



ÍNDICE

Instalación	2
Configuración.....	2
Controles predeterminados	3
Juego y HUD (visor frontal de datos).....	4
Menú principal	4
1 jugador	5
Minijuegos de piloto.....	8
Multijugador.....	9
Opciones	10
Créditos	11

© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Concepto de juego y desarrollo a cargo de Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire y el logotipo de "E" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Empire Interactive Europe Ltd. en el Reino Unido/Europa y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

INSTALACIÓN

Para poder jugar a **FLATOUT 2**, tendrás que instalar el juego en tu PC. Asegúrate de tener, al menos, 3,5 GB de espacio libre en el disco duro antes de intentar instalarlo.

1. Introduce el disco de **FLATOUT 2** en el lector de DVD. Transcurridos unos segundos, debería mostrarse el menú de instalación de FLATOUT. Si no aparece, pasa al punto 2; en caso contrario, pasa al punto 3.
2. En el escritorio de Windows, haz doble clic en el icono "Mi PC". Haz doble clic en el lector de DVD (suele ser la unidad D:) y haz doble clic en el archivo "Launch.exe".
3. Haz clic en "Instalar el juego" y sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla para completar la instalación.

Configuración

El programa de configuración permite cambiar ciertos ajustes del hardware para optimizar la experiencia de juego. Las opciones disponibles son las siguientes:

Video

Dispositivo de Renderización: Si tienes más de una tarjeta gráfica instalada en tu ordenador, selecciona la que prefieras en este menú.

Modo de Pantalla: Selecciona la resolución y la profundidad del color. Por ejemplo, 1024x768 (resolución) x32 (profundidad del color).

Anisotropía: Configura el nivel de anisotropía para mejorar la calidad de las texturas del juego.

Antialiasing: Configura el nivel de antialiasing para reducir la cantidad de contornos abruptos que se ven en el juego.

Velocidad de actualización: Elige la velocidad de actualización al que quieras que se muestre el juego.

Buffer triple: Activa el buffer triple para mejorar el rendimiento del juego si tu tarjeta de vídeo no tiene memoria suficiente.

Postprocesamiento: Activa las imágenes borrosas a causa del movimiento y los destellos, para mejorar los efectos visuales.

Sonido

Salida de sonido: Selecciona la salida de sonido que prefieras.

Tipo de altavoz: Selecciona el tipo de altavoces que más se aproxima a tu configuración.

Velocidad de mezcla: Selecciona la calidad del sonido.

Controlador de Sonido: Selecciona qué controlador de sonido deseas utilizar.

Hardware 3D: Activa o desactiva el sonido 3D mediante hardware, si tu tarjeta de sonido es compatible con esta característica.

NOTA: Si aumentas o activas la mayoría de estos ajustes, la CPU, la memoria RAM y la tarjeta gráfica se verán sometidas a mayores exigencias. Si sufres algún problema de rendimiento durante el juego, intenta cambiar estos ajustes hasta que encuentres el punto de equilibrio entre la calidad visual y el rendimiento.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Todos los menús de **FLATOUT 2** funcionan de la misma forma. Utiliza los cursores para resaltar un menú y pulsa la tecla Intro para seleccionarlo. Pulsa la tecla Esc para volver a la pantalla de menú anterior. Usa los cursores para cambiar opciones o mover controles deslizantes.

CONTROL	MENÚS	EN JUEGO
Cursor izquierdo/derecho	Desplazarse por las opciones del menú	Girar a la izquierda o a la derecha/"Retoque"
Intro	Seleccionar opción del menú	Acelerar
Cursor abajo	-	Freno (mantener pulsado para marcha atrás)
Barra espaciadora	-	Freno de mano
R	-	Reiniciar coche
Ctrl	-	Acelerar de nitro FlatOut/*Lanzar piloto
AV PÁG	-	Mirar hacia atrás
L	-	Cambiar la lista de jugadores
Esc	Volver a la pantalla anterior	Pausa/Menú de pausa
C	-	Cambiar la cámara

*Solo minijuegos de piloto

Los comandos más importantes pueden redefinirse en el menú de controles. Los mandos del juego también pueden instalarse y configurarse desde aquí.



