

GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 — второй гоночный проект от самой Sony. Сложная, во многом спорная игра, но здесь не то место, где говорят о качестве. Мы постараемся лишь дать более-менее полный набор правил и советов, призванных помочь новичкам стать профи. Пожалуй, стоит сделать замечание, что данное прохождение предназначено именно для новичков, то есть тех, кто еще никогда не видел игр типа GT. Хотя, возможно, и бывалые гонщики смогут найти немного полезной для себя информации.

Начало.

Как вы знаете, игра состоит из двух дисков. "Arcade" построен традиционно, то есть практически не отличается от других гоночных игр. Этот диск предназначен для большинства игроков, он более доступен, никаких покупок или настроек, выбрал трассу — и вперед. Хотя в любом случае перед тем, как перейти ко второму диску, следует уделить некоторое время первому. Вы познакомитесь с трассами, управлением, физикой поведения машин и так далее. И лишь когда вы полностью освоитесь, когда ваш автомобиль не будет выкидывать на каждом повороте с дороги, стоит вставить в приставку второй диск. Причем если вы всерьез хотите взяться за GT, то во время заездов в "arcade" следует выбирать "racing mode" как наиболее близкий к реальности.

Но вот второй диск вставлен. Что делать дальше? Я уверен на 100%, что интерфейс игры повергнет в шок любого, кто еще ни разу не видел Gran Turismo. Разберемся по порядку. После того, как вы начнете новую игру, появится экран с картой со множеством иконок-кнопок. Часть из них (West City, East City и т.д.) являются все-го лишь различными автомобильными рынками, где представлены практически все мировые производители машин. Именно там вам придется покупать себе "железные коней", а позже совершенствовать их. Car Wash и Wheel Shop вам вряд ли скоро пригодятся, Home приведет вас в Garage, где будут храниться все ваши купленные или выигранные машины, там же вы сможете их продать, и Game Status — это просто статистика. Machine Test позволит настроить и протестировать ваши автомобили. Но самая важная для вас сейчас кнопка — это Licence. Чтобы получить допуск к заездам, вам придется сперва сдать лицензию. Для этого не нужно покупать автомобили, так что вперед.

Сдача лицензии.

Несомненно, большинству игроков хочется как можно быстрее начать гонку (возможно, стоит вернуться к первому диску), здесь же такой вариант не пройдет. Итак, сдаем лицензию. С одной стороны, во второй части игры этот процесс упростился, т.к. появилась очень удобная возможность — Demonstration, с другой стороны, сами тесты намного усложнились. Существует два варианта развития событий. Первый: вы сдаете все тесты лицензии B на золото и получаете Spoon S2000, на котором без проблем можно выиграть все 16 заездов GT National. Этот вариант не только позволит вам значительно повысить уровень вождения, но и сэкономить огромное количество денег, которые вы бы потратили на покупку и дальнейший upgrade

подержанных машин. Второй вариант: вы просто сдаете лицензию B (показатели не важны), получаете доступ к заездам класса B, покупаете подержанный автомобиль и начинаете проходить игру. Но вернемся к самим лицензиям. Совет простой: перед каждым тестом смотрите демонстрационный заезд и запоминаете, что нужно делать. Расклад кнопок следующий: ● выключает автопозиционирование камерой, ● переключает виды камеры, ⊗ выводит на экран показатели управления машиной (спидометр, поворот руля, тормоз и газ).

Сдав первые пять лицензий, вы получаете доступ к сдаче еще одного теста — Super License. И, как обычно, полностью золотая лицензия обеспечивает вам призовой автомобиль. Вот список.

B License: Spoon S2000.

A License: Concept Car.

International C License: [R] 3000GT LM.

International B License: [R] Del Sol LM.

International A License: [R] FTO LM.

Super License: Toyota GT-One.

Начало заездов.

Теперь переходим непосредственно к гонкам. А для этого вам сперва нужно приобрести автомобиль. Поначалу вы будете сильно ограничены в средствах (\$10000), так что придется остановиться на подержанных машинах. Лучше выбрать японские фирмы как производителей дешевой и мощной техники. Наилучшей покупкой будет Mitsubishi FTO GR(L)'94. Вообще, есть хорошее правило: на первых этапах игры лучше не покупать мощные заднеприводные машины, т.к. они очень плохо управляются. Если у вас есть деньги, то лучше приобрести 4WD (полный привод) или FF (передний привод, переднее расположение двигателя). После покупки автомобиля начинайте гонку в Gran Turismo League. Каждый удачный заезд добавит вам немного денег, которые следует потратить на совершенствование вашей машины (об этом позже). Ну а если вы предпочли первый вариант (сдали B на золото), то второй вашей машиной должна стать Mitsubishi Evo VI RS. Полностью усовершенствованная и настроенная, она очень проста в управлении и имеет почти 600 лошадей под капотом. На этой машине при полном тюнинге (т.е. полной возможности настройки) вы можете выиграть почти любой car event, который является гоночным. На этом позволите закончить вводную лекцию и перейти от общего к конкретному, а начнем с одного из самых насущных вопросов.

Как быстро заработать много денег?

Пожалуй, стоит вас огорчить. В GT нельзя просто так заработать кучу денег. Существует масса различных вариантов обогащения, но все они требуют приложить немало труда. Так что на начальных этапах заработать много денег не удастся. Но если у вас в наличии не только лицензия B, то вот несколько примеров.

