

Burnout 3: Takedown

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Burnout 3 Takedown

autor: Zbigniew „Emill” Pławecki

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Kilka uwag ogólnych	4
Tryby gry	7
Misje	8
USA (Silver Lake)	8
USA (Waterfront)	13
USA (Downtown)	18
Europa (Winter City)	24
Europa (Alpine)	30
Europa (Riviera)	35
Europa (Vineyard)	41
Azja (Island Paradise)	46
Azja (Golden City)	52
Azja (Dockside)	58
Nagłówki w gazetach	62
Zdjęcia	67
Pocztówki	74
Punkty i samochody	75
Nagrody	81

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



Niniejszy poradnik to przede wszystkim skupienie się na najważniejszych aspektach samej jazdy, takich jak korzystanie z takedown'ów, dopalacza, hamulca, opis trybów gry, itp., następnie pozwoliłem sobie rozebrać na śrubki wszystkie Crash Events, a na koniec dodałem co nieco o czekających nas bonusach i tym, co możemy zastać w naszym garażu po wykonaniu kolejnych zadań. Zapraszam do lektury.

Kilka uwag ogólnych

Dobry kierowca to podstawa

Jak w każdej ścigalce, realistycznym symulatorze, czy futurystycznej arcade'ówce, najważniejsza sprawa to unikanie kolizji. Możesz jeździć jak szatan, robić najwymyślniejsze Takedown'y, albo jechać pod prąd podczas ślizgu i jeszcze w dodatku mijać inne wozy o grubość włosa - nic ci to nie da jeśli bez przerwy będziesz na coś wpadał. Poza tym, należy pamiętać o odpowiednim korzystaniu z dopalacza i hamulca - odpowiednio wcześniej rozpoczęty ślizg w zakręcie spowoduje nie tylko, że pokonasz ów zakręt szybciej niż normalnie, ale też otrzymasz bonus w postaci dodatkowej porcji boost'a. B3 to oczywiście arcade'ówka, więc jeśli chodzi o sama technikę jazdy nie ma się specjalnie nad czym rozwodzić, bo nie uświadczymy tu ani skomplikowanego systemu zmiany biegów, a ocieranie się o bandy wcale nie powoduje specjalnej utraty prędkości.

Takedown'y

Technika jazdy swoją drogą, a technika walki - swoją. Najważniejsze są oczywiście tytułowe Takedown'y - najlepszy sposób na bonusy w postaci dopalacza i punktów. Takedown'y to nic innego jak efektowne uderzenie w przeciwnika, połączone najczęściej z jego utratą kontroli nad pojazdem i efektownymi zderzeniami z różnymi przeszkodami, które (na moment) wyłączają jego samochód z dalszego udziału w grze. Gdy damy popalić jednemu z nich, nasz pasek dopalacza zwiększa długość dwukrotnie, następnie zwiększa się trzy i czterokrotnie - więcej niestety nie można. :P Samo „stukanie” w oponenta nic nam nie daje, najważniejsze w całej zabawie jest właśnie wpakowanie go w coś - najlepiej dużego.

Najlepszy sposób to atak od tyłu. Z tym, że jeśli jedziemy z podobną do niego prędkością, to niewiele się wydarzy, dlatego najlepiej mieć w zapasie trochę dopalacza, zbliżyć się do bagażnika ofiary (chyba, że bagażnik ma z przodu, to wtedy do silnika), wcisnąć R1... i podziwiać, jak wykonuje efektowny piruet i trafia w najbliższą przeszkodę terenową. A jeśli uda nam się dogonić całą stawkę, to być może dzięki uzyskanemu rozpędowi bez przeszkód wyprzedzimy wszystkich.

Drugi sposób to uderzenie z boku - wiadomo, podjeżdżamy z boku, skręcamy i TRACH! Trzeba tylko uważać, by nie skręcić zbyt gwałtownie, szczególnie jeśli jedziemy na dopalaczu, bo prędzej sami w coś się wpasujemy, niż trafimy w cel. Ta metoda przydaje się szczególnie w miejscach, gdzie panuje spory ruch - drobne „szturchnięcie” może spowodować, że przeciwnika czeka bliskie spotkanie trzeciego stopnia z cysterną.

