



Race Driver: GRID

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Race Driver GRID

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Grid World	4
Opis trybu kariery	4
Wstęp – kilka pierwszych wyścigów	4
Najistotniejsze kwestie	5
Puchary	9
Turnieje ARL Rookie Badge – USA	9
Turnieje ARL Pro Badge – USA	23
Turnieje ARL National Badge – USA	37
Turnieje Euro R Licence – Europa	45
Turnieje Euro B Licence – Europa	59
Turnieje Euro A Licence – Europa	73
Turnieje J-Speed Rookie – Japonia	82
Turnieje J-Speed Super Two – Japonia	93
Turnieje J-Speed Super One – Japonia	106
Turnieje Global Racing League	113
Le Mans 24 Hours	128
Samochody	133
Nabywane samochody	133
Wstęp	133
Kategoria Pro Muscle	134
Kategoria Prototype	136
Kategoria Demolition Derby	137
Kategoria Touring Cars	137
Kategoria Drift	138
Kategoria GT2	140
Kategoria GT1	141
Kategoria Formula 3	142
Kategoria Formula 1000	142
Kategoria Club GT	143
Kategoria LMP2	143
Kategoria LMP1	144
Kategoria Prestige	145
Kategoria Pro Tuned	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



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do gry *Race Driver GRID*. Tekst ten stanowi przede wszystkim kompletny przewodnik po głównym trybie, czyli GRID World. W poradniku udzielam wielu wskazówek na temat proponowanego rozwoju kariery kierowcy wyścigowego. Wskazówki te dotyczą między innymi sposobów zarządzania własną drużyną oraz zaliczania poszczególnych turniejów. Druga część poradnika szczegółowo przedstawia wszystkie samochody, których zakup w trakcie rozgrywki staje się możliwy. Życzę udanej zabawy!

Stranger

Grid World

O p i s t r y b u k a r i e r y

Wstęp – kilka pierwszych wyścigów

Zanim będziesz miał okazję zapoznać się z najciekawszymi elementami gry, zostaniesz zmuszony do zaliczenia czegoś na kształt tutorialu. Nie masz się tu na szczęście czego obawiać, gdyż nic nie stracisz, możesz natomiast sporo zyskać. Twój pierwszy wyścig w trybie kariery uruchomi się w sposób automatyczny. Musisz pokonać jedno okrążenie trasy zlokalizowanej w San Francisco. Nie trzeba tego wyścigu wygrać ani nawet znaleźć się w czołówce. Jedyne wymóg jest taki, by dotrzeć do linii mety. Auta nie możesz rozbić! Do pokonania jest tylko jedno okrążenie, tak więc „męczarnia” nie potrwa zbyt długo. Zwolnij po dotarciu do pokazanego na screenie zakrętu i wolniej przejedź przez cały ten fragment trasy, gdyż bardzo łatwo można tu popełnić poważny błąd. Jeśli miałeś już do czynienia z wersją demo gry, trasa powinna być Ci doskonale znana, w rezultacie czego zwycięstwo przyjdzie z łatwością. Pamiętaj jednak, że Dodge Viper jest stosunkowo trudnym autem do opanowania. Powodzenia!



Dotarcie do linii mety pierwszego wyścigu zostanie nagrodzone odblokowaniem trzech pierwszych licencji wyścigowych (po jednej w każdej głównej klasie). Zauważ też, że aby odblokować licencję wyższego poziomu w każdej z tych klas, musisz zbierać co najmniej 80000 punktów reputacji. Z racji tego, że nie możesz jeszcze przystępować do żadnych turniejów, musisz skupić się na zaliczaniu pojedynczych wyzwań (Driver Offers), które szczegółowo opisałem w kolejnym podpunkcie poradnika. Twoje zadanie polega na zbieraniu 60000 euro, co powinno stać się możliwe po zaliczeniu 4-5 wyzwań. Nagrodzony zostaniesz swoim pierwszym pojazdem (screen), a także uzyskasz dostęp do innych opcji. Po więcej informacji zapraszam do kolejnego podpunktu, opisującego najważniejsze elementy trybu Grid World.