Подберите машину, на которой вы смогли бы победить в третьей гонке в Gran Turismo All Stars — Red Rock Valley. Это может быть [R] Unisia GT-R GT или автомобиль типа Pikes Peak. Победа принесет вам 50,000 кредитов и призовой автомобиль Speed 12, который можно продать за 500,000. Гонка длится около шести ми-

нут, таким образом вы можете заработать до 10,000,000 всего за час. А с такой суммой вы можете купить любой раллийный, специальный или high performance автомобиль.

Купите подержанный Nissan Skyline GTS-t Type M (R32,J) '91. Закупите на него все возможные "прибамбасы" (включая "For Professionals Only"). Войдите в "Grand Touring Car Trophy", победите в гонке Midfield (около 4 минут). Вы получите 30,000 призовых плюс Unisia Jecs Skyline стоимостью 250,000 кредитов. После недолгих вычислений приходим к выводу — 1,120,000 за шестнадцать минут.

Немного уроков вождения.

Ни для кого не секрет, что основа успеха в гонке — правильное прохождение поворота. Здесь следует придерживаться одного правила: "медленно вошел, быстро вышел". Научитесь тормозить перед поворотом, а когда машина уже поворачивает — нажимайте на газ. Слишком раннее торможение заберет у вас кучу времени. Если же вы опоздаете с торможением, то скорее всего потеряете контроль над автомобилем и вас выкинет с трассы. В любом случае проблему решит только практика!

Чтобы своевременно начинать торможение, можно применить очень простой прием: использовать определенные знаки. Ими может послужить что угодно: дерево, рекламный плакат, дорожная разметка и т.д. Проехав мимо такого знака, вы начинаете тормозить, и если поворот не удался, то выбираете другой знак — ближе или дальше. Воспользуйтесь опцией Test Run и протестируйте каждый поворот трассы.

Теперь попробуем разобраться с управлением различными типами машин.

Заднеприводные автомобили.

Автомобили типа FF имеют проблему с поворотом. Иными словами, они просто не хотят входить в поворот без приложения дополнительных усилий с вашей стороны. Чтобы удачно совершить маневр, вам придется ввести машину в занос, причем непосредственно перед самым началом того или иного поворота. Для этого при входе в поворот вам надо отпустить газ и быстро нажать на тормоз, не отпуская руль до полного поворота. Затем выровнять машину и снова нажать на газ.

Заднеприводные автомобили.

Автомобили с ведущими задними колесами, в отличие от предыдущих, без особого труда входят в повороты. Тем не менее, эта их особенность также является и их недостатком. Все дело в том, что за легкость вхождения в поворот вам придется расплачиваться временной потерей управления над вашей машиной.

Для того, чтобы на заднеприводной машине удачно войти в поворот, вам нужно перед ним затормозить, и лишь затем начать в него вхождение. Ни в коем случае нельзя нажимать на тормоз при повернутом руле! Начинать давить на газ нужно только после того, как машина совершит поворот.

Полноприводные автомобили.

Автомобили этого класса являются самыми удобными для вождения. Тем не менее, к ним также нужен особый подход. Все дело в том,

что они труднее чем заднеприводные входят в поворот и труднее чем переднеприводные из него выходят. Поэтому, для того чтобы на таких машинах грамотно входить в повороты, вам придется следовать следующим инструкциям. Итак, незадолго до поворота начинайте торможение, не трогая руль. Перед самым входом в поворот вам надо отпустить газ и, повернув руль, быстро нажать на тормоз. Затем, в определенный момент (который вы сможете определить лишь на практике) вам нужно, не отпуская руля, снова нажать на газ и затем выровнять машину.

Третий не менее важный вопрос.

Как и зачем модернизировать и настраивать свою машину?

Этой частью GT очень похожа на RPG, где, как известно, для успешного прохождения нужно выбрать правильного героя и "навесить" на него правильные вещи. Так и у нас, мало выбрать правильную машину для гонки — нужно еще и модернизировать ее, то есть снабдить кучей новых механизмов или заменить старые. Причем эти изменения в большинстве своем совершенно необходимы для успешного прохождения игры.

Итак, тюнинг — задача, повергающая в ужас новичков, и один из интереснейших и важнейших моментов игры для профи. Непосредственно отладка автомобиля осуществляется в опции "Settings" в меню, возникающем перед каждым заездом (аналог есть и в Machine Test, что на главной карте). После активизации вы попадаете на экран "Change Parts", где вы можете менять части своего автомобиля. Говоря еще проще, именно здесь вы впоследствии сможете изменять мощность, устанавливать нужную резину и т.д. Нажав на , вы попадаете на второй настроечный экран — "Parts Adjustment", здесь осуществляется цифровая настройка отдельных частей (подвески, коробки передач). Но, как вы понимаете, ничего просто так не бывает. То есть вы не сможете ничего изменить в только что купленной машине. Чтобы получить заветную возможность хоть что-то изменить в "Settings", вы сперва должны это что-то купить, причем стоимость последнего может легко превышать стоимость вашей машины. Покупка запчастей осуществляется рядом с покупкой машин, но в разделе "Tune". Значки-иконки покупаемых частей полностью соответствуют значкам в разделе настроек. Таким образом, покупая ту или иную часть, вы без труда определите, где искать к ней доступ.

Теперь рассмотрим первые шаги по модернизации машины. Сначала нужно купить стоящие покрышки (tyres). Если вы ограничены в средствах, то следует купить Sports Tyres (вообще, стоит купить весь комплект частей Sports). Но лучшими для начинающего гонщика будут soft или super-soft tyres из раздела Racing Slick Tyres. Возможно, вы потеряете в максимальной скорости, зато выиграете при ускорении, торможении и прохождении поворотов. Вторым upgrad'ом должна стать покупка racing muffler и любой из частей в разделе Engine. Это стоит недорого и одновременно довольно значительно увеличивает мощность. А далее идет скупка частей подвески (Suspension), двигателя (Engine) и редуктора (DriveTrain).

