

RALLYMAN DIRT



110 %



Przygotujcie się do rajdu na dwóch nowych trasach: asfaltowej i na śniegu. Wykażcie się swoimi umiejętnościami prowadzenia samochodu na różnych nawierzchniach podczas jednego odcinka i uzyskajcie najlepszy możliwy czas!

Dodatek 110% wprowadza nowy zestaw kaflí toru, z nowymi rodzajami nawierzchni: asfalt i śnieg. Można z nich budować oddzielne trasy oraz mieszać je z kaflami z gry podstawowej. Nowy typ opon do wyboru, pozwala z kolei na jeszcze więcej możliwości na trasie rajdu i wprowadza rozgrywkę na zupełnie nowy poziom.

ELEMENTY

24 dwustronne kaflí toru



6 kokpitów

6 żetonów pogody



96 żetonów sekund

AUTORZY

PROJEKT GRY

Jean-Christophe Bouvier

PRODUKCJA

Jamie Parsons

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE

Loïc Muzy, Quentin Saint-Georges

ILUSTRACJE

Loïc Muzy, Joëlle Drans, Mindwork Games

PROJEKT GRAFICZNY

Quentin Saint-Georges, Joëlle Drans

MODELE 3D

Mindwork Games

MARKETING

Georgina Parsons

KIEROWNIK PRODUKCJI

Owen Hermsen

KOREKTA

Raphaël Alcantara, Georgina Parsons & Kayla Soule

FILMY

Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

WYDAWCA

Holy Grail Games

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Michał "Windziarz" Szewczyk

KOREKTA

Michel Sorbet

EDYCJA POLSKA

Czacha Games

ZASADY

Rodzaje torów i opon

Dostępne są 3 rodzaje nawierzchni:



Szuter



Asfalt



Śnieg

Rallyman: DIRT

Dodatek 110%

W parze z rodzajami nawierzchni idą trzy rodzaje kokpitów stosowanych z różnym typem opon:



Szuter



Asfalt



Śnieg

Rallyman: DIRT

Dodatek 110%

Każdy rodzaj opon inaczej zachowuje się na różnych nawierzchniach - odzwierciedlają to różne kości i wartości ⚠.

Budowa trasy

Możecie budować trasę rajdu wykorzystując wszystkie dostępne nawierzchnie - szuter, śnieg i asfalt. Możecie wykorzystywać jeden typ lub mieszać je dowolnie by stworzyć jak najbardziej interesujące odcinki rajdu.

Możecie tworzyć odcinki, które układają się w spójną całość. Tworząc na przykład krętą, szutrową drogę, prowadzącą przez las w góry i kończącą się ośnieżonym fragmentem.

Możecie też stworzyć trasę, wykorzystując wszystkie typy nawierzchni, zmuszając graczy do kombinowania, w jaki sposób najszybciej ją pokonać.

To od was zależy, jakie trasy stworzycie. Na końcu tej instrukcji znajdziecie kilka gotowych tras, które mogą posłużyć wam za inspirację.

Wybór kokpitu i opon

Przed rozpoczęciem rajdu

Gracze mogą wybrać dowolny rodzaj opon przed rozpoczęciem pierwszego odcinka rajdu (lub gry, jeśli rozgrywacie krótki wyścig) i mogą zmienić swój kokpit, aż do momentu rozpoczęcia swojej pierwszej tury. Dzięki temu gracze mogą lepiej przystosować się do wymogów trasy i reagować na poczynania rywali.

Podczas rajdu

Jeśli po zakończeniu odcinka jest dostępna pomoc mechaników, to gracze mogą dokonać zmiany opon, na takich samych zasadach, jak opisano powyżej. W innym przypadku, muszą kontynuować jazdę na tym samym typie ogumienia.

Karta zapasu nie pozwala na zmianę opon na inny rodzaj.

Podczas zmiany opon, musicie wybrać kokpit odpowiadający tej samej kategorii pojazdu, której używaliście dotychczas (R6 lub R4, R5 jeśli korzystacie z dodatków).

Korzystanie z kości

Podczas planowania ruchu, umieszczane na torze kości, nie mogą przekraczać limitów wskazanych na kokpicie dla tego rodzaju nawierzchni.

Każda kolumna wskazuje na maksymalną liczbę kości, które gracz może umieścić na wskazanej nawierzchni, niezależnie od tego czy cały ruch wykonywany jest na jednym, czy na kilku rodzajach nawierzchni.

Używając opon do nawierzchni szutrowej, gracz poruszając się po tej nawierzchni może umieścić 6 kości biegów, 1 kość hamowania i 2 kości utrzymywania prędkości (A).

Jeśli gracz poruszałby się po kafelku ze śniegiem, to mógłby umieścić 5 kości biegów. Na tej nawierzchni nie mógłby używać kości hamowania, a zamiast kości utrzymywania prędkości, używałby kości lidera (B).



Gracz rozpoczyna swój ruch na kafelku ze śniegiem. Używa opon dostosowanych do nawierzchni szutrowej i maksymalna liczba kości, których może użyć, przemieszczając się po śniegu wynosi 5. Nie może w takim wypadku umieścić swojej 6 kości biegu.