JUEGO Y HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)



BARRA DE DAÑOS IA

La barra de daños IA representa la salud de la IA. El coche más próximo a ti se muestra en la esquina inferior izquierda del **HUD**. Si no hay coches dentro de un cierto radio, la barra no se mostrará.

LISTA DE POSICIONES DE LOS JUGADORES

Puedes optar por mostrar la cuadricula completa de los jugadores en todo momento en el **HUD**. Esto está desactivado por defecto. La lista se actualiza en tiempo real y también muestra cuándo han sido eliminados los coches de la carrera (daño total). La lista puede activarse o desactivarse mediante la tecla L.

NITRO

Hay tres modos principales de obtener nitro: chocar contra los coches de los adversarios, realizar saltos y chocar contra objetos. Sin embargo, solo se da nitro la primera vez que se choca con un objeto (si otro coche choca con el objeto antes, no recibirás nitro por chocar después). ¡También obtienes nitro si tu piloto atraviesa el parabrisas! El indicador de nitro muestra cuánta nitro tienes actualmente. Mantén pulsada la tecla **Ctrl** para usar la nitro.

RECOLOCAR

Si el coche vuela, se estrella, se sale de la pista o el conductor sale despedido, pulsa la tecla R para recolocar el coche sobre la pista. Al recolocarte, comenzarás ya en movimiento y serás invulnerable a los coches de los adversarios y a los objetos durante unos pocos segundos.

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa la tecla Intro desde la pantalla de títulos para acceder a la pantalla de perfil del jugador.

PERFIL DEL JUGADOR

La primera pantalla que verás es la pantalla de perfil del jugador. Desde aquí, podrás crear un nuevo perfil, continuar con un perfil guardado o eliminar un perfil existente. El perfil contiene toda la información sobre el progreso de la carrera profesional, los ajustes del juego y las estadísticas del mismo. Se pueden crear hasta 8 perfiles, de modo que múltiples jugadores pueden jugar en el modo para 1 jugador sin afectar a las partidas de los demás.

Tras la pantalla de perfil del jugador, aparecerá el menú principal. Desde aquí, podrás elegir entre 1 jugador, Multijugador, Opciones y Extras.



1 JUGADOR

MODO CARRERA PROFESIONAL

Compete en múltiples copas a lo largo de 3 clases para convertirte en el campeón definitivo de FlatOut. Comienzas tu carrera con 5.000 créditos (CR) y un garaje vacío. Gana puntos y dinero ganando copas, compra nuevos coches y mejora tu colección.



CLASES

La carrera profesional está dividida en 3 clases principales: Derby, Carrera y Callejero, y cada clase está dividida en 3 niveles. El nivel 1 de la clase Derby es donde comienzas la carrera profesional.

Las clases se enumeran de acuerdo a los coches disponibles.

Los coches de la clase Derby están construidos de modo personalizado a partir de coches recuperados del desguace, pero con jaulas de protección reforzadas y chasis fortalecidos, por lo que son ideales para las pruebas de los derby de destrucción.

Los coches de carrera están diseñados para favorecer la velocidad y el rendimiento, pero ofrecen funcionalidad antes que estilo. Los coches de carreras no son tan robustos como los coches derby, pero compensan esa falta con su rendimiento.

Los coches callejeros son los coches más rápidos de **FLATOUT 2**, con un gran rendimiento y mucho estilo.

Cuando hayas ganado suficiente dinero, podrás comprar un coche de cualquier clase y competir con él.



TIENDA DE COCHES

Cuando entres en una clase por primera vez, irás directamente a la tienda de coches.

Hay disponible una pequeña selección de coches, y habrá más a medida que realices progresos en la clase. Cada coche se maneja de modo ligeramente diferente y muestra distintas características. Éstas se muestran mediante barras de estadísticas. Sin embargo, para hacerte una idea de cómo funciona un coche, puedes probarlo antes de comprarlo. Puedes los cursores arriba y abajo para cambiar el color del coche seleccionado.



