



GTS GT3 Championship *by fmH_StEvEn*

Sziasztok!

Üdvözlök mindenkit! Először is engedjétek meg, hogy bemutatkozzak, fmH_StEvEn a PSN ID-m, Gran Turismo fronton még meglehetősen új vagyok, így némely témában az esetleges tájékozatlanságomat nézzétek el, kérlek. Aki ismer, az tudja, hogy a másik oldalon, aminek nem mondjuk ki a nevét... Na, jó ez egy nettó faszág, ebben én nem hiszek... Szóval, aki ismer valamennyire, az tudhatja, hogy Xbox One-on, a Forza Motorsport 6 indulása óta, heti rendszerességgel fut több Online és Offline, általam és az ottani admin csapatunk által szervezett Bajnokságom, Bajnokságunk, egyéb Challengek! Mivel a GTS megjelenése óta játszok vele és a játékban hatalmas potenciált látok, így egy próbát megér alapon, szeretnék meg invitálni benneteket egy Bajnokságra, amelyben ezt a potenciált szeretném kihozni, de az fmH-s szemléletemet, gondolkodásmódomat megtartva, egyszersmind felmérve azt, hogy lenne-e igény hasonlóra GTS fronton is. Ez 100%-ig rajtatok fog múlni, ha igen, akkor 2-3 hetente fogunk találkozni egy-egy verseny keretében, ha nem, akkor a suszter marad a kaptafánál ;)

Miről is lenne szó? Első körben néhány Gr.3-as autóról, 6 helyszínről, versenyenként 2 futamról és a játékelményt még nem romboló, a valósághoz legjobban közelíteni próbáló lobby beállításokról.

Hogy is fog ez kinézni? A Bajnokságban, 6 helyszínen lesz verseny, versenyenként 1 Fő és 1 Sprint futammal, tehát összesen 2 futammal, mindegyik külön pontozva. Az autókat tekintve olyan Gr.3-as autókkal, melyek valós, nem prototípus modelleken alapulnak. A Bajnokság alatt kocsit váltani, NEM lehet majd, valamint a választható autók közül meghatározott darabszámú áll majd csak rendelkezésre, melyet az előzetes, a Bajnokságra történő regisztráció alkalmával lehet majd lefoglalni. Az autókról, valamint a regisztráció menetéről, később, a Választható autók szekciónál lesz majd szó, most jöjjön, akkor a lebonyolítás menete részletesen:

Időmérő: pályától függetlenül 20 perc lesz minden esetben, a lobby nyitásától, a Practice alatt, 18:45-től 19:05-ig bekapcsolt „heavy” töréssel és a verseny kiírásába szereplő gumikopással és üzemanyag fogyással. Aki az időmérő alatt kapcsolódási problémák vagy kilépés miatt nem tud mért kört futni, az a lobby által kiosztott helyre (a mezőny vége) fog kerülni (Fastest First Grid Order). Az időmérő 3 leggyorsabb pilótája pontot fog kapni az elért teljesítményéért.

Fő futam: az időmérő szerinti rajtsorrend és a legtöbb pálya esetén álló rajt. A futam hossza pályától függően nagyjából **45** percnél megfelelően lesz beállítva, ez is mindig, az aktuális futam eseményében fog szerepelni, a teljesítendő körök számában megadva.

Sprint futam: a Fő futam végeredménye szerinti fordított rajtsorrend és a legtöbb pálya esetén repülőrajt. A futam hossza kb. **15-20** perc lesz!

Box kiállítás: a bokszi kiállítások mindig egyéni, taktika alapján fognak történni, a Fő futamon viszont azon szabály betartásával, hogy az első és az utolsó körben, még/már Tilos kimenni!

A DIVÍZIÓ RENDSZER ALKALMAZÁSÁT AZ ÉRDEKLŐDŐK SZÁMÁTÓL ÉS TUDÁSÁTÓL TESSZÜK FÜGGŐVÉ! (Lásd anno az FTCC, GT, Hatchback, AGTS és GTCC Bajnokság)

A Fő Futamon a célvonalon való áthaladást növekvő sorrendben nézve: 18; 16; 15; 12; 11; 10; 8; 7; 6; 5; 3; 1 lesz a pontok leosztása.

A Sprint Futamon, a célvonalon való áthaladást növekvő sorrendben nézve: 15; 13; 12; 10; 9; 8; 6; 5; 4; 3; 2; 1 tehát az első 12 helyezett fog pontot szerezni.

