

# Instrukcija kaip pradėti dalyvauti „e-LARČ“ čempionate:

## 1. Failai

- 1 failas - „[Richard Burns Rally](#)“ platforma
- 2 failas - [Pilnas trasų aplankas](#)
- 3 failas - [Trasos](#) (galimybė atsisiųsti kiekvieną trasą atskirai)

## 2. Žaidimo gavimas ir instaliavimas

„e-LARČ“ organizatoriai paruošė pilną platformą, kurią galima rasti šios instrukcijos pirmajame skyriuje. Atsisiuntus, pirmajame faile, esantį RBR.zip aplanką, išarchvuojame jį ir įkeliame į C arba D diską. Kad Richard Burns Rally platforma, būtų pilnai paruošta dalyvavimui viso sezono metu, viskas ką lieka padaryti, tai atsisiųsti antrajame faile esantį Maps.zip aplanką, jį taip pat išarchyvuojame ir įkeliame į Richard Burns Rally simulatoriaus direktoriją. Trečiame faile nuoroda į archyvą iš kurio galima atsisiųsti kiekvieną trasą atskirai.

**P.S Iš karto vietą kurioje išsaugojote visą žaidimą įtraukite į antivirusinės ir Windows Defender išimčių sąrašą, nes kitaip žaisti negalėsite!**

## 3. Pradėjimas žaisti online

- a) Kiekvienas dalyvis privalo užsiregistruoti [čekų plugino tinklalapyje](#). Vartotojo vardas turi būti tokiu formatu – VARDAS Pavardė arba PAVARDĖ Vardas. Prisiregistravę, dalyvis turi patvirtinti savo vartotoją, patvirtinimą gausite savo parašytame el-pašte.
- b) Dalyvis turi paleisti žaidimą, eiti į Options/Plugins/RBR Tournament/Online tournaments, ir surinkti registracijos metu pasirinktą vartotojo vardą bei slaptažodį. Suvedus prisijungimo duomenis, dalyviui belieka pasirinkti turnyrą su etapo pavadinimu.

**Viskas, jūs pasiruošę dalyvauti „e-LARČ“ čempionate!  
Sėkmės!**

## Rekomenduojama perskaityti visiems, jeigu išėjus atnaujinimams arba norint pakeisti automobilį reikėtų perrašyti kelis failus.

### 4. Trasų, mašinų, bei jų fizikų instaliavimas

NGP (Next Generation Physics) fizikų, mašinų, bei jų fizikų instaliavimui rekomenduojame naudoti [RBRCIT programą](#).

Viską galima instaliuoti ir rankiniu būdu:

- a) NGP (Next Generation Physics) fizikų instaliavimas:

Parsisiunčiame [ši](#) bei [ši](#) failus.

Atsidarome pirmąjį atsisiųstą failą, atsidarome jame esantį Plugins aplanką, ten bus 2 failai. Juos įkeliame į žaidimo direktorijos Plugins aplanką. Kitą physics.rbz failą keliame į žaidimo direktoriją.

Antro parsisiųsto failo failiukus keliame į Plugins folderį.

NGP fizikos jau yra instaliuotos mūsų paruoštame faile. Tačiau jei išeis atnaujinta NGP fizikų versija, mes pranešime mūsų [Facebook](#) bei [Instagram](#) paskyrose.

- b) Mašinų instaliavimas:

Kiekvienas automobilis žaidime turi du pagrindinius failų paketus t.y. konkretaus automobilio modelio failai bei jo fizikos failai, paprastai jie būna suarchyvuoti.

Išarchyvuoti automobilio modelio failų folderiai yra įsikūrę Cars aplanke.

Tuo tarpu fizikos failai yra suarchyvuoti physics.rbz archyve (pastarąjį failą galima atverti, bet kuria archyvavimo programa)

- c) *Kaip pavyzdį paimkime Lietuvos trasose gerai žinomą Mitsubishi Lancer Evo IX.*

- 1) Automobilio modelį ir fizikos failus atsiunčiame [iš čia](#) (kiekviena mašina tai turi, pilnas [mašinų sąrašas](#)).
- 2) Modelio failą atsidarome, ten bus folderis **evo\_IX**, jį įkeliame į Cars folderį.
- 3) evo\_IX folderyje rasime README.txt failą, jį atsidarome ir rasime tokias automobilio integravimo žaidime eilutes:

```
FileName = "Cars\evo_IX\levo_IX.sgc"  
IniFile = "Cars\evo_IX\levo_IX.ini"  
ShaderFile= "Cars\evo_IX\levo_IX_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\evo_IX\levo_IX_shader_settings"  
TexturePath= "Cars\evo_IXTextures\"
```

Jas nukopijuojame ir einame į Cars aplanką, atsidarome štai šį tekstinį failiuką: Cars.ini. Ten bus pilnas sąrašas žaidime egzistuojančių automobilių. Pasirenkame kokį automobilį norime pakeisti ir vietoj jo įrašome naujas (jau nukopijuotas) eilutes. Šiuo atveju automobilis pakeitė 3-ame *slote* buvusį Lancer\_EVO\_VII. Svarbu nepamiršti sloto ID skaičiaus ty. - 3. Galiausiai tai turėtų atrodyti maždaug taip:

[Car00]

```
FileName    = "Cars\xsara\xsara.sgc"  
IniFile     = "Cars\xsara\xsara.ini"  
ShaderFile  = "Cars\xsara\xsara_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\xsara\xsara_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\xsara\Textures\"
```

[Car01]

```
FileName    = "Cars\accent\accent.sgc"  
IniFile     = "Cars\accent\accent.ini"  
ShaderFile  = "Cars\accent\accent_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\accent\accent_shader_Settings"  
TexturePath = "Cars\accent\Textures\"
```

[Car02]

```
FileName    = "Cars\zr\zr.sgc"  
IniFile     = "Cars\zr\zr.ini"  
ShaderFile  = "Cars\zr\zr_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\zr\zr_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\zr\Textures\"
```

[Car03]

```
FileName = "Cars\evo_IX\evo_IX.sgc"  
IniFile = "Cars\evo_IX\evo_IX.ini"  
ShaderFile= "Cars\evo_IX\evo_IX_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\evo_IX\evo_IX_shader_settings"  
TexturePath= "Cars\evo_IX\Textures\"
```

[Car04]

```
FileName    = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206.sgc"  
IniFile     = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206.ini"  
ShaderFile  = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206_shaders.ini"
```

```
ShaderSettings = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\Peugeot_206\Textures\"
```

[Car05]

```
FileName = "Cars\impreza03\impreza03.sgc"  
IniFile = "Cars\impreza03\impreza03.ini"  
ShaderFile = "Cars\impreza03\impreza03_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\impreza03\impreza03_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\impreza03\Textures\"
```

[Car06]

```
FileName = "Cars\Corolla\Corolla.sgc"  
IniFile = "Cars\Corolla\Corolla.ini"  
ShaderFile = "Cars\Corolla\Corolla_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\Corolla\Corolla_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\Corolla\Textures\"
```

[Car07]

```
FileName = "Cars\impreza00\impreza00.sgc"  
IniFile = "Cars\impreza00\impreza00.ini"  
ShaderFile = "Cars\impreza00\impreza00_shaders.ini"  
ShaderSettings = "Cars\impreza00\impreza00_shader_settings"  
TexturePath = "Cars\impreza00\Textures\"
```

d) Mašinų fizikų instaliavimas:

Atėjo eilė instaliuoti naujo automobilio fizikai. Atsidarome pagrindinėje žaidimo direktorijoje esantį Physics.rbz.

Prieš tai automobilį instaliavome į 3 ID eilutę vietoj senoje Lancerio, vadinasi turime susirasti ir atsidadyti m\_lancer folderį jame visus esančius failus ištrinti.

Atsidarome parsisiųstą naujos mašinos fizikų failą. Atsidarome jame esantį folderį, ir visus jame esančius failus nukopijuojame ir įkeliame į m\_lancer folderį.

Visų esančių mašinų ID folderiai (*žaidime vienu metu gali būti tik 8 mašinos*):

```
[Car00] – c_xsara  
[Car01] – h_accent  
[Car02] – mg_zr  
[Car03] – m_lancer  
[Car04] – p_206  
[Car05] – s_i2003
```

[Car06] – t\_coroll

[Car07] – s\_i2000

Dabar jūsų naujasis automobilis yra paruoštas testavimams trasose.

## 5. Trasų instaliavimas

Visas trasas jūs jau turbūt esate atsisiuntę mūsų paruoštame faile iš anksčiau. Tačiau, jei išeitų nauja trasa, tai pats paprasčiausias procesas visame pasirengimo procese. Visos trasos yra [čia](#). Visos trasos instaliuojamos .exe formato failu.

Apie naujai išleistas trasas mes pranešime mūsų [Facebook](#) bei [Instagram](#) paskyrose.

## 6. Naudinga informacija

### Apie pačią turnyro eigą:

Kai pasirenkame norimą turnyrą, sekančiame lange pasirenkame, kas galima: auto, padangas, iš anksto pasiruoštus auto nustatymus, oro sąlygas, automobilio pažeidimų lygi (jei yra aktyvuota turnyro kūrėjų).

Tarpuose tarp greičio ruožų būna serviso zonos su organizatorių numatytu tam laiku.

Taip pat galima, jeigu tai numato turnyro kūrėjai, atlikti automobilio nustatymo, korekcijas, tam reikia serviso zonos lange spausti klavišą "S"

Atliekame kas reikalinga ir išsaugome tokiu pat pavadinimu.

Neretai atsitinka taip, kad dėl kokių techninių kliūčių jūs išmeta iš žaidimo. Tuomet rali galima pratęsti pasinaudojus "**Request for tournament reset**" funkcija. Einate į [čekų plugino puslapį](#), susirandate turnyrą kuriame jus ištiko nesėkmė. Pagrindiniame jo puslapyje, turite paspasuti, **Request** nuorodą.

Atsidariusioje lentelėje turėsite užpildyti prašymą, nurodant visas aplinkybes. Priklausomai nuo turnyro nustatymų, jums gali būti suteikta galimybė pratęsti etapą nuo tos vietos kur nutrūko žaidimas arba nuo pradžių.