



# Οδηγίες Παιχνιδιού

Έκδοση 1.0.0 beta Έτος 2026

# Κείμενα βοήθειας CarMadness

Σε αυτό το έντυπο θα βρεις συγκεντρωμένη τη βοήθεια που εμφανίζεται μέσα στο CarMadness. Είναι οργανωμένη όπως κινείται ο παίκτης στο παιχνίδι: από την Αρχική και το Γκαράζ μέχρι τους Αγώνες, την Πόλη, την Ομάδα, την Πρόοδο, τις Ανταμοιβές και το Προφίλ.

Κάθε ενότητα εξηγεί τι βλέπει ο παίκτης στη σελίδα, τι σημαίνουν οι καρτέλες και τα σήματα, ποιες ενέργειες μπορεί να κάνει και τι πρέπει να προσέξει πριν ξοδέψει πόρους ή ξεκινήσει εργασία. Το έντυπο είναι φτιαγμένο για συνολική ανάγνωση, ώστε να εντοπιστούν εύκολα σημεία που χρειάζονται πιο καθαρή διατύπωση, περισσότερες οδηγίες ή αλλαγές ισορροπίας στην εμπειρία του παιχνιδιού.

## Περιεχόμενα

• Γενικοί κανόνες βοήθειας .....	σελ. 4
◦ Κοινό πλαίσιο βοήθειας .....	σελ. 4
• Αρχική .....	σελ. 6
◦ Πίνακας .....	σελ. 6
◦ Εργασίες .....	σελ. 6
◦ Ξεκλειδώματα .....	σελ. 7
◦ Ημερολόγιο .....	σελ. 8
◦ Ειδοποιήσεις .....	σελ. 9
◦ Νέα / Ανακοινώσεις .....	σελ. 10
◦ Ροή .....	σελ. 11
• Γκαράζ .....	σελ. 13
◦ Γκαράζ .....	σελ. 13
◦ Συμβόλαια .....	σελ. 16
◦ Εμφάνιση αυτοκινήτου .....	σελ. 18
◦ Σκηνές γκαράζ .....	σελ. 19
◦ Θέσεις γκαράζ .....	σελ. 19
◦ Υποδομές γκαράζ .....	σελ. 20
• Αντιπροσωπεία .....	σελ. 23
◦ Αγορά / Ανταλλαγή αυτοκινήτων .....	σελ. 23
◦ Σκηνές αντιπροσωπείας .....	σελ. 24
• Αγώνες .....	σελ. 25
◦ Αντίπαλοι / Αντικείμενα / Γνώση πίστας .....	σελ. 25
◦ Τύποι αγώνα .....	σελ. 28

◦ Πολλαπλοί αγώνες .....	σελ. 29
◦ Πίστες .....	σελ. 30
◦ Ιστορικό .....	σελ. 32
• Πόλη .....	σελ. 34
◦ Περιοδείες .....	σελ. 34
◦ Δουλειές πόλης .....	σελ. 34
• Ομάδα .....	σελ. 36
◦ Πίνακας ομάδας .....	σελ. 36
◦ Μέλη / Συνεργείο / Προσωπικές αναβαθμίσεις .....	σελ. 37
◦ Αναβαθμίσεις ομάδας .....	σελ. 38
◦ Συνομιλία .....	σελ. 39
◦ Ρυθμίσεις .....	σελ. 40
◦ Λογότυπα .....	σελ. 41
◦ Δημόσιο προφίλ ομάδας .....	σελ. 41
• Πρόοδος .....	σελ. 43
◦ Ημερήσια δώρα .....	σελ. 43
◦ Αποστολές .....	σελ. 43
◦ Επιτεύγματα .....	σελ. 44
◦ Κύπελλα .....	σελ. 45
◦ Συλλογές .....	σελ. 46
◦ Κατατάξεις .....	σελ. 47
• Αποθήκη και πόροι .....	σελ. 49
◦ Απόθεμα .....	σελ. 49
◦ Ανταμοιβές .....	σελ. 50
◦ Λέσχη θαυμαστών .....	σελ. 51
◦ Νομίσματα .....	σελ. 51
• Κοινωνικά .....	σελ. 53
◦ Φίλοι .....	σελ. 53
◦ Δημόσιο προφίλ οδηγού .....	σελ. 53
• Λογαριασμός και υποστήριξη .....	σελ. 55
◦ Προφίλ .....	σελ. 55
◦ Ασφάλεια .....	σελ. 56
◦ Υποστήριξη .....	σελ. 57
◦ Γενική βοήθεια fallback .....	σελ. 57

# Γενικοί κανόνες βοήθειας

## Κοινό πλαίσιο βοήθειας

### Πώς ανεβαίνει το επίπεδο οδηγού

- Η πρόοδος είναι συνολικοί αγώνες μέσα στο τρέχον επίπεδο, όχι μόνο συνεχόμενες νίκες.
- Οι πολλαπλοί αγώνες γράφουν περισσότερη πρόοδο, γιατί μετράνε τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν στη γραμμή.
- Όταν ανέβεις επίπεδο, ανοίγουν λειτουργίες, αυτοκίνητα, αντικείμενα ή θέσεις που έχουν αντίστοιχη απαίτηση επιπέδου.

### Πώς βγαίνει η πιθανότητα νίκης

- Ο καιρός ημέρας είναι συνθήκη αγώνα. Δεν αλλάζει μόνιμα τα στατιστικά του αυτοκινήτου στο γκαράζ ή στην αρχική και εφαρμόζεται μόνο στην ανάλυση/εκτέλεση αγώνα.
- Κάθε οδηγός έχει δικό του καιρό ημέρας. Ο αντίπαλος δεν παίρνει τις δικές σου τιμές καιρού, αλλά τις δικές του.
- Η πιθανότητα ξεκινά από 50% και αλλάζει από τη διαφορά τελικού σκορ, τον τύπο αγώνα και τυχόν γνώση πίστας.
- Αν χρησιμοποιήσεις αντικείμενο αγώνα, επηρεάζει τα στατιστικά του αντιπάλου και καταναλώνεται όταν ξεκινήσει ο αγώνας.

### Τι σημαίνουν οι καρτέλες

- Αν μια καρτέλα έχει σήμα, υπάρχει κάτι που περιμένει ενέργεια ή παραλαβή.
- Οι καρτέλες με λίστες συνήθως δείχνουν κατάσταση, κόστος, προϋποθέσεις και κουμπί ενέργειας στο ίδιο πλαίσιο.
- Αν κάτι είναι κλειδωμένο, κοίτα το επίπεδο, τους πόρους, την ενεργή επιλογή αυτοκινήτου και το αν υπάρχει ήδη ενεργή εργασία.

### Πόροι, χωρητικότητα και αναπλήρωση

- Το μέγιστο Αντοχής μεγαλώνει κατά +1 κάθε 5 επίπεδα μέχρι το 120 στο επίπεδο 500 και μετά κατά +1 κάθε 10 επίπεδα μέχρι το τελικό όριο 250.
- Το μέγιστο Καυσίμου μεγαλώνει από ολοκληρώσεις περιοδειών.
- Όταν μια ανταμοιβή Αντοχής ή Καυσίμου δεν χωράει, μένει στις Ανταμοιβές για να μη χαθεί.

### Ανταμοιβές και πτώσεις

- Το έπαθλο επηρεάζεται από τη δυσκολία του αντιπάλου, τον τύπο αγώνα και τη διαφορά επιπέδου.

- Αντίπαλος μεγαλύτερου επιπέδου μπορεί να δώσει μπόνους πληρωμής, ενώ χαμηλότερου επιπέδου δίνει ποινή. Η βασική ποινή χαμηλότερου αντιπάλου είναι 15% και αυξάνεται κατά 1% για κάθε 10 επίπεδα που είναι πιο πίσω, αν δεν αλλάξουν οι ρυθμίσεις ισορροπίας.
- Πολλές ανταμοιβές περνούν από κλιμάκωση πριν αποδοθούν. Χρήματα, θαυμαστές, μάρκες πόλης, εργαλεία συνεργείου, κιτ, κλεψύδρες, αντικείμενα, γνώση πίστας και ενισχύσεις μπορούν να προσαρμοστούν με βάση το επίπεδο ή τη χωρητικότητά σου.
- Η κλιμάκωση έχει όρια, ώστε οι μικρές ανταμοιβές να μεγαλώνουν μαζί σου χωρίς να σπάνε την ισορροπία του παιχνιδιού.
- Οι ανταμοιβές που δεν πρέπει να χαθούν μπαίνουν στο απόθεμα Ανταμοιβών μέχρι να τις εξαργυρώσεις.

## **Γκαράζ, αναβαθμίσεις και εμπειρία**

- Οι αναβαθμίσεις αυτοκινήτου έχουν κόστος και χρόνο. Μπορείς να ξεκινήσεις έως 3 επίπεδα μαζί με έκπτωση, αλλά ο συνολικός χρόνος μεγαλώνει.
- Κάθε 1.000 νίκες με το ίδιο αυτοκίνητο δίνουν επίπεδο εμπειρίας. Κάθε 100 επίπεδα γεμίζουν ένα αστέρι, μέχρι 5 αστέρια και +100% τελικό μπόνους στα βασικά στατιστικά του.
- Κάθε αγώνας μειώνει την κατάσταση του αυτοκινήτου. Χαμηλή κατάσταση σημαίνει χειρότερη απόδοση, άρα χρειάζεται επισκευή.

## Πίνακας

**Ετικέτα:** Αρχική

**Τίτλος:** Η γρήγορη εικόνα του οδηγού

**Μήνυμα:** Η αρχική είναι το σημείο εκκίνησης. Δείχνει το ενεργό αυτοκίνητο, την κατάσταση πόρων, πρόσφατους αγώνες, κοντινούς αντίπαλους και γρήγορες ενέργειες για να αποφασίσεις τι κάνεις μετά.

## Τι να κοιτάς πρώτο

- Το ενεργό αυτοκίνητο είναι το βασικό στήσιμο που θα μπει στον επόμενο απλό αγώνα.
- Έλεγχε κατάσταση αυτοκινήτου, αντοχή, καύσιμο και διαθέσιμες ανταμοιβές πριν αποφασίσεις τι θα κάνεις.
- Αν κάτι λείπει, όπως αυτοκίνητο, πόροι ή ολοκληρωμένη ενέργεια, η αρχική σε οδηγεί στο σωστό μενού.

## Πρόσφατη εικόνα και επόμενη κίνηση

- Οι πρόσφατοι αγώνες δείχνουν αποτέλεσμα, αντίπαλο και βασικά στοιχεία για να διαβάσεις τη φόρμα σου.
- Οι κοντινοί αντίπαλοι σε βοηθούν να βρεις γρήγορα αναμέτρηση που ταιριάζει στη δύναμή σου.
- Οι ενδείξεις στο μενού δείχνουν πράγματα που περιμένουν, όπως ανταμοιβές, μηνύματα, ολοκληρωμένες συλλογές ή ενεργές εργασίες.
- Η αρχική δεν είναι μόνο βιτρίνα. Είναι ο πίνακας ελέγχου για να παίξεις με καθαρό μυαλό και χωρίς να ψάχνεις παντού.

## Ημερήσια εικόνα

- Η αρχική μπορεί να σου δείχνει καιρό ημέρας, ενισχύσεις και ειδοποιήσεις που επηρεάζουν τη σημερινή ροή, αλλά ο καιρός δεν αλλάζει τα μόνιμα στατιστικά του αυτοκινήτου.
- Αν μια ειδοποίηση δεν σε ενδιαφέρει, μπορείς να την κρύψεις και να την επαναφέρεις αργότερα από τις Κρυμμένες ειδοποιήσεις.
- Το Ημερολόγιο του Αρχηγείου δείχνει τις αλλαγές προγράμματος ανά μήνα, ώστε να ξέρεις πότε έρχονται διαφορετικά όρια αγώνων, αναπληρώσεις πόρων ή ειδικές προσφορές αγώνα.
- Πριν μπεις σε αγώνες, η αρχική είναι καλό σημείο για να δεις αν υπάρχουν εργασίες, παραλαβές ή πόροι που πρέπει να καθαρίσεις πρώτα.

## Εργασίες

**Ετικέτα:** Αρχική

**Τίτλος:** Γρήγορες δουλειές από την αρχική

**Μήνυμα:** Οι δουλειές της αρχικής μαζεύουν σε ένα σημείο τις ενέργειες που περιμένουν άμεσα: πόροι, διαθέσιμα βήματα και μικρές κινήσεις που βοηθούν την καθημερινή πρόοδο.

## Τι μαζεύει αυτή η καρτέλα

- Εδώ συγκεντρώνονται μικρές ενέργειες που συνήθως είναι σκορπισμένες: ολοκληρωμένες εργασίες, διαθέσιμα δώρα, εκκρεμείς παραλαβές, πόροι που γέμισαν και επόμενα πρακτικά βήματα.
- Η σελίδα δεν αντικαθιστά τις κανονικές ενότητες. Σου δείχνει τι αξίζει να κοιτάξεις τώρα, και σε στέλνει εκεί που γίνεται η πραγματική ενέργεια.
- Αν μια κάρτα γράφει ότι περιμένει χρόνο, δεν έχει κολλήσει. Σημαίνει ότι η δουλειά τρέχει αλλού και θα γίνει διαθέσιμη όταν τελειώσει ο μετρητής.
- Οι ενεργές εργασίες που μετράνε εδώ περιλαμβάνουν χρόνους αναβάθμισης αυτοκινήτου, επισκευές γκαράζ, ομαδικές αναβαθμίσεις και προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους.

## Πώς τη χρησιμοποιείς σωστά

- Πριν ξεκινήσεις αγώνες, έλεγξε αν έχεις παραλαβές που δίνουν αντοχή, καύσιμο, αντικείμενα ή χρήματα. Μπορεί να αλλάξουν το πλάνο σου.
- Αν λείπει καύσιμο, αντοχή, επίπεδο ή άλλη προϋπόθεση, η κάρτα δείχνει τι σε κρατά πίσω αντί να σε αφήνει να μαντεύεις.
- Αν βλέπεις πολλά σήματα στο μενού, αυτή η καρτέλα είναι καλό πρώτο πέρασμα για να καθαρίσεις τα άμεσα και μετά να πας σε αγώνες, γκαράζ ή ομάδα.
- Τα σήματα στο μενού, στο υπομενού και στις καρτέλες δεν είναι διακόσμηση. Δείχνουν διαθέσιμες ενέργειες, ενεργούς χρόνους, αιτήματα ή παραλαβές που σε περιμένουν.

## Χρόνοι και κλεψύδρες

- Οι εργασίες με χρόνο δεν ολοκληρώνονται επειδή αλλάζεις σελίδα. Συνεχίζουν να τρέχουν και η καρτέλα σε βοηθά να τις ξαναβρείς γρήγορα.
- Όταν μια εργασία επιτρέπει κλεψύδρες, χρησιμοποίησέ τις μόνο αν ο χρόνος που κερδίζεις αξίζει περισσότερο από το να τις κρατήσεις για αργότερα.
- Αν μια επισκευή ή αναβάθμιση δεν φαίνεται εδώ, έλεγξε την αντίστοιχη σελίδα Γκαράζ ή Ομάδας για την πλήρη λεπτομέρεια της εργασίας.

## Ξεκλειδώματα

**Ετικέτα:** Ξεκλειδώματα

**Τίτλος:** Η πίστα των επόμενων επιπέδων

**Μήνυμα:** Εδώ βλέπεις τι έχει ήδη ανοίξει και τι έρχεται στα επόμενα επίπεδα, ώστε να ξέρεις ποια λειτουργία, θέση ή ενότητα αξίζει να κυνηγήσεις.

## Πώς ανεβαίνει το επίπεδο οδηγού

- Το επίπεδο οδηγού ανεβαίνει από εκκινήσεις αγώνων. Μετράει κάθε αγώνας που ξεκινάς, είτε κερδίσεις είτε χάσεις.
- Η πρόοδος του επόμενου επιπέδου δεν είναι σταθερή για πάντα. Ξεκινά από 30 αγώνες και κάθε 2 επίπεδα η απαίτηση ανεβαίνει κατά 5 αγώνες.
- Παράδειγμα: τα πρώτα επίπεδα ζητούν λιγότερους αγώνες, ενώ όσο προχωράς το παιχνίδι χρειάζεται μεγαλύτερη συνολική δραστηριότητα.
- Οι νίκες εξακολουθούν να είναι σημαντικές για χρήματα, ανταμοιβές, κύπελλα, εμπειρία αυτοκινήτου και εμπειρία πίστας, αλλά το επίπεδο οδηγού μετράει την εκκίνηση αγώνα.

## Τι δείχνει η λίστα

- Κάθε γραμμή γράφει το απαιτούμενο επίπεδο, την κατηγορία και αν το ξεκλείδωμα έχει ήδη ολοκληρωθεί.
- Οι κατηγορίες χωρίζουν γκαράζ, αγώνες, ομάδα, αυτοκίνητα, αναβαθμίσεις και λειτουργίες για πιο γρήγορη ανάγνωση.
- Τα ολοκληρωμένα ξεκλειδώματα μένουν στο ιστορικό για να βλέπεις τι άνοιξε πρόσφατα και τι έχεις ήδη περάσει.
- Αν υπάρχει κουμπί ανοίγματος, σε πηγαίνει στη σχετική σελίδα. Αν η λειτουργία θέλει επιπλέον πόρους, θα τους δεις εκεί.

## Πώς να το χρησιμοποιείς

- Χρησιμοποίησε τη σελίδα σαν οδηγό πορείας πριν ξοδέψεις χρήματα ή Madness. Μπορεί να πλησιάζει αυτοκίνητο, αναβάθμιση ή λειτουργία που αλλάζει προτεραιότητες.
- Τα ξεκλειδώματα δεν σημαίνουν πάντα δωρεάν απόκτηση. Μπορεί να ανοίγει η δυνατότητα αγοράς, ενώ ακόμη χρειάζονται χρήματα, θαυμαστές, θέσεις ή άλλο νόμισμα.
- Αν κάτι φαίνεται κλειδωμένο αλλού, έλεγξε εδώ πρώτα το επίπεδο. Αν το επίπεδο έχει καλυφθεί, τότε συνήθως λείπει πόρος, θέση ή προϋπόθεση της ίδιας της σελίδας.

## Ημερολόγιο

**Ετικέτα:** Αρχική

**Τίτλος:** Ημερολόγιο προγράμματος

**Μήνυμα:** Εδώ βλέπεις ανά μήνα ποιες ημέρες αλλάζουν από τις προεπιλογές: αγώνες ανά αντίπαλο, αναπλήρωση αντοχής, αναπλήρωση καυσίμου, x2 αμοιβές αγώνα και x2 δώρα αγώνα.

## Τι δείχνει

- Το ημερολόγιο δείχνει μόνο ημέρες που έχουν αλλαγή από την κανονική προεπιλογή. Αν μια ημέρα δεν γράφει τίποτα, ισχύουν οι βασικοί κανόνες.
- Οι αλλαγές μπορεί να αφορούν περισσότερους αγώνες ανά αντίπαλο, πιο γρήγορη ή πιο αργή αναπλήρωση αντοχής/καυσίμου, x2 χρήματα αγώνων ή x2 δώρα αγώνα.

- Το κείμενο κάθε ημέρας γράφει τι αλλάζει, για παράδειγμα ότι οι αγώνες ανά αντίπαλο είναι 6 αντί για 3 ή ότι η αντοχή αναπληρώνεται κάθε 10 λεπτά αντί για 15.

## Πλοήγηση μήνα

- Τα κουμπιά Προηγούμενος και Επόμενος αλλάζουν μήνα, ενώ το Σήμερα σε γυρίζει κατευθείαν στον τρέχοντα μήνα.
- Η πλοήγηση επιτρέπει να δεις αρκετούς μήνες μπροστά ή πίσω, ώστε να προγραμματίσεις πότε αξίζει να κρατήσεις αντοχή, καύσιμο ή αγωνιστικό χρόνο.
- Το “Σήμερα” και η ημέρα της εβδομάδας βασίζονται στην ημερομηνία παιχνιδιού που χρησιμοποιεί ο server.

## Πώς το χρησιμοποιείς

- Αν βλέπεις x2 αμοιβές αγώνα, αφορά μόνο τα χρήματα που κερδίζεις από αγώνες και όχι όλα τα χρήματα του παιχνιδιού.
- Αν βλέπεις x2 δώρα αγώνα, αφορά την ποσότητα των δώρων που κερδίζεις μέσα στον αγώνα, όχι την πιθανότητα να εμφανιστεί δώρο.
- Οι ειδοποιήσεις της αρχικής εμφανίζονται τις ημέρες που η αλλαγή είναι ενεργή, ενώ το ημερολόγιο σε βοηθά να δεις και τι έρχεται αργότερα.

## Ειδοποιήσεις

**Ετικέτα:** Κρυμμένες ειδοποιήσεις

**Τίτλος:** Επαναφορά μηνυμάτων αρχικής

**Μήνυμα:** Σε αυτή τη σελίδα βρίσκεις ειδοποιήσεις της αρχικής που έκλεισες, όπως υπενθυμίσεις ή σύντομες προτάσεις για επόμενη κίνηση.

## Τι είναι οι κρυμμένες ειδοποιήσεις

- Όταν κλείνεις μια ειδοποίηση από την αρχική, δεν χάνεται η λειτουργία που περιγράφει. Απλώς κρύβεται το μήνυμα για να μη γεμίζει η αρχική σου.
- Εδώ βλέπεις όσα έκλεισες: υπενθυμίσεις για ανταμοιβές, προτάσεις επόμενης κίνησης, ενημερώσεις ξεκλειδώματος ή μηνύματα που σε οδηγούν σε άλλη σελίδα.
- Οι ειδοποιήσεις είναι οδηγός. Δεν προσθέτουν ούτε αφαιρούν πόρους από μόνες τους.

