через несколько кругов бензобак опустеет, и вам придется заезжать на пит-стоп. Для того чтобы провести быстрый пит-стоп, необходимо удостовериться в том, что вы оповестили свою команду до вашего въезда на пит-лейн. Когда вы получите сообщение "Команда механиков готова" ('Pit Crew Ready'), можно заезжать в боксы, будучи уверенным в том, что ваши механики готовы к работе. Перед гонкой убедитесь, что вы знаете, где расположена кнопка "Запросить пит-стоп" ('Request Pit'). При подготовке к гонке, пит-стопам зачастую уделяется незаслуженно мало внимания, хотя они являются важной частью любого соревнования. Получите преимущество над противниками, тренируя быстрый въезд на пит-лейн, и аккуратно рассчитывайте его, чтобы заезжать как можно быстрее, но при этом не превышать ограничения по скорости.

Вы получили первый опыт вождения в "Racing: Фактор скорости". Но это только начало! Вас ожидает множество приключений и возможность построить свою гоночную карьеру, управляя автомобилями различных типов. Помните, что многие из них могут быть модернизированы при помощи дополнительного оборудования, представленного в игре. Ищите список всех доступных улучшений в разделе "Скоростной тюнинг – Гараж"

Обзор кабины

Система получения данных (СПД) 2500 – мощный инструмент, позволяющий в режиме реального времени отображать достижения водителя на трассе, износ и температуру шин, температуру двигателя и тормозной системы, а также многие другие показатели. Вы можете варьировать список выводимых на дисплей показателей, изменяя исходный *.PLR файл.

Используйте клавишу INSERT для переключения между тремя точками обзора. Далее приводится детальный разбор экрана обзора.



У разных команд внешний вид дисплеев отличается, но следующие детали присутствуют всегда:

Цифровые дисплеи



Обороты в минуту (RPM)

С увеличением количества оборотов стрелка передвигается. Если вы используете механическую коробку передач, убедитесь, что включение более высокой передачи происходит при входе стрелки тахометра в красную зону, когда стрелка меняет свой цвет. Обратите внимание, что цвета мигают, когда активна система контроля пуска двигателя, и пульсируют, когда включен ограничитель оборотов двигателя.

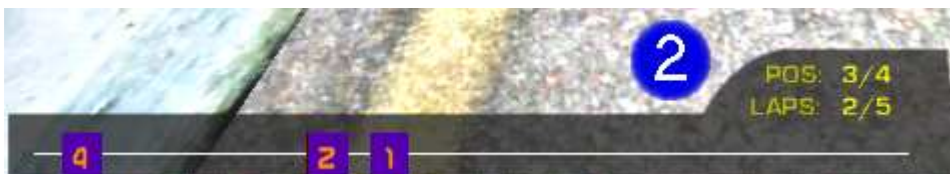
Замечание. Контроль запуска двигателя в некоторых классах автомобилей и гонок запрещен; уточните в соответствующих правилах, доступна ли эта функция.

Передача

Включенная передача отображена цифрами от 1 до 7 (для основных передач), N (нейтральная передача) или R (задняя передача).

Скорость

Эти цифры отображают текущую скорость автомобиля. Она может измеряться в километрах в час (KPH) или в милях в час (MPH).



Позиция (POS)

Цифра слева отображает вашу текущую позицию, а цифра справа указывает на число гонщиков, участвующих в заезде.

Круги (LAPS)

Цифра слева отображает номер круга, который вы проходите, цифра справа обозначает общее количество кругов в заезде.



Предупреждающий флаг

Сигнал желтого цвета загорается, если в секторе, по которому вы едете, поднят желтый флаг.

Индикатор синего цвета мигает в случае, если вам нужно уступить дорогу автомобилю, готовящемуся обогнать вас на круг.

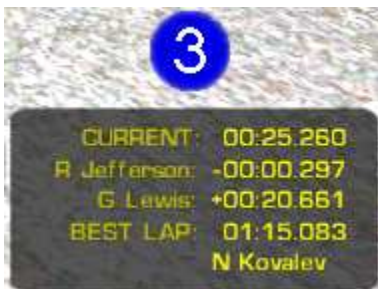
Сигнал красного света горит, если был показан черный флаг, и вас ждут на пит-лейне для прохождения штрафа стоп-энд-гоу.

Мигающий красный сигнал указывает на то, что вы были дисквалифицированы.

Жидкокристаллические датчики

СПД 2500 может работать в семи уникальных режимах, которые отображают все, от температуры шин до времени суток, поэтому эта система и является лучшей в отображении информации. Вы можете переключаться между различными режимами при помощи клавиши Enter.

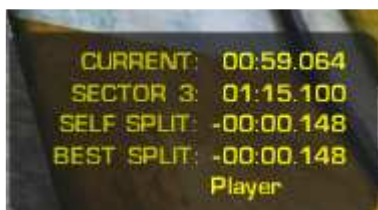
Время



Во время гоночных заездов отображается следующая информация:

Текущее время круга, разрыв между вами и водителями, идущими впереди и позади вас, лучшее время круга и имя гонщика, установившего его, а также имя лидера гонки.

Во время практики, прогрева и квалификационных заездов отображается следующая информация:



Текущее время (Current)

Текущее время прохождения круга

Сектор [X] (Sector {X})

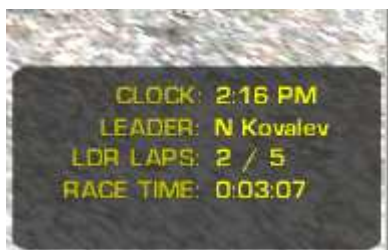
Лучшее время на секторе, который вы проходите в данный момент (X – номер сектора, на котором вы находитесь).

Проигрыш своему рекорду (Self split)

Разница между вашим лучшим временем прохождения и последним временем прохождения на предыдущем секторе

Лучшее промежуточное время (Best split)

Время и имя гонщика, занимающего промежуточный поул, на данном секторе



Часы (Clock)

Отображает текущее игровое время

Кругов лидерства (LDR laps)

Количество кругов, которое текущий лидер прошел на первом месте

Времени осталось (Time Left)

Если гонка проводится по принципу затраченного времени, эта строка будет показывать время, оставшееся до конца заезда. В противном случае в данной строке будут отображаться оставшиеся круги.

Стратегический режим



Находясь в стратегическом режиме, дисплеи будут отображать информацию о предстоящих штрафах и сводку обо всех изменениях, запрошенных на следующем пит-стопе.

Штраф стоп-энд-гоу (Stop/Go)

Показывает количество кругов, которое вы должны пройти перед прохождением штрафа стоп-энд-гоу.

Топливо (Fuel)

Показывает количество топлива, которым будет заправлена машина, и количество кругов, которое она сможет на нем пройти.

Шины (Tires)

Показывает, нужно ли менять резину на следующем пит-стопе, и, если да, какой комплект резины следует ставить.

Крыло (Wing)

Отображает угол, на который должен быть изменен наклон переднего антикрыла.

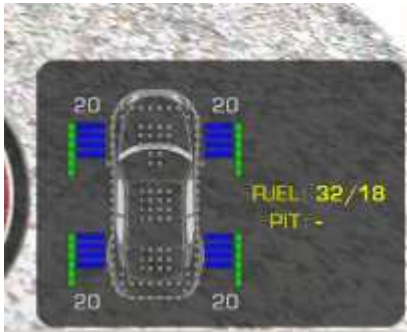
Повреждения (Damage)

Показывает, будут ли текущие повреждения оставлены, как есть, или будет предпринята попытка ремонта.

Используйте клавиши LCD Вверх/Вниз/Увеличить/Уменьшить (LCD Up/Down/Increase/Decrease) , чтобы менять вашу стратегию.

Примечание: В некоторых пунктах может стоять прочерк, это зависит от выбранных настроек.

Статус автомобиля



Износ шин передается цветными столбиками, расположенными рядом с каждым колесом. Зеленый означает, что покрышка не изношена или износ незначительный; желтый показывает, что покрышка изношена, а красный – что износ очень значителен.

Температура шин отображается цветом соответствующего изображения колеса. Синий означает, что резина холодная, тогда как красный говорит о том, что резина достигла гоночной температуры. Изображение каждого колеса состоит из трех полос, которые соответствуют внутренней, центральной и внешней частям каждой покрышки.

Повреждения также отображаются при помощи цветных индикаторов. Зеленый означает, что узел полностью функционален, желтый показывает, что узел поврежден, красный – что узел полностью разрушен.

Топливо (Fuel)

Показывает объем заправленного топлива и примерное количество кругов, на которое его хватит.

Пит-стоп (Pit)

Отображает номер круга, на котором запланирован следующий пит-стоп.



Температуры различных компонентов и другая информация.

Помощь водителю (Driver Aids)



Данный дисплей отображает использование помощи водителю. Горящая лампочка соответствует определенному виду помощи. Если для данного вида установлено несколько возможных значений, то яркость пиктограммы отображает уровень интенсивности – чем ярче она горит, тем большая степень помощи оказывается водителю.

Знакомство с rFactor — заводы rFactor

Династия rFactor включает в себя автозавод rFactor, который производит знаменитые спортивные автомобили, например, H6 Howston и Kodi ZRz. Они также организуют две небольшие, но крайне интересные гоночные серии: OpenWheel Challenge и SR Grand Prix.

Компания rFactor была создана с нуля, чтобы вдохновить и помочь гоночному сообществу. Тесные связи заводской империи с заинтересованными командами позволяют получить доступ к желанным лицензиям (с их помощью любая команда может организовывать официальные соревнования), используя любой автомобиль по выбору, включая машины, оснащенные новейшими деталями от завода rFactor.

rFactor стремительно ворвались в мир автогонок и, благодаря их энергичному и творческому подходу в течение последних четырех лет, интерес к этому виду спорта значительно вырос. На крупнейших соревнованиях телеаудитория достигает 100-150 миллионов зрителей.

Основанный в 1991 году командой мечтателей-энтузиастов, rFactor вырос из маленького любительского гоночного клуба до всемирно признанного автопроизводителя. Спортсмен любого уровня найдет себе машины и состязания, которые будут ему по душе. В зависимости от ваших навыков, вы можете чувствовать себя как дома в кабине лучшего болида FIS с умопомрачительными 650 лошадиными силами! Или можете попробовать свои силы, сидя за рулем полностью заряженного H6 Howston с 450 лошадаками под капотом и уймой инноваций и усовершенствований.

Желание предоставлять гонщикам только лучшую технику сделало rFactor Motorworks известными на весь мир. Например, в 1997 году Хэнк 'Свиная отбивная' МакЛоски, взяв свой H6 Howston прямо из автосалона на чемпионат мира в открытом классе Late Model Sports Car Championship, доказал всему миру, что автоспорт больше не является уделом элиты, и что любой, обладающий достаточным рвением и упорством, может достичь вершины в своем классе.

За вклад в развитие автоспорта rFactor Motorworks удостоились самых теплых слов и многочисленных престижных наград. Смысл их работы – помогать людям претворять в реальность мечты о достижении заоблачных высот в мире автомобильного спорта.

На задании — rFactor Motorworks

Недавно журнал 'Motor Chronicle' получил уникальную возможность пообщаться с четырьмя главными персонами rFactor Motorwork. В дополнение к эксклюзивным интервью нам открыли доступ к самым горячим новинкам: от строптивного Rhez'a до невероятного FIS – и постарались изложить все самое интересное.

Династия rFactor, состоящая из Vayline Motors, H6, Kodi, и RaceWorks Motorsport, образовалась не сразу, а только после того, как Kodi и H6 попали в собственность rF Motors. Произведя две стратегические покупки, rF Motors теперь знали способ объединить лучших производителей мира и надеялись вывести автомобильный спорт за рамки слова 'обыденный'. Вскоре в колоду были добавлены Vayline и RaceWorks – так сформировалась крупнейшая производственно-организационная династия.

Взяв название rFactor Motorworks, эта корпорация партнеров начала медленный процесс революции в автопроме. rFactor Motorworks не только производила одни из самых популярных автомобилей в мире, но и помогала конечному потребителю получить настоящий гоночный болид. Это позволило занять репутацию компании, которая хочет не просто сделать прибыль, а содействует реализации интересов их клиентов. Используя 'виртуальный конвейер', любой может изготовить столько автомобилей, сколько пожелает. На основе схем VEN, HDV, MAS, SFX, и GEN, предоставляемых пользователю по небольшой цене, легко реализовать самые смелые решения, и только воображение клиента ограничивает оригинальность и новизну машины. Фактически, Дейл 'Лунный свет' МакКой и Деннис 'Дробовик' Хэтфилд недавно разрешили многие из своих легендарных битв вне соревнований в созданной ими машине на трассе Mills Grand Prix.

Недавно мне посчастливилось быть приглашенным на недельную конференцию производителей, где rFmotorworks, помимо прочего, приоткрыло завесу над некоторыми планами на будущее. Это была великолепная возможность познакомиться со всеми отделами недавно созданного предприятия. Иначе как изумительной эту встречу не назовешь. В качестве дополнительного бонуса на встрече присутствовали Kramden MotoGear Inc, которые с радостью предоставили мне возможность поближе взглянуть на новую систему получения данных и картографическую систему СПД 2500. Это дополнение может быть использовано для решения ежедневных задач, например, GPS-навигации, а по сути является уникальным гоночным прибором сбора и отображения данных с практически неограниченными функциями программирования.

Вам предлагается кратко ознакомиться с каждым из отделов, кроме того, все они могут быть найдены на веб-сайтах соответствующих производителей.



Vayline

Vayline Motor Company основана в 1965 году Ричардом М. Стэнтоном и изначально производила моторы. Vayline был одним из самых конкурентоспособных серийных двигателей в Южной Англии на протяжении 1960-х и 1970-х годов. От Нью-Кросса до Рединга и Брендс Хэтч можно было услышать славный рокот... Рокот, под который многие спортсмены поднимались на подиум после изматывающих многочасовых гонок.

Конструирование моторов продолжалось, равно как и победы в состязаниях. В 1984 году Ричард подал в отставку и передал управление компанией Томми, своему старшему сыну. Томми видел в Vayline что-то большее, чем просто концерн по производству двигателей: он хотел создавать машины. Опытный кольцевой гонщик, знакомый также и с раллийными гонками, знал, что Vayline способна на гораздо большее, чем производство моторов-победителей.

Холодным зимним днем в декабре 1984 Томми официально получил контроль над Vayline. Он переместил компанию севернее, в Ньюкасл, и поставил себе цель ...сделать доступные гоночные автомобили. Поначалу его идея была встречена неоднозначно. Томми знал, что потребуется время на развитие. "Дайте мне четыре года, и вы увидите машину Vayline на круге почета!" На выполнение своего обещания у Томми ушло 3 года и 8 месяцев. 28 июля 1987 года Vayline R первой пересекла черту на Гудвудском фестивале Скорости в Сассексе.

Остальное уже вошло в историю. Томми смог привлечь дополнительное финансирование, чтобы расширить базу Vayline и начал производство Vayline R. С 1987 года, машины Vayline выиграли множество раллийных и кольцевых гоночных чемпионатов. Традицию продолжает новейший Vayline Rhez. Скорость еще никогда не была такой доступной!



Н6

История Н6- это история Амадео Гримальди. Все началось в итальянском Турине, в 1927 году. Марко Гримальди, наследник 500-летнего сельскохозяйственного предприятия, принял решение покинуть успешный семейный бизнес, чтобы с головой окунуться в свою новую страсть – кинематограф. В мае 1927 года Марко вместе с женой и детьми переехал в Соединенные Штаты, в Голливуд, штат Калифорния.

Амадео, которому было только два года во время переезда, скоро свыкся с ролью Гримальди из 'нового мира'. С успехом его отца в кинематографе к нему пришел образ жизни, наполненный культурой, творчеством и современной роскошью. Годы шли, Амадео начал делать себе имя как успешный голливудский тусовщик. Довольно... теплые отношения с красавицами-актрисами, непомерно затратный кутеж и эксцентричность сделали его любимчиком голливудской желтой прессы.

В 1952 году сплетни достигли апогея, когда Амадео заявил, что собирается реализовать свою мечту и поучаствовать в Индианаполисе 500. Голливудский повеса хотел стать гонщиком. Многие думали, что это рекламный трюк Гримальди, чей гоночный опыт ограничивался ездой от ночного клуба к ночному клубу на неповоротливом лимузине. Амадео действительно принял участие в гонке, но лишь для того, чтобы разбиться на 26-м круге и доказать миру, что это был очередной бесталанный рекламный трюк. Или не был?

Этот случай заразил Амадео страстью, которая помогла ему стать чемпионом мира всего лишь четыре года спустя. Амадео много времени провел в Италии, оттачивая свои водительские навыки и выигрывая автогонки. В 1956 Амадео захватил мировое чемпионство в классе Alfieri 8CV. Следующие три года были также успешными для Гримальди: он стал вторым в 1957 и 1959, а также вновь занял первое место в 1958. После второго места в чемпионате 1959 года Амадео сделал предложение о покупке Automobili Sportive Alfieri SpA. Крепнувший автозавод, расположенный в Модене, давал ему возможность преуспеть в автогонках. Итальянец, в свою очередь, делился огромным состоянием. В 1964 году, в возрасте 39 лет, Амадео Гримальди официально ушел из автоспорта и посвятил свое время развитию Automobili Sportive Alfieri.