Znając życie, pewnie większość z czytelników będzie po prostu uderzać, bez specjalnego przygotowania, w końcu po kilku razach każdy samochód wyląduje gdzieś na poboczu, ale warto mieć na uwadze sposoby opisane powyżej. Zapomniałbym o jeszcze dwóch - „psyche out” i wspomaganie się hamulcem. Pierwszy polega na tym, że jeśli utrzymamy się na ogonie kogoś z wozów wystarczająco długo, jego kierowcy po prostu odbije i sam się w coś wpakuje. Natomiast drugi to przyhamowanie, jeśli jest bezpośrednio za nami (wpakuje nam się w kuper), a gdy nas minie - dodajemy gazu i taranujemy boczkiem.

Z reguły nie warto przesadzać z ilością Takedown'ów, zwykle wystarczy jeden, by dostać na tyle boost'a, by wysunąć się na prowadzenie, chyba że nadarza nam się niezwykle łatwa okazja, której grzechem byłoby nie wykorzystać. Jeśli jest inaczej i ryzykujesz kraksą - dodaj gazu i pędź przed siebie.

Grunt to skupienie

Jak wiadomo, boost otrzymujemy przez jazdę pod prąd, kontrolowane ślizgi na zakrętach, loty (czy raczej podskoki) i mijanie innych pojazdów w bardzo niewielkiej odległości i oczywiście kraksy z naszymi konkurentami. Właśnie – kraksy, takedown'y a nie delikatne stuknięcia. Poza tym, każdy z tych sposobów jest dość powolny i niebezpieczny (a szczególnie chyba jazda pod prąd), dlatego nie opłaca się jazda szmat drogi z ryzykiem wciśnięcia się pod podwozie jakiegoś trucka, tylko po to, by zapełnić 1/4 najmniejszego paska dopalacza. No, chyba, że znajdujemy się na olbrzymiej, pustej w dodatku autostradzie, gdzie nic nie ryzykujemy, a w dodatku możemy sobie pomóc pokonując zakręty ślizgami.

O cal od kraksy

W wyścigach unikanie zderzeń z „cywilami” to chyba najważniejsza sprawa, bo jedna kraksa może spowodować utratę wielu cennych sekund i w konsekwencji wylądowanie na samym końcu stawki. W dodatku większość początkujących jeździ na złamanie karku, co i rusz lądując na jakimś bogu ducha winnym samochodzie czy ścianie. Jest kilka zasad, które pozwolą nam uniknąć takich sytuacji. Tak, jak zapamiętanie co może być dla nas niebezpieczne, a co nie. Ściany na przykład niebezpieczne... nie są! Oczywiście, o ile nie przydarzy nam się czołowe zderzenie. Można się po nich szybko „ześliznąć” i kontynuować jazdę, nic nam się nie stanie, (może poza drobną utratą prędkości). Jazda w kierunku przeciwnym niż inne samochody jest z całą pewnością niebezpieczna tylko wtedy, gdy jedziemy za szybko. Wystarczy nieco zwolnić i spokojnie zdążymy uniknąć niebezpieczeństwa, raz że wcześniej je zauważymy, a dwa - niekiedy również i z nich uda nam się „ześlizg”, jeśli najedziemy pod odpowiednim kątem (czołowe zderzenie zawsze skończy się „dzwonem”, nie ma szans ratunku). Jeśli chodzi o samochody, które będą z nami walczyć to ich nie należy się obawiać, potencjalne zagrożenie sprawiają tylko po uderzeniu, bo ich wraki mogą nam niespodziewanie wylądować przed maską. Jednak pewnie większość czasu będziecie się i tak rozbić o ściany i ruch uliczny.

Pod żadnym pozorem nie ryzykuj, szczególnie na pełnym gazie. Jeśli wjeżdżasz w ruchliwą, zatłoczoną ulicę, albo po prostu nie jesteś pewien, jaki będzie kolejny zakręt - jedź uważniej. Puść dopalacz i spróbuj pokonać zakręt zarzucając tyłem wozu, tak by to on stuknął w bandę, a nie jego przód. Po ominięciu newralgicznego punktu znów możesz dodać gazu. Uwaga na nadjeżdżające z przeciwka pojazdy. Ich zbliżanie się zawsze zwiastują wyraźne światła, więc po prostu skup się na ich omijaniu. Wybierz jeden, bezpieczny (czyli „luźny”) pas, najlepiej poboczne (zwykle jest puste), co jakiś czas możesz „zahaczyć” o zwykły pas ruchu jeśli będzie wolny. Jazda poboczem nie zawsze skutkuje otrzymaniem dopalacza. Poza tym możesz równie dobrze jechać po linii rozdzielającej pasy, po krótkim treningu opanujesz to na tyle, że nie tylko będziesz mógł spokojnie omijać pojazdy i zgarniać bonusy za jazdę pod prąd, ale i za mijanie ruchu ulicznego w niewielkiej odległości.