PANTALLA PRINCIPAL DE CARRERA PROFESIONAL

Es el centro de la carrera profesional. Desde aquí puedes acceder a la pantalla de Selección de copa, Garaje, Tienda de coches, Tienda de mejoras y ver los progresos de la carrera profesional.



COPAS

Cada clase tiene una serie de copas que deben completarse para progresar. Las copas consisten en una serie de 2-6 carreras, según la copa. Los puntos concedidos al final de cada carrera son:

1º	10 puntos	5º	4 puntos
2º	8 puntos	6º	3 puntos
3º	6 puntos	7º	2 puntos
4º	5 puntos	8º	1 puntos

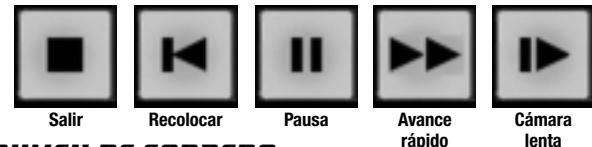
Para completar una copa, tienes que quedar entre las 3 primeras posiciones al final de la copa. Se te otorga dinero por estas 3 posiciones, tal y como se muestra en la pantalla de Selección de copa cuando resultas una. Las copas pueden abordarse en cualquier orden, pero deben completarse todas para pasar a la siguiente fase.



Las pruebas de bonificación se desbloquean completando las copas de carrera estándar. Las pruebas de bonificación consisten en minijuegos de piloto, pruebas de derby de destrucción y pistas de carreras especiales. Estas pruebas son optativas y no son necesarias para progresar en el modo Carrera profesional. Pueden usarse para ganar más dinero y comprar y mejorar los coches.

RESULTADOS DE LA CARRERA

Al final de una carrera, verás los resultados de la misma. Se muestra tu posición final y la posición de los otros vehículos, incluyendo el mejor tiempo de vuelta y el tiempo total. Puedes elegir ver la repetición, repetir la carrera o salir al menú principal. Al seleccionar la repetición, tendrás las siguientes opciones.



RESUMEN DE CARRERA

La pantalla de resumen de carrera muestra tu posición en la carrera, los puntos de copa otorgados y los créditos de bonificación obtenidos. Los créditos de bonificación se basan en ciertos choques y escenarios dentro de la carrera. Son como siguen:

Escenario de choque	Descripción
★ Tortazo	Choque pequeño
★★ Trompazo	Choque medio
★★ Supervolcado	Volcar a otro coche
★★★ Castañazo	Gran choque
★★★★ Guarrazo	Causar la expulsión del conductor
★★★★★ Destrozado	Destrucción de otro coche

MEJORES PILOTOS

Se otorgan más bonificaciones a los mejores pilotos de una carrera. Dichas bonificaciones son:

Mejor destructor: El jugador que haya causado más daño a los coches.

Amo de los castañazos: El jugador que ha pegado más fuerte.

Vuelta más rápida: El jugador con la vuelta más rápida.

Bulldozer: El jugador que ha causado más daño al escenario.

MULTIJUGADOR

GARAJE

Cada coche que compres va al garaje. Puedes tener múltiples coches de múltiples clases. Puedes cambiar la selección de coches o vender un coche.

TIENDA DE MEJoras

Te permite mejorar 6 zonas principales del coche, CARROCERÍA, MOTOR, TUBO DE ESCAPE, CAJA DE CAMBIOS, SUSPENSIÓN Y NEUMÁTICOS Y FRENIOS. Cada categoría contiene diversas mejoras. Al resaltar una mejora, se muestra el efecto que tendrá en el coche mediante barras de estadísticas.

CARRERA ÚNICA

El modo de Carrera única te permite jugar una carrera contra personajes IA. Selecciona el entorno y la pista en la que deseas competir y selecciona el coche. Puedes desbloquear más coches y pistas en el modo Carrera profesional.