Последние покупки менее необходимы на начальных этапах игры. Но именно они позволяют осуществлять более тонкую настройку, влияющую на динамику, устойчивость и величину максимальной скорости автомобиля.

Немного разобравшись с общими понятиями, давайте разберем каждую часть в отдельности и рассмотрим примеры.

SUSPENSION (подвеска).

SPRING RATIO. Настройка жесткости амортизаторов.

Чем жестче (больше числовое значение) амортизаторы, тем быстрее и отзывчивее к управлению становится машина. Это очень выгодно на скоростных трассах, но может привести к потере управления на сложных (с большим количеством поворотов). Оптимальное изменение — на 10% от начальной величины.

RIDE HEIGHT RATIO. Настройка дорожного просвета.

Чем меньше дорожный просвет, тем ниже расположен центр тяжести машины, соответственно, она более устойчива на дороге. Чрезмерное уменьшение приведет к потере управления. Возможное уменьшение — тоже на уровне 10%.

DAMPER. Настройка демпфера (коэф. демпфирования).

Чем мягче демпфер, тем лучше машина "катится" в поворот и меньше реагирует на неровности дороги. Но несколько теряет при ускорении. Более жесткие демпферы (увеличение числа) делают машину более чувствительной к командам.

CAMBER. Настройка отрицательного угла изгиба. НЕ ТРОГАТЬ!

TOE. Настройка схода-развала колес. НЕ ТРОГАТЬ!

STABILIZER. Настройка стабилизаторов.

Увеличение аэродинамического коэффициента приводит не только к большей стабильности машины, но и к некоторой потере скорости. Уменьшение, наоборот, улучшает динамику, что делает машину менее управляемой на поворотах.

Как мы видим, все части подвески влияют на устойчивость, динамику и скорость машины. А это значит, что все они должны быть настроены в унисон. Приведенные значения являются лишь ориентировочными и должны подбираться для каждой отдельной машины. Для этого служит Machine Test, где, замеряя время заезда, вы можете определить влияние того или иного параметра. И нужно помнить, что изменение параметров может привести к полной неуправляемости машины, так что перед настройкой имеет смысл записать начальные установки.

BRAKE (тормоза).

Настройка баланса между передним и задним тормозом.

Чем "сильнее" тормоза, тем больше будет инерция автомобиля при торможении, что может привести к потере управления при вхождении в поворот. Проще говоря, чем сильнее передние тормоза, тем меньше у машины будет "желания" поворачивать. И чем сильнее будут задние тормоза, тем больше будет занос задней части машины. Последний вариант предпочтительней, так как поможет вам войти в поворот. Как и многие другие параметры, тормоза следует настраивать под каждую машину и под каждого гонщика, но начинать следует с задних тормозов.

ENGINE (двигатель).

TURBO BOOST PRESSURE. Настройка давления.

Чем выше показатели, тем больше выходная

мощность, но вы будете проигрывать в ускорении на коротких дистанциях. Одним словом, вряд ли стоит сильно завышать это значение на сложных трассах.

GEAR RATIOS. Настройка редуктора.

Здесь следует изменять только число главной передачи (final drive ratio). Его уменьшение приводит к снижению ускорения, но одновременно возрастает максимальная скорость, и наоборот. Настройка всех остальных шестерен довольно сложна и кропотлива, поэтому лучше ее не трогать.

AERODYNAMICS.

DOWNFORCE. Настройка антикрыла.

Увеличение цифровых показателей (одновременно как сзади, так и спереди) приводит к увеличению стабильности машины при больших скоростях. Однако это приводит к уменьшению максимальной скорости. Увеличение переднего антикрыла делает автомобиль более поворачиваемым (нечто вроде заднеприводного). Увеличение заднего антикрыла, напротив, делает автомобиль более похожим на переднеприводной.

TYRES. Покрышки.

Самым верным решением будет покупка комплекта покрышек Racing Slick с последующей установкой разной резины на передние и задние колеса. Жесткая резина более предсказуема, но и имеет меньшее сцепление с дорогой, а потому более медленна. Если машина склонна к развороту, то логичнее всего установить жесткую резину спереди, а мягкую — сзади. И наоборот, если машина плохо поворачивает, то мягкую резину следует установить спереди.

PROFESSIONAL.

Система LSD.

Отвечает за распределение крутящего момента по осям, за ускорение автомобиля при разгоне и совершении маневров и за замедление при торможении. Примерные рекомендации: Initial — немного уменьшить, Accel/Decel — уменьшить для скоростных трасс.

Система ASC.

Отвечает за стабилизацию курсовой устойчивости. Большое значение этого числа хорошо на скоростных трассах, меньшее число подходит для более сложных трасс. Причем возможно очень сильное изменение (проверка на Machine Test), лишь для машин класса MR изменять на не превышающую 10%.

Система TCS.

Отвечает за силу сцепления колес с дорогой. Необходимо увеличивать при прочих равных. Причем увеличение может быть до десятка раз (в зависимости от машины). И напоследок приведем пример настройки машины от профессионала.

Mitsubishi FTO Lm Edition.

String Rate — усилить давление примерно на 10-12%.

Ride Height — увеличить на 10%.

