

Need for Speed: Porsche 2000

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Need for Speed Porsche Unleashed

autor: Kamil „Draxer” Szarek

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
Podstawy	4
Samochody	5
Trasy	9
Factory Driver	14
Prolog	14
Junior Test Driver	15
Test Driver	22
Chief Test Driver	28
Evolution	34
Prolog	34
Classic Era	34
Golden Era – Tournaments	36
Golden Era – Clasic Club	38
Modern Era – Tournaments	39
Modern Era – Golden Club	41
Modern Club	43

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

Need for Speed: Porsche Unleashed to gra zarówno doskonała jak i trudna. Zadaniem niniejszego poradnika jest pomoc w przebrnięciu przez tryby „Factory Driver” oraz „Evolution”. Znajdziecie tu mapy wszystkich lokacji wraz z opisami, szczegóły na temat doboru odpowiednich samochodów, opisy poszczególnych zadań dla trybu „Factory Driver” itd. – krótko mówiąc, wszystko, czego nowy kierowca w świecie *Porsche Unleashed* potrzebuje.

Podstawy

W grze dostępne są dwa tryby gry dla pojedynczego gracza: Factory Driver i Evolution. Zalecam ukończyć najpierw Factory Driver, gdyż jest nieco mniej skomplikowany niż tryb Evolution. Oddzieliłem drobne porady dla pierwszego trybu od tych dla drugiego.

Factory Driver:

- Nie przejmuj się, jeżeli musisz kilka(naście) razy powtarzać to samo zadanie. Tu wystarczy tylko Esc & race again, w trybie Evolution nie ma takiej opcji (race again w trybie evolution zabiera więcej czasu, a niekiedy również pieniądze).
- Duża część zadań odbywa się na firmowym placu Porsche, na którym zazwyczaj w jakiś sposób poustawiane są pachołki. Pierwsza zasada – unikaj spotkań z pachołkami. Druga – poświęć z początku takie triki jak np. 360 – w kolejnych zadaniach będzie ich więcej i w większej ilości naraz.

Evolution:

- Pieniądze zarobione w tym trybie wydawałem przede wszystkim na nowe samochody, ale nieraz opłaca się zainwestować w upgrade'y starych wozów – szczególnie, jeżeli musisz jechać danym pojazdem w danym wyścigu (restrykcja), a możesz dużo wygrać.
- Jeżeli masz taką możliwość, przechodząc daną Erę zajmij się wprawdzie ukończeniem wyścigów Classic Club Races. W przeciwieństwie do Turnamentów, nie posuwają czasu do przodu, a można na nich sporo zarobić (np. na kolejne wozy już po przejściu następnego Turnamenta. :-).
- Jeszcze odnośnie poprzedniego punktu – jeżeli nie umiesz bardzo dobrze jeździć, nie porywaj się zbyt szybko na wyzwania w Club Races, czasami warto jest ukończyć Turnamenta, aby uzyskać dostęp do samochodów. To, w jaki sposób będziesz przechodził tryb Evolution, zależy od Ciebie. Wybierz jedną z dróg.
- Dokładnie planuj swoje wydatki. Korzystaj z tabelki w rozdziale Samochody, aby dowiedzieć się np. ile będziesz potrzebował pieniędzy na następny pojazd.
- Trasy w poszczególnych rajdach możesz przechodzić w dowolnej kolejności, więc jeżeli chcesz np. zaoszczędzić nieco na naprawie samochodów (a kosztuje ona wiele, szczególnie w późniejszych erach), przejdź najpierw te mapki, na których nie uszkodzasz samochodu.

Samochody

Wszystkie samochody podzielone zostały tak jak w grze, na trzy duże grupy: Classic Era, Golden Era i Modern Era.

W tabeli uwzględnione są tylko fabrycznie nowe samochody, bez żadnych modyfikacji i dokupowanych części – w przeciwnym przypadku mogłyby wystąpić przekłamania w statystykach pojazdów.

Legenda do tabeli:

- ACC – Acceleration – przyspieszenie,
- TOP – Top Speed – maksymalna prędkość,
- BRA – Braking – hamowanie,
- HAN – Handling – prowadzenie samochodu,
- OVE – Overall – sumując.

Im większe liczby w tych 5 komórkach, tym lepszy samochód, rzecz jasna. Pojazdy wyszczególnione w tabeli ułożone są rosnąco według statystyki OVE. Jeżeli statystyka OVE jest taka sama w przypadku kilku pojazdów, sortowane są kolejno rosnąco według rocznika, ceny i wreszcie alfabetycznie.

Mała literka x w tabeli w kolumnie Cena oznacza, iż nowego egzemplarza danego samochodu nie można kupić w obrębie danej ery bądź wcale.

Samochody: Classic Era

Rocznik	Model	Klasa	Cena	ACC	TOP	BRA	HAN	OVE
1950	356 1100 Cabriolet	Class 3	11000	30	40	56	30	41
1950	356 1100 Coupe	Class 3	11000	30	40	56	33	42
1951	356 1300 Cabriolet	Class 3	x	34	41	59	30	43
1951	356 1300 Coupe	Class 3	x	34	41	59	33	44
1956	356 A 1300 Cabriolet	Class 3	11400	34	41	63	32	45
1956	356 A 1300 Coupe	Class 3	11400	34	41	63	35	45
1956	356 A 1600 Cabriolet	Class 3	12700	51	45	59	32	49
1959	356 A 1600 Convertible D	Class 3	x	51	45	59	32	49
1952	356 1500 Cabriolet	Class 3	x	54	48	59	30	50
1954	356 1300 Super Cabriolet	Class 3	x	49	45	61	33	50
1954	356 1300 Super Coupe	Class 3	x	49	45	61	36	50
1956	356 A 1600 Coupe	Class 3	12700	51	45	59	35	50
1956	356 A 1600 Speedster	Class 3	12700	51	45	59	35	50
1960	356 B 1600 Roadster	Class 2	13200	51	44	60	35	50
1960	356 B 1600 Coupe	Class 2	13300	51	44	61	36	50
1960	356 B 1600 Hardtop	Class 2	13300	51	44	60	35	50

