

FlatOut:

Apokalipsa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FLATOUT: Apokalipsa

autor:

Maciej "Sandro" Jałowiec

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bugbear Entertainment, Wydawca Empire Interactive, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	4
Opis Przejścia	5
Tryb FlatOut	5
Porady ogólne	5
Kupowanie samochodów	5
Tuningowanie samochodów	7
Klasy, puchary, wyścigi	8
Tryb Carnage	12
Porady ogólne	12
Wyzwania	13
Carnage Race – Water Canal 1	13
Stunt – High Jump	14
Deathmatch Derby – Derby Bowl 2	15
Stunt – Bowling	15
Beat the Bomb – Desert Oil Field	16
Carnage Race – Midwest Ranch 1	17
Carnage Race – Timberlands 1	17
Deathmatch Derby – Derby Bowl 3	17
Beat the Bomb – Water Canal 3	18
Stunt – Royal Flush	18
Carnage Race – City Central 2	18
Stunt – Stone Skipping	19
Deathmatch Derby – Skyscraper Derby	19
Stunt – Basketball	20
Carnage Race – Desert Strap Yard	21
Beat the Bomb – Pinelands 1	21
Carnage Race – Crash Alley	21
Stunt – Ring of Fire	21
Stunt – Field Goal	21
Beat the Bomb – Riverbay Circuit 1	22
Carnage Race – Farmlands 2	22
Carnage Race – Riverbay Circuit 3	22
Stunt – Ski Jump	22
Deathmatch Derby – Gas Stadion Derby	23
Stunt – Baseball	23
Carnage Race – Pinegrove 3	23
Beat the Bomb – Midwest Ranch 2	24
Carnage Race – Downtown 3	24
Deathmatch Derby – Parking Lot Derby	24
Stunt – Curling	25

Stunt – Darts.....	25
Carnage Race – Figure of Eight 2	25
Stunt – Soccer.....	26
Deathmatch Derby – Derby Bowl 1	26
Carnage Race – Motor Raceway 2	26
Beat the Bomb – Downtown 1	26
Osiągnięcia (achievements).....	27

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



Witam w poradniku do gry *FlatOut: Ultimate Carnage*, znanej w Polsce szerzej pod nazwą *FlatOut: Apokalipsa*. Niniejszy tekst ma za zadanie ułatwić start w trybie kariery i pomóc w zrozumieniu zasad obowiązujących w grze. Przyda się zapewne również i tym osobom, które zechcą odblokować każdy bonusowy pojazd i bez zarzutu zrealizować cele stawiane w trybie Carnage – wskazówki dotyczące wszystkich zadań z tego właśnie trybu stanowią większość poradnika. Zachęcam również do polowania na osiągnięcia (achievements) umieszczone w grze. To całkiem ciekawa zabawa, a każdemu, kto podejmie się tego wyzwania, polecam lekturę ostatniej strony poradnika – znajduje się tam lista osiągnięć wraz ze wskazówkami ułatwiającymi ich odblokowanie.

Mam nadzieję, że obrazki ułatwią zrozumienie treści poradnika i że znajdziecie tu rozwiązania wszystkich swoich problemów związanych z rozgrywką w *Ultimate Carnage*. Gdyby jednak nasunęły się Wam pytania, na które nie ma odpowiedzi ani w poradniku, ani w instrukcji do gry, śmiało zadawajcie je w wątku komentarzy przypisanych do tego tekstu.

Poradnik powstał w oparciu o angielską edycję programu w wersji 1.0.0.1. Życzę miłej lektury oraz powodzenia na trasach i arenach!

