



## Oyun versiyası: Need For Speed: Carbon

### Ümumi məlumat

- Yarış metodu: 1 vs. 1
- Tərəflər, yəni oyun sahibi və rəqib tərəf oyundan qabaq və ya püşkatma yolu ilə müəyyən edilir.
- Hər bir oyundan sonra oyunçular oyunun nəticələrini monitorda göstərməli və hakimin təsdiqini almalıdır.
- Yarışın qalibi: 4 dövrə vuraraq finiş xəttini birinci keçən oyunçu qalib hesab olunur.
- WCG üçüncü tərəfin proqramlarını quraşdırma bilər və ya oyun nəticələrini yoxlamaq, yaxud oyun haqqında məlumatların toplanması məqsədilə müşahidəçi qismində yarışa qoşula bilər.
- İştirakçılar öz şəxsi online account EA (Electronic Arts) malik olmalıdır
- EA serveriylə bağlantı yaratmaq mümkün olmadığı təqdirdə, yarış üçün fərdi Quick Race rejimindən istifadə olunur. Bu halda ən yaxşı nəticə göstərən oyunçu qalib hesab olunur.

### Oyunun sazlanması

- Oyun növü: Circuit (avtodrom).
- Yollar: Brooks Street, Dover Street, North Broadway, Ocean View, Skyline Avenue (\*Yol seçimi təşkilatçı tərəfindən dəyişdirilə bilər. Turnirdən əvvəl oyunçular dəyişikliklər haqqında məlumatlandırılacaqlar).
- Avtomobilin sazlanması
  - 1) Visual Upgrade (vizual müasirləşdirmə) mümkündür.
  - 2) Şəxsi saxlama faylları (save files) qadağandır.
  - 3) WCG məşının sazlanması üçün istifadə olunan saxlama faylı (save file) təqdim edir.
  - 4) Hər bir dövrdən əvvəl avtomobillər sazlanıla bilər.
- "Yaygın effekti" (motion blur) kimi qrafiki sazlamaları xaric qurğuların köməyi ilə qurmaq mümkündür.
- Audi LE Mans və Corvette məşinlərindən istifadə etmək qadağandır.
- Yarış rejimi opsiyaları: Circuit (Dövrələr)
  - 1) Track Direction (Yolun istiqaməti): Forward (İrəli)
  - 2) Laps (Dövrələr): 4
  - 3) Max Players (Oyunçuların maksimum sayı): 2
  - 4) Car Tire (Avtomobil şini): Any (İstənilən)
  - 5) NOS: Off
  - 6) Collision Detection (Toqquşmaların aşkar edilməsi): Off
- Oyunçunun opsiyaları
  - 1) Game Moment Camera (Oyun momentlərinin kamerası) : Off
  - 2) Car Damage (Avtomaşınların zədələnməsi): Off
  - 3) Rearview Mirror (Arxaya baxmaq üçün güzgü): oyunçunun qərarına uyğun



4) Units (Ölçü vahidi): Oyunçunun qərarına uyğun

- Digər idarəetmə qurğuları, o cümlədən sükandan istifadə etmək olar.

### **Diskonnekt**

- Sistemdə, kompüterdə, təchizatda və s. müşahidə olunan arakəsmələrlə əlaqədar oyun müddətində baş verən hər hansı bir əlaqənin kəsilməsi diskonnekt hesab edilir
- Qəsdən əlaqənin kəsilməsi: qaydaları pozmuş oyunçu hakim tərəfindən məğlub elan edilə bilər.
- Diskonnekt baş verdiyi təqdirdə:
  - 1) Hakimin fikrincə əlaqə təsadüfən kəsilmişsə, oyun yenidən başlanmalıdır. Hər hansı bir oyunçu oyunu yenidən başlamaq istəmirsə, həmin oyunçu məğlub hesab edilir.

### **Ədalətsiz oyuna görə cəzalandırma**

- Ədalətsiz oyun:
  - 1) Dələduzluq məqsədilə (cheating) proqramlarından istifadə etmək.
  - 2) Qəsdən əlaqəni kəsmək.
  - 3) Qəbul edilmiş standartlara zidd olan sazlamalardan istifadə etmək.
  - 4) Oyun zamanı istənilən yersiz ünsiyyət saxlamaq.
  - 5) Əgər hakim xaric şərtlərin (mətbuat, komanda kapitanı, oyunçular, tamaşaçılar və b.) oyunçuya ədalətsiz qaydada üstünlük əldə etməyə imkan verdiyini hesab etsə, həmin oyunçuya xəbərdarlıq verilə bilər, yaxud hakimin seçimindən asılı olaraq, həmin oyunçu məğlub elan edilə bilər.
- Oyunçu ədalətsiz oyun kimi səciyyələndirilən hər hansı bir pozuntuya yol verərsə, həmin oyunçu diskvalifikasiya olunaraq, yarışda iştirak etmək hüququndan məhrum edilə bilər.
- İstənilən oyun zamanı köməkçi personal və ya hakim istənilən vaxt istənilən hərəkəti ədalətsiz oyun kimi qeyd edə bilər.

### **Bu, WCG 2007 Milli Çempionatın keçirilməsi qaydalarıdır və aşağıda qeyd olunan aspektlər baxımından dəyişdirilə bilər:**

- WCG Təşkilat Komitəsinin qərarına əsasən rəsmi oyunların son patç/reliz versiyalarını istifadə etmək.
- Son patç/reliz versiyalarının istifadəsi üçün tələb olunan istənilən oyun sazlamaları və faktorlardan istifadə etmək.
- Dələduzluq (cheating) əleyhinə proqram və ya funksiyalarından istifadə etmək.