Need for Speed: Porsche Unleashed – Poradnik GRY-OnLine

1960	356 B 1600 Cabriolet	Class 2	14500	51	44	61	33	50
1952	356 1500 Coupe	Class 3	x	54	48	59	33	51
1956	356 A 1300 Super Cabriolet	Class 3	11400	49	45	63	35	51
1956	356 A 1300 Super Coupe	Class 3	11400	49	45	63	38	51
1953	356 1500 Super Cabriolet	Class 3	x	60	50	61	33	53
1953	356 1500 Super Coupe	Class 3	x	60	50	61	33	53
1959	356 A 1600 Super Convertible	Class 3	x	57	50	61	35	53
1956	356 A 1600 Super Cabriolet	Class 3	13800	57	50	63	35	54
1956	356 A 1600 Super Coupe	Class 3	13800	57	50	63	38	54
1956	356 A 1600 Super Speedster	Class 3	13800	57	50	63	38	54
1960	356 B 1600 Super Roadster	Class 2	14000	55	50	63	38	54
1960	356 B 1600 Super Hardtop	Class 2	14100	55	50	63	38	54
1960	356 B 1600 Super Cabriolet	Class 2	15300	55	50	65	36	54
1960	356 B 1600 Super Coupe	Class 2	14100	55	50	65	39	55
1960	356 B 1600 Super 90 Roadster	Class 2	15200	60	51	64	38	56
1960	356 B 1600 Super 90 Hardtop	Class 2	15300	60	51	64	38	56
1960	356 B 1600 Super 90 Cabriolet	Class 2	16500	60	51	65	36	56
1960	356 B 1600 Super 90 Coupe	Class 2	15300	60	51	65	39	57
1962	356 B 2000 GS Carrera 2	Class 1	23700	73	57	65	40	62
1967	911 Targa	Class 1	x	73	60	66	44	64
1965	911 Coupe	Class 1	21900	73	60	66	47	65
1967	911 S Targa	Class 1	25880	77	64	68	48	67
1967	911 S Coupe	Class 1	24480	77	64	68	51	68
1956	550 A Spyder*	Race Class	x	70	68	72	53	69

550 A Spyder* - samochód ten można wygrać w kończącym erę (lub – jak kto woli – zaczynającym erę), bonusowym wyścigu, albo kupić w Golden Era za 50000.

Samochody: Golden Era

Rocznik	Model	Klasa	Cena	ACC	TOP	BRA	HAN	OVE
1970	914/4 1.7	Golden 3	11955	61	50	59	47	57
1974	914/4 1.8	Golden 3	13990	64	50	63	51	60
1973	914/4 2.0	Golden 3	14990	69	45	63	51	62
1972	911 S 2.4 Targa	Golden 3	32900	79	65	67	47	68
1972	911 S 2.4 Coupe	Golden 3	30680	79	65	67	51	69
1982	944 Coupe	Golden 3	38900	75	60	70	61	70
1973	911 Carrera RS 2.7 Coupe*	Golden 2	34000 / x	81	68	69	57	72
1987	944 S Coupe	Golden 3	60315	76	64	71	64	72
1975	911 Turbo 3.0 Coupe (930)	Golden 1	65800	84	71	72	60	75
1978	911 Turbo 3.3 Coupe (930)	Golden 1	78500	84	74	76	61	77
1988	944 Turbo S Coupe	Golden 2	99800	82	70	74	70	78
1987	959	Golden 1	x	79	68	72	66	94
1978	935/78 Coupe „Moby Dick”***	Race Class	x	92	100	97	96	100

911 Carrera RS 2.7 Coupe* - samochód dostępny w dwóch wersjach kolorystycznych, przy czym tylko jedna jest do kupienia. Drugą otrzymuje się za darmo za zdobycie tytułu Test Drivera w trybie Factory Driver. Należy jednak zaznaczyć, iż wygranym wcześniej samochodem nie możesz startować w wyścigach.

935/78 Coupe „Moby Dick”*** - samochód ten można wygrać w kończącym erę, bonusowym wyścigu, albo kupić w Modern Era za 450000.

Samochody: Modern Era

Rocznik	Model	Klasa	Cena	ACC	TOP	BRA	HAN	OVE
1989	944 S2 Cabriolet	Modern 3	86265	79	68	72	66	75
1991	944 Turbo Cabriolet	Modern 3	x	82	70	72	66	76
1990	911 Carrera 2 Cabriolet (964)	Modern 3	118000	83	74	81	62	79
1990	911 Carrera 2 Targa (964)	Modern 3	118700	83	74	81	62	79
1990	911 Carrera 4 Targa (964)	Modern 3	121800	83	74	83	62	79
1990	911 Carrera 4 Cabriolet (964)	Modern 3	131000	83	74	83	62	79
1992	928 GTS	Modern 2	x	83	78	70	69	79
1997	Boxster*	Modern 3	76500 / x	79	70	81	71	79
1989	911 Carrera 4 Coupe (964)	Modern 3	116600	83	74	83	66	80