## Επαναφορά

- Η επαναφορά κάνει την ειδοποίηση να εμφανιστεί ξανά στην αρχική, ώστε να την ξαναδείς στο φυσικό της σημείο.
- Χρησιμοποίησέ τη όταν έκλεισες κάτι κατά λάθος ή όταν θες να θυμηθείς ποια ενέργεια σου πρότεινε το παιχνίδι.
- Αν η ειδοποίηση αφορούσε παλιά κατάσταση που πλέον ολοκληρώθηκε, μπορεί να μη χρειάζεται άλλη ενέργεια. Η πραγματική αλήθεια βρίσκεται πάντα στη σχετική σελίδα.

## Τι είδους ειδοποιήσεις εμφανίζονται

- Η αρχική μπορεί να εμφανίζει ειδοποιήσεις για καιρό ημέρας, ειδικό πρόγραμμα, x2 αμοιβές αγώνα, x2 δώρα αγώνα, ενισχύσεις, διαθέσιμες ανταμοιβές, ενεργές εργασίες, ξεκλειδωμένα ή κινήσεις που αξίζει να κάνεις.
- Αν κρύψεις ειδοποίηση καιρού ή ενίσχυσης, δεν χάνεται το αποτέλεσμα. Απλώς δεν βλέπεις άλλο το μήνυμα μέχρι να το επαναφέρεις ή μέχρι να αλλάξει η σχετική κατάσταση.
- Οι ειδοποιήσεις ειδικού προγράμματος εμφανίζονται όταν η αλλαγή είναι ενεργή σήμερα. Για αλλαγές που έρχονται σε επόμενες ημέρες, κοίτα το Ημερολόγιο.
- Οι ειδοποιήσεις δεν είναι υποχρεωτικές ενέργειες. Είναι μικρό κέντρο καθοδήγησης για να μη χάνεις αλλαγές ημέρας, δώρα και σημαντικές εκκρεμότητες.

## Καρφισωμένες ειδοποιήσεις

- Ορισμένες ειδοποιήσεις μπορούν να μικρύνουν και να μείνουν καρφισωμένες κάτω από το μενού, ώστε να τις βλέπεις χωρίς να πιάνουν χώρο στην αρχική.
- Μπορούν να μείνουν μέχρι 4 καρφισωμένες ειδοποιήσεις. Αν φτάσεις το όριο, πρέπει να επαναφέρεις ή να κρύψεις μία πριν καρφισώσεις άλλη.
- Η μικρή μορφή κρατά εικόνα, τίτλο, βασικό στοιχείο και γρήγορα κουμπιά για επαναφορά ή απόκρυψη. Τα κουμπιά ανοίγουν επιβεβαίωση πριν αλλάξει η κατάσταση.
- Όταν αλλάξει η πραγματική κατάσταση, όπως νέα ημέρα και νέος καιρός ή νέο πακέτο ενίσχυσης, η παλιά καρφισωμένη ειδοποίηση αντικαθίσταται από τη νέα κανονική ειδοποίηση.

## Νέα / Ανακοινώσεις

**Ετικέτα:** Νέα

**Τίτλος:** Ανακοινώσεις και ενημερώσεις

**Μήνυμα:** Εδώ βλέπεις νέα του παιχνιδιού, ενημερώσεις και οδηγίες για δώρα ή εκδηλώσεις.

## Τι βλέπεις εδώ

- Οι ανακοινώσεις είναι ο επίσημος πίνακας ενημέρωσης του παιχνιδιού. Εδώ εμφανίζονται αλλαγές, νέα συστήματα, διορθώσεις, δώρα, εκδηλώσεις και οδηγίες που επηρεάζουν τον τρόπο που παίζεις.
- Οι καρφισωμένες ανακοινώσεις μένουν στην κορυφή επειδή είναι ακόμα σημαντικές, ακόμη κι αν έχουν δημοσιευτεί παλιότερα.
- Η ένδειξη στο μενού δείχνει πόσες ανακοινώσεις δεν έχεις σημειώσει ως αναγνωσμένες, ώστε να μη χάνεις ενημέρωση που αφορά ανταμοιβές, κανόνες ή αλλαγές ισορροπίας.

## Κουμπιά και ενέργειες

- Αν μια ανακοίνωση έχει κουμπί, σε πηγαίνει απευθείας στη σχετική σελίδα: δώρα, αποστολές, συλλογές, αγώνες ή όποια λειτουργία αφορά η ενημέρωση.

- Το “αναγνωσμένο” δεν σου αφαιρεί τίποτα. Απλώς καθαρίζει την ένδειξη για να ξέρεις τι έχεις ήδη δει.
- Αν μια ανακοίνωση μιλάει για προσωρινή ανταμοιβή ή αλλαγή εβδομάδας, διάβασέ τη πριν ξοδέψεις πόρους. Μπορεί να σε γλιτώσει από βιαστική επιλογή.

## Πότε αξίζει να τις ξαναδιαβάσεις

- Όταν μπαίνει νέο σύστημα, όπως καιρός ημέρας, αυτόματη εκτέλεση ή αλλαγή ανταμοιβών, η ανακοίνωση εξηγεί τι άλλαξε πριν το δεις στην πράξη.
- Αν κάτι φαίνεται διαφορετικό σε αγώνες, ανταμοιβές ή ρυθμίσεις, έλεγξε πρώτα αν υπάρχει πρόσφατη ανακοίνωση που περιγράφει την αλλαγή.
- Οι ανακοινώσεις λειτουργούν σαν μικρό ιστορικό εκδόσεων του παιχνιδιού και βοηθούν να μη βασίζεσαι σε παλιές συνήθειες όταν αλλάζουν κανόνες.

## Ροή

**Ετικέτα:** Ροή

**Τίτλος:** Τι έγινε στον λογαριασμό σου

**Μήνυμα:** Η Ροή είναι το ημερολόγιο του λογαριασμού. Εκεί βλέπεις αγορές, αγώνες, δώρα, αλλαγές εμφάνισης, ανταμοιβές και σημαντικές κινήσεις, ώστε να ξέρεις πάντα τι άλλαξε.

## Τι γράφεται στη Ροή

- Η Ροή κρατά αγορές, αγώνες, δώρα, αλλαγές εμφάνισης, ανταμοιβές και σημαντικές κινήσεις.
- Κάθε κάρτα δείχνει τίτλο, ώρα και τις βασικές λεπτομέρειες της ενέργειας. Όταν υπάρχουν δύο βασικές λεπτομέρειες, η πρώτη μένει πιο μικρή και η δεύτερη παίρνει περισσότερο χώρο για να διαβάζεται η ανταμοιβή καθαρά.
- Στους αγώνες βλέπεις αποτέλεσμα, πίστα, τύπο αγώνα, έπαθλο και αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν.
- Αν κάτι άλλαξε στον λογαριασμό και δεν θυμάσαι γιατί, η Ροή είναι το πρώτο μέρος που αξίζει να κοιτάξεις.

## Φίλτρα και ανάγνωση

- Χρησιμοποίησε τα φίλτρα για να δεις μόνο μία κατηγορία, όπως αγώνες, αγορές ή ανταμοιβές.
- Το Όλα επιστρέφει σε πλήρες ιστορικό χωρίς φίλτρο.
- Η σελιδοποίηση σε βοηθά να γυρίσεις γρήγορα σε παλιότερες κινήσεις χωρίς να βαραίνει η σελίδα.

## Πότε είναι χρήσιμη

- Αν δεν θυμάσαι γιατί άλλαξαν χρήματα, Νομίσματα, ανταμοιβές ή κατάσταση αυτοκινήτου, η Ροή είναι το πρώτο σημείο ελέγχου.
- Μετά από αγώνα, δείχνει βασικά στοιχεία αποτελέσματος και μπορεί να σε βοηθήσει να καταλάβεις από πού ήρθαν επιπλέον κέρδη ή ποινές.

- Η Ροή δεν αντικαθιστά το ιστορικό αγώνων ή τις Ανταμοιβές. Δίνει συνολική εικόνα λογαριασμού και σε οδηγεί στο σωστό σημείο αν χρειάζεσαι λεπτομέρεια.

# Γκαράζ

## Γκαράζ

**Ετικέτα:** Γκαράζ

**Τίτλος:** Τα αυτοκίνητά σου και η σειρά αγώνων

**Μήνυμα:** Στο γκαράζ βλέπεις όσα αυτοκίνητα έχεις αγοράσει, ποιο είναι ενεργό και ποια είναι έτοιμα για πολλαπλούς αγώνες. Από εδώ αλλάζεις ενεργό αυτοκίνητο, κάνεις αναβαθμίσεις, επιλέγεις εμφάνιση και ανοίγεις νέες θέσεις όταν τις ξεκλειδώσεις.

## Γενικά για το γκαράζ

- Το ενεργό αυτοκίνητο είναι αυτό που χρησιμοποιείται στους απλούς αγώνες. Αν πατήσεις αγώνα χωρίς να αλλάξεις κάτι, αυτό το αυτοκίνητο θα μπει στην κούρσα.
- Οι θέσεις πολλαπλού αγώνα ορίζουν ποια αυτοκίνητα μπαίνουν στη μαζική αναμέτρηση και με ποια σειρά. Δεν αρκεί να έχεις πολλά αυτοκίνητα, πρέπει να τα βάλεις και σε θέση γραμμής.
- Κάθε κάρτα αυτοκινήτου δείχνει αν είναι ενεργό, αν βρίσκεται σε θέση πολλαπλού αγώνα, την κατάσταση, τις αναβαθμίσεις και τις βασικές ενέργειες.
- Αν ένα αυτοκίνητο είναι σε επισκευή, μπορεί να περιορίζεται η χρήση του μέχρι να ολοκληρωθεί η εργασία.
- Τα σήματα στο Γκαράζ δείχνουν πρακτικά πράγματα: διαθέσιμες θέσεις, αναβαθμίσεις που μπορείς να ξεκινήσεις τώρα, εργασίες αναβάθμισης που τρέχουν και επισκευές που περιμένουν χρόνο.
- Το γκαράζ δεν είναι μόνο αποθήκη. Είναι το σημείο όπου αποφασίζεις ποιο αυτοκίνητο τρέχει, ποιο χτίζεται και ποιο αξίζει να κρατήσεις για συγκεκριμένες πίστες ή πολλαπλούς αγώνες.

## Καρτέλα: Αυτοκίνητα

- Εδώ βλέπεις όλα τα αυτοκίνητα που χωράνε στις διαθέσιμες θέσεις γκαράζ σου.
- Η ενεργοποίηση αλλάζει το αυτοκίνητο των απλών αγώνων. Δεν αλλάζει αυτόματα τη γραμμή πολλαπλού αγώνα.
- Οι θέσεις πολλαπλού αγώνα επιλέγονται ξεχωριστά, ώστε να κρατάς άλλο δυνατό αυτοκίνητο για απλό αγώνα και άλλη σύνθεση για μαζική αναμέτρηση.
- Τα τελικά στατιστικά που βλέπεις επηρεάζονται από βάση μοντέλου, αναβαθμίσεις, αστέρια αναβαθμίσεων, εμπειρία αυτοκινήτου, μπόνους λογαριασμού/συλλογών και κατάσταση.
- Η αξία γκαράζ και η αξία ανταλλαγής δεν είναι ίδια με την αρχική τιμή αγοράς. Υπολογίζουν μέρος της αξίας του μοντέλου και μέρος της αξίας των αναβαθμίσεων.

## Καρτέλα: Αναβαθμίσεις

- Κάθε αναβάθμιση ανήκει σε θέση, όπως κινητήρας, αμάξωμα, ανάρτηση, μετάδοση ή ελαστικά, και δίνει μπόνους σε Δύναμη, Κράτημα ή Αεροδυναμική.

- Το μπόνους της ίδιας αναβάθμισης κλιμακώνεται με την κατηγορία του αυτοκινήτου. Σε υψηλότερη κατηγορία μπορεί να δίνει διαφορετικό κέρδος και να κοστίζει περισσότερο.
- Η τιμή δεν ανεβαίνει γραμμικά μόνο με ένα απλό +. Υπολογίζεται από βασική τιμή, βήμα κόστους, καμπύλη κόστους, κατηγορία αυτοκινήτου και τον τρέχοντα κύκλο αστεριών.
- Μπορείς να ξεκινήσεις 1 επίπεδο ή πακέτο 3 επίπεδα. Το πακέτο δίνει έκπτωση 10% στο συνολικό κόστος, αλλά θέλει αντίστοιχο χρόνο ολοκλήρωσης.
- Οι εργασίες αναβάθμισης δεν εφαρμόζονται αμέσως. Μπαίνουν στις Δουλειές και τα στατιστικά ανεβαίνουν όταν ολοκληρωθεί ο χρόνος.
- Οι χρόνοι στις εργασίες μετράνε αντίστροφα τοπικά στην οθόνη. Δεν ζητούν συνέχεια από τον διακομιστή, αλλά στο επόμενο άνοιγμα της σελίδας συγχρονίζονται ξανά από την πραγματική ώρα ολοκλήρωσης.
- Αν δεν βλέπεις αναβάθμιση διαθέσιμη, έλεγξε απαιτούμενο επίπεδο οδηγού και απαιτούμενη κατηγορία αυτοκινήτου.
- Το σήμα στην καρτέλα αναβαθμίσεων μετρά τις αναβαθμίσεις που μπορεί να ξεκινήσει το συγκεκριμένο ενεργό αυτοκίνητο με τους τωρινούς πόρους και προϋποθέσεις.

## Αστέρια αναβαθμίσεων

- Κάθε αναβάθμιση έχει κύκλους 100 επιπέδων. Όταν ολοκληρώσεις τα 100 επίπεδα, παίρνει 1 αστέρι και ο μετρητής επιπέδου ξεκινά τον επόμενο κύκλο.
- Το μέγιστο είναι 5 αστέρια. Πρακτικά μία αναβάθμιση μπορεί να φτάσει μέχρι 500 συνολικά ενεργά επίπεδα.
- Το συνολικό ενεργό επίπεδο είναι: αστέρια x 100 + τρέχον επίπεδο. Δηλαδή 2 αστέρια και επίπεδο 35 σημαίνει 235 συνολικά επίπεδα επίδρασης.
- Τα αστέρια δεν είναι διακοσμητικά. Κρατούν την πρόοδο προηγούμενων κύκλων και αυξάνουν το συνολικό μπόνους που παίρνει το αυτοκίνητο.
- Όταν μια αναβάθμιση περάσει σε νέο αστέρι, η τιμή δεν μηδενίζει. Συνεχίζει από την πρόοδο που έχει ήδη χτίσει το αυτοκίνητο, γι' αυτό το επίπεδο 1 του νέου αστεριού κοστίζει περισσότερο από το πρώτο επίπεδο που αγόρασες στην αρχή.
- Η κοστολόγηση ανά αστέρι βασίζεται περίπου στο μισό του τελικού κόστους του προηγούμενου κύκλου, στρογγυλεμένο σε καθαρά ποσά. Έτσι κάθε αστέρι ξεκινά πιο ακριβά από το προηγούμενο βάση κόστους.

## Καρτέλα: Εργασίες

- Εδώ εμφανίζονται οι ενεργές εργασίες αναβάθμισης που δεν έχουν ολοκληρωθεί ακόμη.
- Κάθε εργασία δείχνει ποια αναβάθμιση χτίζεται, σε ποιο αυτοκίνητο εφαρμόζεται, πόσα επίπεδα θα δώσει και τι στατιστικά θα προστεθούν όταν τελειώσει.
- Ο χρόνος για ένα επίπεδο ξεκινά από 30 λεπτά στο επίπεδο 1 και ανεβαίνει κατά 5 λεπτά ανά επίπεδο μέσα στον κύκλο. Κάθε νέο αστέρι ξεκινά με βάση το 50% του προηγούμενου κύκλου και μετά συνεχίζει με το ίδιο βήμα.

- Τα πακέτα 3 επιπέδων αθροίζουν τους χρόνους χωρίς κόπτη ώρας, δίνουν 10% έκπτωση στο κόστος και 10% έκπτωση στον χρόνο.
- Η έκπτωση χρόνου του x3 εφαρμόζεται στο σύνολο και μετά γίνεται στρογγυλοποίηση προς τα πάνω σε 5λεπτο, ώστε να μη βλέπεις περιέργες διάρκειες όπως 43 λεπτά.
- Οι κλεψύδρες μειώνουν τον χρόνο όπου εμφανίζεται το κουμπί τους. Δεν αλλάζουν το κόστος ή το τελικό μπόνους, μόνο την αναμονή.
- Αν ολοκληρωθεί κύκλος 100 επιπέδων, εμφανίζεται ενημέρωση αστεριού και η αναβάθμιση περνά στον επόμενο κύκλο.
- Το σήμα στις Εργασίες δείχνει πόσες ενεργές δουλειές υπάρχουν, ώστε να ξέρεις ότι κάτι χτίζεται ακόμα κι αν δεν βρίσκεσαι στη σελίδα του αυτοκινήτου.

## Καρτέλα: Συντήρηση

- Η κατάσταση αυτοκινήτου επηρεάζει τα πραγματικά στατιστικά. Όσο πέφτει, τόσο μεγαλύτερη ποινή μπορεί να μπει σε Δύναμη, Κράτημα, Αεροδυναμική και Επιτάχυνση.
- Με τις τρέχουσες ρυθμίσεις, κάθε αγώνας αφαιρεί περίπου 1% κατάσταση. Κάθε 5 χαμένες μονάδες κατάστασης δημιουργούν επιπλέον ποινή περίπου 1.5%, μέχρι ελάχιστο πολλαπλασιαστή απόδοσης 80%.
- Η επισκευή με χρήματα πληρώνει το κόστος και ξεκινά εργασία μέχρι να φτάσει ξανά στο 100%.
- Τα κιτ επισκευής αποκαθιστούν συγκεκριμένες μονάδες κατάστασης και επίσης δημιουργούν χρόνο εργασίας ανάλογα με το πόσο επισκευάζουν.
- Αν χρησιμοποιήσεις μεγαλύτερο κιτ από τη φθορά που λείπει, εφαρμόζεται μόνο όσο χρειάζεται για να φτάσει το αυτοκίνητο στο 100% και το υπόλοιπο του κιτ χάνεται. Το παράθυρο επιβεβαίωσης το δείχνει πριν πατήσεις χρήση.
- Όταν υπάρχει επισκευή σε εξέλιξη, η Συντήρηση δείχνει πρώτα την ενεργή εργασία και τότε ολοκληρώνεται. Όταν τελειώσει, το αυτοκίνητο επιστρέφει επισκευασμένο.
- Αν βλέπεις χαμηλότερη πιθανότητα νίκης από όσο περιμένεις, έλεγξε πρώτα την κατάσταση. Ένα δυνατό αυτοκίνητο με φθορά μπορεί να τρέχει σαν πολύ πιο αδύναμο.

## Καρτέλα: Εμπειρία

- Η εμπειρία αυτοκινήτου είναι μόνιμη πρόοδος για το συγκεκριμένο αυτοκίνητο, όχι για όλα τα μοντέλα σου.
- Ανεβαίνει από νίκες με αυτό το αυτοκίνητο. Οι εκκινήσεις καταγράφονται στο ιστορικό, αλλά το επίπεδο εμπειρίας βασίζεται στις νίκες.
- Με τις τρέχουσες ρυθμίσεις, κάθε 1.000 νίκες με το ίδιο αυτοκίνητο δίνουν 1 επίπεδο εμπειρίας. Κάθε 100 επίπεδα γεμίζουν ένα αστέρι και το μέγιστο είναι 5 αστέρια.
- Κάθε επίπεδο δίνει +0,2% πάνω στα βασικά στατιστικά του μοντέλου ως μόνιμο μπόνους πριν μπουν άλλοι αγωνιστικοί τροποποιητές. Στα 500 συνολικά επίπεδα, το τελικό μπόνους φτάνει +100%.

- Δεν χρειάζεται κάθε μικρό αυτοκίνητο να φτάσει 5 αστέρια. Τα πρώτα αυτοκίνητα σε βοηθούν να ανέβεις, ενώ τα μεγάλα αυτοκίνητα που θα κρατήσεις για καιρό είναι αυτά όπου η εμπειρία γίνεται πραγματική επένδυση.
- Η εμπειρία βοηθά ιδιαίτερα αυτοκίνητα που χρησιμοποιείς συχνά. Αν αλλάζεις συνέχεια αυτοκίνητο, η πρόοδος μοιράζεται και ανεβαίνει πιο αργά ανά μοντέλο.

## Υπομενού: Θέσεις

- Οι Θέσεις είναι πλέον ξεχωριστό υπομενού του Γκαράζ, όχι καρτέλα μέσα στα Αυτοκίνητα.
- Από εκεί βλέπεις τη χωρητικότητα, την επόμενη διαθέσιμη θέση και όλο το πλάνο ξεκλειδώματος.
- Αν υπάρχει σήμα στο υπομενού Θέσεις, σημαίνει ότι μπορείς να αγοράσεις την επόμενη θέση με τους τωρινούς πόρους σου.

## Καρτέλες: Ιστορικό και χρόνοι

- Το ιστορικό δείχνει τι έχει κάνει το συγκεκριμένο αυτοκίνητο: αγώνες, νίκες, ποσοστό νίκης, κέρδη, καλύτερες πίστες και συχνούς αντίπαλους.
- Χρησιμοποίησέ το για να καταλάβεις αν ένα αυτοκίνητο αξίζει σε συγκεκριμένη πίστα ή αν απλώς φαίνεται δυνατό στα χαρτιά.
- Ο οδηγός χρόνων αναβαθμίσεων δείχνει αναλυτικά κόστος, χρόνο και μπόνους ανά επίπεδο και ανά κύκλο αστεριού.
- Αν αναρωτιέσαι “γιατί αυτό το επίπεδο κοστίζει τόσο;”, ο πίνακας χρόνων είναι το μέρος όπου βλέπεις την τιμή του συγκεκριμένου επιπέδου-στόχου και αστεριού.

## Συμβόλαια

**Ετικέτα:** Συμβόλαια

**Τίτλος:** Ατομικά συμβόλαια γκαράζ

**Μήνυμα:** Στα Συμβόλαια διαλέγεις ατομικό χορηγό για το γκαράζ σου. Το ενεργό συμβόλαιο δίνει μπόνους ανά νίκη και έχει δικό του στόχο κύκλου με έξτρα ανταμοιβή.