Díjazva lesz az időmérőn az első 3 legjobb versenyző lesz 3; 2; 1 ponttal!

A futamokon futott leggyorsabb körért pedig 1 pont jár, vagyis egy versenyen a két futammal összesen 2 pont szerezhető!

Már mondhatni szokás szerint nem lesz teljesen különálló pontszerzési lehetősége a különböző divízióknak, ellenben a pontszerző helyek számát megnöveltük, így összességében a pontszerzés valamivel könnyebb lesz majd mindenkinek. A különböző divíziók természetesen továbbra is külön lesznek díjazva, de innentől fogva, ha például egy Professional – Divíziós versenyző rosszabbul szerepel az adott versenyen, súlyos pontoktól eshet el, az alacsonyabb divíziós játékos előnyére valamint nem lesz többé olyan helyzet, hogy csak be kell csorognia az illetőnek bármelyik helyen a pontokért.

A választható autók listája a versenykiírás végén vannak feltüntetve! A **BoP BE** lesz kapcsolva természetesen, ÉS a **Tune Setup** használata mindenkinek **megengedett** lesz!

A bajnoksághoz bármelyik futamon lehet csatlakozni, tehát ha valaki csak a 4. futamtól ér rá, akkor ő a 4. –től jön, viszont a még le nem foglalt autókból a később érkezőknek is ugyanúgy foglalnia kell majd.

Fontos, hogy ha valaki késik, azt lehetőleg jelezze kommentben vagy privátban (én is szoktam, ha én kések, nem szokott letörni a kezem miatta) még a Lobby nyitás előtt. Ha valaki az időmérőre nem érkezik meg, de a futamra, futamokra igen, az az utolsó rajthelyről fog indulni! Azt azonban lehetőleg mindenki vegye számításba, hogy ha valaki foglalt autót, de folyamatosan „elfelejt” eljönni a versenyekre, akkor a 2. alkalomtól töröljük az autó foglalását. Újat ezután megint foglalhat.

Kötelező kocsifestés továbbra sincs, ellenben a csapatok mindkét versenyzőjének az autója egyen festéssel kell rendelkeznie (a színek különbözhetnek, de a motívumoknak ugyanolyanoknak vagy láthatóan hasonlóknak kell lennie), valamint a csapat nevét, legalább egy helyen, látható méretben fel kell tüntetni! Csapat festést lehet akár versenyről versenyre is változtatni, ha az mindkét autót érinti.

Azt viszont kérem, hogy legyen mindenkinek saját, a szezon egészén használatos, fix rajtszáma. Itt a kritérium annyi, hogy látható. Sablon nincs hozzá, nyugodtan lehet.

Versenyzői etika és Óvás: Jelen környezetben, nem gondolom, hogy szükséges, de ha esetleg annyira elfajulna a helyzet, hogy nem tudják a versenyzők egymás között megbeszélni a történeteket, a verseny után 1 napig benyújtható óvás! Ami szükséges hozzá: share-it replay és a történetek időpontjának és az „esemény” megnevezése! Ez esetben egy több résztvevős elbírálás alá fog kerülni az eset! Amennyiben a kihágás súlyosabb, úgy enyhébb esetben figyelmeztetést, avagy 5-10mp idő jóváírásos büntetést kaphat a vétő fél. Komolyabb esetben vagy visszaeső vétség esetén 5 rajthelyes visszasorolás vár a vétkesre, a következő verseny, mindkét futamán!

A divíziók közötti különbség sok esetben nagy lehet (hisz ez az oka a létrejöttüknek is) többek között felfogásban is. Ez azonban nem jogosít fel senkit negatív jelzők megjegyzések tételére, nyomatékosan kérek mindenkit, hogy ehhez tartsa magát, ezt nagyon komolyan fogom venni!

Ugyancsak a divíziók közötti különbség miatt minden verseny egyik sarkalatos pontja a Sprint Futam, a fordított rajtsorrend miatt! El kell fogadni, hogy ilyenkor a kevésbé gyors versenyzők indulnak előlről és igen, mivel (még) kevésbé gyorsak, sok esetben máshol kezdik meg a féktávot, más íveket használhatnak, kevésbé indokolt helyeken is megcsúszhatnak. Pontosan ezért ilyenkor a rutinosabb, gyorsabb versenyzőké a felelősség, hogy NE letolják az előttük levőt, hanem szabályosan, de az előttük haladók esetleges hibáit, más vezetési stílusát figyelembe véve előzzenek, a fairplay szabályait betartva! Alap esetben is egy előzési manővernél, az előzést kezdő, kvázi hátul haladó félen van a felelősség nagyobb része, az elől haladó játékosnak kvázi „csak” a védekezés szabályait kell betartania, ezért a hátulról rajtoló, „kvázi gyorsabb” játékosok manővereit különösen figyelni fogjuk, hogy azok kellő körültekintéssel történjenek!

