



# R4 RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation® Classic

# CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón CROSS	acelerar
Botón SQUARE	frenar
Botones L1, L2	reducir marcha (solo en transmisión manual)
Botones R1, R2	subir marcha (solo en transmisión manual)
Botones de dirección	girar el volante
Botón START	pausa/omitir mensajes

## MODOS DE JUEGO

### GRAND PRIX

Firma con una escudería como piloto profesional y trabaja codo a codo con el director del equipo para ganar el Grand Prix.

El Grand Prix se divide en tres fases: la primera y segunda sesiones de clasificación (2 carreras cada una) y el Grand Prix final (4 carreras).

Tienes que completar las vueltas necesarias en cada carrera y terminar en una posición de clasificación para avanzar a la siguiente carrera. Si no alcanzas una posición lo suficientemente alta como para clasificarte para la siguiente carrera, o no eres capaz de terminar la carrera dentro del límite de tiempo, te retirará de la carrera.

Después de abandonar la carrera, se te presentan las siguientes opciones:

- Retry (Reintentar)** Tienes cuatro oportunidades para clasificarte en la misma carrera. La partida acaba cuando no logras clasificarte y no te quedan más oportunidades.
- End (Terminar)** Salir del modo Grand Prix.

Alcanzarás la victoria definitiva cuando superes las primeras siete carreras y termines en primera posición en la carrera final del Grand Prix.

### **TIME ATTACK (CONTRARRELOJ)**

Corre en un circuito a solas. El objetivo es batir el tiempo récord de la pista. Además de los coches preestablecidos, también puedes usar los coches que hayas ganado en las carreras de Grand Prix. Sin embargo, solo puedes usar los coches que hayas registrado en el garaje.

### **VS BATTLE (MODO BATALLA)**

Un amigo y tú podéis disputar una competición uno contra uno en pantalla dividida.

## **GARAGE (GARAJE)**

Registra los coches que hayas ganado en el Grand Prix. Cuando registras un coche en el garaje, puedes usarlo en los modos Contrarreloj y Batalla. Los coches registrados se pueden personalizar con pintura nueva y pegatinas predefinidas. También puedes crear tus propias pegatinas para personalizar tu coche.

## **PANTALLA DE COMIENZO DE CARRERA**

La pantalla de comienzo de carrera (Race Start) se muestra cuando la carrera está a punto de empezar. Pulsa LEFT o RIGHT para elegir la música de fondo para la carrera.

## **FABRICANTES**

### **ASSOLUTO**

País

Italia

Tipo

Derrape

Los diseños de los coches ASSOLUTO se caracterizan por unas carrocerías deportivas y aerodinámicas.

## **Lizard**

País EE. UU.

Tipo Derrape

Los diseños de Lizard destacan por sus formas dinámicas y agresivas.

## **Age Solo**

País Francia

Tipo Agarre

Sus diseños se centran en unas carrocerías compactas y aerodinámicas.

## **TERRAZI**

País Japón

Tipo Agarre

Los coches TERRAZI son célebres por la diversidad de sus carrocerías.

## **EQUIPOS**

### **Racing Team Solvalou (RTS)**

Reglaje Dificil

Un equipo italiano de élite que ostenta el récord de victorias en grandes premios. Sus coches están puestos a punto para un alto rendimiento.

### **Pac Racing Club (PRC)**

Reglaje Normal

Un nuevo equipo japonés que compite por primera vez esta temporada. Sus coches están puestos a punto para un rendimiento equilibrado.

### **RC Micro Mouse Mappy (MMM)**

Reglaje

Fácil

---

Un equipo francés cuyos coches son famosos por su facilidad de conducción.

### **Dig Racing Team (DRT)**

Reglaje

Experto

---

Este equipo estadounidense, antaño un equipo ganador, se encuentra en horas bajas. Su limitado presupuesto hace que sea complicado lograr una temporada de victorias.

## **CIRCUITOS**

El trazado de los ocho circuitos varía considerablemente, así que familiarízate con cada uno de ellos para desarrollar tu estrategia de carrera. Pese a que el orden de carrera de los circuitos está preestablecido en Grand Prix, puedes elegir los circuitos en los demás modos de carrera con total libertad.

Aquí tienes un avance de lo que te vas a encontrar:

### **Phantomile**

Phantomile es el circuito más corto del Grand Prix. Debido a que la pista es más ancha que las demás, los tiempos de vuelta rápida vendrán determinados por tu pericia y agresividad a la hora de tomar las curvas.

### **Brightest Night**

Este circuito es uno de los más largos del Grand Prix, con dos terroríficas curvas cerradas que tendrás que dominar a la perfección para asegurarte la victoria.

## **Shooting Hoops**

Shooting Hoops es un circuito oval que marca la pauta para la carrera final del Grand Prix. La velocidad es la clave en esta pista. ¡Hasta el más mínimo error puede costarte la carrera!

### **CONSEJO TÉCNICO**

Familiarízate con los métodos de agarre y derrape a la hora de tomar las curvas. Estas dos técnicas de acometer las curvas deberían ser la columna vertebral de tu estrategia de carrera.

### **Método de agarre en curvas**

En esta técnica debes emplear una velocidad reducida controlada con el acelerador. Al reducir la acción del acelerador justo antes de tomar una curva, aumentarás el agarre de los neumáticos y podrás girar con rapidez en la curva. Cuando superes la curva, aumenta la acción del acelerador para incrementar tu velocidad de inmediato.

Cuando ataques las curvas, mantente en la parte exterior al comienzo de la curva y luego acércate todo lo que puedas al interior hasta el vértice de la curva. En cuanto superes la curva, muévete hacia el exterior de la pista de nuevo.

Este método de trazar curvas funciona muy bien con los coches de los fabricantes Age Solo y TERRAZI.

### **Método de derrape en curvas**

En el método de derrape en curvas, tienes que deslizar intencionadamente la parte trasera del coche para superar una curva cerrada. Este método se adapta bien a los coches de ASSOLUTO y Lizard.

Para usar este método, gira bruscamente el volante hacia el interior de la curva cuando te aproximes a ella y suelta el acelerador. Acelera de nuevo para hacer que la parte trasera del coche se deslice y así el vehículo derrape. Cuanto más tiempo sueltes el acelerador y gires en la curva, más se habrá deslizado la parte trasera cuando vuelvas a accionar el acelerador.

Cuando la parte trasera se deslice, gira de nuevo hacia el exterior de la curva. Al salir de la curva, deja el volante en posición neutral y acelera para recuperar velocidad

R4 RIDGE RACER TYPE 4™ & ©1998 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

“PS” and “PlayStation” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.