

# Juiced:

## Szybcy i Gniewni

### PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Juiced**

## **Szybcy i Gniewni**

**autor: Paweł „LeonHeart” Podsiadły**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

|                                            |            |
|--------------------------------------------|------------|
| <b>Wstęp</b>                               | <b>3</b>   |
| <b>Tryb kariery</b>                        | <b>4</b>   |
| <b>Porady ogólne</b>                       | <b>4</b>   |
| <b>Kariera</b>                             | <b>5</b>   |
| <b>Szacunek</b>                            | <b>8</b>   |
| <b>Rodzaje wyścigów</b>                    | <b>9</b>   |
| <b>Klasy samochodów</b>                    | <b>15</b>  |
| <b>Przeciwnicy oraz wyzwania</b>           | <b>16</b>  |
| <b>Rodzaje wyzwań</b>                      | <b>16</b>  |
| <b>Przeciwnicy</b>                         | <b>17</b>  |
| <b>Wyścig o samochód</b>                   | <b>21</b>  |
| <b>Samochody</b>                           | <b>22</b>  |
| <b>Tuning – mechanika</b>                  | <b>74</b>  |
| <b>Trasy</b>                               | <b>76</b>  |
| <b>Super Speedway</b>                      | <b>77</b>  |
| <b>Urban Maulerz (San Ricardo)</b>         | <b>81</b>  |
| <b>A.W.B. (Campbell Hills)</b>             | <b>85</b>  |
| <b>Vixens (Downtown)</b>                   | <b>89</b>  |
| <b>The Wild Cats (angel North Central)</b> | <b>93</b>  |
| <b>Omega Tau (Angel Westside)</b>          | <b>97</b>  |
| <b>Public Chaos (Southside Beach)</b>      | <b>101</b> |
| <b>The Lordz (East Angel Island)</b>       | <b>105</b> |
| <b>Legion (West Anderson)</b>              | <b>109</b> |
| <b>Tips &amp; Tricks</b>                   | <b>113</b> |

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](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

*Juiced* to kolejne znakomite wyścigi oparte na tuningowaniu samochodów. Pomiędzy wyścigami podążamy do naszego garażu, by zająć się modyfikowaniem samochodów.

W niniejszym poradniku znajdziecie opis każdego istotnego elementu gry. Poradnik został podzielony na wiele działów. Każdy z nich odnosi się do ważnego aspektu gry, jak porady do trybu kariery, zakładów z innymi kierowcami, spis samochodów, ustawienia auta.

W poradniku nie zawarłem katalogu części. Gra została tak skonstruowana, iż zaraz po kupieniu auta możemy obejrzeć wszystkie części, jakie są do niego dostępne w grze. Dodatkowo do każdego auta autorzy przygotowali oryginalne ospoilerowanie w trzech różnych wersjach, dlatego też katalog części stworzony do jednego auta nie spełnił by swojej roli.

Czytając ten poradnik natkniecie się na spis wszystkich tras, jakie znajdują się w grze. Spis ten da Wam wgląd w ogólny zarys toru, jednak nie zawarłem tam ich szerszego opisu, gdyż jest on niepotrzebny. Podczas gry będziemy informowani o kolejnych zakrętach, przeszkodach, przez strzałki podobne do tych z serii *Colin McRae Rally*.

Zapraszam do lektury.

**Paweł „LeonHeart” Podsiadły**

Tryb kariery

P o r a d y   o g ó l n e

W grze *Juiced* naszym głównym zadaniem jest podbicie światka tuningowanych aut. Wygrywając kolejne wyścigi, zdobywamy pieniądze oraz szacunek pozostałych kierowców. Dzięki nim zaś dostajemy do dyspozycji coraz to nowe części i samochody. Aby dobrze radzić sobie w trybie kariery, trzeba pamiętać o kilku ważnych zasadach.

**Nim na coś się zdecydujemy, pomyślmy dwa razy** – po wybraniu wyścigu lub zakładu, nie mamy możliwości wycofania się z niego bez konsekwencji. Nawet, jeśli nie stracimy pieniędzy, to wycofując się nawet ze zwykłego wyzwania, poprzedzonego telefonem do któregoś z pozostałych kierowców, stracimy nieco ciężko zdobytego szacunku.

**Podczas wyścigu walczy my do końca** – nawet, jeśli nie mamy szans na zwycięstwo, trzeba jechać dalej. Wycofanie się wiąże się z utratą szacunku oraz pieniędzy, jednak jadąc do końca mamy szansę przynajmniej zmniejszyć nasze straty. Może się także zdarzyć, iż któremuś z rywali powinie się noga i uderzy w bandę, wypadając na chwilę z gry.

**Samochód na każdą okazję** – w grze *Juiced* niezwykle ważne jest posiadanie auta w każdej klasie. Kolejne wyścigi w kalendarzu nie są posegregowane według klas, są wymieszane. Istotne jest, abyśmy mogli brać udział w możliwie największej ich ilości.