Óvást be lehet nyújtani minden kirívó szabálytalanság esetén, ide értve a veszélyes boxutca kijövetelen át (boxutca kijövetel vonalának átlépése), a veszélyes és tiltott manőverekig (cikázás és a pozíció visszaadásának elmulasztása). Erőforrás hiányában nem tudok és nem is célom figyelni mindent, ami a pályán történik, így a szabálytalanságot elszenvető fél dolga az óvás benyújtása. Amennyiben ezt nem teszi meg, úgy a panaszkodást kerüljük.

Védekezés és cikázás: védekezés közben 2 azaz kettő irányváltoztatás a max megengedett, féktávon már NEM váltunk irányt, rendkívül baleset veszélyes!

Természetesen minden versenyzőnek kötelessége a „tisztá versenyzés” a szabályok és a pálya határainak tiszteletbe tartásával. Persze mindenkit elkaphat a hév így fokozottan kérek mindenkit, hogy a szabályokat tartsa be és a lehető legjobban próbálja meg vigyázni a versenyző társára.

Rage-quitting (KOMOLYAN BE LESZ TARTVA): történjen az az időmérőn vagy egy verseny bármelyik futamán, azonnali hatállyal kizárást jelent az adott versenyről és automatikusan 5 helyes rajtbüntetést a következő verseny mindkét futamáról! Megalapozott indokkal lehetséges büntetés nélkül kilépni, pl.: olyan rossz internet kapcsolat, ami miatt veszélyt jelentesz a többi autóra (ehhez a többiek megerősítése is szükséges), vagy súlyos és hirtelen magánéleti probléma, de az, hogy felbosszantottad magad valamin, és kilépsz a lobbyból, versenyről, időmérőről, az nem minősül elfogadható indoknak!

Disconnect (egyéni): Sajnos előfordul, hogy a PSN vagy az internet kapcsolat nem stabil és ebből fakadóan kidob a játék a lobbyból. Ez, kivédhetetlen és amíg interneten történő, multiplayer játékról beszélünk, addig ez így is marad. Ezt meg kell érteni és el kell fogadni mindenkinek. Amennyiben időmérőn történik az eset az illető vissza lesz hívva a lobbyba és az első futamtól csatlakozhat az addigi eredményei alapján.

Ha az első futam alatt történik, akkor ugyanúgy visszahívjuk és folytathatja a második futamon. A második futamon történő esetben sajnos azon a versenyen már nem tud bizonyítani a pórul járt versenyző. Amennyiben lehetősége lenne rá, de nem jön vissza a hívás ellenére sem, akkor az eset is a Rage-quit kategóriába tartozik!

Disconnect (csoportos): Amennyiben a versenyzők fele (vagy több mint fele) kap disconnect-et egyszerre, vagy egymás után egy szűkebb időintervallumon belül, az időmérő alatt, úgy a komplett lobbyt újra fogjuk indítani. Ugyanilyen esetben, csak a versenyen, ha a futam felét még nem futottuk le, akkor az adott futamot azonnal újra indítjuk! Amennyiben a futam felét már lefutottuk, a futamot megszakítjuk és az első disconnect pillanatában aktuális állást tekintjük a futam végleges eredményének, a versenyzők pedig a pontok felét kapják meg. A futam távjának 90%-a már mögöttünk van, akkor a futamot megszakítjuk és az első disconnect pillanatában aktuális állást tekintjük a futam végleges eredményének, a versenyzők viszont az összes nekik járó pontot megkapják.

Csapatok (Opcionális, csak kellő mennyiségű nevező és igény esetén): a csapatok kizárólag 2 fősek lehetnek, amennyiben minimum két csapat nevezne, úgy a csapatoknak is lenne pontverseny, amelyben a csapat versenyzőinek, a futamon elért pontjainak összege adná ki a futam végén a csapat pontszámát. Úgy kell elképzelni, mint az F1 –ben a konstruktóri VB-t. Ha az adott futamon, nincs meg a szokásos 2 fő, akkor más csapatban nem versenyző pilóta lehet beugrás, ha azt a verseny előtt jelzik az illetékesek.