Osobiście wolę jeździć pod prąd tylko na szerokich drogach, bo nie tylko wyraźnie widać tam zbliżające się pojazdy, ale też sama szosa jest na tyle szeroka, że mamy dużo miejsca na manewrowanie.

Czasami kolizji po prostu nie sposób uniknąć. Nierzadko po kontakcie z przeciwnikiem (po tym jak go stuknęliśmy, albo on zaatakował nas), skierujemy się wprost pod nadjeżdżający z przeciwka autobus i nic nie możemy na to poradzić. Albo pędzimy sobie spokojnie na pełnej prędkości, gdy nagle ze skrzyżowania wyjeżdża nam z boku samochód, tak że nie jesteśmy go w stanie odpowiednio wcześnie zauważyć. Jeśli już coś takiego ma miejsce, nie pozostaje nic, tylko spróbować użyć „aftertouch'a” (przycisku R1, powodującego efekt „bullet time”, który pozwala sterować w pewnym zakresie naszym wrakiem) i ustawić samochód po kraksie tak, by jadący tuż za nami przeciwnik nie mógł nas ominąć. Możemy też postarać się wylądować złodem jak najdalej, by po respawnie mieć jeszcze jakąś przewagę.

Z dopalaczem...

Nie da się ukryć, że zużycie całego dostępnego zapasu dopalacza na samym początku to głupota, szczególnie, jeśli nie mamy go wiele, a większość wymienionych wcześniej sposobów dostarcza nam go marniutkie ilości. Gdy zostaje mi mała rezerwa, korzystamy z niej tylko wtedy, gdy właśnie straciliśmy prędkość (na przykład po wypadku) czy złym podejściu do zakrętu i otarci o bandę, zostaliśmy przyhamowani. Korzystanie z boost'a na prostej, pustej drodze, tylko po to, żeby jechać jeszcze szybciej to moim zdaniem zwykłe marnotrawstwo.

Z drugiej strony, jeśli jest go na tyle dużo, że można zaszaleć - czemu nie? Jeśli właśnie wykonaliśmy takedown i otrzymaliśmy dodatkową porcję, można go użyć by wyrwać się przed siebie. Oczywiście musimy pamiętać o tym, by uważać jak jedziemy, szczególnie przy takich prędkościach. Poza tym, jeśli mamy przewagę ponad 5 sekund, zdecydowanie należy zdjąć nogę z gazu i jechać tak, by mieć absolutną pewność, że się nie rozbijemy. A dopalacza używamy dopiero, gdy przeciwnik zbliży się na tyle blisko, że będzie można wykonać na nim takedown, albo zwyczajnie mu zwać.

Gra na szczęście daje nam swego rodzaju handicap, ponieważ jeśli tracimy do konkurenta duży dystans, dopalacz (np. z jazdy pod prąd) dostajemy szybciej, co można wykorzystać szczególnie w trybie wyścigów face-off (jeden na jeden). I jeszcze jedno - mały tips - do wyścigów ze startu zatrzymanego i Crash Events, stojąc na starcie wciskamy przez chwilę hamulec, a na moment przed sygnałem do startu gaz. Jeśli dobrze „wycelujemy” z tym momentem, przez chwile po ruszeniu będziemy mieli darmowy dopalacz, nawet z pustym paskiem.

...czy może jednak bez?

A to strategia, którą ostatnio zaczynam stosować coraz częściej - w niektórych wyścigach naprawdę ułatwia sprawę. Pomysł polega na tym, by zaraz po starcie wysunąć się na prowadzenie i cały czas je utrzymywać, na niewielki dystans, ale wszystko bez użycia dopalacza, a przynajmniej używając go naprawdę rzadko i krótko. Po prostu zacznij wyścig jak w każdej innej grze, wysuń się na czoło stawki i nie odpuszczaj. Wcale nie trzeba jeździć niczym pirat drogowy, po prostu trzeba jechać w miarę uważnie, chociaż jeśli w międzyczasie zastosujemy takedown na wozie będącym na 1 czy 2 pozycji, to nic złego się nie stanie.