## Γενική περιγραφή σελίδας

- Τα συμβόλαια είναι προσωπικά για τον παίκτη και δεν είναι τα ίδια με τις λειτουργίες της ομάδας.
- Μόνο ένα συμβόλαιο μπορεί να είναι ενεργό κάθε φορά. Το ενεργό συμβόλαιο είναι αυτό που μετρά στους δικούς σου αγώνες.
- Κάθε κάρτα δείχνει αν το συμβόλαιο είναι διαθέσιμο, υπογεγραμμένο, ενεργό ή κλειδωμένο λόγω επιπέδου ή κύκλου.
- Τα συμβόλαια δεν ζητούν πραγματικά χρήματα. Όλα γίνονται με πόρους του παιχνιδιού και πρόοδο μέσα στο CarMadness.

## Καρτέλα/λίστα: Συμβόλαια

- Η λίστα εμφανίζει τα συμβόλαια σε σελίδες. Αν υπάρχουν πολλά, χρησιμοποιείς την πάνω ή κάτω σελιδοποίηση για να δεις τα επόμενα.
- Η εικόνα του χορηγού ανοίγει προεπισκόπηση για να δεις καθαρά το εικαστικό και την περιγραφή.
- Το κουμπί Συμβόλαια, όπου υπάρχει, ανοίγει την εικόνα/αναφορά του συμβολαίου σε μεγαλύτερη προβολή.
- Το σήμα Ενεργό συμβόλαιο δείχνει ποιο συμβόλαιο εφαρμόζεται αυτή τη στιγμή.
- Το σήμα Υπογεγραμμένο δείχνει ότι έχεις ξαναπάρει το συμβόλαιο, αλλά δεν είναι απαραίτητα ενεργό τώρα.

## Μπόνους υπογραφής και νίκης

- Το Μπόνους υπογραφής είναι ποσό που συνδέεται με την υπογραφή/ενεργοποίηση του συμβολαίου, όπου το παιχνίδι το αποδίδει από τον αντίστοιχο κανόνα.
- Το Μπόνους νίκης είναι έξτρα ποσό που προστίθεται όταν κερδίζεις αγώνες όσο αυτό το συμβόλαιο είναι ενεργό.
- Αν αλλάξεις ενεργό συμβόλαιο, από εκείνη τη στιγμή μετρά το νέο συμβόλαιο για τις επόμενες νίκες.
- Το μπόνους συμβολαίου εμφανίζεται ξεχωριστά στην ανάλυση/ανταμοιβές αγώνα όταν εφαρμόζεται, ώστε να ξέρεις από πού ήρθαν τα έξτρα χρήματα.

## Στόχος κύκλου

- Κάθε συμβόλαιο έχει στόχο κύκλου, συνήθως αριθμό νικών που πρέπει να γράψεις ενώ το συμβόλαιο είναι ενεργό.
- Η μπάρα δείχνει την πρόοδο προς τον στόχο: τρέχουσα πρόοδος, απαιτούμενες νίκες και ποσοστό ολοκλήρωσης.
- Όταν ολοκληρωθεί ο κύκλος, παίρνεις την ανταμοιβή που γράφει η κάρτα, όπως χρήματα ή άλλη γραμμή ανταμοιβής ανάλογα με το συμβόλαιο.
- Ο στόχος δεν σημαίνει ότι πρέπει να τον τελειώσεις αμέσως. Είναι μακροπρόθεσμη ανταμοιβή για το συμβόλαιο που διάλεξες να υπηρετήσεις.

## Ξεκλείδωμα, αλλαγή και κλείδωμα

- Αν ένα συμβόλαιο γράφει επίπεδο ξεκλειδώματος, χρειάζεσαι αυτό το επίπεδο οδηγού πριν μπορέσεις να το ενεργοποιήσεις.
- Αν το κουμπί γράφει Κλειδωμένο ή Κύκλος κλειδωμένος, υπάρχει προϋπόθεση που δεν επιτρέπει ακόμη αλλαγή ή ενεργοποίηση.
- Η Ενεργοποίηση ξαναβάζει ως ενεργό ένα συμβόλαιο που έχεις ήδη υπογράψει.
- Όταν ο ενεργός κύκλος ολοκληρωθεί, μπορείς να αποσυνδέσεις το συμβόλαιο και να μείνεις χωρίς ενεργό συμβόλαιο. Το ιστορικό και τα υπογεγραμμένα συμβόλαια δεν χάνονται.

- Πριν υπογράψεις, το παράθυρο επιβεβαίωσης δείχνει βασικά στοιχεία: μπόνους νίκης, στόχο και ανταμοιβή κύκλου. Διάβασέ το για να ξέρεις τι αλλάζει.

## Πώς να διαλέγεις συμβόλαιο

- Για άμεσο κέρδος, κοίτα το μπόνους νίκης και διάλεξε συμβόλαιο που ταιριάζει στο πόσο συχνά αγωνίζεσαι.
- Για κύκλο ανταμοιβής, κοίτα τον στόχο και την τελική ανταμοιβή. Μικρότερος στόχος σημαίνει πιο γρήγορο κλείσιμο, μεγαλύτερος στόχος μπορεί να αξίζει αν η ανταμοιβή είναι καλύτερο.
- Αν κυνηγάς κύπελλο ή πολλές νίκες μέσα στην εβδομάδα, ένα καλό ενεργό συμβόλαιο μπορεί να δώσει σημαντικά έξτρα χρήματα.
- Μην το βλέπεις σαν υποχρέωση. Διάλεξε χορηγό που ταιριάζει στο στιλ παιχνιδιού σου και άφησέ τον να γράφει πρόοδο όσο τρέχεις.

## Εμφάνιση αυτοκινήτου

**Ετικέτα:** Εμφάνιση αυτοκινήτου

**Τίτλος:** Χρώματα και στυλ για το μοντέλο

**Μήνυμα:** Στην εμφάνιση διαλέγεις οπτική παραλλαγή για συγκεκριμένο αυτοκίνητο. Η αγορά είναι μόνιμη για το μοντέλο σου και δεν αλλάζει τη δύναμη του αυτοκινήτου.

## Τι είναι οι εμφανίσεις

- Οι εμφανίσεις αλλάζουν την όψη του συγκεκριμένου αυτοκινήτου. Δεν αλλάζουν τα στατιστικά, την κατηγορία, την κατάσταση ή την πιθανότητα νίκης.
- Κάθε επιλογή δείχνει αν είναι διαθέσιμη, αγορασμένη ή ήδη επιλεγμένη.
- Η αγορά είναι μόνιμη για αυτό το αυτοκίνητο/μοντέλο όπως εμφανίζεται στη σελίδα. Μετά μπορείς να την αλλάξεις χωρίς να την ξαναπληρώνεις.

## Κόστος και επιλογή

- Οι κλασικές εμφανίσεις αγοράζονται με Νομίσματα παιχνιδιού.
- Οι αγωνιστικές εμφανίσεις αγοράζονται με ειδικά νομίσματα αγωνιστικής εμφάνισης, όταν υπάρχουν διαθέσιμα.
- Η εικόνα προεπισκόπησης βοηθά να δεις καθαρά το χρώμα πριν το επιλέξεις.
- Μπορείς να επιστρέψεις στο γκαράζ χωρίς να αλλάξεις επιλογή αν απλώς ήθελες να δεις τις παραλλαγές.

## Τι μένει αποθηκευμένο

- Όταν αγοράσεις εμφάνιση, μένει διαθέσιμη και δεν χρειάζεται δεύτερη αγορά για να την ξαναβάλεις.
- Η επιλεγμένη εμφάνιση ακολουθεί το αυτοκίνητο στις κάρτες, στο γκαράζ και όπου εμφανίζεται η εικόνα του μοντέλου.

- Επειδή είναι αισθητική επιλογή, δεν υπάρχει λόγος να θυσιάσεις Νομίσματα που κρατάς για θέσεις γκαράζ, εκτός αν θέλεις πραγματικά την εμφάνιση.

## Σκηνές γκαράζ

**Ετικέτα:** Σκηνή γκαράζ

**Τίτλος:** Άλλαξε το φόντο του γκαράζ

**Μήνυμα:** Οι σκηνές γκαράζ αλλάζουν την εικόνα πίσω από τα αυτοκίνητά σου. Είναι αισθητική επιλογή και δεν επηρεάζει τα στατιστικά ή τους αγώνες.

## Τι αλλάζει η σκηνή

- Η σκηνή αλλάζει το περιβάλλον πίσω από τα αυτοκίνητα στο γκαράζ. Είναι καθαρά αισθητική επιλογή.
- Δεν αλλάζει Δύναμη, Κράτημα, Αεροδυναμική, πιθανότητα νίκης, κόστος αναβαθμίσεων ή ανταμοιβές.
- Διάλεξε σκηνή που σε κάνει να χαίρεσαι να βλέπεις το γκαράζ σου. Αυτό είναι κομμάτι της ταυτότητας του παίκτη, όχι αγωνιστικό μπόνους.

## Δωρεάν σκηνές και σκηνές με κόστος

- Οι δωρεάν σκηνές επιλέγονται άμεσα χωρίς κόστος.
- Οι σκηνές με κόστος αγοράζονται μία φορά με Νομίσματα παιχνιδιού και μετά μένουν διαθέσιμες για πάντα στον λογαριασμό σου.
- Πάτησε στην εικόνα για μεγαλύτερη προβολή πριν αποφασίσεις, ειδικά αν θες να δεις πώς δένει με τα αυτοκίνητά σου.
- Μπορείς να αλλάξεις ξανά σκηνή οποιαδήποτε στιγμή από τις διαθέσιμες που έχεις.

## Πώς αποφασίζεις

- Αν συγκρίνεις συχνά αυτοκίνητα και αναβαθμίσεις, προτίμησε σκηνή με καθαρή αντίθεση ώστε να διαβάζονται άνετα οι κάρτες.
- Η προεπισκόπηση εικόνας ανοίγει σε παράθυρο για να δεις λεπτομέρεια πριν ξοδέψεις Νομίσματα.
- Η αλλαγή σκηνής δεν χρειάζεται στρατηγικό άγχος. Είναι προσωπική εμφάνιση και μπορείς να τη γυρίσεις ξανά όποτε θέλεις.

## Θέσεις γκαράζ

**Ετικέτα:** Θέσεις γκαράζ

**Τίτλος:** Χωρητικότητα και πλάνο θέσεων

**Μήνυμα:** Οι Θέσεις είναι ξεχωριστό υπομενού του Γκαράζ. Εδώ βλέπεις πόσα αυτοκίνητα χωράς, ποια θέση είναι η επόμενη και τι χρειάζεται για να ανοίξει.

## Τι κάνουν οι θέσεις

- Οι θέσεις γκαράζ καθορίζουν πόσα αυτοκίνητα μπορείς να κρατάς ταυτόχρονα.
- Η πρώτη θέση είναι αρχική και δίνεται στον παίκτη. Οι επόμενες αγοράζονται με πόρους παιχνιδιού.
- Αν γεμίσεις όλες τις θέσεις σου, πρέπει να ανοίξεις νέα θέση πριν κρατήσεις επιπλέον αυτοκίνητο.

## Πώς ξεκλειδώνουν

- Οι θέσεις ξεκλειδώνουν με σειρά. Δεν μπορείς να αγοράσεις θέση πιο μπροστά αν δεν έχεις αγοράσει την προηγούμενη.
- Κάθε θέση μπορεί να έχει απαίτηση επιπέδου οδηγού. Αν δεν έχεις φτάσει το επίπεδο, θα τη βλέπεις κλειδωμένη.
- Το πλάνο θέσεων δείχνει όλη τη διαδρομή μέχρι το μέγιστο όριο, ώστε να ξέρεις τι έρχεται αργότερα.

## Κόστος

- Η αγορά θέσης πληρώνεται με χρήματα και Madness.
- Το κόστος χρημάτων ξεκινά από \$40,000 και ανεβαίνει με βήμα και καμπύλη: βασική τιμή + βήμα ανά θέση + έξτρα τετραγωνική αύξηση.
- Το κόστος Madness ξεκινά από 10 για τη δεύτερη θέση και ανεβαίνει κατά 5 για κάθε επόμενη θέση.

## Καταστάσεις στο πλάνο

- Αγορασμένη σημαίνει ότι η θέση είναι ήδη δική σου και μετρά στη χωρητικότητα.
- Διαθέσιμη σημαίνει ότι είναι η επόμενη θέση και έχεις επίπεδο και πόρους για να την αγοράσεις.
- Κλειδωμένη λόγω επιπέδου σημαίνει ότι πρέπει πρώτα να ανέβεις οδηγικό επίπεδο.
- Κλειδωμένη λόγω σειράς σημαίνει ότι πρέπει πρώτα να αγοράσεις την προηγούμενη θέση.
- Αν γράφει ότι λείπουν πόροι, είσαι στη σωστή θέση αλλά δεν έχεις ακόμη αρκετά χρήματα ή Madness.

## Υποδομές γκαράζ

**Ετικέτα:** Υποδομές γκαράζ

**Τίτλος:** Μόνιμες μειώσεις χρόνου αναπλήρωσης

**Μήνυμα:** Οι Υποδομές είναι αναβαθμίσεις λογαριασμού για Αντοχή και Καύσιμο. Δεν δυναμώνουν αυτοκίνητο, αλλά μειώνουν μόνιμα τον χρόνο που χρειάζεται για να επιστρέψει 1 μονάδα πόρου.

## Τι αναβαθμίζεις

- Η Ταχύτερη αντοχή μειώνει τον χρόνο αναπλήρωσης 1 Αντοχής.
- Το Ταχύτερο καύσιμο μειώνει τον χρόνο αναπλήρωσης 1 Καυσίμου.

- Η πρόοδος είναι μόνιμη στον λογαριασμό και μετρά κάθε φορά που υπολογίζεται ο χρόνος αναπλήρωσης.
- Οι Υποδομές ξεκλειδώνουν στο επίπεδο οδηγού 50.

## Αστέρια, επίπεδα και όριο

- Κάθε υποδομή έχει 5 αστέρια και 100 επίπεδα ανά αστέρι, δηλαδή 500 συνολικά επίπεδα προόδου.
- Στο μέγιστο, η αναβάθμιση δίνει -7:30 λεπτά στον βασικό χρόνο αναπλήρωσης. Με βασικό χρόνο 15:00, το αποτέλεσμα γίνεται 7:30.
- Το γενικό κατώτατο όριο χρόνου παραμένει 5 λεπτά, ώστε ειδικές προσφορές ή προσωρινές μειώσεις να μην κατεβάζουν την αναπλήρωση κάτω από το επιτρεπτό ελάχιστο.
- Όταν ολοκληρώνεται ένα αστέρι, η αναβάθμιση συνεχίζει στον επόμενο κύκλο επιπέδων όπως οι κανονικές αναβαθμίσεις.

## Κόστος και θαυμαστές

- Η οικονομία κόστους ακολουθεί τη Ρύθμιση ECU: παρόμοια καμπύλη τιμής, βήμα και αύξηση ανά επίπεδο/αστέρι.
- Κάθε αναβάθμιση πληρώνεται με χρήματα και ξοδεύει θαυμαστές. Οι θαυμαστές δεν είναι απλή απαίτηση, αφαιρούνται όταν ξεκινά η εργασία.
- Το κόστος θαυμαστών υπολογίζεται περίπου ως 10% του χρηματικού κόστους.
- Αν λείπουν χρήματα ή θαυμαστές, το κουμπί μένει ανενεργό και η κάρτα δείχνει ότι δεν μπορείς να ξεκινήσεις ακόμη.

## x1 και x3 εργασίες

- Το x1 ξεκινά μία βαθμίδα αναβάθμισης και δείχνει κόστος, θαυμαστές και χρόνο για αυτή τη μία βαθμίδα.
- Το x3 ξεκινά έως 3 βαθμίδες μαζί, αν απομένουν αρκετά επίπεδα και έχεις τους πόρους.
- Το x3 έχει 10% έκπτωση στην αξία και 10% έκπτωση στον χρόνο, όπως εμφανίζεται στο παράθυρο επιβεβαίωσης.
- Δεν μπορεί να τρέχει δεύτερη εργασία για την ίδια υποδομή όσο υπάρχει ήδη ενεργή εργασία.

## Καρτέλες Υποδομών

- Η καρτέλα Αναβαθμίσεις δείχνει τις διαθέσιμες υποδομές, τρέχον επίπεδο, αστέρια, τρέχον χρόνο και κόστος x1/x3.
- Η καρτέλα Εργασίες δείχνει τις ενεργές εργασίες υποδομών, πότε ολοκληρώνονται και δέχεται κλεψύδρες όπως οι υπόλοιπες εργασίες.
- Η καρτέλα Χρόνοι είναι οδηγός πίνακα: βλέπεις ανά αστέρι και επίπεδο το κόστος, τον χρόνο, τους θαυμαστές και τη μείωση που θα πάρεις.

- Οι ενεργές εργασίες υποδομών εμφανίζονται και στη γενική εικόνα εργασιών, ώστε να μη χρειάζεται να ανοίγεις κάθε φορά το υπομενού Υποδομές.

## Αγορά / Ανταλλαγή αυτοκινήτων

**Ετικέτα:** Αντιπροσωπεία

**Τίτλος:** Αγορά και ανταλλαγή αυτοκινήτων

**Μήνυμα:** Στην Αντιπροσωπεία βλέπεις τα διαθέσιμα αυτοκίνητα, τις απαιτήσεις τους και πώς συγκρίνονται με το ενεργό σου αυτοκίνητο. Από εδώ αγοράζεις νέο αυτοκίνητο ή κάνεις ανταλλαγή όταν το γκαράζ είναι γεμάτο.

### Τι βλέπεις σε κάθε αυτοκίνητο

- Κάθε αυτοκίνητο δείχνει τιμή, κατηγορία, απαιτούμενο επίπεδο, απαιτούμενους θαυμαστές και διαθέσιμο απόθεμα όπου υπάρχει όριο.
- Η κατηγορία δείχνει το γενικό επίπεδο του μοντέλου. Επηρεάζει και το πώς κλιμακώνονται αναβαθμίσεις και κόστη σε αρκετά σημεία.
- Τα βασικά στατιστικά είναι η αφετηρία του μοντέλου. Μετά στο γκαράζ θα προστεθούν αναβαθμίσεις, εμπειρία, συλλογές, κατάσταση και άλλα μπόνους.
- Η σύγκριση με το ενεργό αυτοκίνητο είναι οδηγός, όχι απόλυτη απάντηση. Μια πίστα ή ένα συγκεκριμένο στήσιμο μπορεί να κάνει άλλο αυτοκίνητο καλύτερο στην πράξη.

### Αγορά με κενή θέση

- Αν έχεις κενή θέση γκαράζ, η αγορά προσθέτει το αυτοκίνητο στη συλλογή σου.
- Το νέο αυτοκίνητο δεν σημαίνει υποχρεωτικά ότι γίνεται αυτόματα το καλύτερο για κάθε αγώνα. Κοίτα στατιστικά, κατάσταση, δυνατότητα αναβάθμισης και πίστες.
- Αν αγοράζεις για πολλαπλούς αγώνες, σκέψου τη σύνθεση της γραμμής και όχι μόνο το ενεργό αυτοκίνητο.
- Αν δεν έχεις αρκετά χρήματα, θαυμαστές ή επίπεδο, η κάρτα δείχνει τι σε κρατά πίσω.

### Ανταλλαγή όταν γεμίσει το γκαράζ

- Αν δεν υπάρχει κενή θέση, μπορείς να ανταλλάξεις το ενεργό αυτοκίνητο και να πληρώσεις τη διαφορά.
- Η αξία ανταλλαγής υπολογίζει μέρος της αξίας του αυτοκινήτου και μέρος των αναβαθμίσεων. Δεν επιστρέφει πάντα ό,τι έχεις επενδύσει.
- Πριν ανταλλάξεις, έλεγξε αν το ενεργό αυτοκίνητο έχει εμπειρία, ακριβά αναβαθμίσεις ή ρόλο σε πολλαπλούς αγώνες.
- Αν δεν θες να χάσεις αυτοκίνητο, άνοιξε πρώτα νέα θέση γκαράζ από την αντίστοιχη καρτέλα.

## Περιορισμένα μοντέλα και σκηνή

- Τα περιορισμένα αυτοκίνητα έχουν συγκεκριμένο απόθεμα. Όταν τελειώσει, δεν αγοράζονται ξανά από την ίδια διαθεσιμότητα.
- Η επιλογή σκηνής αντιπροσωπείας αλλάζει μόνο την εμφάνιση του καταλόγου. Δεν αλλάζει τιμές, απαιτήσεις ή πιθανότητες.
- Όλες οι αγορές εδώ γίνονται με πόρους παιχνιδιού. Δεν υπάρχει αγορά αυτοκινήτου με πραγματικά χρήματα.

## Σκηνές αντιπροσωπείας

**Ετικέτα:** Σκηνή αντιπροσωπείας

**Τίτλος:** Εμφάνιση καταλόγου αγοράς

**Μήνυμα:** Οι σκηνές αντιπροσωπείας αλλάζουν το φόντο και την αίσθηση του καταλόγου αυτοκινήτων χωρίς να επηρεάζουν τιμές, απαιτήσεις ή διαθέσιμο απόθεμα.

## Τι αλλάζει

- Η σκηνή αντιπροσωπείας αλλάζει την εικόνα και την ατμόσφαιρα του καταλόγου αγοράς αυτοκινήτων.
- Δεν αλλάζει τιμές, απαιτούμενο επίπεδο, απαιτούμενους θαυμαστές, διαθέσιμο απόθεμα ή στατιστικά μοντέλων.
- Διάλεξε σκηνή που κάνει πιο ευανάγνωστη την αγορά για εσένα, ειδικά αν συγκρίνεις πολλά αυτοκίνητα πριν αποφασίσεις.

## Αγορά και προεπισκόπηση

- Η προεπισκόπηση εικόνας σε βοηθά να δεις καθαρά τη σκηνή πριν την αγοράσεις ή την επιλέξεις.
- Αν μια σκηνή έχει κόστος, η επιβεβαίωση γράφει πόσα Νομίσματα παιχνιδιού θα ξοδευτούν.
- Οι αγορασμένες σκηνές παραμένουν διαθέσιμες και μπορείς να τις αλλάξεις ελεύθερα χωρίς νέα αγορά.
- Η σκηνή είναι θέμα γούστου και ταυτότητας, όχι τρόπος να πάρεις αγωνιστικό πλεονέκτημα.