Természetesen, a csapatok ugyanolyan autó márkával és típussal kell versenyezniük! A csapatok mindkét versenyzőjének az autója egyen festéssel kell rendelkeznie (a színek különbözhetnek, de a motívumoknak ugyanolyanoknak vagy láthatóan hasonlóknak kell lennie), valamint a csapat nevét, legalább egy helyen, látható méretben fel kell tüntetni! Csapat festést lehet akár versenyről versenyre is változtatni, ha az mindkét autót érinti.

Használható Segítségek: Pálya nyomvonal opcionális; Fékezés indikátor opcionális, ABS: opcionális, Kipörgésgátló opcionális, Countersteering Assistance opcionális, ASM menetstabi opcionális. A sérülés be lesz kapcsolva (Heavy)! A váltó szabadon választott. Az Auto Drive ki lesz kapcsolva a lobby beállításában!

Az éppen aktuális versenyek Facebook eseményben lesznek továbbra is kiírva!

Fontosabb (állandó) Lobby beállítások:

Room Privacy: Friends Only **Minimum Sportsmanship Rating:** B; **Start Type:** Grid Start (Fő futam)/Rolling Start (Sprint futam); **Grid Order:** Fastest First (Fő futam)/Reverse Grid Based on Previous Race Results (Sprint futam); **Boost:** Off; **Slipstream Strength:** Real; **Visible Damage:** On; **Mechanical Damage:** Heavy; **Tyre Wear:** 3X; **Fuel Deception:** 2X; **Initial Fuel:** Default; **Grip Red. on Wet Track/Track Edge:** Real; **Race Finish Delay:** 180 sec; **Balance of Performance:** On; **Maximum Tyre Rating:** Racing Super Soft; **Minimum Tyre Rating:** Racing Hard; **Tuning:** No Limit; **Kart Usage:** Off; **Ghosting During Race:** None; **Shortcut Penalty:** Strong; **Wall Collision Penalty:** Time (Weak); **Side Contact Penalty:** On, **Correct Vehicle Course After Wall Collision:** Off; **Replace Cars:** Off; **Flag Rules:** On; **Auto Drive:** Prohibited

A versenynaptár a kiírás végén, a választható autók listája után tekinthető meg!

UPDTAE: NAGYON komolyan kérek mindenkit, hogy aki nevezni szeretne a versenyekre, az nézzen utána és TEGYEN azért, hogy a versenyekre Open NAT beállításokkal érkezzen! Neked lehet, hogy nem tűnik fontosnak, DE a versenyek egyszerűbb, problémamentesebb lebonyolításához elengedhetetlen! Új nevezőknél pedig alapfeltétel! A régi nevezők esetében is, csak ideiglenesen tudom elfogadni, ha nem Open a NAT státusza! Előfordulhat, hogy olyan az eszköze, amin nem tud sem DMZ-t sem Port forwarding-ot csinálni valaki, ez esetben, bár nem szabadna, de ideiglenesen, amíg megoldja, felmentést kaphat, DE csak addig amíg le szkanderossa az illető a szolgáltatójával, vagy megoldja saját maga! Az nem válasz, hogy nem tudja megoldani, egyrészt minden szolgáltatóval meg lehet beszélni a dolgot, lehet csere eszközt kérni, másrészt ez egy Online móka, lehet, hogy a te szemszögedből úgy tűnik, hogy a nem megfelelő beállítások mellett sincs semmi gond, közben viszont a többiek versenyét is tönkre teheted lag, szinkronizáció elcsúszás, nem működő kommunikáció stb... stb... okozásával! Indokolt esetben próbálok segíteni, egyéb esetekben google a barátod, wikipédia a barátnőd és egyéb hasznos és kevésbé hasznos közhelyek.

Köszönöm!

Autó választás és a Regisztráció a Bajnokságba, a nevezés menete:

A Bajnokságba történő regisztráció, a nevezés egybekötött az autó kiválasztásával. Hogy is néz ez ki? A Bajnokságba regisztrálni, nevezni az autó kiválasztásával lehet. A választható autók listája alatt található, mindegyik Gr.3-as autó, DE csak és kizárólag olyanok, amiknek az alapja valós széria autó, nem prototípus vagy tanulmány autó. Így a ténylegesen valós GT3 autók listáját némileg kiszélesítettük, DE a valóságtól még nem rugaszkodtunk el teljesen.

