

Auta

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Auta

autor: Daniel „Thorwalian” Kazek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Wyścigi	4
Złoty Tłok	9
Minigry	13
Przegląd ogólny	13
Przewracanie traktorów	15
Na ratunek Luigi	34
Trening z Kamaszem	51
Pościg za Pocztkami Gieni	55

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Grasz w Auta? Świetnie się składa, gdyż chciałbym powitać Cię w poradniku poświęconym tej produkcji, w którym mam nadzieję znajdziesz odpowiedzi na wiele pytań. Rady zostały podzielone na trzy główne działy, odpowiednio relacjonujące przebieg licznie czekających Cię wyścigów, cech charakterystycznych sezonu o Złoty Tłok oraz wybrane minigry.

Świadomie zrezygnowałem z aspektów poznawczych programu, czyli elementarnych porad na temat jak np. wygląda proces podejmowania zadań dostępnych w krainie, ich zależności, bądź otoczki fabularnej. O tym można dowiedzieć się z marszu rozpoczynając zabawę, której nie chce Ci psuć, więc uznałem takie informacje za zbędne. Pełną swobodę zostawiam również w doborze misji, nie podając jakie czekają Cię laury za zwycięstwo. W trakcie rozgrywki zawsze będziesz miał co najmniej dwa nowe zadania do wykonania, a myśląc o zakończeniu gry z maksymalnym wynikiem, musisz po prostu wszystkie zaliczyć, w jakiej tylko chcesz kolejności.

Słowo wyjaśnienia należy się także wyselekcjonowanym minigrom. Proponowane rozwiązania oraz porady dotyczą tylko tych o największym stopniu trudności. Przyznasz mi chyba rację, że przesadą byłoby rozwódzić się przykładowo o nauce ostrego zakrętu przez Wójta, poświęcając temu jeszcze osobny rozdział. Tyczy się to również innych bardzo prostych i banalnych w obsłudze gier. Ich skrótowe i jak mi się wydaje wystarczające objaśnienie znajdziesz czytając początek właściwego rozdziału. Mimo wszystko, jeżeli z jakimś nie opisanym tu zagadnieniem masz problemy, zawsze możesz skorzystać z oficjalnej drogi do zadania pytania, na pewno odpowiem.

Poradnik został przygotowany na podstawie tego, co naprawdę może Ci pomóc w osiągnięciu celów. Zapraszam więc do przyjemnego wertowania jego stron.

Daniel „Thorwalian” Kązek

Wyścigi

Na początek pogadamy sobie o esencji Aut, czyli wyścigach. W całej grze znajdziesz dziewiętnaście zawodów, które lubię nazywać lokalnymi. Chodzi tu oczywiście o te porzucane gęsto po całej Chłodnicy Górskiej i dwóch pozostałych krainach. Pełną liczbę dwudziestu pięciu konkursów o miano najszybszego, zamyka sześć torów należących do cyklu o Złoty Tłok ale nim zajmiemy się w następnej sekcji. Jako, że po świecie poruszamy się również na kółkach, zebrane tu porady można także z powodzeniem stosować kiedy nie uczestniczymy w różnego rodzaju zmaganiach. Z tego też względu parę informacji o trybie swobodnej jazdy, znajdziesz też tutaj.



Zamęt z ciężarówkami zmusi Zygzaka do lekkich modyfikacji.

To co powinno się zrobić na samym początku to odpowiednia konfiguracja sterowania. Może się zdarzyć, że komputer wydając piski podczas wyścigu, uniemożliwia wciśnięcie większej ilości klawiszy na raz. Powoduje to poważne utrudnienia w owocnej jeździe, nie dając przede wszystkim wykonać miejscami ostrego skrętu, o którym za niedługo będzie mowa. Problem dotyczy rzecz jasna używanej klawiatury i to niezależnie czy jest markowa, czy też kupiona za przysłowiowe grosze. Jeżeli taka trudność dotknęła również i Ciebie, zalecam zmianę domyślnych ustawień kontroli nad Zygzakiem, najlepiej koncentrując się na układzie z literami. Możesz przykładowo użyć często wybieranej przez twórców oprogramowania kombinacji **W**, **S**, tu do gazu i hamowania. Takie też rozwiązanie ja przyjąłem, dodając nadzór nad skokiem pod postacią **P** i **;**.

Teraz co można powiedzieć o samych wyścigach... Wraz z rozwojem fabuły będą one coraz cięższe i zazwyczaj dłuższe, to rzecz oczywista. Jednak już od samego początku zalecam bez przerwy korzystać z dobrodziejstw kontrolki odpowiedzialnej za ostry zakręt. Taki swego rodzaju hamulec ręczny wykonuje się skręcając w wybranym kierunku naciskając jednocześnie pożądany klawisz. Wówczas Zygzak zbiera praktycznie bez problemu kłopotliwy zakręt, co więcej nie tracąc zbytnio ze swojej szybkości.