## Πώς επηρεάζει την αντιπροσωπεία

- Η σκηνή αλλάζει το περιβάλλον προβολής, όχι τα αυτοκίνητα που ξεκλειδώνουν, τις τιμές ή το απόθεμα.
- Αν διαλέξεις σκηνή με έντονη εικόνα, βεβαιώσου ότι παραμένουν ευανάγνωστες οι κάρτες αγοράς και σύγκρισης.
- Όπως και στις σκηνές γκαράζ, η αγορά γίνεται μία φορά και μετά η αλλαγή είναι ελεύθερη ανάμεσα στις σκηνές που έχεις.

## Αντίπαλοι / Αντικείμενα / Γνώση πίστας

**Ετικέτα:** Αγώνες

**Τίτλος:** Διάλεξε πίστα, αντίπαλο και ξεκίνα

**Μήνυμα:** Το μενού Αγώνες είναι το σημείο όπου ετοιμάζεις κούρσα, συγκρίνεις το αυτοκίνητό σου με αντίπαλους και αποφασίζεις πότε αξίζει να ρισκάρεις.

## Γενική περιγραφή σελίδας

- Αν δεν υπάρχει ενεργό αυτοκίνητο, πρέπει πρώτα να αγοράσεις ή να ενεργοποιήσεις ένα από Αντιπροσωπεία ή Γκαράζ.
- Έλεγξε τη φθορά/κατάσταση του ενεργού αυτοκινήτου πριν τρέξεις. Η χαμηλή κατάσταση μειώνει την πραγματική απόδοση και μπορεί να χρειαστεί επισκευή με χρήματα ή κιτ.
- Τα τελικά στατιστικά αγώνα δεν είναι μόνο η βάση του αυτοκινήτου. Μετράνε αναβαθμίσεις, μόνιμα μπόνους προφίλ, συλλογές, εμπειρία αυτοκινήτου, ομάδα, ενίσχυση, πίστα, εμπειρία πίστας, γνώση πίστας, κατάσταση και ο καιρός της ημέρας.
- Ο τύπος αγώνα αλλάζει το κόστος αντοχής, την πιθανότητα νίκης και τον πολλαπλασιαστή αμοιβής. Μεγαλύτερη ανταμοιβή συνήθως σημαίνει περισσότερο ρίσκο.
- Ο καιρός ημέρας είναι διαφορετικός ανά παίκτη και αλλάζει καθημερινά. Μπορεί να ανεβάσει ή να χαμηλώσει από ένα έως τέσσερα στατιστικά μέσα στα όρια της συγκεκριμένης καιρικής συνθήκης.
- Η ίδια καιρική συνθήκη δεν δίνει απαραίτητα ίδιες τιμές σε όλους. Για παράδειγμα, δύο παίκτες με Λιακάδα μπορεί να έχουν διαφορετικό ποσοστό σε Δύναμη ή Κράτημα, επειδή οι τιμές κυμαίνονται μέσα σε εύρος.
- Ο καιρός ημέρας είναι τροποποιητής αγώνα: δεν γράφεται πάνω στο αυτοκίνητο και δεν αλλάζει τα μόνιμα στατιστικά του. Στην ανάλυση μπαίνει τελευταίος πάνω στο σύνολο που έχει ήδη περάσει από πίστα και εμπειρία πίστας.
- Ο αντίπαλος έχει δικό του καιρό ημέρας και δικά του ποσοστά μέσα στο εύρος της συνθήκης του. Δεν τρέχει με τον δικό σου καιρό.
- Παράδειγμα: σε χιονισμένη ημέρα δεν επηρεάζεται μόνο η πίστα ή μόνο το αυτοκίνητο. Επηρεάζεται όλο το τελικό στήσιμο αγώνα, οπότε καλό Κράτημα βοηθά να αντέξεις καλύτερα.
- Η πιθανότητα νίκης είναι πιθανότητα, όχι υπόσχεση. Ακόμα και 80% σημαίνει ότι μπορεί να χάσεις, ενώ χαμηλότερη πιθανότητα μπορεί ακόμα να κερδίσει.
- Αν τρέξεις με αντίπαλο μεγαλύτερου επιπέδου, μπορεί να πάρεις μπόνους στην τελική αμοιβή. Αν τρέξεις με αντίπαλο μικρότερου επιπέδου, χάνεις ποσοστό από την αμοιβή: βασική ποινή 15% και +1% για κάθε 10 επίπεδα διαφοράς προς τα κάτω, με βάση τις τρέχουσες ρυθμίσεις.
- Αν δεν βρεθούν αρκετοί κοντινοί αντίπαλοι στο κανονικό εύρος, η λίστα μπορεί να ανοίξει προς χαμηλότερα επίπεδα ώστε να μη μείνεις χωρίς αγώνα. Αυτοί οι αντίπαλοι εμφανίζονται με την αντίστοιχη επίδραση επιπέδου στα κέρδη.

- Αν είσαι μέλος ομάδας, μέρος από τα κέρδη νίκης μπορεί να πηγαίνει αυτόματα στο ταμείο της ομάδας, ανάλογα με το ποσοστό εισφοράς της ομάδας.
- Κάθε αντίπαλος έχει ημερήσιο όριο προσπαθειών. Όταν γεμίσει, διάλεξε άλλον αντίπαλο ή περίμενε την αλλαγή ημέρας.
- Μετά από κάθε αγώνα γράφεται ιστορικό με αποτέλεσμα, αντίπαλο, πίστα, τύπο αγώνα, αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν και γραμμές ανταμοιβών.
- Αν είναι ενεργή ειδική προσφορά x2 χρημάτων αγώνα, το αποτέλεσμα δείχνει ξεχωριστή γραμμή “Ειδική προσφορά x2” για το έξτρα ποσό. Η προσφορά διπλασιάζει μόνο τις αμοιβές αγώνα.
- Αν είναι ενεργή ειδική προσφορά x2 δώρων αγώνα, το αποτέλεσμα δείχνει ξεχωριστή γραμμή “Ειδική προσφορά: Δώρα αγώνα x2”. Η προσφορά διπλασιάζει την ποσότητα των δώρων που κερδήθηκαν, όχι την πιθανότητα να πέσουν.
- Κάθε εκκίνηση αγώνα μετράει στην πρόοδο επιπέδου οδηγού, είτε κερδίσεις είτε χάσεις.
- Οι αγώνες μπορούν να δώσουν έξτρα ανταμοιβές πέρα από το βασικό έπαθλο. Όσο προχωράς και μπαίνεις σε ομάδα, προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους μπορούν να κάνουν πιο πιθανές συγκεκριμένες κατηγορίες δώρων, όπως χρήματα, κιτ επισκευής, Νομίσματα ή λοιπά δώρα όπως αντοχή και καύσιμο.

## Καρτέλα: Αντίπαλοι

- Εδώ βλέπεις το ενεργό αυτοκίνητο που θα μπει στον απλό αγώνα. Αν θες άλλο αυτοκίνητο, αλλάξέ το από Γκαράζ ή από τα κουμπιά εναλλαγής όπου εμφανίζονται.
- Άνοιξε αντίπαλο για να δεις πλήρη σύγκριση: δικά σου τελικά στατιστικά, στατιστικά αντιπάλου, σκορ αγώνα, τύπο αγώνα, πίστα και πιθανότητα νίκης.
- Η πιθανότητα υπολογίζεται από τη διαφορά τελικού σκορ. Η ανάλυση του επιλεγμένου αγώνα διαβάζεται ως Σύνολο αυτοκινήτου ή γραμμής > Επίδραση πίστας > Μπόνους στατιστικών πίστας > Καιρός ημέρας.
- Στην ανάλυση αντιπάλου το τελευταίο βήμα γράφεται ως Καιρός ημέρας αντιπάλου, γιατί χρησιμοποιούνται οι δικές του ημερήσιες τιμές και όχι οι δικές σου.
- Μη συγκρίνεις μόνο τα τέσσερα γυμνά νούμερα Δ/Κ/Α/Ε. Η πίστα, η εμπειρία πίστας και ο σημερινός καιρός μπορούν να αλλάξουν αρκετά τη μορφή των τελικών στατιστικών αγώνα.
- Το σκορ αγώνα είναι περίληψη όλων των υπολογισμών. Σε βοηθά να δεις γρήγορα ποιος έχει πλεονέκτημα, αλλά το τελικό αποτέλεσμα εξακολουθεί να κρίνεται από πιθανότητα.
- Μην κοιτάς μόνο το ποσοστό. Κοίτα και την ανταμοιβή, τη φθορά που θα φας, την αντοχή που θα ξοδέψεις και αν ο αντίπαλος έχει όριο προσπαθειών που τελειώνει.
- Η λίστα κρατά τη φυσική σειρά των αντιπάλων ακόμη κι όταν κάποιος δεν έχει διαθέσιμες αναμετρήσεις. Αν θέλεις να δεις μόνο όσους μπορούν να τρέξουν τώρα, ενεργοποίησε το φίλτρο Μόνο διαθέσιμοι και απενεργοποίησέ το ξανά για πλήρη λίστα.
- Τα κουμπιά Προηγούμενος και Επόμενος μέσα στην προεπισκόπηση ακολουθούν την ίδια ταξινόμηση και τα ίδια φίλτρα της λίστας αντιπάλων, αλλά παραλείπουν όσους δεν έχουν διαθέσιμες αναμετρήσεις.

- Αν ο αντίπαλος είναι πολύ χαμηλότερου επιπέδου, η αμοιβή μειώνεται ανάλογα με τη διαφορά επιπέδου. Το πεδίο Επίδραση επιπέδου δείχνει το ποσοστό που θα εφαρμοστεί στα κέρδη νίκης.
- Η Αυτόματη εκτέλεση τρέχει τις διαθέσιμες ρεβάνς με αντίστροφη μέτρηση. Σταματά αν πατήσεις το πλήκτρο Esc ή αν εμφανιστεί σφάλμα/προειδοποίηση, όπως αλλαγή πιθανότητας, εξαντλημένη αντοχή ή αλλαγή ενίσχυσης.
- Όταν είναι ενεργή η Αυτόματη εκτέλεση, τα παράθυρα επιβεβαίωσης και αποτελέσματος αγώνα εμφανίζονται πάντα, ακόμη κι αν στις ρυθμίσεις προφίλ έχεις επιλέξει να μην εμφανίζονται ή να εμφανίζονται μόνο όταν ξοδεύονται νομίσματα. Έτσι η αυτόματη ροή μπορεί να επιβεβαιώνει, να δείχνει αποτέλεσμα και να συνεχίζει με συνέπεια.
- Πριν πατήσεις εκκίνηση μπορείς να επιλέξεις αντικείμενο αγώνα για να πιέσεις τον αντίπαλο ή γνώση πίστας για να ενισχύσεις τη δική σου πλευρά.
- Τα αντικείμενα/γνώσεις που επιλέγεις καταναλώνονται όταν ξεκινήσει ο αγώνας, όχι απλώς όταν ανοίξεις το προεπισκόπηση.
- Σε νίκη παίρνεις χρήματα, νίκες, πιθανό κέρδος θαυμαστών, πιθανές πτώσεις συλλογών/αντικειμένων/γνώσης πίστας/μπόνους ανταμοιβή και πρόοδο σε εμπειρία αυτοκινήτου ή πίστας.
- Σε ήττα δεν παίρνεις τα ίδια κέρδη, αλλά ο αγώνας μετράει στην πρόοδο επιπέδου και μπορεί να δώσει συμμετοχή ομάδας.
- Αν έχεις ενεργό ενίσχυση αγώνα, μειώνεται κατά έναν αγώνα όταν τρέξεις.

## Έξτρα δώρα αγώνα

- Μετά από νίκη μπορεί να εμφανιστεί έξτρα ανταμοιβή αγώνα πέρα από το βασικό έπαθλο και το μπόνους επιπέδου αντιπάλου.
- Τα έξτρα δώρα διαλέγονται από διαθέσιμους πόρους που έχει ξεκλειδώσει ο παίκτης: χρήματα, θαυμαστές, αντοχή, καύσιμο, κλεψύδρες, κιτ επισκευής, ενισχύσεις, αντικείμενα αγώνα, γνώσεις πίστας, κομμάτια συλλογής, μάρκες πόλης και άλλους ειδικούς πόρους όπου ισχύει.
- Αν ένας πόρος δεν έχει ανοίξει ακόμη για το επίπεδο ή τη λειτουργία σου, δεν πρέπει να μπαίνει σαν πτώση. Έτσι ένας νέος παίκτης δεν παίρνει αντικείμενα που δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει.
- Οι ενισχύσεις αγώνα πέφτουν ως πακέτα με ποσοστό και διάρκεια αγώνων, όπως +25%, +50% ή +100% για πολλαπλάσιο αριθμό αγώνων.
- Οι κλεψύδρες και τα κιτ εμφανίζονται με συγκεκριμένη αξία, όπως 15/30/60 λεπτά ή 25/50/100 μονάδες επισκευής, ώστε να ξέρεις ακριβώς τι πήρες.

## Καρτέλα: Αντικείμενα αγώνα

- Η ποσότητα δείχνει πόσες χρήσεις έχεις. Αν γράφει x0, το βλέπεις σαν πληροφορία καταλόγου αλλά δεν μπορείς να το βάλεις σε αγώνα.
- Τα αντικείμενα αγώνα είναι αναλώσιμα. Μία χρήση αφαιρείται όταν ξεκινήσει ο αγώνας στον οποίο το επέλεξες.
- Τα ποσοστά Δύναμης, Κρατήματος και Αεροδυναμικής δείχνουν την επίδραση πάνω στον αντίπαλο. Αρνητικό ποσοστό σημαίνει ότι κόβει το αντίστοιχο στατιστικό του αντιπάλου.

- Ένα αντικείμενο που κόβει Κράτημα αξίζει περισσότερο σε πίστα που βασίζεται πολύ στο Κράτημα. Ένα που κόβει Δύναμη αξίζει περισσότερο απέναντι σε αντίπαλο που κερδίζει από δύναμη.
- Μην ξοδεύεις αντικείμενα σε αγώνες που είναι ήδη πολύ εύκολοι, εκτός αν κυνηγάς συγκεκριμένο σερί ή θέλεις να μειώσεις το ρίσκο.
- Τα αντικείμενα δεν εγγυώνται νίκη. Αλλάζουν τα τελικά στατιστικά και άρα την πιθανότητα, όμως το αποτέλεσμα παραμένει έλεγχος πιθανότητας.
- Νέα αντικείμενα μπορούν να έρθουν από νίκες, ανταμοιβές, ημερήσια δώρα, Λέσχη Θαυμαστών, αποστολές ή άλλες πηγές που δίνουν απόθεμα.
- Κάποια αντικείμενα ξεκλειδώνουν σε μεγαλύτερο επίπεδο, άρα μπορεί να τα βλέπεις αργότερα στη ροή προόδου.

## Καρτέλα: Γνώση πίστας

- Η γνώση πίστας είναι αναλώσιμο που βοηθά τη δική σου πλευρά στον αγώνα, σε αντίθεση με τα αντικείμενα αγώνα που συνήθως πιέζουν τον αντίπαλο.
- Κάθε γνώση δείχνει μπόνους σε Δύναμη, Κράτημα, Αεροδυναμική ή/και άμεση μεταβολή πιθανότητας νίκης.
- Χρησιμοποιείται πριν από τον αγώνα και καταναλώνεται όταν ξεκινήσει η κούρσα.
- Η καλύτερη χρήση είναι να ταιριάζεις τη γνώση με την πίστα. Αν η πίστα ευνοεί Αεροδυναμική, γνώση που ανεβάζει Αεροδυναμική έχει μεγαλύτερη αξία.
- Μπορεί να σώσει οριακούς αγώνες όπου το ποσοστό είναι κοντά, αλλά δεν μετατρέπει το αποτέλεσμα σε βέβαιη νίκη.
- Η γνώση πίστας μπορεί να πέσει ως ανταμοιβή από αγώνες ή να έρθει από ειδικές ανταμοιβές, ανάλογα με το επίπεδό σου και τις διαθέσιμες πτώσεις ανταμοιβών.
- Ξεχώρισε τη γνώση πίστας από την εμπειρία πίστας. Η γνώση είναι αναλώσιμη, ενώ η εμπειρία πίστας ανεβαίνει από νίκες στην ίδια πίστα και δίνει μόνιμο μπόνους εκεί.
- Αν έχεις λίγες γνώσεις πίστας, κράτα τες για αγώνες με καλή ανταμοιβή, υψηλότερο αντίπαλο ή σημαντικό στόχο.

## Τύποι αγώνα

**Ετικέτα:** Τύποι αγώνα

**Τίτλος:** Ξεχωριστή επιλογή για απλό και πολλαπλό

**Μήνυμα:** Οι τύποι αγώνα αλλάζουν κόστος αντοχής, αμοιβή και επίδραση πιθανότητας. Η επιλογή για απλό αγώνα αποθηκεύεται ξεχωριστά από την επιλογή για πολλαπλό.

## Πώς λειτουργεί

- Η καρτέλα Απλός αγώνας αλλάζει μόνο τον τύπο που χρησιμοποιείται στις αναμετρήσεις ενός αυτοκινήτου.

- Η καρτέλα Πολλαπλός αγώνας αλλάζει μόνο τον τύπο που χρησιμοποιείται στη γραμμή πολλαπλού αγώνα.
- Κάθε τύπος δείχνει κόστος αντοχής, πολλαπλασιαστική αμοιβής και επίδραση στην πιθανότητα νίκης.

## Αμοιβή και κόστος

- Στον απλό αγώνα η αμοιβή επηρεάζεται από τον πολλαπλασιαστικό του τύπου αγώνα και από τα υπόλοιπα μπόνους πληρωμής που ισχύουν στον αγώνα.
- Στον πολλαπλό αγώνα η συνολική αμοιβή πολλαπλασιάζεται με το πλήθος αυτοκινήτων που συμμετέχουν στη γραμμή και μετά με τον πολλαπλασιαστικό του τύπου αγώνα.
- Το κόστος αντοχής δείχνει πόση αντοχή θα ξοδευτεί για την εκκίνηση. Πιο απαιτητικοί τύποι μπορεί να πληρώνουν καλύτερα αλλά να θέλουν περισσότερη αντοχή ή να μειώνουν πιθανότητα.

## Πώς διαλέγεις τύπο

- Αν κυνηγάς ασφαλή πρόοδο, προτίμησε τύπο με μικρό κόστος και μικρή επίδραση πιθανότητας.
- Αν έχεις μεγάλη διαφορά σκορ υπέρ σου, μπορεί να σε συμφέρει τύπος με μεγαλύτερη αμοιβή, αρκεί να δεχτείς την ποινή πιθανότητας.
- Οι επιλογές απλού και πολλαπλού αγώνα μένουν ξεχωριστές για να μπορείς να έχεις διαφορετική στρατηγική ανά τύπο αγώνα.

## Πολλαπλοί αγώνες

**Ετικέτα:** Πολλαπλοί αγώνες

**Τίτλος:** Αγώνας με γραμμή αυτοκινήτων

**Μήνυμα:** Στους πολλαπλούς αγώνες δεν μετράει μόνο ένα αυτοκίνητο, αλλά όλη η σειρά που έχεις ορίσει στο γκαράζ. Διαλέγεις πίστα, βλέπεις τη σύγκριση με τον αντίπαλο και ξεκινάς όταν η γραμμή σου δείχνει έτοιμη.

## Πώς στήνεται η γραμμή

- Χρειάζεσαι τουλάχιστον 2 αυτοκίνητα σε θέσεις πολλαπλού αγώνα. Τα αυτοκίνητα πρέπει να μπουν στις θέσεις από το Γκαράζ, δεν αρκεί απλώς να τα έχεις αγοράσει.
- Η σειρά 1-5 καθορίζει ποια αυτοκίνητα συμμετέχουν και με ποια προτεραιότητα. Αν έχεις δυνατό αυτοκίνητο εκτός γραμμής, δεν θα μετρήσει στον πολλαπλό αγώνα.
- Το ενεργό αυτοκίνητο των απλών αγώνων δεν αλλάζει υποχρεωτικά τη γραμμή πολλαπλού. Είναι δύο διαφορετικές επιλογές.

## Υπολογισμός δύναμης γραμμής

- Η ανάλυση της γραμμής δείχνει πρώτα το σύνολο γραμμής, μετά την επίδραση πίστας, μετά το μπόνους στατιστικών πίστας και στο τέλος τον καιρό ημέρας.

- Η αντίπαλη γραμμή περνά από την ίδια σειρά υπολογισμού, αλλά με τον δικό της Καιρό ημέρας αντιπάλου.
- Η κατάσταση κάθε αυτοκινήτου μετράει. Αν ένα αυτοκίνητο της γραμμής έχει φθορά, μπορεί να ρίξει το συνολικό αποτέλεσμα ακόμη κι αν τα υπόλοιπα είναι δυνατά.
- Οι εμπειρίες αυτοκινήτων, εμπειρία πίστας, αναβαθμίσεις, ομάδα, ενίσχυση και αντικείμενα όπου εφαρμόζονται μπορούν να αλλάξουν την τελική σύγκριση.
- Ο αντίπαλος κατεβάζει αντίστοιχο πλήθος αυτοκινήτων, οπότε δεν παλεύεις μόνο ένα στατιστικό. Παλεύεις συνολική σύνθεση.

## Πρόοδος και ανταμοιβές

- Οι νίκες πολλαπλών αγώνων μετράνε για τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν στη γραμμή και μπορούν να βοηθήσουν την εμπειρία τους.
- Η πρόοδος πίστας μπορεί να ανέβει πιο γρήγορα σε νικηφόρο πολλαπλό αγώνα επειδή συμμετέχουν περισσότερα αυτοκίνητα.
- Οι ανταμοιβές μπορούν να είναι καλύτερες, αλλά η πιθανότητα νίκης παραμένει πιθανότητα. Ακόμα και υψηλό ποσοστό δεν σημαίνει υποχρεωτική νίκη.
- Πριν ξοδέψεις αντικείμενα σε πολλαπλό αγώνα, σκέψου αν η ανταμοιβή αξίζει το ρίσκο και αν η γραμμή σου είναι σε καλή κατάσταση.