Mindenki aki részt szeretne venni a Bajnokságban választania kell és egyben le kell foglalnia a 24 típus egyikéből a Bajnokság számára létrehozott információs oldalon egy űrlap kitöltésével, DE annak tudatában, hogy mindegyikből összesen 2db érhető el. Az autó foglalások esetében a foglalás beérkezésének sorrendje a döntő, tehát aki gyorsabb, az fogja lefoglalni az adott típust. Egy ember, CSAK EGY autót foglalhat, kivéve ha két fős csapatnevezés érkezik be, ebben az esetben és csakis ebben az esetben, a csapat egyik tagja foglalhatja mindkét autót, DE a foglalás csak akkor érvényes, ha a csapat mindkét tagja fel lett tüntetve a megfelelő mezőben!

Amennyiben olyan autóra érkezik be csapat általi foglalás, amiből egy már foglalt, úgy a foglalás sikertelen lesz, ez esetben választani kell egy még szabad típusból, és újból leadni a foglalást.

A beérkezett foglalásról minden esetben, záros határidőn belül visszajelzést fogunk küldeni akkor is, ha az sikeres és akkor is, ha nem volt sikeres (hiányos adatok, vagy megelőztek a foglalással). Természetesen a sikertelen foglalások visszajelzése élvez prioritást, hogy az illetőnek legyen még esélye minél előbb olyan autót foglalni, amelyet szeretne.

Az elérhető típusok darabszáma folyamatosan frissülni fog az információs oldalon is, igyekszünk mindig a lehető legkisebb késéssel frissíteni minden foglalást, hogy az újonnan érkezők is az aktuális listát láthassák.

KIEMELTEN FONTOS, HOGY CSAK ÉS KIZÁRÓLAG AZ FOGLALJON AUTÓT, AKI EL IS JÖN A VERSENYEKRE! AMENNYIBEN VALAKI AUTÓT FOGLALT ÉS KAPÁSBÓL AZ ELSŐ VERSENYEN SEM JELENIK MEG, VALAMINT A TÁVOLLÉTÉT NEM IS JELZI, ANNAK A FOGLALÁSÁT AUTOMATIKUSAN TÖRÖLJÜK, AZ AUTÓT PEDIG SZABADDÁ TESSZÜK! AMENNYIBEN NEM AZ ELSŐ FUTAMRÓL, DE EGYMÁST KÖVETŐ KÉT ALKALOMMAL MARAD VALAKI TÁVOL ÚGY, HOGY AZT NEM JELZI SEMMILYEN CSATORNÁN FELÉNK, A FOGLALÁSÁT SZINTÜGY TÖRÖLJÜK ÉS AZ AUTÓT SZABADDÁ TESSZÜK!

FONTOS: a választható autókon az időmérő és a verseny alatt is **be lesz kapcsolva a BoP, DE a Tune Setup használata engedélyezett** valamint engedélyezett más Tune Setup használata az időmérőn, a Fő és a Sprint Futamon is, tehát nyugodtan lehet cserélni az időmérő és a futamok között is!

A nevezés/autó foglalás 2018.01.03 23:00-tól indul, az ezen időpont előtti nevezések nem lesznek érvényesek!

Nevezni ITT lehet: <http://gtsracing.webnode.hu/gt3championship/>

A választható autók listája

(BMW M6 GT3-bó ugyanúgy 2db foglalható, de mindkét típus elérhető, csapat nevezés esetén ugyanazt a típust kell nevezni)





