

FlatOut

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Flat-Out

autor: Szymon „SirGoldi” Błaszczuk

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
Instrukcja	4
Garść informacji	10
Samochody	11
Bronze Class	11
Silver Class	14
Gold Class	17
Trasy	21
Bronze Class	21
Silver Class	30
Gold Class	42
Trasy Bonusowe	57
Tuning	64
Engine (silnik)	64
DriveTrain	67
Exhaust (wydech)	69
Suspension (zawieszenie)	71
Tires & Brakes (opony i hamulce)	72
Body (karoseria)	73

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

FlatOut to z pewnością jedna z lepszych gier wyścigowych, jakie dotychczas stworzono. Zawarto w niej mnóstwo przedziwnych samochodów i szalonych tras, które w poradniku dokładnie scharakteryzowałem. Dla osób mniej obeznanych z językiem angielskim przygotowałem napisaną od siebie instrukcję, która wyjaśni nierzadko skomplikowane opcje gry. W poradniku znajdziecie też opis każdej części przystosowanej do tuningu. Nie zabrakło również działu poświęconego różnym informacjom, które ułatwią nam odniesienie zwycięstwa.

Tymczasem, serdecznie zapraszam do lektury!

Instrukcja

Aby w ogóle pojechać w jakimkolwiek wyścigu, uprzednio konieczne trzeba stworzyć bohatera lub bohaterkę.



Zapewne przed sobą macie taki oto ekran. Klikamy Enter i przechodzimy do następnej sekcji. Czas na nadanie naszemu bohaterowi imienia/nazwiska/nick'a. Czynność tę utrudni nam nienajlepsze konsolowe menu. Gdy już „wklepiemy” upragniony przez nas wyraz klikamy DONE i przechodzimy do następnej czynności.



Przyszła czas na wybór płci. Podpowiadam, że kobieta wydaje bardzo „ciekawe” odgłosy podczas stłuczki – wybór należy do was. Naturalnie nie będzie miał on wpływu na dalszą grę. Lecimy dalej.



To prawdopodobnie najważniejszy wybór, jakiego zaraz dokonamy, dlatego przeczytaj uważnie to, co poniżej napiszę.

Normalny model jazdy służy do czerpania nieopisanego przyjemności z gry. Zero stresu, trochę adrenaliny i mnóstwo radości z jazdy. Jeśli Drogi gracz nigdy wcześniej nie miał styczności z takimi grami jak *Toca Race Driver 2* czy *Rally Trophy*, to ten właśnie model jazdy polecam.

Profesjonalny model jazdy stawia przed nami nie lada wyzwanie. Samochód na innej nawierzchni niż asfalt będzie często wpadał w niekontrolowane poślizgi – oczywiście, jeśli nie mamy doświadczenia z TRD 2 czy *Rally Trophy*, bo właśnie do takich gier można porównać profesjonalny model jazdy *FlatOuta*. Może jednak lepiej zacząć od trybu Normal, ukończyć grę i spróbować swych sił po raz drugi na Professionalu? Właśnie tak ja poradziłem sobie z tym problemem.



Menu główne, w którym wybierzemy tryb gry, ustalimy poziom detali czy dostosujemy odpowiedni układ klawiszy.

[Single Player](#) – tryb dla pojedynczego gracza.

[Multiplayer](#) – tryb dla wielu graczy.

[Options](#) – opcje gry.

[Credits](#) – lista płac.

[Quit Game](#) – wyjście z gry.

Opcje



Pierwsze okienko to opcje nawiązujące do ekranu gry, drugie – do opcji dźwiękowych.

Imperial Units – aktualne miejsce w wyścigu.

Overlay Gauges – wskaźnik ciśnienia nitro.

Racemap – mapa trasy. Pokazuje też jak daleko od nas znajdują się konkurenci. Przydatna.

View Distance – obszar widzenia. Dla słabszych komputerów zaleca się wartość tę zredukować, w przeciwnym wypadku mogą wystąpić przeskoki obrazu.

Track Detail – poziom detali elementów występujących na trasie. Dla słabszych komputerów zaleca się wartość tę zredukować, w przeciwnym wypadku mogą wystąpić przeskoki obrazu.

Texture Quality – jakość tekstur. Dla słabszych komputerów zaleca się wartość tę zmniejszyć, w przeciwnym wypadku mogą wystąpić przeskoki obrazu.

Race Music Volume – głośność muzyki podczas rajdu.

Menu Music Volume – głośność muzyki w menu.

Doppler Effects – efekt Dopplera (zmiana wysokości tonu).



Klawiszologia.

Force Feedback – drgania włączone/wyłączone.

Force Level – siła drgań.

Sensitivity – wrażliwość na sterowanie.

Dead Zone – „martwa strefa”.

Controllers – kontroler gry.

Configure Controls – opcje klawiszy.

Tryb dla pojedynczego gracza



Powyżej widzimy trzy możliwości, od lewej są to – Start Career (tryb kariery), Quick Race (szybki wyścig, wybieramy samochód, trasę i ruszamy), Time Trial (walczymy o jak najlepszy czas danej trasy).

Kariera



Pierwszym krokiem będzie kupno samochodu (opis) a następnie wybór wygodnej dla nas skrzyni biegów – ręcznej bądź automatycznej. Początkującym polecam tę drugą.