

F1 2010

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

F1 2010

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
FAQ	4
Kariera	5
Kontrakty	5
Weekend wyścigowy	7
Sterowanie	11
Styl jazdy	11
Ustawienia	22
Tory	24
Sakhir	24
Melbourne	28
Kuala Lumpur	31
Szanghaj	34
Katalonia	36
Monte Carlo	39
Stambuł	42
Montreal	44
Walencja	46
Silverstone	48
Hockenheim	51
Budapeszt	53
Spa	55
Monza	57
Marina Bay	60
Suzuka	62
Yeongam	64
Sao Paulo	67
Abu Dhabi	69

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *F1 2010* zawiera szereg porad dla trybu Kariery, a także ustawień bolidu i sterowania. W dalszych rozdziałach zawiera opis wszystkich dostępnych torów wraz z materiałami filmowymi ukazującymi charakterystyczne miejsca sprawiające graczom największy problem. Poradnik został również wzbogacony o mapy torów. W celu łatwiejszej identyfikacji zastosowano następujące oznaczenia:

Kolorem czarnym zaznaczono trasę przejazdu.

Kolorem czerwonym zaznaczono miejsce startu.

Błękitna strzałka oznacza kierunek jazdy.

Zielone ramki wskazują na fragmenty toru opisane w danym dziale, w kolejności chronologicznej.

Adam „eJay” Kaczmarek (www.gry-online.pl)

FAQ

Pytanie: Jakie kontrolery zalecane są do gry w F1 2010?

Odpowiedź: W F1 2010 można grać nawet na klawiaturze. Wiąże się z tym jednak drobny problem – brak czułości w skręcaniu bolidem. Aby czerpać przyjemność z jazdy proponuję zaopatrzyć się przynajmniej w pada. Zdecydowanie najlepiej jeździ się natomiast na markowej kierownicy. I właśnie w oparciu o nią powstał ten poradnik.

Pytanie: Gra mi kratkuje na prostej startowej, co robić?

Odpowiedź: Radzę zmniejszyć detale. Najpierw usunąć cienie, jeśli to nie pomoże to usunąć kibiców. Jeśli dalej będziesz odczuwać spadki płynności, wtedy zmniejsz detale obiektów lub po prostu zmniejsz rozdzielczość. Pomocne może być tu może również przełączenie dźwięku z Rapture na Programowy. To również kilka klatek na sekundę więcej.

Pytanie: Na początku kariery ma dostępne jedynie słabe teamy, co zrobić, aby pojeździć od początku obok Fernando Alonso?

Odpowiedź: Niestety, na początku nie możesz jeździć w lepszych zespołach. W trakcie sezonu zdobywaj punkty, wtedy wzrosną twoje szanse na angaż w lepszym zespole.

Pytanie: Czy jazda ze wszystkimi ułatwieniami powoduje, że jestem konkurencyjny?

Odpowiedź: Nie. Niektóre ułatwienia wręcz Cię zwalniają (np. automatyczne hamowanie lub automatyczna skrzynia biegów). Jeżeli nie znasz torów to proponuję zostawić sobie tylko Najlepszą Linie.

Pytanie: Gdzie mogę znaleźć oferty pracy innych zespołów?

Odpowiedź: W menu Agent. Asystenta poinformuje Cię o ofercie.

Pytanie: W trakcie wyścigu, co kilka okrążeń pęka mi opona. Jak temu zapobiec?

Odpowiedź: Jeżeli grasz na krótszym dystansie wyścigu to wiedz, iż wytrzymałość opon skalowana jest do długości wyścigu. Oznacza to, iż dana mieszanka wytrzyma stale np. 50% dystansu i nie liczy się liczba okrążeń wyścigu ustalonych przed weekendem. Aby temu zapobiec można wyłączyć symulację zużycia się opon.

Pytanie: Dlaczego Lotusem nie mogę pobić czasu Ferrari?

Odpowiedź: Bolidy są zróżnicowane w osiąгах. Jedne mają lepszą przyczepność i zwinność, drugie są po prostu szybsze.

Pytanie: Co oznaczają poszczególne flagi?

Odpowiedź: Wszystko jest opisane w instrukcji dołączonej do gry.