## Πλοήγηση και αυτόματη εκτέλεση

- Τα κουμπιά Προηγούμενος και Επόμενος μέσα στην προεπισκόπηση ακολουθούν τη σειρά αντιπάλων που βλέπεις στη λίστα, μαζί με την ταξινόμηση και τα φίλτρα που έχεις επιλέξει.
- Όταν έχεις ενεργό το Μόνο διαθέσιμοι ή όταν η πλοήγηση ψάχνει επόμενο αγώνα, αντίπαλοι χωρίς διαθέσιμες αναμετρήσεις προσπερνούνται.
- Η Αυτόματη εκτέλεση θυμάται την επιλογή σου και κάνει πιο γρήγορη τη ροή αγώνων, αλλά τα παράθυρα επιβεβαίωσης και αποτελέσματος εμφανίζονται κανονικά όσο τρέχεις αυτόματα.
- Στον πολλαπλό αγώνα η αμοιβή του τίτλου υπολογίζεται ως πολλαπλασιασμός τύπου αγώνα επί το πλήθος αυτοκινήτων που συμμετέχουν, όχι ως απλό άθροισμα.

## Πίστες

**Ετικέτα:** Πίστες

**Τίτλος:** Πίστες για απλούς και πολλαπλούς αγώνες

**Μήνυμα:** Οι πίστες ορίζουν πώς επηρεάζονται δύναμη, κράτημα, αεροδυναμική και επιτάχυνση από την πίστα. Μπορείς να κρατήσεις διαφορετική ενεργή πίστα για απλούς και πολλαπλούς αγώνες.

## Γενικά για τη σελίδα

- Κάθε κάρτα είναι μία πίστα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στους αγώνες σου. Δεν αλλάζει μόνο το φόντο ή το όνομα του αγώνα, αλλά επηρεάζει τα τελικά στατιστικά που συγκρίνονται με τον αντίπαλο.

- Μπορείς να έχεις άλλη ενεργή πίστα για απλό αγώνα και άλλη για πολλαπλό αγώνα. Η ένδειξη στην κάρτα δείχνει αν η πίστα είναι ήδη ενεργή σε κάποιο από τα δύο.
- Η επιλογή για απλό αγώνα εφαρμόζεται στις κλασικές αναμετρήσεις ενός αυτοκινήτου. Η επιλογή για πολλαπλό αγώνα εφαρμόζεται στη συνολική γραμμή αυτοκινήτων.
- Η τοποθεσία, ο τύπος και η περιγραφή σε βοηθούν να καταλάβεις το ύφος της πίστας, αλλά τα σημαντικότερα στοιχεία για τον υπολογισμό είναι τα ποσοστά Δύναμης, Κρατήματος, Αεροδυναμικής και Επιτάχυνσης.
- Αν μια πίστα δεν ταιριάζει στο ενεργό αυτοκίνητο ή στη σύνθεση πολλαπλού αγώνα, μπορεί να ρίχνει το τελικό σκορ ακόμη κι αν το αυτοκίνητο φαίνεται δυνατό στο γκαράζ.

## Στατιστικά, πίστα και καιρός

- Τα ποσοστά δίπλα σε Δύναμη, Κράτημα, Αεροδυναμική και Επιτάχυνση δείχνουν πώς πολλαπλασιάζεται κάθε στατιστικό πάνω στη συγκεκριμένη πίστα.
- +10% Δύναμη σημαίνει ότι η πίστα ανεβάζει τη δύναμη πριν μπει στο τελικό αγωνιστικό σκορ. -10% σημαίνει ότι την κόβει.
- Στην ανάλυση αγώνα πρώτα εφαρμόζεται η πίστα πάνω στο σύνολο αυτοκινήτου ή γραμμής και μετά το μπόνους στατιστικών πίστας.
- Ο καιρός ημέρας εφαρμόζεται τελευταίος πάνω στο στήσιμο αγώνα. Αν το αποτέλεσμα μετά την πίστα και την εμπειρία είναι 117 Δύναμη και ο σημερινός καιρός δίνει +6%, η τελική Δύναμη αγώνα γίνεται περίπου 124.
- Ο καιρός αντικαθιστά τον παλιό συντελεστή του τελικού υπολογισμού: δεν προστίθεται στην αρχική ή στο γκαράζ, αλλά μόνο στο τελικό στάδιο της σύγκρισης αγώνα.
- Έτσι εξηγείται γιατί ένα αυτοκίνητο με λιγότερη συνολική δύναμη μπορεί να σταθεί καλύτερα σε πίστα που ευνοεί το Κράτημα ή την Αεροδυναμική.
- Στο τελικό αποτέλεσμα δεν μετρά μόνο η πίστα. Συνυπολογίζονται αναβαθμίσεις, κατάσταση αυτοκινήτου, εμπειρία αυτοκινήτου, εμπειρία πίστας, ομάδα, ενίσχυση, αντικείμενα και τυχόν γνώση πίστας.

## Δώρο πίστας

- Το Δώρο πίστας είναι έξτρα πιθανότητα ή έξτρα ανταμοιβή που συνδέεται με τη συγκεκριμένη πίστα. Δεν σημαίνει σίγουρο δώρο σε κάθε αγώνα.
- Αν γράφει πιθανότητα για κομμάτι συλλογής, αντικείμενο αγώνα ή γνώση πίστας, η πίστα προσθέτει αυτό το ποσοστό στην αντίστοιχη πιθανότητα πτώσης ανταμοιβής.
- Αν το δώρο είναι χρήματα, θαυμαστές, Μονάδες Madness, kit επισκευής ή ενίσχυση αγώνα, τότε μετά τη νίκη γίνεται ξεχωριστός έλεγχος πιθανότητας και, αν πετύχει, εμφανίζεται ως έξτρα γραμμή ανταμοιβής.
- Τα έξτρα χρήματα που βλέπεις μετά από αγώνα μπορεί να προέρχονται από το Δώρο πίστας. Το χρηματικό δώρο είναι τουλάχιστον \$100 ή περίπου 20% του επάθλου, όποιο είναι μεγαλύτερο.
- Το Δώρο πίστας δουλεύει μόνο όταν ο αγώνας έγινε σε αυτή την πίστα. Αν η κάρτα γράφει χωρίς μπόνους, δεν υπάρχει ξεχωριστό δώρο πίστας για εκείνη.

- Σε πολλαπλούς αγώνες οι βασικές πιθανότητες για πτώσεις ανταμοιβών μπορούν να είναι μεγαλύτερες λόγω περισσότερων αυτοκινήτων, και το Δώρο πίστας προστίθεται πάνω στην αντίστοιχη κατηγορία όταν ταιριάζει.

## Εμπειρία πίστας

- Η εμπειρία πίστας είναι μόνιμη πρόοδος για κάθε πίστα ξεχωριστά. Δεν είναι το ίδιο με τη γνώση πίστας, γιατί η γνώση είναι αναλώσιμο πριν τον αγώνα.
- Οι εκκινήσεις αγώνων γράφουν ότι χρησιμοποιείς την πίστα, αλλά το επίπεδο εμπειρίας ανεβαίνει από νίκες στην ίδια πίστα.
- Με τις τρέχουσες ρυθμίσεις, κάθε 1.000 νίκες στην ίδια πίστα ανεβάζουν ένα επίπεδο εμπειρίας. Κάθε 100 επίπεδα γεμίζουν ένα αστέρι και η πίστα ολοκληρώνεται στα 5 αστέρια.
- Σε πολλαπλό αγώνα, όταν κερδίσεις, η πρόοδος νικών μπορεί να ανέβει με βάση το πλήθος των αυτοκινήτων που συμμετείχαν στη γραμμή.
- Κάθε επίπεδο εμπειρίας πίστας δίνει +0,2% μόνιμο μπόνους σε Δύναμη, Κράτημα, Αεροδυναμική και Επιτάχυνση μετά την επίδραση της πίστας. Στα 500 συνολικά επίπεδα, δηλαδή στα 5 αστέρια, το τελικό μπόνους φτάνει +100%.
- Το μπόνους δεν μεταφέρεται σε άλλες πίστες. Αν έχεις 2 αστέρια και Επίπεδο 35 σε μία πίστα, αυτή η ενίσχυση ισχύει εκεί και όχι παντού.

## Πώς να διαλέγεις πίστα

- Για σταθερές νίκες, διάλεξε πίστα που δυναμώνει τα καλύτερα στατιστικά του αυτοκινήτου σου ή της γραμμής πολλαπλού αγώνα.
- Για καλύτερες ανταμοιβές, κοίτα το Δώρο πίστας και παίξε σε πίστα που δίνει κάτι που χρειάζεσαι τώρα, όπως γνώση πίστας, αντικείμενα, συλλογές ή έξτρα χρήματα.
- Για μακροπρόθεσμη πρόοδο, επανάλαβε αγώνες στην ίδια πίστα ώστε να χτίσεις εμπειρία και μόνιμο μπόνους εκεί.
- Αν αλλάξεις αυτοκίνητο ή στήσιμο, ξανακοίτα την πίστα. Μια πίστα που ήταν ιδανική για παλιό αυτοκίνητο μπορεί να μην είναι η καλύτερη για το νέο.
- Μην κοιτάς μόνο το μεγαλύτερο ποσοστό νίκης. Μερικές φορές αξίζει λίγο χαμηλότερο ποσοστό αν η πίστα δίνει καλύτερο δώρο ή αν θες να ανεβάσεις εμπειρία στη συγκεκριμένη πίστα.

## Ιστορικό

**Ετικέτα:** Ιστορικό αγώνων

**Τίτλος:** Όλες οι πρόσφατες κούρσες σου

**Μήνυμα:** Το ιστορικό κρατά τις τελευταίες αναμετρήσεις σου με αποτέλεσμα, αντίπαλο, πίστα, τύπο αγώνα, έπαθλα και αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν.

## Τι κρατά κάθε εγγραφή

- Κάθε γραμμή κρατά αποτέλεσμα, αντίπαλο, πίστα, τύπο αγώνα, τελικά στατιστικά, έπαθλο και ώρα εκκίνησης.
- Αν χρησιμοποιήθηκαν αντικείμενα αγώνα ή γνώση πίστας, το ιστορικό βοηθά να θυμηθείς τι επηρέασε την αναμέτρηση.
- Οι γραμμές ανταμοιβών εξηγούν γιατί πήρες παραπάνω ή λιγότερα χρήματα, όπως μπόνους μεγαλύτερου αντιπάλου, ποινή μικρότερου αντιπάλου ή Δώρο πίστας.

## Πώς σε βοηθάει

- Χρησιμοποίησέ το για να δεις αν μια επιλογή πίστας, αυτοκινήτου ή αντικειμένου αποδίδει στην πράξη.
- Αν έχασες με υψηλή πιθανότητα, το ιστορικό θυμίζει ότι το αποτέλεσμα ήταν έλεγχος πιθανότητας και όχι βεβαιότητα.
- Αν ένα αυτοκίνητο κερδίζει συχνά σε συγκεκριμένη πίστα, μπορεί να αξίζει να χτίσεις εμπειρία εκεί.
- Η σελιδοποίηση κρατά τη σελίδα γρήγορη ακόμη και όταν έχεις πολλές κούρσες.

## Τι μαθαίνεις από τα αποτελέσματα

- Σύγκρινε αγώνες στην ίδια πίστα για να δεις αν ο καιρός ημέρας, η κατάσταση αυτοκινήτου ή ο τύπος αγώνα άλλαξαν την τελική εικόνα.
- Αν βλέπεις συχνά μικρή διαφορά ρυθμού, ίσως αξίζει να αλλάξεις πίστα, να επισκευάσεις αυτοκίνητο ή να χρησιμοποιήσεις αντικείμενο.
- Το ιστορικό είναι πρακτικό εργαλείο βελτίωσης, όχι μόνο αρχείο. Σε βοηθά να καταλάβεις ποιες επιλογές αξίζουν επανάληψη.

## Περιοδείες

**Ετικέτα:** Περιοδείες

**Τίτλος:** Διαδρομές πόλης με καύσιμο

**Μήνυμα:** Οι περιοδείες είναι επαναλαμβανόμενες διαδρομές εκτός αγώνων που χρησιμοποιούν καύσιμο. Επιλέγεις πόλη, βλέπεις διαθέσιμες διαδρομές και προχωράς κάθε κύκλο μέχρι να πάρεις την ανταμοιβή.

## Τι είναι οι περιοδείες

- Οι περιοδείες είναι διαδρομές εκτός αγώνων. Δεν συγκρίνουν πιθανότητα νίκης με αντίπαλο, αλλά ζητούν καύσιμο και προχωρούν πρόοδο κύκλου.
- Κάθε πόλη λειτουργεί σαν καρτέλα με δικές της διαδρομές, απαιτήσεις και ανταμοιβές.
- Οι περιοδείες είναι καλός τρόπος να χτίζεις πόρους όταν δεν θες να ξοδέψεις αντοχή σε αγώνες.

## Πώς ανοίγουν οι πόλεις

- Οι πόλεις ξεκλειδώνουν ανά επίπεδα, ξεκινώντας από το επίπεδο 5 και συνεχίζοντας ανά 10 επίπεδα.
- Το επίπεδο από μόνο του δεν αρκεί για την επόμενη πόλη. Πρέπει πρώτα να έχεις ολοκληρώσει έναν κύκλο σε κάθε διαδρομή της προηγούμενης πόλης.
- Αν βλέπεις μια πόλη κλειδωμένη ενώ έχεις το επίπεδο, σημαίνει ότι λείπει ακόμη ολοκληρωμένος κύκλος από μία ή περισσότερες διαδρομές της προηγούμενης πόλης.

## Κόστος, πρόδος και ανταμοιβές

- Κάθε διαδρομή γράφει πόσο καύσιμο κοστίζει, τι ανταμοιβές δίνει και πόση πρόοδο προσθέτει.
- Όταν η πρόδος γεμίσει, παίρνεις τα κέρδη του κύκλου και η ίδια διαδρομή ξεκινά ξανά για επόμενο κύκλο.
- Οι περιοδείες δίνουν και θαυμαστές. Αυτοί προστίθενται στη φήμη σου και μπορείς να τους εξαργυρώσεις στη Λέσχη θαυμαστών για πόρους, ενισχύσεις ή πακέτα.
- Κάποιες διαδρομές ξεκλειδώνουν με επίπεδο ή θαυμαστές. Δεν χρειάζεται συγκεκριμένο μοντέλο ή κατηγορία αυτοκινήτου για να τις παίξεις.
- Το καύσιμο ανανεώνεται αυτόματα μέχρι το μέγιστο όριο, άρα αν δεν βιάζεσαι μπορείς να περιμένεις χωρίς να χάσεις πρόοδο.

## Δουλειές πόλης

**Ετικέτα:** Δουλειές πόλης

**Τίτλος:** Δουλειές πόλης με αναμονή

**Μήνυμα:** Κάθε μέρα ανοίγουν 2 κατηγορίες δουλειών. Σε κάθε κατηγορία βλέπεις διαθέσιμες αποστολές, ξεκινάς μία τη φορά και επιστρέφεις όταν ολοκληρωθεί ο χρόνος για να πάρεις μάρκες πόλης και εργαλεία συνεργείου.

## Πώς λειτουργούν οι δουλειές

- Κάθε μέρα ανοίγουν 2 κατηγορίες δουλειών και κάθε κατηγορία έχει δικές της επιλογές.
- Κάθε κατηγορία μπορεί να έχει μία ενεργή δουλειά ανά παίκτη κάθε στιγμή. Αν έχεις ξεκινήσει δουλειά, περιμένεις να ολοκληρωθεί ή να την παραλάβεις.
- Οι δουλειές έχουν κόστος εκκίνησης σε χρήματα, καύσιμο ή αντοχή ανάλογα με το είδος τους.
- Όσο μεγαλύτερη η διάρκεια και η δυσκολία, τόσο περισσότερες μάρκες πόλης και εργαλεία συνεργείου μπορεί να δώσει.
- Οι μάρκες πόλης και τα εργαλεία συνεργείου που δίνουν οι δουλειές μπορούν να κλιμακωθούν με το επίπεδο του παίκτη πριν μπουν στον λογαριασμό.

## Εργαλεία συνεργείου

- Τα εργαλεία συνεργείου είναι πόρος συνεργασίας. Δεν επισκευάζουν μόνα τους το δικό σου αυτοκίνητο από το γκαράζ και δεν είναι αναβάθμιση που μπαίνει αυτόματα.
- Τα χρησιμοποιείς στην Ομάδα, μέσα στο Συνεργείο, στην ομαδική επισκευή αυτοκινήτου. Εκεί κάθε μέλος μπορεί να ξοδέψει εργαλεία για να γεμίσει την κοινή μπάρα επισκευής.
- Κάθε εργαλείο προσθέτει πρόοδο στην ομαδική επισκευή. Αν η ομάδα έχει καλύτερο συνεργείο ή σχετικό μπόνους, η ίδια ποσότητα εργαλείων μπορεί να δίνει περισσότερη πρόοδο.
- Αν πατήσεις μεγάλο κουμπί επισκευής, όπως x100, αλλά απομένουν λιγότερα εργαλεία για να ολοκληρωθεί η μπάρα, θα χρησιμοποιηθούν μόνο τα απαραίτητα.
- Η Αυτόματη επισκευή μπορεί να συνεχίζει με αντίστροφη μέτρηση μέχρι να τελειώσουν τα εργαλεία ή η επισκευή, και σταματά αμέσως με το πλήκτρο Esc.
- Όταν γεμίσει η μπάρα επισκευής, ξεκινά στάδιο αναμονής/παράδοσης και μετά η ομάδα παίρνει την ανταμοιβή της επισκευής, όπως μάρκες συνεργείου όπου ισχύει.
- Με απλά λόγια: οι Δουλειές πόλης φέρνουν εργαλεία, τα εργαλεία πάνε στην Ομάδα > Συνεργείο, και εκεί γίνονται κοινή πρόοδος για όλους όσους βοηθούν.

## Κλειδωμα και παραλαβή

- Μόλις παραλάβεις μια ημερήσια δουλειά, η ίδια δουλειά κλειδώνει μέχρι την επόμενη ημέρα ώρα Ελλάδας.
- Οι εβδομαδιαίες δουλειές κλειδώνουν με τον ίδιο τρόπο μέχρι την επόμενη εβδομάδα ώρα Ελλάδας.
- Αν βλέπεις δουλειά κλειδωμένη, δεν σημαίνει ότι χάλασε κάτι. Σημαίνει ότι έχεις ήδη πάρει τον κύκλο της ή δεν έχει έρθει ακόμη η ώρα της.
- Οι μάρκες πόλης έχουν αξία επειδή θέλουν χρόνο αναμονής. Γι' αυτό το ανταλλακτήριο μπορεί να ζητάει μεγαλύτερο κόστος σε μάρκες για πρακτικά αντικείμενα.

# Ομάδα

## Πίνακας ομάδας

**Ετικέτα:** Πώς λειτουργεί η ομάδα

**Τίτλος:** Συνεργείο παικτών

**Μήνυμα:** Η ομάδα ανεβαίνει από τη δραστηριότητα των μελών. Τα ΧΡ ανοίγουν επίπεδα, θέσεις και αναβαθμίσεις, ενώ το ταμείο πληρώνει τις εργασίες του συνεργείου.

## Γενικά για την ομάδα

- Η ομάδα είναι το κοινό συνεργείο των παικτών. Δεν είναι μόνο όνομα δίπλα στο προφίλ: επηρεάζει ταμείο, εισφορές, αναβαθμίσεις, επισκευές, ρόλους και κοινή πρόοδο.
- Το επίπεδο ομάδας ανεβαίνει από δραστηριότητα μελών. Όσο παίζουν τα μέλη, τόσο χτίζεται το συνεργείο και ανοίγουν καλύτερες λειτουργίες.
- Το ταμείο είναι κοινός πόρος. Γεμίζει κυρίως από εισφορά νικών και δωρεές, και ξοδεύεται σε αναβαθμίσεις ή λειτουργίες ομάδας.

## Πώς παίρνει ΧΡ η ομάδα

- Κάθε ήττα μέλους σε αγώνα δίνει +2 ΧΡ ομάδας. Ακόμα και η αποτυχία αφήνει λίγη πρόοδο, γιατί το μέλος συμμετείχε.
- Κάθε νίκη μέλους δίνει +8 ΧΡ όταν ο αντίπαλος είναι χαμηλότερου επιπέδου, +10 ΧΡ όταν είναι αντίστοιχου επιπέδου και +12 ΧΡ όταν είναι μεγαλύτερου επιπέδου.
- Κάθε ολοκλήρωση εβδομαδιαίου κυπέλλου από μέλος δίνει +100 ΧΡ ομάδας, επειδή δείχνει μεγάλη εβδομαδιαία δραστηριότητα.
- Οι δωρεές δεν δίνουν ΧΡ. Γεμίζουν το ταμείο και γράφονται στο ιστορικό, αλλά το επίπεδο ομάδας θέλει πραγματική αγωνιστική δραστηριότητα.

## Εισφορά νικών και ταμείο

- Αν είσαι μέλος ομάδας, ένα ποσοστό από τα κέρδη νίκης μπορεί να μπαίνει αυτόματα στο ταμείο, ανάλογα με τη ρύθμιση εισφοράς της ομάδας.
- Η εισφορά δεν είναι “χαμένη” πρόδος. Μετατρέπεται σε κοινό ταμείο για αναβαθμίσεις που γυρίζουν πίσω στα μέλη ως μπόνους.
- Όταν αλλάζει το ποσοστό εισφοράς, αλλάζει το πόσο γρήγορα γεμίζει το ταμείο και πόσα καθαρά χρήματα κρατά κάθε μέλος μετά από νίκες.

