

Need for Speed ProStreet

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Need for Speed ProStreet

autor: Psycho Mantis

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-390-4

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

Wprowadzenie	3
Wstęp	3
Podstawy	4
Tryby rozgrywki + instrukcje	7
Zmiana ustawień aut (tuning)	13
Wyścigi	20
Prolog	20
Battle Machine	20
React Team Session	33
Super Promotion	51
Rogue Speed	73
Noise Bomb	79
Nitrocode	85
Geffect	91

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



W s t ę p

Witaj w poradniku do gry *Need For Speed: Pro Street*. Gry, która pozostając arcadem, wprowadza, a w zasadzie powraca w serii *NFS* do elementów symulatora wyścigowego. Kluczową rolę w *Pro Street* odgrywa nie tyle zakup auta, co jego tuning oraz ustawienie. Poradnik powstał na bazie wersji 1.0.

P o d s t a w y

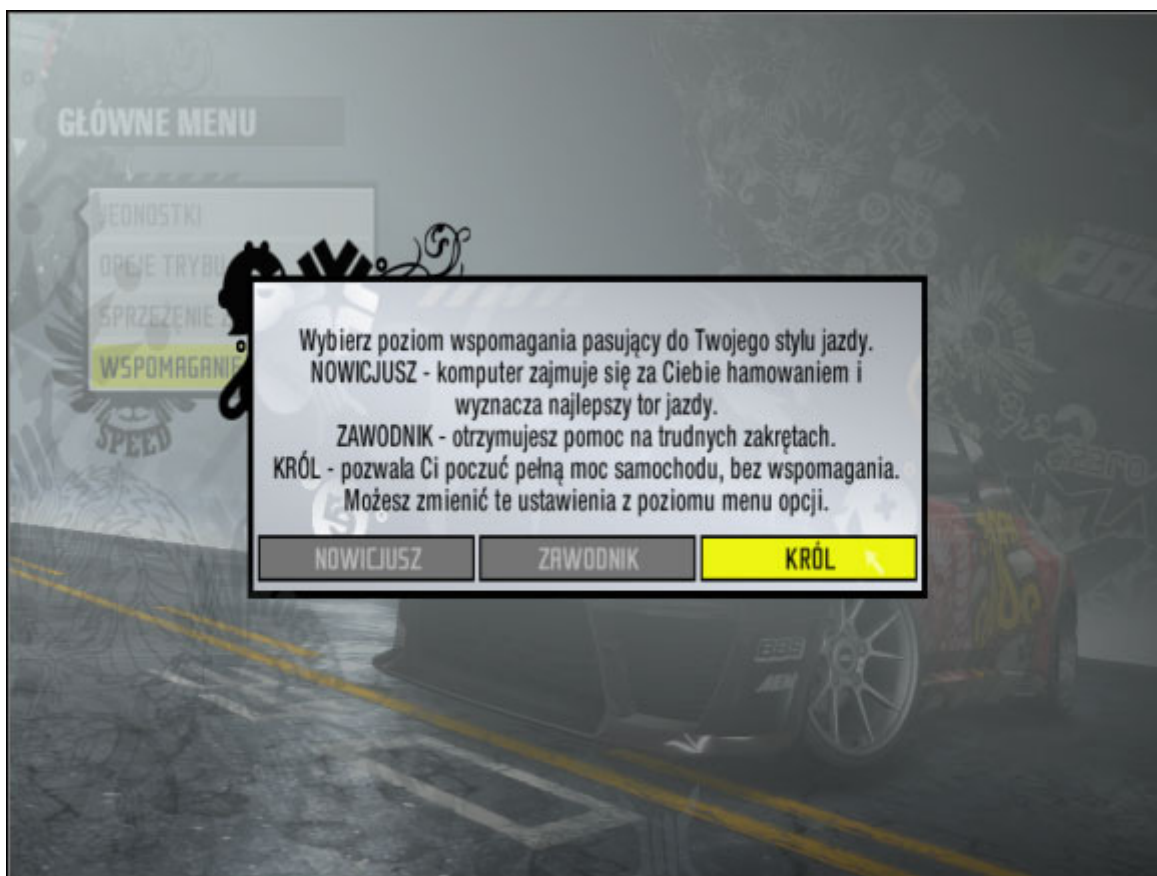
G r a

Rozgrywka w *Need For Speed: Pro Street* polega na rywalizowaniu z przeciwnikami podczas odbywających się imprez motoryzacyjnych. Przed każdą imprezą, czyli tzw. **Dniem Wyścigów (Race Day)** musisz wybrać samochody, którymi będziesz startować. Warto od razu wspomnieć, że do pewnych typów wyścigów musisz posiadać samochody o pewnych cechach (np. do **Driftu** trzeba użyć samochodu tylnonapędowego). Niestety, jeden samochód możesz przypisać tylko do jednego trybu zmagania. Na zjazd możesz zabrać też jedno auto zapasowe.

Kilka podstawowych uwag:

- Jeżeli posiadasz zainstalowanego *NFS: Carbon*, dostaniesz 10000 kasy ekstra oraz kilka kuponów na naprawy.
- Jeżeli wejdiesz online, założysz konto i zalogujesz się na nim, na Twojego e-maila przyjdzie kod, który po wpisaniu go w odpowiednim miejscu w grze da Ci dodatkowe 10000 kasy (kod działa tylko raz). Jeśli posiadasz stare konto (z *NFS Carbon*), możesz go używać w *NFS: Pro Street* – Twoja lista znajomych zostanie przeniesiona dla gry *Pro Street*.
