

# GT Legends

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **GT Legends**

**autor: Łukasz „Lecho” Leśniewski**

**GRYOnline.pl**

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

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

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

## S P I S   T R E Ś C I

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>             | <b>3</b>  |
| <b>Podstawowe porady</b> | <b>4</b>  |
| <b>Podstawowe porady</b> | <b>5</b>  |
| <b>Trasy</b>             | <b>9</b>  |
| <b>Samochody</b>         | <b>22</b> |
| <b>1. FIA-TC 65</b>      | <b>22</b> |
| <b>2. FIA-GTC 65</b>     | <b>26</b> |
| <b>3. FIA GTC-76</b>     | <b>34</b> |

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

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

Witam w poradniku do gry *GT Legends*. Wszyscy fani symulacyjnego ścigania się z pewnością bardzo dobrze kojarzą ten tytuł, będący kolejnym z serii wyścigów w świecie samochodów GT. Tym razem gra przenosi nas w świat potężnych maszyn z lat 60-tych i 70-tych, kiedy nie było jeszcze ABS-u i kontroli trakcji, a kierowca wyścigowy był kierowcą wyścigowym, nie trybikiem w komputerowej maszynie. Ten krótki poradnik ma za zadanie nieco przybliżyć Wam podstawy realiów tego ścigania, by uczynić pierwszy kontakt ze światem legend GT łatwiejszym i przystępniejszym. No, to zaczynamy.

**Łukasz „Lecho” Leśniewski**

**Podstawowe porady****Dostosuj grafikę.**

To żelazna porada w przypadku KAŻDEJ gry – czy to strzelanki, czy to wyścigówki, a już zwłaszcza symulatora. W tego typu grze potrzebna jest ogromna precyzja, a jak wiadomo bez odpowiedniej liczby klatek na sekundę ani rusz. Dlatego też jeśli masz nieco słabszy sprzęt, to wyłącz lub ogranicz niektóre graficzne fajerwerki *GT Legends*. Wygrywanie wyścigów i zdobywanie trofeów naprawdę jest warte trochę gorszej grafiki.

**Kup pada.**

Albo najlepiej kierownicę. Nie żartuję. Nie wyobrażam sobie jakiegokolwiek sensownej rozgrywki w tego typu symulator przy użyciu klawiatury. W zakrętach ważne jest odpowiednie dozowanie gazu, hamulca i skrętu, a klawiatura ze swoim zerojedynkowym systemem nadaje się do tego mocno średnio. Oczywiście, grać się da, ale wrażenia z jazdy są wtedy co najmniej ograniczone.

**Nie szarżuj!**

Jak już wspomniałem (i wspominać będę do znudzenia), *GT Legends* to symulator. Jeśli spróbujesz wejść w zakręt ze zbyt dużą prędkością licząc, że „jakoś to będzie” – wylądujesz na ścianie. Jeśli spróbujesz „podeprzeć się” przeciwnikiem podczas pokonywania zakrętu, uszkodzisz swoje auto. Jeśli zetniesz zakręt po trawie chcąc skrócić drogę, otrzymasz karę. I tak dalej, i tak dalej.

**Używaj hamulca.**

Zwłaszcza dla graczy mniej obeznanych w grach symulacyjnych korzystanie z hamulca jest lekko abstrakcyjne. Tymczasem w *GT Legends* używanie go podczas wchodzenia w zakręty to PODSTAWA i na dobrą sprawę hamowanie silnikiem pełni tylko rolę pomocniczą. Do tego trzeba też pamiętać, że auta z tamtych lat nie miały ABSu, przez co bardzo łatwo zablokować koła podczas hamowania w zakręcie. Dlatego najlepiej jest najpierw zahamować, a potem dopiero wykonać skręt delikatnie przyspieszając mniej więcej od połowy zakrętu. Zaawansowani gracze mogą hamować pulsacyjnie.

**Kamera = kokpit.**

Zdecydowanie najpełniejsze i najbardziej realistyczne wrażenia z jazdy będziecie mieć w momencie, gdy zdecydujecie się używać kamery z wnętrza samochodu. Pomijając fakt, że są one świetnie wykonane, zapewniają najlepszy punkt widzenia dla oceny sytuacji, odległości od zakrętów i przeciwników. To nie zręcznościówka, kamera za autem nie będzie najlepszym rozwiązaniem i po kilku wyścigach sami to przyznacie.

**Naucz się trasy.**

To bardzo ważne. Nie warto omijać wolnych sesji treningowych – lepiej wykorzystać je, by poznać układ zakrętów, topografię toru i wszystkie jego najtrudniejsze miejsca. Warto też poćwiczyć sposoby pokonywania zakrętów i wyznaczyć miejsca, w których powinno się rozpocząć hamowanie. Po kilku próbnym okrążeniach na pewno poczujecie się pewniej na danej trasie, co zauważycie po czasach. Nauka toru podczas wyścigu to średni pomysł.

### Podstawowe porady

W grze dostępne są dwa podstawowe tryby rozgrywki: dla pojedynczego oraz dla wielu graczy. Gra wieloosobowa umożliwia rozgrywkę na LAN-ie lub przez TCP/IP i nie będę się nią szerzej zajmował. Przybliżę natomiast to, co znajduje się w menu dla pojedynczego gracza.