Damper — увеличить на две единицы.

Stabilizer — сделать мягче (3 или 2).

Aerodynamics — заднее антикрыло уменьшить примерно на 15%.

Auto Setup — по желанию, в Machine Test.

LSD — первый пункт не трогать, остальные увеличить на 15%.

ASCC — уменьшить наполовину для скоростных трасс и на 2/3 для сложных.

TCSC — увеличить в 5 раз.

Перейдем непосредственно к заездам.

GRAN TURISMO LEAGUE

Первые заезды, в которых вам предстоит участвовать — это гонки "Gran Turismo". Мы приводим список автомобилей, которые помогут вам победить. Конечно, мы не спорим, существует масса альтернатив, так что выбирайте приглянувшуюся машину. После названия заезда цифрами мы указываем предельно допустимую мощность. Если таковой нет, то это свободный, ни чем не ограниченный заезд.

GT JAPAN NATIONALS. <i>Midfield Raceway 197.</i> <i>Midfield Raceway 295.</i> <i>Midfield Raceway 345.</i>	Противники: Обычные, спортивные японки S2000, Civic Type R и ZZ-S Coupe.	Ваш выбор: Просто настройте свой автомобиль как можно ближе установленному приделу.	Призовые автомобили: Нет.
GT FRENCH NATIONALS. <i>Tahiti Road 246.</i> <i>Tahiti Road 295.</i>	Противники: Лучшие представители France, включая Atlantique и Clio 24v.	Ваш выбор: Простая трасса, рекомендации во всем схожи с предыдущими.	Призовые автомобили: Нет.
GT ITALIAN NATIONALS. <i>Rome Short 197.</i> <i>Rome Short 295.</i>	Противники: Лучшие представители итальянской автопромышленности и много Delta.	Ваш выбор: Здесь все решает скорость. Если ваш автомобиль близок к пределу мощности, а его скорость около 250 км/час, то у вас не должно возникнуть проблем с заездами.	Призовые автомобили: Нет.
GT US NATIONALS. <i>Laguna Seca 246.</i> <i>Laguna Seca 295.</i> <i>Laguna Seca 394.</i>	Противники: Мощные машины — Mustangs и Camaros. Смотрите за Shelby Series 1, на последнем заезде это самая быстрая машина.	Ваш выбор: Рекомендации старые.	Призовые автомобили: Нет.
GT UK NATIONALS. <i>Trial Mountain 197.</i> <i>Trial Mountain 345.</i> <i>Trial Mountain 394.</i>	Противники: Lotuses, Jaguars и TVRs. Motorsport Elise — очень серьезный противник, так как это легкая и довольно мощная машина.	Ваш выбор: Сложная трасса, здесь вам придется подобрать машину с наименьшим весом и мощностью, близкой к пределу.	Призовые автомобили: Нет.
GT GERMAN NATIONALS. <i>Deep Forest 216.</i> <i>Deep Forest 295.</i> <i>Deep Forest 443.</i>	Противники: Merc, BMW, а в последней гонке появится RUF.	Ваш выбор: Первые два заезда, просты, но встреча с RUF потребует от вас машины с мощным двигателем и хорошим управлением!	Призовые автомобили: Нет.
GT EURO NATIONALS. <i>Apricot Hill 591.</i> <i>Grand Valley 591.</i> <i>Rome Circuit 591.</i>	Противники: Вот теперь действительно становится жарко. Против вас лучшие автомобили Европы, включая RUF, Jaguar и Lotus.	Ваш выбор: Вам потребуется машина с мощностью, очень близкой к 591 пределу и весом не превышающим 500 кг. Вам вполне подойдет Evo VI RS (главную пару придется подкрутить на максимальную скорость). Здесь самая важная характеристика — это максимальная скорость (покопайтесь в настройках).	Призовые автомобили: <i>Apricot Hill: [R] Castrol Supra.</i> <i>Grand Valley: [R] Zexel R33 Skyline.</i> <i>Rome Full course: [R] Kure Skyline.</i>
GT PACIFIC LEAGUE. <i>Midfield Raceway 542.</i> <i>Seattle Circuit 542.</i> <i>Laguna Seca 542.</i>	Противники: Японская и американская экзотика: Sports Vette, RX-7, NSX и Supra.	Ваш выбор: Как и в предыдущей гонке все решают мощность и вес. Постарайтесь подобрать машину с мощностью около 530 лошадей и весом не более тонны. Для этой гонки идеально подойдут раллийные Impreza или Lancer, но для обеих вам придется провести настройку редуктора на максимальную скорость (около 220 км/час).	Призовые автомобили: <i>Midfield: [R] Nissan 300ZX-GTS.</i> <i>Seattle: [R] Mazda RX7 LM edition.</i> <i>Laguna Seca: [R] HKS Drag 180SX.</i>

GT WORLD LEAGUE ENTRY.

Trial Mountain.
Laguna Seca Raceway.
Apricot Hill.
Rome Circuit.
Midfield Raceway.

Противники:

Это лучшие. Здесь представлены специальные спортивные машины — Jaguar XJ220, Toyota GT-One, Audi TT LM и другие.

Ваш выбор:

Как же победит быстрых, легких и к тому же мощных представителей спортивной семьи GT. Лучший способ — купить машину, которую можно прокачать до невероятных мощностей, скажем Skyline R34 (900+ лошадей), Viper, Supra или 3000GT. Принципиально можно победить и на призовых спортивных агрегатах вроде Kure R33 GT или Castrol Supra. Но это потребует от вас несколько больше усилий.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Toyota GT-One Racer.
[R] Nissan R390 GT-1 Racer.
[R] Castrol Mugen NSX.
[R] Calsonic R33 Skyline.