## Καρτέλες ομάδας

- Στην επισκόπηση βλέπεις επίπεδο, μέλη, ταμείο, ΧΡ, ρόλους και συνολική εικόνα δραστηριότητας.
- Στις Αναβαθμίσεις ξοδεύεται ταμείο για κοινά μόνιμα μπόνους και φαίνονται οι εργασίες που τρέχουν για την ομάδα.

- Στα Μέλη βρίσκεις επισκευές, εργαλεία, κομμάτια και προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους που βοηθούν εσένα και την ομάδα.
- Στο Συνομιλία συντονίζεστε για επισκευές, δωρεές, στόχους κυπέλλου και καθημερινές κινήσεις.
- Στις Ρυθμίσεις και στο Λογότυπο φαίνεται η ταυτότητα της ομάδας και οι κανόνες εισόδου.
- Τα σήματα ανεβαίνουν σε όλη την ιεραρχία: αν υπάρχουν διαθέσιμες ή ενεργές ομαδικές αναβαθμίσεις, θα το δεις στην καρτέλα, στο υπομενού και στο βασικό μενού Ομάδα.

## Μέλη / Συνεργείο / Προσωπικές αναβαθμίσεις

**Ετικέτα:** Μέλη

**Τίτλος:** Επισκευές, κομμάτια και ατομικές αναβαθμίσεις

**Μήνυμα:** Εδώ βρίσκονται οι ενέργειες ομάδας που επηρεάζουν άμεσα τον δικό σου λογαριασμό: βοήθεια επισκευής, κατάσταση γκαράζ, κομμάτια και προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους.

## Καρτέλα: Συνεργείο

- Η ομαδική επισκευή είναι κοινός στόχος. Τα μέλη ξοδεύουν εργαλεία συνεργείου για να γεμίσει η μπάρα επισκευής και να ξεκινήσει η παράδοση.
- Τα εργαλεία συνεργείου έρχονται κυρίως από τις Δουλειές πόλης. Δεν επισκευάζουν αυτόματα το δικό σου αυτοκίνητο στο γκαράζ, αλλά γίνονται κοινή πρόοδος μέσα στην ομάδα.
- Τα κουμπιά x1, x5, x10, x50 και x100 λειτουργούν ως μέγιστη ποσότητα. Αν η επισκευή χρειάζεται λιγότερα εργαλεία για να ολοκληρωθεί, δεσμεύονται μόνο όσα χρειάζονται και όχι όλο το x κουμπί.
- Πολλά μέλη μπορούν να βοηθήσουν την ίδια στιγμή. Το σύστημα κλειδώνει την ενεργή επισκευή με σειρά, ώστε στο τελευταίο κομμάτι να μη χρεωθούν διπλά εργαλεία.
- Η Αυτόματη επισκευή θυμάται την επιλογή σου και επαναλαμβάνει το ίδιο x κουμπί με αντίστροφη μέτρηση 3 δευτερολέπτων στο πάτημα, στην επιβεβαίωση και στο αποτέλεσμα.
- Η Αυτόματη επισκευή σταματά όταν δεν φτάνουν τα διαθέσιμα εργαλεία για το επόμενο χτύπημα, όταν ολοκληρωθεί η επισκευή ή όταν πατήσεις το πλήκτρο Esc.
- Όταν η μπάρα γεμίσει, η επισκευή περνά σε στάδιο αναμονής και μετά δίνει την ανταμοιβή της ομάδας, όπως μάρκες συνεργείου όπου ισχύει.
- Αν η ομάδα έχει καλύτερο επίπεδο συνεργείου ή σχετικό μπόνους, τα εργαλεία μπορούν να αξίζουν περισσότερο σε πρόοδο.

## Καρτέλα: Κατάστημα και κομμάτια

- Το κατάστημα συνεργείου μετατρέπει την κοινή πρόοδο σε πρακτικά αντικείμενα: βοήθειες για αυτοκίνητα, χρόνους, επισκευές ή θέσεις ανάλογα με το διαθέσιμο απόθεμα.
- Τα κομμάτια είναι υλικά που μαζεύονται σταδιακά και χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένες αγορές ή κύκλους συνεργείου.
- Πριν αγοράσεις, έλεγξε αν το αντικείμενο βοηθά άμεσα το σημερινό σου πλάνο: αγώνες τώρα, επισκευές, μεγαλύτερη υπομονή σε αναβαθμίσεις ή χτίσιμο γκαράζ.

## Καρτέλα: Προσωπικές αναβαθμίσεις

- Οι προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους είναι μπόνους που αφορούν τον δικό σου λογαριασμό όσο είσαι στην ομάδα και έχεις ολοκληρώσει την αντίστοιχη εργασία.
- Κάθε εργασία γράφει κόστος, χρόνο και αποτέλεσμα. Δεν εφαρμόζεται αμέσως αν έχει χρόνο ολοκλήρωσης.
- Η καρτέλα Μέλη δείχνει σήμα όταν υπάρχουν προσωπικές αναβαθμίσεις που μπορείς να ξεκινήσεις τώρα με τις μάρκες πόλης σου.
- Η καρτέλα Εργασίες δείχνει σήμα όταν τρέχει χρόνος προσωπικής αναβάθμισης μέλους. Αυτές οι εργασίες έχουν δικό τους σύστημα χρόνου και δεν ακολουθούν τον κανόνα των ομαδικών αναβαθμίσεων.
- Μερικές προσωπικές αναβαθμίσεις δεν αυξάνουν το αν θα πέσει έξτρα ανταμοιβή από αγώνα, αλλά επηρεάζουν τι είναι πιο πιθανό να επιλεγεί όταν πέσει: χρήματα, κιτ επισκευής, Νομίσματα ή λοιπά δώρα όπως αντοχή, καύσιμο, θαυμαστές, κλεψύδρες και ενισχύσεις.
- Αν φύγεις από ομάδα ή αλλάξει το πλαίσιο μέλους, έλεγξε ξανά τι παραμένει ενεργό και τι εξαρτάται από την ομαδική συμμετοχή.

## Ιστορικό και συνεργασία

- Το ιστορικό δείχνει ποιος βοήθησε, τι ξοδεύτηκε και ποια εργασία ολοκληρώθηκε. Είναι σημαντικό για να υπάρχει εμπιστοσύνη μέσα στην ομάδα.
- Αν κυνηγάτε επισκευή, γράψτε στο συνομιλία ποιος έχει εργαλεία και τότε μπορεί να βοηθήσει. Έτσι δεν μένει η μπάρα στη μέση.
- Η ομάδα δουλεύει καλύτερα όταν οι μικρές συνεισφορές γίνονται συνήθεια. Λίγα εργαλεία από πολλούς παίκτες κλείνουν μεγαλύτερους στόχους.

## Αναβαθμίσεις ομάδας

**Ετικέτα:** Αναβαθμίσεις

**Τίτλος:** Μόνιμα μπόνους από το ταμείο

**Μήνυμα:** Οι αναβαθμίσεις ομάδας ξοδεύουν χρήματα από το ταμείο και χρόνο συνεργείου για να δώσουν κοινά μπόνους στα μέλη.

## Τι επηρεάζουν οι αναβαθμίσεις

- Οι αναβαθμίσεις ομάδας είναι κοινά μπόνους. Μπορούν να βοηθούν στατιστικά αυτοκινήτων, οικονομία, συνεργείο ή άλλες ομαδικές ροές ανάλογα με την αναβάθμιση.
- Δεν ανεβάζουν το επίπεδο ομάδας. Το επίπεδο ομάδας έρχεται από δραστηριότητα μελών, ενώ οι αναβαθμίσεις ξοδεύουν το ταμείο που χτίστηκε.
- Το μπόνους εφαρμόζεται στα μέλη όσο πληρούνται οι όροι της ομάδας. Γι' αυτό η ενεργή ομάδα με καλές αναβαθμίσεις έχει πραγματική αξία στην καθημερινή απόδοση.

## Κόστος, χρόνος και ξεκλείδωμα

- Κάθε αναβάθμιση δείχνει επίπεδο, κόστος, χρόνο και ποιο κομμάτι επηρεάζει πριν ξεκινήσει.
- Αν η αναβάθμιση είναι κλειδωμένη, συνήθως λείπει επίπεδο ομάδας, ταμείο ή προηγούμενη απαίτηση.
- Όταν ξεκινήσει εργασία, το ταμείο δεσμεύεται και η αναβάθμιση εφαρμόζεται όταν ολοκληρωθεί ο χρόνος.
- Ο χρόνος των ομαδικών αναβαθμίσεων ξεκινά από 30 λεπτά στο επίπεδο 1 και ανεβαίνει κατά 5 λεπτά ανά επίπεδο μέσα στον πρώτο κύκλο αστεριού.
- Στα επόμενα αστέρια, η βάση χρόνου ξεκινά από το 50% του χρόνου του επιπέδου 100 του προηγούμενου κύκλου και συνεχίζει με το ίδιο βήμα. Έτσι τα μεγάλα αστέρια νιώθουν πιο βαριά κατασκευή χωρίς να φτάνουν παράλογη αναμονή.
- Η τελική διάρκεια στρογγυλοποιείται προς τα πάνω σε καθαρά 5λεπτα, ώστε να βλέπεις χρόνους όπως 04:55 ή 17:00 και όχι περίεργα υπόλοιπα λεπτών.
- Αυτός ο κανόνας ισχύει για όλες τις αναβαθμίσεις ομάδας, αλλά όχι για τις προσωπικές αναβαθμίσεις μέλους.
- Ο οδηγός χρόνων βοηθά να δείτε αν αξίζει να ξεκινήσετε τώρα μεγάλη αναβάθμιση ή να μαζέψετε πρώτα ταμείο για κάτι σημαντικότερο.
- Το σήμα στην καρτέλα Αναβαθμίσεις δείχνει όσες ομαδικές αναβαθμίσεις μπορεί να ξεκινήσει η ομάδα τώρα. Το σήμα στην καρτέλα Εργασίες δείχνει όσες ομαδικές αναβαθμίσεις τρέχουν ήδη.

## Ιστορικό ταμείου

- Το ιστορικό κρατά αγορές, δωρεές και αναβαθμίσεις, ώστε να φαίνεται πού πήγαν τα χρήματα της ομάδας.
- Για αρχηγούς και διαχειριστές, το ιστορικό είναι εργαλείο διαφάνειας. Για μέλη, δείχνει ότι οι εισφορές και οι δωρεές γίνονται πραγματική πρόοδος.
- Πριν πατήσετε μεγάλη αναβάθμιση, καλό είναι να συνεννοηθείς στο συνομιλία, ειδικά αν η ομάδα μαζεύει για συγκεκριμένο στόχο.

## Συνομιλία

**Ετικέτα:** Συνομιλία ομάδας

**Τίτλος:** Συνεννόηση με τα μέλη

**Μήνυμα:** Το συνομιλία κρατά γρήγορα μηνύματα της ομάδας για συντονισμό, αιτήματα βοήθειας και μικρές ενημερώσεις.

## Τι γράφουμε εδώ

- Η συνομιλία είναι εσωτερική για τα μέλη της ομάδας και υπάρχει για συντονισμό, όχι για να χάνεται πληροφορία σε άλλα σημεία.
- Χρησιμοποίησέ τη για ομαδικές επισκευές, δωρεές, στόχους κυπέλλου, αλλαγές ρόλων, επιλογές αναβαθμίσεων και υπενθύμιση σημαντικών χρονομέτρων.

- Τα αδιάβαστα μηνύματα εμφανίζονται με ένδειξη στο μενού, ώστε να ξέρεις πότε η ομάδα ζητά βοήθεια ή έχει αποφασίσει κάτι.

## Πρακτική αξία

- Αν μια επισκευή θέλει εργαλεία, γράψε πόσα λείπουν. Έτσι τα μέλη ξέρουν αν αξίζει να μπουκ στις Δουλειές πόλης για να μαζέψουν.
- Αν το ταμείο είναι κοντά σε αναβάθμιση, το συνομιλία βοηθά να μη γίνουν άσκοπες μικρές δαπάνες πριν τον μεγάλο στόχο.
- Οι ήρεμες, καθαρές συζητήσεις κάνουν την ομάδα πιο δυνατή από οποιοδήποτε μεμονωμένο μπόνους.

## Καλή χρήση στην πράξη

- Γράφε σύντομα και συγκεκριμένα: ποια εργασία, πόσο λείπει, ποιος χρόνος τρέχει και τι χρειάζεται από τα μέλη.
- Αν αλλάζει προτεραιότητα ομάδας, όπως αναβάθμιση αντί για επισκευή, άφησε μήνυμα για να μη δουλεύουν οι παίκτες σε διαφορετικούς στόχους.
- Η συνομιλία είναι εσωτερική. Δεν φαίνεται σε παίκτες εκτός ομάδας, άρα είναι το σωστό σημείο για συντονισμό.

## Ρυθμίσεις

**Ετικέτα:** Ρυθμίσεις ομάδας

**Τίτλος:** Ταυτότητα, είσοδος και δικαιώματα

**Μήνυμα:** Στις ρυθμίσεις αλλάζεις όνομα, λογότυπο, χρώμα, περιγραφή, γλώσσα, πολιτική εισόδου και ποσοστό εισφοράς νικών, αν έχεις τον κατάλληλο ρόλο.

## Ταυτότητα ομάδας

- Το όνομα, η περιγραφή, η γλώσσα, το λογότυπο και το χρώμα είναι η δημόσια εικόνα της ομάδας. Αυτά βλέπει ένας παίκτης πριν ζητήσει να μπει.
- Μια καθαρή περιγραφή βοηθά να καταλάβουν οι νέοι παίκτες αν ψάχνετε χαλαρό παιχνίδι, κύπελλα, καθημερινή δραστηριότητα ή συγκεκριμένη συνεργασία.
- Το λογότυπο δεν δίνει στατιστικό μπόνους, αλλά κάνει την ομάδα αναγνωρίσιμη σε λίστες, προφίλ και δημόσια προβολή.

## Είσοδος και εισφορά

- Η πολιτική εισόδου ορίζει αν οι παίκτες μπαίνουν ελεύθερα, με αίτημα ή καθόλου.
- Το ποσοστό εισφοράς κρατά μέρος από τα κέρδη νικών των μελών και το βάζει στο ταμείο. Μεγαλύτερη εισφορά χτίζει πιο γρήγορα κοινό ταμείο, αλλά αφήνει λιγότερα καθαρά χρήματα στον παίκτη μετά τη νίκη.

- Πριν ανεβάσεις εισφορά, σκέψου αν τα μέλη χρειάζονται προσωπικές αναβαθμίσεις και επισκευές ή αν η ομάδα κυνηγά μεγάλο κοινό αναβάθμιση.

## Ρόλοι και σοβαρές ενέργειες

- Αν δεν έχεις δικαίωμα αλλαγών, η σελίδα εξηγεί ποιος ρόλος απαιτείται. Οι ρόλοι προστατεύουν την ομάδα από τυχαίες αλλαγές.
- Η διαγραφή ομάδας είναι οριστική ενέργεια και εμφανίζει επιβεβαίωση πριν προχωρήσει.
- Οι σημαντικές αλλαγές καλό είναι να συζητούνται στο συνομιλία, γιατί επηρεάζουν όλα τα μέλη και το ταμείο που χτίστηκε από όλους.

## Λογότυπα

**Ετικέτα:** Λογότυπο ομάδας

**Τίτλος:** Διάλεξε σήμα και χρώμα

**Μήνυμα:** Η σελίδα λογοτύπων σε βοηθά να επιλέξεις οπτική ταυτότητα για την ομάδα πριν αποθηκεύσεις τις ρυθμίσεις.

## Πώς διαλέγεις

- Δες τα διαθέσιμα σήματα και δοκίμασε χρώμα που ταιριάζει στο ύφος της ομάδας.
- Το λογότυπο εμφανίζεται στο προφίλ ομάδας, στις λίστες, στις κάρτες και όπου χρειάζεται να αναγνωρίζεται γρήγορα το συνεργείο.
- Η επιλογή είναι αισθητική. Δεν αλλάζει ΧΡ, εισφορές, ταμείο ή αγωνιστικά μπόνους.

## Αποθήκευση

- Η επιλογή επιστρέφει στις ρυθμίσεις ώστε να αποθηκευτεί μαζί με τα υπόλοιπα στοιχεία.
- Αν φύγεις χωρίς αποθήκευση από τις ρυθμίσεις, μπορεί να μη μείνει η αλλαγή που δοκίμασες.
- Διάλεξε κάτι καθαρό και ευανάγνωστο, γιατί το σήμα φαίνεται συχνά σε μικρό μέγεθος.

## Πού εμφανίζεται

- Το σήμα βοηθά την ομάδα να ξεχωρίζει σε δημόσια προφίλ, λίστες και κάρτες όπου δεν υπάρχει πολύς χώρος για περιγραφή.
- Το χρώμα και το σχήμα πρέπει να δουλεύουν και σε μικρό μέγεθος, όχι μόνο στη μεγάλη προεπισκόπηση.
- Η αλλαγή σήματος δεν επηρεάζει δικαιώματα, μπόνους ή ταμείο. Είναι στοιχείο ταυτότητας της ομάδας.

## Δημόσιο προφίλ ομάδας

**Ετικέτα:** Προφίλ ομάδας

**Τίτλος:** Δημόσια εικόνα συνεργείου

**Μήνυμα:** Το δημόσιο προφίλ ομάδας δείχνει επίπεδο, μέλη, ταμείο, νίκες, συνεισφορά και συνολικά μπόνους χωρίς να εμφανίζει εσωτερικές ρυθμίσεις.

## Τι μπορείς να κρίνεις

- Το δημόσιο προφίλ δείχνει αν μια ομάδα είναι ενεργή: επίπεδο, μέλη, νίκες, συνεισφορές, ταμείο και συνολικά στοιχεία.
- Η κατάταξη δείχνει πού βρίσκεται η ομάδα σε σχέση με άλλες ομάδες, αλλά δεν λέει όλη την αλήθεια. Κοίτα και πρόσφατη δραστηριότητα, μέλη και συνεισφορά.
- Τα μέλη ανοίγουν δημόσιο προφίλ οδηγού για να δεις ποιοι παίζουν, τι επίπεδο έχουν και πόσο συμμετέχουν.

## Πριν ζητήσεις συμμετοχή

- Δες αν η γλώσσα, η περιγραφή και η πολιτική εισόδου ταιριάζουν με το πώς θέλεις να παίζεις.
- Μια ομάδα με μικρότερο επίπεδο αλλά ζωντανά μέλη μπορεί να είναι καλύτερη από μεγάλη ομάδα που δεν κινείται.
- Αν σε ενδιαφέρουν κύπελλα, συνεργείο και αναβαθμίσεις, ψάξε σημάδια ότι τα μέλη συνεισφέρουν σταθερά και όχι μόνο ότι υπάρχει μεγάλο ταμείο.

## Τι δεν αποκαλύπτεται δημόσια

- Το δημόσιο προφίλ δεν δείχνει εσωτερικές αποφάσεις, ιδιωτική συνομιλία, προσκλήσεις ή διαχειριστικές ρυθμίσεις.
- Τα συνολικά μπόνους δείχνουν δύναμη ομάδας, αλλά δεν εξηγούν πάντα ποια αναβάθμιση είναι επόμενη ή πού ξοδεύεται το ταμείο.
- Για να κρίνεις αν ταιριάζεις, χρησιμοποίησε το δημόσιο προφίλ σαν πρώτη εικόνα και μετά μίλησε με την ομάδα αν χρειάζεται.

# Πρόοδος

## Ημερήσια δώρα

**Ετικέτα:** Ημερήσια δώρα

**Τίτλος:** Πάρε το δώρο της ημέρας

**Μήνυμα:** Το ημερήσιο ημερολόγιο σου δίνει ένα πακέτο κάθε ημέρα. Βλέπεις όλη την εβδομάδα μπροστά σου, ποια δώρα χάθηκαν, ποιο είναι διαθέσιμο σήμερα και τι έρχεται τις επόμενες ημέρες.

## Πώς λειτουργεί το ημερολόγιο

- Παραλαμβάνεις μόνο το σημερινό κουτί, μία φορά την ημέρα.
- Βλέπεις όλη την εβδομάδα για να ξέρεις τι πήρες, τι χάθηκε και τι έρχεται μετά.
- Κάθε ημέρα χρησιμοποιεί δυναμικό πακέτο από το σύνολο διαθέσιμων πόρων, οπότε το ημερολόγιο αλλάζει ρυθμό και αξία χωρίς στατικά πακέτα.
- Το πακέτο της ίδιας ημέρας μένει σταθερό στην ίδια περίοδο. Αν ένας πόρος δεν έχει ξεκλειδώσει για τον παίκτη, αντικαθίσταται με διαθέσιμο δώρο αντίστοιχης αξίας.

## Πού πάνε τα δώρα

- Αν το δώρο χωράει στο προφίλ, προστίθεται αμέσως.
- Αν περισσεύει αντοχή ή καύσιμο, το υπόλοιπο μπαίνει στις Ανταμοιβές για να μη χαθεί.
- Τα χρήματα, οι θαυμαστές και τα Νομίσματα παιχνιδιού προστίθενται κανονικά όταν παραληφθούν.
- Το δυναμικό πακέτο μπορεί να περιλαμβάνει χρήματα, θαυμαστές, αντοχή, καύσιμο, κλεψύδρες, κιτ, ενισχύσεις και άλλους ξεκλειδωμένους πόρους.

## Τι να προσέχεις κάθε μέρα

- Το σημερινό δώρο είναι ημερήσια συνήθεια. Αν χαθεί η ημέρα, το κουτί φαίνεται ως χαμένο και δεν επιστρέφει αυτόματα.
- Αν το δώρο δίνει αντοχή ή καύσιμο, αξίζει να δεις πρώτα αν έχεις χώρο ή αν σε συμφέρει να το στείλει στις Ανταμοιβές.
- Όσο ξεκλειδώνεις νέες λειτουργίες, μπαίνουν και νέοι πιθανοί πόροι στα ημερήσια δώρα.
- Τα δυναμικά δώρα μπορούν να περιλαμβάνουν και πιο ειδικούς πόρους, όπως κλεψύδρες 15/30/60 λεπτών, κιτ επισκευής, ενισχύσεις αγώνα, αντικείμενα αγώνα, γνώσεις πίστας, κομμάτια συλλογής, μάρκες πόλης ή πόρους ομάδας, όταν οι αντίστοιχες λειτουργίες είναι διαθέσιμες.

