

Need for Speed: Underground 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Need for Speed Underground 2

autor: Imię „Ksywka” Nazwisko

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	4
Podstawy	4
Wyścigi	6
Samochody	8
Etap 1	8
Etap 2	11
Etap 3	14
Etap 4	18
Sklepy	23
Ogólnie	23
Body (Karoseria)	25
Car Specialities (Osprzęt samochodowy)	41
Graphics (Grafika)	52
Performance (Części)	53
Kariera	54
Początek	54
Trasy 1-15	56
Trasy 16-30	65
Trasy 31-45	75
Trasy 46-60	84
Trasy 61-75	93
Trasy 76-90	103
Trasy 91-106	112

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

Need for Speed: Underground 2 to kontynuacja kapitalnej gry wyścigowej ze stajni EA Games. Ponownie ścigamy się nocą, po mieście rozświetlonym przez różnokolorowe neony i tuningujemy swój samochód.

Rozgrywka składa się z tras. Każdą z nich przydzielono do jednego z czterech trybów, których opisy znajdziecie w kolejnym dziale. Pomiędzy kolejnymi wyścigami dostajemy wolną rękę i udajemy się do dowolnych części miasta. Ten czas wykorzystujemy na dokonanie ulepszeń naszego wozu.

Niniejszy poradnik składa się z czterech części. W pierwszej z nich czytamy porady dotyczące wszystkich aspektów rozgrywki. Druga z nich prezentuje wszystkie modele samochodów, jakie spotykamy w grze. Trzecią z nich poświęciłem sklepom, które rozmieszczono na terenie Bayview. Dzięki czwartej i ostatniej części poznajemy zarys głównego wątku fabularnego.

UWAGA: Gra nie jest w pełni liniowa, więc niekoniecznie wszystkie lokacje opisane w tym poradniku muszą się pokrywać z tymi, jakie widzimy na ekranach swoich monitorów. Nie zawarłem tutaj opisów wszystkich wyścigów, w materiale zamieściłem jedynie trasy należące do kategorii podstawowej kategorii. Pozostałe wyścigi wykonujemy po przejściu wszystkich głównych tras. Ich kolejność w tym poradniku została ustalona na podstawie toczonej przeze mnie rozgrywki. Jednakże nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy przeszli je w zupełnie innej kolejności.

Zapraszam,

Artur „Roland” Dąbrowski



Porady

P o d s t a w y

W grze umieszczono system komunikacji SMS. Co jakiś czas otrzymujemy wiadomości od różnych postaci. Jedne z nich informują nas o nowych częściach do kupienia, inne – o wyścigach, w których możemy uczestniczyć; jeszcze inne stanowią źródło informacji o rozgrywce. Warto je czytać, gdyż wtedy gra okaże się przyjemniejsza. Jako że wszystkie z nich zawarto w języku angielskim, a nie każdy jest z nim za pan brat, w kolejnych rozdziałach postaram się w miarę szczegółowo zamieścić esencję wypływającą z tych SMS'ów.

Na drodze często napotykamy na migoczące na czerwono obiekty z literką „i” wewnątrz. Po zebraniu takiego otrzymujemy SMS'a z dodatkową informacją, a także lekki zastrzyk pieniędzy. Tak że na pewno opłaca się takie informacje zbierać. Pieniądze zbieramy także osobno, odnajdując zielone ikonki z narysowanymi banknotami.

W *Need for Speed: Underground 2* nie liczy się tylko sam fakt, że wygrywamy wyścig. Bardzo ważne jest również to, jak bardzo ośmiesziliśmy przeciwników. Im większa nasza przewaga nad rywalami po przejechaniu mety, tym więcej punktów Reputacji otrzymujemy. Te z kolei pomagają nam w odblokowaniu nowych części do tuningu.

Tuning w *Need for Speed: Underground 2* nie służy tylko upiększaniu wozu samemu w sobie. Każdy zakup lepszej części zwiększa nasz współczynnik wyglądu (Visual Rating). Nagrodą za ładny wygląd są propozycje od rozmaitych wydawnictw, proponujących wykonanie naszemu samochodowi zdjęć na okładki magazynów branżowych czy filmów DVD. Możemy za to zarobić niezłe sumki, a dodatkowo w trakcie gry obejrzeć swój wóz (lub poprzednie) w różnych pismach.

Wyścigi dzielą się na kilka kategorii. Wszystkie, poza tymi ukrytymi, są widoczne na mapie (którą otwieramy przy pomocy klawisza „M”). Jeśli decydujemy się uczestniczyć w jakimś wyścigu, klikamy na nim kursorem, dzięki czemu wybrana lokacja zostaje namierzona i dzięki systemowi GPS będziemy widzieć strzałkę pokazującą najszybszą drogę do celu. (Podobnie możemy zrobić ze sklepami).