С годами Гримальди понял, что управление автомобильной компанией ставило перед ним множество проблем: высокие издержки по входу на рынок и ограниченность рынка для его автомобилей загнали Alfieri в серьезные финансовые проблемы в конце 1970-х. Переломный момент настал в 1981 году, когда под давлением своих двух сыновей, Алессандро и Данте, Амадео решил перенаправить маркетинговую деятельность Alfieri в сторону США.

Гримальди также принял беспрецедентное решение дать компании новое имя – H6. Эти разительные перемены уверили скептиков в том, что Амадео был все также эксцентричен, как и в годы бурной молодости. И вновь он утер им нос. Гримальди представил H6 в качестве лучшего доступного итальянского спорткара. Эта стратегия, подкрепленная участием H6 в спортивных заездах, оказалась беспроигрышной. За следующие восемь лет продажи H6 увеличились более чем на 400%.

В 1999 Амадео понял, что для отличного старта в новом тысячелетии компании нужно объединиться с партнером, который мог бы эффективно поддерживать имя H6 и сохранять верность качеству. rF Motors приобрели 51% акций H6 у Гримальди в ноябре 1999. Алессандро и Данте Гримальди и по сей день играют решающие роли в успешном развитии бренда.

Слияние вновь оказалось выигрышной идеей. В память о великом Амадео Гримальди H6 представляет модель 2006 года Howston GP, машину, которой суждено развить семейный успех Гримальди.

Далее приводится письмо, написанное Амадео (который вернулся жить в Италию), его сыновьям и внукам (из архивов H6):

Cari figli e nipoti, il progresso incalza ed è giunto il tempo di fondere la nostra impresa con compagnie in grado di vincere le sfide che il futuro riserverà, ma non dimenticate mai le radici da cui provenite. Siate sempre orgogliosi dei tanti successi sportivi che io e gli altri piloti della squadra abbiamo ottenuto con le Howston, spingendole ogni volta al limite. Conservate integro il carattere delle nostre auto, la cui origine è nel grande cuore della tradizione motoristica italiana. Ora che sono vecchio e stanco, e ora che voi rappresentate il futuro, promettetemi di mantenere alto il prestigio sportivo del nostro marchio.

***Con affetto,
Amedeo Grimaldi***



Kodi

Kodi Manufacturing была основана в Венгрии в 1927 году Атилой Коди и Балашом Коди. Два Коди изобрели одну из первых цельностальных машин в Восточной Европе. Первыми транспортными средствами, которые они изготовили, были велосипеды. В 1928 открылся машиностроительный завод в городке Шекесфегенвар, производивший сначала печные детали, а позднее детали для автомобилей, а также был построен большой завод по производству автозапчастей в Будапеште. Там они делали двигатели и запасные части, и в 1933 году начали производство собственных автомобилей. Производство было резко приостановлено, а завод закрыт в страшные годы Второй мировой.

После падения нацистской Германии братья Коди решили вновь начать свою деятельность в быстрорастущей послевоенной стране. В 1946 году Kodi Manufacturing родилось заново. Братья Коди ввели несколько инноваций, включающих в себя печь, с помощью которой можно было наносить эмаль на стальные детали корпуса. К 1952 году, когда оба брата умерли, Kodi была одной из самых крупных компаний отрасли.

Kodi Manufacturing продолжала процветать в 1960-е и 1970-е. Но в 1980-х годах компания встала перед лицом проблемы снижения спроса. Производственные издержки и постоянно растущая конкуренция заставили Kodi закрыть многие заводы в Европе. К 1994 году Kodi Manufacturing оказалась на грани банкротства, и прогнозы на будущее были далеки от оптимистичных.

Концерн Kodi был приобретен rF Motors в 1995. Осознавая необходимость 'капитального ремонта' компании, новые владельцы переместили главный штаб Kodi в Детройт. Следующие восемь лет стали прибыльными для вновь набирающего силы имени Kodi. Были использованы новейшие технологии производства, подписаны контракты с немецкими инженерами мирового класса, а также запущена всемирная маркетинговая компания, направленная на раскрутку Kodi Motorsports.

rF Motors приняли смелое решение, открыв в 2004 новый европейский производственный цех в память о братьях Коди в Мюнхене... всего в трех километрах от старого здания Kodi Manufacturing. Братья Коди могли бы гордиться своим детищем.

На задании с Девон Мэк — На заводе

По мере того, как я приближался к тому, что многие называют 'Святым Граалем' гоночной индустрии, я снова спросил себя: "Везунчик Дэвон Мэк, как тебе посчастливилось получить это назначение?"

На подходе к главному комплексу становится очевидным, что rFactor Motorworks разительно отличается от всего, что мы привыкли видеть в автомобильной индустрии. Например, помещение больше походит на санаторий, чем на промышленный комплекс, и нет переизбытка запрещающих табличек, сообщающих посетителям о том, что им не рады. Напротив, территория штаб-квартиры rFactor Motorworks представляет собой образец дизайна, удобства и красоты. Здесь можно увидеть флору и фауну практически из любого уголка мира. Атмосфера очень расслабляющая. Мне пришло в голову, что успех зачастую зависит от довольно мелких деталей большого плана.

Пропитанный традициями, восходящими еще ко Второй мировой, новый альянс автопроизводства и поддержки гоночной инфраструктуры обещает произвести революцию в нашем отношении к гонкам - и пока что их влияние оценивают по достоинству. Уже заключаются сделки о переводе чертежей и файлов, необходимых для создания трасс и машин за стенами основного производственного комплекса, с полной поддержкой этих разработок автопроизводителями. Уровень поддержки невероятно высок. Интересно, какие еще сюрпризы преподнесет мне разговор с пятью главными фигурами, вовлеченными в этот уникальный проект – Томми Стэнтоном, из Vayline Motors, Алессандро и Данте Гримальди из H6 и двумя представителями rF Motors.

- Мы проследили историю компании, и стало очень интересно: что заставило принять довольно неожиданное решение о слиянии?

Томми Стэнтон: "Я, конечно, не могу говорить за всех, но одной из причин наших действий было осознание того, что автоспорт очень изменился и больше не напоминает тот спорт, близкий скорее к искусству, каким знали его наши отцы и деды. Он насквозь пропитался запахом денег, очень больших денег. И хотя это не так уж глупо – потратить полмиллиарда долларов на содержание команды за один сезон, если получаешь (в случае победы, конечно) в 4-6 раз больше за счет рекламы, телевидения, прессы и прочих отчислений – подавляющее большинство небольших фирм и команд не могут себе этого позволить. Мне кажется, гонки стали страдать от этого. Дни, когда ты доказываешь что-то на трассе, сменились днями, когда побеждают средства, отданные пресс-секретарям и счетам за аэродинамические трубы.

Мы хотели изменить это, хотели... вернуть гонки гонщикам и, что не менее важно – вернуть гонки болельщикам. В наших мечтах каждый, вне зависимости от навыков, мог насладиться самыми высокими технологиями, но с упором именно на гонки. Конечно, такая революция не происходит за один день, но изменения на пути к ней уже видны. Например, талантливые женщины теперь имеют гораздо больше шансов на успех, так как гендерные предрассудки,

которыми пропитан гоночный мир, теперь эффективно контролируются нашим новым предприятием".

Алессандро Гримальди: " В нашем случае решение во многом основывалось на том, о чем рассказал Томми, но от того, какой дорогой мы пойдем зависело и наше выживание. Затраты в высших классах сильно выросли в последние годы, и нам было сложно угнаться за новейшими требованиями команд и сохранить качество, которое было нашей торговой маркой. Мы же просто не могли пожертвовать качеством, даже если на горизонте маячила угроза полного краха. В конце концов, нам очень повезло, и мы рады быть частью этого дерзкого альянса".

- Какая модель наиболее популярна?

Представитель RaceWork: " Думаю, остальные со мной согласятся: лучше всего из машин, произведенных новой корпорацией, продается rTrainer. На этапе разработки основными целями были доступность и безопасность, и нам кажется, что мы достигли идеала в соотношении: это лучшая отправная точка для старта успешной карьеры. Автомобили серии rTrainer дали зеленый свет многим чемпионам. Мы продолжаем работать над машиной, и теперь, когда слияние произошло, мы можем предложить покупателю редкую возможность поучаствовать в дизайне машины. Это обеспечит по-настоящему индивидуальный подход, которого до сих пор не могли предоставить в данной отрасли".

- Какие виды усовершенствований вы предлагаете и как их получить?

Данте Гримальди: "По сути, все, что вы видите на машине, можно улучшить: от двигателя до самой маленькой наклейки. Для усовершенствования наших автомобилей любого уровня нужно просто купить запчасти и предоставить их дилеру для установки. Или же установить их самостоятельно – это пока что самый популярный путь. Например, H6 можно превратить в полностью готовый к гонке автомобиль и обратно – в более сдержанный вариант – всего за несколько часов. Это только одно из преимуществ слияния – обнародование ранее защищенных технологий дало нам возможность предоставлять машины, идеально подходящие нашим заказчикам".

- Как было принято решение об интеграции СПД от Kramden MotoGear?

Томми Стэнтон: "Kramden MotoGear уже долги годы является крупным игроком в области получения и отображения автомобильной информации, и они доказали их преданность качеству и своей работе за эти годы, так что вопросов не возникло".

- С первого взгляда ясно, что все компании имеют общую цель – сделать гонки доступными. И предлагая покупателю нужную машину для нужного дела, машину того гоночного класса, который соответствует их способностям, какая работа выполняется 'за кулисами', чтобы первый опыт гоночного вождения был удачным?

Представитель rF Motors: "Первым делом мы хотели открыть технологический шлюз. Предоставляя бесплатный доступ ко всем чертежам, файлам и новейшим технологиям компьютерной механики, мы можем распространять соответствующие наработки за ничтожную часть того времени, которое мы тратили на это раньше. Выгода клиентов очевидна: проверенные в гонках изобретения теперь доходят до них очень быстро и являются максимально качественными. Нам предстоит пройти долгий путь, чтобы полностью поверить в успех, но уже создана структура, приспособленная к динамичным изменениям, и способная поддерживать гоночное сообщество. В то же время, наши "гражданские" модели автомобилей также извлекают из этого пользу: инновации в компьютерном моделировании позволили нам создать одну из самых надежных машин в истории автомобилестроения".

Kramden MotoGear СПД 2500 Описание/Интервью — LCD Система

Мне удалось встретиться Роном Тернером (РТ), исполнительным директором и ведущим дизайнером Kramden MotoGear, и, конечно же, больше всего меня интересовала революционная система получения и отображения информации. Ставшая одним из самых популярных дополнений сразу после выхода, СПД 2500 имеет практически неограниченную функциональность. Логично, что rFactor Motorworks обратились к Kramden консультацией в области цифрового сбора и отображения данных. СПД 2500 пригодна для повседневного использования (например, для GPS навигации) и справляется с полномасштабным потоком гоночной информации и оповещением. С такими характеристиками и легкостью в обращении, соответствующей промышленному стандарту, СПД 2500 твердо зарекомендовала себя, как краеугольный камень любого серьезного гоночного концерна.

- Что сыграло главную роль в решении о производстве СПД 2500?

РТ: " Мы изготавливали специальные единичные образцы для некоторых гоночных команд, и еще на стадии развития решили сконструировать прибор таким образом, чтобы он привлекал и серьезных гонщиков, и, например, туристов, которым просто нужно добраться в нужный пункт, не потерявшись. Выбрав этот путь, мы определили, что система должна быть полностью изменяемой и улучшаемой – с использованием либо флэш-прошивки EPROM, либо кодовых изменений в файлах *.PLR – оба способа не требуют много времени на выполнение".

- Насколько просто программировать монитор? Какую функциональность он предлагает?

РТ: "С самого начала мы хотели сделать программирование простым, но с сохранением максимальной функциональности. Возможно, было бы проще сконструировать специальный прибор для гонок, но нам показалось, что, используя некоторые исследования rFactor Motorworks, мы могли бы полностью удовлетворить любителей послепродажного тюнинга, предлагая максимальное

количество возможностей легкой в использовании системы. Если же говорить о функциональности, то СПД 2500 нет равных – мы представляем богатую возможностями систему GPS для путешественников, ну а для гонщиков там есть гораздо больше. Когда СПД подключена к сенсорам на машине, мы можем видеть температуру шин, двигателя и масла, а также имеем уйму опций по отображению времени, которые снабжают водителя важной информацией о скорости прохождения кругов и отрывах. Некоторые соревнования не снабжены телеметрическими отсчетками, так что СПД 2500 может быть использована в случаях, когда водителю нужна информация, а связь с боксами не доступна".

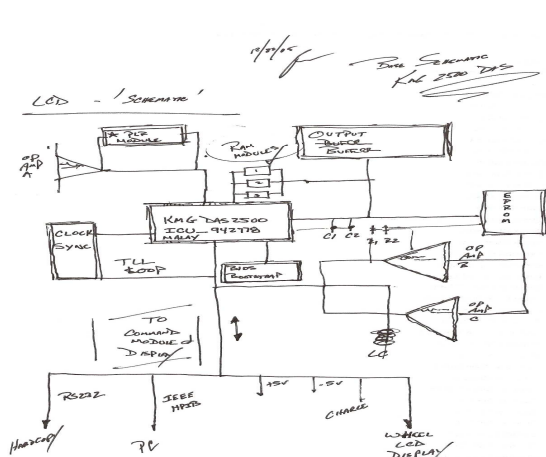
- Какое оборудование необходимо, чтобы скачивать и отображать данные?

РТ: " Все, что нужно для СПД 2500 – это компьютер и интерфейс RS232. Используя нашу программу, понять работу системы - дело нескольких кликов. В данный момент мы ведем переговоры с одним из разработчиков о дальнейшем упрощении процесса".

- Ходят слухи, что СПД KMG 2005 будет предложена в качестве опции на некоторых машинах. Каких производителей мы увидим среди участников данной программы? Какие машины будут оснащены СПД?

РТ: "В настоящее время, в силу некоторых соглашений, мы не можем сказать, какие производители будут предлагать СПД 2500 в качестве базовой опции, но основа уже заложена. Как бы то ни было, модель уже доступна всем, кто хочет ее попробовать".

- Как будет выглядеть установка этой системы на автомобиль ранней модели? Будут ли вариации прибора под нужды клиентов? Что насчет перепрошивки и функциональности, все это идет в комплекте?



Ранний набросок СПД 2500, представленный Роном Тернером.

РТ: "Хоть базовый набор и не запрограммирован дальше исполнения функций GPS навигатора, все схемы уже на месте, и это совсем не сложно – перепрограммировать прибор в соответствии с вашими желаниями. Начальная программируемость ограничена, но мы надеемся изменить это в ближайшем будущем, как только новое программное обеспечение пройдет фазу тестирования. При установке на более старые модели нужно всего лишь обновить EPROM с помощью флэш-носителя и внести пару изменений в код *.PLR команды. Мы хотели, чтобы это было просто, да и заставлять владельцев старых моделей покупать новый прибор было бы нечестно. Обновленные системы предоставят ту же функциональность, что и те, которые сошли с конвейера сегодня. Мы также производим единичные экземпляры в заказном порядке".

- Где производятся эти системы?

РТ: "В данный момент мы используем наш завод в Спрингфилде, штат Иллинойс для производства СПД 2500, а программирование осуществляется отделом, расположенным в Энн Арбор, Мичиган. Не могу сказать многого, но в будущем все производство, программирование, исследования и развитие СПД 2500 будет осуществляться на одном специализированном комплексе".

После интервью Рон поделился своими глубокими знаниями о работе СПД 2500 в гоночных условиях. Потребовалось несколько минут, чтобы я понял, как расположены клавиши управления системой, но, когда я познакомился с ней поближе, то уже не представлял, как водить без установки такого прибора. Монитор выводит огромное количество важной информации, но ее поток полностью контролируется водителем, так что он видит только то, что нужно в данный момент. Хотя экземпляр, который мне довелось опробовать, не имел установленных компьютерных электронных схем, основная функциональность была схожа с более продвинутыми моделями с поддержкой телеметрии.

Модернизация



В rFactor заложено огромное количество опций и настроек, которые позволяют конечному пользователю существенно разнообразить процесс игры. В этом разделе мы расскажем об их устройстве и объясним, что они делают.

В пункте Модернизация (Customize) главного меню есть три подменю: “Игрок”, “Настройки” и “Машина”. В опции “Игрок” вы можете изменить любые данные, касающиеся личности вашего персонажа. Об этом подробнее рассказывается в разделе “Приступая к игре” данного руководства. Пункт “Машина” показывает все автомобили, доступные в текущем режиме. Покупка, продажа и модернизация коллекции ваших машин выполняется здесь. Содержание вкладок достаточно понятно и легко осваивается. Меню “Настройки” содержит огромный спектр игровых настроек, и именно на них мы остановимся поподробнее.

Сложность

Здесь вы можете изменять настройки сложности игры.

Неуязвимость.

Выберите эту опцию, если вы хотите, чтобы ваша машина не получала повреждений. Это отличный выбор для изучения новой трассы или для подбора настроек в сложной конфигурации.

Помощь в поворотах

Как только активируются компьютерные схемы СПД, прибор начнет посылать контролирующие сигналы в колеса, позволяя водителю 'почувствовать' наилучшую траекторию прохождения поворота. Эта уникальная функция становится доступным благодаря тому, что во время создания трассы специальные магнитные полосы крепятся вдоль центра 'лучшей траектории' прохождения поворота. Конечно, это будут различные траектории для разных автомобилей, поэтому крепится несколько наборов полос, каждый из которых закодирован под СПД определенного автомобиля.

Есть три уровня эффекта помощи.

