

Need for Speed:

Undercover

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Need for Speed: Undercover

autor: Fandarel

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-580-9

Producent Electronic Arts Inc., Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	3
Elementy gry	4
Wprowadzenie	4
Jak grać?	4
Mapa	5
Umiejętności kierowcy	7
Typy wyścigów	8
Policja	11
Online	11
Opis przejścia	12
Intro	12
Palm Harbor	13
Sunset Hills	55
Port Crescent	146

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



Witaj w poradniku do dwunastej części serii *Need For Speed*! Oprócz opisu poszczególnych elementów i ogólnych porad co w każdym trybie musisz zrobić oraz jak robić to najlepiej znajdziesz także informacje o wszystkich blisko 200 wyścigach i zadaniach, które znajdują się w grze. Umożliwi ci to ukończenie *Undercover'a* w 100%.

Aby ułatwić przeglądanie poradnika oznaczyłem kilkoma kolorami różne elementy gry: **nazwę obszaru**, na którym znajduje się misja; **numer obrazka**, który prezentuje opisaną sytuację; **nazwy map** bądź **typ wyścigu**; inne elementy gry np. **umiejętności kierowcy**, **zdominowanie**.

Adam „Fandarel” Makowski

Elementy gry

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

Misje możesz pokonywać w dowolnej kolejności, za każdym razem wszystkie dostępne przedstawia mapa. Staralem się pokonywać zwykłe wyścigi i co jakiś czas sięgać po zadania związane z fabułą. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś gdy tylko pojawia się kolejne zadanie fabularne brał w nim udział. Pamiętaj, że wtedy na ulepszenia auta może ci zabraknąć pieniędzy – zdobywasz je wygrywając zwykłe wyścigi. Jeśli masz jakieś problemy z wyścigiem możesz do niego wrócić później, gdy będziesz miał lepszy samochód.

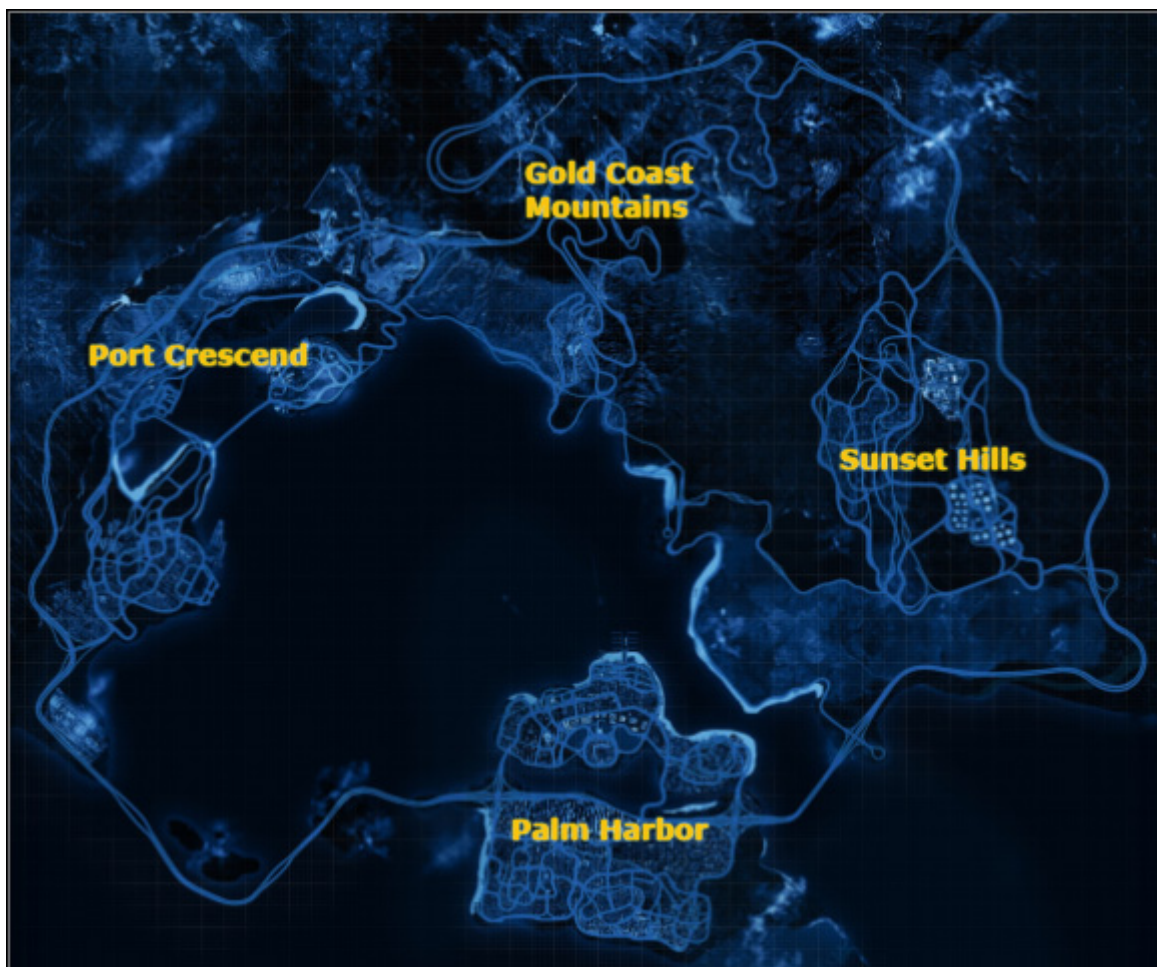
Podział na podrozdziały w postaci nazw dzielnic jest umowny. Misje praktycznie cały czas odbywają się na terenie całego Tri-City Bay. Chodziło o przedstawienie gdzie w głównej mierze rozgrywa się akcja fabularna.