W

SPECIAL EVENTS.

В GT2 огромное количество гонок класса Special Event. Порой кажется, что некоторые из них требуют наличия определенной марки машины, например, Luxury Sedan Cup. Но это не так. Вы можете участвовать в гонке на любом автомобиле, лишь бы мощность его мотора не превышала оговоренных пределов.

Мы решили дать некоторые рекомендации по прохождению и типовые автомобили, на которых вы можете выиграть. Причем эти автомобили относятся к тому же классу, что и ваши противники во время гонки. Это позволит сохранить некий дух соревнований. А если вы хотите просто выиграть, то купите самый легкий автомобиль и прокачайте его до предельной мощности.

SUNDAY CUP ENTRY.

Tahiti Road.
High Speed Ring.
Red Rock Valley.

Противники:

Вполне приличные машинки типа Audi TT, S2000 Mustang GT, без всякой модернизации.

Ваш выбор:

Любой автомобиль весом около тонны и мощностью более 250 "лошадей" без труда одержит победу в этой гонке.

Призовые автомобили:

Нет.

CLUBMAN CUP.

Rome Short.
Grindelwald.
Rome Circuit.

Противники:

Схоже с предыдущим случаем.

Ваш выбор:

Вновь то же самое.

Призовые автомобили:

Нет.

FF CAR CHALLENGE ENTRY.

Tahiti Road 295.
Midfield Raceway 345.
Trial Mountain 394.

Противники:

Как видно из названия, это переднеприводные автомобили. Скорее всего это будут Integra, Xantia, Vectra.

Ваш выбор:

Mitsubishi FTO — великолепный выбор для этой гонки. Вы без труда одержите верх во всех заездах, если подгоните мощность автомобиля как можно ближе к предельно допустимому уровню. Хотя это не единственный выбор.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen Accord SiR-T.
Гонка 2: Tom's T 111.
Гонка 3: Mugen Prelude Type S.

MID-ENGINE CHALLENGE ENTRY.

Grand Valley East 345.
High Speed Ring 493.
Red Rock Valley 591.

Противники:

Все, начиная от MR2 и Clio 24V до Vector M12 и Lotus Esprit. Довольно серьезные конкуренты, особенно в последнем заезде.

Ваш выбор:

Лучший вариант — это Clio 24V, он дешев, а его модернизация дает великолепные результаты. "Пропатченный" до 300 "лошадей" он способен победить в первых двух гонках. Чтобы победить на Red Rock, придется разогнать его до 500 "лошадей", но тогда им становится трудно управлять. Если вы не справляетесь, то можно попробовать NSX или Esprit — они дороги, зато не так капризны в управлении.

Призовые автомобили:

Гонка 1: TRD 2000GT.
Гонка 2: Tom's TO20.
Гонка 3: [R] Ford GT40.

4WD CHALLENGE ENTRY.

Seattle Short 345.
Seattle Circuit 394.
Laguna Seca 690.

Противники:

Городские машинки раллийного класса, нечто вроде Lancer и Impreza, а в последней гонке такие монстры, как Skyline и 3000GT.

Ваш выбор:

Лучший выбор — это, несомненно, Skyline R34, как обычно, настраивается под лимит мощности для каждого заезда. Evo VI — тоже вариант, так как на треть тонны легче и имеет максимум мощности 593 "лошади".

Призовые автомобили:

Гонка 1: Legacy Wagon GT-B.
Гонка 2: Nismo 400R.
Гонка 3: Mines R32.5 Skyline GT-R.

FR CAR CHALLENGE ENTRY.

Clubman Stage R5 295.
Special Stage R5 443.
Midfield Raceway 493.

Противники:

Первые два заезда — это обычные заднеприводные авто типа 328ci и CLK 320 Sport, в третьем же участвуют крутые тачки TVR, Supra и RX-7.

Ваш выбор:

Попробуйте RX-7 или Supra, ну а если вы очень хороший водитель, то рискните на TVR — наилучший вариант.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Sil Eighty.
Гонка 2: Nismo 270R.
Гонка 3: RX-7 GT-C.

LIGHTWEIGHT "K" CUP ENTRY.

Rome Short 147.
Seattle Short 98.
Tahiti Road 98.

Противники:

Маленькие машинки, о которых вы, возможно, никогда не слышали: Dangan, Life и Alto Works. Это довольно медленная гонка, но не сомневайтесь — поворотиться придется.

Ваш выбор:

Это, возможно, одна из самых забавных гонок в GT2, так как все участвующие машинки очень близки по весу и мощности двигателя. Мы предлагаем M13 от Tommy Kaira: она все же имеет некоторое преимущество по весу, а ее мощность как раз 98 "лошадок".

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen Beat.
Гонка 2: Demio A-Spec.
Гонка 3: Mugen CRX Pro 2.

LUXURY SEDAN CUP ENTRY.

Rome Circuit 394.
Special Stage R5 493.
High Speed Ring 591.

Противники:

Большие и мощные автомобили типа Jag, Bimmer, Audi и Mercedes. Кроме того, все они сработаны по максимуму, так что ждите огромных скоростей.

Ваш выбор:

Что-нибудь с четырьмя дверьми и очень мощным двигателем. Можно выбрать мощный Merc или BMW, а любителям экзотики можно предложить Lexus, Altezza или Galant VR-4.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Accord Type-R.
Гонка 2: Chaser TRD sports X30.
Гонка 3: GT-R 4 Door Nismo.