ACROBACIA ÚNICA

El modo Acrobacia única te permite jugar un minijuego de piloto contra personajes IA. Selecciona el juego que deseas jugar y selecciona tu coche. Puedes desbloquear juegos extra en el modo Carrera profesional.

EVENTO ÚNICO

El modo Evento único consiste en estadios de derby de destrucción, pistas de tierra y óvalos. En el modo Carrera profesional puedes desbloquear eventos adicionales.

DERBY INDIVIDUAL

Los estadios de derby de destrucción son estadios cerrados donde el jugador tiene que sobrevivir contra los coches de los adversarios. En este modo todo vale, es la supervivencia de los más fuertes. Usa el coche como arma para destruir a los otros competidores. Gana el último coche en pie.

MINIJUEGOS DE PILOTO

INTRODUCCIÓN

Lanza a tu conductor a través del parabrisas en uno de los doce minijuegos, en dos estadios diferentes. Gana puntos para convertirte en el campeón definitivo.



LANZAMIENTO, ACROBACIA AÉREA Y EMPUJÓN

Usa tu coche para apuntar en la dirección general en la que quieras lanzar a tu conductor. Cuando llegues a la zona de lanzamiento, mantén pulsada la tecla **Ctrl**. La acción se ralentizará y el indicador de ángulo aumentará. Suelta la tecla para elegir el ángulo del lanzamiento. Tras el lanzamiento, podrás seguir controlando al conductor mediante las acrobacias aéreas y el empujón. Usa los cursor (izquierdo, derecho, arriba o abajo) para "dirigir" al conductor en la dirección deseada. Así puedes ajustar el lanzamiento. Pulsa la tecla **Ctrl** para aplicar una ligera fuerza ascendente al conductor, o sea, para darle un empujón. Este movimiento solo puede realizarse una vez por lanzamiento.

MODO FIESTA

Selecciona el modo fiesta para jugar en los minijuegos de piloto con 1-8 jugadores. En este modo solo necesitas un controlador, ya que los jugadores compiten por turno.

Añade el número de jugadores que quieras que compitan. Tendrás que elegir en nombre del jugador 1 mediante el teclado en pantalla. Después, el jugador 1 elegirá su coche. Una vez seleccionado, los jugadores 2-8 harán lo mismo hasta que todos hayan introducido su nombre y elegido un coche.

Las reglas para cada evento son las mismas que en el juego para 1 jugador, solo que esta vez compites contra otros jugadores.

ONLINE

Compete contra un máximo de 7 jugadores online en los modos Carrera, Derby de destrucción o Piloto. Selecciona Online en el menú multijugador.

NOTA: Se necesita una conexión a Internet de banda ancha (mínimo de 512 kbps) para jugar

FLATOUT 2 online. Consulta el archivo Readme (Léame) para obtener más información y para solucionar problemas.

CARRERA RÁPIDA

Selecciona Carrera rápida para buscar partidas disponibles en Internet. No se tendrá en cuenta ninguna preferencia de juego. Te unirás automáticamente a la primera partida disponible.

ENCONTRAR PARTIDAS

Encontrar partidas te permite buscar una partida específica mediante las opciones que se muestran en la pantalla. Esta búsqueda encontrará partidas que estén en el punto de encuentro o en curso. Puedes unirte a una partida que está en curso o esperar en el punto de encuentro hasta que los demás jugadores regresen.

CREAR PARTIDA

Puedes hospedar tu propia partida mediante las opciones que se muestran en la pantalla. Cuando hayas creado la partida, pasarás al punto de encuentro.

PUNTO DE ENCUENTRO

Llegarás al punto de encuentro después de crear o de unirte a una partida. Selecciona Cambiar coche para cambiar el coche predeterminado. Los coches disponibles dependerán de la configuración elegida por el anfitrión. El anfitrión puede cambiar el tipo de juego, el tipo de circuito, el circuito y las vueltas mediante la opción Crear evento del menú. El punto de encuentro muestra los nombres de todos los jugadores conectados, el coche que han elegido y su nivel de mejora. Todos los jugadores tendrán que seleccionar Listo en el menú para indicar al anfitrión que están preparados para empezar a jugar. Cuando un jugador esté listo, aparecerá una marca junto a su nombre. Cuando todos estén listos, el anfitrión dará comienzo a la carrera mediante la opción Comenzar carrera.