- Po wygraniu lub uzyskaniu dominacji **Dnia Wyścigów** (czyli zdobyciu wymaganej liczby punktów) możesz wybrać sobie nagrody, którymi są: (1) kupony na naprawę; (2) pieniądze; (3) części do samochodów, które posiadasz. Zwracaj uwagę, czy nie wygrałeś części, którą możesz polepszyć osiągi swojego auta. Niestety, nagrody dla Ciebie są losowe.
- Warto jechać i wygrywać wszystkie możliwe wyścigi – to zawsze więcej gotówki oraz nagród. Jeżeli brakuje Ci pieniędzy, przejedź jakiś **Dzień Wyścigów** raz jeszcze.
- Kluczową rzeczą jest zakup lepszych części do auta oraz odpowiednie ustawienie tuningu samochodu.
- Gdy zobaczysz na starcie, że Twoje auto ma mniej koni mechanicznych niż auta przeciwników, nie obawiaj się, nie znaczy to, że na pewno przegrasz. Tak jest przez większą część gry. Konie to nie wszystko.
- Podczas wyścigów będziesz się zderzał i obijał – im większe uszkodzenia, tym bardziej spadnie wydajność Twojego wozu. Naprawiaj go, używając pieniędzy lub specjalnych kuponów. Gdy zniszczysz auto całkowicie, musisz użyć specjalnego kuponu, który przywróci je do użytku.
- Jeżeli naprawa auta kosztuje niewiele, nie marnuj kuponów do naprawy, które kosztują 5000 (możliwe do kupienia). Oczywiście, jeśli masz mało pieniędzy, a naprawa kosztuje 3000-4000 (czy więcej), używaj kuponów. Jeszcze jedna uwaga - nie musisz naprawiać auta za każdym razem, po każdym wyścigu (np. z lekkich uszkodzeń). Możesz wziąć udział w kolejnym wyścigu z lekko uszkodzonym wozem – czasami szkoda kuponów czy pieniędzy, gdy wygrywasz wyścigi bez problemu. Jednak na koniec **Dnia Wyścigów** lepiej napraw wszystkie uszkodzone auta.
- Do **Dnia Wyścigów** nie możesz wejść ze zniszczonym lub uszkodzonym samochodem.
- Trasy są dosyć krótkie, a podczas każdego wyścigu w prawym górnym rogu masz wyświetlone, ile % wyścigu już pokonałeś.
- Trik: jeśli masz już mało kuponów, zacznij na zmianę wchodzić i wychodzić w mistrzostwa, jakie przeszedłeś wcześniej (oznaczone dużymi gwiazdami). Wchodzisz, kupony Ci się dodają, wychodzisz. I kolejna „gwiazda”. Kuponów możesz też normalnie kupić w menu gry, ale w takim wypadku, po co? :)