Помощь при торможении

Наличие идеальной траектории прохождения вряд ли поможет, если вы летите на сверхсветовой скорости. Опять же, при использовании СПД, в программируемые тормоза посылаются импульсы, и водитель в действительности чувствует, как педаль тормоза движется. Как только движение прекратилось, он может быть уверен в том, что торможение достигло 'теоретического оптимума', так как движение педали соответствует идеалу. Эта возможность практически не используется после того, как водитель освоил торможение.

Закусывание руля

Вместе с сенсорами угла скольжения, установленными на передних и задних колесах, эта программа поможет водителю, если он потерял управление. Она не поможет исправить чрезмерные усилия, но позволит водителю быстро освоить управление в ситуациях закусывания руля.

Восстановление после разворота

Будучи, возможно, самой сложной системой, которую предоставляет Kramden, помощь восстановления после разворотов делает именно то, что сказано в ее названии. Это достигается с помощью сложного набора сенсоров на колесах, сенсоров угла скольжения, сенсоров положения руля, сенсоров оборотов

двигателя и многих других элементов, которые пока что являются коммерческой тайной. Эта система, используемая в основном на тренажерах и в начальной гоночной школе rFactor Motorworks, поможет выйти из столкновения с минимальными последствиями.

Помощь на пит-лейне

Одним из самых сложных для освоения элементов является заезд в боксы. Превышение скорости, проезд мимо своих боксов или, в худшем случае, столкновение с кем-то из механиков – техника заезда в боксы далеко не так проста, как кажется. Если эта опция интегрирована в автомобиль, то компьютер берет управление на себя, как только машина въезжает на пит-лейн, и автоматически управляет машиной до выезда из боксов.

Контроль стабильности

Схожая по принципу с системами, установленными на большинстве пассажирских моделей машин rFactor Motorworks, эта опция создана для ликвидации потери управления, вызванной смещением веса и чрезмерным давлением на поверхность шин, с помощью хитроумных изменений в расположении защитной дуги, гидравлически управляемых торсионных валиков и изменения высоты подвески машины.

Антиблокировка тормозов

Другая система, устройство которой схоже с аналогами на пассажирских машинах, – это система антиблокировки тормозов. Ее работу обеспечивают сенсоры скорости на колесах и датчики загрузки покрышек, которые посылают пульсирующие сигналы в тормозную систему, чтобы предотвратить блокировку при сильном нажатии педали. Эта система является базовой возможностью на многих официальных соревнованиях, и является незаменимым инструментом водителя для обучения прерывистому нажатию тормоза в случаях, когда достигнут предел сцепления с дорогой. Хотя человек и не может нажимать педаль тормоза так же быстро и часто, как электронная система (примерно 10-15 раз в секунду), водитель может в первую очередь научиться тому, чтобы избегать таких ситуаций, и тогда результаты пойдут в гору.

Контроль пробуксовки

Эта система использует датчики сцепления на задних колесах, которые передают информацию в программируемый элемент, соединенный с системой подачи топлива. Если сенсоры сообщают о потере сцепления в задней части машины, подача топлива прекращается, чтобы ликвидировать пробуксовку, вызванную слишком сильным нажатием на педаль газа. Известно, что некоторые опытные водители специально выключали систему контроля пробуксовки, когда их машина вела себя неидеально – резкое нажатие на газ, и вероятность заноса задней части машины становится очень высокой.

Автоматическое переключение скоростей

Здесь возможно установить несколько разных схем переключения передач. Наиболее распространен полностью автоматический вариант, при котором переход как на более высокие, так и на более низкие передачи производит система без вмешательства водителя. Также можно выбрать *автопереключение только вверх, автопереключение только вниз, ручное переключение*. В регламентах соревнований автопереключение передач все еще достаточно широко распространено, но среди самых крутых гонщиков бытует мнение, что можно ехать быстрее при ручном переключении передач. До того же, как у вас за плечами будут годы опыта, АКП даст вам отличное представление о том, какую передачу включить в той или иной ситуации.

Автоматическое сцепление

Эта система, контроль которой осуществляется за счет гидравлики, позволяет водителям переключать передачи при любых оборотах, не сбавляя газа. С помощью контроля над синхронизацией трансмиссии переключение передач при автосцеплении занимает примерно 30 миллисекунд, что гораздо быстрее переключения, осуществляемого человеком. Из-за дороговизны системы ее нечасто можно увидеть в тренировочных заездах, но есть компании, которые включают эту опцию в тренировочное оборудование.

Автоматический задний ход

Если эта опция включена, то при остановке и удерживании тормоза, машина автоматически начинает двигаться задним ходом.

Защита от повреждений

Используя новейшие достижения в области разработки сплавов и других материалов, можно достичь поразительного сопротивления повреждениям. Эта настройка, которую можно использовать только во время тренировочных заездов, отвечает за количество усиления, используемых в шасси, и за то, сколько слоев сплавов будет добавлено в кузовные компоненты. Машиной будет сложнее управлять с учетом добавленной массы, но водитель почувствует себя значительно увереннее, что очень важно при освоении новой трассы или при одновременной тренировке нескольких гонщиков. Это еще один дорогостоящий элемент, который можно найти на некоторых тренировочных площадках rFactor Motorworks.

Искусственный интеллект – Сила

Одним из неожиданных плюсов применения магнитных полос на трассе было дальнейшее развитие так называемой ‘машины будущего’ – машины, которая могла бы ехать без вмешательства водителя. Используя различные системы управления, автомобиль может следовать по различным траекториям на трассе, на любой заданной скорости: от городской до гоночной. Машины, управляемые компьютером, представляют собой незаменимый в обучении инструмент. При подготовке к уже забытой гонке Feud Race Деннис ‘Дробовик’ Хэтфилд

использовал именно эту технологию, чтобы смоделировать поведение своих соперников с помощью искусственного интеллекта, и смог в точности воспроизвести на трассе многие фирменные трюки из арсенала своих давних соперников. Настраиваемые до уровня, когда лишь лучшие гонщики не будут опозорены при сравнении времени на круге, машины, управляемые компьютером, – еще одна изумительная возможность, которую rFactor Motorworks предлагает начинающим, а также опытным, гонщикам.

Искусственный интеллект – Агрессия

Эта настройка отвечает за ‘темперамент’ компьютерных водителей и может быть установлена на очень высокий уровень. Для начала поставьте ее на уровень, который позволит вам стабильно обгонять компьютер приблизительно на одну секунду на круге. Постепенно увеличивая агрессивность искусственных оппонентов, вы увидите, как скорость прохождения кругов возрастает, и станете чувствовать себя намного увереннее в потоке машин. Вождение в плотном потоке – залог успеха любого мастера. Если вы хотите быть лучшим, то вам нужно его тренировать, и никакие деньги тут не помогут.

Правила

Опции, представленные в этом разделе, позволяют пользователю изменять условия и параметры гонки практически безгранично.

Флаги

Данная опция позволяет настраивать типы флагов, которые могут быть показаны во время гонки.

Использование топлива

Если вы проходите гонку не на 100% (в плане времени или кругов) и хотите, чтобы в процессе были дозаправки, выберите желаемое значение множителя потребления топлива.

Износ шин

Как и в случае с топливом, данная опция позволяет активировать в более коротких гонках смену резины.

Механические поломки

Изменяя тип механических поломок, можно изменить поведение машины при повреждениях.

Индивидуальные тесты

Если эта опция включена, то во время тестовых заездов не будет машин, управляемых компьютером.

Компьютерные водители

Эта настройка позволяет определять количество компьютерных соперников в заезде. Если будет выбрано больше водителей, чем имеется в данном классе, во время заезда будут дублироваться имена некоторых гонщиков.

Стартовая позиция

Если квалификационный заезд отключен (выберите Гоночный Уик-энд, затем панель Сведения о гонке), эта настройка определит ваше расположение на стартовой прямой.

Время начала гонки

Выберите время дня, когда начать гонку. Учитывая резкую смену освещения в "Racing: Фактор скорости", это может иметь огромное влияние на прохождение

трассы во время заезда. Будьте осторожны, не установите слишком позднее время в классе Open Wheel, так как видимость в лучшем случае будет плохой.

Масштаб времени гонки

Эта опция позволяет ускорять смену времени суток. При максимальном значении 60х полные сутки игрового времени проходят за полчаса езды.

Типы старта

На каждой трассе установлен определенный тип старта (с места или на ходу), и эта установка может быть устранена данной настройкой.

Типы гонки

Изменяя эту настройку, вы можете выбрать, будет гонка измеряться кругами или затраченным временем.

Круги

Если гонка определяется количеством кругов, то оно может быть установлено здесь.

Время

Если гонка определяется определенным количеством времени, желаемое значение может быть установлено здесь.

Управление

Назначение клавиш на различные функции

Если вы хотите увидеть полный список управление посмотрите в раздел Полный список управления, для того чтобы разобратся в назначении функций на клавиатуре или другом контроллере. В "Racing: Фактор скорости" имеется большое количество новых возможностей, поэтому обязательно ознакомьтесь с различными камерами на трассе: они не назначены по умолчанию, но играть с ними интереснее, да и повторы по-настоящему захватывают дух.

Установка чувствительности

Чувствительность Руля/Газа/Тормоза/Сцепления

Если вы используете специальное устройство ввода для определенных функций, то обратите внимание на чувствительность. У устройств цифрового ввода всего два положения: включено и выключено. Чтобы сделать более плавным отклик на нажатие мы растягиваем этот эффект во времени. Данные настройки помогут вам регулировать скорость с которой наступает эффект полного нажатия.

Чувствительность скорости

Эти настройки позволяют регулировать чувствительность управления. Если вы считаете контроль над поворотами на высоких скоростях слишком сложным из-за быстрого вращения колес, измените эти настройки так, чтобы найти нужный баланс между управляемостью и стабильностью.

Взгляд вперед

Этот регулятор контролирует область пространства, видимого водителем при поворотах. К примеру, если вы поворачиваете машину влево, то точка наблюдения тоже сместится влево, приближая обзор к реальным условиям.

Движение головы

Эта настройка позволяет регулировать видимую зону внутри кабины. В "Racing: Фактор скорости" хорошо реализованы неровности на дороге, вибрации на высоких скоростях и так далее. Слишком большая скорость – и за дорогой будет труднее уследить из-за активно болтающейся головы!

Увеличение отклонения от курса

Двигает камеру в сторону поворота.

Кнопка Force Feedback (Кнопка FFB)

Тип FFB

Выберите тип отдачи в зависимости от используемого контроллера.

Эффекты FFB

С выбором от Ничего до Полного, эти настройки контролируют величину и силу отдачи в системе управления.

Сила FFB

Эти настройки изменяют величину отдачи. Настройте на желаемые значения. При использовании руля Logitech убедитесь, что значения отрицательны, если они не выставлены таковыми по умолчанию.

Кнопки Контроллер 1 и Контроллер 2

Изменяют чувствительность и мертвые зоны, закрепленные за управлением машиной.

Изображение

Визуальные аспекты мира "Racing: Фактор скорости" устанавливаются здесь. Экспериментируйте с настройками, чтобы найти баланс между красотой картинки и скоростью работы.

Детализация трассы

Отвечает за количество деталей, отображаемых на данной трассе.

Детализация игрока

Отвечает за детализацию и внешний вид машины пользователя на трассе.

Детализация соперников

Отвечает за детализацию и внешний вид машин компьютерных оппонентов.

Детализация текстур

Отвечает за детализацию текстур в мире "Racing: Фактор скорости".

Фильтрация текстур

Здесь вы можете выбрать между билинейной, трилинейной или анизотропной фильтрацией. Полноэкранный антиалиасинг устанавливается через программу rFactorConfig.exe, которую можно найти в директории "Racing: Фактор скорости".

Тени

Эта настройка отвечает за количество теней. На самых высоких уровнях тени падают в кокпит, придавая игре потрясающую реалистичность. Если у вас проблемы с производительностью, понизьте эту опцию.

Сглаживание теней

Выбор этой опции придаст теням в игре плавные и гладкие очертания, но производительность при этом упадет. Если у вашего компьютера проблемы с производительностью, отключите эту опцию.

Автодетализация

Эта опция позволяет автоматически изменять уровень детализации в "Racing: Фактор скорости", поддерживая минимальный рекомендуемый уровень кадров в секунду. При включенной опции отображаются цифрами на экране.

Специальные эффекты

Эти настройки позволяют контролировать детализацию специальных эффектов (дыма, следы от шин, искры и т.д.) и их продолжительность.

Видимые машины

Установите количество машин, которые одновременно обрабатываются на трассе.

Центр сообщений

При включении этой опции переговоры, переговоры с механиками и сообщения об игровом статусе будут отображаться в окне, расположенном в левой нижней части экрана.

Километры в час/Мили в час

Выберите единицы, в которых будет отображаться скорость.

Приборная панель

Регулирует вывод информации с приборной панели на экран.

Исходный вид

Здесь можно изменить исходную точку обзора.

Зеркала

Эта настройка регулирует отображение зеркал. Настройка зеркал, как и многие другие настройки, может быть изменена во время игры.

Поле зрения

Отвечает за поле зрения водителя. Поэкспериментируйте с этой настройкой, чтобы найти желаемый баланс между обзором и, например, чувством скорости.

Звуки

Чтобы в полной мере насладиться звуками "Racing: Фактор скорости", измените эти настройки на свой вкус.

Громкость музыки

Этот ползунок регулирует громкость музыки в "Racing: Фактор скорости".

Громкость звуковых эффектов

Громкость звуковых эффектов в "Racing: Фактор скорости" настраивается с помощью этого ползунка.

Громкость двигателя

Регулирует громкость звука двигателя игрока.

Уровень громкости игрока

Отвечает за то, как звучит ваша машина по сравнению с остальными.

Уровень громкости соперников

Регулирует уровень громкости машин соперников.

Количество эффектов

Контролирует количество звуковых эффектов, которые могут обрабатываться одновременно.

Магазин — Усовершенствование автомобиля

"Racing: Фактор скорости" Motorworks не только выпускает одни из лучших машин в мире, но так же активно занимается изготовлением различных запчастей для них. Хотите ли вы новый глушитель или желаете полностью оснастить свою машину для гонок, в "Racing: Фактор скорости" Motorworks вы найдете все необходимое. На самом деле, для лучших результатов в карьере модернизация просто необходима. Но нужен осторожный подход — сначала хорошо изучите трассу, потому что иногда полезнее улучшить тормозную систему, чем повышать мощность машины. Или, если взять, к примеру, такую узкую трассу как Sardian, без хорошей настройки управления и коробки передач никак не обойтись. Уменьшение веса интересно тем, что разные части надо покупать и устанавливать последовательно. На данный момент машины FIS нельзя модернизировать. Полное описание каждого улучшения можно найти в окне Информации об Усовершенствовании, справа от окна Выбор усовершенствований.

Улучшения для тренировок (Trainer Upgrades)

Жидкокристаллический дисплей DAS 2500
Улучшенный учебный набор

Официальные стандартные усовершенствования

Серия Стандартных машин предлагает на выбор полные комплекты модернизации, основанные на типе трассы, являющиеся набором улучшений шасси и частей, улучшающих аэродинамику. Выбирайте правильный комплект, ведь ваша машина может перегреться или, что еще хуже, потеряет в мощности!

Короткая дистанция

Усовершенствования FIS

На данный момент отсутствуют.

Доступные улучшения для автомобилей класса SR

Спойлер

Улучшает устойчивость задней части автомобиля.

Кабина водителя

Меняет некоторые стандартные части салона автомобиля на гоночные детали, одобренные "Racing: Фактор скорости" Motorworks.

Юбка

Эта часть нужна не только для красоты, она, кроме всего прочего, улучшает управляемость.

Передний бампер

Позволяет регулировать прижимную силу в передней части машины, отличная деталь для любителей техники.

Задний бампер

См. выше.

Капот

Уменьшает вес и позволяет воздушному потоку лучше обдувать моторный отсек, хорошая деталь на первых порах.

Выхлопная труба

Мало того, что звучит лучше, модернизация выхлопной системы – простой и проверенный метод получить парочку лишних лошадиных сил.

Шины

Вам понадобится улучшать шины вместе с любыми изменениями силового агрегата, потому что сцепление с дорогой терять нельзя.

Тормоза

Из всего набора различных улучшений модернизация тормозов одна из самых важных — ее лучше производить как можно раньше. Модернизируйте постепенно, если не можете сразу поставить гоночные тормоза.

Уменьшение веса (Необходимо производить поэтапно)

Значительно уменьшает вес машины, убирая ненужные детали и меняя (не только выбрасывая) выбранные компоненты на более легкие и крепкие. Эта часть модернизации должна выполняться поэтапно, так как более поздние улучшения не заменяют ранние наборы.

Подвеска

После этого улучшения, подвеску можно хорошо настроить и подогнать так, чтобы она подходила именно вам.

Блок управления

Простое улучшение, которое может дать отличные результаты. Еще одна деталь, которую можно заменить на ранних порах, потому что модернизация двигателя – дело дорогостоящее.

Настройка мотора

Вот отличная вещь: можно значительно улучшить мощность автомобиля, но будьте осторожны! Куча лошадиных сил бесполезна, если вы используете ее для того, чтобы жечь резину. Сопоставляйте мощность двигателя с возможностями шасси, и вы будете идти верным путем к быстрой и хорошо управляемой гоночной машине.

Сцепление

Модернизация силового агрегата требует хорошего сцепления. Убедитесь в том, что ваше сцепление сопоставимо по уровню с двигателем.

Маховик

Как и модернизация сцепления, это еще одно необходимое улучшение силового агрегата.