**Ospoilerowanie** – w przeciwieństwie do większości gier wyścigowych, w „*Juiced*” ospoilerowanie naszego pojazdu jest bardzo istotne. Zwiększa ono stabilność, prędkość oraz przyczepność pojazdu. Nawet najlepszym samochodem bez odpowiednich spoilerów nie mamy szans w wyścigach. Nie da się bowiem go kontrolować przy większych prędkościach.

**Jeśli jest to możliwe, grajcie na analogowym kontrolerze** – klawiatura nie daje możliwości stopniowego dodawania gazu. W przypadku aut z niedużą mocą nie jest to problemem, jednak gdy prowadzimy bardzo mocny samochód, może się to skończyć zerwaniem przyczepności, poślizgiem lub uderzeniem w bandę.

**Kraksy i stłuczki** – w *Juiced* za każde uderzenie w auto rywala tracimy nieco punktów szacunku. Trzeba się starać nie obijać aut rywali. Takie zachowanie ma jeszcze jedną zaletę, nie musimy płacić za naprawę samochodu. Trzeba także wspomnieć, iż uderzając w auto rywala lub bandę, możemy uszkodzić układ nitro, przez co w kilka chwil stracimy cały zapas NO2.



## K a r i e r a

W *Juiced* tryb kariery oparto o kalendarz, w którym zaznaczone zostały kolejne czekające nas wyścigi.



Każde wydarzenie oznaczone jest odpowiednim kolorem.

Na zielono zaznaczono wyścigi, w których możemy wziąć udział.

Na pomarańczowo zaznaczone są wyścigi dla nas niedostępne. Najczęściej dzieje się tak, gdy nie posiadamy auta w danej klasie.

Kolorem czerwonym zaznaczone są wyścigi, w których ścigać się nam nie wolno, np. gdy jego gospodarz nie szanuje nas dostatecznie.

Kolor niebieski oznacza aktualny dzień w kalendarzu.

## **Wybór wyścigu**

Generalnie najlepiej jest brać udział w każdym wyścigu, jaki znajdziemy w kalendarzu. Dzięki temu będziemy mieć dużo gotówki oraz szacunku. Wadą takiego rozwiązania jest konieczność posiadania dużej liczby samochodów, po jednym do każdej klasy.

## **Wybór samochodu**

Najlepiej było by jechać autem, które lubimy i jeździ nam się nim dobrze. Powinno mieć ono również maksymalną ilość koni mechanicznych dla danej klasy.

Gdy ilość naszych aut wzrośnie i będziemy mieć wiele aut w jednej klasie, warto jedno z nich przygotować do trybu „Circuit”, a inne do „Sprinta”. Dzięki temu przed wyścigiem będziemy mogli wybrać auto, które lepiej się w nim sprawdzi.

## **Wybór kierowcy**

W *Juiced* z czasem przyłączą się do nas inni kierowcy. Otwiera to przed nami nie tylko szanse na ściganie się w wyścigach drużynowych, ale także możliwość wystawienia naszego współnika do każdego zwykłego wyścigu zamiast nas.

W przypadku wyścigów drużynowych, naturalnie najlepiej będzie wybierać kierowców o najlepszych współczynnikach.

## **Zakłady**

Przed każdym wyścigiem mamy możliwość założenia się o niekoniecznie małą sumkę z innym kierowcą, o ile dostatecznie on nas szanuje. Dobrze jest zaproponować zakład o nieco większą sumę, niż rywal preferuje. Zazwyczaj przyjmuje on wtedy zakład. Jeśli proponujemy zakład o zbyt dużą stawkę, rywal jej nie przyjmie, ale otrzymamy nieco punktów szacunku. Jednak wadą takiego rozwiązania jest fakt, iż potem możemy się założyć jedynie o znacznie niższe pieniądze.

Najlepiej jest zakładać się z rywalem posiadającym dużą ilość gotówki i jednocześnie słabe auto.

Po zaakceptowaniu zakładu tracimy tyle gotówki, o ile się założyliśmy. Jeśli wygramy, odzyskamy je z nawiązką, w przypadku przegranej niestety nie.

## **Pink Slip Race**



Z czasem, gdy nasz szacunek wzrośnie, pozostali kierowcy zaczną nam proponować wyścigi o nasze najlepsze auta. Jeśli odmówimy, stracimy trochę szacunku. Jednak jest to odroczenie jedynie na kilka dni, po ich upływie rywale znów zaproponują nam taki zakład. Z tego powodu nie wolno kupować mocnych aut na zapas jedynie po to, byśmy mogli cieszyć nimi oko. Będziemy tracić przez nie dużo szacunku, a jeśli zdecydujemy się nimi ścigać o inne auto najprawdopodobniej przegramy. Spowodowane jest to faktem, iż auto kupione na zapas jest niedostatecznie ztuningowane, a co za tym idzie słabe.

## **Własne wyścigi**

Gdy nasz szacunek minie poziom „Host”, będziemy mogli zakładać własne wyścigi. Im lepszą wybierzemy mapę, tym więcej możemy na danym wyścigu zarobić. Spis tras, koszt wyścigów oraz nagrody za trzy pierwsze miejsca odnajdziecie w niniejszym poradniku.