Po przejęciu prowadzenia - po prostu je utrzymuj. Jeśli wykonałeś takedown i dostałeś nieco dopalacza - nie korzystaj z niego! Przynajmniej nie od razu. Wykorzystaj go tylko po to, by szybko pokonywać zakręty itp. Jeśli będziesz jechać uważnie i nie będziesz rozwalać się na pierwszym lepszym drzewie, utrzymanie prowadzenia wcale nie powinno być takie trudne. Jeśli zostaniesz wyprzedzony, ustaw się za wozem, który jedzie przed tobą, wciśnij turbo i stuknij go lekko od tyłu, w większości wypadków delikwent pójdzie na pobocze. Tym sposobem nierzadko będziesz w stanie uzyskiwać przewagę ok. 7-10 sekund, nawet jeśli nie dodasz turbo ani razu.

Oczywiście, jeśli będziesz już widział przed sobą linie mety, możesz dać po garach, z całej siły jaką dysponuje Twój wóz, by mieć pewność, że nikt cię już nie dopadnie.

Ta strategia sprawdza się zadziwiająco dobrze, często dzięki niej wygrywałem wyścigi z pewną łatwością, bo miałem większą kontrolę nad pojazdem i w całym wyścigu zdarzały mi się zaledwie 1-2 stłuczki. Natomiast, jeśli jesteś totalną ofiarą z dwoma lewymi rękami, to nic ci nie jest w stanie pomóc, przy jednym wypadku lądujesz na 4 czy 6 miejscu, z którego potem jest się bardzo trudno wygrzebać. W wyścigach multiplayer też nie radzę stosować tej taktyki, w końcu człowiek nie krzem, kiedyś się połapie jak działamy, bo nie trudno domyślić się co zamierzamy, chyba że zawsze bardzo dobrze wychodzą nam takedown'y.

Tryby gry

Crash Events - losowo wybrany samochód, skrzyżowanie i jak największy karambol do spowodowania.

Race - zwyczajny wyścig, kto pierwszy ten lepszy.

Grand Prix - seria 3 lub 4 wyścigów, miejsce punktowane w zależności od pozycji na mecie, kto ma najwięcej punktów na koniec – wygrywa.

Eliminator - albo tzw. wyścig australijski, ostatni na każdym okrążeniu odpada, aż zostanie tylko jeden.

Road Rage - przedzieramy się przez trasę, nasza medalowa (bądź nie) pozycja zależy od ilości pozostawionych za nami wraków specjalnie oznaczonych samochodów.

Face Off - wyścig „jeden na jeden”, jeżeli zwyciężymy, bierzemy samochód przegranego.

Special event/Hot lap - jedno lub dwa okrążenia, które musimy pokonać w odpowiednim przedziale czasowym by zdobyć pozycję medalową.

Crash Events

Wyścigi to w zasadzie żadna filozofia, startujemy, jedziemy, dojeżdżamy na metę, a po drodze nie dajemy się wyprzedzić - proste, nie? Oczywiście tylko z pozoru, bo Crash Events wymagają od nas najwięcej kombinowania, a nie tylko zręcznych palców i refleksu małpiszona. Dlatego to właśnie ten tryb postanowiłem rozbić na czynniki pierwsze.

Mała legenda:

- Mnożniki x2, x4 - odpowiednio żółta/zielona ikona, po najechaniu na którą zebrana kasa dubluje się/zostaje pomnożona przez 4, niestety nie sumują się;
- Heartbreaker - czerwona ikona ze złamanym sercem, lepiej jej unikać, bo zebranie spowoduje obcięcie nam zysków o połowę, w dodatku neutralizuje dwa poprzednie bonusy;
- Instant Crash-breaker - po wpadnięciu na niego nie musimy czekać z wysadzeniem wozu w powietrze aż uzbiera się odpowiednia ilość wraków, wóz eksploduje natychmiast;
- Crash-breaker - odpalany po odpowiedniej ilości stłuczek i wraków ładunek wybuchowy w naszym samochodzie, pozwala jeszcze przez chwilę sterować jego położeniem, dzięki niemu możemy zebrać leżące na trasie bonusy;
- Monety - powinienem je nazywać medalami, ale dla jasności, by nie mylić z medalami za wykonanie zadania zostaną przy określeniu „monety”, mają wartość: brązowa - \$5.000, srebrna - \$10.000, złota - \$20.000.