Коробки переключения передач

От простой автоматической до полной настраиваемой гоночной коробки – найдите тут то, что вам по душе.

Дифференциал

Модернизируйте до полностью настраиваемой модели и получите больше власти над поведением задней части своего автомобиля.

Топливный бак

Более легкий и безопасный топливный бак является необходимым условием для многих гонок проводимых "Racing: Фактор скорости" Motorworks.

Сигнал

Не самое плохое улучшение. Удивите своих оппонентов новым гудком. Доступно лишь для машин SR.

Места проведения гонок

Используя новые доступные технологии, "Racing: Фактор скорости" Motorworks положила начало тому, что можно назвать не иначе как "Создание трассы гонщиком и командой" ('Team and Racer Track Creation'). Когда найдено подходящее место для постройки трассы, в ход идут методы, позаимствованные из мирового опыта строительства дорог и мостов силами военных. Макет трассы в натуральную величину может быть создан примерно за неделю. Первый шаг – укладка основы для полотна, используемого при постройке. Скелетом трассы является композитный материал, который намного прочнее стали, ширина его от 15 до 37,5 футов, без каких-либо ограничений по длине или форме. Затем, специальная резина заливается в ячеистую структуру скелета трассы, придавая ей жесткость и обеспечивая эластичность, необходимую из-за температурных и весовых нагрузок. Когда высыхает резина, кладут последний слой, схожий с поверхностью палубы авианосца; срок жизни этого материала от 15 до 25 лет, его легко можно чинить, как и собратьев из асфальта. В конце концов, наступает черед ландшафтных дизайнеров, воплощающих в жизнь идеи проектировщика трассы. На данный момент "Racing: Фактор скорости" Motorworks владеет 1,2 миллионами акров земли по всему миру и поддерживает постройку трасс заинтересованными сторонами. Но удовольствие не из дешевых: на доступ к чертежам MAS или INI, необходимым для аккуратного создания или копирования трассы, у вас уйдет 10-15 миллионов долларов. Впрочем, сравните эту сумму с 150-200 миллионами, необходимыми для постройки обычной трассы, и выгода становится очевидной. Другими словами, за сумму, которую платят многие команды в течение полного гоночного сезона, можно создать совершенно новую трассу. И так же легко ее можно снести – на земле не останется ни одного признака постройки. Настоящее достижение, еще одно в длинном ряду дел "Racing: Фактор скорости" Motorworks, призванных нести культуру гонок в массы.

Toban Raceway Park

Место—Toban Indiana, USA

Протяженность—Special Event, Reverse—2.603 KM/1.6 Miles

Special Event, Normal—2.603 KM/1.6 Miles

Special Event, Long—4.012 KM/2.5 Miles

Grand Prix Event—4.012 KM/2.6 Miles

Тип—Road course

Количество конфигураций —Four layouts supporting all classes.

Sardian Heights

Место —Sardian Heights, Georgia, USA

Протяженность —Temporary Street Circuit, Short Event—1.35 KM/0.84 Miles

Temporary Street Circuit, Long Event—2.53 KM/1.58 Miles

Тип —Temporary Street Course, Road Course layout.

Количество конфигураций —Two layouts supporting all SR events, OW Trainers and rF Advanced models.

Mills Metro Park

Место —Mills City, Virginia, USA

Протяженность —Mills Short—1.846 KM/1.2 Miles

Mills Special Event, Reverse Layout, Long—3.149 KM/1.95 Miles

Mills Grand Prix, Long—3.149 KM/1.95 Miles

Тип —Road Course

Количество конфигураций —Three layouts supporting all classes,

Orchard Lake Raceway

Место —Washington Pennsylvania, USA

Протяженность —Speedway Infield Road Course—3.713 KM/2.31 Miles

Speedway Oval Course—2.91 KM/1.81 Miles

Тип —Road and Oval Course

Количество конфигураций —Two, all classes allowed.

Joesville Speedway

Место —Joesville Montana, USA

Протяженность —Short Oval Course—0.656 KM/0.41 Miles

Тип —Fixed Oval.

Количество конфигураций —One, fixed oval, SR classes, rF Trainer and rF Advanced classes, FIS Championship Series.

Essington Long

Место

Протяженность

Тип

Количество конфигураций

Lienz Festival Der Geschwindigkeit

Место —Lienz, Austria

Протяженность —Week 1—Altstadt—1.53 Km/0.95 miles

Week 2—GP Short—2.68 Km/1.66 miles

Week 3—GP—6.26 Km/3.89 miles

Week 4—GP Long—7.23 Km/4.49 miles

Week 5—24 Hour GP—8.16 Km/5.07 miles

Week 6—Rally Hill Climb—6.78 Km/4.21 miles

Тип —Temporary road course

Количество конфигураций —six, including one rally hill climb stage

Jacksonville Super Speedway

Место —Jacksonville Florida, USA

Протяженность —Jacksonville 500—4.02 Km/2.50 miles

Тип —Super speedway

Количество конфигураций —One fixed layout super speedway

Barcelona

Место —Barcelona, Spain

Протяженность —4.62 Km

Тип —Road Course

Количество конфигураций —One road course layout

Northamptonshire

Место —Northamptonshire, UK

Протяженность —British Grand Prix course 5.141 Km

RF3 Championship course

Sports Car Championship course

Тип —Road course

Количество конфигураций —Three road course layouts

Nuerburg

Место —Nurburg, Germany

Протяженность —European Grand Prix course 5.149 Km

Nuerburg Sprint course

Тип —Road course

Количество конфигураций —Two road course layouts

Essington Park

Место —Bolsover, Derbyshire, UK

Протяженность —Essington Grand Prix—4.012 Km/2.5 miles

Тип —Road course

Количество конфигураций —One permanent road course layout

Расписание официальных сезонов по классам (Sanctioned Class Season Schedules)	
Серии	Места проведения гонок
Rhez Amateur GP-GT3	Mills Short
	Joesville Speedway
	Toban Short
Rhez Unlimited-GT2, GT1	Mills Short
	Orchard Lake Road Course
	Toban Short
	Sardian Heights, Short Course
	Mills Long
ZR Challenge—ZR	Toban Long
	Mills Short
	Orchard Lake Road Course

	Toban Short
	Sardian Heights, Short Course
	Mills Long
ZR-Z Invitational	Toban Long
	Orchard Lake Road Course
	Mills Long, Reverse Layout
	Sardian Heights, Short Course
	Mills Long
	Toban Long, Reverse Layout
"Racing: Фактор скорости" Basic Trainer	Mills Short
	Joesville Speedway
	Toban Short
"Racing: Фактор скорости" Academy Racer	Toban Long, Reverse Layout
And Trainer	Orchard Lake Oval
	Mills Long, Reverse Layout
	Toban Short
FIS Championship	Mills Long
	Joesville Speedway
	Toban Long
	Orchard Lake Oval
	Mills Short
	Orchard Lake Road Course
	Toban Long, Reverse Layout
Kodi Rayzor Takamaya Venom	Altstadt GP Layout GP Layout Long 24 Hours Course
Очки, Серии SR	
Место	Очки
Первое	10
Второе	8
Третье	6
Четвертое	5
Пятое	4
Шестое	3
Седьмое	2
Восьмое	1
Больше очков нет	–

Очки, Серии OW	
Первое	8
Второе	5
Третье	3
Четвертое	2
Пятое	1
Больше очков нет	–

Игра по сети

Существует два типа серверов — выделенный (dedicated) и невыделенный (non-dedicated). Выделенный сервер не работает с графикой и звуком и может быть запущен на маломощных компьютерах (из-за низкой нагрузки на процессор и память). Он может посылать сетевые сигналы и отвечать на входящие намного быстрее, чем невыделенный сервер. Для создания этого типа сервера щелкните два раза на 'Dedicated.exe' и используйте таблицы настроек для задания нужной конфигурации. Невыделенный сервер можно создать из обычной игры, щелкнув на кнопку "Создать" под значком Соединиться в главном меню. На невыделенных серверах создатель может играть с остальными пользователями. Создатель невыделенного сервера также полностью управляет процессом игры — клиенты не могут голосовать за смену сессий или добавление ботов (AI).

Для запуска сервера вам необходимо сначала убедиться, что он работает с вашим брандмауэром. У невыделенного сервера для этого существует кнопка "Тест брандмауэра". Для объявления о своем невыделенном сервере в Интернете вы должны пройти тест брандмауэра. Эта кнопка находится под страницей настроек Игры по сети (подменю значка Соединиться в Главном меню). Для дальнейшей помощи обратитесь к Руководству по работе с брандмауэром (Firewall Guide) в папку Support из директории с установленной "Racing: Фактор скорости". Если вы не видите вашу игру в интернете, убедитесь в том, что отмечена опция "Известить об организации гонки".



Очень важно правильно настроить параметры соединения на сервере. Вы найдете информацию о типах соединений и скорости отдачи/загрузки (Upload/Download Speeds) вверху раздела Настройка клиента многопользовательской игры (Multiplayer Client Setup section). Тем не менее, с настройкой сервера возникает больше сложностей, чем с клиентом. Заметим, что скорость отдачи важнее для сервера, чем скорость скачивания.

По умолчанию "Racing: Фактор скорости" будет использовать всю разрешенную часть соединения для обеспечения максимального удовольствия от игры по сети, возможного при данном соединении. Разрешенная часть соединения определяется комбинацией настроек серверной и клиентской части. Кроме того, пусть ваше соединение и поддерживает 1000 кбит/сек (1Мбит), это не значит, что вы должны настраивать "Racing: Фактор скорости" на использование 1000 кбит/сек. Если вы планируете запустить несколько серверов "Racing: Фактор скорости" или хотите зарезервировать часть соединения для других целей (просмотр веб-сайтов или сетевые приложения), вы должны уменьшить тип соединения и/или поделить скорости отдачи/загрузки. К примеру, если вы хотите запустить 4 сервера "Racing: Фактор скорости", чтобы они делили соединение в 5000 кбит/сек (5Мбит) отдачи, тогда каждый сервер должен быть настроен на использование не более $(5000/4) = 1250$ кбит/сек. И если уж мы заговорили об использовании нескольких серверов "Racing: Фактор скорости", запущенных на одном компьютере, стоит отметить, что каждый из них должен использовать отдельный профиль (или "файл игрока"). Иначе настройки могут быть перепутаны.

Другой способ ограничения соединения доступен через редактирование файла конфигурации игры по сети (по умолчанию находится в UserData/<ваше имя>/multiplayer.ini). Можно ограничить соединение для каждого клиента, изменив графу Максимальное соединение для клиента (Max Data per Client). К примеру, у вас есть несколько присоединившихся клиентов с кабельными соединениями (скажем, соединение на 256кбит) и другие, использующие модемное соединение (ISDN, 64кбит). Для того чтобы все присоединялись к серверу одинаково, вы можете изменить Максимальное соединение для клиента (Max Data per Client) до 64, что ограничит скорость клиентов с кабельным соединением до той же скорости что и модемных. Можно легко подсчитать максимальный размер исходящего соединения, который будет использоваться. Если клиентов 15, то вы будете использовать не больше чем $15 * 64 = 960$ кбит/сек. Надо заметить, что если это превышает Скорость загрузки (Upload Speed), которую вы установили, соединение будет ограничено именно значением Скорости загрузки (Upload Speed).

У сервера есть множество доступных настроек. Одна из первых и самых важных – какую из гоночных серий (или "игровых баз") использовать. Это будет частично решать, какие автомобили и трассы будут доступны. После можно настроить фильтры машин, чтобы разрешить только определенные автомобили. Эти фильтры обсуждались выше.

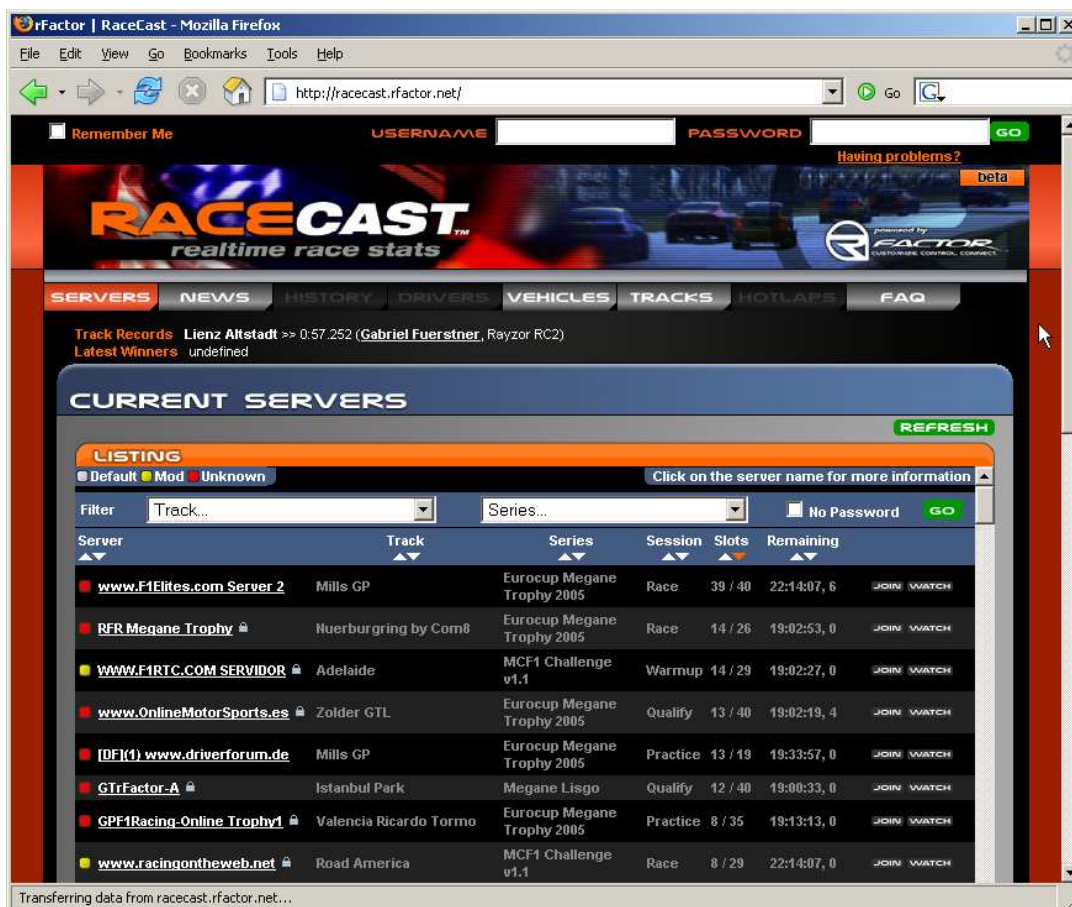
Выбрав "RaceCast" (выделенный сервер) или "Отправить на RaceCast" (невыделенный сервер), вы отправите время и другую информацию на

RaceCast, так что другие игроки смогут увидеть результаты вашего сервера. Существует много других возможностей: какую помощь в вождении разрешить, различные настройки гонок и многое другое. Большинство из них обсуждаются в этом документе. Также интересны некоторые специализированные настройки в файле конфигурации. Для выделенных серверов вы можете настроить голосование по изменению сессий, ботов (AI), перезапуска гонок, и т.п. Об этих и других настройках смотрите ниже в разделе "Внешние настройки" ("External Options").

Наконец, когда сервер настроен и клиенты подсоединились, у вас появляется возможность выгнать или заблокировать людей за плохое поведение. Выгнать игрока – временная мера: человек может сразу же заново зайти на сервер, если гоночная сессия еще не началась. Блокировка игроков добавляет их IP в список и не дает им снова подсоединиться. Полный список заблокированных IP по умолчанию хранится в UserData/<ваше имя>/bans.xml, так что вы можете послать его друзьям или редактировать/удалить его позже

RaceCast

RaceCast это мощный инструмент, одна из новых возможностей, которыми изобилует "Racing: Фактор скорости", и одна из самых увлекательных с точки зрения водителя. Получив логин и пароль, вы сможете пользоваться этой опцией для того, чтобы следить за своей активностью в сетевых играх и выводить информацию различными способами. Общее количество пройденных гонок, кругов, миль, машины, на которых вы ездили, – выбирайте, а RaceCast это надежно сохранит. Кроме того, он может вывести полезный *.XML итог гонки, который можно разбить как душе угодно, чтобы отобразить только необходимые данные.



Используя главное окно RaceCast, игрок может войти, проверить статус любого сервера RaceCast, посмотреть общую статистику всех накопленных кругов и миль. Здесь вы можете щелкнуть на имя сервера, тогда под списком серверов появится информационное окно, в котором будут отображены правила и другая информация, относящаяся к этой гонке. Если вы захотите, то можете просто нажать на ссылку WATCH и просмотреть в реальном времени список всех игроков сервера, на то в какой они сессии, с каким временем едут и общее количество кругов. Созрели для гонки? Выберите сервер одного из своих друзей, или зайдите на тот, что не защищен паролем, – но помните о своих манерах: открытые гонки настолько хороши, насколько им позволяют сами игроки. Если сервер защищен паролем, вас попросят ввести этот пароль, перед тем как вы зайдете на него.

На RaceCast также существует огромная база статистики водителей, результатов и информации о рангах. С помощью мощной функции поиска вы можете, например, получить полный список каждой гонки, в которой участвовали в течение своей сетевой водительской карьеры. Кроме того, вашему вниманию представлен rRank – система очков, основанная на ваших играх по сети: чем больше номер, тем лучше.

