

Driver 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

DRIV3R

(Driver 3)

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Porady Ogólne	4
Rodzaje misji	4
Kto jest kim	8
Sekrety i bonusy	11
Ukryte samochody - Miami	11
Ukryte samochody - Nicea	13
Ukryte samochody - Istambuł	15
Timmy Vermicelli	17
Miami	20
Misja 1 – Police HQ	20
Misja 2 – Lead on Baccus	22
Misja 3 – The Siege	23
Misja 4 – Rooftops	26
Misja 5 – Impress Lomaz	28
Misja 6 – Gator’s Yacht	30
Misja 7 – The Hit	34
Misja 8 – Trapped	36
Misja 9 – Dodge Island	38
Misja 10 – Retribution	41
Nicea	44
Misja 1 – Welcome to Nice	44
Misja 2 – Smash and Run	46
Misja 3 – 18-Wheeler	49
Misja 4 – Hijack	52
Misja 5 – Arms Deal	54
Misja 6 – Booby Trap	56
Misja 7 – Callita in Trouble	58
Misja 8 – Rescue Dubois	60
Misja 9 – Hunted	63
Istambuł	67
Misja 1 - Surveillance	67
Misja 2 – Tanner Escapes	70
Misja 3 – Another Lead	72
Misja 4 - Alleyway	74
Misja 5 – The Chase	78
Misja 6 – Bomb Truck	83
Misja 7 – Chase the Train	85
Zakończenie	88

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

Chcesz być twardzielem? Chcesz wcielić się w kogoś, przy kim nawet Bogusław Linda może co najwyżej straszyć dzieci w przedszkolu? A więc wybrałeś odpowiednią grę. Teraz masz na imię Tanner i jesteś największym macho, jakiego nosiła Ziemia. Odpowiada Ci ta rola? Nie odpowiadaj... Całe szczęście, że to tylko gra.

Poradnik do trzeciej części *Drivera* jest dla każdego, kto chciałby wgłębić się w tajniki tej gangsta strzelanko-wyścigówki. Znajdziesz tutaj szczegółowy opis wszystkich 26 misji trybu Undercover, garść ogólnych porad do każdego elementu składowego gry, a także trochę bonusów w postaci mapek i wskazówek przydatnych do odblokowania ukrytych samochodów i innych sekretów. Jeśli kupiłeś tę grę i czujesz się z tego powodu nieco winny, nie łam się, tylko wyciągnij z niej wszystko, co się da. Niech testosteron i adrenalina będą z Tobą.



Jupikajej.

Porady Ogólne

R o d z a j e m i s j i

P o ś c i g

Tego rodzaju misji napotkasz w grze najczęściej. Zasada jest następująca: musisz siedzieć na ogonie uciekającego wozu tak długo, aż nastąpi jakiś fabularny zwrot akcji. Pościgi są trudne i wymagające, często wymagają wielokrotnego podchodzenia do nich i wyuczenia się trasy uciekiniera (która zazwyczaj występuje w kilku, losowo wybieranych wariantach).

Bardzo ważne jest zwrócenie uwagi na pewnego irytującego buga, który przy odrobinie nieuwagi może przekreślić nasze szanse na sukces. Samochody, które ze względów fabularnych **muszą** gdzieś dotrzeć, nie mogą być w żaden sposób zatrzymane. Jeśli więc ścigasz kogoś i uda Ci się dojechać do niego na wyciągnięcie ręki, miej się na baczności. W wypadku kolizji odbijesz się od niego jak piłka i wylecisz z trasy kręcąc 360-tki, podczas gdy on nawet na sekundę nie zbczy z kursu. To tyle, jeśli chodzi o realistyczną fizykę gry. Pamiętaj więc – gdy zbliżysz się do ściganego samochodu na zbyt małą odległość, zwolnij.

W większości występujących w grze pościgów nie ma miejsca na błędy i każdą poważniejszą kolizję należy od razu kwitować wciśnięciem Esc -> Restart Mission. Musisz więc nauczyć się jeździć bezbłędnie, zachowując przy tym niekiedy mordercze tempo.

Niestety niemożliwe jest korzystanie z żadnych skrótów ani sztuczek, które umożliwiłyby nam przechytzenie uciekinierów. Gdy tylko skręcimy w inną ulicę niż oni, nawet pomimo faktu, że spotykają się one kilkadziesiąt metrów dalej, zazwyczaj i tak gra zakomunikuje nam porażkę. Rzadkie wyjątki od tej reguły postarałem się podkreślić w opisie poszczególnych misji.



Pościg + strzelanina

Sposób zachowania jest bliźniaczo podobny do zwykłego pościgu, z tym, że jadący z Tobą pasażer może prowadzić ogień (domyślnie jest to klawisz „0” na klawiaturze numerycznej) do ściganego wozu, a Twoim celem jest po prostu unieszkodliwienie uciekiniera. W tego rodzaju misjach fizyka gry jest już bardziej realistyczna i możliwe jest poturbowanie przeciwnika samym obijaniem się o niego (choć ostrzał jest o wiele bardziej skuteczny). Korzystanie ze skrótów jest jednak w dalszym ciągu niemożliwe.

Rozgrywając tego rodzaju misję, musisz starać się ustawić bezpośrednio za oponentem. Jest to pozycja najkorzystniejsza dla Ciebie, nie ma sensu próbować go dogonić. Prowadź w takich sytuacjach ogień ciągły, czasy przeładowania nie są problemem, a amunicji masz nieskończoną ilość.



Uciezka

Uciezki w grze są raczej proste. Przeciwnicy nie są bardzo natarczywi i choć może samo wywiedzenie ich w pole nie jest najłatwiejsze, to zazwyczaj jazda z „ogonem” w niczym nam nie szkodzi. Oczywiście poza sytuacjami, gdy fabuła wymaga od nas czego innego. Manewry stosowane w uciezkach są chyba znane każdemu, kto oglądał w życiu nieco filmów akcji, a wielbielom podobnych gier zdecydowanie nie ma już czego tłumaczyć. Nagłe skręty, jazda pod prąd, zwroty o 180 stopni, te sprawy. No wiecie. Czasami oplać się wykazać finezję słonia w składzie porcelany i zamiast silić się na zabójczo szybką uciezkę, zatrzymać się i... zlikwidować wszystkich ścigających z przysłowiowego kałacha. Po owym zajściu kontynuujemy jazdę „jak gdyby nigdy nic” – innymi słowy „bujamy się”.



Czasami nie wiadomo kto powinien się bać – ścigany czy ścigający?

Strzelanina

Zrealizowane ze sporą nieudolnością strzelaniny w Driv3rze nie są na szczęście bardzo trudne, głównie ze względu na neandertalskie AI. Podstawową zasadą jest ciągłe ukrywanie się za wszystkim, co może posłużyć za zasłonę. Najlepsze są narożniki ścian itp, jako że wychylając się z za rogu możemy w tej grze wystrzelać całą armię, nie obrywając ani razu. Kwestia uzbrojenia jest w Twoich rękach, w zasadzie nawet najprostszym pistoletem da się każdego ukatrupić. Zwłaszcza, że strzał w głowę z dowolnej giwery kładzie każdego (oprócz bossów) delikwenta na miejscu. Celuj między oczy.