## Αποστολές

**Ετικέτα:** Αποστολές

**Τίτλος:** Μικροί στόχοι για καθημερινή πρόοδο

**Μήνυμα:** Οι αποστολές σε κατευθύνουν σε απλές ενέργειες που ήδη κάνεις: αγώνες, νίκες, περιοδείες, δώρα και βελτιώσεις. Όταν γεμίσει η πρόοδος μιας αποστολής, παραλαμβάνεις το πακέτο ανταμοιβών της.

## Τι μετράει στις αποστολές

- Οι αποστολές μετράνε ενέργειες που ήδη κάνεις: αγώνες, νίκες, πολλαπλούς αγώνες, δώρα, ανταμοιβές ή εργασίες γκαράζ.
- Η πρόοδος ενημερώνεται αυτόματα όταν κάνεις την αντίστοιχη ενέργεια. Δεν χρειάζεται να “δηλώσεις” την πρόοδο μόνος σου.
- Αν μια αποστολή ζητά συγκεκριμένη ενέργεια, μετράει μόνο αυτή. Για παράδειγμα, απλοί αγώνες και πολλαπλοί αγώνες μπορεί να είναι διαφορετικοί στόχοι.

## Ημερήσιες και εβδομαδιαίες

- Οι ημερήσιες αποστολές είναι μικρές και μηδενίζονται στην αλλαγή ημέρας.
- Οι εβδομαδιαίες αποστολές είναι μεγαλύτεροι στόχοι και κρατούν μέχρι την αλλαγή εβδομάδας.
- Όταν μια αποστολή ολοκληρωθεί, πάτησε Παραλαβή για να δημιουργηθεί το πακέτο στις Ανταμοιβές.
- Τα πακέτα αποστολών είναι δυναμικά αλλά σταθερά για την ίδια περίοδο, ώστε η ίδια αποστολή να μη δείχνει άλλα δώρα σε κάθε ανανέωση.
- Οι ανταμοιβές δεν χάνονται αν δεν χωράνε αμέσως, γιατί η ροή τις προστατεύει μέσω Ανταμοιβών όπου χρειάζεται.
- Οι πόροι που μπορούν να εμφανιστούν σε αποστολές έρχονται από το ίδιο κεντρικό σύστημα ανταμοιβών: χρήματα, θαυμαστές, αντοχή, καύσιμο, κλεψύδρες, κιτ, ενισχύσεις, αντικείμενα αγώνα, γνώσεις πίστας, συλλεκτικά και ειδικοί πόροι που έχεις ξεκλειδώσει.
- Οι ποσότητες μπορούν να κλιμακώνονται με το επίπεδο του παίκτη, αλλά το είδος του δώρου παραμένει σταθερό για την ίδια ημερήσια ή εβδομαδιαία περίοδο.

## Πώς τις συνδυάζεις με το παιχνίδι

- Διάβασε τις αποστολές πριν αρχίσεις αγώνες ή εργασίες, ώστε οι κινήσεις που θα έκανες έτσι κι αλλιώς να μετρήσουν και σε στόχους.
- Αν μια αποστολή ζητά πολλαπλό αγώνα, χρειάζεται σωστή γραμμή στο γκαράζ και αρκετή αντοχή για τον αντίστοιχο τύπο αγώνα.
- Η Παραλαβή όλων βοηθά όταν έχεις πολλά ολοκληρωμένα, αλλά η επιβεβαίωση δείχνει πρώτα τι θα δημιουργηθεί για να μη χαθεί εικόνα των ανταμοιβών.

## Επιτεύγματα

**Ετικέτα:** Επιτεύγματα

**Τίτλος:** Μακροχρόνιοι στόχοι προόδου

**Μήνυμα:** Τα επιτεύγματα είναι μεγάλοι στόχοι με επίπεδα. Κάθε επίπεδο ζητάει μεγαλύτερο αριθμό, όπως νίκες στη σειρά, συνολικούς αγώνες ή αγώνες με συγκεκριμένο αυτοκίνητο.

## Πώς μετράει η πρόοδος

- Η πρόοδος ενημερώνεται αυτόματα από τις ενέργειες που κάνεις στο παιχνίδι.
- Κάθε επίτευγμα έχει πολλά επίπεδα, άρα δεν τελειώνει με έναν μόνο στόχο.
- Όταν ολοκληρώνεται ένα επίπεδο, η επόμενη βαθμίδα ζητάει μεγαλύτερο αριθμό και κρατά την πορεία σου ζωντανή.
- Αν έχεις πολλά ολοκληρωμένα επιτεύγματα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη Συλλογή όλων για να τα πάρεις μαζεμένα.
- Πριν γίνει η συλλογή όλων εμφανίζεται επιβεβαίωση με ομαδοποιημένες ανταμοιβές, ώστε να βλέπεις καθαρά τι θα πάρεις χωρίς να γεμίζει το παράθυρο με δεκάδες ίδιες γραμμές.
- Μετά τη συλλογή, το αποτέλεσμα εμφανίζεται πάλι ομαδοποιημένο και οι ανταμοιβές περνούν εκεί που ανήκουν: πόροι, αντικείμενα, πακέτα ή καρτέλα Ανταμοιβές, ανάλογα με τον τύπο.

## Επιτεύγματα αυτοκινήτων

- Τα επιτεύγματα αυτοκινήτων υπάρχουν για κάθε μοντέλο και μετράνε αγώνες, νίκες και εμπειρία.
- Οι πολλαπλοί αγώνες μετράνε για τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν στη γραμμή σου.
- Αν αγαπάς ένα συγκεκριμένο αυτοκίνητο, τα επιτεύγματά του δείχνουν την ιστορία που έχει γράψει στον λογαριασμό σου.

## Πώς διαβάζεις τις ανταμοιβές

- Κάθε βαθμίδα δείχνει τι θα πάρεις πριν την παραλάβεις, ώστε να ξέρεις αν αφορά πόρους, αντικείμενα, Νομίσματα ή πρόοδο.
- Αν μια ανταμοιβή δεν χωράει άμεσα, η ροή τη στέλνει όπου πρέπει, όπως στις Ανταμοιβές, αντί να χαθεί.
- Τα επιτεύγματα είναι μακροχρόνιος οδηγός. Δείχνουν ποια κομμάτια του παιχνιδιού παίζεις συχνά και τι αξίζει να κυνηγήσεις μετά.

## Κύπελλα

**Ετικέτα:** Κύπελλα

**Τίτλος:** Εβδομαδιαίο κυνήγι νικών

**Μήνυμα:** Κάθε εβδομάδα υπάρχει ένας μεγάλος στόχος κυπέλλου. Όσο κερδίζεις αγώνες, γεμίζει η πρόοδος της εβδομάδας. Μόλις ολοκληρωθεί, κερδίζεις το κύπελλο και το βλέπεις στο αρχείο σου.

## Πώς κερδίζεται το κύπελλο

- Ο στόχος είναι να φτάσεις τον αριθμό νικών που ορίζει το ενεργό εβδομαδιαίο κύπελλο.
- Μετράνε οι νίκες, όχι απλώς οι εκκινήσεις αγώνων. Άρα το κύπελλο είναι στόχος συνέπειας και απόδοσης.

- Οι κανονικοί περιορισμοί ανά αντίπαλο συνεχίζουν να ισχύουν, οπότε χρειάζεται να ανοίξεις νέες αναμετρήσεις μέσα στην εβδομάδα.

## Τι παίρνεις και τι μένει

- Όταν πάρεις το κύπελλο, εμφανίζεται ενημέρωση, γράφεται στη Ροή και δημιουργείται πακέτο ανταμοιβών.
- Το πακέτο ανταμοιβών του κυπέλλου χρησιμοποιεί το ίδιο δυναμικό σύστημα με τις υπόλοιπες περιοδικές ανταμοιβές και αποφεύγει πόρους που δεν έχουν ξεκλειδώσει για τον παίκτη.
- Το πακέτο μπαίνει στις Ανταμοιβές, ώστε να δεις ακριβώς τι κέρδισες και να το παραλάβεις ελεγχόμενα.
- Το ιστορικό χωρίζεται ανά έτος, ώστε να βλέπεις ποια κύπελλα κέρδισες και σε ποια εβδομάδα.
- Η εικόνα του κυπέλλου αλλάζει ανά εβδομάδα και ανά κύκλο ετών, για να έχει αξία και σαν συλλεκτική ανάμνηση.

## Πρακτική στρατηγική εβδομάδας

- Ξεκίνα με αντιπάλους που έχουν διαθέσιμες αναμετρήσεις και καλή πιθανότητα νίκης, ώστε να μη σπαταλάς αντοχή σε δύσκολες ή κλειστές επιλογές.
- Οι πολλαπλοί αγώνες βοηθούν όταν η γραμμή σου είναι δυνατή και σε καλή κατάσταση, γιατί μπορούν να γράψουν περισσότερη αγωνιστική δραστηριότητα σε λιγότερο χρόνο.
- Αν πλησιάζει τέλος εβδομάδας, κοίτα πρώτα αν έχεις αντοχή, ανταμοιβές αντοχής ή ενεργές εργασίες που επηρεάζουν το πλάνο σου πριν αλλάξεις στόχο.

## Συλλογές

**Ετικέτα:** Συλλογές

**Τίτλος:** Κομμάτια που γίνονται μόνιμη πρόοδος

**Μήνυμα:** Οι συλλογές γεμίζουν με κομμάτια που κερδίζεις κυρίως από νίκες σε αγώνες. Όταν μαζέψεις όλα τα κομμάτια μιας σειράς, την εξαργυρώνεις και παίρνεις τη σταθερή ανταμοιβή της.

## Πώς γεμίζουν οι συλλογές

- Κάθε συλλογή έχει δικά της κομμάτια. Η κάρτα δείχνει πόσα έχεις και πόσα χρειάζεσαι για πλήρη σειρά.
- Τα κομμάτια έρχονται κυρίως από νίκες σε αγώνες, αλλά μπορεί να βοηθήσουν και ειδικές ανταμοιβές, δώρα ή μπόνους που αυξάνουν πιθανότητες πτώσης ανταμοιβής.
- Η πιθανότητα πτώσης ανταμοιβής δεν σημαίνει ότι κάθε νίκη δίνει κομμάτι. Είναι έλεγχος πιθανότητας ανταμοιβής, όπως και άλλες πτώσεις ανταμοιβών του παιχνιδιού.
- Πίστες με Δώρο πίστας για συλλογές ή μπόνους από θαυμαστές/ομάδα μπορούν να βοηθήσουν να πέφτουν συχνότερα κομμάτια.

## Τι γίνεται όταν ολοκληρωθεί σειρά

- Όταν έχεις όλα τα κομμάτια μιας σειράς, μπορείς να την εξαργυρώσεις και να πάρεις τη σταθερή ανταμοιβή της.
- Αν έχεις αρκετά κομμάτια για περισσότερες από μία πλήρεις σειρές, μπορείς να κάνεις περισσότερες εξαργυρώσεις.
- Με την εξαργύρωση καταναλώνεται μία πλήρης σειρά κομματιών. Τα παραπάνω κομμάτια μένουν για επόμενη φορά.
- Οι εικόνες των κομματιών ανοίγουν σε μεγάλη προβολή για να βλέπεις καθαρά τι μαζεύεις.

## Τι δίνουν οι συλλογές

- Οι συλλογές στατιστικών δίνουν μόνιμο μπόνους στον λογαριασμό και επηρεάζουν όλα τα αυτοκίνητα όπου εφαρμόζεται το αντίστοιχο στατιστικό.
- Συλλογές με αντοχή ή καύσιμο μπορεί να στείλουν την ανταμοιβή στις Ανταμοιβές αν δεν χωράει άμεσα στο όριο σου.
- Κάποιες συλλογές δίνουν πόρους ή αντικείμενα που βοηθούν αγορές, αναβαθμίσεις ή επόμενο κύκλο προόδου.
- Οι συλλογές είναι αργή, τίμια πρόοδος. Δεν χρειάζεται να αγοράσεις κάτι με πραγματικά χρήματα για να τις γεμίσεις, απλώς παίζεις και μαζεύεις.

## Κατατάξεις

**Ετικέτα:** Κατατάξεις

**Τίτλος:** Δες πού στέκεσαι απέναντι στους άλλους

**Μήνυμα:** Οι κατατάξεις συγκρίνουν οδηγούς με διαφορετικούς τρόπους. Μπορείς να δεις συνολική θέση, θαυμαστές, φίλους, κύπελλα και άλλες κατηγορίες προόδου.

## Τι μετρά κάθε καρτέλα

- Κάθε καρτέλα δείχνει διαφορετικό είδος κατάταξης: συνολική πρόοδος, θαυμαστές, φίλους, κύπελλα ή άλλη μετρήσιμη δραστηριότητα.
- Η συνολική θέση δεν σημαίνει ότι ένας παίκτης είναι καλύτερος σε όλα. Άλλος μπορεί να κυνηγά αγώνες, άλλος συλλογές, άλλος ομάδα ή κύπελλα.
- Η δική σου θέση εμφανίζεται ακόμη κι αν δεν είσαι μέσα στις πρώτες γραμμές, ώστε να ξέρεις πόσο απέχεις από τον επόμενο στόχο.

## Πώς ενημερώνονται

- Οι κατατάξεις ενημερώνονται από πραγματικές ενέργειες του παιχνιδιού: αγώνες, νίκες, θαυμαστές, ομάδα, κύπελλα, συλλογές και άλλα στοιχεία προόδου.
- Αν μόλις πήρες ανταμοιβή ή κύπελλο και δεν το βλέπεις αμέσως, μπορεί να χρειάζεται ανανέωση της σελίδας ή να ενημερωθεί ο αντίστοιχος μετρητής.

- Πατώντας όνομα οδηγού ανοίγει το δημόσιο προφίλ του, χωρίς να εμφανίζονται προσωπικές ρυθμίσεις λογαριασμού.

## Πώς να τις διαβάσεις

- Χρησιμοποίησε τις κατατάξεις σαν στόχο, όχι σαν πίεση. Το παιχνίδι έχει πολλές διαδρομές προόδου και δεν χρειάζεται να κυνηγάς όλες τις λίστες μαζί.
- Αν θες να ανέβεις σε συγκεκριμένη κατάταξη, κοίτα ποια ενέργεια τη γεμίζει και φτιάξε πλάνο γύρω από αυτή.
- Οι φίλοι και οι ομάδες δίνουν πιο ανθρώπινη σύγκριση από το παγκόσμιο πίνακα κατάταξης, γιατί βλέπεις παίκτες κοντά στο δικό σου περιβάλλον.

# Αποθήκη και πόροι

## Απόθεμα

**Ετικέτα:** Απόθεμα

**Τίτλος:** Τι κρατάς αυτή τη στιγμή

**Μήνυμα:** Το Απόθεμα δείχνει τους πόρους και τα αντικείμενα που έχεις άμεσα διαθέσιμα, μαζί με τα όρια χωρητικότητας για αντοχή και καύσιμο.

## Πόροι με όριο

- Η αντοχή χρησιμοποιείται κυρίως για αγώνες. Έχει μέγιστο όριο, ανανεώνεται με τον χρόνο και το μόνιμο όριο της ανεβαίνει κατά +1 κάθε 5 επίπεδα μέχρι το 120 και μετά κατά +1 κάθε 10 επίπεδα μέχρι το 250.
- Το καύσιμο χρησιμοποιείται σε περιοδείες και δουλειές που ζητούν μετακίνηση. Και αυτό έχει όριο και ανανεώνεται σταδιακά.
- Αν μια ανταμοιβή δίνει περισσότερη αντοχή ή καύσιμο από όσο χωράς, το επιπλέον μπορεί να πάει στις Ανταμοιβές ώστε να μη χαθεί.
- Όταν σχεδιάζεις μεγάλο κύκλο παιχνιδιού, κοίτα πρώτα εδώ για να ξέρεις πόσους αγώνες ή αποστολές μπορείς να κάνεις χωρίς αναμονή.

## Αντικείμενα και κλεψύδρες

- Τα αντικείμενα αγώνα χρησιμοποιούνται πριν από κούρσα και μπορούν να επηρεάσουν τα στατιστικά του αντιπάλου ή τις δικές σου πιθανότητες μέσω της αντίστοιχης ροής αγώνα.
- Τα αντικείμενα είναι αναλώσιμα. Αν τα βάλεις σε αγώνα και ο αγώνας ξεκινήσει, η χρήση φεύγει από το απόθεμα.
- Οι κλεψύδρες μειώνουν χρόνους σε εργασίες που το επιτρέπουν, όπως αναβαθμίσεις ή επισκευές. Δεν αυξάνουν από μόνες τους τα στατιστικά, απλώς κόβουν αναμονή.
- Τα κιτ επισκευής, όταν υπάρχουν, βοηθούν την κατάσταση αυτοκινήτου και είναι χρήσιμα όταν δεν θέλεις να πληρώσεις όλη την επισκευή με χρήματα.
- Οι κλεψύδρες χωρίζονται σε 15, 30 και 60 λεπτά. Τα κιτ επισκευής χωρίζονται σε 25, 50 και 100 μονάδες επισκευής.
- Οι ενισχύσεις αγώνα χωρίζονται ανά ποσοστό και διάρκεια. Στο Απόθεμα φαίνονται ξεχωριστά, ώστε να ξέρεις αν έχεις +25%, +50% ή +100% και για πόσους αγώνες.

## Πώς να το χρησιμοποιείς

- Πριν ξεκινήσεις δύσκολο αγώνα, έλεγξε αν έχεις αντικείμενο ή γνώση πίστας που αξίζει να ξοδέψεις.
- Πριν ξεκινήσεις μεγάλη αναβάθμιση, έλεγξε αν έχεις κλεψύδρες για να μειώσεις τον χρόνο αν σε συμφέρει.

- Το απόθεμα δείχνει τι έχεις κερδίσει μέσα από το παιχνίδι. Δεν είναι κατάσταση πραγματικών χρημάτων.

## Ανταμοιβές

**Ετικέτα:** Ανταμοιβές

**Τίτλος:** Το απόθεμα όσων δεν πρέπει να χαθούν

**Μήνυμα:** Οι Ανταμοιβές κρατούν δώρα και κέρδη που θέλεις να δεις πριν τα πάρεις ή που δεν χωρούσαν αμέσως στο προφίλ. Από εδώ τα εξαργυρώνεις όταν είσαι έτοιμος.

## Γιατί υπάρχει αυτή η σελίδα

- Οι Ανταμοιβές λειτουργούν σαν ασφαλές ράφι. Όταν κάτι δεν πρέπει να χαθεί ή δεν χωράει άμεσα στον λογαριασμό, μπαίνει εδώ μέχρι να το πάρεις.
- Πλεονάζουσα αντοχή ή καύσιμο από αγώνες, συλλογές και δώρα αποθηκεύεται εδώ αντί να εξαφανιστεί επειδή είχες γεμάτο όριο.
- Εδώ μπορούν να εμφανιστούν και δώρα διαχείρισης, πακέτα προόδου, χρήματα, θαυμαστές, κιτ ή άλλες ανταμοιβές που χρειάζονται καθαρή εξαργύρωση.
- Οι τρελές προσφορές που αγοράζεις δεν εφαρμόζονται αμέσως. Μπαίνουν πρώτα εδώ, ώστε να αποφασίσεις πότε θα τις εξαργυρώσεις.

## Πώς γίνεται η εξαργύρωση

- Πριν πατήσεις εξαργύρωση, βλέπεις τι ακριβώς θα πάρεις. Αν είναι πόρος με όριο, όπως αντοχή ή καύσιμο, έλεγξε αν έχεις χώρο.
- Αν δεν χωράει όλη η αντοχή ή όλο το καύσιμο, η ανταμοιβή παραμένει εδώ μέχρι να αδειάσει χώρος ή μέχρι να μπορεί να δοθεί σωστά.
- Τα χρήματα, οι θαυμαστές και άλλα αντικείμενα που δεν έχουν τέτοιο όριο συνήθως μπαίνουν άμεσα στον λογαριασμό όταν τα πάρεις.
- Τα δώρα φίλων μένουν στο μενού Φίλοι, γιατί έχουν δική τους ροή αποστολής και παραλαβής.
- Η μαζική εξαργύρωση δείχνει πρώτα τι θα πάρεις. Χρησιμοποίησέ τη όταν έχεις πολλά ίδια ή ασφαλή δώρα, αλλά πρόσεχε πόρους με όριο όπως αντοχή και καύσιμο.

## Τι να προσέχεις

- Μην εξαργυρώνεις αντοχή ή καύσιμο όταν είσαι ήδη γεμάτος, εκτός αν η σελίδα δείχνει ότι μπορεί να χωρέσει.
- Αν μόλις πήρες κύπελλο, συλλογή, επίπεδο ανταμοιβή ή ειδικό δώρο, έλεγξε εδώ πριν θεωρήσεις ότι δεν δόθηκε.
- Η σελίδα υπάρχει για να προστατεύει τον κόπο σου. Το παιχνίδι προσπαθεί να κρατά τις ανταμοιβές ορατές και ελεγχόμενες, όχι να τις κρύβει.

## Λέσχη θαυμαστών

**Ετικέτα:** Λέσχη θαυμαστών

**Τίτλος:** Εξαργύρωση θαυμαστών

**Μήνυμα:** Στη Λέσχη θαυμαστών ξοδεύεις διαθέσιμους θαυμαστές για πόρους, ενισχύσεις και μικρές χορηγικές συμφωνίες, χωρίς να χάνεται η πρόοδος των συνολικών θαυμαστών.