JAGUAR
F-TYPE
GR.3



LAMBORGHINI
HURACÁN
GT3
2015



LEXUS
RC F
GT3 PROTOTYPE
EMIL FREY RACING
2016



MAZDA
ATENZA
GR.3



MCLAREN
650S
GT3
2015



MERCEDES-BENZ
MERCEDES-AMG
GT3
AMG-TEAM
HTP-MOTORSPORT
2016



MERCEDES-BENZ
SLS AMG
GT3
2011



MITSUBISHI
LANCER
EVOLUTION
FINAL EDITION
GR.3



NISSAN
GT-R NISMO
GT3 N24
SCHULZE MOTORSPORT
2013



PEUGEOT
RCZ
GR.3



PORSCHE
911 RSR
2017



RENAULT SPORT
R.S.01
GT3
2016



SUBARU
WRX
GR.3

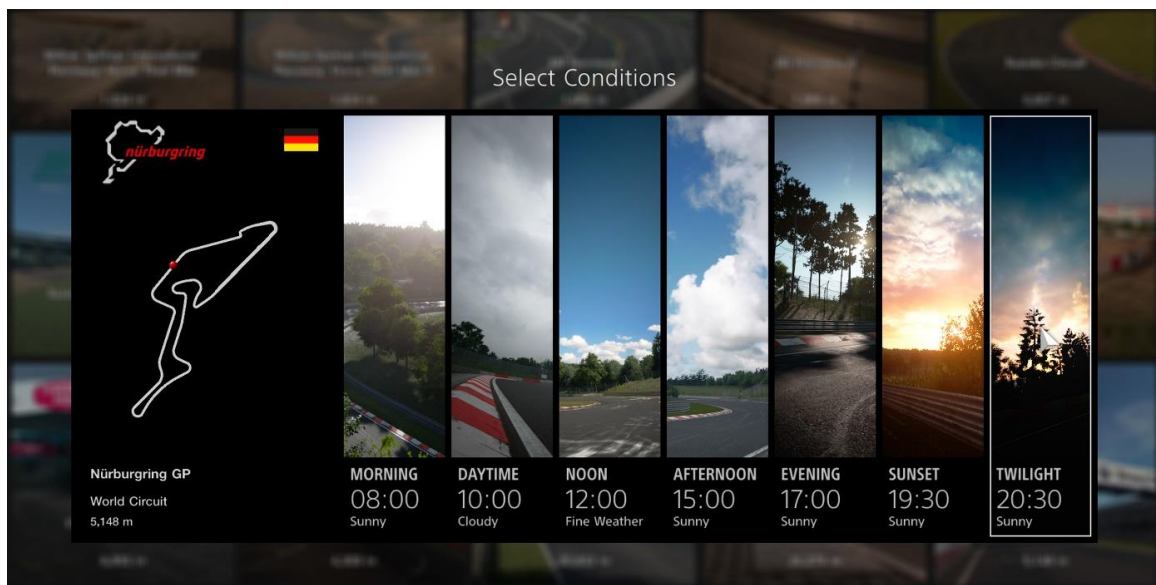
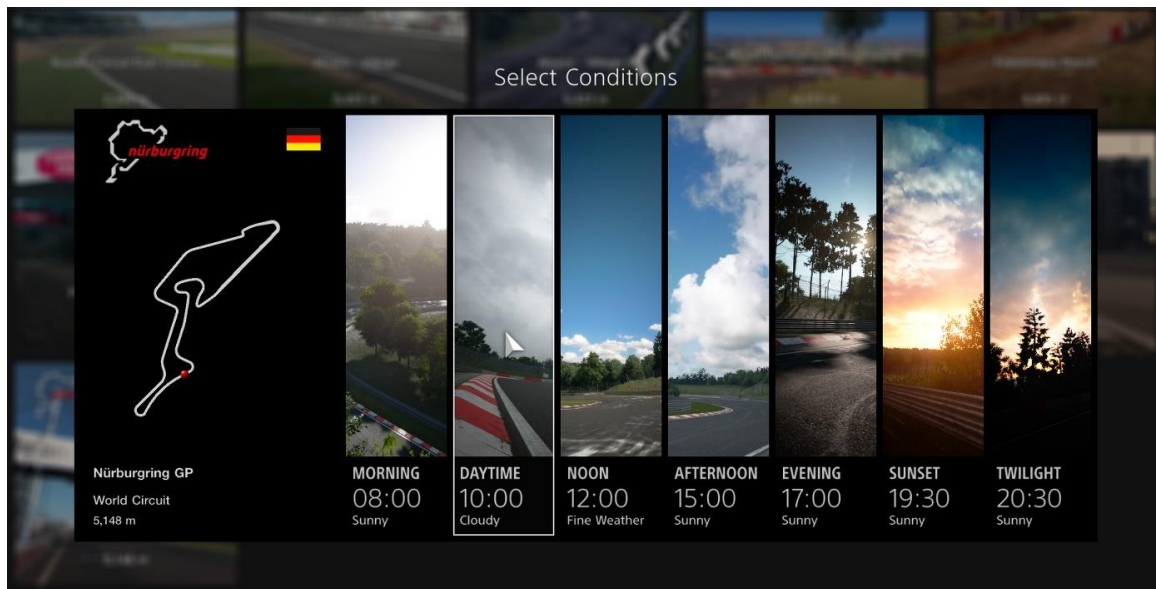


