

## **SBK'08: Superbike World Championship**

Piattaforma: Xbox 360

Versione del gioco: SBK'08: Superbike World Championship (con l'update di Xbox live più recente applicato).

Tipo di competizione: Per Sabato 6 Dicembre, quella con montepremi da 1.000 euro in Avanzato, mentre per le due giornate successive saranno organizzati tornei for fun con settaggi Arcade.

Svolgimento del torneo: Per Sabato vi saranno fasi a Mini Championships fino a quando rimangono 8 players per il Campionato finale sul Main stage. Per i tornei for fun il regolamento sarà analogo o a discrezione degli organizzatori in base al numero dei partecipanti.

Condizioni per la vittoria: Vincere il Championship.

Montepremi totale: 1.000 euro in monete d'oro.

Montepremi per posizione: (solo per il torneo di Sabato 6 Dicembre) 500, 250, 125, 65, 15, 15, 15, 15. (premiati i primi 8 classificati).

Slot: 128 per il torneo in Simulazione a montepremi di Sabato 6 Dicembre. Per le giornate successive sarà ad entrata gratuita e quindi in base a chi si iscriverà in loco.

*-Settaggi della Partita-*

Tipo di Multiplayer: Xbox-Live, Partita del Giocatore (privata essendo 7 slot amici)

Modalità di Gioco: Avanzato (non personalizzabile)

Selezione Circuito: Tutti i 12 circuiti potranno essere usati; per i Mini Championships a seconda dell'affluenza potranno essere giocati dai 3 ai 6 circuiti; per il Championship finale dai 6 ai 12 circuiti.

Limite Giri: 30% - 50% a seconda del circuito.

Meteo: Libero

Limite Giocatori: 8

Solo Visuale Cruscotto: No

Solo Cambio Manuale: No

Collisioni: No

Lingua Predefinita: Predefinito

Slot Amici: 7 (per i profili di The Gameland)

Selezione Team: Scelta libera

Selezione Pilota: Scelta libera

Gestione dell'Host (colui che crea la partita): Per i Mini-Campionati casuale per il primo circuito, dopodiché l'ultimo classificato sarà host; per il Campionato Finale se non vi sono 8 players contati, l'host sarà neutro; mentre altrimenti sarà colui che arriva al Championship Finale con più punti per la prima gara, mentre per le successive sarà chi arriva primo.

Nota 1: prima dell'inizio di ogni circuito saranno dati 10 minuti di tempo ai giocatori per settare tutte le impostazioni necessarie ed eventualmente effettuare giri di prova sul circuito che si andrà a giocare per regolare l'assetto, salvarlo ed importarlo al momento della corsa.

Nota 2: In Simulazione non c'è né falsa partenza né aiuto fuoripista, mentre viene inserita l'inerzia realistica.