Kariera

K o n t r a k t y

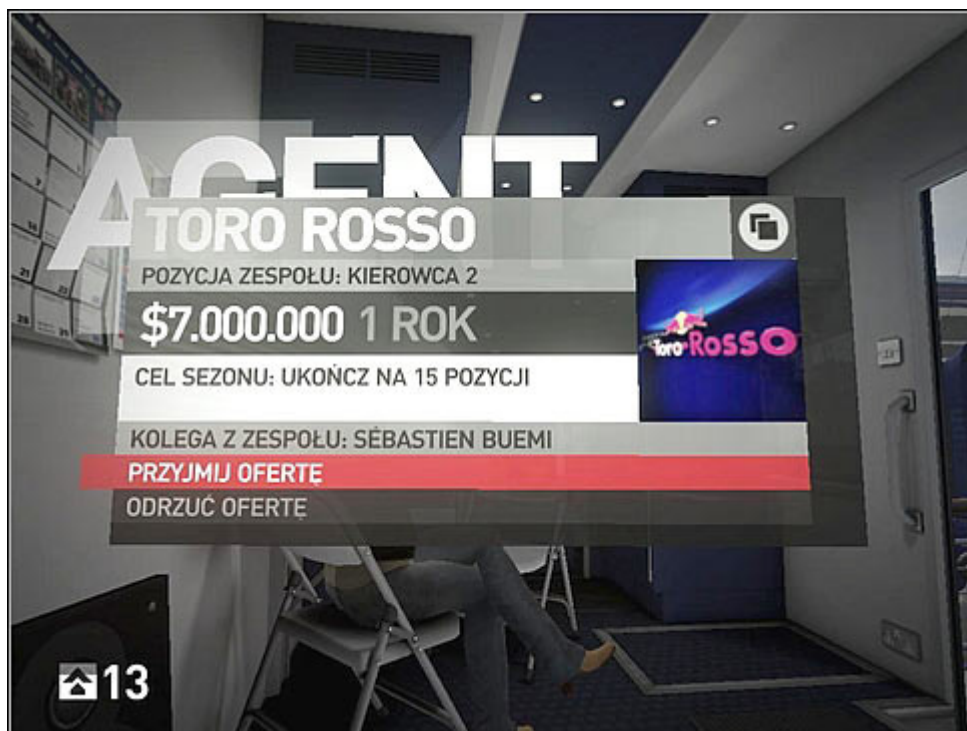
Kariera kierowcy wyścigowego zaczyna się od podania imienia i nazwiska przyszłego (oby) mistrza oraz odpowiedzenia na pytania dziennikarzy. Mają one za zadanie ustalić poziom trudności, ale nie przejmuj się – można go spokojnie modyfikować przed każdym weekendem Grand Prix.

W zaznajomieniu się z obecną sytuacją pomaga Nam asystentka (**Agent**), która pilnie śledzi zainteresowanie innych ekip naszą osobą oraz zadowolenie szefów.



Na liście teamów Formuły 1 możemy sprawdzić jak prezentują się nasze notowania oraz ile zespołów chce Nas widzieć u siebie po sezonie. Im bardziej wypełnione jest kółko po lewej stronie tym dany zespół bardziej będzie zabiegać o kontrakt gracza. W lewym, dolnym rogu znajduje się twój poziom doświadczenia (tzw. ranga kierowcy). **Dobre wyniki powodują, iż wskaźnik rośnie a twoi szefowie wychodzą z ofertą przedłużenia umowy.** Aby zyskać szansę na angaż w innym zespole już w kolejnym sezonie należy wykonać 3 proste manewry:

- odrzucać systematycznie oferty twoich szefów
- zbierać doświadczenie na torze
- krytykować swój zespół w mediach



UWAGA! W zależności od długości kariery (3, 5 lub 7 sezonów) niektóre ekipy jeszcze w pierwszym sezonie mogą być zablokowane, ze względu na wymagany poziom doświadczenia. Najbliższe możliwe, wolne stanowiska kierowcy należą do raczej konkurencyjnych zespołów.



Szefostwo na początku sezonu ustali cel, do którego masz dążyć. Nie martw się – nie zawsze będziesz zmuszony do walki o mistrzostwo. Jeżeli to twój początek kariery to zazwyczaj celem jest zakwalifikowanie się do drugiej części kwalifikacji lub ukończenie wyścigu przed twoim kolegą z zespołu. W międzyczasie, w zależności od twojej formy cele mogą się zmieniać, zostaniesz o tym poinformowany przed weekendem wyścigowym.

W e e k e n d w y ś c i g o w y

Treningi

W F1 2010 możemy ustawić dwa rodzaje weekendu wyścigowego – Krótki i Długi. Krótki składa się z jednej praktyki, jednej kwalifikacji i wyścigu. Długi z 3 treningów, 3 kwalifikacji i wyścigu. W zależności od preferowanej drogi i tak trafiamy na tor. Pierwsze, co robimy to sprawdzamy prognozę pogody:



Suchy weekend to bezproblemowy weekend. Deszczowy weekend to nieprzewidywalny weekend – zawsze kieruj się tą maksymą.

Program jazdy ustalamy sobie sami. **Inżynier** od czasu do czasu informuje, iż mamy do przetestowania konkretne ulepszenie i jeżeli wykonamy pewne zadanie to zostanie ono zainstalowane w bolidzie. To radzę zostawić sobie na koniec, pomimo, iż nie jest trudno ową misję na torze wykonać. Jak pożytecznie wykorzystać czas treningu? Zaczniemy od najbanalniejszych kwestii:

- **poznanie toru** – każdy z dostępnych torów jest inny, ma różną charakterystykę i nawierzchnię. Warto pokonać kilka okrążeń w celu zapoznawczym, nie szaleć (jazda poboczami nie jest pożyteczna), zrobić kilka rund spokojnym tempem i nie zważać na wyprzedzających Nas rywali.
- **sprawdzenie opon** – różnica w czasach przy użyciu opon Głównych i Alternatywnych może sięgać nawet 2 sekund. Warto sprawdzić jak szybko zużywają się opony danego typu, tak, aby dobrać sobie odpowiednią strategię.
- **dobranie ustawień** – można to zrobić dwójako: w menu **Inżynier** dokonać szybkich zmian lub poprzez monitor informacyjny i konfigurując każdy aspekt z osobna. Po więcej informacji zapraszam do działu **[Sterowanie] Ustawienia**.