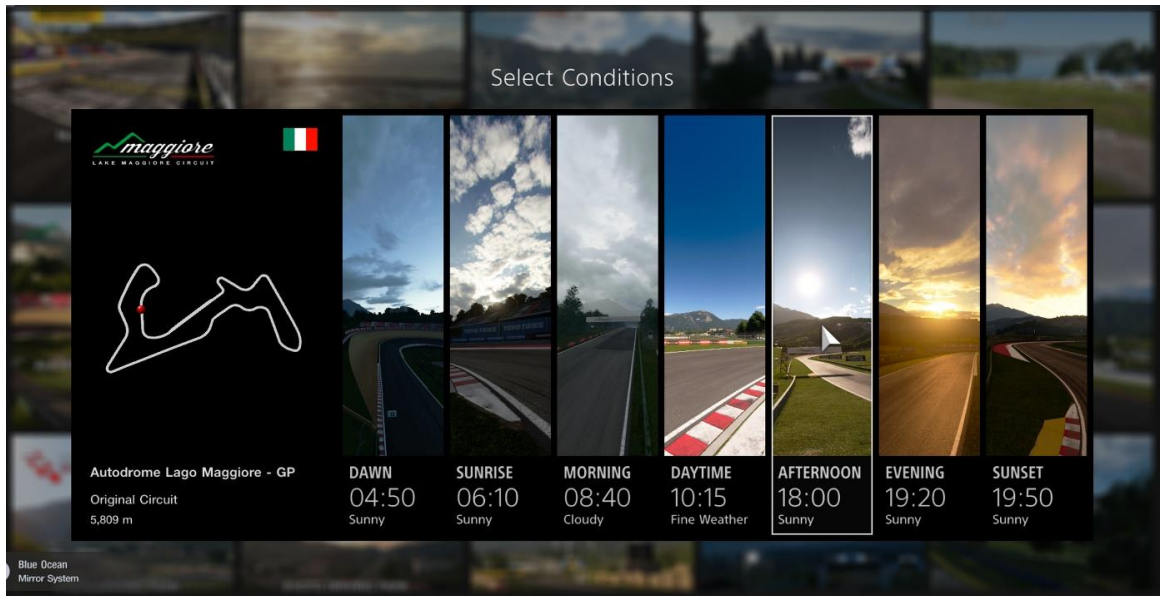
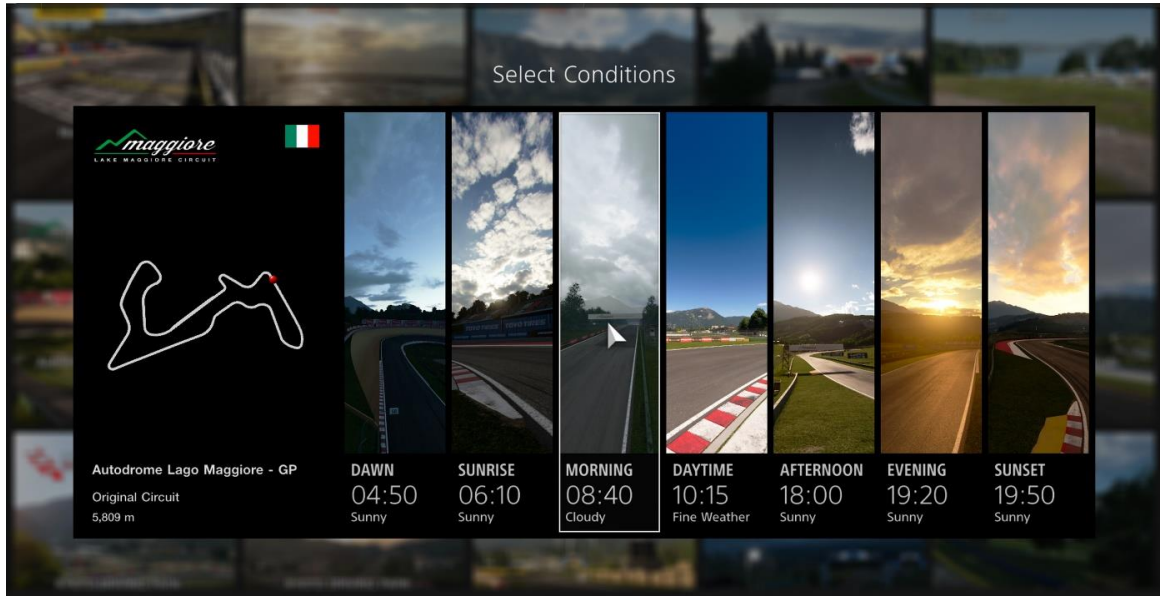
VOLKSWAGEN
BEETLE
GR.3



A Bajnokság helyszínei (Fő Futam, Sprint Futam sorrendben)

Az első verseny várható időpontja 2018.01.12. 18:45-ös Lobby nyitással, időmérő kezdéssel és 19:05-ös Fő futam Starttal! A verseny pontos paraméterei (körök száma) hamarosan az oldalon és a kapcsolódó Facebook Eventekben fel lesz tüntetve.