### Τι είναι οι θαυμαστές

- Οι θαυμαστές δείχνουν τη φήμη που χτίζεις παίζοντας. Δεν είναι απλώς αριθμός βιτρίνας, γιατί ανοίγουν επιλογές, βοηθούν σε απαιτήσεις και μπαίνουν σε ανταλλαγές της λέσχης.
- Υπάρχουν συνολικοί θαυμαστές και διαθέσιμοι θαυμαστές. Οι συνολικοί δείχνουν την πρόοδο που έχεις κερδίσει ιστορικά, ενώ οι διαθέσιμοι είναι αυτοί που μπορείς να ξοδέψεις.
- Οι περιοδείες είναι ένας σταθερός τρόπος να κερδίζεις θαυμαστές, τους οποίους μετά μπορείς να εξαργυρώσεις εδώ ανάλογα με το πλάνο σου.
- Όταν ξοδεύεις διαθέσιμους θαυμαστές, δεν χάνεται η συνολική πρόοδος που έχεις χτίσει. Γι' αυτό η λέσχη λειτουργεί σαν ανταλλακτήριο προόδου: κρατάς τη φήμη σου και χρησιμοποιείς το διαθέσιμο κοινό σου για χρήσιμες επιλογές.

### Τι αγοράζεις εδώ

- Οι επιλογές μπορούν να δώσουν πόρους, πακέτα ανταμοιβών, ενισχύσεις αγώνων ή μικρές συμφωνίες που βοηθούν την καθημερινή πρόοδο.
- Οι ενισχύσεις θαυμαστών δίνουν αποτέλεσμα για συγκεκριμένο αριθμό αγώνων. Δεν είναι μόνιμες, άρα διάλεξέ τις όταν σκοπεύεις να τρέξεις αρκετά σύντομα.
- Οι χορηγικές συμφωνίες είναι πακέτα που πληρώνονται με θαυμαστές και δίνουν συγκεκριμένα ανταμοιβές. Πριν επιβεβαιώσεις, κοίτα τι παίρνεις και τι ξοδεύεις.
- Αν μια επιλογή δεν είναι διαθέσιμη, συνήθως λείπουν διαθέσιμοι θαυμαστές ή υπάρχει απαίτηση που δεν έχεις πιάσει ακόμη.

### Πώς να το σκέφτεσαι

- Η λέσχη είναι για να μετατρέπεις τη φήμη σου σε πρακτική βοήθεια, όχι για να σε πιέζει να ξοδέψεις άσκοπα.
- Αν κυνηγάς αγώνες, προτίμησε ενισχύσεις που βοηθούν άμεσα. Αν μαζεύεις για αγορά ή αναβάθμιση, προτίμησε ανταμοιβές που δίνουν πόρους.
- Οι θαυμαστές κερδίζονται μέσα από το παιχνίδι. Δεν είναι πραγματικά χρήματα και δεν χρειάζεται αγορά εκτός παιχνιδιού για να προχωρήσεις.

## Νομίσματα

**Ετικέτα:** Νόμισμα

**Τίτλος:** Ειδικός πόρος για άμεσες κινήσεις

**Μήνυμα:** Τα Νομίσματα είναι ειδικός πόρος του παιχνιδιού, όχι πραγματικά χρήματα. Το CarMadness είναι δωρεάν παιχνίδι πάθους: ό,τι χρησιμοποιείς για πρόοδο κερδίζεται μέσα από το παιχνίδι.

## Τι είναι τα Νομίσματα

- Τα Νομίσματα είναι ξεχωριστός πόρος από τα απλά χρήματα του παιχνιδιού. Χρησιμοποιούνται σε πιο ειδικές ενέργειες, όπως εμφανίσεις, σκηνές ή κινήσεις που δεν πληρώνονται με απλά χρήματα.
- Δεν είναι πραγματικά χρήματα και δεν υπάρχει αγορά αντικειμένων προόδου με πραγματικά χρήματα. Ο παίκτης προχωρά παίζοντας.
- Αν δεις κόστος σε Νομίσματα, σημαίνει κόστος μέσα στο παιχνίδι. Πριν ξοδευτεί οτιδήποτε, εμφανίζεται επιβεβαίωση.
- Η φιλοσοφία είναι καθαρή: ο κόπος, οι αγώνες, οι συλλογές και οι ανταμοιβές χτίζουν τον λογαριασμό σου.

## Πού χρησιμοποιούνται

- Οι σκηνές γκαράζ και οι κλασικές εμφανίσεις αυτοκινήτου πληρώνονται μία φορά με Νομίσματα και μετά μένουν δικές σου.
- Οι επιπλέον θέσεις γκαράζ ζητούν χρήματα παιχνιδιού και Νομίσματα, γιατί ανοίγουν πραγματική δυνατότητα να κρατάς περισσότερα αυτοκίνητα.
- Κάποιες γρήγορες ή ειδικές επιλογές μπορεί επίσης να ζητούν Νομίσματα, πάντα με καθαρή ένδειξη κόστους πριν την επιβεβαίωση.
- Αν δεν έχεις αρκετά Νομίσματα, η ενέργεια μένει κλειδωμένη μέχρι να μαζέψεις μέσα από διαθέσιμες πηγές.

## Πώς τα κερδίζεις

- Τα Νομίσματα μπορούν να έρθουν από συλλογές, δώρα, αποστολές, ειδικές ανταμοιβές, πτώσεις ανταμοιβών ή άλλες ροές προόδου.
- Μερικές φορές εμφανίζονται ως σπάνια ανταμοιβή, γι' αυτό αξίζει να κοιτάς τις ανταμοιβές και τις συλλογές που τα δίνουν.
- Μην τα ξοδεύεις βιαστικά. Αν θες περισσότερα αυτοκίνητα, κράτα τα για θέσεις γκαράζ. Αν θες ταυτότητα και στυλ, κράτα τα για εμφανίσεις και σκηνές.
- Το παιχνίδι δεν προσπαθεί να σε στριμώξει. Σου δίνει επιλογές για να χτίσεις τον λογαριασμό με τον ρυθμό σου.

## Φίλοι

**Ετικέτα:** Φίλοι

**Τίτλος:** Προσκλήσεις, αιτήματα και ημερήσια δώρα

**Μήνυμα:** Στο μενού Φίλοι διαχειρίζεσαι σχέσεις με άλλους οδηγούς. Μπορείς να προσκαλέσεις με ηλεκτρονική διεύθυνση, να αποδεχτείς αιτήματα, να στείλεις ημερήσια δώρα και να εξαργυρώσεις όσα έλαβες.

## Αιτήματα και προσκλήσεις

- Με πρόσκληση μέσω ηλεκτρονικής διεύθυνσης στέλνεις αίτημα φιλίας στον αντίστοιχο παίκτη.
- Ο άλλος παίκτης πρέπει να αποδεχτεί το αίτημα για να γίνετε φίλοι.
- Ο κωδικός πρόσκλησης εγγραφής δίνει μπόνους και στους δύο όταν ο νέος παίκτης φτάσει επίπεδο 5 και ξανά στο επίπεδο 10.
- Οι φίλοι είναι κομμάτι της καθημερινής ροής, όχι απαίτηση για να μπορέσεις να παίξεις.

## Ημερήσια δώρα

- Μπορείς να στείλεις ένα δώρο την ημέρα σε κάθε φίλο ή να επιλέξεις πολλούς φίλους μαζί όπου επιτρέπεται.
- Τα εισερχόμενα δώρα μένουν εδώ μέχρι να πατήσεις εξαργύρωση.
- Τα δώρα φίλων είναι μικρή βοήθεια προόδου και φιλική συνήθεια. Δεν αγοράζονται με πραγματικά χρήματα.
- Αν ένα δώρο δίνει πόρο που δεν χωράει, ακολούθησε την ένδειξη της σελίδας για να μη χαθεί.

## Κανόνες και καθαρή ροή

- Ο βασικός κανόνας είναι ένα δώρο ανά φίλο κάθε ημέρα. Αν δεν μπορείς να στείλεις ξανά, περίμενε την επόμενη ημερήσια αλλαγή.
- Οι προσκλήσεις εγγραφής και τα καθημερινά δώρα είναι διαφορετικές λειτουργίες: η πρώτη φέρνει νέο φίλο, η δεύτερη κρατά ενεργή την καθημερινή σχέση.
- Αν έχεις πολλά εισερχόμενα, εξαργύρωσέ τα με πλάνο για να μη γεμίσεις όρια αντοχής ή καυσίμου χωρίς λόγο.

## Δημόσιο προφίλ οδηγού

**Ετικέτα:** Προφίλ οδηγού

**Τίτλος:** Γρήγορη εικόνα άλλου οδηγού

**Μήνυμα:** Το προφίλ οδηγού δείχνει συγκεντρωμένα στοιχεία για έναν άλλο οδηγό, είτε είναι παίκτης είτε αυτόματος αντίπαλος. Έτσι μπορείς να καταλάβεις τη δυναμική του πριν τον συγκρίνεις ή τον αντιμετωπίσεις.

## Τι δείχνει

- Βλέπεις επίπεδο, κατάταξη, θαυμαστές, ομάδα και βασικά αγωνιστικά στατιστικά, ώστε να καταλάβεις τι είδους οδηγός είναι.
- Το ενεργό αυτοκίνητο εμφανίζεται με την ίδια λογική όπως στο δικό σου προφίλ: είναι το αυτοκίνητο που χαρακτηρίζει τον οδηγό στους απλούς αγώνες.
- Οι συλλογές, τα κύπελλα και το ποσοστό νικών δείχνουν ιστορία λογαριασμού, όχι μόνο στιγμιαία δύναμη.

## Πώς το χρησιμοποιείς

- Πριν προκαλέσεις ή συγκρίνεις οδηγό, κοίτα επίπεδο, αυτοκίνητο, ομάδα και γενικό ποσοστό νικών.
- Ένας οδηγός με χαμηλότερο επίπεδο μπορεί να έχει πολύ δυνατό αυτοκίνητο ή εμπειρία σε συγκεκριμένη πίστα, άρα η τελική πιθανότητα αγώνα είναι πάντα πιο σημαντική από το προφίλ μόνο του.
- Δεν εμφανίζονται διαχειριστικές, προσωπικές ή ευαίσθητες λεπτομέρειες λογαριασμού. Είναι δημόσια εικόνα προόδου.

## Τι δεν δείχνει από μόνο του

- Το προφίλ δεν υπολογίζει την τελική εικόνα ενός συγκεκριμένου αγώνα. Η πίστα, ο τύπος αγώνα, ο καιρός ημέρας, τα αντικείμενα και οι διαθέσιμες αναμετρήσεις φαίνονται σωστά στην προεπισκόπηση αγώνα.
- Ο καιρός ημέρας του αντιπάλου είναι δικός του και εφαρμόζεται μόνο όταν γίνεται ανάλυση ή εκτέλεση αγώνα εναντίον του.
- Χρησιμοποίησε το προφίλ για γενική κατανόηση και την προεπισκόπηση για την τελική απόφαση.

# Λογαριασμός και υποστήριξη

## Προφίλ

**Ετικέτα:** Προφίλ

**Τίτλος:** Η συνολική εικόνα του λογαριασμού σου

**Μήνυμα:** Στο προφίλ βλέπεις τη συνολική πρόοδο του οδηγού: επίπεδο, πόρους, αγώνες, εμπειρία, κύπελλα, συλλογές, ομάδα και ενεργό αυτοκίνητο.

## Συνολική πρόοδος οδηγού

- Το επίπεδο δείχνει πόσο έχεις παίξει συνολικά μέσα από εκκινήσεις αγώνων.
- Οι πόροι δείχνουν τι έχεις διαθέσιμο τώρα και πότε αυξάνονται όρια όπως μέγιστη αντοχή ή μέγιστο καύσιμο. Η μέγιστη αντοχή ανεβαίνει κατά +1 κάθε 5 επίπεδα μέχρι το 120 στο επίπεδο 500 και μετά κατά +1 κάθε 10 επίπεδα μέχρι το 250.
- Τα αγωνιστικά στατιστικά δείχνουν συνολικούς αγώνες, νίκες, ήττες, ποσοστό νικών και εικόνα απόδοσης.
- Τα κύπελλα, οι συλλογές και η εμπειρία δείχνουν μακροχρόνιο κόπτο, όχι απλώς τι έγινε σήμερα.

## Αυτοκίνητο, ομάδα και πρόσκληση

- Το ενεργό αυτοκίνητο δείχνει το βασικό στήσιμο που χρησιμοποιείς τώρα στους απλούς αγώνες.
- Αν είσαι σε ομάδα, το προφίλ δείχνει τη σύνδεση με το συνεργείο και μέρος της κοινωνικής σου προόδου.
- Ο κωδικός πρόσκλησης χρησιμοποιείται στην εγγραφή φίλου και ενεργοποιεί μπόνους στο επίπεδο 5 και ξανά στο επίπεδο 10.
- Το δημόσιο προφίλ είναι πιο μαζεμένη έκδοση που μπορούν να δουν άλλοι παίκτες, χωρίς προσωπικές ρυθμίσεις λογαριασμού.

## Ρυθμίσεις εμπειρίας

- Οι προτιμήσεις εμφάνισης, θέμα περιβάλλοντος, φόντο και ρυθμίσεις παραθύρων αλλάζουν το πώς βλέπεις το παιχνίδι, όχι τα στατιστικά σου.
- Τα Πλαίσια μενού αλλάζουν τα τέσσερα πρώτα κουτάκια πόρων στο επάνω μενού. Μετά από αυτά μένουν σταθερά τα Χρήματα, το Καύσιμο, η Αντοχή και το Επίπεδο.
- Η ρύθμιση εμφάνισης παραθύρων μπορεί να περιορίζει καθημερινές επιβεβαιώσεις, όμως η Αυτόματη εκτέλεση αγώνων και η Αυτόματη επισκευή ομάδας εμφανίζουν κανονικά τα παράθυρα επιβεβαίωσης και αποτελέσματος για να μη χάνεις τι συμβαίνει.
- Οι ημερομηνίες στα ελληνικά εμφανίζονται σε ελληνική αριθμητική μορφή, ώστε τα ημερήσια στοιχεία όπως καιρός και ιστορικό να διαβάζονται καθαρά.
- Ο μηδενισμός λογαριασμού καθαρίζει και τις καρφισωμένες/κρυμμένες ειδοποιήσεις, ώστε ο παίκτης να ξαναξεκινά με καθαρή αρχική εικόνα.

- Οι προεπιλεγμένες θέσεις πόρων στο μενού είναι Θαυμαστές, Κύπελλα, Νομίσματα και Αγώνες. Μπορείς να τις αλλάξεις από τα Πλαίσια μενού χωρίς να αλλάξει η πρόοδος του λογαριασμού.

## Ασφάλεια

**Ετικέτα:** Ασφάλεια λογαριασμού

**Τίτλος:** Σύνδεση, ηλεκτρονική διεύθυνση και διαγραφή

**Μήνυμα:** Η ασφάλεια συγκεντρώνει τις ενέργειες που αλλάζουν πρόσβαση στον λογαριασμό: κοινωνικές συνδέσεις, αλλαγή ηλεκτρονικής διεύθυνσης με κωδικό και οριστική διαγραφή.

## Σύνδεση με υπηρεσίες

- Οι συνδέσεις Google και Facebook είναι τρόποι εισόδου στον ίδιο λογαριασμό. Δεν δημιουργούν δεύτερο οδηγό και δεν αλλάζουν την πρόοδο του παιχνιδιού.
- Αν συνδέσεις κοινωνική υπηρεσία, μπορείς να μπαίνεις πιο γρήγορα χωρίς να θυμάσαι ξεχωριστό κωδικό του παιχνιδιού.
- Αν αποσυνδέσεις υπηρεσία, βεβαιώσου ότι έχεις άλλο διαθέσιμο τρόπο εισόδου πριν φύγεις από τη σελίδα.

## Αλλαγή ηλεκτρονικής διεύθυνσης

- Η αλλαγή ηλεκτρονικής διεύθυνσης χρειάζεται νέα ηλεκτρονική διεύθυνση και κωδικό επιβεβαίωσης πριν εφαρμοστεί, ώστε να μη χαθεί η πρόσβαση κατά λάθος.
- Η ηλεκτρονική διεύθυνση είναι σημαντικό για επικοινωνία, επαναφορά πρόσβασης και αναγνώριση λογαριασμού.
- Αν δεν βλέπεις επιβεβαίωση, έλεγξε ότι έγραψες σωστά τη διεύθυνση και ότι έχεις πρόσβαση στο νέο εισερχόμενα.

## Οριστική διαγραφή

- Η διαγραφή λογαριασμού είναι μόνιμη και αφορά την πρόοδο που έχτισες: αυτοκίνητα, πόρους, συλλογές, φίλους, ομάδα και ιστορικό.
- Γι' αυτό η σελίδα ζητά ξεκάθαρη επιβεβαίωση πριν προχωρήσει.
- Αν ο λόγος είναι πρόβλημα ή απορία, άνοιξε πρώτα θέμα στην Υποστήριξη. Πολλά πράγματα λύνονται χωρίς να χαθεί ο λογαριασμός.

## Μηδενισμός και επιβεβαιώσεις

- Ο μηδενισμός λογαριασμού είναι διαφορετικός από τη διαγραφή: κρατά την πρόσβαση στον λογαριασμό αλλά καθαρίζει την πρόοδο σύμφωνα με την ενέργεια που επιβεβαιώνεις.
- Οι επικίνδυνες ενέργειες ανοίγουν παράθυρο επιβεβαίωσης και ελέγχουν πρώτα αν έχεις συμπληρώσει σωστά τα απαιτούμενα πεδία.
- Αν η φόρμα ζητά συγκεκριμένη λέξη ή κωδικό, γράψε την ακριβώς όπως εμφανίζεται. Το κουμπί δεν πρέπει να ολοκληρώνει την ενέργεια χωρίς έγκυρη επιβεβαίωση.

## Υποστήριξη

**Ετικέτα:** Υποστήριξη

**Τίτλος:** Επικοινωνία με τη διαχείριση

**Μήνυμα:** Στην Υποστήριξη στέλνεις μήνυμα στη διαχείριση και κρατάς όλη τη συζήτηση σε ένα σημείο. Μπορείς να ανοίξεις νέο θέμα, να συνεχίσεις υπάρχουσα συνομιλία και να δεις πότε υπάρχει απάντηση.

### Καρτέλα: Μηνύματα

- Άνοιξε νέο θέμα όταν θέλεις να αναφέρεις πρόβλημα, ερώτηση, πρόταση ή κάτι που δεν εξηγείται καθαρά μέσα στη σελίδα.
- Οι απαντήσεις της διαχείρισης εμφανίζονται στην ίδια συνομιλία και το μενού δείχνει ένδειξη όταν υπάρχει κάτι αδιάβαστο.
- Κράτησε κάθε θέμα καθαρό: ένα πρόβλημα ή μία ερώτηση ανά συνομιλία. Έτσι μπορεί να απαντηθεί σωστά χωρίς να μπερδεύονται στοιχεία.

### Τι βοηθά να γράψεις

- Αν αναφέρεις σφάλμα, γράψε σε ποια σελίδα ήσουν, τι πάτησες, τι περίμενες να γίνει και τι έγινε τελικά.
- Αν αφορά αγώνα, βοηθούν στοιχεία όπως αντίπαλος, πίστα, ποσοστό νίκης, αντικείμενα που χρησιμοποίησες και ώρα περίπου.
- Αν αφορά ανταμοιβή, γράψε από πού περίμενες να δοθεί: κύπελλο, συμβόλαιο, αποστολή, συλλογή, περιοδεία ή δώρο.

### Κλείσιμο και στήριξη

- Αν το θέμα λύθηκε, μπορείς να το κλείσεις για να μη μένει ενεργό και να βρίσκεις πιο εύκολα τα ανοιχτά ζητήματα.
- Στην καρτέλα Στήριξη υπάρχει σύνδεσμος PayPal για όποιον θέλει προαιρετικά να στηρίξει το παιχνίδι.
- Η στήριξη είναι προαιρετική. Το CarMadness παραμένει παιχνίδι που παίζεται και προχωρά με πόρους που κερδίζονται μέσα στο ίδιο το παιχνίδι.

### Γενική βοήθεια fallback

**Ετικέτα:** Βοήθεια

**Τίτλος:** Πώς να διαβάζεις αυτή τη σελίδα

**Μήνυμα:** Αυτή είναι γενική βοήθεια για σελίδα που δεν έχει ακόμη δικό της ειδικό οδηγό. Διάβασε πρώτα τις κάρτες, τις απαιτήσεις και τα κουμπιά ενέργειας: εκεί φαίνεται τι μπορείς να κάνεις τώρα και τι σε κρατά πίσω.

## Τι να κοιτάς πρώτο

- Ξεκίνα από την κεφαλίδα της σελίδας. Συνήθως γράφει ποιον πόρο, ποιο επίπεδο ή ποια κατάσταση αφορά η ενότητα.
- Μετά κοίτα τις κάρτες. Οι τίτλοι, τα σήματα και οι τιμές δείχνουν αν κάτι είναι διαθέσιμο, κλειδωμένο, ενεργό, ολοκληρωμένο ή σε αναμονή.
- Αν υπάρχει μπάρα προόδου, διάβασε πάντα και τον αριθμό δίπλα της. Η μπάρα δείχνει οπτικά την πρόοδο, ο αριθμός εξηγεί ακριβώς πόσο λείπει.

## Κουμπιά και κλειδώματα

- Τα κουμπιά ενέργειας εμφανίζονται μόνο όταν υπάρχει κάτι που μπορεί να γίνει ή όταν χρειάζεται να δεις γιατί δεν γίνεται.
- Αν μια επιλογή είναι κλειδωμένη, συνήθως λείπει επίπεδο, πόρος, θέση, χρόνος ολοκλήρωσης ή προηγούμενη προϋπόθεση.
- Πριν επιβεβαιώσεις ενέργεια που ξοδεύει πόρους, διάβασε το παράθυρο. Εκεί πρέπει να φαίνεται τι θα ξοδευτεί, τι θα ξεκινήσει και τι θα αλλάξει.

## Αν κάτι δεν βγάζει νόημα

- Κοίτα τη Ροή για να δεις τι άλλαξε πρόσφατα στον λογαριασμό σου.
- Κοίτα τις Ανταμοιβές αν περίμενες δώρο, κύπελλο, συλλογή ή πακέτο που δεν μπήκε άμεσα στο προφίλ.
- Αν εξακολουθεί να μη φαίνεται καθαρά, άνοιξε θέμα στην Υποστήριξη και γράψε σε ποια σελίδα ήσουν και τι πάτησες.