KOŚĆ LIDERA

Niektóre rodzaje opon, wymagają użycia kości lidera zamiast kości utrzymania prędkości podczas ruchu po konkretnej nawierzchni. Ma to oddawać sytuacje, w których wykorzystywane opony nadal nieźle radzą sobie na danej nawierzchni, ale jest z tym związane pewne ryzyko. Stąd konieczność wykorzystania kości lidera. Gracz **MUSI** wykorzystać tę kość, nawet jeśli nie jest pierwszym graczem podczas tury.

Pamiętajcie, że nie trzeba używać kości lidera, gdy jest się pierwszym graczem na asfalcie lub na śniegu. Zasada ta dotyczy tylko nawierzchni szutrowej.

Gracz używając kości lidera utrzymuje prędkość na śniegu i dojeżdżając do kafelka z szutrową nawierzchnią może wykorzystać 6. kość biegu, a także białą kość utrzymania prędkości.



Rzucanie kośćmi

Po wybraniu i ułożeniu kości gracz musi wybrać czy rzuca nimi pojedynczo czy wszystkimi naraz. Jeśli gracz porusza się po różnych typach nawierzchni, limity \triangle są traktowane inaczej.

Rzucając po jednej kości: Jeśli poruszasz się z jednego miejsca i rodzaju nawierzchni, gdzie nie wyrzuciłeś wystarczająco \triangle by utracić kontrolę, do miejsca, gdzie liczba wyrzuconych \triangle jest równa lub przewyższa tą, wskazaną na twoim kokpicie dla nowego rodzaju nawierzchni, to od razu tracisz kontrolę.

Gracz porusza się po szutrze, gdzie limit \triangle wynosi 3. Zbliżając się do kafla z ośnieżoną nawierzchnią gracz wyrzuca 2 \triangle , co nie powoduje utraty kontroli w tym miejscu. Jeśli gracz zdecyduje się poruszyć na śnieg, to od razu utraci kontrolę nad pojazdem (limit na śniegu wynosi 2).



Wciskając Gaz do dechy: rzucić kośćmi jak w grze podstawowej. Twój limit \triangle jest równy **najniższej wartości** spośród znajdujących się na twoim kokpicie i odpowiadających nawierzchniom, które pokonujesz podczas tego ruchu.

Gracz wykonuje ten sam ruch, tym razem wciskając gaz do dechy. Jego limit \triangle na szutrze wynosi 3, a na śniegu 2. W związku z tym, limit dla całego ruchu wynosi 2 (niższa wartość). Jeśli wyrzuci 2 \triangle zanim poruszy się na miejsce ze śniegiem, straci kontrolę na szutrze (pomimo tego, że na tej nawierzchni - limit \triangle wynosi 3).

SLIDING NA ŚNIEGU

Niektóre miejsca ze śniegiem obejmują całą szerokość toru. Należy je pokonywać wykonując sliding zgodnie z opisem w grze podstawowej.



ZASADY ZAAWANSOWANE

Pogoda

Niektóre rajdy znane są z nagłych zmian warunków pogodowych, wpływających na sposób pokonywania trasy przez kierowców. Te zasady wprowadzają ten aspekt do waszych rajdów.

Wprowadzając tę zmianę, podczas przygotowań umieśćcie w woreczku 6 żetonów pogody. Podczas rajdu składającego się z więcej niż jednego odcinka, możecie zdecydować o ich wykorzystaniu tylko na części odcinków, nadając im w ten sposób wyjątkowy charakter.

Kiedy gracz wyciągnie z woreczka żeton pogody podczas ścinania zakrętu lub utraty kontroli: odnajdźcie samochód znajdujący się na najdalej położonym kafle trasy. Obróćcie następnie na drugą stronę wszystkie, znajdujące się przed nim kafle toru z asfaltem i śniegiem.



Każdy kafel umieśćcie w tej samej orientacji, by nie zmienić kształtu toru. Kafle mogą być w ten sposób obracane kilkakrotnie podczas rajdu. Jeśli gracz podczas jednej tury wyciągnie więcej niż jeden żeton pogody, obróćcie kafle tylko jeden raz.

Wyciągnięty żeton gracz umieszcza na swoim kokpicie. Po skończeniu odcinka wrzucić je wszystkie z powrotem do woreczka. Gracz nie zaznacza ich posiadania na arkuszu w grze składającej się z większej liczby odcinków.

Skrećanie na ręcznym

Samochody rajdowe mają ogromną moc, ale uzdolniony pilot potrafi nad nią panować, używając wszelkich dostępnych narzędzi. Jednym z jego ulubionych jest hamulec ręczny.

Podczas wchodzenia w zakręt driftując, możecie zignorować tę zasadę z gry podstawowej: Kierowcy muszą zdecydować się w jaki sposób pokonają zakręt przed wykonaniem manewru. W trakcie jego trwania nie mogą zmienić sposobu jego pokonania.

Pozwala to na ruch z miejsca po zewnętrznej, na miejsce po wewnętrznej. Dzięki temu gracze mają jeszcze więcej możliwości planowania ruchu w swojej turze.