А знаете что самое лучшее? По эксклюзивному соглашению между "Racing: Фактор скорости" Motorworks и несколькими интернет-компаниями... это

бесплатно! Не нужно больше думать о том, насколько далеко вы ушли в развитии своей гоночной карьеры, RaceCast даст вам любую необходимую информацию всего за пару кликов.

Для дополнительной информации, посетите сайт RaceCast:

<http://racecast.rfactor.net>

Настройка клиента для игры по сети (Multiplayer Client Setup)

Для начала игры в интернете вам нужно настроить свое соединение. Нажмите на Настройки под значком Соединиться на главной странице. Выберите Тип соединения равный или меньше скорости вашего реального соединения с интернетом. Например, если у вас кабельное соединение или линия DSL со скоростью загрузки 192кбита, мы рекомендуем выбрать Кабель/DSL 128K.

Если вы тестировали свое соединение и знаете, что точные скорость загрузки и отдачи не сравнимы ни с одним из существующих типов соединений, тогда выберите Настр. и укажите эти скорости в графах Скорость отдачи (Upload Rating) и Скорость загрузки (Download Rating).

Внимание: выбор более быстрого типа соединения, чем имеется у вас на самом деле, скорее всего, испортит впечатление от игры по сети.

После того как вы настроили ваше соединение, нажмите на Присоединиться под значком Соединиться. Должен появиться список игр, в котором будут указаны название игры, трасса, количество игроков из максимально разрешенных и пинг. Необходимо уточнить, что пинг – это не ваш пинг до сервера. Скорее, это средний пинг игроков, которые в данный момент подключены (и 0, если игроков нет). Низкие пинги (до 150 или около того) означают, что у сервера хорошее соединение со своими клиентами.

Чтобы получить больше информации об определенной игре, просто нажмите на нее. Внизу страницы есть три вкладки, каждая из которых содержит информацию о выбранной игре. Замок перед названием игры означает, что нужен пароль (в том смысле, что сервер, скорее всего, пригласил определенных людей). Другая полезная информация – сведения о текущей гоночной серии (rFm). Две серии, которые есть изначально в игре, – это SR Grand Prix Season и Open Wheel Challenge, которые были описаны в этом документе ранее. Если вы хотите ехать на определенной машине, проверьте под вкладкой Новости/Информация информацию о доступных автомобилях.

Под вкладкой Настройки вы найдете разрешенную помощь в управлении. Зеленый цвет означает, что данную помощь использовать разрешено. Если вы ездите только с противобуксовочной системой (Traction Control), то заходить на серверы с отключенной противобуксовочной системой (Traction Control) не рекомендуется.

Стоит так же проверять текущую сессию в игре. Вы не можете присоединиться к игре, которая уже находится в состоянии гоночной сессии. "Кругов осталось" и

"Осталось времени" показывают, сколько еще продлится данная сессия (если участники или сервер не выберут смену сессии до ее завершения). Сигнализация флагами описана в другом месте этого документа, а Умножение повреждений говорит о том, насколько реалистична модель повреждений. 100% – реалистична, 50% – щадящий режим, 0% – повреждений нет.

Во вкладке **Расширенные** есть всего один важный пункт – это **Скорость передачи сервера**. Высокие скорости (1000кбит/с и больше) означают, что сервер может качественно справиться с большим количеством машин. Кроме того, некоторая полезная информация находится во вкладке **Новости/Информация**.

Если вы решили к какой игре присоединиться, нажимайте на нее, а затем на **Загрузить игру** в правом нижнем углу вашего экрана. Далее вам понадобится выбрать машину, которая удовлетворяет списку разрешенных автомобилей. Когда закончите, нажмите на **Загрузить трассу** и вы окажетесь в игре.

Больше информации об участии в многопользовательской игре, включая голосования, описано в другом разделе.

Больше многопользовательских возможностей

На странице **Присоединиться** вы найдете три вкладки – **Список серверов**, **Список друзей** и **Чат**. По умолчанию вы попадаете на **Список серверов**, в нем есть список игр, в которые вы можете войти.

Под **Списком друзей** вы можете отметить друзей по имени их профиля и, нажав на значок "плюс", добавить их. Позже вы сможете увидеть, кто из друзей участвует в гонках на данный момент. Справа будут находиться игры, которые вы поместили в закладки. Во время гонки вы можете отметить сервер, нажав на кнопку создания голосования в нижнем левом углу экрана, а затем – на **"Добавить в избранное"**. С этого момента вам достаточно зайти в **Список друзей**, выбрать сервер из избранного и нажать на **Присоединиться к гонке**.

Во вкладке **Чат** вы можете участвовать в чатах **"Racing: Фактор скорости"**, используя протокол IRC. Просто нажмите **Соединиться**, и, если ваш никнейм уже кем-то не занят (по умолчанию это имя вашего профиля), вы сможете общаться с любым человеком из списка.

На странице **Настроек игры по сети** (находится под значком **Соединение** в главном меню), в нижней части экрана вы увидите настройки **RaceCast**. **RaceCast** – это новый мощный инструмент, который позволяет вам изучать время гонок, находить игры, наблюдать за результатами и очками игроков. Чтобы разрешить **RaceCast** хранить вашу статистику, вы должны зарегистрироваться в нем. Введите адрес вашей электронной почты и пароль, а затем нажмите на кнопку **"Регистрация"**. Если регистрация прошла успешно, вы можете нажать на кнопку **"Войти на сайт"** для входа. Когда **RaceCast** активирован, индикатор **Статус RaceCast** будет гореть зеленым. С этого момента игра будет пытаться автоматически зайти на сайт во время загрузки. Чтобы

посмотреть результаты и другие данные, откройте браузер и зайдите на сайт racecast.rfactor.net. Для входа вам понадобится имя вашего профиля (а не адрес электронной почты) и пароль, который вы указывали при регистрации.

Список команд управления

Ниже приведен полный список команд управления в "Racing: Фактор скорости". Заметьте, что некоторые команды по умолчанию не привязаны к кнопкам. Об управлении свободной камерой подробнее написано в разделе "Дополнительные возможности".

Стандартные настройки управления

ДЕЙСТВИЕ	КЛАВИША ПО УМОЛЧАНИЮ	КОНТРОЛЛЕР ПО УМОЛЧАНИЮ
Газ	A	Ось Y (-)
Тормоз	Z	Ось Y (+)
Поворот налево	,	Ось X (-)
Поворот направо	.	Ось X (+)
Следующая скорость	Лв. Alt	B1
Предыдущая скорость	Пр. ALT	B2
Нейтральная скорость	Н/Д	
Сцепление	Q	
LCD Режим	ENTER	
Запросить/отменить запрос пит-стопа	S	
LCD Вверх	Стрелка вверх	
LCD Вниз	Стрелка вниз	
LCD Увеличить	Стрелка вправо	
LCD Уменьшить	Стрелка влево	
Превышение	O	
Управление зажиганием	/	
Ограничитель оборотов	L	
Торм. баланс (Вперед)	[
Торм. баланс (Назад)]	
Посмотреть налево	V	
Посмотреть направо	N	
Посмотреть назад	B	
Помощь в поворотах	F1	
Помощь при закусывании руля	F2	
Помощь с точкой торможения	F3	
Система стабилизации	F4	
Выход из заноса	F5	
Неуязвимость	F6	
Авт. переключение	F7	
Антипробуксовочная с-ма	F8	
АБС	F9	
Помощь на пит-лейн	F10	
Помощь при переключении	F11	

Сделать скрин-шот	F12
Камеры в кабине	INSERT
Камеры на борту	HOME
Движущиеся камеры	PAGE UP
Камеры на трассе	PAGE DOWN
Прив. к пер. машинам	Keypad +
Прив. к задн. машинам	Keypad -
Повтор	R
Пок. информацию о водителе	TAB
Пауза	P
Начать гонку заново	Y
Закончить сессию/гонку	ESC
Вверх	Цифр. кл. 8
Вниз	Цифр. кл. 2
Повернуть налево	Цифр. кл. 4
Повернуть направл	Цифр. кл. 6
Приблизить	Цифр. кл. 9
Отдалить	Цифр. кл. 7
Показать маркировки машин	TAB
Перекл. управление компьютера	I
Быстрое переключение пилота	W
Выбор пассажира	P
Ув. ускорение	НЕНАЗН.
Ум. ускорение	НЕНАЗН.
Врем. ускорение	НЕНАЗН.
Перекл. своб. движение	НЕНАЗН.
Нулев. своб. движение	НЕНАЗН.
Зажигание	НЕНАЗН.
Стартер	НЕНАЗН.
Сигнал	НЕНАЗН.
Фары	H
Ручной тормоз	НЕНАЗН.
Посм. вверх	НЕНАЗН.
Посм. вниз	НЕНАЗН.
Обернуться влево	НЕНАЗН.
Обернуться вправо	НЕНАЗН.
Передвинуть сиденье вперед	НЕНАЗН.
Передвинуть сиденье назад	НЕНАЗН.
Передвинуть сиденье вверх	НЕНАЗН.
Передвинуть сиденье вниз	НЕНАЗН.
Ускорение времени	НЕНАЗН.
Перекл. зеркала	3
Перекл. статус дисплея	4
Перекл. тахометр на дисплее	5
Перекл. инф. дисплей	6

Перекл. наложение	7
Чат в реальн. времени	T
Быстр. чат #1	НЕНАЗН.
Быстр. чат #2	НЕНАЗН.
Быстр. чат #3	НЕНАЗН.
Быстр. чат #4	НЕНАЗН.
Быстр. чат #5	НЕНАЗН.
Быстр. чат #6	НЕНАЗН.
Быстр. чат #7	НЕНАЗН.
Быстр. чат #8	НЕНАЗН.
Быстр. чат #9	НЕНАЗН.
Быстр. чат #10	НЕНАЗН.
Быстр. чат #11	НЕНАЗН.
Быстр. чат #12	НЕНАЗН.
Вн. сигнал вверх	НЕНАЗН.
Вн. сигнал вниз	НЕНАЗН.
Вн. сигнал влево	НЕНАЗН.
Вн. сигнал вправо	НЕНАЗН.
Выбр. вн. сигнал	НЕНАЗН.
Отм. вн. сигнал	НЕНАЗН.
Медл. движение камеры	
Передв. камеру вперед	НЕНАЗН.
Передв. камеру назад	НЕНАЗН.
Передв. камеру влево	НЕНАЗН.
Передв. камеру вправо	НЕНАЗН.
Передв. камеру вверх	НЕНАЗН.
Передв. камеру вниз	НЕНАЗН.
Накл. камеру вверх	НЕНАЗН.
Накл. камеру вниз	НЕНАЗН.
Накл. камеру влево	НЕНАЗН.
Накл. камеру вправо	НЕНАЗН.
Повернуть камеру влево	НЕНАЗН.
Повернуть камеру вправо	НЕНАЗН.
Приблизить камеру	НЕНАЗН.
Отдалить камеру	НЕНАЗН.
Исп. аппаратного плагина	НЕНАЗН.
Упр. голосовым чатом	НЕНАЗН.
Изменение вида камеры	НЕНАЗН.
Сбросить обр. связь	НЕНАЗН.
Осн. дисплей	НЕНАЗН.
Дисплей гонки	НЕНАЗН.
Помощь при вождении	НЕНАЗН.
Статус машины	НЕНАЗН.
Доп. информация	НЕНАЗН.

Информация о гонке	НЕНАЗН.
Положение в гонке	НЕНАЗН.

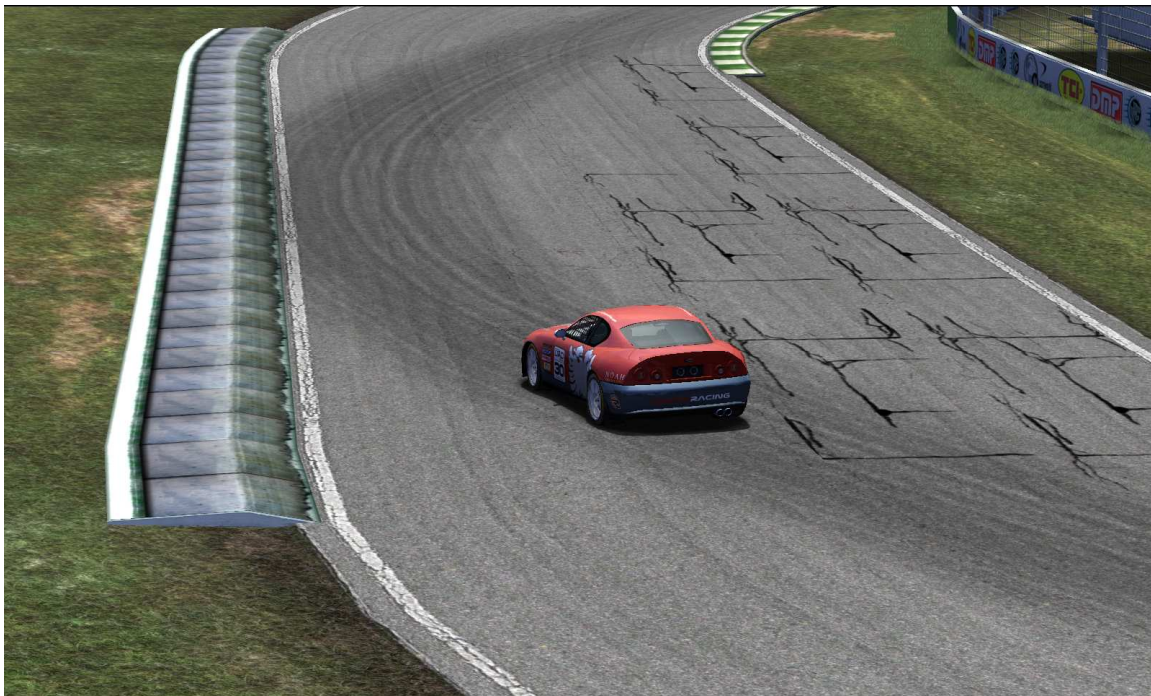
Приложение А: Модернизация для скорости – Гараж

Для того чтобы быть быстрым на трассе, вам нужно понять, как машина ведет себя, и каким образом нужно изменить поведение, если оно вам не подходит. Настройка машины – это не только целая наука, но и настоящее искусство, этот раздел предложит вам различные варианты, с которых можно начать. После небольшой практики и времени проведенного в гараже ваши водительские навыки значительно улучшатся. А сейчас вы детально изучите трассу Mills с автомобильным гуру **Achim-T**.

Дамы и господа, пристегните ваши ремни, мы отправляемся изучать трассу Mills с точки зрения водителя и механика.

Для начала вам нужно детально изучить трассу. Если вы этого еще не сделали, выведите *Howston* на асфальт и откатайтесь 15-20 кругов на стандартных настройках.

На первых пяти кругах старайтесь максимально точно следовать траектории. Главная задача состоит в том, чтобы запомнить последовательность поворотов и найти те части ландшафта, которые станут ориентирами для необходимых действий позже, когда вы будете ехать слишком быстро и не сможете разглядеть каждую деталь.



После пяти кругов ускорьтесь немного и тщательнее следуйте гоночной траектории. Это еще не максимальная скорость, но уже достаточная для того, чтобы процесс стал интересным. Отпускайте газ значительно раньше обычного, тормозить тоже начинайте раньше, чтобы не сильно оттормаживаться и поддерживать низкую скорость для внимательного изучения каждого поворота и выработки тактики его прохода. Эти пять кругов нужны для понимания ваших

действий в каждом из поворотов, все внимание должно быть приковано к входу и выходу из каждого поворота.

К десятому кругу вы найдете примерные точки для начала торможения и правильные передачи для каждого поворота, и будете точно знать, что вас ждет за каждым изгибом трассы.

Теперь настало время ехать быстро. Следующие пять кругов старайтесь ехать как можно быстрее и безопаснее. Главное слово "безопаснее". Тормозить все еще следует пораньше, все равно будете запаздывать, и сфокусируйтесь на траектории движения, запоминая, как ведет себя машина в каждом из поворотов.

Задавать правильные вопросы это ключевая часть настройки машины для достижения максимальной скорости, и вот несколько вещей, на которые следует обратить внимание: обладает ли автомобиль избыточной или недостаточной поворачиваемостью, и если это так, то что вы делаете в такие моменты с газом, тормозами и рулем? Были ли перед этим неровности, заставившие машину так себя вести? Было ли до этого место, которое показалось скользким? Помогли ли поребрики? Мешает ли угол обзора понять нормальную траекторию входа в поворот? Следует ли за поворотом скоростная секция (это будет означать, что скорость на выходе из поворота намного важнее скорости в его середине)? Кончается ли поворот там, где кажется или раньше/позже, какие ошибки вы совершаете – другими словами: что вы пытаетесь сделать и является ли это оптимальным в таком повороте, и если нет, то каким образом (к примеру, пытаетесь ли вы слишком рано набрать обороты, выбираете ли неправильную траекторию, тормозите слишком рано/поздно) вы сталкиваетесь с недостаточной или избыточной поворачиваемостью?

Следует ли за поворотом еще один и мешает ли использование оптимальной траектории и скорости в первом нормальном прохождении второго? Вам не хватает оборотов на быстрой точке трассы, если вы входите в поворот плавно и быстро? Подходят ли передачи скоростям в поворотах, или обороты становятся слишком высокими/низкими в повороте? Вы не можете переключиться на удобную передачу, потому что обороты опять будут слишком высокими или низкими?