Jeśli chodzi o wyścigi ukryte, to musimy je zwyczajnie odnaleźć. Najczęściej znajduje się je zupełnie przypadkowo, na przykład w czasie pokonywania drogi do wybranej lokacji. Jednak czasami otrzymujemy telefon od mężczyzny, który anonsuje nam wyścig w jednej z części miasta. Przysłuchujemy się informacji, aby po chwili udać się na miejsce i wziąć udział w imprezie.

W pewnym momencie gry dokonujemy zakupu butelki z podtlenkiem azotu – tzw. nitro. Umożliwia nam on przyspieszenie samochodu, czego rezultatem jest efektowne rozmycie ekranu. Na początku

pozwała nam tylko na krótkotrwałego „kopa”, jednak z czasem możemy z niego korzystać przez dłuższy okres czasu. Miernik zawartości butli znajduje się nad prędkościomierzem i możemy go napełniać na kilka sposobów. W trakcie wyścigu najlepszą techniką jest przejeżdżanie tuż obok jadących samochodów. Za tego typu zagrania dostajemy całkiem spore doładowanie nitro. Drugim dobrym sposobem jest wchodzenie w zakręty z piskiem opon, aczkolwiek wtedy nieco zwalnimy, dlatego stosujemy go jedynie w sytuacjach, gdy mamy sporą przewagę – inaczej łatwo ją utracić. Pasek ładujemy również poprzez wykorzystywanie rozmieszczonych na trasie skrótów, a także jeśli przejedziemy raz lub dwa razy z rzędu (wtedy więcej) okrążenie na pozycji lidera. Jeżeli jeździmy zwyczajnie po mieście i chcemy naładować nitro, zatrzymujemy się na chwilę i wykonujemy obrót o 360 stopni (lub kilka takich). W podobnej sytuacji możemy także popisać się zamontowaną w wozie zaawansowaną hydrauliką, co też daje lekkie doładowanie miernika. To nie wszystkie sposoby, ale one w najłatwiejszy sposób dają przyływ podtlenu azotu.

Jednym z najczęściej spotykanych problemów w *Need for Speed: Underground 2* jest utknięcie na jakimś procencie gry (tę i inne statystyki przeglądamy po przyciśnięciu klawisza „T”) i nie pojawianie się żadnych wyścigów czy propozycji zdjęć. Może tak się dzieć z kilku powodów. Jeśli okazuje się, że utknęliśmy w jakimś miejscu, to przede wszystkim ulepszamy maksymalnie nasz samochód i podwyższamy jego stan wyglądu (Visual Rating) do najwyższej możliwej granicy. Warto jest też odkrywać wszystkie dostępne sklepy, bo to też może być przyczyna „zawieszenia się”. Jeżeli to nie pomaga, uczestniczymy w ukrytych wyścigach. Przy okazji zaznaczam, że utknięcie na 65-69 procencie gry nie jest utknięciem, tylko końcem właściwej części rozgrywki. Aby dojść do poziomu 100%, kończymy grę i udajemy się do garażu, po czym klikamy na opcji World Map. Tutaj ścigamy się na wszystkich umieszczonych w grze trasach. Jeśli chcemy zyskać kolejne procenty, wybieramy nieukończone trasy (Not Completed) i przechodzimy je.

W *Need for Speed: Underground 2* pojawiają się także wozy terenowe. Jeśli kupimy jeden z nich, otrzymamy możliwość ścigania się po specjalnych trasach, przeznaczonych wyłącznie dla tej klasy samochodów. Ich oznaczniki są widoczne na mapie, więc bez problemów do nich docieramy.

W y ś c i g i

Circuit

Jest to najdłuższy rodzaj wyścigów. W późniejszych etapach przejechanie wszystkich okrążeń zajmuje ponad sześć minut. Drogę do mety wskazują nam czerwone, migoczące strzałki. Często mamy do wyboru kilka wariantów, jeśli chodzi o wybór drogi. Wtedy najlepiej jest sugerować się mapą, która pomaga nam w wyborze krótszej drogi.

Sprint

Nic nadzwyczajnego w kwestii zasad. Typ przypominający Circuit, aczkolwiek różni się tym, że ścigamy się nie na okrążeniach tylko na jednej, długiej trasie. W prawym górnym rogu widzimy procentowe przedstawienie ukończonej przez nas części drogi. Tutaj również często stajemy przed wyborem kierunku jazdy i wtedy również spoglądamy na mapę.