Pamiętajcie, że każdy ruch musi poruszać was do przodu. Dlatego gracz nie może poruszyć się z ostatniego miejsca po zewnętrznej stronie na miejsce po wewnętrznej (nie poruszyłby się do przodu).

To dotyczy tylko zmiany miejsca z zewnętrznej na wewnętrzną. Nie można poruszać się z wewnętrznej na zewnętrzną.

GOTOWE TRASY

RAJD 7

Dwayne Karenko



SS1

1 x 201b	1 x 310a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 312a	1 x 322a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 308a	1 x 315a	

SS2

1 x 201b	1 x 315a	1 x 320a
1 x 301a	1 x 316a	1 x 321a
1 x 302a	1 x 317a	1 x 324a
1 x 306a	1 x 319a	



SS3

1 x 301a	1 x 311a	1 x 319a
1 x 302a	1 x 313a	1 x 320a
1 x 309a	1 x 317a	
1 x 310a	1 x 318a	

RAJD 8 - Hold dla Fabio

Dwayne Karenko, Roger BW i Aaron Steward



SS1

1 x 201b	1 x 307b	1 x 315b
1 x 301b	1 x 308b	1 x 318b
1 x 302a	1 x 313a	1 x 323a
1 x 306a	1 x 314a	

SS2

1 x 201b	1 x 218b	1 x 308a
1 x 203b	1 x 219a	1 x 316a
1 x 211a	1 x 301a	1 x 317a
1 x 212a	1 x 307a	



SS3

1 x 202b	1 x 214b	1 x 315b
1 x 208b	1 x 229a	1 x 318b
1 x 209a	1 x 302b	1 x 321b
1 x 212a	1 x 306b	



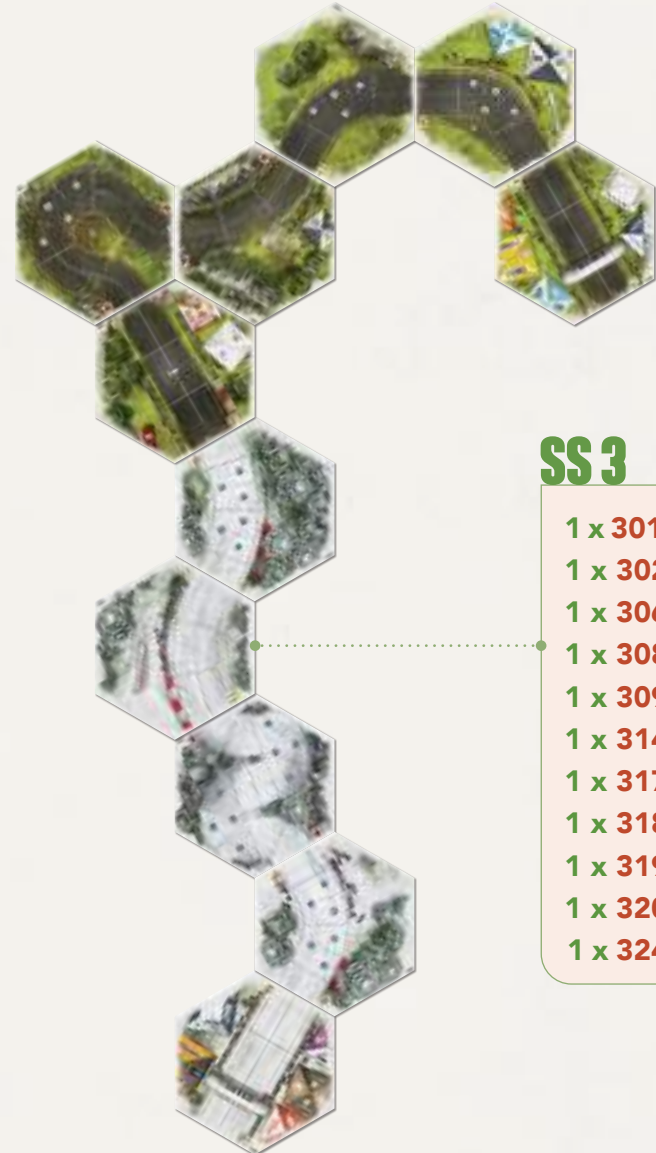
SS1

- 1 x 201b 1 x 226a 1 x 318a
- 1 x 204b 1 x 301a 1 x 319a
- 1 x 215b 1 x 302a 1 x 320a
- 1 x 219b 1 x 315a 1 x 323a
- 1 x 225b 1 x 316a



SS2

- 1 x 201a 1 x 220a 1 x 301a 1 x 320b
- 1 x 205b 1 x 226b 1 x 302b 1 x 323a
- 1 x 213b 1 x 231b 1 x 306b
- 1 x 218b 1 x 232b 1 x 318b



SS3

- 1 x 301b
- 1 x 302a
- 1 x 306a
- 1 x 308b
- 1 x 309a
- 1 x 314b
- 1 x 317a
- 1 x 318a
- 1 x 319b
- 1 x 320a
- 1 x 324b