CONVERTIBLE CAR WORLD CUP ENTRY.

Tahiti Road 246.
Grindelwald 345.
Trial Mountain 591.

Противники:

Машины типа MX-5, S2000 и Elan в первых двух, Shelby Series 1, DB7 и всевозможные TVR в последней гонке.

Ваш выбор:

Spoon S2000 подойдет для первых двух трасс, но третья потребует нечто более мощное. Что-то вроде Viper RT/10 или TVR.

Призовые автомобили:

Гонка 1: MX-5 Miata A-spec.
Гонка 2: Toyota MR-S Show car.
Гонка 3: [R] Concept Car LM edition.

COMPACT CAR WORLD CUP ENTRY

Rome Short 246.
Seattle Short 246.
Autumn Ring 295.

Противники:

Японские и европейские Хэтчеки типа Golf, Clio, 106, March, Vitz и Lancia.

Ваш выбор:

Как и в гонке "K" Cup, эта серия очень хороша из-за огромного выбора среди маленьких машинок, так называемых народных марок. А так как все эти машинки мало чем отличаются друг от друга, то выбор остается лишь делом вкуса.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Toyota Vitz F.
Гонка 2: Renault Clio 16v.
Гонка 3: VW Lupo 1.4

MUSCLE CAR CUP ENTRY.

Seattle Short.
Seattle Circuit.
Laguna Seca.

Противники:

Серия специально для американских парней-любителей больших и мощных тачек. GTO, Camaros и другие неповоротливые, но очень мощные монстры. Быстрые на прямых, но совершенно беспомощные на поворотах.

Ваш выбор:

Viper — практически беспроблемный вариант. Но если вы хотите настоящих соревнований, то купите ваш любимый muscle car, модернизируйте до пределов и попробуйте выиграть на нем.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Plymouth PT Spyder.
Гонка 2: '67 Cobra 427.
Гонка 3: Chrysler Phaeton.

STATION WAGON CUP ENTRY.

Rome Short 394.
Super Speedway 394.
Special Stage R5 394.

Противники:

Быстрые вагончики Impreza Wagon, StageA, Legacy GT-B и другие. Все довольно хорошо управляются, несмотря на приличный вес.

Ваш выбор:

Impreza Wagon WRX STi выиграла конкурс благодаря низкому весу и хорошему прохождению поворотов. Во всех отношениях великолепная машина.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Impreza Wagon WRX STi Ver V.
Гонка 2: Mugen Accord Wagon.
Гонка 3: Stagea 260 RS Nismo.

GRAND TOURING CAR TROPHY ENTRY.

Red Rock Valley 394.
Grand Valley 493.
Midfield Raceway 591.

Противники:

Все лучшие GT автомобили типа Supra, Mustang, Camaro, XKR и RUF.

Ваш выбор:

Skyline — великолепный выбор для этой гонки. Хотя можно попробовать Supra или RX-7.

Призовые автомобили:

Гонка 1: [R] Daisan Silvia GT.
Гонка 2: [R] Mugen NSX-GT.
Гонка 3: [R] Unisia GT-R GT.

TUNED NA NO. 1 CUP ENTRY.

Autumn Ring
Grindelwald
Laguna Seca

Противники:

Отлаженные по максимуму (normally-aspirated — NA) автомобили типа Mugen Prelude, Civic Type R и даже гоночный Peugeot 306.

Ваш выбор:

Опять Viper, но тогда вам будет казаться, что остальные машины стоят на месте. TVR дает схожее впечатление. Если вы хотите дать противникам хоть какой-нибудь шанс, то используйте Civic Type R или FTO.

Призовые автомобили:

Cars awarded randomly:
Miata C-spec.
Miata B-spec.
Spoon Civic Type-R.
Spoon Integra Type-R.

HISTORIC CAR TROPHY ENTRY.

Tahiti Road 246.
Rome Circuit 295.
Grindelwald 394.

Противники:

Древние Elan, '71 240Z и '68 2000GT появятся на первых двух трассах. А в последней гонке вы встретите Shelby Cobra Coupe, GT40, DB6 и Stratos.

Ваш выбор:

Все зависит от того, что вы считаете "historic". Скорее всего подразумеваются автомобили, произведенные между 60'ми и 70'ми. Таким образом вы можете подобрать любой muscle car по временным критериям для третьей гонки, а для первых двух подойдет что-то вроде Elan или Datsun 240Z. Ну уж если вы взялись за GT диск, то не хитрите и не участвуйте в подобной гонке на современных автомобилях.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen CRX Pro 3.
Гонка 2: Lotus Europa.
Гонка 3: XYR Celica concept car.

'80S SPORTS CAR CUP.

Trial Mountain 197
Special Stage R5 345
Deep Forest 345
Seattle Circuit 394
Tahiti Road 394

Противники:

Автомобили, задуманные в 80'х, что-то вроде '83 RX-7 Turbo, Celica GT-Four, March Turbo и '91 Supra.

Ваш выбор:

Чтобы поддержать дух соревнований, возьмите любую из машин противников. А если вы хотите "сделать" всех, то лучше '89 Skyline вряд ли что можно придумать.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen Civic Ferio.
Гонка 2: Mugen CRX Pro 3.
Гонка 3: Mugen Civic Type-R.
Гонка 4: Mugen Integra Type-R.
Гонка 5: [R] R30 Skyline Silhouette Formula.

TUNED TURBO CAR NO. 1 CUP.