Poziom wspomaganie



Najnowszy *NFS* posiada trzy poziomy wspomaganie ustawiane w opcjach gry:

- **Nowicjusz** (**Casual**) – tu gra będzie za gracza... hamować (!) oraz wyznaczać najlepszy tor jazdy. Nie polecam go prawie nikomu – to tryb przeznaczony albo dla bardzo małych dzieci, albo dla ich dziadków, czyli dla ludzi, którzy nie mieli do czynienia z grami wyścigowymi i nie mają jeszcze wyczucia w grach komputerowych.

- **Zawodnik** (**Race**) – tutaj gra pomaga jedynie na trudnych zakrętach. Dobry dla graczy, którzy nie mieli za wiele do czynienia z grami wyścigowymi lub też nowy model jazdy (który jednak jest bardziej wymagający niż w ostatnich częściach serii *NFS*) nie przypadł im do gustu.

- **Król** (**King**) – żadnego wspomaganie, żadnej pomocy. Ten wybór polecam doświadczonym rajdowcom – to tryb dla ludzi, dla których *Pro Street* nie jest pierwszą grą rajdową.

Tryby te decydują o poziomie trudności przeciwników. Poradnik powstawał podczas pokonywania gry na poziomie **Król**. Jeżeli w pewnym momencie zaczniesz mieć problemy z wygrywaniem, zawsze możesz zmienić poziom wspomaganie, co od razu będzie miało wpływ na szybkość przeciwników (Opcje -> Rozgrywka -> Wspomaganie).

Sterowanie

Pro Street to nadal arcade, czyli gra zręcznościowa, chociaż ta część *NFS*’a troszkę zbacza w stronę symulacji. Nie wymaga jednak od gracza aż tak olbrzymiej uwagi (w porównaniu z symulatorami) przy prowadzeniu auta. Niemniej doświadczeni rajdowcy mogą jednocześnie utrudnić sobie sprawę i urealnić rozgrywkę, wyłączając w opcjach wszelkie systemy pomocy w prowadzeniu samochodu (ABS, kontrola trakcji).

Polecam również korzystanie z manualnej skrzyni biegów, co umożliwia lepsze kontrolowanie samochodu. Tym bardziej, że w trybie **Drag** gracz i tak musi używać ręcznej skrzyni biegów.

Niektóre trasy mogą być bardzo trudne do wygrania przy pomocy klawiatury (co nie znaczy, że jest to niemożliwe). Jednak jeżeli masz możliwość użycia pada, skorzystaj z niej. Oczywiście najlepszym kontrolerem byłaby kierownica.

Dla bardziej doświadczonych graczy posiadających kierownicę twórcy przewidzieli możliwość używania sprzęgła, jednak w przypadku gry zręcznościowej jest to jedynie miły i raczej mało praktyczny dodatek (dający poczuć wyraźną różnicę jedynie podczas **Dragów**).

Samochody

Pro Street oferuje całą gamę aut, bardzo zróżnicowanych – z różnych półek. Każdy samochód może znaleźć zastosowanie (nawet powolna Toyota Corolla za jedynie 16000, jako auto, którym można pokonać Króla **Driftu**). Przy kupnie auta musisz od razu wybrać, do jakiego (jeden z czterech) trybu będzie ono przypisane. Uważaj! Nie będziesz mógł już tego zmienić!!! Część aut nie nadaje się do trybu **Drift**, tutaj możesz używać tylko tylnopnapędowych. W miarę postępów w grze będziesz musiał posiadać minimum jedno auto do każdego z trybów. W razie problemów z pieniędzmi niepotrzebne już auta możesz sprzedawać.