LAN

Compete contra un máximo de 7 jugadores online en los modos Carrera, Derby de destrucción o Piloto. Selecciona LAN en el menú multijugador. Las opciones para las partidas LAN son las mismas que para el modo online, excepto que no hay posibilidad de carrera rápida. Consulta la sección online para obtener más información sobre cómo configurar y jugar a una partida LAN.



OPCIONES

OPCIONES DE JUEGO

Medidores KM/H-MPH

Cambia el velocímetro en KM/H o MPH.

Mostrar mapa de la carrera SÍ/NO

Activa o desactiva el minimapa.

Mostrar bonificaciones SÍ/NO

Activa o desactiva el texto de información de bonificaciones.

Mostrar introducciones SÍ/NO

Activa o desactiva los videos de presentación de acrobacias de los minijuegos.

Calidad de las texturas

Aumenta o disminuye la calidad de las texturas.

Profundidad de campo

Aumenta o disminuye la profundidad de campo.

OPCIONES DE SONIDO

Volumen de los efectos 0-100%

Ajusta el volumen de los efectos de sonido del juego.

Volumen de la música 0-100%

Ajusta el volumen de la música de los menús.

OPCIONES DEL CONTROLADOR

Force Feedback SÍ/NO

Activa o desactiva la función de Force Feedback, siempre que el mando sea compatible con ella.

Nivel de fuerza

Ajusta la fuerza del Force Feedback.

Sensibilidad

Ajusta la sensibilidad de los mandos analógicos conectados.

Punto muerto

Ajusta el punto muerto de los mandos analógicos conectados.

Controlador

Selecciona tu mando preferido.

Configurar controles

Configura los controles del juego para utilizarlos con tu mando preferido.

CRÉDITOS

BUGBEAR ENTERTAINMENT

Productor ejecutivo

Janne Alanenpää

Productores

Jan Hagelberg

Productor asociado

Jani Pääjärvi

Director de desarrollo empresarial

Jussi Laakkonen

Jefe de estudio

Mika Zeng

Encargado del diseño

Janne Alanenpää

Diseño del juego

Reko Nokkanen, Juho Kontio,

Danny Rawles - Empire Interactive

Director técnico

Tatu Blomberg

Programadores

Jalmari Härmä, Tero Kuparinen, Timo

Kämäräinen, Panu Liukkonen, Pasi Matilainen,

Pauli Meriläinen, Timo Saarinen, Mikko

Siviläinen, Fred Sundvik

Encargado del diseño gráfico

Mikko Kautto

Encargado del diseño gráfico de los coches

Niko Miettinen

Diseñadores gráficos

Mikael Achrén, Tero Antinkapo, Kari Huttunen,

Petteri Huttunen, Jarkko Järvinen, Juha

Kauppinen, Jani Kontkanen, Pauli Kosonen, Juha

Kämäräinen, Ilari Lehtinen, Hannu Leskinen,

Tomi Linja-aho, Jukka Merikanto, Joonas Mäkilä,

Piia Pakarinen, Teemu Rajala, Sami Räihä, Pekka

Sutari, Markus Tuppurainen, Panu Uomala,

Heikki Vehmas

Diseño de los personajes

Ringtail Studios Ltd.

Jan Hagelberg, Mikael Achrén,

Danny Rawles - Empire Interactive

Gráficos adicionales proporcionados por

Ringtail Studios Ltd.

Director de video

Jan Hagelberg

Posproducción de video

Generator Post Ltd.

Productor - Petri Riikonen

Edición offline - Jyrki Keränen

Edición online - Jari Hakala

Diseño de sonido - Miska Seppä

Edición de vídeo adicional

Eki Halkka

Captura de video

Petri Alanenpää, Stefan Rimaila, Markus Räty

Diseño de sonido

Greg Hill - Soundwave Concepts

Pauli Meriläinen

Control de calidad

Antti Wilenius

Herramientas

Sistema de sonido FMOD

© Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2005

Biblioteca de optimización de visibilidad sPVS™

Copyright © Hybrid Graphics, Ltd.