Special Stage R5.
Test Course.
Deep Forest.

Противники:

Супертурбоавтомобили типа Tommy Kaira R, Mines Lancer Evo V, RX-7 и Tom's Supra. Очень быстрые на прямых, они даже повороты проходят на большой скорости.

Ваш выбор:

Наступило время Skyline R34! Модернизируйте его по максимуму и покажите класс. Если хотите испытаний посложнее, то используйте один из накопившихся у вас к этому времени призовых автомобилей. Они очень подойдут к этой гонке: Mines Skyline R32 или 32.5 или RX-7 GT-C.

Призовые автомобили:

Mines R33 Skyline GT-R.
Nismo 400R.
[R] HKS Drag Skyline.

GRAN TURISMO ALL STARS.

Super Speedway.
Special Stage R5.
Red Rock Valley.
Rome Circuit.
Laguna Seca.

Противники:

Очень жесткая гонка. В основном вам придется сражаться со спортивными автомобилями типа Calibra Touring Car, Elise GT1 и GT40 Race Car, так что вряд ли стоит думать о легкой победе.

Ваш выбор:

По идее, вы должны были уже выиграть целую кучу гоночных машин, настал их час. Попробуйте Unisa GT-R, GT40 Race Car или гоночный ZZII. А если все ваши попытки выиграть пошли прахом, то вернитесь к знакомому "вооруженному до зубов" Skyline, и удача повернется к вам лицом.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mines Lancer Evo V.
Гонка 2: Mines R34 Skyline GT-R.
Гонка 3: TVR Speed 12.
Гонка 4: [R] ZZ II.
Гонка 5: R390 GT1 Road car.

SUPER TOURING CAR TROPHY.

Apricot Hill 493.
Trial Mountain 493.
Laguna Seca 493.
Deep Forest 493.
Rome Circuit 493.

Противники:

Гоночные прототипы вроде Chaser Tourer, Civic Si и Accord SiR-T.

Ваш выбор:

Lancer Evo VI неплохо здесь срабатывает, но Impreza STI будет немного лучше. Даже упакованная по максимуму, со спортивным кузовом она все равно будет находиться ниже установленных пределов по мощности. Только не забудьте увеличить gear ratio перед гонкой, иначе ваша скорость будет ограничена 200 км/час.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

TRD 3000GT.
Camaro 30th Anniversary.
Tom's Supra.

PURE SPORTS CAR CUP.

Laguna Seca 394.
Deep Forest 443.
Trial Mountain R5 591.

Противники:

Красавцы Stratos, ZZ-S coupe, NSX, RX-7 и Elan.

Ваш выбор:

Вам придется приобрести нечто, похожее на то, что имеется у конкурентов. Попробуйте TVR или RUF.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Tom's Angel TO1.
Гонка 2: ZZ III.
Гонка 3: Tuscan Speed Six.

GT 300 CHAMPIONSHIP.

Grand Valley East 591.
Laguna Seca.
Deep Forest.
Midfield.
Apricot Hill.

Противники:

Подлинные GT машины типа Silvia GT, Impreza GT, Sport Celica GT и RE RX-7. Особенно смотрите за Cusco Subaru и RX-7 — любой из них оставит вас позади, как только вы допустите ошибку.

Ваш выбор:

Высшая крутизна — это победить одной из призовых GT машин, которые уже должны у вас быть. Если же вы считаете это слишком сложным, то укомплектованный спортивным корпусом Evo VI как раз подойдет.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Momo MR-2 GT.
[R] BP APEX Craft Trueno.
[R] Weds Sport Celica.
[R] Xanavi Silvia.

GT 500 CHAMPIONSHIP ENTRY.

Laguna Seca.
Super Speedway.
Rome Circuit.
Trial Mountain.
Apricot Hill.

Противники:

Лучшие из лучших. Невероятно сложная серия, ведь против вас выступают лучшие спортивные автомобили из представленных в GT2, такие как Takata NSX, Tom's Supra и STP Viper.

Ваш выбор:

Уже известный R34 Skyline со спортивным кузовом будет подходящим вариантом, но малейшая ошибка будет стоить вам гонки. В случае расстроенной психики рекомендуем взять Escudo Pike's Peak car — 100% результат.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] STP Taisan Viper.
[R] Zexel Skyline.
[R] Takata Dome NSX.
[R] Serumo Supra.

ENDURANCE.

Гонки Endurance — самые сложные соревнования в GT2. Причем совсем не из-за сложности трассы или сильных противников, просто длительность одного заезда может равняться двум часам.

Это требует сильной концентрации, но если правильно подобрать машину, то единственное, за чем вам придется следить — это как бы не уснуть за игрой.

И, как обычно, список гонок, советы и призовые автомобили.

GRAND VALLEY 300 KM ENDURANCE.

Grand Valley Speedway 690.

Противники:

Великолепные GT машины вроде Shelby GT500, XJR, TVR Cerbera и Esprit.

Ваш выбор:

Очень долгая и очень требовательная гонка. Любая модернизированная спортивная машина сработает наилучшим образом. Выбирайте из Viper, RX-7, NSX, Supra или Skyline. Но помните, что заднеприводные машины потребуют больше pit stop'ов, чем 4WD.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Impreza Rally Car.
[R] R390 GT-1 Racer '97.

APRICOT HILL 200 KM ENDURANCE.

Apricot Hill 591.

Противники:

Спортивные автомобили: GT40, Corvette Grand Sport и RX-7 Type RS.