J a k g r a ć ?

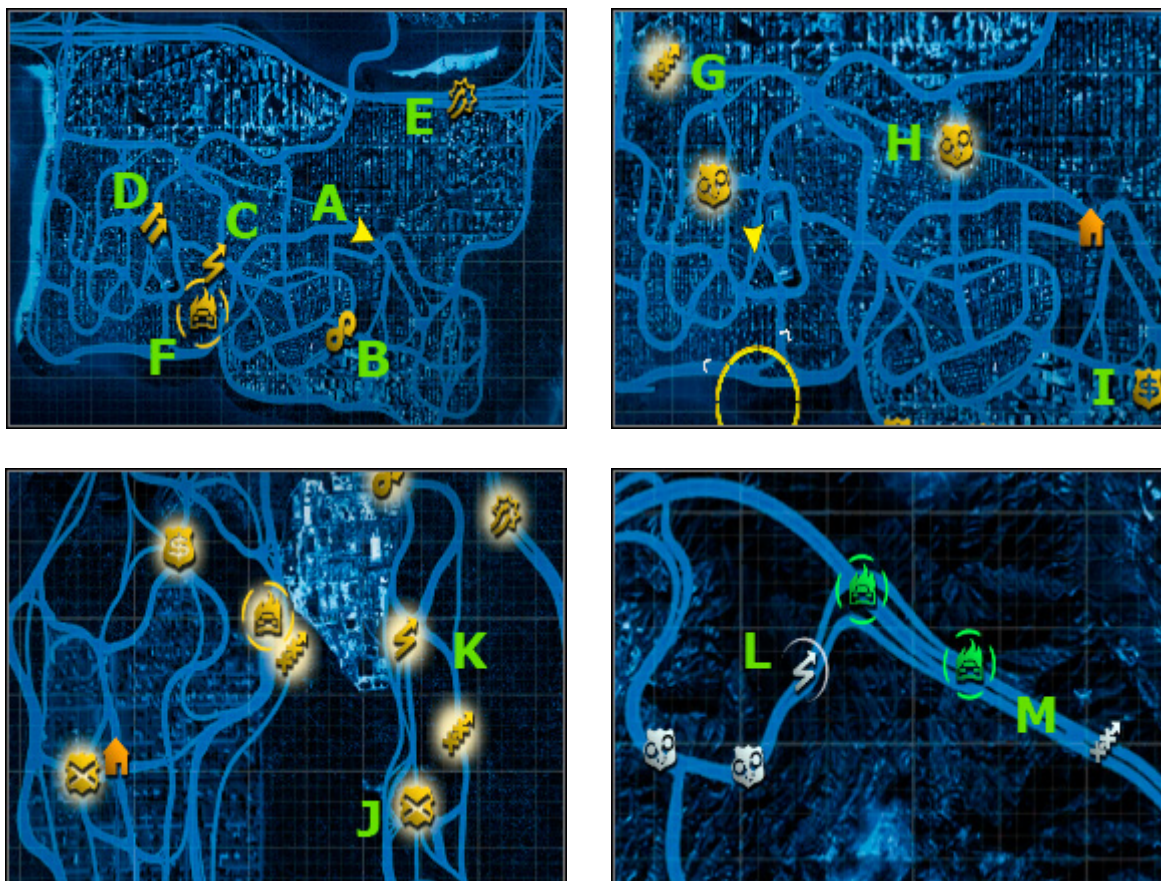
Need For Speed: Undercover jest prostą zręcznościówką, tzn. ciężko stracić panowanie nad samochodem, gdyż trzyma się on drogi jak przyklejony. Uważaj tylko na wyskokach, bo auto potrafi czasami wylądować bardzo dziwnie. Gdy tylko będziesz miał możliwość używania nitro staraj się to robić. Ponadto możesz go używać do stabilizowania wozu np. przy wychodzeniu z ostrego zakrętu. Jeżeli pojazd jest zwinny na wielu ostrych zakrętach w ogóle nie będziesz musiał zwalniać. Przy większości ostrych zakrętów staraj się wchodzić od zewnętrznej do wewnętrznej i nie hamuj, po prostu popuszczaj na ułamek sekundy gaz.