Lua 5.1 Copyright © 1994-2006 Lua.org, PUC-Rio.

Hyperfocal Skies

© Copyright Hyperfocal Design Pty Ltd.

EMPIRE INTERACTIVE

Productor

Danny Rawles

Productor ejecutivo

Steve Hickman

Director de control de calidad

Dave Cleaveley

Director asistente de control de calidad

Steve Frazer

Técnico encargado de control de calidad

Wayne P Gardner

Equipo de control de calidad

James Davis, James Knight, Phil Octave, Kyle Brewer, James Nicholas, Gavin Clark, Richard Hughes, Chris Dolman, RelQ Software Pvt. Ltd.

Gráficos y diseño de los personajes adicionales

Ben Willsher

Jefe de marketing

Rob Noble, Paul Benjamin

Relaciones públicas

Simon Callaghan

Laura Weir - Bender/Helper Impact

Jefe de operaciones

Tony Bond

Empaquetado, manual y localización

Jayshree Mistry, Nicole Smith, Andrew Philp

Empire Interactive USA

Jimmy Lamorticelli, Tadasu Hasegawa

Agradecimientos especiales:

Roger Cheung, David Pringle, Tristram Defries, Andy Ericson, Ben Wilkins y Florence Kum.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Al instalar, copiar o utilizar de alguna manera este producto de software, usted se compromete a aceptar los siguientes términos.

GARANTÍA LIMITADA: Empire Interactive garantiza que el software funcionará sustancialmente conforme al material escrito adjunto durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de adquisición. Cualquier garantía implícita sobre el software está limitada a noventa (90) días, a menos que el efecto de la presente cláusula haya sido excluido específicamente por la legislación aplicable en vigor.

RECURSOS DEL CLIENTE: La única responsabilidad de Empire y el único recurso posible del cliente se limitará exclusivamente, a elección de Empire Interactive, bien a (a) la devolución del importe abonado, o bien a (b) la sustitución del software o hardware que no cumpla con la presente Garantía Limitada y sea devuelto al lugar de compra con una copia del comprobante de compra. La presente Garantía Limitada no tendrá validez si el defecto del software es resultado de un accidente, mal trato o mal uso del mismo. Cualquier software de sustitución tendrá una garantía por el tiempo restante de la garantía original o por treinta (30) días, el intervalo de tiempo más largo.

EXCLUSIÓN DE OTRAS GARANTÍAS: En la medida que permita la legislación aplicable vigente, Empire Interactive y sus proveedores declinan toda representación, garantía, condiciones u otros términos, ya sean expresos o implícitos, entre otras, las garantías implícitas y/o de comerciabilidad e idoneidad para un propósito concreto, respecto al software y el material escrito adjunto.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS DERIVADOS: En la medida que permita la legislación aplicable vigente, Empire Interactive o sus proveedores no serán responsables bajo ningún concepto de ningún daño (incluyendo, sin limitación, daños personales directos o indirectos, pérdida de beneficios, interrupción del trabajo, pérdida de información comercial o cualquier otra pérdida comercial) que resulte del uso o mal funcionamiento de este producto, incluso en el caso de que se hubiera informado a Empire Interactive acerca de la posibilidad de dichos daños. En todo caso, la entera responsabilidad de Empire Interactive y de sus proveedores bajo cualquiera de las disposiciones del presente contrato se limitará a la cantidad que el cliente pagó por la adquisición del software, a menos que el efecto de la presente cláusula haya sido excluido específicamente por la legislación aplicable en vigor.

Cualquier copia no autorizada, reproducción, alquiler o transmisión de la información contenida en el disco adjunto es una violación de las leyes aplicables. El presente Contrato de Licencia de Software se rige por la legislación vigente en Inglaterra.