Do takiej jazdy namawiam Cię nawet przy delikatnych łukach jako, że odpowiednie opanowanie manewru ma nadrzędne znaczenie przy późniejszych, bardziej krętych trasach i co za tym idzie jest zdecydowanie najważniejszym czynnikiem decydującym o zwycięstwie. Formalna nauka ostrego skrętu dosięgnie Cię dopiero po wypełnieniu kilku zadań, co wydaje się trochę późno. Ćwicz już w trakcie inauguracyjnego Grand Prix Chłodnicy Górskiej. Poza tym za wykonanie posunięcia otrzymujesz cenne punkty, o których jeszcze pomówimy.



Bywa i tak.

Znaczącym ułatwieniem w ściganiu się jest dopalacz. Pierwszą jego wersję dostaniesz zaraz po zwycięskiej konfrontacji z Ogórkiem, a łącznie podczas gry zbierzesz trzy zbiorniki, które wydłużą pasek doładowania. Włączenie super prędkości pozwala w szczególności na pokonanie limitu jeżeli chodzi o rozwijaną prędkość. Be względu na to ile zużyjesz specjalnej mieszanki, jej poziom stale się regeneruje. Naturalnie nie muszę się zbytnio rozwodzić jak dopalacz wpływa na pozycję w rajdzie, ani, że najlepiej aktywować go na długich prostych i w ostatniej fazie zakrętu. Mimo wszystko suplement ten proponuje stosować także w chwilach postoju kiedy np. w coś uderzyłeś lub jedziesz zbyt powoli pod górkę. W ten sposób najlepiej uzyskać satysfakcjonujące obroty silnika w mgnieniu oka, co przecież ma ogromny wpływ na przebieg całej rywalizacji.

Najwyższa pora przyjrzeć się punktom. Wprawdzie nie dotyczą one tylko wyścigów ale faktem jest, że właśnie w nich zdobywamy je najczęściej, choć nie w największych ilościach. Rozróżnia się dwa typy zbieranych profitów. Te drugie powiązane są ze Złotym Tłokiem, czyli kolejnym rozdziałem. Zwykle punkty służą tylko temu aby po wyjściu z gry kupić sobie z poziomu menu przeróżne dodatki jak postacie, kolor ich masek, filmy bądź grafiki. Na te dobra można zarobić wykonując nieszablonowe ewolucje podczas gonitwy na drodze. Był już **ostry zakręt** i **skrót**. Do tego dochodzi **szybki start**, czyli nie zakłócone niczym rozpoczęcie biegu do mety. Następnie należy wyszczególnić premię za **bezpieczną jazdę** naliczaną po przebyciu określonego programowo odcinka bez rozbijania się przy tym o przeszkody. Dodatkowo każdy kto zdecyduje się na **przechył**, czyli jazdę na dwóch kołach i **wielki skok** z użyciem np. jakiegoś pagórka lub innej naturalnej wyrzutni, również może liczyć na stosowną gratyfikację. Najbardziej ekwilibrystyczną sztuczką jest jednak jazda **do góry**, co w praktyce przejawia się odpoczynkiem na dachu konkurenta.



Loty koszące na wysokości chmur nagradzane są specjalnym ujęciem.

Wartości premii nie będę podawał, bo to można łatwo sprawdzić z informacji pojawiających się w trakcie rozgrywki, a poza tym część z nich podatna jest na odległość, czy też czas trwania i takie dane mogły wprowadzić trochę chaosu. Bonusy zapiszesz ponadto na swoje konto jeżeli w rajdzie pokonasz stary rekord okrążenia lub wszystkim razem wziętych – po 800 za każde osiągnięcie. Aż dziesięć tysięcy zbierzesz powracając z tarczą z pojedynczego wypadu o Złoty Tłok.

Niestety przemierzając wzdłuż i wszech cały ten wymyślony świat szukając nowych wyzwań, tego typu atrakcji nam zabraknie. Dostępne są jedynie w wyścigach i nic na to się nie poradzi, choćbyś przypiął sobie skrzydła do karoserii. W zamian jak kraj szeroki porzucane są błyskawice. Ta koloru żółtego wzbogaci Cię o sto punktów, biała warta jest pięćset, natomiast rzadko spotykana i zazwyczaj ciężko dostępna złota okrągła dwa tysiące. I to w sumie to tyle co powinieneś wiedzieć jak jeździć i co z tego możesz mieć. Jeżeli coś pominąłem, zrugaj mnie po prostu w komentarzach.



W takich sekretnych lokacjach najłatwiej o świedelka.