Auta zostały podzielone na cztery grupy – poziomy. Do kolejnych poziomów będziesz uzyskiwał dostęp wraz z postępami w trybie kariery. Ulepszenia w *Undercover* są dosyć ubogie. Wraz z kupnem kolejnego auta nie warto się rozdrabniać w kupowanie ulepszeń poszczególnych części – zawsze kupuj od razu cały pakiet ulepszeń. Ponadto jest jeszcze tuning wizualny wraz z Autosculpt, który umożliwia szeroki zakres ustawień w wyglądzie spojlera, zderzaków, rury wydechowej czy felg.

M a p a



Tri-City Bay składa się z czterech obszarów – nazwijmy je dzielnic. Rozgrywka po kolei rozszerza się o kolejne dzielnice jednak często zadania oraz kolejne wyścigi pojawiają się też we wcześniej poznanych dzielnicach. Aby wejść do mapy wciśnij „G”. Natomiast aby zobaczyć mapę całego świata gry wciśnij „1”. Jeśli chcesz zobaczyć statystyki dotyczące twoich postępów w grze na mapie świata wciśnij „2”.



Mapa przedstawia wszystkie dostępne, wygrane oraz zdominowane wyścigi i zadania, a także warsztaty. Ponadto dzięki filtrom możesz zmieniać wyświetlane elementy – użyj klawiszy „9” i „0”. Pamiętaj, że domyślnie zawsze wyświetlane są „bieżące” misje. Oznacza to, że jeśli pominąłeś jakąś misję i awansowałeś na wyższy poziom to misje o kilka poziomów niższe nie będą domyślnie widoczne – zmień widok z „bieżące” na „dostępne”.

Oto opis wszystkich elementów z mapy:

- pozycja twojego auta [A]
- wyścig typu **tor** [B]
- wyścig typu **sprint** [C]
- wyścig typu **wyprzedzanie** [D]
- wyścig typu **bitwa na autostradzie** [E]
- zadanie [F]
- wyścig typu **punkt kontrolny** [G]
- misja – **ucieczka** [H]
- misja – **zniszczenia** [I]
- misja – **eliminacja gliniarzy** [J]
- nowe misje są podświetlone [K]
- ważne wydarzenia oznaczone są kółeczkiem wokół ikony [L]
- ikony zielone – misje wygrane; ikony białe – misje zdominowane [M]

Umiejętności kierowcy



Biorąc udział w kolejnych wyścigach zdobywasz doświadczenie i przechodzisz przez kolejne poziomy. Ponadto warto w rozgrywkach **dominować**, a nie tylko wygrywać. Przy każdym wyścigu sprawdzając szczegóły znajdziesz limit czasu, w którym musisz się zmieścić, aby **zdominować**. Bonusy, które otrzymasz polepszą osiągi auta oraz m.in. zmniejszą koszty zakupu nowych części. Nawet jeśli za pierwszym razem jedynie wygrasz wyścig potem mając już lepszy samochód możesz zagrać raz jeszcze i **zdominować** go.