Najistotniejsze kwestie

Umiejętny rozwój w karierze

Kariera podzielona jest na sezony wyścigowe, przy czym zawsze sam decydujesz o tym, w jakich rodzajach zawodów chcesz wziąć udział. Generalnie atrakcje można podzielić na dwie grupy. Turnieje dają możliwość pozyskiwania sporej liczby punktów respektu, natomiast początkowo nie będziesz zarabiał tu kroci. Dlatego warto zainteresować się drugą opcją, czyli Driver Offers. Są to pojedyncze oferty innych zespołów. Mechanizm działa tu w odwrotną stronę – otrzymujesz mało punktów respektu, ale za to duże sumy pieniędzy. Generalnie z wyzwań tych radziłbym korzystać jedynie w początkowej fazie kariery, a później skupić się już jedynie na turniejach. Pod koniec każdego sezonu pojawia się możliwość wzięcia udziału w 24-godzinny wyścigu Le Mans (szczegóły w końcowej części poradnika), po czym wyświetlane są statystyki. Nie musisz się na szczęście przejmować tym, że gra w pewnym momencie się skończy. Informacje te traktuj więc jedynie w formie ciekawostki.

Karierę możesz rozwijać na wiele różnych sposobów. Równomierny wzrost umiejętności umożliwi wybieranie zmagania z tego samego poziomu „drzewka” rozwoju. Bardziej opłacalne wydaje się być jednak specjalizowanie się w konkretnych drzewkach. Przemawia za tym między innymi to, że szybciej zaczniesz zarabiać duże pieniądze. Pojawia się ponadto sponsorzy, o których szerzej w dalszej części poradnika. Generalnie nie powinno dojść do sytuacji, gdy konieczne będzie powtarzanie raz ukończonego turnieju. Zawsze będziesz w stanie znaleźć jakiś puchar, który zakłada wykorzystanie posiadanych wozów lub konieczność zakupu relatywnie tanich aut.

Dostępne turnieje dzielą się na wiele różnych rodzajów, przy czym Ciebie najbardziej powinny interesować wykorzystywane w nich pojazdy. Najlepszą decyzją jest posiadanie po jednym najlepszym wozie w danej klasie i używanie go we wszystkich zawodach z tej grupy. Szczegółowe informacje na temat dostępnych aut odnajdziesz w ostatnim rozdziale poradnika. Od siebie dodam, że powinieneś interesować się kupnem WYŁĄCZNIE nowych aut, które są minimalnie droższe od używanych, a masz pewność, że nie sprawią żadnych kłopotów.



Wygranie wszystkich turniejów wymaga poświęcenia grze bardzo dużej ilości wolnego czasu, lecz jest w pełni możliwe.
Powodzenia!

Sponsorzy

Po dotarciu do określonego punktu kariery pojawią się sponsorzy, którzy zechcą okleić swoimi naklejkami Twój samochód. Miejsca reklamowe generalnie można podzielić na dwie grupy. Twój team ma jednego głównego sponsora, którego obowiązkiem jest płacenie podwójnej stawki. Pozostali sponsorzy płacą natomiast tyle, ile początkowo zechcieli zaoferować.

Kluczową rolę przy wybieraniu reklamodawców odgrywają stawiane przez nich wymagania. W początkowej fazie rozgrywki powinieneś interesować się głównie tymi sponsorami, którzy płacą za samo dojechanie do mety. Z czasem ich wymagania zaczną rosnąć. Jako głównego sponsora najlepiej wybrać firmę, które jest skłonna zapłacić ponad 100000 euro i życzy sobie dojechania na co najmniej drugim lub trzecim miejscu. Z pozostałych firm przeważać powinni sponsorzy pragnący miejsca na podium. Zdecydowanie należy unikać reklamodawców składających wymóg nieuszkodzenia auta. Ich oferty nigdy nie są na tyle atrakcyjne, żeby przez cały wyścig pilnować się i jeździć bardzo zapobiegawczo.

Pamiętaj o tym, że sumy oferowane przez sponsorów uzależnione są od „wysokości drzewka”, dlatego też radzę specjalizować się w jednej gałęzi, dzięki czemu szybciej zaczniesz dostawać nieźle oferty. Świetne są także propozycje tych sponsorów, które pojawiają się po zakończeniu wyścigu Le Mans. Warto tu zadbać o zwycięstwo w każdej grupie, zaczynając od tej najniższej (GT2), a kończąc na najwyższej (LMP1).