## 1. Zawody

To podstawowy tryb gry w *GT Legends*. Zawody to cykl pucharów rozgrywanych na ustalonych torach w odpowiedniej klasie samochodów. Generalnie dzielą się na pięć grup oznaczonych literami od A do E. W każdej grupie ścigamy się w innym okresie, natomiast generalne zasady pozostają te same. Za wygrane wyścigi otrzymujemy odpowiednie puchary i kredyty. Oto lista dostępnych „sezonów”:

### Etap pucharowy A – początek

#### Bitwa Mini

- Dostępne auta: Austin Mini Cooper S
- Trasy: Mondello Park Short, Anderstorp South

#### Królowie pędu

- Dostępne auta: Lotus Cortina, Alfa Romeo GTA
- Trasy: Magny-Cours Club, Nurburgring Mullenbach, Monza Junior

#### Zielona Brytania

- Dostępne auta: Jaguar MKII, Austin Mini Cooper S, Lotus Cortina
- Trasy: Donington Park National, Mondello Park National, Anderstorp North

### Etap pucharowy B – Samochody TC z lat 60-tych

#### Gwałtowne Cortiny

- Dostępne auta: Lotus Cortina
- Trasy: Monza Junior, Hockenheim Short

#### Dawid i Goliat

- Dostępne auta: Abarth 1000TC, Lotus Cortina, Austin Mini Cooper S, Alfa Romeo GTA
- Tory: Magny-Cours National, Mondello Park Short, Hockenheim Short

#### Konny Ekspres

- Dostępne auta: Ford Mustang
- Tory: Nurburgring Mullenbach, Zolder

### Niebiańskie TC

- Dostępne auta: Jaguar MKII, Austin Mini Cooper S, Ford Falcon, Alfa Romeo GTA, Abarth 1000TC, Ford Mustang, Lotus Cortina
- Tory: Anderstorp South, Zolder, Dijon-Prenois Short, Monza Junior, Spa-Francorchamps, Imola

### Etap pucharowy C – samochody GT z lat 60-tych

#### Bitwa Elanów

- Dostępne auta: Lotus Elan 26R
- Tory: Mondello Park Intermediate, Zolder

### Dawid i Goliat Cz. 2

- Dostępne auta: Lotus Elite, Renault Alpine A110, Austin Healey 3000, Lotus Elan 26R
- Tory: Nurburgring Sprint, Donington Park National, Spa-Francorchamps

### Vette atakują

- Dostępne auta: Chevrolet Corvette
- Tory: Hockenheim Short, Imola

### Heavy Metal

- Dostępne auta: Mercedes 300SL, Shelby GT350, TVR Griffith, AC Cobra, Chevrolet Corvette, Jaguar E-Type, Shelby Daytona Coupe, Ferrari 275 GTB/C
- Tory: Magny-Cours GP, Monza Junior, Anderstorp GP

### Niebiańskie GT z lat 60-tych

- Dostępne auta: Lotus Elite, Mercedes 300SL, Lotus Elan 26R, Shelby GT350, Austin Healey 3000, Renault Alpine A110, Chevrolet Corvette, Jaguar E-Type
- Tory: Mondello Park Intermediate, Spa-Francorchamps, Monza GP, Magny-Cours GP, Dijon-Prenois GP, Hockenheim Short

### Etap pucharowy D – samochody GT i TC z lat 70-tych

#### Porsche-maniacy

- Dostępne auta: Porsche 906, Porsche 914-6, Porsche 911 RSR
- Tory: Nurburgring Sprint, Hockenheim National

### Dawid i Goliat Cz. 3

- Dostępne auta: Ford Escort RS, Porsche 914-6
- Tory: Imola, Spa-Francorchamps

### Dużo metalu to nie złom

- Dostępne auta: DeTomaso Pantera, Ford Capri RS, Chevrolet Corvette
- Tory: Monza GP, Magny-Cours National

### Superjazda

- Dostępne auta: Ford Escort RS, Ford Capri RS, BMW CSL
- Tory: Mondello Park Intermediate, Donington Park GP

### 70s Extravaganza

- Dostępne auta: Ford Escort RS, Porsche 911 RSR, BMW CSL, Porsche 914-6, DeTomaso Pantera, Chevrolet Corvette, Ford Capri RS
- Tory: Monza GP, Nurburgring GP, Zolder, Spa-Francorchamps, Anderstorp GP, Hockenheim GP

### Etap pucharowy E – mistrzostwa FIA GTC-TC i zawody specjalne

#### Mistrzostwa FIA TC65

- Dostępne auta: Jaguar MKII, Austin Mini Cooper S, Ford Falcon, Alfa Romeo GTA, Abarth 1000TC, Ford Mustang, Lotus Cortina
- Tory: Donington Park GP, Mondello Park International, Monza GP, Zolder, Dijon-Prenois GP, Nurburgring GP, Spa-Francorchamps, Imola

#### Mistrzostwa FIA GTC65

- Dostępne auta: Lotus Elite, Mercedes 300SL, Lotus Elan 26R, Shelby GT350, Austin Healey 3000, Renault Alpine A110, Chevrolet Corvette, Jaguar E-Type
- Tory: Donington Park GP, Mondello Park International, Monza GP, Zolder, Dijon-Prenois GP, Nurburgring GP, Spa-Francorchamps, Imola

#### Mistrzostwa FIA GTC-TC76

- Dostępne auta: Porsche 901, DeTomaso Pantera, Chevrolet Corvette, Ford Capri RS, Ford Escort RS, Porsche 911 RSR, BMW CSL, Porsche 914-6
- Tory: Donington Park GP, Mondello Park International, Monza GP, Zolder, Dijon-Prenois GP, Nurburgring GP, Spa-Francorchamps, Imola

### Miazga na krótkim torze

- Dostępne auta: Renault Alpine A110, Lotus Elan 26R, Shelby GT350, Jaguar E-Type, Austin Mini Cooper S, Chevrolet Corvette, Ford Mustang, TVR Griffith
- Tory: Monza Junior, Hockenheim Short, Nurburgring Mullenbach, Anderstorp South, Magny-Cours Club, Mondello Park Short