Bez wątpienia w *Pro Street* jest kilka perełek będących jednocześnie najszybszymi autami z grze. Zonda, 911 GT2, Ford GT, Murcielago etc. Jednak prawda jest taka, że z każdego auta poprzez nowe części i tuning da się zrobić przynajmniej dobry wóz.

Online

Gra oferuje szerokie możliwości rywalizacji przez Internet. Możesz rozgrywać pojedynki w poszczególnych **Dniach Wyścigów** (nawet w **Drifcie** czy **Dragu**). Ponadto możesz stworzyć swój własny **Dzień Wyścigów**. Możesz także wymieniać się ustawieniami aut, wysyłać swoje rekordy wraz z Twoim przejazdem (tzw. „duchy”), porównywać rezultaty. Jeśli masz dużo znajomych lubiących *Pro Street*, możliwości online zapewnią Ci wiele dodatkowych godzin rozrywki.

T r y b y r o z g r y w k i + i n s t r u k c j e

Gra posiada cztery główne tryby rozgrywki: **Grip**, **Próba Prędkości**, **Drift** i **Drag**.

G r i p (G r i p)

To kategoria wyścigów będąca najstarszą w historii. Celem w niej jest przejechanie danej liczby okrążeń na zamkniętej trasie.



#1



#2

Wyróżniamy tutaj kilka rodzajów rywalizacji:

1. **Grip (Grip)** – najzwyczajniejszy wyścig (znany wcześniej jako Circuit), którego jedynym celem jest przejechanie linii mety, będąc pierwszym – nieważne, jak wyglądała walka na trasie, pierwszy na mecie jest zwycięzcą. Najczęściej rozgrywany w dwu okrążeniach. Kilka uwag:

- Jeżeli używasz ręcznej skrzyni biegów, staraj się zmieniać je, gdy cyfra z numerem biegu świeci się na zielono – to optymalne obroty silnika do wrzucenia wyższego biegu.
- Zawsze śledź: 1) mapę, w celu zorientowania się, jak dalej przebiega trasa, jak ostry jest kolejny zakręt; 2) znaki ustawione przy drodze 3) strzałki pomocnicze u góry ekranu **[#1]**.

2. **Próba Czasowa (Time Attack)** – jej celem jest wykręcenie najlepszego czasu okrążenia w porównaniu z rywalami. Nie ważne, kto pierwszy przekroczy metę, liczy się czas najlepszego okrążenia. Najczęściej rozgrywana w trzech okrążeniach. Kilka uwag:

- Nitro najlepiej używać w ramach jednego wybranego okrążenia, na którym masz osiągnąć najlepszy czas – daje to maksymalne wykorzystanie mocy samochodu w jednym okrążeniu, a więc i najlepszy czas. Np. użyj nitro na prostej startowej, gdy kończysz pierwsze okrążenie a zaczynasz drugie, a następnie użyj go, gdy pod koniec drugiego okrążenia wyjdiesz na prostą startową (o ile to możliwe) oraz jeśli w środku trasy jest jakieś dogodne miejsce – także skorzystaj z nitro.
- Pamiętaj, że liczy się czas jednego okrążenia. Nieważne, że na pierwszym okrążeniu wyleciałeś z trasy i jesteś ostatni. Liczy się najlepsze okrążenie, pozostałe mogą Ci kompletnie nie wyjść.
- W lewym górnym rogu masz listę najlepszych dotychczasowych czasów. W prawym górnym rogu widnieje najlepszy dotychczasowy czas. Na górze ekranu masz czas aktualnie pokonywanego przez Ciebie okrążenia **[#2]**.