Maciej „Sandro” Jałowiec

Opis Przejęcia

Tryb FlatOut

P o r a d y o g ó l n e

- W przeciwieństwie do trybu Carnage, **w zwykłych wyścigach** w trybie FlatOut nie musisz zderzać się z innymi uczestnikami zawodów. Naucz się za to odpowiednio wchodzić w zakręty i umiejętnie dozować prędkość. Kilka pierwszych wyścigów poświęć na zapoznanie się z panującym tu modelem jazdy, jeśli nie grałeś w żadną z poprzednich gier z serii.
- **W derbach**, czyli walkach na arenie, zwycięzca musi nie tylko być ostatnim poruszającym się jeszcze po planszy zawodnikiem, ale musi także zadać sporo obrażeń innym uczestnikom imprezy. Wypatruj zatem najbardziej zniszczonych pojazdów i dobijaj je swoim zderzakiem. Staraj się nie łądować w duże grupy samochodów, ponieważ jeśli ulegną one zniszczeniu, Twój pojazd zostanie zakleszczony pomiędzy ich wrakami. Skutecznie Cię to unieruchomi i uczyni łatwym celem dla innych.
- **Przejazdy na czas** wymagają zdecydowanie największej precyzji jazdy. Wykonując je, zapomnij o taranowaniu obiektów otoczenia, by zyskać nitro – trasy są tak zaprojektowane, że chcąc nie chcąc i tak go trochę złapiesz, np. przejeżdżając przez zamkniętą stodołę. Zamiast tego skup się na opanowaniu do perfekcji sztuki wchodzenia w zakręty.
- **Skocznie** potrafią być niebezpieczne. Choć gwarantują nitro, łatwo przez nie zaliczyć dachowanie, jeśli najedzie się na nie nierówno albo wyląduje na jakichś obiektach – elementach otoczenia lub innych pojazdach.
- **Dobrze jest mieć cztery samochody** – dwa z klasy Derby, jeden z Race i jeszcze jeden ze Street. Dzięki takiemu układowi można brać udział w absolutnie wszystkich pucharach i imprezach w trybie FlatOut. Dwa auta z klasy Derby są potrzebne po to, by jedno mieć przygotowane do zwykłych wyścigów, a drugie specjalnie do walk na arenach.
- **Nie spiesz się z przechodzeniem do wyścigów z kolejnych klas.** Jeśli zauważysz, że masz już na tyle pieniędzy, by kupić samochód z kolejnej klasy, lepiej się wstrzymaj i zalicz wszystkie wyścigi z klasy, w której obecnie się ścigasz – zdobędziesz więcej pieniędzy i rozpoczniesz nową serię zmagania z mocniejszym, odpowiednio podrasowanym samochodem.

K u p o w a n i e s a m o c h o d ó w

Tryb FlatOut polega na zwykłym prowadzeniu kariery Twojego kierowcy. Oprócz jeżdżenia i wygrywania złotych pucharów, trzeba zająć się tutaj także kupowaniem samochodów i ich tuningowaniem.

Na dobry początek należy zakupić pierwsze cztery kółka. Do dyspozycji są na starcie trzy samochody z klasy Derby – na wszystkie Cię stać. Zapoznaj się ze statystykami pojazdów i zdecyduj, którym z nich chcesz jeździć w pierwszych wyścigach swojej kariery.



Każdy samochód opisany jest kilkoma współczynnikami. Oto one:

Top Speed (prędkość maksymalna) – informuje, jak dużą prędkość jest w stanie rozwinąć Twoje cacko.

Acceleration (przyspieszenie) – informuje, jak szybko Twój wóz jest w stanie osiągnąć prędkość maksymalną.

Handling (prowadzenie) – informuje, w jakim stopniu auto reaguje na przyciski, jak wchodzi w zakręty, jak stoi z przyczepnością itd.

Strength (siła) – opisuje siłę, z jaką dany pojazd może uderzyć w inny. Daje pewne pojęcie o stopniu zadawanych obrażeń w imprezach typu derby.

Weight (masa) – określa masę pojazdu, która jest bardzo ważna podczas wszelakich stłuczek – ciężki wóz trudniej zepchnąć lub przewrócić, zadaje on także większe obrażenia innym samochodom.

Nitro – pokazuje jakość zamontowanej w wozie instalacji pomagającej zwiększać przyspieszenie.

Driver (napęd) – auto może mieć napęd na oś tylną (RWD), przednią (FWD) lub na obie naraz (4WD). Nie ma to zbyt wielkiego znaczenia w rozgrywce.

W prawym górnym rogu ekranu wyświetlana jest ilość posiadanych przez Ciebie kredytów, za które można robić zakupy w świecie *FlatOut*. Za każdym razem, gdy stwierdzisz, że potrzebny Ci nowy wóz, sprawdź, ile masz kredytów w portfelu, a potem ruszaj do sklepu. Jeśli okaże się, że brakuje Ci funduszy, przejdź jeszcze kilka turniejów.

Tuningowanie samochodów

Jeśli nie masz na tyle pieniędzy, żeby kupić nowe, lepsze cztery kółka (lub nie są one jeszcze odblokowane), zawsze możesz ulepszyć te, które już posiadasz. Ikona klucza w menu oznacza opcję tuningowania wozów.



Możesz w swoim wozie zamontować wiele różnych ciekawych instalacji – nowe hamulce, bardziej wydajny system dozowania nitro, wzmocnioną klatkę czy lepszy silnik. Zapoznaj się z dostępnymi dla Twego wozu ulepszeniami i pomyśl, na co najchętniej wydasz pieniądze i jakie statystyki swojego auta chcesz poprawić. Licz się jednak z tym, że np. zamontowanie lepszego nitro wiąże się z pogorszeniem siły samochodu. Taką sytuację prezentuje obrazek powyżej – ocena instalacji nitro po dokonaniu ulepszenia wzrasta do 8.8, natomiast ocena siły spada do 7.1, przez co samochód bardziej nadaje się do normalnych wyścigów, a nie na mordercze derby.

Pamiętaj także, by w pierwszej kolejności kupować to, co jest naprawdę niezbędne, a usprawnienia dodatkowe, które najmniej wnoszą do statystyk, zostawić na koniec.