Теряется ли сцепление с дорогой на задней оси, когда вы переключаетесь на более низкую передачу перед поворотом? (Избежать этого можно, снижая передачу позже, или сдвинув баланс тормозной системы в сторону передней оси, но у последнего метода есть неприятные побочные эффекты, так что если вы все еще на стандартных настройках, то лучше использовать первый вариант). Блокируется ли слишком часто передняя ось? Обладает ли машина избыточной или недостаточной поворачиваемостью во время ускорения на выходе из поворота? Можете ли вы быстро вывести ее на прямую после апекса?

Хорошо ли машина слушается руля, и где это не так? Совершает ли она нежелательные маневры? И если так, то где?

Если пяти кругов недостаточно для ответов на эти вопросы, прокатитесь еще пять. После двадцати кругов у вас точно будет достаточно сведений, чтобы вернуться в гараж и начать обсуждение вождения и настройки автомобиля для этой трассы.

Итак, допустим, вы проехали эти двадцать кругов и имеете ответы на вопросы, возникшие в предыдущей части.

Давайте теперь проедем круг на Mills со мной, так что вы сможете увидеть разницу между моим подходом и вашим, и те вещи, на которые я обращаю внимание в таких ситуациях. Я всегда езжу без помощи в вождении, так что учитывайте это при прочтении этого маленького руководства. Да, существуют гоночные серии которые разрешают помощь в поворотах, антиблокировочную/антипробуксовочные системы и другие электронные устройства, используйте их в любой момент. Но помните, что они *изменяют* поведение автомобиля, так что многие из вещей, о которых мы тут говорим, неприменимы в случаях, когда включены различные помощники в вождении.

Предположим, что мы закончили прогревочный круг и теперь находимся на короткой прямой перед последним левым поворотом, ведущим обратно на главную прямую.

Я стараюсь войти в последний левый с правого поребрика, так как за этим поворотом следует долгая прямая, и любая выгода, полученная на этом повороте, останется с нами на довольно долгое время (по меркам гонки, конечно).

Тем не менее, я могу пожертвовать, если необходимо, некоторым количеством скорости перед входом в поворот, чтобы быть уверенным в возможности мгновенного ускорения на выходе. У меня должен быть полный контроль над машиной в апексе, чтобы я мог направить автомобиль в правильном направлении для последующего ускорения.

Я начинаю с правого поребрика: я поворачиваю заранее и использую ближнюю часть левого поребрика во время гонки (я могу использовать и дальнюю его часть во время квалификации, но только если уверен, что мои настройки это позволяют). Более мягкая подвеска может позволить машине мягче пройти высокую часть поребрика, а твердая этого не допустит.

В основном я направляю машину в сторону дальнего конца правого поребрика, следуя изгибу трассы, постепенно изменяя угол поворота руля. Плавное вождение – это абсолютная необходимость как в "Racing: Фактор скорости", так и в настоящем автомобиле. Дальше я не буду утапливать газ, а нажму педаль за три-четыре приема, одновременно поворачивая руль. Машину, возможно, будет немного нести, но основная идея заключается в том, что я могу ускоряться настолько, насколько мне позволяет сцепление с дорогой задней оси. Если я могу это сделать прямо сейчас, то все хорошо. Если же это не так, то мне нужно что-то менять либо в настройках, либо в моем стиле езды.

Допустим, что с управлением выхода из этого поворота все обошлось хорошо, я изо всех сил жму на педаль газа, пока не появляется правый поребрик, предшествующая П1Л (Поворот №1, Левый).

Снова я буду направляться на этот поребрик. Затем, когда я достигну его конца, я не отпущу газ и поверну влево немного раньше, чем мне будут подсказывать глаза: на этой скорости центробежная сила понесет автомобиль к внешнему краю поворота. Мне нужно предусмотреть действия, нейтрализующие ее, чтобы суметь достигнуть внутреннего поребрика в апексе поворота (или того чего я хочу), и правильно направить машину для оптимального выхода.

Пройти поворот очень просто, если вы следуете этому совету. Но не возносите на небеса от такого успеха. Это одна из главных ошибок, которую может совершить гонщик – думать о прошлом, вместо того, чтобы смотреть вперед. Не важно – хорошо выполнен маневр или нет, отложите его в памяти для последующего рассмотрения (когда вернетесь в гараж) и сконцентрируйтесь на том, что вас ждет впереди.

Достигнув апекса П1Л – допустим скорость у вас такая, какая должна быть у *Howston* – вам нужно начинать тормозить для П2П. У большинства из вас будут проблемы в быстром преодолении П2П – потому что не важно как вы радуетесь скорости, которую вынесли из П1Л, вам нужно немедленно ей пожертвовать, чтобы вовремя подготовиться к прохождению П2П.

Очевидно, что машина не захочет тормозить: она будет ерзать и сопротивляться. Сконцентрируйтесь на торможении и мягко направьтесь на левый поребрик перед П2П.

Несмотря на то, что стандартные настройки весьма устойчивы, автомобиль на торможении будет практически срываться, но большая устойчивость машины сделает ее слишком медленной. Давайте с этим пока смиримся.

Я мысленно провожу линию через конец левого поребрика П2П через угол и пытаюсь найти правильную комбинацию скорости и моего вмешательства, чтобы удержать машину на этой линии. За П2П следует прямая, так что скорость выхода намного важнее, чем скорость перед апексом, и я поступаю соответственно, пытаюсь подготовить оптимальный выход, а не сохранить скорость при прохождении поворота.

Когда я прохожу апекс и пытаюсь начать газовать, я замечаю что машина плохо уходит с внешнего поребрика. У меня возникают проблемы с поворотом вправо, в то время как при ускорении начинается сильное виляние.

Вот и появилась первая идея для изменения установок: я запоминаю, что нужно ослабить механизм блокировки дифференциала на загруженную сторону или задать преднатяг, чтобы добиться избыточной поворачиваемости автомобиля. Я могу выбрать лишь ослабление преднатяга, потому что проблема возникает только при выжатой педали газа. Конечно, преднатяг влияет и на нерабочую

сторону, так что я должен решить, хочу ли я, чтобы машина обладала избыточной поворачиваемостью и при отпущенном газе. Если же нужна небольшая потеря на не самом полном газе и хочется обрести полнейшую стабильность на полном, я бы изменил преднатяг до, скажем, трёх.

Конечно, я мог бы изменить весь баланс машины, настроив вес или стабилизаторы поперечной устойчивости. Или даже изменив настройки подвески — а именно, медленные настройки амортизатора, чтобы использовать перенос веса для изменения баланса автомобиля в определенных обстоятельствах. Но механизм блокировки дифференциала – хороший способ добиться того же эффекта, не изменяя баланс машины и без нежелательных побочных эффектов. Большой вес задней части уменьшит точность управления, более жесткие стабилизаторы увеличат износ шин и уменьшат свойство избыточной поворачиваемости в статичных ситуациях. Увеличение переноса веса будет иметь эффект только тогда, когда происходит смещение веса. Блокировка дифференциала лучший выбор для меня на данный момент.

Угол развала уже достаточно высок, даже возможно слишком. Автомобиль и так отлично управляем и без его увеличения, это же не всегда улучшает общую величину сцепления с дорогой, и, кроме того, увеличивает износ шин с внутренней стороны.

Я, конечно, мог бы уменьшить угол развала задней оси, чтобы улучшить сцепление с дорогой на ускорении, потому что при ускорении задние амортизаторы сжимаются, угол развала увеличивается и это может привести к тому, что задние колеса будут касаться асфальта только внутренней частью, а не всей поверхностью. Так я могу покончить с плохим сцеплением с дорогой задней оси при ускорении, и это надо запомнить, если существует проблема со сцеплением задних колес при ускорении. Но пока настройка блокировки дифференциала это лучшее решение.

Что касается передач: вы можете использовать третью или вторую. На второй есть ощущение скорости, но на третьей машина идет действительно быстрее, потому что ведет себя на ускорении лучше, а также по причине того, что снижение до второй при торможении может нарушить нормальное поведение автомобиля, мешая мне выровняться и как можно быстрее выйти из поворота.

А сейчас мне нужно скорректировать газ и рулевое управление так, чтобы машина направилась в нужном направлении. Раз машина, в зависимости от настроек, по-разному отвечает на действия органами управления, нам необходимо лишь найти правильное сочетание опций, которое обеспечит верное поведение машины. Сейчас, например, нам стоит ухудшить сцепление одной из частей машины (в данном случае – задней) с дорогой, чтобы она правильно проходила повороты.

Когда машина начнет двигаться в верном направлении, стоит подумать о возвращении "плавности". Перед ПЗЛ я до предела разгоняюсь по правой части трассы. Мне предстоит пройти очень крутой поворот (повороты такого типа называются шпильками). Торможение нужно начинать до той точки, когда на

трассе будут видны тормозные следы других машин (по крайней мере, находясь за рулем *Howston*). Вообще, тормозные следы обычно начинаются позже необходимой точки торможения, и могут использоваться лишь как относительные ориентиры.

Я замечаю, что при сбросе газа перед торможением машину сносит. Возможно, дело в чрезмерном смещении тормозного баланса на переднюю ось. Сейчас соотношение составляет 69/31, позже я задам 60/40. Максимальное сцепление колеса с дорогой не может превышать какого-то определенного значения и зависит от всех действующих на колесо сил. Таким образом, если тормозные усилия перенесены на переднюю ось, останется очень мало сцепления для управления машиной. Это может привести к полной блокировке передних колес

Но злоупотреблять переносом тормозного баланса назад тоже не стоит, это, опять же, может сделать машину неуправляемой при торможении. Перенос большей части тормозного усилия на заднюю ось сильно повредит курсовой устойчивости. Я просто понижу уровень блокировки дифференциала в накате с 50 до 25%, чтобы придать машине склонность к заносу без газа.

Уменьшение преднатяга также поможет, но я уменьшу значение в накате, так как хочу добиться более сильного эффекта, достигаемого в любых положениях педали газа и на любых скоростях.

Думаю, что стоит немного подробнее рассказать о настройках блокировки и преднатяга.

Чем больше преднатяг, тем быстрее (относительно позиции газа и разницы скоростей между левым и правым колесом) будет блокироваться дифференциал. Без преднатяга блокировка дифференциала будет происходить лишь тогда, когда разница скоростей левого и правого колеса будет очень большой, то есть, будет происходить слишком поздно и жестко. При высоком значении преднатяга блокировка будет ранней и мягкой, то есть будет происходить при малой разнице скоростей левого и правого колес.

Теперь, когда это стало понятно, вернемся на трассу. Там я продолжаю процесс входа в поворот по отметкам резины с использованием правого поребрика перед поворотом и внутреннего поребрика, который располагается в апексе поворота. Будьте осторожны: у этого поворота очень поздний апекс из-за его крутизны. За ним вновь следует длинная прямая, так что скорость выхода, опять же, очень важна. Я постараюсь проехать по внутреннему поребрику в точке, следующей за реальным апексом поворота. Наша задача – как можно раньше заставить машину двигаться в правильном направлении, так как впереди длинная прямая и разгон нужно начать как можно раньше.

Где находится эта прямая я описывать не буду, так как это вполне очевидно.

При выходе из поворота я дам машине совершить скольжение к правому поребрику и даже использую это. Если вы вылетите на траву, не паникуйте. Не усердствуйте во вращении рулем, и машина спокойно вернется на трассу.

Следующая связка поворотов – самая веселая на трассе: левый на подъеме, правый на спуске и снова достаточно крутой левый поворот. Будем называть их П4Л, П5П и П6Л.

Вообще-то, я ненавижу терять скорость, и хотел бы сохранить ее при прохождении этих поворотов, но в данном случае лучший способ – следовать оптимальной траектории, а для этого придется пожертвовать скоростью.

Входить в П4Л нужно справа, поворачивая машину налево около двух голубых кабинок известного назначения. Это и будет апекс поворота. В данном случае, однако, апекс не является нашей целью. После прохождения апекса подождите немного и начинайте жать на газ лишь тогда, когда будете уверены, что сможете избежать столкновения со стеной на выходе из П6Л. После прохождения апекса П4Л вы двигаетесь по прямой к левому краю стены. Перед приближением к этой точке нужно повернуть налево и дать левому переднему колесу проехать по траве слева от поребрика перед апексом поворота.

В езде по траве нет ничего страшного, так как вы будете двигаться на очень высокой скорости, а контакт с травой будет слишком коротким, чтобы создать вам какие-то проблемы. Зато потери скорости будут снижены, и вы сможете ускориться, двигаясь вправо и возвращаясь на асфальт.

При приближении к расположенной справа стене перед поворотом П6Л вам не нужно слишком сильно разгоняться – постарайтесь пройти поворот П6Л с половинным газом или без газа вообще. Если войти в этот поворот на слишком высокой скорости, на выходе вас снесет вправо, и вы не сможете хорошо разогнаться на следующей за ним короткой прямой.

Вы можете спокойно дать машине скользить направо столько, сколько нужно. Жать на газ необходимо при достижении точки, позволяющей вам ускориться, не опасаясь вылететь с трассы.

Как и в П2П, вам предстоит выбрать одну из двух передач, на этот раз – третью или четвертую. Четвертая, скорее всего, позволит развить лучшую скорость и разогнаться более плавно. На третьей разгон будет быстрее по ощущениям, но включение пониженной передачи на торможении излишне разбалансирует машину и не даст вам выйти из поворота с максимальной скоростью.

Хитрость следующего поворота, П7П в том, что он находится в тени. В определенные часы вы не будете видеть точек торможения, а вашим глазам понадобится время, чтобы привыкнуть к тени после света.

Решение этой проблемы в немного более раннем торможении. Этот поворот позволяет использовать скольжение с внутренним поребриком в апексе и дает возможность снизить потери скорости. Если вы начнете торможение немного

раньше и не очень интенсивно, то не потеряете время, так как сохраните скорость прохождения поворота.

Тормозите пораньше, но не очень сильно и постарайтесь сделать так, чтобы перед реальным апексом поворота ваше правое переднее колесо находилось на земле. Если принять во внимание скорость, окажется, что этот поворот вы пройдете в отличном скольжении всеми четырьмя колесами. При выходе из поворота не стоит разгоняться слишком интенсивно. В этом случае вам придется корректировать траекторию движения машины, и вы потеряете больше времени, чем при прохождении поворота плавно и более позднем разгоне.

Для прохождения поворота П8Л вам необходимо использовать для входа правый поребрик. В апексе вам нужно будет опять практически срезать поворот по земле, но не настолько рано, как в предыдущем повороте. Просто потому что этот поворот медленнее.

Здесь абсолютно необходимо ускориться правильно, так как следующая прямая является самой длинной на трассе. Здесь вы должны пожертвовать всем ради хорошего выхода из поворота.

На торможении перед поворотом П9Л вы заметите, что колеса начинают блокироваться до вершины небольшого подъема, который предшествует повороту. Это происходит из-за небольшого подброса, который ухудшает сцепление.

Учитывая проезд подброса, для успешного торможения перед поворотом П9Л вам необходимо будет отпустить педаль тормоза *быстро и полностью*. Простое отпускание педали тормоза или небольшое снижение усилия не помогут. Теоретическое обоснование состоит в том, что без крутящего момента простое отпускание педали тормоза не поможет колесам вновь обрести сцепление с дорогой. Для этого необходимо добавить в уравнение еще одну переменную – собственно крутящий момент колес.

П9Л – простой поворот. Вход справа, поворот налево в апексе, поиск прямой, направляющейся к точке перед апексом П10П, и вход в П11Л. Входить в П12П, опять же, нужно рано и следует какое-то время оставаться на внутренней траектории. Это позволит вам начать раннее и интенсивное ускорение, но не откладывайте торможение. Вам нужно будет правильно расположить машину перед последним поворотом.

Если вы чувствуете себя достаточно уверенно, то можете забросить правое переднее колесо на поребрик для нейтрализации центробежной силы, но в этом случае есть риск опрокинуть машину.

Обзор настроек

С блокировкой дифференциала мы уже разобрались. В общем случае настройки по умолчанию хорошо подходят для легкого управления машиной. Однако они

направлены скорее на поддержание высокой курсовой устойчивости в ущерб скорости реакции автомобиля. Это отрицательно сказывается на времени прохождения круга.

Подвеску сейчас не стоит трогать, настройки по умолчанию позволяют получать отличные результаты на круге.

Тормозной баланс относительно настроек по умолчанию сдвинут к задней оси, что помогает избежать слишком ранней блокировки колес.

Передаточные числа соответствуют самой быстрой прямой на трассе. В самой быстрой точке трассы обороты должны как раз приблизиться к ограничителю.

Я до максимума увеличил ограничитель оборотов, так как верю, что двигатель способен выдержать нагрузку. Если вам предстоит тяжелая гонка или жаркий день, это значение лучше уменьшить, чтобы избежать выхода мотора из строя.

Я задал развесовку 50/50, так как это улучшает баланс машины. Если сильнее загружена передняя ось, автомобиль будет устойчивее на прямых, при равной же развесовке поведение машины будет разнообразнее. Вы сами сможете выбрать – двигаться ли вам в сносе или в заносе. Отрицательным моментом является неполная предсказуемость поведения машины. Чтобы этого избежать, внимательнее отнеситесь к другим настройкам.

Я понизил тормозное давление, чтобы избежать слишком частой блокировки передних колес. Эти настройки позволят вам более плавно работать педалью, но не дадут возможности тормозить с максимальной эффективностью.

Настройки дифференциала изменены так, как было описано выше.