Ваш выбор:

Apricot Hill — высокоскоростная трасса со множеством поворотов, так что будет где порезвиться. Подойдет любая спортивная машина по вашему выбору. А может, просто проехать на Evo VI...

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Viper GTS-R.
Lancia Stratos.

"MILLENNIUM IN ROME" 2HR ENDURANCE.

Rome Circuit.

Противники:

Лучшие спортивные машины Toyota GT-One, R390 GT1 и STP Viper.

Ваш выбор:

Если вы хороший гонщик, то у вас есть шанс закончить гонку быстрее чем за 2 часа. Подберем правильный автомобиль. Спортивный R34 Skyline, любой из призовых спортсменов мощностью выше 700 "лошадей" (вроде Calsonic Skyline). Для ленивых — уже обычный Pike's Peak car.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Altezza LM edition.
[R] Corolla Rally car.

SEATTLE 100 MILE ENDURANCE.

Seattle Circuit 591.

Противники:

Лучшие американские машины: Shelby Series 1, Plymouth Cuda, SVT Cobra и GT350.

Ваш выбор:

Evo VI, похоже, стала уже привычным выбором. Но если вы хотите использовать американский автомобиль, то, возможно, подойдет Viper.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Escort Rally Car.
[R] Ford GT-90.

LAGUNA SECA 200 MILE ENDURANCE.

Laguna Seca.

Противники:

Спортивные монстры: Zexel Skyline, Denso Sard Supra и Mobil 1 NSX GT.

Ваш выбор:

Очень длинная гонка. Не забывайте, насколько легко вылететь с трассы вроде Laguna Seca, поэтому мы рекомендуем 4WD. Таким образом, мы вновь встречаемся со старичком Skyline R34 или 3000GT. А для 100% успеха можно посоветовать Escudo Pike's Peak car.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

Mitsubishi 3000GT LM Edition.
Toyota Celica Rally car.

TRIAL MOUNTAIN 30 LAP ENDURANCE.

Trial Mountain 295.

Противники:

Довольно странный набор авто среднего класса: BMW 328Ci, Focus и Lotus Elise.

Ваш выбор:

На этот момент у вас должно быть достаточно крутых, легких призовых автомобилей, мощность которых можно установить на уровне 295. Выбирайте наиболее любимый и наслаждайтесь гонкой. Trial Mountain — одна из лучших трасс в игре и самая короткая гонка в endurance.

Призовые автомобили :

[R]Denso Supra GT.

SS ROUTES ALL-NIGHT-50 LAPS.

Special Stage R5.

Противники:

Крутизна типа R390, GT-One и GT40. Но иногда появляется недоразумение вроде Citroen Xantia, которого вы обгоните кругов на десять...

Ваш выбор:

Я думаю, расклад вам уже известен. Гоночный R34 Skyline, прокаченная спортивная призовая машина или Escudo Pike's Peak для ленивых.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Cerbera LM edition.
Lancer Evo VI Rally car.

RALLY RACES.

Раллийные гонки — одни из самых интересных в игре. Они требуют совершенно другого подхода, чем все предыдущие гонки, поскольку сменилось покрытие, а трассы стали более извилистыми. Вам придется полностью пересматривать тактику вхождения в поворот (тормозить придется раньше), научиться использовать контролируемый занос и т.д.

Здесь же вам впервые придется познакомиться с e-brake — дополнительной возможностью ускорить прохождение поворота. Во время входа в поворот, как только вы завершили основное торможение, кратковременно нажмите на кнопку "e-brake", чтобы ввести в занос заднюю часть машины, затем вновь нажмите на газ. Несомненно, это требует определенной практики, но за время, проведенное за GT, вы должны были уже привыкнуть к этому.

Кроме того, раллийные заезды не требуют особых мозговых усилий по выбору машины. Практически все названия заездов соответствуют маркам автомобилей, которые в них участвуют. Вам же остается взять любую машину, которая была бы мощней и легче конкурентов, и победа вам почти обеспечена. И, как обычно, если вы хотите настоящих соревнований, то стоит подобрать машину, подобную противникам. Но самое главное — вы не получите ни одной призовой машины за победу в ралли, даже если вы победите во всех заездах на "Запорожье" (будь он в GT). Облом!

В связи с вышеизложенными обстоятельствами я не вижу смысла приводить список всех раллийных трасс. Вы и так их сможете увидеть на диске.

Последний раздел в нашем прохождении является, что называется, бонусным, или призовым. То есть он просто содержит интересные факты о GT 2.

А знаете ли вы, что...?

Теперь вы можете навести порядок в своем гараже.

Свойство, недоступное гаражу в первой части игры, стало возможным во второй. Находясь в гараже, вы при помощи кнопки "Start" можете отправить выбранный автомобиль в начало списка. Это позволит вам более удобно организовать вашу автомобильную коллекцию!

Event Synthesizer race.

Как только вы получите шестую лицензию или Super License, то в Gran Turismo League откроется новая трасса — Event Synthesizer.

Все трассы на диске arcade.

Доступ ко всем трассам на аркадном диске вы получите, если будете иметь все шесть лицензий.



Финальные титры.

Победа в каждой из гонок серии Gran Turismo League откроет финальные титры на аркадном диске.

Как проще получить лицензии.

В главном меню на втором диске обратитесь к последнему пункту (Transfer or Communication). Здесь вы можете загрузить информацию о сданных лицензиях из первого Gran Turismo.

Разумкин Михаил (razum@gameland.ru)

Техническая поддержка: Пенкальский Роман (профессиональный игрок Gran Turismo).

PlayStation

