

Need for Speed Carbon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Need for Speed Carbon

autor: Łukasz „Lecho” Leśniewski

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

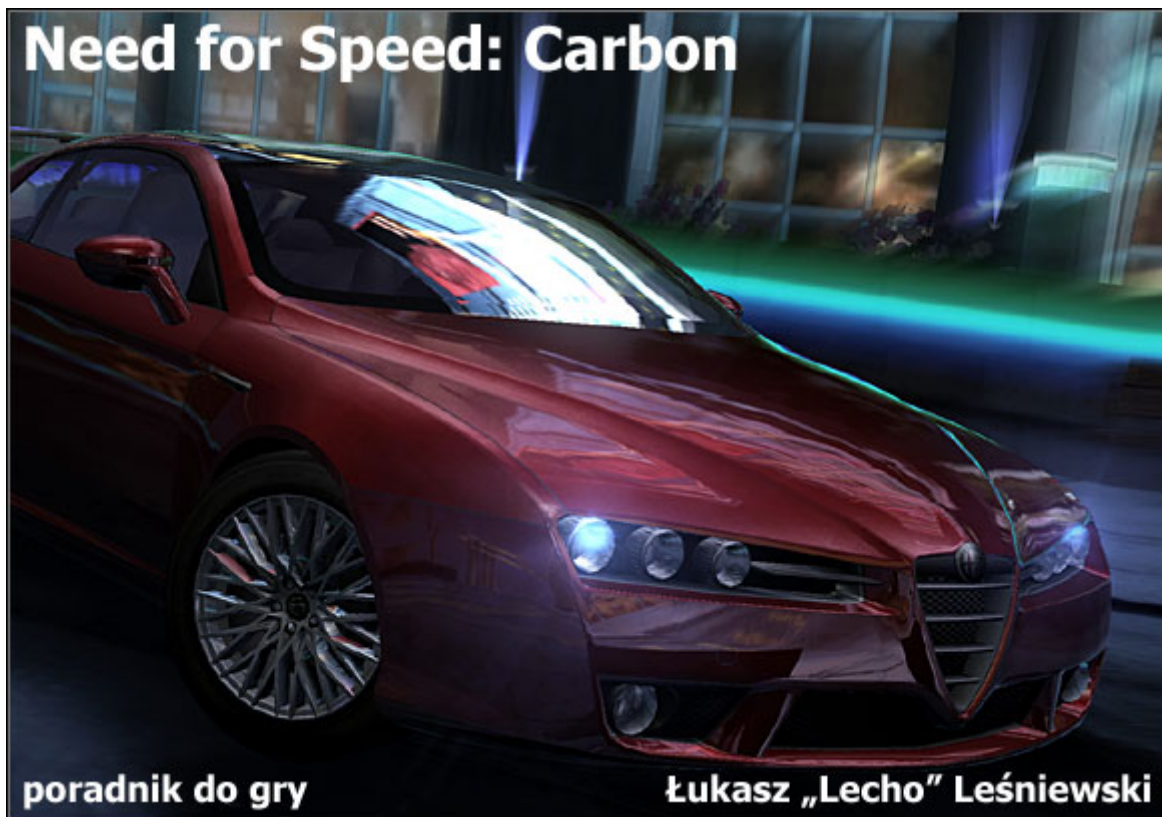
| | |
|-------------------------------------|------------|
| Wstęp | 3 |
| Podstawowe porady | 4 |
| Kariera | 6 |
| Wprowadzenie | 6 |
| Downtown | 9 |
| Kempton | 27 |
| Fortuna | 43 |
| Silverton | 62 |
| Inne tryby gry | 87 |
| Skrzydłowi | 89 |
| Samochody | 94 |
| Auta tuningowane | 94 |
| Muscle cars | 100 |
| Auta egzotyczne | 106 |
| Auta dodatkowe | 112 |
| Auta – edycja kolekcjonerska | 122 |
| Tuning | 124 |

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



Wstęp

Witam w poradniku do najnowszej części kultowej serii NFS. Carbon, jaki jest, każdy widzi – niektórzy go ubóstwiają, inni krytykują, ale wszyscy jak jeden zagrywają się w niego. Jest w co, bo wbrew pozorom gra jest naprawdę rozbudowana i zwłaszcza mniej doświadczonym kierowcom może nastęrczać trudności. W poniższym tekście spróbuję wyjaśnić najpoważniejsze zawiłości wirtualnego ścigania tak, by zagadek związanych z **Palmont City** i jego okolicami pozostało jak najmniej.

Dla ułatwienia nawigacji podzieliłem tekst na kilka zasadniczych części. Zacznę od prowadzenia Was w arkana trybu kariery i opisu wszelkich raf, jakie możecie napotkać na swojej drodze. Następnie wezmę „pod lupę” dostępne w grze samochody, a na sam koniec scharakteryzuję inne tryby gry, jakie oferuje nam **Need for Speed Carbon**. Ale zanim w ogóle usiądziecie za kółko, zapoznajcie się z kilkoma podstawowymi radami, które mogą ułatwić Wam pierwszy kontakt ze światem asfaltu i kanionów.

