

Regras do Jogo : Need For Speed: Underground 2 v1.2

Geral

- **Modo de Competição** : 1 vs. 1
- **Modalidade** : Circuito
- Antes de partida será anunciado qual jogador será o host.
- Outros tipos de controles ORIGINAIS serão permitidos, incluindo volante. Não serão permitidos controles adaptados
- No final de cada partida, os jogadores devem guardar o screenshot do resultado e esperar o anuncio do juiz.
- **Vencendo a Corrida** : O vencedor será o jogador que vencer 2 entre 3 corridas na mesma pista.
- **Configurações do Carro**
 - 1) Partes únicas de performance NÃO serão permitidas.
 - 2) Todas as partes únicas de visual serão permitidas.
 - 3) Save files pessoais não serão permitidos, o juiz fornecerá um save file para que os jogadores configurem o carro antes da partida.
 - 4) Os jogadores poderão regular o carro no Dyno Mode.
 - 5) O tempo máximo para regulagem no Dyno Mode é de 10 minutos.
 - 6) Carros com mais de 388.xx de torque não serão permitidos e o abuso de qualquer bug de ECU ou TURBO será punido com desclassificação.
 - 7) Os carros poderão ser regulados antes de cada

série de 3 corridas (melhor de 3).

Game Settings

- **Pistas** : Observatory, Dockside, Phoenix Steel, SmokeStack, Grandview Station
(* As pistas estão sujeitas à alterações pelo comitê organizador. Os jogadores serão informados com antecedência quanto a possíveis modificações)
- A seleção de pistas pode ser modificada antes do torneio. Os jogadores serão informados antes do torneio, caso isso aconteça.
- **Modalidade:** Circuito
 - 1) Track Direction : Forward
 - 2) LAPS : 5
 - 3) Collision Detection : Yes
 - 4) Car Performance Restrictions : None
 - 5) Race Breaker : No
- **Opções dos Jogadores**
 - 1) Jump Camera : Off
 - 2) Rearview : A critério do jogador.
 - 3) Speedometer : A critério do jogador.

 - 4) Stability Control : A critério do jogador.
 - 5) HUD Setting : A critério do jogador..
 - 6) Camera View : A critério do jogador.
 - 7) Transmission : A critério do jogador.

Desconexão

- **Desconexão:**
Qualquer desconexão dos jogadores em uma partida devido à problemas de rede, PC ou energia.
- **Desconexão Intencional:**

Sob avaliação do juiz, qualquer jogador que desconectar propositalmente, será penalizado com a derrota naquela corrida.

-Quando qualquer desconexão ocorrer:

1) Caso uma conexão não intencional ocorra, a partida será reiniciada. Se um jogador não concordar com o reinício da partida, ele será considerado derrotado naquela partida.

Penalidade por Jogo Injusto

-Jogo Injusto

1) Uso de qualquer programa de Cheat.

2) Desconexão Intencional.

3) Uso de qualquer regulagem acima dos padrões das regulagens permitidas.

4) No decorrer da partida, o juiz e os membros da organização poderão apontar qualquer outra espécie de jogo por eles considerado injusto.

- Caso algum jogador cometa alguma das ações acima citadas, o mesmo será advertido ou desclassificado da competição.

- Duas advertências resultam na desclassificação do jogador do torneio.

As regras acima citadas valem para o UP Cyber Games e podem ser alteradas nas seguintes circunstâncias:

Uso da versão mais recente do patch oficial do jogo, a critério da organização.

Configurações do jogo e qualquer outro fator que careça de alteração para o bom funcionamento do patch mais recente.

Programas Anti-Cheat e outras formas de

detecção.

Modificações entre as configurações permitidas/necessárias, devido às diferenças entre os modos online e offline.

Qualquer outra modificação que a organização considere necessária para o bom andamento do evento.