Drift

Ciekawy i dość łatwy typ wyścigów. Naszym głównym zadaniem jest wykonywanie samochodem jak najdłuższych poślizgów. Duże ilości punktów zdobywamy dopiero wtedy, gdy jedziemy szybko oraz gdy wcześniej wykonaliśmy dobre poślizgi. W lewym górnym rogu obserwujemy, jaki aktualnie bonus posiadamy i ile punktów musimy zdobyć, aby osiągnąć kolejny poziom tego mnożnika. Nawet na prostej drodze możemy wykonywać ruchy w lewo i w prawo, aby zdobyć jakieś oczka, lecz dopiero na zakrętach zdobywamy duże ich ilości. Jednak musimy pamiętać o tym, że każde zderzenie z bandą kończy się utratą wszystkich punktów zdobywanych podczas aktualnie trwającego poślizgu. Nie dotyczy to samochodów rywali, tak że możemy się od nich odbijać, czasami jest to pomocne. Należy pamiętać, że w Drift'cie nie liczy się pozycja na mecie, a ilość zdobytych punktów – więc nie spieszymy się, starając się zdobyć jak najwięcej oczek, i przyspieszamy dopiero w chwili, gdy na ekranie pokaże się wiadomość o kończącym się czasie (mamy wtedy zawsze 30 sekund na ukończenie wyścigu). Nie musimy korzystać z hamulca ręcznego, mimo iż wydaje się on przydatny (przez niego tracimy ważną prędkość) – wystarczy wykorzystywać jedynie strzałki kierunkowe. Z ręcznego korzystamy tylko wtedy, kiedy jedziemy za szybko, aby wyrobić się na zakręcie.

Te wyścigi posiadają także alternatywę, a mianowicie trasy umieszczone na publicznych drogach (typowe Drifty rozgrywają się na zamkniętych torach). Tutaj napotykamy na wiele neutralnych samochodów, po spotkaniu z którymi również tracimy zdobywane podczas poślizgu punkty. Nie ma tutaj natomiast wozów rywali. Nie ścigamy się z nimi na bieżąco, a pokonujemy ustalone przez programistów wyniki.

Drag

Trasy należące do typu Drag są zazwyczaj jednymi z trudniejszych do przejścia. Najważniejsze jest tutaj odpowiednie wyczucie i refleks. Ścigamy się z trzema rywalami na prostych trasach. Na naszych barkach spoczywają trzy czynności: przyspieszanie, zmiana biegów oraz pasów jezdni. Po lewej stronie ekranu ukazane są prędkościomierz oraz strzałka. Kiedy znajdzie się ona na czerwonym fragmencie paska i zmieni kolor na zielony – zmieniamy bieg na wyższy. Im celniej utrafimy w odpowiedni moment, tym nasz samochód dostanie większego „kopa”. Jeśli długo utrzymujemy nasz samochód poza górną granicą prędkości, zaczynamy przegrzewać silnik, w wyniku czego po chwili kończymy wyścig, bez szansy na zwycięstwo. Maksymalnie osiągamy szósty bieg. Wtedy wykorzystujemy nitro, aby szybciej dobrać do mety, jednakże uważamy na jadące samochody. Jesteśmy bardzo ostrożni, bo każde zderzenie czy to z samochodem, czy z jakimś obiektem (które lubią występować w Drag'ach), kończy się porażką.

Street X

Trudny rodzaj wyścigów. Trasy Street X są bardzo kręte. Uczymy się na nich bardzo zgrabnego wchodzenia w zakręty. Najważniejsze, by nie wchodzić w nie na dużych prędkościach, tylko odpowiednio balansować szybkością samochodu. W pierwszej fazie puszczamy gaz i kierujemy samochód w pożądanym kierunku, a następnie, gdy odpowiednio się ustawimy, naciskamy ponownie gaz i jedziemy dalej. Bardzo skuteczną strategią jest spychanie wozów rywali na bandy. Dzięki takim zagraniam znacznie ułatwiamy sobie pokonanie trasy na pierwszym miejscu, ale musimy uważać, byśmy to my nie wylądowali przypadkiem na bandzie.

Out Run

Tego rodzaju wyścigi są rodzynekami dla rozgrywki w NFS:U2 - nie musimy ich wykonywać, acz pozwalają na zdobycie kilkuset dolców. Wykonujemy je podczas zwiedzania ulic Bayview. Na mapce w lewym dolnym rogu zauważamy nasz samochód (zielona strzałka) oraz wozy naszych rywali (pomarańczowe strzałki). Kiedy zbliżymy się do pojazdu jednego z przeciwników, prawdopodobnie usłyszymy brzdąknięcie, tylne światła samochodu rywala zaświecą się, a w lewym górnym rogu pojawi się swoiste oznaczenie. Oznacza to, że możemy się z nim ścigać. Aby rozpocząć wyścig, potwierdzamy chęć uczestniczenia w nim, a robimy to przy użyciu klawisza „Enter”. Od tej chwili staramy się prześcignąć naszego rywala, a później oddalić się na bezpieczną odległość. W rozeznaniu sytuacji pomaga nam miernik umiejscowiony w lewym górnym rogu. Wygrywanie tego typu wyścigów nie tylko daje nam materialne korzyści, ale także co jakiś czas możliwość zakupu unikalnych elementów do naszego samochodu.