Łukasz „Lecho” Leśniewski

Podstawowe porady

Dostosuj grafikę.

Na dobry początek: Carbon to gra zręcznościowa, w której liczy się przede wszystkim szybkość i płynność jazdy. A płynność jazdy w dużej mierze zależy od płynności działania samej gry. Owszem, przy włączeniu wszystkich wodotrysków Carbon może zachwycać wizualnie, ale zejście na ziemię. Bez przynajmniej 40 klatek na sekundę (ilość fps można mierzyć np. frapsem) rozgrywka może być momentami mocno utrudniona. Dlatego też przed rozpoczęciem zmagania poświęć chwilę na dostosowanie ustawień do możliwości własnego sprzętu. Osobiście polecałbym też natychmiastowe wyłączenie wszelkich dodatkowych efektów, takich jak rozmywanie. Owszem, animacja prędkości rodem z Gwiezdných Wojen wygląda efektownie, ale bodaj nic tak jak ona nie ogranicza widoczności.

Odpowiednio skonfiguruj sterowanie.

To ważne, zwłaszcza że nie zajedzie się na pierwsze miejsce bez używania nitro, a niektóre klawiatury mają dość specyficzną blokadę uniemożliwiającą „kombinowanie” pewnych przycisków ze sobą, na przykład strzałki w lewo i Shift. Co za tym idzie, jeśli zbindujecie Shift pod nitro grając na strzałkach, to używając dopalacza nie będziecie mogli jednocześnie skręcać. A nawet mimo tego, że Carbon w przeciwieństwie do Most Wanted umożliwia sensowne granie na klawiaturze, dalej uważam że najlepiej jest zaopatrzyć się w dobrego pada. Przyjemniejsza staje się nie tylko sama rozgrywka, ale nawet.. poruszanie się po menu, wyraźnie dostosowane do konsolowego stylu nawigacji.

Umiejętnie używaj dopalacza.

W trakcie wyścigu miernik zużytego nitro powoli się zapełnia. Cała sztuczka polega na tym, by nigdy nie pozwolić mu napełnić się do końca. Wtedy bowiem kolejne możliwe „doładowania” nitro przepadają i w efekcie rzadziej można korzystać z dopalacza.

Omijaj latarnie!

I inne skrzynki na listy, przystanki itp. W Carbonie nie ma co prawda modelu zniszczeń mogącego w poważny sposób zaszkodzić naszym czterem kółkom, ale każde zetknięcie się z elementami pobocza powoduje bolesny spadek prędkości. A skoszenie rzędu latarni może Was wyhamować niemal do zera.

Zostań mechanikiem.

Warto poświęcić trochę czasu na dopasowanie auta do własnego stylu jazdy. Być może ustawienia poszczególnych części nie mają takiego wpływu na parametry auta, jak w Most Wanted, ale różnica między podsterownością a nadsterownością jest bardziej niż wyczuwalna. Wiadomo też, że na krętych trasach trzeba zwrócić większą uwagę na przyspieszenie, a w przypadku ograniczonej liczby zakrętów zadbać o prędkość maksymalną. Tu cudów nie ma, trzeba po prostu przysiąść i testować kolejne kombinacje aż do uzyskania właściwej dla siebie. Więcej na ten temat w części poświęconej tubingowi.

Patrz przed siebie.

Jak w prawdziwym życiu – w Carbonie też najlepiej jest patrzeć o jeden zakręt do przodu, by stale mieć sytuację pod kontrolą. Ale równie ważne jest też dobranie odpowiedniego widoku kamery. Perspektywa, z jakiej będziemy obserwować rozgrywkę, wpłynie na to jak będziemy widzieć poszczególne łuki. Wśród mocnych graczy zdania są podzielone, jedni preferują kamerę z za auta, inni z poziomu jezdni, a np. ja używam widoku z maski. To rzecz gustu, ale dobrze jest wybrać jeden konkretny rzut kamery i przyzwyczaić się do niego.

A może manual?

Osobiście polecam jazdę z manualną skrzynią biegów. Wiem, że dla większości z Was w tej chwili brzmi to jak abstrakcja, ale ma naprawdę mnóstwo plusów. Własnoręczna zmiana biegów umożliwia m.in. odrobinę szybsze „wyjście z bloków”, ale największą jej zaletą jest możliwość płynnej redukcji prędkości przed zakrętami. Mówiąc wprost – w większości przypadków jadąc z ręczną skrzynią nie trzeba w ogóle używać hamulca. Wystarczy odpowiednio zredukować bieg, by osiągnąć pożądaną prędkość. I bez względu na okoliczności ZAWSZE będzie ona taka sama – w automacie dohamowywanie do tej samej prędkości za każdym razem wymaga trochę treningu. Oprócz tego odpowiednie zrzucanie przełożeń umożliwia też „wrzucanie się” w zakręty w sposób o wiele skuteczniejszy i łatwiejszy do kontrolowania, niż w przypadku hamulca ręcznego.