Я смягчил настройки переднего стабилизатора поперечной устойчивости, чтобы улучшить сцепление передней оси с дорогой на выходе из поворотов. Небольшие изменения не вредят курсовой устойчивости, но позволяют побороть недостаточную поворачиваемость.

Я задал развал передних колес, равный –2.5, так как при значении по умолчанию только внутренняя часть покрышек контактирует с трассой. Это отлично видно по графику температуры колес. Разница температур внешней и внутренней части достигает 10 градусов.

Я также уменьшил развал задних колес. Значение –1.5 может не обеспечивать оптимального сцепления в скоростных поворотах, но при этом большая часть покрышки контактирует с асфальтом при ускорении.

Я изменил давление в шинах для более верного распределения температуры и поднял кастер с 3.0 до 5.0 для улучшения курсовой устойчивости. Если вы не знаете, что такое кастер, это легко объяснить на примере мотоцикла. У спортбайков низкий кастер, передняя вилка расположена более вертикально, чем на обычном мотоцикле. Низкий кастер делает управление более острым и

нервным. Высокий кастер увеличивает курсовую устойчивость за счет уменьшения юркости машины.

Но мои настройки направлены на движение в заносе, и особая курсовая устойчивость мне не нужна. Иногда задание больших отрицательных значений для передней оси также может помочь машины поворачивать лучше, но в данном случае это не нужно.

Вот и все. Вы проехали круг, а я посоветовал вам, как решать возможные проблемы. Удачи на трассе, и помните: главное в гонках – это финиш.

Приложение В: Дополнительные возможности

Свободные камеры на трассе — Камера наблюдателя

Отличный способ насладиться "Racing: Фактор скорости" — это использовать стационарные камеры на трассе, доступ к ним по умолчанию открывается по нажатию клавиши END. Если клавиша нажата и правильно назначены кнопки управления, камеру можно приближать или отодвигать, свободно вращать вокруг точки обзора с помощью мыши, поднимать и опускать. Подняв камеру достаточно высоко, вы сможете следить за всеми машинами на трассе! Кроме того, вы сможете рассмотреть все детали, которые составляют мир "Racing: Фактор скорости" — озера, холмы, и другие части замечательного пейзажа, которые остаются незамеченными во время гонок. Вместе с возможностями встроенных повторов эта камера позволяет запечатлеть самые захватывающие моменты гонок.



Повторы

В "Racing: Фактор скорости" реализована новая система повторов, где вы можете создавать свои собственные видеоролики. Вы найдете Повторы под значком Управление в главном меню. Здесь находятся некоторые настройки наверху экрана, и, если вы проехали как минимум одну гонку, список повторов в нижней части экрана.

Нажатие на повтор выведет информацию в правую панель. Если вы нашли тот, который хотите посмотреть или отредактировать, нажмите на Открыть повтор. Также у вас есть возможность вручную удалить или переименовать повторы. По умолчанию система повторов хранит последние пять минут каждой трассы. Если вы хотите, чтобы "Racing: Фактор скорости" никогда не удалял определенный повтор, вы должны его переименовать так, чтобы название не содержало полное название трассы.

Если вы запустили повтор, то можете проиграть его, используя стандартное управление для видео. Разверните окно для лучшего просмотра. Если вы хотите убрать лишние элементы с экрана, нажмите на клавишу Enter.

Редактирование Повтора (To Edit a Replay)

Нажмите на середину нижнего окна. Затем на кнопку Разбить.

Теперь у вас два клипа. Вы можете продолжать разбивку.

Клипы можно двигать, копировать или удалять.

В каждом клипе вы можете выбрать автомобиль, на котором сфокусироваться и камеру, на которую переключиться (пожалуйста, обратите внимание, что камеры свободного полета пока не поддерживаются).

Выбирая и расставляя по порядку эти клипы, вы можете создавать захватывающие фильмы, переключаясь на нужные машины в нужный момент, используя правильную камеру.

Когда закончите создание сохраните его в видеоформат, чтобы поделиться со своими друзьями.

Экспериментируйте, это весело!

Если вы хотите создать видео, сначала проверьте настройки вывода. Когда будете готовы, нажмите кнопку Экспортировать. Заметьте, что экспортирование видео отнимает много времени: создание 30-тисекундного клипа может занять до получаса. Качество и количество потраченного времени зависит от используемого видеокodeка. Вы можете сменить используемый кодек, открыв файл проигрывателя (находится по умолчанию в UserData/<ваше имя>/<ваше имя>.PLR) и изменив настройки для "AVI compressor fourcc". Это должен быть видеокodeк fourcc — вы можете найти более подробную информацию об этом стандарте (и доступных кодеках) на сайте fourcc.org. Стоит заметить, что лишь на небольшое количество кодеков сильно влияют установки качества в настройках вывода.

Задания карьеры

Карьера в "Racing: Фактор скорости" захватывает и весьма интересна — используйте эти таблицы, чтобы следить за своим прогрессом.

Машина		Дата покупки	Серия

Гонка		Одометр		Результат квалификации	Результат гонки

ФАЙЛ *.PLR— СТРОКИ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЕ ИНТЕРЕС

LCD Display Modes="31" // Добавьте цифры, чтобы разрешить что-то на дисплее:

1=статус

2=помощники

4=температуры двигателя/тормозов

8=информация о гонке

16=места

AVI compressor fourcc="cvid" // Меняет алгоритм сжатия

Настройки командной строки

Кому-то может показаться полезным набор наших настроек командной строки. Чтобы использовать настройки командной строки, создайте ярлык к исполняемому файлу (rFactor.exe для обычной игры и rFactorDedicated.exe для запуска выделенного сервера). Щелкните правой кнопкой мыши на ярлыке и выберите Свойства. Добавьте одну или более из этих настроек в конец графы Объект:

trace=<1-3> // генерирует файл, который по умолчанию будет храниться в UserData/Log/trace.txt, это может помочь в диагностике проблем с запуском игры.

config=<файл> // запуск игры с использованием файла конфигурации отличного от стандартного config.ini

perfhud // тестирование/отладка графики

+profile "<name>" // это запустит игру с данным именем профиля игрока.

+oneclick // это позволяет запустить выделенный сервер и загрузить трассу без вмешательства пользователя.

+host // автосервер (не поддерживается?)

+gamename "<name>" // задать имя автосервера

+password "<pswd>" // задать пароль автосервера

+maxplayers <num> // задать максимальное количество игроков автосервера

+connect <address:port> // автоматически зайти на данный адрес и порт. Если порт указан 0, то будет использовано значение "Query Port Start" в multiplayer.ini.

+fullproc // использование двоядерного процессора (стоит использовать лишь с обновлением для двоядерных процессоров в Windows XP SP2)

+nosound // полностью отключить звук для диагностики проблем

Заметки для моддинга

"Racing: Фактор скорости" открыт для модификаций, и есть некоторая базовая информация, с которой необходимо ознакомиться, перед тем как приступить к

процессу. Нужно понять, что вы делаете это на свой страх и риск, равно как и в том случае, когда скачиваете моды от других людей.

Во-вторых, если вы хотите модифицировать существующие трассы и автомобили, вам НЕ стоит трогать информацию, которая может каким-либо образом повлиять на физику. Иначе вы не сможете присоединиться к играм по сети. Имеются в виду файлы с расширениями GDB, RFM, многие из SCN и MAS файлов (любая геометрия, которая связана с физикой), файлы HDV, часть VEH (такая как HDVehicle и Upgrade), файлы TBC, PM, *gears.INI, *engine.INI и часть *upgrades.INI (любая строка HDV=, к примеру).

Если вам абсолютно необходимо изменить одно из вышеперечисленных (например, для участия в лиге), мы бы порекомендовали всем тем, с кем вы будете играть, сохранить копию оригинальной части и только потом копировать измененный файл. Если версия игрока не совпадет с версией сервера, клиент присоединиться не сможет.

Базовая структура "Racing: Фактор скорости" начинается с файлов rFm в директории RFM, которые определяют различные гоночные серии. В них вы найдете фильтры, определяющие какие трассы и автомобили разрешить. Специальный символ * разрешает использование всего. Эти фильтры используют для сравнения записей трасс в файлах GDB ("Filter Properties") и автомобилей в файлах VEH ("Classes"). Когда вы выбираете или меняете гоночную серию в игре, это загружает только трассы и автомобили, подходящие для новых гоночных серий.

Файл rFm также содержит информацию об очках и доступных сезонах. В то время как оригинальная релизная версия "Racing: Фактор скорости" не включает никаких примеров, вы можете создавать собственные сезоны без редактирования файла rFm. Это можно сделать, создав файл с расширением .AOS (обозначает Add-On Season). Его содержимое должно представлять что-то подобное:

RFM = SR Grand Prix Season // Это должно подходить имени существующей гоночной серии

Season = MySeason // должно состоять из 19 или менее символов

```
{
  FullSeasonName = Super Multi-Class Racing Challenge // замена имени
  SceneOrder // порядок событий в сезоне
  {
    Mills_Long // имя из имеющегося файла GDB
  }
}
```

Кроме того, вы можете добавлять информацию к вышеизложенному (новые файлы), чтобы увидеть, что можно сделать нового.

Соглашение о наименованиях трасс — (ISI Mike D)

Каждая трасса должна обладать уникальным наименованием, по которому к ней будут обращаться в папке Locations. Единственным исключением, по моему мнению, станет Монако. Это необходимо из соображений простоты и для того, чтобы существовало общее правило. Так что... Что касается австралийских трасс....

Locations

—>Albert_Park

—>Canberra

—>Eastern_Creek

—>Surfers_Paradise

Я думаю, так будет проще всем, и этому соглашению стоит следовать во всех ситуациях, если это возможно.

Более продвинутая модификация (новые скины, 3d-модели и физика) не рассматривается в этом документе.

Известные проблемы

Некоторые программы могут мешать нормальному запуску или возможностям многопользовательской игры. В редких случаях из-за антивируса VET загрузка "Racing: Фактор скорости" растягивается на очень долгий срок. Если "Racing: Фактор скорости" останавливается на экране с логотипом, а у вас установлен антивирус VET, единственным найденным решением на данный момент является удаление VET.

Установка эффектов обратной связи на любое значение выше Низкая на руле Microsoft может привести к потере связи при проезде через поребрики. Есть два возможных решения, оба позволяют на лету обновить эффекты обратной связи. Первое – это опция управления "Сбросить обратную связь", которую можно использовать для сброса эффектов обратной связи вручную. Второе – изменение опции в файле controller.ini, которая позволяет сбрасывать обратную связь автоматически каждые X секунд. Чтобы разрешить это, откройте файл UserData//controller.ini и измените значение "Reset FFB Time".

Запрос повтора с сервера во время игры по сети не предусмотрен.

Вид из кабины, Увеличить число кредитов и Скопировать автомобиль не доступны. Дожливой погоды пока нет.

Есть несколько проблем, связанных с быстрым повтором на мониторе. Время суток неправильное и иногда стоп-сигналы и другие эффекты мигают или работают переменным.

Приложение С: Руководство по работе с брандмауэром

Примечание: это руководство находится в меню Поддержка в главной директории "Racing: Фактор скорости".

Игра по сети, с использованием "Racing: Фактор скорости" 1.0

<http://www.rfactor.net>



Обзор

Этот документ призван помочь среднему пользователю компьютера настроить брандмауэр и роутер так, чтобы он смог играть и быть сервером гонок в "Racing: Фактор скорости".

Секция 1: Гоночный сервер и присоединение к гонке

Чтобы присоединиться к гонке, вам не надо ничего менять в текущем соединении с интернетом. Для создания сервера необходимо, чтобы все остальные игроки присоединились к вашему компьютеру. Создав сервер, вы сможете указать правила, трассу и доступные машины. Чтобы другие водители смогли к вам присоединиться, вам нужно открыть порты во всех существующих брандмауэрах.

Секция 2: Информация о портах

Чтобы создавать игры или запустить выделенный сервер, вам необходимо открыть некоторые порты, чтобы другие игроки смогли к вам присоединиться. Существует три типа игр, которые вы можете создать. Вы можете создать игру только по локальной сети, игру только по интернет и смешанный тип. Для создания любой игры по локальной сети вам нужно открыть порты, приведенные в Таблице 2.1

Таблица 2.1 Порты, необходимые для успешного создания игр по локальной сети

Номер порта	Протокол	Описание
34447	TCP	Информация о сессии, гонке и чате
34297	UDP	Информация о локальной сети
34397	UDP	Информация о гоночном событии

Если вы хотите создать игру по Интернет, вам нужно открыть только порты, приведенные в Таблице 2.2.

Таблица 2.2 Порты, необходимые для успешного создания игр по интернет

Номер порта	Протокол	Описание
34447	TCP	Информация о сессии, гонке и чате
34397	UDP	Информация о гоночном событии

Секция 3: Перенаправление и исключения брандмауэра

3.1 Обзор секции

Брандмауэр защищает ваш компьютер в интернете. Если вы не защищены брандмауэрами, вы можете не обращать внимания на эту секцию. Вы можете поступить так же, если не собираетесь создавать игр по сети.

3.2 Описание брандмауэра

Брандмауэр – это программа, которая работает на вашем компьютере, или устройство, находящееся между вашим модемом и компьютером. Роутер, занимающийся раздачей сетевых адресов, обычно является брандмауэром. Обычные программы-брандмауэры это Zone Alarm, Black ICE, Norton Internet Security, McAfee Firewall и брандмауэр Windows XP Service Pack 2. Производителями распространенных устройств-брандмауэров являются LinkSys, Net gear, Dlink, Belkin и Cisco.

3.3 Последовательность соединения игроков

Когда игрок пытается присоединиться к вашей гонке, он получает ее адрес либо от сервиса гонок по сети, либо прямой адрес IP. Независимо от того, каким способом игрок получил эту информацию, он попытается присоединиться, а ваш брандмауэр будет этому сопротивляться. Если брандмауэр не пускает игрока, тот не сможет присоединиться к вашей гонке. Ваш брандмауэр должен быть настроен так, чтобы обеспечить перенаправление игрока на компьютер с созданной игрой, вместо блокировки запроса. Если ваш брандмауэр настроен правильно, игрок сможет присоединиться к вашей гонке.

3.4 Разрешение доступа

При создании гонки вам понадобится настроить вашу программу и/или устройство-брандмауэр, чтобы позволять другим игроками подсоединяться к вашему компьютеру. Для этого вам понадобится разрешить перенаправление или добавить исключения к правилам вашего брандмауэра. В задачи этого документа не входят детальные инструкции по настройке перенаправления или исключений для всех возможных видов брандмауэров. В Секции 4 даны инструкции для 4х видов самых популярных брандмауэров. Пожалуйста, ознакомьтесь с документацией, прилагающейся к вашему брандмауэру. Когда вы поймете, как настроить перенаправление и/или исключения брандмауэра, вам нужно будет удостовериться, что в этих изменениях учтены порты, перечисленные в таблице 2.1 и 2.2.

Секция 4. Настройка перенаправление и исключения брандмауэра

Секция 4.1 Брандмауэр Windows Xp Service Pack 2

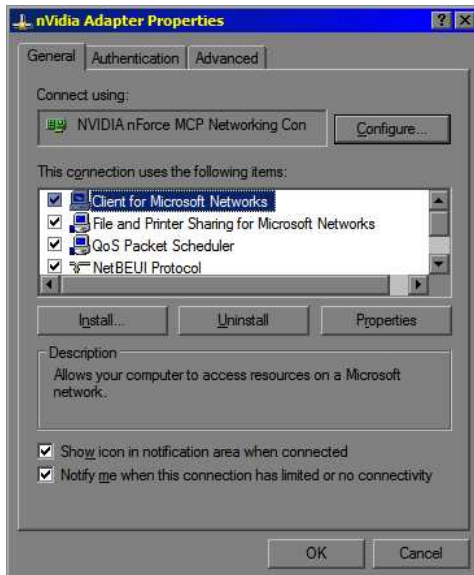
Щелкните правой кнопкой мыши на Сетевом окружении (My Network) и выберите Свойства (Properties), вы увидите окно, схожее с Рис. 4.1.1.

Рис. 4.1.1



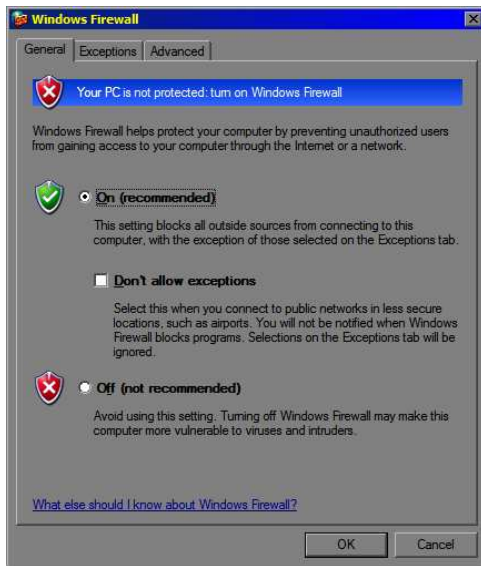
Щелкните правой кнопкой мыши на вашем сетевом устройстве и выберите Свойства (Properties). Увидите экран, схожий с изображенным на Рис. 4.1.2.