Select Conditions

Dragon Trail - Seaside
Original Circuit
5,209 m

Condition	Time	Weather
SUNRISE	06:30	Sunny
MORNING	08:00	Fine Weather
DAYTIME	10:00	Fine Weather
AFTERNOON	13:00	Cloudy
EVENING	16:30	Sunny
SUNSET	17:00	Sunny
DUSK	18:30	Fine Weather

Together
Kay Nakayama

Select Conditions

Dragon Trail - Seaside
Original Circuit
5,209 m

Condition	Time	Weather
SUNRISE	06:30	Sunny
MORNING	08:00	Fine Weather
DAYTIME	10:00	Fine Weather
AFTERNOON	13:00	Cloudy
EVENING	16:30	Sunny
SUNSET	17:00	Sunny
DUSK	18:30	Fine Weather

Select Conditions

Brands Hatch

Brands Hatch Grand Prix Circuit
World Circuit
3,946 m

Time	Weather
DAWN 05:00	Sunny
MORNING 09:30	Cloudy
DAYTIME 10:00	Cloudy
NOON 11:30	Fine Weather
AFTERNOON 18:15	Sunny
EVENING 20:00	Sunny
SUNSET 20:30	Sunny
DUSK 21:00	Sunny

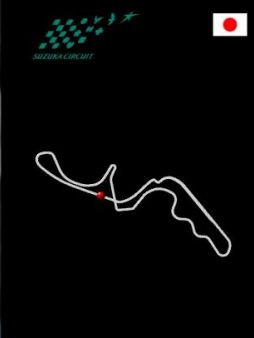








Select Conditions

Brands Hatch










Brands Hatch Grand Prix Circuit
World Circuit
3,946 m

Time	Weather
DAWN 05:00	Sunny
MORNING 09:30	Cloudy
DAYTIME 10:00	Cloudy
NOON 11:30	Fine Weather
AFTERNOON 18:15	Sunny
EVENING 20:00	Sunny
SUNSET 20:30	Sunny
DUSK 21:00	Sunny

Select Conditions

 <p>Suzuka Circuit World Circuit 5,807 m</p>								
	DAWN	SUNRISE	MORNING	DAYTIME	NOON	AFTERNOON	EVENING	SUNSET
	05:00	06:30	07:45	14:30	15:45	16:30	18:15	18:45
	Sunny	Sunny	Sunny	Fine Weather	Fine Weather	Cloudy	Sunny	Sunny

Select Conditions

 <p>Suzuka Circuit World Circuit 5,807 m</p>								
	DAWN	SUNRISE	MORNING	DAYTIME	NOON	AFTERNOON	EVENING	SUNSET
	05:00	06:30	07:45	14:30	15:45	16:30	18:15	18:45
	Sunny	Sunny	Sunny	Fine Weather	Fine Weather	Cloudy	Sunny	Sunny

Select Conditions

Mount Panorama Motor Racing Circuit
World Circuit
6,213 m

Condition	Time	Weather
DAWN	05:30	Sunny
MORNING	08:00	Sunny
NOON	12:00	Fine Weather
DAYTIME	13:30	Cloudy
AFTERNOON	15:30	Sunny
EVENING	16:30	Sunny
SUNSET	17:00	Sunny
NIGHT	18:15	Sunny

Select Conditions

Mount Panorama Motor Racing Circuit
World Circuit
6,213 m

Condition	Time	Weather
DAWN	05:30	Sunny
MORNING	08:00	Sunny
NOON	12:00	Fine Weather
DAYTIME	13:30	Cloudy
AFTERNOON	15:30	Sunny
EVENING	16:30	Sunny
SUNSET	17:00	Sunny
NIGHT	18:15	Sunny

BAJNOKSÁG ZÁRÓ, NÜRBURGRING GP (vol. 2.0)

(A problémás Nyitó futam miatt, újrázás)