Zapamiętuj zakręty!

To bardzo ważne. Trasy w Carbonie są bowiem modułowe, to znaczy składają się z przeróżnych sekwencji powtarzających się zakrętów. Oznacza to, że jeśli nauczymy się pokonywania poszczególnych łuków, to ściganie się na wszystkich trasach w danej dzielnicy będzie o niebo łatwiejsze. Oczywiście, zakręty występują często w bardzo fikuśnych kombinacjach, ale czytając opis tras łatwo zauważycie, że przeważająca ich część – zwłaszcza te najtrudniejsze – w jakimś stopniu powtarza się.

Kariera

W p r o w a d z e n i e

To podstawowy tryb gry, któremu poświęcę najwięcej miejsca w tym poradniku. Wbrew pozorom fabuła w NFS: Carbon trzyma zupełnie niezły poziom i warto się w nią choć trochę zagłębić. Zwłaszcza, jeśli jest się fanatykiem serii Fast & Furious. Najnowsza część zaczyna się dokładnie tam, gdzie kończy się Most Wanted. Oto udało nam się uciec rozwścieczonym gliniarzom i nasze srebrno-błękitne **M3** oddaliło się w stronę zachodzącego słońca... a konkretnie, do **Palmont City**. Miejsca, które jak się okazuje było kolebką naszego bezimiennego kierowcy. To tam po raz pierwszy zaczął wyczyniać swoje popisy i zyskał sławę streetracera. Także tam kilka lat wcześniej jako jedyny uniknął policyjnej obławy. Jego była już dziewczyna – **Nikki** – zdążyła tylko wrzucić mu do wozu walizkę forsy przeznaczonej na wygrane. I tyle go widzieli.

1. Pościg z Crossem



Doprawdy, Palmont nie przywita swego „syna marnotrawnego” chlebem i solą. Tuż po wjeździe na teren miasta na ogonie siada nam znany z Most Wanted komisarz **Cross**. I w tym momencie rozpoczyna się właściwa gra! Naszym zadaniem jest ucieczka przed komisarzem, ale... no właśnie. Tak naprawdę ani my jemu, ani on nam większej krzywdy zrobić nie możemy – chodzi tylko o to, by dojechać do końca ustalonej trasy, gdzie bez względu na wynik naszego pościgu i tak uderzymy w ciężarówkę z transportem drewna, niszcząc swoje **BMW**.

W tym momencie po raz pierwszy pojawi się tajemniczy **Darius** wraz z naszą byłą sympatią. Okaze się, że ma on jakieś bliżej niezidentyfikowane układy z Crossem. Zostajesz więc wprowadzie bez auta, ale na wolności. W tym świecie nic nie dzieje się jednak bezinteresownie. W zamian za uratowanie przed pójściem za kratki Darius zażąda odpracowania kasy, którą rzekomo wywieźliśmy z Palmont. W jaki sposób mamy tego dokonać? To chyba oczywiste – ścigając się!

Po serii filmików zostaniemy oddani „pod opiekę” **Nikki**, która wytłumaczy nam podstawowe zasady rządzące miastem. Przede wszystkim zaś dowiemy się, że całe jego terytorium jest podzielone między zmotoryzowane gangi, które w ulicznych wyścigach walczą o dominację.

Na koniec przejdziemy do tego, co tygryski lubią najbardziej – wybór auta! Generalnie są do wyboru trzy klasy: **egzotyczne, tuningowane** i **muscle**. Każda z klas ma inny zestaw samochodów i inne cechy charakterystyczne. I tak auta tuningowe (przede wszystkim „japończyki”) charakteryzują się bardzo dobrą przyczepnością na zakrętach i prowadzeniem, egzotyki

(europejskie supercars) to połączenie przyspieszenia i zwrotności, a muscle cars w typowo amerykański sposób imponują szybkością, ale obce jest im pojęcie „zakręt”.

W sumie ten wybór jest mocno subiektywny i zależy od stylu jazdy, jaki prezentujemy. Jeśli ktoś kocha boczne poślizgi i szaleńczą prędkość, powinien wybrać muscle cars, z kolei dla gracza preferującego atakowanie zakrętów w ekwilibrystyczny sposób idealne będą tunery. Samochody egzotyczne to coś pośredniego między jedną a drugą klasą. Początkowy wybór determinuje też kolejność odblokowywania dodatków i miejsce startu. W każdej z trzech początkowych dzielnic dominuje bowiem gang używający aut konkretnej klasy i to jego szefa w pierwszej kolejności będziemy musieli odprawić.

Z przekory dla autorów innych poradników, uparcie forsujących egzotyki na jedyną, słuszną klasę – wybrałem tunery. Nie ukrywam, pewien wpływ na to miał mój sentyment do **Mitsubishi Lancera** :) Tak czy inaczej, gdy już wybierzeć swoje auto, będziecie musieli odbyć próbny wyścig.