Рис. 4.1.2



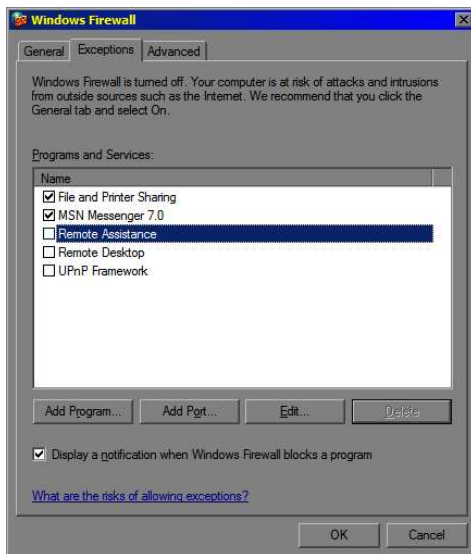
Выберите вкладку Дополнительно (Advanced) и затем нажмите на настройки, далее вы увидите окно как на Рис. 4.1.3.

Рис. 4.1.3



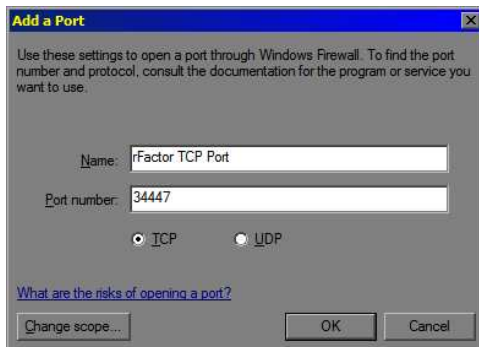
Щелкните на вкладку Исключения (Exceptions). Вы увидите окно, схожее с изображенным на Рис. 4.1.4.

Рис. 4.1.4



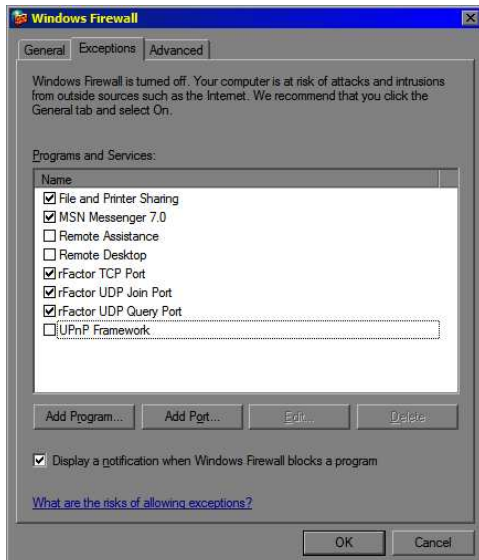
Щелкните на Добавить порт... (Add Port...) Вы увидите экран, схожий с изображенным на Рис. 4.1.5.

Рис. 4.1.5



Введите информацию, основанную на Таблицах 2.1 и 2.2. Вам придется добавлять порт для каждой строчки в этих таблицах. По завершении вы должны увидеть что-то похожее на Рис. 4.1.6.

Рис. 4.1.6



Теперь вы удачно настроили брандмауэр Windows XP Service Pack 2, чтобы разрешить соединение с созданными на этом компьютере играми. Убедитесь, что устройства-брандмауэры также правильно настроены

Stat Send.exe

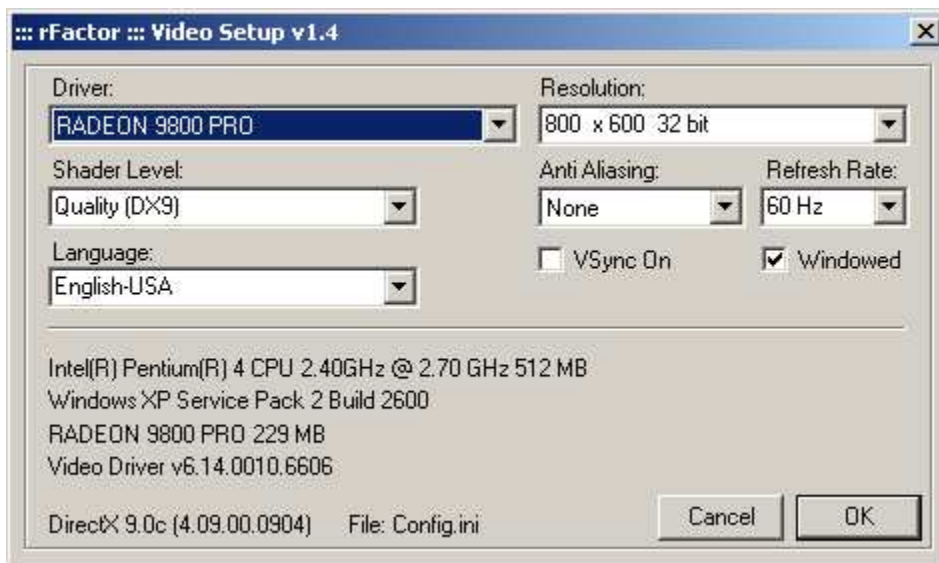
Находящаяся в директории поддержки утилита Statsend.exe, создана для изучения вашей системы в информационных целях и устранения проблем. Вот пример вывода:

DX: DirectX 9.0c (4.09.00.0904)
CPU: AMD Athlon(tm) XP 3200+ @ 2.20 GHz
SRAM: 1024 MB
OS: Windows XP Service Pack 2 Build 2600
GPU: RADEON X800 XT Platinum Edition

VRAM: 489 MB
DRIVER: 6.14.0010.6583
GUID: D7B71EE2-0910-11CF-056A-0820A1C2CB35

rF Config.exe

В корневой папке находится утилита, которая загружается при первой установке "Racing: Фактор скорости". Также ее можно запустить вручную в любой момент, щелкнув на файл .exe. С помощью этой утилиты вы можете настроить разрешение монитора, частоту обновления, уровень FSAA, и версию Direct X (Поддерживаются DX7, DX8 и DX9). Если у вас проблемы с игровым процессом, используйте эту утилиту для изменения настроек, пока не найдете оптимальный баланс между удобством и графикой. Хороший баланс может быть легко найден при использовании настроек графики из игры.



This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper. There are no margins, text, or other markings on the page.

МЕДИЦИНСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Перед тем, как вы начнете компьютерную игру сами или позволите играть вашему ребенку, внимательно ознакомьтесь со следующим предостережением:

Мерцание светодиодов, находящихся в трубке монитора, может вызвать у некоторых людей эпилептический припадок или потерю сознания. Эти припадки, случающиеся при игре или работе на компьютере, могут приключаться также и во время просмотра телевизора. Учтите, что такая ситуация может сложиться также с людьми, не имеющими установленного диагноза и не страдавшими до того припадками или потерей сознания.

Если вы или кто-то из вашей семьи при наблюдении мерцания светодиодов на мониторе или экране телевизора испытывает симптомы, присущие эпилепсии (припадок, потерю сознания или впадение в транс), пожалуйста, до начала нашей игры проконсультируйтесь с врачом.

Мы рекомендуем родителям не оставлять без присмотра детей, занятых видеоиграми.

Если вы или ваш ребенок испытывает во время игры любой из следующих симптомов: головокружение, расфокусирование зрения, судорожное подергивание глаз или мускулов, впадение в транс, потерю ориентации, любой намек на припадок или непроизвольное движение частей тела, НЕМЕДЛЕННО прервите сеанс игры и обратитесь к врачу.

Необходимые меры предосторожности при использовании видеоигр:

- Не стойте и не сидите слишком близко к экрану. Разместитесь так далеко от экрана, как только позволяют шнуры и провода..
- По возможности старайтесь играть не в полноэкранном режиме (предпочтительнее играть в оконном режиме).
- Воздержитесь от игры, если вы сильно утомлены.
- Будьте уверены, что помещение, в котором вы играете, максимально хорошо освещено.
- Каждый час делайте перерыв на 10-15 минут, чтобы дать отдохнуть зрению.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ВЫ ДОЛЖНЫ ВНИМАТЕЛЬНЕЙШИМ ОБРАЗОМ ПРОЧЕСТЬ ЭТО ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ПРОГРАММЫ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ ДОЛЖНЫ НЕ УСТАНАВЛИВАТЬ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, А ВЕРНУТЬ ДИСК С ОНЫМ ПО МЕСТУ ЕГО ПРИОБРЕТЕНИЯ ДЛЯ ВОЗВРАТА В «РУССОБИТ-М».

Предмет соглашения.

Настоящее соглашение заключается между правообладателем торгового знака - "Руссобит-М" (далее - Правообладатель) и Вами - конечным пользователем продукта. Соглашение определяет отношения между Правообладателем и Вами, возникающие в процессе использования продукта.

Предоставление лицензии

Производитель предоставляет Вам неисключительное право (лицензию) на использование прилагаемого программного продукта и сопровождающей его документации (далее - Программа).

Программа включает в себя многие компоненты, и настоящее соглашение распространяется на Программу как неделимое целое. Право на использование Программы не дает права на использование ее компонентов по отдельности.

Пользоваться Программой разрешается только одному человеку, он может установить Программу на несколько компьютеров, но Программа не может одновременно работать в двух различных местах. Использование Программы на двух или более компьютерах одновременно является нарушением условий лицензионного соглашения.

Вы имеете право пользоваться услугами бесплатной службы технической поддержки Правообладателя. Эта возможность будет предоставлена Вам после получения Правообладателем заполненной регистрационной карточки, имеющейся в комплекте приобретенной Вами Программы.

Авторское право

Авторское право на все копии Программы принадлежат Правообладателю и защищено законодательством Российской Федерации.

Ограничения

Вы не имеете права:

- 1) копировать Программу полностью либо в частности,
- 2) разбирать, дизассемблировать и изменять Программу, использовать ее компоненты в каких-либо других продуктах без письменного разрешения Правообладателя;
- 3) передавать другому лицу права, предоставляемые Вам настоящим соглашением (путем продажи, проката, аренды Программы);

- 4) если Программа имеет защиту от несанкционированного использования, действовать в обход этой защиты или удалять ее;
- 5) удалять либо исправлять в Программе любые знаки о праве собственности/авторском праве на продукт.

В случае нарушения Вами какую-либо из положений настоящего соглашения оно считается утратившим силу.

Гарантии

Правообладатель гарантирует, что работа Программы будет соответствовать описанию, данному в ее документации. Правообладатель также гарантирует отсутствие дефектов носителей информации (при условии их надлежащего использования) в части материалов и качества изготовления в течение 90 (девяноста) дней с момента продажи данной копии Программы.

Правообладатель не гарантирует, что Программа будет полностью свободна от ошибок, или что все ошибки будут исправлены. Правообладатель также не гарантирует совместимости Программы с продуктами других фирм, а также с версиями операционных систем, выпущенных после выхода Программы.

Ответственность Правообладателя.

В случае обнаружения каких-либо дефектов продукта ответственность Правообладателя сводится к замене дефектного экземпляра Программы либо возмещению ее стоимости. В последнем случае настоящее соглашение расторгается и дефектный экземпляр возвращается Правообладателю.

www.russobit-m.ru

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА И КОНТАКТЫ

В этом разделе перечислены возможные проблемы, с которыми вы можете столкнуться.

= Проблемы с видеокартой.

Чаще всего проблемы с выводом видеоизображения через видеокарту связаны с тем, что на компьютере не установлены новейшие драйверы для видеокарты. Новейшие драйверы для вашей видеокарты вы сможете найти на сайте ее производителя. Дополнительную информацию вы можете получить из технической документации, поставляемой с вашей видеокартой.

Если после обновления драйверов проблемы с выводом видеоизображения не исчезли, вы можете обновить драйвера для чипсета вашей видеокарты, производимые изготовителями самих чипсетов. Имейте в виду, что драйвера чипсетов, на которых собираются видеокарты, не всегда поддерживаются и одобряются производителями видеокарт, поэтому установка таких драйверов может вами производиться исключительно на свой страх и риск. Мы рекомендуем перед установкой драйверов для чипсета предварительно связаться с технической поддержкой производителя вашей видеокарты, чтобы выяснить этот вопрос.

= Проблемы со звуковой картой.

Чаще всего проблемы с выводом звука через звуковую карту видеоизображения связаны с тем, что на компьютере не установлены новейшие драйверы для звуковой карты. Новейшие драйверы для вашей звуковой карты вы сможете найти на сайте ее производителя. Дополнительную информацию вы можете получить из технической документации, поставляемой с вашей звуковой картой.

= Обновление драйверов.

Для того, чтобы ваш компьютер и установленные на нем программы безотказно и качественно функционировали, мы советуем вам регулярно обновлять драйвера для всех установленных в компьютер устройств.

Если у вас возникают проблемы с запуском или самой игрой < RACING: ФАКТОР СКОРОСТИ>, убедитесь, что на вашем компьютере установлены самые последние драйвера для видео- и звуковой карт.

Вы можете это сделать, щелкнув правой кнопкой мыши на значке "Мой Компьютер" ("My Computer") и затем выбрав "Свойства" ("Properties"). Выберите "Оборудование" > "Диспетчер Устройств" ("General" > "Device Manager")

Для звуковой карты щелкните на значке "Плюс" (+) закладки "Звуковые, видео и игровые устройства" (Sound, video and game controllers). Вы увидите название вашей звуковой карты. Выберите это устройство, затем щелкните "Свойства" ("Properties"), "Драйвера" ("Driver") и после этого - Обновить ("Update Driver").

Для видеокарты вы можете обновить драйвер, щелкнув на значке "Плюс" (+) возле меню "Видеоадаптер" и повторив все описанные действия.

Также вы можете загрузить новейшие драйвера для своих устройств прямо с сайтов их производителей. Ниже перечислены основные из них:

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ВИДЕОКАРТ:

www.nvidia.com (видеокарты Quadro, GeForce, TNT и Detonator)
www.matrox.com (видеокарты Millennium и Marvel)
www.3dfx.com (видеокарты Voodoo)
www.ati.com (видеокарты Radeon, Rage и Xpert)
www.creative.com (видеокарты 3D Blaster)

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ЗВУКОВЫХ КАРТ:

www.creative.com (звуковые карты семейства SoundBlaster)

ПРОИЗВОДИТЕЛИ ДРУГИХ УСТРОЙСТВ:

www.3Dlabs.com (видеокарты Wildcat и Oxygen)
www.asus.com
www.aopen.com
www.guillemot.com
www.hercules.com (видеокарты Hercules, манипуляторы Thrustmaster)
www.jaton.com
www.leadtek.com
www.powervr.com
www.quantum3d.com
www.real3d.com
www.rendition.com
www.sis.com.tw
www.tridentmicro.com

DirectX вы можете загрузить с:

www.microsoft.com/DirectX (DirectX 9.0c или выше)

Если ваш компьютер "зависает" или "вылетает" в процессе установки или процесса игры в <RACING: ФАКТОР СКОРОСТИ>, мы рекомендуем предпринять следующие действия:

- X Перезагрузите ваш компьютер (reset) перед тем, как продолжить играть.
- X Установите новейшие драйвера для вашей видеокарты.
- X Установите новейшие драйвера для вашей звуковой карты.
- X Отключите скринсейвер (Хранитель Экрана).
- X Отключите функцию энергосбережения вашего монитора.

Если вы не найдете решения своей проблемы в этом списке, мы рекомендуем вам обратиться в техническую поддержку Руссобит.

Прежде чем обратиться в службу технической поддержки, убедитесь в следующем:

1. Конфигурация Вашего компьютера отвечает минимальным системным требованиям.
2. У Вас установлены последние драйверы: видеокарты, звуковой карты и материнской платы.
3. Антивирусные программы отключены.
4. На компакт-диске нет царапин и других повреждений.

Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,

e-mail: support@russobit-m.ru

а также на форуме сайта <Руссобит-М>: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Часы работы службы технической поддержки: 10:00-19:00 по рабочим дням.

Суббота и воскресенье - выходные.

Если вы хотите лично пообщаться с представителем Службы Технической поддержки, имейте в виду, что часы работы отдела - по будням, с 10.00 до 19.00.

Перед звонком, пожалуйста, убедитесь, что у вас наготове:

- 1) Информация по конфигурации вашего компьютера (то есть: RAM, MHz, видео и звуковая карты). Для получения этой информации пройдите по "Мой Компьютер" > "Свойства" (меню открывается по правому щелчку мыши) > "Оборудование" > "Диспетчер Устройств" (в английской версии Windows это выглядит как "My Computer" > "Properties" > "General" > "Device Manager").
- 2) Детальное описание проблемы, с которой вы столкнулись (т.е. каким было сообщение об ошибке, когда возникла проблема, какую операционную систему вы используете и т.п.).
- 3) Свободный доступ к компьютеру, на котором установлена игра. Представитель Службы Технической поддержки может попросить вас выполнить на вашем компьютере последовательность определенных действий.
- 4) Карандаш и бумагу для того, чтобы по необходимости делать записи.

ВО время звонка необходимо находиться перед своим компьютером.

Внимание!

Служба технической поддержки не даёт советов по прохождению игр.

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ
КОМПАНИЯ "РУССОБИТ-М":

Генеральный директор
Ирина Мизрахи

Начальник отдела маркетинга
Елена Замулина
Elena Zamulina

PR-менеджеры
Алексей Дмитриев
Александр Барышников
Мария Андреева

Менеджер по полиграфии и рекламе
Виктория Антонова

Копирайтер
Святослав Торик

Дизайнеры
Евгений Шачек
Софья Мухачева
Алексей Томчук

Начальник отдела локализации
Александр Румянцев

Руководитель отдела разработок
Вис Виталис

Начальник отдела контроля качества
Николай Бычков

Бета-тестеры
Алексей Ибадов
Алексей Блинов

© 2007 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.

© 2005 «rFactor» Image Space Incorporated.

All rights reserved

Издатель: ООО «Руссобит-Паблишинг». www.russobit-m.ru

Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

Изготовлено в России.